

ESTRATÉGIA EM TEMPO REAL NA ÉPOCA MAIS SANGUINÁRIA

JURASSIC WAR

Apenas
2990
Escudos

REQUERIMENTOS MÍNIMOS

486 DX2 66 ou superior
CD-ROM de dupla velocidade
de
MS.DOS 5.0 ou superior
Windows 95
8 MB RAM
Placa SVGA VESA
Placa de som compatível
Sound Blaster

Software



inteiramente em
Portugues

- Entra no mundo da pré-história sob o governo da magia e da força brutal.
- Estratégia em tempo real.
- Escolhe entre 8 tribos totalmente diferentes.
- Modo multi-jogador.
- Gráficos SVGA em alta resolução.
- Mais de 10 minutos de seqüências cinematáticas.
- Efeitos de som e música com qualidade CD.
- Nível de dificuldade seleccionável.

PC
CD
rom

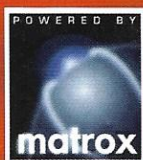
Digital
Dreams
multimedia

Não aguardes a chegada do **inverno**
para tirar fora a tua prancha...

SNOW WAVE

AVALANCHE

ACELERAÇÃO 3D TOTAL



NVIDIA



INCLUI FITA DE SOM
COM AS MELHORES
MÚSICAS DOS
MATAMAFA

Al.leluia
Records

VIVE O SNOWBOARD MAIS RADICAL!



HAMMER Technologies
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (Spanha)
Tif. +34 91 304 06 22
Fax. +34 91 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com

TODAS AS MARCAS E LOGOTIPOS SÃO PROPRIEDADE DOS SEUS DONOS RESPECTIVOS.

STAFF

Jurassic War é uma publicação da Digital Dreams Multimedia.

A ideia do programa e os códigos, elementos gráficos, concepção, design, etc. são propriedade exclusivamente da Digital Dreams Multimedia, encontrando-se sob a protecção da Lei espanhola 22/187 de 11 de Novembro de 1987.

Concepção do manual
Carlos Sánchez, Marga Vaquero

Filmagem
M Y F

Impressão
Printerman Industria Gráfica

Duplicação do CD-Rom
M.P.O.

Distribuição
ELECTROLIBER
R. Vasco de Gama, 4 2685 Sacauém
PORTUGAL

Redacção, Publicidade e Administração
C/ Alfonso Gómez 42, nave 1-1-2
28037, MADRID, ESPANHA
Telefone.: + 34 91 304 06 22
Telefax: + 34 91 304 17 97
Email: ddm[servicom.es]
HAMMER DIRECTO é uma publicação

Editada por
HAMMER TECHNOLOGIES

AVISO LEGAL: É rigorosamente proibida a transmissão e aluguer deste programa sem autorização expressa da Digital Dreams Multimedia.

Depósito legal: M-38388-1998
ANO 1 • NÚMERO 5
Copyright 30-01-99
IMPRESSO EM ESPANHA

Jurassic War



SERVIÇO TÉCNICO

O programa foi testado em profundidade para todas as configurações permitidas. No entanto, se encontrar algum problema técnico quando tentar executar a aplicação, é favor entrar em contacto com o nosso serviço técnico. Pode ainda ligar ao telefone (34 + 91- 3040622) as terças e quintas das 16:00 às 18:00 h. Sendo este um produto

de venda massiva, pedimos-lhe que siga atentamente as instruções de funcionamento antes de ligar para o nosso serviço técnico.

A maior parte dos problemas ocorrem normalmente por falta de informação. É recomendável efectuar o telefonema com o computador acesso, no ponto onde foi detectado o problema.

Hammer Technologies
Serviço Técnico Jurassic War
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 - Madrid ESPANHA
email: hammert@studios.com

INDICE

1. INSTALAR	4
2. OPÇÕES DE JOGO.	5
3. SERVICIO TÉCNICO	9
4. LANÇAMENTOS	10
5. DIV GAMES STUDIO	30
6. NOTICIAS DIV	32
7. ACERCA DO DIV	33
8. ULTIMO MINUTO	34



Jurassic War

1. A LENDA DA ILHA JURÁSSICA

1.1 O INÍCIO

Há muito, muito tempo, a seguir ao fim do período glacial, a Terra ficou um verdadeiro caos. Os tremores de terra, os raios e os vulcões "governavam" a Terra e as trovoadas faziam tremer os mares.

Depois de muitos séculos apareceu uma enorme ilha do fundo do mar. Nela nasceu um organismo novo surgido da reacção da atmosfera com o particular entorno desta ilha, junto com os antigos fósseis que tinham ficado enterrados no oceano. Isto resultou na ressurreição dos dinossauros, achados extintos milhões de anos atrás.

Centenares de anos mais tarde, ao se referirem a esta longínqua ilha, as pessoas começaram a falar em "Ilha Jurássica", tornando-se a sua história, "A Lenda da Ilha Jurássica".

1.2 ANO PRÉ-HISTÓRICO 972

Antes da grande confusão existiam conflitos muito sérios entre

as tribos dos homens. Esses conflitos acabaram por trazer guerras e matanças.

Após brigar durante muito tempo, as tribos deram de conta que uma vida em paz era impossível. Cansados das guerras, alguns resolveram procurar a desejada terra fértil da "Ilha Jurássica", o país dos seus sonhos.

Os primeiros em lá chegar tiveram de lutar contra os dinossauros e conseguiram submetê-los. Este povo dava-se a si próprio o nome de "Tyrano".

1.3 ANO PRÉ-HISTÓRICO 975

Alguns dos "Tyrano" não concordavam com a maneira de agir do seu chefe, quem segundo eles, "exagerava" as qualidades dos dinossauros enquanto que "intravalorizava" as dos homens. Como consequência disto, alguns afastaram-se dos "Tyrano" para formar um povo diferenciado chamado os "Koaka".

1.4 ANO PRÉ-HISTÓRICO 986

Um dia chegou à costa sul da ilha a tribo dos "Masai", cujos membros eram muito cruéis e actuavam em grupo.

Começaram a atacar e devastar as aldeias, umas atrás das outras.

1.5 ANO PRÉ-HISTÓRICO 988

A magia do "Perox", o deus da obscuridade, infundiu medo aos homens primitivos. O seu alvo era levantar um novo reino tiranizando no caminho aos homens primitivos. Os seus "seguidores" chamavam-se os "Moospell".

1.6 ANO PRÉ-HISTÓRICO 992

Antes de que na Terra explodissem os conflitos, existia uma tribo sem cultura nem conhecimentos, razão pela qual os membros desta tribo foram usados como escravos.

No entanto, alguns dos seus filhos chegaram a tornar-se mais inteligentes conseguindo organizar uma revolta. Embora tivessem muita força física, não atingiram o seu objectivo. Muitos perderam a vida na revolta, enquanto outros foram obrigados a partir.

No fim, alguns dos que tinham sido expulsados encontraram a Ilha Jurássica e nela fundaram a tribo dos "Koomba".

1.7 ANO PRÉ-HISTÓRICO 995

Os "Koomba" foram atacados frequentemente pelos "Moospell".

Alguns dos "Koomba" queriam rebelar-se mas a maior parte deles preferia obedecer. Aliás, resolveram partilhar os escassos alimentos com os "Moospell". Por esta razão, os rebeldes abandonaram a tribo para formar um povo próprio chamado os "Kanoose".

Enquanto os "Moospell" demandavam mais e mais alimentos, os outros "Koomba" começaram a não obedecer e tentaram organi-

zar uma nova força de defesa para fazer frente à magia e às agressões dos "Moospell".

1.8 ANO PRÉ-HISTÓRICO 996

Os "Radumba" chegaram à Ilha Jurássica junto com os "Masai" dos que no início estiveram muito próximos.

Apesar dos "Radumba" serem cruéis e agressivos, resolveram parar de matar homens e dedicar-se exclusivamente à caçar animais.

É por isso que desenvolveram um novo aparelho de caça, reforçando ao mesmo tempo sua potência. Construíram o seu povoado no sul-este da Ilha Jurássica, muito longe dos "Masai".

1.9 ANO PRÉ-HISTÓRICO 1013

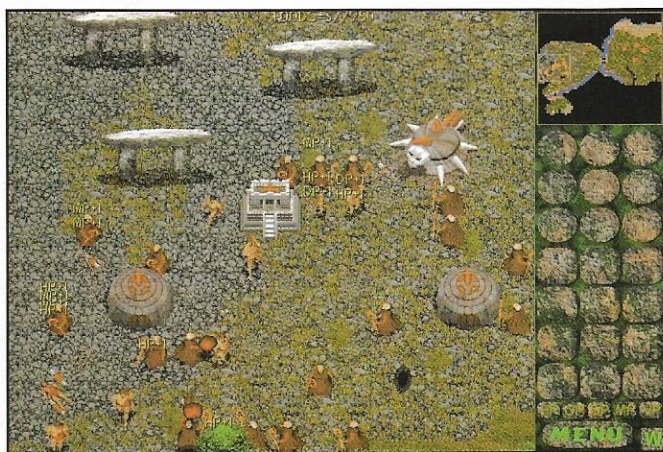
Uma tribo muito pacífica chamada os "Romack", procedente do pólo sul, desejava viver num local tranquilo e com calor.

À procura desse local chegaram até à Ilha Jurássica muito contentes por ter encontrado o que procuravam. Instalaram-se por tanto lá. Dedicavam-se à caça e a sua vida passava pacificamente. Mas não sabiam que na ilha havia mais tribos.

2. INSTALAÇÃO DO JOGO

2.1 REQUERIMENTOS

- Procesador 486 DX2 ou superior.
- Windows 95 ou MS-DOS 5.0 ou superior.
- Como mínimo 8 MB de memória (16 MB recomendados)
- Rato, teclado.
- Placa Sound Blaster ou compatível.
- Placa VESA SVGA.
- Unidade de CD-ROM 2X (recomendado: 4X).



2.2 INSTALAÇÃO

Sob MS-DOS:

Vá até à unidade de CD-ROM onde estiver o CD do Jurassic War. Digita por exemplo "D" e carrega a seguir no "Enter". Digita "Install" para executar o programa de instalação. Digita o directório onde deverá instalar-se o jogo. Prime o botão do rato acima do "Begin" para iniciar a instalação ou então no "Cancel" se não quiseres instalar o Jurassic War.

Sob Windows 95:

- Prime o botão do rato no "Start", a seguir no "Program", e no fim, no "MS-DOS".
- Vá até à unidade de CD-ROM onde estiver o CD do Jurassic War. Digita por exemplo "D" e carrega a seguir no "Enter".
- Digita "Install" para executar o programa de instalação.
- Digita o directório onde deverá instalar-se o jogo.
- Prime o botão do rato acima do "Begin" para iniciar a instalação ou então no "Cancel" se não quiseres instalar o Jurassic War.

SETUP.

Após a instalação do programa, será preciso executar o programa "setup" a fim de configurar a placa de som.

- Vá até ao directório onde estiver instalado o Jurassic War. Por exemplo: Digitar "cdpwar" e carregar no "Enter".
- Digita "setup" para executar o programa "setup".

3. OPÇÕES DE JOGO

Após ter instalado o programa e configurado o programa "setup", digita "pwar" no directório onde

estiver instalado Jurassic War. Assim poderás começar a jogar.

3.1 O MENU PRINCIPAL

- New: Começar novo jogo.
- Load: Carregar jogo anteriormente guardado.
- Option: Definir as opções do jogo.
- Multiplayer Game: Função multi-jogador através do modem.
- Replay Introduction: Ver animação da intro.
- Help: Ajuda.

Carrega com o botão do rato no "Option" para carregar o seguinte menu de opções de jogo. Carrega com o botão do rato no "Sound Controls" para carregar o seguinte menu de controlo do som.

3.2 O MENU MULTI-JOGADOR

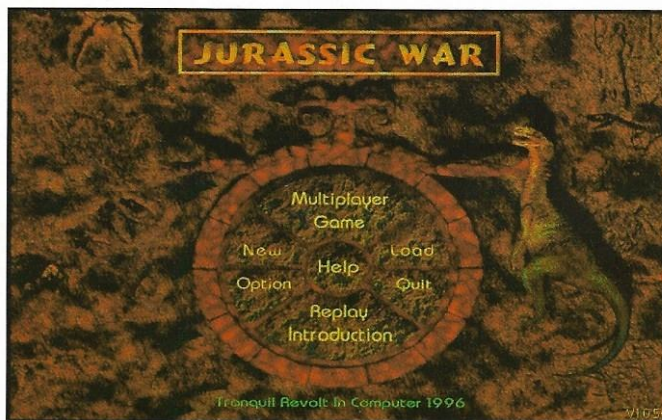
Prime no botão do rato sobre no "Multiplayer game" do menu principal e carregar-se-á o menu "multi-jogador".

Com Setting:

- Indica a ligação de série (null modem) ou bem COM port assim como a frequência baud:
- Com & Info: Indicar Com port.
 - Baud Rate: Escolher uma frequência "baud" mais baixa entre os computadores que estiverem a participar.
 - Modem INI String: Iniciar o modem.
 - Modem Call Waiting String: Bicha de espera do modem.
 - Dial Type: Indica o sinal telefónico: tonos ou impulsos.
 - Save: Guardar configuração actual.
 - Default: Voltar à configuração anterior.
 - OK: Sair para o menu anterior.

Null Modem

Escolhe as informações em com



setting a fim de estabelecer a ligação de série (null modem).
Modem

Cargar-se-á o menu seguinte.

3.3 CONTROLO DE JOGO "MULTI-JOGADOR"

HOST (ou SUB)

- Mode OPPONENT: Neste modo o adversário será a outra pessoa.
- COMPANYY: Neste caso a outra pessoa será tratada como amiga.
- Name: Escrever o nome no HOST (SUB)
- Group Select: Escolher uma ou várias tribos. Se a tribo seleccionada for a mesma, o HOST terá prioridade para escolher.
- Start Unit: Escolher a quantidade inicial de pessoas.
- Food: Escolher quantidade inicial de comida/alimentos.
- Event: Se se seleccionar "ON", então um evento terá lugar durante um jogo.
- Select map: Escolher um mapa.
- Message: Mandar uma mensagem para um outro jogador.
- Start: Começa o jogo "multi-jogador".
- Cancel: Voltar para o menu anterior.

4. JOGAR COM O JURASSIC WAR

Digita "pwar" no directório onde estiver instalado o Jurassic War. Prime com o rato no "New", menu principal para começar um jogo. Prime com o botão do rato numa das tribos e a seguir no "Select".

4.1 O ECRÃ DO JOGO.

- Menu: Carrega no botão do rato para carregar num dos menus do jogo.
- W: Põe ou bem tira a janela de informação no lado direito do ecrã.
- HP: Estado de saúde.
- OP: Força ofensiva.
- DP: Força de defesa.
- MP: Força mágica.
- VP: Velocidade.

4.2 O MENU DO JOGO

- Carrega com o botão do rato no "Menu" ou então digita (F10).
- Save: Gravar um jogo.
 - Load: Carregar um jogo já gravado.
 - Pause: Interromper um jogo.
 - Option: Marcar as opções de jogo.

- Restart Scenario: Começar a actual missão novamente.
- Exit: Voltar para o menu principal.

4.3 COMO ARMAZENAR ALIMENTOS?

Após ter escolhido uma personagem ou unidade do jogo, carrega com o botão direito do rato no "Food Item" e a seguir no "Food Storage" para a personagem levar todos os alimentos para o armazém dos comestíveis. É possível igualmente escolher uma personagem e carregar a seguir no botão da esquerda do rato sobre o "Auto Icon" do menu da direita.

A personagem levará até ao armazém todos os alimentos excepto 50 unidades, voltando a seguir para a posição onde antes se encontrava.

4.4 COMO É QUE SÃO CRIADAS AS PERSONAGENS?

Em primeiro lugar, escolhe a construção onde deverá ser gerada a personagem e depois, o símbolo da personagem desejada.

4.5 COMO É QUE SÃO GERADAS AS CONSTRUÇÕES?

O santuário vai mudar de aspecto conforme à tribo, mas o método de geração das construções vai ser sempre o mesmo, isto é, como se segue:

Se se carregar no botão do rato sobre o santuário irão aparecer no menu da direita as construções que podem ser geradas. Se houver comida suficiente para criar construções, então carrega com o botão do rato sobre o criador da construção. Levando o criador até ao local onde desejares colocar a nova unidade e premindo o botão do rato sobre o ícone das unidades no menu da direita, começará a aparecer o prédio.

4.6 COMO É QUE SÃO GERADOS OS OBJECTOS?

4.6.1 Comprar objectos.
Ao carregar com o botão do rato sobre o quarto de armas, os objectos irão aparecendo no menu da direita. Quando for possível gerar alimentos

suficientes, premindo com o botão do rato sobre o objecto desejado, os objectos aparecerão em redor do quarto de armas. Após ter escolhido uma personagem, levando o rato até ao objecto faremos com que essa personagem pegue no objecto para utilizá-lo como arma.

4.6.2 Vender objectos.

Se escolheres uma personagem, os seus objectos vão aparecer no menu da direita. Se premires o botão direito do rato acima do objecto que quiseres vender e a seguir no quarto de armas, poderás vender o objecto por metade do preço que tiveres pagado anteriormente.

4.6.3 Como efectuar a troca de objectos entre personagens?

Se escolheres uma personagem, os seus objectos vão aparecer no menu da direita. As armas trocam-se premindo com o botão direito sobre o objecto que se quiser trocar e a seguir sobre a personagem que se desejar armar.

4.6.4 Como podem ser os objectos utilizados ou deixados?

Se escolheres uma personagem, os seus objectos vão aparecer no menu da direita. Carrega no botão sobre o objecto que desejares utilizar.

Carrega o botão direito do rato sobre o objecto que desejares deixar.

Enquanto estão a ser fabricados escudos no quarto de armas, o nosso santuário está a ser atacado.

4.7 COMO SE MEXE OU ATACA UMA PERSONAGEM?

Se premires com o botão numa personagem e movimentares a seguir o indicador do rato através

do cenário ou então no mapa, o indicador tomará a forma de uns pés. A personagem avançará para onde quiseres se carregares com o botão no local para onde quiseres deslocar-te.

Se colocares uma personagem em cima de um inimigo, estarás pronto para atacar e se premires no botão do rato, então atacarás. Arrastando o rato com ajuda do botão esquerdo seleccionarás todas as personagens situadas no espaço gerado.

5 AS PERSONAGENS

5.1 HOMENS PRIMITIVOS E MÁGICOS.

HOMEM PRIMITIVO:

O homem primitivo é criado nos quartéis. É o mais fraco de todos mas numa batalha é capaz de se tornar num guerreiro ou ainda num homem musculoso.

Também pode utilizar ou possuir diversos objectos.

GUERREIRO:

O guerreiro pode ser criado nos quartéis. Também pode utilizar ou possuir diversos objectos.

CRIADOR:

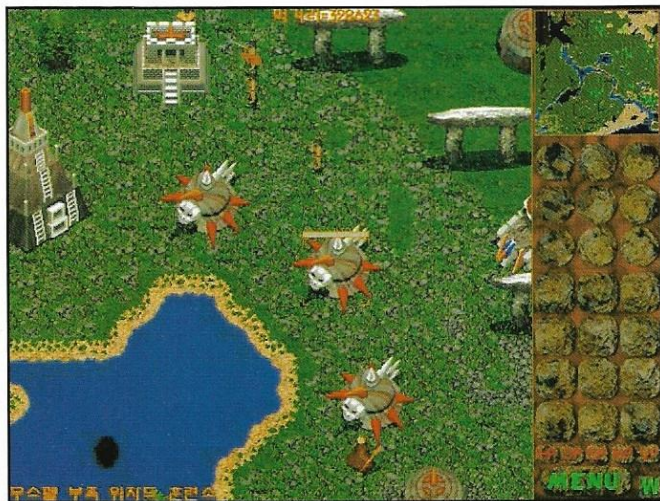
O criador é um homem primitivo que cria unidades. Ele próprio pode ser criado no santuário. Pode levar objectos mas não pode usá-los. Enquanto está a criar unidades, deixa seus objectos em redor da construção que estiver a iniciar.

SILFIDE:

A silfide é uma mágica dos Kanoose e ela própria pode ser criada no prédio das silfides.

MÁGICO:

O mágico tem o aspecto de um velho e pertence aos Moospell. Pode ser criado no palácio dos mágicos.



WARLOCK:

O Warlock tem o aspecto dum monstro e pertence aos Moospell. Pode ser criado na construção do Warlock.

RANGER:

O Ranger tem aspecto de anão e pertence aos Romack. Pode ser criado na casa dos Ranger.

5.2 ANIMAIS E PLANTAS

Mamute:

O mamute alimenta-se de ervas e mora na planície. Não é agressivo e proporciona muita carne para os homens primitivos comerem, pelo que o mamute é o animal mais atacado. No entanto, defende-se com os seus fortes colmillos.

RINOCERONTE:

O rinoceronte mora nos bosques ou nos pântanos, podendo tornar-se muito agressivo. A maior parte dos homens primitivos estão com muito medo dele.

TIGRE:

Apesar de viver por vezes em grupos, o tigre age normalmente sozinho. Não aceita mais ser nenhum no seu território.

LEOPARDO:

O leopardo vive em grupos no bosque. Por causa da sua fraqueza, é atacado com frequência.

Coiote:

O coioite vive em grupos no bosque. Por causa da sua fraqueza, é

atacado com frequência.

ERVA VENENOSA:

O cheiro venenoso desta planta provoca confusão mental, tornando-se perigoso para a saúde duma personagem.

COGUMELO VENENOSO:

Prejudica altamente a saúde e a força de uma personagem.

5.3 DINOSSAUROS

VELOCIRAPTOR:

Os Tyrano treinavam este malvado dinossauro caçador. Pode utilizar como armas todas as partes do seu corpo. As suas garras são as armas mais perigosas. É muito rápido e esperto.

CARNOTAURUS:

Este dinossauro carnívoro foi treinado pelos Koaka, quem o usam para a luta terrestre.

RHAMPHORHYNCHUS:

O dinossauro voador foi treinado pelos Koaka. Os Radumba atacam-no normalmente com frechas e bumerães.

TRICERATOPS:

Os Tyrano treinaram este dinossauro. Os seus cornos podem magoar até deixarem lesões mortais. Tem muita força e sabe defender-se muito bem. Só tem uma desvantagem: não é demasiado ágil.

DILOPÓSÁURUS:

Mide apenas 2 metros. No

entanto, é um lutador muito perigoso por causa do veneno que lança. Sabe como sobreviver em zonas muito secas. Foi treinado pelos Tyrano.

TYRANOSAURUS:

Este monstro carnívoro tem um tamanho de mais de 5 metros. É portanto o dinossauro mais forte. É reconhecível através das suas fortes patas e suas garras curtas.

STEGOSAURUS:

Tem um enorme osso na cabeça e movimenta-se muito devagar. Apesar disso, é perigoso para quem caçar desarmado.

STAURICOSAURUS:

Apesar de ser relativamente pequeno e nem tão forte como o Triceratops, a sua força continua a ser superior á de muitos animais.

5.4 OBJECTOS

5.4.1 Objectos normais.

Alimentos:

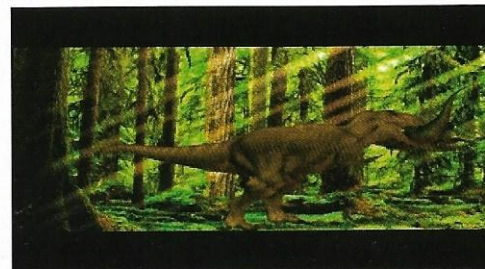
Na caça obter-se-ão os alimentos. Os alimentos serão imprescindíveis para gerar unidades, objectos e ainda, para as personagens recobrem a saúde. É possível armazená-los no quarto dos comestíveis. É preciso guardar a comida e segurança; senão se fizer assim, poderá ficar estragada.

ESPADA DE PEDRA:

É a arma mais eficaz na caça e na luta. Os Masai começaram a fabricar estas armas.

LANÇA DE PEDRA:

É uma arma muito especial que pertence aos Masai. É apropriada, sobretudo, para a luta contra os dinossauros.



ACHA DE PEDRA:

Os Masai e os Romack produzem esta acha no quarto de armas. Utiliza-se na maior parte dos casos, para caçar animais.

BUMERÃ

As tribos que contam com um quarto de armas fabricam o bumerã. Este instrumento não provoca feridas mortais mas pode magoar muito aos mágicos porque o local onde é lançado constitui a fonte da magia dos mágicos.

FRECHA VENENOSA:

É um invento muito eficaz dos Romack. Permite o ataque desde muito longe. Os dinossauros, no entanto, estão em grande parte protegidos contra este género de arma, por causa da sua grossa pele.

FRECHA DE FOGO:

É mais uma invenção dos Romack e muito eficaz nos ataques. Mas esta arma não prejudica aos mágicos porque quando se trata de fogo, isso é com eles.

FRECHA:

Devido a que é possível utilizar esta arma desde a distância que se quiser, a frecha é perigosa para homens, animais selvagens e mesmo para os dinossauros. Não é possível utilizá-la junto com um escudo, pelo que não deveria ser empregue na luta "corpo a corpo".

ESCUDO DE MADEIRA:

Para proteger-se das frechas.



ESCUDO DE FERRO:

Este escudo, construído pelos Masai, serve para proteger-se da acha de pedra e da espada de pedra, para além de ser muito eficaz contra as frechas.

5.4.2 Objectos para recobrar a saúde.

PERA:

Tira a sede durante a caça.

MAÇÃ:

A maçã é produzida no quarto de armas dos Romack. Contém um líquido que faz com que os caçadores cansados da caça e da luta, recuperem as forças.

ERVAS:

O seu efeito positivo é superior ao da pera e da maçã.

GINSENG:

Foram os Romack a descobrir esta planta. É o melhor meio para recuperar a saúde e as forças.

5.4.3 Objectos lendários

A ESPADA CELESTE:

Esta espada azul foi encontrada pelos Tyrano. Proporciona uma potência no ataque enorme.

A ESPADA DO LUAR:

É um objecto lendário encontra-

do pelos Hardoono, uma lendária raça de guerreiros pertencentes aos Koaka. Proporciona mais coragem.

FILTRO:

Os Kanoose encontraram este filtro que é capaz de curar muitas doenças.

ACHÁ DA OBSCURIDADE:

Diz-se que existe só a obscuridade. Quem possuir esta arma, ficará um lutador muito forte.

MINERAL DE ROCHA:

Este mineral de rocha pertence a Ether, o deus da luz. Mas Ether perdeu o mineral no caminho após ter visitado Odin. Então Perox, deus da obscuridade mandou os Moospell procurá-lo.

Encontraram-no, e possuindo este mineral, o Perox conseguiu umas forças mágicas espectaculares.

OLHO DE DRAGÃO:

O olho de dragão é uma pedra preciosa encontrada pelos Romack. Esta pedra possibilita aos mágicos a visão além, pelo que podem descobrir seus inimigos desde muito longe.

ESCUDO DE LUA:

É uma protecção dos Koomba

para se defenderem de todo gênero de ataques.

MARTELO DA OBSCURIDADE:

O guerreiro Kisno encontrou esta arma mas os Masai roubaram-lha.

Todos os que vêm o martelo na obscuridade ficam logo com muito medo.

MARTELO DE VULCÃO:

Um guerreiro muito engenhoso e inteligente dos Radumba, Sontar, encontrou o martelo cheio de lavas.

O martelo de vulcão só poderá ser levado por um guerreiro com muita força e coragem.

ESCUDO DE SOL:

A maior luz a reflectir-se no escudo, maior será a sua eficácia.

5.4.4 Objectos para uma protecção especial

- SAPATOS DE COURO.
- COLAR DE OSSOS.
- PULSEIRA DE OSSOS.
- LUVAS.
- PAU COM CAVEIRA.

6. PRIMEIROS PASSOS PARA NÃO SER CAVERNÍCOLA MORTO

Nesta secção vêm indicados os primeiros passos a tomar no Jurassic War para garantir a sobrevivência da tua tribo. Nesta época o elemento mais prezado para nós não vai ser o ouro nem outro metal precioso qualquer: será a comida. É claro que com o armazém repleto a nossa tribo não irá passar penúrias nas épocas em que os rigores do céu assolem a terra sobre a que caminhamos.

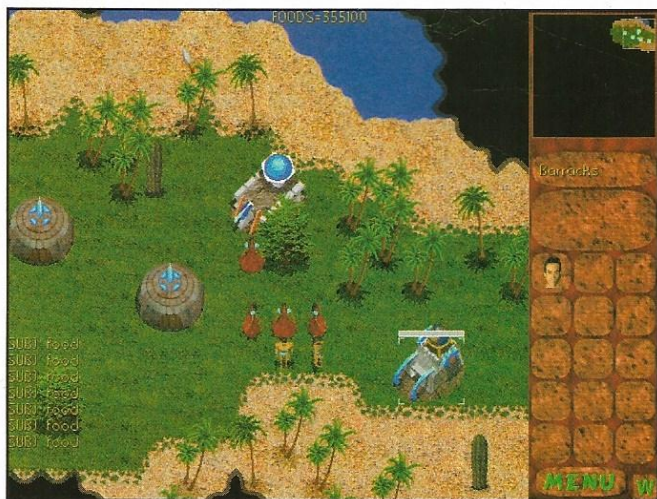
Nos primeiros tempos da nossa

aventura, portanto, será necessário arranjarmos uma boa quantidade de comida para a seguir poder ir avançando no jogo. Uma maneira de conseguir comida vai ser esmagar os nossos inimigos e armazenar a sua carne (basta clicar sobre o cadáver e os nossos obedientes cavemícolos ocupam-se do assunto). A armazenagem da comida vai constituir um problemzinho mas tudo nesta vida tem solução. Treina um dos teus homens na construção e o problema ficou resolvido.

Dentro do processo de evolução, começaremos a ensinar a nossa tribo nas artes da construção. Deveremos para isso levantar a primeira das nossas construções: o Santuário. Uma vez construído, poderemos lá enviar alguns dos nossos trogloditas para eles aprenderem a construir o seguinte prédio importante: o Armazém dos Alimentos.

7. A SOBREVIVÊNCIA É A CHAVE

Para adestrar um dos nossos homens será apenas necessário clicar no ícone do prédio (que aparece no marcador) que quisermos construir e um dos nossos homens começará logo a ser adestrado. Uma vez o ensino concluído, poderemos levantar o armazém dos alimentos no terreno que tivermos escolhido. O primeiro obstáculo ficou ultrapassado, agora é só armazenar a comida que conseguirmos arranjar. Após garantirmos as provisões de comida sem as que os nossos homens acabariam fenecen-



do, deveremos ocuparmos do lado belicoso da nossa tribo. Com ajuda dos Barracões e das Armarias iremos adestrar os nossos homens nas técnicas de combate, forjando armas mais e mais poderosas. A partir dessa altura qualquer tribo inimiga que tentar invadir-nos, deverá pensar nisso antes duas vezes. Tudo vai depender também da tribo que tivermos escolhido porque em algumas a magia não está tão desenvolvida como pode ser por exemplo a arte da guerra. O jogo fica desta maneira mais cheio de pormenores, o que se irá traduzir em mais diversão.

Antes de correr o risco de entrar em batalha com uma tribo inimiga, será fulcral estudar bem o terreno para saber onde se encontram as manadas de animais selvagens para arranjar comida ou se calhar em que zonas poderemos ser atacados pelos nossos inimigos. Mais um conselho: antes de efectuar o ataque final à base dos nossos inimigos, deveremos ter a certeza de que todas as nossas unidades sejam munidas de tudo o melhor que tivermos podido atingir em termos de tecnologia.

Nos ataques não deveremos juntar simplesmente um grupo de soldados e partir sem pensar porque provavelmente serão dizimados pelos inimigos e pelos dinossauros. É melhor experimentar com técnicas de assalto e surpresa, circundando nossos inimigos um a um, avançando de seguida pouco a pouco até ao seu santuário, o nosso alvo.

Isto dito, resta-nos apenas seguir as instruções marcadas pela missão na que estivermos

envolvidos e ir construindo novos prédios para assentar as nossas cidades primitivas.

8. PROBLEMAS TÉCNICOS

Nesta secção vamos tratar os eventuais problemas relativos ao funcionamento do jogo Jurassic War e suas soluções. Antes de passar a ver esta secção e se detectar algum problema de funcionamento, certifique-se de que seguiu cuidadosamente os passos para a instalação, configuração e execução do jogo.

• Problema:

Ao executar o programa perde-se visibilidade no ecrã.

• Solução:

A sua placa de video não é compatível com o standard VESA 1.2 ou superior. Em consequência deverá instalar um controlador actualizado que resolva seu problema de incompatibilidade. Por exemplo, o driver UNIVESA da companhia SciTech foi provado com este título funcionando espectacularmente. Para mais informação acerca deste software pode visitar a página web da companhia: www.scitechsoft.com.

• Problema:

Ao executar o programa aparecem problemas com o som.

• Solução:

A sua placa de som bem não é Sound Blaster compatível ou bem não está bem configurada. No segundo caso deverá executar o programa de setup de som e estabelecer os parâmetros correspondentes à placa instalada no seu equipamento.

• Problema:

Durante os jogos multi-jogador não aparecem todos os jogadores dentro da partida.

• Solução:

É possível que não se tenha estabelecido uma boa ligação, aparecendo numerosos problemas de sincronização entre os lugares de jogo, o que leva à desapareição de participantes no ecrã. A causa deste problema pode ser uma falha na ligação telefónica, barulho na linha ou problemas de correcção do modem utilizado.

Reinicie a comunicação a fazer uma prova.

9. SERVIÇO TÉCNICO

O programa foi testado em profundidade para todas as configurações permitidas. No entanto, se encontrar algum problema técnico quando ten-

tar executar a aplicação, é favor entrar em contacto com o nosso serviço técnico. Pode ainda ligar ao telefone (34 + 91- 3040622) as terças e quintas das 16:00 às 18:00 h. Sendo este um produto de venda massiva, pedimos-lhe que siga atenciosamente as instruções de funcionamento antes de ligar para o nosso serviço técnico.

A maior parte dos problemas ocorrem normalmente por falta de informação. É recomendável efectuar o telefonema com o computador acesso, no ponto onde foi detectado o problema.



MOTOBOAT 2000



Motoboat 2000

1. Introdução

HISTORIA

• TERCEIRO MILÉNIO

Nesta época de mudanças, os desportos relacionados com o mundo do motor estão em cabeça das listas das competições mais populares do planeta. Estes espectáculos contam com um numeroso grupo de fervorosos seguidores, que chegam em massa aos velódromos onde têm lugar as corridas. Tão forte atracção deve-se em grande parte, ao risco que acompanha à pilotagem dos veículos participantes. Admirar ao vivo cómo arriscam o pescoço os pilotos de monstros tais faz enlouquecer aos espectadores do mundo inteiro, adictos às emoções fortes e à adrenalina.

Mais um factor definitivo no sucesso destas competições foi a evolução tecnológica na área da automação acontecida durante as últimas décadas. As velozes máquinas de outrora transformaram-se em autênticos projectis, disparados através dos ultravastos circuitos a velo-

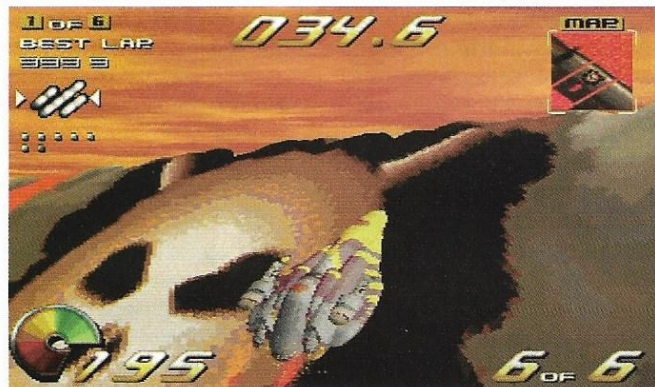
idades desproporcionadas. Os pilotos participantes são tratados como verdadeiras estrelas. Mas todos eles sabem que, se se anda à procura do espectáculo da máxima velocidade, nos circuitos mais perigosos, é nos Campeonatos Mundiais de High Speed Combat onde se deve procurar.

"O trovão estronde na distância..."

DESCRIÇÃO

THUNDER ARROWS.

Os OFF-Shore classe Thunder, chamados Thunder Arrows, são o último grau na evolução das lanchas de alta velocidade do século XX. Foram especialmente concebidas para navegar sobre qualquer fluido imaginável. São capazes mesmo de realizar deslocações curtas sobre superfícies rochosas. Graças aos seus potentes motores, conseguem desenvolver velocidades superiores à do som. Quanto à seu sofisticado design, os Thunder Arrows são capazes de manobrar com um conforto incrível e uma rapidez espantosa, mesmo ao desenvolverem velocidades de ponta, sem



precisarem de reduzir brusca-mente a velocidade.

• FALEMOS DO SEU EQUIPAMENTO DE ORIGEM.

Vêm ainda fornecidos com certas ajudas à pilotagem, nomeadamente o computador de bordo, que em ligação com os SAT-Comn, é capaz de oferecer ao piloto uma vista aérea do circuito pelo que está a guiar. O sistema de armamento destas máquinas merece um capítulo aparte. O High Speed Combat praticado pelos pilotos do THUNDER Arrows requer um potencial de fogo além do normal num veículo de competição, o que torna estas pequenas lanchas em autênticas máquinas de guerra.

Armadas até aos dentes, estas lanchas portam no seu interior desde os típicos 'Ligth Laser', até aos precisos 'Seek Torpedoes', passando pelos exóticos 'Natural Disasters' (estas maravilhas, simulam os efeitos das catástrofes naturais mais destruidoras, furacões, tsunamis, lufadas de vento...).

• E O NOSSO PAPEL NISTO TUDO.

Como piloto de um destes Thunder Arrows, concorreremos

junto a uma das três equipas mais importantes, nos Campeonatos Mundiais de High Speed Combat. Lutando contra os mais experimentados, correndo nas pistas mais perigosas e utilizando a nossa destreza para não cair para fora da pista e para "eliminar" as eventuais molestias apresentadas pelos adversários.

"Domina a água e a força do trovão será tua"

2. Descrição do Jogo

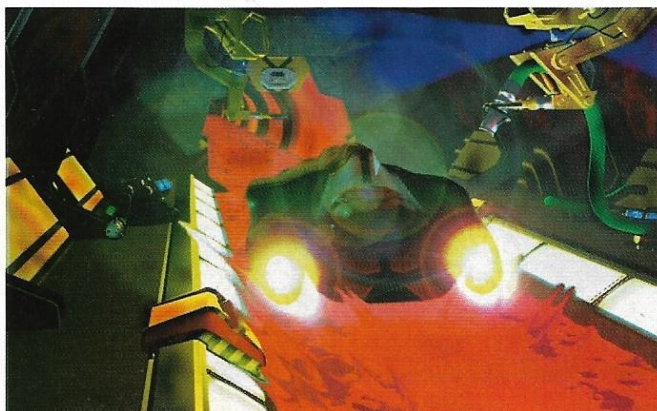
CARACTERISTICAS TECNICAS

VPT, (VOLUMETRIC PIXEL TERRAIN).

- ALTA Resolução 640x400.
- Animação em tempo real sobre o voxel, (ondas gigantes, salpicaduras, sombras ...).
- Suavizado de superfícies, mediante Interpolação de Cores.
- Superfícies Reflectidoras.
- Maior resolução de perto.
- Céu abatido.
- Representação de extensões enormes em apenas 8Mb.
- Mais de 20 fps num Pentium 100Mhz

CUBIC 3, (3D MATRIX).

- Modelos 3D com mais de 10.000 poligonos em movimento.



- Fontes de luz dinâmica.
- Morphing em tempo real.

AQUAMAKER.

- Gerador de Fluidos Realistas
- Dinâmica de Fluidos.
- Viscosidade Variável.
- Correntes Submarinas.

PHISYCS

- Gravidade.
- Roçamento, Inércia e Aceleração realistas.
- Dinâmica de Partículas.
- Efeitos Meteorológicos.
- Efeito Flare.
- Explosões e Fumo.
- Tombos, Pulos e Derrapes.

2D SPRITES.

- Uso de técnicas RayCasting para projectar sprites 2D em 3D.
- RGB Ghost Layering, (efeitos de transparência segundo canais de cor RGB).

MUSICA / FX.

- Soundtrack de 12 músicas, em pista de Audio CD, (qualidade digital).

- Som 3D.
- Efeito Panning em FX's.

SUPOORTE PARA JOGO MULTI-UTILIZADOR.

- Rede IPX.
- Modem.
- Cabo Série.

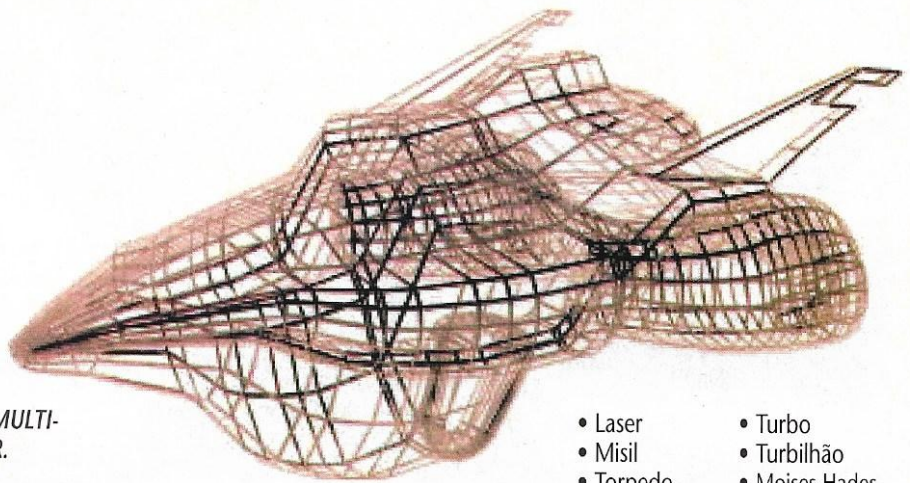
NÚMERO DE CIRCUITOS

- 15 Circuitos FotoRealistas.
- Variados entornos naturais, (caminhos de montanha, glaciares, vulcões, ilhas, ...).
- Acidentes Geográficos, (abismos, cruzamentos, pulos, descidas, despenhadeiro, ...).
- Inteligência progressiva nos competidores, (condução e agressividade).

3. Dinâmica de Jogo

OBJECTIVOS

A corrida já começou !!. No THUNDER, vamos competir



contra mais 5 pilotos, no High Speed Combat. Deveremos pôr a nossa vida em perigo em cada corrida, extremado a travagem até ao máximo nas curvas, acelerando a fundo nas rectas e utilizando a nossa habilidade para pilotar para não sermos atingidos por competidor nenhum e poderemos chegar ao fim entre os três primeiros.

DESCRIÇÃO DO ARMAMENTO E ÍTEMS

O Thunder Arrow dispõe de um variado leque de armas. Em total será possível escolher entre 10 tipos de armas ofensivas e defensivas:

- Laser
- Misil
- Torpedo
- Mina
- Escudo
- Turbo
- Turbilhão
- Moises Hades
- Tsunami
- Thunder

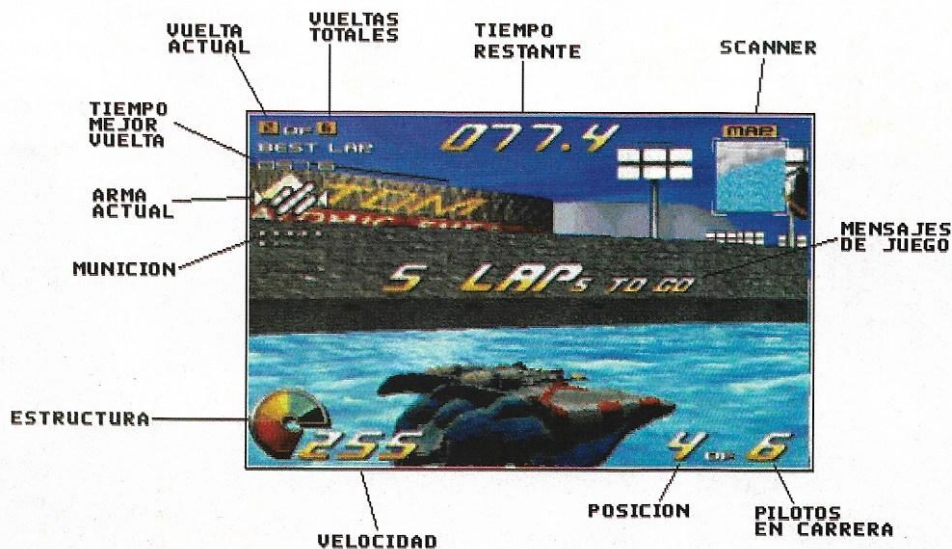
LASER

Está formado por dois feixes de luz amarela gerados por dois indutores. Pode-se afirmar que é a "arma base" dos Thunder Arrows. A munição só se esgota se se fizer um uso excessivo dela, o que viria acompanhado de um sobre-aquecimento. Recupera-se uma unidade de laser por segundo.

É a arma mais rápida, bem que quem a recebe não resulta muito magoado, embora a sua velocidade fique reduzida para metade. É a única que pode destruir as minas. Cada um dos feixes de luz tem uma vida máxima de 0.5 segundos, se não colissionar antes disso com o que tiver a volta (o fluido de competição também faz parte do cenário), com uma lancha ou com uma mina.

MISSIL

Os Thunder Arrows possuem uma lançadeira de missis. Estes projectis são os mais destructivos do grupo de armamentos tradicionais. O seu choque com uma lancha inimiga traduzir-se-á numa grande perda de energia, para além de, se não termos o escudo activo, provocar que a nossa lancha tombe mais a inevitável perda de tempo.





Se chocar indirectamente, isto é, perto da lancha (inclusive a do lançador) a onda expansiva vai produzir perda de energia e tombo, embora em proporções menores. O seu tempo de vida é de 4 segundos excepto quando houver uma colisão anterior quer com o entorno quer com as lanchas.

TORPEDO

Quando se seleccionar, não vai aparecer aparelho nenhum na nossa lancha. Isto é devido a que é uma máquina de guerra submarina. No que diz respeito às características é similar ao missil, salvo que vai seguir à lancha mais próxima mediante uma espécie de radar de som. É um bocado mais lenta do que o missil e não mágoa tanto nem tem onda expansiva. O tempo de vida é o mesmo que o do missil, mas não choca logicamente com os fluidos de competição.

A capacidade de seguir as outras lanchas não é perfeita, devido nomeadamente a duas causas: a capacidade de rotação do torpedo é, em geral, menor da que as lanchas, e ainda, porque pode entrar em colisão com rochas antes de chegar ao destino. Por isso deverão ser utilizados com sabedoria. Se, por exemplo, um torpedo for lançado quando a lancha esteve acima da rocha, grande parte dos que tivermos acumulados perderiam-se em vão. A mesma coisa acontecerá se lançarmos missis sob o fluido, sofrendo ainda a sua onda de expansão.

MINA

Se bem as anteriores eram armas sobretudo ofensivas, aparece aqui pelo contrário uma que não. Quando a nossa nave

é seleccionada, tira da sua parte posterior um "soltador de minas".

As minas podem ser depositadas por TODO lado no circuito, e é claro que no chão. Ficarão ali paradas até "alguém as comer", alguém as disparar ou se destruírem sozinhas após 3 segundos. Os danos provocados por elas são similares em todos os aspectos aos produzidos pelo torpedo.

ESCUDO

Trata-se de um campo de força que envolve toda a lancha como uma luz a rotar a volta do veículo. Só se nota a sua presença ao ser desactivada, não mostrando sinal nenhum ao ser seleccionada. O escudo fica activado quando a nossa lancha receber o impacto de quaisquer arma que nos provoque uma perda de energia. Produzir-se-á este efeito mesmo quando não tivermos escudos para utilizar.

Evita danos graves à lancha, por forma a receber quatro

vezes menos danos dos habituais. Evita-nos ainda os tombos que se produzem ao receber as armas. O escudo tem uma duração de 10 segundos.

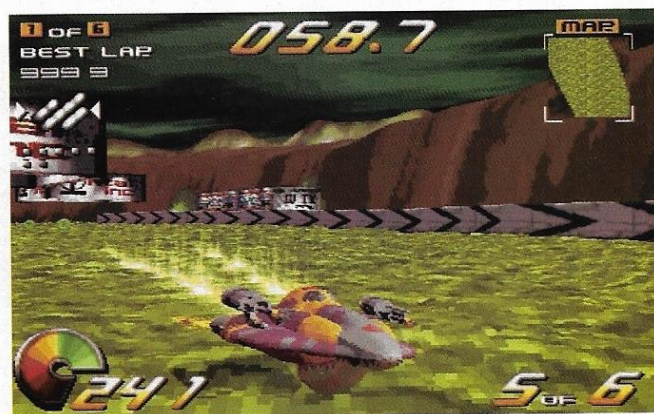
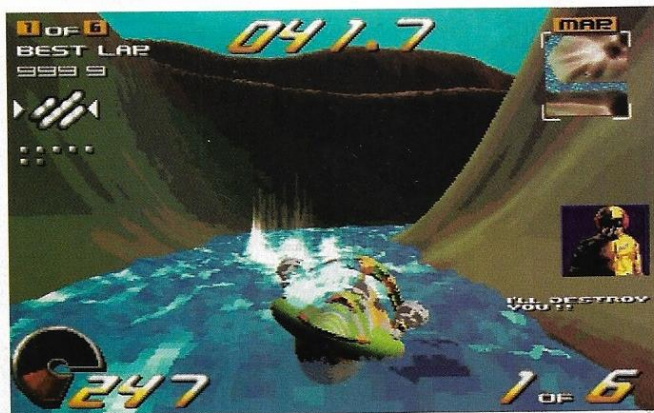
TURBO

Quando vemos aparecer uma espécie de secções nos Thunder Arrows, saberemos que seleccionámos o acelerador de turbinas. Usando-o a aceleração normal da nossa nave vai duplicar-se, e portanto a velocidade máxima é capaz de atingir o triplo, muitâ louco, não é?

A lancha será difícil para governar. Não será necessário acelerar para fazer avançar a lancha: controlar-se-á com ajuda do travão. A lancha elevar-se-á do chão devido à enorme velocidade atingida.

ARMAMENTO ESPECIAL

Neste grupo incluem-se todas aquelas armas excepcionais devido à sua potência e eficácia. Serão muito difíceis de encontrar, e no início não vamos ter nenhuma munição deste género (excepto em alguns circuitos...) Será preciso



dosé-las muito bem porque vão ser capazes de tirar-nos de muitas situações comprometidas.

Todas estas armas vêm munidas de um pequeno indutor de raios em forma de cogumelo, situado nas diferentes zonas da lancha, conforme a arma. Quando a activarmos voarão a nossa volta uns destelhamentos a indicar-nos que foi disparada.

TSUNAMI

É uma arma mais aquática. Atendendo à etimologia da palavra, de origem japonesa, poderemos imaginar que tipo de arma é. É uma enorme onda circular com centro no lançador que vai destruir todas as lanchas que encontrar no caminho.

A duração deste efeito é de aproximadamente 1 segundo e meio. Quando uma nave é atingida, experimenta uma ascensão de uma duração de 4 segundos, com o que perderá muito tempo, demorando em atingir-nos. Só se poderá lançar mais um quando houver desaparecido o efeito provocado pelo anterior.

MOISES -HADES

À partida poderia-se dizer que é similar a um míssil convencional, mas só nessa altura, porque esta é uma das armas mais destruidoras que existem. Para começar o míssil é já mais rápido do que um convencional. Mas a verdadeira diferença nota-se quando faz explosão. Quando isto acontece, solta as cabeças congeladoras que tem dentro e provoca que toda a área envolvente, num rádio importante, fique transformada em gelo.

Todas as lanchas que atinge e que estiverem sobre o fluido ficam imóveis durante 5 segundos. Para além disso, se o choque se produzir directamente na lancha, a energia desta ficará reduzida como se houvesse sido atingida por um míssil. Como acontecia no caso do tsunami, não será possível lançar mais um moises-hades com o tsunami activo.

TORNADO

Enquanto as anteriores armas especiais foram pensadas sobretudo para fazer perder tempo às lanchas inimigas, esta e o thunder foram concebidas para



fazer perder energia massivamente aos adversários.

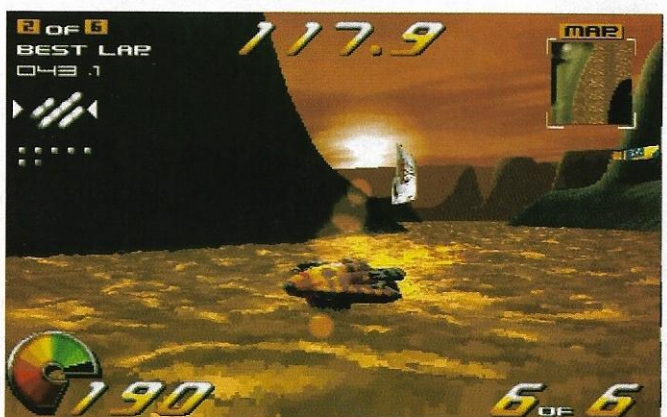
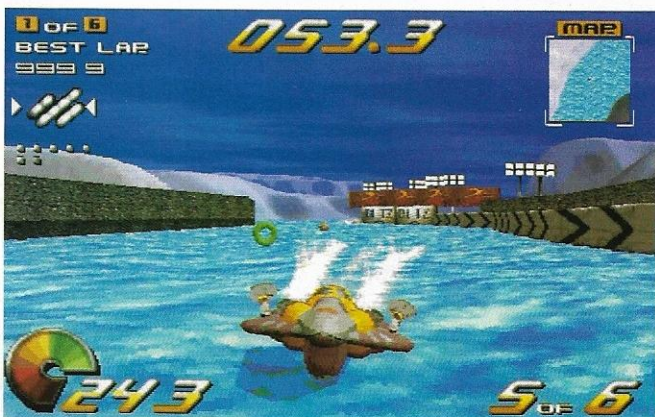
Quando a lançamos, poderemos observar como se forma à nossa frente, um turbilhão, ao mesmo tempo que o céu anuncia trovoadas. Quando estiver já formado, começará a avançar no sentido do percurso, como se fosse mais uma das lanchas.

O seu efeito consiste no seguinte: quando atingir uma lancha, irá metê-la dentro dele próprio, fazendo com que perca energia de forma continuada. Não vai soltar as lanchas até acabar (mais ou menos 12 segundos) ou saia do circuito. Enquanto a

lancha estiver dentro do turbilhão não pode realizar acção nenhuma, nem sequer mudar a arma. É preciso lembrar-se que é muito fácil atingir-nos a nós próprios. Não é possível lançar um turbilhão quando estiver activo um thunder ou outro turbilhão.

THUNDER

Pode ser considerada como a arma definitiva, a mais devastadora e certa de todas. Apenas ser lançado vai se dirigir à lancha mais próxima fazendo com que o céu fique cinzento. Por volta de 8 minutos depois cairá um raio sobre a lancha - alvo, dividindo a energia do inimigo por 10.





Jagdverband 44

Ninguém duvida que durante o decorrer do maior confronto bélico da história do homem, a Segunda Guerra Mundial, o papel representado pelos enfrentamentos aéreos foi determinante chegada a altura de decidir o final da disputa.

Prova da importância que teve a força aérea neste período foi a desesperada corrida tecnológica que teve lugar durante os primeiros anos da década de 1940, onde foram concebidos e fabricados inúmeros modelos de caças e bombardeiros. Mais e mais rápidos, mais manobráveis e no fim, definitivamente mais perigosos.

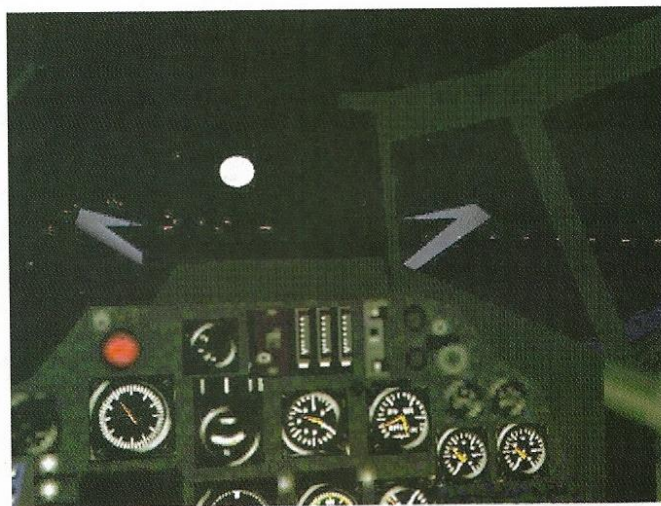
Contudo, entre todas as batalhas aéreas que tiveram lugar durante a guerra destacam acima de todas, os confrontos protagonizados pela Real Força Aérea (RAF) britânica, que junto à Oitava Força Aérea norte-americana iam enfrentar abertamente à poderosa Luftwaffe alemã apropriando-se dos céus europeus.

Durante esta luta de titãs, milhares de pilotos à frente dos caças e bombardeiros mais poderosos da altura, sacrificaram a sua vida na maior disputa aérea de sempre. O JADVERBAND 44: SCREAMING EAGLES, conta com fidelidade os confrontos mais desafiadores dessa época de vencedores e vencidos.

Heróis reais

JAGDVERBAND 44 era o nome de uma das esquadras de combate da Luftwaffe mais gloriosas de toda a história desta instituição guerreira. Um grupo de ases do ar que conseguiram esmagar seus inimigos graças à sua perícia na pilotagem de caças de combate.

Em lembrança de todos os heróis de ambos os bandos, que sulcaram os céus à frente das suas fiéis máquinas, o nome desta esquadra mítica serve para intitular um dos simuladores de combate aéreo 3D situado na Segunda Guerra Mundial mais ambi-



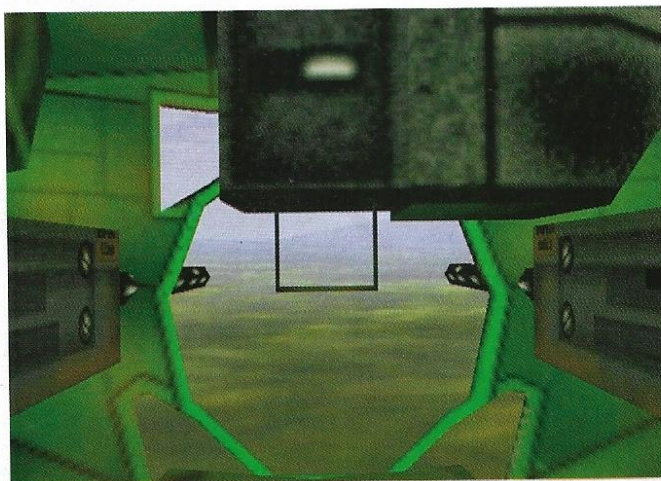
cioso dos que estão a ser desenvolvidos.

Aviões reais

Incluindo a hipótese de participar no conflito quer como membro da força alemã da Luftwaffe quer como parte da força aérea aliada, da RAF e da Eighth Air Force, o JADVERBAND 44: SCREAMING EAGLES oferece-nos não só a possibilidade de poder ver voar novamente os caças e

bombardeiros com mais carisma da Segunda Guerra Mundial, mas ainda de pilotar cada um destes aviões.

Desde o emblemático B-17 Fliging Fortress, até ao terrível caça noturno Bf-110... Mais de 30 aviões foram reproduzidos fielmente a partir das especificações dos modelos autênticos, a fim que o jogador possa sentir à frente do seu caça e embarcar-se nas cerca de 200 missões que foram concebidas para o jogo.



MESSERSCHMITT BF-109 G

VIRTUAL COCKPIT

O JAGDVERBAND 44: SCREAMING EAGLES IMPLEMENTA A TECNOLOGIA 3D, VIRTUAL COCKPIT, GRAÇAS A QUAL O JOGADOR DISPÕE DE UMA CABINE 3D, MODELADA COMO UMA CÓPIA EXACTA DAS REAIS. COM ESTA TECNOLOGIA, PARA ALÉM DE TER MAIS LIBERDADE QUANDO QUISSERMOS OBSERVAR O QUE ESTÁ A NOSSA VOLTA ATRAVÉS DOS VIDROS DA CARLINGA. OS INSTRUMENTOS DE VOO PARA OS QUE VAI SER POSSÍVEL OLHAR SERÃO COMPLETAMENTE FUNCIONAIS, ISTO É, OS RELÓGIOS IRÃO CORRESPONDER EM TEMPO REAL ÀS MEDIÇÕES QUE INDICAREM, ADICIONANDO SE FOR PRECISO, AINDA MAIS REALISMO AO USO DAS CABINAS 3D PRESENTEMENTE EXISTENTES.

Missões reais

Todas as missões do jogo foram elaboradas a partir de uma base histórica. Tiveram-se em conta os conflitos e escaramuças reais da guerra, a fim de não perder o ambiente histórico requerido por um título destas características.

Cabe referir que ao elevado número de missões, adiciona-se o desenvolvimento não linear de todas, dado o facto que as actuações realizadas numa missão podem influenciar

directamente as missões posteriores. O sucesso ou o fracasso dum movimento chave dos inimigo pode afectar o desenvolvimento da guerra.

Para imaginar todas as variações relativas à participação em missões que o jogo possibilita basta só sublinhar a escolha entre participar dentro da mesma missão como piloto de um dos caças que escoltam os bombardeiros até ao seu alvo, ou na pele de um dos artilheiros de um bombardeiro B-17, que deverão proteger o seu avião das máquinas adver-

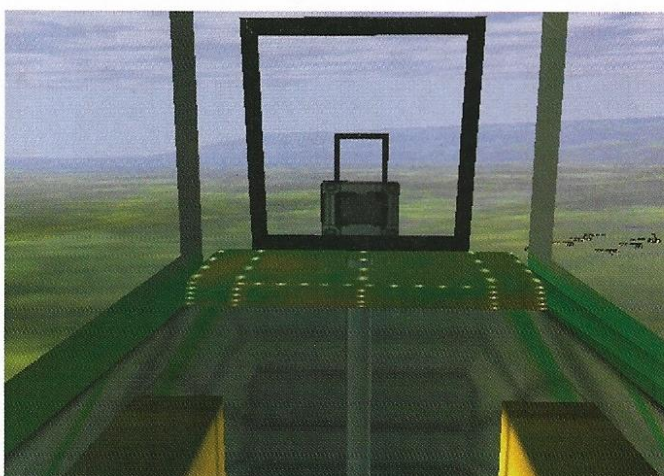
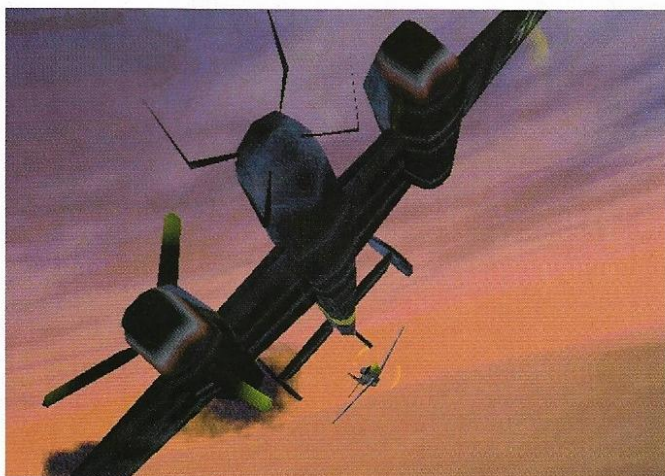


sárias que irão aparecendo a sua frente sendo mesmo possível desejar pilotar um destes adversários para ir à caça dos enormes bombardeiros norte-americanos.

O nosso papel dentro da batalha vai depender do bando que tivermos escolhido, do género de missão e ainda dos membros da nossa facção. Cada um deles vai exigir ao jogador umas habilidades e uma estratégia de jogo muito diferente.

Voos reais

O motor de voo do JAGDVERBAND 44 : SCREAMING EAGLES faz sentir ao jogador uma montanha de sensações que o introduzem na pilotagem de todos e cada um dos modelos recriados. O piloto sente a potência dos bombardeiros de quatro motores, a velocidade endemoninhada dos caças foguetes alemães estrondando no





MESSERSCHMITT BF-109 G



MESSERCHMITT BF-110G-4b/R7

VIRTUAL I-FORCE

TODOS NÓS SABEMOS QUE OS PILOTOS DE CAÇAS DE COMBATE SÃO OS SERES HUMANOS QUE AGUENTAM MAIOR FORÇA G DURANTE AS SUAS ARRISCADAS MANOBRAS DE ATAQUE OU EVASÃO. NO ENTANTO, NÃO HOUE ATÉ HOJE SIMULADOR DE VOO NENHUM QUE CONSEGUISSE INCLUIR ESSE EFEITO NAS VISTAS DA CABINE. O JAGDVERBAND 44 INCORPORA A TECNOLOGIA VIRTUAL I-FORCE, QUE SIMULA A FORÇA DA INÉRCIA QUE AFECTA AO PILOTO DURANTE O VOO PROPORCIONANDO MAIS MOVIMENTO À VISTA DO INTERIOR, PARA ALÉM DE ADICIONAR DIFICULDADE E REALISMO À REALIZAÇÃO DE MANOBRAS QUE VIEREM ACOMPANHADAS DE UMA CERTA BRUSQUIDÃO.

seu corpo todo enquanto é cirandado a vontade pelas fortíssimas forças gravitatórias que o apertam dentro da carlinga do seu avião.

Cada um dos modelos apresenta ainda características mecânicas e motoras que o diferenciam dos outros tornando-o mais adequado para certas missões específicas.

E se isto ainda não bastar, o JADVERBAND 44: SCREAMING

EAGLES suporta todos os modelos de joysticks do mercado (avalanchas de controle, pedales de voo, avalanchas de gases...) sendo mesmo compatible com os novos joysticks de força pelo que o realismo de voo aumenta de maneira espantosa.

Cenários reais

A fim de reproduzir os combates aéreos do jogo, modelou-se um único mapa do

continente europeu à escala. Um só cenário de dimensões gigantescas que permite uma liberdade e uma fidelidade de voo nunca conseguidas por nenhum outro. Respeita-se assim otro a topografia e a localização real das cidades europeias que aparecem em jogo, para além de suprimir as chatas paragens por causa da carga dos mapas próprias de outros títulos.

Táticas reais

Admira as formações de voo dos bombardeiros norte-americanos, evita as manobras de ataque dos caças alemães, ou foge do seu poderoso sistema de radar. Todas as táticas de ataque e defesa utilizadas durante a Segunda Guerra Mundial têm o seu reflexo nas missões do JAGDVERBAND 44.



HORTEN HO-229 A2

AS FORTALEZAS VOADORAS

EIS AQUI UMA AMOSTRA DO PODER DOS BOMBARDEIROS NORTE-AMERICANOS E BRITÂNICOS. DE FACTO, O B-17 GANHOU MUITO MERECIDAMENTE O ALCUNHA DE FORTALEZA VOADORA. E NÃO PENSEM QUE O LANCASTER DA RAF ERA UMA COISINHA, NEM POR ISSO...



CONSOLIDATED B-24 LIBERATOR



BOEING B-17 FLYING FORTRESS

Voa no interior da linha de bombardeiros da RAF, em qualquer um dos bombardeiros de área nocturnos que passaram acima das cidades alemãs, o entra em combate

e tenta derrubar os interruptores alemães no posto de artilharia de cauda do último B-17 de uma caixa de voo de seis aviões da Eight Air Force.

Novas missões, novos aviões, novas experiências de voo no JADVERBAND 44; SCREAMING EAGLES.

Tecnologia e grafismo reais

Mais uma vez a equipa de programadores da HAMMER desenvolveu um motor gráfico que incorpora todas as características técnicas dos motores 3D mais ambiciosos.

Conta com capacidade para manejar cenários de mais de 20.000 polígonos, potência

para deslocar em simultâneo um elevado número de aviões com mais de 600 polígonos cada, efeitos de iluminação e sombras, filtros para aplicação de texturas, efeitos gráficos como nevoeiro o perlas de sol e mais...

Músicas e sons reais

Possui uma fita de som inspirada nos hinos, canções e marchas dos diversos exércitos em combate e uma bateria de efeitos de som hiper-realistas.

ARMAS SECRETAS

JAGDVERBAND 44 É UM DOS POUCOS SIMULADORES DE VOO DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL QUE INCLUEM ENTRE OS MODELOS À ESCOLHA, AS ARMAS SECRETAS DA LUFTWAFFE. MAIS É SIM, O ÚNICO A INCLUIR TODAS AS ARMAS SECRETAS SEM EXCEÇÃO, MUITAS DELAS NUNCA ANTES VISTOS EM OUTRO JOGO. DECERTO UM LUXO PARA OS FANÁTICOS DESTES AVIÕES DO FUTURO.



HENSCHEL HS 132



Tokenkai

Tokenkai junta o melhor de muitos dos títulos de estratégia e acção que já vimos passar pelos nossos ecrãs nos últimos tempos. O programa foi elaborado com o ambiente e a linguagem DIV Games Studio, pois o seu objectivo principal é o de demonstrar que com o DIV é possível desenvolver sem problemas videogames com qualidade profissional.

Pode-se afirmar que o Tokenkai é um ambicioso projecto com o que mergulhamos numa sociedade futurista completamente deprimida e governada pelos interesses económicos das grandes macro- corporações que financiam mesmo os governos e as indústrias de armamento.

A acção desenvolve-se num futuro próximo, onde a pobreza e o crime mandam nas ruas das macro- cidades ressaltantes da união de Estados geográficos diferentes ao elargirem-se. O Tokenkai é um corpo de mercenários subvencionado pelo melhor pagador que houver a cada altura. A

sua função é diversa: poderá consistir em eliminar o presidente de uma república do terceiro mundo ou se calhar acabar com chefes do narcotráfico ou corporações de prostituição. Nós, mercenários especialistas em ser bem sucedidos ao realizar qualquer tipo de missão suicida, iremos receber propostas de inúmeras campanhas que poderão ter lugar em diferentes localizações pelo mundo fora, para sufocar revoluções, derrocar governos, exterminar cárteis de droga ou tal vez apanhar cargamentos de heroína. Tudo é pouco para o corpo Tokenkai.

Com isto tudo, o jogo nos conduz até às profundezas de uma das campanhas que deverá realizar um destes corpos mercenários de elite. Trata-se de acabar com o cártel de narcotraficantes maior do mundo. Existe só uma maneira de o fazer e será eliminar o seu máximo líder: o Rojas, conhecido no mundo inteiro pelos seus crimes e maldade extrema.

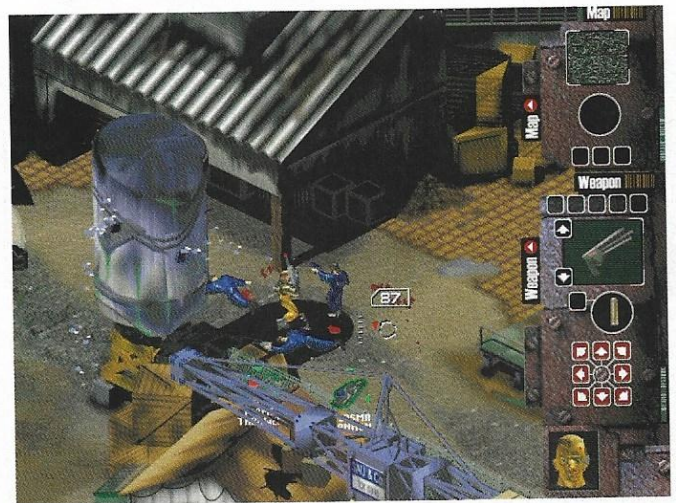


O conceito

O Tokenkai apresenta-se como uma mistura de dois géneros diferenciados: por um lado a estratégia, e por outro um factor arcade que faz com que uma pessoa não possa desligar-se nem um segundo do rato. As fases baseadas em renderizações com vista isométrica, são do mais espantoso e crível que tivemos oportunidade de

ver nos últimos tempos, muitíssimo cuidadas, para além de conservarem sempre uma pureza quanto aos gráficos raramente vista num videogame.

O desenvolvimento do Tokenkai está a ser muito ambicioso a todos os níveis. O seu ambiente em vista isométrica fará-nos provar as sensações que já conseguiram jogos como o Syndicate ou as suas sequelas, a sua estratégia eficaz



propor-nos-á níveis de jogo verdadeiramente espectaculares até nos fazer sentir como os protagonistas do melhor dos filmes de ficção científica. Quanto aos gráficos, aguardam-vos gigantescos mapas onde se desenvolve a acção, mais de 10.000 fotogramas a animarem todas as personagens do jogo e efeitos visuais onde até o mínimo detalhe foi cuidadosamente pensado.

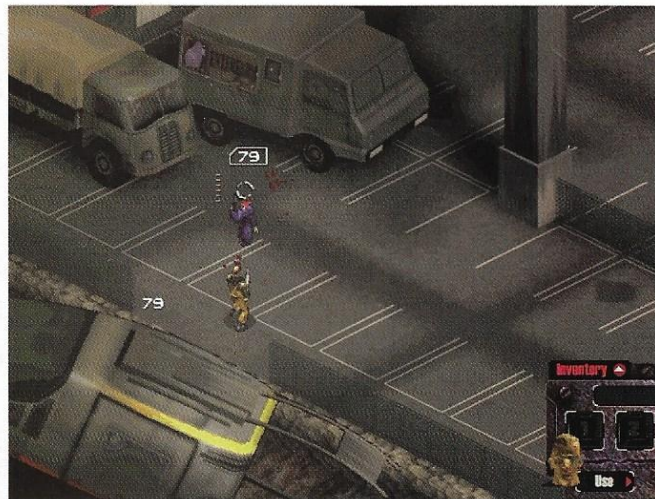
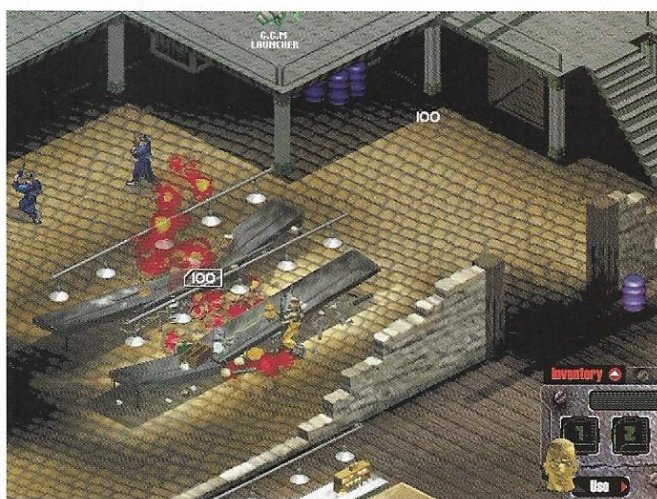
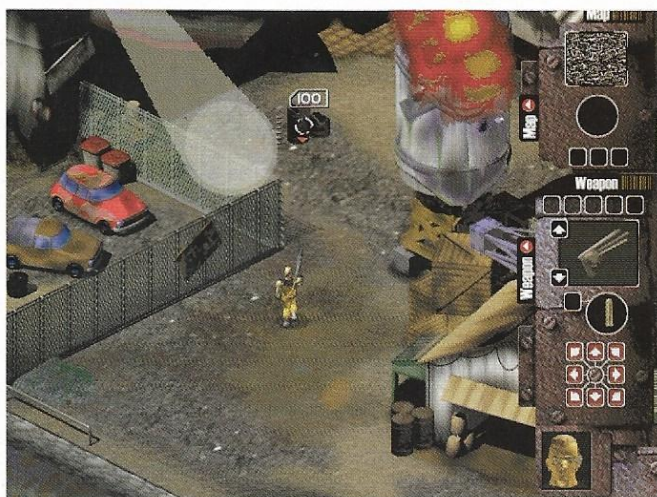
Poderás ver as faíscas e fricções dos projectis a chocarem contra um veículo ou construção, como fica a escorregar na parede o sangue dos teus inimigos, os casquilhos a cair da tua arma, os teus inimigos a agonizantes a sofrer enquanto acabas com eles de vez e mais uma montanha de detalhes que não revelaremos para que tu próprio pos-

sas deliciar-te e gozar com eles. O Tokenkai será um verdadeiro jogo de estratégia sem comparação com outros já vistos.

O jogo

Como já referíamos acima, o Tokenkai é uma mistura de conceitos que se manifestam em um só. Por uma parte,

contém o melhor de jogos como o Warcraft ou o Command & Conquer vive no Tokenkai; por outra, adicionou-se o controlo de um inventário mais a resolução das varias fases de jogo tipo eventos, como se fosse um filme. Por esta razão, o Tokenkai não deixará de surpreender-nos até ao fim, porque depois de ter visto a preview podemos afir-



mar-que com este jogo vamos ficar horas a fio à frente do computador.

O profundo do jogo, junto com tudo o que se vai sucedendo, as diversas situações nas que o jogo nos faz mergulhar, adicionado à riqueza gráfica e visual, tornam o Tokenkai uma estratégia realmente recomendável, e já dizemos que só vimos a pre-

view do jogo... para já é só bons augúrios!

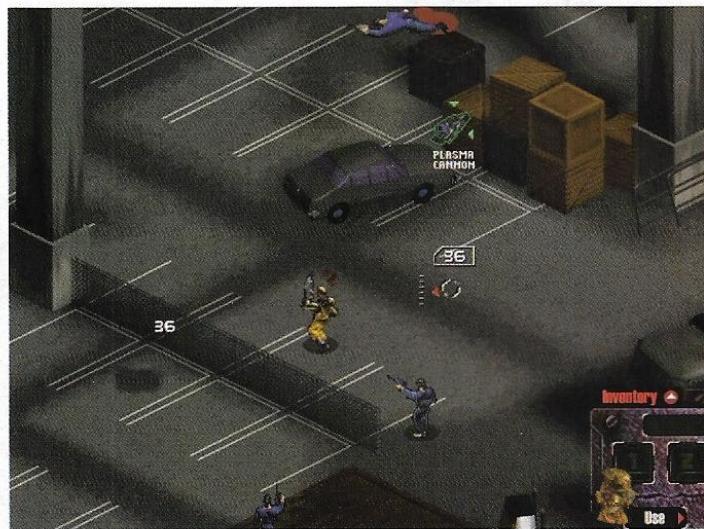
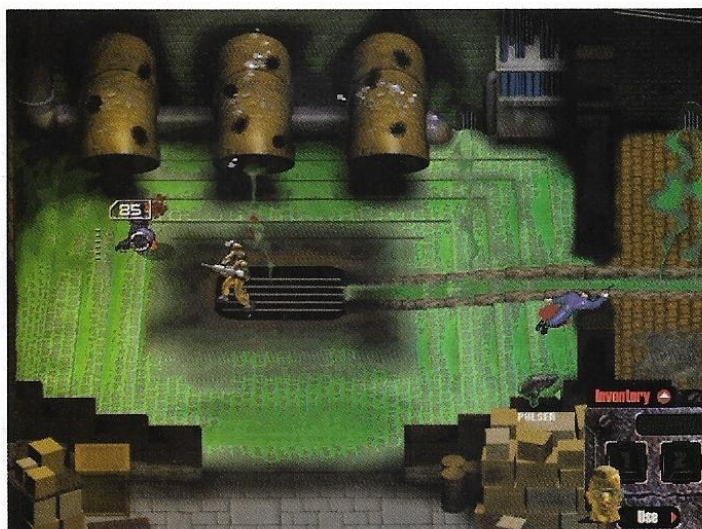
Detalhes

Outro aspecto fulcral que sem dúvida nenhuma contribui à riqueza do jogo são os detalhes e a pureza com que tudo foi feito. Na primeira fase poder-se-á ver um porto mera-

vilhoso, cinematográfico, com água suja animada, a sucata a arder de uns carros ou mesmo umas gaivotas a voar intranquilas a volta, a maneira em que foi utilizado o efeito de partículas "tipo Quake II" para recriar efeitos variados ou como é possível ir esmagando aos bocadinhos as diversas construções até destruí-las

Definitivamente o Tokenkai promete muito e apenad será

necessário aguardar mais uns meses para ver do que foram realmente capazes os miúdos da HAMMER desta vez. Para já, vos dizemos que, a julgar pelo que a gente viu, este jogo promete tornar-se num dos fortes dentro do género de estratégia para PC, porque não lhe falta nada e ainda incorpora inúmeros conceitos visuais e de jogo.



MOTOBOAT

THUNDER OFFSHORE

2000



Disponível nas bancas,
centros comerciais
e lojas especializadas
a partir de 15 de SETEMBRO

Atreve-te a pilotar
as lanchas "OffShore" do
terceiro milénio.

Conduz sobre lava, ácido,
titânio, rubi sublimado...

3 Equipas, 6 Thunder Arrows
e 15 circuitos diferentes.

Salta por cima de abismos e
volta a submergir.

Experimenta a força da
gravidade e da velocidade.

10 armas devastadoras,
desde raios laser a ondas
gigantescas que arrazarão os
teus adversários.

Disfruta do AQUAMAKER, um
gerador em tempo real de
flúidos realistas que te vai
surpreender.

Com modelos 3D que utilizam
a técnica voxel de
geometrias superiores a
50.000 polígonos.

Paisagens foto-realistas com
resolução automática
variável com a distância.
Superfícies refletoras, basea-
das na técnica DPT (Dolumetric
Pixel terrain)



MULTIPLAYER
Software
Inteligentemente em
Português

**PC
CD
ROM**

Já alguma vez correste sobre
lava, a mais de 500 km/h?

Aposto que não...

Apenas
2.990
escudos

THUNDER OFFSHORE é uma marca
registada da NoriaWorks Entertainment.
THUNDER OFFSHORE é um programa
distribuído pela Digital Dreams
Multimedia, sob licença da NoriaWorks
Entertainment.



Snow wave

Com a Hammer Technologies introduzimo-nos completamente no mundo de um dos desportos mais espectaculares e atraentes de hoje: o snowboard. Disfruta com o Snow Wave: Avalanche de vertiginosas descidas entre penhascos e caminhos gelados, efectuando terríveis pulos no vazio e impossíveis acrobacias dignas de um autêntico campeão. A jogabilidade e a espectacularidade são garantidas com o Snow Wave : Avalanche, o novo arcade desportivo da Hammer Sports.

Enfrenta teu fantasma na modalidade ghost chase, pula contra o crono no time attack,, ou então contra os 4 surfers no surfer rules. Desce qualquer uma das 6 pistas com neve incluídas no jogo e mostra tua velocidade e reflexos na modalidade de descida boardercross, realizando giros precisos para evitar as bandeiras do slalom, ou então espanta os juizes na modalidade big jump, com as tuas estratosféricas acrobacias no estádio multi-pista, ou nas

big jump races com mais de 20 planos de pulo para que mostres tudo o que sabes. E quando achares que dominas todos os segretos deste desporto, osa tentar o extreme tour, o campeonato definitivo no que deverás juntar a velocidade no boardercross e a habilidade no pulo do big jump, para demonstrares que és o snowboarder mais completo e genial de sempre.

Se ainda não for suficiente, continua a ler e saberás mais pormenores acerca do Snow Wave : Avalanche ...

Mais tecnologia, mais espectacularidade

O Snow Wave aplica nos seus decorados e modelos todo os efeitos gráficos que possas imaginar, iluminação e sombras, filtragem bilinear, correção de perspectiva, transparências, neve a cair, flares, sulcos, ... pronto, de tudo. Mas com o que vais ficar surpreendido é



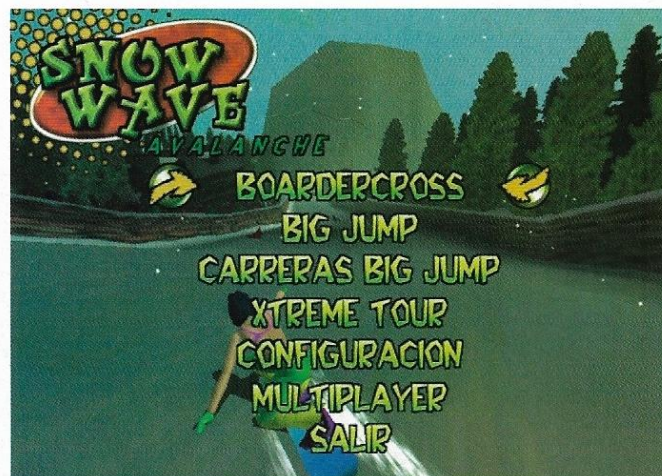
com um incrível neveiro dinâmico que envolverá os surfers em determinadas secções das pistas, para além das sombras dos próprios surfers que aparece projectada contra a pista, e quando dizemos sombra não nos referimos a um triste círculo debaixo da personagem, queremos dizer uma sombra

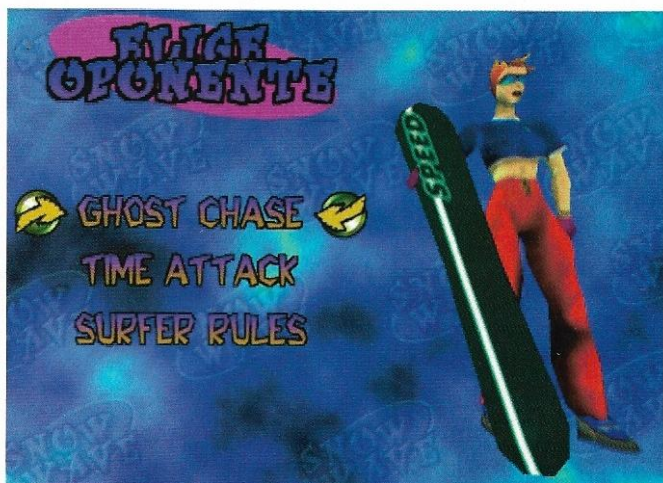
mesmo, com a forma da personagem e que imitará todos os seus movimentos.

Avalanche 3D é o nome da engine 3D que movimenta os mais de 600 poligonos dos surfers e os cerca de 30.000 poligonos que conformam as pistas do jogo a mais de 30 fps. Isto

CARACTERÍSTICAS

- MOTOR AVALANCHE 3D
- STC SURFACE TORSION CÂMARA
- 3D JOIN TAPES
- ANIMATIC SHADOWS
- MULTI TRACK ENVIRONMENTS
- 5 MODOS DE JOGO
- 3 Oponentes
- 4 SURFERS
- 3 FATOS
- 14 ACROBÁCIAS
- MOVIMENTOS ESPECIAIS
- 6 PISTAS
- FITA DE SOM PROFISSIONAL COM 10 MÚSICAS





tudo graças ao seu suporte para aceleradoras 3D, a sua enorme capacidade de renderização (polígonos texturados com perspectiva corrigida, subpixel, filtro bilinear, e z-buffer) e à aplicação de efeitos de iluminação, sombras, nevoeiro e ghost layering, que dotam ao conjunto de um alto grau de realismo.

Inclue-se ainda suporte para as melhores aceleradoras 3D do mercado 3Dfx e PowerVR. Mas

não pensem que só foram tidos em conta os possuidores de placas aceleradoras adicionais como as já acima mencionadas pois o Snow Wave funciona espectacularmente bem na maioria dos chips aceleradores do mercado (Nvidia, Rendition, Permedia, Virge, Millenium, ...).

É preciso admitir de qualquer forma que é um jogo um pouco exigente quanto à performance de hardware, mas asseguro-vos que o resultado

merece a pena...

STC : Surface Torsion Camera quando uma pista apresenta variações quanto à inclinação tão acusadas como as de uma pista de descida de snow extremo, o ajustar uma câmara a tal superfície se transforma em um autêntico desafio técnico.

Contudo, parece que qualquer obstáculo é pequeno para o programador de Snow Wave (se programador for uma pessoa só, a responsável desta desmostração de tecnologia toda), graças ao sistema STC que interpola os perfis de deslocação do surfer com os da pista, pelo que se consegue um acompanhamento da acção preciso e suave pouco frequente.

Por isso tudo, disfrutaremos de pistas geograficamente acidentadas sem sofreremos os incómodos pulos de câmara padecidos por mais videojogos dos que gostaríamos.

3D Join Tapes o sistema melhorado de animação baseado

em fitas de união consegue uns resultados muito mais realistas, dotando aos modelos de maior flexibilidade nas uniões das extremidades impedindo-se assim que estes quebrem. Assim, a aparência estrutural das personagens tridimensionais é mais sólida o que torna ainda os seus movimentos menos artificiais.

E já agora que estamos a falar das animações, gostava de mencionar apenas que cada um dos surfers possui mais de 60 animação para recriação dos seus movimentos.

Animatic Shadows: é o motor de sombras, permite projectar sombras de objectos complexos sobre qualquer superfície e adaptá-las em tempo real a movimento do objecto que as produzir.

Desta maneira a sensação de contacto com o terreno dos surfers fica valorizada, junto com o realismo da cena, pois poderemos observar como a sombra do jogador concorda

REQUERIMENTOS DE SISTEMA

- | | |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| • PROCESSADOR | PENTIUM 100 |
| • MEMÓRIA RAM | 16 MB |
| • VGA | SVGA COM ACELERADOR 3D (DIRECTX COMPATÍVEIS) |
| • ACELERADORAS | 3DFX / POWER VR / NVIDIA / PERMEDIA / RENDITION / ATIRAGE / MISTIQUE /MILLENIUM 6X |
| • CD ROM | WINDOWS 95 |
| • SISTEMA OPERATIVO | |

fielmente com a postura que adopta o corpo de cada surfer durante a corrida.

Jogabilidade

Existem 4 competiçõess diferentes, sublinhando-se em cada uma delas os factores determinantes do desporto do snowboard : a velocidade na descida e a habilidade nos pulos acrobáticos. O Boardercross representa o género de competição onde o mais importante é a velocidade e a agilidade no controlo da pran-

cha: é um frenético slalom em 3 das 6 pistas mais velozes. A espectaculariedade dos pulos e acrobacias deste desporto juntam-se nas competições Big Jump e Big Jump Races. A primeira delas celebra-se num estádio multi-pista no que pôr a prova nossa concentração e flexibilidade ao descer pela pista de pulo para realizar a melhor acrobacia do nosso repertório e então conseguir o melhor score possível. As corridas de pulo são uma modalidade mista onde se juntam as corridas e as acrobacias para resultar numa prova com-



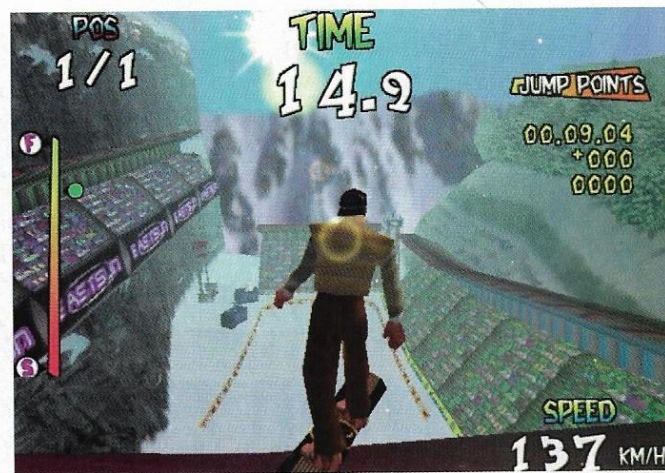
MAIS ACROBÁCIAS DO QUE NO CIRCO
NÃO PENSEM QUE BASTA CARREGAR NUM BOTÃO PARA COMEÇARMOS A FAZER PULINHOS AUTOMATICAMENTE, NEM POR ISSO. COM APENAS DUAS TECLAS (O CONTROLO E AS MAIÚSCULAS SENDO MAIS PRECISOS) IREMOS CONTROLAR O TIPO DE ROTAÇÃO, O AGARRAMENTO, E A QUANTIDADE DE GIROS QUE QUISSERMOS FAZER, E AINDA PREPARAR A ATERragem PARA NÃO CHOCARMOS. PODERIA-SE DIZER QUE TEMOS NAS MÃOS QUASE UM SIMULADOR DE PULOS, MAS SIM, SÓ COM DUAS TECLAS (E ACIMA, SE TIVERES UM GAMEPAD DIVERTIR-TE-ÁS MUITO MAIS)

pleta e rápida. E a competição mestra é sem dúvida o Xtreme Tour um compêndio das anteriores provas nas que a exigência ica aumentada de maneira perigosa. Uma competição permitida só para mestres do snowboard.

Nas competições do Snow Wave : Avalanche enfrentaremos três tipos de adversários. O primeiro deles será o nosso fantasma o Ghost, um surfer que imitará os nossos próprios movimentos, pelo que teremos que superar a nós próprios sempre que o enfrentemos. Poderemos escolher ainda um confronto directo contra outros Surfers, cada um deles

com as suas características e costumes próprios ao descer pela montanha. Para finalizar poderemos lutar contra o tempo numa descida contrarrelógio onde deveremos travar mesmo à beira, a fim de entrar a tempo nos checkpoints nos que são divididas as pistas.

No Multiplayer é possível correr contra um máximo de 4 adversários em qualquer uma das pistas de velocidade o pulos de Snow Wave : Avalanche. Descobre a máxima jogabilidade ligando-te com os teus colegas via IPX, Modem, ou cabo série. Faz ver quem é que é o campeão.





Surfers há quatro surfers disponíveis, cada um deles com fatos diferentes. Dois rapazes e duas raparigas que possuem uma grande habilidade graças aos 14 tipos de acrobacias possíveis (com movimentos especiais e próprios de cada surfer) e aos 5 tipos de giros no ar que é podem realizar,

todo um espectáculo em movimento.

Pistas seis pistas repartidas como se segue. Três pistas de boardercross com suas bandeiras de slalom e seus sinuosos percursos a grande velocidade. Caminhos, túneis, bosques, praias cobertas de neve, ... Mais



duas pistas para pulos com mais de 15 planos de pulo cada uma, para além das diferentes combinações de portas de pulo repartidas pelo traçado. E finalmente o estádio multi-pistas com 3 planos à alturas diferentes para provar teu valor realizando acrobacias e aterragens.

estilo grunge e alternativo compostas por bandas musicais profissionais, pelo que o jogo inteiro é acompanhado de uma ambientação musical que tem muito a ver com o espírito do snowboard.

Os efeitos de som recriam perfeitamente a atmosfera da montanha cheia de neve e ainda animam a descida com os comentários das acrobacias e voos do nosso surfer.

F.S.O.

A fita de som de Snow Wave : Avalanche inclui 5 músicas de

Radicalmente bom

Não se pode pedir mais, um jogo que não se envergonhava de ser comparada com as últimas produções para consolas de ultima geração (1080 graus, ...) com bastantes hipóteses de sair vencedor, e para PC. O jogo inclui ainda as demos dos outros títulos da Hammer e um cativante manual que para além de contarnos mais acerca do mundo do snow presentea-nos as próximas produções deste grupo de desenvolvimento.



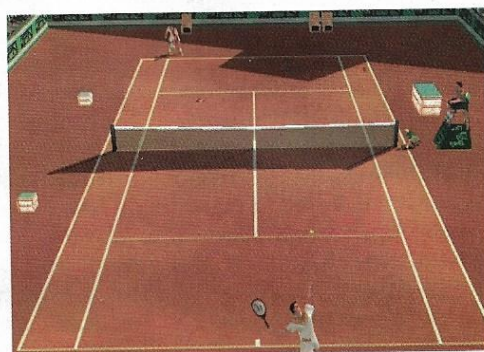
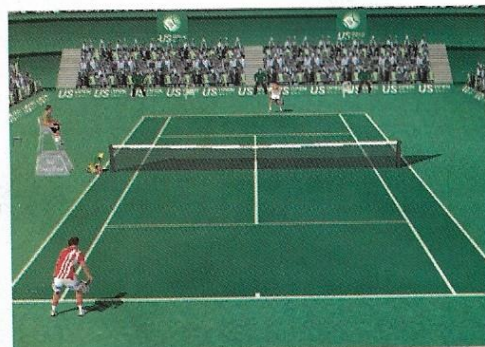


Tie break: Tennis

OTie Break é o simulador definitivo de que toda a gente estava a espera. É simplesmente isso, ténis mesmo!. Se desejas desfrutar de um jogo de ténis bom como nunca encontraste, vem jogar o Tie Break : Ténis e tornas-te numa verdadeira estrela da ATP. OTie Break : Ténis junta o rigor de um simulador de desporto completo com a capacidade de jogo de um fabuloso arcade. OTie Break : ténis é sem dúvida a escolha certa, o simulador definitivo que toda a gente esperava.

Simulação Completa Máximo Realismo

Um bom simulador é o que consegue transmitir ao jogador uma sensação verdadeira de realismo no que diz respeito á representação de localizações e ambientes. Para atingir este objectivo, o Tie Break: ténis utiliza um ambiente 3D de última geração que mostra com muitos pormenores os jogadores e os diversos courts onde eles jogam. Para além



de que, o Tie Break é o primeiro simulador que aproveitava as vantagens oferecidas pelos aceleradores 3D mais importantes do mercado.

Um Jogo muito completo

O TIE Break Ténis apresenta competições amigáveis,

duros embates, ou prestigiosos torneios, ... poderás escolher entre 3 modalidades de jogo, mais os jogos de pares, e das competições masculinas, femininas ou mistas.

O torneio do Tie Break : Ténis percorre oito prestigiosos courts do mundo inteiro. Em cada um deles são obtidos pontos ATP que o tenista deverá ir acumular ganhando torneios, e subindo postos na classificação geral. Cada um dos torneios está formado por três fases de classificação : Quartos, semifinais, e finais. Um prémio terminará quando formos vencedores ou desclassificados em alguma das rondas. Mas os pontos ATP que o tenista vai receber

após cada partida vencedora vão depender da ronda a que essa partida pertencer. Conforme o tenista ganhe pontos ir-se-ão abrindo prémios aos quais inicialmente não podia aceder.

Um jogo muito divertido

Executa uma ampla gama de golpes vencedores, drives, voleis, amorties, golpes liftados, balões, e mais... E descobre o inovador modo de controlo exclusivo do TIE BREAK TÉNIS. Até agora o jogador deslocava o seu tenista até à bola e carregava na tecla para dar o golpe. Se não se calculava correctamente o timing entre o golpe e a aproximação da bola até a raqueta,

REQUERIMENTOS TÉCNICOS

CPU
MEMÓRIA RAM
PLACA GRÁFICA

DISCO RÍGIDO
SOM
CD

PERIFÉRICOS
CORRE EM

INTEL PENTIUM 100 OU SUPERIOR
16 MB
SVGA, VESA COMPATÍVEL 1.2
OU SUPERIOR
40 MB DISPONÍVEIS
SOUNDBLASTER O 100% COMPATÍVEL
4X REPRODUTOR DE QUATRO
VELOCIDADES
TECLADO, RATO E JOYSTICK
MSDOS, WINDOWS 95

o tenista batia no ar e a bola afastava-se sem piedade. Isto não tem muito a ver com o que acontece na realidade..., numa partida de ténis, os jogadores falham porque não conseguem alcançar as bolas ou porque as bolas pulam para fora do court quando batem nele. Nunca se viu um jogador alcançar uma bola e não conseguir bater nela. Por isso resolvemos pôr em funcionamento uma nova forma de jogo.

Agora enquanto o tenista se aproximar da bola, só deve preparar-se para o golpe e são as rotinas de IA e de física as encarregadas de calcular as trajetórias de colisão mais as áreas de influência da raqueta disparando automaticamente o golpe no momento certo para que a raqueta bata perfeitamente a bola. O resultado é que o jogador só deve preocupar-se com a sua tática de jogo e em seleccionar o golpe e o efeito desejado, o que lhe

PISTAS 1	
• NOME:	U.S OPEN
• PAÍS:	U.S.A.
• SUPERFÍCIE:	PISO SINTÉTICO
• VELOCIDADE:	MEDIA
• NOME:	WIMBLEDON
• PAÍS:	INGLATERRA
• SUPERFÍCIE:	RELVA
• VELOCIDADE:	RÁPIDA
• NOME:	FRANCE OPEN
• PAÍS:	FRANÇA
• SUPERFÍCIE:	TERRA BATIDA
• VELOCIDADE:	LENTA
• NOME:	AUSTRÁLIA
• PAÍS:	AUSTRÁLIA
• SUPERFÍCIE:	BORRACHA
• VELOCIDADE:	MÉDIA

PISTAS 2	
• NOME:	SÃO PAULO
• PAÍS:	BRASIL
• SUPERFÍCIE:	RELVA
• VELOCIDADE:	RÁPIDA
• NOME:	JOHANNESBURGO
• PAÍS:	SUDÁFRICA
• SUPERFÍCIE:	TERRA BATIDA
• VELOCIDADE:	LENTA
• NOME:	TOKIO
• PAÍS:	JAPÃO
• SUPERFÍCIE:	BORRACHA
• VELOCIDADE:	MÉDIA
• NOME:	MOSCU
• PAÍS:	RUSIA
• SUPERFÍCIE:	SINTÉTICA
• VELOCIDADE:	MÉDIA

proporciona a possibilidade de concentrar-se na partida sem ficar "maluco" a sincronizar os seus movimentos com os da bola.

Mais um detalhe adiciona-se à lista das características que colocam o TIE BREAK TÊNIS à frente dos competidores.

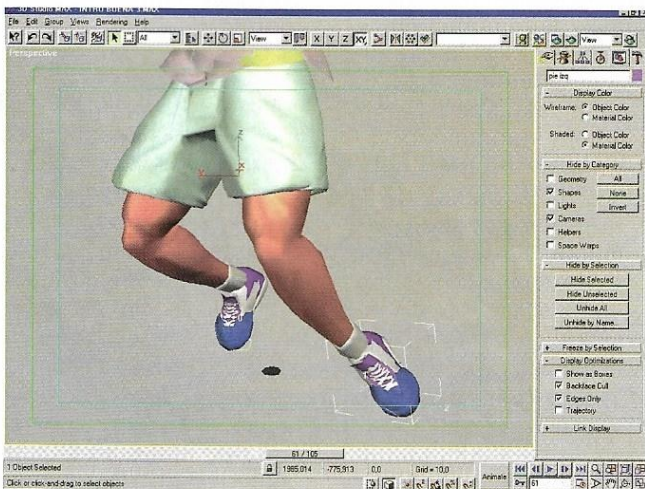
Um ótimo trabalho

Na concepção do Tie Break: Ténis o aspecto gráfico e de som do produto foram muito cuidados com o objectivo de oferecer a simulação de ténis mais completa, realista e jogável do mercado. A Hammer Technologies trabalhou muito para conseguir pôr em funcionamento um sistema de animação revolucionário baseado num interface de controlo ergonómico, e num ambiente 3D optimizado, o que coloca o Tie Break: Ténis numa posição privilegiada dentro dos simuladores de desporto. Um trabalho assim só podia vir da equipa do Tie Break, formada por 9 pessoas, divididas da maneira seguinte: um programador principal, um assistente, cinco grafistas, entre 3D, 2 D e animadores, e ainda um músico.

Esta equipa trabalhou junta durante os oito meses que

demorou o desenvolvimento partilhando o trabalho da maneira seguinte: o programador principal responsabilizou-se de desenvolver a engine 3D e a lógica do jogo. O programador assistente realizou os plug-ins de MAX, a rede e o suporte de 3Dfx para DOS. Um gráfico modelou os jogadores/as e desenvolveu todas as animações deles. Dois dedicaram-se completamente à modelagem das pistas. Outro realizou a texturagem dos modelos e estádios. E o último trabalhou o grafismo dos menús e o design geral estético do jogo. O músico foi encarregado da parte de audio do jogo e ainda dos FX.Á frente desta equipa toda estava um coordenador que tentava, e por vezes conseguia, que não aparecesse o fenómeno da "interdependência de tarefas"...

Um esforço recompensado pelo resultado, o melhor jogo de ténis para PC do mercado.



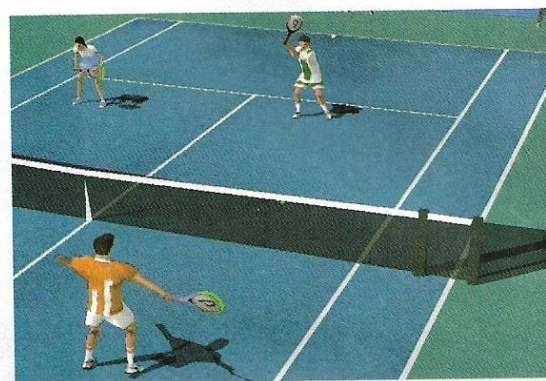
AS PISTAS DE TIE BREAK

O TIE BREAK PÕE AO DISPOR DO JOGADOR OITO DAS MAIS CÉLEBRES PISTAS DE TÊNIS DO TORNEIO. ESTAS PISTAS POSSUEM VÁRIAS SUPERFÍCIES DE JOGO, UM FACTOR QUE DEVERÁ SE TER EM CONTA QUANDO PLANEAR UM JOGO IMPORTANTE. EIS UMA BREVE DESCRIÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS DE CADA UMA DELAS

- **RELVA** : OS COURTS DE RELVA, COMO WIMBLEDON, APRESENTAM A CARACTERÍSTICA DO PULO DA BOLA SER MUITO BAIXO E RÁPIDO, PELO QUE OS PONTOS SÃO NORMALMENTE CURTOS E O JOGO SE DESENVOLVE NA MAIOR PARTE DOS CASOS PERTO DA REDE, UMA VEZ QUE O ALCANCE DO PULO DA BOLA É MUITO REDUZIDO.
- **TERRA BATIDA** : NOS COURTS DE TERRA BATIDA, COMO O FRANCE OPEN, A BOLA PULA DE NO CHÃO DEVAGAR E ALCANÇANDO MUITA ALTURA, O QUE FAVORECE UM TÊNIS ESTRATÉGICO ONDE VÃO FUNCIONAR MELHOR OS GOLPES COLOCADOS, MAIS DO QUE OS AGRESSIVOS. A RESISTÊNCIA DO JOGADOR DEVE SER MUITO ELEVADA PORQUE AS PARTIDAS TENDEM A DURAR MAIS TEMPO.

- **PISO RÁPIDO SINTÉTICO** : ESTES COURTS SITUAM-SE NO PONTO MÉDIO DENTRO DAS POSSÍVEIS SUPERFÍCIES DE JOGO. PULOS PROPORCIONAIS À DESLOCAÇÃO DA BOLA. É FULCRAL A REGULARIDADE DE JOGO DOS TENISTAS: BOM JOGO PERTO E LONGE DA REDE.

- **PISO DE BORRACHA** : IDÊNTICAS CARACTERÍSTICAS AOS COURTS DE PISO RÁPIDO SINTÉTICO.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

MAPA DE TEXTURAS. SUBPIXEL E SUBTEXEL. PERSPECTIVA CORREGIDA. ILUMINAÇÃO GOURAUD (DIFUSA). PRÉ-CÁLCULO DE SOMBRAS. MAPAS DE OPACIDADE E TRANSPARÊNCIAS. MODOS DE VIDEO DE ALTA RESOLUÇÃO. PALHETA DE 24 BITS. SUPORTE DE ACELERADORAS 3DFX. JOGO MULTIPLAYER PARA QUATRO JOGADORES. IPX, MODEM, CABO SÉRIE.

ANIMATED 3D: O SISTEMA DE ANIMAÇÃO UTILIZADO PELO TIE BREAK: TENNIS MEDIANTE MORPHING DE MALHAS 3D, FUNDAMENTA-SE NAS MESMAS BASES DO QUE O PLUG-IN BONES PRO DE 3DMAX, FAZENDO COM QUE OS MODELOS ANIMADOS NÃO SE "QUEBREM", OBTENDO ASSIM MAIS VELOCIDADE E SUAVIDADE.

DINACAMERAS 3D: AS CÂMARAS DINÂMICAS IMPLEMENTADAS PARA O JOGO NÃO SÓ SÃO CAPAZES DE COLOCAR-SE EM QUALQUER PONTO DA PISTA, MAS TAMBÉM DE FAZER UM ACOMPANHAMENTO APROFUNDADO DE QUALQUER ELEMENTO ANIMADO DO CAMPO. O TIE BREAK POSSUI NOVE CÂMARAS EM TOTAL DESDE AS QUE É POSSÍVEL DISFRUTAR DO JOGO.



Informação confidencial acerca do Tie Break

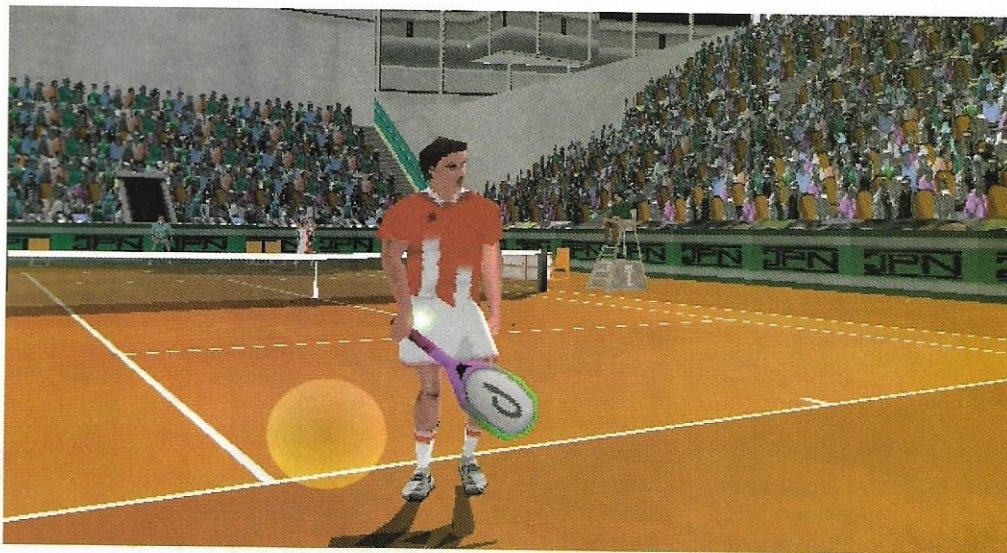
Conhece mais acerca das pistas do Tie Break

As pistas de Tie Break: ténis foram modeladas totalmente com 3DstudioMAX. Partiu-se para isso das fotografias recolhidas contidas na documentação do projecto, que seriam mais tarde detalhadas mediante esboços em papel. A sua complexidade geométrica é de 600 a 700 faces (polígonos) aproximadamente. Todas as texturas realizaram-se como PhotoShop 4.0 e Fractal painter 5.0, de 256x256 e 16bits de cor.

Na versão de 3Dfx, as texturas são de tamanho inferior, mais precisamente de 32x32 e 64x64, a fim de poderem entrar todas na memória da placa. É claro que o exterior do estádio não foi modelado, mas unicamente o interior, onde se desenvolve a acção.

Conhece mais sobre os tenistas do Tie Break

Os tenistas foram modelados com 3DStudioMAX. Os modelos recriam perfeitamente a estrutura física dos tenistas, inclusive as roupas. Desenvolveram-se malhas de diferentes níveis de detalhe, 650, 400 e 200 polígonos, para serem colocadas conforme à distância da câmara e conforme o nível de detalhe que tiver sido seleccionado nos menús. Realizou-se um estudo aprofundado a fim de conseguir criar anatomias fieis.



A intenção era que os modelos, mesmo tendo poucas caras, não fizessem lembrar caixas. Não é o que se espera de uns profissionais. Por causa disso, recomendamos observar os modos com calma, se for possível.

Conhece mais acerca das táticas de um campeão

Eis alguns conselhos de campeão para que nenhum adversário possa resistir em nenhum court do mundo.

• SAQUE MESTRE

Contas com dois tipos de saque, um devagar (para iniciantes) e outro rápido, com este o teu tenista bate na bola com uma força maior. Se te colocares para o saque o mais longe possível do centro da pista e combinares colocando a bola o mais cruzada que puderes, o adversário

não poderá chegar á bola a tempo.

• RESTO MESTRE

Se quando restarmos um serviço, esperamos o saque mais a frente, poderemos responder ao saque, mesmo que seja complicado, com um espectacular golpe cruzado desde a rede, desfrutando da vista de uma desesperada corrida do adversário atrás da bola.

• JOGO NA REDE

O jogo na rede é sempre perigoso, mas se conseguires manter a calma e estudares o golpe o ponto poseria ser para ti. Quando subires à rede, nunca restes com um volei ou um drive porque com bastante certeza irás machucar a bola contra a rede, um amortie o mais cruzado possível é a melhor opção neste caso. Mas o que é preciso é prestar muita atenção à resposta do oponente, porque é possível que

tente surpreender-nos com um balão a traição.

Conhece mais sobre os truques de um campeão

Se após semanas de andar a jogar com o Tie Break: Ténis já desististe e ainda não encontraste todas as pistas do jogo não te preocupes porque eis aqui um truque que te permitirá abrir as oito pistas disponíveis ao iniciar um torneio, o que te permitirá jogar em todas elas na ordem que quiseres sem estar obrigado para isso a ganhar um por um todos os prémios.

PRIME NO ALT+T CINCO VEZES SEGUIDAS NO ECRÃ PRINCIPAL DO MENU E COMEÇA UM TORNEIO. VAIS VER COMO PODES JOGAR NAS OITO PISTAS SEM PROBLEMAS.



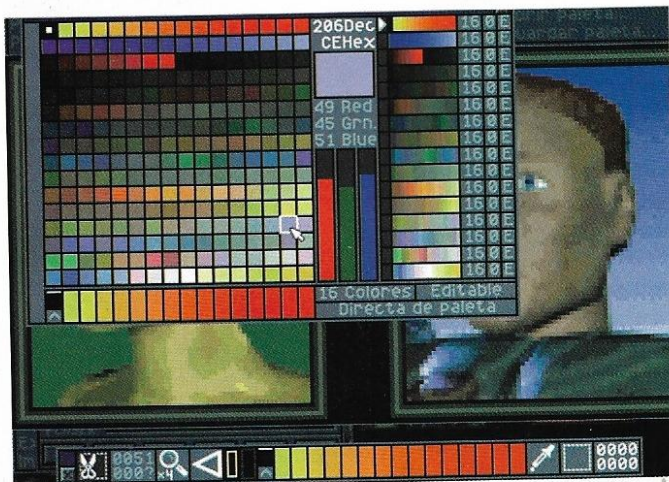
DIV Games Studio

O DIV Games Studio é a primeira linguagem para programação profissional concebido exclusivamente para o desenvolvimento de videojogos. A sua interface é muito simples e intuitiva, e foi pensada para possibilitar às pessoas sem conhecimentos prévios de programação e aos já iniciados o desenvolvimento de videojogos com qualidade profissional.

Durante os últimos quatro anos verdadeiros profissionais da área do entretenimento informático, participaram na elaboração do DIV Games Studio. Durante esse tempo foi implementado um completo e cuidado ambiente de desenvolvimento, além de agradável, complementado com inúmeras ferramentas, nomeadamente um poderoso e intuitivo editor de desenho, um gerador de fontes de letras, um gerador de explosões, um traçador gráfico de programas, um gerador de programas de instalação automática, e mais. Mas, se

isto não bastar, o utilizador contará com uma ajuda on-line muito completa em forma de hipertexto, para além de umas vastas bibliotecas de sons e gráficos para poder começar o seu percurso neste apaixonante mundo do desenvolvimento de videojogos.

Não será possível fazer jogos poligonales, como simuladores de voo ou jogos tipo Quake com o DIV Games Studio, mas isto irá adicionando-se ao entorno de desenvolvimento mediante plug-ins distribuidos através da Internet. Contudo, com esta poderosa e flexível ferramenta é possível realizar todo género de desenvolvimentos, nomeadamente jogos de estratégia, video-aventuras, jogos de tapete, luta, simulações desportivas, plataformas, mata-marcianos, jogos de role, e tudo o que seja possível lembrar-se. O DIV Games Studio não tem limites, e permite estender a nossa criatividade até fronteiras nunca suspeitadas.



REQUERIMENTOS TÉCNICOS DO DIV

CPU
MEMÓRIA RAM
PLACA GRÁFICA

DISCO RÍGIDO
SOM

CD

PERIFÉRICOS
CORRE EM

INTEL 486 OU SUPERIOR
8 MB
SVGA, VESA COMPATÍVEL 1.2
OU SUPERIOR
40 MB DISPONÍVEIS
SOUNDBLASTER O 100%
COMPATÍVEL
4X REPRODUCTOR DE
QUATRO VELOCIDADES
TECLADO, RATO E JOYSTICK
MSDOS, WINDOWS 95

Entre as múltiplas (parecem intermináveis) características do DIV Games Studio, cabe destacar as seguintes: uma nova linguagem de programação muito simples e intuitiva, um ambiente gráfico com janelas a qualquer resolução completamente configurável, um programa de desenho gráfico profissional orientado para videojogos, um editor de programas integrado no ambiente, ferramentas avançadas de desenho, animação e captura, completo sistema de ajuda sensível ao contexto,

16 videojogos completos com código fonte, potente gerador de fontes de letra, gerador automático de explosões, biblioteca com mais de 1.000 efeitos de som preparados.

Debugger gráfico interativo dos programas, gestão de bibliotecas de gráficos automatizada, múltiplas ferramentas de sistema (CD-player, lixo, relógio....), criação assistida de instalações imediatas, importação de ficheiros PCX, BMP, WAV, PAL e muitos outros.



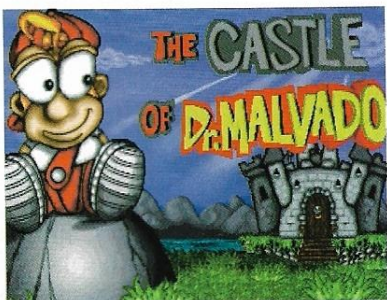
FOSTIATOR

DIVERTIDO E ATRAENTE JOGO DE LUTA NO MELHOR ESTILO MORTAL KOMBAT. MOSTRA GRÁFICOS RENDERIZADOS COM RESOLUÇÃO SVGA E UMA GRANDE QUANTIDADE DE EFEITOS DE SOM. CADA UMA DAS PERSONAGENS POSSUI MOVIMENTOS ESPECIAIS CAPAZES DE ACABAR COM OS SEUS INIMIGOS. DIVERTE-TE AO MÁXIMO COM PANCADATOR E ACABA COM OS TEUS INIMIGOS.



THE CASTLE OF DR. MALVADO

JOGO DE PLATAFORMAS COM UM TRIPLE SCROLL MULTIDIRECIONAL. AGRADÁVEL E SIMPLES SÃO OS MELHORES TERMOS PARA DESCRIVER ESTE JOGO. PARA OS QUE TIVEREM BOA MEMÓRIA E CAPACIDADE PARA VOLTAR AO PASSADO, PODEMOS DIZER QUE É MUITO PARECIDO COM UM JOGO CHAMADO COOL SPOT. LEMBRAM-SE DA BOLACHA RECTANGULAR, COM BRAÇOS E PERNINHAS, TODO O DIA A PULAR AQUI E LÁ?



Em destaque ainda as características dos jogos incluídos no pacote do DIV Games Studio, que utilizam técnicas de rigorosa actualidade e amplamente espalhadas na programação de videojogos profis-

sionais como, por exemplo: qualquer resolução de vídeo (320x200 até 1024x768), número ilimitado de sprites, gestão de qualquer quantidade de janelas, até 10 scrolls de diversos planos em

simultâneo(parallax), controlo integrado de velocidade, manuseamento de planos abatidos em 3D (modo-7), até 16 canais de som de forma simultânea, transparências, rotações, escalagens, etc.

Gestão automática de memória. Música com qualidade CD. Controlo directo de dispositivos como rato, joystick, teclado, etc. Gestão de erros AAP avançada (Amigável para o Programador). Sistema de capturas integrado. Detecção perfeita de colisões ao píxel. Múltiplos efeitos de palheta (fades, rotações, iluminação, etcétera). Auto-detecção de sistemas de som (SoundBlaster e Gravis). Criação automática de setup de som e instalação....

Todos os jogos criados a partir do DIV são de qualidade profissional e abrangem vários géneros clássicos do mundo dos videojogos. Os títulos mais importantes são: PANCADATOR - Luta One vs. One, svga, parallax. SPEED FOR DUMMIES - Corridas de carros, modo-7, split screen. CHECK OUT - Jogo de tapete, inteligência artificial, svga. THE CASTLE OF DR. MALVADO - Plataformas, scroll de três planos multi-direcional. TOTAL BILLIARDS - Simulação física. HELIOBALL - Simulação arcade de habilidade. WORLD CHAPAS CHAMPIONSHIP - Simulação arcade de habilidade. SOCCER - Futebol em 3D (vga/svga). ALIEN SUPRIMER - Arcade de acção (tipo Raptor). BLAST'EM UP - Arcade de acção (tipo R-Type). PUZZLE'O MATIC - Arcade de habilidade e agudeza visual. Junto com estes jogos, incluem-se ainda versões de clássicos como PACOMAN (PacMan), STEROID (Asteroids), NOID (Arkanoid), GALAX (Galaxian)....



Notícias DIV

Div em inglês

Já finalizou o trabalho de tradução para a língua anglo-saxónica, e a versão de demonstração está já a ser distribuída em varios países, antes de o programa ser muito próximamente posto à venda. Ao mesmo tempo está a ser traduzido para outras línguas, sendo o alvo que software espanhol ultrapasse mais e mais fronteiras.

Div 2.0: prepara-te para a revolução

Actualmente está a ser desenvolvida a seguinte versão do programa, que sairá em primeiro lugar em Espanha, em outubro deste ano. Esta versão virá responder os pedidos dos utilizadores do programa, que chegaram à HAMMER com centenas de e-mails e cartas.

Será possível, já é oficial, fazer jogos tridimensionais e jogos por rede. A lista de novos

melhoramentos do software será muito importante, quanto à linguagem de programação, com montanhas de novas funções e ainda no que diz respeito às ferramentas auxiliares, melhoramentos no editor gráfico e muitas ferramentas novas que irão facilitar ainda mais o desenvolvimento dos jogos.

www.divgames.com

Praticamente desde a data do seu lançamento o produto esteve apoiado por uma página na Internet, onde foram propostas muitas iniciativas. Nesta página é possível encontrar desde truques até uma grande quantidade de jogos e ferramentas proporcionadas por outros utilizadores.

Para além da página oficial, há ainda mais colaboradores que estão a ajudar com novas páginas na Internet dedicadas ao DIV Games Studio. Aos poucos está a surgir uma completa rede de informação a volta desta nova linguagem.

Div - Programação avançada

A editoria espanhola Prensa Técnica encontra-se muito perto de editar um novo livro sobre a programação de jogos em DIV, dentro da sua colecção Biblioteca técnica de programação. O tema deste livro será o desenvolvimento de múltiplos tipos de jogos, como aventuras ou estratégia, estando dirigido para os utilizadores já iniciados em DIV. O livro, acompanhado de um CD-Rom, estará à venda em julho deste ano nas bancas e grandes superfícies com um preço de\$.

Inscrevete no canal # Div de irc

Anunciamos a todos os utilizadores do DIV, que já foi registado o canal #div, dentro do IRC hispano. Um dos servidores que podem usar é o irc.arrakis.e, embora qualquer um dos canais espanhóis dá. Criou-se ainda uma nova página sobre este canal no <http://www.redbcn.com/canaldiv>. Esperamos ver-vos a todos vocês lá muito em breve, esperando também as vossas assinaturas à página, que conta com secções de elevado interesse.

Cursos Div

A partir do número 3, a revista espanhola de videojogos

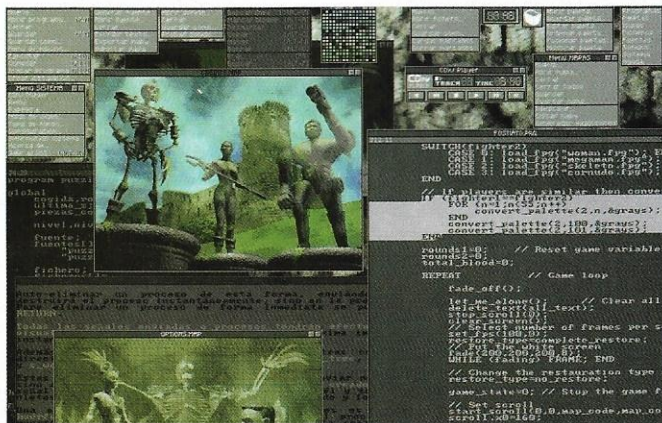
Game Over está a lecionar um curso de programação na linguagem DIV, de Antonio Marchal. A Area Interactiva é uma divissão de um centro de formação que também disponibiliza umas aulas de introdução à programação DIV através da Internet.

Mega-concurso

A revista espanhola PC Actual convoca um ambicioso concurso de programação de videojogos com DIV. Há de prazo até agosto deste ano, 1.000 contos para os vencedores, mais de 400.000 pesetas em produtos e a possibilidade da HAMMER distribuir comercialmente os jogos enviados para o concurso. É possível encontrar toda a informação em todos os números (a partir de janeiro) da revista PC Actual.

Um sucesso entre a crítica

A recém-nascida linguagem de programação DIV está a receber montes de elogios bem do público (através de e-mails e cartas) que vindos dos críticos (produto recomendado PC Actual, PC Format OURO...). O DIV está assim a se tornar pouco a pouco uma opção séria e profissional para o desenvolvimento de videojogos, com uma sólida posição no mercado que virá reforçar sem dúvida o lançamento das novas versões previstas.





Información confidencial acerca do Div

A seguir veremos alguns truques DIV, que vamos dividir entre as secções de ambiente, grafismo e programação. Os primeiros serão truques que terão a ver com o entorno, isto é, teclas que não são utilizadas com frequência ou então opções um bocado escondidas. O alínea número dois ocupar-e-á com o entorno gráfico e as ferramentas de desenho. E em último lugar, falaremos das diversas partes da linguagem, que permitir-nos-ão tirar o máximo proveito do DIV Games Studio. Vocês são capazes de estar familiarizados com alguns destes truques, por não ser esta a primeira vez que apareceram por escrito, ou que foram comentados nos variados canais de informação do DIV. Mas há alguns completamente originais, e espero que todos eles se revelem úteis.

Truques sobre o editor gráfico

• SELECCIONAR COR

Ter de deslocar o cursor do rato cada vez que se desejar escolher uma cor, que aparece no ecrã, ao utilizar a ferramenta do conta-gotas, pode resultar por vezes bastante chato, para além de levar um tempo que é sempre precioso. Mas o que muitos de vocês não sabem é que com a tecla Maiúsculas, e carregando na cor desejada, a cor ficará colada. Isto é, igual que se tivéssemos utilizado a ferramenta do conta-gotas.

• ANIMAÇÕES 2

Tal como já foi acima referido, é possível fazer animações dentro do DIV. Em primeiro lugar deveremos colocá-las segundo a ordem estabelecida a partir do entorno. Mas para visualizá-las deveremos usar o editor gráfico. Uma vez dentro do editor, no primeiro desenho, bastará premer na tecla do tabulador, para passar automaticamente para o desenho seguinte da animação. Se quisermos voltar atrás deveremos usar, junto à tecla do tabulador, a das Maiúsculas, trocando a ordem de visualização.

• TROCAR PALHETAS

No editor gráfico é possível ver unicamente uma gradação de cores de cada vez. Se só quisermos trocar gradação, e não queremos utilizar a janela existente com esse fim poderemos usar conjuntamente a tecla Control e a dos cursores, acima e abaixo, coseguindo-se assim mover pelas gradações de cores muito facilmente.

• MOVER COM AS TECLAS DO CURSOR

Por vezes o movimento do cursor de ferramentas necessita de muita exactidão. Para o mover podemos utilizar as teclas dos cursores. Se a tecla de blocagem numérica está carregada, mover-nos-emos de 8 em 8 pontos, e se não, então de 1 em 1, podendo escolher entre as duas "resoluções" ou passos.

• FERRAMENTAS F

Igual que se passava com o conta-gotas, ou no caso das gra-

daões de cores, as vezes, ficamos numa posição no ecrã desde a que temos de fazer uma grande viagem para seleccionar a ferramenta eschida. Há uma techa de função correspondente a todas as ferramentas do editor gráfico. Podemos desta maneira escolher todas as ferramentas sem necessidad de ir até à barra, carregando na tecla.

• SUAVIZAR FORMAS

Para finalizar um truque gráfico, que consiste na possibilidade de suavizar os contornos dos gráficos carregando numa tecla. Se escolhermos a ferramenta de linha, e com ella dirigimo-nos ao contorno de um gráfico qualquer, e depois carregamos na tecla d, conseguiremos um efeito de suavização. Este efeito pode dar jeito para alguns gráficos.

Truques sobre a linguagem de programação

• USO DA VARIÁVEL Z

A veces, como o caso de a vista axonométrica, necesitamos um sistema de ordenación para poder visualizar os gráficos em um orden concreto. Si utilizamos a variable local Z nos podemos olvidar de este problema, já que ésta hace uma ordenación automática de os objetos, quitando al programador muito trabajo.

• O TERCEIRO PLANO

Em determinados jogos por vezes torna-se necessário um

terceiro plano, pero com o DIV Games Studio unicamente podemos definir dois. Isto não será um problema, porque poderemos criar um terceiro plano virtual, com objectos correspondentes ao scroll, ou que adoptem suas coordenadas em relação a ele.

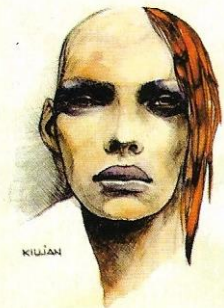
Normalmente estes planos estão por cima de otros, ficando sempre na parte mais exterior do scroll.

• PAIS, FILHOS, IRMÃOS

Embora o uso das variáveis father possa parecer um bocado complexo, por vezes facilita-nos a resolução dos problemas que encontramos durante a programação. Através de alguns dos truques aplicáveis a eles, podem-se tirar as variáveis do processo criador de outro, pelo que é possível fazer com que um siga ao outro. Pode-se também criar execuções condicionadas, isto é, quando um processo filho morrer, faz desaparecer o pai e ao contrário.

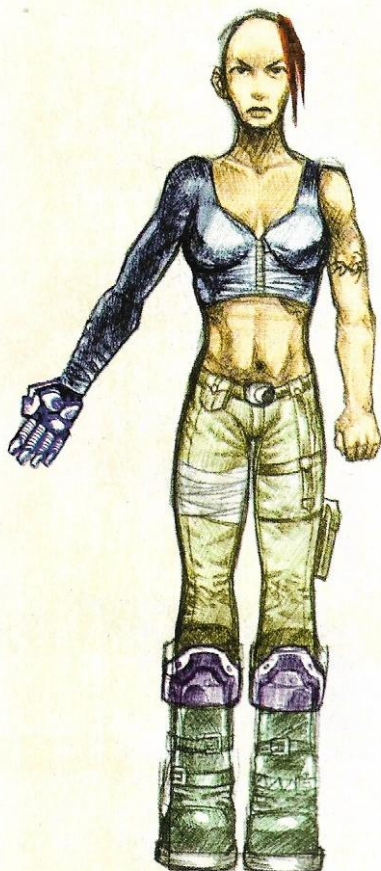
• GET_ID() E FRAME

A função `get_id()` permite-nos conhecer os diferentes códigos identificadores dos procesos de um tipo determinado. Mas se usarmos esta função conjuntamente com o comando `FRAME`, ao utilizá-lo, esta última conta de processos irá reiniciar, ou seja, voltará a ter o mesmo código identificador do primeiro processo encontrado do tipo indicado. Por isso, se quisermos apanhar todos os códigos identificadores de um determinado tipo de procesos, nunca deveremos usar `FRAME` até não ter acabado com esta tarefa.



Ultimo minuto

Neon angel



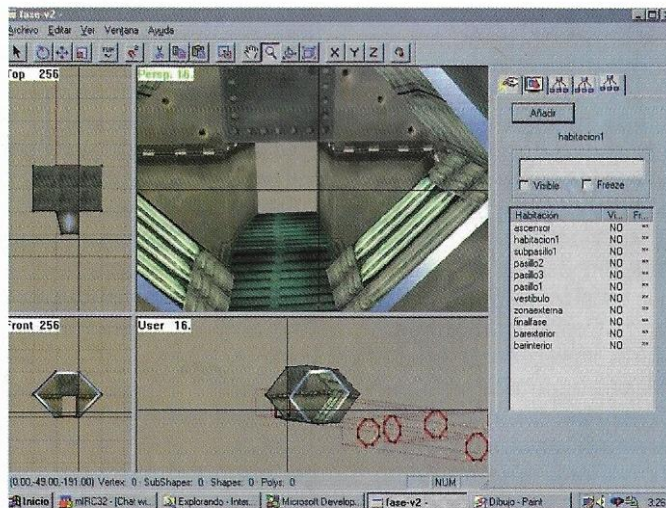
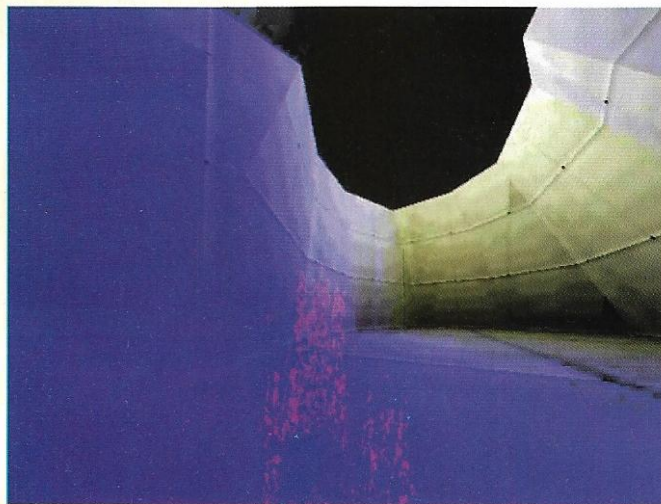
A Killian é o anjo guardião da única esperança do homem, o jovem BOY, seguinte degrau na escala evolutiva humana. O seu treino como guardiã torna-a numa especialista no embate corpo a corpo e os seus implantes cibernéticos a ajudam no seu trabalho, guiar o BOY através de uma suja cidade cheia de perigos, dominada pela incarnação do diabo neste novo século. Killian é a única barreira entre o inferno e a salvação. Uma aventura 3D de importância na que a HAMMER demonstra todo o seu bom-fazer.

Ellypse

Ellypse é um arcade de disparos em 3D. A sua maior qualidade consiste num elevado nível de gráficos, para além de uma potente engine tridimensional que permite reflectir a incrível diversão de um shot'em up dotando-o ao



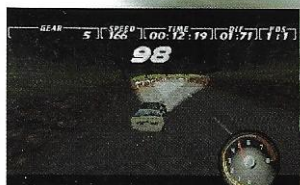
mesmo tempo de um realismo enorme. O jogo tem lugar num momento no futuro, onde os veículos de transporte baseiam-se em naves espaciais equipadas com as armas mais letais desenvolvidas pela tecnologia dessa epoca. Para destacar entre as suas características técnicas: aceleração 3D por Hardware, luzes dinâmicas de controlo cromático, física de partículas, Tecnologia True Color e muito mais.



PC
CD
rom

M
MULTIPLAYER

Digital
Dreams
ARCADE
series



RALLY SERIES
WORLD WIDE
RALLY
CHAMPIONSHIP



Carrega no acelerador com o World Wide Rally!

15 circuitos • Multijugador • Guia a noite • Sistemas de fisica
reais • 8 carros diferentes • Guia sobre neve, terra, lamas e asfalto

Vai pedi-lo **JÁ** nas bancas! **apenas**
3500
escudos

JURASSIC WAR

O fascínio que a sociedade de hoje sente pelos dinossauros e a pré-história atingiu os jogos de computador. O Jurassic War é o primeiro jogo de estratégia em tempo real a transportar-te até a uma época onde tudo é ainda desconhecido e a emoção e os perigos espreitam por todo lado prestes a se revelarem em qualquer momento.

O palco é uma gigantesca ilha onde uma série de tribos vão lutar por ter o controlo do território. Escolhe uma dessas tribos que sob a teu comando conseguirá dominar às outras, para o que deverás desenvolver uma temporã tecnologia e penetrar nos segredos da magia. Isto vai ser-te muito útil na luta contra os teus adversários e os inúmeros e poderosos dinossauros que ameaçam tua civilização.

Poderás sentir aliás a emoção do modo multi-jogador quando tu e os teus amigos compitam em rede para demonstrar quem é o autêntico senhor do mundo jurássico.

JURASSIC WAR

Distribuído em Portugal por:
ELECTROLIBER
R. Vasco de Gama, 4
2695 Sacauém
Portugal

Cartão de utilizador registado

Se faz favor, preenche os teus dados neste cartão e envia-o para HAMMER TECHNOLOGIES
Utilizador registado
DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Nome Morada
Localidade Região
Telefone Apellido
Data de nascimento Valoração do produto de 1 a 10
HAMMER? SIM NÃO
Correio Electrónico Código Postal
Data de compra do produto
És utilizador registado de outro produto da
PERFIL DO TEU EQUIPAMENTO: Processador: 486 Pentium II Outro
Sistema Operativo: MS Dos Windows 3.1 Windows 95 Windows NT Outro
Memória RAM: 8 16 32 Outro Placa gráfica: 1 Mb 2 Mb 4 Mb Outro
Placa aceleradora: 3 Dfs Power VR Outra Placa de som: Sound Blaster compatível Gravis Outra
Leitor de CDROM: 2x 4x 8x Outro Modem: 14400 33600 55400 Outro
PERFIL DO UTILIZADOR: Para que utilizas o teu PC? Jogos Programação Desenho Gestão escritório Outros
Onde o utilizas? Casa Emprego Quantas horas por dia o utilizas em média? 2 4 6 Mais
Utilizas a Internet com frequência? Sim Não Tens acesso a uma rede local? Sim Não
Tens consola de videojogos? Sim Não Qual?
Porquê compraste este produto? Básica Shopping Loja Livraria Pelo correio Outros
Onde compraste este produto? Casa Preço Amigos Revistas Publicidade Tema Outro
Quê revistas especializadas gostas de lêr habitualmente?

Aproveita todas as vantagens de ser um utilizador registado da Digital Dreams Multimedia.

Digital Dreams
multimedia

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid
Telf: (91) 304 06 22
Fax: (91) 304 17 97

É proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo do produto sem o permesso ou acordo expresso dos autores.a

