

PC PLAYER

JOGOS PARA PC & MAC • MULTIMÍDIA • HARDWARE • INTERNET • APLICATIVOS



ANO I - Nº 1 - MAIO/96 - R\$ 8,50

O MELHOR DE

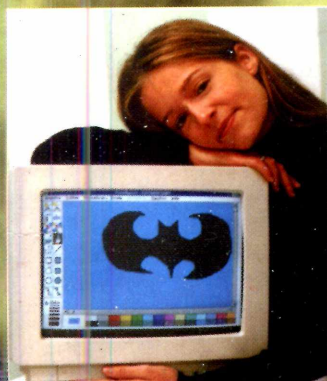


EXCLUSIVO

DUKE NUKEM 3D: O NOVO DOOM

INTERNET

**SHAREWARES:
WIN 95 AINDA
MAIS FÁCIL**

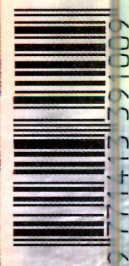


**TRABALHO E LAZER
NO PC DE
LUCIANA
VENDRAMINI**

**150
DICAS!
18
GAMES!**

ISSN 1413-3911

01



Instrumentos:

Legend



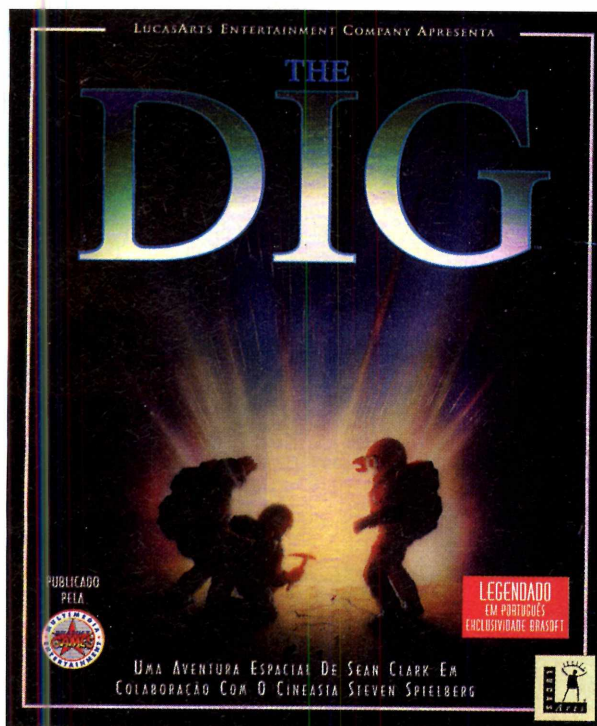
DISTRIBUIDORES AUTOMOTORES tem este

**dublado e
legendado**

©1995 Sierra On-Line, Inc. Bellevue, WA, 98007. Todos os direitos reservados © e/ou TM designam marcas de titularidade da, ou licenciadas para a, Sierra On-Line, inc. Jogo The Dig © 1995 LucasArts Entertainment Company. Todos os direitos reservados. Uso sob autorização. The Dig e iMuse são marcas de titularidade da LucasArts Entertainment Company. A logomarca LucasArts é marca registrada da LucasArts Entertainment Company. A logomarca LucasArts é marca registrada da LucasArts Entertainment Company. Jogo Rebel Assault II: The Hidden Empire © 1995 LucasArts Entertainment Company. Todos os direitos reservados. Uso sob autorização. Star Wars é marca registrada e Rebel Assault é marca de titularidade da Lucasfilm Ltd. A logomarca LucasArts é marca registrada da LucasArts Entertainment Company. Full Throttle é marca registrada e © 1994 LucasArts Entertainment Company. Todos os direitos reservados. Uso com autorização. A logomarca LucasArts é marca registrada da LucasArts Entertainment Company.

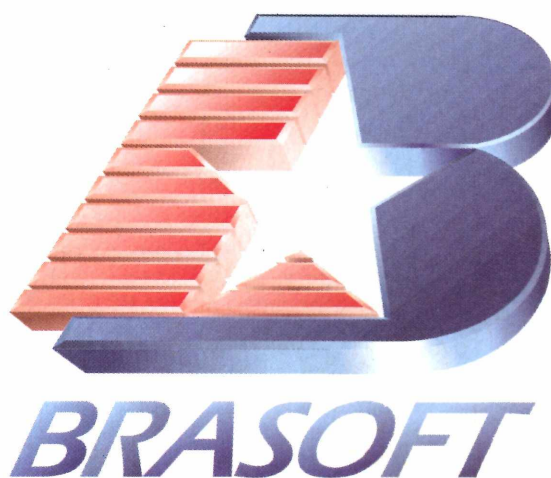
RE VENDAS: SP - São Paulo (011) Acer 531-6759 - Apoio Clube de Compras 521-9315 - Beca da Informática 542-7088 - Bracanti Informática 831-3001 - Brasofware 253-1588 - Brasofware Lj 533-2951 - Brinquedos Laura 267-0180 - CD Home 853-8279 - Computer Place 820-2851/820-9384 - D-Comp 5583-2869 - DB Brinquedos 247-5577 - Engenho 814-4771 - Extra Anhanguera 835-8588 - Extra Aricanduva 610-2911 - Extra Brigadeiro 289-9866 - Extra Guarapiranga 522-8444 - Free Port 62-1282 - Info Hall 275-7857 - Lojas Brasileiras 606-2097 - Input 876-4316 - Maxibyte 574-5999 - Multisoft 535-3431/959-3636 - NovaForma 262-2144 - Quark 0800-133055 - Tomorrow 542-4408 - Virtual Age 530-6322 - West Point 262-2839 - SP - Santos (013) Micro Santos 289-4535 - PC Station 289-4219 - SP - Sorocaba (0152) Konsultec 33-2357 - Sorocub 21-6961 - SP - Ribeirão Preto (016) Floy Multimidia 627-1128 - Planet Music 623-3994 - SP - Piracicaba (0194) Tecnew's - 33-8499 - SP - Franca (016) Alltime 721-3932 - Quadrante 635-0178 - SP - Bauri (0142) Intel 34-2459 - SP - Presidente Prudente (0182) Dura-Lex 22-6853 - SP - Campinas (0192) Biblos 42-9751 / 32-3791 - Extra Campinas 30-7799 - Printed 34-3742 - Santo Antonio 36-7688 - SP - Jundiaí (011) Checkdisk 7396-7770 - SP - Marília (0144) Bit Chip 23-1454 - SP - Indaiatuba (019) ADJ Informática 875-5310 - SP - Sertãozinho (016) Mega Informática 645-4244 - SP - Araçatuba (018) M. Rezende 622-7698 - Midia 622-1254 - SP - Araraquara (0162) Drive D 35-2728 - The Pier 32-3741 - SP - Rio Claro (0195) Impress 34-1323 - SP - São José do Rio Preto (0172) Mr. Games 32-1086 - SP - Mogi das Cruzes (011) Class Video 460-2200 - DPS Suprimentos 460-3982 - Soft Time 468-1550 - CE - Fortaleza (085) Microsolutions 224-5192 - AM - Manaus (092) Montreal 642-1239 - RJ - Rio de Janeiro (021) Infocell 431-3338 - KEC Livraria - 567-3665 - Ksoft 247-4845 - Pronto Computer

exija sempre dado



somente quem é

BUIDOR RIZADO diferencial



<http://www.brasoft.com>

262-8097 - Sodiler 289-0340 - Techshop 262-4927 - Ultralar & Lazer 351-7171 - **PE - Recife (081)** Moura 445-2444 - Music Store 465-7846 - **BA - Salvador (071)** Compuserv 351-1552 - Techland Shop. Barra 332-2300 - Techland Shop. Iguatemi 353-2300 - **PA - Belem (091)** Sol Informática 212-3355 - **PR - Curitiba (041)** Extra Curitiba 332-8644 - **MG - Belo Horizonte (031)** A&C Infor 261-1979 - Adik Software 261-3918 - Agência Leitura 221-2062 - Boutique do Telefone 415-6071 - Channel 281-2422 - Extra Belo Horizonte 273-4141 - Leitura Amazonas 226-4991 - R2V2 286-1166 - Softsite 426-1102 - Software & Etc. 281-2822 - Wave Computer 281-0311 - **MG - Conselheiro Lafaete (031)** Bios Games 763-1267 - **MG - Uberlândia (034)** Ricunha 236-9505 - **MG - Governador Valadares (033)** Maximidia 221-3434 - PC Shop - 271-4994 - **MG - Poços de Caldas (035)** Supermercado San Michel 722-3322 - **MG - Lavras (035)** Midiabraz 821-8258 - **MG - Teófilo Otoni (033)** Boom Software 521-3130 - **MG - Juiz de Fora (032)** Central de Informática 211-9468 - Vip-Service 215-1122 - **MG - Pouso Alegre (035)** Mid Informática 421-6222 - **MG - Muriaé (032)** PCM Informática 722-4239 - **MG - Três Corações (035)** Tela Verde 232-1679 - **MG - Itaúna (037)** WA-Informática 242-1549 - **MG - Varginha (035)** Emporium Computer 221-4417 - **MG - Uberaba (034)** Cecotein 312-6449 - O&M 336-3221 - **MT - Campo Grande (067)** Extra Campo Grande - 384-2000 - **RS - Porto Alegre (051)** Megamidia 339-3018 - **ES - Vitória (027)** Allgenius 235-1922 - Proad 227-5733 - **ES - São Mateus (027)** Cirrus 763-4124 - **ES - Cachoeira do Itapemirim (027)** LM de Souza 522-0144 - **ES - Colatina (027)** Edinformática 722-3922 - **DF - Brasília (061)** CD-Room Mania 347-4410 - First and First - 234-4459 - Mr. Micro 242-4259 - Multimidia 2001. 223-6386 - Take One 361-9046

SUMÁRIO

Muitos jogos,
internet, testes,
opinião... veja o que
a edição tem para
você

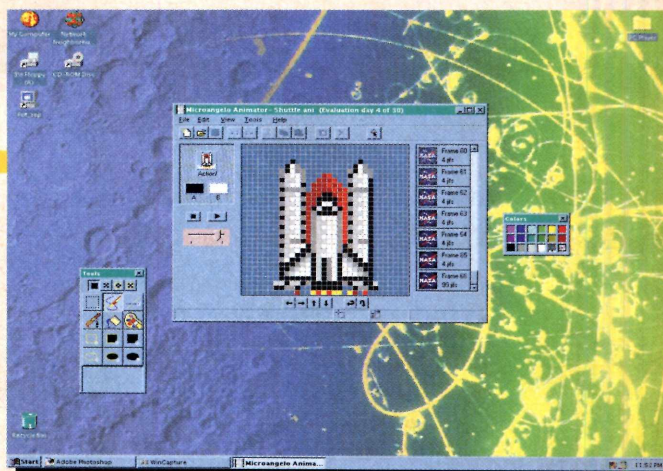
Duke Nukem 3D

Violência, sexo e gargalhadas
num jogo que tem tudo para
desbancar Doom
Pág. 22



Microangelo

Esse é um dos shareware
que pode incrementar o Win
95 a preço de banana
Pág. 54



A bela é fera

Luciana Vendramini dá seus
primeiros passos na
companhia de um PC
Pág. 8



Mac Games

Os jogos atacam as maçãs da
Apple. Veja os títulos que vão
agitar as telas dos Macintosh
Pág. 44

10 Antena

Os piratas seguem na mira,
Bíblia para crianças, cães.
Capte essa mensagem

12 Hardware

O Performa 5215CD tem o jeitão
de um eletrodoméstico.
Veja por que!

14 Aplicativos

Fazer desenhos e efeitos
especiais é tarefa para o
CorelXARA.

16 Multimídia

Aprenda a melhor maneira de
montar um home theater

48 Internet

Saiba como ficará a Net com os
novos programas de navegação
da Netscape e da Microsoft.

57 Janela Virtual

Matthew Shirts fala do que
mudou desde Donkey Kong

58 PC Player Dicas

Atalhos preciosos para quem não
quer pirar com jogos difíceis

62 Guia de Compras

Conheça os Pentium que estão no
mercado brasileiro

JOGOS DESTA EDIÇÃO

Duke Nukem 3D, 22
Terra Nova, 26
Spycraft, 27
Warcraft II, 28
Congo, 30
Dark Seed II, 31
Psychic Detective, 32
Syndicate Wars, 33
Hyper 3D Pinball, 36
NBA Live 96, 37
Wing Commander IV, 38
ShadowWraith, 39
Microsoft Return of Arcade, 39
Shockwave (PC e Mac), 40
Rayman, 41
Cyberspeed, 41
Top Gun: Fire At Will, 42
ESPN Extreme Games, 43

EDITORIAL

Foi um fechamento heróico. O Betto, o Renato, o Fabio, o Fran, o Dennis e equipe vararam madrugadas para que a gente conseguisse cumprir todos os prazos. Só assim você pode, no prazo previsto, nas páginas que se seguem, ter o melhor que a informática oferece para quem não enxerga o computador como um bicho-de-sete-cabeças. Para nós, da redação, o micro é mais ou menos como um velho camarada, um brother que é companheiro em momentos de glória, como aquela madrugada em que você chegou ao final de The Dig, o jogo de Spielberg. Mas o esforço do pessoal compensou. Temos uma edição que consegue trazer o melhor da revista americana *PC Entertainment*, graças a um acordo que levou um ano para ser costurado. Também por causa desse acordo, você, leitor, recebeu, junto com a edição, um CD-ROM com demos de games (que você pode jogar) e de multimídia. Nossa matéria de capa, por exemplo, é resultado de uma visita da reportagem de *PCE* aos estúdios da 3D Realms, a fabricante de Duke Nukem 3D – um jogo que tem tudo para se tornar o sucessor do clássico Doom. Você vai conhecer também Terra Nova, um incrível adventure da Virgin, que se soma a outros games de primeira linha, e dos mais diversos gêneros, como Spycraft, Top Gun, o milionário Wing Commander 4, NBA Live 96, Psychic Detective e outros mais. Por falar em diversidade, nosso cardápio não se resume a jogos. Mostramos o caminho para preciosos shareware que tornarão mais possante seu Windows 95. Em sintonia com a tecnologia, que caminha rapidinho para a substituição dos 486 pelos Pentium, damos uma geral nas máquinas desse tipo que estão disponíveis no mercado brasileiro. E, para não dizer que não falamos das flores, você vai saber um pouco mais sobre Luciana Vendramini, a gata que tem a maior queda pelo micro, na seção .VIP. E vocês ainda não viram nada. Esperem pelas surpresas da próxima edição. E, claro, esperamos ansiosos por críticas, sugestões e tudo o que você, leitor, queira nos dizer. Porque é por você que nos empenhamos com tanta garra. A correspondência pode ser enviada para o endereço da Editora Nova Cultural ou para o e-mail do editor-chefe da revista, o Betto D'Elboux, que baixa o sarrafo nos servidores brasileiros na seção Internet – betto@netalpha.com.br

Um grande abraço e até a próxima edição,

MARCELO MORALES

EDITOR EXECUTIVO DE ENTRETENIMENTO

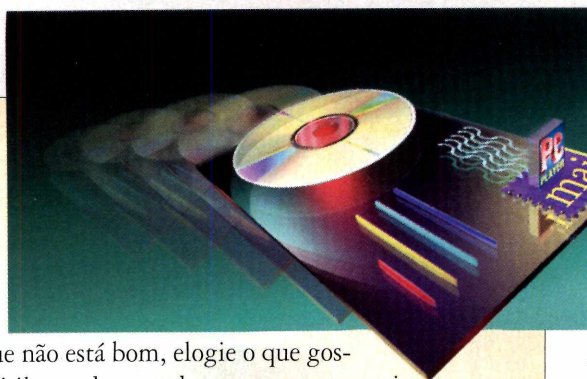
Bem-vindo

Primeiros números de revista são como partos. **PC Player** “nasceu” e agora vai, todos os meses, amadurecer um pouquinho – desde que você, caro leitor, faça sua parte. Critique o que não está bom, elogie o que gostou, dê sugestões. É muito difícil agradar a todos, mas quanto mais opiniões diferentes tivermos, mais horizontes teremos para criar uma revista cada vez melhor. **PC Player** já traz o filé de **PC Entertainment** e cabe a nós providenciar um belo molho nacional, além de servir os outros pratos. Escreva, envie fax ou e-mail, mande cartas. Curta o número 1, divirta-se com o CD e participe da promoção. Estaremos caprichando na nova edição. Até lá!

Betto D'Elboux

Editor-Chefe

betto@netalpha.com.br



para isso? Você tem duas opções: a primeira é, no caso do seu DOS ser 6.2 ou maior, rodar o MemMaker. Isso pode resolver o seu problema ou piorá-lo. A outra opção é esperar um pouquinho para conferir, na próxima edição de **PC Player**, uma matéria especial sobre configurações específicas de memória, para cada tipo de game. Sem ser maldoso, enquanto você decide o que fazer, aproveite para jogar Vid Grid na casa do seu amigo...

Baratas, insetos e outros bichos

Vi em outra revista uma propaganda sobre o game Bad Mojo para Mac. Vocês podem fazer uma matéria com ele?

Brian Nakamoto

btn@ns.net

Parabéns

Parabéns à Editora Nova Cultural pelo lançamento da revista **PC Player**. O mercado de CD-ROM, que experimenta um de seus melhores momentos no Brasil, só tem a ganhar com iniciativas como esta. Sucesso para toda equipe.

Stefano Arnhold

Diretor-Presidente da Tec Toy

DOS ou Windows 95?

Eu gostaria de comprar MechWarrior 2 para Windows 95, mas ele supostamente requer um processador Pentium e, no mínimo, 12 Mb RAM. Eu tenho um 486DX2 com 8 Mb RAM. Que versão do game devo comprar, para Windows ou para DOS? Há muita diferença entre elas? Em que máquina vocês fizeram o teste?

Fabiana D. Morade

Tatuí, SP

• A Fabiana, que é amiga da redação resolveu tirar uma dúvida com a gente. Bem, nós testamos MechWarrior 2 na versão para DOS que é a que você deve comprar, já que a para Win95 requer um Pentium e mais memória. A grande vantagem desta versão é que nela vem uma cópia do NetMech, que per-

mite disputar torneios no modo multiplayer. No entanto, até esta edição chegar às bancas, MechWarrior 2 para DOS já deverá ter disponibilizado seu NetMech, ok?

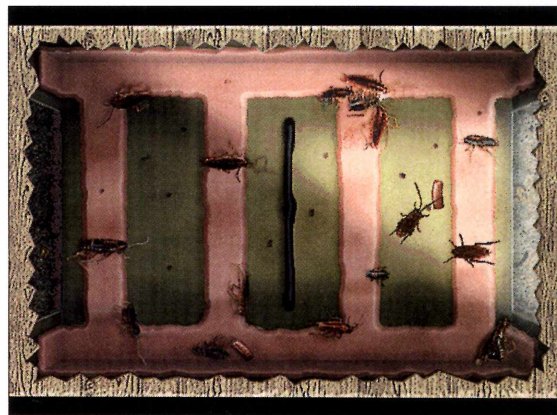
Memória

Tenho um 486DX2 com 8 Mb RAM e outro dia tentei rodar o CD Vid Grid de um amigo e não consegui. Parecia que estava em câmera lenta, travadão... O problema é que o micro do meu amigo é menos potente, é um 486SX25 com 4 Mb RAM e roda direitinho. Como explicar?

Gérson B. S. de Campos

São Paulo, SP

• Fica frio, temos boas e más notícias para você. Não é nada grave. Apenas seu computador passa por um momento de absoluta falta de configuração. Apesar de ter mais memória RAM que o computador do seu amigo, o dele provavelmente está com memória residente, aplicativos e drivers colocados na área de memória alta. Assim, a memória convencional – que o Vid Grid está querendo – fica livre para rodar aplicativos e jogos. Remédio



• **PC Entertainment**, nossa coligada americana, fez uma matéria sobre este game – que tem versões para Mac CD-ROM e Windows – em janeiro deste ano. Você pode encontrar edições antigas de **PC Entertainment** em bancas especializadas. Mas só em **PC Player** você encontra as matérias em português e no mesmo mês que sai lá fora.

Está sentindo aquela imensa vontade de falar alguma coisa? Faça isso! Coloque suas dúvidas, angústias, sentimentos, ansiedades etc em uma carta, e-mail ou fax e mande pra nós: Cartas para o Editor, Revista PC Player, Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, 9o. andar, Carqueira César, CEP 01410-901, São Paulo, SP, Brasil. Fax: (011) 282-7003.

E-mail: betto@netalpha.com.br

Pintou um problema na sua máquina, no jogo no soft e você caiu numa deprê brava. Não se angustie. Mande sua dúvida para **PC Player**, que resolverá seu problema ou indicará a maneira de fazê-lo.

Modem problemático

Eu instalei um modem interno de 28.800 kbps no meu computador outro dia, mas não consegui configurá-lo de modo que o Windows 95 o reconhecesse. Não veio nenhum disquete de instalação junto com o modem. O que eu faço?

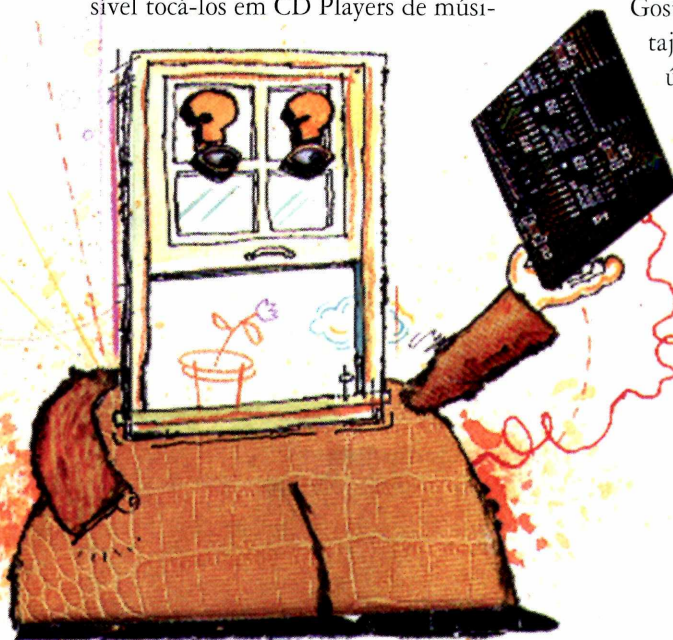
• *Nenhum disquete?* Você provavelmente comprou seu modem por uma verdadeira bagatela. Primeiro deixe o próprio Windows 95 tentar ajustar o equipamento. Clique em "Start" (versão em inglês) e vá até "Settings" e abra a janela "Control Panel". Clique duas vezes sobre o ícone "Add New Hardware". Então deixe o Windows cuidar sozinho do problema. Se você for um cara de sorte, o programa de Bill Gates vai executar a tarefa sozinho, reconhecendo o modem e instalando o driver apropriado.

Mas, se isso não funcionar, você mesmo pode instalar o modem. Quando o "Add New Hardware" perguntar se você deseja que ele instale o modem (Do you want Windows to search your new hardware?), clique sobre o não (No). Então selecione "Modem" na janela que se abre de "Hardware Types". Clique no botão "Don't detect my modem" e dê "Next". Você será apresentado a uma longa lista de modems. Aqui é importante ter a documentação de seu modem em dia e na mão. Se você não conseguir achar as especificações de seu modem na lista, veja nos documentos dele se há modelos semelhantes de outros fabricantes. (Você também pode ligar para o seu fornecedor.) Caso contrário, selecione "Standard

28.800 bps modem" na lista. Agora você vai precisar saber qual a porta default de comunicação de seu modem (em geral é COM 2.). Selecione a porta apropriada da lista. Se deu tudo certo você está prontinho para surfar na Net. Se os problemas persistem, é melhor procurar por suporte técnico. Seu modem pode ser de má qualidade ou é possível que haja algum conflito interno com outro periférico.

Ruído no drive

Alguns CD-ROMs dizem que é possível tocá-los em CD Players de música,



ca, mas sempre acontece de a primeira faixa não tocar ou então ocorrerem problemas com o stereo. Por que a primeira faixa tem de ser sempre tão ruim?

Jerry Adams
Chester, VT

• Em muitos desses CD-ROMs a primeira faixa contém todos os códigos do computador. Enquanto bytes e bits podem ser música para o PC, é possível que eles simplesmente endoieçam seu equipamento de som. Alguns fabricantes de CD-ROM colocam seu "redbook" audio files - aquelas faixas que podem ser tocadas em seu CD Player - depois dos dados. Então você precisa pular uma faixa para

ouvir a música. Alguns novos formatos de CD-ROM já escondem a faixa em que os dados se encontram gravados. O formato i-trax, por exemplo, armazena todos os dados numa faixa "zero" do CD. Assim, o CD Player sequer consegue ler tal faixa e parte direto para a música. O formato CD Plus armazena os dados na meio do disco em uma seção separada, que também não é lida pelo CD Player.

Tudo junto

Gostaria de saber o que é mais vantajoso hoje em dia: ter uma placa única, com placa de som, modem, voice-mail (transforma seu micro numa espécie de telefone), ou placas separadas para cada função. Não quero perder dinheiro nem espaço em meu computador.

Marina Santa Clara
Santo André, SP

• Primeiro você precisa decidir quanto pretende gastar e saber quantos slots livres seu PC possui. A maioria dos PCs possui espaço o bastante para todas as suas necessidades. Com três

slots você consegue ter placa de som, modem e placa de vídeo. Você pode resolver o problema até com dois slots, se optar pelo uso de um modem externo. A menos que você tenha necessidade de muitas placas especiais não haverá problemas. Os resultados são melhores com uma boa placa que cuide de apenas uma função. Para ficar apenas em um exemplo, se você usa várias placas e tem um problema no modem, esta será sua única dor de cabeça. Já se for uma placa tipo "tudo-em-uma", você acabará tendo várias funções afetadas.

Cartas para esta seção devem ser enviadas para:

PC Player - Seção SOS
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

Luciana Vendramini: aprendiz de micreira

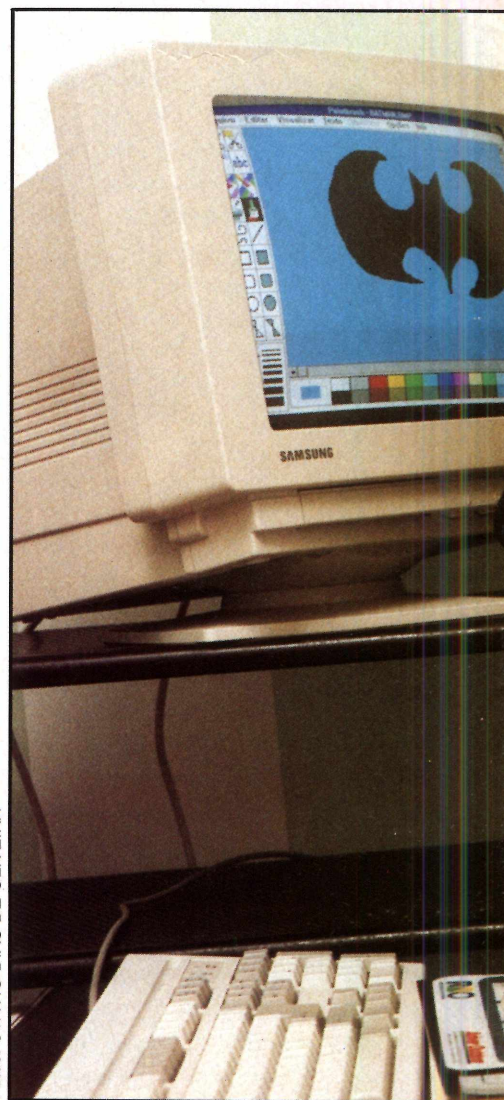
Ainda iniciante, a atriz dá os primeiros passos na informática e está ansiosa para surfar na Internet

Uma rotina de muitas luzes, maquiagem, palcos, estúdios, enfim uma vida glamourosa. É isso que muita gente imagina quando vê Luciana Vendramini brilhando nas telas. O que poucos sabem é que ela também é uma inveterada escritora e micreira iniciante.

Ela, que já foi até Paqueta (lembra, rapazes?!), quando não está atuando, em geral está escrevendo. Tarada por teatro, recentemente adquiriu direitos de montagens cênicas de três peças e já está preparando a estréia da primeira. Em junho, os cariocas terão o prazer de assistir à peça *As Meninas*, de Lígia Fagundes Telles, na qual atua. Luciana também assina a produção e a adaptação do texto.

E é aí que o computador entra na vida dela. Embora tenha oferecido alguma resistência à modernidade, a loirinha logo cedeu aos apelos de sua irmã, Míriam, para que comprasse um micro. Foi um caso de paixão progressiva. Hoje, empolgada com as facilidades da máquina, exercita a porção escritora com as páginas de suas peças. Claro: e sempre que sobra um tempinho joga Paciência ou Minas, aqueles joguinhos que costumam marcar a iniciação de muitos micreiros. Maquinada com um 486DX4 100MHz, 8Mb RAM, em pouco tempo Luciana esqueceu a velha Olivetti e desenvolveu uma rotina de trabalho, que leva em conta o viver saudavelmente. "Nunca fico mais de uma hora na frente do computador", ensina. Mas a musa de Paulo RPM Ricardo não cuida apenas da saúde do corpo, ela também tem uma técnica para relaxar a mente: "Cada vez que termino um texto ou um jogo, faço um desenho (*fotos ao lado*)! É ótimo para aliviar, relaxar a cabeça e trabalhar a criatividade sem preocupação", conclui a micreira iniciante.

Luciana se anima mesmo ao falar de Internet: "só surfei uma vez, na casa de um amigo. Conversamos com um grupo de brasileiros que estava



Fotos: OTÁVIO DIAS DE OLIVEIRA

em Manhattan, naquela neve toda, morrendo de frio. Fiquei completamente pirada! Desde então não vejo a hora de ligar o modem em casa”, anima-se. É, rapazes, bad news para vocês, que terão que segurar a ansiedade e aguardar até que ela tenha um e-mail.

Mas, enquanto as ondas virtuais não vêm, é bom saber que a peça não será a única chance de revê-la. No final do mês, Luciana estréia em *O Rei do Gado*, nova novela do horário nobre da Rede Globo, que substitui a interneteira *Explode Coração*. Com toda essa atividade, deve sobrar pouco tempo para o micro, pois a atriz concilia afazeres profissionais com muito cuidado com a forma física. Seu personal trainner lhe dá toda a atenção e passa até por fax os exercícios para que a atriz mantenha as curvas em dia. Afinal, aos 16 anos, ela já enlouquecia os leitores de Playboy, e não ia ser agora que a gata se descuidaria do corpo. Aos fãs resta sugerir que ela inaugure um site na Internet.



NOTAS

No Bits

Atenção micreiros: a deslumbrante modelo e atriz Ana Paula Arósio, aluna do 2o. ano do curso de Letras da USP, ainda NÃO utiliza computadores. Quem informa é a Elite, agência da beldade. Uma legião de admiradores deve estar se oferecendo para digitar os trabalhos universitários de Ana Paula. Ou será que ela os escreve à mão...?

Jo@Net

Como sempre faz quando retorna de férias, o apresentador Jô Soares mostrou uma novidade em seu talk show – Jô Onze-e-Meia: um notebook ligado no cyberspaço! Yes! Além de receber cartas, telefonemas e faxes, o roliço showman agora recebe e-mails. O endereço é jo1130@ibm.net. Tentamos enviar notícias, sem sucesso. O provedor nos devolveu a mensagem com um aviso: Caixa Postal extremamente carregada!

É bit na rede

O treinador Wanderley Luxemburgo, do Palmeiras, é outro aficionado por computadores. E entre tantos métodos sofisticados incorporados à preparação dos jogadores de sua equipe – como condicionamento físico, acompanhamento psicológico e regime nutricional específico – Luxemburgo acrescentou mais um: seu programa de orientação tática! Tendo abandonado o quadro negro e o tabuleiro de botões, o técnico ministra suas palestras com os craques do Verdão, sempre utilizando seu software que já está na terceira atualização. E dá resultado? Bem, números são números, como diz um palmeirense amigo da coluna...



Os gráficos são um dos pontos altos do game

Time Command está saindo do forno

As últimas notícias que chegaram à redação informavam que a Activision (fone.: 800-477-3650, Win95DOS, preço não confirmado) estaria lançando este 3D action game ainda este mês. Nele, jogadores deverão viajar no tempo em nove diferentes períodos da história. Antes de voltar para casa, os heróis precisarão derrotar em batalha mais de 60 inimigos.

Cachorrada em CD-ROM

O cachorro sempre foi o melhor amigo do homem, não? Pois se os caninos vissem os CDs que estão fazendo por aí, esta amizade já teria acabado há muito tempo. *PC Player* testou dois títulos sobre cães e descobriu que eles são pouco informativos, mas muito divertidos. O primeiro, *Microsoft Dogs*, da Microsoft (fone.: 800-426-9400, Win CD, US\$ 34,95), fala de 250 raças diferentes e se divide em 5 seções: Raças, Origens, Cuidados, Roteiro e Índice. O engraçado é que, em determinado momento, dois cães falantes, Fist e Fetch, começam a perguntar o que você "quer de um cão?" Após oito perguntas indiscretas – como "quanto tempo pretende gastar na companhia de seu parceiro?" – o CD indica as raças que se adequam a seu perfil!! O segundo CD é *Multimedia Dogs*, da Inroads Interactive (fone.: 800-722-7627, Win/Mac CD, US\$29,95) e também tem uma área específica para encontrar seu cãozinho, agora entre 170 raças. Neste, é você quem escolhe o cão. Em cada uma você informa o tamanho do animal que deseja, o espaço há na sua casa e assim por diante. Os dois CDs são

interessantes, porém pobres em animações, sons e imagens. Há muitos textos e fotos e isso, às vezes, se torna cansativo. Mas as informações sobre hábitos, cuidados e história dos caninos são boas, principalmente para os fãs apaixonados.

GrIP Multiport acaba com o egogame

Cansado de jogar sozinho? Relaxe, a Advanced Gravis (fone.: 0800-663-8558, PC, US\$99,95) acaba de lançar o GrIP Multiport. Com ele, até 4 jogadores poderão disputar, simultaneamente, partidas de basquete, hóquei e futebol americano. Para isso, bastará conectar qualquer joystick da Gravis ou similar no GrIP Multiport. E que vença o melhor. A interface de controle do joystick agora é

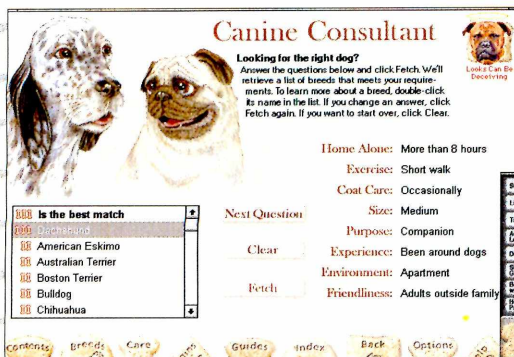
digital. Isso permite novos movimentos e comandos. Pode-se, por exemplo, substituir funções do mouse com os controles. Mais: funciona com games em ambiente DOS e, dentro do Win95, substitui múltiplas funções do teclado. O Multiport também poupa trabalho no caso de usar o joystick antigo para uma corrida ou simuladores aéreos. Não é necessário trocar cabos atrás do micro. Ele tem duas entradas para esse fim.

A Philips continua lançando games para computadores

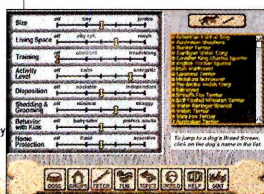
Versões para DOS e Mac de *Voyeur II* já devem estar nas lojas. Nesta segunda versão, você estará de novo atrás de uma câmera focalizada em um assassinato. Mas, desta vez, jogando com gráficos e jogabilidade bem melhores. Outro título que ainda vai dar muito o que falar é *Gearheads* (Windows/Mac/DOS, US\$39,99), um game de estratégia muito bem-humorado.

Microsoft financia software para empresas em 12 vezes

A idéia é atender empresas de médio e pequeno porte com mais de 25 computadores e garantir o direito de compra de versões atualizadas dos programas da empresa por 2 anos. Para se ter uma idéia das facilidades, uma empresa que queira adquirir 25 Microsoft Office Professional pagaria à vista perto de R\$ 12 mil. Pelo programa, pode-se parcelar em até 12 vezes. Tudo para fugir da concorrência dos piratas.



O melhor amigo do homem ganha seu espaço na telinha do computador

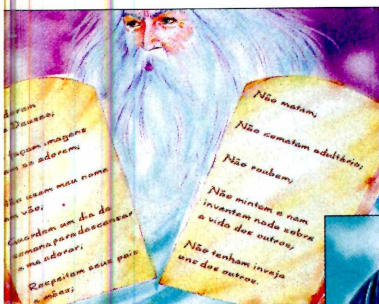


AGENDE-SE...

A Saga Sistemas e Computadores está ministrando cursos de Desenvolvimento (Programação no Ambiente MS Windows com Visual Basic 4.0; Programação usando C++; Programando Access 2.0 e outros) e de Suporte (Ajustes de Performances do MS SQL Server no WinNT; Ligação entre redes TCP/IP; Suporte para Win95, Excel 5.0, Word 6.0 e outros). As próximas turmas iniciam no dia 6 de maio, mas haverá cursos o mês todo e turmas novas em junho. Os preços variam entre R\$ 480 e R\$ 1mil. Maiores informações na avenida Rio Branco, 1, 15o. andar, Rio de Janeiro (RJ) ou na rua Flórida, 1.703, 11o. andar, São Paulo (SP).

Caça ao pirata é reforçada

A Business Software Alliance e a Associação Brasileira das Empresas de Software estão ampliando a equipe de advogados envolvida na campanha antipirataria em todo o país. A pena para pirataria equivale à aplicada nos casos de porte de drogas, ou seja, de seis meses a 2 anos de prisão, fora a multa. A campanha será ostensiva e não poupará as pessoas envolvidas. Até gerentes de áreas de informática podem ser enquadrados. Para denúncias a BSA disponibiliza o Telepirata (0800-110039).



Textos bíblicos agora estão disponíveis em CD-ROMs dirigidos para as crianças de 4 a 10 anos



A Bíblia no computador

Com um público alvo na faixa de 4 a 10 anos, a ArtBit desenvolveu o CD-ROM Escolinha da Bíblia (fone.: 011-5585-0616, R\$ 45,00). Através dele as crianças poderão conhecer histórias do Antigo Testamento e se divertir com games, músicas e karaokê, sempre relacionados ao assunto. A narração das histórias ficou a cargo do ator Jonas Melo – o ‘Bacana’, da série Armação Ilimitada – e as ilustrações foram feitas por G. Alves, autor de animações para extinta Vila Sésamo e para a dupla Hanna-Barbera.

LEADER BOARD

Esta é a lista dos jogos para PC & Mac e softwares de multimídia mais vendidos nos Sates, publicada pela Revista *PC Entertainment* em sua edição de maio. Confira!

PC Games

- 1 - Myst
- 2 - Warcraft II: Tides of Darkness
- 3 - Rebel assault II: The Hidden Empire
- 4 - A Gabriel Knight Mystery: The Beast Within
- 5 - Doom II
- 6 - The Ultimate Doom Thy Flesh Consumed
- 7 - MechWarrior II
- 8 - Command & Conquer
- 9 - Microsoft Flight Simulator 5.1
- 10 - Hexen

Mac Games

- 1 - Myst
- 2 - Top Ten Pack
- 3 - Rebel Assault II: The Hidden Empire
- 4 - Doom II
- 5 - Dark Forces
- 6 - F/A-18 Hornet 2.0
- 7 - Links Pro CD Macintosh
- 8 - Rebel Assault
- 9 - SimCity 2000
- 10 - The Ultimate Doom Thy Flesh Consumed

Multimídia

- 1 - Microsoft Encarta
- 2 - Disney's Animated StoryBook: Pocahontas
- 3 - Disney's Animated StoryBook: Winnie the Pooh and the Honey Tree
- 4 - Math Blaster: In Search of Spot
- 5 - Dr. Seuss's ABC's

Essa compilação é resultado de pesquisas feitas nos EUA, em 1.300 lojas, em janeiro/96. Ela exclui pacotes que tenham CDs de games e multimídia juntos, normalmente tentando alavancar a venda de produtos antigos.

Performa 5215CD

O micro da família

Preço baixo na categoria, facilidade de uso e grande quantidade de programas qualificam essa máquina para uso doméstico

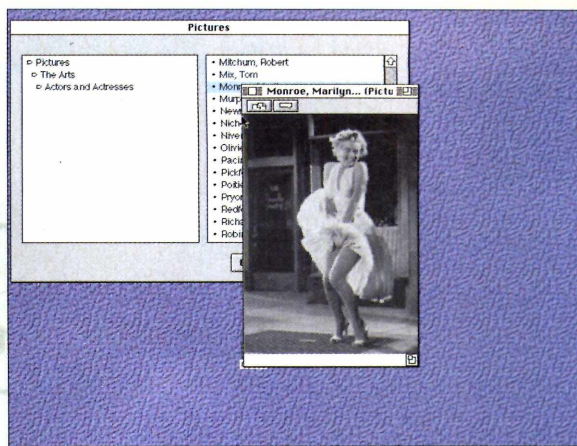
Para ser mais eletrodoméstico que ele, só se a pintura for escura, combinando com os móveis da sala. Incontestavelmente, este micro conseguiu atingir um dos maiores objetivos dos fabricantes de hardwares: tornar-se um equipamento básico para a família. O Performa 5215CD tem características e desempenho típicos para utilização caseira ou mesmo em pequenas tarefas de profissionais liberais – e, claro, rodar softwares de multimídia e servir de plataforma para games. Não é exatamente um exemplo de potência nos processamentos gráficos e sonoros, mas oferece qualidade e precisão à altura do SOHO (Small Office Home).

A configuração segue o atual padrão médio de desempenho e é suficiente para quem quer se aventurar em trabalhos escolares, tarefas organizacionais do escritório – inclua-se aí importantes relatórios, com apresentação gráfica e infográficos – e mesmo para surfar na Internet. Além disso, sua memória básica pode ser expandida para até 64 Mb RAM, o que já o torna bem mais poderoso. A grande desvantagem do Performa quando se pensa em utilizá-lo em tarefas pesadas é também uma de suas vantagens: a estrutura monobloco. A portabilidade é deixada de lado quando se pensa na possibilidade de trocar o monitor por um modelo maior. Não dá! Só trocando todo o equipamento. Mas esse tipo de preocupação deve demorar a importunar o usuário do Performa. Primeiro porque sua tela tem um tamanho maior que a maioria dos micros existentes, sejam do mesmo padrão ou não. Segundo porque, independente

do tamanho, essa “pequena” tela reproduz mais de 16 milhões de cores, ou seja, todas as que o olho humano consegue enxergar.

Outra vantagem do Performa é a quantidade de softwares que vêm incluída: são 21 títulos! Há desde jogos, até livro de receitas, passando por anti-vírus, agenda, processador de texto, enciclopédia, atlas, fax, secretária eletrônica e outros. Todos de mecânica simples e com Tour Guides bem detalhados. É nesse aspecto que o usuário do Performa vai se sentir “em casa”. A maioria dos programas não requer grandes conhecimentos de informática – exagerando um pouco, até





nenhum conhecimento – e o micro é tão cuidadoso e explicativo que por pouco não pega na sua mão para ensinar o funcionamento dos programas.

Nem tudo são flores. Se internamente ele é muito eficaz e visualmente é agradável, porque mecanicamente é tão relapso? Seus botões – para começar: deveriam ser teclas, não? – de controle de volume e brilho e para abrir o compartimento do CD são duros, pequenos e pouco eficientes. Deveriam ser de “soft touch”. Os alto-falantes são primatas. Provavelmente os mesmos da linha Classic. Ora, se este computador é quase um aparelho da sala de estar, então porque não pensar na possibilidade de utilização como aparelho de som? Por fim, se ele é “para família” fica difícil imaginá-lo carregado por crianças... Monobloco, portátil, porém com 21,15Kg distribuídos em 69cm³.

Sem dúvida, sua maior qualidade é o preço. Está muito abaixo que os de computadores similares e que possam oferecer tanta interatividade. A Apple foi feliz nesse aspecto e, considerando as características do Performa 5215 globalmente, fica fácil imaginá-lo protagonista da frase “meu primeiro micro...”. O que o deixa mais categorizado como Fusca – também barato e ‘pau-pra-toda-obra’ – do que com a Ferrari, que é um clássico sonho de consumo difícil de atingir.



Performa 5215CD
Processador PowerPC 603, 75 MHz,
8 Mb DRAM, Placa de vídeo 1 Mb,
1.0 Gb HD, CD-ROM QuadSpeed,
Modem 14.400 Kbps.
Preço: R\$ 2.799,00
Apple, fone.: 0800-12-9080

Eis três dos 21 títulos que o pacote do Performa traz. As duas imagens no alto da página pertencem à *Enciclopédia Grolier*, na qual você pode saber mais sobre o mito hollywoodiano Marilyn Monroe. A terceira foto de baixo para cima mostra Cartoon Toolbox, com o Gato Felix, tem ferramentas que permitem que você crie pequenas animações. As fotos de baixo, à direita, mostram o Brasil (acima) e Os Alpes (ao lado)

CorelXARA

Por Fabio Pancheri

Hoje se tropeça em computação gráfica, seja em comercial de TV, videoclip ou cinema. Toy Story, o sucesso da Disney, foi desenvolvido na tela de um computador, como, surpreendentemente, o brasileiro Cassiopéia. Os aplicativos para Windows são um bom começo para quem pretende se aprimorar nessa nova forma de arte e ter o prazer de desenhar usando recursos avançados. Um problema. Ou eles são exageradamente simples e sem recursos – como o Paintbrush do Windows – ou exigem anos de prática para o domínio de todos os recursos, como o excelente Photoshop, da Adobe.

Uma boa alternativa para se iniciar no mundo da computação gráfica é o CorelXARA (lê-se 'corel-equisara'). O produto da Corel

**Com paciência,
é possível criar belas paisagens**

combina deliciosos efeitos especiais e desenhos vetoriais com um editor Bitmap simples e uma interface de fácil assimilação. Ainda que incorpore várias ferramentas já encontradas em outros 'pacotes de programas', como o CorelDRAW!, ele não ocupa espaço exagerado na winchester. A versão para Windows 95, por exemplo, ocupa 12 Mb de disco rígido. O preço também é bastante conveniente. A força do CorelXARA se concentra em seus efeitos especiais. No teste realizado por *PCPlayer*, demorou apenas alguns segundos para criar um efeito de transparência entre duas imagens trans-

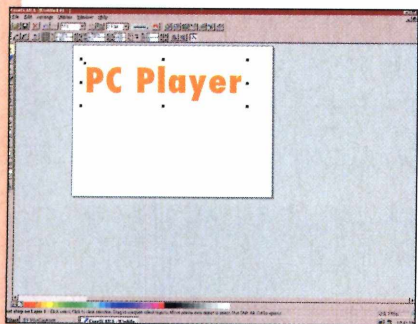
CorelXARA

Corel Corp.
800-772-6735

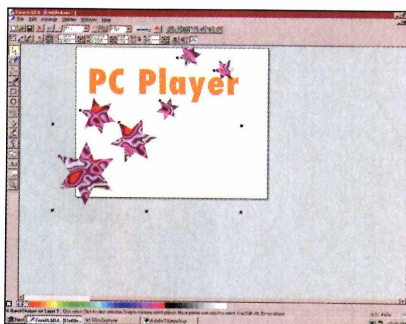
Plataforma: Win 95, Win NT,
Win 3.1
Preço: US\$ 289

Prós: efeito de transparência;
ferramentas de Mould e Blend;
formas geométricas.

Contras: fraco editor de BMPs



Muitas das funções do CorelXARA não exigem a leitura do manual. No exemplo passo a passo acima, fizemos em apenas 2 minutos um set de efeitos que, em outros programas, necessitaria de muito mais tempo. Para começar a brincadeira clique na ferramenta com as letras "As", e digite um texto qualquer; em seguida, selecione fonte, tamanho e cor de sua preferência

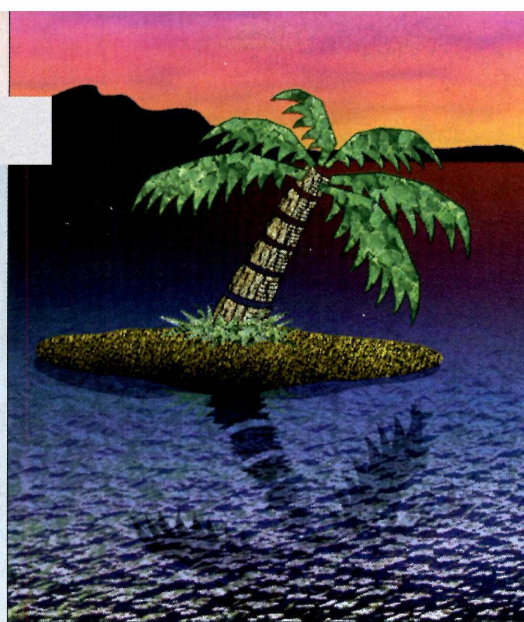


No próximo passo, criamos figuras geométricas e aplicamos textura em seu interior. Para isso, use o QuickShape. Escolha uma das formas na barra de ferramentas superior e defina o número de lados. Para trazer uma imagem para dentro da figura, use o Fill Gallery no menu Utilities. Outra opção consiste em simplesmente importar a imagem para a área de trabalho, como fizemos na próxima etapa



Depois de selecionarmos todas as estrelas (select tool + shift), aplicamos um efeito de perspectiva com o Blend. Para criar transparência, basta selecionar um item (no exemplo, o texto), clicar na ferramenta em forma de taça e, com o mouse, ajustar o nível desejado. Por último, criamos um duotone da foto em verde, clicando na imagem e, depois em alguma cor da barra inferior. Por fim, basta responder "create"





No CD, há mais de 50 exemplos mostrando do que o CorelXARA é capaz, do simples ao mais complexo

postas. Dependendo do modo como é usada, essa mesma ferramenta pode criar sombras ou efeitos de luz em objetos tridimensionais. Com a ferramenta Blend, velha conhecida dos usuários do CorelDRAW!, é possível fundir dois objetos, tenham eles formas distintas ou não.

Outra boa brincadeira é a ferramenta Mould; usa-se para distorcer os objetos da maneira que desejar. As ferramentas para desenho – Freehand, Bezier e Pen – se comportaram bem em nosso teste, respondendo sempre de forma suave e precisa. Nem é preciso ser fera no mouse: se você ajustar o Smoothing para 100%, ao rabiscar uma curva, verá o programa corrigir automaticamente as irregularidades, deixando seu traço redondinho. Também digno de destaque, com o QuickShape você pode criar uma incrível gama de figuras geométricas, especificando o número de lados e angulação.

O editor de Bitmap é a parte fraca do programa. Não há como recortar ou fazer retoques nas imagens. Você pode ampliar a imagem em até 25.000%, mas sem

as ferramentas de edição, o recurso se torna inútil. Os controles se limitam a alteração de brilho e contraste, tamanho e resolução e alguns efeitos como Sharpen e Blur. Também é possível importar

e exportar imagens em uma variedade de formatos: GIF, BMP, JPG, WMF, TIF, Photoshop, CorelDRAW, Adobe Illustrator etc.

No CorelXARA, algumas tarefas, como criar formas ou aplicar transparências, são simples. Somam-se ao tradicional Help as demos em tela, o menu especial no botão direito do mouse e balões de ajuda. O número de Undo (Desfazer) fica limitado à memória disponível. Em nosso Pentium 100MHz com 32Mb RAM, conseguimos 70 Undo. Só não foi possível voltar mais porque ‘zeramos’ a imagem. Algumas funções exigem experiência, como selecionar parte de objetos ou trabalhar com layers. O CorelXARA é excelente para quem gosta de trabalhar com efeitos especiais. Um aplicativo que chama a atenção de profissionais e agrada usuários domésticos pela sua facilidade de uso.

NOTAS

❑ Atenção artistas do desktop: o novo KPT já está nas ruas. Totalmente 32-Bits, o **Kai's Power Tools 3** resolve definitivamente os problemas com o Windows 95 (Em alguns micros, os não funcionavam no Photoshop 3.0). Mas o programa não ganhou apenas força. Um tutorial e novas ferra-

mentas foram adicionados ao produto. Entre os novos ‘brinquedos’, o mais divertido é Interform. Escolhendo-se duas texturas, é possível criar um vídeo que mostra uma se transformando na outra. Você pode usá-lo para criar efeitos de nuvem passando sobre uma imagem. O Texture

Explorer e o Fractal Designer ainda estão presentes. Disponível para Windows 95 e NT. Preço: US\$ 199. E-Mail: m e t a s a l e s @aol.com

❑ Se você já está cansado do Explorer do Windows 95, preste atenção: O Explorer Plus, da PowerDesk, estende as capacida-

des do novo gerenciador de arquivos da Microsoft. Entre os benefícios estão o QuickView, que possibilita visualizar rapidamente os conteúdos dos arquivos e uma barra com ícones que servem de atalho para diversas tarefas. Preço US\$ 79,95. E-Mail: sales@microhelp.com.

Home Theater Interativo

Imagine-se no sofá, assistindo à CNN, quando o comentarista se refere a um país desconhecido. Intrigado, você pega o controle remoto e muda para o “canal interativo de referência” e, com um pequeno teclado sem fio, digita o nome do país. Pronto! Eis um mapa do local, com informações sobre o sistema político, principais produtos exportados e um áudio do hino nacional. Mais alguns cliques no seu mouse sem fio e você abre seu correio eletrônico para ver se aconteceu alguma coisa interessante. Nada. Mais cliques e pinta um **MechWarrior 2**, on line.

Ficção científica? Não! Se você juntar computador multimídia, a TV e o aparelho de som estéreo a algumas novas peças high-tech, o sonho de ter uma “TV interativa” poderá se tornar realidade agora.

O básico

De saída, é melhor ter um PC multimídia com placa de som, modem de 28.8 kbps e drive de CD-Rom. É também preciso uma TV com tela grande (no mínimo 27 pol.) que aceite múltiplas fontes de vídeo. Este tamanho é necessário porque, se ela tivesse as dimensões de um monitor de vídeo, seria difícil ler o texto de longe. A possibilidade de mudar as fontes de vídeo permitem passar da tevê para o PC sem mudar os cabos. Certifique-se também que o aparelho de som está próximo desta instalação.

Primeiro coloque o PC perto da TV. Não muito próximo – deixe espaço entre os dois por segurança. TVs grandes podem criar campos magnéticos e eletricidade estática muito fortes, o que pode causar danos ao computador.

Infelizmente, os cabos do mouse e do teclado não foram feitos para alcançar seu sofá. Há duas opções: você pode comprar extensões para os dois por US\$30 (preços no mercado americano) ou trocá-los por modelos sem fio.

O MouseMan Cordless e o TrackMan Live da Logitech possuem mouse sem fio. Eles usam tecnologia de rádio, sem interferência com os controles remotos da TV e do vídeo-cassete. O MouseMan Cordless funciona bem, mas o TrackMan Live tem maior alcance e uma tecla extra para configurá-lo. Como teclado, experimente o SWK 8630, com bateria infravermelha da Seijin.

Custa por volta de R\$100, se acomoda bem no seu colo e não ocupa muito espaço na mesa de centro.

Não encontramos um joystick sem fio realmente bom. Você precisará de uma extensão (de R\$ 10 a R\$ 20) para conectar ao seu modelo favorito. Se os gamepads forem bons, dê uma olhada no Wireless Bandit, da AlTech. Por quase US\$ 60, você poderá obter um receptor e dois pads.

Para ser visto

Para ligar as peças básicas umas às outras, você precisará de um conversor de scan, que liga a TV ao PC. O conversor de scan pega a saída RGB de vídeo do computador e a converte para um formato legível para a TV (NTSC). Você perde um pouco com esta transformação, pelo

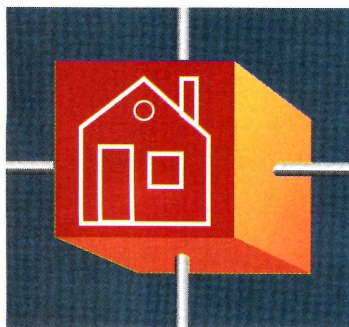
menos até que as HDTV, TVs de alta definição, se tornem mais comuns no mercado. Não existe conversão perfeita de arte gráfica de alta definição (de 800x600 pixels para cima) de placa gráfica do seu PC para sua TV de baixa definição. Por sorte, os games e programas baseados no Windows funcionam bem com uma definição de 640x480 pixels.

Nem todos os conversores de scan são iguais. Consiga um que funcione sem drivers de software, que conflitar com alguns programas. Certifique-se de que a placa comporte um mínimo de 65 mil cores. O ideal é uma placa com saída de S-VHS. A Max Media TV/PRO, da UMAX, possui todos esses requisitos.

Agora ouça isso

Após conectar o hardware e posicioná-lo de forma a permitir o máximo de visão, ligue a placa de som ao estéreo com um cabo que converta a mini tomada da placa em entrada RCA como as dos cabos estéreos normais. Certifique-se de usar a porta Line Out da placa de som e não a de alto-falante. Esse erro danificaria o equipamento.

Para ir mais longe, procure um “surround sound”. Infelizmente, as tecnologias de surround sound centradas em PC – como a SRS e a Spatializer – funcionam bem só com os alto-falantes estão próximos um do outro. Para obter uma imersão de som de verdade em uma sala gran-



de, você deve cercar-se de alto-falantes. Também é preciso que o som saia através de um receptor estéreo que comporte Dolby Pro-Logic Surround Sound. A Yamaha e a Sony, por exemplo, possuem bons modelos com preços iniciais de US\$200. Use seus alto-falantes antigos para os canais direito e esquerdo frontais e adquira três alto-falantes para os canais central, direito e esquerdo posteriores.

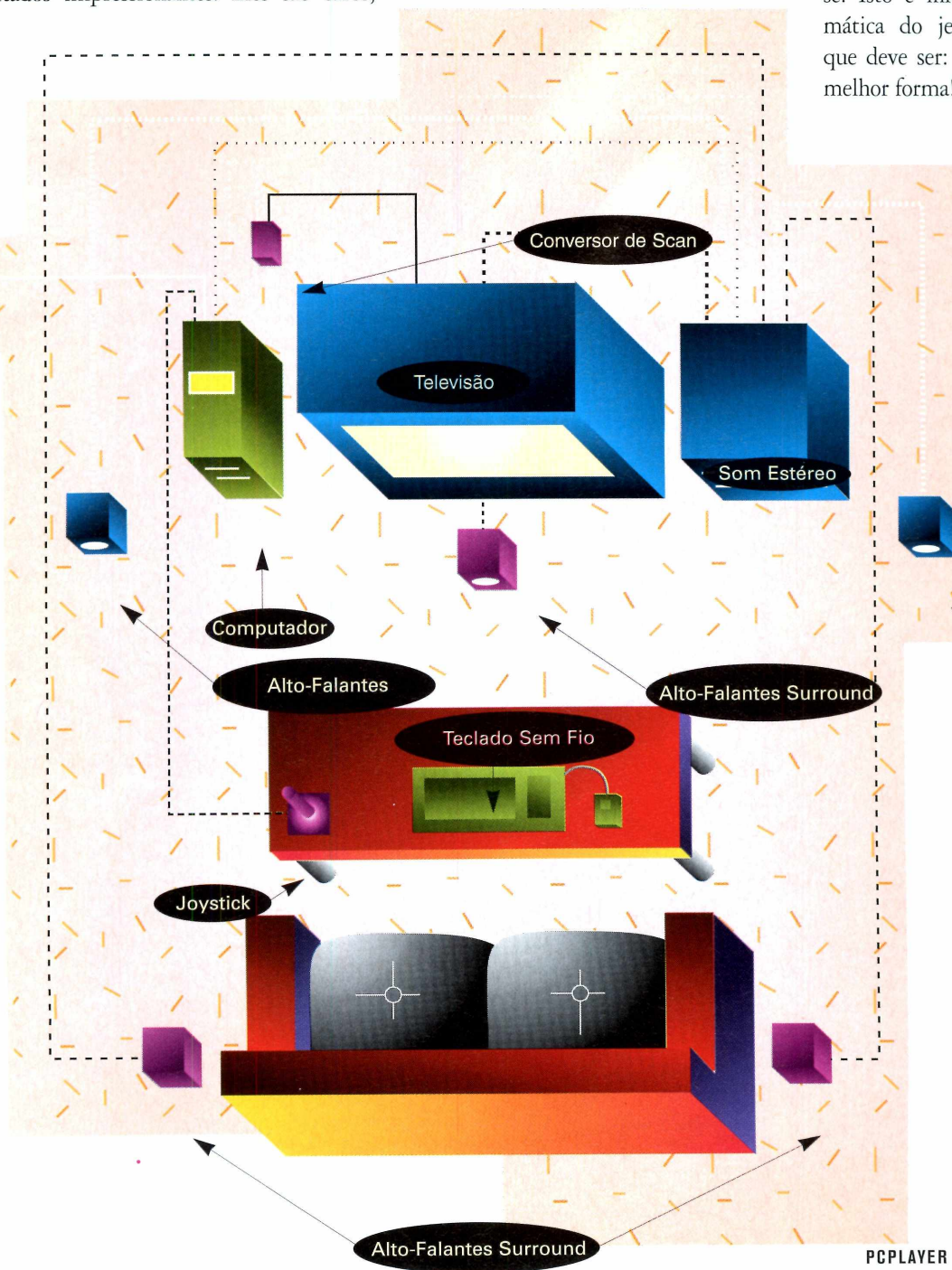
Você não precisa gastar uma fortuna em um bom surround sound. Acrescentando-se três alto-falantes Altec Lansing Modelo 88 para os canais posteriores, você obterá resultados impressionantes. Eles são caros,

mas você precisa ter em mente que o aparelho de surround sound também serve para a TV e para o CD Player.

E se você quiser "arrebentar" acrescente um subwoofer, da Radio Shack que reproduz explosões de forma tão convincente que a vizinhança chamará a polícia!

Se você já tem um PC, uma tevê e um receptor Pro-Logic, por cerca de US\$ 1.300 terá o melhor kit multimídia do seu bairro. As peças mais caras, como o surround sound e os controles sem fio, são opcionais. Acomode-se, ponha os pés para cima e divirta-se.

Isto é informática do jeito que deve ser: na melhor forma!



Quem Vende O Quê

Speakers

Altec Lansing,
800-648-6663
Model 66, US\$200
cada

Remote-Control Mouse
Logitech, 800-231-7717
TrackMan Live, US\$150
MouseMan Cordless,
US\$80

Wireless Keyboard
Sejin America,
408-980-7550
SWK8630, US\$100

Wireless Gamepads
ATech, 800-882-8184
Wireless Bandit, US\$60

Scan Converter
UMAX, 800-562-0311
MaxMedia TV/Pro,
US\$200

Alto-Falantes

LEGENDA

Aparelhos
Convencionais
(TV, Som)

Equipamento Básico

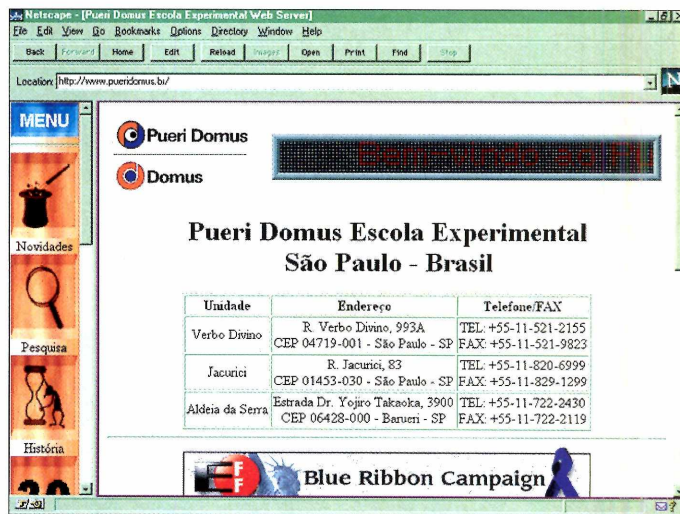
Games

Novos títulos invadem o mercado

Por Eduardo Giraldes

Quem achava que os softwares educativos ficariam restritos às escolas de informática ou a micreiros fanáticos e não decolariam se enganou. Novos programas surgem para suprir esta fatia do mercado e facilitam, cada vez mais, a vida de todos os que querem enriquecer seus conhecimentos com o auxílio do computador. Além de aulas sobre várias disciplinas escolares, a lista de softwares educativos ganha mais títulos entre os chamados consultivos ou obras de referência (enciclopédias e atlas) e os que misturam games e conhecimentos gerais.

Se a velocidade da evolução da indústria da informática aumentou o número de softwares disponíveis em CD-ROM, a história se repete com os títulos educativos. "A maioria dos micros, hoje, está saindo da fábrica com recurso de multimídia. Isso motivou a produção de CD-ROMs educativos", diz Melanie Grunkraut, psicopedagoga que trabalha na produção de softwares educativos para a Byte & Brothers, sediada em São Paulo. No final de abril, a empresa lançou mais dois



Muitas escolas já aderiram à informática como ferramenta de ensino, principalmente as particulares, como o Pueri Domus

CD-ROMs educativos de sua autoria.

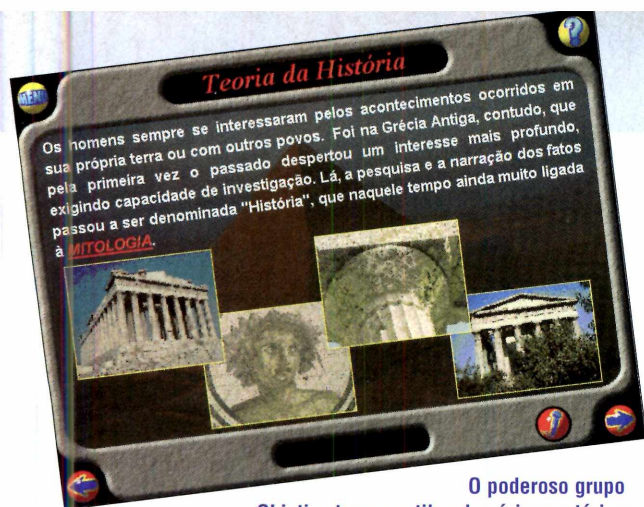
No ano passado, Melanie foi responsável pela elaboração dos programas **Ortografando**, **Geometrando** e **Criar e Montar**, entre outros. "Todos softwares abertos, no qual o usuário pode inserir dados", ressalta. "Já desenvolvemos softwares que levam em conta a cultura brasileira. Um exemplo é **Fração Decimal** e **Porcentagem** que usa padrões matemáticos brasileiros, diferentes do americano", afirma a psicopedagoga.

Algumas escolas também já acordaram para a importância dos recursos digitais como ferramentas para melhorar o aprendizado e as empresas nacionais aproveitam a onda para produzir seus títulos em português. Para Silvia Fichmann, consultora da Escola do Futuro da Universidade de São Paulo, órgão que auxilia a implantação de sistemas de informática em escolas, os softwares nacionais estão melhorando, mas muitos ainda apresentam problemas. "Alguns programas possuem erros no conteúdo educacional e outros até na configuração. Você tem de desligar o micro pois o programa não tem saída", adverte.

O Colégio Objetivo, que tem filiais espalhadas por todo o país, produz os seus próprios CD-ROMs educativos para uso dos alunos, mas também passou vendê-los para



Criar & Montar une conhecimento de informática e habilidades motoras



O poderoso grupo
Objetivo tem apostilas de várias matérias
disponíveis em CD-ROM e já as vende para não alunos

terceiros. A experiência começou há dois anos e hoje estão no mercado os softwares de História para 5ª e 6ª séries (todos os bimestres) e Geografia para a 5ª série (3º e 4º bimestres). Até o final deste mês, devem sair os materiais de Matemática e Ciências para o 1º grau e Física para o 2º grau, além das novas edições de Geografia e História. "A concepção pedagógica foi toda baseada no sistema didático usado no Objetivo, com exercícios capítulo por capítulo", afirma o professor de História da instituição em São Paulo, Hernane Maia Costa, que trabalhou nos roteiros e na produção dos CD-ROMs.

Entre os alunos, a idéia pegou. "É um estímulo a mais para estudar. O computador prende a atenção e a gente fica mais solto até para se achar na matéria", afirma o estudante Rafael Rivoir Vivacqua, 14 anos, que usa os softwares do Objetivo desde a 5ª série. "Os alunos dispersivos ou bagunceiros ficam mais concentrados e tranqüilos na frente do micro. É uma linguagem muito próxima deles", relata a professora Ana Maria Marino.

Outra veterana no uso didático da informática é a Escola Experimental Pueri Domus, da capital paulista, que mantém micros à disposição dos alunos desde 1979. No final do ano passado, foi criado um Centro Avançado de Informática, que utiliza os softwares da linha Home, da Microsoft, como acessórios para praticamente todas as aulas. "Usamos softwares estrangeiros até porque estimula o aprendizado do inglês", diz o gerente pedagógico de informática, Giancarlo Bonansea. Entre os programas utilizados estão o Works, o Five Act e o Criative Writer. Este último, um software para exercitar a escrita através

Há muitos títulos de Inglês na área educativa: o conhecimento do idioma também é fundamental para a consulta da maior parte das obras

da confecção de jornais, cartões, faixas entre diversos materiais gráficos. A escola também tem um e-mail (<http://www.pueridomus.br>) para que os alunos possam navegar pela Internet.

Enquanto isso, nas escolas públicas a situação anda a passo de tartaruga, embora os projetos sejam ambiciosos. O governo federal pretende adquirir 250 mil micros a serem utilizados por cerca de 10 milhões de alunos, mas só em janeiro de 97. As escolas do Estado de São Paulo devem implantar sistemas de informática no próximo semestre e as municipais da capital paulista já começam, desde o início do ano letivo, a usar micros doados por empresas privadas. Até o final deste semestre, 200 laboratórios de informática devem estar à disposição dos alunos, mas ainda não foram escolhidos nem quais os softwares que entrarão no currículo.

Our Times - Multimedia Encyclopedia of The 20th Century - 1996 edition (Tec Toy Multimedia) - Este CD-ROM, lançado no mês passado, funciona como fonte de pesquisa histórica sobre fatos marcantes da ciência, tecnologia, esportes, política e cultura do nosso século. Baseado na enciclopédia bestseller Our Times, o programa conta com 52 mil artigos e 2,5 mil imagens (tabelas, gráficos, mapas e vídeos). A pesquisa pode ser realizada ano a ano ou com apanhados sobre cada década. Feita sob medida para estudantes e curiosos em geral. Hardware mínimo: 386SX com 4Mb RAM. Fone (011) 835-8311, São Paulo (SP). Preço médio: R\$ 80.



História para 5ª série do Primeiro Grau (Objetivo)

- Um dos primeiros trabalhos da série de títulos educativos do colégio Objetivo serve de introdução à teoria da história. Em forma de apostila, dividida em capítulos e exercícios, com os recursos da multimídia, o título é relativamente simples. Pode-se ouvir o discurso de Getúlio Vargas na rádio Nacional ou ver trechos de um documentário sobre a construção de Brasília. Fone (011) 287-7035, São Paulo (SP). Preço: R\$ 25.



Compton's: 100 animações, 7 mil fotos e 14 horas de sons

esta enciclopédia norte-americana abrange tópicos desde 20 milhões de anos atrás até hoje. Conta com cerca de 100 animações e vídeos, mais de 35 mil artigos, 7 mil fotos e ilustrações e 14 horas de sons. No Editing Room, o usuário pode criar a própria apresentação multimídia. Um videotour com o ator Patrick Stewart

apresenta a obra. Há versões para PC e Macintosh. Hardware mínimo: 386SX 16 Mhz com 4 Mb RAM. Brasoft, fone (011) 238-1444. Preço médio: R\$ 75.

English Plus (Positivo Informática) - O Basic II e o Basic III vêm somar-se ao Let's Start e Basic I, traduzidos para o português, com mais de 100 horas de aula cada. Há módulos de exploração, prática, testes e jogos. Num dos jogos a missão é encontrar um objeto perdido em uma cidade, procurando dicas com os personagens. Permite ao usuário gravar a própria voz para compará-la com a pronúncia correta. Hardware mínimo: 386SX 33 Mhz com 4 Mb RAM. Positivo Informática, (041) 342-5700. Distribuído por Magnahome, (011) 816-0700, Preço médio: R\$ 99.

Compton's Interactive Encyclopedia - 1995 (Compton's NewMedia) - Distribuída pela Brasoft,

Criar e Montar - Cidade (Byte & Brothers) - Uma grande idéia! Concilia aprendizado de informática e prática de atividades motoras. Crianças de 5 a 10 anos podem criar no computador elementos que irão compor uma cidade. Cada elemento tem um pré-formato. Cabe à criança modificá-lo, pintar e imprimir a criação. Após impresso, a criança tem de recortar e colar os "projetos", usando também as habilidades motoras. Disponível em CD e disquetes de 3 1/2" e a caixa ainda tem um tabuleiro, uma tesoura e cola. Hardware mínimo: 386SX 16 Mhz com 4 Mb RAM, ambiente Windows 3.1 ou superior, 20 Mb HD, impressora, monitor VGA 256 cores. Fone (011) 826-7592, São Paulo (SP). Preço médio: R\$ 60.

NOTAS

Os micreiros da novíssima geração acabam de ganhar o CD-ROM **Clique e Brinque**, da Art Bit. O CD se inspira em alguns dos tradicionais divertimentos infantis, como Jogo dos 7 Erros, Quebra-cabeça, Memória, Labirinto e Esconde-esconde para versões informatizadas para

crianças modernas. A configuração mínima é 386 SX, 4 MB e kit multimídia. (R\$39)

O Yázigi já está com seu BBS operando a todo vapor no ambiente Windows, graças a um projeto desenvolvido em conjunto com a escola do futuro. Há fóruns cabeça como eco-

logia, esoterismo e cidadania. Mas há também espaço para diversão, com shareware de jogos e dez games online. Não poderiam faltar informações sobre cursos no exterior e viagens. (011) 884-9600.

Não é mais necessário conhecer inglês para se apro-

fundar na história da arte renascentista. A NetWell desenvolveu O Mundo Mágico da Arte, com 800 páginas de informações, e direito a fundo musical de época. Arquitetura, História, Pintura e Música são abordadas. 486 DX 8 MB de RAM, kit multimídia. (011) 253-1588. (R\$ 69)

Na PC Player você se diverte...

E com a PC World você aprende brincando a tirar o máximo de seu PC.



PC World é para você que se diverte como ninguém com seu PC, mas que em algum momento vai querer trocar seu Windows antigo pelo Windows 95, por exemplo, e precisa saber se vale a pena e como fazer. **PC World** é para você que procura o melhor PC para seu caso. E a impressora, o scanner, o monitor, o software ideal e o mais indicado para você.

PC World deixa você por dentro, aqui e no mundo, do que existe e do que vai existir. Da Internet ao processador de textos. Com PC World ao seu lado, você vai tirar muito mais de seu PC até na hora da diversão. Quem lê PC Player não pode ficar sem **PC World**.

GRÁTIS!

ASSINE AGORA AINDA GANHE GRÁTIS UM CD ROM COREL PROFESSIONAL PHOTOS.

Envie o cupom (ou cópia xerox) pelo fax (021) 240-8196 ou pelo correio para a IDG-Computerworld do Brasil, Praça Floriano, 19 - 26º andar, CEP 20031-050 - Rio de Janeiro - RJ. Preencha com os dados do seu cartão ou anexe comprovante de depósito de cheque nominal à Computerworld do Brasil na conta 40891-9 - Banco Itaú - Ag. 310 (S. José) - Rio de Janeiro - RJ

Nome: _____

Endereço: _____

CEP: _____

Cidade: _____

UF: _____

Tel.: () _____

Fax: () _____

PC World (12 edições) de R\$ 55, ☐ por R\$ 49,50 ou ☐ 3 de R\$ 16,50

MEU BRINDE É:

☐ CD Corel Photos ☐ Joze DOS ☐ Joze Windows ☐ Joze Multimídia

Responda em até 10 dias! Promoção por tempo limitado

Debite em meu cartão de crédito: ☐ AMEX/Sollo ☐ Credicard/Diners ☐ VISA

Número do cartão: _____

Val.: _____

Ass.: _____



COREL PROFESSIONAL PHOTOS

GRÁTIS UM CD COM 100

FOTOS COPYRIGHT FREE PARA SEUS GRÁFICOS, IMPRESSOS OU COMO WALLPAPERS.

O MELHOR DO SHAREWARE/FREWARE EM DOS, WINDOWS E EM MULTIMÍDIA SEGUNDO O COLUNISTA JOZE, DA PC WORLD (ESCOLHA UM DOS 3 DISQUETES)



idg na internet <http://www.idgbrasil.com.br>

DUKE NUKEM 3D EXPOSED!

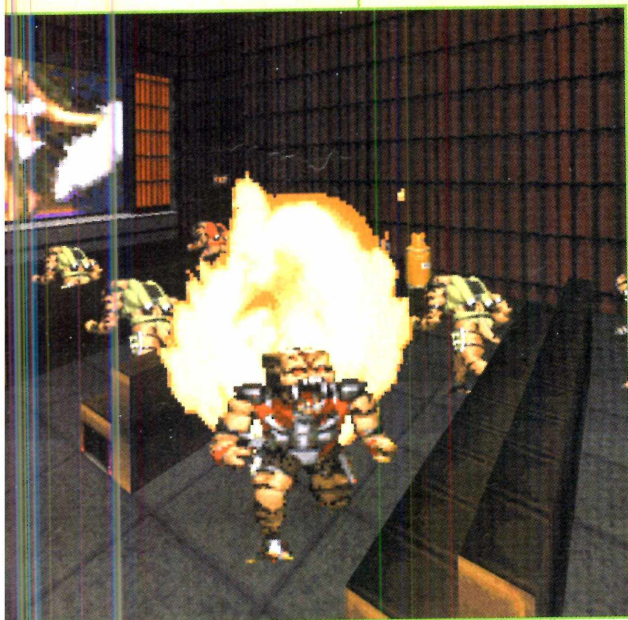
Por Steve Klëtt, da PCE

*PC Player entrevista
com exclusividade os
criadores do grande sucesso
do ano até agora.*



Duke Nukem 3D faz jus ao nome. Observe a ponte com inimigos na parte superior e inferior

Para jogar a versão shareware de Duke Nukem 3D, visite o site da 3D Realms na Internet. Se você ainda não está surfando, fique calmo. O demo estará no próximo CD-ROM da revista **PC Player**.



Distraia os Aliens com o filme e, então, chumbo neles

Duke sobrevive ao massacre com eufórica satisfação. Restos e pedaços de aliens iluminam o chão em todas as direções. Mais uma vez, ele salva a Terra. Tempo para um merecido descanso. Um bom cigarro, uma garrafa de whisky e, é claro, uma companhia feminina é tudo de que ele necessita.

É uma pena, mas terá de que cancelar essas férias. Neste momento, uma horda de aliens está invadindo a cidade de Los Angeles, paralisando a polícia e aterrorizando os pedestres. Novamente, apenas um homem pode livrar o planeta de um destino cruel.

"Esses bastardos nunca aprendem?" – resmunga Duke para si mesmo. "Muito bem - hora de chutar o traseiro de mais uma raça alienígena. L.A., aqui vou eu"

Não, esse não é o enredo do próximo filme de ação de Arnold Schwarzenegger. Trata-se da trama de Duke Nukem 3D, o primeiro grande sucesso da 3D Realms. É melhor garantir o seu papel nessa história: além de elevar a tecnologia 3D a novos patamares, Duke 3D supera todos os



Os alienígenas e os PigCops hostilizam Duke durante todo o primeiro episódio, LA Meltdown

games do estilo Doom em jogabilidade, humor, contro-
vérsia e carnificina.

A nossa coligada, a revista americana *PC Entertainment*, foi a Dallas visitar os estúdios da 3D Realms para testar a versão completa de **Duke Nukem 3D** e conhecer os criadores do grande sucesso do ano.

Este não é mais um clone de Doom

Nos dias que correm, você deve estar imaginando que já viu tudo o que seria possível criar em matéria de jogos no estilo Doom. O que mais poderia ser inventado, certo? Bem, meio certo. A história é toda nova, mas Duke Nukem 3D escolheu criteriosamente elementos consagrados pelos jogadores em grandes clássicos como Doom II, Dark Forces e CyberMage. Só que houve o cuidado de combiná-los com uma saudável dose de novas idéias. O resultado é um jogo diferente e único.

A versão shareware de Duke Nukem 3D está disponível desde o final de fevereiro e consiste no primeiro episódio (ver quadro abaixo) da saga. A versão completa do jogo começou a ser vendida em março e inclui mais dois episódios, totalizando algo em torno de 30 estágios.

Baseado no programa da 3D Realms que serviu de base aos jogos Witchaven e Tekwar, o complexo de Duke Nukem 3D é verdadeiramente tridimensional.

Duke Nukem 3D (versão shareware)

Na versão shareware com LA Meltdown, o primeiro dos três episódios da versão completa, o trabalho é simples: eliminar os aliens da forma que for mais conveniente.

LA Meltdown abrange cinco fases – salvo a sexta, secreta – que levam Duke das ruas de Los Angeles ao coração de San Andreas. Os próximos dois episódios revelarão o que os aliens pretendem. Mesmo assim, a versão shareware oferece um bom número de lugares a serem explorados.

Agora são três visões para escolher: além da tradicional visão em primeira pessoa, pode-se jogar com visão aérea ou em terceira pessoa. Seis das nove armas que estão no jogo completo, incluindo Machine Gun, Shotgun, pistola e lançador de granadas estão no share. A Shrink Gun, as minas Laser-Tripped

e a Laser estão na versão completa. Quatro níveis de dificuldade ajudam você a definir a intensidade do jogo. O game dispõe de um inventário único que lhe permite usar cada item por completo ou apenas em parte. Por exemplo, se sua energia estiver à metade, você pode usar 50% do Medkit, deixando o restante para mais tarde.

A versão shareware suporta modem, cabo serial e rede para partidas com até quatro pessoas simultâneas. Além de oferecer o melhor do mundo tridimensional, *Duke Nukem 3D* tem controles simples, excelentes gráficos, boa música e muito humor. Fique ligado: o jogo é extremamente violento e contém elementos que podem ofender seu julgamento de politicamente correto. Mas, se você é fã de *Doom*, certamente irá gostar de *Duke Nukem 3D*.



CHEATS

Problemas para acabar com os aliens? Digite esses códigos durante o jogo para dar a Duke uma força extra:

Modo Deus:DNKROZ

Todas armas e itens: DNSTUFF

Pular de fase: DNSCOTTY1X ("X" corresponde à fase que você quer ir)

Duke Nukem 3D

3D Realms/Brasoft

(011) 238-1444

<http://www.brasoft.com>



Plataforma: DOS CD

Hardware: 486DX2/66, 8Mb RAM, DOS 5.0, VGA

Preço: não fornecido

JOGABILIDADE

DINÂMICA

GRÁFICOS

SOM

NOTA FINAL



Esse é o melhor e o mais engraçado jogo no estilo Doom até o momento.



Os detalhes correm solto no jogo: observe o cartucho de bala e o sangue na parede e chão



A 3D Realms foi muito feliz na programação gráfica: o resultado é um visual empolgante

Isso quer dizer que você pode olhar para cima e para baixo, escorregar para a esquerda e direita, atravessar pontes, explodir inimigos acima e abaixo do local em que se encontra e até voar com ajuda de jatos. Você irá lutar com aliens dentro de prédios, nas ruas, no ar, embaixo d'água — tudo isso numa simples fase.

A vantagem de *Duke 3D* em relação aos jogos estilo *Doom* é a jogabilidade. Até oito jogadores podem se aniquilar mutuamente (apenas quatro na versão shareware) e é possível jogar também de forma cooperativa ou no modo Death Matches.

Através de câmeras de vídeo, pode-se olhar áreas inexploradas e espiar os inimigos. Mais alguns detalhes como minas Laser-Tripped e hologramas conferem um toque mais estratégico aos Death Matches. Alguns desses itens você só encontrará na versão comercializada nas lojas.

No modo solo, a 3D Realms se esforçou ao máximo para que *Duke* mantivesse a jogabilidade. Técnicas de inteligência artificial foram utilizadas para tornar seus adversários mais difíceis. Assim, não se espante se um inimigo começar a andar em ziguezague na sua frente.

“Trabalhamos duro para criar um ambiente real com os objetos e com os quais o jogador pode interagir”, diz George Broussard, presidente da 3D Realms.

O que vem depois?

Texas, terra natal da id Software e 3d Realms, bem que poderia se chamar “O Estado dos jogos 3-D.”

Quem governa na terra do Cavaleiro Solitário? Bem, com uma lista de novos títulos, mais *Quake* a caminho, a id parece ser o partido forte. Mas a 3D Realms está preparando alguns bons desafios.

No topo da lista está *Prey*, um jogo de ação 3-D desenvolvido a partir de um programa de terceira geração para jogos 3-D, exclusivo da companhia. *Prey* se assemelha muito com o que já foi visto de *Quake* até o momento. Você será capaz de olhar e movimentar-se em três dimensões (é possível girar a cabeça sem se mover). O jogo também inclui texturas, inimigos baseados em polígonos e dinâmicos efeitos de luz, como a luz translúcida de raios que confere

mais realismo à ação.

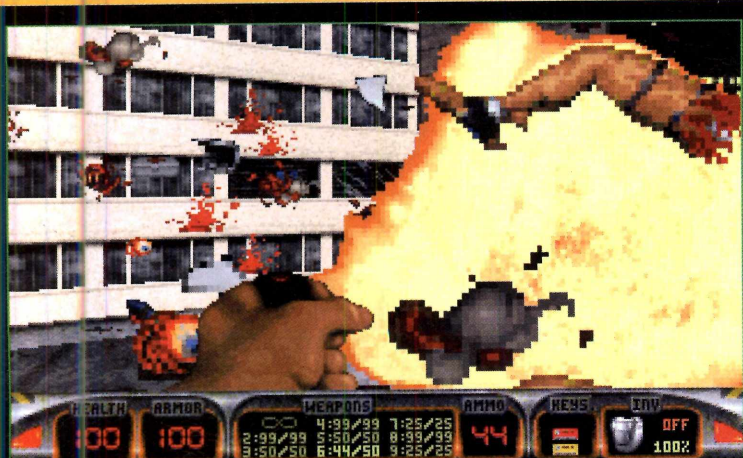
A história — para os que se importam — diz alguma coisa assim: você é seqüestrado por aliens e levado ao mundo deles para ser a vítima de um sádico jogo de caçadas. Procure por *Prey* só depois do Natal.

A 3D Realms também pretende lançar, até a metade deste ano, dois jogos que empregam a estrutura básica de *Duke Nukem 3D*. O primeiro é *Shadow Warrior*. Como em *Duke Nukem* o objetivo é andar por aí e matar tudo que se movimenta. Entre as armas estão shurikens, arcos com explosivos e metralhadoras Uzis.

Depois vem *Blood*, um jogo no estilo de *Heretic* que se passa em uma mansão habitada de mortos-vivos. A atração de *Blood* é um boneco vudu que provoca uma morte dolorosa aos inimigos.

De fato, existem inúmeros elementos interativos no jogo. Na segunda fase, por exemplo, você pode oferecer dinheiro às garotas da boate e ter uma agradabilíssima surpresa. Existem tantos objetos e áreas secretas que “você pode jogar de 50 a 100 vezes e provalmente não ver tudo de *Duke*”, aposta Scott Miller, presidente da Apogee.

DukeNukem 3D consegue conciliar desafio e boas risadas. Além disso, este é um dos daqueles títulos capazes de proporcionar diversão por meses a fio. Seja você fã ou não do estilo que *Doom* consagrou, não deixe de dar uma olhada cuidadosa nesse jogo.



Encontre o rocket-propelled grenade, e Duke terá aliens mexidos no café



Com uma simples tecla é possível ver a ação em perspectiva em terceira pessoa. Aqui, Duke pratica natação.

Terra Nova: Strike Force Centauri



Você não irá longe neste game se não souber coordenar seus companheiros durante as batalhas



Você tem muitas informações disponíveis, inclusive o mapa da missão

Terra Nova é um jogo de combate futurista, da Looking Glass Technologies. Nele, você é Nikola Ap Io, líder de uma infantaria de elite a Strike Force Centauri, protegida por Poderosas Armaduras de Batalha (Powered Battle Armor, PBA). Sua missão: proteger os Clãs Centauri de piratas.

O inimigo é terrível mas você tem a sensação de que nada vai atingi-lo dentro da armadura. Problema: os inimigos utilizam a mesma armadura. À medida que o jogo avança, você nota que as armas piratas ficam cada vez melhores. Você precisa descobrir o que está acontecendo e seus companheiros de esquadrã – os mais experientes lutadores de toda Centauri – vão ajudá-lo. Mas cuidado: pode haver um traidor entre vocês!

É a história interessante que diferencia Terra Nova de títulos similares, como MechWarrior 2, da Activision, que é um bom jogo, mas não tem história. As seqüências de vídeo das 37 missões de Terra Nova avançam no enredo e revelam segredos de seus colegas de esquadrã.

Felizmente, a interface simples torna isso possível. Dá para visualizar toda a ação através de um visor no interior do capacete da armadura (HUD). Ao clicar alguns ícones na tela, pode-se trocar de armas, veri-

ficar o status e a situação dos companheiros, dar várias ordens, obter o mapa da missão e modificar a visão.

Terra Nova é um jogo de ação e raciocínio. Os companheiros da SFC possuem áreas nas quais são especialistas, como Eletrônica, Consertos, Escotismo, Demolições e Armas. Se a missão for pesada, encha a esquadrã com especialistas em armas e um técnico em consertos. Se for necessário eliminar uma ponte ou armamentos, inclua um feroz em demolições.

Apesar das muitas opções, o jogo desapaixona no visual. A definição máxima é de 320x400. As tropas e veículos inimigos são pesados e os efeitos de artilharia não entusiasmam (mas as explosões são boas). Os mundos de Terra Nova são bem detalhados.

Os efeitos sonoros ajudam a compensar o visual. Os áudios de decolagem e aterrissagem de aviões, barragens de artilharia e tempestades o deixarão boquiaberto. Se você está procurando um bom simulador de combate em tempo real, não há nada melhor do que Terra Nova.

Terra Nova: Strike Force Centauri

Virgin Interactive Entertainment
800-874-4607

Developer: Looking Glass Technologies

Plataforma: DOS CD

Hardware: 60MHz Pentium, 8MB RAM, DOS 5.0, Super VGA, CD-ROM double speed, sound card

Preço: US\$59.95

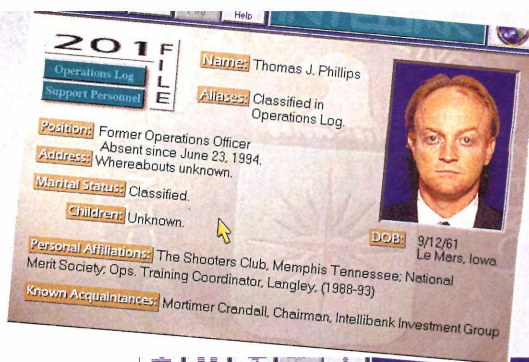
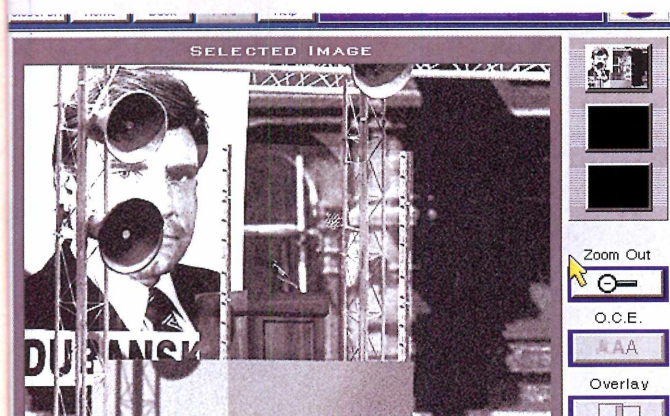
JOGABILIDADE	★★★★★ 1/2
DINÂMICA	★★★★★
GRÁFICOS	★★★★★ 1/2
SOM	★★★★★
NOTA FINAL	★★★★★ 1/2

Terra Nova é a maior experiência de imersão em combate de que se tem notícia.

DICAS

- Preste atenção nos briefings das missões para não desperdiçar dicas vitais.
- Se você tiver dificuldades, tente uma combinação diferente de especialistas, armas e armaduras. Se isso não resolver, abaixe o nível de dificuldade na tela de opções antes de iniciar a missão.
- A missão 28 exige que você proteja o comboio de caminhões e a base. A ação é pesada desde o momento em que pisar no solo. Divida a esquadrã e utilize de forma eficaz os ASF Auto Turrets para ter sucesso.
- Às vezes, seus companheiros parecem não ouvi-lo, principalmente quando a ordem é bater em retirada. Se isso acontecer, ordene que o sigam. Isso costuma resolver.
- É difícil abater aviões inimigos. Sempre que puder, deixe que sejam abatidos por seus companheiros de esquadrã.
- O rifle Ionic Fusion é a melhor arma para todo tipo de situação

Spycraft: The Great Game



William Colby, ex-CIA, explica de viva voz sua filosofia de trabalho de velho espião (acima); analise a cena em que o presidente russo foi morto para descobrir que tipo de balas e qual arma foi usada (à direita)

Nem tudo está perdido nos games de espionagem – saiu **Spycraft: The Great Game!** Com a ajuda de consultores como William Colby, ex-CIA e Oleg Kalugin, ex-KGB, a Activision criou uma história de suspense situada no período de pós-Guerra Fria que reúne narrativa à la John Le Carré e o melhor da última geração de jogos em CD.

Em **Spycraft**, o colapso da União Soviética gerou uma reestruturação da espionagem internacional. A ameaça de guerra nuclear foi substituída pela do tráfico de armas nucleares e agora os EUA e a Rússia devem se unir para acabar com o terrorismo emergente.

Alguém, ou algum grupo, utilizou uma arma americana ultra-secreta para atirar em um candidato à presidência da Rússia. Como chefe dos espiões, você deve descobrir quem são os envolvidos no esquema e fazer com que parem antes de assassinar o presidente dos EUA. Sem preceber, você se envolverá com uma rede envolvendo ex-agentes da CIA e assassinos de aluguel.

Se está imaginando um jogo que o fará saltar de helicópteros e perseguir bandidos com uma Beretta

9mm, esqueça. **Spycraft** é um retrato realista de como a inteligência dos governos realmente opera, o que soa tão emocionante quanto assistir a Pierce Brosnan, o mais recente James Bond, usar as mais novas invenções tecnológicas desenvolvidas pelo serviço secreto britânico.

Você terá de monitorar as atividades e telefonemas dos seus companheiros de governo. Terá de operar um equipamento de análise de voz e determinar de quem é a voz que está ouvindo. Detectar ruídos de fundo para obter pistas, estudar arquivos de informações, desenvolver esboços compostos e decifrar códigos secretos, na tentativa de descobrir o assassino. Mas **Spycraft** não é apenas um exercício de manipulação de números. Você comanda operações de resgate e extermina inimigos.

Spycraft usa o vídeo para ampliar o prazer do jogador. Você fica imerso no mundo da inteligência e do matar-ou-morrer. Outro atrativo é um elemento on-line que permite utilizar a Internet para acessar pistas e notícias atualizadas com relação à história do jogo. Você não precisa disso para jogar, mas esse detalhe aumenta a sensação de realismo. Desse jeito vai ser muito difícil tirar as mãos do teclado antes de salvar o mundo.

- DICAS**
- Certifique-se de que examinou todas as opções possíveis antes de tirar qualquer conclusão. Mesmo se pensar que encontrou o que estava procurando, verifique todas as outras possibilidades.
 - Quando analisar uma conversa telefônica, não esqueça de isolar cada voz e ruído da conversa como um todo.
 - Lembre-se de verificar os ruídos das Identificações de Voz (Voice ID) que os funcionários utilizam para obter permissão de entrada em áreas de segurança. Um som fora de lugar pode ajudá-lo a encontrar algo suspeito.

JOGABILIDADE	★★★★★
DINÂMICA	★★★★
GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★★
NOTA FINAL	★★★★★

Parece coisa de cinema. **Spycraft** se inspira um pouco nos thrillers de Hollywood e é ótima diversão.

Spycraft: The Great Game

Activision
800-477-3650

Plataforma: DOS/Win 95 CD
Hardware: 486/66, 8MB RAM, MS-DOS 5.0, double-speed CD-ROM drive
Preço: US\$49.95



Warcraft II: Tides of Darkness

Ao contrário de livros e filmes os jogos para computador tendem a melhorar em sua segunda versão, graças ao avanço constante da tecnologia. Este é o caso de **Warcraft II: Tides of Darkness**.

O grande mérito do jogo são os gráficos de alta qualidade e o aparato impressionante de engenhosas construções e veículos disponíveis. A equipe de programadores renderizou o visual de forma requintada e caprichou nos efeitos sonoros. Todos os personagens dos 9 tipos de construções, de ambos os lados – Humanos e Orcs –, foram bem desenhados. Cada unidade e edificação respondem ao clique do mouse com uma voz ou um efeito sonoro específico.

Sete nações fazem parte da facção humana, enquanto os Orcs trazem sete clãs para o campo de batalha. Cada nação ou clã luta com suas próprias regras. E todas têm o seu líder, história e temperamentos que vêm à tona no decorrer do jogo. Por exemplo: durante a primeira campanha dos Orcs, você representa o Dragonmaw Clã, que, segundo a lenda, uma vez capturou a Dragon Queen Alexstraza. Antes de tudo, esse cenário representa o mortal encontro dos

dois clãs Dragons. Na verdade, todas as opções de construções fazem parte do universo de **Warcraft II**.

Os jogadores podem aumentar o grau de



blindagem e de força de ataque das unidades terrestres e aquáticas três vezes, aumentando drasticamente a capacidade defensiva e ofensiva. Construindo estruturas corretas, também pode-se elevar o ranking das unidades.

Apesar de todos os detalhes e novas opções dos dois lados, o jogo jamais se torna confuso, apenas mais profundo e interessante. Vencer batalhas depende de uma estratégia astuta: é preciso administrar bem o suprimento de ouro, destruir prédios e unidades inúteis e fechar a rota do inimigo com Juggernauts Orcs ou Battleships humanas. As missões especiais (libertar prisioneiros, destruir plataformas de óleo...) constantemente forçam você a elaborar novos métodos.

Mesmo que os veteranos passem pelas primeiras missões com facilidade, mais tarde poderão levar horas para vencer os próximos desafios. Os campeonatos mano-a-mano (até oito jogadores podem competir através de rede ou de modem) também podem ocupar uma tarde inteira.

Apenas um problema ainda persiste: às vezes as unidades são estúpidas e difíceis de controlar. Os programadores esqueceram de avisar aos peões Orcs e aos camponeses humanos para não perder tempo só para pegar um pedaço de madeira.

Mas não deixe isso influenciar você. É impossível mostrar todos os pontos positivos de **Warcraft II** em apenas um review.

Warcraft II: Tides of Darkness

Brasoft
(011) 238-1444
<http://www.brasoft.com>

Plataforma: DOS CD
Hardware: 486/33, 8MB RAM,
DOS 5.0, Super VGA, Sound
Blaster ou compatível,
CD-ROM de dupla velocidade,
mouse
Preço: não informado

JOGABILIDADE

★★★★★ 1/2

DINÂMICA

★★★★★

GRÁFICOS

★★★★★

SOM

★★★★★

NOTA FINAL

★★★★★

Grande jogo!
A Brasoft promete lançar com
textos em Português.

- DICAS**
- Se você encontrar uma mina, construa um Town Hall e um Barracks próximo a ela. Enquanto o inimigo vagueia pelo mapa, você acumula dinheiro.
 - Procure atacar com um grupo misto de unidades; Ogres e Axe Throwers, Footmen e Archers, por exemplo.
 - Eleve o grau de suas estruturas antes de aumentar o poder de suas armas. Assim, você acessa novas armas e prédios.
 - Não ataque pela porta da frente. Canhões e unidades inimigas irão reduzir você a pó. Ao invés, destrua as paredes laterais ou traseiras. Então, arme uma Catapult (Orc) ou uma Ballista (humanos) e rodeie as construções com tropas.
 - Se o acampamento inimigo estiver cercado por florestas, pegue alguns peões e abra passagem até as paredes.
 - Nas missões navais, a costa inimiga geralmente é bem fortificada. Não ataque com navios. Transporte tropas até a praia inimiga para minar suas edificações. Mantenha as tropas em prontidão mesmo após destruir as torres, pois o inimigo sempre mandará reforços.

Os combates aéreos e marítimos somam beleza e estratégia a **Warcraft II**



SEU SLOGAN

VALE UM PENTIUM

Crie um slogan para PC Player e concorra
a **3 IBM Aptiva K45 - Pentium 100 MHz.**

É isso mesmo! A equipe de PC Player
vai selecionar 3 slogans e premiar os 3!
Deixe sua veia de publicitário falar mais alto.
Participe! Os computadores mais disputados
do mercado esperam por você.

+ DE 30 SOFTWARES
PRÉ-INSTALADOS



Regulamento

- Escreva uma frase que defina a revista PC Player.
- Coloque por fora do envelope: Promoção *Seu slogan vale um Pentium*.
- Envie para PC Player - Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346 - 9º andar - CEP 01410-901 - São Paulo/SP.
- Só serão válidas as cartas enviadas até o dia 07/06/96. O carimbo do Correio servirá como comprovante.
- Dentro do envelope deverão conter nome e endereço completos do participante em letra de fôrma, telefone e CPF;
- Os direitos autorais serão automaticamente cedidos à revista PC Player.
- Esta Promoção premiará 3 (três) participantes com um micro IBM Aptiva K45 - Pentium 100 MHz, 8 MB de RAM, HD de 1.2 GB, Quad - Speed CD-ROM Drive, monitor SVGA 14", 15 CDs.
- Os slogans serão selecionados pela equipe da revista PC Player.
- Os slogans premiados serão publicados na Edição nº04 de PC Player, juntamente com os nomes de seus autores.
- Esta Promoção tem participação aberta a todo o território nacional, exceto a funcionários da Editora Nova Cultural e seus familiares.

PCPLAYER
REVISTA PARA PC & MAC - MULTIMÍDIA - SOMMERS - SOFTWARE - APLICATIVOS



Congo: Descent Into Zinj

Não é raro que jogos baseados na telona acabem se tornando melhores que o filme. E se o filme em questão for fraco como *Congo*, exibido no ano passado no Brasil, a tarefa não é das mais árduas.

Congo: Descent Into Zinj é bem mais divertido do que o filme e do que o romance de Michael *Jurassic Park* Crichton, que fala de macacos assassinos em selvas exóticas.

Para quem se aventurou nas selvas do livro ou do filme, as coisas não mudaram muito: uma megacorporação de nome Travicom desenvolveu uma tecnologia laser que torna qualquer outra forma de telecomunicação obsoleta e a transforma na maior multinacional conhecida pelo homem. Contudo, para essa beleza de laser funcionar, a Travicom precisa de um tipo raríssimo de diamante, o 3B. Tais gemas são encontradas em uma antiga mina

no território do Congo, na África; mas a expedição enviada, misteriosamente, pára de se comunicar. A corporação desconfia de jogo sujo e você entra em cena. Sua missão é ir até o sítio onde a última transmissão foi feita por sua amiga e também líder da expedição Karen Ross. Antes de qualquer plano de resgate, lembre-se de que sua prioridade é único objetivo é encontrar os diamantes.



Se você errar a solução dos quebra-cabeças ganhará um beijo de George. Yrc!



Karen pode ser uma boa amiga, mas ela não ficará feliz ao saber que você está na mesma selva que ela



Nas profundezas do Congo há uma cerrada selva 3D cheia de quebra-cabeças e surpresas

Congo: Descent Into Zinj

Tec Toy (011) 835-8311
<http://www.tectoy.com.br>

Plataforma: Win CD

Hardware: 486/66, 8MB RAM, Win 3.1/95, local-bus video, CD-ROM de dupla velocidade, mouse
Preço: R\$70

JOGABILIDADE	★★★★
DINÂMICA	★★★★
GRÁFICOS	★★★ 1/2
SOM	★★★ 1/2
NOTA FINAL	★★★ 1/2

Pode ter havido muita macaque na primeira versão, mas este é um bom jogo. Melhor que o filme!

Após chegar ao Congo, você usará sua visão em primeira pessoa para andar através de densas selvas em busca de objetos importantes e pistas da expedição perdida. É possível consultar o inventário e verificar a tela do computador central da Travicom. Com o último item, além da comunicação com a base, você tem uma visão via satélite da área e informações sobre hieróglifos. De resto, nada de novo. Na tela principal, clique na direção desejada para mover-se ou no ícone de um objeto para usá-lo.

Quem assistiu o filme ou leu o livro pode ficar surpreso ao descobrir que o jogo nada tem a ver com o filme. Na verdade, não se trata nem da mesma história, já que esta começa no ponto em que o filme termina. A movimentação, boas representações e selvas renderizadas fazem de Congo um jogo agradável. Até os quebra-cabeças estão na dose certa: não são de rachar a cuca, mas mantêm o jogador preso ao desafio.

DICAS

- Antes de entrar no bote, dê uma boa olhada no mapa para saber as opções de caminhos e virar nos pontos certos.
- Para passar pelo jato de petróleo, encha o seu bote inflável no local.
- Quando chegar à porta com "olhos", espete as bolas que você coletou nessa ordem: 3, 1, 2, 6, 5.

Dark Seed II

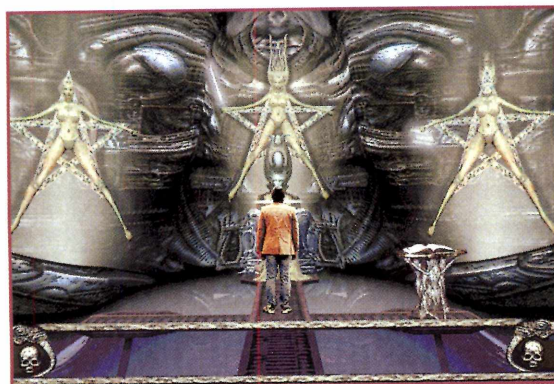
O necrotério local possui uma ante-sala e, na tela da TV ligada, aparece um rosto estranho. Um comerciante molha o gramado sem parar, fazendo referências indiretas ao fim do mundo. Houve um assassinato sangrento; não, na verdade, foram vários assassinatos. E Mike Dawson tem tido dores de cabeça novamente.

Dark Seed II retoma o protagonista de Dark Seed de 92 enquanto ele se recupera do suplício que é estar na casa da mãe numa cidadezinha do Texas. O tipo de lugar você já viu antes: uma loja de ferragens, um consultório de psiquiatria, casas arrumadinhas, o contorno do corpo de um cadáver no parque e os desenhos de H.R. Giger nas paredes. O corpo (e que "corpo"!) é da namorada de escola de Dawson, que acompanhara a um encontro de ex-alunos na noite do assassinato. O delegado acha que Dawson é o assassino e este terá de provar o contrário. No caminho da liberdade, Dawson irá direto às armas dos Antigos – criaturas demoníacas do outro mundo que pertenciam à primeira versão do jogo.

Se olharmos para trás, o primeiro jogo pode ter sido um pouco supervalorizado. Ele tinha um visual fantástico, além da estrutura de "mundo paralelo" bem bolada (repetida agora), mas sem conteúdo significativo.

Dark Seed II oferece uma aventura melhor e mais completa. O visual continua maravilhoso – em alta definição no mundo normal e nos desenhos

É muito difícil não se perder em lugares como esse ao lado



Paciência e atenção aos detalhes são a chave do sucesso



Como na primeira versão, Dark Seed II parece ótimo. E a história melhorou

grotescos de Giger no Dark World. Mas agora há um jogo realmente substancial que dá suporte ao todo. Em Dark Seed II o foco é a história, a exploração e a observação, e não uma mera coleta de objetos.

Você terá de conversar com pessoas e, ao entender o enredo, voltar a falar com elas. Olhe (e ouça) com atenção os detalhes bizarros e furtivos: um farfalhar das moitas do parque, um buraco de fechadura no labirinto de espelhos no carnaval.

O resultado é um envolvimento profundo e intrincado com a aventura. Este game é capaz de absorver toda sua atenção. Isto não quer dizer que tudo sejam flores neste CD. As animações transicionais granuladas de tela inteira podem ficar um pouco imprecisas e truncadas, mesmo em um Pentium veloz, com 32Mb de RAM. A voz pode demorar a carregar, mesmo em um drive de CD-ROM com velocidade quádrupla (quad-speed).

Dawson não é um herói atraente. Ele choraminga e resmunga... sua voz é delicada. Mas, enfim, Dark Seed II é uma aventura clássica e esta versão se sai muito melhor do que a anterior em quase todos os aspectos.

Dark Seed II

Cyberdreams
818-825-1049

Plataforma: Win CD

Hardware: 486DX, 8Mb RAM, Win 3.1, VESA-compatível Super VGA, CD-ROM de dupla velocidade.

Preço: US\$49



JOGABILIDADE

★★★★★

DINÂMICA

★★★★★ 1/2

GRÁFICOS

★★★★

SOM

★★★★

NOTA FINAL

★★★★★

Bela e rica sequência de uma notável aventura gráfica

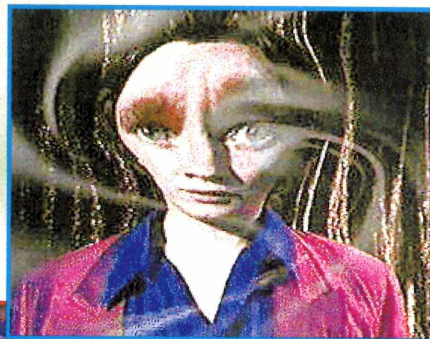


- Volte com frequência aos locais onde já tenha passado. Nunca se sabe quando haverá alguma mudança.
- Não perca muito tempo com os jogos de azar no carnaval. Você não poderá vencê-los até voltar do Dark World.
- Aproveite bem a cartomante. Ela é uma fonte regular de informações – embora encobertas por charadas.
- O médico é do tipo animadinho, empolgado. Tire vantagem disto.

Psychic Detective



Como detetive psíquico, você pode invadir a mente das garotas



Você é o detetive psíquico Eric Fox, mas às vezes vai se sentir como um detetive psicodélico



O modo com que você joga Black Diamond sela sua sorte

Os fabricantes de jogos continuam a tentar unir jogos e filmes para criar algo novo. **Psychic Detective**, a última cartada em forma de filme de vídeo da Electronic Arts, não é totalmente bem-sucedida, mas introduz técnicas novas que podem dar ao gênero um apelo maior para futuro.

Seu papel é o de Eric Fox, um cartomante de araque que se autodenomina

Psychic Flash. Ele conhece a bela russa Laina Pozok, que o ensina a se projetar na mente das pessoas e o leva a uma reunião de família para descobrir mais sobre o recente suicídio do pai dela.

E é assim que você segue no jogo, pulando de personagem para personagem e observando como o vídeo muda para mostrar o novo ponto de vista. Você pode tocar objetos para obter uma explosão psíquica ou

escolher entre diferentes ações. De vez em quando, é possível colocar alguma sugestão psíquica na cabeça das pessoas.

O desenvolvimento do enredo revela experiências psíquicas secretas dos soviéticos e objetos chamados de coletores psíquicos, que podem aumentar seu poder. Todos os caminhos o levam a um misterioso jogo de tabuleiro chamado Black Diamond. Nele, você usa poderes psíquicos contra o malvado Max Mirage, cada um jogando contra os medos e as neuroses do outro, com 14 finais possíveis.

O texto é bom, mistura suspense e comédia. Mas o desempenho dos atores soa falso. A qualidade do vídeo também decepciona. Só as partes não-interativas do filme enchem a tela, e ainda assim, são granuladas e pesadas. Os movimentos são aceitavelmente suaves nos segmentos interativos de um quarto de tela. Mas os efeitos que mostram fenômenos psíquicos são ruins.

Psychic Detective não decide se é um jogo de estratégia com um objetivo final, ou um filme interativo criado para fazer com que o jogador se ligue aos personagens. Então, apesar de temas fortes, como poder e sexualidade o todo acaba sendo um exercício de habilidade. É um começo. E entrar na mente do Psychic Flash pode lhe dar uma visão do futuro, ao menos no que diz respeito a diversão computadorizada.

Psychic Detective

Electronic Arts
800-245-4525



Plataforma: DOS CD
Hardware: 486DX/50, 8MB RAM, DOS 5.0, VESA-compatível Super VGA card com 1MB RAM, CD-ROM de dupla velocidade
Preço: US\$ 59.95

JOGABILIDADE	★★★★★
DINÂMICA	★★★★★
GRÁFICOS	★★★★ 1/2
SOM	★★★★★
NOTA FINAL	★★★★ 1/2

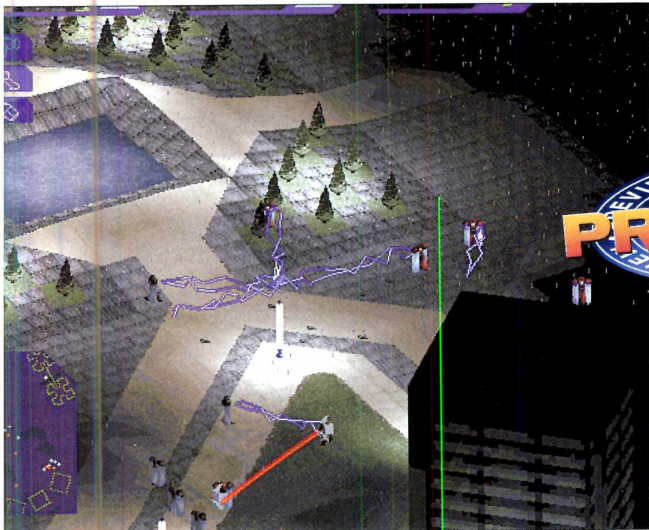
O gênero ainda não mostrou força suficiente para cativar o público, mas tem futuro.

- Se você conseguir impedir que Silvia sufoque Madame Tikunov, a peça de Black Diamond desta senhora se tornará muito poderosa.
- Fique perto de Moki – ele conhece a história nos bastidores.
- Descubra do que Max tem medo, mas não fique tempo demais em sua mente, ou você estará frito.
- Não ignore as pessoas com sacos. Às vezes elas “coletam” objetos importantes.
- Não se perca. Defina um curso de ação e siga-o até o final do filme para ver onde ele o levará.



O jogo fornece apenas um marcador, ou jogo gravado. Porém, você pode renomear o arquivo pd.sav para gravar quantos jogos quiser. Para ativar este marcador, basta mudar o arquivo que você deseja usar novamente para pd.sav antes de carregar o jogo.

Syndicate Wars

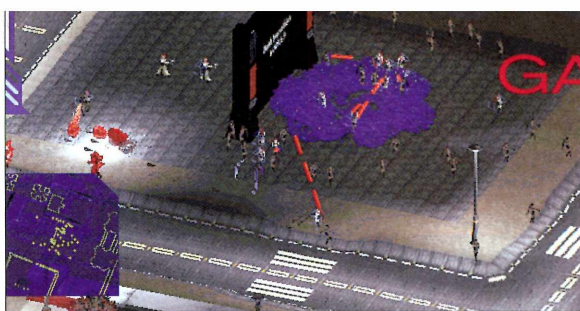


Chuvvas e armas elétricas formam uma combinação mortal

A guerra acabou. Syndicate tem o controle de todos os territórios. E chegou a hora de todos irem para casa, certo? Não é bem assim, rapazes. No mundo dos jogos de computador, o final de um jogo não passa do início de sua sequência. Por isso, a britânica Bullfrog atualizou seu game de sucesso, *Syndicate*, transformando-o em *Syndicate Wars*, que ganhou enredo mais rico, visual mais apurado e novos elementos de jogo. É verdade que, no início, a corporação Syndicate está no controle, mas não dura muito. Outras organizações obtiveram a tecnologia de chips que tornam a população feliz e dócil, fazendo-o perder o controle dos territórios. Por isso, seu objetivo é reaver seu domínio.

É óbvio que nunca é assim tão simples. As três organizações que estão perturbando Syndicate – os ritualistas Zealots, os ciclistas anarquistas conhecidos pelo nome de Outcasts e os Corporation Executives, possuem objetivos próprios, bem como armas e estratégias. Os Outcasts preferem a força bruta, enquanto os Zealots utilizam o controle da mente para atingir suas metas. Para tornar as coisas ainda mais interessantes é possível escolher o seu personagem: você pode ser um Corporate Executive, um líder dos Cults, ou um chefe dos ciclistas.

Seja qual for o lado em que escolher jogar, você terá acesso a uma impressionante variedade de armas e veículos. Veículos anfíbios passeiam pela cidade e é possível entrar e controlar carros e barcos. Mike Diskett, chefe de



Ataques de gás, corpos em chamas, emoções para estômagos realmente fortes: é isso que o aguarda

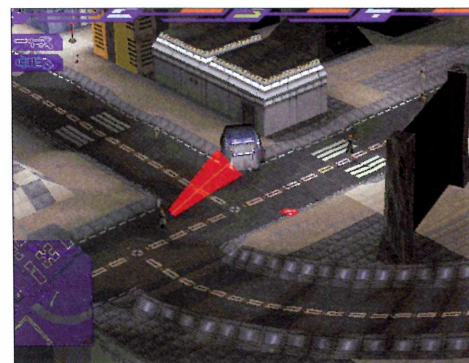


projeto da Bullfrog, declarou que a empresa pensa em incluir tanques no jogo.

Você ainda controla os mesmos agentes que controlava no jogo original – e eles continuam muito pequenos na tela – mas agora você pode fazê-lo diretamente. Segundo Diskett, isso é subproduto do desenvolvimento feito para a versão de *Syndicate Wars* para PlayStation, que deverá ser lançada simultaneamente com o jogo para PC.

Syndicate Wars continua com uma visão pessimista do futuro, como o filme *Blade Runner*, mas as novas missões não são tão lineares. Por exemplo: cada etapa o leva a quatro ou cinco mapas tridimensionais. Ao se aproximar do final do jogo, você também encontrará níveis lunares e de base espacial. Outros novos elementos incluem estradas curvas e angulares, rios, e até mesmo chuva, que fica ótima na tela e aumenta a carga elétrica ao redor dos prédios.

Além disso, a maior parte do mundo agora pode ser destruída: é possível explodir prédios e outros elementos com efeitos visuais extremamente satisfatórios. Se nossa primeira espiada em *Syndicate Wars*, feita nos escritórios movimentados, porém bucólicos, da Bullfrog, nos arredores de Londres, valeu uma indicação correta, tudo leva a crer que o jogo completo terá um excelente nível.



Sinta a emoção de pilotar novos veículos ao longo de ruas com curvas de assustar

Troca-troca na indústria

O “é dando que se recebe” fez escola também na indústria do entretenimento. A Bullfrog incluiu em *Syndicate Wars* um trailer do desenho animado japonês *Akira: Ghost in Shell*, sem previsão de lançamento no Brasil. Em contrapartida, o desenho traz uma propaganda de Syndicate. Será que essa moda vai pegar e os jogos vão parecer novela da Globo, repletos de merchandising?

Syndicate Wars

Electronic Arts
800-245-4525

Fabricante: Bullfrog
Hardware: DOS CD, Sony
PlayStation
Disponível: Junho



magna_soft@m

agnasoft.com



Procomm Plus

 **NETMANAGE™**

Chameleon

SYMANTEC.

Cyberkack

Hyper 3-D Pinball

Ele é bonito e ótimo de jogar. O “ele” em questão é o Hyper 3-D Pinball, da Virgin, um jogo que consegue brilhar mesmo fazendo parte de um estilo cada vez mais competitivo. Hyper 3-D combina as melhores qualidades do pinball com as do computador, conseguindo satisfazer novatos e jogadores mais experientes.

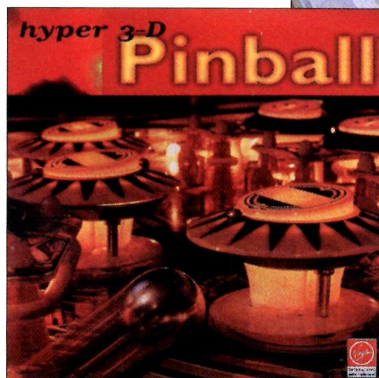
Você pode jogá-lo em três tipos de definição de imagem diferentes: 3D VGA, e 2D ou 3D Super VGA. Os jogadores acostumados às mesas inclinadas podem optar por esse tipo de visão da ação, enquanto aqueles que preferirem ter uma visão total o tempo todo podem escolher uma visão isométrica do campo do jogo. Além do excelente visual, há animações

muito interessantes que surgem para mostrar o caminho da bola quando esta desaparece da mesa como, por exemplo, quando ela entra no metrô em Roadking USA.

Não há muito o que criticar no jogo Hyper 3-D. As seis mesas – Fun Fair, Star Quest 2049, The Monster, The Gangster, Roadking USA e Myst & Magic – testam todo o seu conhecimento de pinball. As duas primeiras são mais recomendadas aos iniciantes, pois permitem obter um score mais impressionante. A Fun Fair simula o mundo frenético de um circo, incluindo um carrossel e a cabeça gigante de um palhaço sorrindo para você do alto da mesa. Uma das melhores é a Star Quest 2049,

que oferece uma mescla perfeita de dificuldade e simplicidade.

As outras são mais complexas. As mesas The Gangster e The Monster têm um espírito mais irônico e estão cheias de mecanismos extras que dão grandes prêmios aos jogadores habilidosos. Se você gosta do estilo americano, a



Faça a coisa certa e lance esta espaçonave no espaço sideral

Roadking USA é a ideal: ela está cheia de cenas e sons de auto-estradas. A última mesa – Myst & Magic – parece ser simples, mas na verdade é a mais desafiadora de todas. As rotas de fuga da bolinha são enormes e você terá de jogar para valer para marcar pontos. A maioria das mesas possui um mecanismo para salvar a jogada, que lança uma segunda bola quando você perde a primeira sem ter marcado nenhum ponto.

Nós jogamos este jogo com um Wizzard Pinball Controller, da ThrustMaster (ver quadro), o que deu à ação uma sensação mais realista de arcade, incluindo inclinações reais. Mas não se preocupe, pois pode-se jogar muito bem o Hyper 3-D com controles de teclado.

Seguindo a mesma linha abrangente do jogo, o manual inclui dicas para jogadores dos três níveis – iniciante, intermediário e avançado. Se você estiver procurando um bom jogo de pinball de computador, o único a chegar ao mesmo nível do Hyper 3-D é o 3D Ultra Pinball, da Sierra On-Line, que não apresenta toda a emoção de arcade por ser uma experiência mais claramente computadorizada.

WIZZARD PINBALL CONTROLLER

Finalmente um teclado pode realmente ajudá-lo a ganhar um pinball de computador. Como? Com o Wizzard Pinball Controller da ThrustMaster, um novo periférico para os fãs do pinball. As duas unidades azuis em forma de péra são presas com velcro às laterais do seu teclado. Um botão vermelho, igual ao de fliperamas, existente na lateral de cada unidade recria a sensação de se estar em uma mesa de verdade, enquanto um sensor embutido simula as sacudidas da mesa quando você balança o teclado (não exagere ou acabará “virando” a mesa). O mecanismo chega até mesmo a ser sensível à força com que se apertam os botões.

O Wizzard é ligado à porta do joystick e vem junto com o Royal Flush Pinball; no entanto, também é compatível com o Hyper 3-D Pinball, o Pro-Pinball e o Extreme Pinball. Pode parecer um pouco bobo, mas é ótimo jogar com ele e é simples instalá-lo no seu desktop.

PLATAFORMA: PC
NOTA: ★★ ★ 1/2



Hyper 3-D Pinball

Virgin Interactive
Entertainment
800-874-4607

Plataforma: DOS CD

Hardware: 486DX/33, 8MB RAM,
DOS 5.0, double-speed CD-ROM
drive, sound card

Preço: US\$39.95

JOGABILIDADE

★★★★★ 1/2

DINÂMICA

★★★★★ 1/2

GRÁFICOS

★★★★★ 1/2

SOM

★★★★★ 1/2

NOTA FINAL

★★★★★ 1/2

**Simples sem ser idiota, Hyper 3-D
satisfaz tanto iniciantes quanto velhos
fãs do pinball.**

NBA Live 96

A equipe esportiva da Electronic Arts continua fazendo um bom trabalho de marketing, quando diz "Se está no jogo (real), está no jogo (de computador)". NBA Live 96 não foge à regra.

Com esta continuação de NBA Live 95, a softhouse consolida-se como soberana em games de basquete na linha "cinco-contra-cinco" do mercado de PCs. O

título deve emplacar, pois não tem concorrentes até agora – NBA Jam, da Acclaim, é "dois-contra-dois" e NCAA Championship, da GTE, e NCAA Final Four, da Mindscape, ainda não estão prontos –.

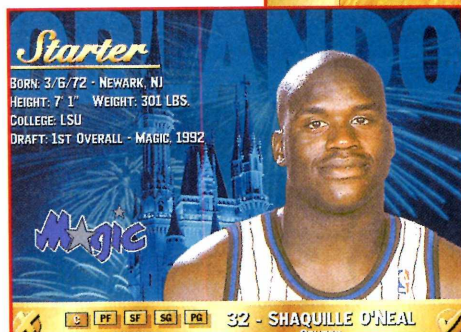
Assim como NHL Hockey 96, NBA Live 96 é jogado tridimensionalmente, disponibilizando uma grande variedade de ângulos de câmera aéreos e quadras e cenários de alta definição. Acrescente a isso efeitos sonoros com qualidade de CD, tais como espectadores que vibram com o time da casa e vão ao time visitante e verá que o jogo se aproxima muito da sensação de ver um duelop entre Shaq e Barkley pela TV.

Como seu antecessor, o Live 96 exibe todos os times da NBA, incluindo o Vancouver Grizzlies e o Toronto Raptors, times canadenses que estrearam na Liga na temporada 96. As escalões são incrivelmente atuais: Alonzo Mourning, por exemplo, veste as cores do Miami Heat e não do Charlotte Hornets.

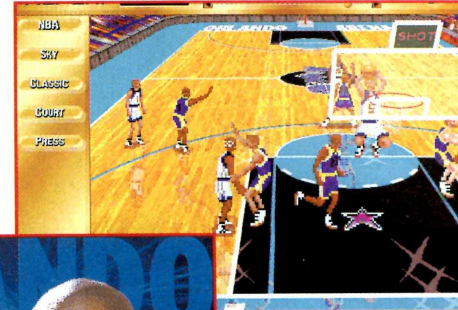
Como antes, você pode negociar à vontade; por isso, troque os reservas do seu time pelo All-Stars da NBA para reforçar sua equipe. Você também pode ter todas as estatísticas que desejar além da opção de jogar uma



Uma grande variedade de perspectivas está à sua disposição. Escolha a que mais lhe agrada



Shaquille O'Neal, do Orlando Magic, é um dos astros que arrebatou em NBA 96



Assista suas enterradas quantas vezes quiser com o replay

temporada completa, uma abreviada, ou ir direto às decisões. Talvez a característica mais interessante do Live 96 seja a possibilidade de você criar seus próprios jogadores. Você escolhe tudo, do nome à cor da pele e às habilidades técnicas do jogador. Entre nessa e traga à cena o grande Larry Bird; ou crie um Michael Jordan ou um Charles Barkley, que não foram incluídos neste NBA devido a contratos com outros fabricantes de jogos.

Você pode jogar contra um amigo, utilizando um teclado/mouse e um conjunto de joysticks (multiplayer). Além disso, o jogo é compatível com o Advanced Gravis GrIP System, que está para ser lançado e que permitirá que quatro pessoas joguem, cada uma com seu próprio gamepad.

Agora, as más notícias: em Live 96, estão os mesmos níveis de dificuldade da versão anterior: Rookie, Starter e All-Star. Os dois primeiros são fáceis, mas o All-Star é frustrante mesmo para um globethrotter.

Neste nível, os árbitros apitam contra você, marcando faltas. Pega ladrão!! Quando seu time chegar ao garrafão, os arremessos serão quase impossíveis, mesmo com jogadores com 90% de acertos. Mais: o computador rouba! Para seus jogadores, fica impossível pegar bolas e rebotes em momentos cruciais.

Mesmo assim, NBA Live 96 apresenta melhoras em relação ao seu antecessor em outros aspectos. Talvez você vá viver dizendo que está apaixonado por este jogo. Afinal, ele é o melhor jogo de basquete para computador existente

GAMES

SPORTS

- DICAS**
- Não se apresse em saltar; o computador gosta de ameaçar duas vezes antes de arremessar de verdade.
 - O círculo vermelho piscando sob o seu pivô indica que ele está cansado; por isso, dê-lhe trégua até que ele sinalize o contrário.
 - Não há defesa ilegal neste jogo. Por isso, mantenha o seu pivô sob a cesta para bloquear qualquer tipo de arremesso quando o jogo apertar.
 - Arremessos no garrafão perto da cesta têm o mau hábito de simplesmente cair fora; evite-os.

JOGABILIDADE	★★★★★
DINÂMICA	★★★★★
GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★★ 1/2
NOTA FINAL	★★★★★

Apesar da falta de competitividade do computador, NBA Live 96 brilha

NBA Live 96

EA Sports
800-245-4525

Plataforma: DOS CD
Hardware: 486/66, 8MB RAM, DOS 5.0, Super VGA, CD-ROM de dupla velocidade
Preço: US\$49.95

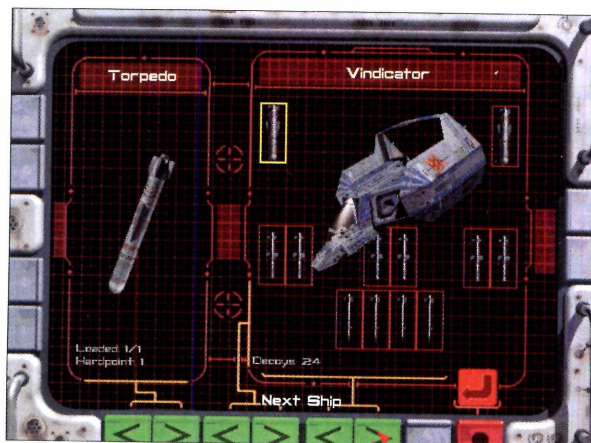


Wing Commander IV: o preço da liberdade

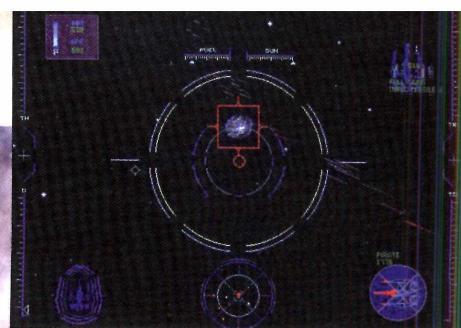
Os motores a jato de sua nave espacial Excalibur ainda estão quentes após ter vencido inimigos eternos em Kiltrathi. Você desprezou sua promoção para coronel e o poderoso Heart Of The Tiger optou por passar o resto de seus dias na reserva, cuidando de vacas, como o fazendeiro Christopher Blair. **Wing Commander III** terminou e o mundo deveria estar em paz.

Mas alguém que se diz pertencer aos Border Worlds, aliados antigos nas Kiltrathi Wars, tem desferido ataques terroristas contra postos e naves indefesas da Confederation. Você é chamado de volta à ativa pelo velho "amigo" Maniac e o Almirante Tolwyn quer que você inspecione os Border Worlds. Pode haver iminência de guerra civil.

Enfim, tudo mudou. Sem um inimigo em Kiltrathi, a humanidade direcionou seu ódio para o terreno interno. É assim que começa



Deixe seu parceiro configurar os armamentos da nave ou escolha você mesmo a arma que quiser para ir à luta



Use a mira e lasers para tomar conta de seus inimigos. Bala!!!

Wing Commander IV. The Price of Freedom é o mais ambicioso jogo para computador desde **Wing Commander III**. A Origin gastou neste game US\$10 milhões – mais caro que alguns filmes de Hollywood, e obteve visual cinematográfico.

Mas isso não é suficiente para um grande game. Como em **Wing III**, você pilota sua espaçonave por diversos setores do espaço – normalmente eliminando inimigos. Durante umas 30 missões – onde você faz dupla com um ou mais pilotos – o enredo vai se desenvolvendo. Também terá mais de um companheiro em várias ocasiões.

Você também verá naves inimigas muito mais velozes e a inteligência artificial – dos inimigos e dos companheiros – mais aguda. Em **Wing IV**, Maniac voa como louco e a habilidade do inimigo melhorou.

Wing Commander IV não é perfeito. Você demora até pegar o jeito se for um novato no gênero. Mas pequenas irritações não devem impedi-lo de comprar este jogo. Ele não deverá apenas ser um dos melhores games do ano, como também um parâmetro para os jogos futuros desse tipo.

Wing Commander IV

Origin Systems
800-245-4525

Plataforma: DOS CD (roda com Windows 95)

Hardware: 486DX/4, 8MB RAM, MS-DOS 5.0, VGA, CD-ROM double speed

Preço: US\$55

JOGABILIDADE	★★★★★
DINÂMICA	★★★★★
GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★★
NOTA FINAL	★★★★★

Ação de qualidade, efeitos especiais e jogabilidade espetacular são a receita de sucesso desta nova versão da saga.

- DICAS**
- Antes de iniciar o combate, pressione Alt-B para sinalizar seus companheiros para "Break and Attack" (Separar e Atacar). Do contrário, eles só voam e dizem que estão prontos para atacar, mas sem fazer nada.
 - Não se esqueça de passear pelas estações espaciais entre uma missão e outra. Mova o cursor por toda a tela para encontrar lugares onde possa ir e pessoas com quem falar.
 - Sua primeira escolha no jogo envolve ajudar um companheiro veterano. Lembre-se de que tudo o que vem, vai...
 - Na missão 2, fique a uma distância mínima de 12 mil cliques dos piratas que você precisa seguir e saia assim que obtiver a mensagem de missão cumprida ("mission accomplished").
 - Levantar o moral de Pilers certamente dará bons resultados.
 - Assim como em **Wing II**, se você digitar WC4-chicken para começar o jogo, poderá pressionar Alt-W para destruir qualquer nave que esteja na sua mira. (Mas, cuidado: isto inclui as naves amigas também.)

ShadowWraith

Alex Kendal estava se sentindo no topo do mundo. Este grande cientista foi pioneiro no uso de sensações táteis em realidade virtual e descobriu como duplicar personalidades humanas através de inteligência artificial. Uou!

Mas as coisas começaram a dar errado. A nova personalidade computadorizada resolveu matar o verdadeiro Kendal. Em **ShadowWraith**, você é o cientista assassinado que renasce na realidade virtual e busca vingança. Parece um novo filme de aventura? Na verdade, é um novo jogo de ação para Macintosh, produzido pela **StarPlay Productions**.

ShadowWraith

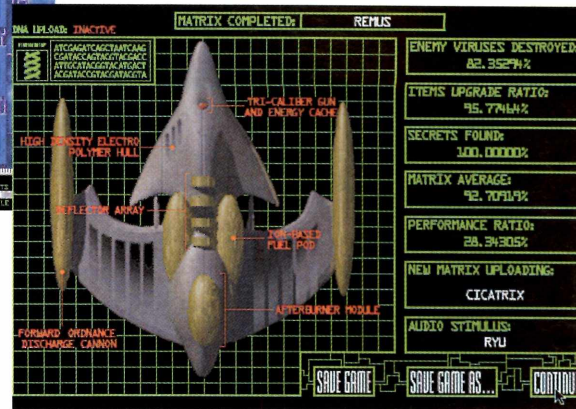
StarPlay Productions
800-203-2503

Plataforma: Mac CD
Hardware: 68030/33,
8MB RAM, System 7, 256 cores,
monitor de 13 polegadas
Preço: US\$49.95

JOGABILIDADE	★★★★1/2
DINÂMICA	★★★★
GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★★
NOTA FINAL	★★★★★



PLAY the Demo
on the disc



Muita ação para jogadores de Mac em ShadowWraith

Você passa pelos 20 níveis em forma de labirinto do jogo, explodindo inimigos e encontrando chaves para abrir as diversas portas. Os teletransportadores podem levá-lo a áreas para as quais normalmente você precisaria de uma chave. Portas secretas e interruptores fazem o jogo ainda mais interessante. Também há um scanner que mostra sua posição dentro do labirinto.

Você poderá levar algum tempo até conseguir comandar bem os controles de voo do ShadowWraith, que têm por base o teclado. Porém, uma trilha sonora com música progressiva bem interessante poderá servir de diversão enquanto você pratica. É claro que não há nada de realmente novo aqui, mas, mesmo assim, **ShadowWraith** continua sendo uma ótima diversão para jogadores de Macintosh.

The Return of Arcade

Não há muito a dizer sobre **The Return of the Arcade**, da Microsoft. São recriações fiéis para Windows 95 de quatro clássicos de arcade dos anos 70 – **Pac Man**, **Dig Dug**, **Pole Position** e **Galaxian**.

Assim como antes, os jogos reaparecem completos, com o jogo visual simples e efeitos sonoros grosseiros (ainda que clássicos). Você pode economizar algum dinheiro, distrair seus filhos e ter diversão rápida sem sair do Windows 95, mas são jogos que não escondem a idade.

No entanto, surpreendentemente, os jogos mais simples e

de tecnologia mais antiga são os melhores. Por exemplo, engolir “pílulas de força” em **Pac Man** ainda é divertido. E **Dig Dug** continua sendo um quebra-cabeças de ação bem inteligente. **Galaxian** é muito bobo se comparado aos jogos de tiro espaciais de hoje. Da mesma forma, o charme original do **Pole Position** não anula o fato de você dirigir o equivalente digital de um calhambeque.

A mudança para o computador acrescenta toques de customização, permitindo que você defina os controles, o número de vidas e os índices de movimento e fogo. Um joystick é melhor do que um teclado comum ou do que o mouse neste tipo de jogo, mas não se compara aos arcades.



Microsoft Return of Arcade

Microsoft
800-426-9400

Plataforma: Win 95
Hardware: 486DX2/66, 8MB RAM,
Windows 95, Super VGA
Preço: US\$34.95

JOGABILIDADE	★★★★★
DINÂMICA	★★★★★
GRÁFICOS	★
SOM	★
NOTA FINAL	★★★

Shockwave Assault

O tempo, e não os alienígenas, parecem ser o inimigo real. Em 94, o o tiroteio Shockwave: Invasion Earth, da Electronic Arts, e sua sequência Operation JumpGate foram um estrondo em versão para o videogame doméstico 3DO. Sequências em vídeo totalmente animadas, além de paisagens texturizadas em 3D, eram o paraíso para os amantes de jogos. Agora, a Electronic Arts reuniu os dois sob o título de Shockwave Assault, e lançou-os para PC e Mac. Infelizmente, esta explosão no pequeno lago de 3DO não tem o mesmo impacto no computador.

O cenário é o de A Guerra dos Mundos (War of the Worlds). No jogo original, os alienígenas aterrissaram na Terra (em JumpGate, o sistema solar está em perigo), e você, que é o piloto de combate

atacando de uma espaçonave em órbita, tem de destruir cada um deles. Para isso precisará passar todos os locais de perigo em todos os mundos, através de uma série de níveis multi-segmentados.

O jogo básico não

se tornam mais claras no computador. Por exemplo, você fica confinado a uma pequena faixa de terra na maior parte do jogo. Se sair, será bombardeado por inimigos invisíveis sem poder se defender.

A boa notícia é que a versão de Shockwave para Macintosh é muito bem bolada - um plug-and-play de verdade. Por outro lado, a versão para Windows 95 (vendida separadamente) deu dor de cabeça. A máquina travou algumas vezes e parou a ação enquanto carregava transmissões de vídeo. Além disso, as paredes das estruturas de superfície às vezes sumiam. A bonita tela de set-up é rica em atrativos visuais, mas pobre em informações. E foi difícil controlar a nave com um joystick. Não vale muito a pena, a menos que vá jogá-lo num Mac.



Em altas velocidades utilize o zoom para dar uma espiadinha nas encrencas que se aproximam



é ruim. É preciso recarregar suas armas de vez em quando, o terreno, às vezes, se torna montanhoso e as coisas ficam mais interessantes ao sobrevoar Las Vegas à noite, onde os inimigos são pequenas luzes no horizonte.

No entanto, as limitações do jogo



Atirar é palavra de ordem para salvar a Terra

Shockwave Assault

Electronic Arts
800-245-4525

Plataforma: Win 95 CD, Mac CD
Hardware: PC: 486/66, 8MB RAM, Win 95, Super VGA, CD-ROM double-speed ; Mac: PowerPC ou processador 68040, 8MB RAM, System 7.0, 256 cores, CD double-speed

Preço: Win 95 CD, US\$54.95; Mac CD, US\$49.95

JOGABILIDADE	★★
DINÂMICA	★★
GRÁFICOS	★★★
SOM	★★★
NOTA FINAL	★★

Shockwave derrapa no PC. Existem opções mais divertidas.

JOGABILIDADE	★★★
DINÂMICA	★★★
GRÁFICOS	★★★
SOM	★★ 1/2
NOTA FINAL	★★★

Bom desempenho no Mac, em especial pela falta de concorrência.

- Acerte os inimigos em forma de peixe à distância. Se eles chegarem muito perto, pode ficar difícil.
- Nunca descarte uma oportunidade de recarregar sua nave e nunca saia dos limites da zona de voo.
- Na sequência de Las Vegas, com inimigos semi-visíveis, a sua mira de tiro permite que você atire sem ver nada

Rayman

Cansado do clima sanguinário e confuso da maioria dos games de ação? A UBI Soft tem a solução perfeita para você: é **Rayman**, um jogo com scrolling horizontal e conhecido entre os usuários de computadores Amiga.

E prepare-se: sua viagem não será curta. No papel

Rayman
Ubi Soft Entertainment
800-824-7638



Plataforma: DOS/Win 95
Hardware: 486/33, 4MB RAM, DOS 5.0, VGA, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som
Preço: US\$50 (EUA)

JOGABILIDADE	★★★★★
DINÂMICA	★★★★★
GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★★
NOTA FINAL	★★★★★

de 60 níveis em 6 mundos diferentes, com certeza verá belos cenários carregados de obstáculos e inimigos.

de **Rayman**, sua missão será recuperar as peças do Grande Protoon e restaurar a paz em seu mundo. A história não é exatamente original ou excitante, mas rola um clima pauleira ao longo do game.

Como você vai procurar peças de Protoon em mais



E lá vai Rayman, animadinho, atravessando Picture City

Será preciso muita atenção na fase Bongo Hill, gigantesca, onde pautas musicais são plataformas e os instrumentos se tornam inimigos.

O game, de um modo geral, é bonito. Bem desenhado, com personagens coloridos e características que fazem as cenas bidimensionais do jogo serem envolventes – às vezes, quase alucinantes. **Rayman** não apenas parece uma personagem de desenho animado, como se porta como uma.

Experimente aumentar o volume dos efeitos e da trilha sonora e você será parte desta animada aventura. Se você curte diversão e títulos criativos com boa jogabilidade, certamente gostará de **Rayman**.

Cyberspeed

Tem softhouse que não sossega enquanto não consegue emplacar um game de corrida futurista. No entanto, na pressa de conseguir isso, algumas empresas acabam se esquecendo de fazer com que este tipo de jogo seja realmente divertido. É o que acontece com este **Cyberspeed** da Mindscape.

O game tem visual e sons ótimos, uma boa interface com o jogador, alta resolução gráfica e túneis legais. Porém, todo esse brilho é ofuscado pela total falta de jogabilidade e capacidade de entretenimento apresentados. Você escolhe entre oito veículos supersônicos,

cada um com seu piloto, país de origem, qualidades e fraquezas. Enquanto alguns são rápidos, outros têm mais estabilidade. Entrando em um Tournament, seu objetivo é terminar cada prova entre os três primeiros colocados. Naturalmente

futurista - você dispõe de armas, mísseis e Speed Boosters para alcançar seu intento. Até aí, tudo bem, certo?

O problema é que seu veículo supersônico está mais para trem do que para carro de corrida. Seus comandos são limitados pois você está “preso” a um trilho energizado. Trilhos assim podem ser bons para games de tiro, mas não funcionam em games de corrida. **Cyberspeed** basicamente deixa você utilizar armas, dar loopings para um lado e para o outro e, ocasionalmente, mudar de pista. Puuutz!

Ah, mas você tem animações cinematográficas entre as provas! Que piada! A Mindscape definitivamente não se esforçou o suficiente para chegar lá. Ao falhar em uma prova você ouve uma voz “Maybe this rookie should try another race” (talvez este novato deva tentar uma outra corrida). Bem, este novato pode, com certeza, tentar outro game, como **WipeOut**, da Sony ou **Hí-Octane**, da Bullfrog.

Cyberspeed

Mindscape
800-234-3088



Plataforma: Win 95 CD
Hardware: 486DX4/100, 8MB RAM, Windows 95, Super VGA, CD-ROM de dupla velocidade, mouse
Preço: US\$45 (EUA)

JOGABILIDADE	★★
DINÂMICA	★★★★★
GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★★
NOTA FINAL	★★



Bons gráficos não melhoram em nada a jogabilidade de **Cyberspeed**

Top Gun: Fire At Will



Olhe para os céus – é um simulador de vôo, um jogo de ação, ou um vídeo interativo? Talvez, a soma de tudo: é o esperado jogo de caças F-14 Tomcat, **Top Gun: Fire At Will**, da Spectrum HoloByte e baseado no filme dos anos 80, *Ases Indomáveis*.

Se você aguardava algo na linha de *Wing Commander III* com o caça F-14 no papel principal, provavelmente ficará satisfeito com o que tem. Mas se você é fã de simuladores e procura um jogo mais sério, ficará desapontado com **Top Gun**.

A história de **Fire At Will** segue o enredo hollywoodiano, com você no comando do F-14 Tomcat no lugar de Maverick (no filme, o astro Tom Cruise, hoje em dia ocupado em socorrer brasileiras atropeladas nas perigosas ruas de Los Angeles).

Após competir pelo cobiçado troféu "Top Gun" em Miramar, você será convocado para operações ao redor do globo, de Cuba à Coréia. No decorrer das 40 missões, enfrentará pilotos mercenários a bordo de caças Migs (rusos), os quais, pelo bem da humanidade, você deve destruir.



As janelas menores mostram o que ocorre ao seu redor

Falhe ao desviar do SAM e você será história

DICAS

- Problemas com a missão? Volte à tela de Setup e selecione armas infinitas, isso deve resolver.
- Resista ao impulso de atirar logo que o inimigo chega ao alcance dos mísseis. O seu status subirá consideravelmente se você esperar um minuto ou dois.
- Se possível, guarde seus mísseis Sidewinder (AIM-9M) até estar bem atrás do oponente.
- Espere os mísseis inimigos chegarem a uma distância de 3 milhas antes de fazer manobras evasivas.

Até 16 jogadores podem decolar para a briga via rede, ou pode-se duelar com um amigo via modem ou cabo serial.

Entre os 20 atores que atuam nos vídeos que antecedem as missões, os mais famosos são James Tolkán (o Hondo em *Top Gun*) e Julie Carmem que atuou nos filmes *A Hora do Espanto II* e *Rebelião em Milagro*. Somando a qualidade mediana às boas atuações do elenco, os vídeos proporcionam um pouco de trama à ação.

Em termos de jogabilidade, **Fire At Will** é o mais simples possível para um simulador baseado no mais sofisticado jato do mundo. Por exemplo, supondo que você tenha um controle Flighstick Pro ou equivalente, basta esticar a mão até o teclado para uma meia dúzia de comandos (radar, flare etc). O computador ainda pode controlar a aceleração e pousar o seu avião. Entretanto, em algumas missões você terá de se virar sozinho.

No ar, uma série de janelas mostra desde aviões inimigos e mísseis aliados até transmissões em vídeo da base. Apesar de serem bem irreais, as janelas ajudam no andamento da história e lhe fornecem valiosas informações, tal como o tipo de míssil que está na sua traseira e qual arma você acabou de disparar.

Top Gun: Fire At Will dificilmente entrará na lista dos "tops" da simulação. De ação simplória e rápida, deverá fazer mais sucesso no videogame Nintendo 64.

Top Gun: Fire At Will

Brasoft
(011) 238-1444
<http://www.brasoft.com>

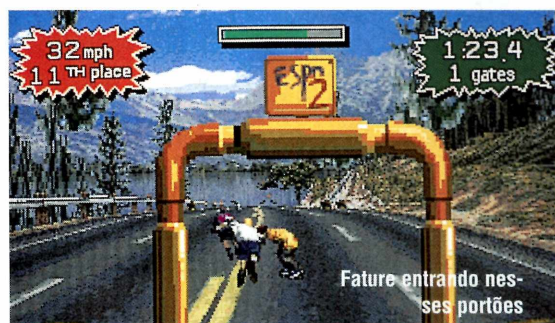
Plataforma: DOS CD
Hardware: 486DX/66, 8MB RAM, DOS 5.0, Super VGA, CD-ROM de dupla, mouse, placa de som
Preço: não informado

JOGABILIDADE	★★★★★
DINÂMICA	★★★★★
GRÁFICOS	★★★★ 1/2
SOM	★★★★ 1/2
NOTA FINAL	★★★★ 1/2

Fire At Will é a escolha certa para quem gosta de voar sem esquentar a cabeça. Aqui, pilotos escolados não encontrarão desafio.

ESPN Extreme Games

SPORTS



No ESPN Extreme Games da vida real, guerreiros das estradas desafiam a morte enfrentando corridas de alta velocidade, em meios de transporte perigosos, como skates, mountain bikes e patins. Para competir, você precisa ser louco; para vencer, precisa ser tipo Leonardo Pareja – um doidão de primeira classe. ESPN Extreme Games, da Sony, fala exatamente desse evento e vai mais longe: você precisa brigar.

Como outros jogos interativos da Sony, o Extreme Games não funciona tão bem em um PC quanto no PlayStation, perdendo um pouco da nitidez do visual. Mas o jogo ainda é o mesmo. Você pode participar de toda a temporada – 12 corridas – ou somente de uma corrida de exibição, escolher um dos níveis de habilidade (do Easy ao Extreme) e o primeiro de cinco percursos. Há uma comentarista que dá “dicas” antes da corrida. Mas ela não serve para nada e você pode tirá-la do vídeo através do menu de configuração.

Em Extreme Games, a física não se aplica, e você pode ganhar a corrida com qualquer equipamento. Mas é possível atualizar o seu com o dinheiro que se ganha com uma boa colocação ou passando por um dos portões verdes espalhados pelas corridas. Você também pode descolar uma grana extra se passar por todos os portões de uma corrida, o que o leva a uma “corrida de bônus”. Outros portões dão mais “pontos de temporada” ou abrem passagens secretas.

No entanto, para ganhar, não basta ser veloz. Esta é uma competição barra-pesada e os demais corredores

não irão simplesmente relaxar e perder. Qualquer um soca e chuta. Você tem de fazer o mesmo! Os pacifistas não ganham nada no Extreme Games.

Mas, apesar de toda a ação e confusão, Extreme Games não é tão legal quanto parece. Não basta acelerar, é preciso achar uma boa ladeira. A emoção de saltar e desviar de obstáculos acaba logo. Por isso, pode pintar um tédio após algumas corridas. Moral da história: os Extreme Games de verdade são pouco exagerados, mas o jogo para PC acaba derrapando na curva.

ESPN Extreme Games

Sony Interactive
800-438-7794

Plataforma: DOS CD

Hardware: 486, 8MB RAM, MS-DOS 5.0, VGA, CD-ROM double speed, sound card

Preço: US\$50

JOGABILIDADE ★ ★ ★

DINÂMICA ★ ★ ★ 1/2

GRÁFICOS ★ ★ ★

SOM ★ ★ ★ 1/2

NOTA FINAL ★ ★ ★

Muita radicalidade neste game.



• Não se canse lutando nas últimas

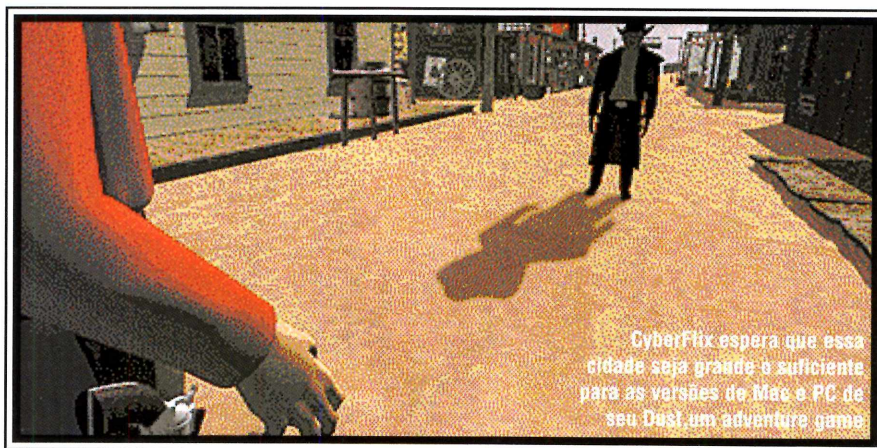
posições. Concentre-se em manter a velocidade, ou jamais chegará perto dos líderes.

• Adquirir novo equipamento, mas evite a melhora no nível inferior. Dá para ter um bom desempenho e até ganhar as primeiras corridas com a estrutura inicial.

• Depois de passar pelo portão azul, fique atento às passagens secretas que pintam na estrada.

• Controle a velocidade. Se perceber que ela está caindo, saia do marasmo e use músculos: força!

Mac Games: Vivos ou Mortos?



Por Peter Olafson, da PCE

Veja o trabalho que a Apple está tendo para ter grandes jogos para Mac

Eric Klein, “o evangelista”, andou ocupado. Visitou de cinco a sete softhouses de Macintosh por dia, negociando novos produtos

Muita gente no mundo adere ao Macintosh como se fosse uma religião e defende as máquinas da Apple em discussões acaloradas, como se fosse uma questão de fé. Eric Klein é um desses caras, só que ele ganha dinheiro com isso. Ele é um “evangelista” da Apple, um sujeito que percorre softhouses em peregrinação para convencê-las de que a plataforma da Apple vale a pena. “Setenta horas por semana foi a norma”, lembra ele. “Trabalhamos seis a sete dias por semana. Eu viajava constantemente à procura dos programadores.”

Mas do que se trata esse negócio? Educação? Computação Gráfica? Paginação Eletrônica?

Não, nada disso: jogos.

Jogos e...Macintosh? Isso não combina. Todos sabem que Mac não é brinquedo, mas uma máquina séria para gente séria.

O fato é que o Macintosh afinal está se tornando uma máquina de jogos. Cada vez mais as softhouses estão adaptando versões de seus hits para a grande maçã. Os cálculos de Klein apontam que, entre 1994 e 1995, o número de lançamentos do gênero para Mac dobrou.

“A tempestade acabou”, diz ele, referindo-se a uma época em que os lançamentos do gênero para Mac eram escassos. “Nos próximos seis meses vamos ver um imenso número de jogos. Literalmente, é a bonança depois da tempestade.”

É claro que "tempestade" é um termo relativo. O Mac sempre teve jogos, alguns até muito bem cotados. O clássico jogo de ação **Crystal Quest**, por exemplo, nasceu no Mac. Sem falar da **Quaterstaff**, softhouse de jogos exclusiva para Mac, que há muito vem se dedicando à missão de trazer bons jogos para a plataforma. Foi através do CD-ROM, que os jogos chegaram ao topo. **The Journeyman Project** da Sanctuary Woods, **Spaceship Warlock** da Reactor e o clássico **Myst**, da Broderbund são best-sellers. Cada um vendeu mais de 400 mil cópias.

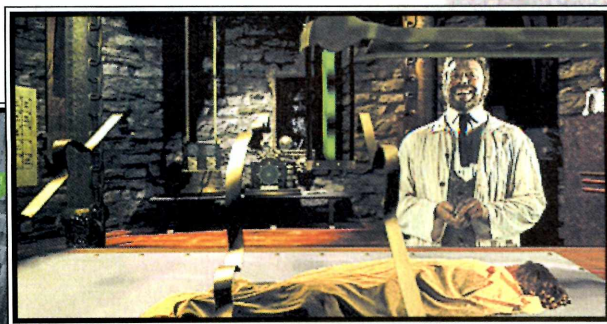
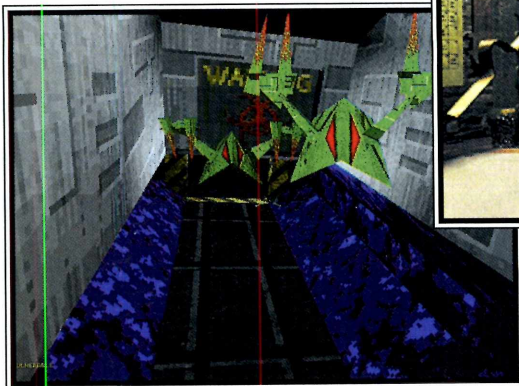
Não é brinquedo

O Mac nunca fora visto como uma plataforma para jogos. E mesmo hoje, com uma base instalada de 29 milhões de unidades (EUA) – 5 a 7 milhões de uso doméstico (dados da Apple) – os jogos ainda saem primeiro para PC. Muitos títulos jamais mostram a cara no Mac, e os que são lançados muitas vezes não se acham nas lojas, em especial no Brasil.

A razão é antiga. Problemas com a programação noucatearam as softhouses nos tempos áureos do Mac. Sem falar que as máquinas, com gráficos preto e branco, com míseros 128 KB de memória e altos preços, não atraíam nenhum fabricante.

Em 1987, o Mac entrou na era cor

Descent e outros grandes hits saíram para Mac, o que não aconteceu com outros jogos de ação



Frankenstein ganhou vida primeiro no Mac, só depois foi aprontar das suas nos PCs

com o Mac II, e logo tomou o seu lugar na educação e no mercado doméstico. Mas, para cortejar os usuários do mundo "business", o então grande chefe da Apple John Sculley declarou que o Macintosh não era brinquedo.

Essa avaliação acompanhou a máquina por anos a fio. A companhia virou as costas para as softhouses de jogos, e negligenciou a alta performance gráfica necessária para os jogos de ação e jogos estilo arcade. Os programadores captaram a mensagem e esqueceram o Mac.

A Apple entra no jogo

A Apple começou a se voltar para os jogos em 1991, depois de Craig Fryar, um analista de mercado da empresa que sugeriu a seu patrão que a Apple estava perdendo um elemento-chave no mercado doméstico. Fryar se tornou o primeiro evangelista dos jogos de Mac - efetivamente, um enco-

raizador para os programadores de jogos, com a missão de trazer títulos para o Macintosh.

Do lado da performance, o lançamento dos sistemas baseados na família Power PC finalmente deu ao Mac a força necessária

para a adaptação de jogos da classe Pentium.

Os Macs são hoje uma excelente máquina para jogos. E até mesmo a Apple está se propondo a mudar essa filosofia que acompanhou a empresa por anos. A Apple pareceu perceber que os games ajudam a ampliar o mercado doméstico e que, mesmo que o computador não seja um brinquedo, as pessoas querem brincar com ele. Para ajudar a satisfazer esse desejo, a Apple mantém conferências regulares para programadores e tem investido pesadamente no mercado de jogos. Em 1995, a companhia lançou um kit auxiliar de programação para ajudar as softhouses a melhorar a performance em gráficos 3-D, a acelerar a velocidade de jogos 2-D, trabalhar com rede, entre outras coisas.

Além disso muitos avanços dos avanços do Mac têm ajudado no desenvolvimento de jogos: o QuickTime VR (usado em **Star Trek: The Next Generation Interactive Manual**); o QuickDraw 3D (que acelerou o jogo **Havoc**); e o OpenDoc (um sistema que facilita movimentar componentes de um programa para outro).

Todas essas vantagens somam-se a outras do Mac: é estável, uma plataforma única quando comparada aos PCs e seus inúmeros clones, possui uma interface bem amigável, alta qualidade gráfica, boa capacidade sonora e capacidades de rede. O Mac sempre foi 'plug and play'. É só colocar o CD para começar a jogar. Para se ter uma idéia, a Lucas Arts afirma que, comparando proporcionalmente o número de unidades vendidas, recebe apenas um pedido de socorro dos usuários de Mac, para cada dez de PCs.



Wing Commander IV, da Origin: usando toda a força dos Power Macs

Mac Games:

DEAD OR ALIVE?

O Mac volta atrás

Qual o resultado de toda essa conversa? Mesmo que a Apple siga o seu caminho no mercado profis-

sional, os jogadores de Mac estão desfrutando de sua melhor época – com mais títulos a disposição do consumidor (ver quadro na próxima página). E as pessoas estão comprando jogos. Os gráficos da Software Publishers Association, mostram que, enquanto as vendas de hardware baixaram 12,9% nos três primeiros tri-

PC em seu Mac?

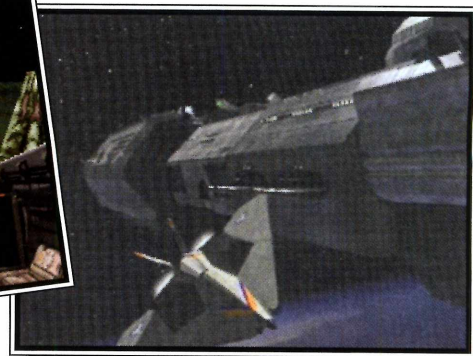
Os proprietários de Powers Macs podem 'rodar' jogos de PC em suas máquinas de duas maneiras: através da placa "DOS Compatibility", da Apple, ou via o SoftWindows, programa da Solutions que emula o sistema da Microsoft. As duas opções são boas e servem não apenas para compatibilizar jogos, mas também para títulos multimídia.

A placa DOS de compatibilidade equilibra a um PC486 dentro de seu Mac. Ela está disponível apenas na série 6100 de Power Macs, mas a Apple mostrou recentemente, em versão demo, um programa equivalente a tecnologia PCI Pentium que deverá ser implantada nos novos modelos. A placa custa US\$ 699 ou mais, dependendo de quanta memória você deseja adicionar – o que mais cedo ou mais tarde será preciso, se você pretende rodar jogos de PC famintos por memória RAM. Ela é compatível com a SoundBlaster, o que teoricamente a torna compatível com todos os jogos de DOS.

O mesmo não pode ser dito do SoftWindows, que suporta apenas o som do Windows. O programa funciona com qualquer Mac da família Power, mas deve ser acompanhado de uma quantidade boa de memória RAM – 12 Mb no mínimo.



ShockWave Assault: multiplataforma disponível para 3DO, PC e Macintosh



mestres do ano passado, a venda de softwares de entretenimento cresceram 47,9% – a maior porcentagem de acréscimo em qualquer categoria. Yves Martin, gerente de home-entertainment (entretenimento doméstico) da Apple, mostra balanços vindos do PC Data Show com números ainda mais promissores: 125% de acréscimo. Dois anos atrás, um grande título de Mac vendia 50 mil unidades nos Estados Unidos em média. Hoje, é preciso que um título alcance a marca de 100 mil cópias vendidas para ser qualificado como um "hit".

O PC ainda permanece no trono, soberano. Os jogos para Mac representam apenas 13% do total que é comercializado nesse segmento, de acordo com a SPA. As vendas de produtos baseados no DOS cresceram 72,7% nos primeiros nove meses de 1995, enquanto as vendas de jogos para Windows obtiveram uma expansão de 79,4%. Um best-seller do PC, por exemplo, equivale a uma venda de 250 mil unidades, um nº fabuloso.

Dando continuidade ao nosso balanço, a boa nova para os jogadores de Mac é a tendência de títulos multiplataforma. Afinal, a confecção dos jogos se torna mais cara a cada dia, com orçamentos dignos das grandes produções de Hollywood. Para ter retorno para investimentos que chegam à casa de vários milhões de dólares é preciso ter o maior número de consumidores aptos a usar o produto. Ou seja, os jogos precisam rodar em grande número de plataformas. Este ano, espere muitos títulos que rodam no Windows 95 e também no

Macintosh. A Broderbund, por exemplo, diz que 80% de seus produtos terão capacidade de rodar nas duas plataformas.

As softhouses voltadas especificamente para Macintosh também estão esbanjando otimismo. A Bungie Software, por exemplo, – criadora de Pathways e dos dois Marathons – está expandindo os seus negócios, contratando Eric Klein da Apple para procurar novos títulos e licenciar a tecnologia de Marathon para outras softhouses.

"Nós estamos expandindo porque estamos preparados para isso, e estamos preparados porque a série Marathon é um grande sucesso de venda, declara Doug Zartman, diretor de relações públicas da Bungie Software. "Chegamos até a ouvir de várias pessoas que a venda de um pequeno número de Power Macs pode ser atribuída a Marathon."

E o perfil dos proprietários de Mac como avessos aos jogos? Klein diz que isso não é verdade. "Hoje, os consumidores de Macs são bem parecidos com os micreiros de PC", ele diz. "A absoluta razão de compra são os jogos, e a razão número um de uso é jogar."



A série Star Wars da Lucas Arts – Rebel Assault I e II, X-Wings e Dark Forces – já abocanharam a maçã da Apple

A Batalha continua

É claro que esse quadro não é inteiramente cor de rosa. Algumas áreas – incluindo a de jogos de esportes – continuam desamparadas. Onde está o grande jogo de futebol americano para Mac? Ou mesmo apenas um jogo decente de futebol americano? Quando foi lançado um bom futebol ou mesmo basquete para a plataforma? Mesmo rico em alternativas, a maioria dos títulos de Mac se parecem muito com os jogos para DOS – algo que enfurece seriamente os donos de Macintosh. E as softhouses de jogos ainda não estão totalmente convencidas do potencial das plataformas da Apple.

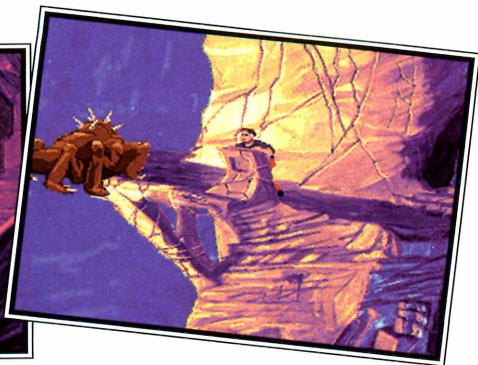
“Nós estamos fazendo alguns produtos para Mac, mas esse não é o nosso foco principal na área de desenvolvimento”, explica Pat Becker, diretor de comunicação da Electronic Arts, que detém alguns dos grandes títulos de esportes. “Do ponto de vista da performance, ele (o Mac) não tem se desenvolvido tão rapidamente como está acontecendo com os PCs, com o Windows 95 e as todas as novas ferramentas disponíveis”, complementa o porta-voz.

O espaço destinado aos jogos para Macintosh nos pontos de venda também se mostra bastante limitado. (No Brasil é quase inexistente, apesar dos esforços recentes da Apple, que afinal se instalou no país.) Não é nenhuma surpresa, portanto que uma significativa quantidade de vendas de jogos para Macintosh – a metade aponta algumas estimativas – é feita através de pedidos via correio.

“É muito difícil fazer-se aparecer nas lojas”, concorda Doug Zartman.



The Dig, o grande sucesso da Lucas, que teve na participação de Steven Spielberg, o mago de Hollywood, é título obrigatório para aqueles que buscam um bom jogo



Hot Mac Games

- A-10 ATTACK; Parsoft. US\$ 48
- ABSOLUTE ZERO; Domark. US\$ 50
- ALLIED GENERAL; Mindscape. US\$ 50
- ALONE IN THE DARK 3; I-Motion. US\$ 54,95
- CURSE OF DRAGOR; Domark. US\$ 49,95
- DARK FORCES; Lucas Arts. US\$ 54,95
- DESCENT; MacPlay. US\$ 49,95
- DESCENT II; MacPlay. Sem cotação
- DOOM II, GT Interactive. US\$ 50.
- DUNGEON MASTER II; MacPlay. US\$ 39,95
- DUST; CyberFlix; US\$ 49,95
- ENTOMORPH; Mindscape. US\$ 40
- F/A-18 HORNET; Graphics Simulations. US\$ 45
- FRANKSTEIN; MacPlay. US\$50
- FULL THROTTLE; Lucas Arts. US\$ 49,95
- INDY CAR II; Virgin. US\$ 60
- INTERNATIONAL TENNIS OPEN; I-Motion. US\$ 49
- JOURNEYMAN PROJECT 2; Sanctuary Woods. US\$ 64,95

- MARATHON 2; Bungie US\$ 50
- PGA TOUR GOLF III; Electronic Arts. US\$ 49,95
- REBEL ASSAULT II; Lucas Arts. US\$ 54,95
- SAM & MAX HIT THE ROAD; Lucas Arts. US\$ 29,95
- SIM CITY 2000 CD; Maxis. US\$59,95
- STAR FLEET ACADEMY; MacPlay. Sem cotação
- STAR TREK: JUDGMENT RITES, MacPlay. US\$ 39,95
- SYSTEM SHOCK; Origin. US\$ 50
- THE DIG; Lucas Arts. US\$ 54,95
- ULTIMATE DOOM; GT Interactive. US\$ 30
- VIRTUAL POOL. Mac Play. US\$ 45
- WARCRAFT; Blizzard. Sem cotação
- WELCOME TO THE FUTURE; Bluesky. US\$55
- WING COMMANDER III; Origin. US\$ 65
- WING COMMANDER IV; Origin. US\$ 65
- X-WING; Lucas Arts. US\$59,95
- YOU DON'T KNOW JACK; Berkeley Systems. US\$ 30

OBS: as cotações de preços foram obtidas pela revista PCE nos EUA. Para o Brasil, deve-se somar taxa de correio e impostos.

“Quando nós temos um excelente produto – como aconteceu no caso do jogo Pathways – aí as coisas de tornam um pouco mais fáceis.”

Mais uma vez, a Apple está tentando ajudar, gastando milhões de dólares em estandes de vendas, para tirar a impressão de que não existem muitos softwares para Macintosh. Ainda é cedo para avaliar se o programa está rendendo bons frutos.

Mesmo assim, apesar dos problemas e desafios a serem vencidos, a situação começa a melhorar. Os PCs ainda continuam no trono, mas finalmente, o Mac está no jogo. O mercado brasileiro ainda aguarda uma atuação mais decisiva da companhia, que pode contar com a enorme fidelidade do usuário de Macintosh. Você, que possui um Mac, fique atento às novidades.



Marathon 2: Macintosh exportando seus jogos para outras plataformas

Você ainda não entrou na Net?

Garotas e rock 'n' roll são apenas algumas das atrações que estão à sua espera na rede

Todos os dias alguém diz alguma coisa da Internet na sua orelha. Ou é um colega de trabalho que fala da CIA e do Vaticano, ou uma notícia no jornal anuncia um protesto mundial contra medidas de repressão. Afinal, o que é que você realmente precisa fazer para entrar nas rodinhas de conversa sem receio de não saber do que estão falando? Simples: um computador com um programa de comunicação (browser), um modem (placa de hardware, interna ou externa), linha telefônica e um cadastro em algum provedor.

O computador pode ser desde um mero XT (lembra?) até um poderoso Pentium superequipado. A diferença entre a potencialidade de uma ou de outra máquina vai refletir nas suas possibilidades dentro da rede, bem como na velocidade de acesso que você vai conseguir. Velocidade é o quesito mais problemático do acesso, tanto que todos os itens necessários citados acima influem nela. Não adianta ter um Pentium se o seu modem é de apenas 2.400 Kbps (Kilobytes por segundo). E a recíproca é verdadeira: um modem de 28.800 Kbs certamente não funcionará bem nem em um PC-AT286. O ideal é que você adquira os melhores equipamentos. Mas não vá usar o fato de não tê-los conseguido como desculpa. A linha telefônica é a que menos lhe dará trabalho nessa jornada. Não interessa se ela é do tipo pulse ou tone, de qualquer jeito você conecta. Sendo tone você ganha vantagens e desvantagens. A vantagem é poder incrementá-la com códigos eficazes. Por exemplo, colocando na tela do progra-



ma de comunicação o comando `ats11=44` você acelera quatro vezes a velocidade de discagem. Por outro lado, se sua linha estiver conectada a uma CPA, certifique-se de que a facilidade de recebimento de chamada simultânea está desligada ou terá problemas. A única coisa que sua linha não pode ser é PABX. Este tronco dá muita interferência e ruídos nas conexões, quase sempre provocando o desligamento. De resto não há preocupações.

Os browsers são programas de comunicação (veja matéria ao lado). Sem eles, seu computador não entende nada da linguagem da Internet. Com eles você

administra as trocas de dados, imagens, sons e animações entre seu micro e o resto do planeta. Não diretamente. Entre eles há uma central, os provedores de acesso, que são empresas funcionando como rodoviárias. Eles recepcionam você — no caso, os dados do micro — e canalizam suas viagens pelos computadores do mundo. Há bons e maus provedores. Tudo depende de quantas linhas eles tem e de quantos usuários estão conectados. Antes de se associar a um provedor pergunte o tipo de acesso que ele fornece, quantas linhas tem e quantos usuários por linha. Não se esqueça de perguntar quanto vai custar! Quando encontrar o provedor ideal solicite as explicações necessárias para a conexão. Ninguém tem a obrigação de saber, mas eles

tem o dever de pelo menos instalar sua conta na rede. Não perca nas próximas edições de **PC Player** explicações ainda mais detalhadas sobre cada uma das fases de entrada na grande infohighway da informação.



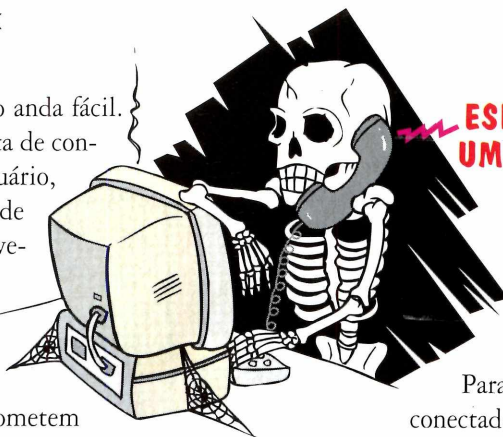
Caiu na Rede... é sapo!

É difícil ser internauta no Brasil. Os servidores oferecem um serviço deficiente e o usuário pode ficar na mão, por causa de conexões congestionadas

Por Betto D'Elboux

Entrear n@ Internet não anda fácil. Não que seja difícil por falta de conhecimento técnico do usuário, mas porque as condições de conexão são ruins. Os provedores existentes no mercado dão bons acessos aos usuários. Mas só nos primeiros três meses. O engraçado é que todos prometem restringir o número de clientes e, no fim das contas, parecem não resistir à tentação de 'encaixar' só mais um "cliente" na linha. Resultado: atualmente só se consegue "acesso" quando já é alta madrugada – ou em provedores novos.

Outro problema: deveria existir uma Associação dos Provedores que unificasse as linguagens correntes. Cada vez que você fica sócio de um provedor, recebe um questionário diferente. Mais: tão logo aprovado, você recebe códigos de acesso e password. O duro é que os códigos nunca são os mesmos. Uns fornecem DNS, NETMASK, PROXY HTTP, CHAT SERVER, POP3, MTU... e por aí vai. Outro fornece NAME SERVER 1, NAME SERVER 2, POP, SMTP... e por aí também vai. Para piorar, você abre o menu de opções do seu browser (o software de navegação, os mais comuns são o Netscape e o Microsoft Explorer, como você viu na página 48) e não sabe onde colocar o quê. Para finalizar, tente telefonar para o suporte. Se encontrar alguma alma viva, dificilmente ela resolverá seu problema. Agora, imagine se você quiser aproveitar um feriadão – quando muitos internautas viajam e descongestionam as linhas – para surfar n@ rede e pintarem problemas. Aí, colega, a conversa é com a secretária eletrônica. Tem gente que ligou para um provedor pedindo acesso e, mediante o fornecimento do número do cartão de crédito (lógico!) recebeu a senha e os códigos de acesso. Isso faz dois meses e o cara ainda não soube o que fazer com eles e nem tem idéia de como é @ Internet!! Nunca entrou...



ESPERE SÓ MAIS UM POQUINHO...

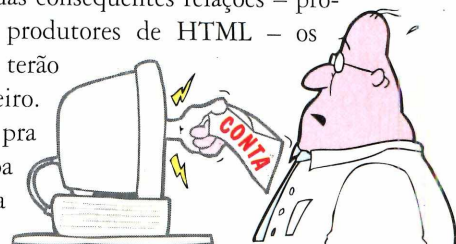
Mas há outros caminhos para resolver

problemas de acesso. Eu, por exemplo, sou sócio de algumas BBS. Entrei em uma delas para tentar, via chat (conversa em linha em tempo real), resolver problemas e tirar dúvidas.

Para minha surpresa, entre os usuários conectados estava o dono da BBS que é também um dos sysop (operador de sistemas). Enviei três mensagens para ele implorando ajuda. Fiquei sem resposta!

A Internet é muito legal. Suas possibilidades são incontáveis e fica difícil imaginar como será a vida daqui pra frente em um prazo muito curto. Que novos hábitos iremos criar? Que educação nossos filhos terão? Como ficará a comunicação entre os homens e entre as diferentes culturas? E pensar que no Brasil esse progresso está limitado por uma trupe que cobra o que quer e abandona o usuário na hora de resolver problemas. A frase mais ouvida quando se busca apoio é "Vou verificar. Não sabemos o que está havendo!" Lógico! Eles vendem o serviço para um número de usuários que não conseguem atender.

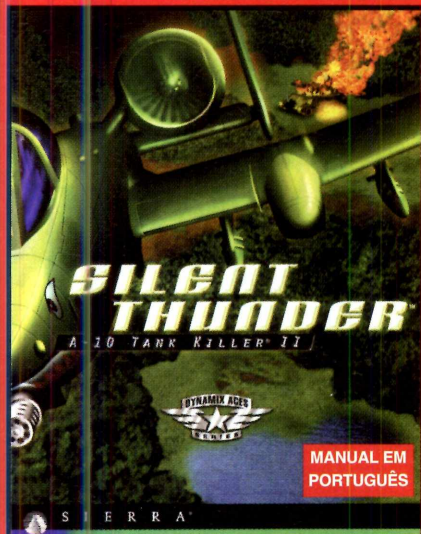
Esse problema só não é pior que o dos produtores de páginas HTML. Tem gente cobrando alto para produzir e instalar uma página na rede. E pensar que em dois ou três anos qualquer adolescente de classe média fará isso de graça, na sala de estar. Já se encontram jovens fazendo. Há uma infinidade de anúncios no rádio, na tevê, em out-doors e nas próprias BBS, oferecendo "entre na Internet" como se fosse algo inimaginável, difícil. Até que o usuário comum esteja familiarizado com @ Rede e suas conseqüentes relações – provedores, sysops, produtores de HTML – os donos da rede já terão feito muito dinheiro. E agora não dá pra botar toda a culpa da ineficiência no Estado.



Lançamentos: Exija Sempre em Português

SILENT THUNDER

Manual em Português

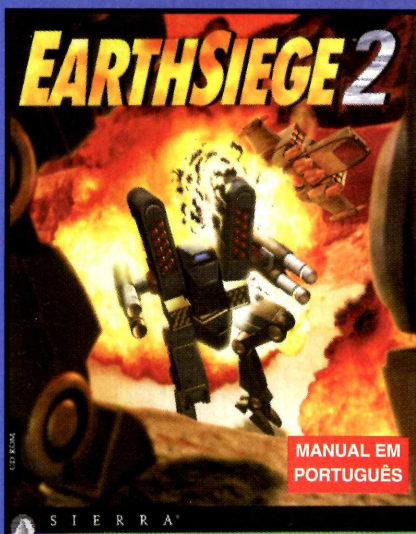


Simulador de voo com cenários 3D, 14 tipos de armamentos e mais de 20 missões.



EARTHSIEGE 2

Manual em Português

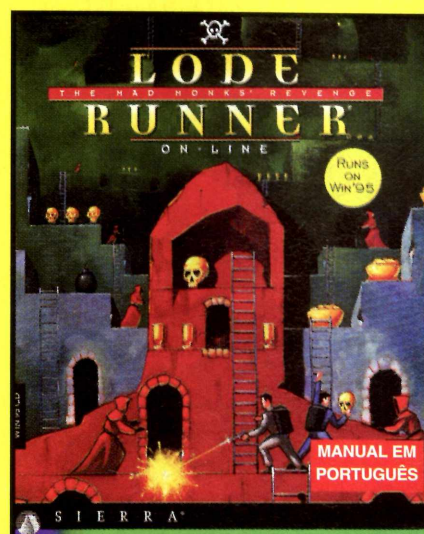


A continuação do jogo de batalha EarthSiege agora em 3D e com mais de 50 missões.



LODE RUNNER

Manual em Português



O conhecido Lode Runner agora pode ser jogado em rede e por modem.



outros títulos com MANUAIS em PORTUGUÊS:

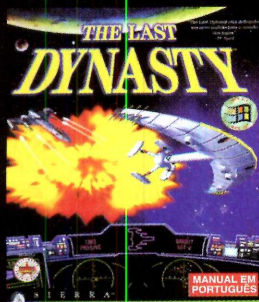
3D Ultra Pinball

Manual em Português



The Last Dynasty

Manual em Português



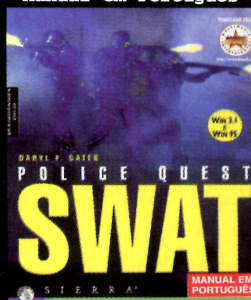
Phantasmagoria

Manual em Português



Police Quest

Manual em Português



Thexder

Manual em Português



REVENDAS: SP - São Paulo (011) Acer 531-6759 - Apoio Clube de Compras 521-9315 - Boco da Informática 542-7088 - Bracanti Informática 831-3001 - Brasofware 253-1588 - Brasofware LJ 533-2951 - Briqueados Laura 267-0180 - CD Home 853-8279 - Computer Place 820-2851/820-9384 - D-Comp 5583-2869 - DB Briqueados 247-5577 - Engenharia 814-4771-Extra Anhangueira 835-8588 - Extra Aricanduba 610-2911 - Extra Brigadeiro 289-9866 - Extra Guarapiranga 522-8444 - Free Port 62-1282 - Info Hall 275-7857 - Lojas Brasileiras 606-2097 - Input 876-4316 - Maxibyte 574-5999 - Multisoft 535-3431/559-3636 - NovaForma 262-2144 - Quark 0800-133055 - Tomorrow 542-4408 - Virtual Age 530-6322 - West Point 262-2839 - SP - Santos (013) Micro Santos 289-4535 - PC Station 289-4219 - SP - Sorocaba (0152) Konsultec 33-2357 - Sorocub 21-6961 - SP - Ribeirão Preto (016) Floy Multimídia 627-1128 - Planet Music 623-3994 - SP - Piracicaba (0194) Tecnew's - 33-8499 - SP - Franca (016) Alltime 721-3932 - Quadrante 635-0178 - SP - Bauri (0142) Intel 34-2459 - SP - Presidente Prudente (0182) Dura-Lex 22-6853 - SP - Campinas (0192) Bilibs 42-9751 - 32-3791 - Extra Campinas 30-7799 - Printed 34-3742 - Santo Antonio 36-7688 - SP - Jundiaí (011) Checkdisk 7396-7770 - SP - Marília (0144) Bit Chip 23-1454 - SP - Indaiatuba (019) ADJ Informática 875-5310 - SP - Sorocaba (0152) Mega Informática 845-4244 - SP - Araçatuba (018) M. Rezende 622-7698 - Mida 622-1254 - SP - Araraquara (0162) Drive D 35-2728 - The Pier 32-3141 - SP - Rio Claro (0195) Impress 34-1323 - SP - São José do Rio Preto (0172) Mr. Games 32-1095 - SP - Mogi das Cruzes (011) Class Video 460-2200 - DPS Suprimentos 460-3982 - Soft Time 468-1550 - CE - Fortaleza (085) Microsolutions 224-5132 - AM - Manaus (092) Montreal 642-1239 - RJ - Rio de Janeiro (021) Infocall 431-3338 - KEC Livraria - 567-3665 - Ksoft 247-4945 - Pronto Computer 262-8097 - Sodier 289-0340 - Techshop 262-4927 - Ultrair & Lazer 351-7171 - PE - Recife (081) Moura 445-2444 - Music Store 465-7846 - BA - Salvador (071) Compuser 351-1552 - Techland Shop, Barra 332-2300 - Techland Shop, Iguaçu 353-2300 - PA - Belém (091) Sol Informática 212-3355 - PR - Curitiba (041) Extra Curitiba 332-8644 - MG - Belo Horizonte (031) A&C Infor 261-1979 - Adik Software 261-3918 - Agência Leitura 221-2062 - Boutique do Telefone 415-6071 - Channel 281-2422 - Extra Belo Horizonte 273-4141 - Leitura Amazonas 226-4991 - R2V2 286-1166 - Softsite 426-1102 - Software & Etc. 281-2822 - Wave Computer 281-0311 - MG - Conselheiro Lafaiete (031) Bios Games 763-1267 - MG - Uberlândia (034) Ricunha 236-9505 - MG - Governador Valadares (033) Maxímida 221-3434 - FC Shop - 271-4994 - MG - Poços de Caldas (035) Supermercado San Michel 722-3322 - MG - Lavras (035) Midiazab 821-8258 - MG - Teófilo Otoni (033) Boom Software 521-3130 - MG - Juiz de Fora (032) Central de Informática 211-9468 - Vip-Service 215-1122 - MG - Pouso Alegre (035) Mid Informática 421-6222 - MG - Muriaé (032) PCM Informática 722-4239 - MG - Três Corações (035) Tela Verde 232-1679 - MG - Itaúna (031) Moura 445-2444 - MG - Varginha (035) Emporium Computer 221-4417 - MG - Uberaba (034) Cecotell 312-6449 - O&M 336-3221 - MT - Campo Grande (067) Extra Campo Grande - 384-2000 - RS - Porto Alegre (051) Megamídia 339-3018 - ES - Vitória (027) Algenius 235-1922 - Proad 227-5733 - ES - São Mateus (027) Cirrus 763-4124 - ES - Cachoeira do Itapemirim (027) LM de Souza 522-0144 - ES - Colatina (027) Edinformática 722-3922 - DF - Brasília (061) CD-Room Maria 347-4410 - First and First - 234-4459 - Mr. Micro 242-4259 - Multimídia 2001 - 223-6386 - Take One 361-9046

somente quem é

DISTRIBUIDOR
AUTORIZADO

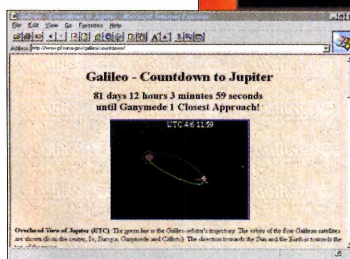


tem este diferencial

Que tal ir de Júpiter às aventuras de Calvin, o loirinho irresistível das tiras de jornal? Um programa divertido e inteligente como esse estará todo mês à sua espera nesta seção de PC Player

As ondas de Júpiter no Projeto Galileu

Já faz 10 anos que a nave Galileu viaja pelo sistema solar, trazendo informações, descobertas e incríveis imagens do nosso minúsculo lote do universo. Agora, ela está chegando a seu destino, o planeta Júpiter e, logo, entrará em sua atmosfera, num vôo suicida. Na descida para o desconhecido, irá transmitir informações importantes sobre esse gigante do sistema solar. A NASA mantém um site com informações diárias da missão. As páginas têm fotos, gráficos e vídeos. E há mais no site. Imagens do telescópio espacial Hubble também podem ser encontradas em www.jpl.nasa.gov/galileo/index.html.

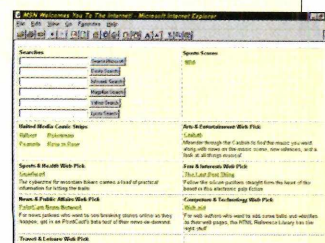
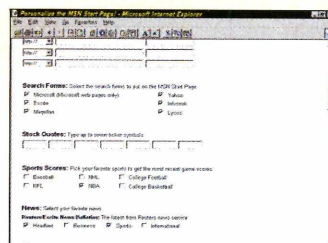


Escolha um tópico e comece a sua conquista do espaço. Saiba tudo sobre o projeto Galileu, veja recentes fotos do telescópio Hubble ou consulte as últimas descobertas da NASA

Programe seu cardápio na Net

Ufa! Finalmente você conseguiu conta na Net, configurou os programas e tudo está funcionando direitinho. Mas vem a pergunta: E agora pra onde vou?, os olhos fixos no monitor. Com tantos lugares a visitar, realmente essa é uma pergunta muito difícil de responder. Pensando nisso, a Microsoft criou uma página para ajudar os navegantes de primeira viagem. Inaugurada há apenas seis meses e ainda desconhecida da maioria dos usuários, a MSN Start Page sempre oferece boas

dicas de sites de música, cinema, arte, esportes e outros tópicos de interesse. A grande vantagem é que a página é configurável, ou seja, você põe nela os temas de seu agrado. E não pára aí. Notícias, resultados de esportes e quadrinhos também fazem parte do menu de opções, podendo ou não ser exibidas na entrada, conforme a vontade do freguês. A MSN Start Page fica no endereço www.msn.com.



Clique em "customize", marque as opções e...voilà! Sua página personalizada está prontinha. Simples, não?

Filmes para não assistir

Final de semana com chuva: dia ideal para passar na locadora e alugar um bom filme. Sessão montada,

The Street Fighter

Mr. Cranky's rating:

Since Quentin's name is on the movie's cover, you can bet that someone's going to be bleeding in an unusual way.

Ho, there is not the Jean Claude Van Damme video game movie. The "Street Fighter" is the re-released martial art film that hasn't been seen in the United States since its initial release in 1974. There are a couple of things to note about its resurgence. The first is that its star, Sonny Chiba, was supposed to be the "most greatest martial art" inspiration since Bruce Lee! The second thing is that the film is a true marketed work. (Quentin Tarantino's name is not.)

Since Quentin's name is on the movie's cover, you can bet that someone's going to be bleeding in an unusual way. (Crazy enough, that's the film's notable achievement. Crazy plays Terry Tingen, a man, cold-blooded killer for hire. Crazy must rescue Anna (Chang) from mobsters and a girl who has just entered his father's business. Terry's amazing ability to help out around Anna and the film's does a real good job of making most martial-arts fans a bit ill.)

What exactly was supposed to make Sonny Chiba the new Bruce Lee, aside from the fact that he has some martial art, or maybe it's just Crazy, so he's also Anna, but that doesn't excuse the fact that when he's doing his routine and making he's got that "Ta! Ta!" happen that makes him look like he's some kind of a clown - he's got way up on one side. He's able to beat the crap out of people not because of any mastery of martial art, but because he's not distracted by his own up to the neck expression.

Até que Mr. Cranky foi generoso com o filme **Street Fighter**: só duas bombas

O ranking de Mr. Cranky: uma verdadeira hecatombe

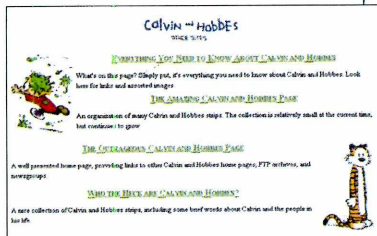
que o cara resolveu montar uma página na Internet na qual classifica filmes; obviamente, os mais odiados. Mr.

Cranky Rates the Moves é um site divertido. Em vez de estrelas, bombas para classificar os filmes; uma para o menos ruinzinho, bananas de dinamite para os insuportáveis. Você pode ainda fazer parte do e-mail de Cranky e receber em casa dicas do que não assistir. End: internet-plaza.net/zone/mrcranky/.

The Mr. Cranky rating scale	
	Almost tolerable
	Consistently annoying
	Will require therapy after viewing
	As good as a poke in the eye with sharp stick
	So godawful that it ruptured the very fabric of space and time with the sheer overpowering force of its mediocrity. (Special instances only)

Calvin & Haroldo vão sacudir sua tela

Há uma década, Calvin começou a conquista da Terra. Infelizmente, Bill Watterson, o criador de Calvin e Haroldo (Hobbes, como o filósofo, para os americanos), resolveu aposentar o lápis em 95. Mas não sem deixar um legado de milhares de histórias do garotinho loiro, seu tigre de pelúcia e tiradas que fazem rir e pensar. A Internet possui diversos endereços dedicados a eles. Ilustrações, textos com curiosidades, e muitas, mas muitas tiras, garantem horas de divertimento on-line ou, se você preferir, em casa. Em alguns sites, as tiras são dispostas em arquivos. O que isso significa? Ora, você pode trazer o arquivo para seu computador e ler os quadrinhos confortavelmente em casa; pode também imprimir as fotos e tiras, criar ícones... **PC Player** selecionou três bons endereços para



Nos sites, há uma ampla coleção de ilustrações coloridas de Calvin, para o deleite dos fãs



festejar os 10 anos de Calvin e turma. Anote:

Calvin and Hobbes Comics Gallery:

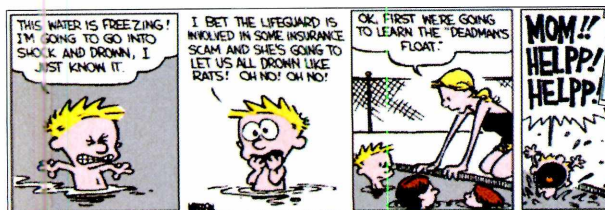
eos.kub.nl:2080/calvin_hobbes/index.html;

Calvin and Hobbes' Suburban Jungle:

www.acsu.buffalo.edu/~clau/Calvin_and_Hobbes/ e

Comic Book Depot:

www.insv.com/comxdepo/.

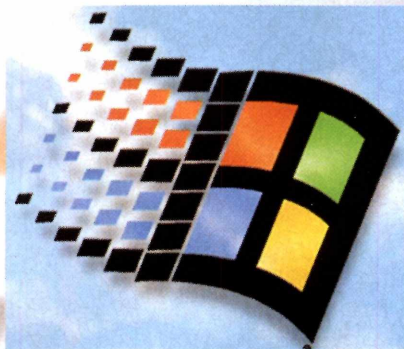


O genioso Calvin apronta as suas também na Internet

Turbine seu Windows 95

Por Fabio Pancheri, com PCE

Fácil? Prático? Pode ser. Mas na verdade o Windows 95 está longe da perfeição, muitos detalhes ainda podem ser melhorados. O próprio pai Bill, reconhecendo que seu filho precisa de vitaminas, lançou o Microsoft Plus. Mediante uma pequena contribuição na conta do gigabilionário, você “ganha” um pacotão de perfumaria e alguns utilitários para o 95. Se o dinheiro vai ou não para alguma instituição de caridade, não se sabe. Mas que tal deixar o seu novo sistema operacional mais produtivo e agradável... DE GRAÇA!!



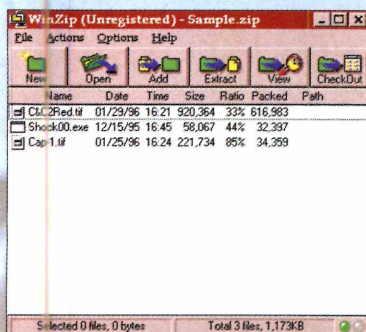
Você pode fazer isso através de shareware, a imensa massa de programas que tomou conta da Internet e dos serviços on-line. Antes do Windows 95 ser lançado oficial-

mente, centenas de programadores (amadores e profissionais) começaram a criar utilitários, aplicativos e extensões para ajudar os usuários a abrirem as janelas de Bill Gates. Mesmo que nenhum desses softwares chegue a desafiar a supremacia do Norton Utilities na escala de proveito, muitos sharewares valem cada segundo gasto no download.

Mas nem tudo que cai na rede é peixe. Com tanto shareware disponível e como o programador quer empurrar seu produto de qualquer maneira, toda dica e informação extra é válida. Pensando nisso, *PC Player* elaborou uma pequena lista de “peixões” e selecionou alguns endereços de onde o anzol não volta vazio.

Um pequeno aviso antes de zarpar: use, mas não abuse! Se o shareware agrada, registre-o! Esta é a única maneira de garantir novos produtos e de boa qualidade. Dê uma olhada nos arquivos. Eles sempre vêm acompanhados de documentos para registro e suporte técnico. Na maioria das vezes, paga-se apenas uma taxa simbólica ou mesmo nada.





WinZip: compactar e descompactar agora é brincadeira de criança...

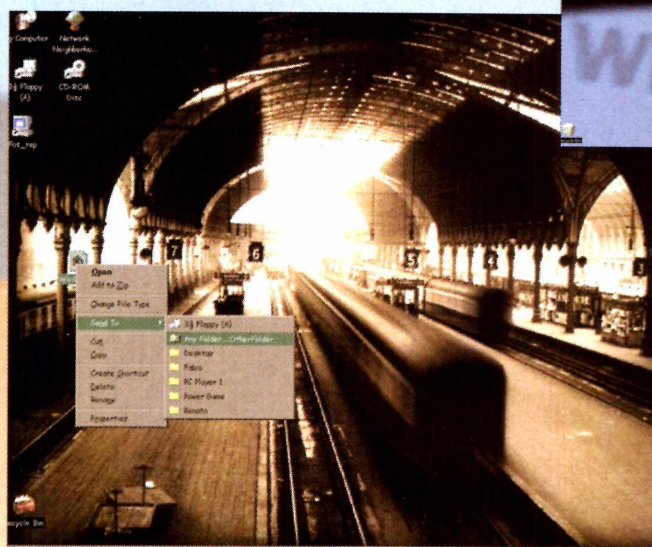
WinZip 6.1

Se você pretende se aventurar no mundo do shareware, comece por esse aqui. O compactador da PKWare, o famoso ZIP, é o padrão adotado na Internet. Sem ele, não há como devolver os arquivos para o seu formato original. A versão 6.1 para Windows 95 é muito simples de usar. Através de uma simples ação do mouse é possível compactar ou descompactar arquivos. Além disso, o WinZip 6.1 é compatível com os compactadores ARJ, TAR e ARC. Nico Mak Computing;

<http://www.winzip.com>. Taxa de registro: US\$29.

Power Toys

Essa coleção de 12 utilitários disponível no site da Microsoft facilita, e muito, a vida dos usuários do Windows 95. O Contents Menu, por exemplo, dá acesso aos arquivos sem precisar abrir as pastas. O Quick Res muda a resolução de tela sem precisar "reinstalar" o micro. Outro bom utilitário desse pacote é o Tweak UI, um painel de controle que configura o mouse, animações do Windows, aparência dos atalhos (aquela setinha que acompanha o ícone). As outras "feras" são: HTML Printer Driver, Cab View, CD Auto Play Extender, Explore From Here, Flexi CD, XMouse, Shortcut Target Menu, Round Clock e Telephony Location Selector. Nota: apesar de distribuí-los, os sharewares não são da

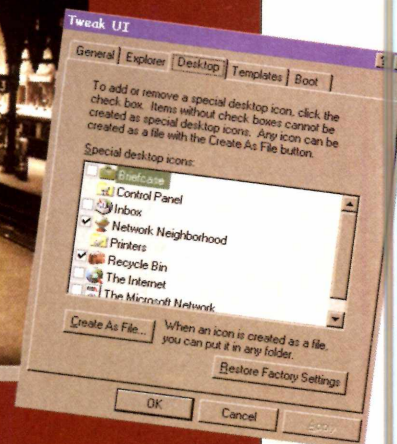


Algumas ferramentas do Power Toys: Contents Menu (foto maior), Quick Res (no topo) e Tweak UI (ao lado).

autoria da Microsoft. Microsoft Corporation; <http://www.microsoft.com>. Não tem taxa de registro.

WinShade

Na informática, tamanho não é sinônimo de utilidade. O WinShade, um pequeno utilitário de 400Kb, visualiza o que há por trás das janelas. Com um clique na barra título, você recolhe o restante da janela, tendo acesso rápido ao desktop ou a outra janela do Windows 95. Para restaurar a janela basta um novo clique na barra. Uma vez usado é difícil de ser esquecido. Sapphire. Taxa de registro: US\$5.



ENDEREÇOS

Encontrar shareware nas vias da Internet é fácil. Basta digitar a palavra "shareware" em qualquer das páginas amarelas da rede e sua tela logo estará cheia de centenas de endereços. Aqui estão alguns em que a visita vale a pena.

Windows95.com 32-bit Shareware Collection

Neste endereço, você encontra a maior coleção de shareware para Windows 95 da Internet. Utilitários, programas, extensões, atualizações, cursores, temas para o desktop, jogos; o site é muito bem organizado, dividindo-se em várias áreas de interesse. Se você preferir, pode pesquisar somente os arquivos adquiridos nos três últimos dias. Os melhores arquivos vêm com a grife "Get It" (pegue), dando ao usuário uma prévia dos melhores títu-

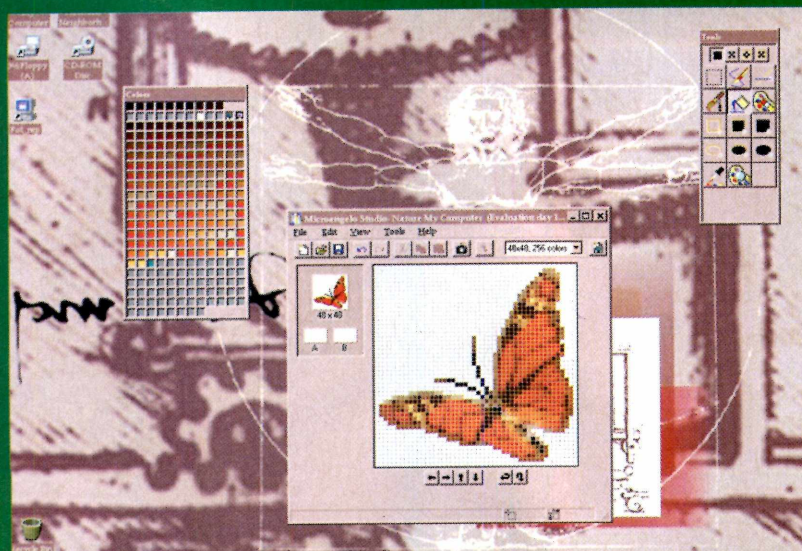
los. Aviso aos navegantes: é impossível sair de mão vazia daqui.

Endereço: <http://www.windows95.com/apps>.

Shareware.com

Cobrando tudo, de Amiga a Unix, a Shareware.com tem um acervo de mais de 160 mil títulos a sua disposição. Procure por títulos específicos, ou apenas navegue pelas diversas categorias para achar algumas jóias raras. Como bônus, o site lista uma série de endereços para download de arquivos. Assim, caso o site escolhido esteja ocupado, você pode retirá-lo de outro lugar. Infelizmente, as descrições dos arquivos não são claras e quase sempre se resumem a apenas uma linha.

Endereço: <http://www.shareware.com>.



Microangelo: muitas cores e ferramentas para você criar a sua coleção de ícones

Microangelo

Este é o mais completo editor de ícones lançado para o Windows 95 até agora. Possui um programa para a criação de ícones animados e trabalha com até 256 cores. Através do "Enginner", você troca todos os ícones do Win 95, desde os das pastas, até os do menu iniciar. Ele também transforma arquivos BMP em ícones. Para completar, um "Screen Capture" para você capturar telas ou parte delas. Ideal para os Michelangelos, Picassos e Van Goghs do mouse e do desktop. Impact Software;

<http://www.impactsoft.com>. Registro: US\$ 60.

BBS

Fenômeno mundial, a Internet vem ganhando mais e mais adeptos a cada dia, isso inclui o Brasil. No mínimo, duas vidas são necessárias para conhecer tudo o que ela oferece. Por isso, antes de sair em busca de shareware, veja o que já foi retirado por aí.

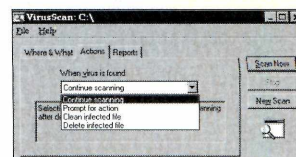
200 tipos de arquivos. Inso Corporation; <http://www.inso.com>. Taxa de registro: US\$49.

VirusScan 95

O VirusScan da McAfee começou como um pequeno shareware, mas se tornou um multibilionário no ramo dos computadores. A versão para Windows 95 protege o seu computador daqueles vírus mais comumente encontrados na Internet, e você ainda pode atualizar o seu programa através do download das

informações de novos vírus assim que elas se tornam disponíveis. McAfee Associates;

<http://www.mcafee.com>. Taxa de registro US\$65.



VirusScan: um dos anti-vírus mais seguros e eficientes

MAC TAMBÉM TEM VEZ

Por mais de uma década, Macintosh e shareware têm sido quase sinônimos, devido a atração por parte dos programadores pela sua interface amigável. Aplicativos para Mac podem ser encontrados no site da Info-Mac (<http://sumex.aim.stanford.edu>). Abaixo, alguns de nossos favoritos.

Drop Menus

Uma habilidade do Windows que causa ciúmes aos usuários de Mac é a possibilidade de deixar os menus ativos sem precisar ficar com o dedo no botão do mouse. Pegue esse programa e, com um toque no mouse, veja os menus numa boa. Richard Outerbridge. Sem taxa de registro.

Sparkle

Assista a vídeos no formato MPEG. Bem fácil de usar no System 7.5 ou maior. Para funcionar precisa do QuickTime e um gerenciador de som e, no System 7.0/7.1, mais algumas extensões. Maynard Handley. Sem taxa de registro.

Bomb Shelter

Quando o Mac trava, você geralmente é forçado a "reinstalar" a máquina e perde tudo o que há na tela. Bomb Shelter faz com que, após o restart, o sistema volte da maneira em que se encontrava, evitando o trabalho de abrir os programas e pastas novamente. Ambrosia Software. Sem taxa de registro.



Matthew Shirts*

Quando Donkey Kong era rei

Sou do tempo em que se discutia se os estudantes deveriam ter, ou não, acesso a calculadoras de bolso. Dizia-se que ninguém aprenderia matemática, a ignorância seria geral, uma catástrofe, enfim. De lá para cá, muita coisa mudou, as calculadoras são vendidas a preço de banana em “banquinhas do Paraguai” na rua e, ao que parece, não aconteceu nada de tão grave às crianças do mundo. Não em função das calculadoras, ao menos.

Este é um lado fascinante da tecnologia. Os constantes avanços – principalmente a partir da era digital – são incorporados às nossas vidas e transformam as nossas rotinas sem que se dê conta disso. Silenciosamente. Especula-se muito sobre o futuro sem perceber como o presente já está mudado.

Escrevo em casa num bairro de classe média em São Paulo e acabo de ouvir a empregada dos vizinhos gritar: “Desligue esse computador, moleque, e vem almoçar!” Há bem pouco tempo, ninguém deixava criança nenhuma mexer no computador, nem a empregada sabia do que se tratava. Hoje em dia ela já manda dar um “shut down” com uma certa autoridade no tom de voz.

No início dos anos 80, há menos de quinze anos, eu estudava história bem no meio do chamado Vale do Silício, coração da indústria de informática na Califórnia, e mal sabia para que servia um computador. Para mim, era coisa de cientista... e era, na verdade. Morava numa república com três alunas de física que trabalhavam no acelerador de partículas da universidade de Stanford. Como as três eram bonitinhas e interessantes, e como existia uma crônica falta de mulheres na área de ciências exatas, a nossa república vivia cheia de jovens físicos que pretendiam fazer mais do que pesquisas com as “meninas”.

Os cientistas machos tinham métodos peculiares de sedução que, pelo que eu conseguia discernir, consistiam basicamente em falar do seu trabalho. De modo que acabei ouvindo várias

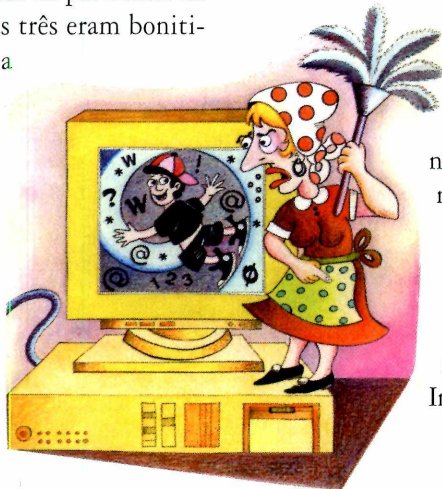
conversas sobre física na mesa de jantar. E percebi que todo mundo ali na mesa, menos eu, tinha acesso a uma espécie de correio eletrônico que ligava um centro de pesquisa a outros em vários pontos do mundo. Na sala de trabalho de cada um havia um terminal, ligado a computadores potentes, e através destes os cientistas trocavam informações sobre as suas pesquisas. E algumas coisitas mais. Eles se deliciavam com o fato de que certas pessoas com acesso aos terminais usavam-nos para enviar mensagens bem picantes. Alguns chegavam ao cúmulo, diziam, de lançar mão daquele equipamento todo – o micro mal existia – para enviar recados eletrônicos à sala ao lado, num esforço de sedução via computador.

Há quinze anos, aquilo me parecia mais uma excentricidade daquela tímida e estranha tribo de pesquisadores científicos. Mal sabia eu que eles já estavam manipulando o que viria a ser a Internet, conhecida no mundo todo hoje como a mãe das redes de computador. Enquanto isso, eu ainda jogava “Space Invaders” e “Donkey Kong” no fliperama da universidade. Era o único acesso que eu tinha ao mundo digital no início dos anos 80.

Nestes quinze anos tudo mudou na área de informática. Hoje eu já troco mensagens via

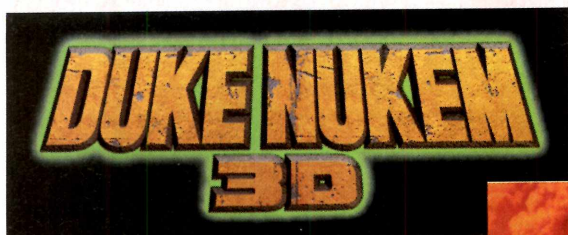
Internet, inclusive com uma daquelas amigas bonitinhas dos tempos da faculdade. Ela virou professora de física em Harvard e não compartilha o meu entusiasmo pela rede. É que, para ela, a possibilidade de se comunicar via computador com gente do mundo todo já é uma rotina. Daqui a alguns meses não será nenhuma surpresa se eu ouvir a empregada na casa ao lado gritando: “Saia da Internet, moleque, e venha jantar”.

Certas pessoas usavam aqueles computadores potentes para mandar mensagens picantes



*Matthew Shirts é jornalista e escritor

PC Player dá de bandeja para seus leitores dicas, truques e passwords espertas para driblar situações complicadas



Estes códigos não funcionam na dificuldade Hardest. Digite durante o jogo:



DNBETA - Mostra a frase "Pirates Suck"
DNCASHMAN - Atira dinheiro (com a barra de espaço)
DNKROZ - Invencibilidade permanente
DNSTUFF - Todas as armas e munição completa
DNSCOTTY + X - Pula para fase desejada (X é o nº da fase)
DNRATE - Mostra os frames do jogo
DNITEMS - Dá todos os cartões

HI OCTANE

Estes comandos não são brincadeira. Confira:
[Alt]+[F1] Autodestruição; **[Alt]+[F2]** Destrói todos os inimigos; **[Alt]+[F3]** Máximo de combustível; **[Alt]+[F4]** Máximo de armamento; **[Alt]+[F5]** Máximo de escudo; **[Alt]+[F6]** Mais uma volta; **[Alt]+[y]** Autopilot ligado; **[Alt]+[c]** Autopilot desligado

MAGIC CARPET II

Você ainda não viajou nas telas de Magic Carpet II? Este RPG – com visão em primeira pessoa – tem dicas bem legais. Comece o jogo, escreva "I" e então a senha "WINDY". Bico! Agora seu jogo está com as dicas acionadas. Veja a relação de comandos e seus efeitos:

Alt-F1 - Toda magia; **Alt-F2** - Mais mana; **Alt-F3** - Destrua todos os jogadores; **Alt-F4** - Destrua todos os castelos; **Alt-F5** - Destrua todos os balões; **Alt-F6** - Vida; **Alt-F7** - Mate todos os monstros; **Alt-F8** - Mais ponto de experiência mágico; **Alt-F9** - Magia livre; **Alt-F10** - Invencibilidade; **Shift-D** - Termine seus objetivos; **Shift-C** - Termine o level



Para itens e truques espertíssimos, digite as seqüências abaixo, durante o jogo. Moleza!

SATAN - Invencibilidade; **NRA** - Todas as armas; **INDIANA** - Todos os itens; **LOCKSMITH** - Todas as chaves; **MAPSCO** - Mapa completo; **CASPER** - Modo fantasma; **BUTCHER** - Mata todos os inimigos da fase; **SHERLOCK** - Todos os itens do quebra-cabeça; **SHADOWCASTER** - Muda de personagem; **DELIVERANCE** - Modo porquinho; **INIT** - Reinicia a fase; **WHERE** - Mostra a posição X, Y, Z; **PUKE** - Código do Script; **~ (mais o número da música em dois dígitos)** - Seleciona a música desejada. Pode-se trocar de CD e colocar o seu preferido; **TICKER** - Mostra o Frame Rate; **NOISE** - Mexe no som; **MARTEK** - Escreva isso 3 vezes e morra; **CONAN** - Perde todas as armas

HUMANS

Quer passear por qualquer fase deste game? Então use estas passwords!

1 DARWIN	21 VILLA3BORO2	41 BONUS	61 DAEMONSLATE
2 ANDIE PANDY	22 EARLY MORNING	42 BOUCING	62 BIG RAB
3 GET A LIFE	23 BORO4LEEDS1	43 NO MONEY	63 MIAMIVICE
4 CARLOS	24 EASY LIFE	44 A S F	64 MARGARET
5 HOWIE	25 JIMS TIES	45 VISION	65 A34732473
6 MOOBLE	26 PARKVIEW	46 SISTERS	66 HELP ME
7 CSL	27 NICEENEASY	47 FAST FASHION	67 THEEXILES
8 THE HUMBLE ONE	28 GREEN CARD	48 CARGO	68 EIGHTLANDS
9 PIXIE	29 COOKIE	49 RAB C NESBITT	69 WINEANDDINE
10 MILESTONE	30 MALCY MALC	50 RANGERS	70 NIN
11 WAR WAR WAR	31 RAVING BURK	51 RAINBOW	71 TECHNOPHOBE
12 J MCKINNON	32 YOU GO IT	52 DOODY	72 GETTINGTHERE
13 UNLUCKY	33 SGNIMMEL	53 MIGHTY BAZ	73 TIME IS
14 BLUE MONKEY	34 MINISTRY	54 TIRED	74 RUNNINGOUT
15 RED DWARF	35 MAD FREDDY	55 CONSOLIDATED	75 LORDSOFFCHAOS
16 BAD TASTE	36 BIZARRE	56 STAY HAPPY	76 NOW ITS DONE
17 THE KITCHEN	37 FREE SCOTLAND	57 AMERICA	77 IM OUT OF HER
18 CJ	38 APPLE JUICE	58 ANOTHER HAPPY DAY	78 HERE TO A
19 SORT IT OUT	39 PAYDAY	59 ISOLATION	79 BETTER LIFE
20 SMART	40 BANANNA MOON	60 PROMISED LAND	80 BYE BYE BYE

LEMMINGS 3D

Clássico é clássico e você tem que jogar. Mas se a paciência for embora, eis as passwords:

FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
1 -----	21 KAMACITE	41 CABOCEER	61 CHORIAMB
2 BLIMBING	22 GUMMOSIS	42 GEROPIGA	62 GARGANEY
3 FANAGALD	23 PRODNOSÉ	43 BONTEBOK	63 KAOLIANG
4 DRICKSIE	24 NGULTRUM	44 EMPYREAL	64 MAROCAIN
5 KURTOSIS	25 COTTABUS	45 LANGLAUF	65 OBTEMPER
6 GREGATIM	26 BEDAGGLE	46 NANNYGAI	66 TASTEVIN
7 WALLAROO	27 EPICALYX	47 SARATOGA	67 VELLOZIA
8 AVENTAIL	28 HOMALOID	48 QUINTAIN	68 BORACHIO
9 GAZOGENE	29 LALLYGAG	49 MUSQUASH	69 JACKAROO
10 JINGBANG	30 BILABIAL	50 ZOMBORUK	70 COOLAMON
11 DIALLAGE	31 CACOFOGO	51 SKILLING	71 BANAUSIC
12 BUNODONT	32 METAVURT	52 WOBEGONE	72 FABURDEN
13 NAINSOOK	33 SLOWBURN	53 BINDIEYE	73 RECKLING
14 YAKIMONA	34 PELLUCID	54 FRAXINUS	74 MIRLITON
15 FUMITORY	35 MAKIMONO	55 LINDWORM	75 OPAPANAX
16 CINGULUM	36 KHUSKHUS	56 CURLICUE	76 BIMBASHI
17 BESLAVER	37 DISPLODE	57 HANEPOOR	77 CAATINGA
18 ANABLEPS	38 RACAHOUT	58 IDEMQUOD	78 PENSTOCK
19 QUINCUNX	39 ORGULOUS	59 BLANDISH	79 SPRINGAL
20 TARLATAN	40 DUNCEDOM	60 MALAGASY	80 BABIRUSA
Level 2 - NASTALK	Level 3 - PADUASDY	Level 4 - BRECOQUE	
Level 5 - OCHIDORE	Level 6 - CECROPIA	Level 7 - KABELJOU	
Level 8 - DOUMPALM	Level 9 - HABENERA	Level 10 - PAREGON	



JAZZ JACKRABBIT

Comece o game e aperte P e depois backspace. Fácil, não? Depois escreva os códigos abaixo e delície-s. Yes!

ARJAN - Escreve HAAAAHA na tela; **GUNHED** - Dá todas as armas; **TIM** - Escreve AWESOME na tela; **CHECK** - Aparecem alguns números na tela; **GREETZ** - Abre a janela do "Arjan Greetz"; **DOOM** - A tela fica vermelha; **LAMER** - Pula para a próxima fase; **MARK** - Você perde uma vida e não recomeça o jogo; **APOGEE** - Jogo em 16 cores EGA; **BOUF** - Invencibilidade temporária; **SABLE** - Velocidade supersônica; **CSTRIKE** - Dá a "air board"; **HOOKEE** - Leva você à fase de bônus e termina a fase onde estiver; **BAD** - Dá o passarinho "yuk-yuk"; **KEN** - Não se sabe direito o que acontece; **HOCUS** - Teletransporta para onde tiver um inimigo mais próximo

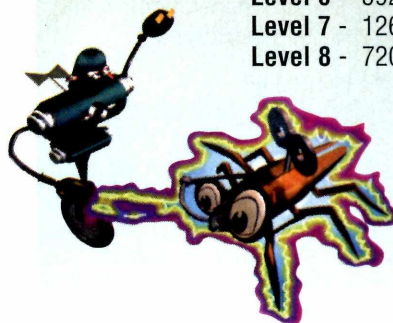
GEAR HEADS

Passwords quantíssimos para você arrepiar. Confira!

Level 1 - 0000	Level 5 - 2385
Level 2 - 3518	Level 6 - 5924
Level 3 - 6382	Level 7 - 1267
Level 4 - 8427	Level 8 - 7208



Level 9 - 6532
Level 10 - 5012
Level 11 - 6511
Level 12 - 8562



MECHWARRIOR II

Este jogo nem bem chegou e já é uma lenda. Com estas dicas, seus inimigos é que vão entrar para a história
1 - Vá para a tela de configurações (Star Config Screen);
2 - Click no seu nome; **3** - Escreva "Enzo"; **4** - Vá ao Mech Lab; **5** - Qual a diferença?

No cockpit, segure Control, Alt, Shift e escreva:

cia - Escudo ilimitado

coldmiser - Super aquecimento desligado

dei - F E I F você sabe o que significa?

dorcs - Alucinação dos programadores!

enolagay - Similar ao avião homônimo...

tlofront - A visão de trás fica com a visão da frente

fuck - Não faz nada, mas você leva uma bronca!

shit - A mesma coisa

hangaround - Diz alguma coisa sobre "blimp"

icanthackit - Termina a missão

idkfa - Também termina a missão

lairdo - Diz alguma outra coisa sobre "blimp"

unmeepmeep - Tecla do tempo de compressão (hein?!)

micelin - Veja bolas nas juntas dos Mechs

mightymouse - Jumpjets ilimitados

xray - Visão de raio-X

zmak - Expande o tempo

blorb - Invulnerabilidade

tinkerbelle - Câmeras Externas

CGANKEM - Destrói os Mechs na mira

TLOFLYGIRL - Dá jumpjets ao seu Mech

tinkerbelle - Câmeras Externas

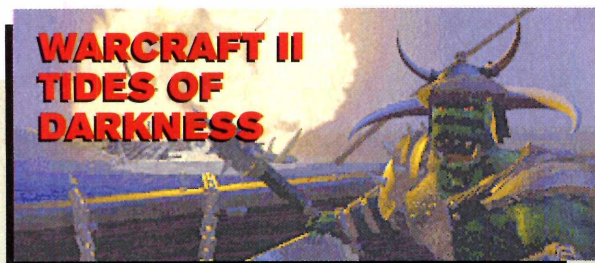
flygirl - Dá mais jumpjets

front - A visão traseira fica com a visão da frente

EPIC PINBALL

Estas dicas só funcionam na versão antiga, registrada com oito máquinas. Na versão atual – com o upgrade – não funciona. Há duas maneiras de aplicá-las. A primeira com o game em andamento. Aperte ESC. O jogo pergunta se você quer sair, aperte J e faça a sequência. O segundo modo é fazer as sequências logo na tela de abertura. Assim, basta fazer o comando final e acioná-las durante o jogo! Tente!

- ESC-B+J** Ganhe duas bola extras
- ESC-B-N** Descole flippers "espertos"
- ESC-B-N** Uma bola extra aparece durante o jogo
- ESC-J +** Use os cursores para controlar a bola na tela
- ESC-F9** Aparece uma borda (não funciona em alguns monitores)
- ESC-F10** Captura a tela em um arquivo do tipo SCREEN.PCX



Confira este game nesta edição. Agora, experimente apertar Enter – a qualquer momento – e depois digite:

- | | |
|------------------------------------|--|
| Tigerlily | Pula de fase |
| HUMAN (+ nº da fase) | Leva você a qualquer fase humana |
| ORC (+ nº da fase) | Leva você a qualquer fase orc |
| #Day | O cara fala "FIEF" |
| Deck me out | Melhora todas as tecnologias |
| Every little thing she does | Melhora todas as magias |
| FastDemo | Demos pop up quicker |
| Glittering Prizes | + 10 mil de ouro & oil, e + 5 mil de madeira |
| Hatchet, axe, or saw | Aumenta a velocidade dos cortadores de árvore |
| It is a good day to die | Invencibilidade (exceto contra mágicas) e você fica mais forte |
| Make it so | Dá velocidade de construção e treinamento |
| Never a winner | Cancela a vitória para você continuar jogando |
| Noglues | Desativa as imagens pesadas (dispensa o CD) |
| On Screen | Visibilidade total do mapa |
| Showpath | Mostra o mapa escuro |
| There can be only one. | Acaba o jogo e mostra o final |
| Title | Desconhecido |
| UCLA | Ele fala "Go Bruins" |
| Unite the clans | Vitória instantânea |
| Valdez, Spycob | Dá + 5 mil de Óleo |
| You pitiful worm | Derrota instantânea |



Megasucesso dos fanáticos por arcades e videogames, MK3 ganhou uma boa versão para o PC. Há dois caminhos para as dicas.

Acionando dicas na tela do Vs.

As dicas abaixo são acionadas por códigos. Estes códigos aparecem na tela representados por sequências de 6 figuras. Para facilitar nós as decodificamos em forma de números. Para cada figura há um número correspondente. Você aciona cada um dos seis quadrinhos apertando uma tecla específica de golpe, no respectivo número de vezes daquele código. Para os três primeiros

quadrinhos, use as teclas do lutador 1. O primeiro quadrinho é acionado pela tecla de Soco Baixo; o segundo pela tecla de Defesa e o terceiro pela tecla de Chute Baixo. Os outros três quadrinhos (o quarto, quinto e sexto) são acionados pelos mesmos golpes, mas agora do lutador 2. Por exemplo, o código 688-422 de luta no escuro: aperta-se seis vezes a tecla de Soco Baixo, oito a tecla de Defesa e oito a tecla de Chute Baixo, todas do lutador 1; e quatro vezes o Soco Baixo, duas Defesa e duas Chute Baixo do lutador 2. Tudo rápido, pois o tempo é curto.

- 100-100** Agarrão desativado
- 020-020** Defesa desativada
- 460-460** Randper Kombat
- 987-123** Sem medidor de energia
- 688-422** Luta no escuro
- 985-125** Psycho Kombat
- 033-000** Jogador 1 com 1/2 de energia
- 000-033** Jogador 2 com 1/2 de energia
- 707-000** Jogador 1 com 1/4 de energia
- 000-707** Jogador 2 com 1/4 de energia
- 123-926** Não há sabedoria, não há poder.

Acionando dicas na linha de comando.

Use os códigos abaixo depois de mk3 na linha de comando. Por exemplo: c:\mk3\mk3 831

- 831** Silhueta dos lutadores
- 1995** Lutadores invisíveis
- 9966** Backwards Fighters
- 54321** Lutadores pequenos no chão
- 1111** Lutadores pequenos no meio da tela
- 8888** Lutadores grandes
- 12345** Lutadores extra-grandes
- 8000** Turbo Kombat
- 1000000** Jogue com Shao-Kahn ou Motaro no modo 2 jogadores
- 666** Habilita Smoke



Nessa dica - só para feras - você tem que terminar o "Tournament" duas vezes em primeiro para que os códigos funcionem. Vencendo um torneio você ganha a "Lost Vegas", uma pista noturna, rápida e mortal. Vencendo o segundo os créditos revelam estes códigos.

EAC_POWER - Um novo carro à sua disposição.

EAC_WARP - Deixa o jogo mais rápido.

EAC_RALLY - Transforma Rusty Springs em um Oásis egípcio com a pista de "terra" e tudo (só funciona na pista Rusty Springs). Os códigos devem entrar no nome do jogador, com letras maiúsculas e espaço entre EAC e as outras palavras. Funciona em todos os modos de competição.

Need For Speed para micreiros

Escolha Las Vegas, ganhe em primeiro ou edite o save game, no diretório NFS\GAMEDATA\SAVEGAME localize a linha de comando no setor 00000001; é esta:

0304(0130) 5A 00 20 00 43 00 48 00 00 00 00 00

00 00 00 0320(0140)

00 00 00 00 00

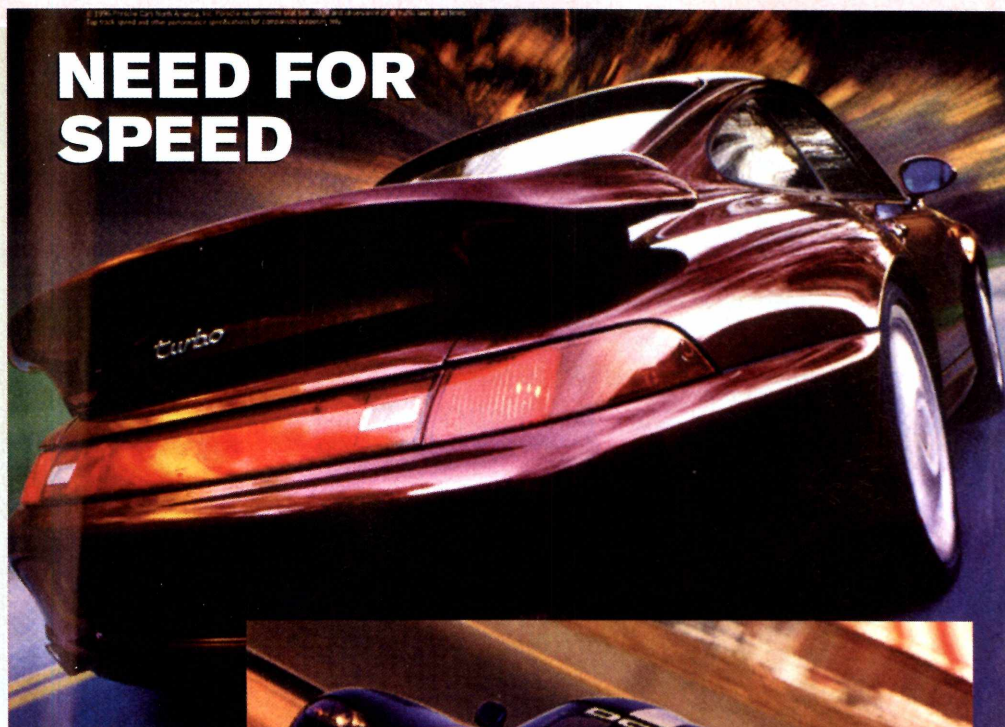
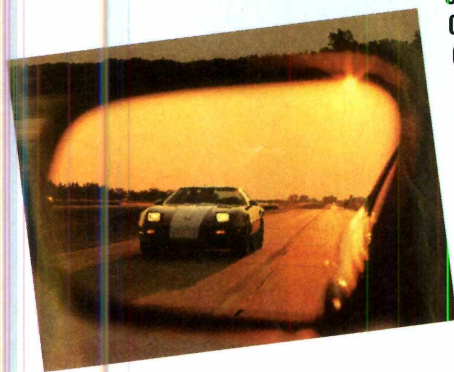
00.....

mude para

0340(0130) 5A 00 20

00 43 00 48 00 01 00 01 00 01 00 0320(0140) 01 00 01 00

Carregue o Save Game de novo, escolha qualquer torneio e jogue (não pare no meio). Veja a pista secreta!!



JAMMIT BASKETBALL

Uou! Man! Passwords descoladas! Jam, cara, jam!

SLADE

MRKMYC
HNSFJLD
DWGTSTN
DMDWYDZ
TRYBRNM
BRNMCNM
JSPHKSC
PHLSRGR

CHILL

TZMYNYN
THMSLNS
DNWYGLL
DLMRVNN
MRNLYNG
MKGLSCK
THMSCSY
JRBRGHT

ROXY

DKRBNSN
STPKRNR
SSNHYDN
JNFRBCN
LRNCHLS
PLWRHDS
STWSPKN
BBSKNNR

ZORRO

O sargento Garcia já pode começar a tremer. Esta diquinha dá invencibilidade ao espadachim. Simples: faça o cara cair de algum lugar alto e aperte ESC antes de ele bater no chão. Vai aparecer a tela de "Quit Menu". Responda NO e seu personagem não morre mais.

Migre para o Pentium

Você já está precisando de performances mais eficientes em seus trabalhos? Não conseguiu rodar os games Need For Speed, Wing Commander IV e ESPN Extreme Games? É hora de trocar de equipamento! O caminho da evolução dos hardwares passa naturalmente pelos Pentium e alguns ansiosos já decretam o fim da era 486. Aqui mostramos algumas opções para seu upgrade. Ou você vai esperar o 686?



IBM

Aptiva 2144 K45

Pentium 100 MHz, 8 Mb RAM (expansível até 128), 1.2 Gb HD, Kit Multimídia QuadSpeed, 15 títulos, Modem 28.8 bps (c/secretária eletr. e viva voz), Win95 e Works 4.0 (português), Monitor 14" .28 dot, Placa de vídeo 1 Mb/2 Mb, Alto-falantes 30 Watts, Microfone, Estrutura desktop. Preço médio: R\$ 3.600,00

COMPAQ **Presario 5524**

Pentium 75 MHz, 8 Mb RAM (expansível até 72), 840 Mb HD, Kit Multimídia QuadSpeed, Modem 19.2 Kbps data/14.4 Kbps fax (c/ secret. eletrônica e viva-voz), DOS 6.2, Windows 3.1 (CD p/ atualização para Win95), Works, Encarta e outros títulos multimídia, Monitor SVGA 14" .28 dot, Placa de vídeo 1 Mb, Alto-falantes, Microfone, Estrutura monobloco. Preço médio: R\$ 3.250,00

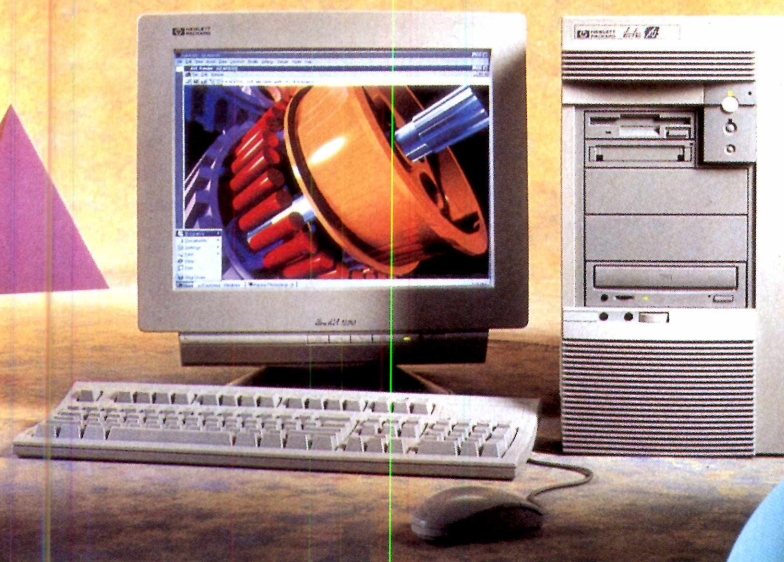
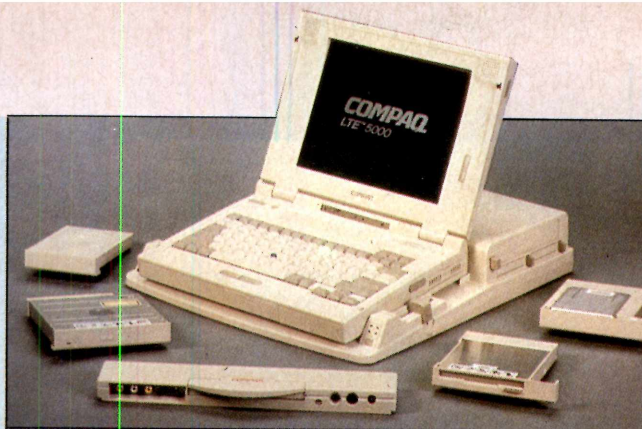


COMPAQ LTE 5000

Pentium 75 MHz,
8 Mb RAM
(expansível até 72),
810 Mb HD, drive
de CD-ROM

removível para CDs de 5 1/4 e 3 1/2, IrDA (permite comunicação sem fio
com equipamentos compatíveis), Bateria extra, MPEG portátil,
Estrutura notebook.

Preço médio: R\$ 9.440,00



HP Vectra XU 6/150

Pentium 150 MHz, 16 Mb RAM, 2 Gb HD, CD-ROM QuadSpeed,
Windows NT, Monitor SVGA 14" .28 dot, Estrutura minitorre.

Preço médio: R\$ 9.233,00



UPDATING OW-700C

Pentium 100 MHz
(6x86), 16 Mb RAM
(expansível até 64), 850
Mb HD, Win95,
Monitor 14" .28 dot,
Placa de vídeo 1 Mb,
Estrutura minitorre.

Preço médio:
R\$ 2.750,00

• IBM

Aptiva 2168 K65

Pentium 133 MHz, 8 Mb RAM
(expansível até 128), 1.2 Gb HD,
Kit Multimídia QuadSpeed, 15
títulos, Modem 28.8 bps
(c/secretária eletr. e viva voz),
Win95 e Works 4.0 (português),
Monitor 14" .28 dot, Placa de vídeo
1 Mb/2 Mb, Alto-falantes 30 Watts,
Microfone, Estrutura minitorre.

Preço médio: R\$ 4.400,00

• VIERCI

Samurai 75

Pentium 75 MHz, 8 Mb RAM
(expansível até 64), 1.08 Gb HD,
Kit Multimídia QuadSpeed,
Modem 14.4 Kbps, Win95 e outros
títulos multimídia, Monitor SVGA
14" .28 dot, Placa de vídeo 1 Mb,
Alto-falantes, Microfone, Estrutura
minitorre.

Preço médio: R\$ 2.400,00

• EPSON

Action PC8000-105

Pentium 75 MHz, 8 Mb RAM, 850
Mb HD, Kit Multimídia
QuadSpeed, Modem 28.8 bps,
SmartSuite, Monitor 14" .28 dot,
Placa de vídeo 1 Mb, Alto-falantes,
Microfone, Estrutura desktop.

Preço médio: R\$ 2.750,00

• EPSON

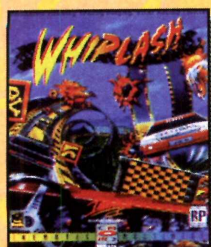
Action Tower 8000-401

Pentium 100 MHz, 16 Mb RAM
(expansível até 64), 2.0 Gb HD, Kit
Multimídia QuadSpeed, Modem
28.8 Kbps, SmartSuite, Monitor
14" .28 dot, Placa de vídeo 2 Mb,
Alto-falantes, Microfone, Estrutura
minitorre.

Preço médio: R\$ 3.500,00

Os equipamentos desta seção estão disponibi-
lizados nas lojas especializadas. Os preços
foram pesquisados na segunda quinzena de
Abril/96.

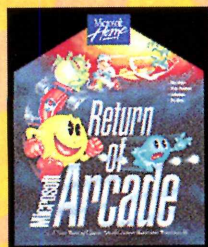
AGORA VOCÊ PODE C MELHORES CD-ROMS NO



WHIPLASH

Os gráficos de Need for Speed e os loopings de Stunts, em um só jogo.

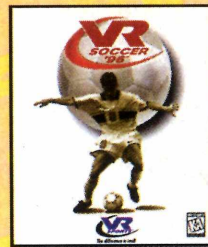
RS
84,90



MICROSOFT RETURN OF ARCADE

Os clássicos do arcade chegam ao Win 95.

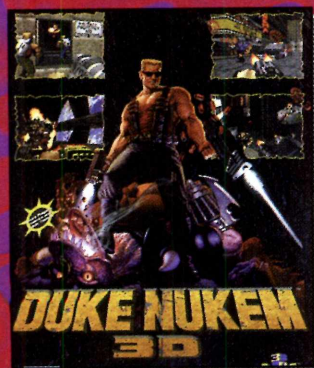
RS
84,90



VR SOCCER

A última palavra em jogo de futebol com gráficos poligonais.

RS
84,90



DUKE NUKEM 3D

O sucessor de Doom. Violência, humor e ação na dose exata!

RS
84,90

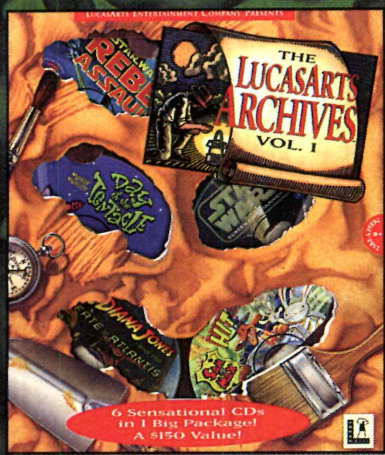


WING COMMANDER IV

A saga continua! 30 missões com visual cinematográfico, estrelando Marx Hamill e Malcom McDowell.

RS
89,90

PACOTES - RS 64.90



Lucas Arts Classic Adventures - Star Wars Rebel Assault, Day of the Tentacle, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Sam & Max Hit the Road, Star Wars Screen Entertainment, Demo Disk com: Full Throttle, Dark Forces e outros.

Atari 2600 Action Pack Vol.1 - Pitfall, River Raid, Grand Prix, Chopper Command, HERO, Boxing, Seaquest, Frostbyte, Crank Pots, Spider Fighter e outros 5 títulos.

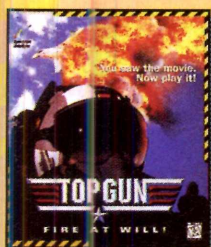
Electronic Arts Top 10 Pack 1 - Michael Jordan In Flight, Wing Commander Deluxe, PGA Tour Golf, Indy 500, Shadowcaster, Starflight 2 e mais 4 títulos.

Indy Car Racing CD Pack - O clássico da Papyrus. 15 pistas, 7 delas totalmente inéditas.

Air Combat Classics - Lucas Arts Combatt Collection, Battle Hawks 1942, Secret Weapons of the Luftwaffe, Their finest Hour.

A Direct Shopping, a mais completa loja de video games do mercado, acaba de inaugurar sua linha direta de informática. Agora você compra as últimas novidades em CD-ROM para PC, sem sair de casa. Todos os jogos são originais, vêm na caixa com manual e garantia. O pedido chega via SEDEX direto na sua casa e, para os estados de São Paulo e Rio de Janeiro, não cobramos frete.

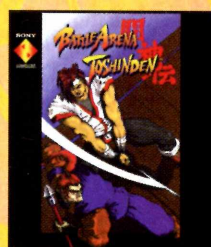
COMPRAR TODOS OS EM SÓ LUGAR: SUA CASA.



TOP GUN FIRE AT WILL

Uma super produção
de 10 milhões
de dolares.

RS
84,90



BATTLE ARENA TOSHINDEN

O grande sucesso
do PlayStation
chega ao PC.

RS
84,90



TERRA NOVA

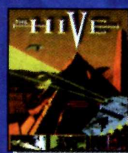
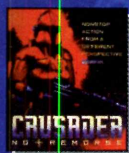
Eleito o "jogo
do mês" pela
revista americana
PC Entertainment.

RS
84,90

LANÇAMENTOS - RS 84,90

AÇÃO

Alien Trilogy
Beavis & Butthead / Stupidity
Crusader: No Remorse
Earthworm Jim 2
Rayman
The Hive
Twisted Metal
Ultimate Doom



AVENTURA / ESTRATÉGIA

Dark Seed 2
Road Warrior
Spycraft
Treasury Quest
Warcraft 2



FLY & DRIVE

EF 2000
ESPN Extreme Games
Grand Prix 2
Grand Prix Manager
Indy Car Racing 2
Thunderstrike AH3
Wipeout



LUTA / SIMULADORES

Hyper 3-D Pinball
Mortal Kombat 3
Resurrection Rise 2
Super Street Fighter 2
Syndicate Wars
WWF Wrestlemania



CLASSICOS - R\$ 49,90

Alladin Activity Center
Cyberia
Prince of Persia 2
Quarantine
Raveloft: Stone Prophet
Relentless
Sim City 2000
Solitaire Deluxe
System Shock
Wings of Glory



ERÓTICO/INTERATIVO - R\$ 84,90

Adventures of Seymore Butts 2
Cyber Strip Blackjack
Cyber Strip Pocker
Diva-X
Dream Machine
Intimate Possibilities
Space Sirens 2
Vampire's Kiss
Virtual Sex Shoot
Virtual Valerie 2



SUORTE DE
INSTALAÇÃO



GRÁTIS

Preços de acordo com a legislação em vigor, qualquer alteração nas alíquotas de impostos será cobrada à parte. Preços válidos enquanto durar o estoque.

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

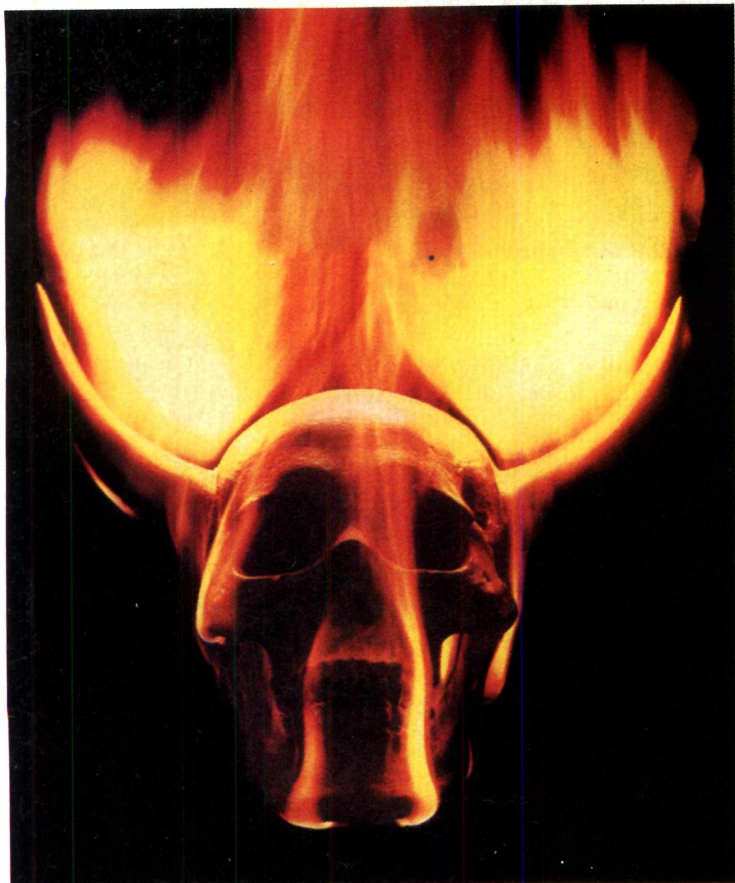
LIGUE
GRÁTIS

0800 130 500

E RECEBA
EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

NÃO PERCA!



NA PRÓXIMA EDIÇÃO DE PC PLAYER VOCÊ VAI CURTIR:

- ▶ **Multimídia** - Nossos enviados especiais trazem da Califórnia pra você todas as novidades que estarão na E3, Eletronic Entertainment Expo, a maior feira de diversão eletrônica do mundo.
- ▶ **Next Generation** - Doom, o game, vai virar filme. Waterworld, o filme, vai virar game. E a polêmica fica acirrada. Afinal, será que este troca-troca é uma boa?
- ▶ **Jogos** - PC Player traz um guia especial com os momentos mais alucinantes do jogo Civilization 2, a esperada sequência do clássico de estratégia da Micropose.
- ▶ **UP Grade** - RAM, DRAM, EDO, EPM, WRAM... Afinal, o que significa esta sopa de letrinhas? Saiba tudo sobre como gerenciar melhor a memória para seu game.
- ▶ **Superpromoção PC Player** - conheça e participe da promoção que vai dar mais dois Aptiva IBM.

PCPLAYER



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell,
Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda,
Sônia R. Carvalho e
Vera Helena M. Gomes



ANO I - Nº 1 - MAIO DE 1996

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Betto D'Elboux
Editor-Assistente: Fábio Pancheri
Editor de Arte: Renato Yakabe
Assistente Editorial: Raquel Pinton Doutel
Consultor: Spencer Erhardt Stachi
Colaboraram nesta edição: Eduardo Giraldes (texto), Otávio Dias de Oliveira (fotografia), Regina Berlim (tradução), Marcelo Prado (arte)
Jornalista Responsável: Marcelo Morales

ENG. DE PRODUTO E PRODUÇÃO

Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris,
Maria Cristina Braga, Tiago S. Tagnin,
Dennis D. F. Arruda, Ricardo Vieira, Sílvia Janaudis,
Fábio Marcos Fonseca
Supervisor de Produção: Pedro Caxiado
Produção Gráfica: Roderley Rocha

MARKETING

Gerente de Produto: Francesco Civita
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Circulação: José Carlos G. Corrêa
Circulação Assinaturas: Fernanda Danilevitz
Circulação Bancas: Alberto Villanueva

PUBLICIDADE

Gerente: Reginaldo Andrade
Assistente: Adriana Borella
Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino

Diretor responsável:

João Paulo de Jesus Lopes

PC PLAYER (ISSN 1413-3911) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL - DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. Matérias de PC Entertainment são publicadas sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346, 9º andar, CEP 01410-901, São Paulo, SP, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 175; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Globo Cochrane Gráfica, Rua Joana F. Storani, 646, Vinhedo, SP. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A, Distribuidora Nacional de Publicações.

Números atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à DINAP S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990, Osasco, SP, fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.



PREPARE-SE

DUKE NUKEM



FormGen
INCORPORATED

3D REALMS



BRASOFT

<http://www.brasoft.com>

[illegible]



Leasing com entrada de R\$ 376,36*
+ 24 meses de apenas
R\$ 184,79*

Total a prazo: R\$ 4.811,32*

Ou à vista R\$ 3.710,00** através
de seu cartão de crédito.

Mod. K45

IBM Aptiva em 24 meses.*

Chegou a hora de você ter em casa o melhor micro para sua família.

O IBM Aptiva possui dois processadores e recursos de som e imagem de alta fidelidade, que dão muito mais vida e emoção aos seus aplicativos. Você pode pagar à vista com o seu cartão de crédito ou, se for profissional liberal, em 24 meses!

E você ainda recebe o exclusivo Aptiva Vídeo, uma fita que ensina passo a passo como utilizar o seu Aptiva.

Aproveite para ligar agora mesmo para o IBM Direto e receber em casa o micro que você e sua família precisam.

Mas lembre-se: esta oferta só é válida até 31/5/96.

Características Técnicas

Aptiva K25 (100 unidades***) 586-100 MHz

HD de 850 MB; 8 MB RAM;
Modem de 28.8 kbps; 10 CDs;
Quad-Speed CD-ROM Drive;
2 caixas de som de 2 watts;
Total de mais de 30 softwares.

à vista R\$ 3.090,00**

Aptiva K45 (100 unidades***) PENTIUM-100 MHz

HD de 1.2 GB; 8 MB RAM;
Modem de 28.8 kbps; 15 CDs;
Quad-Speed CD-ROM Drive;
2 caixas de som de 15 watts;
Total de mais de 30 softwares.

à vista R\$ 3.710,00**

**Aproveite
este lançamento!**

Scanner Colorido IBM

- Capture e trabalhe fotos e ilustrações.
- Modelo versátil de alta resolução.
- Garantia IBM de 1 ano no balcão.

por apenas

R\$ 597,00**
à vista

Ou compre junto com um Aptiva
em leasing e pague em 24 meses*.

50 unidades***



Ligue já, de segunda a sexta, dias úteis, das 8:30h às 20:00h e sábado até às 18:00h.

Peça pelo código: FLA

IBM Direto 0800-111426



Você pode pagar também à vista com os cartões American Express, Diners, Credicard e Visa. *Leasing através do Banco Multiplic S.A. em 24 meses válido apenas para profissionais liberais e autônomos, sujeito à análise de crédito, com juros de 33,6% a.a. + TR., com seguro e impostos incluídos. Ao valor da prestação será acrescida a variação da TR. no período, com reflexo no valor total. **Preços válidos para pessoas físicas, para os estados de São Paulo e Rio de Janeiro, com frete e impostos incluídos. Para outras localidades, consulte sobre os diferentes fretes e impostos. ***Quantidade ofertada dos produtos do dia 26/4 a 31/5 ou enquanto durarem os estoques. O monitor pode não corresponder ao apresentado. IBM Direto-R, Tutóia, 1157-12º andar-São Paulo. As vendas só poderão ser feitas pelo telefone 0800-111426.