

PCPLAYER

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

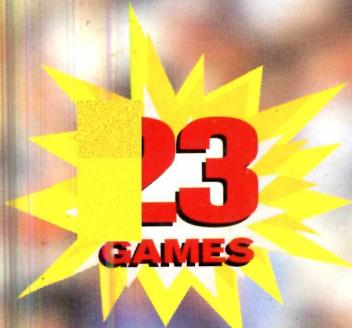


INTERNET

**CONSIGA
DEMOS INCRÍVEIS
SEM GASTAR**

MULTIMÍDIA

**HOLLYWOOD &
VALE DO SILÍCIO:
ISSO DÁ JOGO?**



ANO I - Nº 2 - R\$ 8,50



ISSN 1413-3911

02



9771413391009



**OURO OLÍMPICO EM
DECATHLON**

O homem mais rico fez sua fortuna tentando Imagine se ele tivesse

Macintosh Performa 5215 CD

Só 2.799

ou em 7x R\$ 497,83*(1+6)

O melhor computador
pessoal do mundo.

É preciso reconhecer que a concorrência tem se esforçado. Mas a superioridade do Macintosh sobre os outros computadores continua tão grande, que não existe comparação direta entre um Mac e um PC comum.

E olha que faz mais de 10 anos que a Apple inventou o Macintosh, o sistema de janelas e ícones e o mouse. A indústria de computadores nunca mais foi a mesma. Tanto que até hoje ele continua sendo o computador mais fácil de instalar, aprender e usar.

O Macintosh Performa 5215 CD lê arquivos tanto no padrão Macintosh como em MS-DOS/Windows. É compatível com os principais softwares que você já conhece (e que, inclusive, também existem em versões para Mac). Assim, nada impede que você tenha um Mac em casa, mesmo tendo um PC no escritório.

Além disso, ele é o único com a tecnologia RISC Power PC, que o torna muito mais rápido que outros computadores com processador Pentium.

Ligue agora para um dos Distribuidores Apple e descubra por que o Macintosh é o computador pessoal mais vendido nos Estados Unidos. Ou então, pergunte a quem tem um Mac: você vai ouvir uma opinião menos suspeita, mas não menos entusiasmada.

Macintosh Performa 5215 CD.

- Integrado: sem cabos ou conexões (é só ligar e usar)
- Processador RISC Power PC de 75 MHz
- Disco rígido de 1 GB
- Monitor colorido de 15"
- 8 MB de memória RAM
- Som estéreo de 16 bits
- Secretária eletrônica com fax/modem
- Alto-falantes e microfone embutidos
- CD-ROM Quad Speed Multimídia
- 21 softwares incluídos
- Acesso gratuito a Internet (30 dias, 1 hora/dia)
- 1 ano de garantia
- Suporte gratuito em todo o país, através do Apple Line (60 dias)

Produto disponível nos Distribuidores Autorizados Apple:
CompuSource 820-1112,
Officer 285-2400, Offshore 820-6441,
Supriserv 813-3777.



co do mundo copiar o Macintosh. isse conseguido.



American
Heritage.
Dicionário.



ClarisWorks 3.0.
Processador de texto,
planilha, desenho,
banco de dados,
comunicação e pintura
em um único aplicativo.



Expresso.
Agenda de
compromissos
e telefones.



MegaPhone.
Fax e telefone
no Macintosh.



Power Pete™.
Jogo de ação.



Virex. Antivírus,
o protetor do
seu computador.



Eric's Solitaire
Sample.
Paciência
eletrônica.



Mangia.
O livro de receitas de
seu Macintosh.



Fine Artist 1.0.
Pintura para
todas as idades.



Diversos Tours
que ensinam como
usar o seu novo
Macintosh.



WidgetWorkshop™.
O mago
das armadilhas
eletrônicas.



+10
Softwares, prontos
para você aproveitar
ao máximo
o melhor computador
do mercado.



Apple®

Apple Line 0800-12-9080

SUMÁRIO



Agora você pode encontrar PC Player também na Internet
www.pcplayer.com.br

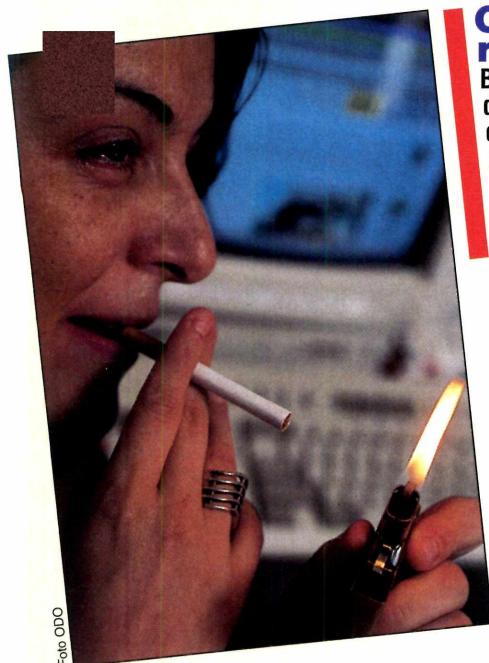
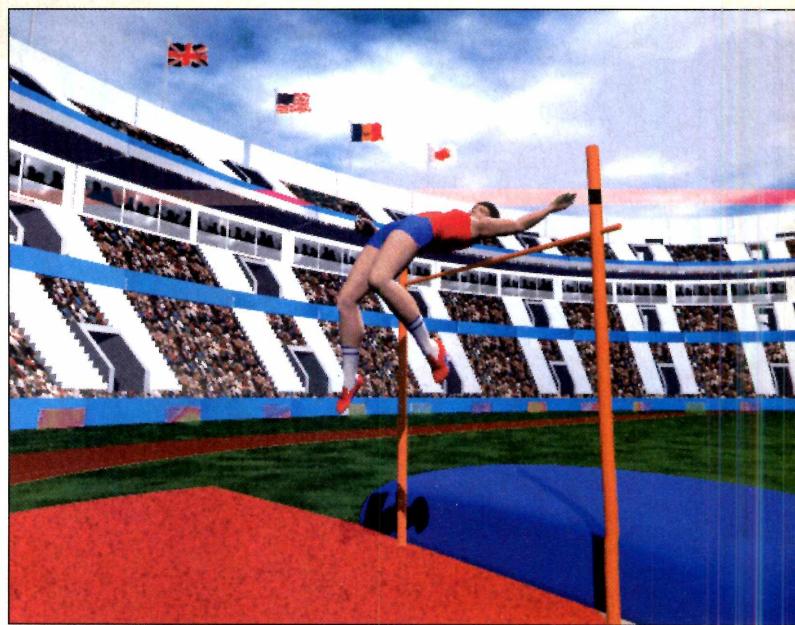


Foto: OOO

Caiu na rede
Barbara Gancia destila e-mails, compra em supermercados e trabalha pela Internet
Pág. 10

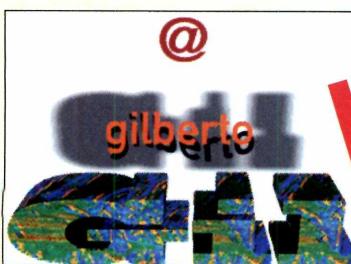


CAPA | Decathlon
Bruce Jenner conduz com espírito olímpico esse jogo para atletas de monitor
Pág. 22



CD mais fácil

Todas as manhas para instalar os demos de seu CD bem explicadinhas
Pág. 6



CyberGil
O baiano Gilberto mostra-se afinado com a tecnologia de informação e invade a Rede
Pág. 53



Jeito de cinema
Os monitores grandes mostram força para jogadores
Pág. 60

12 Antena

Preview da E3, a mais esperada feira de diversão eletrônica

14 Hardware

Aptiva K-45: um micro que faz bem aos ouvidos

16 Aplicativo

Painter 4.0 mostra todas as cores do arco-íris em efeitos especiais

18 Multimídia

Hollywood encontra o Vale do Silício, mas jogos fraquejam

48 Internet

Jogue a rede e pesque bons jogos de graça

56 PC Player Dicas

22 jogos simplificados para você

60 Guia de Compras

Monitores grandes: aumente a janela de seus jogos

62 Janela Virtual

Pirata do futuro embarca em canôa furada

Decathlon 22

Air Warrior 26

Shellshock 27

Rise 2: Resurrection 28

X-Wing Collector's CD 30

C&C: The Covert Operations 30

Extreme Rise of the Triad 31

Master Levels of DOOM II 31

Kingdom O'Magic 32

Foul Play: Mystery At

Awkward Manor 33

CyberJudas 33

Ripper 36

Virtual Chess 37

Connections 37

Advanced Tactical Fighters 38

Silent Thunder 2 39

Civilization 2 40

Warhammer: Shadow

the Horned Rat 42

Gearheads 43

Silent Hunter 44

EarthSiege 2 45

Marathon 46

International Tennis Open 46

System Shock 47

Outpost 47

JOGOS DESTA EDIÇÃO

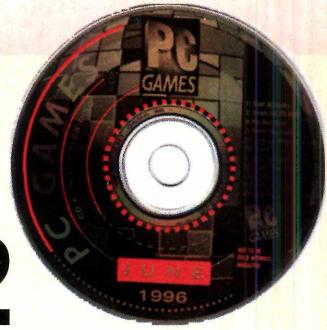
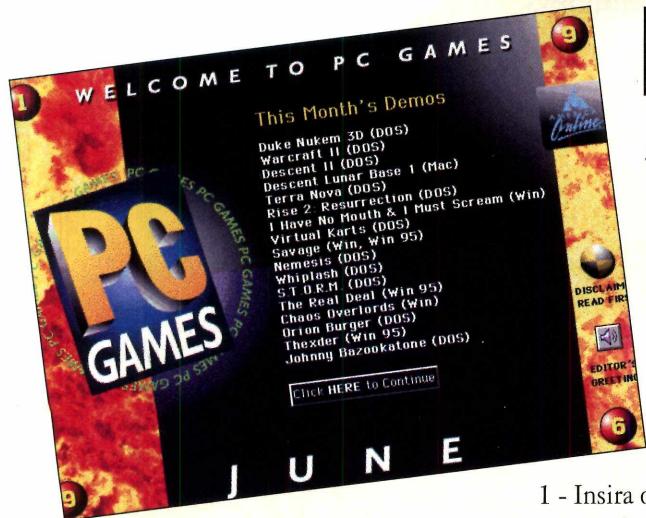
E **D** **ORIA**

E

gratificante ver o trabalho de uma equipe aguerrida como a de *PC Player* coroado. Nada melhor que o termômetro das bancas, pois ele mostra que estamos no caminho certo. É lógico que há pequenas correções de rota a serem feitas e já se pode sentir o resultado de algumas delas nessa edição. Vários leitores se ressentiram da ausência de maiores explicações sobre o CD que acompanha a revista. Nesta edição, fizemos uma ligação direta com nossa parceira americana e dissecamos o conteúdo da bolachinha digital em duas páginas. Por falar de nossa parceria com os gringos, saibam que *PC Entertainment (PCE)* mudou – para melhor, é claro. Primeiro, a revista deles trocou de nome para *PC Games (PCG)*, como os mais observadores devem ter notado no selinho em nossa capa. Também houve ajustes na área editorial e *PC Games* aumentou seu foco nos jogos. Em *PC Player* você continua encontrando todos os ingredientes de uma revista voltada para quem se diverte com o computador, e agora visualmente ainda mais bonita, graças ao trabalho de Helena Kantor. Verdadeiro colírio para olhos exauridos por monitores, a seção .Vip traz belas garotas que adotaram o mouse. O editor-assistente Fabio Pancheri assina a matéria de capa, um mergulho no mundo da boa forma digital, com o jogão *Decathlon*. Analisamos mais de 20 jogos, entre os gêneros ação, estratégia, aventura, simulador. Vai ser difícil escolher o que jogar. Os internautas vão delirar com incríveis sites de games, nos quais é possível acessar demos de primeira grandeza. Aliás, nas matérias sobre jogos, em que você encontra um endereço de Internet que em vários casos permite acesso direto a demos “jogáveis”. Fique esperto e jogue de graça! De graça, ainda há outro presentão de *PC Player*, o booklet, com o jogo *The Dig* até o final. O único problema é que o livretinho, por imperativos industriais, é impresso muito antes de termos o CD em mãos. Assim, não houve tempo de modificar a listagem de jogos do CD, que incluía *Flying Wings Over Europe*, e ele acabou ficando de fora de nosso CD-ROM. Para compensar, você, que está plugado na Internet, já pode nos dar a honra de recebê-lo em nosso site, onde o aguardam notícias, dicas e novidades quentíssimas. O endereço é www.pcplayer.com.br

Marcelo Morales

Instale e rode o CD de PC Player 2



Siga passo-a-passo as instruções abaixo. Você não deve ter problemas de instalação deste CD, desde que seu micro não apresente problemas de configuração e desempenho. Você sentirá falta de Flying Wings Over Europe, que não está presente por problemas de instalação

Usuários de Windows 95



1 - Ponha o CD no drive; 2 - Espere que o Win 95 inicie o CD. Instale clicando Start; 3 - Se você não usa o inicializador do Win 95, selecione a unidade do CD-ROM no ícone do desktop "Meu Computador" (My Computer) e clique Start; 4 - Selecione o demo do jogo escolhido; 5 - Se o demo for compatível com Win, você verá uma esfera cinza e azul onde se lê PC Play. Clique aí para instalar e jogar; 6 - Se for compatível com DOS, você verá uma esfera cinza e amarela onde se lê PC Install. Clique aí e veja as instruções de instalação em DOS; 7 - Se for compatível com Macintosh, você verá uma esfera cinza e verde onde se lê Mac Play.

Usuários de Windows 3.1



1 - Insira o CD; 2 - Vá ao "Gerenciador de Programas" (Program Manager) e selecione, no menu "arquivos" (File) o comando "executar" (Run); 3 - Escreva D:\Install (mude a unidade do CD-ROM se for outra); 4 - Selecione os demos dos jogos escolhidos; 5 - Se compatível com Win, selecione PC Play, instale e jogue.

Usuários do DOS

1 - Insira o CD; 2 - Este CD não pode ser instalado no DOS, mas é possível jogar os demos por fora do Windows (sem ver telas de apresentação). Basta selecionar a unidade do seu CD-ROM e o diretório do demo desejado e seguir as instruções.



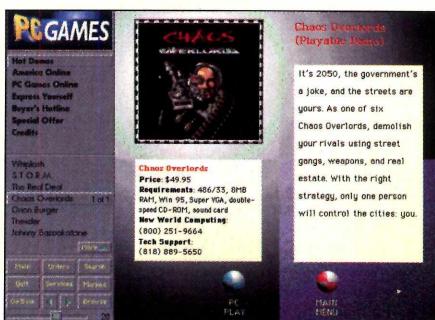
Usuários de Macintosh

1 - Coloque o CD no drive do seu CD-ROM; 2 - Espere aparecer o ícone do CD no desktop e clique duas vezes em cima dele para instalar. 3 - Para acessar a America Online clique o ícone Install AOL v2.6 w/Browser. Surgirá o ícone da própria AOL onde você deve clicar duas vezes.



No CD instalado, você tem

1 - Hot Demos: 17 demos para Win, Win95, DOS ou Mac 2 - Em America



Claro e auto-explicativo: o CD de PC Player

Online, você pode acessar essa grande rede comercial e de serviços americanos. Você pode entrar e navegar nesta opção. Mas deve ler todas as instruções da tela, pois o acesso custa dinheiro. Leia as regras comerciais e instruções desse link para não adquirir um serviço que não interessa. Se optar pela assinatura, precisará de cartão de crédito e dos códigos que estão no encarte do CD (Agreement Number e Serial Number).

3 - PC Games Online é um convite para que você visite o site da revista na Internet: www.pcentertainment.com

4 - Express Yourself mostra os endereços postal, eletrônico e telefônico de PCG.

5 - Buyer's Hotline lista as principais softwares dos games do CD e revista.

6 - Special Offer explica como assinar a PCG.

7 - Créditos:

Navegar no CD é simples. Basta clicar nos objetos, símbolos ou ícones da tela para ir adiante. Se você quer retornar, experimente Esc. O menu principal apresenta recursos como search (procura de elementos incluídos no CD), browse (mostra página por página, todas as telas do CD), go back (volta à página anterior), services (regula o volume e velocidade do browse), orders (página para emissão de pedidos de compra), main (vai para a tela principal) e quit (sai do CD).

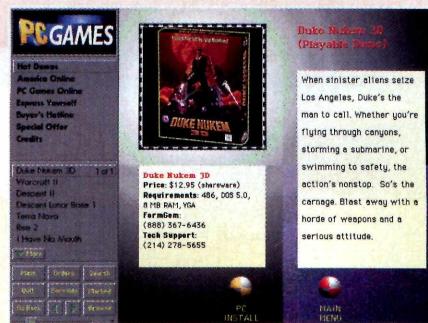
Como instalar os demos

Savage, The Real Deal, Chaos Overlords (compatível com Win 3.1 e Win 95) e Thexder (Win 95)

1 - Selecione o game desejado no menu de demos jogáveis; 2 - Clique em PC Play para instalar. 3 - Após a instalação, é aconselhável reiniciar o Windows.

I Have No Mouth & I Must Scream, Descent II, Terra Nova, Nemesis, Whiplash, S.T.O.R.M. e Orion Burger (compatível com DOS)

1 - Selecione o game no menu dos demos jogáveis; 2 - Leia as instruções de instalação, principalmente o diretório do CD onde está o jogo; 3 - Saia do Windows; 4 - Selecione a unidade do seu CD-



- Leia as instruções de instalação, principalmente o diretório do CD onde está o jogo; 3 - Saia do Windows; 4 - Selecione a unidade do seu CD-ROM; 5 - Dignite o diretório escolhido e dignite war2demo (Warcraft II), rise2 (Rise 2: Resurrection) ou johnny (Johnny Bazookatone) e dê Enter (Return). Obs.: o diretório de Rise2 é Acclaim.

Virtua Karts

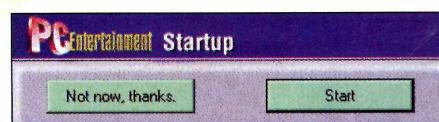
1 - Selecione-o no menu; 2 - Leia as instruções de instalação; 3 - Saia do Windows; 4 - Crie um diretório para Virtua Karts (Exemplo: vkarts); 5 - Selecione a unidade do seu CD-ROM; 6 - Dignite o diretório escolhido; 7 - Copie-o para o seu Hard Disk (Copy *.* c:\ Enter); 8 - Descompacte-o (Pkunzip -d vkdemoj.zip Enter); 9 - Dignite vkarts e pressione enter.

Duke Nukem 3D

1 - Crie um diretório Duke (no prompt do Dos, dignite md duke e pressione Enter); 2 - Copie todos os arquivos do diretório D:\dunuk3d\duke3d para este diretório Duke (copy d:\dunuk3d\duke3d*.* c:\duke Enter); 3 - No diretório duke, dignite setup e dê Enter; 4 - Siga as instruções da tela para concluir a instalação.

Descent Lunar Base 1

1 - Após instalar o CD, o usuário de Macintosh verá o ícone do demo de Descent. Clique duas vezes nele para jogar uma versão demo shareware.



Jogos para Mac também fazem parte do cardápio de nosso CD-ROM

ROM (normalmente é D:; mude a unidade do seu CD-ROM se for outra); 5 - Dignite o diretório escolhido, dignite install e dê enter (Return).

Obs.: o demo de I Have no Mouth & I Must Scream pode gerar problemas, demorar ou mesmo não terminar corretamente. Isso se deve a problemas em alguns arquivos de gravação gerados pela empresa americana que produziu o CD. Assim, haverá uma segunda versão do demo em agosto.

Obs.: o diretório de Terra Nova é Lookglas e o de S.T.O.R.M. é Amersoft.

Warcraft II, Rise 2: Resurrection e Johnny Bazookatone

1 - Selecione o game no menu dos demos jogáveis (o de Warcraft II é Blizzard); 2

Configuração mínima dos jogos

Chaos Overlords (jogável)

New World Computing

Hardware: 486/33, 8 MB

RAM, Win 95, SVGA, CD-ROM de dupla, placa de som

Preço: US\$ 49,95

Descent Lunar Base 1

(jogável)

MacPlay

Hardware: Power Mac com 256 cores, 7 MB de HD livre

Preço: US\$ 49,95

Descent II (jogável)

Sierra

Hardware: 486/66, 8 MB

RAM, Windows 95, SVGA, placa de som

Preço: US\$ 44,95

I Have No Mouth, and I Must Scream (jogável)

MicroProse Software

Hardware: 486/66, 8 MB

RAM, SVGA, mouse, placa de som

Preço: US\$ 49,95

The Real Deal (jogável)

Mindscape

Hardware: 486/66, 8 MB

RAM, Windows 3.x ou 95, SVGA, CD-ROM de dupla, mouse, placa de som

Preço: US\$ 30

Johnny Bazookatone

(jogável)

U.S. Gold

Hardware: 486/66, 8 MB

RAM, DOS 6.0 ou Win 95, SVGA, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som

Preço: US\$ 49,95

Warcraft II: Tides of Darkness (jogável)

Blizzard Entertainment

Hardware: 486/33, 8 MB

RAM, DOS 5.0 ou superior, Windows 95, SVGA, CD-ROM de dupla velocidade

Preço: US\$ 50

Orion Burger (jogável)

Sanctuary Woods Multimedia

Hardware: 486, 8 MB RAM, DOS 5.0, SVGA, CD-ROM de dupla velocidade, mouse, placa de som

Preço: US\$ 44,99

Terra Nova (jogável)

Looking Glass Technologies

Hardware: Pentium 60 MHz, 8 MB RAM, DOS 5.0 ou superior, SVGA, CD-ROM de dupla velocidade

Preço: US\$ 59,95

Whiplash (jogável)

Interplay Production

Hardware: 486/66, 8 MB

RAM, DOS 5.0, VGA, CD-ROM de dupla velocidade

Preço: US\$ 49,95

Rise 2: Resurrection (jogável)

(jogável)

Acclaim Entertainment

Hardware: 486DX 33 MHz, 4 MB RAM, DOS 5.0 ou Win 95, VGA

Preço: US\$ 54,95

S.T.O.R.M. (jogável)

American Softworks

Corporation

Hardware: 486DX266 MHz, 8 MB RAM, DOS 6.0 ou superior, SVGA, CD-ROM de dupla velocidade

Preço: US\$ 59,95

Savage (jogável)

Discovery Channel

Hardware: 486DX 66 MHz, 8 MB RAM, Win 3.1/Win 95, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som

Preço: US\$ 39,95

Papo bit

Olá! Nossa primeira edição emplacou e vocês, leitores, são os responsáveis por este sucesso.

Assim, só nos resta retribuir à altura:

críticas e sugestões – corretíssimas e construtivas – que recebemos em suas cartas, e-mail e fax foram ouvidas e atendidas neste número. A principal delas diz respeito ao CD: se em nosso primeiro número não falamos do brinde nas páginas editoriais, dessa vez detalhamos o passo-a-passo e a configuração mínima necessária para cada demo. Atendemos também as solicitações de games detonados: o booklet de The Dig está aí, super bem feito, impresso no Canadá e tudo. Não deixamos de rechear nossas seções com matérias de enorme interesse: problemas de memória, teste com o badalado Aptiva, o polêmico casamento entre cinema e games e muito mais, além – é claro! – de jogos, muitos jogos. A cereja do nosso pudim é o .VIP (ponto vip) desse mês: em vez de uma, temos quatro gatas mostrando do que são capazes com um monitor diante dos olhos. Mas não paramos ainda: se você, leitor, já gostava de usar e abusar do nosso e-mail (continue!), pode comemorar. Nossa sítio na Internet está no ar, disponibilizando mais informações além daquelas que já estão na revista. Melhor do que isso só em dobro! Divirta-se e até a próxima!!

Betto D'Eiboux
Editor-Chefe

betto@netalpha.com.br



jogos e programas. Queria saber se vocês têm assinatura.

Eduardo Silva

gomes@conex.com.br

• Valeu, Eduardo, continue com a gente. *PC Player* ainda não tem assinaturas, mas fique atento que nos próximos meses este serviço será disponibilizado, ok?

Aluguel de CD-ROM

Caros, gostei muito da *PC Player*, a melhor revista do gênero no Brasil. Tenho algumas perguntas. Em Belo Horizonte já existem umas 10 locadoras de CD-ROM. Isso é legal? Desejo saber também qual é a taxa de importação para CDs encomendados pelo correio. Obrigado e boa sorte com a nova revista.

Leonardo Carnaval Furtado
studioa@africanet.com.br

• Obrigado pela força, Leo. Olha, as locadoras são legais sim. É ótimo poder testar um game para ter certeza se deve comprá-lo ou não, não é mesmo? Além disso, a maioria dos jogos só pode ser rodada com o CD no drive do micro, o que inviabiliza a pirataria, certo? Os valores de importação variam da quantidade de CDs e de onde você pretende importá-los. Mas, por exemplo, um CD, de Miami, poderá lhe custar, em média, cerca de US\$10 de taxa de importação.

Parabéns

Foi com grande satisfação que recebemos a notícia da chegada de mais uma publicação da Editora Nova Cultural. Temos certeza de que *PC Player* será um grande sucesso! Parabéns a toda a equipe pela iniciativa que contribuirá ainda mais para o crescimento do setor.

Um abraço,
Paulo Milliet Roque
Presidente
Brasoft Produtos de
Informática Ltda.

Siiiiim!

Venho parabenizar os pela revista, que está ótima! Essa foi a primeira revista deste estilo (games, multimídia etc) que eu li

toda, de cabo a rabo!

Sem falar nos jogos do CD, que são maravilhosos! Aproveito para tirar uma dúvida: a revista vai vir sempre com um CD de games? (SIM, POR FAVOR, DIGAM SIIIIIM!).

Henrique Miranda
hmiranda@manga.secom.ufpa.br



• Pode ficar sossegado, Henrique. Todo mês você ganhará um CD de games em *PC Player*. As suas sugestões foram anotadas. Valeu!

Assinatura

Gostei muito da revista, deixa o cara bem informado sobre os últimos lançamentos de

Macmaníacos

Finalmente uma editora e uma revista se lembraram de quem tem Mac, sem precisar implorar. Em primeiro lugar agradeço a atenção de vocês com aquilo que ainda é um nicho de usuários aqui no Brasil. Em segundo, parabenizo pela qualidade da revista e pelos artigos e softs dedicados à maçã.

Parabéns e obrigado (até que enfim alguém no Brasil lembrou de nós!).

Carlos Alberto Rey
carey@u-netsys

• Pois é, Carlos, nas páginas de PC Player Macmaníacos sempre terão vez. Seja em jogos, seja em matérias sobre hardware, software ou multimídia. Confira nesta e nas edições seguintes!

Ritmo de Mercosul!

Hola! Les escribo desde Paraguay, mi nombre es Diego Cantanero y tengo 15 años. Quiero que sepan que me encanta su revista, esta espetacular (especialmente Luciana Vendramini) :-) El CD que trae es buenísimo! y el contenido de la revista es simplesmente excelente! Les deseo mucha suerte y éxito, que seguro van a tener si siguen así.

Saludos

Diego

smashing@ecsalink.tfnet.org

• PC Player não deixa barato, cruza fronteiras e não perde o rebolado. Muchas gracias, Diego!!!

Clube

O Games Show Computer é um clube sobre games e informática que traz, todo mês, um jornalzinho com várias dicas de jogos, novidades no mundo da informática, dicas de operações no micro e pesquisas de opinião. Mande duas fotos 3X4 e R\$2 e você será mais um associado. O endereço é rua Maranhão, 373, apto. 103, Pituba, CEP 41830-260, Salvador, BA. e-mail: celo@quasar.com.br

Falha Nossa...

Ao final da produção do primeiro número, alguns colaboradores não ganharam seus merecidos créditos. Anote aí: a ilustração de capa foi obra do estúdio Banana Digital; a ilustração da seção Janela Virtual foi feita pela Macé e no VIP da Luciana Vendramini colaborou Andrea de Paula, da Agência Dizanza.

Está sentindo vontade de falar alguma coisa, desabafar, meter a boca no trombone? Faça isso! Coloque suas dúvidas, angústias, ansiedades e o que mais você quiser em uma carta, e-mail ou fax e mande pra nós: Cartas para o Editor, Revista PC Player, Caixa Postal 9442, CEP 01050-970, São Paulo, SP. Fax: (011) 282-7003. E-mail: betto@netalpha.com.br

Pintou um problema na sua máquina, ou no game, ou ainda no programa que você instalou e rolou uma deprê brava. Relaxe! Mande sua dúvida para PC Player e nós o ajudaremos a resolver seus problemas.

Warbirds

Comprei o Win95 e estou com uma dúvida no game WarBirds: quais são os comandos para pilotar o avião?

João Marcus Lignani

lignani@acesso.com.br

• Moleza, João! Você tem os arquivos em seu jogo e nem sabe. É muito simples, anota aí: após instalar o game, você encontrará um arquivo chamado ON-Line Help. Clique nele e aparecerá a tela Help Topics: WarBirds Help. Aí, entre na opção Contents e depois na Keyboard & Command Reference. Na sequência aparecem quatro arquivos com todos os comandos do jogo. Bastará imprimi-los para ter seu guia de pilotagem, ok?

Ícones

Eu disponho de 1030 arquivos de ícones para mudar o ambiente do Windows 95. Eu mudei muitos dos ícones do Windows, mas os do Painel de Controle eu não estou conseguindo. Além disso, tenho instalado o Microsoft Plus! Sem ele eu também não conseguia mudar os ícones do Desktop. Gostaria de saber como eu faço para mudar os ícones do Painel de Controle e do Desktop; e porque os ícones do Painel de Controle não têm a opção Propriedades.

Angelo Antônio F. de Andrade

angelo@africanet.com.br

• Quantos ícones, bem, Antônio! Vamos lá. Os ícones do Painel de Controle são arquivos com a terminação .CPL e estão dentro do diretório windows/system. Como esses arquivos fazem parte do sistema do Windows, não convém mexer neles. Quanto ao resto, as mudanças são perfeitamente possíveis. O jeito mais fácil é através do programa Microangelo (ver PCP 1). Com o Engineer você conseguirá trocar os ícones do menu Iniciar, das Pastas, Drives e Desktop.

Também é possível eliminar aquela setinha que acompanha os "atalhos".

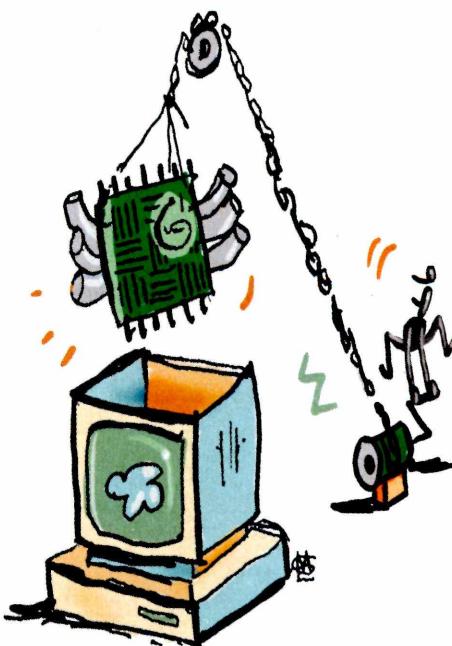
Mechwarrior 2

A revista está muito boa, os demos são ótimos e vou colecionar. Estou escrevendo porque quando tento instalar este game (mesmo com o boot disk) aparece a mensagem de erro. No computador do meu amigo, igual ao meu, funcionou!

Leandro D. Gomes

tiao@brnet.com.br

• Sabe, Leandro, são duas as possibilidades: ou seu micro está com arquivos de sistema em conflito e isso pode estar gerando o erro que você falou, ou então há cruzamento de dados gravados. Nada que o Scandisk – santo remédio – não resolva. Embora você não tenha mencionado, verifique também a quantas anda a memória residente do seu micro. O Mechwarrior 2 pode estar precisando de um pouco mais de memória para rodar. E não deixe de ler a matéria da seção Upgrade sobre Memórias (páginas 54-55).



Sem medo do mouse

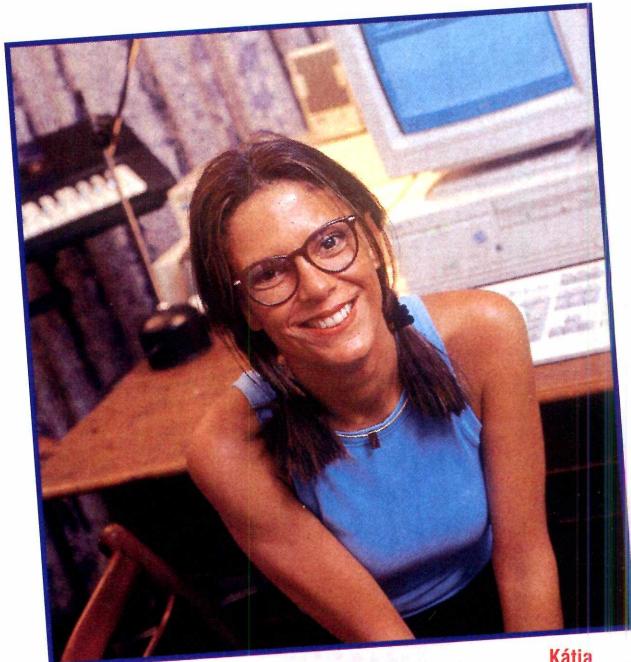
Trabalho, lazer, consumo, aspirações literárias: tudo é motivo para elas terem um computador em suas vidas

Do "branquinho" a escalas de gravação em Excel

Parece que ela é mais um rostinho bonito adornando os programas de TV. Engano redondo! Para começar, Sônia Francine não foi sempre VJ (vídeo-jóquei). Ela entrou na Produção da MTV como estagiária e trabalhou até ser convidada para um teste diante das câmeras. Mas Soninha não largou as antigas funções e hoje divide o tempo entre Coordenadora de Produção e VJ. Para dar conta de tudo, pilota um Mac Performa 630 CD. "No começo, usava uma máquina de escrever e, quando errava tinha que apagar, usar 'branquinho'", diverte-se!! Com o micro ela usa o Excel para elaborar escalas de

gravação dos VJ's e se comunica, mas games só em casa!

Soninha: "se sobra tempo para joguinho, prefiro ir embora..."



Kátia

Maranhão tinha medo de micros:
"Achava que iam me dominar. Depois me apaixonei"

Do outro lado da telinha

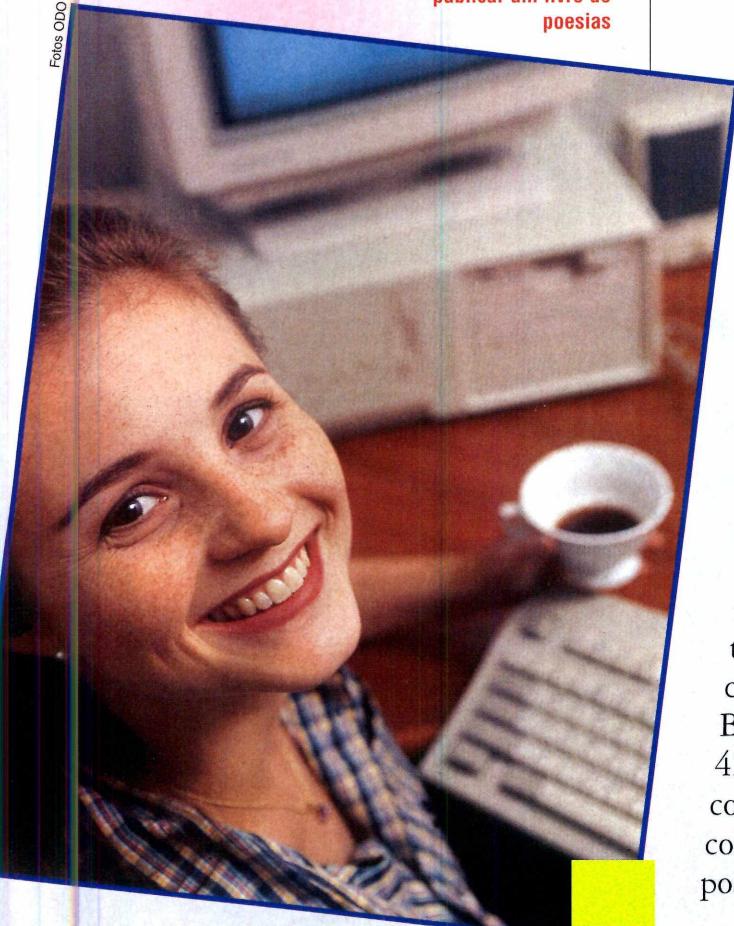
Ela é doida por uma telinha. Kátia Maranhão já foi parceira de Bussunda & Cia, no programa *Casseta & Planeta* (Globo). Também apresentou o *Programa de Domingo* (Manchete). De olho na carreira e de volta de viagem aos Estados Unidos, Kátia está se preparando para começar um curso de direção de documentários na Itália e vai gravar um programa sobre os bastidores das Olimpíadas de Atlanta. De quebra, ela ainda encontra tempo para escrever, passar fax para os amigos e fazer cursos de línguas. E tudo no computador! Hoje, ela tem um 486 DX2 66 mas resistiu bravamente ao progresso da informática, pois "tinha medo de ser dominada pela máquina". Kátia também abusa do "Triple Play Plus", curso de inglês em CD-ROM. "Com o microfone treino a pronúncia correta", explica.

Hoje, poesias – amanhã, controle das finanças

A atriz da novela do SBT *Antônio Alves, Taxista*, Daniela Camargo tem um fraco pelo verso e pela prosa, quem diria. Ela é dona de um computador 486 DX2 66 4Mb RAM, comprado, a conselho do irmão, numa viagem ao país da Disneylândia. Hoje, todo dia antes de dormir, a doce Daniela se entrega à redação de romances e poemas no micro: "tenho muitas idéias que gravo para depois escrever". Para aproveitar as comodidades do equipamento, a atriz está preocupada em instalar logo o on-line do banco. "Odeio ir ao banco", reclama a versejadora, para azar do caixa.

Daniela Camargo pretende publicar um livro de poesias

Fotos: ODO



Barbara Gancia e seu micro com dois modems:
"ele não deve ser normal"

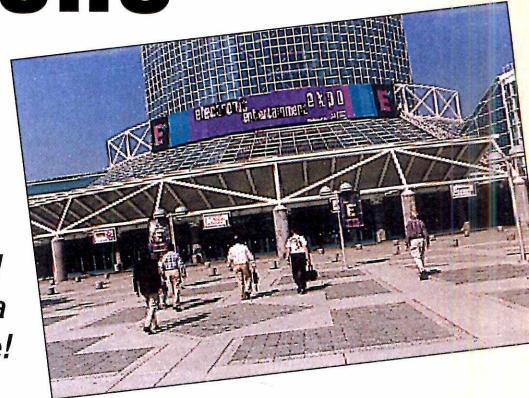
E-mail com resposta

A espirituosa colunista do jornal *Folha de S. Paulo* não é só consultora de esquizofrênicos e desajustados em geral, ela é adepta de computadores. Não sai de casa nem para fazer compras. "Faço pelo micro". Jornalista há 13 anos, seu dia-a-dia é quase cibernetico: "acordo, leio o jornal e ligo o computador. Leio e respondo todos os e-mails e, depois, ao trabalho! Lá pelas 15hs ligo a TV na CNN e continuo trabalhando até 18-19h". É, Bárbara é uma daquelas pessoas que já não precisa ir ao escritório para trabalhar. Ela escreve as matérias em casa e passa para a redação via modem. Barbara utiliza um Compaq Presario 425 e não se aborrece com a numerosa correspondência de seus leitores: "se coloco meu endereço na coluna, não posso deixar de responder", admite.

COLABORARAM: Andreia de Paula (Agência DIZANZA) e Bento Abreu (MTV)

E3: fronteira tecno

Los Angeles, Califórnia, 16, 17 e 18 de maio. No L.A. Convention Center, palco da maior feira de entretenimento eletrônico do Ocidente, rola a E3 (Electronic Entertainment Expo). Fechada ao público em geral, ainda assim os 350 estandes que abrigam esse segmento devem receber 40 mil pessoas. A próxima edição de PC Player terá uma cobertura completa do evento. Pluguem-se!



Império vs. Rebeldes: X-Wing vs TIE Fighter

chega às prateleiras no final do ano, para oito jogadores. O segundo Dark Forces, Jedi Knight, sai em 97. A Domark lança para Win 95 Terracide, oito jogadores. A empresa lança também Total Mayhem, pancadaria para até oito jogadores. Terracide sai até outubro e Total Mayhem em maio de 97.

■ Action Muitos jogando

Jogos de ação têm o coração das pranchetas eletrônicas de desenvolvimento das softhouses. Este ano a grande novidade serão os jogos multiplayer. A Lucas Arts vai tirar da cartola X-Wing vs. TIE Fighter: A Star Wars Multiplayer Experience e Jedi Knight: Dark Forces II. O primeiro

DeathDrome é a pedida da Viacom New Media para o fim do ano – também multiplayer. Em outubro deve sair Cyberthug, da MGM Interactive, baseado no filme Fled (ainda sem tradução), da mesma empresa. Nele, até oito jogadores se defrontam com um hacker.

■ Adventure A hora das estrelas

A indústria do gênero quer impulsionar seus títulos com atores e atrizes – embora entre eles não haja nenhum nome popular, ao menos em terras brasileiras. Um exemplo é The Elk Moon Murder, da Activision, com a atriz britânica Amanda Donohoe (As Loucuras do Rei George), e explora a vertente do suspense e do mistério. Vídeo interativo, deve sair em setembro. A Philips, na mesma tendência, arquiteta Voyeur II. Contando com Jennifer O'Neill e Dennis Weaver, o game propõe a solução de um assassinato,

■ Adventure/Action HQ, TV, cinema, livros...

Grandes títulos vinculados a obras de sucesso em outra mídia. Exemplo é Star Trek: Generations, da Spectrum Holobyte. Está prometido para o próximo Natal, para Win 95. A Viacom prepara Snow Crash, baseado no livro best-seller de mesmo título, de Neal Stephenson. Um vírus se espalha pelo mundo on-line. Em setembro nas lojas. Impedir catástrofe em rede também é o objetivo de Surf & Destroy, da Grolier's, outubro.

E, dos quadrinhos, desponta no horizonte Marvel 2099, parceria entre a Marvel Comics e

Mandscape. É preciso livrar um planeta já devidamente castigado por guerras químicas (que originaram

mutantes, super-humanos e aliens) da perdição irreversível nas mãos do super-vilão Anthony Herod. O jogador terá a ajuda de seus heróis prediletos como Homem-Aranha, Hulk, os X-Men para levar a cabo sua tarefa.



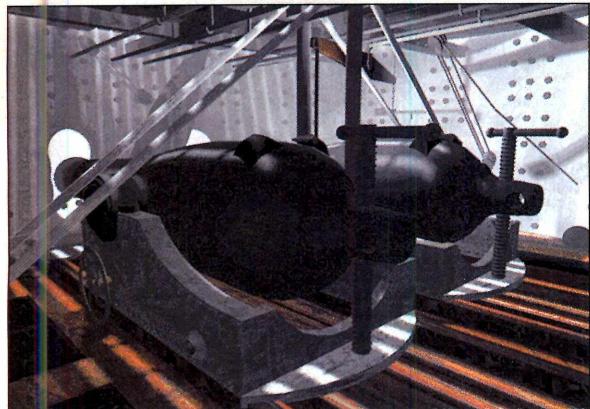
Snow Crash: vírus on-line

entre sexo, violência e muitas charadas, setembro. A Tribeca Interactive, do touro indomável Robert de Niro, lança 9 game baseado em gráficos renderizados a partir de 900 telas em acrílico. A voz da guia Isadora será de Cher. O Titanic é cenário e dá nome a jogo ambientado na Primeira Guerra Mundial. Sai até outubro e é assinado pela GTE Interactive.

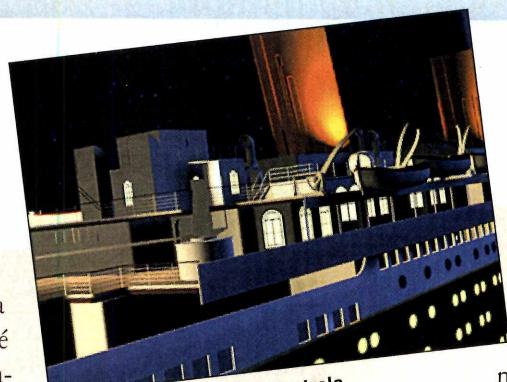
Estratégia e simulação

No campo de batalhas

A guerra civil americana virou musa da estação estratégica. Em *Battle of Ironclads* (Grolier Interactive, lançamento para setembro) tudo rola nas águas e remete a uma batalha histórica. Para Win 3.1 e 95 sai *Battleground 4: Shiloh*, da Empire Interactive, empresa que vai lançar uma série baseada na derrocada do sul escravagista americano. A idéia é lançar jogos calcados nos episódios mais marcantes do conflito. Este game revisita o ataque surpresa dos confederados às forças sulistas em Virginia. A mesma companhia, a Empire, lança, também este mês, *The Civil War: The Civil War: Master Player's Edition*. Mas nem só de guerra de americano vive o gênero simulação e estratégia. *Besieged* (Grolier, sem previsão de lançamento) levará o jogador à Europa medieval, onde será preciso construir um castelo tipo fortaleza e prevenir futuros ataques e cercos. A Segunda Guerra inspira *Over The Reich* (Avalon Hills, agosto, Win 95), em que você pode comandar um esquadrão inglês, americano ou alemão sobre os céus germânicos.



A guerra civil americana no mar: *Battle of Ironclad*, da Grolier



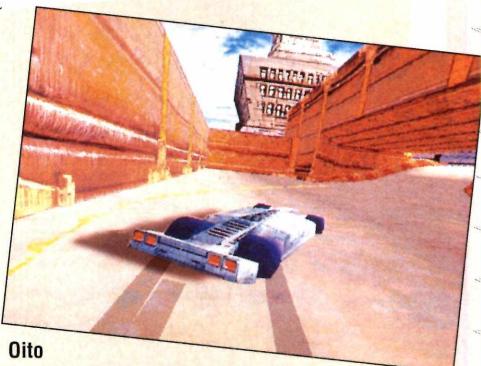
Titanic: transatlântico é a estrela

Fly & Drive

Veículos virtuais

Muita troca de artilharia entre os helicópteros de Domark (AH-64A, 1997), Interactive Magic (Hind, maio) e Origin (Longbow, junho) será uma das grandes pedidas no gênero Fly & Drive. Quem pretende pilotar um F-16 também terá mais de uma opção, com *F-16 Fighting Falcon* (I-Magic, setembro) e *Falcon 4.0* (Spectrum, 1997). O último rodará no Win 95 e promete novidades na área da inteligência artificial. Para PowerMac e PC sairá em novembro *Flying Nightmares 2*, multiplayer. Quem gosta de corridas vai se deliciar com a chegada em 1997 de *Vette*, da Spectrum, no qual você disputará grandes rachas pelas ruas de São Francisco contra modelões bem exóticos.

Para a turma da carga pesada, a Microsoft prepara, para setembro, Win 95 (é lógico), o detonante *Monster Truck Madness*. Na área futurista a pedida a partir de outubro será *POD*, corrida com carros incríveis por doze pistas. Até oito jogadores poderão se enfrentar via rede nesse título da Ubi Soft.



Oito jogadores vão poder decidir quem é o mais rápido em *POD*

Sports

Donos da bola

Os principais lançamentos na área esportiva são dos donos da bola, as disputas tipicamente americanas. O futebol de bola oval terá, em setembro, ABC's *Monday Night Football*, da Spectrum Holobyte e da rede de TV ABC. O baseball, o basquete e o golfe também serão lembrados. Na seção jogos olímpicos, pinta *Olympic Summer Games* (fruto da associação entre U.S. Gold e I-Magic, ainda este mês). Veja *Decathlon*, também no embalo das Olimpíadas, na página 22.



As Olimpíadas não poderiam faltar

IBM Aptiva K-45**À prova de curioso**

Destaques da máquina são parte sonora, digna de músicos, periféricos e disquete que recupera configuração original

Avaliar um computador é complicado. As empresas que fabricam essas máquinas gastam anos desenvolvendo-as, investem milhões em pesquisas e, então, chega o dia em que um jornalista avalia tudo e pode jogar um monte de terra sobre anos de esforço. Ciente da responsabilidade e de mãos dadas com a isenção, esta matéria visa pesar os prós e contras de um Aptiva K-45 que ficou internado na redação de *PC Player* por 15 dias e que acabou entrando no batente. Nada

melhor para um teste. Aqui se enxerga a máquina com olhos de usuário, o cliente final, e não como o engenheiro de computação.

Há boas e más notícias: a boa é que o Aptiva passou no teste e sobreviveu

O Aptiva K-45 ficou 15 dias na redação, atendeu telefone, mostrou bom ferramental e agradou

até à curiosidade do editor, que foi fundo nas entranhas do micro, chegando a alterar drives de som. O fato é que uma dessas alterações travou o micro e ele passou a ligar só no Modo de Segurança. Um telefonema para o Suporte da IBM e tudo se resolveu. A linha Aptiva dispõe, entre suas Ferramentas de Sistema, uma chamada Disquete de Recuperação. Bastou colocar um disquete de 3 1/2 no drive A: e o CD do sistema no drive do CD-ROM e assistir. Em pouco mais de 20 minutos tudo voltou ao normal. Fora arquivos novos e trabalhos salvos que fossem diferentes da configuração original. Foi como se a Winchester fosse formatada e todos os programas reinstalados do zero.

Mas isso foi o de menos, já que o Aptiva era "mais um" micro na redação e poucos originais de arquivos importantes ficaram na sua Winchester. Talvez esse problema

gerasse um estrago de grandes proporções em um escritório em que ele fosse a única máquina.

Antes e após este incidente o K-45 teve um desempenho muito bom. A instalação foi simples, com cada cabo tendo sua conexão bem sinalizada e praticamente exclusiva. Foi desembalar, encaixar e ligar e tudo funcionou. O micro já começou a se auto-instalar, fez algumas perguntas e iniciou o Tutorial. Este está bonito, claro, agradável e com um colorido divertido.



Seu grande destaque é o som. Provido de dois alto-falantes de 30 Watts cada, não resistimos a tentação de elevar sua qualidade de som ao máximo (44.100 Hz; 16 bit; Stéreo; 172 KB/s) e fazer a mesma

coisa com o volume: não se ouviu um chiado, uma única distorção. O som de jogos também foi gratificante. Afastamos as caixas e posicionamô-las apontadas para o jogador e a sensação e o envolvimento foram fascinantes. Nesse aspecto o micro aponta para duas aplicações nas quais se sai muito bem: para músicos e entusiastas de games de computador. Pena que o microfone não está à altura. Com design duvidoso, sua haste rígida não facilita as coisas. Além disso pega muito ar quando se fala e sua base poderia ser um pouco mais pesada para ele não cair tanto.

Outro detalhe curioso é a tampa frontal da máquina. Ela é bonita, discreta e proporciona um visual com estilo, já que esconde a cara dos drives. Mas cuidado para não fechá-la e, distraidamente, tentar trocar seu CD de áudio utilizando os controles do CD Player na tela. O efeito será parecido com o de colocar seu cartão do banco no caixa eletrônico e retirá-lo quando ele começa a entrar: trava!

O desempenho dos programas é bom. Utilizamos 70% dos softwares que vêm da fábrica e ele trabalhou rápido mesmo em ambiente multi-tarefa. O Operator funciona perfeitamente. Chegamos a ligar no final de semana para a redação e ele atendeu a ligação, monitorou a secretaria eletrônica e gravou o recado. Perfeito! O que é estranho foi a presença de alguns softwares antigos no pacote. O Atlas brasileiro não sabe nem da existência do Estado do Tocantins! Tanto visualmente quanto por seus conteúdos, há softwares que nem precisavam pesar na caixa. Imagina-se que não encareçam o preço. Além do bom funcionamento

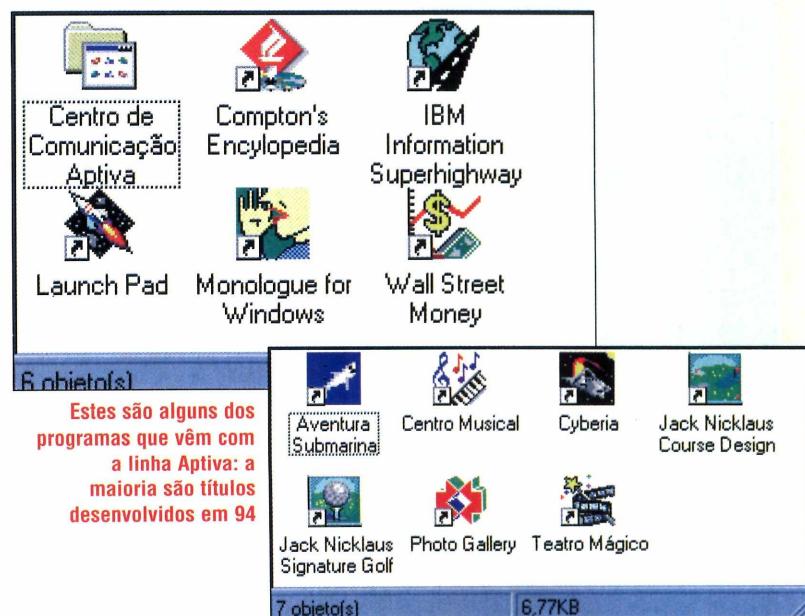


do Operator (é de 94) outro destaque dos softwares é o pacote da Lotus. Funcional, completo e útil para o SOHO.

Os periféricos estão excelentes. Mouse, teclado e monitor funcionaram

muito bem. O mouse é preciso, veloz e tem deslizamento suave. Mouse se testa como amortecedor de carro: segure-o de pé e dê uma sacudidela. Se a esfera tremer muito pode comprar outro. O teclado é dos melhores do mercado, com bom molejo das teclas e inclinação adequada. Seu visual é de vanguarda, com linhas arredondadas. O monitor é fora de questão. Seus controles são precisos, sensíveis e de fácil acesso, além de combinarem com a estética geral do conjunto. Pena não ter tela plana. Seria perfeito!

O Aptiva K-45 saiu-se bem quando solicitado e apresentou performance e características típicas de uma máquina média (sai de fábrica só com 8 Mb RAM), com qualidade operacional e poder de reversão em situações adversas. E é essa a facilidade que o usuário deseja.



IBM Aptiva 2144 K-45

Pentium 100 Mhz, 8Mb RAM (expansível até 128), 1.2 Gb HD, Kit Multimedia Quad Speed, Modem 28.8 Kbps (c/ secr. Eletrônica e viva voz), Windows 95 (português), Woks 4.0 (português), Lotus Smartsuite 3.1, monitor 14" 0.28 dot pitch, Placa de vídeo 1 Mb, Alto-Falantes de 30 Watts, Microfone, Estrutura Desktop.

Preço Médio: R\$ 3,6 mil



Fractal PAINTER 4.0

Efeitos novos são o destaque

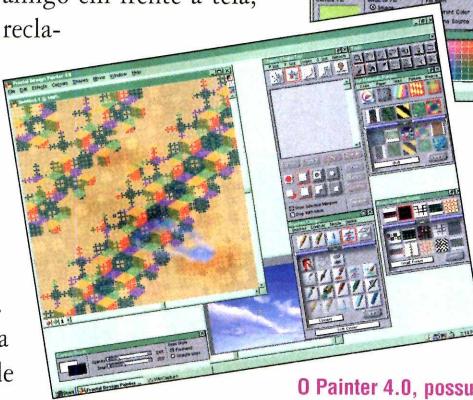
Por Fabio Pancheri

Mosaic, Tesselation e acesso à rede abrem novas janelas para computação gráfica em micro 32 bits

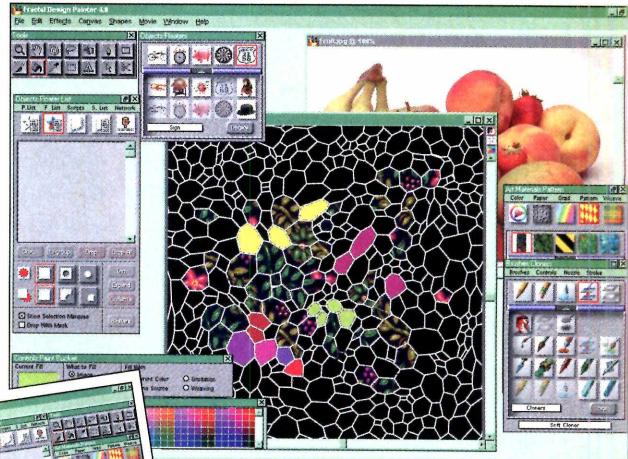
Passa mês, passa ano e os programas para computador vão se tornando cada vez mais espertinhos. No dia-a-dia, aprendem com seu amigo em frente à tela, escutando suas necessidades e reclamações e a exemplo do líquido estocado nas vinícolas, melhoram com o tempo. Ganham novos sobrenomes: 1.0, 1.2, 2.0.... Cada novo relançamento traz novos truques, ferramentas e opções junto a sua bagagem. Nenhum programa escapa dessa regra. A versão 4.0 de Painter, da Fractal Designer, não poderia ser exceção.

O mais respeitado programa de pintura chega ao 32 bits cheio de surpresas: ferramentas para a criação de mosaicos e opção multi-usuário para trabalhos via rede. Também há mudanças na interface gráfica. A grande variedade de ferramentas continua presente: vários tipos de pincéis, giz de cera, carvão, água etc. Tudo o que é necessário para qualquer um que tenha criatividade e interesse dar vida a pequenas obras-primas.

Além de talento, é preciso paciência. O Painter 4.0 não é fácil. Diferente de CorelXARA (PC Player 1), leva-se tempo para dominar todas as ferramentas que ele oferece. Mesmo quem já trabalhou com a versão anterior, pode encontrar dificuldade com os novos recursos.



O Painter 4.0, possui vários padrões já definidos para você não perder tempo na criação. Há também animações que ensinam alguns truques passo a passo



O *tesselation* e o *mosaic* são as vedetes dessa nova edição. Um par de asas para você alçar grandes vôos e trazer para tela do micro toda a sua imaginação

Quem se amarra em efeitos especiais, vai perder o dia criando mosaicos. Ao selecionar *make mosaic*, o Painter cria um reboco (*grout*) em um área de tamanho e cor pré-definidos pelo usuário.

Você pode então pintar os ladrilhos; definir seu tamanho, aparência e como deve ser a emenda entre as peças; e ainda de que modo esses atributos podem variar. Quando você pinta os ladrilhos, o programa calcula como eles deverão se encaixar.

Pode-se pintar cada ladrilho separadamente ou usar o mosaic em conjunto com a ferramenta clone para levar uma imagem já existente para dentro do mosaico. É possível também usar *fill selection* para gerar um mosaico a partir de uma imagem base. Depois, basta dar um toque pessoal retocando um ou mais ladrilhos. A ferramenta *tesselation*, variante do *mosaic*, permite que você crie mosaicos com polígonos, definidos ou aleatórios.

O Painter agora incorpora a tecnologia de formas da Fractal Design, que permite importar objetos e recortes PostScript (EPS) para você mixar com os layers de sua imagem.

Outra novidade foi feita sob medida para os criadores de páginas de Internet. Você pode "atavar" os URLs

Fractal Design PAINTER 4.0



Fractal Design Corporation

E-mail: cs@fractal.com

Plataforma: Win 95, Win NT, Mac

Preço: US\$ 549,00
US\$ 129,00 (atualização)

Prós: permite trabalhos via Internet, criação de mosaicos e ampla variedade de ferramentas.

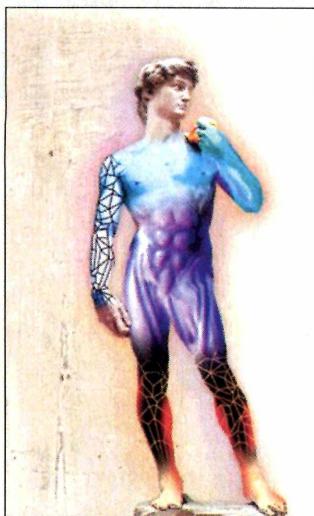
Contras: complexidade do programa, excesso de barras de ferramentas, preço.

(endereços da Net) junto às seleções. Como no Netscape 2.0 Gold, que mantém os links dos arquivos GIF ou JPG quando você salva uma página, o Painter dá a opção de enviar o URL para um arquivo .MAP associado à imagem. Concluindo: ficou fácil criar desenhos e fundos e levá-los para a Internet.

E já que se falou da grande rede, você pode agora colaborar em um trabalho em grupo através de qualquer conexão LAN ou TCP/IP. Funciona da seguinte forma: quando alguém do seu time faz alguma mudança no desenho, o Painter envia a todos integrantes as informações referentes aos pixels que foram alterados na imagem. Ao reiniciar o programa, o desenho é atualizado automaticamente.

Nessa versão, adicionaram-se menus às janelas do programa, o que deixou todos os comandos mais acessíveis. Há também duas novas paletas: *nozzles* e *patterns*. Ambas de grande utilidade na criação de telas de fundos. O novo *quickcurve* permite que você crie novos pontos para editar uma máscara. Essa opção, um recurso antigo do Photoshop, vem a calhar quando é necessário criar máscaras complexas.

Salvo a dificuldade de trabalhar com o programa,

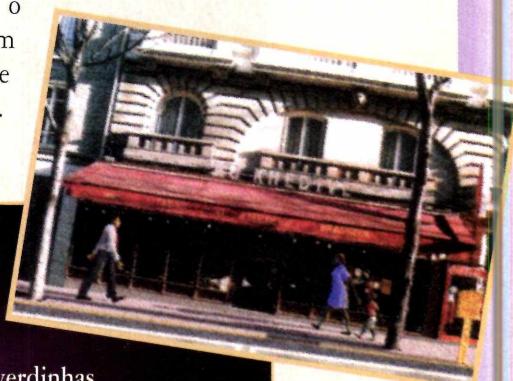


não há muito o que criticar no Painter 4.0. Seria melhor se os mosaicos pudessem ser gerados na própria imagem. Foi preciso ler o tutorial para descobrir que era necessário criar um *canvas* com o efeito e só depois trazer uma imagem para dentro dele. O excesso de janelas também incomoda. Em um monitor 14 polegadas, o campeão absoluto de vendas no Brasil, fica quase impossível visualizar o desenho em que você trabalha.

O preço pode assustar as carteiras menos recheadas: US\$ 549. Mas, caso tenha o Painter 3.0, você pode optar pela atualização (US\$ 129). E, se adquiriu a versão anterior depois de primeiro de setembro de 95, vai desembolsar apenas para cobrir as despesas de correio. Obviamente, é preciso confirmar a compra do produto anterior nos dois últimos casos.

Se você tem inclinações artísticas e dispõe de um computador com um belo monitor e bastante memória, o Painter 4.0 é o programa de que você procura. Leva tempo para dominar o software mas, como mostram os mestres, nenhuma grande obra foi feita em uma semana.

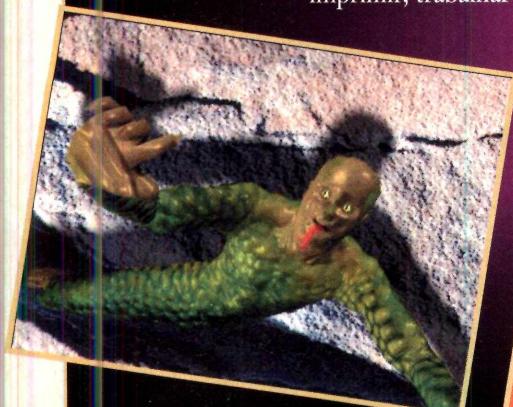
fabio.pancheri@alphynet.com.br



Namore primeiro

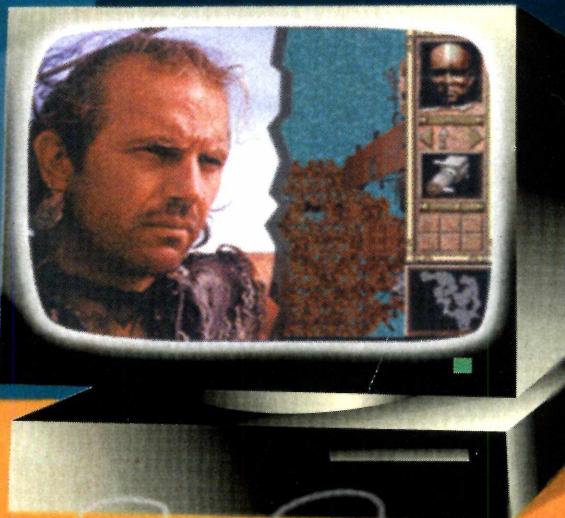
Quem quiser conhecer o software da Fractal Design, sem ter de investir 549 veredinhas com a efígie do George Washington, pode baixar uma versão teste que está disponível no site do fabricante. A versão demo de Painter 4.0 apresenta todas as funções do programa original, exceto a habilidade de salvar, imprimir, trabalhar em rede e fazer animações. Aproveite o passeio para dar uma olhadinha na galeria de arte que há no local. Todos os trabalhos em exposição foram criados em versões de Painter, portanto dá para ter uma boa idéia do que o programa é capaz. Você pode também enviar seu trabalho para o endereço e mostrar ao mundo o Picasso que vive em você.

www.fractal.com



Tempos difíceis em SILIWOOD

POR PETER GARDNER, de **PC Games**



Hollywood e Vale do Silício, indústrias do cinema e de jogos. Um casamento que não tem futuro se for só pela grana

Hollywood continua obcecada pela idéia de incorporar-se ao Silicon Valley (Vale do Silício). Poderosos magnatas avançam sobre "Siliwood" ansiosos por transformarem filmes em jogos de computador e jogos de computador em filmes.

Todo esse cruzamento – dos jogos Congo e Johnny Mnemonic aos filmes Street Fighter e Doom – significa que a fusão das duas indústrias é um sucesso, certo?

Errado!

Após dois anos de projetos fracassados, os produtores ainda não encontraram a fórmula. Qual o problema?

Continuações em CD-ROM

A última moda em merchandising de filmes é o lançamento de CD-ROMs. A decisão de transformar um

sucesso do cinema numa experiência eletrônica para micros domésticos não é artística e sim comercial. Desde que Hollywood

percebeu que a indústria de jogos superava a cinematográfica em US\$ 1 bilhão por ano, os estúdios quiseram uma fatia do bolo. Um dos grandes estúdios cinematográficos já declarou que só se interessa por projetos que depois possam se tornar jogos.

Bram Stoker's Dracula, que a Sony Interactive lançou junto com o filme em 92, já se beneficiou de filmagens de cenas extras só para uso do jogo. Mas é perigoso pensar que um filme ajudará a vender games. *Jurassic Park*, por exemplo, bateu recordes de venda e de bilheteria como livro e como filme. Mas os dinos desapontaram os jogadores. Alguns clipes do filme não

compensaram a falta de desafios e a ausência de originalidade. A lição foi aprendida. "Estamos nos dedicando agora à produção de bons jogos, não importa de onde venha a idéia original", afirma Kelly Flaherty, diretora de marketing da Universal Interactive Studios.

Mas, e se o filme original for um fracasso? A produção multimilionária de *Judge Dredd* naufragou, mesmo com o astro Sylvester Stallone. De acordo com a Acclaim Entertainment, o game *Judge Dredd* tornou-se cult entre os jogadores e fez sucesso nas plataformas Sega e Nintendo.

Às vezes, até um projeto que parece perfeito para ambos os formatos é malsucedido. *Johnny Mnemonic*, da Sony – baseado numa história escrita pelo cyberpunk William Gibson – foi um fracasso comercial e de crítica tanto em jogo quanto nas telas.

Falemos de *The Pagemaster*, da Twentieth Century Fox, um filme com atores humanos e personagens animados, que gastou US\$ 100 milhões em promoção. Lançado em novembro de 94, já havia saído de cartaz no fim do ano... Com isso, dançaram o videogame *The Pagemaster*, o jogo inaugural da Fox Interactive, e o CD-ROM *The Pagemaster*, da Turner Interactive, que foi torpedeado pelo fracasso do filme. A Turner acabou fechando a divisão Interactive.

Congo não foi lançado por causa do filme que estrearia seis meses antes, segundo a Viacom, detentora do game. "O livro é um best-seller, mas o jogo começa onde o filme pára. Nunca quisemos que o jogo fosse só uma extensão do filme", diz Betsy Vorce, porta-voz da Viacom.

Mesmo assim, há propaganda do jogo na versão em



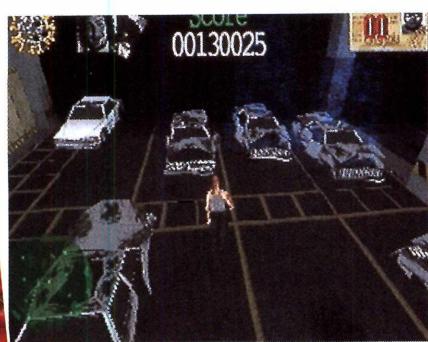
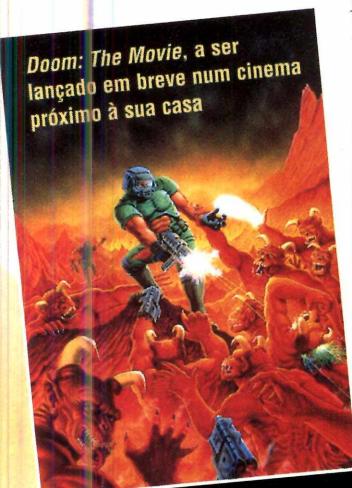
Jurassic Park fez sucesso no cinema, mas foi um fracasso como jogo

VHS do filme. Quando se vê forçada a responder se *Congo* foi ou não um sucesso, a Viacom admite que o filme recebeu críticas negativas, mas acrescenta: "Se US\$ 80 milhões são fracasso de bilheteria, gostaríamos de mais fracassos que pudessem originar jogos".

Talvez o exemplo mais claro da relação filmes-jogos seja *Waterworld*. Vince DeNardo, produtor de *Waterworld* PC (desenvolvido pela Intelligent Games britânica), da Interplay, diz que o lançamento não está sendo adiado para distanciar o produto da publicidade negativa que cercou o filme. "Lemos o roteiro quando o filme ainda estava sendo produzido e achamos que o cenário da história ótimo para um jogo", declara.

DeNardo acrescenta que, apesar das críticas desfavoráveis, *Waterworld* está fazendo sucesso, arrecadando boas bilheterias ao redor do mundo e proporcionando bons lucros ao mercado de aluguel de fitas de vídeo. Ele confessa ainda que o ator/produtor Kevin Costner, que ajudou a aumentar os custos, se envolveu no desenvolvimento do jogo.

Waterworld, mega-fracasso de Kevin Costner no cinema, ainda não chegou às telinhas de micros. Costner palpitou no jogo



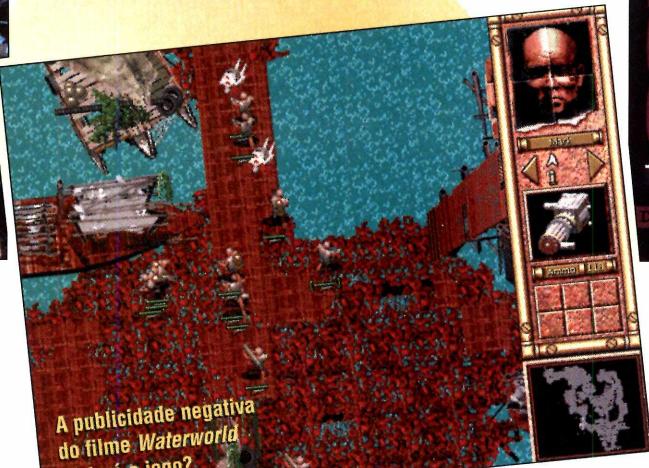
A trilogia *Die Hard*, da Fox, usa apenas os cenários dos filmes. Isso será a filosofia da empresa daqui para frente

Jogo Justo

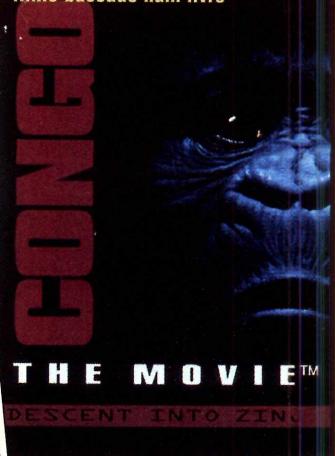
O caminho livro-filme-jogo não é o único que conduz a Siliwood. Às vezes o rumo é inverso, e o hábito de fazer filmes baseados em jogos também vem ganhando popularidade. Dois filmes de alto orçamento ligados à indústria de jogos para computador comprovam que isso nem sempre dá certo. Um dos primeiros fracassos foi *Super Mario Bros.* (93), com Bob Hoskins e Dennis Hopper no papel dos encanadores.



Street Fighter seguiu o rumo oposto: de game para filme



Congo: um game baseado num filme baseado num livro



Nem mesmo os experientes atores foram capazes de dar vida aos ingênuos personagens.

Mortal Kombat, do ano passado, foi um sucesso de bilheteria, mas **Street Fighter** foi um fracasso na tela grande. No entanto, é difícil deter ambiciosos produtores de jogos e executivos da indústria cinematográfica em busca de grana. O próximo grande projeto

“de CD para celulóide” pode ser **Doom**. A id Software, sediada no Texas, está discutindo com o produtor Ivan Reitman um filme baseado nas situações e personagens do jogo, mas com uma história original.

Jay Wilbur, diretor da id, diz que a criação de um **Doom** para a tela grande demonstra a inconstância de Hollywood diante da idéia de misturar-se ao mundo dos computadores. “Ivan Reitman nos procurou para fazer a versão em filme do jogo, que a Universal estava disposta a bancar... até que os filmes *Super Mario Bros.*, *Double Dragon* e *Street*

Doom deve virar filme, mas com história original prometem produtores



Os Muppets: sucesso em filme e no CD

Compre o livro

O fenômeno que mistura as mais variadas mídias chega à literatura. Versões em livro de jogos de sucesso como *Myst*, *Doom*, *The 7th Guest* e *Gadget* já estão disponíveis nas livrarias. Não espere, porém, que tais livros apareçam na lista de best-sellers do *New York Times*. Já a transformação de jogo em livro raramente é feita por bons escritores.

Fighter fracassaram.” Quando isso aconteceu, segundo Wilbur, o entusiasmo do estúdio esfriou, até o sucesso de **Mortal Kombat**. A produção do filme **Doom** está programada para breve.

Será que isso significa que filmes e jogos para computador deveriam manter-se distantes uns dos outros? Não necessariamente. No entanto, parece óbvio que uma nova abordagem é indispensável.

“The Pagemaster foi um jogo projetado para vender um filme”, explica John Richmond, presidente da Fox Interactive. “Agora usaremos nossos arquivos como inspiração para jogos que possam subsistir sozinhos. Seremos mais uma produtora de jogos.” Embora inspirados nos filmes *Die Hard* (Duro de Matar) e *Alien*, esses lançamentos da Fox devem ser independentes. “Só os cenários são os mesmos”, diz Richmond; “os jogos não errarão. Não seguirão os roteiros dos filmes.”

Alan Gershfield, vice-presidente da divisão de criação da Activision, (que, como diversos executivos da nova mídia, veio do mundo da produção cinematográfica) reforça a importância da independência entre filme e jogo. “Não estamos querendo transformar automaticamente nossos jogos em filmes”, relata. Mas a empresa já assinou contrato para venda dos direitos de *Zork*.

Limitar-se a passar um filme para o formato jogo ou vice-e-versa já não impressiona ninguém. Mas filmes podem inspirar jogos bem-sucedidos. Basta ver o sucesso da LucasArts com *Star Wars*. E com jogos cada vez mais sofisticados, é óbvio que eles servirão de ponto de partida para filmes de peso. Mas se é para fazer a coisa certa, é preciso que produtores de filmes e de jogos levem em conta as diferenças entre as duas mídias.

CDs para todos os gostos

Fórmula 1, histórias de sacis, São Paulo e até mamute são novidades da indústria nacional

■ Fórmula 1 interativa traz Reginaldo Leme no volante

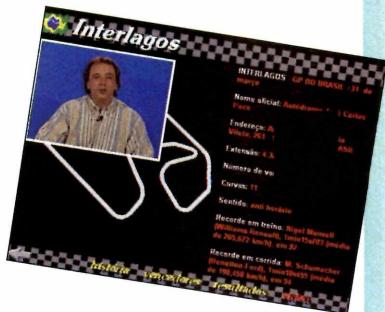
GP Interativa é a primeira revista de Fórmula 1 a sair em CD. De cara já emplacou um especialista, Reginaldo Leme, comentarista da Rede Globo. Aqui você tem à sua

GP INTERATIVA

CZA Editora, fones (011) 531-6074 e (011) 533-5278

Hardware: 486 SX 33Mhz, 4 MB RAM, CD-ROM de dupla, Placa de som, VGA 256 cores, DOS 5.0, Windows 3.1

disposição 11 equipes, 16 pistas e 11 pilotos, além de história, glossário, bandeiras e a classificação. Esta está atualizada até a terceira corrida da temporada. Como o CD é interativo você pode ir atualizando corrida a corrida, enquanto o CD acerta a contagem total, para você.



■ Mamute explica máquinas

A Globo Multimídia lançou Como As Coisas Funcionam, baseado no livro homônimo de David Macaulay que já vendeu mais de 2,5

milhões de cópias. No CD, as explicações ganham vida e doses pesadas de humor. Pesadas porque seu Assessor

para Assuntos Aleatórios é um mamute gordo e desengonçado. Cada uma das máquinas é explicada nos aspectos históricos, em seu princípios fundamentais e com detalhes de seu criador. Tudo é correlacionado com tudo e o recurso de hipertexto abunda. E dá um show de recursos.

■ Coleção Bicho do Mato estréia com Saci

Produção com cara e jeitinho brasileiro. A Coleção Bicho do Mato, obra da BolsoNNi, explora a lenda do Saci Pererê. O público alvo é bem juvenil e com certeza gostará do visual colorido e das animações bem-humoradas que lotam cada tela do produto. O legal é que as brincadei-



■ COLEÇÃO BICHO DO MATO - SACI PERERÊ

BolsoNNi Tecnologia e Multimídia, fone (011) 287-3411

Hardware: 486 DX 66 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM de dupla, VGA 256 cores, Placa de som, Windows 3.1/Windows 95

ras rolam enquanto a história é contada, prendendo a atenção do usuário que não fica só jogando, nem só assistindo. Destaque para o traço personalíssimo dos desenhos e para a trilha sonora bem no clima.

■ São Paulo ganha CD-ROM

Quer conhecer o estado de São Paulo em casa? Basta rodar o CD-ROM Um Mundo Chamado São Paulo.

Ilustrado por mapas, gráficos e fotografias e com vasto material informativo, como dados geográficos e de infra-estrutura. O CD tem

navegação simplificada e teve a participação de jornalistas, pesquisadores e tradutores. São 250 fotos, 400 mapas, 27 minutos de áudio e 30 minutos de vídeo em 600 Mb de qualidade. A arrecadação do CD vai para o Fundo de Solidariedade.

■ UM MUNDO CHAMADO SÃO PAULO

Microservice, fone (011) 858-1433

Hardware: 486 DX 33Mhz, 8 MB RAM, CD-ROM de dupla, Placa de som, VGA 256 cores, DOS 5.0 ou superior, Windows 3.1/Windows 95

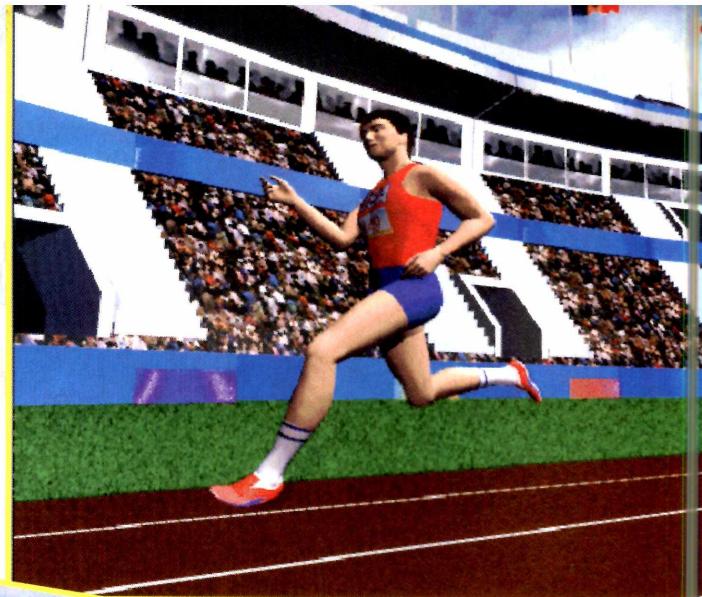
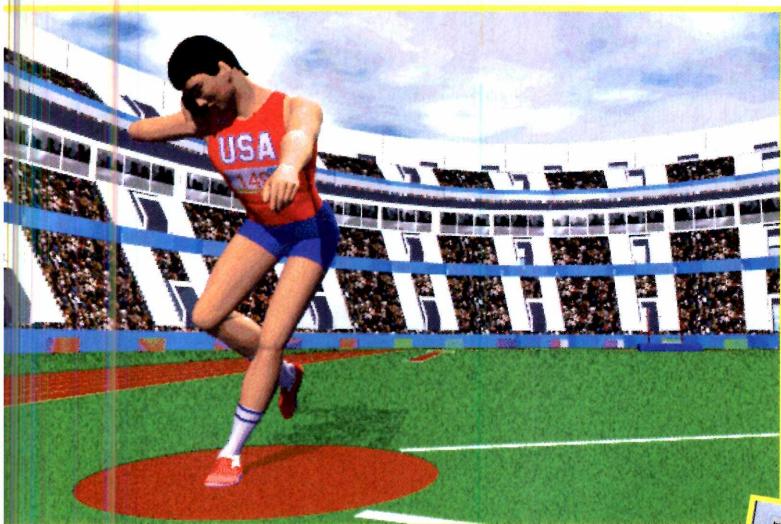


Bruce Jenner's World Class DECATHLON

Por Fabio Pancheri

Falta pouco mais de um mês para o início dos Jogos Olímpicos de Atlanta. Nos quatro cantos do globo, atletas preparam suas bagagens rumo aos EUA. No Brasil, entre tantos esportistas, a seleção canarinho treina para realizar o sonho do ouro olímpico, título inédito para o nosso futebol. Satélites, TV a cabo, Internet; Atlanta terá uma cobertura jornalística como jamais se viu. Não há como ficar de fora da festa e não torcer por seu país. E, enquanto os mitos treinam em busca dos limites do corpo humano, nada melhor que um joguinho de computador para acalmar os ânimos, de preferência um que mantenha o espírito esportivo aceso, é claro. Os esportes são um tema tradicional na história do entretenimento eletrônico. O que era o telejogo, senão versões computadorizadas de esportes como basquete, futebol, tênis e paredão? Tudo bastante rudimentar, é verdade. Ainda no túnel do tempo, 12 anos atrás, uma modalidade olímpica levava o velho e bom Atari 2600 ao lugar mais alto do pódio. Decathlon foi premiado com medalha de ouro em vendas e também quebrou todos os recordes de detonação de joysticks. Quem não lembra? O que nos interessa é que o clássico Decathlon está de volta, pronto para derrubar marcas, com gráficos revigorados, a rapidez dos processadores 486 e a força 32 bits do Windows 95.





Bruce Jenner's World Class Decathlon não é uma reedição do velho clássico da Atari. Trata-se de um novo jogo com as dez provas clássicas da modalidade: 100 metros rasos, salto em distância, arremesso de peso, salto em altura, 400 metros rasos, 110 metros com barreiras, arremesso de disco, salto com vara, arremesso de dardo e 1500 metros rasos. Para desenvolver o jogo, a Interactive Magic – leia-se Apache e Star Rangers – foi buscar a ajuda do legendário Bruce Jenner, medalha de ouro nos Jogos Olímpicos de Montreal, Canadá, em 1976, com o recorde de 8.618 pontos. Aquela fora sua terceira entrada para o Guiness em um período de 2 anos. Bruce não só ajudou na produção, dando dicas e sugestões, mas também serviu de parâmetro para a performance dos atletas virtuais. Durante o jogo, ele é o treinador on-line e dá uma força para você chegar ao ouro. Para entrar para a competição, você terá de definir seu próprio atleta, distribuindo pontos para cada característica do personagem (velocidade, força, coordenação, fôlego etc). Assim, você poderá ser um grande velocista, mas deficiente no arremesso de peso ou um grande saltador, mas fraco na corrida em meia-distância. Você pode ainda apelar e criar um atleta com as características de Bruce. Há também algumas poucas opções de estilo. Por exemplo, como você prefere arremessar o peso: girando ou diretamente. As demais opções são mera perfumaria e não influem no rendimento do atleta. Entre elas: escolha das cores de pele e de cabelo e da nacionalidade. A propósito, o atletismo brasileiro não conseguiu vaga entre os 15 esportistas dos Jogos Olímpicos da Interactive Magic.

Aqui valem mais a estratégia e o bom-senso do que a força bruta. No salto em distância, por exemplo, você tem de ajustar a posição de partida e o local onde o saltador irá alçar vôo. Durante o salto, você deverá apertar o botão

JOGABILIDADE

5★

DINÂMICA

5★ 1/2

GRÁFICOS

5★

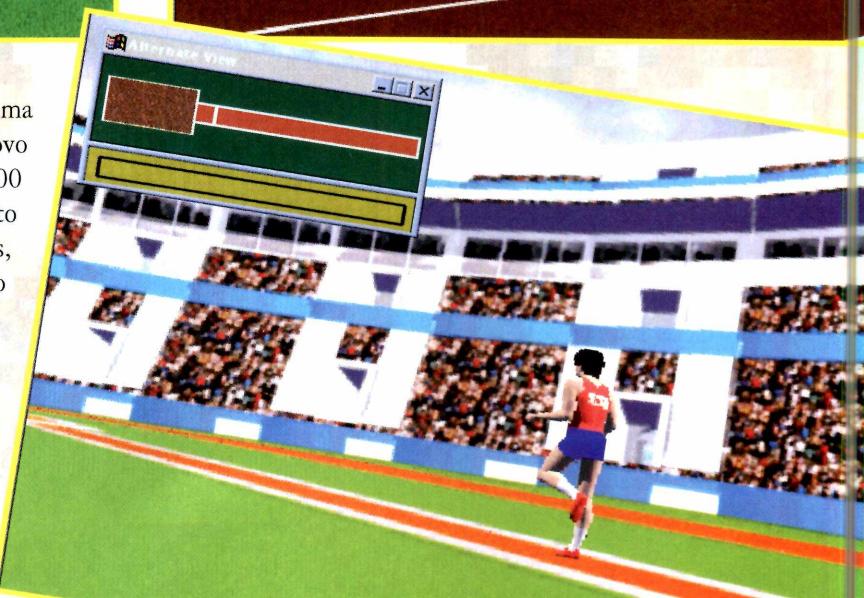
SOM

5★ 1/2

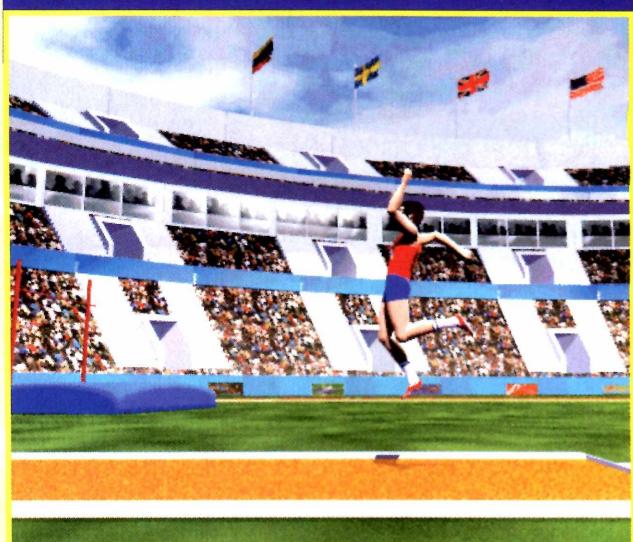
NOTA FINAL

5★

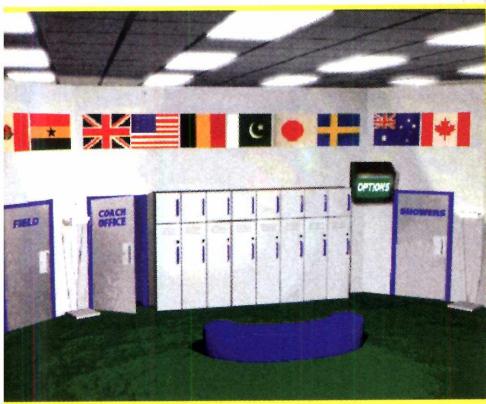
Ganhe medalha de ouro sem forçar o dedo e o computador.



A semelhança com o Atari 2600 pária no nome. Em todas as provas, nota-se o cuidado com a parte gráfica, seja na textura dos cenários ou nos polígonos que fazem o corpo do atleta

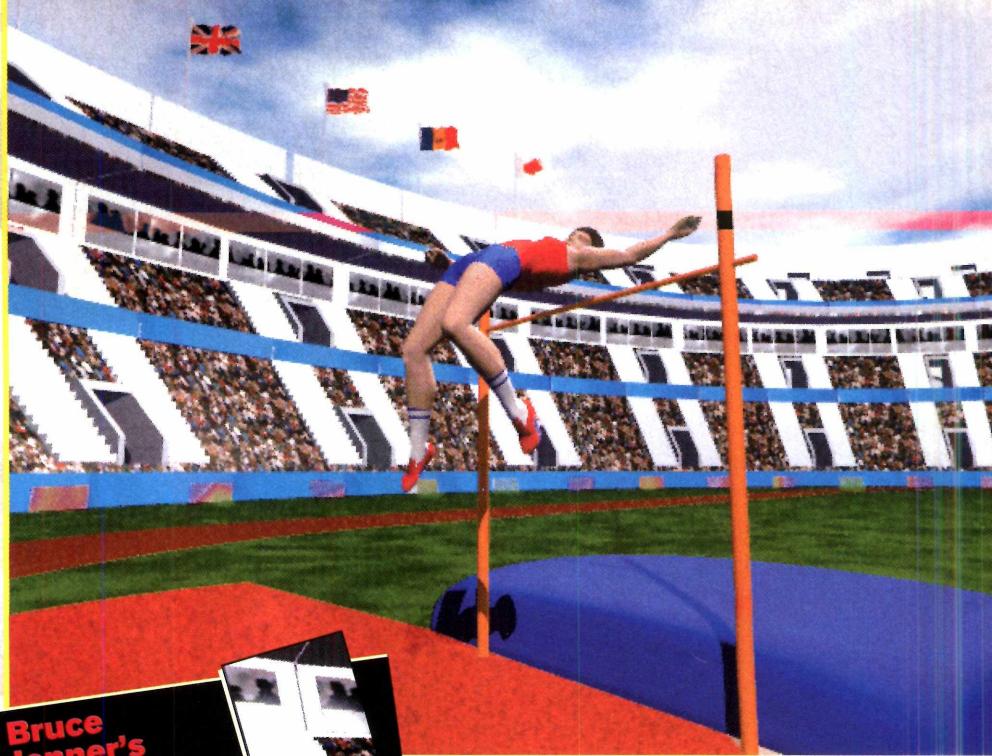


Inseguro? Nervoso? Então, entre na sala do treinador (coach office), peça algumas dicas a Bruce Jenner e voe alto nas pistas. Mas antes clique nos armários e crie vários atletas. Com certeza, um deles será seu tipo



uma vez para o salto e outra para que o atleta estique a perna no ar. Todas essas operações são feitas através do mouse. O modo treino é ideal para se acostumar com os macetes do jogo. Acionando a opção overhead view, você ganha uma janela com visão aérea do evento e pode indicar com mais precisão o momento da ação. O grande pega do jogo é uma simulação do evento olímpico. Ganha o título de melhor atleta do mundo aquele que, entre os oito competidores, somar mais pontos nos dois dias de competição.

Seguindo a tendência dos jogos da geração 32-Bits, Bruce Jenner's World Class Decathlon usa e abusa dos gráficos poligonais, o que dá tridimensionalidade e mais realismo aos movimentos dos atletas, tudo graças a tecnologia DirectX



Bruce Jenner's World Class Decathlon Interactive Magic

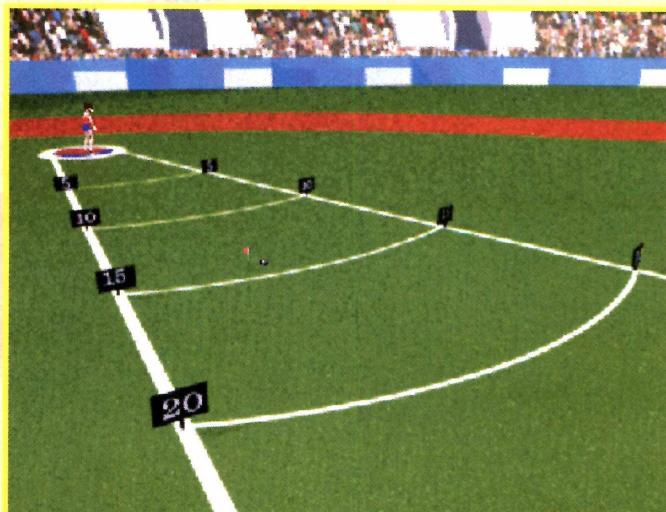
Interactive Magic
www.imagicgames.com

Plataforma: Win95
Hardware: 486/33, 8MB RAM,
CD-ROM de dupla velocidade,
placa de som
Preço: US\$ 55

(ver quadro na página ao lado). Felizmente, a Interactive Magic não seguiu a nova ordem mundial no que diz respeito a configuração mínima exigida. Um simples 486/33 é o suficiente para rodar o jogo. No entanto, é obrigatório ter o Windows 95 na sua máquina. Outra boa

nova é que o jogo não perde qualidade quando você amplia a janela como acontece em Fury3, da Microsoft, por exemplo. Uma placa de som soundblaster ou compatível atende às necessidades da parte sonora, que, praticamente, se resume aos urros da torcida e à voz de Jenner. O joystick é totalmente dispensável.

Bruce Jenner's World Class Decathlon não é candidato a jogo do ano, mas mostra que o 486 ainda é uma plataforma viável para o desenvolvimento de bons games. Apesar de muitos títulos receberem a etiqueta com o número 486, indicando a CPU básica para funcionamento, no geral isso só é





Se o seu objetivo é entrar pra valer na briga procure balancear bem o seu atleta, deixando todas as barras da mesma cor

- Para ganhar força máxima no arremesso de peso, posicione o atleta o mais longe possível do centro do círculo.
- No salto em distância, quanto maior a distância, maior será o seu impulso e o risco de um tombo.

possível se você optar por gráficos VGA, reduzir os detalhes, eliminar cenários etc. No final, tem-se a acertada impressão de que o jogo da tela em nada se assemelha com as fotos exibidas na embalagem. A lista de jogos que usam esse recurso barato é imensa: Wing Commander 4, Top Gun: Fire at Will,

Need for Speed e Whiplash; apenas para citar casos mais recentes. Testamos World Class Decathlon em um Pentium 100 e em um 486/66, ambos com 16 Mb de RAM. Nos dois casos, o jogo apresentou boa performance. A diferença de desempenho do atleta foi bem pequena entre um computador e

outro. Este é um exemplo que todos os programadores mal acostumadas com a velocidade dos Pentium deveriam seguir. Afinal, ter um Pentium 100 com 16 de Ram e CD-ROM 4X pode ser o sonho de muitos, mas é a realidade de poucos.

fabio.pancheri@alphanet.com.br

Jogos para Windows não são mais aqueles...

Houve um tempo em que os jogos para Windows eram vistos como sinônimos de gamewatch – joguinhos portáteis sem grandes pretensões. Salvo raras exceções, funcionavam

mais como passatempo do que diversão – levada a sério. Mas parece

que isso está mudando. Hoje, os títulos para Windows 95 jogam de igual para igual com os rivais de DOS e, às vezes, têm até melhor desempenho. A maior responsável por essa reviravolta é uma tecnologia criada pela Microsoft e batizada de DirectX. Trata-se de uma poderosa ferramenta desenvolvida pelos pais do Windows para facilitar a criação de jogos nas famosas janelas. Através do DirectX, os programadores têm acesso direto à placa de som, vídeo, memória e outros recursos do computador, sem se prenderem às limitações do Windows, que não foi desenvolvido e nem tem a função de ser um bom jogador. O resultado já está nas telas: World Class Decathlon, Fury3 e Havoc, da Reality Bytes são alguns frutos que se beneficiam da tecnologia do DirectX. E isso é só o começo. Futuramente, podemos esperar texturas, polígonos, gráficos e jogabilidade cada vez melhores – e, o mais importante: sem a necessidade de fazer curso de DOS para editar linhas de config.sys e autoexec.bat. Desejemos sucesso ao DirectX. Afinal, jogos são feitos para divertir e não para dar dores de cabeça.



Ainda não migrou para o 95?

Preocupe-se, pois você pode ficar sem bons jogos...



Air Warrior

Air Warrior, da Kesmai, foi o precursor dos simuladores de vôo on-line quando surgiu no GEnie, em 87. Agora, Air Warrior II, a seqüência deste cult, promete recriar o gênero.

Com a concorrência de outros simuladores de vôo on-line a Kesmai teve de fazer um acordo com o maior provedor mundial de serviços on-line para que incluísse Air Warrior, para então criar uma versão off-line.

Em agosto, a Interactive Magic planeja lançar uma versão de Air Warrior, chamada Air Warrior II. E, quando você estiver lendo este texto, já deverá estar disponível na América Online (AOL) e no GEnie uma versão para Windows 3.1 chamada Air Warrior For Windows, para ser jogada on-line. A Kesmai também tentou realizar um acordo com a CompuServe.

A AOL provavelmente irá gerar mais 5 milhões de jogadores em potencial. Enquanto que o GEnie possui só um servidor para o jogo, AOL deverá inicialmente designar sete servidores para lidar com o tráfego de Air Warrior. Você também poderá jogá-lo através do servidor da Kesmai, no endereço <http://info.kesmai.com>



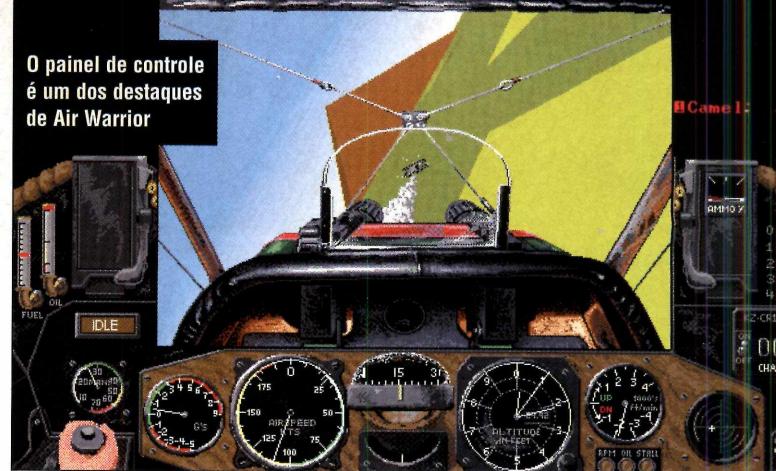
Este será visual do jogo quando pilotos do mundo todo decolarem

A Kesmai enviou funcionários para fotografar os cockpits de aviões de verdade. A partir daí, os artistas utilizaram as fotografias como guia para criar, à mão, o visual dos cockpits. Depois, as pinturas foram digitalizadas. A Kesmai espera que os fãs de simuladores de vôo, que têm a fama de exigentes, apreciem o

trabalhoso cuidado com os detalhes.

Para que os aviões voem de forma realista a empresa utilizou dados obtidos de documentos militares e de testes feitos pelos governos que construíram cada um dos aviões. Instituições como a Air Force Research Center, em Dayton, Ohio, e o National Air & Space Museum, em Washington-DC, também forneceram auxílio e informações muito preciosas.

Para tornar as coisas menos intimidantes, o jogo oferece múltiplas



O painel de controle é um dos destaques de Air Warrior

arenas on-line para vôo, incluindo uma criada especialmente para novos jogadores. Assim, os pilotos poderão comparar seu nível de experiência com o nível de seus adversários.

Mais pilotos experientes não são a maior barreira para que novos recrutas em potencial de Air Warrior levantem vôo. A dificuldade inerente de conseguir conectar no jogo on-line também é outro motivo para preocupação.

O Windows facilita tudo. Na verdade, ele parece pronto a competir ou até mesmo ultrapassar os simuladores de combate aéreo existentes hoje no mercado, apresentando um grande número de opções e fortes doses de desafio e realismo.

Air Warrior II oferecerá mais de 100 missões independentes. Você poderá escolher entre 34 aviões e diversas variantes, representando todos os principais países envolvidos no conflito.

O jogo também oferecerá de 3 a 6 "missões de dever", cada uma composta de um máximo de 40 missões. Você poderá voar missões para os alemães, os americanos, os japoneses e os russos.

Mas as missões não são fáceis. Um fator de acaso exigirá que os pilotos tomem decisões durante o vôo, que poderão alterar os parâmetros e objetivos da missão. É claro que Air Warrior independente servirá para treino, antes de entrar no jogo on-line. Todos os comandos serão iguais aos da versão on-line. Juntos, a nova interface on-line e o jogo independente são o maior avanço alcançado por um jogo de alta qualidade. Air Warrior II deverá satisfazer todos os desejos de candidatos a

pilotos de combate, seja em vôos on-line, off-line, ou em ambos.

Air Warrior Kesmai www.kesmai.com/games/airwarrior/	
Plataforma: Win CD	
Hardware: 486/DX2 66, 8MB RAM, 9MB HD, Placa de vídeo VLB c/1MB VRAM, monitor 640x480 c/256 cores, joystick, mouse, placa de som	
Preço: Não fornecido	

JOGABILIDADE

★★★ 1/2

DINÂMICA

★★★★

GRÁFICOS

★★★★

SOM

★★★★

NOTA FINAL

★★★ 1/2

Agora resta esperar que nossas linhas telefônicas não prejudiquem o desempenho nas batalhas

Shellshock

Em Shellshock você é um novo recruta em Wardenz, um pelotão militar que combate a injustiça e o terrorismo no mundo todo, em 25 missões pesadas. O jogo é mais que transporte e tiro ao alvo.

Seu tanque de guerra M-13 nem sempre funciona como um de verdade, mas possui uma torre de tiro totalmente funcional, um sistema básico de alvo, radar, navegação e comunicações. Além disso, as missões oferecem prato principal e sobremesa, como o resgate de jornalistas



tam para mantê-lo com a adrenalina borbulhando.

Shellshock erra alguns tiros. Os briefings de missões apresentam um pouco de história e ambiente, mas não fornecem muitas informações práticas. E se andar um pouco fora dos limites da missão, você dança.

Para aumentar a confusão, seu radar não distingue alvos hostis dos que fazem parte da missão e seu guru de comunicações, Earshot, tende a dar instruções opositas ao mesmo tempo. Suas ordens e indicações podem levá-lo a armadilhas mortais ou à defesa inimiga. Finalmente, o comandante Dogg-Tag espera que você corra a um lugar da missão assim que atingir seus objetivos, mas esquece de dizer como encontrar o tal ponto, se utilizando a sua bússola ou seguindo as setas.

Bons raps acompanham cada missão. A ação é desafiadora, os detalhes são bem bolados e o enfoque é inco
mum, o que coloca Shellshock um degrau acima da maioria dos games de tiro. Ratatá!!!



Missões podem ser barra-pesadíssima

tas e a destruição de comboios de caminhões. A ação também rola em terrenos variados – pântanos, desfiladeiros... Você também enfrenta limites de tempo.

Se você descobrir e confiscar suprimentos durante cada missão, receberá grana para consertar e modificar seu tanque ao visitar Props, seu fornecedor. Quanto mais suprimentos, mais dinheiro. Como o sucesso depende da potência do tanque, você não pode ficar ganhando mixaria. Se estiver sem grana para consertar o tanque e comprar um motor e mísseis mais modernos e potentes – sem falar do suporte aéreo – não irá longe.

A ação no centro da batalha é satisfatória, mas nada fácil. Você começa destruindo montanhas de tanques, mas logo começa a atacar veículos armados com soldados, irritantes canhões de artilharia, helicópteros, embarcações, uau! Embora dois tiros destruam qualquer coisa, o enorme número de unidades inimigas vai fazer você gastar muita bala. O visual não traz grandes novidades para o gênero, mas os diferentes tipos de terreno, os tanques marcados por texturas diversas, explosões e os gráficos dos personagens de alta definição bas-

Shellshock

U.S. Gold
www.usgold.com/sspr.html



SoftHouse: Core Design

Plataforma: DOS CD

Hardware: 486/33, 8MB RAM, Super VGA, CD-ROM de dupla velocidade, sound card

Preço: US\$ 49,95

JOGABILIDADE

DINÂMICA

GRÁFICOS

SOM

NOTA FINAL



Shellshock é o tipo de jogo feito sob medida para aqueles que não gostam de economizar munição.

- Você pode colocar seus inimigos na mira de tiro antes de vê-los. Procure pontos

vermelhos na tela do radar, escaneie o horizonte e comece a atirar antes mesmo do inimigo entrar com perigo no seu campo de visão.

• Quando há interferência do terreno no caminho, não há como mirar. Em tal situação, use o radar como guia. Alinhe suas principais armas de fogo – que aparecem na tela do radar como luzes amarelas piscando – com os pontos vermelhos do inimigo.

• Comece pelo princípio – conserte o tanque depois de cada missão. Modernize sua arma no a artilharia do inimigo que está no solo.

• Não se apresse em entrar em acampamentos ou áreas cercadas – normalmente estão repletas de inimigos. Domine unidades vizinhas, atire através de uma parede e tente mirar nos inimigos à distância.

• Confisque o máximo possível de suprimentos inimigos para obter grana suficiente para modernizar o seu tanque. Normalmente, as doletas ficam escondidas em prédios ou caixas maiores; por isso, detone tudo que pintar à sua frente.

Rise 2: Resurrection

DOS/Win 95 CD

Mais do que qualquer outro gênero, jogos de luta apresentam um estilo tão excitante, que você tem vontade de repetir as partidas infinitas vezes. Afinal, com certeza não foi por causa da história que Street Fighter e Mortal Kombat tornaram-se jogos tão populares. A razão para o sucesso é o dinamismo e a chance de vencer.

Com Rise 2: Resurrection, sequência do horrível – e popular – Rise of the Robots, a Mirage Technologies parece ter visto o óbvio. É verdade que o original possuía interessantes animações unindo as partidas, mas a luta era medonha, com apenas 8 movimentos e 6 personagens jogáveis.

Em Rise 2, tudo mudou. Há 18 personagens que participam do jogo, além de movimentos especiais e combinados, cenários interativos, combatentes secretos, armas e até bem-humoradas mutilações.

Depois da derrota do Cyborg do jogo original, a malvada Supervisor tomou conta da Electrocorp e está tentando conquistar a cidade. Você lidera um grupo de 18 agentes robôs e deverá enfrentar seus 17 companheiros, além de mais 10 agentes secretos. Usando um joystick, um gamepad (incluindo o sistema Gravis GrIP) ou o teclado, você pode lutar contra o computador ou contra outro adversário humano.

Cada robô tem seus próprios poderes, pontos fortes e personalidade. Embora muito rápidos, os golpes de War são mais fracos do que os de Prime 8. Suikwan usa uma espada para atacar, enquanto Insane golpeia com um par de porretes. Cada robô tem a aparência e se movimenta como se fosse um único e poderoso indivíduo.



A arma favorita de Lockjaw são os mísseis

Mas você terá de ficar atento a deta-
lhes como perfuradoras, guindastes e ácidos que costumam surgir nos cenários. Se calcular bem o tempo, você poderá lançar um projétil e um grupo de ataque e ainda atirar o seu adversário sobre um campo minado. Outras áreas do jogo são ricas em detalhes. Ao se escolher as cores dos lutadores, determinar as desvantagens do jogador, assistir a um tremor de terra, ou ouvir o som de abertura, é possível perceber que os programadores deste jogo estavam entusiasmados com seu trabalho.

Além disso, há algo contagiente em Rise 2. Talvez sejam os ruídos dos circuitos que ficaram à mostra no crânio do adversário, ou a excitação de destruir o inimigo num movimento preciso. Seja o que for, este é um dos bons jogos de luta.

- DICAS** • Como em qualquer jogo de luta, quando começar a usar um novo lutador, avalie primeiro seus golpes. É bom saber a que distância se deve ficar ao bater.
- Quando o adversário estiver atacando, alterne golpes agachados nas pernas com saltos no ar e golpes longos. Se ele recuar, aproxime-se com um golpe com salto.
- Se o adversário ficar atordoado, não tente atirá-lo longe, pois você pode ser atingido. Se conseguir fazê-lo, desfira socos ou golpes enquanto ainda estiver no ar e depois ataque imediatamente.
- Encurrelle seu adversário em um canto e desfira golpes por baixo repetidamente. Quando ele tentar escapar, dê um salto para cima e encurrelle-o novamente com golpes médios e longos.
- Se seu lutador for Prime 8, desfira constantes golpes violentos de solo. Quando utilizar Loader, Suikwan, ou outros robôs com longo alcance, tente conseguir tempo suficiente para fazer movimentos especiais, defendendo-se do seu adversário com socos e golpes longos.

Rise 2: Resurrection

Acclaim Entertainment (Tec Toy)
(011) 835-8311
www.tectoy.com.br



Developer: Mirage Technologies

Plataforma: DOS/Win 95 CD

Hardware: 486DX/33, 4Mb RAM,

DOS 5.0 ou Windows 95, VGA

Preço: US\$ 54,95

JOGABILIDADE

★★★ 1/2

DINÂMICA

★★★ 1/2

GRÁFICOS

★★★

SOM

★★★ 1/2

NOTA FINAL

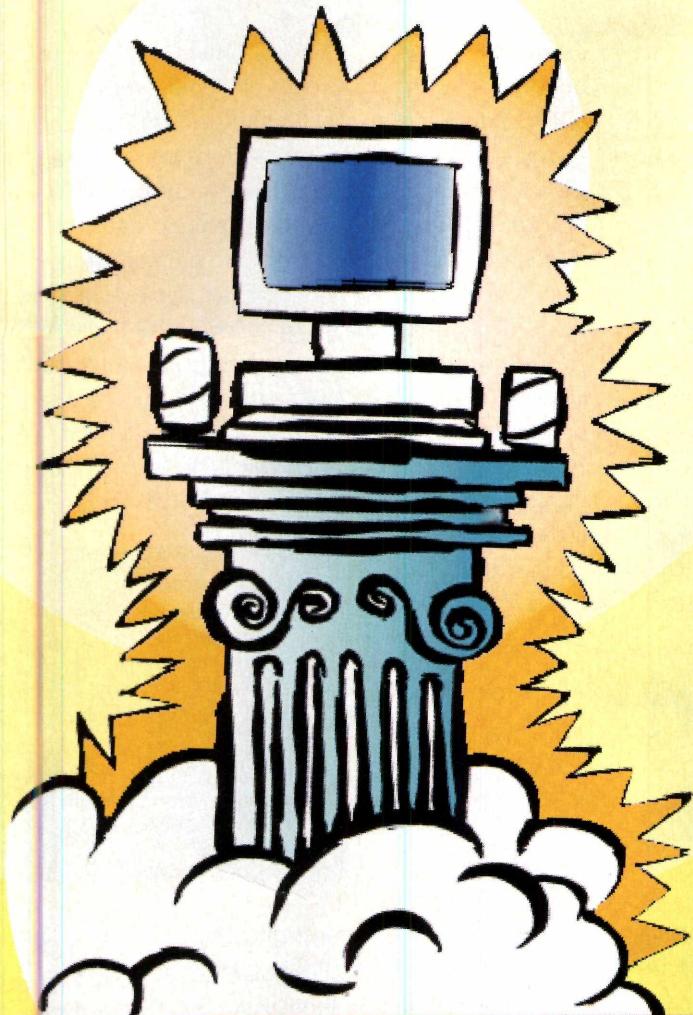
★★★ 1/2

Nada como uma boa troca de pancadas para relaxar após (ou durante) um longo dia de trabalho ou de estudo.

Superpromoção

O MICRO DOS SEUS SONHOS

Entre nessa e fature um Pentium IBM Aptiva K 45



REGULAMENTO

- Faça um desenho e anote as informações que julgar necessárias.
- Coloque por fora do envelope: **Promoção "O Micro dos Seus Sonhos"**.
- 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 01/07/96. O carimbo do Correio servirá como comprovante.
- Dentro do envelope deverão constar nome e endereço completos do participante em letra de forma, telefone e CPF.
- Os direitos autorais serão automaticamente cedidos à revista **PC PLAYER**.
- Esta promoção premiará 2 (dois) participantes com um microcomputador **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 desenhos premiados serão publicados na Edição nº 5 de **PC PLAYER**, juntamente com os nomes de seus criadores.

Esta promoção é aberta a toda e qualquer pessoa residente em território nacional, exceto a funcionários da Editora Nova Cultural e seus familiares.

**Como seria
o micro dos
seus sonhos?**

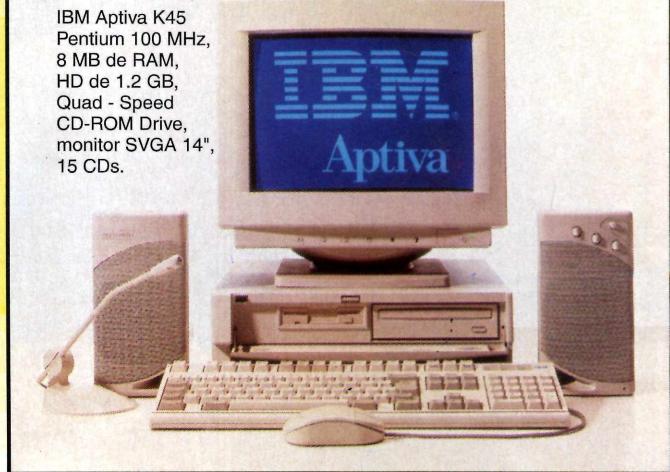
*Mais rápido, com maior capacidade,
menor no tamanho, diferente no formato,
mais sofisticado...*

*Solte sua imaginação e faça um desenho,
dando o maior número de informações
possíveis de como seria o seu micro ideal.
O desenho não precisa ser de nenhum
Michelangelo, ou Da Vinci, o que importa
mesmo, é que você passe a idéia com
bastante clareza e objetividade.*

*Aí, é só enviar sua sugestão pra gente e
torcer pra ser o sortudo que vai levar um dos
micross mais cobiçados do mercado!*

Entre nessa já!

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.



PCPLAYER
RODRIGO PARA COMPUTADOR • MULTIMÍDIA • HARDWARE • INTERNET • APLICATIVOS



O máximo em diversão para computador.

X-Wing Collector's CD

A Força está evidentemente do lado do Macintosh. X-Wing Collector mudou de plataforma. X-Wing, para quem não sabe, recebeu este nome numa referência à espaçonave de guerra do universo de George Lucas, no filme Guerra nas Estrelas. Neste simulador de guerra espacial, você é um piloto novato e terá todo o mundo de X-Wing — que inclui o jogo original e mais três adicionais — compilado em um único CD-ROM.



X-Wing Collector's CD

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

Plataforma: Mac CD

Hardware: 25MHz '040 processor, 8MB RAM, System 7.1, monitor de 13" e 256 cores, CD-ROM de dupla velocidade

Preço: US\$ 59,95

JOGABILIDADE

★★★★ 1/2

DINÂMICA

★★★★

GRÁFICOS

★★★★ 1/2

SOM

★★★★ 1/2

NOTA FINAL

★★★★ 1/2

A versão para Macintosh contém basicamente o mesmo X-Wing que você já conhece, porém mais aperfeiçoado do que a original de 92 para PC. A espaçonave continua a voar suavemente e apresenta o mesmo grau de dificuldade (mesmo os vôos da X-Wing pelos labirintos de treino são um desafio). Os controles continuam sendo um pouco difíceis



Entim, Macmaníacos poderão ajudar os Rebeldes contra o Império

de serem operados. O único comentário possível é que este jogo nunca esteve tão bom; você passará bons e longos momentos lutando contra o Império.

Agora, o lado negativo: os controles de teclado ainda são complicados e o conjunto de teclas que permite que a sua nave faça uma rotação sobre o próprio eixo simplesmente não funciona (um patch recente consertou esta falha, mas é muito mais fácil jogar este jogo com um joystick). Além disso, como o jogo foi criado há 4 anos, uma parte do visual que mostra o interior da nave e as técnicas de desenvolvimento da história parecem um pouco truncadas, se comparadas ao Wing Commander III, por exemplo. A conversão para Mac também não ficou tão brilhante quanto a conversão do Dark Forces, cuja versão ficou muito superior a original para DOS, que já era excelente.

The Covert Operations

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

Softhouse: Westwood Studios

Plataforma: DOS/Win 95 CD

Hardware: 486/66, 8MB RAM, DOS 5.0, CD-ROM de dupla velocidade

Preço: US\$ 19,95

C&C: The Covert Operations

DOS Win 95 CD

Não há dúvida: Command & Conquer, do Westwood Studios, ganhou jogadores por toda a parte. E o primeiro de uma série de produtos relacionados a este jogo já foi lançado. É mais uma versão em disco, adicional ao jogo original. Batizado de The Covert Operations, o CD traz 15 novas missões para nível avançado: oito para a Global Defense Initiative e sete para a Brotherhood of Nod. Você também ganha novos mapas para jogar com outra pessoa ou em

rede. Fora isso, continua impecável.

As missões apresentam desafios mais difíceis do que os do jogo original.

Seja qual for o lado que você escolher para jogar, verá o inimigo te atacar de forma mais agressiva. As missões são bem variadas. Por exemplo, a Cloak & Dagger o desafiará a recuperar um Mobile Command Vehicle roubado pelas forças GDI, usando apenas um tanque Stealth. Com tantos pontos positivos, o game desaponta na apresentação das missões. Elas são independentes e não tem história. Além disso, algumas missões lhe tomarão horas, enquanto que outras acabarão em menos de 20 minutos.

Se você já jogou C&C, dê uma chance para The Covert Operations.



Seus inimigos sabem como se prepara uma boa emboscada!

JOGABILIDADE

★★★★ 1/2

DINÂMICA

★★★★

GRÁFICOS

★★★★ 1/2

SOM

★★★★

NOTA FINAL

★★★★ 1/2

Extreme Rise of the Triad

Tiroteio em cenário futurista lembra o estilo consagrado por Doom

JOGABILIDADE	
DINÂMICA	
GRÁFICOS	
SOM	
NOTA FINAL	

O exótico tiroteio **Rise of the Triad (ROTT)** foi pouco notado por todos. Herdeiro de **Wolfenstein 3D**, foi ofuscado por **Doom** (lançado um ano antes dele). Por isso, **Extreme Rise of the Triad**, CD que tem um jogo adicional ao **ROTT: Dark War** original é a chance para se redescobrir este jogo.

É tudo futurista. A arquitetura grandiosa, os trampolins que atiram o jogador para locais muito altos e longínquos, as esquinas de 90 graus, as plataformas circulares de aço que substituem escadas, os inimigos

digitais (da Apogee) e as interessantes máquinas mortíferas marcam presença.

Há aproximadamente 40 novas fases, muito similares às 30 da primeira versão, apesar de serem um pouco mais difíceis e parecidas com quebra-cabeças. Existem níveis dificílimos no jogo.

O único problema é que esta versão adicional requer a versão 1.3 do **ROTT** original. Por sorte, eles estão presentes no CD de **Extreme**. Pode apostar que, cedo ou tarde, **Extreme ROTT** vai pegar você.

Master Levels of Doom II

Há algo estranho em *Master Levels of Doom II*. Você percorre aqueles corredores, mas nada das boas sensações do passado.

As 20 fases de *Doom II* (criadas por seis excelentes designers) incluídas neste CD não apresentam nada de errado. Estão presentes a clássica simetria, o caos rico em detalhes e aquele vazio repleto de velhos truques e armadilhas. As fases labirínticas revelam-se precisas, claras e funcionam bem em conjunto.

O problema é que não existe nada realmente novo

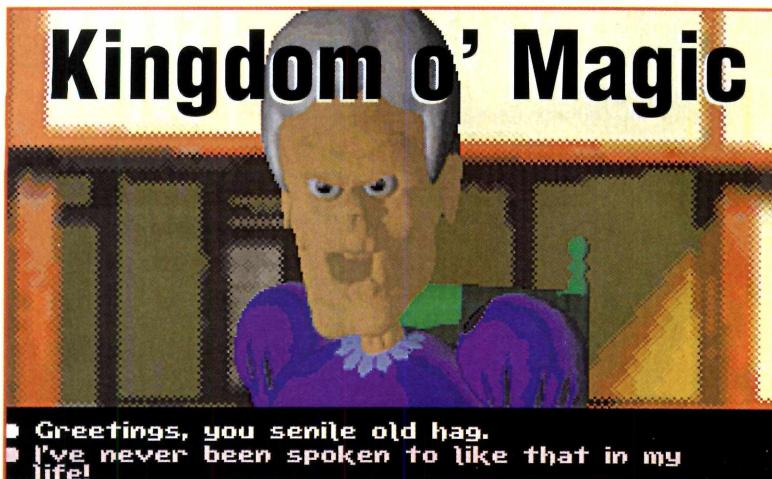
aqueles caras realmente fissurados no tiroteio de Doom, o jogo ficou ultrapassado. Afinal, foram lançados muitos títulos do mesmo gênero, alguns deles vários passos

aqui. Apesar de haver um sem-número de desafios, nenhuma grande surpresa surge na tela. Os designers pare-

Master Levels é uma overdose de Doom. Mas nada de novidades



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



Kingdom o' Magic é uma paródia inteligente do gênero aventura fantástica e exige apenas que os jogadores participem de uma expedição e se divirtam. O jogo se autodefine como uma "comédia épica", combinando o estilo de *King's Quest* com uma saudável dose de sarcasmo.

É impressionante como *Kingdom* é preciso nas seqüências interativas. Normalmente é aí que a maioria dos jogos de aventura falha. Em geral, conversas com personagens que não são jogadores (NPCs) são encontros bobos e sem-vida. Em *Kingdom*, é quase o oposto: as interações e bate+papos são engraçados e divertidos, mesmo quando a expedição em si se torna cansativa. Você acabará se desviando da sua rota só para conversar com NPCs.

Você pode assumir a identidade de um dos dois personagens em cada uma das três expe-

O lagarto Thydney é capaz de colocá-lo em encrenças por sua falta absoluta de boas maneiras



Os diálogos mostram-se realmente divertidos e constituem um dos pontos altos do game



dições. Thidney é um lagarto bípede, do tamanho de um homem, que tem voz anasalada e sotaque escocês. Ele está mais para guerreiro do que para diplomata. Thidney está sempre procurando conflito e vai metê-lo em brigas, mesmo que você seja pacifista.

Já Shah-ron, a loira e esfuziante aventureira, se adapta mais a um estilo de conversação. Embora não insule os outros como Thidney, é ótima em persuasão, chantagens e troca de favores, sem recorrer à violência.

A maior graça está nas paródias dos jogos de expedição e aventuras. Todos

os grandes capa-e-espada são sacaneados em algum momento, incluindo o anão com capacete de aço, que ao cumprimentá-lo, grita sem parar "Guerra! Guerra!", independente da situação. Quando estiver em perigo, lance o Spell o' Kicks no Shins para atordoar o inimigo. E se estiver realmente em apuros, chame o Spell o' Airstrike. Afinal, quem precisa de flechas mágicas quando tem um caça bombardeiro à disposição?

No caminho, você encontra padeiros ninja, pães de gengibre com forma humana e tendências satânicas, um monstro de barro que imita Elvis Presley e outros personagens sórdidos, impossíveis de serem enumerados. Cada um fornece uma peça do quebra-cabeça que permitirá resolver a charada. O mais interessante são as interações, pois os quebra-cabeças parecem forçados. Por exemplo: dá para ficar sem o interlúdio no qual se negocia oito níveis de um jogo medieval de *Pac Man*.

Entretanto, fica claro que *Kingdom o' Magic* foi feito com carinho e cuidado. O game é uma sátira afetuosa das aventuras de fantasia e deverá agradar aos jogadores que apreciam o gênero.



- Salve com freqüência: você não irá muito longe sem ter de enfrentar algum tipo cômico de problema.
- Verifique as sepulturas dos viajantes mortos, para poder recolher objetos que eles

- possam ter deixado para trás.
- Utilize o Kid in a Cage para tirar o malvado Gingerbread Man da Baker's Isle.
- Você pode usar o telefone celular para obter dicas dos designers, mas este serviço lhe custará uma moeda de ouro.

Foul Play: Mystery At Awkward Manor

Foul Play é uma cópia gritante do venerável jogo de tabuleiro Detetive, copiando até mesmo os personagens, que incluem Miss Sang Lo, uma aspirante à Miss Scarlet e Major Gallop, que pretende fazer as vezes do Coronel Mostarda, também usando um sobretudo amarelo e um monóculo. Tal plágio poderia ser desculpável se o jogo por computador desse vida à busca do detetive para descobrir o assassino, a arma e o local do crime.

Foul Play

The Armchair Travel Company
www.armchair-travel.com/FoulPlay/FoulPlay.html



Plataforma: Mac CD

Hardware: System 7.1, 8MB RAM, 256-color, 13-inch monitor

Preço: US\$ 49,95

JOGABILIDADE

★ 1/2

DINÂMICA

★★★

GRÁFICOS

★★★

SOM

★★

NOTA FINAL

★★ 1/2

do jogo, (mais ou menos cinco mil fotografias unidas em ambientes panorâmicos, como o QuickTime VR, tenha uma aparência autêntica e convidativa, a reunião de pistas logo se torna frustrante. Poucos objetos da sala são "quentes" e você acabará clicando repetidamente por todo lado na esperança de encontrar algo interessante. Além disso, você poderá navegar em algumas áreas da sala somente se encontrar e clicar as poucas grandes setas verdes que estão superpostas ao ambiente. Isso torna a investigação chata. E há ainda outras características meio infelizes, como exigir que os demais jogadores não olhem para a tela do computador quando forem divulgadas informações secretas sobre os personagens, piorando ainda mais as coisas.

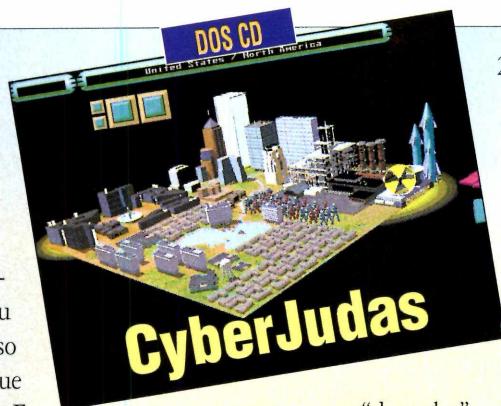


As pistas são escassas, o que frustra

Você é o chefe. Em seu mundo a maior parte dos negócios se resolve no espaço cibernetico. Perigo! Três traidores tecnológicos infiltraram-se em seu gabinete e agora é preciso desmascará-los antes que gerem crises mundiais. E quem pagará o pato pelo estrago será você...

Este é CyberJudas, da Merit Studios, a sequência de Shadow President, um simulador criado há três anos que mostra a habilidade americana em exercer pressão econômica, social e militar sobre o mundo.

Usando um esquadrão privado da CyberSWAT e através de visitas aos escritórios de seus empregados à procura de pistas, você precisa achar cada um dos traidores e acabar com seus planos. É claro que é necessário continuar desempenhando as funções básicas da Presidência. O big boss tem de fazer modificações orçamentárias e selecionar maneiras – entre mais de 20 possibilidades – de interagir com qualquer um de seus



CyberJudas

200 parceiros mundiais. Você perceberá que há trabalho suficiente para ocupá-lo, tendo que lidar com rebeliões no... (eps) Brasil e pedidos de ajuda econômica para a China.

Há também um outro cenário de jogo, o Cabinet Wars, onde não existem traidores, mas no qual você deve lidar com um gabinete repleto

"daqueles" assessores dando conselhos conflitantes. Como bônus, o CD inclui o jogo Shadow President.

Visual atraente em SVGA, trilha sonora New Age apropriada e excelentes vozes; CyberJudas é, tecnicamente, um jogo profissional e de ótima qualidade. Mas a melhor característica é o final em aberto. Tudo depende apenas de você, o que acaba encorajando-o a jogar mais vezes, pois nunca ocorrem duas partidas exatamente iguais.

CyberJudas

Merit Studios
www.cxpress.com/product/PreOrder/cyberjudas_ibm_cd.html



Softhouse: D.C. True

Plataforma: DOS CD
Hardware: 486/33, 8MB RAM, Super VGA
Preço: US\$ 69,95

JOGABILIDADE

★★★★★

DINÂMICA

★★★★★

GRÁFICOS

★★★★★

SOM

★★★★★

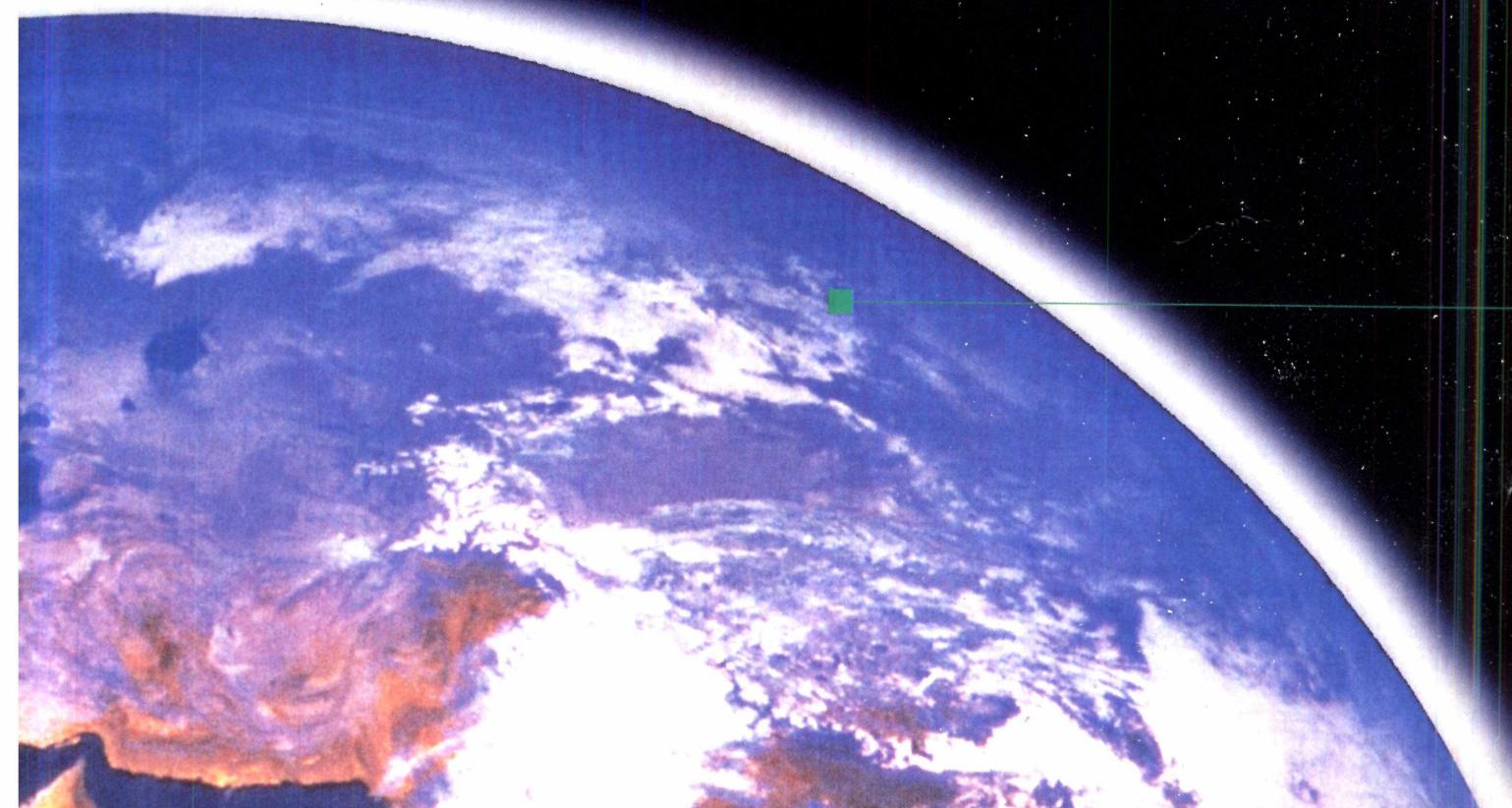
NOTA FINAL

★★★★★

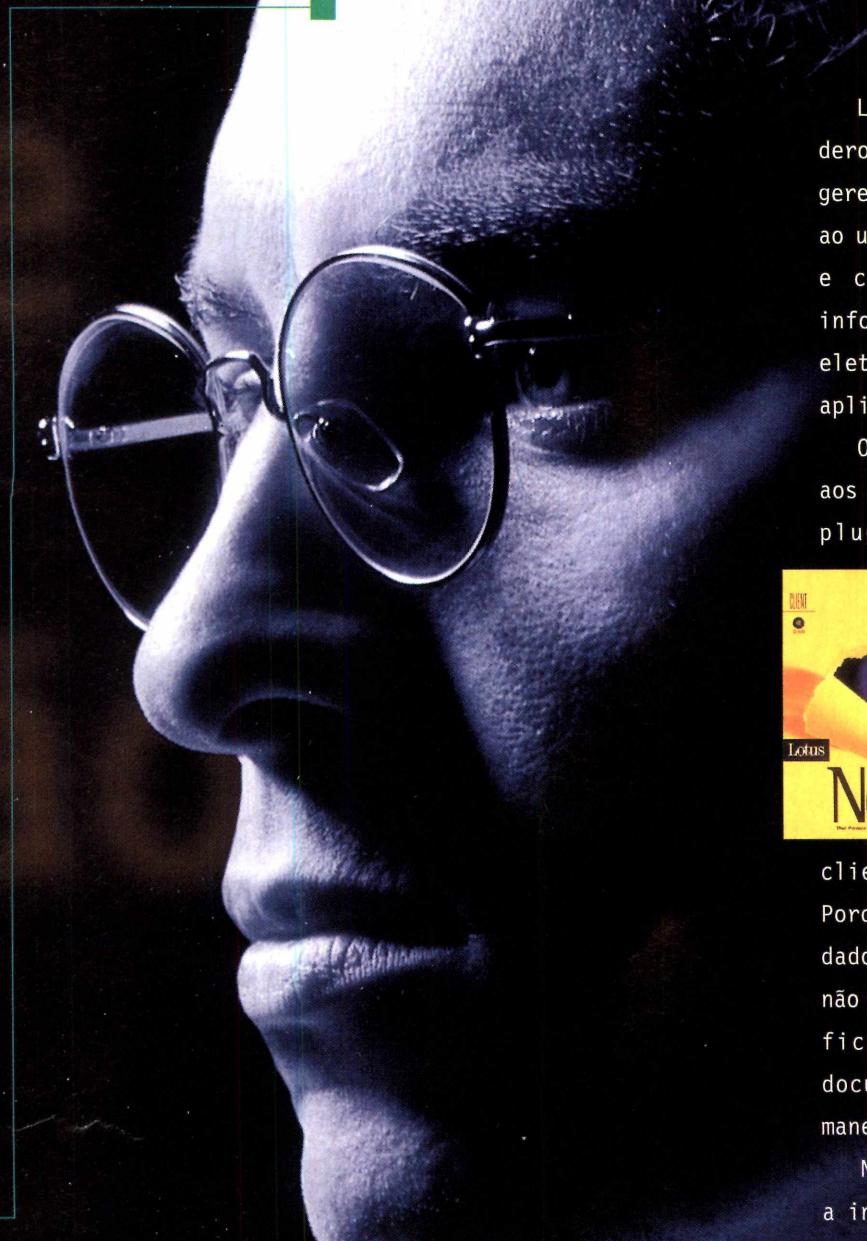
As barreiras, os preconceitos,
imposições e as limitações aca
de desaparecer.

Lotus Notes versão 4.

Uma revolução via Internet.

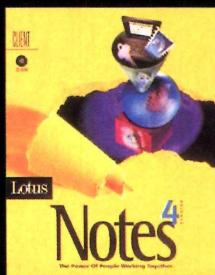


as
am



Lotus Notes versão 4 é a mais poderosa ferramenta de comunicação e gerenciamento de dados. Ele permite ao usuário da rede acessar, gerenciar e compartilhar qualquer tipo de informação, esteja ela num correio eletrônico, num banco de dados ou numa aplicação desktop.

O Notes versão 4 também dá acesso aos milhões de computadores que estão plugados na Internet, criando



infinitas oportunidades de negócios. Com ele, uma empresa pode usar a Internet para comprar, vender, expor seus produtos e se relacionar com seus clientes de forma revolucionária. Porque só o Notes versão 4 integra dados já existentes com informações não estruturadas, como planilhas, gráficos, imagens, sons e outros documentos multimídia, sempre de maneira intuitiva e simples.

Notes versão 4 chegou para tornar a informação acessível e disponível, independente de distância física, plataforma ou sistema operacional. A qualquer momento, de qualquer lugar.

Sua empresa não pode ficar fora dessa revolução. Conheça o Lotus Notes versão 4 nos seguintes parceiros Lotus: **Soft Consultoria** (021)264-8892/(011)575-1612/(061)347-2720/(091)222-4348 **Allen Informática** (021)240-2593/(041)222-6879/(027)325-3943/(071)341-4800 **Gaia Informática** (011)257-9422 **Via Lógica Informática** (011)284-9899 **TDEC Network Group** (011)816-0533 **Magnasoft Informática** (011)816-0700 **Geo do Brasil** (011)832-2797 **CorpNet Consultoria e Soluções** (011)221-5335 **Netsoluciones** (011)573-0300 **TCA Tecnologia** (011)887-9344 **Abcom** (011)253-5299 **IBM Brasil** (011)886-3623 **Advanced Resources** (011)458-1182 **Flip Flop** (016)610-3172 **Rationale Informática** (021)41-2840 **Heurística** (021)516-1806 **Medidata Informática** (021)546-3739 **Principia Tecnologia da Informação** (021)220-9752 **Technology for Business** (021)512-6649 **SPA Sistemas, Planejamento e Análise** (021)224-2375 **Consiste Consultoria e Sistemas** (071)341-4141 **PMW Informática e Consultoria** (071)243-0733 **Connet Informática** (081)465-6808 **Multisys Tecn. em Sist. de Informática** (085)244-2638 **Xcorp Informática** (048)223-7175 **Qualysul** (041)224-9001 **Processor Informática** (051)346-1566 **Nutec Informática** (051)225-7311 **Plansis Teleinformática** (031)286-3190 **Connet Consultoria** (031)227-6606 **CTI Consultoria, Treinamento e Informática** (061)226-3033 **Voga Informática** (061)322-2192 **Engerede** (082)221-0956/(079)222-2835 **Multidata Informática** (062)285-5510. Ou na Internet: www.lotus.com.

Lotus

The power of people
working together.

Ripper

O visual de Ripper não é apenas criativo e assustador. Seus gráficos têm qualidade

DOS CD

Everdade que *Ripper*, da Take 2 Interactive, custou US\$ 4 milhões e que é estrelado por bons atores como Christopher Walken, Karen Allen, Burgess Meredith e Jimmie Walker. Mas as grandes estrelas deste verdadeiro show são os quebra-cabeças geniais e o visual estiloso.

Você fará o papel de um repórter, mas não conseguirá solucionar este suspense com simples bisbilhotices jornalísticas. *Ripper* apresenta uma variedade de quebra-cabeças assustadores – de enigmas abstratos até desafios clássicos, com inventário de objetos. Junte a isso um vídeo consistente com animação total, um visual bem desenvolvido, uns 30 personagens interativos e o resultado é um jogo bastante interessante.

Seu personagem chama-se Jake Quinlan, um repórter do Virtual Herald, que passou a cobrir as façanhas de um clone de Jack, O Estripador, em uma Nova Iorque futurista. O assassino serial parece tê-lo escolhido como confidente e lhe manda cartas sempre que comete mais um crime. Suas vítimas sempre apresentam cortes com faca – sua marca registrada – os quais surpreendem as autoridades pela precisão com que são feitos. Quando sua assistente e namorada, Catherine Powell, é atacada, esta história deixa de ser apenas uma manchete de jornal.

Você acaba descobrindo que Catherine sabia mais sobre o estripador (Ripper) do que você imaginava e que, ao ser atacada, ela estava perto de descobrir a identidade do assassino. Agora, você deverá retomar a investigação do ponto em que Catherine a deixou, descobrir o que ela sabia e sondar sua consciência.

Ripper

Take 2 Interactive
Tec Toy (011) 835-8311
www.tectoy.com.br



Plataforma: DOS CD
Hardware: 486DX/50, 6.5MB RAM, VESA- CD-ROM de dupla velocidade, mouse, placas de som usuais.
Preço: US\$ 59,99

JOGABILIDADE



DINÂMICA



GRÁFICOS



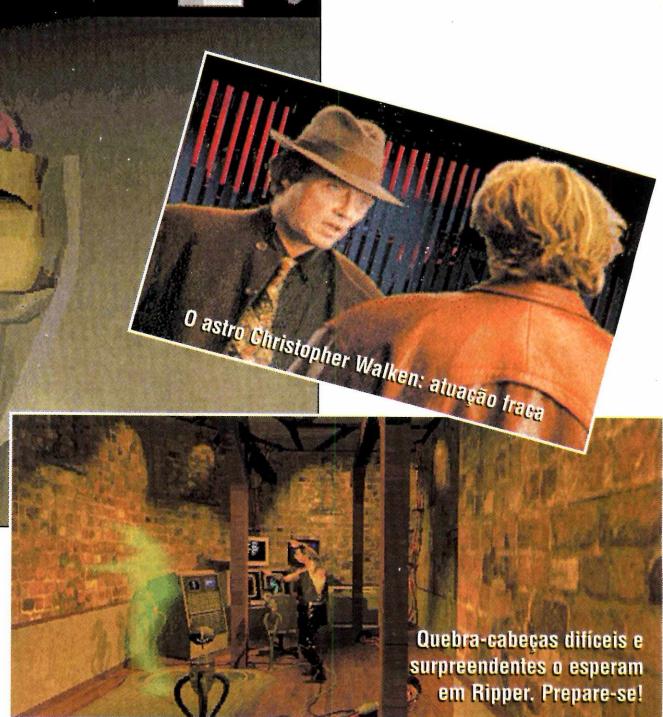
SOM



NOTA FINAL



Ripper tem bons gráficos. E seus quebra-cabeças garantem diversão por muito tempo. Vale a pena!



O astro Christopher Walken: atuação traca

Quebra-cabeças difíceis e surpreendentes o esperam em Ripper. Prepare-se!

cia para reconstituir sua memória. Se fizer isso, você não apenas poderá trazê-la de volta, como poderá desbloquear a memória visual do Ripper que está guardada em sua mente.

As dicas que aparecem no desenrolar do jogo não são óbvias e quebra-cabeças com números e formas enganosas tentarão atrapalhá-lo. Um deles irá forçá-lo a alinhar cristais na forma de uma constelação, enquanto outro o fará acertar relógios para três fusos diferentes. Apesar dos diversos obstáculos, o jogo segue uma forma lógica que se interliga à história de modo eficaz.

Navegar nos ambientes “clicantes” de *Ripper* pode ser cansativo. Muitas vezes, só é possível virar à direita ou à esquerda. E fora a música *Don't Fear, the Reaper*, do Blue Öyster Cult, que dá o tom do jogo, pode-se considerar a trilha sonora como sendo de música “atmosférica”.
Mas, no conjunto, *Ripper* até que se mostra realmente satisfatório para os entusiastas de quebra-cabeças.



• O apartamento de Catherine Powell contém muitos quebra-cabeças. A pintura abstrata de um peixe e seu interesse por astronomia são importantes.

• Junte os pedaços da caneca de café que Magnotta quebrou para achar uma dica importante.

• Quando puder escolher entre ser educado ou durão com os outros personagens, seja duro.

• Ao lutar contra o monstro ICE no poço de Catherine, aperte o botão direito do mouse para ativar um escudo. Dentro do poço você encontrará o diário dela.

• Na delegacia de polícia, Magnotta deixará sua arma e seu crachá de segurança sobre a mesa. Pegue-o e faça o mesmo com o crachá de Burton, que estará sobre a mesa do lobby do Tribeca.

• Na casa de Hamilton Wofford, preste atenção ao sinal na parede da escada que leva para o quarto dele. Este número solucionará um quebra-cabeça que envolve uma caixa registradora.

Virtual Chess

Hoje os grandes programas de xadrez para computador são melhores que muitos mestres. O russo Kasparov, o melhor enxadrista do mundo, chegou até a perder uma partida para o computador Big Blue. Este Virtual Chess, da I-Motion, ganhou o Harvard Cup Championship de 95, ao jogar contra um time misto de excelentes jogadores humanos e computadorizados.

Embora competente, Virtual Chess não é tão rico quanto Chessmaster 4000 ou Kasparov Chess. O



Virtual Chess não é bom para os novatos, mas é um adversário temível

Virtual Chess	
I-Motion	
www.i-motion.com/ products/chess/chess01.htm	
Plataforma: Win CD	
Hardware: 486, 4MB RAM, Win 3.1	
Preço: US\$ 39,95	

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

visual é excelente – uma seleção de 4 jogos de xadrez diferentes em SVGA, e tabuleiros em 2D e 3D. Virtual Chess respeita as diferenças entre os jogadores e oferece os modos Novice, Beginner e ELO 1200, que ficam um pouco

abaixo do nível da maioria dos enxadristas. Controles permitem definir o tempo médio de cálculo, o tempo individual para as jogadas e o tempo total da partida.

Embora o nível Beginners apresente todas as jogadas legais para a peça selecionada, Virtual Chess não é um bom professor de xadrez. Ele não oferece ajuda online nem um tutorial com animação que explique as regras básicas do jogo. O Virtual Chess's Analysis indica a melhor linha de ataque/defesa para cada jogada em cada uma das partidas gravadas, mas isso não é nada comparado a Chessmaster 4000, que oferece explicações, em inglês, sobre por que se deve jogar desta ou daquela maneira, e todas as possíveis consequências.

Curtir Virtual Chess depende de sua perícia no xadrez. Se você for do tipo geninho do tabuleiro, este é seu jogo. No entanto, Chessmaster 4000 e Kasparov Chess – inferiores em desafio – oferecem mais recursos, o que os torna adequados a novatos.

BRAIN DRAIN

Connections

Connections é a primeira incursão do Discovery Channel Multimedia no mundo dos games. O jogo se baseia em Connections, um programa da TV a cabo americana Learning Channel que trata das ligações – nem sempre óbvias – entre objetos e conceitos. (Por exemplo, o grafite de um lápis e a reação do grafite para raios X revelam

muito sobre a estrutura do cristal – tipo cultura inútil.) Você precisará solucionar quebra-cabeças – e também aprenderá algo sobre ciências. Os mais experientes vão achar os desafios simples, mas os demais vão se divertir e perceber que o jogo

transmite as lições de forma fácil e sem pedantismo.

Em Connections, você deverá preencher os espaços na rede encontrando e aplicando objetos, muitas vezes com a ajuda da fantasmagórica presença do apresentador do programa, que lhe dará uma dica ou explicará um conceito científico.

De resto, Connections segue a fórmula clássica como, por exemplo, pegar uma espada para convencer o guarda de que você é um cavaleiro. Mas há momentos que lembram as aventuras de Mc Giver, aquele herói da TV capaz de fazer uma jangada com caixa de fósforos: para conseguir a tal espada, você precisa montar uma bomba a vapor e drenar um porão. Mas ninguém precisa ser PhD para resolver os problemas. O sistema que dá as dicas é bem bacaninha (pergunte várias vezes, que ele acaba dando a resposta). Diversão garantida.

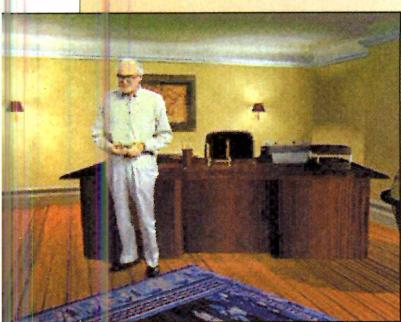
Connections

Discovery Channel
Multimedia
[http://multimedia.
discovery.com](http://multimedia.discovery.com)

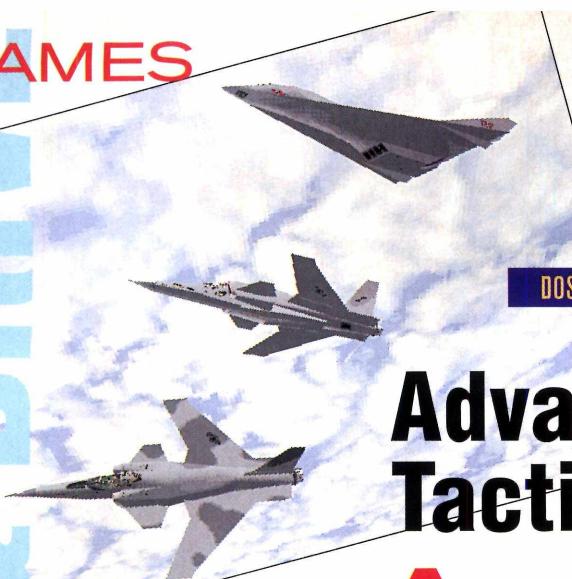


Plataforma: Win/Mac CD
Hardware: PC: 486/33, 8MB RAM, Win 3.1, VGA, CD-ROM de dupla velocidade; Mac: 68040, System 7.0, 256-color display
Preço: US\$ 54,99

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



Este é James Burke, seu guia no jogo



DOS CD

Advanced Tactical Fighters

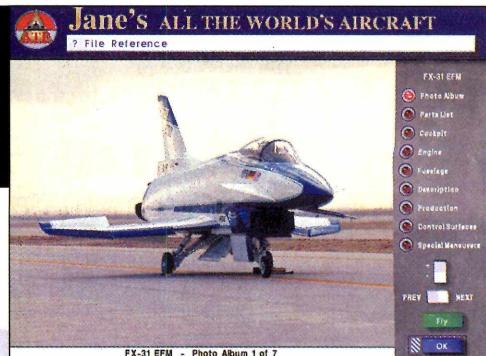
A Electronic Arts e o Jane's Information Group (editores internacionais da indústria de defesa americana) lançam Advanced Tactical Fighters, uma chance de pilotar super aviões de última geração. ATF é a continuação de U.S. Navy Fighters, só que com as informações técnicas da literatura sobre aviões do Jane's Group. Os aviões são mais modernos e futuristas. Por rede, o game comporta até oito jogadores (em equipes opostas, ou em conjunto contra o CPU). Também se pode disputar um-contra-um por modem ou conexão serial.

Usando informações recentes, ATF simula sete aviões super-avançados, alguns dos quais ainda em projeto. Você poderá pilotar os caças F-22, XF-29 Forward Swept Wing e XF-31A EFM, os bombardeiros F-117A Night Hawk e B-2A Spirit, o caça de decolagem e aterrissagem vertical XF-32 ASTOVL e o caça francês Dassault Rafale.

ATF apresenta a mesma interface especial e fácil de usar já vista em U.S. Navy Fighters e o jogo continua incluindo um recurso rápido de preparação para missões, além de permitir definir missões do jeito que você quiser, mas sem briefings.

Duas novas campanhas permitirão que você teste o novo equipamento no "mundo real". A primeira se passa no Egito, em

Os aviões dão um verdadeiro show na tela. Mas são muito difíceis de controlar



A capacidade vetorial torna as coisas mais simples

Advanced Tactical Fighters

Electronic Arts

<http://www.ea.com/techsupp/atf.html>



Plataforma: DOS CD

Hardware: 486DX2/66, 8MB RAM, DOS 5.01, Super VGA, CD-ROM de dupla velocidade, mouse

Preço: US\$ 59,95

JOGABILIDADE

5 1/2

DINÂMICA

5

GRÁFICOS

5

SOM

5

NOTA FINAL

5

A necessidade de um equipamento poderoso é o que complica esse ATF, feito sob medida para pilotos virtuais.

1998, confrontando-o com uma rebelião do fundamentalismo islâmico. Nela, você enfrenta F-16, F-5 e Dassault M2000. A segunda campanha o leva ao Oriente, 2002, para lutar contra a enorme força chinesa. Os aviões inimigos incluem os Q-jets, de fabricação chinesa e os russos Sukhois e MiGs. Você terá missões que vão de simples patrulhas de combate aéreo a ataques rasantes.

Não espere grandes melhorias com relação à arte gráfica ou ao desempenho de frame-rate (taxa de velocidade de animação de quadros/telas do game), mas você encontrará alguns recursos adicionais mais sutis. Se pressionar a tecla F8 sobre um alvo, verá um detalhe impressionante.

ATF necessita de um computador poderoso. Se tentar jogá-lo num 486, transformará os über-jets em camelos e mesmo um Pentium de 150 MHz com 24MB de RAM não basta para rodar os frames de forma suave, com todos os cenários.

Para pilotar um caça, são necessários anos de treinamento e pilotar um ATF é só um pouco mais fácil. Como simulador puro de combates aéreos, ATF permite ver o provável futuro da aviação de combate.



- Ao pilotar um F-117A Night Hawk que não esteja carregado de mísseis aéreos ou armas, evite contato visual com aviões inimigos. Eles não conseguem pegá-lo no radar, mas poderão avistá-lo a olho nu. Utilize o seu radar IR e RWR para verificar se estão próximos e afaste-se deles rapidamente.
- Ao pilotar um F-22, um XF-31, ou um XF-32 em um combate aéreo, utilize sua mobilidade vetorial para surpreender o inimigo na virada.
- Ao bombardear com B-2 e F-111, utilizando bombas guiadas por laser para abrir caminho (bombas inteligentes), abra as portas do seu compartimento de bombas somente quando tiver um índice de acerto provável de 80%. Se abrir as portas cedo demais, ficará ainda mais visível para o radar do inimigo.

Silent Thunder: A-10 Tank Killer 2

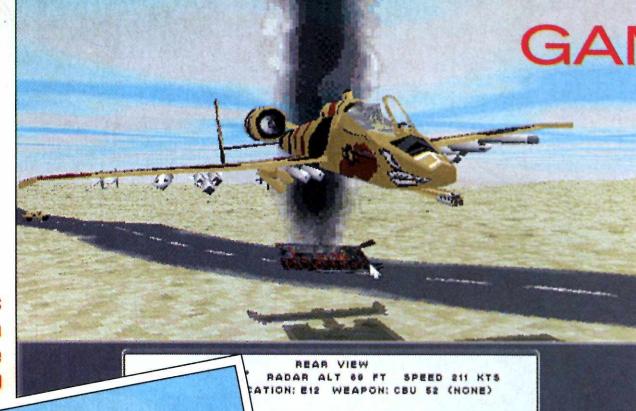
Criado no início dos anos 70, o bombardeiro Fairchild Republic A-10 esteve em batalha na Guerra do Golfo e surpreendeu a todos com uma impressionante performance. Em uma conveniente homenagem, a Sierra ressuscitou seu clássico A-10 Tank Killer e deu a este um visual totalmente moderno. O resultado é um título que deverá agradar os fãs do game original e, de quebra, alistar novos pilotos. Os peritos em realismo logo perceberão que Silent Thunder pode ser classificado tanto como jogo de ação, como de estratégia com uma pitadinha de simulação. Silent Thunder é do tipo estoure-tudo-o-mais-rápido-que-puder. Ponto. Não é preciso verificar flaps, freios, falar com co-pilotos e coisas do gênero. Como simulador de vôo, o game jamais sairia do chão.

Por outro lado, o game é um forte título de ação com visual legal, bombásticos efeitos especiais e trilha sonora a base de muito rock, mantendo a boa fama de seu predecessor. O jogo oferece aos pilotos que não são familiarizados com controles complexos, a sensação de pilotar uma das mais poderosas máquinas em atividade.

Os jogadores participam de 24 missões divididas em 3 campanhas, que vão do combate ao tráfego de drogas na Colômbia, até a tarefa de impedir o seqüestro de uma super estrela de cinema na Coreia. De um modo geral, as missões são desafiadoras, mas tendem a se tornar repetitivas com o tempo.

Silent Thunder transforma o sofisticado equipamento do A-10 em algo de fácil manejo, controlando automaticamente os complexos procedimentos, tal como escolher e mirar o

Destruir tanques com uma 30mm é uma das características que fizeram a fama do A-10



Todas as informações que você precisa para pilotar estão no painel do A-10's HUD.

alvo. Da mesma forma, o cockpit apresenta uma coleção de instrumentos, mas contendo apenas informações que são realmente vitais para o vôo.

O elemento mais marcante é a movimentação da tela, mesmo com texturas e horizontes detalhados - todas estranhamente renderizadas em 640x480 SVGA. Como o A-10 é lento e tem de voar baixo para escapar do radar inimigo, os gráficos detalhados fazem uma grande diferença. Esteja mergulhando ao encontro de árvores em selvas colombianas ou sobrevoando o árido deserto do oriente médio, você sempre conseguirá ver detalhes de cada terreno. Excelentes efeitos especiais, tais como explosões em 3D, aviões texturizados e a agitada trilha sonora recheiam a diversão.

Contudo, há uma arbitrariedade na qualidade do jogo. Os mapas são limitados a pequenos quarteirões. Quando você ultrapassa o campo de ação, logo é interceptado por caças inimigos que jogam sujo e acabam com a brincadeira. Isso se aplica também à altitude. Voe um pouco mais alto e você será imediatamente advertido e punido por MIGs inimigos. Isso limita a jogabilidade e dá uma cara de videogame.

Essa característica talvez irrite os fãs de simuladores. Mas se você está procurando um bom jogo de combate, esse é o avião certo para se investir dinheiro.

DICAS

- Lembre-se que esse não é exatamente um simulador

de vôo. Você pode virar a nave apenas usando o leme. O truque vem em boa hora quando é preciso girar o avião rente ao solo sem tocar no chão.

Após concluir um objetivo primário, seu oficial geralmente pede sua ajuda em uma missão complementar, a qual é sempre mais suicida. Não é preciso acatar a ordem para progredir no jogo.

Quando escolher armas, pegue o maior número de mísseis 'maverick' possível. Eles são mais precisos do que as bombas.

Silent Thunder: A-10 Tank Killer 2

Sierra On-Line
www.sierra.com/games/sttank

Developer: Dynamix

Plataforma: Win 95 CD

Hardware: 486/66, 8MB RAM,

SVGA, CD-ROM de dupla

Preço: US\$ 59,95



JOGABILIDADE

★★★★★ 1/2

DINÂMICA

★★★★★

GRÁFICOS

★★★★★

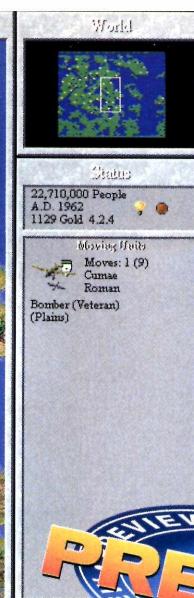
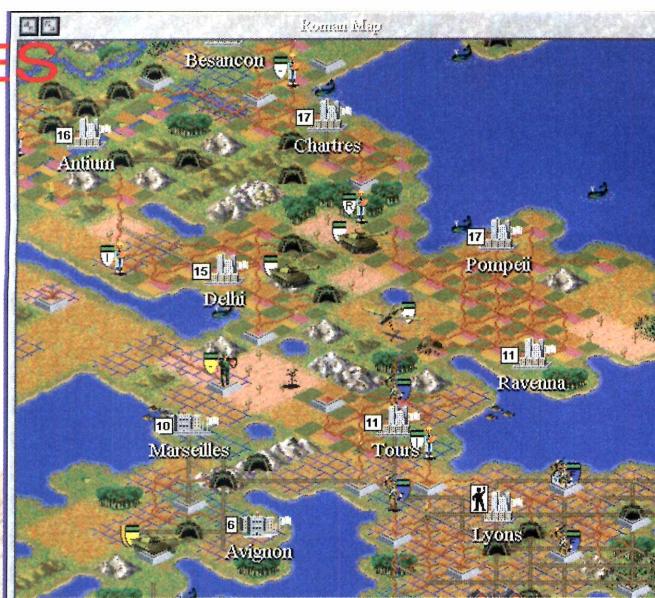
SOM

★★★★★ 1/2

NOTA FINAL

★★★★★ 1/2

Demais! Como bom subir em um avião só para pilotar e atirar.



Em Civilization II, as minas são construídas por engenheiros que podem transformar o terreno com equipamento de alta tecnologia. Os tempos modernos trazem novas técnicas e armas de guerra, como tanques e bombardeiros (protegidos no solo). Outro avanço em Civ II permite combinar múltiplas unidades de ataque em uma só ofensiva devastadora. Seus adversários tentarão fazer o mesmo

PREVIEW • PREVIEW
VIEW • PREVIEW!

DOS CD

Civilization 2

Poucos jogos de estratégia conseguiram capturar a imaginação de jogadores do mundo todo como Civilization, de Sid Meier. Quando foi lançado pela MicroProse, há 5 anos, Civ – como é chamado pelos fãs – tornou-se best-seller. E agora, após anos de espera e especulações, chegou finalmente Civilization II.

Como no original, o objetivo é criar uma comunidade que possa progredir nas áreas vizinhas, desenvolvendo novas unidades e habilidades. Você tem de impedir invasões de sete adversários humanos ou computadorizados. Você ganha se eliminar as demais civilizações, ou lançar e estabelecer com sucesso uma colônia no espaço. Caso sua civilização seja eliminada, você dança.

Civilization II não é uma mera cópia do original com maquiagem gráfica em SVGA por cima. Ele con-

segue o que poucas sequências fizeram – manter o produto central e acrescentar elementos capazes de renovar o desafio. Esta versão apresenta novos tipos de unidades, terrenos, recursos, instalações, avanços e Maravilhas do Mundo, incluindo pirâmides que permitem mudar seu tipo de governo à vontade. Você poderá construir estradas, fazer contra-espionagem e criar (ou destruir) reputações.

Civ II tem tudo para se tornar mais viciante que seu antecessor. Não existem mais progressos “sem saída” – todo avanço social e tecnológico leva a outro progresso, seguindo um processo em cadeia. Antes, progredir em Chivalry não o levava a lugar nenhum; agora, leva-o a Mobile Warfare.

A MicroProse também conseguiu aperfeiçoar a inteligência artificial do jogo. Agora, os adversários controlados pelo computador não sofrem “brancos” ao adquirir as Maravilhas do Mundo, por exemplo. E o combate se tornou mais realista, com pontos de acertos e poder de fogo incluídos na equação final. Você pode acumular experiência de navegação com novos progressos, aumentando suas chances de realizar uma viagem bem-sucedida.

Tudo isso faz de Civilization II um game de conquista e estratégia para se jogar “n” vezes. Persiga diferentes objetivos, determine metas para sua cidade, traia ou bajule os adversários. Você pode vencer através de desenvolvimento e expansão pacífica ou destruindo tudo que estiver no caminho. Ou, ainda, com um pouco de ambos – é você quem decide.



Agora Roma e Kioto não são iguais: cada cultura possui características próprias. O crescimento de cada cidade é notado mais facilmente

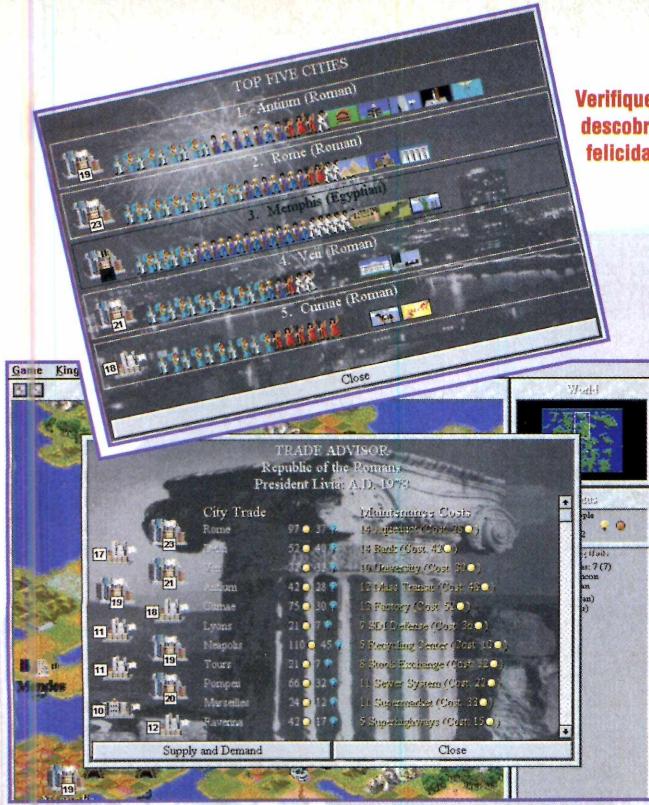
Dois cliques sobre um objeto, acessam o Help Guide, que explica vantagens e desvantagens de cada terreno. Montanhas são ruínas para plantações, e boas para defesa



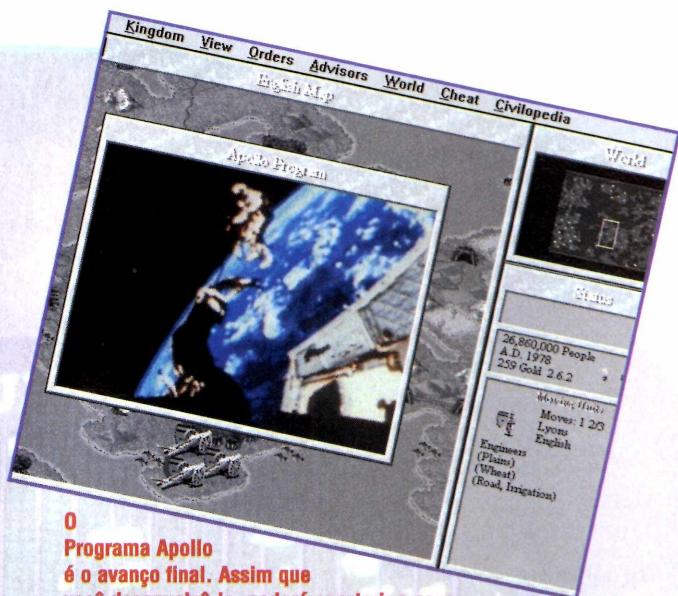
Civilization 2
MicroProse (Brasoft)
(011) 238-1414



Plataforma: Win CD
Hardware: 486/66, 8MB RAM, Windows 3.1, local-bus video, CD-ROM de dupla velocidade, mouse
Preço: US\$ 54,95



Verifique as cinco grandes cidades do mundo (Top Five Cities) para descobrir seu tamanho relativo, suas Maravilhas e coeficientes de felicidade



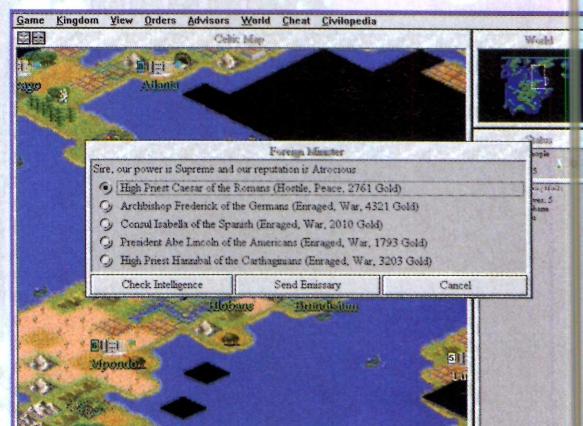
O Trade Advisor mostra quanto dinheiro você está alocando para desenvolvimento e arrecadação, e o custo de manutenção de cada cidade. Use o Advisor para reduzir a superprodução e detectar áreas com problemas econômicos potenciais



Outros mundos estarão à sua espera caso você consiga lançar sua nave rumo ao espaço sideral. Será que vale a pena?

O Programa Apollo é o avanço final. Assim que você desenvolvê-lo, poderá construir a nave que levará seu povo para outro planeta

Cheque com o Ministro de Relações Exteriores para saber seu índice de poder e o que as civilizações vizinhas pensam de você. Mesmo que a situação esteja péssima, sempre é possível enviar emissários para falar com os adversários e oferecer grana para melhorar as coisas



Seja civilizado!

- Obter boas locações para suas primeiras cidades é essencial. Certifique-se de que sua primeira cidade foi construída perto de um local com recursos alimentícios.
- Instale uma de suas primeiras cidades perto de locais com carvão ou petróleo e produza a Pyramid Wonder após ter ganho a ferramenta Masonry. Você precisará da opção Pyramid cedo para mudar o estilo de seu governo, permitindo tanto expansão militar como crescimento econômico.
- Se puder, evite quebrar tratados, pois sua reputação se espalhará. Seja cordial pelo menos com um dos adversários computadorizados o máximo possível.

- As novas estatísticas de mira e poder de fogo aumentam ainda mais a distância entre armas primitivas e sofisticadas. Não conte com as muralhas de sua cidade e algumas unidades de artilharia para destruir invasores.
- Estude as diversas formas de governo. A maioria possui vantagens que você poderá utilizar em diferentes situações. Explore todas as possibilidades, em vez de ir direto à democracia.
- Nunca deixe de seguir o caminho do avanço científico. Se ficar para trás, será quase impossível recuperar-se. Considere comercializar progressos com seus rivais, principalmente com os mais atrasados.

Warhammer: Shadow of the Horned Rat

Você é Morgan Bernhardt, líder do Grudgebringer Mercenaries, num mundo de fantasia pseudo-medieval, onde forças do mal espreitam no horizonte. Seus inimigos são figuras como Goblins montados em lobos, Treemen, Stormvermin, Skaven Mole Machines e Horned Rat, a encarnação de um deus-diabo.

Embora pareça, Warhammer: Shadow of the Horned Rat não é um RPG. Ao contrário de Ultima, Might &

Magic ou de Wizardry, este jogo não apresenta enredos complexos, que envolvam a personagem Morgan.

Em lugar disso, você deve selecionar uma das missões, ir ao campo de batalha e posicionar as unidades. Assim que der ordens iniciais a cada grupo, a carnificina tem início. Você pode deslocar ângulos de câmera, fazendo rotações, correndo pelo campo, dando zooms, ou alterando manobras para se

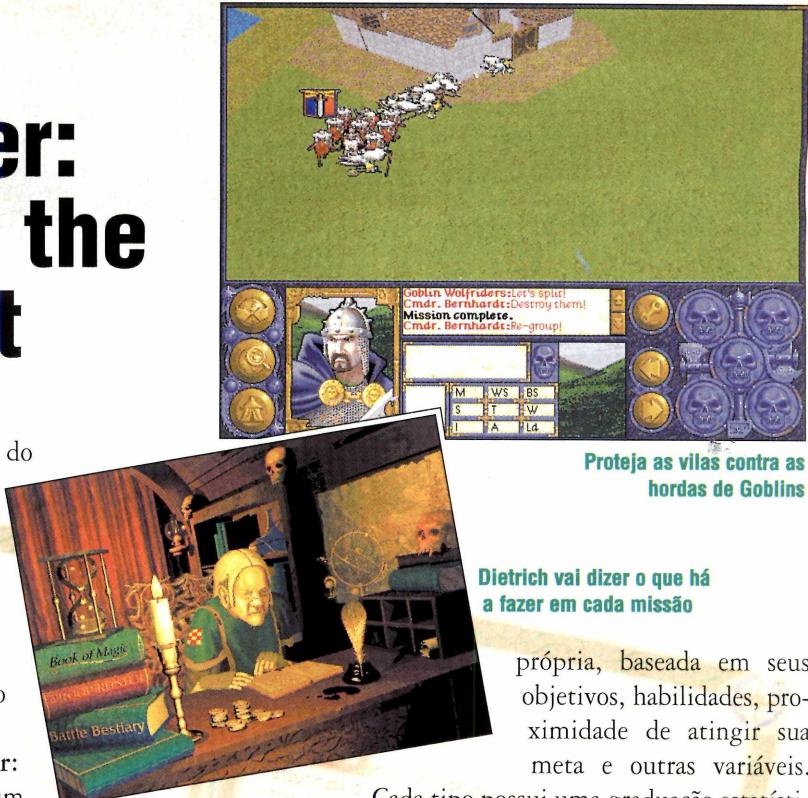
preparar para novas condições de jogo.

Entretanto, Warhammer não é feito só de ângulos de câmera e espadas. Há arqueiros, canhões, catapultas e uma variedade de equipamentos a vapor, como o Gyrocóptero (um helicóptero primitivo, para uma pessoa, que solta bombas). Você também encontrará poções mágicas e armas, além de cinco diferentes grupos, que criam seus próprios magos. Com mais de 40 missões desafiadoras em cada uma das campanhas, Warhammer merece ser jogado várias vezes.

O game também se vangloria de possuir 50 tipos de personagens em forma de monstro, cada um com uma estratégia



É difícil pegar o jeito de
deste jogo. Depois é só
correr para o abraço



Proteja as vilas contra as hordas de Goblins

Dietrich vai dizer o que há a fazer em cada missão

própria, baseada em seus objetivos, habilidades, proximidade de atingir sua meta e outras variáveis.

Cada tipo possui uma graduação estatística para nove pontos distintos, incluindo força, movimento e iniciativa. Todos estes pontos recebem reforços automáticos depois de cada batalha.

Visualmente, Warhammer também impressiona. Seus gráficos são maravilhosos, em especial o Books of Magic e o Troop Roster. Entretanto, a animação de batalha pode ser lenta se o jogo for rodado em qualquer equipamento inferior a um Pentium.

Por sorte, Warhammer passa com facilidade por cima dos problemas. Embora seja bastante difícil aprender a jogá-lo, ele acabará por seduzi-lo com estílo, ação em tempo real e adversários desafiadores.

DICAS

- Acima de tudo, proteja seus magos. Algumas palavras mágicas no momento certo poderão transformar uma derrota iminente em vitória.
- Tire vantagem de alguns efeitos psicológicos, como Hatred, que permitem que os anões acertem os golpes que haviam perdido na primeira parte da batalha.
- Tente ficar com uma única unidade de cavalaria para poder reagir rapidamente a novas ameaças do inimigo.
- Sempre que der, concentre forças múltiplas contra uma única unidade inimiga para eliminá-la rápido.

**Warhammer:
Shadow of the Horned Rat**

Mindscape
[www.mindscape.com/
news/pr_warhammer.html](http://www.mindscape.com/news/pr_warhammer.html)

Plataforma: Win 95 CD
Hardware: 486DX2/66, 8MB RAM, Super VGA
Preço: US\$ 50



JOGABILIDADE

★★★★★ 1/2

DINÂMICA

★★★★★ 1/2

GRÁFICOS

★★★★★

SOM

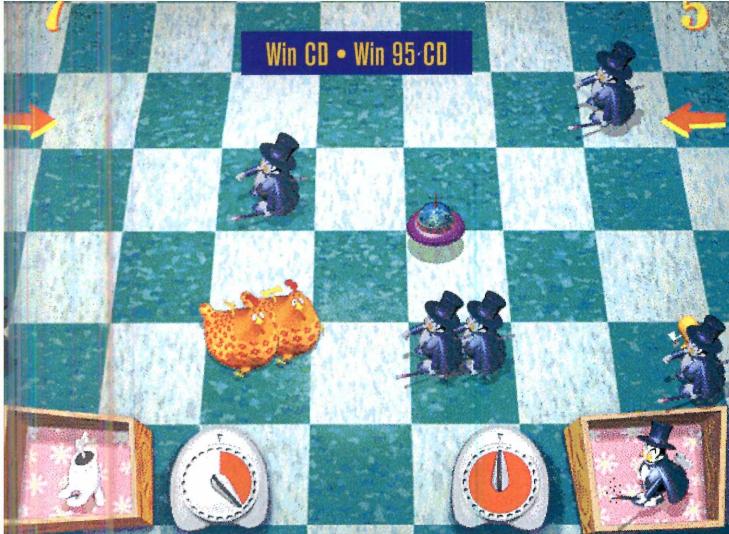
★★★★★

NOTA FINAL

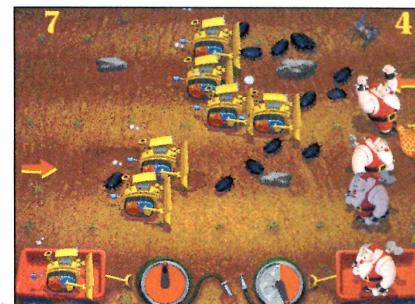
★★★★★

Um jogo muito bom, sedutor mesmo, mas que peca por "pedir" um pentium para rodar com velocidade razoável. Desafio de primeira linha.

Win CD • Win 95 CD



Gearheads combina ação e estratégia



A diversão é muito maior contra adversários de carne e osso



Batalhas mano a mano entre 12 brinquedos engraçados

Gearheads

Nem todos os games têm orçamentos de milhões de dólares. Gearheads, por exemplo, mostra uma guerra entre exércitos de brinquedos de corda e não possui vídeo de alta definição em 3D para garantir seu ibope. Mesmo assim, consegue ser um sucesso, através da ação estratégica direta e de uma pitada de humor.

É simples. Você escolhe um dos lados e seleciona um dos doze brinquedos disponíveis. Então, após gastar alguns segundos dando corda no seu escolhido, você o solta em direção ao espaço do adversário. Se o brinquedo tiver força suficiente para cruzar o tabuleiro sem ser destruído, você marca um ponto. Básico, não?

Os bonecos bobalhões são bem concebidos e criados; apresentam animações hilárias quando se chocam uns contra os outros. Cada um possui habilidades e características especiais que permitem empregar táticas ofensivas e defensivas. O enorme Papai Noel é perfeito para bloquear brinquedos pequenos e velozes, como Handy – uma luva branca que pode dar corda em brinquedos parados e vice-versa. Big Al, uma máquina escavadeira, empurrar vários brinquedos encalhados através das linhas inimigas, marcando muitos pontos de uma só vez. Apenas o Zap-Bot, um robô, é capaz de eletrocutar esta máquina e colocá-la fora de combate.

Escolher os melhores brinquedos para contra-atacar as unidades inimigas e explorar os pontos fracos da

estratégia do adversário mistura desafio e diversão. Há dezenas de campos de batalha, em quatro ambientes diferentes – cozinha, pátio, lago congelado e fábrica – cada um com uma variedade de obstáculos, incluindo besouros, rachaduras no gelo, teleportos e aumentos de força. Como você é forçado a dar corda em cada boneco e o jogo se desenrola em tempo real, a ação acaba ficando frenética.

Infelizmente, Gearheads pode acabar ficando ultrapassado rapidamente se você jogá-lo sozinho. No modo torneio, há três níveis de dificuldade, o que o limita a uma equipe de brinquedos menos versátil e transforma seu computador em um adversário muito mais forte. No entanto, algumas unidades chave e estratégias básicas são suficientes para vencer. Para aproveitar ao máximo, compartilhe o teclado com um amigo e jogue contra ele. Infelizmente, não é possível jogá-lo por modem ou rede. Apesar de engraçadinho, Gearheads é bem divertido, especialmente quando jogado a dois.

Gearheads
Philips Media Games
http://spider.media.philips.com/media/games/cat_rom/games/gearheads/gh_main.html



Softhouse: RGA
Plataforma: Win CD, Win 95 CD
Hardware: 486DX/33, 8MB RAM, VGA, CD-ROM de dupla velocidade, mouse, sound card
Preço: US\$ 39,99

JOGABILIDADE

★★★★ 1/2

DINÂMICA

★★★★

GRÁFICOS

★★★★

SOM

★★★★

NOTA FINAL

★★★★ 1/2

Gearheads une simplicidade e desafio inteligente.



- Cada brinquedo é capaz de explorar as fraquezas de outro brinquedo; por isso, descubra o contra-atacante mais adequado para cada uma das unidades. Disasteroid só perde para Zap-Bot.
- Tente dar corda a cada brinquedo ao menos até a metade. Se algum deles parar antes da

hora na frente do seu gol, seu adversário poderá empurrá-lo e marcar 2 pontos contra você. Pare ataques em massa barrando a entrada rapidamente com brinquedos grandes. Depois empurre a confusão para longe com os brinquedos que estão com toda a corda.

• Crie distrações, enviando brinquedos grandes pela parte superior, para depois lançar os

pequenos e velozes por baixo.

- Se houver um teleporte no campo que solte unidades em frente ao gol adversário, lance brinquedos velozes pela abertura para marcar pontos com rapidez. Não perca tempo dando corda total. Para evitar esta tática, ponha unidades grandes em frente à abertura do teleporte.

Silent Hunter

Silent Hunter dá a você o leme de um submarino da marinha americana que participa da campanha contra os japoneses na Segunda Guerra. O campo de batalha vai de Midway às Ilhas Formosas, e sua missão é afundar tudo que leve a bandeira branca com bola vermelha.

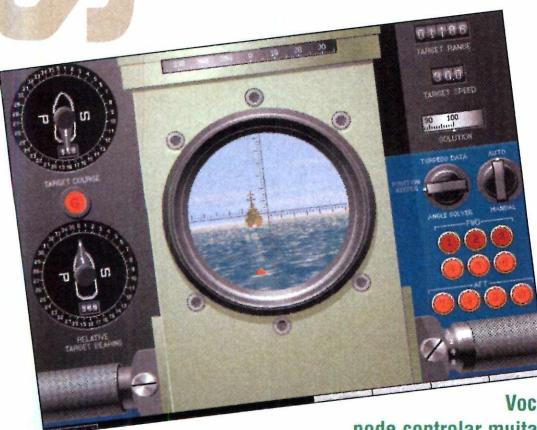
Você controla um dos nove submarinos disponíveis – que vão do pequeno e ágil S Class até o maciço e poderoso Tench Class. Suas ordens pré-patrolha nunca são mais complicadas do que “navegue até o mar leste da China e afunde todos os barcos inimigos”.

Você pode iniciar a campanha em qualquer data entre dezembro de 41 e o final da Segunda Guerra. Navegar é simples, resumindo-se em pequenos cliques de mouse em uma única tela de mapa. Já as missões costumam ser infundáveis cliques em certos pontos e espera do sinal do sonar. O jogo também inclui uma dúzia de cenários históricos, compostos, na maioria, por missões tipo encontre e destrua.

Se você acha que simulação naval são telas com dados técnicos, terá uma bela surpresa com os gráficos ultra-detalhados de Silent Hunter. A visão giratória do convés tem ondas espumantes, correntes marinhas, nuvens... As embarcações inimigas também são nítidas, mesmo pelo telescópio ou binóculo, bem como as bandeiras japonesas ao vento.

Tudo mostra que a Strategic Simulations, SSI, teve “vontade política” para tornar Silent Hunter fácil e historicamente correto. A escolha do alvo e os procedimentos de ataque concebem-se em poucas telas bem resumidas; você fará a maior parte do trabalho pelo telescópio. Outro ponto forte é o hot-button que envia você a qualquer tela com o toque de uma tecla.

Mesmo marinheiros novatos conseguirão mergulhar fundo na ação, graças ao realismo e facilidade de comandos. No modo avançado,



Você pode controlar muitas funções com o telescópio

espumantes, correntes marinhas, nuvens... As embarcações inimigas também são nítidas, mesmo pelo telescópio ou binóculo, bem como as bandeiras japonesas ao vento.



Graças a um banco de dados online é muito simples identificar os diversos tipos de navio que pintam na sua telinha

Silent Hunter satisfaz a todos os que procuram por um bom simulador.

Antes de mergulhar, vale perder tempo nas entrevistas. A inclusão de vídeos dos eventos e lobos do mar – incluindo William “Bud” Gruner, capitão da USS Skate e consultor técnico do jogo – levam o jogador ao turismo histórico das operações de guerra submarina, que vão da vida à bordo aos sangrentos combates.

O toque final nesse versátil simulador é um rápido editor de cenários simplificado que permite controlar cada faceta da batalha. Tipo, número, experiência e qualificação do inimigo; tempo, hora do dia, data da guerra e condições marítimas. As opções são simples.

Silent Hunter traz o máximo de diversão que você pode ter de um simulador submarino. Traduz com realismo a intensidade dos combates por sob as águas – o movimento silencioso, o ataque surpresa à meia-noite, o desesperado colapso do mergulho em águas profundas... Toda a claustrofobia e ansiedade da perseguição e a constante inalação do cheiro da morte, o clima em que viveiram os marinheiros da Segunda Guerra.

JOGABILIDADE



DINÂMICA



GRÁFICOS



SOM



NOTA FINAL



Sinta até o cheiro do mar nessa aventura histórica.

DICAS

- Arrume as brigas à noite, quando terá mais chance de escapar do ataque se o tempo fechar.
- Mova-se em silêncio no mar e espere sua presa chegar.
- Preste atenção às entrevistas. Os veteranos têm boas lições.
- O Narwhal e o Balao - Class mergulham fundo.
- Acerte e fuja.

Silent Hunter

Strategic Simulations
408-838-6800



Plataforma: DOS CD
Hardware: 486/66, 8MB RAM, DOS 5.0, Super VGA, CD-ROM de dupla velocidade
Preço: US\$ 55

EarthSiege 2

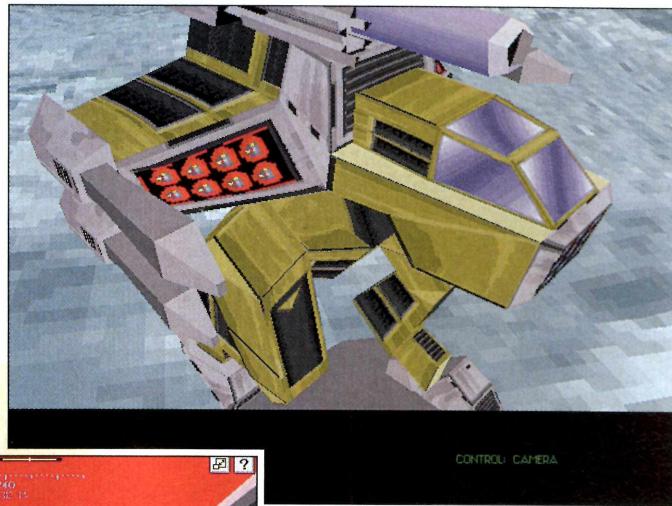
Se imitação é uma homenagem, este jogo deve ter consagrado a equipe da Activision. EarthSiege 2 é, obviamente, uma sequência do muito popular e difícil EarthSiege, da Dynamix, mas a sequência se parece mais com um descendente de MechWarrior 2. Não importa de que modo seja futurista, as simulações de combate mecanizado já tiveram o merecido.

Como MechWarrior 2, a história de EarthSiege é pouco importante: os incansáveis Cybrid HERCs estão de volta para tentar dominar a Terra e, dessa vez, estão realmente decididos. Os Cybrid HERCs são maciços veículos robotizados de ataque que os homens construíram para servirem de escravos. A surpresa das surpresas é que esses robôs se voltam contra os criadores e passam a ter auto-controle, o que você, por sorte, conseguiu impedir.

Agora, eles voltaram em maior número e se preparam para um ataque massivo. Surpresa de novo: o destino do mundo livre depende de sua habilidade de acabar de vez com esse cataclismo e destruir uma vez por toda com os planos dos Cybrids.

Um total de 50 missões rolam em cinco tipos diferentes de terreno, culminando em uma base lunar com o líder Cybrid e o sempre cansativo Prometheus.

A primeira coisa que os jogadores da primeira aventura vão notar é a nova textura. A qualidade gráfica do terreno é de tirar o fôlego e faz comer poeira a de MechWarrior 2, pelo menos do ponto de vista técnico. O efeito de rotação da lua é outro aspecto que impressiona. Para esse jogo, a Sierra utilizou o mesmo



Acima e à esquerda você confere duas visões típicas de EarthSiege 2

programa gráfico usado no jogo Silent Thunder: A-10 Tank Killer II.

Os veteranos de EarthSiege vão sentir que esse game é bem mais amigável que o original. Os controles da primeira versão eram uma

atrocidade, quase todo o teclado tinha algum tipo de função e as coisas não melhoravam com um joystick. Em EarthSiege 2, você continua precisando do teclado, mas com um joystick do tipo SideWinder ou FlightStick Pro, vai usar apenas umas cinco teclas para controlar o game. Melhor ainda é que, agora, uma mira automática persegue o alvo, enquanto você se concentra em dirigir o veículo.

Há mais novidades: você não está limitado a pilotar somente um veículo durante todo o jogo, pode tentar o Razor Fighter para um pouco de ação aérea.

Sem dúvida nenhuma, a Sierra e a Dynamix nos deram bons motivos para debater sobre qual dos dois é o melhor game: EarthSiege 2 ou MechWarrior 2. Se o dinheiro só desse para comprar um, a balança penderia para o jogo da Activision, MechWarrior. Mas, para os fãs de combates robotizados a decisão mais acertada é ficar com os dois.

EarthSiege 2

Sierra On-Line
www.sierra.com/games/es2



Softhouse: Dynamix

Plataforma: Win 95 CD

Hardware: 486/66, 8MB RAM, Win 95, CD-ROM de dupla velocidade

Preço: US\$ 59,95

JOGABILIDADE



DINÂMICA



GRÁFICOS



SOM



NOTA FINAL



Esta sequência se tornou mais fácil de jogar e é um prato cheio para os amantes de combates entre robôs.



- Abasteça seu veículo ao máximo com alvos pods, na primeira oportunidade.
- Um Ogre HERC armado com um par de canhões do tipo ElectroMag Pulse e canhões 100mm é virtualmente invencível.
- Quando atacar os Cybrids à distância, ajuste seu escudo para oferecer o máximo de proteção na parte dianteira. Não esqueça de mudar essa configuração assim que a batalha estiver em toda sua volta.
- O Razor é mais eficiente nas missões de escolta.
- Mantenha-se em movimento, um HERC parado é um HERC morto!
- Não esqueça de dar um pouco de serviço a seu esquadrão.

Marathon

Você é um agente secreto com a missão de libertar estações espaciais da invasão alienígena. São vinte missões com dezenas de mistérios pelo caminho, armas revolucionárias e outros itens. Para complicar, seus inimigos são aliens armados até os dentes: os caras tem desde cajados mágicos até armas nucleares portáteis.

Para os Macmaníacos este tipo de jogo é novidade, pois o mercado de jogos para a maçã há muito tempo não ganhava um bom título. Agora, parece que algumas empresas começam a apostar no micro da Apple. Um bom exemplo é a ID Software que estreou em games para Mac com DOOM 2. Marathon segue a linha de DOOM, só que um pouco

Marathon

Bungie Software
www.bungie.com/M2WinPR.html



Softhouse: Bungie Software

Plataforma: Sistema 7.0 ou maior
Hardware: Microprocessador 68020, 5MB RAM, VGA (256 cores)

Preço: US\$ 79,99

JOGABILIDADE

★★★½

DINÂMICA

★★★½

GRÁFICOS

★★★½

SOM

★★★½

NOTA FINAL

★★★½

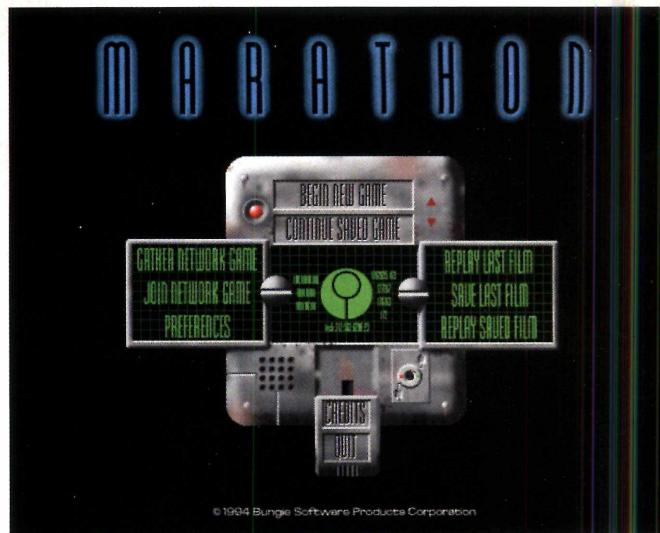
Primo de DOOM, rola em primeira pessoa. Mas é mais difícil!

International Tennis Open

Bem vindo ao torneio mundial de Tênis, onde suas maiores estrelas são... totalmente desconhecidas! Como em todo jogo de tênis, você tem de escolher entre torneio, treinamento e contra um amigo seu (via modem). Mas o que é incrível nesse jogo é a dificuldade quase nula. Normalmente, em jogos de tênis, você enjoava rápido pois seu adversário era



Belo visual e bom contraste na quadra de terra batida



© 1994 Bungie Software Products Corporation

Uma boa mistura de ação com aventura, Marathon deve fazer sucesso entre os gamemaníacos...

lento, mas muito bom. Foi produzido por uma empresa desconhecida no mercado de Mac games. Apesar de Marathon não apresentar inovação alguma em relação ao DOOM, os inimigos parecem ser mais difíceis que de costume. Mas é a lentidão do jogo que resulta isso. Com sons e gráficos idênticos aos de DOOM, este jogo merece destaque pela iluminação que é muito bacana.



Esta é uma das animações que temperam o game

sempre melhor que Pete Sampras ao vivo. Cenas de filme dão uma pequena incrementada no jogo, onde as animações são muito repetitivas. Destaque para o narrador, que é muito engraçado e, às vezes, solta algumas piadas.

Além disso, o game possui imagens digitalizadas dos jogadores e você ainda pode escolher entre três tipos de quadra: terra batida, de cimento ou gramado.

International Tennis Open

Philips
www.infogrames.fr/anglais/global.htm



Softhouse: Infogrames

Plataforma: Sistema 7.0 ou maior
Hardware: Microprocessador 68020, 3MB RAM, VGA (256 cores)
 CD Rom

Preço: não informado



Peter Olafson, da PCG

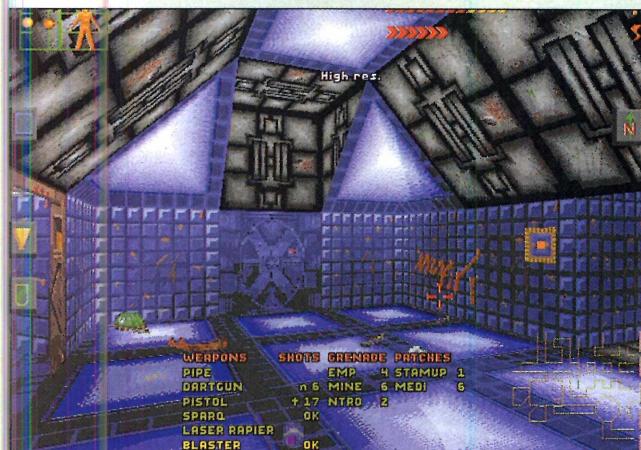
MACGAMES

Macãs boas e bichadas

As maçãs representam muito bem os jogos de Macintosh. Algumas vezes, você tem um belíssimo fruto. E, é chato admitir, uma vez ou outra, acaba mordendo a cabeça da minhoca.

A maçã do mês é *System Shock: Terminal Access*, da Origin. Uma excelente conversão do jogo da Looking Glass Technologies que oferece aos macgamers uma bela opção de ação 3-D com um leve sabor de adventure + RPG.

A versão para Mac de *System Shock* é idêntica ao



System Shock chega para desafiar a supremacia de *Marathon*

original para PC. Você desperta à bordo da estação espacial Citadel, com a missão de invadir Shodan, um sistema de inteligência artificial. O problema: os favoritos de Shodan invadiram os corpos da população da estação, espalhando pedaços de corpos e ciborgues pelas nove fases do jogo (Você gosta de estourar miolos? Vai estourá-los!). Em meio a eles e aos mutantes vadios, há uma enorme possibilidade de seu rim ser arrancado pela boca.

Obviamente, o jogo oferece alguns utensílios que facilitam a missão, e que, às vezes, se encontram nos lugares mais exóticos possíveis. Os níveis de textura e detalhes agradam.

Um único porém: o motor 3-D do jogo não é muito elaborado. Apesar de rampas e de ângulos formados pelas paredes, o ambiente parece fora de esqua-

dro. Quando longe, os inimigos se assemelham a uma folha de papel. Mesmo assim, esse é o primeiro desafiante de *Marathon*.

Já o título de minhoca do mês vai para *Outpost*. A única coisa boa que diz respeito a esse jogo é que a Sierra não cometeu os mesmos erros da versão para PC. Cometeu outros! Você comanda uma comunidade de refugiados vindos de uma Terra condenada. O ângulo de visão é bonito e as animações, charmosas.

Mas, em um Power Mac de 66MHz, tem-se a impressão de estar jogando em câmera lenta: clique na seta para movimentar a tela e meio segundo depois vem a resposta. Só em um Mac de 133 MHz, torna-se rápido e mostra possibilidades. Mais ainda, *Outpost* continua a ser um programa escrito para Windows - do *help* aos arquivos *bitmap* dos gráficos. Isso, nem de longe agradará os fãs da maça.

E o jogo é imperdível no ajuste de contas, mesmo nos níveis mais leves: errou, dançou. Se esse é o futuro da humanidade, deixe-me morrer agora.

peteroo@aol.com

Obs: mensagens devem ser redigidas somente em inglês.

Mac Games News

O Game Sprockets é o novo software da Apple que, a exemplo do DirectX da Microsoft (ver pág. 25), irá ajudar os programadores no trabalho com efeitos 3-D, som e jogos via Internet. Através do novo sistema de controle, será fácil implementar joysticks avançados. Bungie, Interplay, LucasArts, Reality Bytes entre outras softhouses estão estudando a tecnologia para incluí-la em seus futuros lançamentos. • A versão para Mac de *The Dig*, da LucasArts, já está disponível. • Fique de olho em *Warcraft II: Tides of Darkness*, da Blizzard, que deverá chegar às lojas a qualquer momento.

System Shock

www.ea.com/origin.html

Softhouse: Origin

Plataforma: Mac CD

Preço: US\$ 39,95

Outpost

www.sierra.com

Softhouse: Sierra

Plataforma: Mac CD

Preço: US\$ 54,95

Pescaria certeira

Antes de gastar dinheiro, veja se gosta do jogo pela Internet

Onde conseguir os melhores demos e sharewares de jogos? Novidades, dicas e lançamentos fresquinhos? Hoje em dia, esteja você em Tóquio, São Paulo, Roma ou Sobradinho (CE) todos os caminhos levam à Internet e lá a área de games é fértil. Antes mesmo do mega-sucesso da rede mundial, as softhouses de jogos inauguraram seus sites na Web para oferecer suporte aos consumidores e informar ao público sobre os próximos lançamentos. Com o tempo, tornou-se hábito desenvolver um preview do jogo, uma canja para que os jogadores sejam fisgados pelos atrativos do game e resolvam gastar algumas dezenas de reais. Essas demos costumam ter a primeira fase do jogo, ou possuem prazos de validade; depois de 30 dias, por exemplo, param de funcionar.

Demos na Rede trazem trecho do game e funcionam como chamariz para o jogador

Diversão boa e barata é o que se encontra em demos como a versão shareware de *Duke Nukem 3D*, que faz parte do CD de *PC Player*.

Os sites de fabricantes são uma mina de diversão. Mas, problema! Conseguir a relação completa de todas as softhouses na Internet é trabalho que nem o maior dos nerds toparia. Para a sorte e felicidade de todos, a grande rede agrupa uma série de endereços especializados em demos de jogos, verdadeiras vitrines eletrônicas em que os fabricantes exibem seus futuros lançamentos.

Uma dessas

Happy Puppy Games MUPPETS DSIDE PC Game Download Page Updated 10 April 96

HAPPY PUPPY

Developer/Publisher: Starwave

Game Info. HAPPY PUPPY EXCLUSIVE WEB PREMIERE! This Windows 95 demo is the *Wocka on the Wild Side* portion of the game.

LaBiche says: Finally, a spoof of *Mars Attacks* that even I had a great time taking pot shots at Foosie. After a few I figured out that I was supposed to shoot the flying debris instead of incoming missiles, such as cream pies, tomatoes and rotten pickles. Foome. He gradually works his way to center stage for a finale, but only if you're quick enough with the defense.

Starwave says: With The Muppet CD-ROM, *Muppets Inside* you is to round up the entire Muppet gang by mastering seven games-within-the-game. Each is a Muppetized

HAPPY PUPPY

The #1 Games Site on the Internet

New Stuff at Happy Puppy Games

You could win \$5000.00 in Game Systems! Winner chooses 4 system Saturn/Sony PSX/Super NES/Sega Genesis combo pack OR Loaded Pentium 133.

By Keenan's unfriendly skies FREE As Warior Beta Testers needed NOW!

Flight Sim Expert Tom KC Basham and his Ace Squadron guide you through the Web's TOP Flight Sim Forum

Muppets CDROM: MUPPETS DSIDE PC Game Download Page Updated 10 April 96

Remove Before Flight

New PC Demos and Shareware

PC Games and Cheats by Lord Sulu

AIRWAVES

Computer Game Developers Conference

The PULSE

Vault

Jennifer's Area

Mac Demos and Shareware

PC Hit 100

Magazines

CHEATS & FAQS

STARWAVE HEY KIDS!

STARWAVE HEY KIDS!

ICEBREAKER

ICE-MAKER CHALLENGE WIN 1000

WIN a TRIP to Los Angeles!

If it's on HappyPuppy.com, Find it with SWISH

Search Happy Puppy by keywords: Patch

Search Happy Puppy by keywords: Patch

CHECK OUT MORE HAPPY PUPPY PAGES

PC Hit 100 Games *Game Company FTP/WWW* *Cheats, Patches & Solutions*
 Macintosh Games *Games You Play on the Web* *Game Developers Page*
 Hank Leukan's Doomsday *Newest Netware* *Pages for Youths*
 Jennifer's Critiques *Other Interesting Links* *Lord Sulu's 1100+ PC Games*
 Nitin's 50 Game Hits *Lycos Web Search Engine* *Game Maze & Info*
 RealAudio™ Radio Shows *Cheat & PC Game Reviews* *Game News Groups*
 *It's Happy Puppy link doesn't work, press here: IT'S BROKEN! Tell us the name of the offending link in the subject message line.

Search the Whole Web FREE with LYCOS

Go to Happy Puppy's Lycos Search Engine

Search for info from over 36 million unique Web addresses

Happy Puppy Media Relations are handled by Interactive Agency

Find out how to reach our 1.5 million monthly users. Contact Affiliate Network Sales (310) 799-3385

Happy Puppy is a program of Attitude Network, Inc.

Original Art & Happy Puppy Logo © 1995 & 1996 by Jennifer Diane Reitz

lojas fica na www.happypuppy.com, parada obrigatória, se você procura games. Além de demos, uma seleção do melhor da Internet, o site oferece dicas, informações dos fabricantes sobre futuros lançamentos, "top 10" dos mais retirados e espaço para você papear sobre games com outro internauta. Há muita coisa boa para Macintosh também. Para cada jogo, há uma pequena descrição e foto. Sem falar que, na Puppy, sempre há uma promoção. Quem sabe você não ganha um Pentium 133 ou um videogame PlayStation?

PC - Direct Download

Although it would be nice to have the time to split all of the games into their relevant categories, I intend to spend my time initially just collecting the files together. I'll ever get to the stage where I have time to properly catalogue them, then I can assure you I will! For now though, they are just split into basic sub-groups.

All of these games need some kind of decompression utility. There are a number required but the commonest by far is an WinZipper. Here are a few links to the recursive utility WinZipper.

- DOS - 1011 links
- OS2 - 104 links
- Windows - 758 links
- Windows 95 - 65 links

The Patches Directory - 476 links

[Home](#) | [Direct Downloads](#) | [Search](#) | [What's New](#) | [Help](#) | [Email](#)

A PC Direct Download não dispõe de muito luxo em suas páginas, mas com certeza tem o que você procura...

Duke Nukem 3D 1.1 (shareware)

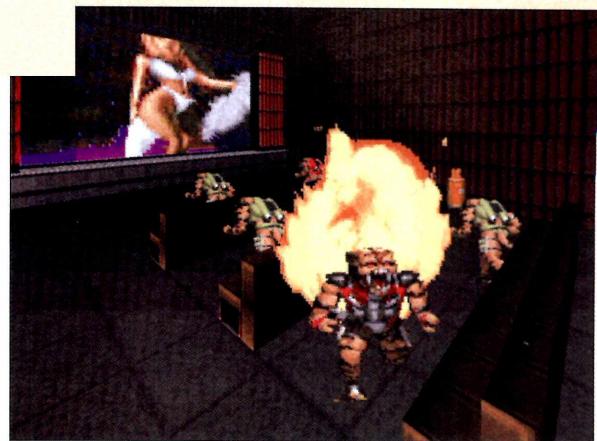
File Details

Size: 616k
File Name: dn3d11pt.zip
File Date: 21 Feb 1996

Links

UK: <http://www.gamesdomain.co.uk>
US: <http://www.gamesdomain.com>
US: <http://www.c64.com>
Germany: <http://www.du-du.de>
Australia: <http://www.madhead.com.au>
Taiwan: <http://www.netsu-nu.tw>

Copyright © the Games Domain, 1996



A versão shareware de Duke Nukem 3D, que está no CD de PC Player, lidera o ranking de melhores demos

Com uma grande variedade de demos, mas não tão completo é o PC Direct. O site restringe-se a oferecer jogos. As quase 2 mil demos estão divididas nas categorias DOS, Windows, Windows 95 e OS2. Os arquivos estão organizados por datas: no topo da lista ficam as novidades. O site também é um bom lugar para você procurar fases extras de Doom, pistas novas de Need for Speed e IndyCar Racing e outros arquivos para deixar aquele joguinho antigo mais interessante. Cada arquivo dispõe de uma pequena lista de opções para a retirada. Assim, você pode optar por um link com uma boa taxa de transmissão. Anote o precioso endereço:

www.gamesdomain.co.uk/directd/pc/pc.html

Jogatina on-line

Esperar pelo download do arquivo, fazer a descompactação e instalação e finalmente jogar pra valer. É, o caminho é um pouco longo. E sempre há aquele dia em que você quer ligar o micro e esfriar a cabeça com algum passatempo rápido. Isso vale para a Internet também. O que fazer enquanto a demo não chega? Principalmente quando o tempo previsto para a retirada do arquivo é algo entre 15 até 50 minutos? Bem, que tal um joguinho rápido on-line? Quebra-cabeças, 21, palavras cruzadas..., a Internet possui uma infinidade de passatempos para quem não quer perder espaço na winchester com jogos. Que tal tentar um xeque-mate com um algum jogador de xadrez da Rússia, hein? É possível. A própria Happy Puppy oferece alguns links de games on-line na Internet. Se preferir, pode experimentar alguns desses endereços abaixo:

CHESS SERVER: www.willamette.edu
DESTRUCTION DERBY: www.sepc.sony.com
STAR TREK TNG DAILY QUIZ: www.sci.kun.nl
BLACKJACK SERVER: www.ua.com
CUSTOMIZED MAZE: www-sc.ucssc.indiana.edu

Seja qual for seu passatempo preferido, sempre há em algum canto da Internet alguém pronto a desafiá-lo

Surfe nas ondas da PC Player

Yes, caro leitor!! A *PC Player* acaba de chegar às ondas da Grande Estrada da Informação. Seguindo um caminho natural para seu perfil, ela já está disponível na Internet no endereço www.pcplayer.com.br desde a última semana de maio. E será sempre assim: quase uma semana antes da sua *PC Player* chegar às bancas, você já poderá conferir quais matérias estarão no seu recheio. Previews das melhores seções, informações complementares, dicas novas todas as semanas e o canal para você entrar direto nos principais departamentos da revista. Você poderá, por exemplo, mandar suas críticas e elogios para a redação direto para nosso editor. Faça isso!

Desenvolvida com alguns dos melhores recursos da linguagem HTML, nosso site é dividido em dois frames. No frame esquerdo você tem o nome da seção que quer visitar. No frame direito surge então a respectiva seção.

As seções disponíveis são **Hardware**, **Aplicativos** e **Multimídia**, todas com um pequeno briefing da matéria que você sempre encontrará na sua *PC Player*. Uma seção de Games lhe apresentará cinco games, um

games
dicas
aplicativos
multimídia
internet
hardware
sua opinião

Dicas
Clique nas fotos para ver as melhores dicas destes jogos:

IBM Aptiva A50

Muita gente até tem as ferramentas necessárias para o suporte, mas não sabe como utilizá-las - ou tem medo!

CorelXARA

Por Fábio Pancheri
Aplicativos gráficos sempre exerceram grande fascínio, principalmente



Parece que já entrou todo mundo, mas a verdade é que a versão nacional da Grande Rede - bimquedo para poucos e bons - está na mão de aproveitadores

Por Beto D'Elboux

Entrar na Internet não é fácil. Não que seja difícil por falta de habilidade sua, mas porque as condições de conexão são ruins. Os provedores existentes no mercado são bons, mas rústicos. Mas só nos primeiros três meses. O engajado é que todos prometem

de cada estilo (action/adventure/fly&drive/simulation/strategy). Nesta seção sempre pintarão surpresas: pode ser o demo, ou mesmo um *making of* de um jogão. É ver e conferir!

Outro filé mignon do site é a seção de Dicas. Ela tem alta flexibilidade e muda todas as semanas. Assim, a cada sete dias, você terá três dicas novas para detonar seus games prediletos.

Sua Opinião é o seu palanque com microfone: meta a boca! Escreva tudo! Cite o que gostou e o que não gostou. Nessa seção também teremos novidades. Uma vez por mês vamos fazer uma pesquisa com você, sempre sobre um tema que seja polêmico, curioso ou mesmo pertinente. Quem responder correrá o risco de ser contemplado com uma camiseta da *PC Player*.

Venha nos visitar!!
<http://www.pcplayer.com.br>

Folha X Abril

A boa briga das redes nacionais de serviços on-line

Se lá fora há uma disputa acirrada entre a America Online e a Compuserve pela supremacia de redes de serviços, o Brasil não fica atrás: desde fins de abril, duas redes nacionais, a Universo Online, da Folha de S. Paulo, e a Brasil Online, do Grupo Abril, estão em operação. Os dois endereços serão comerciais, pagos. Por enquanto as facilidades estão apenas parcialmente liberadas e o acesso é livre, como divulgação.

Há muitas semelhanças entre as duas: elas trazem notícias do dia, têm canais de chat (bate-papo via micro, em tempo real), promovem fóruns de debates temáticos, dão previsão do tempo, têm correio direto com seus departamentos internos e ambas terão (o Universo já tem)

compras de produtos sem sair de casa. Graficamente as duas têm visuais agradáveis, modernos e com muitos recursos HTML de última geração, como divisão de frames e utilização de linguagem Java. Porém, cada uma adotou um estilo diferente. A Brasil Online tem um visual cyber. Já a concorrente buscou um estilo clean e com grafismos pop, parecidos com a identidade visual dos anos setenta. Outra semelhança é a disponibilização do conteúdo de revistas. A Abril na estréia já mostrava matérias das revistas Superinteressante e Exame; enquanto a Universo Online colava, além da Revista da Folha, matérias da IstoÉ.

Como, por enquanto, os dois sites estão em fase de testes e ainda não funcionando comercialmente, fica difícil fazer uma avaliação correta da qualidade dos serviços. Mas já dá para prever uma boa briga, em pé de igualdade. Sorte do usuário!!



BRASIL ONLINE

Bem-vindo ao serviço de informações e de acesso a banco de dados do Grupo Abril



CONSTRUA APLICATIVOS PROFISSIONAIS

Access Profissional I 2.0 Novo



Aprenda os segredos do Access - **o banco de dados mais utilizado no mundo** - criando um aplicativo completo passo a passo: tabelas, consultas, formulários e relatórios personalizados.

Curso desenvolvido para você começar a obter resultados logo nas primeiras horas de estudo, mesmo sem possuir nenhuma experiência e sem escrever uma única linha de códigos de programação, utilizando apenas as macros do Access.

Antecipe o futuro aprendendo a usar o Access, o banco de dados do ano 2000.

O QUE VOCÊ VAI APRENDER, MESMO SEM TER QUALQUER EXPERIÊNCIA ANTERIOR:

- 1. Criar interfaces para o usuário
- 2. Criar aplicativos com: tabelas, consultas, formulários e relatórios personalizados
- 3. Executar o aplicativo automaticamente
- 4. Extrair apenas os dados desejados, através de relatórios personalizados, com a utilização de filtros

RECEBA

- Disquete do aplicativo desenvolvido no curso
- Disquete "Conhecendo o Windows 95"
- Suporte técnico com professor especializado
- Certificado de Conclusão (após aprovação no exame final)

Apenas
R\$ 80,00
ou
3 x R\$ 32,00



Excel Profissional I 4.0, 5.0 e 7.0 Novo

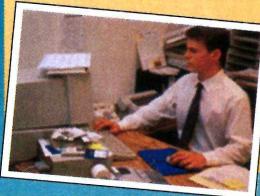


Único curso que ensina a criar aplicativos profissionais 100% personalizados utilizando apenas a linguagem de macros do Excel, de forma simples, rápida e direta.

Não é necessário ter experiência anterior em Excel. No curso você terá todas as informações que irá necessitar para garantir bons resultados.

O QUE VOCÊ VAI APRENDER, MESMO SEM TER EXPERIÊNCIA NO EXCEL:

- 1. Criar aplicativos 100% personalizados e com "cara" de Windows, para controles ou gerenciamento, em tempo recorde, usando apenas as macros do Excel
- 2. Proteger o aplicativo contra erros de usuários
- 3. Acessar rotinas através de caixas de diálogos com botões para entrada e saída de dados
- 4. Executar o aplicativo automaticamente
- 5. Extrair e imprimir somente as informações desejadas através de relatórios personalizados



Apenas
R\$ 65,00
ou
3 x R\$ 26,00

RECEBA

- Disquete do aplicativo desenvolvido no curso
- Disquete "Conhecendo o Windows 95"
- Suporte técnico com professor especializado
- Certificado de Conclusão (após aprovação no exame final)

Central de Atendimento

Envie o cupom preenchido para Instituto Monitor

Caixa Postal 2722 • CEP 01060-970 • São Paulo-SP • Rua dos Timbiras, 263
CEP 01208-010 • São Paulo-SP • Fax: (011) 224-8350



Instituto Monitor
DIVISÃO INFORMÁTICA

Ligue ainda hoje para (011) 220-7422

DESEJO RECEBER: Access Profissional I Excel Profissional I

PLANO DE PAGAMENTO: À vista 3 mensalidades

FORMA DE PAGAMENTO:

Cartão de Crédito (todos) Nome: _____ Validez _____ / _____

Nº _____

Cheque (nominal ao Instituto Monitor, anexo ao pedido)

Reembolso Postal (pague, apenas ao retirar no correio, o valor acrescido das despesas postais)

Nome _____

Endereço _____ N° _____

CEP _____ Cidade _____ Est. _____

Assinatura _____

Telefone _____

Grátis

Receba o disquete "Conhecendo o Windows 95" na compra de qualquer curso



Cerveja, futebol, quadrinhos e *Gilberto Gil* – as ondas da net são para todos os gostos

Chegam heróis da Comics



Agora já é
possível surfar na ilustre
companhia dos grandes heróis
da Comics

Atenção colecionadores e fãs de quadrinhos! Tem novidade no site da DC Comics: Cards On-Line!!

A partir de agora você poderá

colecionar cartões de super-heróis através da Net. Bem, obviamente você terá que baixar as páginas e imprimi-las posteriormente. Por isso, esqueça os efeitos metálicos, holografias e outros adornos. Mesmo assim, vale a pena gastar alguns minutinhos no download. Os desenhos são de primeira, saindo das penas de mestres como Mike Batista, John Wallace e Scott Jones. Navegando um pouco mais, você conhece um pouco da personalidade dos artistas, além, é claro, das novidades de seu herói preferido. Batman, Super-Homem e cia. o aguardam.

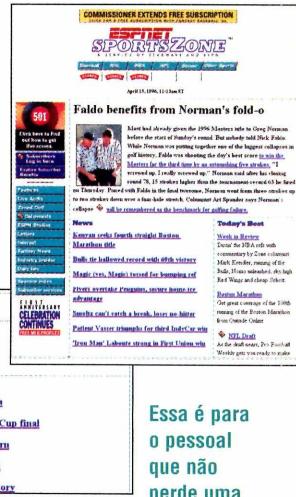
www.dccomics.com

Bola na rede

Política, economia, informática, classificados... mas onde estará o caderno de esportes do jornal? É sempre assim: o cachorro comeu, o vizinho emprestou e não devolveu, a mulher da casa embrulhou o lixo...

com ele. Bem, o jeito é consultar as páginas de ESPNET e ver como anda o esporte no mundo. As páginas se parecem muito com um jornal impresso: você tem cobertura completa de todos os eventos, comentários, cronistas esportivos etc. Valendo-se da teia global, o site também oferece resultados de jogos em andamento da NBA, NHL e Baseball. Futebol? Também tem. Copa UEFA, Campeonatos Italiano e Espanhol e ranking da FIFA. Afinal, o futebol jogado com a bola redonda já tem uma pequena legião de fãs na terra do tio Sam. Você pode ainda assinar o jornal e receber, através de e-mail, as notícias em casa. Já pensou? Você liga o micro e já sabe todos os resultados do dia dos jogos olímpicos de Atlanta? O endereço é: espnnet.sportszone.com

espnet.sportszone.com



mesa-redonda domingo à noite: tudo sobre esportes no da ESPN, inclusive resultados de jogos em andamento

Um graaande site

Beer Chess é jogado em um tabuleiro grande, com diferentes copos e cerveja, muita cerveja. Um lado usa cerveja clara e o outro escura. Para mover a peça é necessário um gole de cerveja. Se a peça é eliminada deve-se tomar o copo inteiro. Dica: ao mover as peças, dê grandes goles naquelas que você pretende trocar. Essa técnica distribui a quantidade de cerveja que você consome durante a partida... E aí? Interessado. Esse é um dos jogos





Foto: Montagem: Foto de Maria Luisa Thompson (Edu) e Foto Lígia Pinto (Veja)

- 1 Ei, mestre! Como vai você? E aqui, como vai a casa?
- 2 Acontece que a Bahia tem um certo charme.
- 3 Tinha um altar de Otan e eu gosto "Oriental".
- 4 Ela, a morte é uma coisa passageira. Não tem perigo e não tem inferno.
- 5 A gente não tem um porquê, porque você faz isto, ninguém sabe.
- 6 E isso mestre! Quisás ter mais tempo de vir poder conversar mais com você...

propostos pela Real Beer Page, ponto de encontro mundial para aqueles que são amarrados em uma loirinha gelada, como Paulo Ricardo e Fausto Regininha Fawcett. Além das brincadeiras, o site oferece uma relação de eventos, festivais e convenções relacionados com a bebida. Se você é daqueles que aguenta mais de um copo, pode dar uma olhada nos links que a página oferece e conhecer outros endereços, marcas famosas e participar de grupos de discussão que têm como tema a cerveja, é claro. Para ver – e beber – com os amigos: realbeer.com/rbp/rbp.html

Gilberto Gil, abacateiro...realce!

Em seu disco *Unplugged*, o cantor Gilberto Gil desconectou todos os seus instrumentos da tomada e fez um disco inteiramente acústico. No entanto, o "velho" baiano está mais plugado do que nunca. Em abril último, Gil inaugurou a sua home page na Internet. É tudo lindo nas páginas



@

requisitados do Netscape 2.0, entre eles: animações e divisão das páginas em frames. O site, por enquanto, é só para brasileiros e traz textos em português. Breve, Gil vai inaugurar a versão para ingleses e americanos lerem. As páginas trazem informações pessoais sobre o cantor, seus amigos e parceiros; e sua discografia completa. Mas, Gil, cadê as letras das músicas?

E as partituras para o pessoal do banquinho e do violão? Quem sabe numa próxima versão de sua home page...

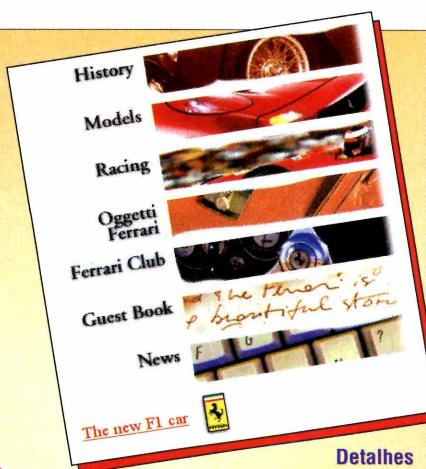
PC Player já mandou seu e-mail para o artista parabenizando-o e pedindo as alterações.

www.gilbertogil.com.br

Pise fundo!



Alegria, alegria. O sonho de dirigir uma Ferrari está mais próximo. O primeiro passo já está concluído: uma conta na Internet e o endereço no final desse texto. O segundo requisito é ter, mais ou menos, US\$ 300 mil na conta bancária. Enquanto você economiza, já dá para dar uma olhadinha na sua futura máquina. O Ferrari Official Web Site é um



Detalhes
dos carros mais cobiçados
do planeta estão acessíveis aos
surfistas do micro. Dê sua voltinha

para você esbanjar sabedoria. Afinal, como futuro proprietário de uma Ferrari, é mais do que obrigação satisfazer a curiosidade dos invejosos. Endereço:
tol.tol.telecomitalia.it/ferrari/

Ferrari F 50

This was built to the same criteria as a F1 car, adapted to the demands of road driving, and was the fruit of research carried out by an experienced manufacturer who has designed and built 45 racing models and innumerable GT and Sport models. The engine-gearbox-differential assembly, of F1 origin, supports the rear axle assembly and is fastened to the carbon fibre chassis. The body is in carbon fibre composite, to bring out the car's sporty personality and is available in two versions: a Berlinetta with integral hardtop, and a Barchetta, with an aero-dynamic element incorporating two anti-roll safety bars attached to the chassis.

Dimensions and Weights

Length	176.4 in
Width	70.2 in
Height	44.1 in
Wheelbase	101.6 in
Front track	63.0 in
Rear track	63.0 in
Weight unladen	2712 lb
Tubeless radial tyres	
Front	245/35 ZR 10
Rear	335/30 ZR 10

Test Drive F 50



Ferrari F 50

This was built to the same criteria as a F1 car, adapted to the demands of road driving, and was the fruit of research carried out by an experienced manufacturer who has designed and built 45 racing models and innumerable GT and Sport models. The engine-gearbox-differential assembly, of F1 origin, supports the rear axle assembly and is fastened to the carbon fibre chassis. The body is in carbon fibre composite, to bring out the car's sporty personality and is available in two versions: a Berlinetta with integral hardtop, and a Barchetta, with an aero-dynamic element incorporating two anti-roll safety bars attached to the chassis.

Dimensions and Weights

Length 176.4 in

Width 70.2 in

Height 44.1 in

Wheelbase 101.6 in

Front track 63.0 in

Rear track 63.0 in

Weight unladen 2712 lb

Tubeless radial tyres

Front 245/35 ZR 10

Rear 335/30 ZR 10

Test Drive F 50

Ferrari F 50

</

Não se esqueça da memória

Os jogos modernos perdem a graça sem boa capacidade de armazenamento e velocidade de acesso aos arquivos. Veja porquê

Por Fabio Pancheri, com **PCG**

A memória humana é mais sutil e complexa que a de um PC, mas a memória de um computador é mais diversificada. Até parece sopa de letrinhas: SRAM, DRAM, EDO, CDRAM. Códigos... você precisa entender um pouco deles caso queira mexer na máquina e obter bom desempenho a preço justo.

RAM significa *Random Access Memory*, ou memória de acesso aleatório. Mas e o resto? Se você não for engenheiro eletrônico, estudar as diferen-

ças de arquitetura das memórias é bobagem. Qual o problema de a memória EDO funcionar de modo diferente da DRAM?

Você só precisa saber qual atende melhor a suas necessidades. E é bom manjar um pouco de "informatiquês" e parecer que sabe do que fala ao conversar com um vendedor.

Existem três tipos básicos de memória num computador: a memória do sistema, a de vídeo e a memória cachê do processador.

O sistema

A memória do sistema é onde dados e programas ficam armazenados enquanto você os usa. Uma fase de *Duke Nukem 3D* não passa de dados magneticamente armazenados no disco rígido (winchester). Ao acionar o game, o computador carrega *Duke* do winchester para a memória RAM, bem mais rápida.

Se você não tem RAM suficiente, algumas partes podem ser armazenadas numa "memória virtual", o

que significa que essas partes estão sendo gravadas no disco rígido e sendo tratadas como se estivessem na RAM. Isso torna o jogo lento, pois demora mais chamar dados do disco rígido do que da RAM.

RAM

DRAM – Dynamic RAM (ou RAM dinâmica) é o tipo padrão de chip de memória usado em PCs. A seqüência de cargas elétricas que representam dados nos chips deve ser continuamente reabastecida pelo computador. A maioria das DRAM dos novos sistemas oferecem acesso entre 60 e 80 nanosegundos.

FPM – A Fast Page Mode RAM (RAM de modo de página rápido) é a DRAM mais encontrada hoje em dia. É basicamente uma DRAM padrão com uma dose extra de lógica no chip – o qual "adivinha" que, se você quer extrair um bit de informação de um local específico na RAM, é provável que você também queira o bit seguinte. Como a memória

FPM não espera comando específico da CPU para oferecer o próximo bit, a resposta vem depressa. O problema é que se a CPU for rápida demais – mais que 33 MHz – a FPM RAM não acompanhará o fluxo de solicitações. Na era Pentium, é melhor evitar essa RAM.

EDO RAM – A Enhanced Data Out DRAM (DRAM com saída de dados otimizada) completa a DRAM tradicional com um buffer que retém as solici-

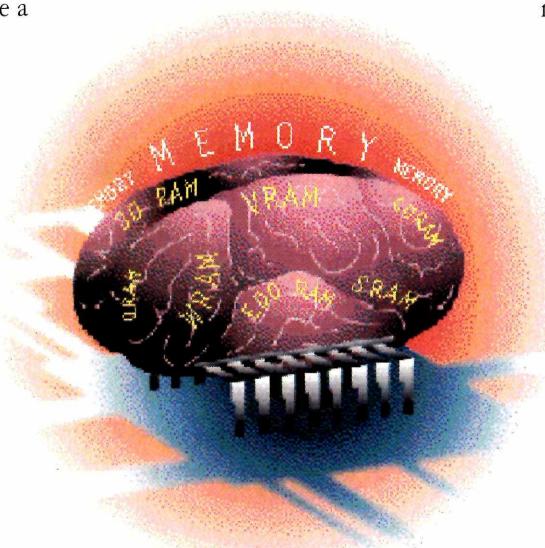


Ilustração ANTHONY LUKBAN

tações da CPU enquanto a DRAM vai buscar dados. Isso facilita lidar com CPUs mais rápidas que 33 MHz. A performance da EDO é de 10% a 30% mais eficiente que a da DRAM normal e só custa um pouco mais.

Tem performance ainda melhor a EDO DRAM "burst mode" (modo intermitente) que deve aparecer em alguns sistemas novos ainda este ano. A EDO DRAM burst mode fornecerá dados quatro vezes mais depressa que a EDO DRAM padrão.

As memórias da família EDO só fazem sentido se seu 486 ou Pentium não tiver um bom cache (*leia a definição a seguir*). Um cache de 512K resolve o afunilamento causado pelo excesso de solicitações da CPU.

SRAM – na Static RAM (ou RAM estática) a seqüência de cargas elétricas que representam dados nos chips SRAM não precisa ser continuamente recarregada. Ela é bem mais rápida que a DRAM, com acesso entre 10 e 20 nanosegundos. A SRAM é bem mais cara que a DRAM e tem capacidade menor de armazenamento por chip. Por isso, a SRAM surge quando são necessárias pequenas quantidades de memória rápida, como memória cache para processadores e memória de sistema para certos computadores portáteis.

CDRAM – A Cached DRAM (DRAM com cache), ou Enhanced DRAM (DRAM otimizada) possui uma pequena SRAM cache no chip de memória DRAM. Se os dados que a CPU busca ainda estão na cache integrada, eles podem ser fornecidos mais depressa do que se encontrasse na DRAM, maior e mais lenta.

Memória de vídeo

Alguns adaptadores gráficos usam a DRAM para memória de vídeo, mas ela é lenta demais para sistemas modernos. Por isso, "aceleradores" gráficos usam chips de memória específicos para gráficos móveis.

No pentium: 16Mb de EDO RAM, cache pipeline-burst de 512Kb e placa de vídeo de 2Mb

duais da VRAM melhoram a velocidade de regeneração de tela, especialmente em altas resoluções e com grande quantidade de cores.

WRAM – Windows RAM é um chip de memória com porta dual com circuito extra projetado especificamente para acelerar fornecimento de gráficos. Os mini-processadores adicionados aos chips WRAM permitem que o adaptador seja mais rápido nas regenerações de tela usadas em animações e jogos.

3D RAM – Maior capacidade de processamento lógico que a WRAM. Especializada em operações de regeneração de tela em 3D.

Mais importante que o tipo e a qualidade é a quantidade de memória da placa de vídeo.

A placa de vídeo de um mega produz no máximo uma tela de 800x600 (SVGA) e 256 cores, suficiente para a maioria dos jogos para PC.

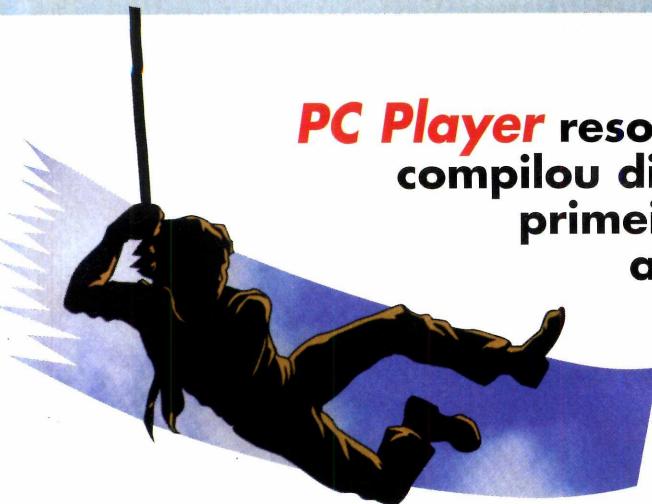
Cache

Processadores cache não passam de blocos de RAM de alta velocidade que ficam entre o microprocessador do computador e o sistema

padrão
RAM de armazenagem. Quando o processador precisa recorrer à RAM para buscar dados ou programas executáveis, primeiro ele verifica a memória cache. Se os dados ou programas executáveis estão no cache, o processador segue mais depressa do que se recorresse à RAM padrão. Quanto maior a memória cache de um sistema, maior é a chance de que o processador encontre nela quaisquer dados ou instruções necessários. Mas como é cara, poucos sistemas apresentam configuração de 512KB; a maioria dos pentium traz 256KB.

Prefira o cache "pipeline-burst" (tipo "encadeamento intermitente"), uma RAM estática usada nos sistemas de performance mais elevada. Em placas mãe modernas, o cachê se apresenta em forma de pentes. Então, você pode comprar um computador com 256Kb e, depois, trocar seu pente por um de 512Kb.

PC Player resolveu facilitar sua vida e compilou dicas para 22 jogos de primeira linha. Tire os games do armário e divirta-se!!!



PITFALL! THE MAYAN ADVENTURE

SYNDICATE

Faça um sindicato de crimes perfeitos. Para ativar os códigos, apenas renomeie o nome do seu sindicato, sem mudar o símbolo.

NUK THEM -

Ressuscitam seus agentes mortos.

WATCH THE CLOCK -

Aumenta a velocidade do relógio.

ROB A BANK -

Dá US\$ 100 milhões.

COOPER TEAM -

Atualiza seus agentes.

Dicas gerais para aventureiros de plantão

MEOWMEOWLIKEMEOWMAN - Dá 9 vidas.

EATMOREBRAIN - Dá 9 continues.

HATMAN - Transforma você numa figura estranha.

IDDQD - Mostra quem fez o jogo.

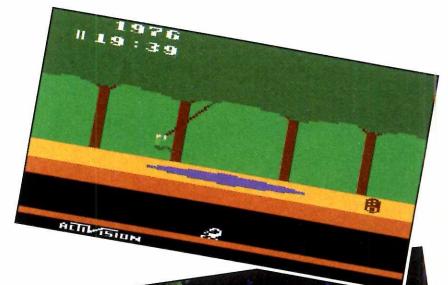
FRAMERATE - Mostra o frame rate no topo da tela.

PUMPYYOUUP - Dá 99 de cada item.

FIVEEASYPIECES - Os primeiros cinco níveis completados.

LETSDOTHETIMEWARP - Vá para as fases do Atari 2600.

PAIDTOPLAY - Experimente...



WOLFENSTEIN 3D E SPEAR OF DESTINY

Segredos de dois clássicos

Aperte TAB + G + F10 para a invencibilidade (este é válido apenas para Spear of Destiny).

Para mais dicas escreva na linha de comando:

C:\Wolf3D>Wolf3D -gobbers

Quando entrar o jogo, inicie a partida e aperte o Shift esquerdo + Alt + Backspace.

C:\Spear>SD -debugmode

Quando entrar o jogo, inicie a partida e aperte o Shift esquerdo + Alt + Backspace.

Ai vêm os comandos e os efeitos:

TAB B

Muda a cor da borda

TAB M

Memoriza o mapa

TAB C

Estatísticas

TAB Q

Sai do jogo

TAB E

Vai para a próxima fase

TAB S

Câmera lenta

TAB F

Mostra a sua posição

TAB T

Informações do Debug Mode

TAB G

Invencibilidade

TAB V

Velocidade ou lentidão

TAB H

Hurt yourself

TAB W + xx

Seleciona a fase desejada xx

TAB I

Itens gratuitos

TAB X

Código extra



TYRIAN

Naves extras, invencibilidade etc...

Na abertura do jogo, digite **TECHNO**. Com esta dica você escolhe fases e dificuldade extra. Depois, escreva as palavras abaixo para novas naves e armas.

Techno - A experimental PQZ

Stormwind - Stormwind a Elemental

Unknown - TX SilverCloud

Enemy - Capturada U-Fighter

Weird - FoodShip 9

Stealth - Ninja Star

Se você terminar o jogo receberá novos códigos. Não se mate pra isso: aí vão eles!

Escreva **NORTSHIPZ** na tela de apresentação para ter uma nova nave (funciona nas versões registradas e sharewares V.1.1).

1. No meio do jogo, aperte **F2 + F3 + F6** ao mesmo tempo para ter invencibilidade. Se der certo aparecerá a mensagem "Cheaters always prosper".
2. No meio do jogo, aperte **F2 + F6 + F7** ao mesmo tempo para pular para a fase seguinte.
3. No meio do jogo, aperte **Backspace + 1** ao mesmo tempo para transformar o jogo no modo Super Turbo (o modo mais rápido).
4. Na tela da seleção de dificuldade aperte **Shift + G** ao mesmo tempo para ganhar mais uma dificuldade, a "Impossible".

WITCHAVEN

Diquinhas quebra-galho

Para ativar as dicas de Witchaven aperte a tecla **backspace** no meio do jogo e digite...

SCOOTER - Dá todas as armas, magias de livro e dos potes.

WANGO - Dá energia completa, armadura, todas as chaves e leva-o ao level 7.

MOMMY - Dá nove de potes e magias.

Anote mais 3 códigos extras: **IDKFA**, **RAMBO** e **RSVP**, que mata-o na hora.

WING COMMANDER IV

Invencibilidade

Essa é muito, mas muito fácil: Basta apertar Alt + O e você não morre mais.

DESERT STRIKE

Passwords

Fase 2 = CMMKBMMMJ

Fase 3 = CMN-BMMMZ

Fase 4 = CMBRNMMMF

Fase 5 = CMVBBMMMG



CRUSADER: NO REMORSE

Escreva "**JASSICA16**" para ativar a tecla de dicas (F10).

DAEDALUS ENCOUNTER

Para ir direto para qualquer parte do jogo basta, no menu principal, selecionar jogo e apertar **ALT-F5**. Depois, escolha "**JUMP TO**" e você verá um preview com várias cenas. Clique em uma delas para selecionar onde quer ir.



SIM TOWER

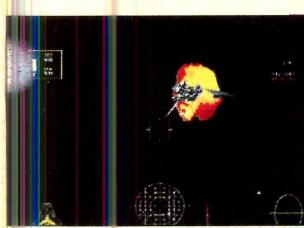
Muita grana, money em abundância é sempre um alívio em games da linha Sim. A dica é muito simples, basta construir um lobby na diagonal inferior esquerda, lá embaixo.

MEGAMAN X

Que tal vencer facilmente os chefes, ganhar super-poderes, ter recarregamento automático das energias e armas, utilizar a armadura completa e o superescorregão? É muito simples! Basta, a qualquer momento durante o game, digitar a seqüência XSTUFF. Só alegria!

BART VS. THE SPACE MUTANTS

Bart não é parente de nenhuma tartaruga, mas experimente escrever, durante o jogo, **COWABUNGA** e você conseguirá a tão sonhada invencibilidade. Mais moleza que isso só com meia muzzarela e meia catupiry...



X-WING

Armamento ilimitado. Seus inimigos vão achar que você é sócio de algum fabricante de munições: durante os vôos escreva **WIN** e detone quem pintar à sua frente.



FURY 3

Códigos espertos:

Escreva estas palavras durante o jogo e saia detonando.

givitup - Dá todas as armas.

Jumpnit - Pula para a próxima fase.

packin1 - Servo Laser.

packin2 - Isokinetic Gun.

packin3 - Rapid Laser.

packin4 - DOM.

packin5 - Viper.

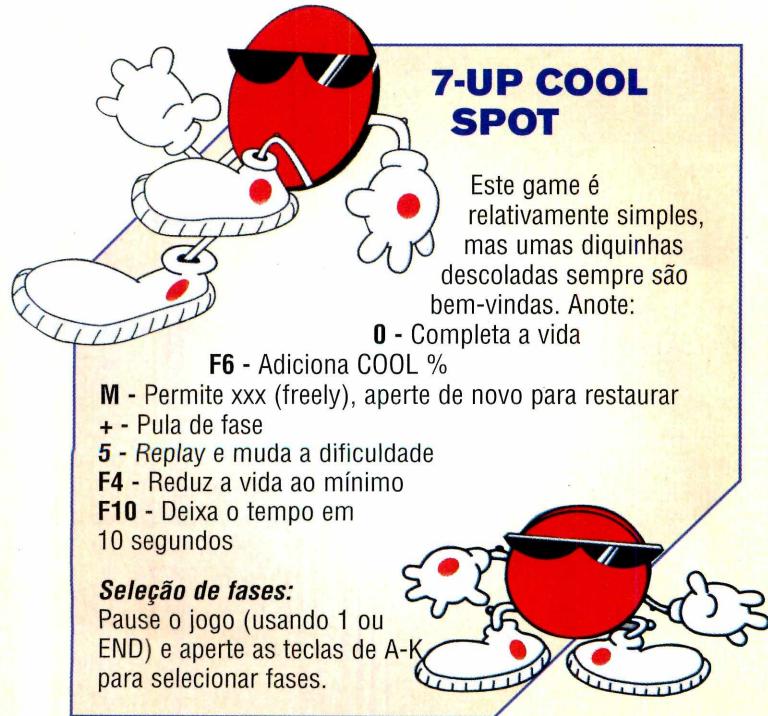
packin6 - Baryon.

packin7 - Superbomb.

trymeon - Invencibilidade.

Urdustd - Modo Turbo.

wormit# - Seleção de fases.



7-UP COOL SPOT

Este game é relativamente simples, mas umas diquinhas descoladas sempre são bem-vindas. Anote:

0 - Completa a vida

F6 - Adiciona COOL %

M - Permite xxx (freely), aperte de novo para restaurar

+ - Pula de fase

5 - Replay e muda a dificuldade

F4 - Reduz a vida ao mínimo

F10 - Deixa o tempo em 10 segundos

Seleção de fases:

Pause o jogo (usando 1 ou END) e aperte as teclas de A-K para selecionar fases.

DESCENT

Esse jogo é super decente. Anote aí algumas dicas gerais:

Para game shareware ou registrado:

GABBAGABBAHEY - Faz as dicas funcionarem.

SCOURGE - WowieZowie super armas.

MITZI - Todas as chaves.

RACERX - Invencibilidade On/Off.

GUILE - Cloak On/Off.

TWILIGHT - Recarrega os escudos.

FARMERJOE - Pula fase.

ALT-F - Mostra mapa completo.



Apenas para registrado:

BIGRED - Super WowieZowie Super armas.

BUGGIN - Modo Turbo.

BRUIN - Vida Extra.

FLASH - Caminho de saída iluminado.

AHIMSA - Tiros inimigos On/Off.

Estas são para o Descent v1.4:

ASTRAL - Para o modo fantasma.

POBOYS - Destroi o reator nuclear.

PORGYS - Mega WowieZowie super armas.

LUNACY - Robôs movem-se depressa, tiros também.

PLETCHxxx - Kit de pintar robôs xxx (de 001 a 999)

Locais secretos do mapa.

No mapa, segure **"S"** e move o controle constantemente para ver o mapa inteiro. Com as dicas acionadas, aperte **"Alt-F"** na tela do mapa. Um novo mapa surgirá!

DESCENT 2

Dicas Gerais:

Ao usar essas dicas, sua pontuação ficará à zero. Escreva durante o jogo...

ALIFALAFEL - Todos os acessórios.

BITTERSWEET - Atravessar paredes.

CURRYGOAT - Todas as chaves.

EATANGELOS - Homing missiles.

ERICAANNE - Os tiros ricocheteariam.

JOSHUAAKIRA - Todo o mapa.

MOTHERLODE - Todas as armas.

PIGFARMER - Cenário do John.

ZINGERMANS - Invencibilidade.

ALADDIN

Por Alá, que mamata! Altere toda a estrutura do game tornando-o muito mais fácil. Para isso, em um editor de textos, acesse o arquivo ALADDIN.EXE e faça as seguintes alterações:

Para conseguir invencibilidade

mude a linha 2E FF 0E B2 0B
para 90 90 90 90 90

mude a linha 2E FF 0E DA 0B
para 90 90 90 90 90

mude a linha 2E A3 42 17 2E C7
para 90 90 90 90 -- --

Itens ilimitados

mude a linha 2E 83 2E DC 0B 0A
para 90 90 90 90 90

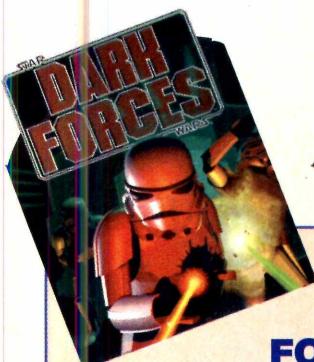
mude a linha 2E A3 40 17 2E C7
para 90 90 90 90 -- --

mude a linha 2E 83 2E DC 0B 05
para 90 90 90 90 90

DRAGON'S LAIR III

Modo Sessão Desenho

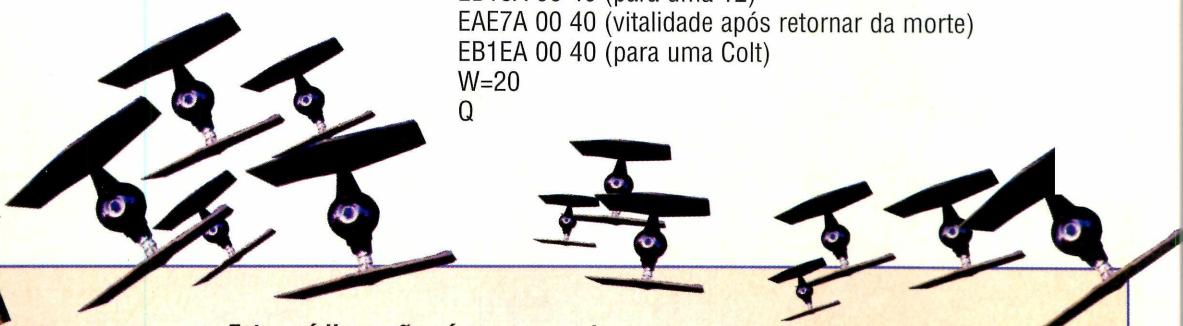
Na introdução, na tela do título escreva **TIME**
e... coma pipoca.



DARK FORCES

Estas dicas são poderosas

LAPOSTAL - Dá as armas, munição e mais poder.
LAMAXOUT - Todos os itens.
LARANDY - Armas super poderosas.
LAUNLOCK - Inventário completo.
LAREDLITE - Congela os inimigos.
LAPOGO - Desativa censores de vida.
LACDS - Mostra o mapa completo.
LASKIP - Completa a fase.
LADATA - Informa as coordenadas.
LABUG - Modo Inseto.
LAUNLOCK - Dá os acessórios.
LAIMILAM - Invencibilidade.
LANTFH - Completa a fase.



Estes códigos são só para quem tem mais de 18 anos de idade:

LADIDAOOHLALAFALALA LALALALA
LAH Mohc está pela... está curioso?
LAISASLADOESYOUKNOWWHATIM-TALKINGABOUT Sem comentários.
LAQUICKBROWNFOXJUMPEDOVER-THELAZYDOG Deixa pra lá.
LASPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAM
SPAMSPAMSPAMSPAM Veja você mesmo.

Agora os códigos das fases:

LASECBASE - Secret Base
LATALAY Talay - Tak Base
LASEWERS - Anoat City
LATESTBASE - Research Facility
LAGROMAS - Gromas Mines

TRANSPORT TYCOON

Mina de ouro

Para ganhar uma nota preta (US\$ 163,2 bilhões) construa um túnel na costa, a três quartos do mar.

ALONE IN THE DARK III

Editando algumas linhas de comando do arquivo AITD.EXE você conseguirá diversos recursos extras. Confira!

Invencibilidade

mude a linha 26 29 07 E9 3F 02 C4 1E
para 90 90 90 -- -- -- --

Armas e vitalidade

Jogue normalmente e crie um save game no slot 1. Saia para o DOS e escreva as dicas abaixo no prompt.

DEBUG=20

NSAVE0.1TD

L

EAE64 00 40 (para vitalidade máxima)

EBOCE 00 40 (para uma 38 especial)

EB0C6 00 40 (para uma Winchester)

EB1C0 00 40 (para uma Gatling Gun)

EB16A 00 40 (para uma 12)

EAE7A 00 40 (vitalidade após retornar da morte)

EB1EA 00 40 (para uma Colt)

W=20

Q

LATENTION Detention Center

LARAMSHED Ramsées Hed

LAROBOTICS Robotic Facility

LANARSHADA Nar Shadda

LAJABSHIP Jabba's Ship

LAIMP CITY Imperial City

LAFUELSTAT Fuel Station

LAEXECUTOR The Executor

LAARC The Arc Hammer



Telas de cinema

A maior parte do parque instalado de computadores no Brasil utiliza monitores de 14". Mas quem já trabalhou ou se divertiu em micros com telas maiores sabe o quanto isso faz diferença: melhora a visibilidade, relaxa a visão e permite mais conforto. Enfim, só faz bem! Confira alguns dos bons monitores grandes disponíveis no mercado nacional, arrume uma mesa maior e invista nesta melhoria já!



SONY CPD-17sf

Monitor 17"; tubo Trinitron; Super Fine Pitch; dot pitch 0.25mm; sincronismo: horiz. 31-64kHz e vert. de 50-120Hz; resoluções: VGA Gráfico 640x480/60Hz, VESA 800x600/75Hz, Mac 16" 832x624/75Hz, VESA 1024x768/60Hz, VESA 1024x768/75Hz, CAD/CAM 1280x1024/60Hz;

Refresh Rate máximo: 1280x1024/60Hz (PC) e 1024x768/75Hz (Mac); consumo: 136W (máx); controles: liga/desliga, brilho/contraste, ajuste horizontal, centralização, efeito almofada, trapézio e temperatura de cor; dimensões: L406xA427xP451; peso: 19Kg.

Preço médio: R\$ 1.900,00



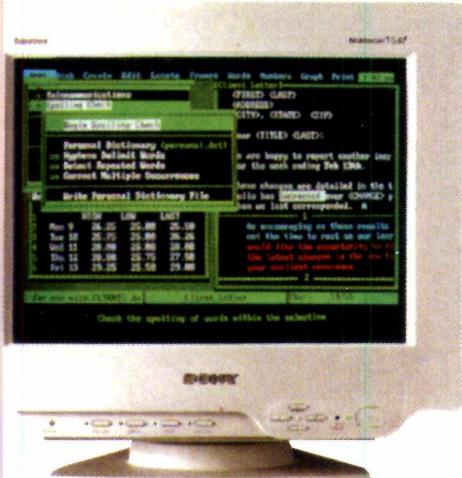
SAMSUNG 20GLs CFG9637L

Monitor 20"; dot pitch 0.28mm; sincronismo: horiz. 30-85kHz e vert. de 50-120Hz; resoluções: 1600x1200/66Hz (PC), 1280x1024/76Hz (PC), 1152x870/75Hz (Mac); controles: tamanho horiz/vert., posição horiz./vert., recall, desmagnetização, brilho/contraste, centralização, efeito almofada, trapézio e temperatura de cor e outros; dimensões: L505xA490xP513; peso: 29,7Kg. Preço médio: R\$ 3.000,00

SAMSUNG 17GLsi CMH7379L

Monitor 17"; dot pitch 0.26mm; sincronismo: horiz. 30-85kHz e vert. de 50-120Hz; resoluções: 1600x1200/68Hz (PC), 1280x1024/80Hz (PC), 1152x870/75Hz (Mac); controles: tamanho horiz/vert., posição horiz./vert., recall, timing info, prod info, desmagnetização, brilho/contraste, centralização, efeito almofada, trapézio, inclinação, temperatura de cor e outros; dimensões: L422xA434xP432; peso: 20,8Kg.

Preço médio: R\$ 1.300,00



SONY CPD-15sf

Monitor 15"; tubo Trinitron; Super Fine Pitch; dot pitch 0.25mm; sincronismo: horiz. 31-64kHz e vert. de 50-120Hz; resoluções: VGA 640x480/60Hz, VESA 800x600/72Hz, MAC 16" 832x624/75Hz, VESA 1024x768/60Hz, VESA 1024x768/70Hz, CAD 1280x1024/60Hz; consumo: 110W (máx); controles: brilho/contraste, centralização vertical e horizontal, raster rotation, efeito almofada, trapézio e temperatura de cor; dimensões: L368xA373xP384,5; peso: 13,7Kg.

Preço médio: R\$ 833,00

SONY GDM 20se

Monitor 20"; tubo Trinitron; Super Fine Pitch; dot pitch 0.30mm; sincronismo: horiz. 31,5-85kHz e vert. de 50-120Hz; resoluções: 640x480/60Hz, 800x600/72Hz, 720x400/70Hz, 832x624/75Hz, 1024x768/70Hz, 1152x870/75Hz, 1280x1024/74Hz; consumo: 150W (máx); controles: brilho/contraste, ajuste horizontal, centralização vertical e horizontal, intensidade de matiz/saturação, raster rotation, efeito almofada, trapézio e temperatura de cor; dimensões: L474xA474xP501,5; peso: 30Kg.

Preço médio: R\$ 3.200,00

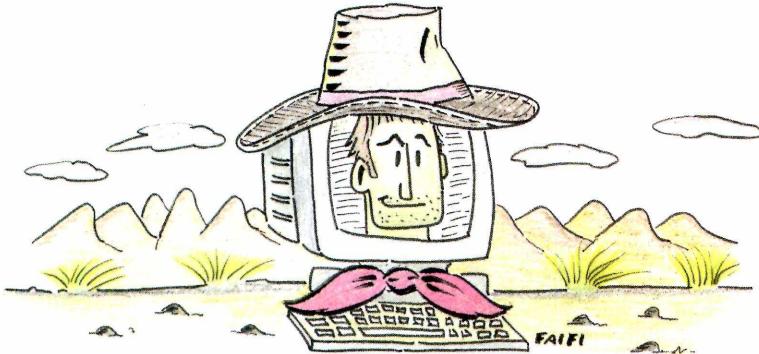


Os equipamentos desta seção estão disponíveis nas lojas especializadas. Os preços foram pesquisados na segunda quinzena de abril/96.



Matthew Shirts*

Velha estrada digital do Oeste



Na noite de 14 de fevereiro, 1995, nos minutos finais que precederam a captura de Kevin Mitnick, tido como um dos maiores piratas cibernéticos de "todos os tempos", os internautas mais sensíveis perceberam uma estranha tensão na Internet, uma "ondulação", nas palavras de um repórter. Vários provedores haviam feito backups de seus arquivos e estavam prontos para paralisar o sistema, caso ocorresse algo mais grave. Na Califórnia, administradores das empresas Netcom e WELL monitoravam tudo que se aproximava de seus computadores via ciberespaço; o mesmo acontecia na SuperNet em Denver, no Colorado. Na cidade de Raleigh, costa leste dos EUA, onde o bandido se encontrava, a central telefônica estava sob vigilância, tal como a empresa de telefonia celular, CellularOne.

Afinal, ninguém sabia de que Mitnick era capaz. Foragido da Justiça havia anos, o pirata jurara jamais voltar à prisão. A preocupação poderia parecer exagerada, mas não era impossível que Kevin aproveitasse os últimos momentos de liberdade, enquanto o FBI batia à porta, para lançar uma espécie de bomba digital pela Internet, danificando vários pontos da rede. Os policiais que cercavam seu apartamento sabiam que o fugitivo estava na Internet naquele exato momento. Na Califórnia, do outro lado do país, os técnicos da Netcom sabiam até o que ele fazia: se divertia lendo o e-mail de John Markoff, um repórter de tecnologia do jornal, o *New York Times*.

No fim, o desfecho da caçada foi mais prosaico. Nenhum ataque apocalíptico foi detonado. As visões de programas-monstro capazes de engolir gigas e gigas de

informação se provaram exageradas. Ao ser detido e algemado, o pirata do ciberespaço apenas vomitou.

Essa história é contada com detalhes em dois bons livros lançados recentemente no Brasil, *Contra-Ataque: a história da captura do pirata cibernético mais procurado dos Estados Unidos*, de Tsutomu Shimomura e John Markoff (Cia. das Letras, 1996) e *O Pirata Eletrônico e o Samurai: a verdadeira história de Kevin Mitnick e do homem que o caçou na estrada digital*, de Jeff Goodell (Campus, 1996). O primeiro apresenta a versão do Shimomura, o especialista em segurança de computadores que, humilhado por Mitnick, se tomou de brios e perseguiu o pirata até alcançá-lo. Apesar de muito técnico em alguns trechos, trata-se de uma narrativa emocionante. O segundo, escrito por um jornalista da revista Rolling Stone, oferece uma visão mais abrangente e equilibrada, mais favorável a Mitnick.

Os dois vasculham pedaços do submundo da informática e levantam questões curiosas. Não sei quantos "phreakers", "hackers" e "crackers" existem no Brasil. Mas pergunto: se um deles cometer um crime via Internet, com uma vítima, digamos, em Hong Kong, quem virá atrás dos piratas aqui? Sei que existe Interpol, e coisas do gênero no país. Mas um livro e outro mostram que

mesmo nos Estados Unidos, onde há uma tradição digital maior, a polícia está mais ou menos perdida. Imaginem aqui, onde muitas delegacias sequer sabem a cor de um 386.

Pessoalmente, estou menos preocupado com a falta de infra-estrutura da polícia do que com as curiosas questões de jurisdição que a Internet levanta. Quem define o que é e não é crime na Internet: o país do infrator cibernético ou o da vítima? Dou um exemplo. É proibido fazer propaganda eleitoral antes de certas datas no Brasil, mas existem pré-candidatos que ignoram a regra e colocam os santinhos digitais na Internet. Se algum juiz eleitoral chiar, basta mudar o endereço do arquivo em questão para, digamos, a França. Pronto: a justiça brasileira não terá o que fazer. Pelo jeito, a nossa estrada digital vai lembrar o velho oeste durante mais algum tempo ainda.

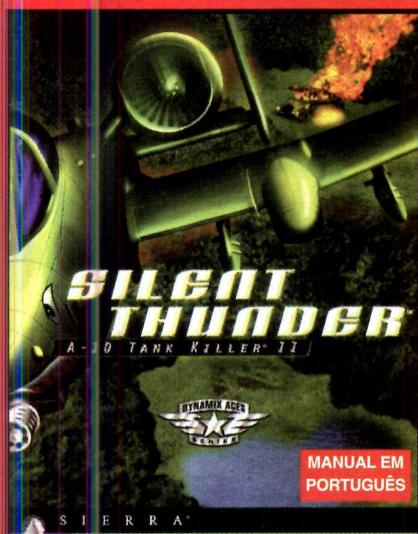
Delegacias brasileiras não sabem nem a cor de um simples 386

*Matthew Shirts é jornalista e escritor

Lançamentos: Exija Sempre em Português

SILENT THUNDER

Manual em Português



MANUAL EM
PORTUGUÊS

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



3D Ultra Pinball

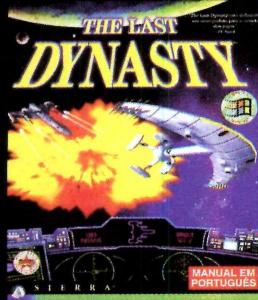
Manual em Português



MANUAL EM
PORTUGUÊS

The Last Dynasty

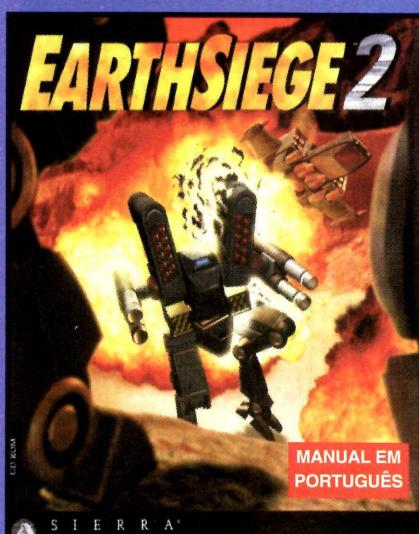
Manual em Português



MANUAL EM
PORTUGUÊS

EARTHSIEGE 2

Manual em Português



MANUAL EM
PORTUGUÊS

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



outros títulos com MANUAIS em PORTUGUÊS:

Phantasmagoria

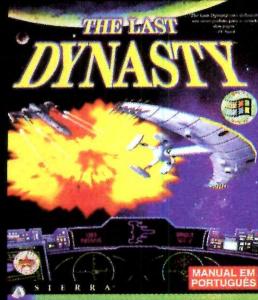
Manual em Português



MANUAL EM
PORTUGUÊS

The Last Dynasty

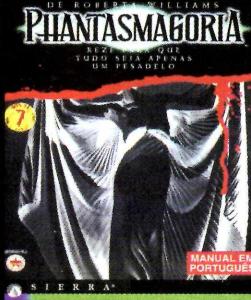
Manual em Português



MANUAL EM
PORTUGUÊS

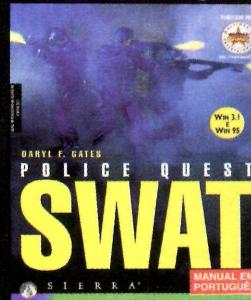
Police Quest

Manual em Português



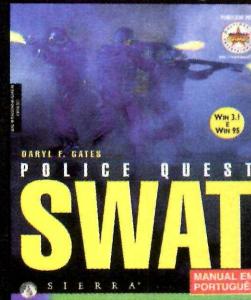
Phantasmagoria

Manual em Português



Police Quest

Manual em Português



Thexder

Manual em Português



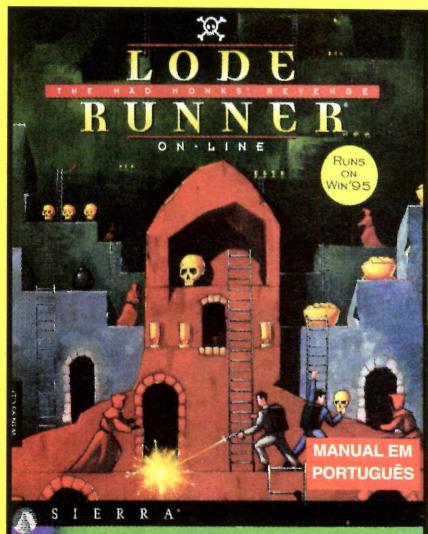
REVENDAS: SP - São Paulo (011) Acer 531-6759 - Apoio Clube de Compras 521-9315 - Boco da Informática 542-7088 - Bracantí Informática 831-3001 - Brasoftware 253-1588 - Brasoftware

Lj 533-951 - Bringuedos Laura 267-0180 - CD Home 853-8279 - Computer Place 820-2851/820-3984 - D-Comp 5583-2869 - DB Bringuedos 247-5577 - Engenho 814-4771-Extra Arhanguera 832-8588 - Extra Arhanguera 610-2911 - Extra Brigadeiro 289-8665 - Extra Guarapiranga 522-8444 - Free Port 62-1282 - Info Hall 275-7857 - Lojas Brasileiras 606-2097-Input 876-4316 - Maxbyte 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) Konsulte 33-2357 - Sorocub 21-6961 - SP - Ribeirão Preto (016) Floy Multimedia 627-1128 - Planet Music 623-3994 - SP - Piracicaba (014) Tecnews - 33-8494 - SP - Franca (016) Altline 721-3932 - Quadrante 635-0178 - SP - Bauru (0142) Intel 34-2459 - SP - Presidente Prudente (0182) Dura-Lex 22-6853 - SP - Campinas (0192) Bihos 42-9751 / 32-3791 - Extra Campinas 30-7799 - Printed 34-3742 - Santo Antônio 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 645-6244 - SP - Aracatuba (018) M. Rezende 622-7698 - Midia 622-1254 - SP - Araraquara (0162) Drive D 35-2728 - The Pier 32-3741 - SP - Rio Claro (019) Impresa 34-1332 - SP - São José do Rio Preto (012) 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 Lívária - 567-3665 - Kscf 247-4845 - Pronto Computer 262-8097 - Sodile 289-0340 - Techshop 262-4927 - Ultralar 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, Itaquemirim 353-3300 - PA - Belém (091) Sol Informática 212-3355 - PR - Curitiba (041) Extra Curitiba 332-8644 - MG - Belo Horizonte (031) AAC Infor 261-1979 - Adik Software 261-3918 - Agência Lettura 221-0062 - Boutique do Telefone 415-6071 - Channel 281-2422 - Extra Belo Horizonte 273-4141 - Leitura Amazonas 226-4911 - 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) Ricnava 232-9505 - MG - Governador Valadares (033) Maximida 221-3434 - PC Shop - 271-4994 - MG - Poços de Caldas (035) Supermercado San Michel 722-3322 - MG - Lavras (035) Midábras 821-8253 - MG - Teófilo Otoni (033) Boom Software 521-3130 - MG - Juiz de Fora (032) Central de Informática 211-9468 - Vip-Serviços 215-1122 - MG - Pouso Alegre (035) Mid Informática 421-6222 - MG - Muriaé (032) PCM Informática 722-4239 - MG - Teresópolis 232-1679 - MG - Itaúna (037) WA-Informática 242-1549 - MG - Varginha (035) Emporium Computer 221-4417 - MG - Uberaba (034) Cecotop 312-6449 - O&M 336-3221 - MT - Campo Grande (067) Extra Campo Grande - 384-2000 - RS - Porto Alegre (051) Megamidia 339-3018 - ES - Vila Rica (027) Algenius 235-1922 - Prod 227-5733 - ES - São Mateus (027) Cirrus 763-4124 - ES - Cachoeiro do Itapemirim (027) LM de Souza 522-0144 - ES - Colatina (027) Edinformática 722-3922 - DF - Brasília (061) CD-Rom Mania 347-4410 - First and First - 234-4459 - Mr. Micro 242-4259 - Multimídia 2001, 223-6386 - Take One 361-9046

© 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.

LODE RUNNER

Manual em Português



RUN
ON
WIN 95

MANUAL EM
PORTUGUÊS

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



MANUAL EM
PORTUGUÊS

MANUAL EM
PORTUGUÊS

somente quem é

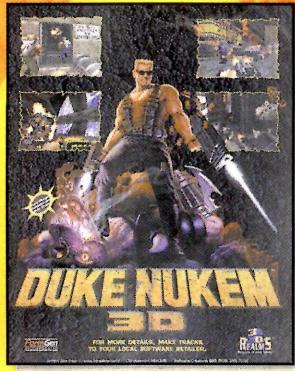
DISTRIBUIDOR
AUTORIZADO



tem este diferencial

AQUEÇA SEU INVERNO COM OS CD-ROMS MAIS QU

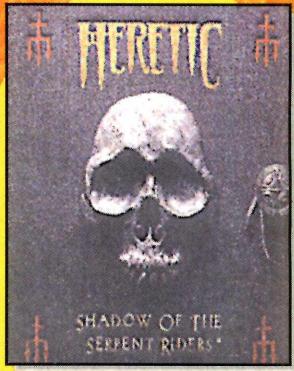
Agora você já pode ter os melhores jogos para PC sem precisar sair de casa. A Direct Shopping, a mais completa loja de videogames do mercado, traz direto dos EUA para você as últimas novidades em CD-ROM. Dê só uma olhada nos títulos, só tem fera. Todos os jogos são originais e com direito a caixa, manual e garantia. A entrega é feita via SEDEX e, se você mora em São Paulo ou Rio, não é cobrado frete. O que você está esperando? Pegue Já o telefone e faça o seu pedido... fácil, fácil.



DUKE NUKEM 3D

O jogo mais vendido no Brasil e nos EUA. Uma explosiva combinação de aliens, sexo, humor e sangue, na dose exata. Sucessor do clássico "Doom". Versão completa, com fases inéditas.

R\$ 84,90



HERETIC 2

Heretic está de volta. Cinco episódios - dois totalmente inéditos: The Ossuary e The Stagnant Demesne - cheios de mistério, minotauros, demônios e violência. Garantia de ação, exploração e, principalmente, diversão.

R\$ 84,90

LANÇAMENTOS R\$ 84,90

AÇÃO

- Marathon 2 Durandal
- Super Stardust 2 • Total Mayhem

AVENTURA / RPG

- Bermuda Syndrome
- Cyber Image • Normality • Ripper
- Star Trek: Deep Space Nine
- Zork Nemesis (RPG)

FLY & DRIVE

- Advanced Tactical Fighters
- Firestorm: Thunder Hawks 2
- Mega race 2 • Panzer Dragoon
- Silent Thunder

LUTA / ESPORTES

- NBA Live 96
- Shadow Warriors

DESTAQUES

AÇÃO

- Alien Trilogy • Beavis & Butthead / Stupidity
- Crusader: No remorse • Earthworm Jim 2
- Rayman • Twisted Metal • Ultimate Doom

AVENTURA / RPG

- Dark Seed 2 • Road Warrior • SpyCraft
- Terra Nova • Treasury Quest • Warcraft 2

R\$ 84,90

FLY & DRIVE

- ESPN Extreme Games • Grand Prix 2
- Grand Prix Manager • Indy Car Racing 2
- Top Gun Fire at Will • Whiplash
- Wing Commander 4 • Wipeout

LUTA / ESPORTES

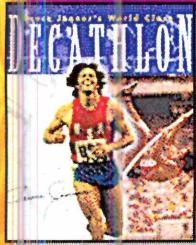
- Battle Arena Toshinden • Mortal Kombat 3
- Resurrection Rise 2 • Super Street Fighter 2
- WWF Wrestlemania

SIMULADORES

- Hyper 3-D Pinball • Microsoft Return of Arcade • Syndicate Wars

RANDO NA DIRECT SHOPPING ENTES DA TEMPORADA.

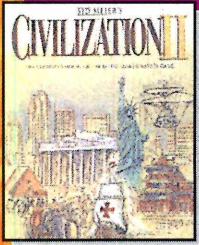
BRUCE JENNER'S DECATHLON



Prepare-se para as olimpíadas de Atlanta. Dez grandes provas para você ganhar medalha de ouro sem fazer força.

R\$ 84,90

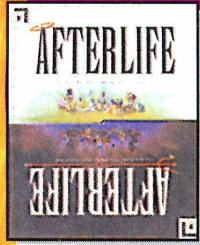
CIVILIZATION



A sua chance de entrar para o mundo civilizado. Essa continuação tem gráficos de alta qualidade e é fácil de jogar.

R\$ 84,90

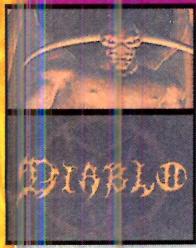
AFTER LIFE



Garanta já sua vaga no céu, ou no inferno. Os criadores de Sam & Max aprontam mais uma das suas e emplacam outro sucesso para a Lucas Arts.

R\$ 84,90

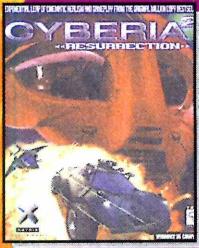
DIABLO



Um RPG como você nunca viu antes, MESMO! Os gênios de Warcraft II, levam você ao mundo medieval e lhe põem cara a cara com o diabo.

R\$ 84,90

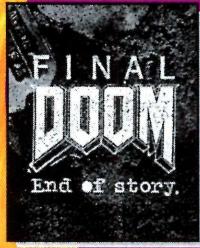
CYBERIA 2



Mais ação e menos enrolação. O que era bom agora está ótimo. Animações incríveis e cenários estonteantes.

R\$ 84,90

FINAL DOOM



Dois novos episódios de 32 níveis cada. Prometido pelo fabricante de ser o último jogo da famosa série.

R\$ 84,90

PACOTES - R\$ 59,90

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, Seaguest, 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 3 e mais 4 títulos.
Attack Stack CD • Journey Project Turbo, Novastorm, Doom 1, Chaos Continuum, Spectre VR, Str. Fighter 2, Crystal Calibur, Lemmings Chron.

CLASSICOS - R\$ 49,90

- Alladin Activity Center
- Cyberia • Prince of Persia 2
- Quarantine • Relentless
- Sim City 2000
- Solitaire Deluxe
- Wings of Glory

ERÓTICO/INTERATIVO - R\$ 64,90

- Adventures of Seymore Butts 2
- Diva-X Ariana • Diva-X Rebecca
- Dream Machine 2 • Intimate Possibilities • Japanese Interactive
- Latex Interactive • Space Sirens 2
- Virtual Sex Shoot • Virtual Valerie 2



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

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

**LIGUE
GRÁTIS**

0800 130 500

**E RECEBA
EM SUA CASA**

DIRECTSHOPPING

**AGORA NA INTERNET.
<http://www.dshop.com>**

PRÓXIMA
EDIÇÃO:

**A cobertura da maior feira
de entretenimento
eletrônico do Ocidente**

Help Lines
Elas ajudam ou
atrapalham?

OS JOGOS

■ **Star Trek: Deep
Space Nine – Harbinger**

Noir

Zork Nemesis

**Booklet com
Warcraft II
até o final e
um incrível
CD-ROM grátis**



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

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

ANO I - Nº 2 - JUNHO DE 1996

REDAÇÃO

Editor-Executivo: Marcelo Morales
Editor-Chefe: Beto D'Elboux
Editor-Assistente: Fábio Pancheri
Editor de Arte: Renato Yakabe
Chefe de Arte: Helena Kantor
Assistente Editorial: Raquel Pintan Doutel
Consultor: Spencer Erhardt Stachi

Colaboraram nesta edição: Otávio Dias de Oliveira (fotografia), Regina Berlim e Maria Cristina F. da Silva (tradução) Newton Verlangieri (ilustração de capa), IMSI (ilustrações Internet)
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, Silvia Janaudis, Fábio Marcos Fonseca
Supervisor de Produção: Pedro Caxiado
Produção Gráfica: Roderley Rocha

MARKETING

Gerente de Produto: Francesco Civita
Assistente de Marketing: Carnila S. B. Bassanezi
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira
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 2305, CEP 06053-990, Osasco, SP, fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

MANUAL EM PORTUGUÊS



PREPARE-SE

DUKE NUKEM 3D



FormGen
INCORPORATED

The logo for 3D Realms, featuring the company name in a stylized, blocky font with a 3D effect.

<http://www.brasoft.com>

**Claro que seus olhos
não distinguem
16 milhões de cores.
Mas uma promoção
como esta você vai
distinguir rapidinho
das outras.**

Comprando uma impressora HP DeskJet 400 você leva um **HP Color Kit**, com **16 milhões de cores, totalmente grátis**. Mas só quem oferece esta promoção são os Distribuidores e Revendedores Autorizados HP, que também oferecem total suporte técnico e 1 ano de garantia. E para ficar mais fácil distinguir um Distribuidor ou Revendedor Autorizado HP, a gente colocou uma listinha, bem aí embaixo.

Para maiores informações sobre os produtos e Assistência Técnica procure - REVENDORES: Bahia • Lebre (M) (071) 351-6677; Espírito Santo • Query (027) 227-8697; Minas Gerais • Linea (031) 224-3662; • RC Sistemas (031) 296-6377; Pará • Query (091) 222-6576; Paraíba • Lebre (083) 226-4656; Paraná • CNS (041) 223-3990 • Linea (041) 232-4629 • Microsens (041) 352-2050 (M)/(043) 323-3584; Pernambuco • Query (081) 228-3845; Rio de Janeiro • ISM (021) 533-3937 • Linea (021) 507-2417 • Query (M) (021) 533-2044; Santa Catarina • Computec (047) 433-1039 • Seprol (M) (048) 248-6060; São Paulo • APP (011) 816-1770 • CNS (M) (011) 214-3075 • Compex (0192) 54-0611 • High Value (011) 277-2456 • Linea (011) 242-0999 • Query (011) 289-6785 • Suporte (011) 282-4466 (M)/(011) 531-7611/(011) 441-3744 • Texto (011) 814-9411 • Unisystems (011) 533-3616 (M)/(016) 634-7374. DISTRIBUIDORES: Minas Gerais • Martins (034) 0 800-2222; Rio de Janeiro • Leo Foto (021) 262-0018; Rio Grande do Sul • Nordemaq (054) 223-8000 (M)/(054) 225-2866; São Paulo • Alvimex (011) 574-1022 • Computerplace (011) 225-8885 • CTB (011) 832-2969 • Inacom (011) 3068-0704 • Officer (011) 285-2400 • Supriserv (011) 813-3777 • Via Brasil (011) 862-0444.

(M) = Matriz

 **HEWLETT
PACKARD**

Promoção limitada. Válida até 16/06/96 ou até o final do estoque dos Distribuidores e Revendedores Autorizados HP.