

PC PLAYER

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

ANO 1 - Nº 3 - R\$ 8,50



ESPETACULAR

QUAKE

SUA TELA VAI TREMER

20 GAMES!

INTERNET

NAVEGUE COM
LINDAS MULHERES

GUIA DE COMPRAS

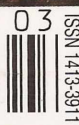
ACELERE SEU
CD-ROM

O MELHOR DE

**PC
GAMES**



9 771413 391009



03
ISSN 1413-8911

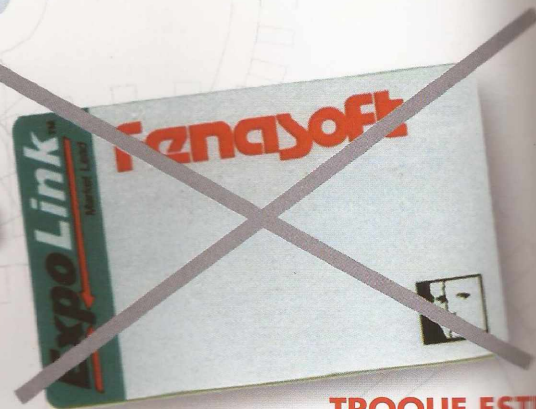
15 -20 JULHO'96 - PARQUE

10ª FENASOFT

VOCÊ NÃO PODE PERDER ESTE SH

ATENÇÃO!!!

O Cartão Prata e Azul está sendo recadastrado e não vale mais para a 10ª FENASOFT.



TROQUE ESTE CARTÃO. ELE NÃO VALE MAIS.

Até 31 de maio de 1996 você envia seu Cartão Prata e Azul, e com apenas R\$ 3,00 (três reais) de despesa de postagem e administração você recebe o **CARTÃO FENASOFT VISITANTE**.

Lembre-se que o Cartão é pessoal e intransferível.

Veja ao lado a nova composição de dias e horários para a visitação da 10ª FENASOFT. É importante que você observe onde seu Cartão Magnético se enquadra para facilitar seu acesso ao Evento.

É proibida a entrada de menores de 16 anos.

Agora temos mais 1 dia de feira. 20/07/96 das 10:00 às 20:00hs para todos os portadores de cartões FENASOFT.

14:00 às 22:00hs - Entrada reservada às AUTORIDADES, IMPRENSA e portadores do CARTÃO GOLD.

15	JULHO
16	JULHO
17	JULHO
18	JULHO
19	JULHO

20 JULHO

Horário Único - 10:00 às 20:00hs. para todos os portadores de cartões FENASOFT

10:00 às 14:00hs - Entrada reservada aos portadores do CARTÃO GOLD.

14:00 às 22:00hs - Aberto à todos os visitantes e portadores do CARTÃO FENASOFT VISITANTE

MATRIZ

Av. Othon Gama D'Eça, 900, Torre I, 2º andar
CEP 88015-240
Florianópolis - SC

PABX: (048) 224-4305
FAX: (048) 223-5249



DO ANHEMBI - SÃO PAULO

FENASOFT

SHOW DE TECNOLOGIA E NEGÓCIOS

Para solicitar o CARTÃO FENASOFTVISITANTE, consulte

a tabela geral, preencha o pedido abaixo e envie por correio ou fax para:

Av. Prof. Othon Gama D'Eça, 900

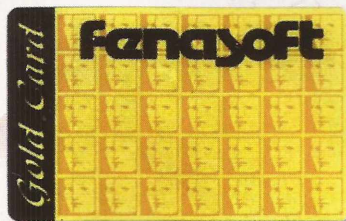
Centro Executivo Casa do Barão,

Torre I, 2º andar

Florianópolis - SC - CEP 88015-240

Tel. (048) 224.4305

Fax (048) 223.5249



O Cartão Gold Card (à esq.) e o Cartão Fenasoft Visitante (à dir.) continuam válidos para a 10ª FENASOFT.



Os pedidos enviados pelo correio deverão estar

acompanhados de cheque nominativo à

FENASOFT FEIRAS COMERCIAIS LTDA., e os enviados por

fax acompanhados do comprovante de depósito no

Banco BRADESCO Agência 0348-4 conta nº 74004-7

Todos os portadores do CARTÃO FENASOFT VISITANTE constam em nosso banco de

dados. Caso deseje trocá-lo por perda, extravio ou alteração de cadastro, devolva-o

acompanhado da taxa de R\$10,00 até 30/04/96. Após esta data o seu cartão

acompanhará a tabela geral.

Para adquirir o CARTÃO GOLD CARD entre em contato com o nosso escritório em

Florianópolis - SC.

TABELA GERAL

PREÇO VÁLIDO PARA TROCA DO CARTÃO FENASOFT PRATA E AZUL

Até 31/05/96 - R\$ 3,00

• Este pedido deverá ser acompanhado do Cartão a ser trocado

PREÇO VÁLIDO PARA AQUISIÇÃO DO CARTÃO FENASOFT VISITANTE

Até 31/03/96 - R\$ 5,00

Até 30/04/96 - R\$ 10,00

Até 31/05/96 - R\$ 20,00

Até 30/06/96 - R\$ 30,00

Após 30/06/96 estaremos atendendo também em nosso escritório SP Rua Hungria, 674 ou nas bilheteiras durante o Evento.

NOME

EMPRESA

ENDEREÇO

CIDADE

UF

CEP

PAÍS

TELEFONE

FAX

DATA DE NASCIMENTO

1 - Qual o seu cargo na empresa onde trabalha?

- | | | |
|--|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Presidente | E <input type="checkbox"/> Diretor Superintendente | I <input type="checkbox"/> Representante de Vendas |
| B <input type="checkbox"/> Vice-Presidente | F <input type="checkbox"/> Gerente de Departamento | J <input type="checkbox"/> Analista de Sistemas |
| C <input type="checkbox"/> Sócio | G <input type="checkbox"/> Controller/Tesoureiro | K <input type="checkbox"/> Digitador |
| D <input type="checkbox"/> Gerente Geral | H <input type="checkbox"/> Consultor/Assessor | |

2 - Quantos empregados tem sua empresa?

- | | | |
|---|--------------------------------------|---------------------------------------|
| A <input type="checkbox"/> Mais de 5000 | E <input type="checkbox"/> 250 a 499 | I <input type="checkbox"/> 25 A 49 |
| B <input type="checkbox"/> 1000 a 4999 | F <input type="checkbox"/> 100 a 249 | J <input type="checkbox"/> 10 A 24 |
| C <input type="checkbox"/> 750 a 999 | G <input type="checkbox"/> 75 a 99 | K <input type="checkbox"/> 5 A 9 |
| D <input type="checkbox"/> 500 a 749 | H <input type="checkbox"/> 50 a 74 | L <input type="checkbox"/> Menos de 5 |

3 - Qual seu poder de decisão para compras na empresa?

- | | | |
|---|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Autoridade Total | C <input type="checkbox"/> Autoridade Limitada | E <input type="checkbox"/> Pouco Envolvimento |
| B <input type="checkbox"/> Autoridade Alta | D <input type="checkbox"/> Recomenda Produtos | F <input type="checkbox"/> Nenhum Envolvimento |

4 - Qual o volume de vendas de sua empresa?

- | | | |
|---|---|--|
| A <input type="checkbox"/> US\$ 500 milhões ou mais | E <input type="checkbox"/> US\$ 25 a 49 milhões | I <input type="checkbox"/> US\$ 500 a 749 mil |
| B <input type="checkbox"/> US\$ 100 a 499 milhões | F <input type="checkbox"/> US\$ 10 a 24 milhões | J <input type="checkbox"/> US\$ 250 a 499 mil |
| C <input type="checkbox"/> US\$ 75 a 99 milhões | G <input type="checkbox"/> US\$ 1 a 9 milhões | K <input type="checkbox"/> US\$ 100 a 249 mil |
| D <input type="checkbox"/> US\$ 50 a 74 milhões | H <input type="checkbox"/> US\$ 750 a 999 mil | L <input type="checkbox"/> Menor de US\$ 100 mil |

5 - Qual a principal área de atuação da empresa?

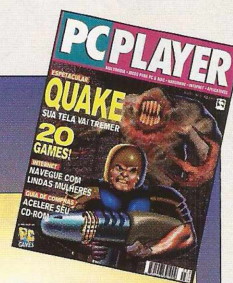
- | | | |
|---|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Governamental | I <input type="checkbox"/> Educacional | Q <input type="checkbox"/> Revenda de Periféricos |
| B <input type="checkbox"/> Agricultura, Mineração, Petróleo | J <input type="checkbox"/> Industrial | R <input type="checkbox"/> Produtor de Suprimentos |
| C <input type="checkbox"/> Transportes | K <input type="checkbox"/> Construção Civil | S <input type="checkbox"/> Revenda de Suprimentos |
| D <input type="checkbox"/> Comunicação | L <input type="checkbox"/> Produtor de Software | T <input type="checkbox"/> Bureau de Serviços |
| E <input type="checkbox"/> Manufatura | M <input type="checkbox"/> Revenda de Software | U <input type="checkbox"/> Gráfica |
| F <input type="checkbox"/> Financeira / Contabilidade | N <input type="checkbox"/> Produtor de Hardware | V <input type="checkbox"/> Jornalismo |
| G <input type="checkbox"/> Seguros / Imobiliária | O <input type="checkbox"/> Revenda de Hardware | W <input type="checkbox"/> Editora |
| H <input type="checkbox"/> Médica / Saúde | P <input type="checkbox"/> Produtor de Periféricos | X <input type="checkbox"/> Outros - Especificar |

6 - Quais as principais aplicações de computador na empresa?

- | | |
|---|--|
| A <input type="checkbox"/> Contabilidade | G <input type="checkbox"/> Desenv. de aplic. de programas |
| B <input type="checkbox"/> Comunicação | H <input type="checkbox"/> Controle de Processo / Manufatura |
| C <input type="checkbox"/> Gerenciamento de Bco. de Dados | I <input type="checkbox"/> Científica / Engenharia |
| D <input type="checkbox"/> Correo Eletrônico | J <input type="checkbox"/> Editor de Textos |
| E <input type="checkbox"/> Desk Top / Cad Cam | K <input type="checkbox"/> Gerenciamento de processos |
| F <input type="checkbox"/> Design Gráfico / Multimídia | |

SUMÁRIO

Ilustração NEWTON VERLANGIERI



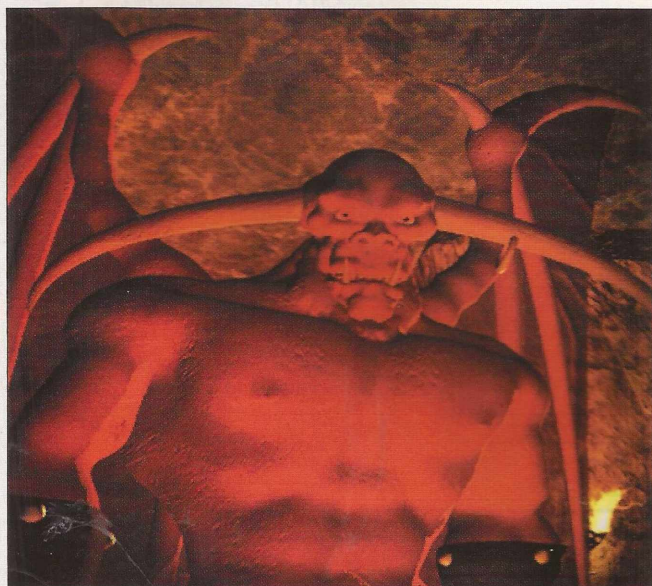
Agora
você pode
encontrar PC Player
também na Internet
www.pcplayer.com.br

CAPA

Quake

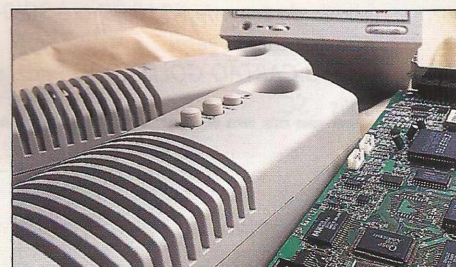
Agora é definitivo:
Doom já está passando
a coroa

Pág. 22



Diablo

Com um game mar-
avilhoso a Blizzard
reinventou o RPG e
promete arrebentar
Pág. 36



Alta rotatividade

Dez opções de kits multimídia para
você acelerar seu CD-ROM Pág. 60

Internauta

Maria Ercília passa
mais tempo na
Internet do que fora
dela, todos os dias,
em .Vip
Pág. 10



Foto OLIVIER GOLPH



Pamella Anderson na Internet

Saiba onde esta deusa e muitas outras diabinhas se
escondem na Rede Pág. 48

12 Antena
Nossa cobertura da E3, a feira de eletrônicos dos States

14 Hardware
Conheça o PRESARIO 5226, mais um Pentium da Compaq

16 Aplicativos
Faça a coisa certa com programas de editoração

18 Multimídia
A informática integrou-se de vez às salas de aula

48 Internet
Mulheres em todos os cantos da Rede e Explorer 3.0

52 Upgrade
Uma reportagem polêmica sobre as *hot lines*

55 Janela Virtual
A Internet começa a ameaçar os relacionamentos amorosos

56 PC Player Dicas
Os truques e códigos para facilitar sua vida em 21 games

60 Guia de Compras
Kits multimídia de 6x e 8x velocidades. Escolha o seu!

Quake 22
Zork Nemesis 26
Assault Rigs 27
Hexen 27
Heretic 27
Descent II 28
Batman Forever 29
Cyberia²: Resurrection 30
Crusader: No Regret 31
Noir 32
D 33
Star Trek: Klingon 34
Star Trek: Deep Space Nine - Harbinger 35
Diablo 36
AH-64D Longbow 38
Big Red Racing 38
Fast Attack 40
Virtual Snooker 41
Fantasy General 42
Marathon 2 Durandal 44

EDITORIAL

Olá! *PC Player* número #3 chega às bancas com mais novidades! Desde o número #1 você já ganhava um CD importado – e vai continuar ganhando. A partir do número #2 você passou a ganhar, além do CD, um Booklet e ainda um site na Internet. Nesta edição a novidade é que, além de continuar tendo todos os benefícios acima, agora também é possível assinar *PC Player*. Este serviço, que se iniciará na FENASOFT (Feira Nacional de Informática, que acontece de 15 a 20 de julho, no Anhembi, em São Paulo/SP) será disponibilizado por carta, e-mail, telefone e fax. E por falar em FENASOFT, a cobertura desta importante feira você não encontra no miolo da revista, mas no site de *PC Player*, online. Durante a feira, o site poderá ser alterado conforme as novidades forem surgindo. Aqui, na seção Antena, destacamos outra importante feira, a americana E3. Estivemos nos States buscando informações, lançamentos, novidades e fazendo importantes contatos para enriquecer ainda mais sua revista.

E os resultados de todo esse trabalho já estão aparecendo. Além do trato visual estar melhorando a cada edição, o cuidado com a informação também está rígido. Assim, não estranhem a matéria da eficiente Kiel Pimenta sobre hot lines, pois tudo o que ali está escrito é fato. E nem pensem que sou muito crítico quando avalio, mensalmente, a máquina da seção Hardware. Eu estou apenas opinando, de forma imparcial, sobre as qualidades e defeitos de cada micro. Não é uma análise tecnicista. É a avaliação vista pela ótica do usuário, que é o elemento mais importante nesta história: tanto quando lê a matéria, como quando compra o computador.

PC Player é e será sempre assim. Feita por usuários e para usuários.

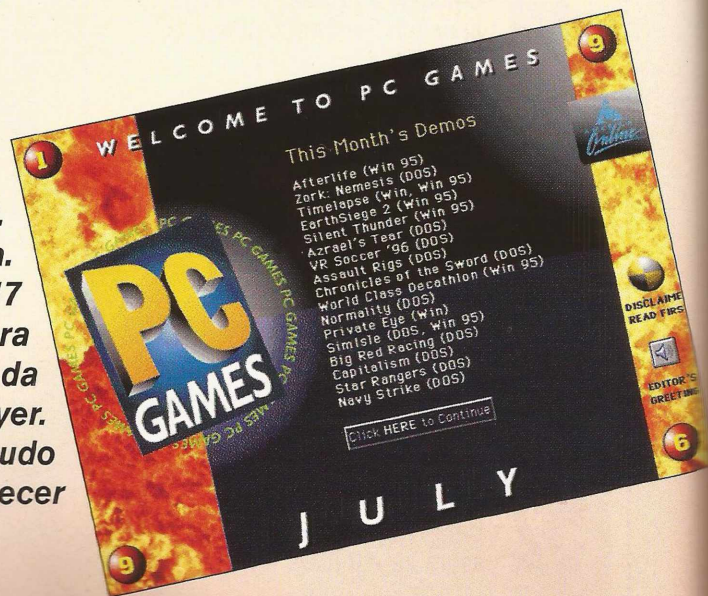


As últimas novidades da feira E3 você encontra na pág. 12

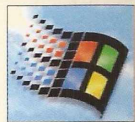
Betto

Facilidade e opções no CD de PC Player 3

É fácil instalar o CD de PC Player. Ele é o mais claro possível e facilita sua vida. Entre os serviços oferecidos, encontram-se 17 demos de jogos. Dentre eles, destaque para World Class Decathlon, matéria de capa da edição 2 de PC Player. Siga as instruções e descubra tudo o que o CD tem a oferecer



Usuários de Windows 95

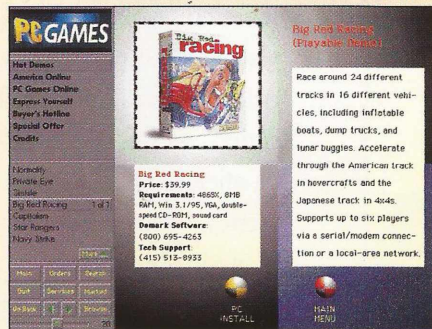


1- Coloque o CD no drive; 2- Aguarde o Win 95 iniciar o CD. Clique em Start para instalar; 3- Se você não utiliza o inicializador do Win 95, deve selecionar a unidade do CD-ROM no ícone Desktop "Meu Computador" (My Computer) e clicar Start; 4- Selecione o demo escolhido; 5- Se for compatível com Win, você verá uma esfera cinza e azul onde se lê Win 95 Only. Clique aí para instalar e jogar; 6- Se for compatível com DOS, haverá uma esfera cinza e amarela onde lê-se PC Install. Clique aí e veja as instruções de instalação em DOS.

Usuários do DOS

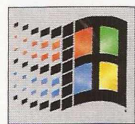


1-Ponha o CD no drive; 2- Este CD não pode ser instalado no DOS, mas é possível jogar os demos por fora do Windows (sem ver telas de apresentação). Selecione a unidade do CD-ROM e o diretório do demo desejado e siga às instruções.



Claro e auto-explicativo: o CD de PC Player

Usuários de Windows 3.1



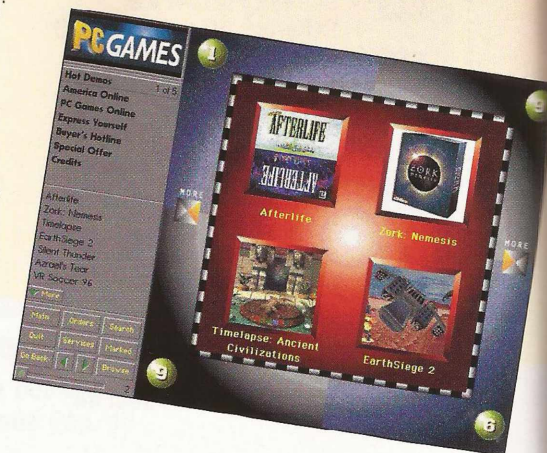
1-Insira o CD; 2- Vá ao "Gerenciador de Programas" (Program Manager) e selecione, no menu "arquivos" (File) o comando "executar" (Run); 3- Escreva D:/Install (mude a unidade do CD-ROM se for outra); 4- Selecione os demos dos jogos escolhidos; 5- Se compatível com Win, selecione Win 95 Only, instale e jogue.

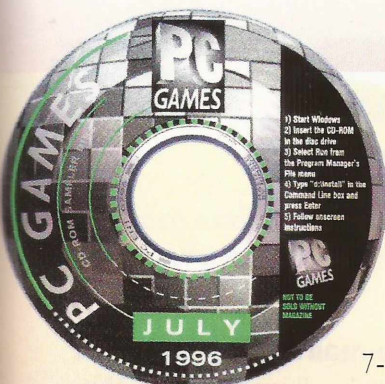
No CD instalado você encontra

1- Hot Demos: 17 demos para Win, Win 95 ou DOS;
2- Em America Online, você pode acessar a rede comercial e de serviços dos EUA. Entre e navegue nesta opção. Mas leia 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 sua opção for a 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.pcgamesmag.com; 4- Express Yourself mostra o endereço postal, eletrônico e telefônico de PCG; 5- Buyer's Hotline indica as principais softhouses dos games do CD e da revista;

6- Special Offer explica como assinar PCG;





Normality, Sim Isle, Big Red Racing, Capitalism, Star Rangers e Navy Strike (compatíveis com DOS)

1 - Selecione o game no menu dos demos jogáveis; 2 - Leia as instruções de instalação; 3 - Saia do Windows; 4 - Selecione a unidade de seu CD-ROM (normalmente é D:, mude a unidade de seu CD-ROM se for outra); 5 - Digite o diretório escolhido, digite Install e pressione Enter (Return).

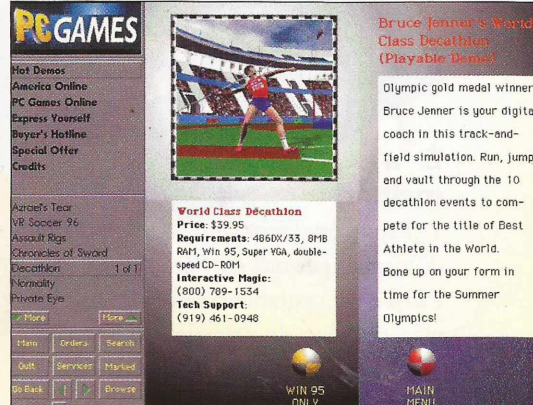
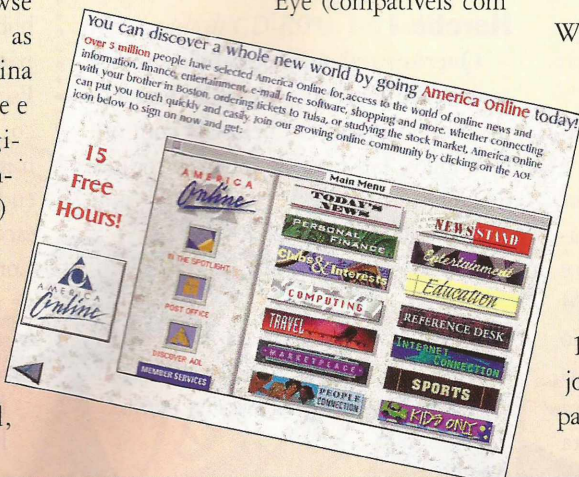
7- Créditos

Para navegar no CD, é só clicar nos objetos, símbolos ou ícones da tela. Se quiser retornar, use Esc. O menu principal oferece 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 (controla 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).

Instalação dos demos

Zork Nemesis, Assault Rigs, Azrael's Tear, VR Soccer 96, Chronicles of the Sword,

Timelapse, Earth Siege 2, Private Eye (compatíveis com



Win 3.1 e Win 95), Silent Thunder e World Class Decathlon (Win 95)

1- Selecione o game desejado no menu de demos jogáveis; 2- Leia as instruções de instalação; 3- Clique em Install para instalar; 4- Após a instalação é aconselhável reiniciar o Windows.

Afterlife (Win 95)

1- Selecione o game no menu de demos jogáveis; 2- Clique em Win 95 Only para instalar.

Configuração mínima dos jogos

<p>Afterlife (jogável) LucasArts Hardware: não disponível Preço não disponível</p>	<p>SVGA, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som compatível com Win US\$ 54,95</p>	<p>SVGA, CD-ROM de dupla velocidade Preço não disponível</p>	<p>Big Red Racing (jogável) Domark Software Hardware: 486SX, 8MB RAM, Win 3.1/95, VGA, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som US\$ 39,99</p>
<p>Zork Nemesis (jogável) Activision Hardware: 486/DX266, 8MB RAM, DOS 6.0 ou Win 95, SVGA, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som US\$ 49,95</p>	<p>Azrael's Tear (jogável) Mindscap Hardware: 486DX (recomenda-se Pentium), 8MB RAM, DOS 5.0, mouse, placa de som US\$ 49,99</p>	<p>World Class Decathlon (jogável) Interactive Magic Hardware: 486DX/33, 8 MB RAM, Win 95, SVGA, CD-ROM de dupla velocidade US\$ 39,95</p>	<p>Capitalism (jogável) Interactive Magic Hardware: 486SX/33, 4MB RAM, DOS 5.0, SVGA US\$ 44,95</p>
<p>Timelapse (jogável) GTE Entertainment Hardware: 486, 8MB RAM, Win 3.1/95, SVGA, CD-ROM de dupla velocidade US\$ 59,99</p>	<p>VR Soccer 96 (jogável) Interplay Hardware: 486DX/33, 4 MB RAM, DOS 5.0, VGA, CD-ROM de dupla velocidade Preço não disponível</p>	<p>Nany Strike Empire Interactive Hardware: 486, 8MB RAM, VGA, CD-ROM de dupla velocidade. US\$ 29,95</p>	<p>Star Rangers (Demo Interativa) Interactive Magic Hardware: 486DX/66, 8MB RAM, DOS 5.0, SVGA US\$ 29,95</p>
<p>Earth Siege 2 (jogável) Sierra Dynamix Hardware: 486/DX266, 8MB RAM, Win 95, SVGA, CD-ROM de dupla velocidade US\$ 54,95</p>	<p>Assault Rigs (jogável) Psygnosis/Sony Interactive Hardware: 486/66, 8MB RAM, DOS 6.0, VGA, Sound Blaster ou Gravis Ultrasound, CD-ROM de dupla velocidade Preço não disponível</p>	<p>Private Eye (jogável) Simon & Schuster Interactive Hardware: 486SX/25, 8 MB RAM, Win 3.1/95, SVGA, CD-ROM de dupla velocidade US\$ 39,95</p>	<p>Normality (jogável) Interplay Productions Hardware: 486, 8MB RAM, DOS 3.3 ou Win 95, VGA, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som Preço não fornecido</p>
<p>Silent Thunder (jogável) Sierra/Dynamix Hardware: 486DX2/66, 8MB RAM, Win 95,</p>	<p>Chronicles Of The Sword (jogável) Interactive Magic Hardware: 486DX/33, 8MB RAM, Win 95,</p>	<p>Sim Isle (jogável) Maxis Hardware: 486SX, 8MB RAM, Win 3.1/95, VGA, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som US\$ 39,95</p>	

CARTAS CA

É a melhor!

Estou escrevendo para o pessoal da **PC Player** para parabenizá-los pelo trabalho de primeira da revista que, sem sombra de dúvidas, é a melhor do mercado.

Rafael Chaves Souto
Belo Horizonte - MG

Fininha?

Primeiramente, gostaria de parabenizar a Editora Nova Cultural e sua equipe da **PC Player**. Realmente, estávamos precisando de uma revista com essa qualidade. A propósito, tenho uma dúvida e uma crítica. Vocês vão ter um CD-ROM próprio ou vão continuar com a versão americana? Vocês poderiam ter mais matérias? Eu acho que a revista está muito fininha. Já era leitor da revista **Electronic Entertainment** e agora com certeza da **PC Player**. Parabéns!!!

Torquato Mesquita R. Borges
thor@unisys.com.br

• *Em primeiro lugar, obrigado por estar com a gente, Torquato. O que podemos te informar é que, ao menos por enquanto, continuaremos com o CD de PC Games. Quem sabe no futuro estaremos com nosso próprio CD?! Quanto à quantidade de matérias, PC Player é uma das maiores no mercado. As únicas coisas finas por aqui são a qualidade do papel, das matérias e do CD.*

Marathon em rede

Antes de tudo, eu queria parabenizá-los pela ótima matéria da primeira edição sobre os jogos para Macintosh, que já chegou arrebatando. Tenho o jogo

Marathon no meu Macintosh e estou procurando pessoas que tenham o jogo para jogarmos em rede. O meu telefone é (041) 335-5219. Muito obrigado e continuam fazendo esse trabalho que, com certeza, será um sucesso.

Conrado Canzonieri
Curitiba-PR

Heretic 1

Quero parabenizá-los pela grande revista, em especial a seção de dicas que me ajudou muito e o belo CD com ótimos jogos. Gostaria de saber os códigos de Heretic 1.

Fernando F. M. T. Silva
Anápolis - GO

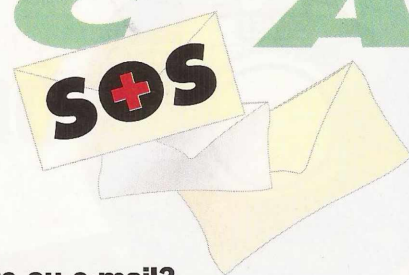
• *Fernando, obrigado por ter escrito à PC Player. Para sua felicidade, trazemos dicas de Heretic 1 nesta mesma edição. Confira!*

Assinatura

Quero parabenizá-los pela excelente revista. Realmente é a melhor revista brasileira deste segmento. A nº 2 está impecável! Vocês já possuem assinatura? Parabéns pelo excelente trabalho de vocês.

Marcelo Alcântara
celo@quasar.com.br

• *Nossa, Marcelo! Quantos elogios!! Ficamos muito felizes com seus comentários. O Depto. de Assinaturas da PC Player começa a funcionar nesta FENASOFT, Feira Nacional de Software que rola de 15 a 19 de julho, no Anhembi, em São Paulo (SP). Você também pode mandar um e-mail: assinaturas@pcplayer.com.br.*



Site ou e-mail?

Em primeiro lugar, parabéns pelo lançamento da revista **PC Player** e pelo futuro sucesso. Sou estudante e estou começando a desfrutar dos recursos da Internet. Não estou habituado aos seus termos, por isso estou com uma dúvida boba. Lendo a coluna MULTIMÍDIA, página 19, foi fornecido como e-mail da Escola Pueri Domus o seguinte endereço: <http://www.pueridomus.br>. A minha dúvida consiste em saber se o endereço fornecido não seria o site da escola. E-mail e site não são diferentes? Como sou estudante de Direito, gostaria de saber se existem sites relacionados à área jurídica? Se afirmativo, gostaria de saber mais a respeito.

Marconi Monte
Recife - PE

• *Oi Marconi, que beleza aí em cima, heim?! Muito sol, frevo e ainda Internet. O pessoal aqui ficou com água na boca. Mas, vamos lá. Site, em inglês, significa lugar ou sítio. Esse é o nome que se dá ao endereço WWW (world wide web) da Pueri Domus, no caso. A www, como você já deve conhecer, funciona através de páginas que trazem textos, imagens e, em alguns casos, sons e animações. O e-mail funciona como uma caixa postal, serve apenas para você enviar mensagens. A Internet é uma grande fonte de informação, principalmente na área da educação. Você pode pesquisar endereços relacionados com sua área nas diversas páginas amarelas que a Rede dispõe. Anote esse endereço: <http://www.search.com>. Esse site abrange quase todas "páginas amarelas" da Net. Basta digitar o assunto, em inglês obviamente, que você terá alguma resposta. Dica: seja o mais específico possível para obter um retorno mais seletivo, ok?*

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: redacao@pcplayer.com.br

Se você está tendo algum problema com equipamentos ou jogos, esfrie a cabeça! PC Player está aqui para ajudá-lo a sair dessa. Deixe a timidez de lado e diga o que está tirando seu sono!

Jogos para DOS

O meu computador não tem DOS, uso apenas o Win95. O interessante é que qualquer jogo para DOS eu rodo normalmente quando vou para o prompt do DOS e digito os comandos. Por quê, já que existem jogos exclusivos para DOS? Eu joguei sem problemas o Fifa Soccer, Screamer, NBA e outros. O meu computador é DX4 100 16M. Isso é normal? Só vocês podem dar a melhor resposta, pois sabem tudo de jogos.

Oton de Oliveira

oton@meganet.amazon.com.br

• Pra lá de normal, Oton. Na verdade, o Win95 não é tão milagroso assim. Para emular o modo DOS, nada melhor que uma versão de DOS dentro do próprio Windows. Junto com o 95, você adquiriu o DOS 7.0. Dê uma olhada no diretório C:\Windows\Command. Lá, você irá encontrar Deltree, Edit, Attrib, Doskey... todos os arquivos necessários para você não sentir falta do DOS. E, se você procurar mais, vai notar no diretório C:\Windows o Emm386 e ainda o Himem.sys, entre outros. Assim, é bem fácil rodar jogos de DOS, não acha?

Autorun

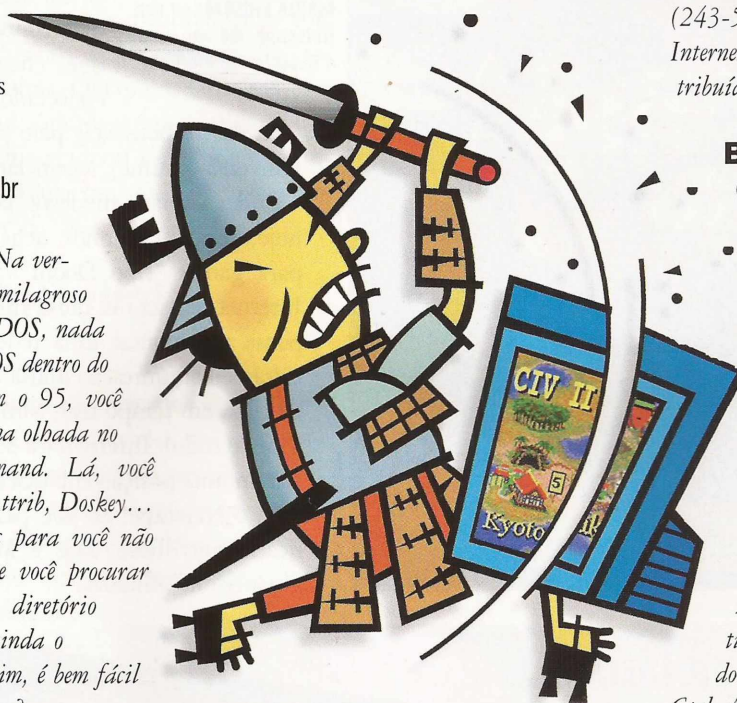
Tenho um IBM Aptiva K45, com Windows 95. Mas os CDs que funcionam com o sistema de Autorun, como o jogo Pitfall e o CD da PC Player, não estão rodando automaticamente. O que está ocorrendo?

Luís Alberto F. Dutra

Timóteo - MG

Oi Luís. Nem sempre o Windows 95 consegue reconhecer o CD-ROM. Verifique se o CD não está funcionando em modo DOS de compa-

tibilidade. Para isso, entre no Pannel de Controles, clique duas vezes no ícone Sistema e, na orelha Desempenho (Performance). Para ter direito a Autorun, "Seu sistema está configurado para desempenho otimizado". Caso ele esteja funcionando em modo DOS, é preciso pegar drivers (controladores) atualizados de seu modelo de CD-ROM. Isso pode ser feito através da Internet, desde que você tenha o endereço do fabricante. Outra possibilidade é



que a opção Autorun esteja simplesmente desligada. Vá novamente em Sistema, mas agora acione a orelha Gerenciador de Dispositivos (Device Manager). Clique no "+" do item CD-ROM, e então no modelo de seu CD. Clique em Propriedades e escolha a orelha Configurações (Settings). Marque o item "Notificação de auto-inserção" (Auto Insert Notification).

Internet

Alôô amigos da PC Player, estamos aqui ao vivo para perguntar onde eu

posso comprar o programa para entrar na Internet, mas aqui em Brasília, hein?!

Carlos C. Carvalho

Brasília - DF

• Se entendemos bem, você está querendo entrar para o mundo da Internet. Será isso? Então o primeiro passo é procurar um bom provedor de acesso. Em Brasília temos Persocom (285-4252), Via Internet (315-9611) e BRNet (243-5700). Os programas para acesso à Internet, na sua maioria, são gratuitos e distribuídos pelos próprios provedores.

Botãozinho inútil

Gostaria de saber para que serve aquele botãozinho inútil que fica ao lado do reset, o turbo.

Luiz Henrique Verdasca

verdasca@sul.com.br

• Você está certo Luís. Hoje em dia, o botão Turbo não tem mais função alguma. Aliás, nunca teve, já que todos usavam só o modo turbinado. Tanto que, em alguns gabinetes, como os da linha Compaq, Olivetti e Aptiva, ele nem é mais incluído. O turbo nasceu nos PCs XT (era controlado através da combinação Ctrl, Alt, + e Ctrl, Alt). Basicamente, ele reduzia a potência do computador em mais ou menos 50%, poupando o processador. A partir da família 386, a diferença entre turbinado e convencional aumentou, um 486/66 sem turbo roda a 16 Mhz, por exemplo. Para complicar ainda mais, hoje os programas e jogos exigem uma máquina rápida. Não dá para poupar o micro. Só por curiosidade: algumas pessoas usavam a tecla turbo como uma função de câmera lenta. Se o jogo era difícil, bastava apertar o botão para deixar o jogo mais lento um pouquinho. Já alguns jogos antigos – e pôe velho nisso – não funcionavam com a tecla Turbo acionada. Sacou?

No balanço da rede



Fotos OLIVIER GOLPH

14 horas por dia no ar!!

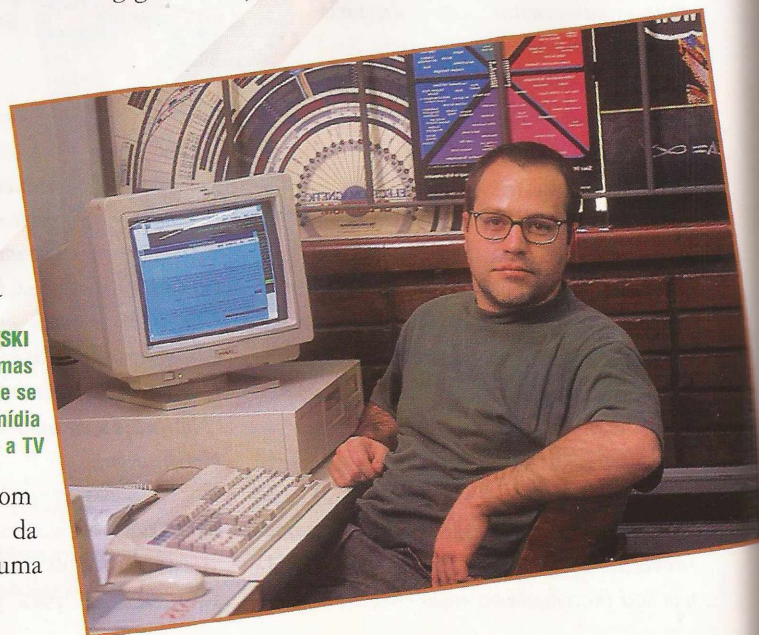
Não! Não estamos falando da rede de TV CNN. Esse é o tempo que a bela jornalista Maria Ercília fica conectada na Internet! Ela jura que fica esse tempo todo conectada na rede apenas por trabalho – sua coluna “Netvox” é publicada todas as semanas no Caderno de Informática, da *Folha de S. Paulo*. “Já passei da fase de chegar em casa e ligar o micro”, confessa. Na casa dela, dois computadores dividem o espaço no escritório. Um 486 “com os dias contados” e um Pentium 133 que “chegou ontem. Não está nem conectado ainda”. Maria Ercília é uma das responsáveis pelo projeto da rede de serviços Universo Online, recém-lançada pela própria *Folha*. “Ajudei”, relata, modesta. Já foi viciada em Tetris, mas hoje, com 29 aninhos, acha que não tem mais idade para games “tipo Doom”. Já um pouco cansada da Internet por ser um mero clicar de mouse, no futuro ela pensa em montar uma rede. Atualmente, quando se trata de comunicação Maria Ercília prefere o IRC (tipo de chat, em tempo real, com mais de 5 mil usuários do mundo todo). Interneteira de primeira hora, a jornalista tem uma posição enfática sobre a briga dos browsers: “uso o Netscape! Só vou passar para o Explorer se ele ficar maravilhoso. Mas a Microsoft está sofrendo de gigantismo”, finaliza.

MARIA ERCÍLIA: eu uso Netscape. Só vou para o Explorer se ele ficar maravilhoso

De olho na Internet

De 1990 em diante, a vida do jornalista e escritor Guilherme Kujawski mudou. Lançou o livro, *Piratas Siderais* e tornou-se colunista do caderno Zap, do jornal *O Estado de São Paulo*. Guilherme também trabalha na Escola do Futuro, na USP. Passa duas horas por semana surfando na Internet. Mas sobra tempo para alguns e-mails. “Tenho muitos amigos virtuais, diz Guilherme que tem um DX 386 com 8MB RAM. Ele se preocupa com o futuro da Internet. “Espero que não seja apenas mais uma mídia reducionista como é a TV”, filosofa.

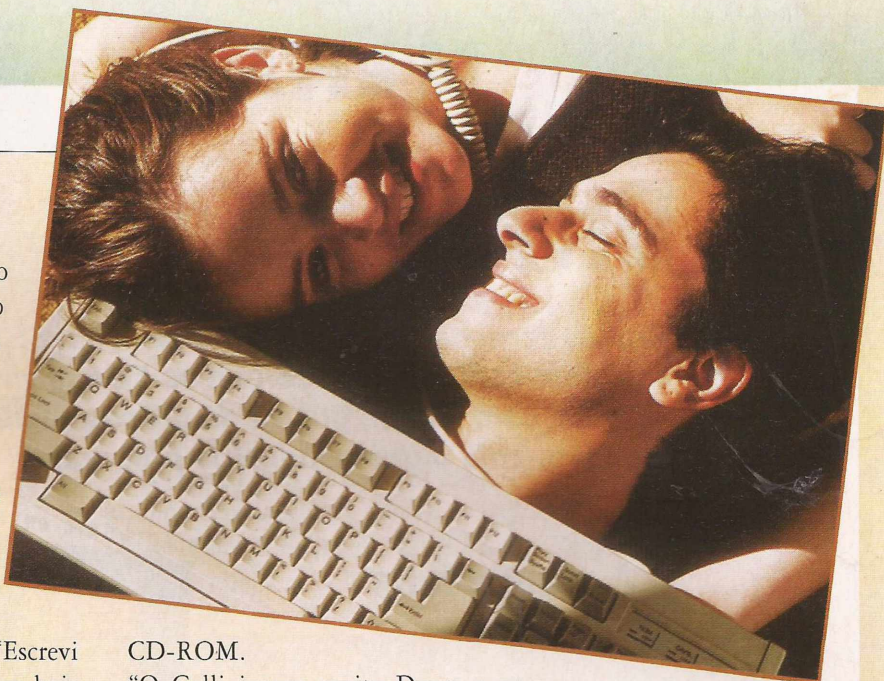
GUILHERME KUJAWSKI surfa na Internet mas teme que a rede se torne uma mídia reducionista como a TV



Casal multimídia

Maria Mariana e Edmardo Galli formam o verdadeiro casal virtual. Quando não estão juntos na vida real estão ligados em rede. O livro *Cara Metade*, lançado no ano passado, que fala das aventuras da vida a dois, foi todo escrito a quatro mãos no computador. “Ligamos os nossos micros em rede para dar mais dinamismo ao trabalho”, explica Mariana. A escritora e atriz ganhou seu micro, um 386, quando completou 20 anos. “Escrevi *Confissões de Adolescente* à mão e à máquina, mas hoje dependo totalmente do computador.” Agora, ela está pensando em vôos mais altos. Quero um laptop. Gosto de escrever na cama, na varanda e, além disso, viajo muito”. Os dois dizem que já foram viciados em jogos, mas que agora são apaixonados por jogos em

MARIA MARIANA E EDMARDO GALLI já escreveram até um livro a quatro mãos usando rede



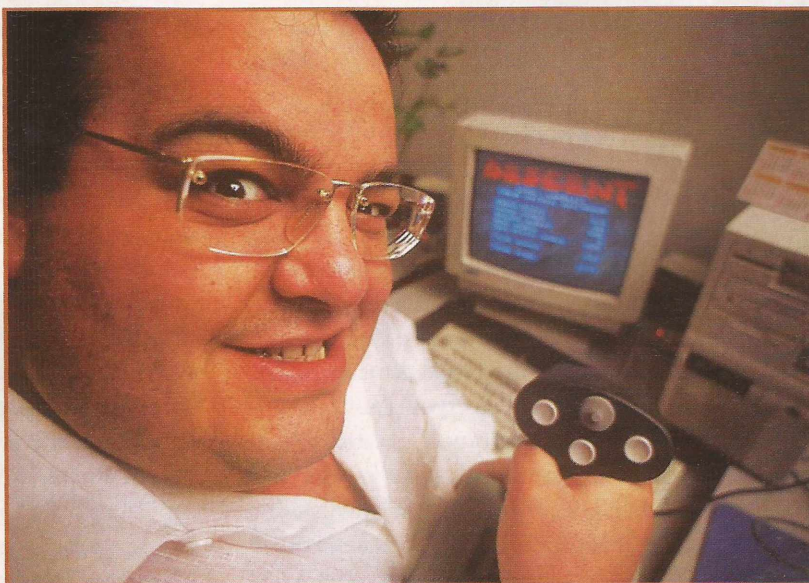
CD-ROM.

“O Galli jogava muito Doom e eu, Prince 2”. E aí vai um recado para os infonautas que também são fãs de “Confissões de Adolescente”: Maria Mariana em breve vai estrear uma página na Internet sobre o best-seller que já rendeu seriado na TV e peça de teatro. Cada vez mais multimídia!

Um grande micreiro!!

O ator Gerson de Abreu costuma definir sua paixão por computadores com uma frase: “fui atrás grandão!”. Gerson entrou de sola no mundo da informática quando viu pela primeira vez alguns joguinhos no PC. “Comecei jogando no DOS mesmo”, diz. Agora, equipado com um Pentium 100 com 32MB RAM, o Agente G, personagem que também dá nome a um programa vespertino da TV Record, se diverte com jogos bem mais elaborados. Seu predileto é Full Throttle: “Junto com um amigo e o auxílio da Brasoft, levei um mês para terminar o jogo”, conta. No momento, ele está ‘detonando’ Descent. “Este é daqueles que pegam”, e avisa: “quem tem labirintite pode cair da cadeira”. Mas não são só os jogos que rodam no computador de Gerson de Abreu. Vira e mexe o ator apronta alguma com seu scanner de mesa e um programa

GERSON DE ABREU levou um mês para chegar ao fim do jogão Full Throttle, com alguma ajuda



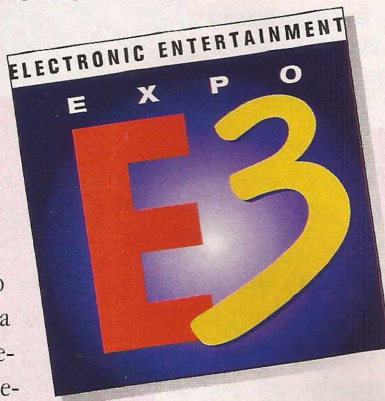
COLABORARAM: Andrea de Paula (Agência DIZANZA) e Mariana Peixoto

Drive cheio

Grande fornada de jogos foi mostrada na E3, a maior exposição de entretenimento eletrônico que os EUA já viram. Jogos via Internet, enredos com humor, guerra de preços, muita grana e diversão de primeira. Veja o que a indústria prepara!

■ A grande feira

A segunda edição da Electronic Entertainment Expo, ou simplesmente E3, confirmou este ano que veio para ficar. O evento outra vez teve como palco o Convention Center de Los Angeles, na costa Oeste dos Estados Unidos. Os maiores representantes da indústria de entretenimento eletrônico, empresas (ou divisões de conglomerados) de porte e globalidade como Sony, Nintendo, Sega, Lucas Arts, IBM, Microsoft, Packard Bell, GTE, AT&T e Apple foram destaque entre os quase 350 stands que se enfileiravam no principal centro de convenções da capital do cinema – a mesma cidade onde o ator Hugh Grant



foi flagrado durante cenas explícitas no banco traseiro de um BMW. Durante a E3, entre os cerca de 40 mil visitantes, garotas da Playboy posavam em trajes sumariíssimos ao lado dos visitantes, para promover jogos. Milhares de computadores,

consoles de videogame doméstico e máquinas estavam à disposição de quem percorria os intermináveis corredores da exposição.

Mas o que ocorreu em L.A. não pode ser considerado brincadeira. Para começar, as bolsas de valores mais importantes do mundo deveriam estar de olho nos lances que se desenrolaram durante a E3, dada a importância do mercado doméstico de entretenimento eletrônico.

Só nos EUA são movimentados US\$ 10 bilhões ao ano. Sony, Sega e Nintendo, por exemplo, donas dos maiores parques instalados de consoles de videogame em todo o mundo, travaram uma emocionante batalha de preços. O consumidor americano adorou: por menos de US\$ 200 ele pode comprar um Sega Saturn ou um Sony Playstation. Mas divertiram-se mesmo – e muito – visitantes em geral que puderam trocar tiros em Duke Nukem 3D, o jogo mais quente do momento, como a primeira edição de *PC Player* antecipou a seus bem-informados leitores. Muito concorridos também foram os monitores que apresentavam as primeiras imagens de Quake, o explosivo jogo da id Software que, não por acaso, é capa desta edição de sua revista.

■ Jogo barato

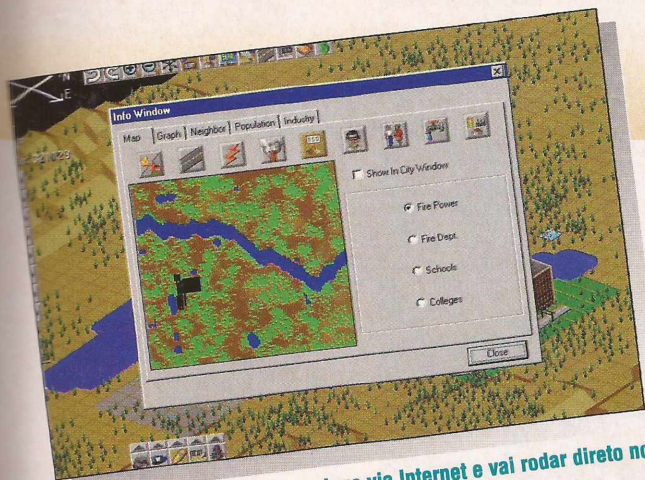
Segundo Fredric Paul, editor-chefe de nossa parceira americana PC Games, o maior sucesso do último ano em matéria de jogos foi a impactante venda de 7 milhões de computadores padrão PC nos EUA. Como um dos principais usos do computador é para jogar, Paul vê uma grande dianteira frente ao Playstation, que vendeu 1 milhão de unidades. Mas quando se pensa em futuro, o que pode mesmo mudar a vida do jogador é a chegada em setembro do Pippin @World, uma espécie de computador popular (ver pág 15). Ele vai custar menos de US\$ 600 lá fora e permitirá jogar e acessar a internet com a ajuda da TV que você já tem em casa.



Diversão e business: esta é a tônica da maior feira de entretenimento do Ocidente



Paul: lugar de jogo é no computador



O novo SimCity vai permitir jogo via Internet e vai rodar direto no Windows 95, duas das grandes tendências dos jogos

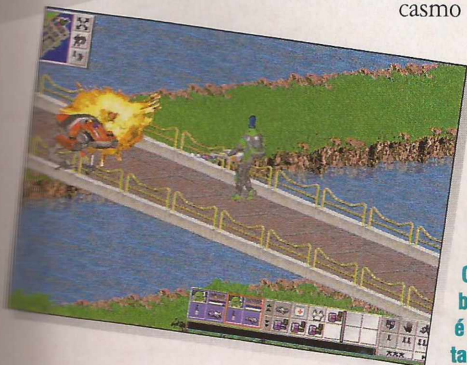
■ Janela 95

O programa legal de Bill Gates está “pegando” mesmo como plataforma exclusiva das versões de jogos para PC. Um bom exemplo é o jogo de corrida de rua Vette (Spectrum HoloByte, dezembro), que se passa nas ruas de San Francisco. Outro é o multiplayer M.A.C.E. (título provisório, New World Computing, setembro), que promete gráficos caprichados. E prestes a desembarcar no Windows 95, diretamente dos consoles de videogame está Road Rash (Electronic Arts, setembro). E, da seção on-line chega SimCity 2000 Network Edition, que junta várias das tendências mais atuais dos games para computador.

■ Para todos

Jogar sozinho deve virar coisa do passado. Uma nova geração de games, programados ainda para antes do Natal vai confrontar vários jogadores simultaneamente, que podem tanto cooperar como competir. Tudo, é claro, pelos caminhos da Internet. Dentro desse espírito merece destaque Total Mayhem, da Domark, que deve estar chegando às prateleiras por esses dias, comportando até 8 jogadores. Jedi Knight: Dark Forces II e X-Wings vs Tie Fighter, ambos da Lucas Arts Entertainment e ainda para este ano. Cyberthug, da MGM Interactive, segue essa linha, acrescentando toques de humor e sarcasmo no seu computador, provando que as tiradas bem engraçadinhas de Duke Nukem já estão fazendo escola.

Cyberthug: já não basta mais ter ação: é preciso acrescentar humor



■ PC Star

Estrelas ou não tão estrelas de Hollywood e do cinema em geral vêm aí. A voz de Eric Idle (componente do hilário grupo britânico Monty Python) pode ser ouvida em DiscWorld II: Missing Presumed, jogo assinado pela Psygnosis (subsidiária da Sony). Waterworld, mega-fracasso do cinema, só espera que o péssimo desempenho na telona seja esquecido para pintar nas telinhas de jogos. O astro Kevin Robin Hood Costner, como fez no filme, deu palpites no jogo.



Temas originários de outros meios de comunicação serão cada vez mais frequentes nos jogos para computador

■ Macgames

Os donos de computadores MacIntosh podem continuar apreensivos quanto a lançamentos de jogos para suas máquinas. São poucos! Já deve estar disponível MK3 (GT Interactive), e logo saem o clone de Doom Roboquest (Philips, outubro) e o misterioso The Elk Moon Murder (Activision, setembro). Os títulos de multimídia continuarão chegando, como Stardisk (I-Motion) que trata de fenômenos extra-terrestres e Inventor Labs (Houghton Mifflin, junho) que visita laboratórios de grandes cientistas como Thomas Edison Graham Bell.



Compaq Presario 5226

Rápido e arrojado

O micro com o melhor design do mercado exagera no tutorial, mas é veloz e eficiente na hora de trabalhar

Fotos OLIVIER GOLPH

É bem certo que cada vez mais os fabricantes de computadores se preocupam com o mercado informal e seus usuários de SOHO (Small Office Home Office). Como nem todo o mundo conhece o básico de computadores e informática, parece óbvio que toda máquina disponha de seu tutorial – aquele programa que dá aulas de como operar o equipamento. Até aí, tudo bem. Agora, em um tempo onde até garotos de 16 anos desenvolvem CD-ROM's, gastar espaço na Winchester (o famoso HD, Hard Disk, ou disco rígido) para ensinar como colocar o disquete no drive, é o fim do mundo. Considerando a acirrada disputa que temos hoje por máquinas mais velozes, potentes e de grande eficiência, fica difícil entender porque uma conceituada empresa como a Compaq possa investir tempo e de dinheiro nisso. Mas está ok! Sempre se pode considerar um exagero desse como excesso de zelo. Como dizia minha avó, cautela e caldo de galinha...

E o que a Compaq fez de bom em sua máquina? Não foram poucas coisas. Embora seu kit Activity Manager tenha aparência estética de gosto duvidoso, é engraçado ver um “moderno” abrir e fechar de menus. Super engraçado. Com todo meu respeito e licença poética do José Simão: rarárá!

Durante a instalação, não tivemos problemas: primeiro porque a estrutura monobloco reduz a quantidade de fios e cabos. Segundo porque, os poucos cabos que precisam ser instalados estão muito bem sinaliza-

COMPAQ

Presario 5226

Pentium 100 MHz, 1.0GB HD, 8MB RAM, Vídeo 1MB, CD-ROM de quádrupla, Modem 19.2 Kbps/dados 14.4 Kbps/voz (com secr. eletrônica), Som Stereo 16 bit com simulação de som tridimensional, MPEG com movimentação real em tela cheia, Sintonizador de TV.

Preço: R\$ 2.899,00



dos, inclusive com um eficiente código de cores. Além disso, ninguém fez um micro monobloco com design mais arrojado do que a Compaq. Uma boa mistura de linhas quadradas e arredondadas realmente faz a diferença. Os

controles de brilho e contraste, colocados na lateral direita, embora um pouco distantes do alcance do operador, são inovadores e simpáticos. Todos os controles do painel frontal funcionam perfeitamente. É ótimo poder abaixar um volume com eficiência e rapidez. E sem precisar se desesperar para achar onde está o controle de volume. Imagine a cena: você acaba de colocar um CD que tem nível de gravação muito superior a média. Você o liga e seu chefe entra na sala. Tuc! Um pequeno toque no Mute salva a pátria antes mesmo que alguém possa dizer papibaquígrafo. Uf!

Mais: que monitor!! Logo ao ligar a imagem já vem nítida, clara e bem definida. Um show de gráficos e cores. Pena que não pegue TV. Embora na caixa tenha um adesivo com a inscrição TV READY, não é o que aparenta quando se aciona o programa: surge a mensagem *TV não está disponível neste sistema*. Além disso, mesmo que estivesse fun-



Os controles de tela (brilho, contraste e movimento horizontal) ficam na lateral direita

cionando, o Activity Manager não abriria. Uma caixa de mensagens já avisava que dois programas do Activity não podem rodar juntos. Mas quem quer ouvir CD e assistir TV ao mesmo tempo?

O som das caixas acústicas

também é muito bom. Infelizmente não encontramos a especificação técnica que deveria informar qual sua potência. Mas dá para sentir que são boas para este padrão de micro.

E por falar em documentos, a Compaq precisa fazer uma revisão em seus manuais. Orifício virou "orifício" e, no tutorial, botão ejetor virou botão "de ejeção"!!

Mas não se deixe abalar por estes detalhes. O Presario 5226 vem com 17 softwares, sendo 8 em português, incluindo bons games como Fifa Soccer, Descent e Magic Carpet. Enquanto a nova linha não chega, ele lhe será muito útil no escritório ou mesmo em casa.

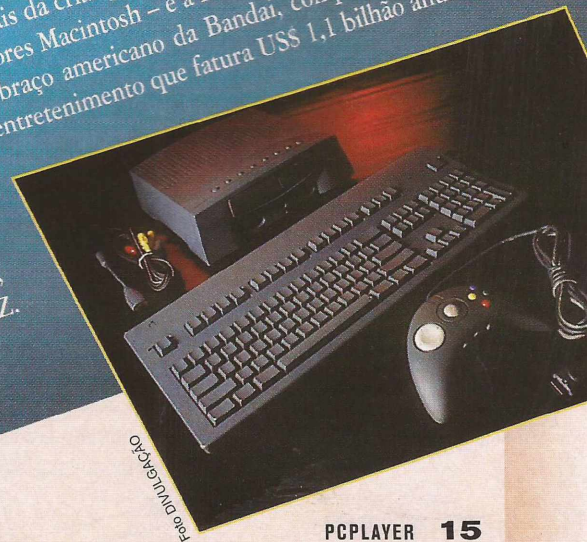
Pippin - plugado na TV

Maio, Los Angeles. Convention Center, E3, maior feira de entretenimento eletrônico do Ocidente. Numa espécie de pedestal cintila o aparelho cinzento, com joystick e videogame. Mas a máquina exibe um teclado, como um computador, e como um micro, a engenhoca, batizada de Pippin ou Bandai @World, roda CD-ROM, CD de música e importante, troca e-mails e navega na Internet! Como os consoles de videogame Playstation ou Saturn, plugado na TV, o Pippin é simples e parece feito para rodar jogos. No stand, numa espécie de avant-première do Pippin, ex-curtivos, vendedores e demonstradores não escondem o sorriso de satisfação. Afinal, a nova máquina terá um preço de lançamento nos EUA de meros US\$600. Numa comparação meio torta, é mais ou menos como o carro popular. não há acessórios.

O processador principal é um Power PC 603, 66 MHz.

A memória RAM é de 5 Mb, expansível até 13 Mb. E não há monitor, embora o @World tenha uma porta para VGA. A intenção do fabricante é que o usuário aproveite a TV que já tem em casa. Ainda que seja cedo para maiores previsões, o Pippin carrega enorme potencial explosivo. Seu preço pode torná-lo acessível a muitos lares, que antes nem sonhavam com computadores, ampliando em alguns milhões os compradores de CD-ROM's e internautas. Suas possibilidades educacionais são enormes, como o próprio fabricante aposta. Aguardem mais notícias. Os pais da criança são a Apple - fabricante dos computadores Macintosh - e a Bandai Digital Entertainment - o braço americano da Bandai, companhia japonesa de entretenimento que fatura US\$ 1,1 bilhão anuais.

- Processador - Power PC 603, 66 MHz**
- Memória RAM - 5 MB, expansíveis a 13 MB**
- Vídeo - Placa de 1 MB, saída para VGA, NTSC ou PAL**
- Som - Stereo, 16 bits**
- Drive CD-ROM - Frontal, QuadSpeed**



QuarkXpress & Pagemaker

Aposta na beleza

Por Fabio Pancheri

Trabalhos escolares, convites, jornalecos e cartazes ficam muito mais bonitos com programas de editoração gráfica. Veja como usá-los

Férias finalmente. Nada mais justo depois de uma semana de exaustivas provas e muitos trabalhos escolares. Hoje, essa maratona está bem mais fácil com a ajuda dos computadores, é verdade. Um PC equipado com o velho e bom Word faz milagres. Resumos, redações, biografias, fichamentos, pequenos jornais... quase tudo pode ser feito com ajuda do programa da Microsoft. Aliás, PC sem Word nem parece computador. Mas nem sempre o editor de texto é o programa ideal para desenvolver um trabalho. Mexer com imagens e fotos no Word é possível, desde que você tenha paciência e habilidade. Agora, se você quiser criar um fundo colorido para o seu documento, como acontece em nossas matérias de jogos ou inclinar uma foto, aí a coisa complica. Ainda desconhecidos por boa parte dos usuários, os programas de editoração eletrônica oferecem uma gama de recursos com os quais é possível criar desde uma capa de trabalho escolar, até peças complexas e eles são tão fáceis de operar como o Word.

Pensando nisso, *PC Player* mostra, passo a passo,

como foi criada a matéria de capa dessa edição, Quake, uma beleza criada por nossa chefe de arte, Helena Kantor. Originalmente, Helena usou o programa QuarkXPress 3.3, da Quark, para diagramar a matéria, pois muitos recursos usados não estão disponíveis na última versão do PageMaker, a 6.0. Nossa idéia era montar a mesma página também em PageMaker, mas o programa não enxergou os recortes das ilustrações feitos no Photoshop 3.04. Curioso, já que Photoshop e PageMaker são da mesma softhouse, a Adobe. Qual dos dois aplicativos de paginação é o melhor? Bem, essa é uma questão para os filósofos da informática. Ambos possuem prós e contras. No Quark, criar um degradê parece brincadeira de criança. Por um outro lado, o PageMaker possui versão em português, o Quark não. Além disso, o PageMaker 6.0 possui belas ferramentas para a criação de formas geométricas e é nativo do Windows 95. Os dois programas de editoração são semelhantes e uma ótima alternativa para fazer trabalhos mais caprichados, muito mais do que seria possível no Word.

Programas de editoração fáceis como o Word

Passo a passo



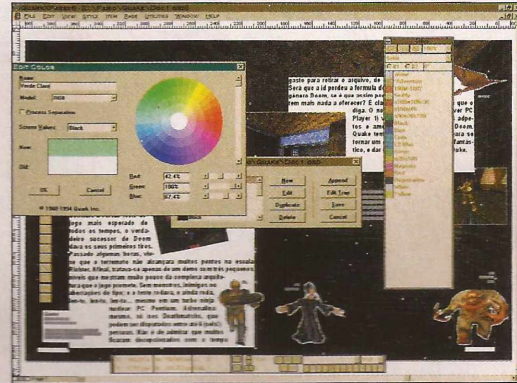


4 Com as imagens em nossa página, o texto de abertura excedeu o limite do box, causando um estouro (o pequeno quadrado com o x no fim do texto). A solução foi abrir uma nova caixa de texto na página direita e, com a ferramenta em forma de corrente, a penúltima, criar um link entre os dois quadros. Selecione a ferramenta, clique no box estourado e, em seguida, no quadro para onde o texto deve ir.

1 Para nossa página, criamos um documento nas medidas 416mm x 274mm. Não é preciso se preocupar com os demais parâmetros desse quadro inicial. Já com a página aberta, ao clicar e segurar o botão esquerdo do mouse nas régulas superior e inferior, é possível trazer guias para o documento. Depois abrimos um box de texto, selecionado a ferramenta com um retângulo e letra A. Pode-se digitar o texto no próprio documento ou importar um arquivo .doc com a opção Get Text no Menu File. Obs: Para mexer no conteúdo de um box (de imagem ou texto) é preciso selecionar a ferramenta com a mãozinha.

5 Agora que a matéria de Quake já ganhou forma, podemos trazer o fundo, no caso uma foto ampliada. Na verdade, isso nada mais é que um box de imagem do tamanho exato da página que é mandado para trás dos demais itens. Um pequeno truque é apertar a combinação Ctrl+Shift+F para que a imagem preencha todo o box. Hora de colorir o trabalho. No menu View, há a opção Show Colors. Geralmente a paleta de cores vem vazia. Para editar novas cores vá em Edit Colors.

2 É possível formatar o texto. Na barra de medidas (Measurements), há opções para texto itálico, sublinhado, bold, justificado, tipografia etc. O número da esquerda indica o tamanho do texto, o da esquerda o espaço entre as linhas. Na barra de medidas, para inclinar um box, basta digitar a angulação. Trazer imagens para a página é fácil. Basta criar um box de imagem com a ferramenta abaixo do A, um retângulo com um X. Com o box na página e selecionado, mude a ferramenta para a mãozinha e no menu file escolha Get Picture. Na nossa página há dois tipos de imagens: eps (bonecos e logo) e tif (fotos).



Clicando no espectro você seleciona a cor, depois, dê um nome qualquer e clique em ok. No próximo quadro, clique em Save para gravar o trabalho.

3 Depois de trazer a maioria das imagens, foi preciso colocar uma defesa para que o texto não ficasse distante das ilustrações e fotos. Para isso, no menu item há a opção Runaround. Nas fotos, há uma defesa de 12 pontos nos quatro sentidos, nas imagens eps, usamos o manual image para criar uma defesa apenas ao redor da ilustração, também de 12 pontos. Obs: essas imagens foram recortadas previamente no Photoshop. Pode acontecer que, mesmo com a defesa, ainda permaneça em cima da imagem. Nesse caso é preciso clicar na imagem problemática e trazê-la para frente, usando a opção Bring to Front no menu Item.

6 Com um número razoável de tons, selecionamos o texto, clicamos na letra A da paleta e indicamos a cor. Para mudar a cor de um box, basta clicar no retângulo cinza. Também é possível mudar a cor da borda do quadro. O leitor mais atento notará uma pequeno fio, às vezes branco, às vezes amarelo claro, em volta das imagens. Para criar esse efeito, use a opção Frame no menu Item. Em nossas fotos, usamos um Width de 1 ponto.



Pronto. Depois desse exercício, Helena deu toque final à matéria do Quake. O resultado está nas páginas 22 e 23. Tanto o Quark, como o Pagemaker, oferecem ainda recursos adicionais para dar um toque especial ao seu documento. Mas, como você pode observar, usando apenas as opções básicas é possível desenvolver trabalhos de deixar qualquer um de queixo caído.

Giz, lousa, professor e... um computador!!

Ao contrário do que alguns pensam, os micros não “emburrecem” e podem ser, desde muito cedo, grandes aliados na educação de jovens em idade escolar

Por Édson Perin

Alunos foram obrigados abandonar a postura passiva

O computador entrou na escola pela secretaria, organizou a administração, as contas, cobrou as mensalidades atrasadas (ops!), imprimiu boletins, invadiu a biblioteca... Agora, chega às salas de aula das escolas mais modernas equipado com softwares, discos de CD-ROM, modem, acesso a redes on-line e muito mais. Parece que o computador quer mostrar que é uma eficiente ferramenta de ensino e que abre portas para o saber – sem excluir o professor.

Mas não é de agora que os computadores vêm frequentando as aulas. O projeto ACOT (Apple Classroom Of Tomorrow – As Salas de Aula do Amanhã, da Apple Computer), já acumula resultados de 10 anos de pesquisas sobre como estudantes e professores estão se adaptando ao uso de novas tecnologias em escolas norte-americanas. No Brasil também estão sendo realizados estudos semelhantes em projetos como o realizado pela Escola do Futuro, da Universidade de São Paulo e da Escola Comunitária de Campinas (Unicamp), que já interligam estudantes do Brasil e do exterior em atividades conjuntas via e-mail e WWW. A novidade mesmo é que em muitas escolas, tanto no exterior como no país, as salas de aula

encontraram um espaço definitivo entre a lousa e os livros para colocar o computador.

Uma das principais diferenças em relação às escolas “tradicionais” é que os papéis de estudantes e professores dentro das salas de aula mudaram bastante devido ao uso da nova ferramenta escolar. Segundo o relatório da ACOT, os professores deixaram de ser fontes de informação e passaram a atuar com mais frequência como orientadores do aprendizado. Por outro lado, os alunos tiveram de abandonar a postura passiva e até impaciente de meros ouvintes para “explorar, descobrir e construir o próprio conhecimento”.

Ao contrário do que supunham alguns educadores no início das pesquisas, em 85, o uso do computador nas salas de aula não criou crianças tristonha ou menos comunicativas. Devido à nova configuração que os



Foto DIVULGAÇÃO

Programa legal

Velhas brincadeiras de infância ajudam na educação de crianças de todas as idades

A Byte & Brothers lançou mais dois títulos educativos da coleção Aprenda Brincando. “Iniciando” é para a turminha dos 4 aos 8 anos de idade e que está começando a aprender a escrever. Em um quarto de brinque-

computadores deram às salas de aula, as atividades escolares passaram a exigir ações cada vez mais constantes dos próprios alunos. Eles acabaram desenvolvendo uma capacidade de comunicação verbal maior que a da média das turmas que adotavam o método tradicional. Além disso, os computadores facilitaram a realização de projetos interdisciplinares, nos quais um tema pode ser estudado sob vários aspectos, envolvendo o ensino de diferentes disciplinas ao mesmo tempo.

Os pesquisadores do projeto ACOT constataram ainda que, nas salas informatizadas, podem surgir situações em que os professores viram aprendizes dos alunos. Segundo o consultor de educação da Casa Branca, David Thornburg, que participou do 3º Congresso Internacional de Educação, no



Alunos e micros: cada vez mais uns ao lado dos outros

Anhembi, as crianças aprendem com facilidade a usar os computadores, podendo dominar antecipadamente algumas aplicações e até ensiná-las ao professor. Para Thornburg, “para as crianças, o computador é como o espelho de Alice no País das Maravilhas que, ao atravessá-lo, pode explorar um novo mundo”.

Nessas salas de aula, a participação dos professores é fundamental, porque são eles os responsáveis pela organização das informações que os alunos recebem.

A gerente para assuntos de educação da Apple, Brasilina Passareli, afirma que o computador não está indo para as escolas para “substituir” e, sim, para “somar”. Brasilina, que é PhD em Educação, esclarece que os professores são os responsáveis pela seleção das informações coletadas pelos alunos através do computador que, segundo ela, “é um meio de comunicação como muitos outros e que tem sua linguagem própria”.

Roboruga, o professor-robô!

Várias empresas de softwares e hardwares estão oferecendo uma enxurrada de produtos educacionais. Muitos desses produtos estiveram expostos na 3ª Feira Internacional de Educação, realizada em maio simultaneamente com o 3º Congresso

Internacional de Educação, no Anhembi, em São Paulo (SP).

São

softwares para o ensino desde a pré-escola até o 2º grau, com sugestões de aulas para os professores, serviços de orientação para a instalação de computadores e para o uso da Internet e até brinquedos que estimulam o uso de computadores. Também foi exposto na feira um kit para construção de um robô, que é comandado através de computador. O kit faz parte do pacote oferecido pelo Instituto de Tecnologia ORT de São Paulo e vem com peças e motores para montar o Roboruga, uma tartaruga-robô feita a partir de sucata e peças alternativas.

ajuda educação

dos virtual a criança acessa diferentes jogos ilustrados e animados que ajudam no desenvolvimento da motricidade, lateralidade e posicionamento de espaço da criança. A grande novidade deste título é a presença do *tangran*, jogo japonês no qual deve-se formar uma figura com peças geométricas. Este jogo vem tanto no software como “de

verdade”. O segundo título é “Ortografando II, A Missão”, para crianças de 6 a 15 anos, que conta com a locução de mais de 1800 palavras, além de um calendário e uma agenda. Neles, a criança não só aprende datas importantes da história como pode criar seu próprio calendário com datas importantes. Além disso, todas as regras de acentuação estão inclusas de forma a descomplicar

o entendimento da criança.

Iniciando - PC 486, 8MB RAM, Win3.1/Win95, VGA 256, CD-ROM de dupla, Mouse, Placa de som.
Preço: R\$ 49,00

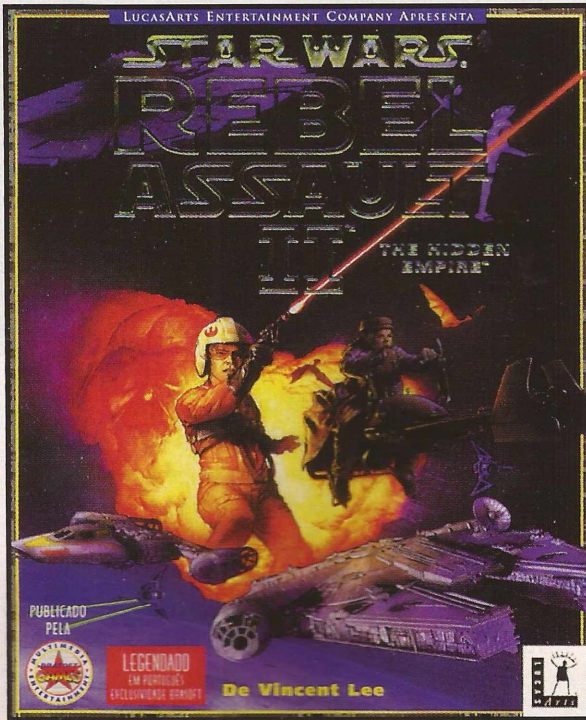
Ortografando II, A Missão - PC 386, 4MB RAM, Win3.1/Win95, VGA 256, CD-ROM de dupla, Mouse, Placa de som.
Preço: R\$ 49,00

Preço: R\$ 49,00

Byte & Brothers, tel.: (011) 66-3388

Lançamentos:

Legend



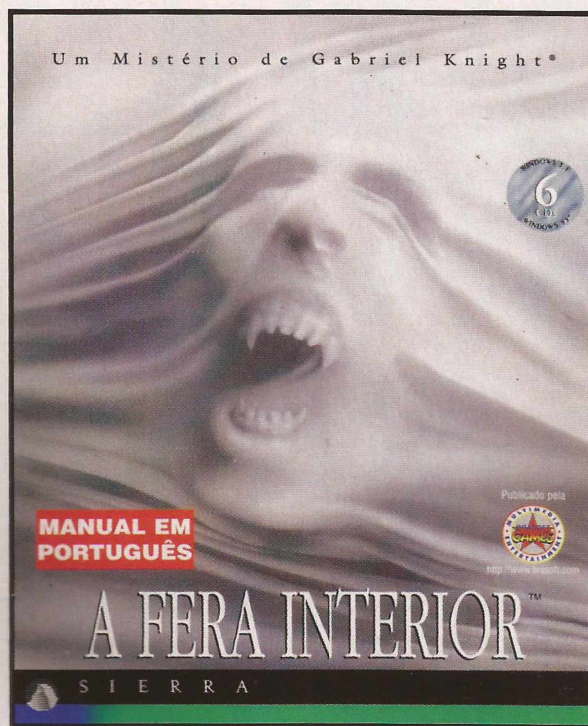
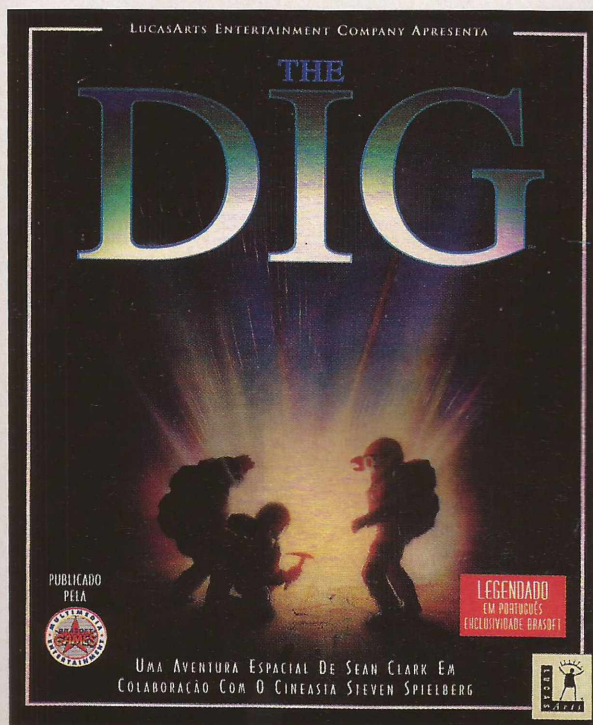
DISTRIBUÍDO AUTO tem este

**dublado e
legendado**

©1995 Sierra On-Line, inc. Bellevue, WA, 98007. Todos os direitos reservados. e/ou TM designam marcas de titularidade da, ou licenciadas para a, Sierra On-Line, inc. Jogo The Dig © 1995 LucasArts Entertainment Company. Todos os direitos reservados. Uso sob autorização. The Dig e iMuse são marcas de titularidade da LucasArts Entertainment Company. A logomarca LucasArts é marca registrada da LucasArts Entertainment Company. Patente americana da marca iMUSE nº 5.315.057. Jogo Rebel Assault II: The Hidden Empire © 1995 LucasArts Entertainment Company. Todos os direitos reservados. Uso sob autorização. Star Wars é marca registrada e Rebel Assault é marca registrada da LucasArts Entertainment Company. A logomarca LucasArts é marca registrada da LucasArts Entertainment Company. Full Throttle é marca registrada e © 1994 LucasArts Entertainment Company. Todos os direitos reservados. Uso com autorização. A logomarca LucasArts é marca registrada da LucasArts Entertainment Company.

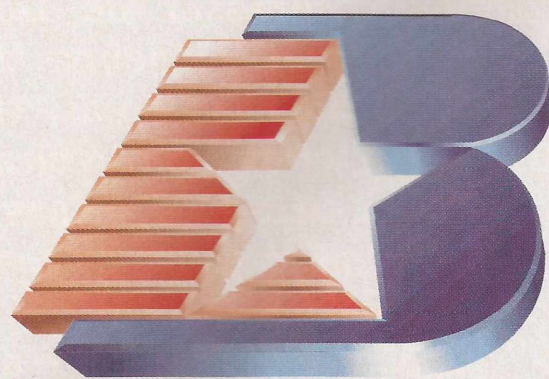
REVENDAS: SP - São Paulo (011) Acer 531-6759 - Apoio Clube de Compras 521-9315 - Beco da Informática 542-7088 - Bracanti Informática 831-3001 - Brasofware 253-1588 - Brasofware Lj 533-2951 - Brinquedos Laura 267-0180 - CD Home 853-8279 - Computer Place 820-2851/820-9384 - D-Comp 5583-2869 - DB Brinquedos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

exija sempre dado



somente quem é

BUIDOR RIZADO diferencial

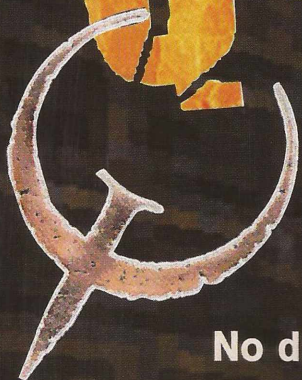


BRASOFT

<http://www.brasoft.com>

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

QUAKE

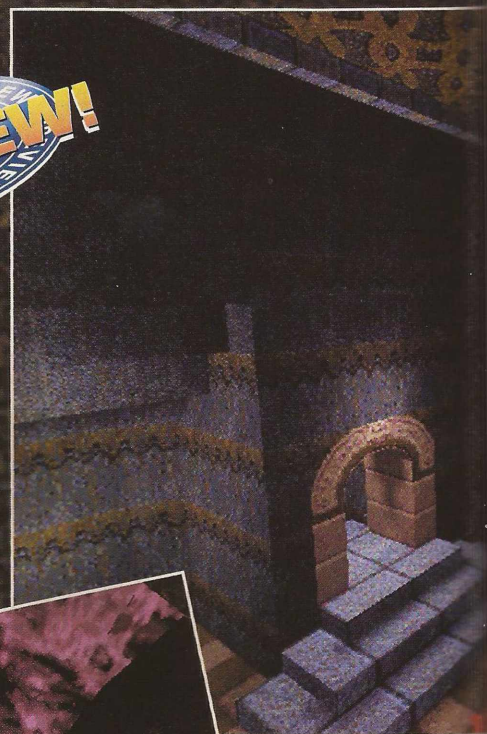


Por Fabio Pancheri

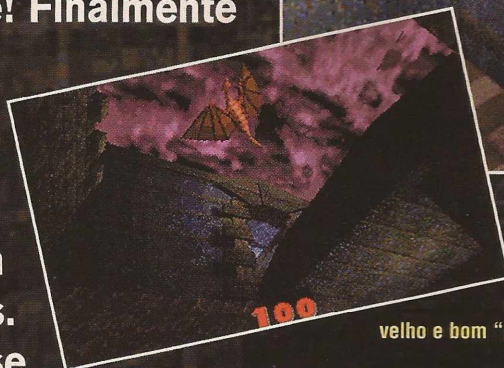


Versão teste do jogo mais esperado de todos os tempos para PC chega à Internet e faz a concorrência correr

No dia 24 de fevereiro, sábado de sol no Brasil e de chuva em algum canto do mundo, a Internet estava eufórica. Nos quatro cantos da rede, nos e-mails, chats e grupos de discussão, apenas uma palavra podia ser ouvida: Quake! Finalmente estava disponível na id Software a versão teste do jogo mais esperado de todos os tempos, o verdadeiro sucessor de Doom dava seus primeiros tiros. Após algumas horas, viu-se que o terremoto não alcançara muitos pontos na escala Richter. Afinal, tratava-se apenas de um demo com três níveis que mostrava muito pouco da complexa arquitetura que o jogo prometia. Sem monstros, inimigos ou aberrações do tipo, o teste rodava – e ainda roda – len-to, len-to, len-to... mesmo em um “turbo-ninja-nuclear-PC-Pentium”. Adrenalina mesmo, só nos Deathmatches, que podem ser disputados entre até 6 (seis!) pessoas. Não é de admirar que muitos ficaram decepcionados com o tempo gasto para retirar o



Clima e cenários medievais são a grande atração de Quake e em nada lembram o velho e bom “pai” Doom



Quake

id Software Inc.
www.idsoftware.com



Plataforma: DOS CD/Win 95 CD
Hardware: 486/100, 8MB RAM,
CD-ROM de dupla velocidade

arquivo, de 4MB aproximadamente. Será que a id perdeu a fórmula do sucesso? Será que o gênero Doom – se é que podemos chamá-lo assim – já não tem mais nada a oferecer? É claro que sim! Duke Nukem que o diga. O novo



DRAGON

jogo da 3D Realms (ver *PC Player* nº 1) vem conquistando novos adeptos e ameaça o trono da série Doom. Quake tem todos os ingredientes para se tornar um grande título, se não um fantástico, e dar um golpe de estado em Duke.



Quake na Tela de seu Monitor

O Quake DeathMatch Teste (Qtest1.zip - 4,3 Mbytes aproximadamente) pode ser encontrado nos seguintes endereços:
Internet: [ftp.idsoftware.com](ftp://ftp.idsoftware.com)
BBS: Sherwood, (011) 889-9677



Alguns inimigos, já em fase final de acabamento, mostram suas garras. Na foto, um encontro inesperado com Boba Fett

Ao contrário do que muitos afirmam, Quake não é Doom 3. Trata-se de um novo projeto da id posterior a série Doom. Essa, diz o fabricante, terminou com o episódio Final Doom, lançado recentemente nos Estados Unidos. Uma versão especial de Doom, que trará novidades, está sendo desenvolvida para o videogame Nintendo 64, mas também não será chamado de Doom 3. Para Quake, a id desenvolveu um novo engine (programa base para o desenvolvimento de jogos),

que, basicamente, substitui os gráficos bitmaps 2-D por polígonos texturizados. O resultado inicial já pode ser visto na versão teste: um plano em 3 dimensões realístico. Os objetos, armas e monstros são totalmente baseados em polígonos. As caixas de munição espalhadas pelo chão são agora verdadeiros obje-

tos em 3-D e podem apresentar detalhes diferentes conforme o lado abordado. O mesmo vale para os interruptores e dispositivos nas paredes.

Opa, espera aí! Alguém falou em monstros lá atrás? Bem, na verdade não há inimigos no Deathmatch, mas, algumas horas após o lançamento do demo, um hacker entrou no programa do jogo, decifrou os códigos e descobriu os gráficos de 6 monstros já desenvolvidos pela id. Não parou aí: adicionou algumas linhas ao programa e mais vilões ao jogo. A id não gostou muito da brincadeira, pois afirma que os inimigos ainda estão em fase muito prematura. Depois do lançamento, nasceram mais alguns monstros. No total, há 14 "bad guys" em ponto de bala até o momento. A corja é variada: dragões, demônios, samurais, feiticeiros etc (mais detalhes no quadro da próxima página). Alguns foram inspirados – para não dizer copiados – em hollywood: Predator, Terminator e Storm Trooper, um clone do sol-



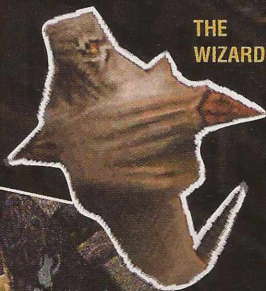
THE SHALRATH



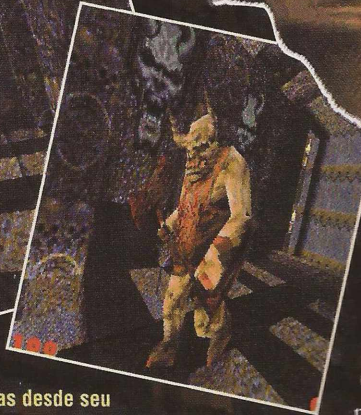
THE SHAMBLER UGLY



Ogre sofreu grandes mudanças desde seu nascimento. Perdeu a serra elétrica e ganhou um machado. Hoje, parece mais um Minotauro



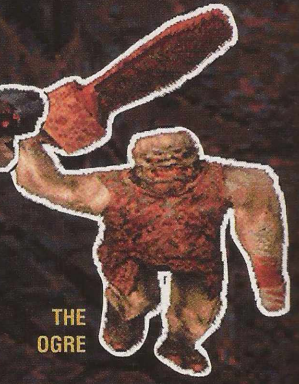
THE WIZARD



THE TERMINATOR



HENRY ROLLINS



THE OGRE

dado imperial de Dark Forces. Nem todos deverão estar presentes na versão definitiva e, provavelmente, a turma ganhará novos intergrantes. Um, menos ilustre, já tem

o seu papel garantido: The Fish.

Mariner, o herói da série Doom, aprendeu a nadar. Como em Duke Nukem, você terá que se molhar pra valer caso queira avançar de fase. Nos Deathmatch, é bem divertido ficar submerso e surpreender o oponente quando esse chega à margem do lago, por exemplo. Diferente de Doom, em Quake é possível olhar para cima, para baixo e pular. Voar? Bem, ao que tudo indica, isso é só para os passaros... ou para Duke! No entanto, o demo de Quake apresenta a opção Fly (veja o quadro de comandos) para você conhecer os detalhes dos cenários. Há novidades também no quesito jogabilidade. Quando um objeto é recolhido, o local recebe uma pequena marca amarela que permanece por algum tempo. Isso é uma boa indicação de que alguém andou por ali recentemente. Fumaças de mísseis e de tiros também podem ser uma boa indicação de perigo à vista. Quake será o mais competitivo jogo na linha Doom. "Internet

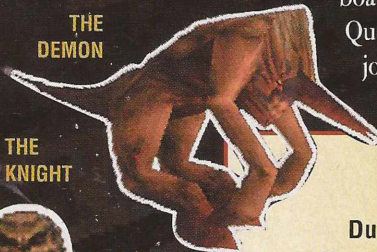
é uma das prioridades da id", afirma Mike Wilson, gerente de desenvolvimento da empresa. "Eu não ficaria surpreso se visse um campeonato mundial de Quake Deathmatches", conclui. Quanto ao número de jogadores simultâneos – seis nessa versão demo – Mike afirma que, quando estiver pronto, o limite será "quantos jogadores forem possíveis".

No demo, a parte gráfica apresenta grosserias. Quando você acerta um inimigo com a pistola, ou lança mísseis, vê-se uma chuva de quadradinhos vermelhos. Deve ser sangue, suponhamos. As explosões também não são um estouro de beleza. Brincadeiras à parte, mesmo sem inimigos, os gráficos impressionam. O rosto do herói é bem detalhado, mesmo quando visto de perto, o que costuma ser bem difícil em um Deathmatch. Outra curiosidade: a expressão da face muda

BOBA FETT



THE DEMON



THE KNIGHT



THE FISH

Comandos do Console

Durante o jogo, aperte a tecla *Escape* (*esc*) para ativar o console de Quake. Nessa tela é possível digitar comandos que mudam vários parâmetros do jogo.

- MAP <nome>** - Seleciona cenário (<nome> = test1, test2 ou test3)
- STATUS** - Mostra dados do jogo
- GOD** - Invencibilidade
- FLY** - Para voar (use "D" para subir e "C" para descer)
- SAY** - Deixa você falar
- KILL** - Reinicia a fase
- CLEAR** - Limpa o console

- TEAMPLAY <x>** - Mostra as opções para a formação de times (<x> = 0 a 6)
- GAMMA <x>** - Ajusta o brilho (<x> = 1 a 9, de claro para escuro)
- SV_GRAVITY** - Ajusta a gravidade
- SV_MAXVELOCITY <x>** - Aumenta a velocidade (<x> o padrão é 320)
- VID_MODE <x>** - Muda o modo de vídeo (<x> = 1 a 10 muda a qualidade de vídeo)



conforme a ação. Há caretas diferentes para quando você atira e para quando você é baleado, por exemplo. Ver o adversário morrer é outro passatempo divertido. Às vezes ele explode, outras fica se contorcendo em dor, ou simplesmente cai de costas. Os cenários nada lembram a série Doom, talvez o maior passo à frente até agora. Os três mapas da versão teste apresentam um clima medieval. A cor marrom predomina, com intrigantes efeitos de luz e sombra, nuvens que se movimentam e uma variedade de fontes de luz. A parte sub-aquática também é bem trabalhada, apresentando alguns requintes, como bolhas quando o herói se movimenta.

As armas são aquelas tradicionais: pistolas, metralhadoras, lança mísseis, granadas etc. "Qual a graça de eliminar alguém com uma faca ou um bastão", diz John Romero, designer da id Software. No total, Quake terá oito tipos de armas.

A id faz mistério sobre a data de lançamento. O jogo estará nas lojas "quando estiver pronto", diz o fabricante. Os grandes distribuidores de jogos para computador estão prometendo o jogo para o mês de setembro. No entanto, como a id está se dedicando ao máximo para fazer o melhor jogo de ação de todos os tempos, um eventual atraso não seria surpresa. Na E3, fala-se em Quake só para o ano que vem. Nesse meio tempo, uma versão shareware deverá cair na grande Rede, dando boas vindas aos Quakers. Mas Quake já deixou sua marca. O terremoto da versão teste mostra os seus estragos: Lucas Arts e 3D Realms entre outras softhouses correm por fora e atualmente estão trabalhando em novos títulos e tecnologias para jogos no estilo Doom (veja quadro ao lado). O cataclisma final ainda está por vir: será quando Quake chegar ao mercado. Mas, mesmo antes de ser lançado, Quake inaugurou uma nova era nos jogos de ação em primeira pessoa.

e-mail: fabio.pancheri@alphanet.com.br



Jedi Knight

O Império Contra Ataca

Não é só Quake que promete fazer seu computador tremer. A concorrência prepara o contra-ataque com títulos que vão sacudir o monitor. No topo da lista está Prey, da 3D Realms, a mesma de Duke Nukem. Como em Quake, o jogo é totalmente baseado em polígonos e texturas. A 3D Realms promete gráficos realísticos e incríveis efeitos de luz. Prey deverá entrar em ação junto com Quake, próximo ao final do ano. Into the Shadows é outra boa

promessa que vem dos estúdios da novata Scavenger. No jogo, o combate é feito no mano a mano. O resultado é uma mistura de Doom com e Virtua Fighter. Está previsto para setembro. Tem mais na Lucas Arts. Uma continuação de Dark Forces? Exato! Em Jedi Knight: The Light Side of Dark Forces a Lucas

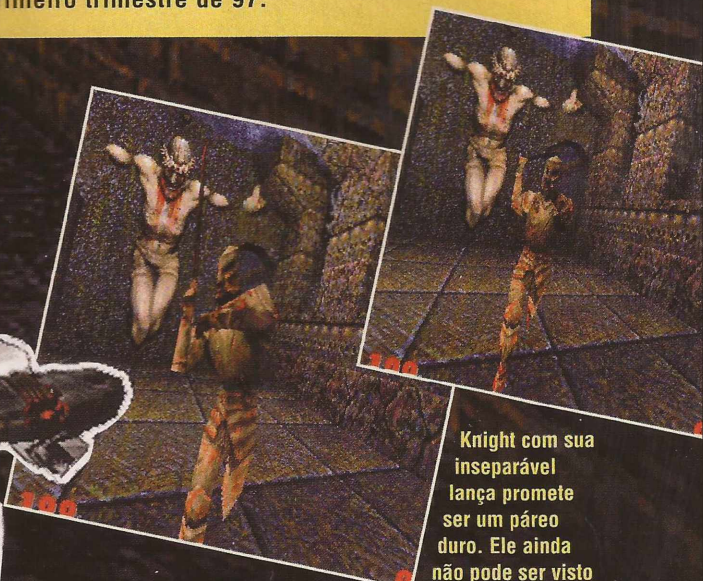
abandonou todo trabalho conquistado em Dark Forces e resolveu começar da estaca zero. O jogo ainda está em fase de desenvolvimento, mas já se sabe que terá cenas de vídeos que ajudarão no desenrolar da história e seguirá a linha Quake: objetos em polígonos recheados de texturas. Jedi Knight, que inicialmente deverá rodar somente em Pentium com Windows 95, está prometido para o primeiro trimestre de 97.



Into the Shadows



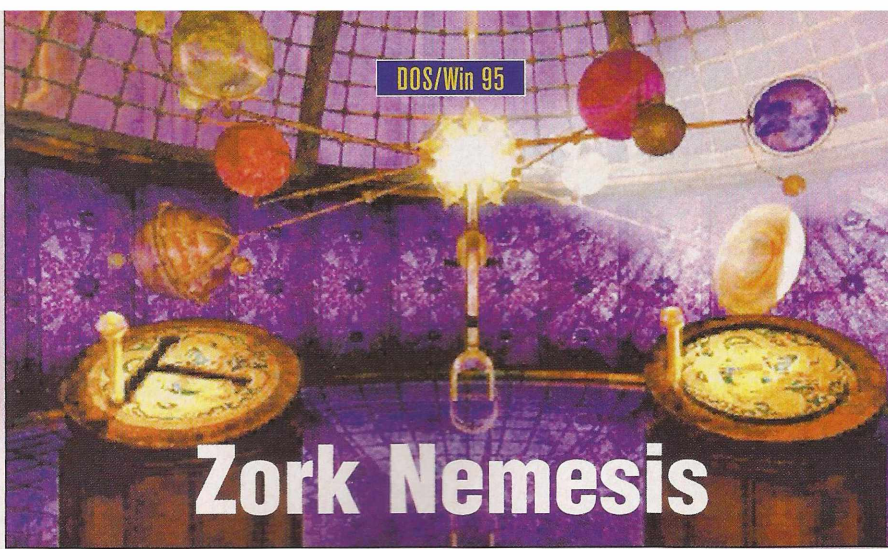
STORM TROOPER



Knight com sua inseparável lança promete ser um páreo duro. Ele ainda não pode ser visto na versão teste,

mas já dá seus primeiros passos nos estúdios da id Software

DOS/Win 95



Zork Nemesis

Em Zork Nemesis, visuais estonteantes estão por toda parte

mas, você ajudará os alquimistas a conquistarem sua liberdade.

Nemesis é um brilhante jogo de aventuras e está repleto de ambientes fantásticos em 3D. Ao contrário da maioria das réplicas do Myst, Zork permite uma visão de 360 graus. Com simples

O mundo de Zork é quase tão antigo quanto o próprio PC, e cada nova geração de equipamentos e usuários traz consigo uma nova geração de jogos Zork.

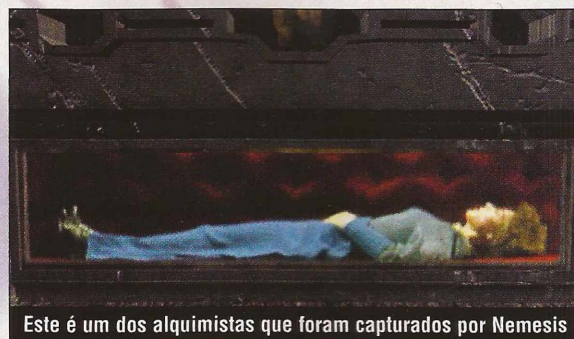
Em uma fase intermediária, com *Return to Zork*, este jogo foi um dos primeiros a conseguir mesclar com sucesso um vídeo de animação total e telas bem feitas, com um jogo agradável de se jogar. Agora, com *Zork Nemesis*, o jogo atingiu a qualidade ideal.

No início de *Nemesis*, você está preso dentro de um templo enorme. Ao inspecionar uma sala escondida, você perceberá uma figura fantasmagórica que lhe pedirá para ajudar os que estão presos dentro do templo. O templo possui um guardião invisível, com voz de trovão e que é conhecido por *Nemesis*.

Você descobrirá que quatro alquimistas — que representam os elementos Terra, Vento, Fogo e Água — foram presos pelo *Nemesis* e que há obstáculos e quebra-cabeças relacionados a cada um dos alquimistas. Ao solucionar estes enig-

movimentos do mouse para a direita ou para a esquerda, você poderá deslocar-se suavemente e ter uma visão geral do todo. O efeito é similar ao *Doom*, porém com visual de alta definição.

Complementando o visual maravilhoso, há uma ótima trilha sonora. A música no estilo new age (similar ao da cantora Enya) dá o tom ao filme. A interface não poderia ser mais simples: basta apontar a flecha para a direção que você deseja ir e você estará lá.

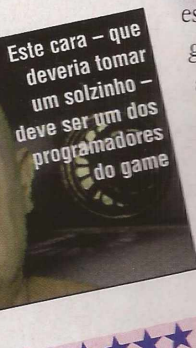


Este é um dos alquimistas que foram capturados por *Nemesis*

Sempre que você encontrar algo com o que interagir, verá que o ícone se transformará de acordo, possibilitando a interação.

Embora os enigmas de *Zork Nemesis* não sejam fáceis, se você for um bom observador, terá todas as condições para solucioná-los. Se você empacar, há um sistema interno de dicas que pode ajudá-lo a avançar.

O enredo de *Nemesis* é pesado e todo o jogo reflete esta seriedade. Mas se você leva os jogos de aventuras a sério, perceberá que *Zork Nemesis* é um jogo adulto que concorre diretamente com os melhores do gênero.



Este cara — que deveria tomar um solzinho — deve ser um dos programadores do game

JOGABILIDADE
DINÂMICA
GRÁFICOS
SOM

NOTA FINAL



Desenvolvido em um conjunto perfeito de imagens e sons, este game é um dos melhores do gênero.

Zork Nemesis

Activision
www.activision.com/
zorknem/zorkhome.html

Plataforma: DOS/Win 95
Hardware: 486DX2/66, 8MB RAM,
DOS 5.0 or Win 95, Super VGA,
CD-ROM de dupla
Preço: US\$ 49,95



- Olhe e leia tudo que aparecer. A maioria das soluções dos quebra-cabeças pode ser encontrada em algo que você observou em outra sala.
- Para entrar no templo, você deve apertar e segurar o botão do mouse, para então virar para cima a maçaneta em

- forma de lua da porta, de forma que ela toque o sol.
- Se você não tiver ouvidos aguçados, será difícil solucionar o enigma Flute/Fountain. Você deve ir da esquerda para a direita na fonte, clicando as fontes 1, 4 e 5, nesta ordem.
- Para solucionar o enigma da cadeira,

- você deverá sentar nela e rodar completamente para a esquerda duas vezes. Pegue a serra da janela de trás, volte à cadeira e gire para a esquerda mais três vezes. Depois, corte o pingente de gelo com a serra, volte para a cadeira e gire para a direita duas vezes. Ande para a frente e clique a água do jarro.



Assault Rigs só é bom quando tem múltiplos jogadores

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

Independentemente de você participar da caça às pedras, ou do "The Big Rumble" (um jogo mortal), o jogo apresenta inúmeras possibilidades. Pena que não comporta o uso de modem.

Infelizmente, este conceito competitivo não permanece quando o game é jogado só por uma pessoa. Ele não oferece rivais computadorizados para a busca às pedras preciosas, colocando apenas obstáculos como torres de tiro, criaturas estranhas e choques elétricos em seu caminho. A falta de uma unidade inteligente jogando no campo adversário é terrível. Embora até seja divertido tentar encontrar as pedras antes que o tempo se esgote, este modo de jogo solitário não passa de um labirinto sem graça.

Assault Rigs

DOS CD/Win95 CD

Assault Rigs é um jogo de tanques em 3D, da Pynosis, que combina duas experiências distintas: uma com jogadores múltiplos (via conexão em série ou rede IPX) e outra para um jogador.

As duas apresentam os mesmos elementos: uma variedade de arenas em 3D, níveis equipados com rampas, plataformas móveis, elevadores e leis da física bem previsíveis. A idéia é capturar grandes pedras preciosas flutuantes e levá-las até a saída.

O jogo com múltiplos jogadores é ótimo.



Assault Rigs
Sony Computer
Entertainment
[www.sepc.sony.com/
SEPC/Pynosis/
games/args.html](http://www.sepc.sony.com/SEPC/Pynosis/games/args.html)

Developer: Pynosis
Plataforma: DOS/Win 95 CD
Hardware: 486DX, 8MB RAM, DOS 6.0, Placa de som
Preço: não disponível

DOS CD

Hexen e Heretic

Como o Heretic que o precedeu, Hexen é muito

superior aos similares do estilo Doom. Na verdade, nenhum jogo derivado de Doom chegou a este nível. Ele praticamente ultrapassou as limitações de



Shadows of the Serpent Riders nada mais é do que uma versão comercial de Heretic

go adicional, com 20 níveis (que exigem Hexen para serem jogados), decepciona. Mas Hexen tem algo de diferente, bem fora do comum:

parece de verdade. Por outro lado, a nova encarnação de Heretic, **Shadows of the Serpent Riders**, tira proveito de sua previsibilidade. **Shadows** é, mais ou menos, o **Ultimate Heresy**: ele contém os três episódios do jogo original e mais dois episódios novos e difíceis, intitulados **The Ossuary** e **The Stagnant Demesne** (parece que o pessoal da Raven tem usado muito o dicionário).

Shadows não é tão ambicioso quanto **Hexen**, mas em compensação, a queda é menor.

Heretic: Shadows of the Serpent Riders

GT Interactive
www.idsoftware.com

Developer: Raven
Plataforma: DOS CD
Hardware: 486, 4MB RAM, Heretic, CD-ROM
Preço: US\$ 34,95



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

Hexen: Deathkings of The Dark Citadel

GT Interactive
www.idsoftware.com

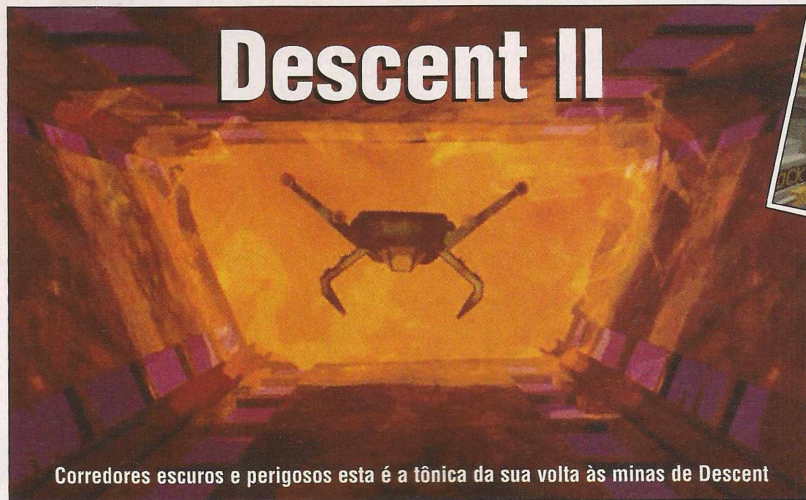
Developer: id Software
Plataforma: DOS CD
Hardware: 486, 8MB RAM, Hexen, CD-ROM
Preço: US\$ 29,95



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

DOS CD

Descent II



Corredores escuros e perigosos esta é a fônica da sua volta às minas de Descent

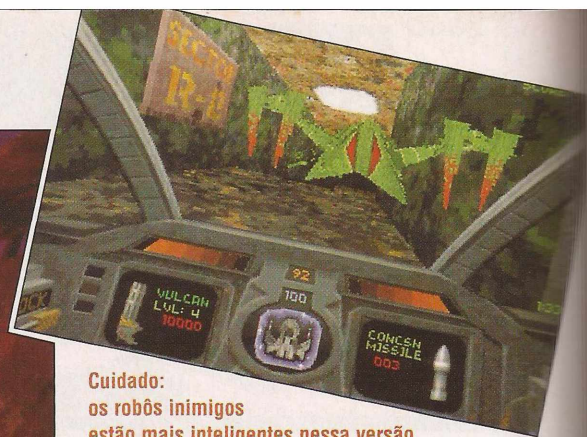
Para aqueles que lamentam viver uma vida desprovida de ação, Descent II traz de volta o caos. Aprontese novamente para explodir tudo o que se move.

Nos jogos Descent, você assume o papel de um mercenário, que voa em uma pequena espaçonave com a missão de limpar complexos de mineração espaciais repletos de robôs enlouquecidos. Convenientemente espalhados ao redor das minas, você encontrará equipamentos e armas que se encaixam na sua nave, dando-lhe condições de destruir as forças do mal. Descent é jogado em perspectiva de primeira pessoa, com muita ação e visão de 360 graus que consegue ser, ao mesmo tempo, viciante e estonteante.

Descent II começa exatamente no ponto em que a versão original terminou. A Interplay decididamente revolucionou ao lançar uma nova versão desta série. Qualquer um que já tenha jogado Descent pode entrar no cockpit e decolar sem nem mesmo olhar o manual.

A melhora mais significativa de Descent é o Guide-Bot, um instrumento útil para guiá-lo através das minas, pois mostra o local de chaves e armas poderosas. No geral, é um recurso muito importante, já que é fácil se perder nos labirintos.

No entanto, para compensar a bondade do Guide-Bot, Descent II traz diversos inimigos horríveis. O Thief-Bot é um dos acréscimos mais importunantes; ele rouba suas armas e é um alvo extremamente difícil de



Cuidado:
os robôs inimigos
estão mais inteligentes nessa versão

ser detectado.

Descent II também apresenta novos acessórios. Entre eles há um recurso de mapeamento que lhe permite ver todo o nível sem ter de sobrevoar para localizar as coisas; uma lanterna para corredores

escuros e um conversor de energia protetora que pega o excesso de energia e converte em escudo protetor. Você também terá 10 novas armas, incluindo mísseis EarthShaker e lasers nível 6. Na trilha sonora, o rock do *Type O Negative* e *Ogre of Skinny Puppy*.

Outros destaques são a melhora na inteligência artificial dos robôs e também uma nova opção de definição de 640x480, que oferece ação mais precisa.

Embora não haja modificações radicais quanto ao game original, Descent II é uma extensão sólida da saga. Os 30 novos níveis são desafiadores e compensam cada centavo pago. O mais importante de tudo: esta versão é tão vertiginosa e estonteante quanto o primeiro Descent.

DICAS

- Você pode jogar um demo no próprio site da Interplay na Internet: www.interplay.com
- Para obter uma variedade de dicas, estratégias de jogo, informações e curiosidades, verifique a lista de perguntas mais frequentes (FAQs) no endereço: www.primenet.com/~dcuirjd/faq/
- Se você programar sua tela esquerda para lhe dar uma visão do que vem por trás (Rear View), você poderá visualizar robôs que tentarem atacá-lo por trás.
- O seu Guide-Bot é ótimo, mas as constantes entradas e saídas por diversas portas lhe deixarão à mercê de ataques dos robôs malvados. Quando passar por uma porta, diga ao Guide-Bot para se afastar até que você tenha matado todos eles.

Descent II

Interplay
www.tectoy.com.br/
www.brasoft.com.br



Developer: Parallax
Plataforma: DOS CD
Hardware: 486DX/50, 8MB RAM, DOS 5.0, CD-ROM de dupla velocidade
Preço: R\$ 79,99

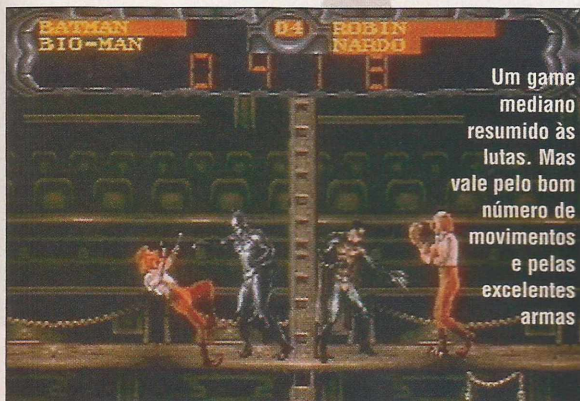
JOGABILIDADE	★★★★★ 1/2
DINÂMICA	★★★★★ 1/2
GRÁFICOS	★★★★ 1/2
SOM	★★★★★
NOTA FINAL	★★★★★ 1/2

Jogaço! Esta seqüência garante horas de ação intensa para seus jogadores



Os novos gráficos facilitam distinguir e acertar inimigos distantes

Batman Forever



Um game mediano resumido às lutas. Mas vale pelo bom número de movimentos e pelas excelentes armas

Que ótimo, mais um jogo de super-heróis! Aqueles que ficaram desapontados com *Venom/Spider Man: Separation Anxiety*, provavelmente já estão juntando os trocados, na expectativa de que, desta vez, a Acclaim tenha acertado. E quem pode culpá-los? Como é possível que um jogo com um personagem tão fascinante quanto Batman não seja divertido?

Simples! Basta você programar um jogo razoavelmente bom com um visual chato e onde não há a pos-

sibilidade de gravar as partidas. Para um game inspirado em uma extravagância visual, *Batman Forever* é surpreendentemente ruim.

Os fãs de *Batman Forever* podem, pelo menos, se alegrar em saber que o jogo é fiel à história do filme. No papel de Batman ou de Robin (ou de ambos), você caça seus arqui-inimigos Duas-Caras e Charada em 8 níveis, incluindo Arkham Asylum, Gotham City Bank e a Mansão dos Wayne. Seu objetivo final é chegar à Claw Island para um último confronto com a dupla diabólica.

É claro que os bandidos têm como suporte uma variedade de assassinos e vilões, o que dá aos heróis uma infinidade de pessoas contra quem lutar. Um dos detalhes mais atraentes do jogo é que a Dupla Dinâmica pode incrementar os socos e pontapés tradicionais com uma variedade de armas incríveis. Estas armas, se acrescentadas aos golpes, produz combinações devastadoras. Se ao menos o visual fosse interessante...

Batman Forever

Acclaim
www.microsoft.com/
windows/games/tradeshaw/
Acclaim/Acclaim.htm

Plataforma: DOS/Win 95 CD
Hardware: 486DX/33, 8MB RAM,
DOS 5.0 ou Win 95, CD-ROM de
dupla velocidade
Preço: US\$ 54,95

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

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.

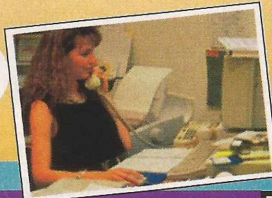
Antecipe o futuro aprendendo a usar o Access, o banco de dados do ano 2000.

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.

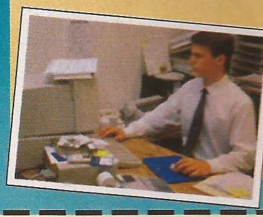
Não é necessário ter experiência anterior em Excel. No curso você terá todas as informações que irá necessitar para garantir bons resultados.

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

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

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

57 ANOS
EXPERIÊNCIA NO ENSINO A DISTÂNCIA

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: _____ Validade _____/_____/_____
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 _____ Nº _____

CEP _____ Cidade _____ Est. _____

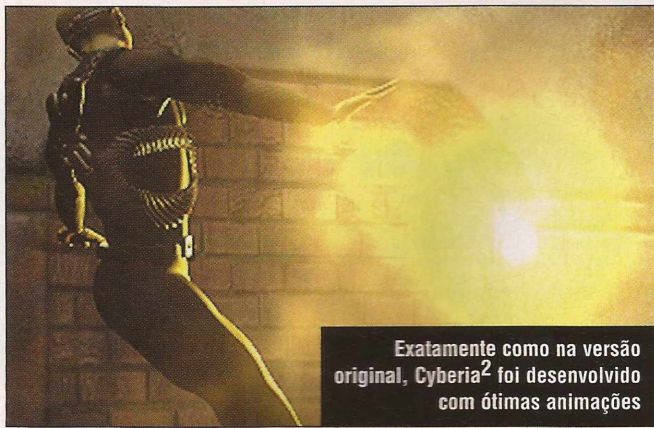
Assinatura _____

Telefone _____

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

DOS/Win 95 CD

Cyberia²: Resurrection



Exatamente como na versão original, Cyberia² foi desenvolvido com ótimas animações



O game tem um belo cenário... pena que durante a ação você não tenha tempo para admirá-lo

O Cyberia original, da Xatrix, lançado em 94 pela Interplay, era uma exceção em um mercado repleto de jogos de tiro, tipo Rebel Assault. Nele, havia, além das seqüências de ação, uma aventura e o resultado era que você não se sentia como se estivesse simplesmente puxando o gatilho.

Agora, dois anos depois, Zak está de volta, descongelado de um sono induzido por criogênio. Um cientista está usando amostras do tecido do herói, que estavam infectados no jogo original, para compor seu plano de acabar com os rebeldes. Zak precisa chegar às Minas

Pesquisa e usar seu sangue para desenvolver um antídoto, ou toda a humanidade poderá ser aniquilada. Você reconhece o estilo, não? O formato básico não mudou: Cyberia²: Resurrection são seqüências repletas de ação, interrompidas por animações que contam uma história. Você continua tendo o prático recurso de gravar a última seqüência de arcade que acabou, tornando fácil recomeçar o jogo de onde parou.

Infelizmente, Cyberia² não impressiona muito. Uma das diferenças reais com relação ao original é que você não pode mais determinar o nível de dificuldade dos quebra-cabeças, que, aliás, são poucos. É verdade que você conti-



Os caminhos que Zak terá de percorrer são tão perigosos quanto bonitos. Fique atento!

nua interagindo com objetos e apertando botões: o elevador do quartel general do Free World Alliance (FWA), por exemplo, é controlado por um jogo do tipo "Chefe Manda". Enfim, no geral, Cyberia² é um

game meio parado e sem graça.

Além do mais, os segmentos de tiro parecem ser mais simples e menos variados, reminiscências de jogos como Starblade e Wetlands: não além de galerias de tiro em 3D com explosões magníficas. Em Cyberia², você nem precisa sair à caça de inimigos — eles estão em um caminho pré-determinado e adoram explodir.

Mas Cyberia² pode surpreender: Zak e seu colega chegam ao Q.G. do FWA. A missão de Zak é chegar até o computador sem levar um tiro (às vezes, o problema não é onde você atira, mas por onde você caminha) e extrair todas as informações que puder. Uma seqüência de tiro ao alvo em ladrilhos, em 3D, leva a uma corrida com rápidas entradas e saídas em bancos de dados virtuais, cada uma delas com elaboradas animações em 3D e dublagens. Não é um game tão óbvio!

Cyberia²

Virgin Interactive Entertainment/Tec Toy
www.tectoy.com.br



Developer: Xatrix Entertainment
Plataforma: DOS/Win 95 CD
Hardware: 486DX/50, 8MB RAM, MS-DOS 3.1 or Win 95, CD-ROM de dupla velocidade, mouse
Preço: R\$ 79,99

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

NOTA FINAL ★★★★★

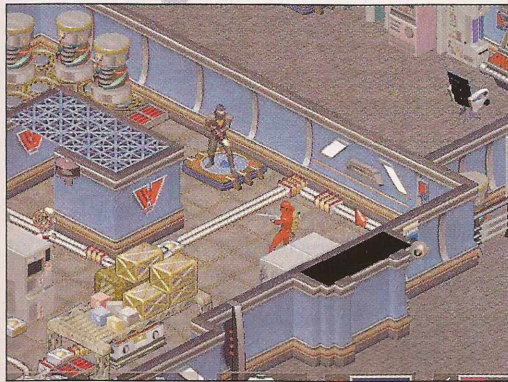
Seqüências de tiros bem manjadas são salvas por uma mistura inteligente de ação e aventura.

DICAS

- No Q.G. do FWA, vire à direita, depois novamente à direita e caminhe pelo lado direito do hall. Passe para o lado esquerdo quando chegar debaixo da primeira passagem subterrânea e volte ao lado direito na segunda passagem. Assim, os guardas na passarela acima de você não o detectarão.
- Ao chegar ao nível 2, não fique andando muito, pois é fácil ser morto. Vá direto aos elevadores no final do corredor.
- Para ver tudo que o computador do FWA tem a oferecer, atire em todos os ladrilhos vermelhos que enxergar ao entrar. Se perder algo importante, será o primeiro a saber.

Crusader: No Regret

PREVIEW!



**Crusader:
No Regret**
Electronic Arts
(site não encontrado)

Developer: Origin Systems
Plataforma: DOS CD
Disponível: Agosto



percebia que estava jogando no time errado e se unia à causa dos rebeldes para se redimir. Vestido com uma armadura vermelha, você combatu

Crusader: No Remorse, da Origin, transformou-se em hit instantâneo, pois apresentava uma nova perspectiva, excelente visual, cenas de morte bem feitas e uma história mais consistente do que as encontradas na maioria dos jogos de ação. E o que fez a Origin quando se deu conta que tinha um sucesso nas mãos? Ela fez uma seqüência da primeira versão, é claro. Por isso, prepare-se para **Crusader: No Regret**, que deverá chegar às lojas este mês ou no próximo.

Tony Zurovec, produtor do **Crusader**, avisou que **No Regret** se baseia no modelo de jogo de **No Remorse**, mas não será uma seqüência. Na verdade, ele prefere chamá-lo de **Crusader 1.5**. Uma seqüência "real", com um jogo totalmente novo, está sendo desenvolvida agora e deverá ser lançada em 97, com o título de **Crusader: No Mercy**.

Independentemente dos nomes, **No Regret** é uma boa notícia para os fãs do **Crusader**, pois apresentará 10 níveis caóticos, recheados com visual mais atraente, melhores personagens e histórias mais consistentes.

Na versão **No Remorse**, você desempenhava o papel do Silencer, um antigo membro de um grupo militar de elite que pertencia ao malvado WEC (World Economic Consortium, liderado pelo maníaco Comissário Nathaniel Draygan. Logo no início, você

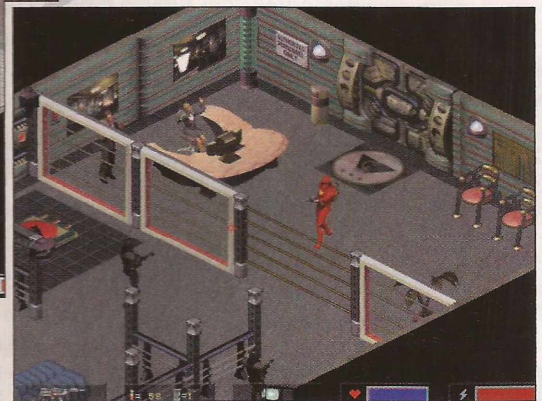
eu em 15 níveis diferentes e se tornou uma pedra no sapato de Draygan. No final do jogo, você acaba escapando, enquanto Draygan, cheio de razão, dizia: "Eu o pegarei, Barão Vermelho".

No Regret começa exatamente onde **No Remorse** termina, com a captura do Silencer, que é levado a uma base na lua. Se havia alguma falha na versão **No Remorse**, era o fato de a história não estar bem inseri-



Fatores diferenciais, como as paredes curvas, deverão incrementar a jogabilidade do game

Outra característica marcante é a textura nos gráficos



da no contexto do jogo. Desta vez, você receberá uma série de mensagens em vídeo durante o jogo, que lhe darão informações sobre a missão e o enredo.

Embora não seja exatamente uma seqüência da primeira versão, **No Regret** é muito mais do que um CD adicional, o que o torna bem-vindo para todos os Silencers que estão por aí.

ACTION

Noir

Muitos games se inspiraram em filmes "noir" para evocar um lado mais "underground" e vigarista da vida urbana. A julgar pelo que vimos, a Cyberdreams tem a intenção de quebrar este padrão. Em setembro, a empresa pretende fazer uma homenagem a este gênero clássico, com o lançamento de Noir, uma boa história de suspense. O jogo, além de reviver as ruelas malcheirosas da Los Angeles dos anos 40, trará a sinistra luminosidade em preto-e-branco que deu aos filmes originais seu glamour sombrio. O legendário ator Humphrey Bogart que se cuida.

Nesta história de suspense em primeira pessoa, você fará o papel de um colega de Jack Slayton, um detetive particular que desapareceu misteriosamente com Joan La Fontaine, uma cantora de boate. Para encontrá-los, você terá de abrir seis arquivos de Slayton, que incluem um estranho conjunto de casos de assassinato e desaparecimentos.

Seguindo pistas, você andarรก por toda Los Angeles, interagindo com figuras muito estranhas. Uma das primeiras pessoas que vocę encontrarรก é Agnes Simon, uma estrela decadente e amarga que contratou Slayton

para encontrar o famoso Wo-Tan, the Wonder Dog, seu cŁozinho desaparecido. Vocę tambem se aproximara do milionário playboy Charles Winthrop, para solucionar o mistério envolvendo a morte de seu cavalo premiado, Pegasus, que passava por um período de vitórias no hipódromo Santa Anita antes de sua morte prematura. Vocę poderá escolher investigar uma rede de espões no edifício Bradbury, ou entrar nos centros de ópio

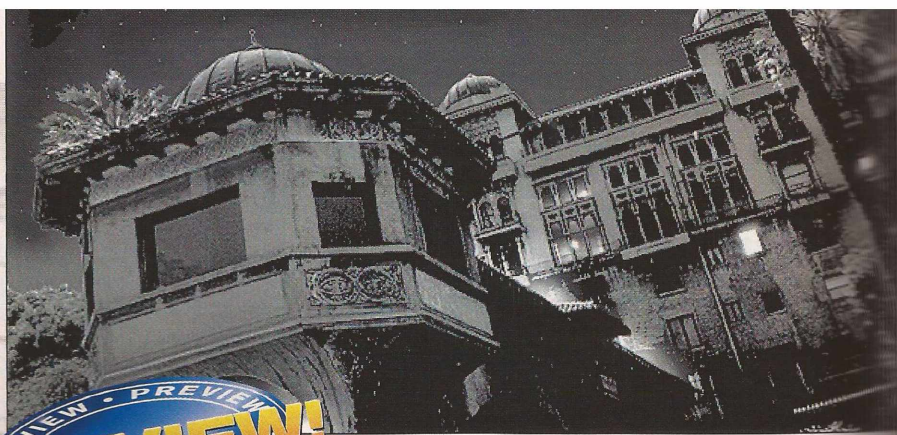
Noir

Cyberdreams
(site não encontrado)

Softhouse: Three-Space
Plataforma: Win 95 CD
Disponível: outubro



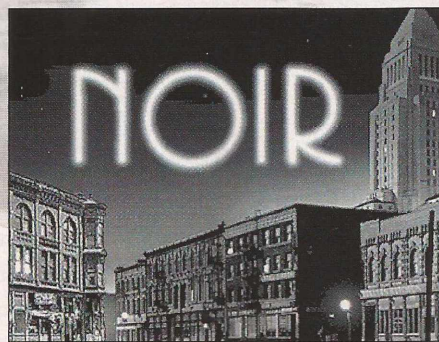
Nada como uma noite agradável para uma investigação



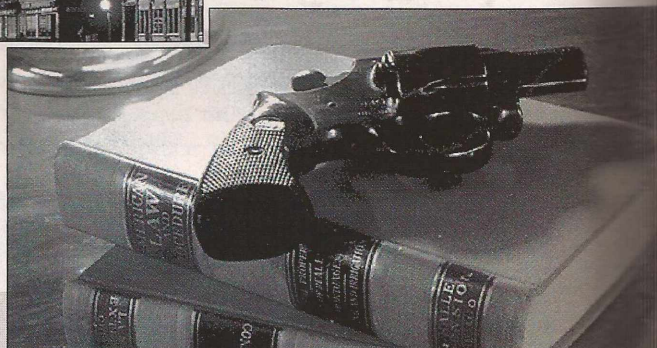
Desenvolvido com técnicas especiais, Noir apresenta um bellissimo visual em preto-e-branco

do submundo chinês de Los Angeles. Sem que vocę perceba, suas investigações poderŁo levá-lo a uma rede criminosa com conexões no Terceiro Reich.

Para assegurar que as 18 locações clássicas, que incluem a Union Station, o Hipódromo Santa Anita e os Piers de Los Angeles, pareçam autênticas, o escritor/diretor Jeff Blyth, o produtor Dave Mullich e a Three-Space filmaram no local aproximadamente 20 cen-

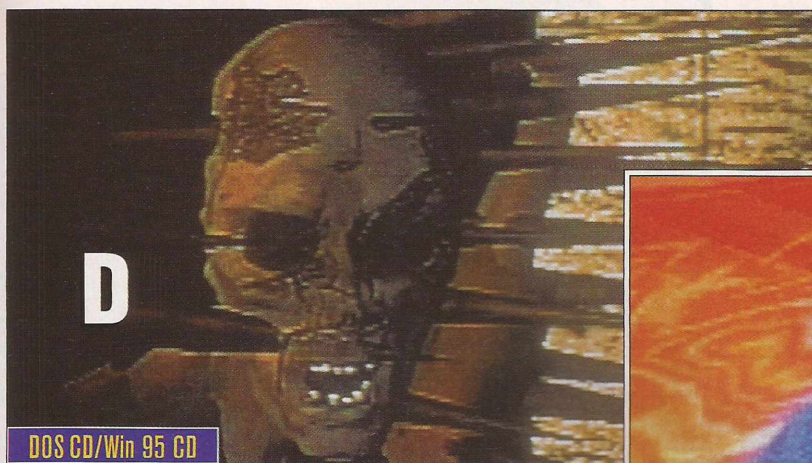


O que seria de um bom mistério sem uma arma?



tros históricos. Um trabalho cuidadoso por parte dos cenógrafos de Hollywood, documentando o exterior e o interior destas locações. O uso de filmes de arquivo e fotografias nos ambientes do jogo removeram todos os vestígios da vida moderna.

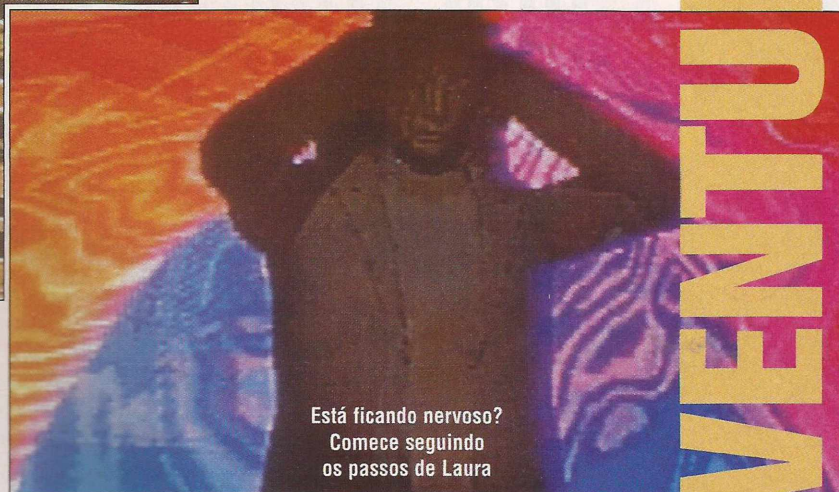
No entanto, apesar da arriscada opção por um visual em preto-e-branco, estes ambientes não são nada sinistros. Ironicamente, as paisagens noturnas e sombrias do jogo foram fotografadas em cores e durante o dia. Após a revelação e a digitalização dessas paisagens, a Three-Space reduziu-as cuidadosamente para preto-e-branco, para então modificá-las com um software, criando ambientes noturnos marcados por contrastes bem distintos. Noir certamente irá agradar os entusiastas do gênero. Com um pouco de sorte, esta estilosa criação poderá apresentar uma aventura que também agrade os jogadores mais experientes.



D

DOS CD/Win 95 CD

Abra a porta e errada
e você se arrependerá
eternamente



Está ficando nervoso?
Comece seguindo
os passos de Laura

que acontece quando se cruza filmes do diretor David Lynch com alucinógenos? Provavelmente você obterá algo muito similar a **D**, um filme de terror interativo, criado pela Acclaim. Ao contrário da recente safra de jogos que abusam de vídeo clipes para dar a sensação de filme interativo, **D** dá vida à atmosfera cinematográfica através de animação tridimensional.

Em **D**, você fará o papel de Laura Harris, filha de um médico que enlouqueceu e fez alguns reféns no hospital em que trabalha. Naturalmente, você irá correndo até o hospital, onde a polícia, contrariando as regras de bom senso, deixará que você entre sozinha no prédio para solucionar o enigma da transformação maligna de seu pai.

Logo após sua entrada, você será sugada por um portal de outra dimensão, que a levará a um mundo criado pela mente de seu pai. De acordo com as convenções de horror gótico, você se transformará em uma mulher que vagueia pelas salas de uma mansão assustadora, encontrando cadáveres mutilados e as aparentemente intransponíveis armadilhas. Você terá de sobreviver aos horrores da mansão e descobrir o que está controlando seu pai, antes que ele enlouqueça de vez e a deixe trancada para sempre nesta viagem mental assassina.

Se você jogou games como *Cyberia* ou *Creature Shock*, reconhecerá o visual em 3D de **D**. Você controlará Laura essencialmente com uma perspectiva de primeira-pessoa, através do teclado. Em alguns momentos, você poderá decidir se quer que ela ande

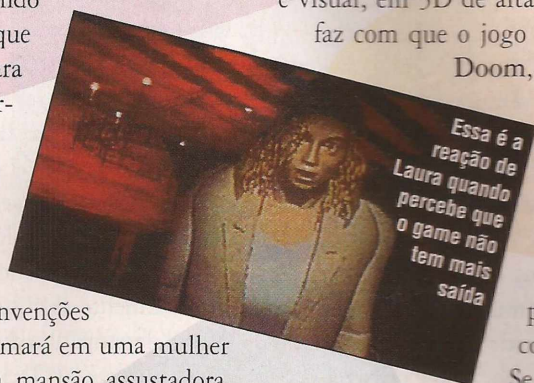
para frente ou para trás, que examine algo mais de perto, ou abra uma porta. À medida em que avançar na aventura, você formará um inventário que irá ajudá-lo a solucionar os enigmas. Duas coisas distinguem **D** dos games convencionais. O primeiro ponto é visual, em 3D de alta definição o tempo todo. Isto faz com que o jogo seja menos interativo do que

Doom, por exemplo, mas você terá muito mais liberdade de movimento do que na maioria dos jogos interativos. A outra diferença está no limite de tempo do jogo: você terá apenas duas horas para finalizar 2 CDs e não há como gravar a "partida".

Se você não

completar sua aventura no tempo será preciso recomeçar. A Acclaim justifica isto comparando **D** a um filme real, onde você não pode sair na metade e querer que ele espere por você. Mas, se você for ao cinema, poderá comprar pipoca e coca-cola por R\$ 2, em vez de gastar os US\$ 50 ou mais, que a empresa estipulou como preço para o game.

Como se isso não bastasse, a história não é suficientemente assustadora — está mais para um comportado *Arquivo X* do que para *O Exorcista*. Mas quem quer um game de aventuras, com alguns quebra-cabeças e um pouco de animação violenta, pode se **D**-liciar.



Essa é a
reação de
Laura quando
percebe que
o game não
tem mais
saída



- DICAS**
- Os insetos que mais se assemelham a besouros, são muito importantes. Procure-os.
 - No quebra-cabeça do gabinete de alavanca, lembre-se que o segundo balcão se abaixa de acordo com a quantidade do primeiro número.
 - Para solucionar o quebra-cabeça do figurino animal, examine de perto o quadro da garota na parede.
 - No confronto final, lembre-se que você ainda tem a arma.

D
Acclaim/Tec Toy
www.tectoy.com.br

Developer: Warp
Plataforma: DOS CD, Win 95 CD
Hardware: 486DX2/66, 8MB RAM,
MS-DOS 5.0, SVGA, CD-ROM de
dupla velocidade
Preço: R\$ 69,99

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

D tem boa jogabilidade, mas ter que resolvê-lo game em duas horas sem poder gravar é mesmo assustador.

Star Trek: Klingon



Não é bem certo de que se possa chamar Star Trek: Klingon de “jogo”, mas não deixe que isso o impeça de jogá-lo. Este CD-ROM, pode ser jogado da mesma forma que o episódio Star Trek: The Next Generation, porém filmado com perspectiva de primeira-pessoa. Caracterizado como um “simulador de deck holográfico de imersão total”, a ação do jogo se passa no próprio deck holográfico onde o líder do Conselho Supremo de Klingon, Gowron, tenta ensinar um pouco da cultura de Klingon para seu personagem, um menino chamado Pok.

Durante os 90 minutos da narrativa, em cada um dos 20 pontos decisivos, a ação será interrompida e aparecerá na tela uma adaga Klingon giratória (ou d'k Tahg) para ser utilizada como cursor. Se você clicar a opção correta, o simulador continua; caso contrário, você volta ao deck holográfico, onde Gowron está discursando sobre os costumes, os deveres e a honra de Klingon para o pobre Pok. O simulador então continua a partir do último ponto de decisão. Não é possível perder, mas você pode acabar ficando frustrado e desistindo. Felizmente, é possível gravar a partida a qualquer momento do jogo, para continuá-la depois.

Para examinar melhor os arredores e obter pistas sobre o que fazer, você pode congelar o frame e trazer um símbolo giratório do Klingon Empire para utilizar como cursor. Se isto não lhe der suficiente material informativo você ainda receberá junto com os 2 CDs um módulo do Klingon Language Lab,



Transforme seu micro em um “holodeck-startrequeiano” para descobrir o que significa ser um Klingon

que lhe ensinará o significado e a pronúncia das frases e palavras mais comuns de Klingon. No módulo Holodeck, você encontrará exemplos do uso das palavras em um vídeo extraído do jogo, enquanto que a seção de Fonemas apresenta Gowron demonstrando o alfabeto de Klingon. A seção de Drill testará o seu conhecimento de alienígenas em testes rápidos escritos e orais. O Language Lab é bem interessante, mas você terá de ser muito paciente para perder tempo com ele.

A melhor parte de Star Trek: Klingon é que ele quase chega ao nível de produção de um episódio real de Star Trek: The Next Generation. O vídeo em si — prensado com tecnologia da Duck Corp True Motion — é um pouco truncado e, às vezes, dá alguns saltos, especialmente se você tiver menos de 16MB de RAM. Mas o desempenho dos atores é tão bom quanto em um episódio de Star Trek, o que o torna superior ao que normalmente se vê em jogos de computador.

Dirigido por Jonathan Frakes (o Comandante Rikker de Star Trek: The Next Generation), o filme e o enredo se desenvolvem com segurança e suavidade. E como os fãs de Star Trek já estão familiarizados com as personagens e culturas diferentes, é fácil se envolver na história e acabar se interessando pelo final.

Se você tem vontade de entrar no universo de Star Trek, não encontrará nada melhor do que este “simulador de imersão total”. Que dureza!

Star Trek: Klingon

Simon & Schuster
(site não encontrado)



Plataforma: Win CD, Mac CD
Hardware: 486/25, 8MB RAM, Windows 3.1, VGA, CD-ROM de dupla velocidade
Preço: US\$ 69,95

JOGABILIDADE

DINÂMICA

GRÁFICOS

SOM

NOTA FINAL



Este game não é exatamente um game de aventuras. Alguns quebra-cabeças são muito fáceis e outros você resolve “na marra”, sem pensar. Além disso é muito caro pelo tempo que dura a ação.

CHEATS



• Aperte a tecla F para escapar dos pontos decisivos para os quais você não tiver a resposta correta. Trapacear não é nada honroso, mas aqui ninguém ficará sabendo.



• “Aja, e conseguirá seu jantar; pense e você será o jantar”.
• Para resolver o quebra-cabeça da bomba, próximo ao final do jogo, use os ouvidos em vez dos olhos.

Star Trek: Deep Space Nine-Harbinger

Se você gosta de ficção científica, provavelmente sabe que, nos últimos anos, a Deep Space Nine (DS9) tem enfrentado uma corte marcial intergaláctica. Com a queda de popularidade, o cancelamento de contratos de brinquedos e as comparações com o adorado Star Trek: The Next Generation, seus criadores vêm lutando para agradar aos fãs, ao mesmo tempo em que tentam conquistar uma audiência maior.

Com o lançamento do Deep Space Nine - Harbinger, a franquia parece determinada a capturar o mercado de games de computador.

Logo após *Judgement Rites*, *A Final Unity* e outras versões do Star Trek, o último lançamento da Viacom New Media engloba os melhores elementos da série em uma aventura intrigante na primeira-pessoa.

Harbinger pega você desde o início. Você será Bannik, um enviado da Federation que, ao retornar de uma conferência galáctica de paz, tem sua nave atacada por alienígenas. Ao voltar à estação, você percebe que seus problemas mal começaram. Um exército de inimigos prepara-se para atacar e seu colega, o Embaixador

Embora pareça amistoso, Quark fará qualquer coisa para atingir seus objetivos: QUALQUER COISA!!



Há situações em que nada substitui um bom phaser



O que se pode esperar de um encontro entre Scythians e drones?



Karrig, está morto. Agora que você se tornou o embaixador, terá de encontrar as respostas.

Assim como foi feito com a tripulação de *Next Generation*, no episódio *A Final Unity*, da *Spectrum HoloByte*, no DS9, os atores da TV emprestam suas vozes aos seus similares em desenho. Aqui, os personagens de não se movem muito, limitam-se a pequenos movimentos corporais e da boca. Mas a excelente dublagem dos atores dá a sensação de ser um vídeo de animação total.

Na primeira parte do vídeo, você se moverá por algumas partes selecionadas da estação, tentando saber mais sobre a morte de Karrig e sobre os alienígenas. O interior da DS9 é uma autêntica recriação dos cenários da série. O ambiente é lindo e o enredo é envolvente, mas o ritmo decai consideravelmente na segunda parte. Aqui, os quebra-cabeças se tornam mais difíceis, as interações mais complicadas e se anda mais. A transição é um tanto estranha, mas os jogadores com experiência em jogos de aventura deverão apreciar este desafio adicional.

Star Trek: Deep Space Nine- Harbinger

Viacom New Media
(site não encontrado)

Softhouse: Stormfront Studios

Plataforma: DOS CD

Hardware: 486/66, 8MB RAM,
DOS 5.0, SVGA, CD-ROM de dupla,
mouse, sound card

Preço: US\$ 49,99



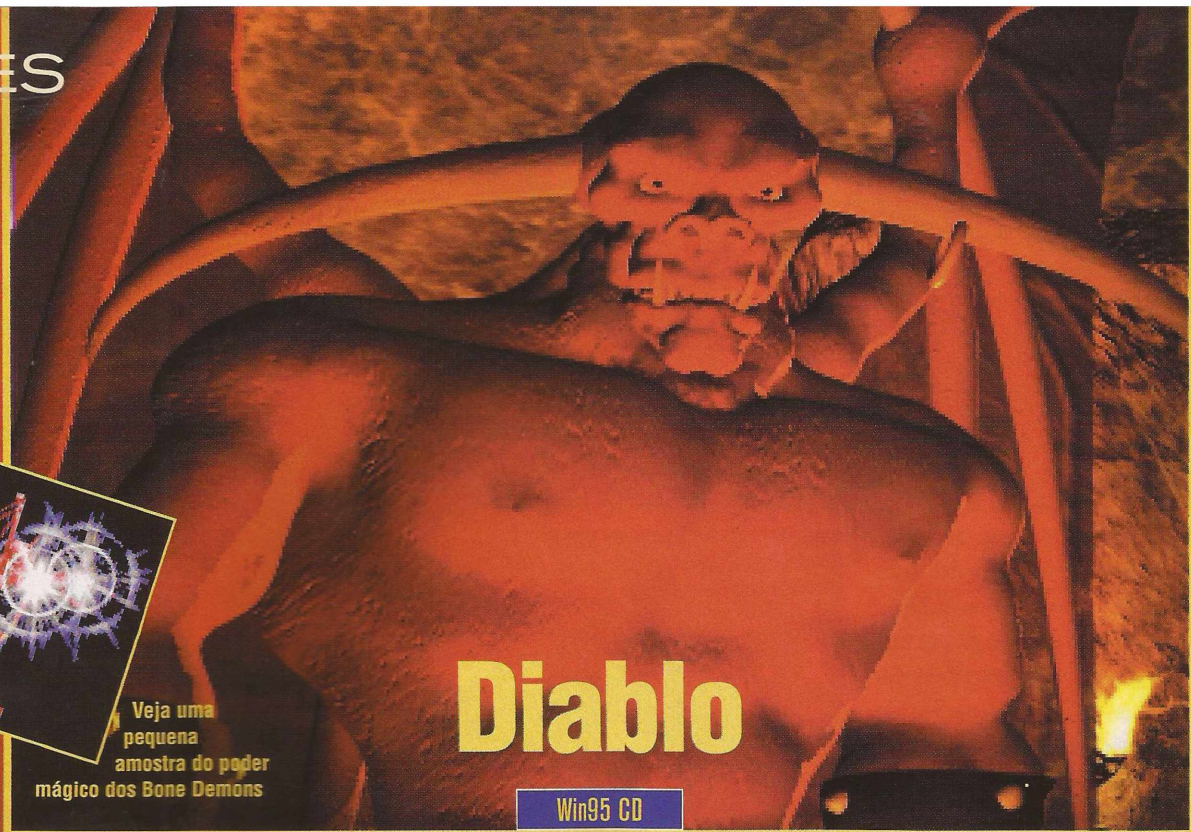
DICAS

- Para acessar as anotações pessoais de Karrig, lembre-se de que "Peace is many voices arguing" (a paz é um amontoado de vozes discutindo).
- Pegue a arma de Red Lykotian quando ele estiver caído. Caso contrário, levará um tiro na cara.
- Para reativar o Power Room da Citadel, será necessário acionar todos os painéis dos quatro lados da máquina em uma ordem determinada. Faça isto seguindo pares de cores. Por exemplo, vermelho com vermelho, azul com azul, etc.
- Ao abrir o painel do Communications Room da Citadel para se comunicar com o Holosuite, pressione o botão do meio.

JOGABILIDADE
DINÂMICA
GRÁFICOS
SOM

NOTA FINAL

Boa pedida para os fãs. Mas quem não está acostumado com os games da série poderá ficar impressionado.



Veja uma pequena amostra do poder mágico dos Bone Demons

Diablo

Win95 CD

Em *Warcraft II*, da Blizzard, a luta épica entre Orcs e humanos invadiu o mundo dos jogos de computadores. Mas a empresa não se contentou com isso e espera revitalizar os RPGs com *Diablo*.

Diablo é uma mescla de jogos de role-playing por computador com RPG tradicional, que utiliza lápis e papel, seguindo um estilo similar ao *Crusader: Remote*, e bem diferente de tudo o que você já viu.

No início, você é transportado a um vilarejo medieval que sofre de um mal desconhecido e está tomado pelas trevas. Ao chegar ao vilarejo, você descobre que sua família foi assassinada e tudo foi destruído. Tomado por um sentimento de vingança, você entra no templo e vagueia pelas passagens escuras que formam um labirinto sob o templo. Nada irá impedi-lo de encontrar e destruir o Senhor do Mal, conhecido apenas por Diáblo.

Você sempre poderá retornar ao vilarejo em busca de novas habilidades e informações, melhorando seu desempenho como lutador e mágico, além de comercializar itens e armas mais poderosas.

Você jogará este jogo no Win 95, com um visual

impressionante, que lembra *Crusader: No Remorse*. O visual foi projetado para invadir seus sentidos e fazer com que você entre no mundo de *Diablo*. Ao mesmo tempo, uma visão isométrica permite que você veja as modificações físicas de seu personagem à medida que escolhe armas, armaduras e equipamento mágico.

Outros RPGs, como *Betrayal at Kronodor*, também oferecem uma perspectiva de jogo similar. Mas *Diablo* é superior, pois permite que múltiplos jogadores explorem as passagens ao mesmo tempo.

E o melhor de tudo é que os jogadores poderão sair sozinhos para explorar diferentes níveis do labirinto. Como em *Warcraft II*, *Diablo* inclui um recurso "reprodutor", que permite que múltiplos jogadores dividam uma mesma cópia do jogo.)

Você jogará no pele de um lutador, arqueiro, ou mago, cada um com pontos fortes e fracos. Mesmo jogando no papel de um lutador, você poderá fazer passes de mágica, às vezes. A diferença é que você não será capaz de usar as magias tão bem quanto o mago.

As lutas ocorrem em tempo real, uma mudança com relação aos esquemas encontrados na maioria dos jogos de RPG.

Finalmente, enquanto a maioria dos RPGs só podem ser jogados uma vez, *Diablo* apresenta um gerador de níveis que o modifica a cada partida, possibilitando jogar diversas partidas diferentes.



Diablo
Blizzard/BraSoft
www.BraSoft.com.br

Plataforma: Win 95
Hardware: 486DX2/66, 8MB RAM, DOS 5.0, Win95, SVGA, CD-ROM de dupla velocidade
Preço: US\$ 50,00

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



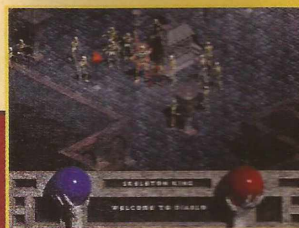
The Bone Chamber

Se você procurar com cuidado, descobrirá um livro misterioso sobre um pedestal. Este livro revela o local de um novo passe de mágica místico. Infelizmente, o segredo do passe de mágica está em outro livro dentro da Bone Chamber - uma sala repleta de demônios sanguinários. Se lutar para conseguir chegar ao livro, aprenderá a criar uma parede de fogo que consumirá tudo o que estiver em seu caminho.



The Halls of the Skeleton King

Ao visitar a taverna da cidade, o proprietário lhe contará a história do Skeleton King. Evidentemente, o Diabolo ressuscitou um antigo rei que é responsável pela geração de todos aqueles esqueletos desagradáveis que você vive encontrando. As pessoas lhe pedirão para matar o rei e, ao concordar com a tarefa, uma porta secreta se abrirá no labirinto, dando-lhe acesso aos seus domínios. Conseguindo matar o soberano (não tente fazê-lo sem antes se armar até os dentes), você receberá um poderoso bastão para destruir esqueletos e estes não voltarão depois que os destruir (como antes).



The Fallen são os demônios mais fracos contra os quais você vai lutar. Eles atacam em bloco, mas sempre fogem quando assustados. The Fallen sempre estão armados, ou com alfanjes e escudos ou com arpões.



The Ring of Sight

Ao visitar uma loja na cidade, você ficará sabendo que uma caravana que transportava um tesouro para o rei sofreu uma emboscada e um pedaço de um meteorito de metal, que parece ter propriedades mágicas, foi roubado. Se encontrar o metal, o ferreiro do vilarejo lhe fará um anel que lhe dará o poder da visão noturna.



The Butcher

Se explorar o suficiente, você encontrará o Covil do Butcher. Nesta sala banhada em sangue, você combaterá um Overlord Demon, armado de um terrível cutelo (tipo de faca) de açougueiro. Se o vencer, a arma será sua. Este cutelo cortador de carne provoca um grande estrago em tudo que toca. Experimente!



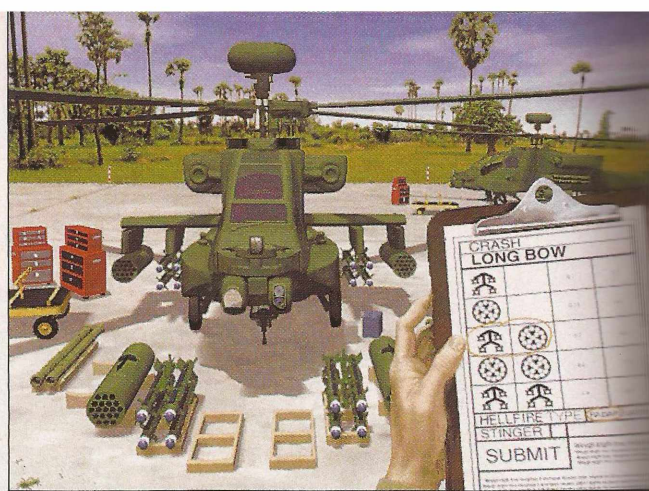
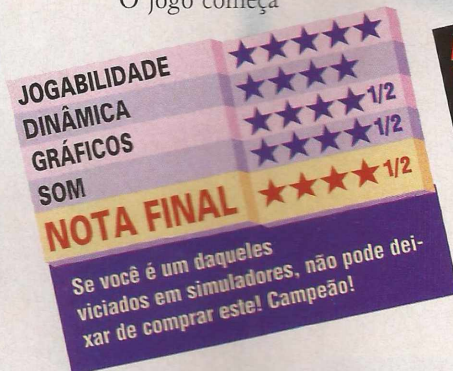
Veja o Guided Tour:
www.pcgamesmag.com

AH-64D Longbow

AH-64D Longbow, assim como a arma dos índios americanos na qual seu nome se inspirou, é um jogo poderoso e de grande mobilidade.

Longbow é um helicóptero de ataque, com tecnologia de ponta, e sucessor do AH-64A Apache, que ganhou fama durante a invasão do Panamá e da Guerra do Golfo. Por fora, os dois helicópteros são muito parecidos, embora Longbow tenha uma placa arredondada de radar nos rotores. Na verdade, o jogo lhe permite voar tanto no Longbow quanto no Apache, dependendo da missão.

O jogo começa



Stingers, Hellfires, foguetes e um canhão 30mm: que tal para começar?

com uma seqüência impressionante de animações computadorizadas, passando depois a uma visão geral do campo de vôo, que também funciona como menu. Você poderá voar missões históricas ambientadas no Panamá, em 89, ou no Iraque, em 91, ou ainda participar de uma campanha com 29 missões "de mentirinha" no mar Báltico.

AH-64D Longbow tem tudo para se firmar como o melhor e mais realista simulador de helicópteros que existe, ultrapassando até mesmo o excelente Apache, da Interactive Magic/Digital Integration e o

Advanced Tactical, da Jane.

DOS CD/Win95 CD

Big Red Racing

Big Red Racing, da Domark, é uma festa de arcade puro, com visual excelente e uma variedade de veículos diferentes: 16 no total!!

Big Red inclui também uma variedade de terrenos e 24 pistas ao redor do mundo. Cada pista oferece duas variações sobre o mesmo tema. Por exemplo, em corridas sobre pedras, você pode pilotar um caminhão ou um trator, ou ir para o espaço e escolher entre um veículo anfíbio ou uma caminhonete para

todo tipo de terreno. No todo, você pode optar por helicópteros, barcos, caminhões enormes, jipes lunares e outros veículos para desfrutar de prazerosas experiências de mergulho, navegação ou vôo.

O visual é fantástico e a

trilha sonora também é interessante e cheia de efeitos. Mas não se esqueça de desligar os comentários, que são horríveis e cansam em cinco minutos.

O legal é que você nunca sai da corrida, mesmo que dirija no sentido contrário durante uma volta.

Big Red Racing oferece a possibilidade de jogo por rede, com um

máximo de 6 jogadores, por modem.

Na verdade,

Big Red não passa de um

jogo do tipo "quem chegar

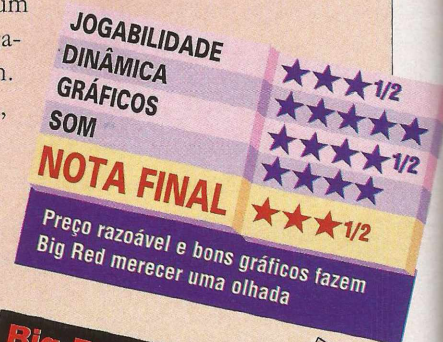
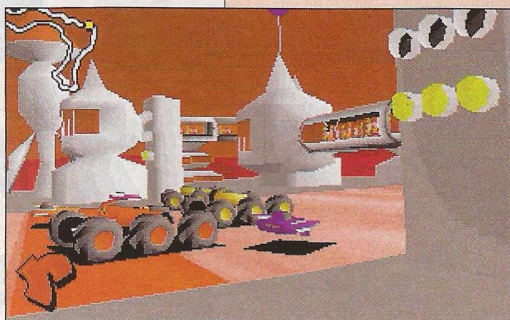
por último é a

mulher do

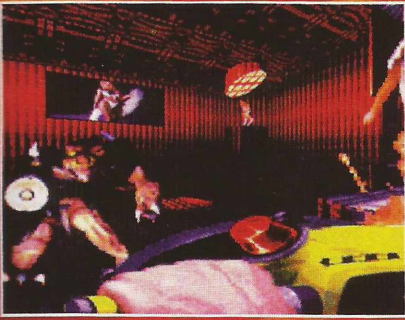
padre", mas pelo menos,

oferece emoção e divertimento de

verdade.



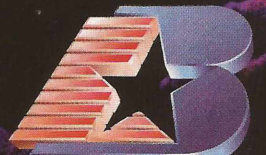
MANUAL EM PORTUGUÊS



PREPARE-SE

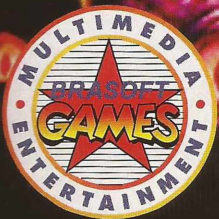
DUKE NUKEM

3D



BRASOFT

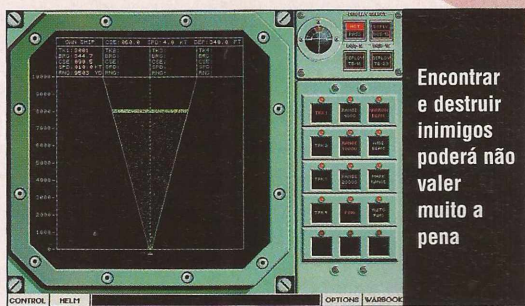
<http://www.brasoft.com>



FormGen
INCORPORATED

3D
REALIS

REPRESENTANÇAS: SP - São Paulo (011) Acer 531-6759 - Apoio Clube de Compras 521-9315 - Boco da Informática 542-7088 - Bracanti Informática 831-3001 - Brasoftware 233-1588 - Brasoftware LJ 533-2951 - Binnocentes Laura 267-0160 - CD Home 853-8279 - Computer Place 820-2851/320-9384 - D-Comp 5583-2869 - DiG Brinquedos 247-5577 - Engenharia 814-4771 - Extra Arhangara 835-8588 - Extra Arcandua 610-2911 - Extra 239-9566 - Extra Guarapiranga 522-8444 - Free Port 62-1282 - Info Hall 275-7857 - Lojas Brasileras 606-2097 - Input 876-4316 - Maxbyte 574-5989 - Multisoft 535-3431/659-3636 - NovaForma 262-2144 - Quak 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 (0132) Keresulco 33-2357 - Sorclub 21-
SP - Ribeirão Preto (016) Floy Multimídia 827-1128 - Planet Music 823-3994 - SP - Piracicaba (0194) Tecnews - 33-9439 - SP - Franca (016) Alltime 721-3832 - Quadrante 635-0178 - SP - Bauri (0142) Intel 91-2459 - SP - Presidente Prudente (0182) Dura-Lex 22-6853 - SP - Campinas (0132) Biblos 42-9751 - 32-3731 - Extra Campinas 31-7799 - Printed 31-3742 - Santo Antonio 36-7638 - SP - Jundiaí (011) Checkdisk
SP - Itanhaém (0144) 81 Chip 23-1454 - SP - Indaiatuba (019) KDJ Informática 875-5310 - SP - Sorocaba (0132) Serfotinho (016) Mega Informática 645-4241 - SP - Aracaju (016) M. Responde 822-7838 - Mida 822-1254 - SP - Araraquara (0162) Drive D 55-2728 - The Pir 32-3741 - SP - Rio Claro (0199) Ingress 34-1325 - SP - São José do Rio Preto (0172) M. Games 22-1086 - SP - Mogi das Cruzes (011) Class Video 409-
975-Supermercado 466-3982 - Soft Time 498-1559 - SC - Florianópolis (028) Microstation 224-5182 - M.M. Manaus (029) Monitora 842-1229 - RJ - Rio de Janeiro (021) Intelcal 431-3338 - XCC Livraria - 537-9265 - Koré 241-4945 - Pronto Computar 226-2037 - Soteler 269-0340 - Teaching 262-5237 - Unilas A Lazer 351-7171 - PE - Recife (081) Mova 445-9444 - Musica Store 465-7916 - BA - Salvador (071) Compuser 351-
Techard Shop Barra 332-2300 - Techard Shop Iguaçu 353-2300 - PA - Belém (091) Sol Informática 212-3355 - PR - Curitiba (041) Extra Curitiba 332-8644 - MG - Belo Horizonte (031) A&C Infor 261-1979 - Adik Software 261-3919 - Agência Latura 221-2082 - Bniqua do Telefone 415-6071 - Channel 281-2422 - Extra Belo Horizonte 273-4141 - Latura Amozonas 226-4891 - F212 286-1166 - Softale 426-1102 - Software
261-2622 - Wave Computer 281-0311 - MG - Conselheiro Lafaiete (031) Bios Games 763-1267 - MG - Uberlândia (034) Ricinha 236-8505 - MG - Governador Valadares (033) Maxmedia 221-3434 - PC Shop - 271-4994 - MG - Póços de Caldas (035) Supermercado San Michel 722-3222 - MG - Lavras (035) Midabraz 821-8238 - MG - Teófilo Otoni (033) Boom Software 521-3130 - MG - Juiz de Fora (032) Central de
271-9468 - Vip-Service 215-1122 - MG - Pouso Alegre (035) Mid Informática 722-4239 - MG - Três Corações (035) Tela Verde 232-1679 - MG - Itana (037) WA-Informática 242-1549 - MG - Varginha (035) Emporium Computer 221-4417 - MG - Uberaba (034) Cecotain 312-6449 - O&M 336-3221 - MT - Campo Grande (067) Extra Campo Grande - 384-2000 - RS - Porto
Alegre (051) Megarida 339-3016 - ES - Vitória (027) Aligenus 235-1922 - Proad 227-5733 - ES - São Mateus (027) Cirrus 763-4124 - ES - Cachoeira do Itapemirim (027) LM de Souza 522-0144 - ES - Colatina (027) EdInformatca 722-3822 - DF - Brasília (061) CD-Room Maria 347-4410 - First and First - 234-4459 - M. Micro 242-4259 - Multmedia 2001 - 223-6386 - Take One 361-9046



Encontrar e destruir inimigos poderá não valer muito a pena

Fast Attack

Há muita coisa acontecendo sob a superfície em Fast Attack, mas o problema é que não há muito ocorrendo acima dela. Fast Attack é o segundo dos dois jogos Software Sorcery distribuídos pela Sierra On-Line. Nele, você comanda um submarino nuclear de ataque do tipo Los Angeles e a complexidade da simulação é surpreendente.

Aqui, guiar um torpedo até seu alvo envolve a utilização de uma variedade de telas detalhadas para analisar as impressões do sonar, dar ordens, encontrar a amplitude, achar o alvo com o sonar, checar duas ou três vezes o plano de batalha, para então — finalmente — abrir fogo. Quando um navio afunda, você sabe que fez um bom trabalho, e só assim eles afundarão. Fast Attack parece real — uma impressão reforçada pelas conversas sérias da tripulação com relação a relatórios e confirmações, além da habilidade de ativar funções através do painel da sala de controles. Se consideramos a complexidade do jogo, é até bem fácil operar os controles.

E isto é apenas uma gota no oceano. Fast Attack oferece 11 missões de treinamento, 5 cenários de batalha (do Golfo Pérsico ao Mar do Japão) e um



A maioria dos seus comandos serão dados desta Sala de Controle

DICAS

- Não negligencie as missões de treinamento.
- Não pressione botões sem saber para que eles servem (fechar as portas de um lançador de torpedos antes da hora, pode ser desagradável).
- Quem avança com velocidade, enquanto está sendo caçado por submarinos inimigos, é chamado de Joaquim Cruz.

modo de carreira. Seu submarino também vem equipado com mísseis Tomahawk e Harpoon e outros equipamentos interessantes, incluindo um “livro de guerra”, que inclui os navios presentes no jogo. Debaixo d’água, tudo funciona bem.

Você pode estranhar a falta de material em estoque para o reparo de avarias, mas a Sierra informa que tudo é feito automaticamente pela inteligência artificial do jogo. Na superfície, entretanto, nem tudo é perfeito. A recompensa por todo seu trabalho árduo é bem sem graça: a visão do periscópio que mostra os navios e o mar em 2D é patética e fraca. Felizmente, o sentimento de distanciamento passa. E a primeira vez que o alarme soar indicando que algum inimigo o tem na mira, você não se sentirá nada distante — pelo contrário.

Fast Attack
Sierra On-Line
www.BraSoft.com.br

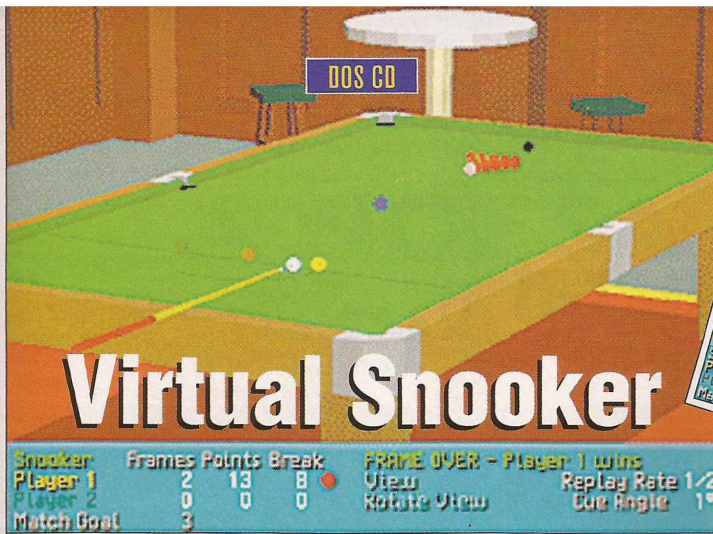
Developer: Software Sorcery
Plataforma: DOS CD
Hardware: 486, 8MB RAM, DOS 5.0, SVGA, CD-ROM de dupla, mouse
Preço: US\$ 54,95

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

Fast Attack é um típico simulador de submarinos. Mas com a vantagem de ter bons gráficos.



O “livro de guerra” lhe dará informações vitais de seus inimigos



Aprenda a física do Snooker assistindo a direção que as bolas tomam depois da tacada

Certos americanos costumam encarar a sinuca da mesma forma que os EUA encaram o futebol, isto é, sabem de sua existência e de que há um grande número de seguidores deste jogo em outros países, mas não têm o menor conhecimento a respeito de como jogá-lo.

No Brasil, isso já não acontece. Aqui, o jogo é difundido em todo o País, sendo possível jogá-lo até em pequeno bares de bairro. Muitos brasileiros não só conhecem o Snooker – ou Sinuca – como também sabem suas regras e macetes. Não é a toa que entre os grandes jogadores do esporte, reconhecido no mundo todo, é o fera Rui Chapéu. Se você é um entusiasta de tacos e games e já possui o antecessor Virtual Pool, será fácil compreender e sentir a interface de Virtual Snooker. Em essência, é exatamente o mesmo jogo, embora tenha uma mesa maior e bolas de outras cores.

O estilo de jogo de Snooker é o máximo em termos de facilidade para o jogador. Você pode controlar o seu taco, ângulo e tacada com simples movimentos do

mouse. Conseguimos erguer a extremidade do taco, decidir onde queríamos acertar a bola e jogar novamente para consertar os erros diversas vezes.

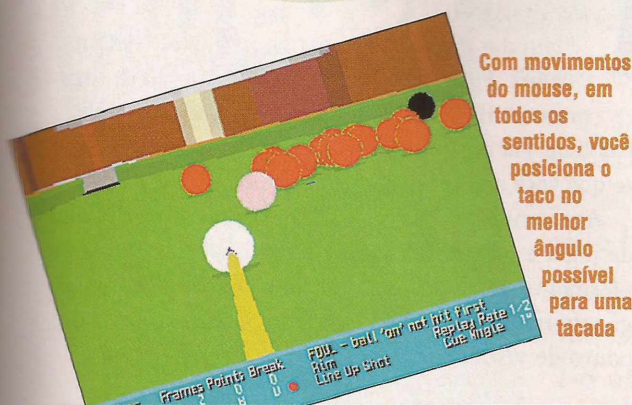
A física dos movimentos e da mesa reproduzem fielmente a sinuca de verdade. Dá para fazer a bola girar e sair para o lado que ela sairia de verdade, ou bater e sair na bola alvo, direto para a caçapa, exatamente como aconteceria em um jogo real.

No entanto, assim como em Virtual Pool, a física do Snooker às vezes parece perfeita demais. Em uma mesa livre de qualquer defeito, o jogo parece muito melhor do que é na realidade. Ainda assim, jogar Virtual Snooker irá sem dúvida melhorar seu jogo real.

Você pode pegar adversários computadorizados, como E.Z. Pickens ou, se você tiver amigos, jogar com eles por modem. Para aqueles cuja técnica está um pouco enferrujada, há uma boa seção multimídia onde o renomado campeão Steve Davis, o Rui Chapéu dos gringos, explica noções básicas.

A única coisa que realmente desapontou foi a falta de instruções e regras de sinuca mais aprofundadas. Virtual Snooker inclui regras e lições básicas de como jogar bem, mas não dá nenhuma explicação sobre a sinuca em si. Se você nunca viu este jogo antes, terá que fazer um longo trabalho investigativo antes de entender o que se passa (e perder diversas partidas).

Ainda assim, para todos aqueles que gostam de sinuca e querem expandir seus horizontes no bilhar, isto é o mais próximo que você poderá chegar sem precisar sujar os braços com giz e nem rasgar o pano das mesas de seus amigos.



- DICAS**
- Para dar tacadas mais fortes nas bolas, tecle A antes de jogar.
 - Se você não tem saca muito de sinuca, assista algumas demonstrações antes de começar a jogar. Você aprenderá regras e dicas de estratégia.
 - Lembre-se que, além das tacadas na bola vermelha e nas bolas coloridas, você marca pontos com a sinuca se der uma tacada na bola principal de forma que seu adversário não consiga acertá-la ao jogar com a bola vermelha, ou seja, você coloca o seu adversário em sinuca.

Virtual Snooker

Interplay
www.interplay.com/website/sales/snooker.html

Plataforma: DOS CD
Hardware: 486/33, 4MB RAM, MS-DOS 5.0, VGA, CD-ROM de dupla
Preço: US\$ 39,95

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

Quem gosta de Snooker e quer jogá-lo em computador, tem agora um game à altura. Além disso, é o melhor treinador que você poderia arrumar



Lembre-se: um verdadeiro líder não manda suas tropas para a batalha sem que elas estejam bem treinadas



A Strategic Simulations (SSI) acaba de reciclar Panzer General, seu maior sucesso em games, para transformá-lo num novo jogo de guerra fantástica.

Para quem espera uma réplica do Panzer General (PG), com dragões no lugar de tanques, Fantasy General surpreende. Este jogo pega o melhor do PG e acrescenta novas características. Agora, você assume o papel de um dos quatro campeões que tentam livrar o mundo da opressão

Este é um dos quatro heróis que você pode escolher para jogar

pequena quantidade de ouro, que poderá ser utilizada para comprar mais unidades para reforçar seu exército, ou ainda para treinamento das unidades que já formam em suas fileiras.

O que diferencia a mecânica de combate de Fantasy General são os sólidos recursos. Você pode abusar de passes mágicos que aumentam a capacidade de combate de suas unidades ou utilizar magia para simplesmente destruir seus inimigos. O melhor de tudo é que, apesar de oferecer possibilidades complexas de combate e simulação, Fantasy General é fácil de ser jogado.

Além dos mais de 20 cenários do módulo de campanha, Fantasy General oferece a opção de jogo por e-mail, permitindo que dois jogadores se confrontem. Há também uma opção de arena, que permite que você crie seus próprios cenários.

Apresentando um visual consistente, facilidade de jogar e uma trilha sonora de música clássica simplesmente maravilhosa, Fantasy General torna o gênero mais divertido, fácil de jogar e desafiador do ponto de vista tático.

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

Fantasy General é fácil de jogar mas não é tão simples de vencer. Rola um clima de guerra do início ao fim.

Fantasy General
 Strategic Simulations
 www.ssionline.com

Plataforma: DOS CD
Hardware: 386DX/40, 8MB RAM, SVGA, CD-ROM de dupla, mouse
Preço: US\$ 50



de Shadowlord, um tirano que mantém o planeta sob comando despótico e mortal. Cada um dos heróis possui habilidades especiais, tais como fazer passes de magia ou formar exércitos, que facilitam sua tarefa ou a tornam ainda mais desafiadora, dependendo do que você escolher.

No início do jogo, você recebe um número de unidades que formarão o centro de seu exército ao longo de toda a campanha. Estas unidades provêm de diferentes classes, que incluem desde aviadores, infantaria pesada e cavalaria até – pasmem! – bruxos. Você também inicia o jogo com uma

DICAS

- Suas unidades centrais são sua vida. Deixe que seus voluntários sofram e faça com que suas unidades centrais descansem sempre que possível.
- Seus mágicos que lançam magias de ferimentos mortais (que fazem com que todos os ferimentos causados por suas unidades levem à morte) são uma poderosa combinação quando aliados as suas demais unidades. Cuidado para não utilizar demasiadamente seus magos.
- Magia e mecânica não combinam. Use suas unidades mágicas para atacar as unidades mecanizadas, mas proteja-as com mortais sempre que as unidades mecanizadas inimigas estiverem na ofensiva.

ACOMPANHE A NOSSA SELEÇÃO EM ATLANTA!



Power Game
marca gol de placa
lançando uma edição especial
com tudo o que você quer saber
sobre futebol olímpico:

- como Zagallo vai comandar nossos craques,
- a escalação da seleção,
- quem são os adversários,
- quais as chances do Brasil conquistar o único título de futebol ainda inédito no país.

E mais: entre de cabeça
neste clima e bata o maior bolão,
Power Game traz 4 dos melhores videogames
de futebol pra você detonar!

GRÁTIS!
Tabela
pra você
acompanhar
todos
os jogos!

**POWER
GAME
ESPECIAL**

Nas bancas a partir de 12 de Julho

Apenas R\$ 2,50

Marathon 2 Durandal

Por Tiago Tagnin

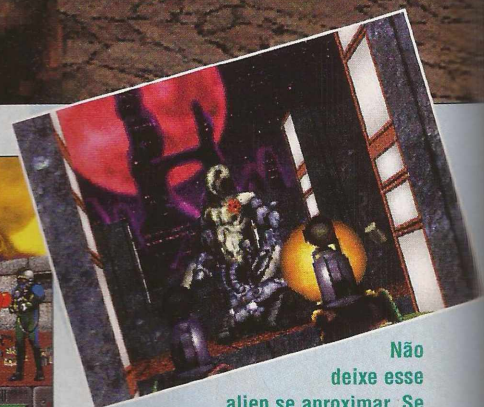
Jogar Marathon em rede é muito legal, mas é tiro para todo lado

Mac CD

Para quem gosta de jogos violentos, Marathon 2 é uma ótima pedida. Seguindo a linha de jogos no estilo Doom, este jogo explorou ao máximo o tema. Traz cenários detalhadíssimos e variados, com piscinas de lavas e grandes áreas submersas. O som é de ótima qualidade tornando o jogo super realista.

Mas é um jogo longo, que exige persistência. São 41 fases com missões difíceis o que o torna também difícil de terminar. É necessário muita atenção aos mínimos detalhes em relação ao cenário para não perder nenhuma passagem secreta, que possa ser essencial para concluir a missão, nem desperdiçar armas e munições. Mas se você se prender muito a tentar descobrir tudo que tem na fase pode se cansar. Algumas passagens são realmente difíceis de encontrar.

O enredo do jogo é um dos seus pontos fortes. Assim como Doom, Duke Nukem e outros jogos deste estilo, Marathon 2 tem uma história previsível: você é um agente espacial que tem a missão de libertar uma estação intergaláctica das garras de aliens invasores, comandados pelas forças de Pfhor. Durante o jogo, você tem acesso a computadores que lhe informam a situação da base, quais suas missões e traz toda a história de



Não deixe esse alien se aproximar. Se ele explode perto de você, te leva junto para o inferno

Marathon (Marathon é o nome da base aonde você está). Vale a pena perder um pouco de tempo para lê-los.

Uma novidade interessante que esse jogo traz é que é possível ampliá-lo utilizando pequenas extensões, chamadas Phisic Models. Para quem é familiarizado com o ambiente Macintosh, os Phisics Models são como as Extensions do System e funcionam da mesma maneira. Você joga-as na pasta do Marathon e, ao abrir o jogo, ele as reconhece permitindo que você jogue com armas melhores e com mais vidas. Alguns lhe permitem voar, usar armas debaixo d'água e correr velozmente. Existe também a possibilidade de se jogar outros mapas além daqueles que fazem parte do jogo, assim como criá-los em programas específicos para isso. Também se pode adicionar novos sons e novas formas



Marathon 2 Durandal

Bungie
www.bungie.com/m2info.html

Plataforma: Mac CD
Hardware: Sistema 7.1, Monitor 14", 8MB RAM, CD-ROM de dupla
Preço: US\$ 70,00

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

M2 é um prato cheio de violência explícita, som perfeito e belos visuais. Um show!



para o cenário, chamadas Shapes. Você pode criar novos cenários, com outros tipos de armas e novas missões em editores de mapas. Todas essas extensões e programas do jogo se encontram em BBS's e também estão se ploriferando pela Internet. Pode se encontrar muitos mapas e Phisic Models feitos por amantes do jogo do mundo todo. Apesar do aviso da Bungie – de não se responsabilizar por problemas causados por mapas e Phisic Models não produzidos por ela – eles dão um sabor especial ao jogo.

Muito legal também é jogar em rede. Se você utilizar o padrão Localtalk vai ter que



Evite ficar cercado. Suas chances de sobreviver são bem menores.



aguentar aqueles pulinhos de tela durante o jogo. Mas se o padrão for Ethernet o jogo fica rapidinho. Aí é uma verdadeira batalha. Pode-se jogar um contra o outro, com ou sem aliens, ou juntos em uma missão. O jogo em rede suporta quantos jogadores você conseguir colocar na rede (isto é, quantos Mac's você tiver disponível para a rede). O game já vem com dois números de série diferentes: um para jogar sozinho e outro para jogar em rede.

Por ser um jogo de gráficos complexos e sons em 16 bits, M2 exige uma máquina razoavelmente rápida. Porém, em Mac's como o Performa 630 (68030 ou 68040) o jogo até que não fica tão lento. Acionando o Hardware Acceleration no Preferences do jogo, os gráficos melhoram bastante. Mas se você jogar num Power Mac a diferença é grande. Os gráficos são renderizados quase que instantaneamente e o jogo fica bem mais rápido. Marathon 2, por enquanto só para Mac, é sem dúvida, um dos melhores games para esta plataforma.

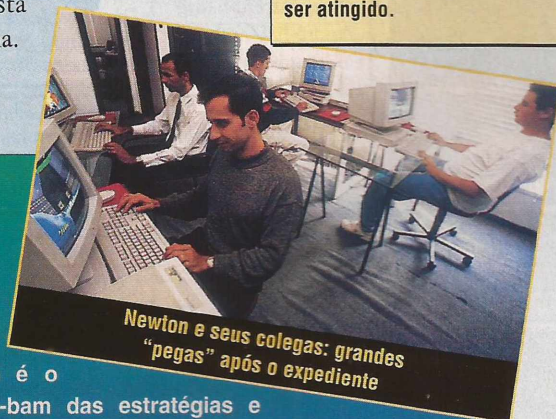
- DICAS**
- Quando estiver usando armas de explosão (granadas ou mísseis) procure não dispará-las num alvo muito próximo, pois a explosão pode atingi-lo também.
 - Para combater debaixo d'água, use o soco, já que as outras armas não funcionam (a Fusion Pistol funciona, mas você também sofre danos ao dispará-la).
 - Quando os aliens estiverem em grupos, ou próximos um do outro, aproveite para mandá-los para o espaço com um bom míssil.
 - Utilize-se com frequência do mapa (tecla m). Ele é muito útil para encontrar passagens secretas, computadores, vidas etc.
 - Na água, aperte a tecla *Run* (control) para nadar na superfície.
 - Durante um combate intenso, procure não ficar parado em um canto. Lembre-se: um alvo em movimento é muito mais difícil de ser atingido.

A "vingança" do chefe

O empresário Newton Verlangieri, dono de um bureau de criação, é um dos viciados em Marathon 2. Todos os dias após o expediente, ele e três funcionários se juntam para jogar uma ou duas horas de M2. E dá uma briga animada. Segundo Newton, "é uma boa oportunidade para criar um vínculo entre as pessoas, quebrar o gelo". Além dessa virtude ártica, M2 também extravasa a raiva dos jogadores e faz com que eles sempre saiam do escritório muito mais tranquilos. Para Verlangieri "é uma forma divertida de se 'vingar' de um funcionário que fez alguma besteira e vice-versa: quando eles levam bronca me matam com

ma i s
gosto".

Ele jura que é o bam-bam-bam das estratégias e táticas do game. Perguntamos algumas: "nunca fique parado, jamais ande em linha reta e saiba usar suas armas". Outra característica das batalhas do empresário & Cia é que eles não jogam com aliens, já que os ETs são bem previsíveis. Depois de um tempo, já dá para saber qual o movimento e a forma de ataque de cada um, o que não tem a menor graça.



Newton e seus colegas: grandes "pegas" após o expediente

FENASOFT

10º Congresso Fenasoft

O Congresso Fenasoft há mais de dez anos traz para você o melhor da tecnologia da informação. Participando do Congresso Fenasoft'96 você poderá escolher dentre 24 Seminários Técnicos divididos em 6 grupos temáticos, compondo sua agenda de acordo com seus interesses. Além disso, 7 Seminários dirigidos a Usuários estarão fazendo parte da sua agenda. Palestras sobre assuntos específicos, Plenárias e outros Eventos Especiais complementarão sua participação no Congresso. Não deixe de participar do mais completo Congresso de Informática da América Latina.

Congresso Aberto

15/07/96

Abertura
Show Internacional de Tecnologia
Homenagem Fenasoft 10 anos
 Das 10:00 às 11:00 hs.

Keynote Speaker
 Michael D. Zisman - Lotus

Seminário Especial p/ CEOs e CIOs
 Dave Wood - Cincom

Internet

<http://www.fenasoft.com.br>

16/07/96 17/07/96 18/07/96



das 8:30 às 17:30 hs.

Plenária

Plenária

Plenária


Congresso Técnico

Tema	15/07/96	16/07/96	17/07/96	18/07/96	19/07/96
	das 11:00 às 19:00 hs.	Não perca na Abertura, grande momento de arte e tecnologia, comemorando a 10ª edição da Fenasoft			
		das 8:30 às 17:30 hs.			
 LOOKING TO THE FUTURE	Information Superhighway Edson Fontenelle Solaris				
 MULTIMÍDIA	Processamento de Imagens e Workflow Ricardo Nogueira SMI	Produção e Publicação em Multimídia Marco A. de S.Ribeiro ATR Multimedia	Tecnologias Integradas em Multimídia Abel Reis Midialog	Multimídia na Educação Fábio Ortiz Jr. Kátia Pessanha DOS SI Clique Consultores	GIS Christopher A. Paterson Infohouse
 DESENVOLVIMENTO	Data Warehousing André L. Zambrini Computer Associates	Cliente/Servidor e Distribuição de Dados Fernando N. Corbi Itautech Philco	Desenvolvimento Orientado a Objetos Fernando Ximenes KPMG	BPA e Engenharia do Conhecimento Emmanuel Passos Graal	Ambientes de Desenvolvimento Wilson C. da Silva MSA-Infor
 REDES E TELECOMUNICAÇÕES	Internet Alberto Suzano Valter Ide Sun do Brasil	Redes Locais e Remotas Fábio E. Elias Novell	Redes Corporativas Vânia M. Ferro 3Com	Computação Móvel Ana L. Kövesi-Microsoft Java Day Valter Ide-Alberto Suzano Sun Microsystems	Workgroup Computing Katia Pessanha Fábio Ortiz Jr. PRODOS Clique Consultores
 PLATAFORMAS		Plataformas de Software IBM Márcia Mieko IBM	Windows 95 e NT Luiz Banhara Microsoft	UNIX José G. dos Santos Brand Informática	Apple Thomas Fischer Apple do Brasil
 TEC. DA INFORMAÇÃO		Benchmarking Paulo Arasaki KPMG	EIS Leny M. Horiy Unisys	Segurança da Informação Fernando Nery Módulo	Impacto nos Negócios Roberto Miranda Price Waterhouse

Congresso Usuário

das 11:00 às 19:00 hs.

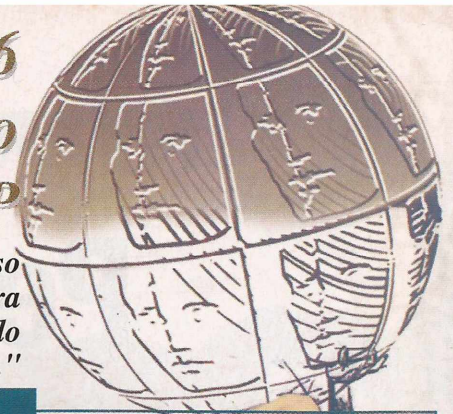
das 8:30 às 17:30 hs.

 USUÁRIO	Medicina Renato Sabbatini NIB/Unicamp	Automação Comercial Luis F. C. Novaes EAN Brasil	Automação Bancária Marco Emrich Cincom Systems	Arquitetos e Engenheiros (AEC) Robson J. R. Augusto Sisgraph	Contabilidade Hâmida Helluy HH Consultoria
	Ensino Lucien Cohen SmartKids				Advocacia Carlos J. Pereira Fácil

15 - 19 julho '96

Palácio de Convenções do Anhembi - SP

"Assegure seu lugar no Mundo da Inteligência. Participe do Congresso Fenasoft'96. Uma das chaves para compreender e superar os desafios da era da Informação Global. Há mais de dez anos a Fenasoft vem discutindo Inteligência. Não perca seu lugar nesta viagem do futuro."



Palestras

15/07/96

Desenvolvimento

-Qualidade em Software - Melhoria de processos de desenvolvimento através de um modelo de qualidade - o Capability Maturity Model

Carlos Alberto Caram - Gennari & Peartree

-Novos Paradigmas para o Ambiente de Desenvolvimento de Sistemas

La-Fayette Côrtes Neto - Unisys Brasil Ltda

-Como Garantir um bom Desenvolvimento de Software

João Gilberto Machado de Lima - Techware

-Otimizando o Desenvolvimento de Aplicações "for Windows"

Roberto Carlos Mayer - MBI

-Suporte Técnico em larga escala

Jones Gracia - O & C Informática - Dr. Chipp

16/07/96

Workgroup e Internet

-Microsoft Exchange Server como

infraestrutura para o Natural Groupware

Microsoft

-A Arquitetura de Desenvolvimento Cliente-Servidor 3-Tier

Microsoft

-Workgroup Computing e Internet:

Concorrentes ou Complementares.

Michel Sader - Lotus Desenvolvimento

-A Internet Disseminada na Plataforma

Microsoft (Painel)

Microsoft

-A Internet Disseminada na Plataforma

Microsoft (Painel) Cont.

Microsoft

Redes e Conectividade

-Unix - Ambiente Operacional para Redes Corporativas

Marcelo Siqueira Silva - Sun Microsystems

-RDA/RDO - Utilização de Objetos Remotos

Microsoft

-Ferramentas para o Desenvolvimento Cliente/Servidor

Carlos L. Muñoz - Sinergia

-Topologia de Redes Locais - Relação Custo/Benefício entre as Principais Tecnologias

Disponíveis no Mercado

Carlos Alberto Schwager - Nordtech

-Tecnologia de Redes de TV a Cabo

Interativas por Fibras Ópticas

Claudio Ribeiro Lima - UNICAMP

17/07/96

Internet

-Uso Combinado de Internet e ISDN

Nilson Cardoso - Equitel

-Interoperabilidade ISDN/SMDS na Internet

Carlos Elísio Baptista - Equitel

-TV a Cabo - Porta de Entrada para INTERNET

Antonio Carlos Martelleto

INTER NET Comunicações Sistema

-Como tomar sua empresa visível na INTERNET

Mauro Jeckel

-Desafios do home-banking via INTERNET

Marcelo Lacerda - NUTEC

-Tecnologias para a Implantação de um

Servidor Internet Corporativo

Valéria Molina - Microtec

Tecnologia da Informação

-Hiperconsultoria

Sharokh Pezeshk - Venus Consultancy

-Reengenharia de Marketing através de Data

Mining

Jair Merlo - Andersen Consulting

-Sistema Inteligente para Vendas e Marketing

Antonio José Augusto

Execiplan Sistemas Executivos Ltda

-NUTEC Ferramentas de suporte ao analista

de negócios em suas atividades de otimização

de processos empresariais

Mathias Mangels - Symnetics

-Uma abordagem de Negócios para Data

Warehousing

Palestrantes: Eduardo Villela de Araujo e

Ricardo Marques - Price Waterhouse

18/07/96

Redes e Conectividade

-Redes Inteligentes

Jorge Chaves de Medeiros

Sun Microsystems

-Transações seguras desafios no Brasil

Paulo Castro - NUTEC

-Middleware - Conectividade para todas as

Gerações

Luiz Claudio Masoller Guimarães - Consist

-Segurança em Redes Locais: Plano de

Recuperação de Desastres

Sérgio Basílio - Cheyenne

-Conectividade Remota

Juan Carlos Garcia - Motorola

-Firewall como Recurso para Segurança de

Redes

Miguel M. L. Telhada - Sun Microsystems

19/07/96

Multimídia

-Casos Reais de Sistemas de Imagem de

Escritório na PETROBRÁS

Armando Vidigal Jr & Feliciano Oliveira

Petrobrás

-Multimídia na Educação

Neli de Brito Luna - MTI

-Redes - O Novo Mercado para Multimídia

Tom Shen - Multisoft

-Novas Aplicações - e enfoque - da Multimídia

Alvaro José Venegas dos Santos - ENG

-Take your Business to the Net EIS

Datawarehouse - Otimizando o Modelo de

Gestão do seu Negócio

ITGS

-A Internet em 1996: O que vem depois ?

Linda Haury - Galaticomm

Reserve sua inscrição para o Congresso Fenasoft'96 e garanta os descontos promocionais, basta preencher os dados abaixo selecionando os dias desejados:

Nome

Cargo

Empresa

CGC/CPF

Endereço

Cidade

CEP UF

Telefone FAX

Escolha sua opção de participação:

- INTEGRAL (participação em todos os dias do Congresso)
- DIÁRIA (marque o(s) dia(s) de sua participação no Congresso)
- 1º DIA 4º DIA
- 2º DIA 5º DIA
- 3º DIA

Preços	de 15/04/96 até 14/06/96	após 17/06/96
Integral	R\$ 810,00	R\$ 900,00
Diária	R\$ 270,00	R\$ 300,00

Inscrições pela Internet com 10% de desconto

Forma de Pagamento:

Cheque nominal à Fenasoft Feiras Comerciais Ltda.

• Depósito bancário - Banco Bradesco - Ag. 0348-4 - Conta 83700-8

• Nota de Empenho emitida por Órgão Público (anexar via original)

• Cartão de Crédito: nº

AMEX SOLO CREDICARD

TELEVENIDAS
(011) 829 6612

Fichas de inscrição incompletas ou incorretas não serão processadas até que sejam complementadas.

Para maiores Informações ligue : (048) 224-4305 Ramal 150 - Dep. de Congressos

À partir de 14 de julho'96 só serão aceitas inscrições na Secretaria do Congresso no

Palácio das Convenções do Anhembi - SP ou pelo Televidas:

Remeta sua ficha de inscrição para:

Fenasoft Feiras Comerciais Ltda.

Av. Prof. Othon Gama D'Eça, 900

Centro Executivo Casa do Barão Torre 1 - 2º andar

88015-240 - Florianópolis - SC

E-mail: fenasoft@fenasoft.com.br

Pesque sua sereia na

Nem só de sacanagem vivem as mulheres na Internet. Cozinheiras, modelos, atrizes, executivas, estudantes e até prostitutas têm seu espaço neste oceano de sites

Por Betto D'Elboux



Madonna na Internet: fotos comportadas e outras nem tanto

Houve um tempo, anos atrás, em que era legal ler o diário das garotas para descobrir de quem gostavam ou quando se “tornaram mocinhas”. O tempo passou... Hoje, temos a Internet! E não é que as danadinhas estão escrevendo seus diários e montando suas agendas na Rede? Essa foi apenas uma das facetas femininas que descobrimos quando nos internamos na Internet. Durante dias – noites e madrugadas também – sites e sites foram vasculhados, sempre procurando pelo elemento feminino. E quem acha que vamos destilar sacanagem, pode puxar o freio de mão: sim, vocês terão alguns sites “perversos”, mas a maioria é de páginas bem comportadas. Na verdade, se fosse para mostrar tudo, seria necessário uma edição especial de *PC Player*. O que vocês terão aqui é apenas um guia de referência, um excelente começo para entrar de cabeça e achar o caminho da pérolas. Depois, no site da *PC Player* (www.pcplayer.com.br) tem mais, ok? Boa pescaria!

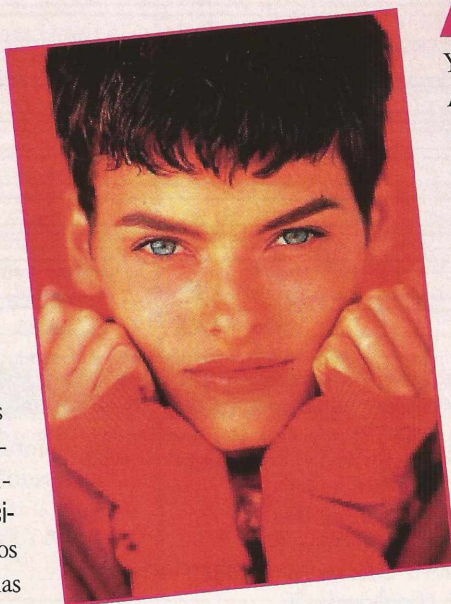
As Estrelas

Quando se fala de show, nos States Madonna é uma unanimidade. Há muitas páginas dela na Internet, cada uma melhor do que a outra. Passeando você descobrirá tudo a respeito da carreira da milionária cantora, atriz e performer. Para não perder tempo, vá direto para um site onde você pode descolar fotos maravilhosas da Material Girl: www.mit.edu:8001/people/jwb/mad-pics.html. No Brasil, o mesmo sucesso faz Xuxa. Agora com site oficial: www.xuxa.com.br.

A Agenda

Quem não conhece alguma garota que tenha uma agenda que, de tão recheada de tranqueiras, as capas já nem fecham mais. Pois há garotas fazendo o mesmo na Internet. O exemplo mais típico é de uma jovem americana chamada Corri: www.geocities.com/WestHollywood/2242. Ali estão os links prediletos dela, poesias, histórias

do Tigrão, fotos de suas férias etc. Quer mais garotas assim? Vá para o diretório www.toupsie.com/MAS-TER_INDEX.html e escolha entre centenas de opções. Outra opção é o www.amazing.com/david/women.html.



As Patricinhas

Yes! Até elas já invadiram a Rede. Achamos três exemplos bem legais de páginas de Patricinhas! Mas cuidado! A Patricia Lewis (grove.ufl.edu:80/~pflewis/), dos States, é policial! Do lado de cá do Equador temos a jovem Patrícia Gagliardo, aluna da Unicamp (www.dca.fee.unicamp.br/~patricia/) e a Patrícia Andrade Paviani, da Universidade de São Paulo www.lsi.usp.br/~patricia/patricia.html. Aqui, elas não usam celular!

Linda Evangelista é mais uma Top Model que desfila no site da revista ELLE americana. Imperdível!

rede



Alicia Silverstone divide com Pamela Anderson (icone ao lado) a liderança na preferência dos fãs

As Gatas da TV

Além da Xuxa, que já citamos nesta matéria ao lado da Madonna, há outras estrelas da telinha na Net. Veja se você gosta das meninas do seriado *Melrose*, por exemplo (www.yahoo.com/Entertainment/Television/Shows/Dramas/Melrose_Place/), ou da apresentadora Eliana, do SBT, no endereço www.sbt.com.br/estrelas.html. Sintonize!!

As Sérias

Chegou a hora de falar das mulheres de verdade. Eu passei por dois sites onde o assunto era cuidados com o corpo, produtos de beleza, oportunidades profissionais, moda, preços. São sites de gente grande, com assuntos importantes e tratados com a devida seriedade. Ótimo para mães (tem cara de mãe!). Os endereços? Anota: www.women.com/welcome/ e – pasmem!! – www.tampax.com/.

As Top Models

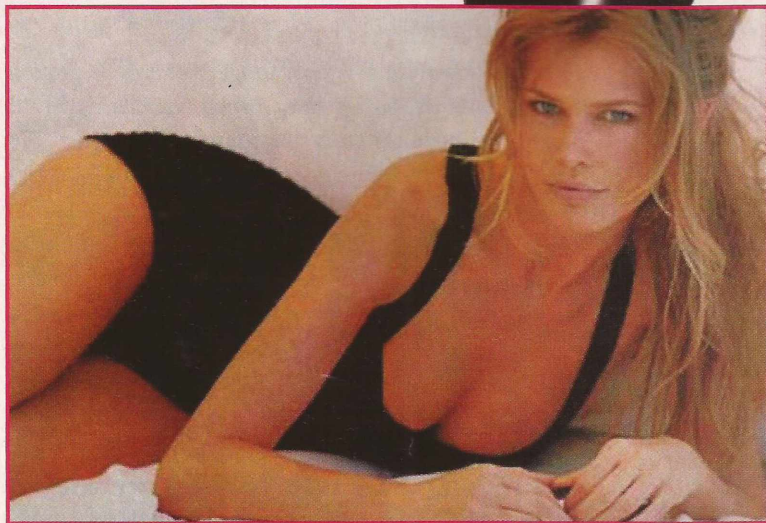
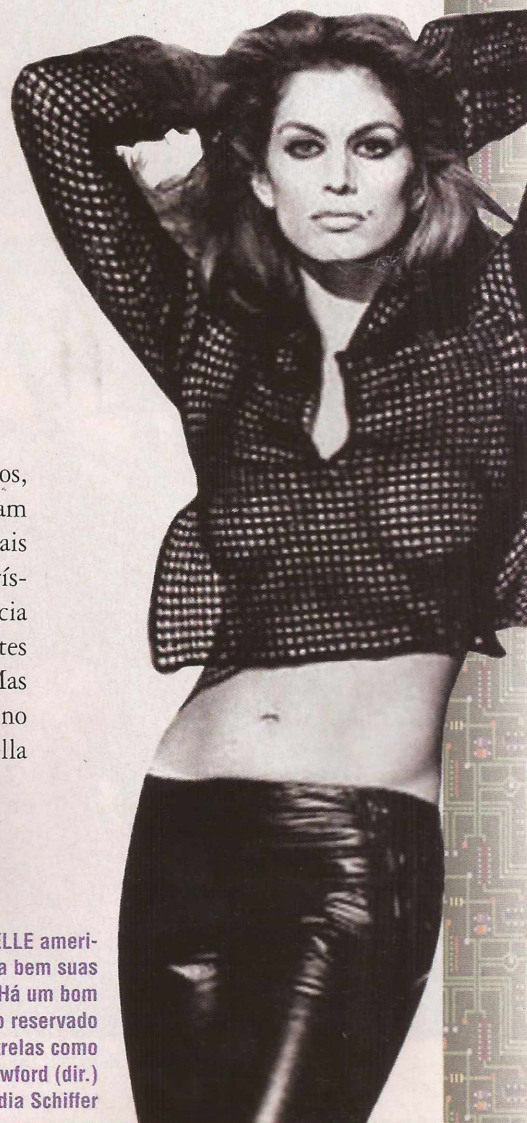
Uou!! Estas sim! Mulheres lindas, elegantes e de fino trato. São as Tops mais bem pagas do mundo e que desfilam para os internacionais Versace, Armani, Gaultier e o nacional Versoloto. É para guardar no bookmark e não tirar mais. www.ellemag.com/hfm/member/modelgal/.

As Preferidas

É questão de moda. Nos tempos antigos, Brigitte Bardot e Marilyn Monroe dividiam as opiniões masculinas sobre qual era a mais gostosona. Hoje em dia, em um páreo duríssimo, brigam Pamela Anderson e Alicia Silverstone. Não dá para dizer qual dos sites delas – a maioria de fãs – é melhor. Mas alguns são bem honestos. Veja a Alicia no qcunix1.acc.qc.edu/~o2eqc/joke.html e a Pamela no www.playboy.com/pam/.



A revista ELLE americana trata bem suas Tops. Há um bom espaço reservado para estrelas como Cindy Crawford (dir.) e Claudia Schiffer



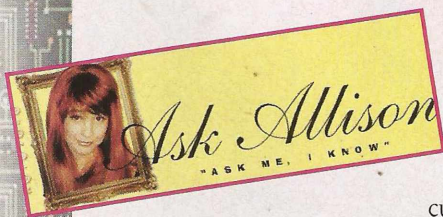


Esta é a Natasha: capitã do time das Perversas na Internet

As Conselheiras

Todo mundo tem uma grande amiga. Às vezes é a própria mãe, ou uma tia, ou mesmo a prima, vizinha... enfim! Agora você pode ter mais duas, direto da Internet. No Universo Online (www.folha.com.br) você encontra no endereço barbara@folha.com.br a colunista Barbara Gancia. Pode perguntar o que quiser, sobre qualquer assunto.

Nos States, tem uma revista super cult chamada Wired (www.wired.com). No endereço www.hotwired.com/ask/95/45/index5a.html você encontra a "conselheira yankee" e, em bom inglês, faz sua consulta. Pode se preparar: em ambos os casos corre-se o risco de ouvir uma resposta "atravessada"!!



A Receita

Comida caseira feita em casa é sempre mais saudável. Quem ainda não tentou pilotar um fogão só porque não sabia receita nenhuma, agora não tem mais desculpas. Lógico que esse é um site feminino. E é a Dna. Maria Cristina (www.geocities.com/Paris/3348/) que vai lhe ensinar as melhores receitas da cozinha nacional.

As Desesperadas

Esse site é muito engraçado. É uma espécie de mural. Você entra e "pendura" seu recadinho, do tipo 'sou alto, magro, olhos castanhos, gosto disso e daquilo' e depois reza para alguém ir com sua cara e te mandar um mail. Dá para aumentar o círculo de amigos e, quem sabe, arrumar uma namorada internacional! Só é mais complicado colocar a bola na rede (Ver Janela Virtual, pág. 55). Corre lá: carrcom.com/date/.

As Perversas

Hummm... a turma brava! Essas estão na Rede é para fazer barulho mesmo. Afinal, o produto que mais vende no mundo é sexo. Não é à toa que os números dos counters dessas "moças" são sempre exorbitantes. Confira duas: belle.inforoute.net/ e www.amore.com/natasha.html.

As Profissionais

Também tem! E do tipo renegada! Conheça, por exemplo, Veronica Monet, ex-prostituta, e que atualmente vive de dar palestras e entrevistas contando sua experiência de vida. Ela fala de AIDS, estupro, violência, bissexualidade, drogas e outros assuntos pertinentes. Não se empolgue! www.lyb.com/members/vm/vm-gallery.



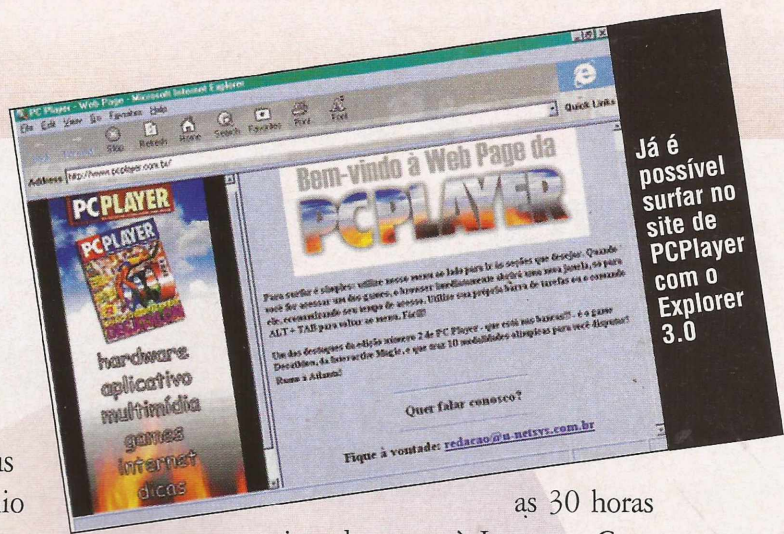
Veronica ministra palestras onde conta sua experiência de vida

Sai versão Beta do Explorer

Em 29 de junho, a Microsoft moveu seus exércitos mais uma vez na batalha pelo domínio da rede internacional de computadores, a Internet. A Microsoft do Brasil passou a licenciar seu Internet Explorer, programa para navegação na Internet aos provedores de acesso. Brasil OnLine, Mandic, Primeira Mão, Dialdata, entre outros já distribuem de graça o Explorer para as

plataformas Win 3.1, Win 95 e Mac, além de estarem usando o recurso do browser e ostentando o logo do IE em suas home pages. Sem premissas agressivas, no que diz respeito à Internet, a Microsoft não está cobrando taxa dos provedores.

O único requisito é a distribuição preferencial do Explorer. A empresa também lançou o Microsoft Internet Starter Kit, um CD contendo o Explorer 2.0 em mais de 20 idiomas e algumas páginas da Web para você navegar na rede sem estar conectado. O kit, que está sendo vendido em média por R\$25, é uma excelente aula sobre Internet e seus recursos. Depois, você pode usar



Já é possível surfar no site de PCPlayer com o Explorer 3.0

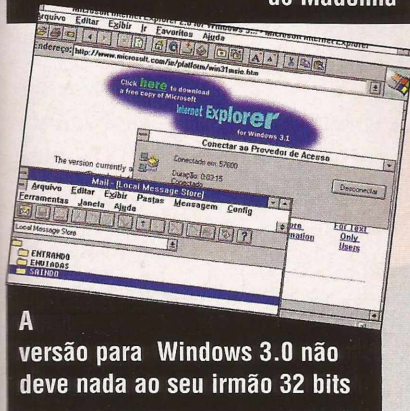
as 30 horas gratuitas de acesso à Internet. Com isso, a Microsoft deve fincar mais uma bandeira no Brasil, já que a Netscape, não possui representatividade legal no país.

Na mesma data, a Microsoft lançava na Internet a versão Beta do Explorer 3.0. O novo browser apresenta uma nova interface gráfica e uma mála de novos recursos. Além do suporte ao ActiveX (ver Netscape x Explorer 3 em *PC Player* 1), o Explorer 3.0 incorpora a linguagem Java, a mesma usada pela Netscape. Conclusão: agora é possível ver frames e pequenas animações, como no Netscape 2.0. As maiores novidades são as folhas de estilos e tabelas. O programa está mais integrado à interface do Win 95. Você lê documentos do Word sem sair do Explorer.

Mesmo com as promessas de terremotos de Gates, a Netscape segue firme. De início, a primeira versão Beta do Netscape Atlas (nome de batismo da versão 3.0) disponível na rede quando se anunciou o Explorer 3.0, não causou boa impressão. No entanto, agora que já é possível navegar com o novo Explorer, viu-se que o browser de Gates, no geral, não tem nada além do que o Netscape 2.0 já oferecia há um bom tempo. A guerra pelo controle da Rede Mundial só mostrou seus primeiros movimentos e está muito longe de ter um vencedor, se é que um dia vai haver um.



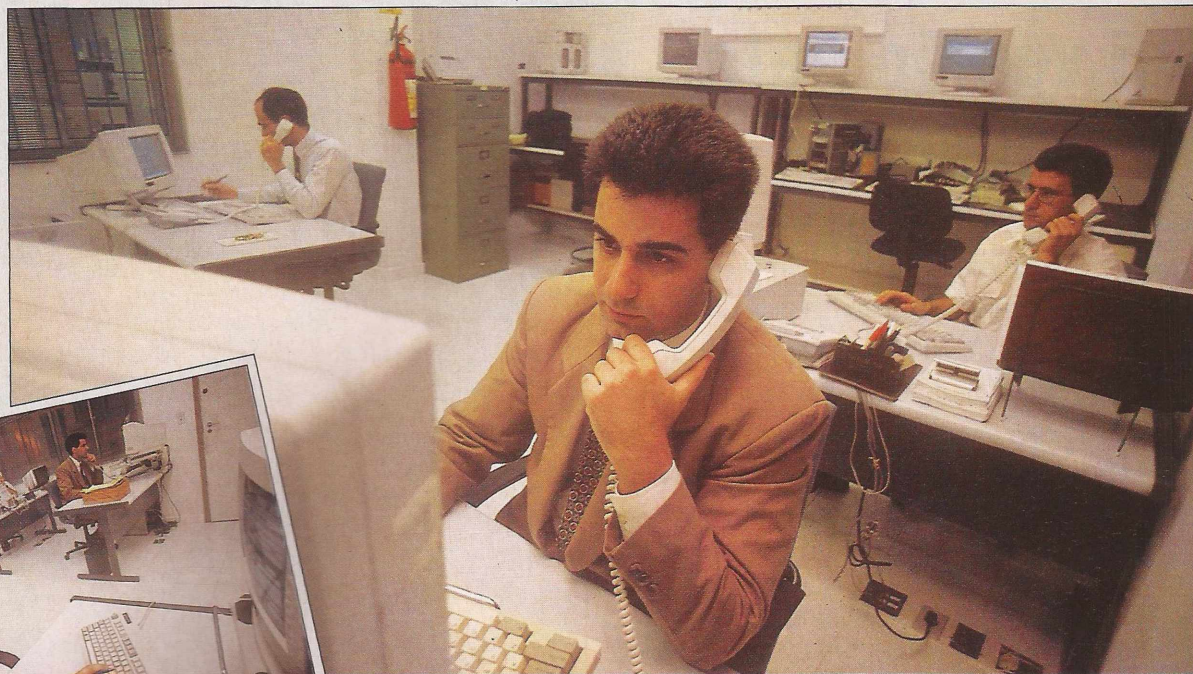
Escute boas músicas na companhia de Madonna



A versão para Windows 3.0 não deve nada ao seu irmão 32 bits



Kit Starter é boa aula para novatos



Fotos OLIVIER GOLPH

Central de Atendimento da Updating, em São Paulo (SP): quatro atendentes ficam ao telefone o dia todo!

Linha ocupada! A via sacra pelas *Hot Lines*

Reclamações de ambos os lados temperam uma relação nada amistosa entre usuários e empresas

Por Kiel Pimenta

Já faz tempo que o consumidor está na moda. Como nada é mais moderninho que a indústria de informática, praticamente todas as grandes empresas do ramo – computadores, impressoras e periféricos – possuem um número de telefone para esclarecer dúvidas em tempo real, as chamadas *hot lines* (linhas quentes). Nelas, o atendimento é parecido: o usuário liga, é cadastrado e tenta resolver problemas no uso do equipamento com a ajuda do atendente. Na teoria tudo é bonitinho. Na prática, a coisa não funciona como deveria e os compradores de equipamentos têm muitas – e justificáveis – queixas. Mas o atendimento também reclama!!

Os atendentes dizem que o usuário brasileiro não conhece a linguagem de computador. O resultado é que

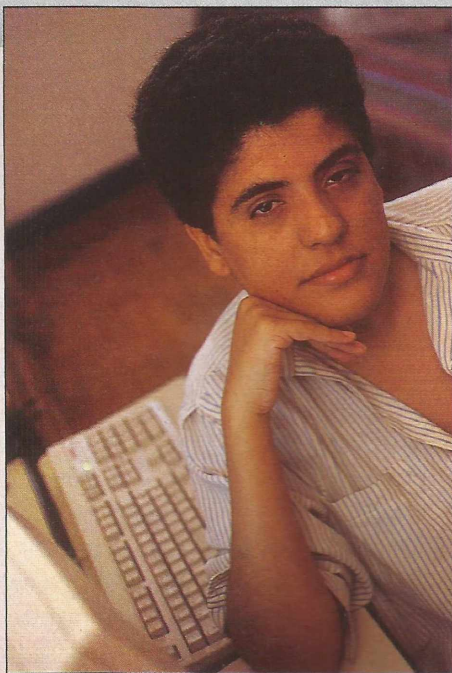
a maioria das perguntas são simples e banais, demonstrando falta de intimidade com a máquina e nenhuma disposição para ler os manuais de operação que acompanham o equipamento.

Os usuários, por sua vez, desfiam uma longa lista de reclamações contra as bem intencionadas *hot-lines*. Em primeiro lugar, é geralmente muito difícil ser atendido com rapidez. Alessandro J. Hernandez, 24 anos, coordenador de projetos do Datafolha, conta que espera pelo menos 20 minutos até conseguir falar com o Help Center da IBM. Quando consegue finalmente falar e dependendo do tipo de problema que apresenta, é avisado que o serviço voltará a ligar para ele só depois de 24 horas, quando dará a solução.

Outro usuário, Luiz Américo Camargo, jornalista, reclama do que classifica como a “cultura da secretária eletrônica”. Quando precisou do atendimento da Compaq, diz que levou dias até “conseguir falar com um ser humano”. Isso acontece porque as empresas dispõem de um atendimento automático, pelo qual uma mensagem gravada indica ao consumidor os números dos ramais que ele pode acessar (Suporte Técnico, Administração, Vendas etc).

O segundo problema mais apontado pelos usuários é a ausência de tato dos atendentes. Não é falta de educação, mesmo porque os atendentes precisam ser gentis. Mas o consumidor sente impaciência do outro lado da linha, principalmente se suas dúvidas são básicas. Para Camargo, o problema é a “molecada hacker” que atende o telefone: “Gente arrogante, auto-suficiente e sem cultura para atender cliente”. Boa parte dos atendentes é *trainee*, estudante de engenharia, que “manja tudo” de computadores e nada de atendimento. Além disso, há dois tipos de atendentes: o técnico, que conhece o equipamento e tem condições de resolver quase todo tipo de dúvida de operação; e o pessoal do telemarketing, que passa os problemas mais difíceis para os especialistas. Neste caso, o usuário pode ser transferido na mesma hora para outra pessoa ou ter de esperar pela solução do problema, 24 horas mais tarde.

Outro problema das *hot lines* é que, geralmente, elas funcionam apenas em horário comercial, das 8h00/8h30 até 17h00/18h00. Das empresas entrevistadas, só Apple e Compaq funcionam 24 horas, todos os dias da semana. O produtor gráfico Flávio Samuel, por exemplo, tentou resolver um problema no modem de seu Performa 6200 em um fim de semana. Ele não conseguia completar ligações feitas de seu micro, porque o sinal de linha continuava quando ele discava os números. A primeira ligação para o Apple On-Line foi na sexta-feira, 12 de abril. O primeiro atendente não perguntou a Flávio o número de série de seu computador (o número de série – e, às vezes, o nome da loja em que adquiriu o equipamento – é uma exigência das *hot lines* para não ajudar quem comprou equipamento de forma ilegal). Só na terceira ligação, um segundo atendente efetivamente cadastrou Flávio, fazendo um

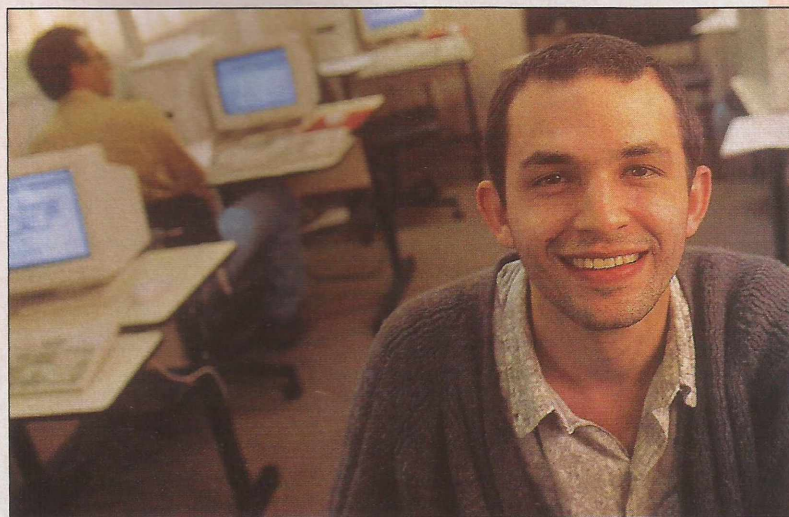


Maribel: micro obsoleto em poucos meses

interrogatório: nome, telefone, endereço, CPF e número de série e modelo do computador. Neste cadastro, todas as ligações feitas pelo usuário são registradas, com as respectivas perguntas e respostas dadas pelo atendente. Isso é útil porque posteriormente qualquer um que atender à chamada saberá o que já foi tentado para sanar o problema. Além disso, o registro é importante devido ao tempo de gratuidade do serviço telefônico: a partir da data da primeira ligação o usuário tem 60 dias (na

Apple; em algumas empresas o prazo é de 30 dias) de ligações gratuitas. Após esse período, ele passa a pagar R\$ 3,50/minuto de ligação. Na sexta e última ligação, duas horas depois do início do atendimento, o atendente pediu que Flávio ligasse meia hora depois, porque ele ia pesquisar outra solução. Só no domingo, dia 14, Flávio resolveu em parte o problema. O atendente solicitou que ele reinstalasse o sistema: agora o computador consegue fazer ligações para determinados prefixos, para outros, não.

Mas nem todos os usuários conseguem resolver seus problemas com pouco desgaste. Maribel Cristina Basílio de Paula, tradutora, diz que ficou traumatizada. Ela começa se queixando de ter comprado o modelo PS/1, da IBM, na Fensoft de 94, o qual teria ficado obsoleto logo em seguida com o lançamento da linha Aptiva. Como o



Alessandro J. Hernandez costuma esperar 20 minutos até ser atendido

plano de pagamento era atraente, Maribel comprou o modelo 2155 K91 Multimídia que, logo nos primeiros dias de uso, apagou completamente. Daí, começou uma via sacra pelos cabos da rede telefônica e pela assistência técnica. O desfecho dessa verdadeira epopéia foi a venda do equipamento 16 meses depois. “O suporte da IBM é fraco. A assistência por telefone é lenta; falar é um sufoco”, reclama a indignada consumidora, que hoje tem um equipamento de outra marca.

Na Compaq, o Compaq Phone funciona 24 horas, mas nem por isso todos usuários estão satisfeitos. Luiz Américo Camargo, que sempre comprou computadores por meios não-legais, ficou frustrado quando resolveu comprar legalmente um equipamento na Compaq.

A maioria dos problemas acontece porque o usuário não tem o costume de ler os manuais

“Como não lê manual, o usuário confunde problemas operacionais com técnicos”, relata Gisleine Aparecida Lamano, 31 anos, consultora técnica da empresa. E afirma: “Apenas 20% dos problemas são técnicos.”

Na Updating, 90% dos casos são resolvidos na primeira ligação, porque são problemas comuns de operação. Wagner Yotumoto, supervisor de engenharia de produto, esclarece que as dúvidas são mais frequentes na instalação do equipamento. Com o tempo e a experiência adquirida, o usuário tende a ligar menos para o suporte.

Como a procura é grande, no entanto, algumas empresas estão inaugurando agora sua *hot line*. É o caso da Olivetti, que antes dispunha do serviço apenas para sua linha Office. Há dois meses, inaugurou o atendimento para a linha de informática, que ainda recebe poucas ligações diárias. Como possui apenas dois atendentes, uma gravação pede que se deixe nome, telefone e assunto para um posterior contato da empresa.

Na extremidade oposta está a Acer, que possui dois números de telefone para suporte a equipamentos diferenciados. Um número atende apenas usuários de computadores sem multimídia, e outro atende usuários de equipamentos com multimídia e de outras marcas. Só neste segundo número, são cerca de 30 atendentes para 300 ligações diárias. O serviço passa a ser cobrado após 30 dias da 1ª ligação. Na Acer, um serviço de Telemarketing liga para os usuários para saber a quantas anda o desempenho do equipamento adquirido. O problema é que a mesma atenção e gentileza não aparecem em suas *hot lines*, onde os atendentes costumam ser arrogantes. Vale lembrar o que diz Luiz Américo Camargo, numa referência aos atendentes da Compaq mas que pode ser estendida para outras empresas: “O bom atendente não é o hacker, mas o profissional que sabe atender bem”.

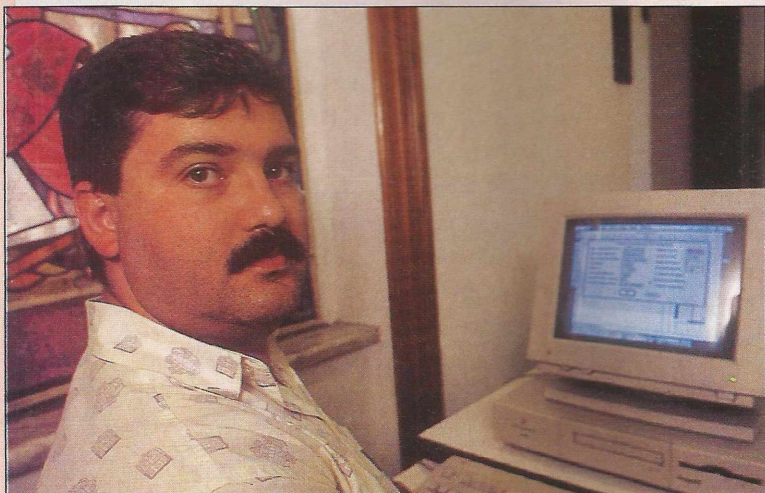


Foto OLIVIER GOLPH

O produtor gráfico Flávio Samuel e seu micro: problema só foi resolvido na terceira ligação

Com uma série de problemas para rodar o Windows 3.1 em seu Presario 5524, ele compara o computador a um carro que tem problema na quinta marcha. O suporte técnico da Compaq só funcionou porque ele ameaçou a empresa com um escândalo na imprensa. Irônico, depois da experiência, conclui que o atendimento oferecido pelos contrabandistas é melhor que o das empresas.

Na Epson, o usuário dispõe de dois serviços gratuitos: o suporte técnico, que atende entre 40 e 50 usuários por dia, e uma BBS, com a qual o usuário pode se conectar 56 minutos por dia e retirar drivers de impressora que não possua. Para estimular o usuário a ler os manuais antes de procurar a *hot line*, a Epson vende traduções em português a preço de xerox.

PROBLEMAS COM SEU EQUIPAMENTO?

Acer Suporte: 0800-119444 (sem multimídia) e 0800-121344 (com multimídia) - 2ª a 6ª, 8h30 às 18h
Apple Line: 0800-129080 - 24 horas, todos os dias
Compaq Phone: 5505-3600 - 24 horas, todos os dias
Epson: 536-0300 - 2ª a 6ª, 9h às 18h
Help Center IBM: 0800-784357 - 2ª a 6ª, 7h às 00h30
Itautec: 0800-127311 - 2ª a 6ª, 8h às 8h
Serviço de Atendimento Olivetti: 0800-121344 - 2ª a 6ª, 8h às 17h
Updating: 3061-0123 - 8h30 às 18h



Matthew Shirts*

Internet vai acabar com o sexo?

Numa de suas colunas no Estadão, o grande filósofo Bussunda levanta uma questão relevante. Ele pergunta se o sexo virtual é melhor que o tradicional. E esboça argumentos a favor do primeiro: “Afim de contas, depois que o sujeito acaba, só precisa desligar o computador [e] não é preciso levar ninguém para casa...”

Brincadeiras à parte, tenho um amigo, cuja identidade não revelarei, que é contra o sexo virtual e a própria Internet. Não é por causa do sexo esquisito que flutua sobre algumas ondas do ciberespaço. Não. Ele é contra a Internet em si. A idéia, a invenção. Uma atitude que lembra um pouco o pensamento político do Unabomber.

Tomei conhecimento da sua posição há pouco tempo ao ser chamado para passar uma noite brincando na Net no seu “escritório”. Antes de mais nada, devo esclarecer que este “escritório” mais parece a sede de uma organização secreta. Fica em um lugar afastado e escuro e para chegar lá é preciso subir vários lances de escada que se tornam escorregadios e perigosos toda vez que chove. O que não é raro em São Paulo. Nas paredes há posters de bandas de rock e músicos de jazz, fotos de revolucionários de diferentes épocas históricas e armas antigas. O chão é coberto por livros, jornais e papel formulário. Na cozinha, há centenas de cascos de diferentes marcas de cerveja e garrafas de bourbon americano pela metade. Nenhum sinal de comida. O odor do mocó lembra uma mistura rara de suor com cerveja choca. As janelas são abertas raramente.

Quando cheguei, a única luz na sala provinha de um laptop 486. Antônio (nome fictício) estava teclando uma mensagem. Ao receber o sinal de que o e-mail havia sido enviado com sucesso, virou para mim e disse: “Doutor, isso aí vai ser o fim do mundo”. “Como assim?”, perguntei, “você acabou de entrar na Net e parece que tá adorando”.

Foi aí, animado por sucessivos copos de Jack Daniels e vários cigarros Hollywood, que ele começou a acionar a mãe de todas as redes e a explicar sua teoria.

Segundo Antônio, o problema não é que o sexo virtual

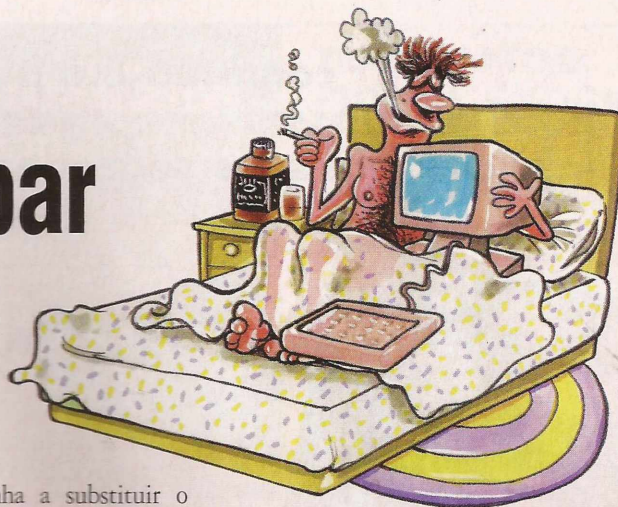


Ilustração: O.H.

venha a substituir o sexo de contato. É a própria Net que vai acabar com o convívio entre homens e mulheres. Ele abriu vários arquivos e mostrou animadas conversas com diferentes representantes do belo sexo. Indaguei qual seria o problema, já que estava trocando idéias com mulheres que não teria conhecido de outra forma.

- “Aí que tá”, retrucou. “Em primeiro lugar, quem me garante que são mulheres mesmo? Não há nenhuma segurança neste sentido, nenhum programa capaz de fazer uma verificação. Até onde sei, eu posso estar mandando beijos e recados insinuantes para uma bichona do Sul! A gente fica namorando durante meses e, um belo dia, descubro que a outra é homem! E aí, como é que fica!? O que é que os amigos lá do bar do Seu Pedro vão dizer de mim?”

Ao receber o sinal de que o e-mail havia sido enviado, disse: “Doutor, isso aí vai ser o fim do mundo”

Tive que concordar que era um risco que qualquer garanhão da Net corria. Mas que dentro em breve todos computadores terão câmeras digitais acopladas. Será fácil no futuro ver a imagem da pessoa do outro lado da linha. Mas Antônio estava mesmo atacado e continuou.

- “Isso não é nada. Tá vendo este arquivo cheio de e-mail de mulheres. Se estão escrevendo para mim – e Deus sabe para quantos outros – todas as noites, isso quer dizer que não estão onde deveriam estar: no bar! Não vai mais haver paquera. Aquela coisa, lembra, de conhecer uma garota no bar e levar para casa? Acabou! Estão todas nas suas próprias casas, brincando na Net. Inatingíveis. Só os nerds vão conseguir mulher daqui para frente! E virar nerd a essa altura da vida não dá. Concorda?”

Em princípio eu não concordava. Mas voltando para casa, tarde da noite, dei uma passadinha no bar do Seu Pedro. E devo confessar que o movimento feminino estava fraco. Será que estavam todas na Net?

*Matthew Shirts é jornalista e escritor

PC Player continua lhe poupando trabalho na hora de massacrar os games: nesta edição, 21 jogos têm seus segredos desvendados. Enjoy it!

ROAD WARRIOR

Na linha de comando do jogo, escreva **RW985WXM7**. Com o jogo em andamento, aperte **F7** para pular fases. Se estiver no meio da missão, você automaticamente vai para o final dela.

BETRAYAL AT KRONDOR

Itens e passwords para detonar

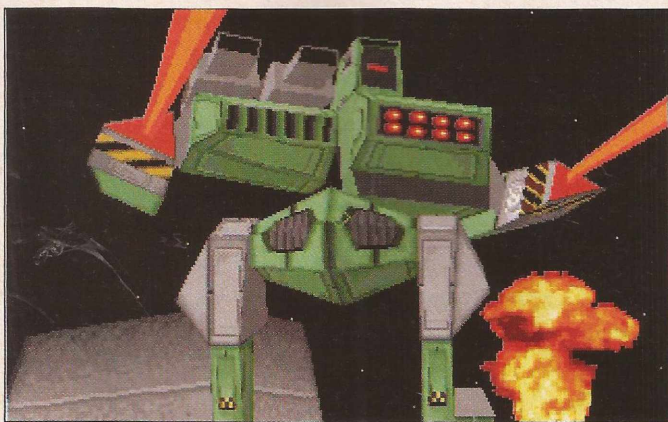
No topo do mapa, segure por três segundos **ALT** (da direita), **SHIFT** e **~** (til), e um cesto vai aparecer. No cesto, surgem itens que você usa para terminar o capítulo e vida extra para as personagens. Use esta dica em conjunto com os passwords.

Capítulo 1 : **6478**
 Capítulo 2 : **9216**
 Capítulo 3 : **7702**
 Capítulo 4 : **2132**
 Capítulo 5 : **5052**
 Capítulo 6 : **0680**
 Capítulo 7 : **0194**
 Capítulo 8 : **4743**
 Capítulo 9 : **9995**

TERMINAL VELOCITY

Várias dicas

Durante o jogo digite:
TRIFIR1 - Recarrega o PAC
TRIFIR2 - Recarrega o ION
TRIFIR3 - Recarrega o RTL
TRIFIR4 - Recarrega o MAM
TRIFIR5 - Recarrega o SAD
TRIFIR6 - Recarrega o SWT
TRIFIR7 - Recarrega o DAM
TRIFIR8 - Recarrega o combustível do AfterBurner (turbina)
TRIFIR9 - Invisibilidade
TRIFIR10 - Invencibilidade
TRIGODS - Invencibilidade com todas as armas
TRINEXT - Pula para a próxima fase
TRISHLD - Recupera os escudos ao máximo
TRIBURN - Super AfterBurner Buster



BATTLEDROME

Muita grana para equipar seu robô

No menu para colocar o nome (Enter Name), ponha um asterisco (*) no lugar da primeira letra do seu nome. Você terá grana suficiente para comprar todos os equipamentos que seu robô precisa para guerrear na arena.

CORRIDOR 7

Várias dicas

Durante o jogo, pressione as letras **W**, **A**, e **X**, todas ao mesmo tempo. Sua pontuação mudará para zero e você receberá as nove armas, vida cheia e mais minas. Para ter mais dicas, no prompt do jogo, escreva **C7 LEVEL1 DIAGNOSTIC** e, durante o jogo, pressione:

Backspace + G - Invencibilidade
Backspace + W - Pula para a fase desejada
Backspace + N - Anda através das paredes
Backspace + R - Põe a imagem de uma caveira na frente da personagem
Backspace + I - Aumenta sua pontuação

QUEST FOR GLORY 2: TRIAL BY FIRE

Toda a grana do seus sonhos

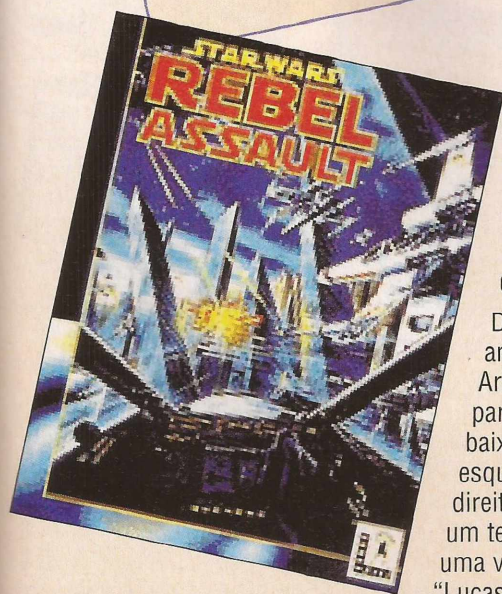
Vá visitar Dervish no Deserto Oasis, pegue um pouco de barba atrás da árvore e volte para Shapier. Vá para a loja de magia. Lá, venda a barba. Você pode fazer quantas vezes quiser e, assim, aumentar seu capital.

SHADOW WRAITH

Dicas espertas
Aperte **CTRL** e **DEL**, para abrir a caixa de diálogos. Depois, digite os códigos a seguir



TSVSHAH - Todas as armas
TSJME - Energia completa
TSMOUSE - Pula para próxima fase
TSMOG - Dá todas as chaves
TSTRESOR - Abre portas e alavancas



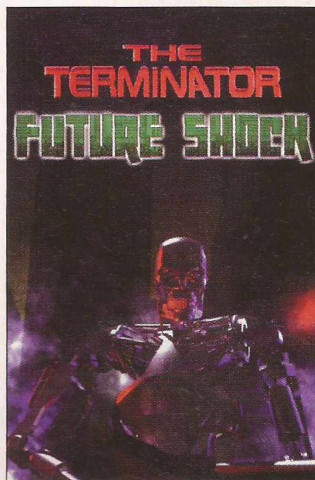
REBEL ASSAULT

Seleção de episódios e sem danos

Depois do logo animado da Lucas Arts, mova o joystick para cima e atire; para baixo e atire; para a esquerda e atire e para a direita e atire. Você ouvirá um telefone tocando e uma voz dizendo

"LucasArts". Selecione as

fases de 1 a 9 utilizando os números **1** a **9** e as letras **A** a **F** para as fases 10 a 15. Apertando **+** você recupera-se dos danos e apertando **ESC** você vai para a próxima tela de filme.



TERMINATOR: FUTURE SHOCK

Dicas exterminadoras

BANDAID - Recupera poder e armamento

FIREPOWER - Dá todas as armas
SUPERUZI - Dá a SuperUzi com 9999 de munição

NEXMISSION - Passa para próxima fase

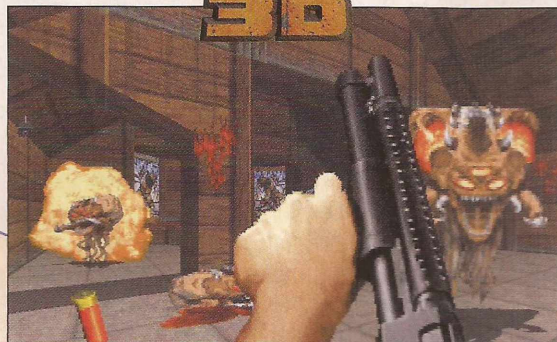
TURBO - Ativa o modo turbo

GARBLE - Mostra as dicas

WHOAMI - Mostra as coordenadas

DUKE NUKEM

3D



DUKE NUKEM 3D

Mais dicas para esse fantástico game

Durante o jogo digite:

DNALLEN - Diz mensagem

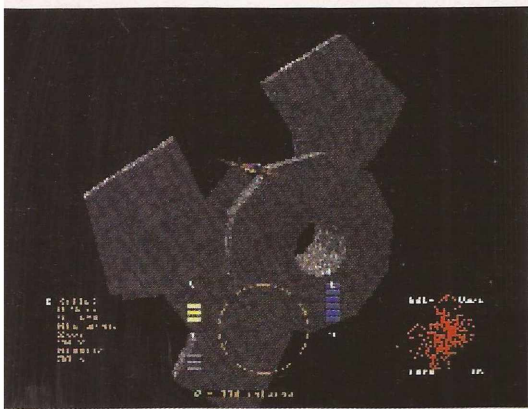
DNCOSMO - Diz outra mensagem

DNHYPER - Efeitos de esteróides (anabolizantes)

DNSKILLx - Muda a dificuldade (x é um número de 1 a 5)

DNVIEW - Visão de fora de Duke (F7)

DNCORNHOLIO - Outro modo de invencibilidade



STAR RANGERS

Dicas gerais

JAVA - Faz as dicas funcionarem

SHAZAN - Invencibilidade

CAMEO - Piloto automático

VITAMINZ - Armamento e combustível completos

SCOTTY - Passagem infinita

ISEEU - Vê todos os inimigos no mapa

ZOOMERZ - Acelera o tempo

BOGONS - Mostra o design do time

SHIFT + F12 - Modo "devagar quase parando"

VOIZIS - Termina a missão

VOIZIF - Aborta a missão



THE HIVE

Hunting Hivasects não é fácil, mas aqui damos acesso a uma nova fase. Na tela de apresentação, escreva **TORYO** e curta a nova fase.



WARCRAFT !

Diquinhas

Durante o jogo, aperte Enter, escreva **CORWIN OF AMBER** e dê Enter de novo. Depois, dê Enter para acessá-las:

THERE CAN ONLY BE ONE - Faz seus soldados ficarem imbatíveis (menos as catapultas) e destrói os inimigos com um ataque só

HUMAN + o número da fase - Seleção de fases para humanos

ORC + o número da fase - Seleção de fases para orcs

HURRY UP GUYS - Aumenta a velocidade nas construções

EYE OF NEWT - Dá todas magias de seu clã

IRON FORCE - Dá a melhor arma e o escudo mais forte

SALLY SHEARS - Mapa completo

POT OF GOLD -

Dá 10 mil de ouro

e 5 mil de lenha

IDES OF MARCH

- Mostra o final

YOURS TRULY -

Mostra a vitória

CRUSHING DEFEAT - Mostra a derrota



MAGIC CARPET

Dicas de baixo do tapete!

Durante o jogo, faça seu tapete ficar completamente parado e aperte I. Depois que aparecer a barra de status, escreva **ratty** e use esta combinação de comandos para entrar as dicas:

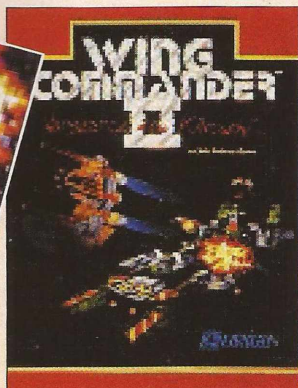
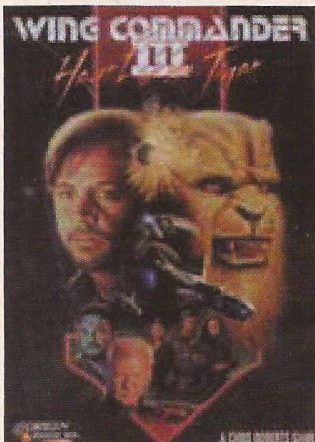
ALT + F1 - Dá todas as magias

ALT + F2 - Dá mais mana

ALT + F6 - Enche a vida

ALT + F7 - Mata todas as criaturas da fase

SHIFT + C - Completa a fase



WING COMMANDER I, II & III

WC e WC2 - No prompt do jogo, dê espaço e escreva **Origin-k** (observe os espaços e as letras). Você fica invencível e destrói os inimigos com **CTRL + DEL** simultâneo. **WC3** - É similar. Na linha de comando, digite **wc3-mitchell** e, em combate, dê **CTRL + W** para eliminar o inimigo ao mirar. **CTRL + ALT + W** destrói os inimigos do radar.

TEKWAR

Dicas variadas

Durante o jogo, aperte **NUM LOCK** para ficar invencível. Enquanto o jogo estiver carregando, escreva **TEKD1** e as dicas em seqüência:

NOCHASE - Inimigos não atiram

NOENEMIES - Retira todo mundo, menos você

NOGUARD - Remove os guardas

NOSTROLL - Remove os inocentes "bystanders"



NOVASTORM

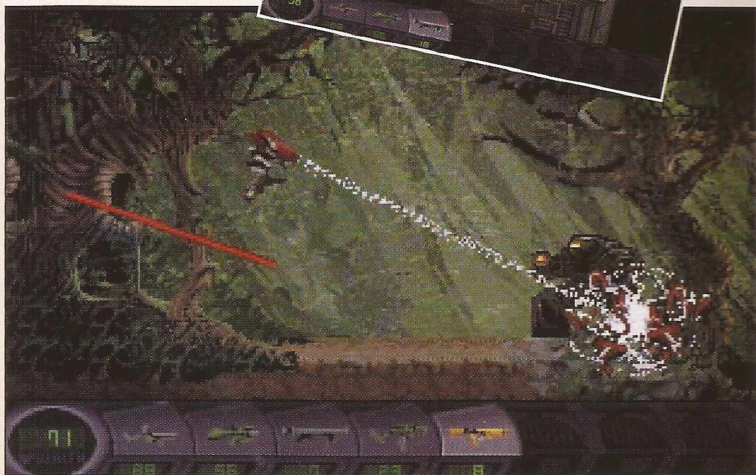
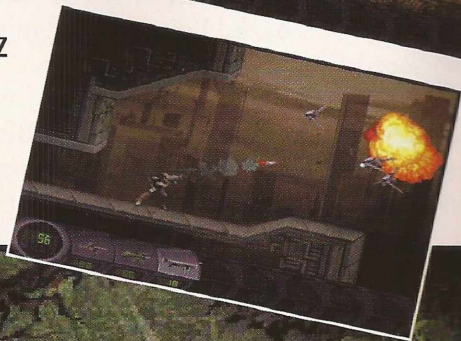
Quase Novastorm 2

Durante a primeira fase da versão registrada, escreva **tomatoes**. Você terá novas fases, inimigos, chefes, sons e uma música bem louca.

ABUSE

Abuse e use

No prompt do jogo digite **abuse -edit**. Faça o cursor aparecer na janela, aperte **SHIFT + Z** ao mesmo tempo e aperte **TAB** para começar o jogo. Com essa dica você terá invencibilidade.



HERETIC: SHADOW OF SERPENT RIDERS

Esta dica também funciona na outra versão de Heretic.

Durante o jogo digite:

QUICKEN - Invencibilidade

MASSACRE - Mata todos monstros da fase

SKEL - Todas chaves

RAMBO - Armadura e recarrega as armas

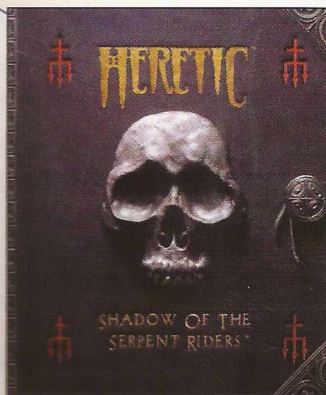
ENGAGE + o número

de fase - Seleção de fases

KITTY - Atravessa paredes

COCKADOODLEDOO

- Transforma os inimigos em galinha



EXTREME PINBALL

Faça a bolinha não cair

A dica é bem fácil! Na verdade não é dica, mas uma falha do jogo. Quando for lançar a bolinha (seta para baixo), o protetor no meio dos flippers é acionado por um certo tempo. No decorrer do jogo, se você colocar a seta para baixo, o protetor reaparece. É claro que você pode perder a bolinha pelas laterais... Chame um amigo para ajudá-lo enquanto você detona na pontuação.

Márcio Shaffer - Santo André, SP

mshaffer@originet.com.br

NBA LIVE '96

Cansado de jogar com Shaq, Penny, Hakeem e Jordan? Então está na hora de criar seu próprio time, com feras em programação. É simples: em Create Players digite o nome dos programadores do jogo, eles estão listados atrás do manual.



GUIA DE COMPRAS

Drives de CD-ROM buscam pole-position

Com jogos cada vez mais rápidos, estão ficando para trás os drives de CD-ROM de dupla e até de quádrupla velocidade. Veja algumas boas – e rápidas – pedidas. Analise bem a qualidade dos equipamentos e veja os títulos que vêm com o kit. Feita a escolha, pesquise preços, pois a variação de uma loja para outra é grande. Depois, explore e descubra o que há no mundo multimídia

ICO MEDIA Ico Media 6x

CD-ROM 6x, Placa Sound Blaster, Caixas acústicas não amplificadas, 16 bits.

Títulos: The Animals! 20, Card Shop Plus e Mega Race.

Preço médio: R\$ 650



Foto: ODD

MEDIA VISION Media Vision 8x

CD-ROM 8x, Placa Sound Blaster Stereo 3D Wave Table, Caixas acústicas não amplificadas, 32 bits, Manual em português.

Títulos: Enciclopédia Funk & Wagnalls, Roger's Thesaurus, Atlas Hammond, Almanaque Universal, Dicionário Webster, English Usage, Dicionário de citações, Dicionário Biográfico, Voyetra, Mega Race, Hellcah, Polegarzinha, Chessmaster 2100, Contraption Zack, D'Generation, Robocop, Epic, Might and Magic, Chessmaster 3000, Bubble Trouble, Flak Attack, BOT & Moles Quest, Life and Death e Pushover.

Preço médio: R\$ 490



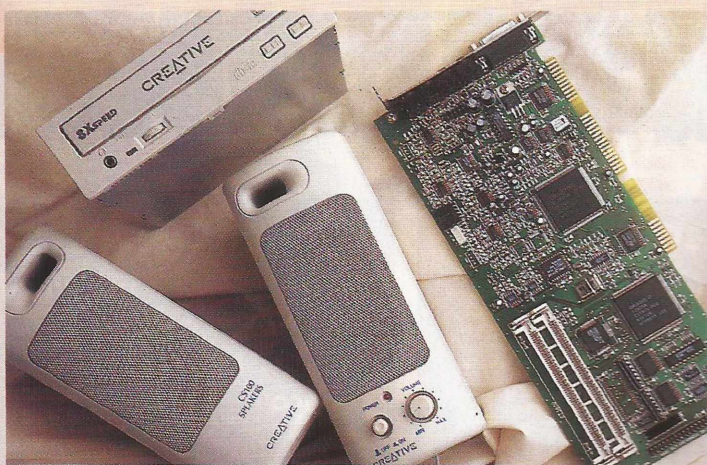
DIAMOND Diamond 8000 - 8x

CD-ROM 8x, Placa Diamond 3D Wave Table Stereo, 16 bits, Caixas acústicas amplificadas Yamaha.

Títulos: Myst, Magic Carpet, Rebel Assault, Sim City 2000 e Comptons 96.

Preço médio: R\$ 790





CREATIVE **Performance 8x**

CD-ROM 8x, Placa de 32 canais de áudio WE, 16 bits, Caixas acústicas amplificadas.

Títulos: Pull, Rebel Assault, Cyberia, Midi Orchestrator, Grolier 96, Dig, Pinball Dreams, The Way Things Work, Enciclopédia Esportes 95 e Enciclopédia da Ciência.

Preço médio: R\$ 770

CREATIVE **Vibra 6x**

CD-ROM 6x, Placa Sound Blaster, não tem caixas acústicas, 16 bits.

Títulos: Grolier, Cyberia, Pinball Dreams e Unnecessary Roughness 95.

Preço médio: R\$ 510

CREATIVE **Discovery 8x**

CD-ROM 8x, Placa de 32 canais de áudio WE, 32 bits, Caixas acústicas amplificadas, Fone de ouvido.

Títulos: Star Wars, Unnecessary Roughness 95, Fred Fish And The Case Of The Missing Kelp, The farm, Putt Putt Joins The Parade, Putt Putt And The Fatty Bears Activity Pack, David Mc Ulay The Way Things Work, Full Throttle, Dark Forces, Cyberia e Midi Orchestrator.

Preço médio: R\$ 670

CREATIVE **Value 6x**

CD-ROM 6x, Placa Creative, Caixas não amplificadas, 16 bits.

Títulos: Cyberia, Pinball Dreams, Dark Force e Enciclopedia.

Preço médio: R\$ 420

CREATIVE **Discovery 6x**

CD-ROM 6x, Placa de 32 canais Sound Blaster, Caixas amplificadas, 32 bits, Fone de ouvido.

Títulos: Pinball Dreams, The Farm, Full Throttle, Midi Orchestrator, Fred Fish And The Case Of The Missing Kelp, Grolier 96 e Cyberia.

Preço médio: R\$ 630

MEDIA VISION **Media Vision 6x**

CD-ROM 6x, Placa Sound Blaster Stereo 3D Wave Table, Caixas acústicas não amplificadas, 32 bits, Manual em português.

Títulos: Enciclopedia Funk & Wagnalls, Roger's Thesaurus, Atlas Hammond, Almanaque Universal, Dicionário Webster's, English Usage, Dicionário de citações, Dicionário Biográfico, Voyetra, Mega Race, Hellcah, Polegarzinha, Chessmaster 2100, Contraption Zack, D'Generation, Robocop, Epic, Might and Magic, Chessmaster 3000, Bubble Trouble, Flak Attack, BOT & Moles Quest, Life and Death e Pushover.

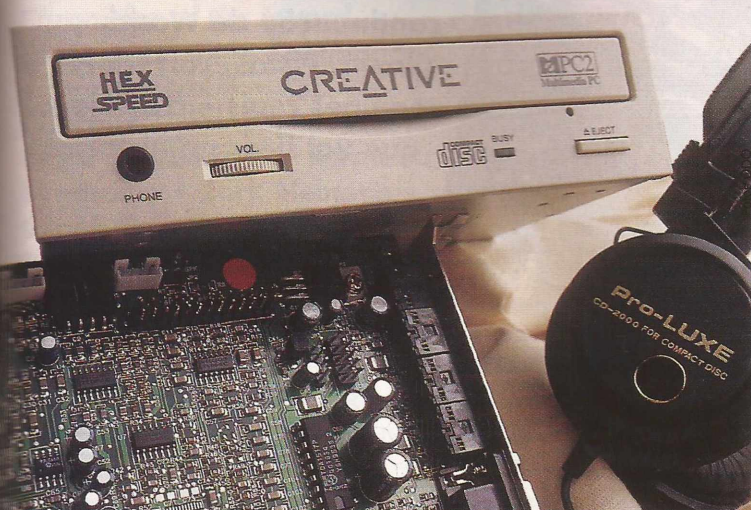
Preço médio: R\$ 400

CREATIVE **Performance 6x**

CD-ROM 6x, Placa Sound Blaster 3D Wave Table, Caixa amplificadora, 16 bits.

Títulos: 15 softwares que variam de um modelo para outro.

Preço médio: R\$ 690

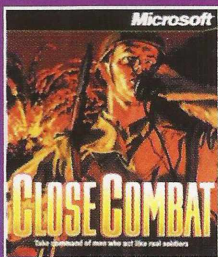


Os equipamentos desta seção estão disponibilizados nas lojas especializadas. Os preços foram pesquisados na segunda quinzena maio/96. Lojas e revendedores consultados: Byte On (011-872-1510), Byte Shop (011-541-8012), CD Informática (011-65-8102), Compushop (021-532-4286), Data Lab (045-573-4353), Flytech (011-857-0133), Highlander (011-577-1046), Info Byte (011-872-5858), MCD Informática (011-862-5044), Superkit (011-250-0522).

OS CD-ROMS MAIS QUENTES

Close Combat

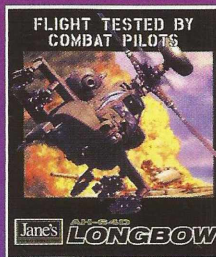
O melhor simulador de combate já criado para PC! Escolha um lado e aliste-se para essa guerra!



R\$ 84,90

AH-64 Long Bow

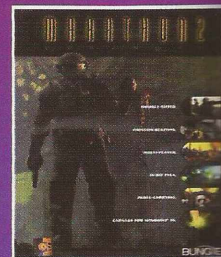
Um jogo para valentes pilotos de guerra. Realismo e gráficos de tirar o fôlego.



R\$ 84,90

Marathon 2

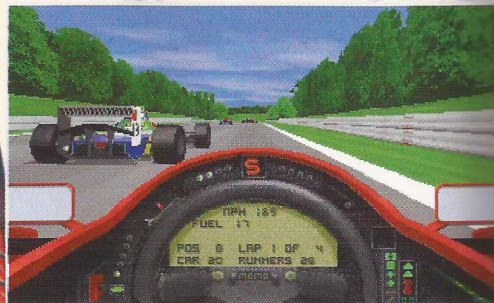
O campeão de vendas do Mac chega ao PC ainda melhor. Muita ação nesse jogo estilo Doom.



R\$ 84,90

Agora você pode ter em sua casa os melhores jogos para PC. A Direct Shopping 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, com direito a manual e garantia. A entrega é feita via SEDEX e, se você mora em São Paulo ou Rio, não é cobrado frete. Pegue o telefone e faça já o seu pedido!!

R\$ 84,90



Pise fundo com a continuação de World Circuit. Pistas, corredores e equipes reais em um jogo que vai ficar na história!

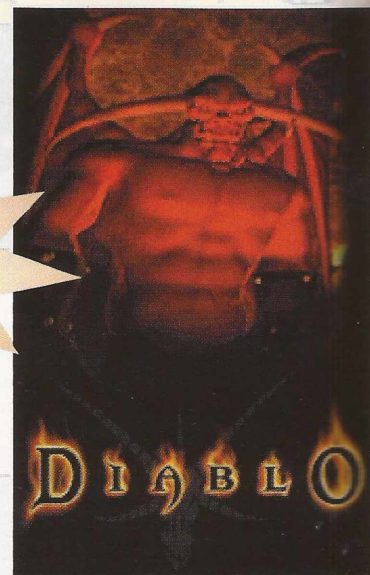
SUPORE DE
INSTALAÇÃO



GRÁTIS

R\$ 84,90

A Blizzard inaugura uma nova era de jogos RPG. Os gênios de Warcraft II viajam em um mundo medieval e põem você cara a cara com o lorde do mal, o diabo!

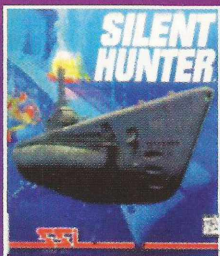


Preços de acordo com a legislação em vigor, qualquer alteração nas alíquotas de impostos será cobrado à parte. Preços válidos até o final do estoque.

DOS E.U.A. EM SUA CASA!

Silent Hunter

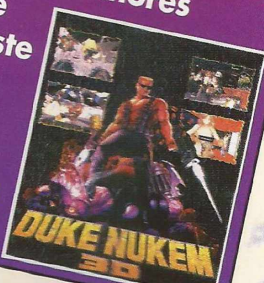
Verdadeiros lobos do mar dão as dicas para você vencer as batalhas submarinas da II Guerra Mundial.



R\$ 84,90

Duke Nukem 3D

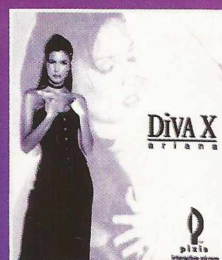
Não jogue fora a chance de ter a versão completa de um dos melhores jogos de ação deste ano!



R\$ 84,90

DivX - Ariana

A modelo de seus sonhos convida você para uma aventura interativa na tela do PC. CD-Rom erótico.



R\$ 84,90

LANÇAMENTOS - R\$ 84,90

AÇÃO

Strife • Heretic 2 • Super Stardust 2 • Die Hard Trilogy • Total Mayem • Werewolf vs. Comanche • Alien Trilogy Final Doom • *Road Warrior*

AVENTURA/RPG

Chronicles of the Sword
Dinotopia • Time Commando • Star Control 3 • Mission Critical • Timelapse • *Fade to Black* • Cyberia 2 • Bermuda Syndrome • Zork Nemesis • Cyber Mage • Normality • Ripper • Star Trek Klingon • Star Trek: Deep Space Nine • AD&D DeathKeep • Warcraft 2

FLY & DRIVE

Warbirds • Big Red Racing • Advanced Tactical Fighters • Mega Race 2 • Thunder

Hawk 2 • *Panzer Dragoon* • Silent Thunder • ESPN Extreme Games • Grand Prix Manager • Indy Car Racing 2 • Wing Commander 4 • *Top Gun: Fire at Will* • Whiplash • Destruction Derby

LUTA/ESPORTES

NHL Power Play 96 • Virtual Snooker • *Bruce Jenner's Decathlon* • *Battle Arena Toshinden* • Mortal Kombat 3 • Resurrection Rise 2 • Super Street Fighter 2 • WWW Wrestlemania

SIMULAÇÃO/ESTRATÉGIA

Dead Lock • Conquest of the New World • *Afterlife* • iM1A2 Abrams • Civilization 2 • Microsoft Return of Arcade • Syndicate Wars

PACOTES - R\$ 59,90

LUCAS ARTS CLASSIC ADVENTURES:

Rebel Assault, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, *Sam & Max*, *Star Wars Screen Entertainment* e demo disc com *Full Throttle*.

ATARI 2600 ACTION PACK VOL.1:

Pitfall, *River Raid*, *Grand Prix*, *H.E.R.O.*, *Boxing*, *Seaquest*, *Frostbyte*, *Crack Pots*, *Spider Fighter* e muito mais...

ERÓTICOS R\$ 64,90

Private Investigator
Heidi's House
Seymore Butts 2
Dream Machine 2
Japanese Interactive
Latex Interactive
Space Sirens 2
Virtual Sex Shoot
Virtual Valerie 2

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>

Compaq é melhor na Zarty.

6 fixas de R\$
645,00



6X
fixas
Ligue já!



COMPAQ

PRESÁRIO MULTIMÍDIA
CDS 5226

- Pentium 100 MHz
- 8 Mb de memória RAM
- Disco rígido de 1,0 GB
- Placa de vídeo de 1 MB
- Televisão e telefone
- CD-Rom de velocidade quádrupla
- Modem
- Preço à vista: R\$ 3.399,00
- Total em 6X: R\$ 3.870,00



TELEVISÃO



TELEFONE VIVA-VOZ



FAX



CD SOUND SYSTEM



AGENDA E
SECRETÁRIA ELETRÔNICA

ZARTY
ELECTRONICS

SHOPPINGS IGUATEMI (SP) - TEL.: 212-9595, MORUMBI - TEL.: 240-9247,
CENTER NORTE - TEL.: 290-7352, RIBEIRÃO - TEL.: (016) 623-8741, IGUATEMI
(CAMPINAS) - TEL.: (019) 252-8439 E METRÓPOLE (SBC) - TEL.: 414-1405

VOCÊ CRIA, VOCÊ JOGA!

MARKET PLACE

Klik&Play



**LANÇAMENTO
NACIONAL**

**PARA VOCÊ QUE
GOSTA DE FAZER AS
REGRAS DO JOGO.**



O primeiro e único editor de jogos do mundo agora à sua disposição no Brasil.

Você sempre desejou produzir e jogar os seus próprios jogos, e ainda poder participar de um concurso para descobrir as melhores criações. Esta é sua chance!

O KLIK & PLAY é um editor completo, com muitas telas, tipos de personagens e ações. Com isto só falta a sua criatividade para montar o ambiente, a seqüência, o personagem e a velocidade desejada. Pronto, é só jogar!

Treine bastante e conheça o KLIK & PLAY porque além de jogar, você também poderá competir num concurso mundial de criação de jogos que irá revelar grandes talentos. Aguarde mais informações.

LIGUE JÁ E INFORME-SE!

FONE:(011) 263-1522

FAX:(011) 62-7608

<http://www.csf.com.br/mpo>
e-mail: mpo@csf.com.br

EUROPRESS
SOFTWARE
BRASIL
UMA EMPRESA MPO VIDEO

PC PLAYER

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

PRÓXIMA
EDIÇÃO:

TENTE PISCAR COM
PHANTASMAGORIA!

■ CD GRÁTIS COM
DEMOS INCRÍVEIS

■ DUKE NUKEM ATÉ
O FIM NO BOOKLET

E MAIS:
O toque das
impressoras
coloridas



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Presidente

Richard Civita

PC PLAYER

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

ANO 1 - Nº 3 - JULHO DE 1996

DIRETORA DE PERIÓDICOS

Vera Helena M. Gomes

REDAÇÃO

Editor Executivo Marcelo Morales

Editor Chefe Betto D'Elboux

Editor Assistente Fábio Pancheri

Editor de Arte Renato A. Yakabe

Chefe de Arte Helena Kantor

Assistente Editorial Raquel Pintan Doutel

Consultor Spencer Erhardt Stachi

Colaboraram nesta edição Olivier Golph

(fotografia), Regina Berlin (tradução) Newton

Verlangieri (ilustração de capa), Ohi (ilustração),

Cassiano José, Edson Perin, Kiel Pimenta, Mariana

Peixoto (texto)

Jornalista Responsável Marcelo Morales

COMERCIAL

Gerente Francesco Civita

ASSINATURAS

Gerente Vicente Argentino Netto

PUBLICIDADE

Gerente Reginaldo Andrade

Contatos Ana Henriette, Fernando Porrino, Mauro C. Sannazzaro

PRODUÇÃO

Gerente: Sean Ament

Diretor responsável:

João Paulo de Jesus Lopes

Diretoria

Charles Krell, Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda,

Sônia R. Carvalho e

Vera Helena M. Gomes

PC PLAYER (ISSN 1413-3911) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL - DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. Matérias de PC Games 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.

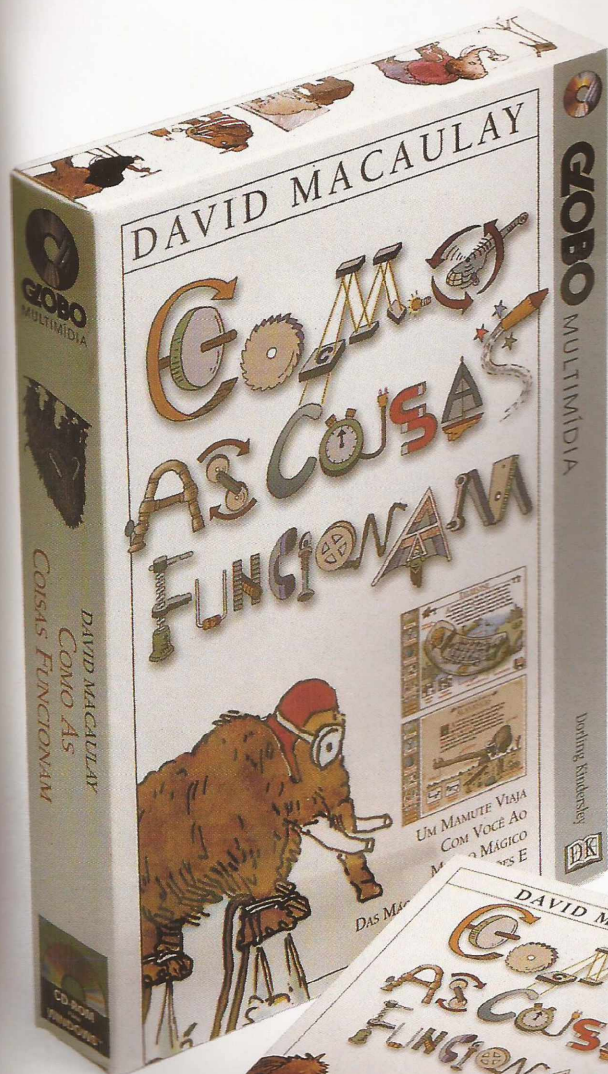
Impressa na Globo Cochrane Gráfica, Rua Joana F. Storani, 646, Vinhedo, SP. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A, Distribuidora Nacional de Publicações.

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

IVZ

DO ABRIDOR DE LATAS A UMA USINA ATÔMICA! CONHEÇA JÁ O CD-ROM QUE ENSINA COMO AS COISAS FUNCIONAM E DIVIRTA-SE APRENDENDO!

A2



No "A-Z das Máquinas", distribuído em ordem alfabética, mais de 200 máquinas têm seus mecanismos explicados.



No "Princípios da Ciência" você pode acessar textos, ilustrações e filmes animados, que explicam os princípios da ciência, como o magnetismo, o som e a eletricidade.



Este módulo, organizado em ordem alfabética, contém a biografia dos inventores e a origem de objetos de criadores desconhecidos.

À VENDA NO SEU REVENDEDOR OU
 PELOS TELEFONES
(011) 3115.0900 Grande São Paulo
0800.130303 Demais localidades ou
 fax (011) 836.7022



Para compras no atacado, consulte nossos distribuidores autorizados:
 BRASOFT PRODUTOS DE INFORMÁTICA LTDA. São Paulo - Tel.: (011) 238-1444 - Fax: (011) 253-4752
 MSD MULTIMÍDIA - Rio de Janeiro - Tel.: (021) 533-3200 - São Paulo - Tel.: (011) 820-5160

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

- **HOT LINES: ELAS RESOLVEM?**
- **E3: COBERTURA ESPECIAL**
- **MARATHON 2 PARA MACINTOSH**
- **QUARKXPRESS OU PAGEMAKER?**

**INSTALE E TESTE 16 DEMOS
PARA DOS, WIN & WIN95!!**

Afterlife
Lucas Arts
Win 95

Assault Rigs
Psygnosis/Sony Interactive
DOS

Azrael's Tear
Mindscape
DOS

Big Red Racing
Cyberdreams
Win 95

Bruce Jenner's World Class Decathlon
Interactive Magic
Win 95

Capitalism
Interactive Magic
DOS

Chronicles of the Sword
Psygnosis/Sony Interactive
DOS

EarthSiege 2
Sierra/Dynamix
Win 95

Navy Strikes
Empire Soft
DOS

Normality
Interplay
DOS

Philip Marlowe Private Eye
Simon & Schuster Interactive
Win/Win 95

Silent Thunder: A-10 Tank Killer 2
Sierra/Dynamix
Win 95

SimIsle
Maxis
DOS/Win 95

Star Rangers
Interactive Magic
DOS

Timelapse Ancient Civilizations
GTE Entertainment
TK

VR Soccer '96
Interplay

CD GRÁTIS