

AS MELHORES JOGADAS DE FIFA SOCCER 97

PC PLAYER

MULTIMÍDIA • JOGOS PARA COMPUTADOR • HARDWARE • INTERNET • APLICATIVOS

ANO 2 - Nº 10 - R\$ 9,90



8924

O MELHOR DE
PC
GAMES

TOMB RAIDER



UMA HEROÍNA NA
PRAIA DOS GAMES

CHIP MMX

MÁQUINAS
MAIS RÁPIDAS

APLICATIVO

ANIMAÇÃO EM
PÁGINAS WEB

SOMBRAS NO RPG

DIABLO



10

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

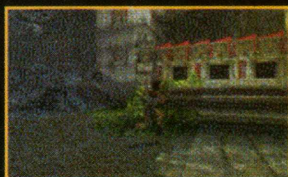
PREPARE-SE PARA VIVER AVENTURAS INESQUECÍVEIS!

CAIXA E MANUAL
EM PORTUGUÊS



TOMB RAIDER

Já a venda nas principais lojas de informática,
brinquedos, papelarias, livrarias e lojas de varejo.



EIDOS
INTERACTIVE

PUBLICADO
PELA



<http://www.brosoft.com>

CORE

Tomb Raider © e TM 1996 Core Design Limited. © & © 1996 Eidos Interactive Limited. Todos os direitos reservados.

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY APRESENTA

STAR WARS[®] X-WING[™] VS. TIE FIGHTER[™]

O primeiro jogo Multi-player da série *Guerra nas Estrelas*.

X-Wing vs. TIE Fighter game © 1997 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. User under authorization. Star Wars and X-Wing are registered trademarks and TIE Fighter is a trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.



PUBLICADO
PELA



<http://www.brasoft.com>

CAIXA E MANUAL
EM PORTUGUÊS

Em breve nas principais lojas de informática,
brinquedos, papelarias, livrarias e lojas de varejo.



FENASOFT É TUDO QUE VOCÊ QUER



FENASOFT'97

O único **multi-evento** da informática mundial já se prepara para lhe receber em sua 11ª edição.

Prepare-se você também e peça já o seu **Cartão Fenasoft**.

Você vai encontrar milhares de produtos, revendedores de todo país, grandes empresas internacionais, marcas consagradas, melhores preços, grandes ofertas, crédito financeiro.

E todas as facilidades que só a Fenasoft pode lhe oferecer.

Para adquirir seu CARTÃO FENASOFT basta preencher o pedido abaixo e enviar por correio ou fax para:

CARTÃO FENASOFT

Av. Brigadeiro Faria Lima, 1476/7º andar - CEP: 01452-001 - São Paulo - SP

Tel.: (011) 815-4011 - Fax: (011) 212-0381 - <http://www.fenasoft.com.br>

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 para Fenasoft Feiras Comerciais Ltda. no Banco Bradesco Ag. 0348-4 - Conta nº 83702-4.

De acordo com a lei nº 6538/78 de 24 de junho de 1978, é proibido o envio de dinheiro em espécie via correio.



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

21 JULHO

22 JULHO

23 JULHO

24 JULHO

25 JULHO

26 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
portadores do
CARTÃO FENASOFT VISITANTE

NOME

EMPRESA

ENDEREÇO

CEP

CIDADE

UF

PAÍS

FAX

TELEFONE

DATA DE NASCIMENTO

PREÇOS

01/10/96 a 31/03/97 =
R\$ 5,00

01/04/97 a 30/04/97 =
R\$ 10,00

01/05/97 a 31/05/97 =
R\$ 20,00

a partir 01/06/97 =
R\$ 30,00

1 - Qual seu cargo na empresa onde trabalha?

- | | | |
|--|--|--|
| ☒ A Presidente | ☐ E Diretor Superintendente | ☐ I Representante de Vendas |
| ☐ B Vice-Presidente | ☐ F Gerente de Departamento | ☐ J Analista de Sistemas |
| ☐ C Sócio | ☐ G Controller/Tesoureiro | ☐ K Digitador |
| ☐ D Gerente Geral | ☐ H Consultor/Assessor | |

2 - Quantos empregados tem sua empresa?

- | | | |
|--|--------------------------------------|---------------------------------------|
| ☒ A Mais de 5000 | ☐ E 250 a 499 | ☐ I 25 A 49 |
| ☐ B 1000 a 5000 | ☐ F 100 a 249 | ☐ J 10 A 24 |
| ☐ C 750 a 999 | ☐ G 75 a 99 | ☐ K 5 A 9 |
| ☐ D 500 a 749 | ☐ H 50 a 74 | ☐ L Menos de 5 |

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

- | | | |
|--|--|--|
| ☒ A Autoridade Total | ☐ C Autoridade Limitada | ☐ E Pouco Envolvimento |
| ☐ B Autoridade Alta | ☐ D Recomenda Produtos | ☐ F Nenhum Envolvimento |

4 - Qual o volume de vendas de sua empresa?

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

5 - Qual a principal área de atuação de sua empresa?

- | | | |
|---|--|--|
| ☒ A Governamental | ☐ I Educacional | ☐ Q Revenda de Periféricos |
| ☐ B Agricultura, Mineração, Petróleo | ☐ J Industrial | ☐ R Fabricante de Suprimentos |
| ☐ C Transportes | ☐ K Construção Civil | ☐ S Revenda de Suprimentos |
| ☐ D Comunicação | ☐ L Fabricante de Software | ☐ T Bureau de Serviços |
| ☐ E Manufatura | ☐ M Revenda de Software | ☐ U Gráfica |
| ☐ F Financeira / Contabilidade | ☐ N Fabricante de Hardware | ☐ V Jornalismo |
| ☐ G Seguros / Imobiliária | ☐ O Revenda de Hardware | ☐ W Editora |
| ☐ H Médico / Saúde | ☐ P Fabricante de Periféricos | |

6 - Quais as principais aplicações de computador na sua empresa?

- | | |
|---|--|
| ☒ A Contabilidade | ☒ G Desenv. de aplic. de programas |
| ☐ B Comunicação | ☐ H Controle de Processo / Manufatura |
| ☐ C Gerenciamento de Bco. de Dados | ☐ I Científica / Engenharia |
| ☐ D Correio Eletrônico | ☐ J Editor de Textos |
| ☐ E Desk Top / Cad Cam | ☐ K Gerenciamento de Processos |
| ☐ F Design Gráfico / Multimídia | |

É proibida a entrada de menores de 14 anos.

21 - 26 julho '97 - Parque Anhembi - SP

Visite já a Fenasoft Virtual - <http://www.fenasoftvirtual.com.br>

GAMES

JOGO DO MÊS

Tomb Raider 14

PREVIEW

War Wind 18

Blood & Magic... 18

Neo Hunter 19

Agile Warrior F111 X 19

Melt 20

Bedlam 20

REVIEW

Diablo 22

Net: Zone 24

The Drowned God... 24

Titanic... 25

SkyNET 26

Amok 27

RAC Rally Championship 28

MANHAS & TRUQUES

Fifa Soccer 97 30

Road Rash 32

Manic Karts 33

Urban Runner 34

Eradicator 36

Hyperblade 38

MAC GAMES

Abuse 39

ILUSTRAÇÃO DE CAPA:
HECTOR GOMEZ E ROKO



DAYTONA USA

Uma página cheia de códigos e truques para esse lançamento da Sega na seção Dicas

Página 42



FÓRMULA 1,

NBA, Copas do Mundo e surfe possuem CDs de consulta

Página 54

• Nosso CD

Recorde: Diablo, Tomb Raider, SkyNET e outros 17 super demos

8

• ANTENA

Pequena softhouse prepara game dos mais aguardados

12

• DICAS

Syndicate Wars, Harvester, SkyNET, Hellbender e muito mais

40

• DICAS GERAIS

Atalhos via teclado, desinstalação de jogos e outros truques

44

• INTERNET

Humor: abra o site e solte o riso; games: endereços brasileiros

46

SUMÁRIO



TOMB RAIDER

Lara Croft é uma Indiana Jones cheia de curvas. Emoção máxima!

Página 14

• APLICATIVO

Saiba como fazer animações em GIF para sua home page

52

• MULTIMÍDIA

Futebol, basquete, surf e F1 na sua tela, a um toque do mouse

54

• TECNOLOGIA

O chip MMX promete aumentar a velocidade dos jogos

56

• HARDWARE

No Modern, muita velocidade e performance

58

• GUIA DE COMPRAS

O carnaval já passou, mas os micros continuam se fantasiando

60

• JANELA VIRTUAL

Serviços na Internet: Matthew Shirts mostra o bizarro

62

CARTA DO EDITOR

Uma das decisões mais complexas para os profissionais que fazem *PC Player* é avaliar os jogos com notas. Às vezes é preciso passar por cima de gostos pessoais para se aproximar da linguagem e expectativas do leitor. Buscam-se critério, rigor. Por isso, quando há dois jogos nota 10 em uma edição, como nesta – *Diablo* (capa) e *Tomb Raider* – há motivo para comemorar. Ainda mais quando os dois demos estão disponíveis no CD que acompanha a revista. Mas a alegria não termina aí. A

edição traz *Manhas & Truques* de jogos de grande qualidade, como *Fifa Soccer*, *Road Rash*, *Manic Karts*, *Eradicator* e *Hyperblade*, todos já a venda nas lojas brasileiras. Há também *Previews* e *Reviews* de primeira linha. Quem se plugar na seção *Internet* verá os sites nacionais dedicados aos games e se divertirá ao visitar os endereços dos melhores sites de humor. *Aplicativo* ensina a fazer animações para páginas web. E, na estréia da seção *Tecnologia*, brilha o chip MMX. Confira!



WOLF OU CATACOMB?

Na matéria sobre *Quake* (*PC Player* 7), vocês cometeram um erro: o primeiro jogo no estilo *Doom* não foi *Wolfenstein 3D*, mas sim *Catacomb 3D*, também da id Software.

Rafael Dourado
dourado@br.homesshopping.com.br
Fortaleza – CE

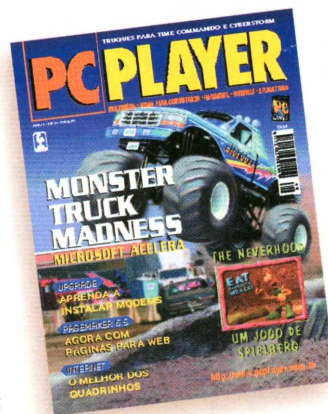
- A versão de *Catacomb 3D* que saiu

antes de *Wolfenstein* era shareware. O primeiro game completo nesse estilo foi mesmo *Wolf 3D*. *Catacomb*, quando chegou em definitivo, era muito diferente da sua primeira versão, que foi lançada apenas para teste.

DEMO DE Z

Infelizmente, tive problemas para instalar o jogo que mais me interessou no CD: *Z*. Sei que o CD não é fabricado pela *PC Player*, e sim por *PC Games*, mas escrevo para que vocês fiquem cientes do problema.

Geraldo Cezar Correa
Curitiba – PR



- Realmente, aconteceram problemas de instalação com algumas cópias do demo de *Z*, ainda não identificados. *PC Player* pretende oferecê-lo novamente em breve.

ASSINATURAS

Como devo proceder para assinar *PC Player*?

Robert Vinicus de Freitas
Votuporanga – SP

- Ligue para a Central de Atendimento, telefone (011) 3061-3111.



Wolfenstein 3D: o primeiro

CD

Vocês deveriam colocar o ano e o mês no CD, para que o leitor saiba em qual revista ele veio. Os primeiros CDs eram assim, depois mudaram. Essa é a única alteração feita em **PC Player** com a qual não concordo. O restante está um arraso!

André Teixeira Limaverde
jaquino@bnb.gov.br

DICAS GERAIS

Gostei muito da seção **Dicas Gerais**, que estreou em **PC Player 9**. A matéria sobre o Windows 95 estava muito boa.

Walter Tomas de Sousa
São Paulo – SP

REVISTA COMPLETA

PC Player é a única revista em que CD e matérias são úteis ao leitor. Em outras publicações, apenas o CD é bom e, mesmo assim, nem sempre.

Augusto Celso Zanella
czanella@uol.com.br
São Paulo – SP

MANUAL EM PORTUGUÊS

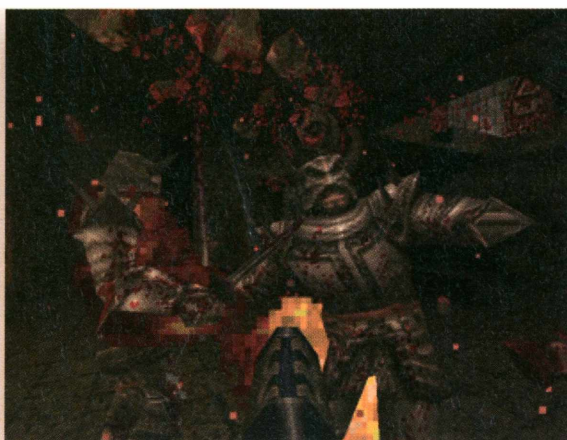
Comprei Timelapse, da Brasoft, com o manual traduzido, e me senti enganado. Ele não é útil ao jogador e apenas torna o produto mais caro. É mais barato e seguro comprar o game com o manual em inglês, que vem ainda com um roteiro de dicas.

Alexandre Roldao Washington
roldao@bn.com.br

SOS QUAKE

É possível jogar **Quake** via Internet num Pentium 100 MHz com 8MB RAM?

Tito Queiroz
tito@roadnet.com.br



• *Isso é viável, mas o jogo ficará bastante lento. O ideal consiste em possuir 16 MB de RAM na configuração, no mínimo.*

SOS No jogo **Quake**, as únicas portas de modem que podem ser utilizadas são a Com1 e Com2. Meu modem fica na Com4, portanto, não posso utilizá-lo em **Quake**. Como resolver esse problema?

Rodrigo Melo
rodrigo.melo@gol.com.br

• *Passe seu modem para a Com1 ou Com2, colocando-o no lugar de algum periférico ali instalado. Por exemplo: se seu mouse está na Com1, transfira-o para a Com4 e coloque o modem em seu lugar.*

SOS Como faço para jogar **Quake** via modem? Os arquivos de texto do jogo não são muito claros quanto a isso.

Luiz Henrique Balloti
lhballoti@nuteccnet.com.br

• *Na opção multiplayer do menu principal, ajuste o game de acordo com as configurações do seu modem.*

SITE

Muito boa a idéia de manter no site as dicas publica-

das em edições anteriores da revista.

Rogério Alex dos Santos
São Paulo – SP

Por tratar-se do site de uma revista de jogos, o de **PC Player** deveria apresentar mais dicas. Vocês poderiam colocar truques

para outros games, além dos que já saíram na revista.

Antonio Urbino de Souza Vieira
solum@netmogi.com.br

Que tal se vocês disponibilizassem na home page um fórum de debates para que os leitores possam conversar, trocar dicas, informações e até jogarem via Internet?

Ricardo Shiroma
Kevin.Arnold@alphanet.com.br

• *O site, como a própria revista, está se ajustando aos poucos, na medida em que recebemos sugestões e descobrimos o que os leitores esperam dele. A home page também deverá ganhar um novo projeto visual e editorial, em breve. Maior quantidade de dicas e informações, além do contato entre os leitores, deverão estar presentes, entre diversas outras novidades. Por isso continuem escrevendo e enviando suas críticas e sugestões.*



Ação, RPG e muito mais em 20 demos



Instale e teste as maiores novidades da indústria de jogos para PC. O CD está imperdível

Este mês o CD de **PC Player** bateu o recorde! São 20 demos que abrangem desde jogos de aventura e ação até simuladores de F1 e games de estratégia e RPG. É diversão que não acaba mais! Os destaques ficam para **MechWarrior 2: Mercenaries**, **Diablo** (veja página 22) e **Tomb Raider**, jogo do mês analisado na página 14. No último, você terá de ajudar Lara, escritora estilo

Indiana Jones, a desvendar mistérios e conseguir um gancho para sua próxima história.

MERCENÁRIOS DO FUTURO -

Depois de uma detalhada análise na edição 8, agora **MechWarrior 2: Mercenaries** retorna com força total como demo do mês no CD de **PC Player**. A história se passa em 3039, num mundo criado pela Fasa

Corporation chamado BattleTech. Você é um mercenário que, a bordo de uma nave-robô, terá de lutar contra outros grupos, invadindo colônias e cidades, sempre em busca de dinheiro. O lucro pode ser obtido no acerto das missões ou com saques.

Você pode contratar outros mercenários para ajudá-lo. Se morrerem, sorte sua, pois não precisará desembolsar um mísero tostão. Mas se maltratá-los ou matá-los, o que às vezes é necessário, sofrerá as consequências. Tudo normal, pois, como mercenário, você só quer grana.

Instalação jogo a jogo



DIABLO

Clique em Play para jogar.

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Clique em Install, depois em Next e escolha Register Later. Se a sua máquina for compatível, vá clicando em Next e confirme o diretório de destino. Após a instalação, caso não tenha o DirectX 2, instale-o. Ao aparecer a janela Install DirectX, clique Yes e aguarde. Para jogar, entre na pasta Mercenaries Demo e clique no ícone.



DEATH RALLY

Clique em Install e depois em Ok. Na tela WinZip Self

- Extractor, clique em Unzip e depois em Ok. Na tela Setup, configure o som de acordo com sua placa. Feche a tela Finished Setup. Para jogar, entre em C:\RALLY pelo Prompt do DOS e digite Rally.



CRUSADER: NO REGRET

Clique em Install e depois em Ok. Clique em Unzip e, após a descompactação

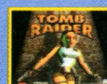
dos arquivos, em Close. Para jogar, entre no diretório C:\REGRET pelo Prompt do DOS e digite Regret. Caso apareça uma tela indicando a criação de um atalho (shortcut), clique em Yes, depois sobre a pasta onde você deseja alocar o ícone e em Next. Confirme o nome do atalho e



selecione o ícone, confirmando com Next. Finalize a operação clicando em Finish. Para jogar, clique no ícone e depois em Yes para que o micro entre no modo DOS. Na interface do game, configure o som e finalize apertando Esc. Dê Ok e espere o início do jogo.

POWER F1

Clique em Install. Na tela do Prompt do DOS, confirme a instalação clicando Y para a descompactação dos arquivos. Em seguida, configure o som. Para jogar, entre no diretório demo do CD (D:\DEMO) e digite F1.



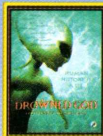
TOMB RAIDER

Clique em Install e em Ok. Selecione Unzip, aguarde a descompactação dos arqui-

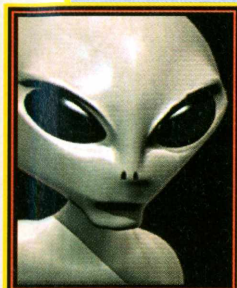
vos, clique Ok e em Close. Já na interface do jogo, configure o som, faça o teste, selecione a opção Continue e escolha Complete Setup. Para jogar, entre no diretório C:\TOMRAID pelo Prompt do DOS e digite Tomb.



DROWNED GOD: CONSPIRACY OF THE AGES



Clique em Install. Na tela Windows, confirme as opções com Next e aguarde a cópia dos arquivos. Por último, saia da interface de instalação, configure o monitor para 16 cores e reinicialize o micro. Para jogar, entre na pasta Drowned God e clique no ícone. Este jogo é pesado e roda



com dificuldades mesmo em máquinas mais potentes



SKYNET

Clique em Install e em Ok. Selecione Unzip e aguarde a descompactação dos arquivos. Clique em Ok e escolha Close. Se aparecer a janela \Setup na barra de tarefas, clique nela para configurar o som. Para jogar, entre no diretório C:\SKYNET pelo Prompt do DOS e digite Skynet. Este jogo requer memória base alta.

A-10: CUBA

Clique em Install, depois em Setup e aguarde a descompactação dos arquivos. Clique em Cancel e em Ok. Aguarde a tela Windows para instalação do jogo. Vá clicando em Next e selecione Register Later. Se seu micro for compatível com o jogo, clique em Next. Confirme o diretório de destino



com Next e aguarde. Caso você ainda não tenha o DirectX 2 em seu micro, instale-o clicando Yes. Por último, clique em Ok para jogar.

BLOOD & MAGIC

Clique em Install. Na janela Blood and Magic AutoPlayer, selecione Install Blood... e clique Ok. Na janela do Prompt do DOS instn95, aperte Enter. Confirme o destino com Enter e, ao final, pressione qualquer tecla para configurar o som. Para jogar, clique no ícone Blood & Magic Demo.



INDYCAR RACING II

Clique em Install e em Ok. Na tela Install do Prompt do DOS, confirme drive e diretório com Enter. Depois, leia o readme.txt e feche a janela do DOS. Para jogar, entre no diretório C:\ICR2DEMO e digite Demo. No jogo, as setas dos números aceleram e viram.

LORDS OF REALM 2

Clique em Install. Na tela da Sierra, clique Install novamente. Se seu micro for compatível com o jogo, clique Continue. Na tela seguinte, clique em No e escolha na tela Select Destination o drive C:\ (ou a letra correspondente ao seu HD) e clique Ok. O diretório de destino deverá ser C:\DOS\SIERRA\L2PREVU. Aperte Ok e aguarde. Por último, saia da interface Sierra (Exit) e da interface do CD. Para jogar, clique no ícone Lords 2 Preview, na pasta Sierra.



MADDEN NFL'97

Clique em Install. Confirme a descompactação dos arquivos, escolhendo o diretório e selecionando Unzip. O micro entrará na configuração de som. Faça os acertos e aproveite para configurar o joystick.



Win95

1 - Coloque o CD no drive e aguarde o Win95 iniciá-lo.
2 - Se você não utiliza o inicializador do Win95, selecione a unidade de CD-ROM no ícone do Desktop Meu Computador/My Computer e clique em PC Games.



Win 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:\pcgames.exe (mude a unidade do CD-ROM se for outra) e aperte Enter.



DOS

Como a interface do CD-ROM que acompanha PC Player não roda no ambiente DOS, as instalações dos demos serão feitas sem as telas de apresentação de PC Games. Para instalar cada jogo, selecione a unidade do CD-ROM (normalmente d:), entre no diretório do demo desejado e siga as instruções de instalação de cada jogo específico (ver box Instalação jogo a jogo). As informações sobre instalação dos jogos em DOS que aparecem no CD-ROM devem ser desconsideradas.

Navegando no CD

Na tela de apresentação você encontra:

- 1 - Listagem dos demos.
- 2 - PC Games Web Site: uma mostra da homepage de PCG.
- 3 - Disclaimer: informações sobre o CD.
- 4 - Subscribe Now: como assinar PCG.
- 5 - America On Line: rede de serviços americana não disponível para usuários brasileiros.
- 6 - Quit: sai do CD.
- 7 - Take me to your demos: leva você para os jogos. Em More você avança e em Back volta. Para instalar os demos, clique no quadrado desejado e siga as instruções específicas de cada game. As duas últimas opções, Mplayer e Ten, são redes de serviço americanas para jogos multiplayer, não disponíveis no Brasil.



Para jogar, entre em C:\MADDEN pelo Prompt do DOS e digite Madden.

THE SACRED MIRROR OF KOFUN



Clique em Install e confirme as 4 telas seguintes com Next. Aguarde a instalação e confirme com Yes para instalar o Quick Time. Para jogar, clique no ícone Kofun Demo, na pasta Enteractive.

NASCAR RACING 2



Clique em Install e em OK. Confirme as opções de drive e diretório com Enter e Feche todos os outros programas que estiverem abertos. Para jogar, entre no diretório C:\NASCAR2 pelo Prompt do DOS e digite Demo.



Noir

Clique em Install e confirme as opções com Next. Instale o WinG confirmando as opções com Continue. Para jogar, clique o ícone Noir, em Cyberdreams.

CYBERGLADIATORS

Clique em Install. Na tela da Sierra, clique Install novamente e, caso a sua máquina apresente configuração ade-

quada para rodar o demo, escolha Continue. Confirme o diretório de destino com Yes e aguarde a cópia dos arquivos e instalação do DirectX 2. Finalize a operação com Ok e Exit. Para jogar, entre na pasta da Sierra e clique no ícone Cyber.

STAR COMMAND REVOLUTION



Clique em Install e em Ok. Selecione Unzip, aguarde a descompactação dos arquivos e clique Ok. Configure o som de acordo com sua placa. Para jogar, entre no diretório C:\STARDEMO pelo Prompt do DOS e digite Stardemo.

TRIPLE PLAY'97



Clique em Install.

Confirme a descompactação dos arquivos escolhendo o diretório e selecionando Unzip. Automaticamente será aberta uma janela para configuração do som. Faça os acertos de acordo com sua placa e aproveite para configurar o joystick. Para jogar, entre no diretório C:\TP97DEMO pelo Prompt do DOS e digite Tplay.

ZPC

Clique em Install, confirme as opções com Next e aguarde que a instalação se complete. Confirme se deseja instalar links para o site do jogo e o programa DirectX 2. Para assistir ao Preview, entre na pasta ZPC MegaDemo e clique em Play ZPC.

MENU

Game	Softhouse/Distrib. Br	Hardware
MechWarrior 2: Mercenaries	Activision	Pentium, 16MB RAM, Win95, DirectX 2, 38MB livres no HD, SVGA, CD-ROM 2X, placa de som
Diablo	Blizzard/Brasoft	Pentium 60, 8MB RAM, Win 95, SVGA, CD-ROM 2X e placa de som
Death Rally	Apogee	486 DX2/66, 8MB RAM, DOS, SVGA e placa de som
Crusader: No Regret	Origin Systems	486DX4/75, 8MB RAM, 55MB livres no HD, DOS, SVGA, CD-ROM 2X e placa de som
Tomb Raider	Eidos/Brasoft	486DX2/66, 8MB RAM, DOS 6.22, SVGA, CD-ROM 2X e placa de som
SkyNET	Bethesda Softworks	486DX2/66, 8MB RAM, DOS, 20MB livres no HD, VGA, CD-ROM 2X, placa de som e mouse.
A-10: Cuba	Activision	486DX2/66, 8MB RAM, Win95, 40MB livres no HD, SVGA, CD-ROM 2X e placa de som
Blood & Magic	Interplay	486DX2/66, 12MB RAM, 35MB livres no HD, DOS ou Win95, SVGA, CD-ROM 2X, placa de som
Power F1	Eidos Interactive	Pentium 60, 8MB RAM, DOS 6.0, VGA, CD-ROM 2X e placa de som
Drowned God: Conspiracy...	Inscape	Pentium, Win3.1, 8MB RAM, CD-ROM 2X, placa de som, SVGA 1MB e placa de vídeo
Indycar Racing II	Sierra/Brasoft	486DX/33, 8MB RAM, DOS 6.22, VGA, CD-ROM 2X e placa de som
Lords of Realm 2	Sierra/Brasoft	486DX2/66, 8MB RAM, Win95, DirectX 2, SVGA, CD-ROM 2X, placa de som e mouse
Madden'97	Electronic Arts	Pentium 60, 8MB RAM, DOS 6.22, 20 MB livres no HD, SVGA, CD-ROM 2X, placa de som e mouse
Kofun	Enteractive Inc.	486DX2/66, 8MB RAM, Win 3.1, SVGA, CD-ROM 4X e placa de som
Nascar Racing 2	Sierra/Brasoft	Pentium 60, 16MB RAM, DOS 6.22, SVGA, CD-ROM 2X, placa de som e mouse
Noir	Cyberdreams	486DX2/66, 8MB RAM, Win 3.1, SVGA, CD-ROM 2X e placa de som
Star Command Revolution	GT Interactive	486DX2/66, 8MB RAM, DOS 5.0, 15MB livres no HD, SVGA, CD-ROM 2X, placa de som e mouse
Triple Play'97	Electronic Arts	486DX2/66, 8MB RAM, DOS 5.0, 26MB livres no HD, SVGA, CD-ROM 2X, placa de som e mouse
ZPC	GT Interactive	486DX2/66, 8MB RAM, Win95, SVGA, CD-ROM 2X e placa de som
CyberGladiators	Sierra/Brasoft	Pentium 100, 8MB RAM, Win95, DirectX 2, SVGA, CD-ROM 2X, placa de som e mouse

WarWind - Cenários - Cenários extras para quem já possui a versão completa do jogo WarWind.

MechWarrior 2: Mercenaries - Patch - Upgrade para quem já possui MechWarrior 2: Mercenaries completo.

Destiny - Patch - Upgrade para quem já possui Destiny completo.

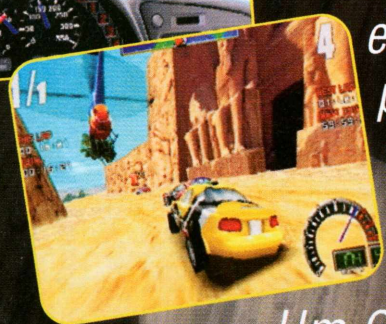
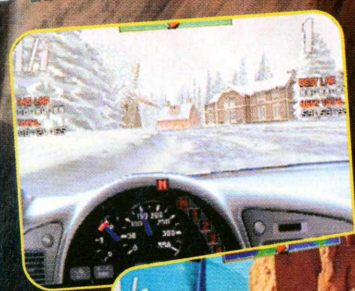
Earthlink, Mplayer e Ten - Opções para acesso a serviços via Internet disponíveis apenas nos EUA.

*Agora você não liga o computador:
dá a partida.*

FOX

ScreamerTM 2

SHEER SPEED ROAD RACING



Você conhece as leis de trânsito como nunca ultrapassar pela direita, proibido andar no acostamento, respeitar o limite de velocidade? Esquece.

Chegou Screamer 2 com gráficos híper-realistas em 3D, velocidades de até 215 km/h e 6 incríveis pistas, como o gelo traçado da Escandinávia e os escaldantes e traiçoeiros desertos do Egito. Dá até pra tirar um racha com 3 outros pilotos conectados em rede. Screamer 2.

Um CD-ROM de alta velocidade.



MANUAL EM PORTUGUÊS

Distribuído por:

TECTOY
multimedia

© 1996 Milestone. Screamer2 é uma marca registrada de Virgin Interactive Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Publicado e distribuído sob licença pela Virgin Interactive Entertainment, Inc. Virgin é uma marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd. Todas as outras marcas são de propriedade de seus respectivos donos.

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

“A tecnologia finalmente chegou a um ponto que pode oferecer jogos em rede sem prejuízo da jogabilidade”

Mary Bihr, diretora de vendas da Lucas Arts, a respeito de X-Wing vs. TIE Fighter, lançamento esperadíssimo

É REAL

Vêm da Epic MegaGames as notícias mais surpreendentes para os fãs de jogos de ação em 3D. Embora seja até hoje encarada como uma modesta fabricante de shareware distribuídos por BBSs, o título **Unreal** já chamou a atenção de muita gente. A Epic está mergulhada neste projeto já há três anos e promete novidades para o jogador. “Será possível



escolher entre ir coletando armas ou simplesmente caprichar na morte dos adversários”, diz Cliff Blezinski, designer chefe da Epic. A personagem principal é uma garota, nervosa e ativa, como em

Tomb Raider (p. 14).

Unreal apresentará editor de fases, ambientes em 3D, Internet de graça (ao menos nos EUA). O jogo está 50% pronto e seu lançamento é esperado para meados desse ano.

ION

John Romero (um dos criadores de Doom) está investindo alto em sua nova empresa, a Ion. Após contratar Tom Hall (id e 3D Realms), Todd Porter e Jerry O’Flaherty (7th Level), trouxe, também da id, Mike Wilson. A Ion está fazendo um RPG, um adventure, um jogo de estratégia em tempo real e outro baseado em Quake. O primeiro lançamento é para o fim do ano. A Eidos Interactive vai distribuir os jogos.



TRÊS DIMENSÕES

A Vrex, empresa americana especializada em produtos 3D, está lançando o óculos VRSurfer, compatível com PC e TV. Junto com o óculos, vem uma fita de vídeo, três games (Descent II está entre eles) e um software que permite converter imagens e arquivos do Excel, Paint Brush e Power Point para 3D. Como

funciona sem fio, possibilita que vários usuários cada um com seu óculos, conectem-se ao mesmo aparelho. Imagens 3D na Internet também podem ser vistas com o VRSurfer. O produto está sendo trazido pela distribuidora mineira Checker, mas uma grande rede de lojas paulista deverá entrar no negócio. Preço sugerido: R\$ 299,00.

DVD

Dois anos é o prazo que especialistas prevêem para a substituição dos drives de multimídia dos computadores para o formato DVD (Digital Video Disc, **PC Player 4**). Compatível com o formato CD-ROM, um disco DVD armazena até 17 gigabytes de informação, ou 26 vezes mais que um CD tradicional. O preço de lançamento deve ficar ao redor de US\$ 1.000. Um estudo da consultoria

Cowles/Simba prevê um faturamento de US\$ 74 milhões com a engenhoca já em 1997. O DVD também será empregado como mídia de filmes.

17 giga de informação: o DVD é uma mídia poderosa

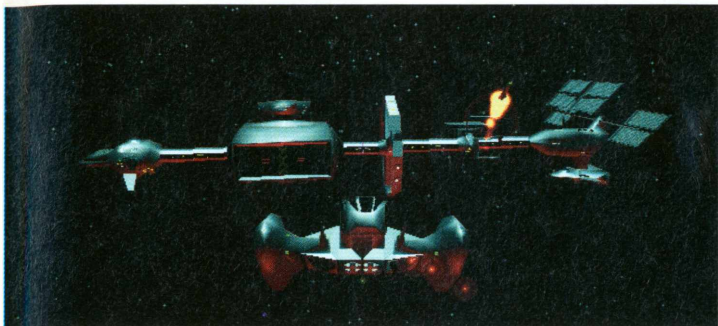


85

funcionários da divisão de desenvolvimento de jogos da GTE Interactive Media (FX Fighter, Timelapse, Dust) foram para o olho da rua. A empresa, que lançou há pouquíssimo tempo Titanic (pág. 25), resolveu não mais produzir jogos.

CONFLITO NO ESPAÇO

A Electronic Arts resolveu peitar a Lucas Arts numa das praias prediletas desta última — os jogos de guerra espacial, os space shooters. Para enfrentar o aguardado **X-Wing vs Tie Fighter** vai lançar **Darklight Conflict**, jogo que está sendo produzido pela coligada britânica Rage, a mesma que produziu o futebol **Striker**.



Darklight Conflict vai disputar mercado com a Lucas Arts

PLANTÃO MÉDICO

Ninguém pode acusar a Bullfrog de falta de originalidade. A soft-house está finalizando Theme Hospital, um divertido simulador que será distribuído nos Estados Unidos pela Electronic Arts a partir de março próximo. Seu objetivo consiste em administrar um hospital, de modo que ele seja lucrativo e que seus pacientes estejam satisfeitos, o que nem sempre é coinci-

dente. Mas não pense que isso será uma tarefa muito complicada. Ao menos os programadores reservaram uma bela dose de humor para os jogadores. Há doenças mais que exóticas, como a slack tongue, em que a língua da vítima cresce assustadoramente. Caso você se saia bem no comando do centro de saúde, será convidado a administrar um hospital maior e mais complexo.



Theme Hospital: originalidade e humor são as marcas desse simulador

TOP TEN BRASIL

Mais vendidos	Distribuidor	Preço sugerido
1- Grand Prix II	Brasoft	R\$ 84,00
2- C&C Red Alert	Tec Toy	não disponível
3- Fifa Soccer 97	Tec Toy	R\$ 59,99
4- Microsoft Flight Simulator	Microsoft	R\$ 79,99
5- Quake	Tec Toy	R\$ 79,99
6- Warcraft II	Brasoft	R\$ 69,00
7- Phantasmagoria 2...	Brasoft	R\$ 70,00
8- F-22 Lightning	Brasoft	R\$ 76,00
9- Command & Conquer	Tec Toy	R\$ 79,00
10- The Need For Speed SE	Tec Toy	R\$ 79,99

Fontes: Compumart (019 442-1516); Direct Shopping (0800-130500); Itaitec Shop (0800-121444); Microplus (011 283-1466); Planet MegaStore (011 282-7899); PlugUse (011 865-2030). Onde encontrar os games: Brasoft (011 238-1488); Microsoft (011 822-5764); Tec Toy (011 861-5421).

CURTAS

■ HOLLYWOOD

Tomb Raider, game em que brilha a heroína Lara Croft (pág 14), já está sendo negociado com um grande estúdio de cinema para virar filme. Quem será a estrela escolhida para interpretar Lara?

■ GAROTAS

O sexo feminino finalmente entrou na mira das soft-houses. Pudera. O CD da Barbie já vendeu 500 mil cópias. Uma pequena empresa, a Her Interactive, se especializou nesse mercado e vendeu só em dezembro 10 mil unidades de McKenzie and Co, jogo para garotas ainda não lançado no Brasil.

■ CHIP NOVO

A Ubi Soft apresentou na última Condex, realizada em Las Vegas no final do ano passado, aquele que deve ser o primeiro jogo a se beneficiar dos avanços tecnológicos do chip MMX (pág. 56), Pod. Trata-se de uma corrida futurista em 3D, com opção de jogo pela Internet.

■ TIROS NO NATAL

A 3D Realms/Apogee (fabricante de Duke Nukem 3 D) não ia ficar de fora da disputa dos jogos 3D de ação em primeira pessoa e prepara Prey. O jogo aspira ser novo padrão para o gênero. O jogador pode esperá-lo para o Natal.

■ GUERRA NAS ESTRELAS

A Interplay iniciou a distribuição de MAX — jogo futurista de estratégia — para os militares americanos. O objetivo? Treiná-los contra uma possível invasão alienígena.

Tomb Raider



Indy Jones de batom



Enigmas e muita ação são as principais características desse novo game da Eidos

Por Spencer Erhardt Stachi



A pesar de ser novata no assunto, a Eidos Software surpreendeu o mercado com o jogo 3D **Tomb Raider**. A história poderia ser digna de Indiana Jones, isso se a personagem principal não fosse uma mulher. Após voltar do Himalaia, onde estava a trabalho, Lara Croft recebe uma proposta para buscar um misterioso

artefato na tumba de Qualopeç, no Peru. Ela pensa em recusar, mas o desafio e o dinheiro são irrecusáveis.

Nos EUA, Tomb Raider já vende bem e pode até virar filme. Por isso, **PC Player** traz para você um super detonado. Acompanhe:

LEVEL 1 (CAVES) - Depois de achar o caminho na ponte, saia pela direita da sala. Pule sobre o buraco com o urso e desça a escada. Dentro dessa sala, acione o interruptor e atravesse a porta. Procure outro interruptor, que abre a saída.

LEVEL 2 (VILCABAMA) - Vá pela esquerda na sala grande e ache a porta com um interruptor à esquerda. Entre, procure a Silver

Key e o Gold Idol. Use a chave numa porta trancada, dentro da sala espaçosa. Prossiga por essa sala e entre nas três portas abertas pelos interruptores. Na sala final, use o Idol.

LEVEL 3 (LOST VALLEY) - Caia na água e deixe-se levar até a cachoeira. Saia pela esquerda e entre na caverna, depois de escalar um rochedo. Chegando no vale, cuidado com os dinossauros. Aqui, você precisa achar três engrenagens. Feito isso, volte, escalando a lateral da cachoeira. Cruze a ponte e use as engrenagens na parede. A saída da fase fica atrás da cachoeira.

LEVEL 4 (QUALOPEC) - Acione o interruptor no lado direito da sala principal e entre. Você terá de completar



A passagem embaixo da cachoeira é a saída



Nessa fase você terá de enfrentar bichos pré-históricos, entre os quais um terrível Tiranossauro Rex (abaixo)



três quebra-cabeças, um em cada corredor, para achar os interruptores que abrirão os portões para o túnel principal. Siga por esse corredor e pegue o Scion. Volte à cachoeira e enfrente Larson para sair da fase.

LEVEL 5 (ST. FOLLY) - Mova o bloco até os sinais omega. Entre na porta já aberta e acione os dois interruptores. Entre na porta no topo da sala principal e ache o interruptor que abaixa o nível de água no túnel. Com isso, você pode entrar na sala central para completar os quebra-cabeças. Quatro chaves precisam ser encontradas para sair da fase.

LEVEL 6 (COLOSSEUM) - Pule na água e escale o prédio do outro lado. Entre na caverna e ache o Colosseum. Desça até a arena principal e entre à esquerda. Desça e acione os dois interruptores. Prossiga pelo corredor e escale até à arena principal. Procure o portão aberto do outro lado. Solucione o quebra-cabeça e entre na porta de metal. Siga à esquerda pelas pontas e escale as pedras grandes. Pule para o outro lado e entre na sala do imperador. Procure o interruptor escondido e entre nas três portas dos cantos do Colosseum. Encontre a Silver Key e use-a para sair da fase.



LEVEL 7 (PALACE MIDAS) -

Saia da água e siga à direita. Suba a escada e você estará numa sala com quatro portas. Use os cinco interruptores para fazer a combinação correta e abri-las. Ache as Lead Bars. Assim que estiver com elas, use-as na mão de Midas, perto do jardim, para transformá-las em ouro. Depois deverá usá-las novamente, numa porta, para passar de fase.

LEVEL 8 (CISTERN) - Encontre as duas Rusty Keys e use uma delas na porta enferrujada da esquerda. Prossiga e pegue a Silver Key. Ache a sala com o interruptor para aumentar o nível de água. Use a outra chave enferrujada para obter a Gold

Key. Prossiga e procure um pequeno túnel na água. Atravesse-o e acione a alavanca na porta. Pegue a segunda Silver Key e use as duas para abrir as portas. Use a chave de ouro na próxima sala. Entre e puxe o bloco na sala seguinte para sair.



LEVEL 9 (TIHOCAN) - Nade pelo túnel e acione a alavanca para diminuir o nível de água. Acione o primeiro interruptor, entre e ligue o outro para ativar a corrente de água. Aproveite para chegar até o túnel. Na próxima sala, suba até o topo e pule na abertura à esquerda. Aumente a água com o interruptor. Pegue a Gold Key. Use-a e atravesse a água. Complete os quebra-cabeças na próxima sala e pegue as duas chaves enferrujadas. Agora, você precisa

JOGABILIDADE	9	NOTA FINAL
DINÂMICA	10	10
GRÁFICOS	10	
SOM	9	



encontrar a tumba. Entre, mate Pierre e pegue o Scion. Atravesse a porta e passe para a próxima fase.

LEVEL 10 (KHAMOON) -

Encontre a Sphinx Head e pegue Sapphire Key, que está atrás dela. Com a chave dentro do Sphinx, abra a porta. Prossiga até uma sala com piscina e a estátua de um gato. Pule na água, solucione os quebra-cabeças e acione os interruptores para rebaixar o piso da estátua. Prossiga, pegue a outra Sapphire Key e solucione o quebra-cabeça para rebaixar a areia. Use-a para sair da fase.

LEVEL 11 (KHAMOON) -

Entre na sala dos blocos móveis. Empurre-os até encontrar a Sapphire Key. Use-a para abrir duas portas. Acione os



porta. Entre nas duas portas e pegue as Ankh Keys. Use-as no topo da Sphinx Head para abrir porta. Passe pela porta debaixo d'água e ache a alavanca. Acione-a e suba até topo da sala. Procure o interruptor e encontre a Scarab. Use-a para abrir o portão. Mate o Larson e pegue o Scion.

LEVEL 13 (NATLAS) -

Na cachoeira, acione o interruptor. Entre na sala com a máquina e ache o corredor. Prossiga na porta embaixo da cachoeira e procure os três fusíveis. Use-os para abaixar a cabine e pegar as

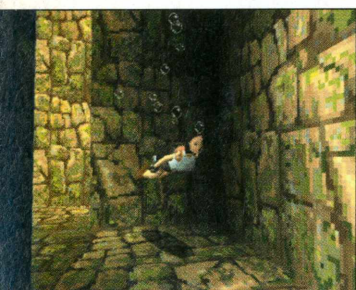
pistolas. Vá em direção ao cowboy e mate-o. Pule perto do interruptor e caia, agarrando-se à plataforma. Pule nos pilares da lava. Na sala com engradados de TNT, leve um deles para a próxima sala. No túnel, acione o interruptor. Na próxima sala, mate o garoto com skate. Passadas as pedras, que descem rolando, escale os pilares. Entre nas salas, acione os interruptores e puxe os blocos. Mate o Baldy e pule no topo da pirâmide. Acione o interruptor e entre. Use a chave para abrir a porta.

LEVEL 14 (ATLANTIS) -

Acione o interruptor até abrir a porta do meio. Entre e suba até o topo da fase. Acione os interruptores e prossiga até chegar a sala com seu sócio, em versão alienígena. Destrua-o sem atirar e vá até uma sala com lava. Acione os interruptores para abrir a porta e elevar as pontes. Atravesse as pontes rapidamente e, na próxima sala, tente pegar o Scion.

LEVEL 15 (PYRAMID) -

Mate Torso Monster para abrir a porta. Entre e solucione os quebra-cabeças até chegar no Scion. Atire nele para abrir a porta. Caia no buraco, no lado direito da ponte. Desvie das lâminas e blocos, até chegar numa sala com uma pequena piscina. Pule na pilha que vai cair, corra e salte para o outro lado. Por último, pule na água e lute contra o terrível Natla para escapar da pirâmide. Pronto, para sua alegria (ou tristeza), **Tomb Raider** finalmente acabou. Quer dizer, isso se você for mesmo bom.

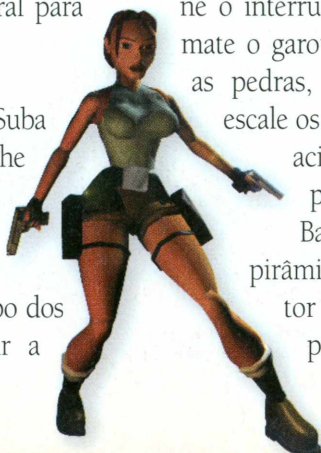


Não confie em ninguém, pois até os prováveis amigos vão traí-lo

dois interruptores para abaixar as quatro pontes que possibilitam a você pegar os artefatos. Assim que pegá-los, pule na água e atravesse o túnel. Saia e entre nas salas para localizar a Sphinx. Utilize os artefatos no grande pilar central para sair da fase.

LEVEL 12 (SCION) -

Suba a escada e vá até o topo. Ache os dois interruptores. Um está em cima do penhasco. Acione-o para abrir a porta. O outro está no topo dos pilares. Use-o para abrir a



Tomb Raider

Eidos Software/Brasoft
www.tombraider.com
www.brasoft.com (011 238-1444)

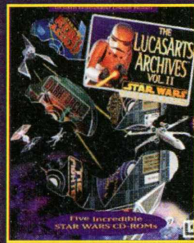
Plataforma: DOS CD
Hardware: Pentium 60 MHz, 8MB RAM, SVGA, CD ROM 2x, Placa de som, joystick opcional
Preço: R\$ 69,00



CHEGARAM! OS ÚLTIMOS E MAIS QUENTES LANÇAMENTOS EM CD-ROM, DIRETO DOS EUA.



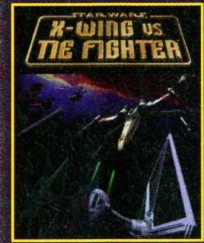
POWER FORMULA 1
(Eidos). Baseado no campeonato de 1995, com todos os carros e os 17 circuitos. Permite jogo em rede, ou com até dois jogadores. Grátis: Big Red Racing.
[R\$ 89,90]



LUCAS ARTS ARCHIVES 2
(LucasArts). Pacote de 5 CD's da série Star Wars, com: Dark Forces, Rebel Assault 1 e 2, Tie Fighter CD, e o making of do relançamento da trilogia de filmes.
[R\$89.90]



DUKE NUKEM 3D PLUTONIUM
(3D Realms). Complemento ideal ao jogo mais vendido de 1996. Onze níveis inéditos, com novas armas, inimigos, chefes de fases, falas do herói, e parotas.
[R\$69.90]



X-WING vs. TIE FIGHTER
(LucasArts). O primeiro jogo em rede da LucasArts, com mais de 50 missões. Para 1 até 8 jogadores, em esquadrão, ou competindo entre si.
[R\$89.90]

LANÇAMENTOS DO MÊS [R\$ 89,90]

ACÇÃO:

- **Duke Nukem 3D Atomic Edition** (3D Realms). A novíssima versão do Duke, inclui o Plutonium Pak.
- **Jedi Knight: Dark Forces 2** (Lucas Arts). O sucessor do jogo mais vendido da LucasArts, Dark Forces.
- **Shadow Warrior** (3D Realms). O jogo mais esperado do ano, dos mesmos criadores de Duke Nukem.

RPG:

- **Realms of Arkania 3 - Shadows Over Riva** (SirTech). A última parte da premiada Trilogia de Arkania.

SIMULAÇÃO:

- **Test Drive Off-Road** (Accolade). 4 jipes 4x4, em 12 trilhas fora-de-estrada, e 9 ângulos de câmera.

- **X-Car Experimental Racing** (Bethesda). Corrida de protótipos futuristas, com gráficos de arrepiar.

ESPORTES:

- **NBA Jam Extreme** (Acclaim). A mais nova versão do clássico NBA Jam, para até 4 jogadores, e Windows 95.

ESTRATÉGIA:

- **Magic The Gathering: Battlemage** (Acclaim). A versão para PC do jogo de cards mundialmente famoso.
- **Dungeon Keeper** (Bullfrog). Mistura de RPG e estratégia, com o requinte habitual dos criadores de Diablo.

ACESSÓRIOS:

- **PC Game Pad Pro** (Gravis). Controle com 8 botões, programável, e já vem com "Y" para ligar 2º controle [R\$ 74.90]

TOP 10 [R\$ 89,90]

- 1] **DESCENT II: THE INFINITE ABYSS**
(MicroProse) Nova versão do Descent 2, com 20 fases adicionais (Simulação).
- 2] **CIVILIZATION 2: SCENARIOS**
(MicroProse) 20 novos mundos para conquistar (Estratégia) [R\$ 69.90].
- 3] **DIABLO**
(Blizzard) O grande sucesso da temporada, misto de estratégia, RPG e aventura (RPG). [R\$ 79.90].
- 4] **TERMINATOR: SKY NET**
(Bethesda) Sequência do hit "Terminator: Future Shock" (Acção).
- 5] **NEVERHOOD**
(DreamWorks) Última criação de Spielberg, com bonecos de argila (Aventura).

- 6] **SIM COPTER**
(Maxis) Vôo de helicóptero em cidades geradas no Sim City 2000 (Simulação).
- 7] **ELDER SCROLLS: DAGGERFALL**
(Bethesda) Sequência do "Arena", com centenas de horas de jogo (RPG).
- 8] **MASTER OF ORION 2: BATTLE AT ANTARES**
(MicroProse) Exploração e conquista espacial (Estratégia).
- 9] **TIME COMMANDO**
(Activision) Viaje pelo tempo enfrentando 80 inimigos mortais (Acção). [R\$ 67.00].
- 10] **HEROES OF MIGHT & MAGIC 2**
(New World) Mais de 60 cenários e 65 heróis (Estratégia).

PACOTES



ID ANTHOLOGY (GT Interactive)

Pacote de 4 CD's, reunindo as obras completas dos criadores da série "Doom", incluindo: Wolfenstein 3D, Ultimate Doom, Doom II, Master Levels for Doom II, Final Doom, Quake!, e mais 14 jogos, além de camiseta, yubi, livro, card e poster exclusivos. [R\$189.90]

WARCRAFT BATTLE CHEST (Blizzard)

Pacote com a série "WarCraft". WarCraft 1: Orcs and Humans; WarCraft II: Tides of Darkness, e mais o disco de expansão WarCraft II: Beyond the Dark Portal. Contém versões dos 3 jogos para PC e Mac. [R\$104.90]



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUES.

LIGUE
AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA
EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

War Wind

Um planeta muito louco

Parece não haver fim para os jogos de estratégia em "tempo real". E War Wind, da SSI, chega ao mercado com boa chance de assumir a posição de Warcraft II. O jogo se passa no mundo dos Yavaun, um estranho planeta que proporciona uma certa mágica a seus habitantes, enquanto travam lutas entre si. A existência de quatro raças bem esquisitas é organizada a partir de uma história bastante detalhada, e cada qual tem motivos para hostilizar as demais.

Os Tha'Roon são a raça dominante, para irritação dos Oblinox, que foram seus guerreiros na tentativa de assegurar o poder militar, e para insulto eterno dos Eaggra, que cultivavam a terra. Os Shana Li querem unir as quatro raças, e preferem não guerrear.



Outro game de estratégia em tempo real

War Wind é difícil no início. Às vezes você terá de realizar tarefas do tipo "faça X para alcançar Y e Z, tendo W como objetivo final". Proteger o líder do clã constitui a estratégia fundamental para vencer em sete cenários básicos de cada raça – no caso de o líder morrer, você perde. O combate é bem maluco, mas pode ser feito com o uso criterioso de 20 super alternativas de



Quatro raças se enfrentam. Viva o raciocínio!

comando. Também estão disponíveis várias opções de construção, apresentadas em uma interface simples, possibilitando reações rápidas nas situações de combate.

War Wind tenta criar seu próprio nicho, e faz isso muito bem. O nível de informação a ser descoberto, assim como o ritmo avançado de cada campanha, evitará que você se perca na fantasia ou no jogo.

War Wind

SSI

www.warwind.com

Plataforma: Win95 CD

Hardware: Pentium 60, 16MB RAM, SVGA com placa de 1MB e CD-ROM 2X

Preço EUA: US\$ 54,99



Blood & Magic

Calabouços, monstros e dragões



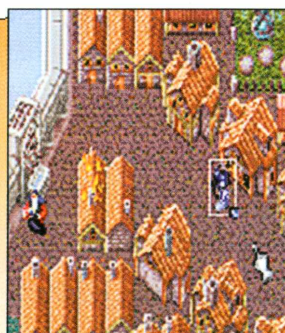
Aprender a jogar é fácil, o game fornece estatísticas

Blood & Magic, estratégia em tempo real da Interplay, é ambientado no reino dos Doegan, um



mundo de mágica e monstros, calabouços e dragões, onde você começa com um Bloodforge (espécie de distribuidor de energia mágica) e Golem (estranha criatura mutante).

Guardas, mágicos, zumbis e Fúrias são as formas que os golens podem assumir. Os itens encontrados no caminho incrementam as habilidades de uma criatura de



vários modos – aumentam força e movimento, por exemplo.

Aprender a jogar é fácil. Blood & Magic fornece estatísticas sobre criaturas, itens, estruturas etc. Você poderá lutar em cinco campanhas bem definidas, não relacionadas entre si, com níveis variados de dificuldade. Cada

uma apresenta três cenários diferentes; complete os três de maneira correta e vencerá a campanha.

Blood & Magic

Interplay

www.interplay.com

Plataforma: DOS/Win95 CD

Hardware: 486DX/66, 16 MB RAM, CD-ROM 2X

Preço EUA: US\$ 38,00





Atire sem parar nos "bad guys" ou seu destino será um saco para cadáveres

Neo Hunter

Inspiração nos mangás

Com fortíssima inspiração nos mangás (histórias em quadrinhos) japoneses, este jogo da Ronin Entertainment constrói uma história futurista de crimes, numa Califórnia que não faz mais parte dos Estados Unidos. Um senador o contrata para expor toda a podridão e corrupção das altas esferas do poder. Em segui-

da, o idealista é assassinado, o que torna tudo mais perigoso.

Você começa a percorrer as ruas do porto de São Francisco tendo de mandar bala e enfrentar de gangues desorganizadas a esquadrões do governo corrupto. À medida que avança, pode fazer algum dinheiro, comprar novos armamentos e obter métodos de defesa mais eficazes. Para descobrir as pistas que o levarão a enfrentar os criminosos será necessário resolver quebra-cabeças e interagir com os moradores da área.

Os fãs de desenhos como *Akira* vão se deliciar com a história, produ-

zida por Orson Scott, estrela da ficção científica. Quem gosta de ação vai se deliciar com o tiroteio, que vem recheado com interessantes elementos de aventura.

O melhor do game é se deparar com situações bastante diversas, como analisar DNA em um laboratório, gerenciar recursos e explodir valentões em tiroteios selvagens. O problema é que isso não basta para que o jogador mantenha o interesse total depois de fazer alguns progressos. Vale pelas emoções e pelo sopro de originalidade.

Neo Hunter

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



Softhouse: Ronin Entertainment
Plataforma: DOS, Win95 CD
Hardware: 486/66, 8MB RAM, CD ROM 2x, Placa de som
Preço: N/D

Agile Warrior F-111X

Nuvens negras no céu

Voar e atirar é o estilo desse jogo da Black Ops Entertainment distribuído pela Virgin lá fora e que deve chegar às prateleiras brasileiras com o selo da Tec Toy. Já lançado anteriormente para o videogame Playstation, o game agradou

Esta é uma tela difícil de ver: concluir as missões é tarefa complicada

em cheio. As missões detalhadas e difíceis, temperadas com um pouco de estratégia continuam presentes. Você pilota um avançado bombardeio por dez longas missões (só a primeira pode levar 10 horas para ser concluída) em todo o globo terrestre. Antes, um briefing o coloca a par da situação. Você começa armado com um canhão próprio para arrasar infantarias, mísseis ar-ar Sidewinder e mísseis ar-terra Maverick, sem falar do napalm. No caminho dá para coletar mais algumas armas.



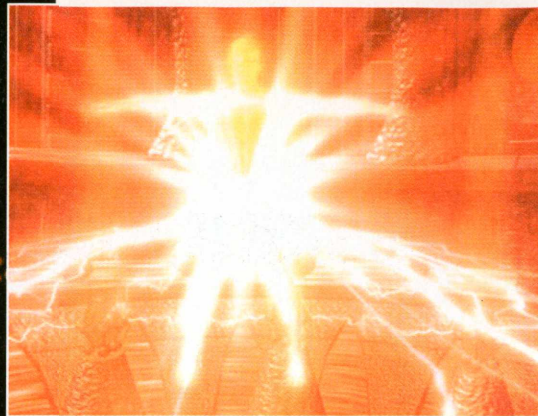
Mas o jogo é pesado. Mesmo num Pentium 200 a resposta ficou aquém do desejado, o que tornou as complicadas missões ainda mais difíceis. A velocidade também fica devendo um pouco, se comparada com a do Playstation. Mas as explosões são um espetáculo à parte. Para quem se adaptar a esses problemas é uma boa pedida.

Agile Warrior F-111X

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



Softhouse: Black Ops Entertain.
Plataforma: Win95 CD
Hardware: P60, 16MB RAM, 1MB VGA, CD ROM 2x, Placa de som
Preço: N/D



O visual do game não poderia renunciar à inspiração heavy metal: ícones do estilo marcam presença

Melt

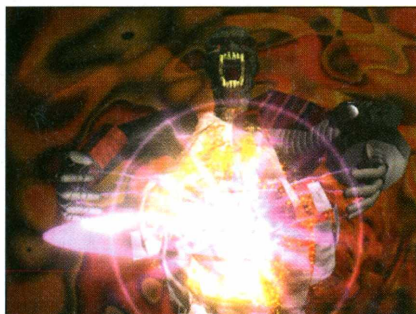
O jogo do Iron Maiden

Por Spencer Erhardt Stachi

Os fãs de heavy Metal conhecem bem a banda Iron Maiden. Quem não gosta já deve ter ouvido falar. Pois o grupo inglês, formado em meado dos anos 70, serviu de inspiração para a criação de **Melt**, jogo que será lançado em março pela soft-house Virtual Studios.

No ano passado, após a apresentação no Philips Monster of Rock, no Brasil, o Iron Maiden anunciou o lançamento de um CD-ROM e um jogo para 97. O CD, que deve contar a história da banda, ainda não saiu.

Melt tem como personagem principal o mascote Eddie, presença constante nas capas dos discos da banda. O monstrengo cresceu, ga-



nhou vida própria e admiradores por todo o mundo.

No game, você controla um humano responsável por defender as vidas de todo o planeta. São 15 fases, nas quais você terá que derrotar Eddie e seus aliados. As fases sucedem-se em ordem cronológica, numa viagem pelas capas dos álbuns da banda. A perspectiva é sempre em primeira pessoa. Aprisionado por longos anos, Eddie conseguiu fugir e quer vingança. Para isso, usou seus poderes e criou outros seres.

Por enquanto, tudo o que se sabe sobre **Melt** é isso. Segundo Nicko McBrain, baterista do Iron Maiden, a Virtual Studios vai fazer um profundo trabalho

de pesquisa com especialistas em jogos de aventura.

No Iron Maiden, nada acontece sem o aval do baixista Steve Harris, formador do grupo. Harris está completamente envolvido na criação do roteiro de **Melt**. Nas gravações em estúdios e nas apresentações ao vivo, o grupo sempre faz uso dos melhores equipamentos. O game deve ir pelo mesmo caminho. A Virtual Studios está usando uma tecnologia chamada VR whizzkidz, que movimenta gráficos 3D de alta qualidade, dando agilidade e mobilidade ao jogo. **Melt** apresentará um novo conceito de inteligência artificial, em que o tempo será determinante. Quanto mais demora, maior a influência das situações sobre seu personagem. Inimigos podem tornar-se aliados e por aí afora.

Se você quiser saber mais sobre o Iron Maiden, visite o site oficial (www.ironmaiden.co.uk/maiden). Quanto a **Melt**, é esperar para ver.

Melt

Virtual Studios/Castle
Multimedia
www.melt.com



Plataforma: Win95
Hardware: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, Win95, CD-ROM 4x, SVGA
Preço: não definido



A banda conhece: aqui o baterista Nicko McBrain segura a primeira PC Player antes de falar sobre Melt

Bedlam

Atire para matar

Bedlam (em português, tumulto ou hospício) é um game no estilo “atire para matar” – uma composição notável consagrada em Crusader e Syndicate –, com muitos detalhes gráficos, dinâmica intuitiva e explosões de arrepiar, que vão manter o jogador envolvido durante um bom tempo. Como herói, você controla até três Mechs (ou Tanques de Assalto Remoto) em uma campanha de 25 missões. O objetivo é eliminar uma infestação de “biomex”.

Um ótimo guia de instruções apresenta um mapa aéreo detalhado da área da missão, com objetivos destacados que, ao serem clicados, são vistos em close-up. Após checar todo o mapa, você precisará se dirigir ao arsenal para carregar as armas. Aí vem a má notícia: é preciso pagar por isso. A boa novidade é que o jogo autoconfigura seu equipamento, mantendo-o dentro do orçamento. Há muitas opções, que variam de armas leves, que mal levantam poeira, a bombas Hades, capazes de reduzir regiões inteiras a pó.

A jogabilidade é simples. Um botão do mouse é usado para os movimentos e o outro para atirar. Quando você alcança certos objetivos, anúncios claramente audíveis são emitidos. Em seguida, os que ainda não foram alcançados são exibidos em um mapa da missão.



As explosões são a primeira e melhor razão para jogar Bedlam. São magníficas e trazem a satisfação memorável de destruição em massa, mais que qualquer outro jogo recente. Há também muita demolição. As missões tendem a ser desafios do tipo “entre e exploda”. Mas isso não significa que não existam quebra-cabeças. Você vai vasculhar tudo em busca de “teleporters” para abrir áreas mais distantes, e pressionar cabos para levantar ou abaixar partes do terreno e controlar interruptores para desativar campos de força. Os power-ups espalhados no campo rendem pontos, dinheiro, energia e velocidade. Além disso, o game é cheio de pequenos toques deliciosos, que não deixam



Uma boa alternativa de estratégia consiste em lutar em quarteirões fechados

as coisas “caírem por água abaixo”. Você vai atuar em grandes telas de TV espalhadas em todos os níveis. O campo do jogo apresenta dificuldades e você viaja em túneis (nos quais seu personagem desaparece, no estilo de Syndicate). O som é outro ponto que merece destaque, principalmente a batida da introdução.

São poucos os pontos negativos do game. Entre eles, o procedimento de jogo-salvo, que é um pouco frágil. Se você não salvar o game após uma missão, a coisa complica. A execução em Win95 também deixa a desejar. No modo DOS o game fica mais rápido. Mas isso não chega a assustar. Bedlam promete.

Bedlam

GT Interactive
www.gtinteractive.com
Softhouse: Mirage

Plataforma: Win95/DOS CD
Hardware: 486DX/66 ou Pentium, 8MB RAM, (16 MB RAM), SVGA, CD-ROM 2X, mouse e placa de som
Preço EUA: US\$ 49,99

Um edifício durante uma explosão se transforma numa impressionante nuvem em chamas

AÇÃO

Diablo

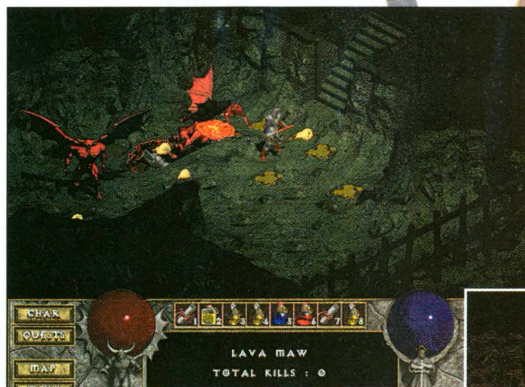
Três contra o inferno

Por Spencer Erhardt Stachi

Depois de muitas promessas e atrasos, a Blizzard finalmente lança um dos mais aguardados games dos últimos tempos, **Diablo**. Toda a expectativa criada em torno do jogo não foi em vão. Além de cerebral e erudito – são inúmeras as referências aos escritos de Dante Alighieri, o autor da *Divina Comédia* –, este RPG consegue reunir elementos de ação sobre um pano de fundo sombrio como o inferno. Aliás, é para as profundezas abissais que abrigam demônios e outras criaturas nefastas que você, na pele de um dos três

personagens à sua escolha, (ver quadro na página ao lado) deve se guiar. O seu objetivo é livrar a cidade de Tristram da maldição que se abateu sobre seus habitantes e vingá-los.

DEMO NO CD



Trata-se de um mergulho assustador nas profundezas do inferno, com direito a inúmeros desafios

Para isso terá pela frente uma quixotesca caminhada enfrentando dezenas de criaturas satânicas, colhendo preciosos itens, armas, magias e defesas para seu embate final, contra o próprio capeta.

O jogo é difícil, mas os comandos não poderiam ser mais simples. Você só precisa apontar e clicar o mouse para onde quiser que seu personagem vá. Para atacar, o procedimento é o mesmo: apontar e clicar. Um clique num botão localizado na parte inferior da tela mostra um menu em que você vê as armas que possui, as magias que pode usar e o que é preciso acumular para conseguir progredir.

Como nos RPGs clássicos, seu personagem possui algumas qualidades que você precisa desenvolver para conseguir acesso a magias e armas mais poderosas. À medida que enfrenta as criaturas do mal seu



nível vai mudando e você se torna mais poderoso. Sua experiência total determina sua capacidade de ser letal. Quando você progride, sua

JOGABILIDADE	10	NOTA FINAL
DINÂMICA	10	10
GRÁFICOS	10	
SOM	9	

Diablo

Blizzard/Brasoft
www.blizzard.com
www.brasoft.com
(011) 238-1444

Plataforma: Win95 CD

Hardware: Pentium 60 Mhz, 8MB RAM, CD ROM 2X, Placa de Som e Mouse.

Preço: 82,00



Há três personagens para jogar: escolha o que se adaptar melhor a seu estilo



A interface do herói mostra grande simplicidade, proporcionando acesso rápido a tudo o que você precisa saber



habilidade de combate se eleva e você ganha pontos que pode trocar por atributos à sua escolha. Estes podem ser: destreza, força, magia, vitalidade, vida, entre outros.

Um dos pontos fortes do game é sua história, que vai sendo construída a partir das conversas que seu personagem vai desenvolvendo com várias das criaturas que cruzam-lhe o caminho. Mas uma das grandes novidades é que a cada vez que você joga tudo muda, pois diversas das variáveis de Diablo são geradas aleatoriamente. Você pode jogar vezes e vezes o game com o mesmo personagem que não terá a mesma experiência duas vezes.

O jogo renuncia à linearidade. Não é necessário matar todos os monstros de uma fase para poder passar para a seguinte. Você decide o caminho que tomará. Embora tenha inúmeros elementos



de RPG, a jogabilidade mantém certas diferenças, que o tornam único. É uma espécie de mistura de **Gauntlet** e **Daggerfall**.

Visualmente, **Diablo** é uma verdadeira obra de arte. São mais de 200 mil frames de animação para as cerca de 200 criaturas do game. Os gráficos Super VGA renderizados em 3D conseguem criar o clima proposto pelo jogo. Os efeitos especiais são dignos de aplauso, como mostra a magia da parede de fogo. Mas isso tudo tem um preço. Você pre-

cisa de um Pentium poderoso para rodar o game sem problemas, com pelo menos 16 MB de memória RAM e drive de CD com velocidade quádrupla.

A opção multiplayer traz ainda mais emoção ao jogo, pois até três pessoas podem assumir cada uma a pele de um dos personagens e partir para uma batalha cooperativa contra o mal. Nos Estados Unidos há opções em algumas redes de serviços, como TEN, Mplayer e Earthlink, o que ainda não está disponível no Brasil.

De qualquer modo, Diablo tem tudo para se tornar uma mania nos próximos meses, pois oferece uma experiência incomparável de imersão nos ambientes do jogo. Deve agradar fãs de RPG, e fãs de jogos de qualidade em geral. E lembre-se: o inferno são os outros.



ESCOLHA SEU HERÓI

The Warrior (guerreiro, à direita, no alto) – bem treinado nas artes da guerra. É poderoso quando tem nas mãos armas de curto alcance. É o mais forte dos três, mas seu treinamento físico não deixou espaço para que desenvolvesse habilidades psíquicas, como magias.



The Rogue (a ilusionista, à esquerda) – fraca nos combates de curta distância, é insuperável com armas de longo alcance. Seus poderes mágicos são apenas razoáveis. Pertence a uma irmandade feminina muito hábil com arcos, sua precisão é letal.



The Sorcerer (mago, à direita, embaixo) – graças à enorme habilidade com encantos e magias é capaz de enfrentar hordas de inimigos. Mas se precisa recorrer a armas, sua pouca habilidade transparece. O mago iniciante é fraco.



Os personagens apresentam características bastante distintas

Net: Zone

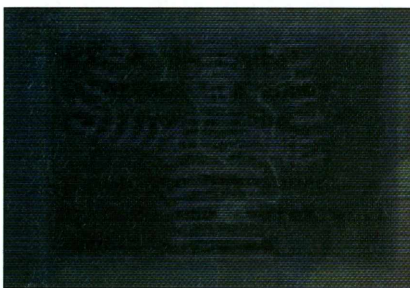
Mistério futurista

Por Ricardo von Glehn

Zel Winters, um dos diretores da maior empresa de realidade virtual, a Cycorp, desaparece misteriosamente. Acredita-se que o sumiço se relacione com novos projetos desenvolvidos por sua empresa: vida com inteligência artificial e uma revolucionária interface neural que permitiria ao usuário conectar-se fisicamente com o computador. Em Net: Zone, você é o filho de Winters, um hacker, e resolve fazer uma limpeza no porão de casa, antigo escritório de seu pai. Após uma tarde inteira de tentativas, você consegue vencer o código de seu pai e ter acesso ao ciberespaço.

Como em todo conto policial, você sai com algumas informações básicas, mas elas estão espalhadas, algumas no correio eletrônico. Para acessar outras, você terá de entrar com o código corretamente na hora da conexão. Nada difícil, mas todas as informações são importantes.

Além de ter uma história envolvente, o jogo possui manual com álbum de fotos e recortes de jornal



que explicam o enredo e fornecem algumas pistas. Net: Zone tem excelente apresentação, na qual você consegue dicas para desvendar um código no início do game. Os gráficos contam com um campo de visão de 360°. O som do jogo dita o clima futurista, mas depois de algum tempo torna-se enjoativo. As animações são excelentes (viagens no ciberespaço, análise dos veículos etc) e os detalhes também merecem destaque. São cinco mundos virtuais para

explorar e, como é um jogo futurista, você deve procurar itens com o cursor em todas as telas que parecerem suspeitas (muitas cores ou muitos detalhes no cenário). Sob medida para quem quer usar a cabeça, desvendar uma trama muito bem elaborada e curtir



O hacker à esquerda se torna detetive por acaso, nesse jogo de belos gráficos

um jogo graficamente bonito. Se o negócio é dinâmica, é melhor jogar Quake. Net: Zone é lento, os poucos movimentos são para ir de um lado a outro do mapa, o que se faz em pouco tempo.

Outro requisito para jogá-lo é saber razoavelmente inglês. O manual vem em português.

A visão do futuro em Net: Zone é diferente da maioria dos jogos. A sociedade não é decadente, as drogas sequer são mencionadas e os livros existem. O fabricante do jogo, Gametek, tornou-o interessante. O mundo virtual é abordado como fonte de lazer e ajuda no trabalho. Os aspectos humanos recebem tratamento surpreendentemente revelante, como o álbum de fotografias, feito pelo filho de Zel, e a preocupação da sociedade com o desaparecimento do diretor da Cycorp.

JOGABILIDADE	7	NOTA FINAL 7
DINÂMICA	5	
GRÁFICOS	8	
SOM	7	

Net: Zone

Gametek/ Brasoft
www.gametek.com
www.brasoft.com
285-5344

Plataforma: DOS e Win95

Hardware: 486 DX2/66, 8MB RAM, SVGA, Placa de som, DOS 5.0, CD 2x, Mouse

Preço: R\$ 65,00



Não deixe passar uma tela sem uma boa busca por pistas

Os gráficos
totalmente
renderizados são um
dos pontos altos

The Drowned God: Conspiracy of...

O segredo da salada histórica

Rei Artur, Avalon, Carl Jung, Kennedy. Isto mais parece uma enciclopédia do que um jogo, vai dizer o jogador que se achar diante de tais temáticas. Trata-se da adaptação de um dos episódios da série televisiva *The X-Files* (TVs Record e Fox) para o universo dos games, numa mistu-

The Drowned God: Conspiracy of the Ages

Inscape
www.inscape.com

Plataforma: Win95 CD, Mac CD
Hardware: Pentium 75, 8MB RAM,
CD ROM 2x, Placa de som
Preço EUA: US\$ 50,00

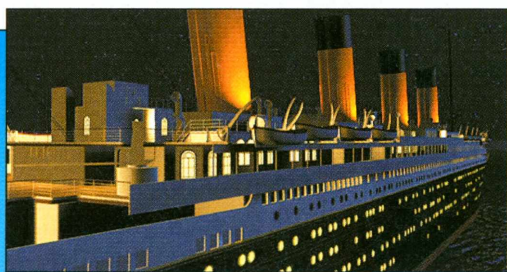


JOGABILIDADE	7	NOTA FINAL 8
DINÂMICA	8	
GRÁFICOS	10	
SOM	10	

ra de quebra-cabeças malucos com aventuras enigmáticas. O objetivo é desvendar uma escaramuça entre duas civilizações alienígenas que já dura 50 milênios e da qual a vida na Terra é uma mera consequência.

Os gráficos são um dos pontos altos do jogo, com cenários totalmente renderizados, ricos em detalhes. A jogabilidade, no entanto, não tem a mesma originalidade do enredo ou o capricho do visual. Os quebra-cabeças podem pecar pela excessiva simplicidade ou pelo absurdo.

De qualquer maneira, são inúmeros os desafios e o jogador precisa se manter atento para não deixar escapar pistas, pois uma delas pode levar ao desfecho do game. O manual do jogo (nos EUA) ajuda muito.



Titanic: Adventure...

Mar aberto

Você é um agente secreto britânico, ou melhor, era. O ano é 1942 e você está refletindo sobre os acontecimentos que se deram no Transatlântico Titanic, e levaram à sua demissão do serviço secreto 30 anos antes. Uma estranha bomba detonada durante um

O transatlântico que se chocou
contra um iceberg é o palco do jogo

ataque aéreo lança-o de volta no tempo, direto no Titanic. Será que você é capaz de mudar o rumo dos acontecimentos?

Seu objetivo não é prevenir o fatídico choque contra o iceberg, mas colher informações que o habilitem a mudar o futuro. Para isso será necessário resolver 12 engenhosos quebra-cabeças. A solução que o jogador encontrar pode desaguar em oito possíveis finais. Por isso é reco-

mendável ouvir com cuidado tudo o que cada um dos passageiros tem a dizer.

O visual é soberbo. Como em **7th Guest**, permite visualização em 360°. Mas o que faz a diferença neste jogo é o alto grau de interação que ele permite com personagens e idéias. Essa aventura gráfica é um belo desafio à inteligência do jogador. Boa viagem!

Titanic: adventure out of time

GTE Entertainment
Cyberflix
www.cyberflix.com

Plataforma: Win 3.1, Win95 CD
Hardware: 486DX/66, 8MB RAM,
CD ROM 2x, Placa de som
Preço EUA: US\$ 50,00



JOGABILIDADE	9	NOTA FINAL 9
DINÂMICA	9	
GRÁFICOS	8	
SOM	8	

SkyNet

Tiroteio em 220 volts

AÇÃO

Ponto para a ação. A softhouse Bethesda ligou em 220 volts seu jogo **Terminator: Future Shock** – o resultado é **SkyNET**, jogo de tiro em primeira pessoa que supera o antecessor. Sequências de vídeo contam a história. Um potente míssil foi parar nas mãos de robôs que têm planos para detoná-lo sobre uma já devastada Los Angeles. Seu objetivo é livrar a megalópole do futuro desse cataclisma.

São oito missões criativas e grandes, repletas de quebra-cabeças, com trechos no ar e na água. O senão são os vídeos. O desempenho dos atores deixa a desejar.

O filé de **SkyNET** é o modo multiplayer (até 8 jogadores podem se conectar neste tiroteio virtual, que já é divertido com dois ou três adversá-



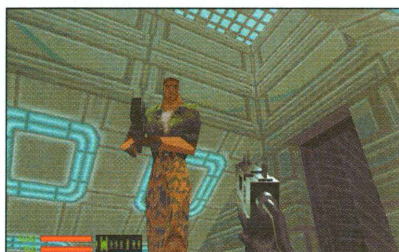
O visual é o de luta com robôs, mas você pode usar jipes ou aeronave para locomoção

rios). Você pode enfrentar os inimigos como um Terminator, incluindo a visão avermelhada, alvos e mensagens na tela. Pena que não existe possibilidade de jogar cooperativamente.

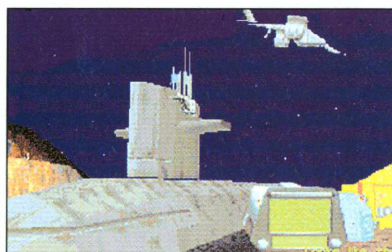
Um detector de movimento iden-

plica bastante, especialmente no Brasil. Faz falta também um editor de fases. O teste feito por Peter Olafson, de **PC Games**, revelou também que o game roda mais lento sob o DOS. Ele foi quase perfeito em Win 95, mas com um poderoso Pentium 200, muito mais do que a esmagadora maioria dos jogadores brasileiros possui. Prepare-se então para aquelas travadinhas.

Isso, no entanto, não chega a empanar o brilho desta bela sequência. Os fãs de jogos de tiro terão a oportunidade de desfrutar de muitas horas de ação em estado bruto, principalmente se puderem contar com a opção multiplayer.



O melhor do jogo é o modo multiplayer, mas não há alternativa para link por modem



tifica os oponentes. E você pode escolher entre andar pelas próprias pernas, de jipe ou aeronave. Isso constitui uma experiência de imersão bastante profunda.

Os cenários possuem concepção futurista e clima pós-apocalíptico, com direito a detalhes saborosos. A palavra Hollywood, cravada em letras gigantescas nas colinas de Beverly Hills, por exemplo, mostra-se destrocada por um veículo aéreo.

As falhas ficam por conta de que o jogo não permite que dois adversários se conectem por modem (a não ser numa complicada operação de dial-up, apenas sob o Win 95). Multiplayer só por rede, o que com-

DICAS

- Na missão 3, para entrar no prédio da Cyberdine Systems, você precisará derrubar a antena e fazer uma plataforma para saltar do seu final para a cobertura do Cyberdine.
- Para abrir caminho para o posto de comando no porão, procure por passagens antes inacessíveis fora da coluna do elevador. Antes de sair, cheque o nightclub Tech Noir.
- O detector de movimentos só pode ser usado quando você está a pé. Se estiver de jipe ou voando, tecle a barra de espaço para ter acesso a ele.

JOGABILIDADE	8	NOTA FINAL 8
DINÂMICA	8	
GRÁFICOS	9	
SOM	8	

SkyNET
Bethesda Softworks
www.bethsoft.com



Plataforma: DOS/Win 95
Hardware: 486/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2X, placa de som
Preço EUA: US\$ 39,99

Amok

Guerra entre corporações

Durante 47 anos uma terrível guerra entre grandes corporações agitou os acontecimentos no planeta Amok. Muitos ganharam rios de dinheiro recrutando mercenários de toda a espécie para sabotar e destruir o inimigo. Com a chegada da paz, o lucro proveniente da guerra praticamente acabou. Mas forças inescrupulosas que só pensam em cifrões não gostaram e reverteram a situação.

Nesse contexto, em **Amok**, você terá de completar nove missões, cada uma com várias tarefas e objetivos, defendendo e atacando corporações. As instruções são claras, com objetivos destacados. As tarefas devem ser completadas dentro de



Use o radar para ver quem se aproxima



É melhor se precaver contra os tubarões



DICAS

- No deserto, contorne as bordas das montanhas rochosas para encontrar pequenos segredos com power-ups que não são visíveis no radar.
- Evite os tubarões: atirar neles é divertido, mas não vai ajudar você a completar a missão.
- Nas cidades, suba as rampas pavimentadas em amarelo para alcançar as áreas que escondem saúde extra e power-ups.
- Quando encontrar grupos de soldados, continue avançando para evitar ser atingido e sempre mande bala primeiro nos atiradores de bazuka.
- Os droids são difíceis de destruir, então evite-os ao máximo.

uma ordem lógica. Por exemplo, você precisará destruir o gerador responsável pela energia de um campo de força antes de eliminar o depósito de combustível atrás dele.

Seu Slambird, (tipo de nave/robô) utilizado na missões, pode adotar duas formas: com base preparada para terra ou mar. Além disso, três tipos de visão em terceira pessoa permitem que você escolha a melhor forma de testemunhar a destruição.

Apesar dos cuidados das corporações – que defendem suas propriedades com veículos mecanizados, plataformas de armas fixas e uma infantaria de barrigudos –, inimigos naturais, como besouros kamikazes e ratos com dentes afiados aumentam a dificuldade. Nas seções submersas, tubarões e peixes se juntam aos soldados e às minas fixas, em um incessante ataque violento contra o herói do jogo, Gert Staun.

Os disparos dos mini-canhões – a arma básica do jogo – têm velocidade e potência impulsionados por power-ups. Mísseis do tipo padrão

são providenciais, e as bombas permitem atingir certas áreas, retirando um número enorme de soldados rasos e minas terrestres. Mísseis pesados derrubam certas barreiras.

Amok perde pontos pela falta de opções de controle – apenas o teclado. As nove missões, apesar de extremamente desafiadoras, podem acabar se esgotando. Nas resoluções gráficas mais elevadas, como 800 por 600, o visual é fascinante. Mas, para isso, você precisará de um micro possante.

Efeitos de neblina criam uma atmosfera realmente lúgubre, especialmente embaixo d'água. Você terá que continuar explorando sempre se quiser encontrar áreas secretas onde estão munições e power-ups. Com uma trilha sonora arrojada, a ação em **Amok** é intensa e ininterrupta. No final das contas, injeção de adrenalina pura.

JOGABILIDADE	8	NOTA FINAL 8
DINÂMICA	9	
GRÁFICOS	8	
SOM	10	

Amok

Softhouse: Scavenger
Distribuidora: GT Interactive
www.gtinteractive.com

Plataforma: DOS/Win95 CD
Hardware: Pentium 60, 8MB RAM, SVGA, CD-ROM 2X e placa de som
Preço EUA: US\$ 49,99



Fora da estrada

Por Spencer Erhardt Stachi

Na galeria dos grandes jogos de corrida para computador, faltava um rally que fosse, pelo menos, respeitável. Finalmente esse game apareceu. **RAC Rally Championship** vem juntar-se a nomes de peso, como **Grand Prix 2**, **The Need For Speed SE** e outros.

As provas de rally, pouco populares no Brasil, são sucesso na Europa e na Argentina, por exemplo. Aqui, quem acompanha o automobilismo mais de perto sabe que a falta de patrocínio dificulta a participação de pilotos brasileiros em provas desse tipo. Quando conseguem entrar em competições, correm com carros inferiores aos dos adversários, sem proteção contra acidentes nem preparação especial no motor, suspensão e breque.

Os pilotos de ponta correm com o que há de melhor para disputas do gênero. Máquinas como Subaru Impreza Turbo (vencedor em 1996) e Ford Escort Corworth RS que, neste **Championship**, é a melhor.



A visão em primeira pessoa é uma das alternativas do game

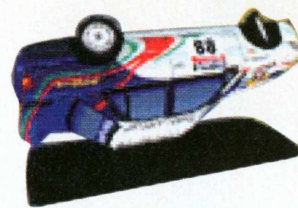


Renault Maxi Megane e VW Golf GTI 16V são razoáveis. Skoda Felicia e Proton Wira são os mais fracos.

Em geral, os carros são equipados com câmbio de 5, 6 ou 7 marchas, além de turbo para melhorar a performance e tração nas quatro rodas. Esse torneio (RAC) é realizado todos os anos na Inglaterra, em pistas de terra, asfalto, cascalho e neve. O jogo possui 28 percursos dentro do RAC, todos oficiais, com saltos, pontes, bosques e travessia de rios.

Você pode regular o carro para cada prova, alterando altura e endurecimento da suspensão, resposta da direção, balanço dos breques, relação de marchas e tipo de pneus. Seu carro permite que você selecione as músicas que vai ouvir, o sistema de medidas utilizado (Km/h ou Mph – Milhas por Hora) e câmbio manual ou automático. Há também três opções de visão, duas internas e uma de cima. Aceita até oito jogadores.

Em **RAC Rally Championship**, o realismo dá as cartas: seu carro quebra durante as corridas. Atenção às condições do motor, luz, caixa de



Observe como o computador guia os carros: a tangência de curva que eles procuram, por exemplo, é a melhor



marchas e embreagem. Há quatro opções de competição: campeonato com 28 fases, arcade (de 5 a 10 fases), prova individual ou contra o tempo. Felizmente os rallies foram descobertos pelas softhouses, tomara que venham mais títulos.

JOGABILIDADE	10	NOTA FINAL
DINÂMICA	8	9
GRÁFICOS	9	
SOM	9	

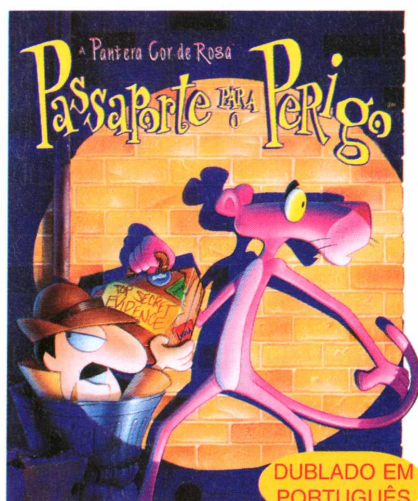
RAC Rally Championship

Europress
www.europress.co.uk
MSD Multimídia (011) 263-1522
www.msd.com.br

Plataforma: DOS CD
Hardware: 486 SX 25, 4MB RAM, Win95, Win 3.1 ou Dos 5.0, CD-ROM 2X, SVGA, placa de som, mouse opcional
Preço: R\$ 59,00

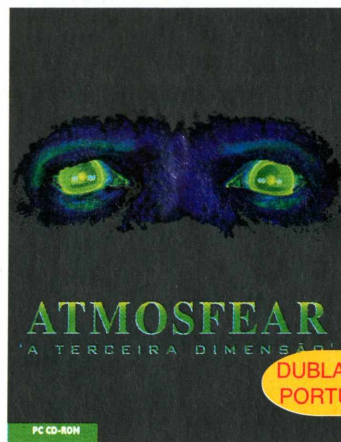
AINDA HÁ TEMPO

OU VOCÊ JOGA OS GAMES DA MPO,
OU JOGA O SEU TEMPO FORA !



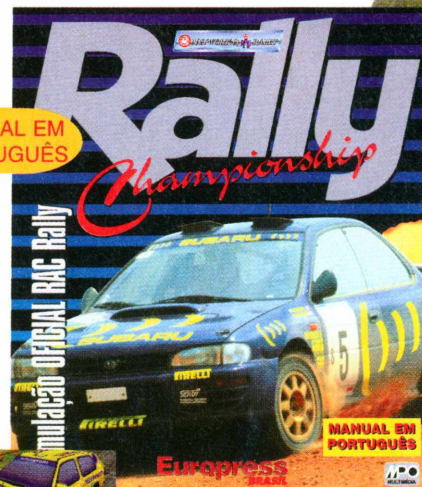
DUBLADO EM PORTUGUÊS

Comprando este incrível jogo, você estará recebendo uma divertida missão repleta de aventura e espionagem, com mais de 30 horas de jogabilidade. Para crianças de 8 a 108 anos, **Passaporte para o Perigo** é um verdadeiro jogo de aventura!



DUBLADO EM PORTUGUÊS

Faça uma viagem inesquecível por onde ninguém jamais pensou estar: o outro lado! Mas cuidado pois o anfitrião não é seu amigo. **Atmosfeare**, a terceira dimensão.



MANUAL EM PORTUGUÊS



Sem dúvida, o mais realista simulador de corridas. São 28 estágios do **Rac Rally** com diversas condições de tempo, terreno, e até uma fase à noite! Você terá toda a emoção de um rally e ainda narração de comentaristas e vozes do co-piloto. Não perca tempo, a largada já foi dada!



VIDEO-AULA EM PORTUGUÊS



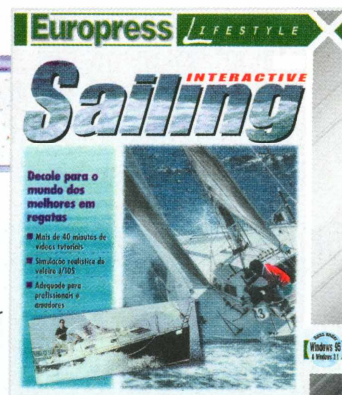
Crie seus próprios jogos para Windows, tão excitantes como os comprados nas lojas. Faça várias cópias dos jogos e chame seus amigos para compartilhar desta diversão.



MANUAL EM PORTUGUÊS



Agora, você já pode ser o **manager** da sua própria equipe de F1! Desenvolvido por profissionais do ramo, este software teve apoio oficial da F1 Constructors Association. Com vídeos em 3D real-time e várias posições de câmeras, você terá todas as condições de preparar sua equipe com um único objetivo: a vitória!



Sailing é o primeiro simulador de regatas com vídeos tutoriais, dicas e manobras reais de competição. Navegue já com Sailing!



Ligue PARA A MPO E FALE COM A GENTE.

011 263 1522



MPO SOFTWARE
UMA DIVISÃO DA MPO MULTIMÍDIA

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

A MELHOR PROGRAMAÇÃO

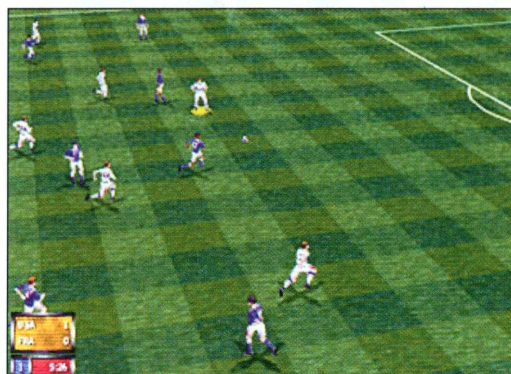
Fifa Soccer 97

Taça só vem com muita prática

Por Ricardo von Glehn

Não importa qual o time que ocupa seu coração, **Fifa Soccer 97** traz mais de duzentas equipes dos mais variados países, além de quatro opções de idiomas. Clubes da segunda e primeira divisões disputam campeonatos das ligas nacionais. Os times contam com os jogadores atuais e, às vezes, até alguns mais antigos, todos classificados quanto à qualidade do futebol e velocidade. As cores de alguns times não foram respeitadas, como as do Grêmio, por exemplo, que acabou vendo seu uniforme colorido de verde claro e escuro. Mas a maioria dos times traz escalação e cores oficiais.

Os modos de jogo são aqueles esperados: amistoso, campeonato (local ou mundial), eliminatórias e



treino. No modo amistoso pode-se editar times, usando, é claro, os jogadores já existentes. Eles aparecerão em uma listagem, organizada em ordem decrescente de "categoria" e divididos por país. Fica fácil, então, escolher os artilheiros, zagueiros, e centroavantes de seu time. Nas eliminatórias, você pode elaborar uma tabela com times de todo o mundo, seleções nacionais ou jogar no sistema predefinido pelo computador.

Há uma opção que permite fazer negócios entre os times, comprando e vendendo jogadores. É possível jogar em rede, podendo-se ligar até oito máquinas ou vinte jogadores no mesmo game.

Para dominar todos os comandos de **Fifa 97** leva-se algum tempo. Nas primeiras partidas, empate será um excelente resultado. Os comandos não são



O jogador deve procurar jogadas em velocidade: como nos gramados, a rapidez é um atalho para o gol

tão complicados, mas em cada situação a função dos botões muda. Quando jogado no nível principiante, o computador fará parte das tarefas de time, atuando em 50% das jogadas de ataque e na maior parte das de defesa. No modo mais difícil, terá que controlar tudo, inclusive o goleiro. Criar jogadas é uma missão muito difícil, pois os gols normalmente saem de um contra-ataque isolado ou de um cruzamento na área. Quando se joga com times



Bolas alçadas na área adversária são eficazes

JOGABILIDADE	8	NOTA FINAL 8
DINÂMICA	8	
GRÁFICOS	8	
SOM	9	

Fifa Soccer 97

Electronic Arts/Tec Toy
www.ea.com
(011) 861-5421

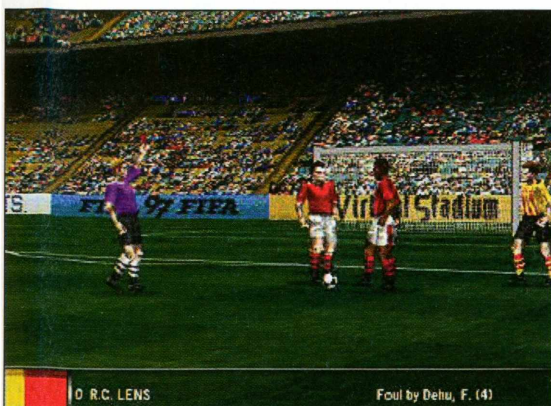
Plataforma: DOS e Win95 CD
Hardware: Pentium 75, 8MB RAM,
CD ROM 2x, VGA, Placa de som
Preço: R\$ 70,00



bons, como o Barcelona, esse problema é minorado. Mas se o jogo é com o Barreira, do Rio de Janeiro, o negócio é chute para frente.

O jogo tem boa velocidade, embora na prática possa parecer que os jogadores estão em correria desenfreada. Portanto, jogadas que envolvam velocidade, como contra-ataques e aberturas pelas pontas, são favorecidas. O som e os efeitos especiais são o melhor de **Fifa 97**. A torcida grita mais alto nos lances de perigo e os batiques da galera variam conforme o país onde é realizada a partida.

DEFESA - Para ter um bom desempenho na zaga, seu time não pode estar jogando com nenhuma tática de ataque. Jogar com libero também é muito importante. No caso de um contra-ataque do adversário, a melhor solução é o "carriinho". Mas cuidado: se a entrada for por trás será falta com cartão amarelo e, se o faltoso for o último homem, leva cartão vermelho. Mas é possível eliminar as faltas do jogo. Em um ataque normal, use o jogador que estiver mais perto da bola. Dê preferência ao que não estiver entre o jogador com a bola e o gol.



Como em versões anteriores, **Fifa Soccer 97** segue as tendências do futebol. Até no rigor dos juízes



As imagens são fortemente inspiradas nas transmissões televisivas: até os gestos dos craques aparecem

Esse, deixe como barreira física. Nas bolas cruzadas na sua área, aperte o botão 1 para tirar de cabeça, usando o direcional para pôr para fora.

ATAQUE - O ataque será bem sucedido se você observar alguns detalhes: o jogador que recebe um passe se movimentará mais rapidamente na direção para a qual estiver voltado. No modo principiante as cabeçadas serão feitas automaticamente pelo computador e nas jogadas rápidas pelas pontas deve-se esperar que os outros jogadores cheguem à área. Na faixa intermediária, a marcação não é tão forte, e, usando o botão de corrida na hora certa, você entrará na grande área com certa facilidade. A força dos chutes ou passes varia de acordo com o tempo que você mantém os botões pressionados.

JOGADAS - As melhores jogadas são aquelas que requerem velocidade, uma tendência real no futebol. Boa opção é correr com a bola do centro do campo em direção a uma das laterais, driblar o zagueiro adversário, tocar para o atacante que está entrando na área e bater de primeira. Outra jogada interessante é o "chuveirinho" do meio do campo em direção à área, pois as

cabeçadas são praticamente indefensáveis. O cruzamento da linha de fundo é difícil, mas traz sempre surpresas para o goleiro.

EDITAR TIMES - Construir seleções em **Fifa 97** é bem simples, mas a escolha pode levar tempo. Com paciência, você pode criar times memoráveis.

Em tempo: um joystick pode melhorar seu futebol.



ESQUADRÃO PC PLAYER

Jogador	Posição	Time
Ravelli, T	goleiro	Göteborg
Köpke, A	goleiro	Frankfurt
Maldini, P	zagueiro	AC Millan
Aldair, D	zagueiro	Roma
Matthäus, L	zagueiro	Bayer München
Carrera, M	zagueiro	Juventus
Hagi, G	meio-campo	Barcelona
Brehme, A	meio-campo	Kaiserslautern
Baggio, R	meio-campo	AC Millan
Overmars	meio-campo	Ajax
De Morest, D	meio-campo	Miami
Bebeto, J	ataque	Deportivo La Coruña
Wlodyka, N	ataque	Miami
Rossi, M	ataque	Sampdoria
Romario, F	ataque	Flamengo
Signori, G	ataque	Lazio
Batistuta, G	ataque	Fiorentina

PC Player editou para você um timaço, com os melhores do mundo. Treine bastante e parta para as conquistas!

Asfalto selvagem

Por Spencer Erhardt Stachi

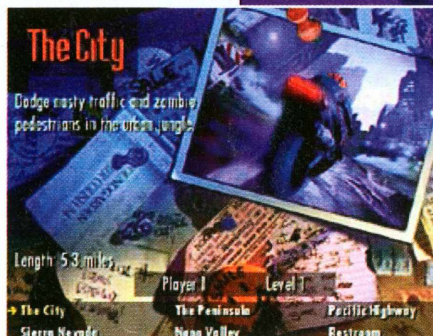
A receita você conhece: transgredir todas as regras de trânsito e comportamento. Os rachas são recheados com socos, chutes, pauladas e correntadas. A tônica é o realismo. A trilha sonora fica a cargo de bandas como Therapy? e Soundgarden.

As animações acompanham o espírito do jogo. Quando a polícia acaba com a brincadeira, aparece um vídeo com o policial efetuando a prisão. As dicas valem para o Big Game Mode, mas algumas ajudam no Thrash Mode e Mano a Mano.



Porrada pode valer mais que habilidade

LARGADA — Junte dinheiro e compre uma boa moto. À medida que você ganha corridas e muda de level, a grana não basta para uma moto competitiva. O truque é correr nas pistas fáceis várias vezes, acumular dinheiro e deixar as mais difíceis para o fim. Só passe para o level seguinte com uma moto nova.



Os vídeos e a trilha sonora estão à altura dessa mistura de jogabilidade arrojada e muita diversão

COMANDOS

↑	acelerador
↓	breque
←e→	vira o guidão
Home e	deita a moto
Page Up	(serve para virar)
N	Nitro
Enter	chute
Barra de Espaço	soco
Insert	Swing

Troque de moto aos poucos, passando das piores às melhores sem pular as razoáveis. As motos com a letra N possuem Nitro. Entre as Rat Bikes (usadas), a melhor é Killer Rat 500cc. Depois, vêm as Sport Bikes (0Km). Diablo Vampiro 750cc tem boa arrancada, mas é de difícil controle. DMG MIO 1000cc possui velocidade final e controle suave.

Entre as Super Bikes, a Stiletto Assassino N 900cc possui nitro e boa arrancada, mas falha em subidas e retomadas. Banzai Super Sport 750/1100cc possui vontade própria. Se você estiver mal colocado, ela acelera e faz o possível para ajudar.

Por fim, chegará à Diablo Vipera N 1000cc, a melhor. Com ela, seus adversários ficarão para trás. Mas pilotá-la não é fácil.

FIQUE VIVO — Algumas dicas podem salvar sua pele. Andar na

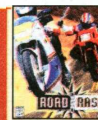
contramão, por exemplo. Nela, a pista é mais vazia e livre dos ataques de outros motoqueiros. A polícia raramente aparece na pista proibida.

ATALHOS — Sua moto é *street*, ou seja, de rua, asfalto. Não rende em terra, grama ou cascalho. Perde potência e dirigibilidade. Procure passagens alternativas, como contramão e atalhos por entre a lavoura. Empurrões e chutes lançam o adversário longe. Você pode jogar seus colegas diante de carros que vêm no sentido contrário, ou para fora da pista. Soco derruba e pauladas e correntadas matam o piloto adversário.

JOGABILIDADE	9	NOTA FINAL
DINÂMICA	9	9
GRÁFICOS	9	
SOM	9	

Road Rash

Electronic Arts
www.ea.com
Tec Toy (011 861-5421)
www.tectoy.com.br



Plataforma: Win95
Hardware: Pentium 90Mhz, Win95, 8MB Ram (recomenda-se 16), CD-ROM 2x
Preço: R\$ 75,00

Manic Karts

Sinal verde

Por Ricardo von Glehn

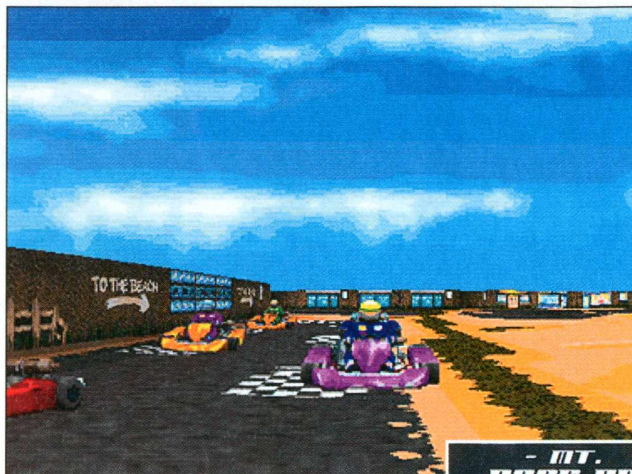
Manic Karts é repleto de desafios. São oito pistas em sete países: Inglaterra, França, Estados Unidos (Detroit e Nova York), Brasil, México, Alemanha e Austrália, nas quais o jogador pode optar por três modos em quatro categorias (50cc, 100cc, 150cc e 250cc). Os comandos para pilotagem são semelhantes aos de **World Circuit GP II (PC Player 4)**, só que muito mais simples.

Quando o circuito tem muitas curvas e os carros emparelham, o jogo dá travadas rápidas e seguidas. O som é um pouco repetitivo.

Mas os pontos positivos compensam. As tomadas de curva devem ser feitas com precisão. Só é possível ultrapassar nas curvas de alta e nas retas. Um adversário jogado fora da pista perderá o mesmo tempo que você perderia em uma fechada.

É possível reabastecer em trânsito. Há 5 doses de Nitro e 5 de um spray que aumenta temporariamente o grip (aderência) dos pneus.

Após o fim da primeira bateria, as etapas se repetem com pistas mais



São quatro categorias, oito pistas em sete países e pilotagem esperta neste jogo que homenageia os karts

difíceis. Até nas categorias mais baixas a competição é acirrada. O cenário de fundo varia bastante de um país para outro. Os circuitos de rua exigem atenção para que o piloto não se perca.

INGLATERRA - Começa com um circuito de rua simples, mas que pode confundir. Ótima para usar Nitros, pois as curvas são todas de 90° e as retas largas.

FRANÇA - Há um "S" sutil no lado oposto da pista com uma pequena rampa, que corta a sequência de curvas, transformando-a em uma grande reta. Não há curvas fechadas, por isso dê apenas toques leves.

ALEMANHA - Deve-se usar a zebra nas curvas e evitar o Nitro, pois a pista é muito estreita.

DETROIT - A pista é um grande "8". Além do cruzamento perigoso, a pista é muito escorregadia.

BRASIL - Circuito longo e com curvas traiçoeiras que devem ser iniciadas com bastante antecedência. O combustível pode acabar no meio da prova.



MÉXICO - Três curvas de 180° são o maior desafio, pois a pista de terra é escorregadia. Evite o Nitro.

NOVA YORK - Curvas fáceis, mas com visão comprometida. Os becos podem confundir. Um hidrante amarelo marca as curvas fechadas.

AUSTRÁLIA - A areia da praia será a maior dificuldade. A segunda curva merece cuidado. Tente andar pelo escasso asfalto.

JOGABILIDADE	8	NOTA FINAL
DINÂMICA	8	7
GRÁFICOS	7	
SOM	5	



Cenários de fundo variam bastante de uma pista para outra

Manic Karts

Virgin Interactive Entertainment/
TecToy
011 861 5549
www.vie.com
www.tectoy.com

Plataforma: DOS CD
Hardware: 486DX/33, 8 MB RAM,
CD2X, placa de som, DOS 5.0, SVGA
Preço: R\$ 59,99



Urban Runner

Bem-vindo à selva urbana

Por Ricardo von Glehn



Como o repórter policial Max, você precisará rebolar para se livrar dos traficantes

Urban Runner é uma aventura eletrizante, desenvolvida pela Sierra. Você é Max, um repórter policial que marca uma entrevista com um traficante e, ao chegar ao local, encontra o morto. A trama começa quando o guarda-costas do sujeito passa a persegui-lo, tomando-o por assassino.

Feito como um filme, com vozes

COMO FUGIR - Depois da perseguição, vá até o armário e pegue um anzol e uma linha de pesca. Use a linha na escada e depois chame o guarda-costas. Prenda o anzol na perna dele, espere o cara desabar e roube a "chave" dele. Corra para o outro lado do corredor e clique no quadrado menor usando a "chave".

Vá à sala do tanque de água, pegue um papel que está no pé da cadeira, chegue perto do armário e acenda a luz, para depois examiná-lo. Antes de sair, observe o filme

quarta casa e dirija-se para a sala dos registros d'água. Gire para a direita o que está mais longe, até o manômetro apontar 2. Mova o outro registro para a esquerda até chegar a 576. Use a alavanca de força, perto do manômetro. Corra até a sala do tanque d'água. Não haverá mais água ali e você poderá sair.

APÓS A FUGA - Em casa, encontrará um homem sentado. Clique no abajur, na bola, no revólver e no filme que está no chão. Mais tarde, numa espécie de quartel general punk, clique na porta do banheiro, acenda a luz de fora e esconda-se no corredor do lado esquerdo do banheiro. Quando a mulher entrar, saia do esconderijo, pegue a tábua que está no chão e trave a porta.

Na garagem, desligue a rede elétrica, puxe o cabo de força até soltá-lo, derrame o conteúdo do latão no chão e ligue a rede novamente.



Fique atento, pois as pistas podem estar escondidas em qualquer lugar

digitalizadas, **Urban Runner** pode ser um pouco complicado para quem não tem intimidade com o inglês. Para quebrar o galho, a Brasoft, empresa que distribui o jogo no Brasil, fez uma versão em português do manual, que é bem útil.

O jogo não tem Main Menu ou tela semelhante. As opções são acionadas durante o jogo, com cliques do mouse no canto superior esquerdo.

que passa no canto esquerdo da tela para saber onde está o guarda-costas. Corra para a sala do elevador e aproxime-se do quadro de fusíveis. Retire o primeiro fusível e coloque-o no espaço que se abrirá.

De volta à sala inicial, encontre uma caixa de força com dois códigos, para subir e descer o elevador. Volte à sala dos fusíveis, remova o fusível e torne a colocá-lo no espaço que se abrir. Vá ao elevador, digite o código para subir, abra a porta e pegue o manual. Sobreponha o manual ao papel que você tirou do pé da cadeira. Mude o fusível para a

JOGABILIDADE	8	NOTA FINAL 8
DINÂMICA	9	
GRÁFICOS	8	
SOM	7	

Urban Runner

Sierra
www.sierra.com
Brasoft (011 285-5344)
www.brasoft.com

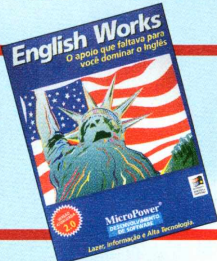


Plataforma: Win3.1 e Win95
Hardware: 486DX/66, 8MB RAM, VGA, CD-ROM 2x, mouse e placa de som
Preço: R\$ 75,00



APRENDA, TRADUZA E TREINE

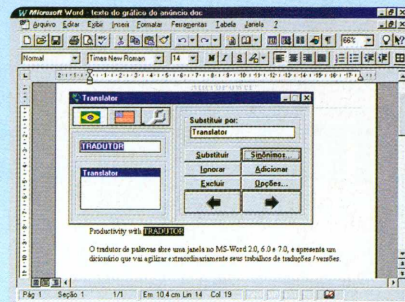
- Mais de 45.000 verbetes
- 9.000 frases exemplificando o uso das palavras
- Glossário de termos técnicos da Internet
- Dicionário Ilustrado com mais de 300 figuras
- Laboratório de pronúncias



A versão 2.0
pode ser instalada
em rede na sua
empresa ou escola
Consulte preço



PRODUTIVIDADE COM O TRADUTOR



O tradutor de palavras abre uma janela no MS-Word 2.0, 6.0 e 7.0, e apresenta um dicionário que vai agilizar extraordinariamente seus trabalhos de traduções / versões.

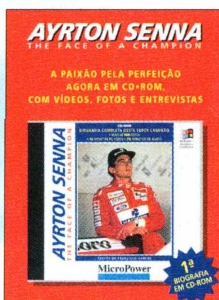
Microsoft Word é uma marca registrada Microsoft

CONHEÇA MELHOR NOSSOS ÍDOLOS, EXEMPLOS DE DEDICAÇÃO AO ESPORTE

AYRTON SENNA

O único CD-ROM com a vida de Ayrton Senna desde sua infância, com milhares de informações, mais de 700 fotos, 70 minutos de áudio (incluindo o Tema da Vitória), 15 minutos de vídeo, centenas de hipertextos com circuitos, personalidades, pilotos e ainda você tem a opção de imprimir textos e fotos.

Versão em inglês sendo exportada para Austrália, Japão, Itália, França, Inglaterra e EUA



APRENDA FUTEBOL COM ZICO

São 2 CDs-ROM com mais de 2 horas e meia de vídeos interativos onde Zico ensina todos os fundamentos do Futebol, desde fazer um passe para um companheiro até como atingir os grandes objetivos de uma partida: o gol e a vitória. Em uma verdadeira aula no seu computador, Zico apresenta dicas importantes para executar as jogadas, exercícios que são aplicados a jogadores profissionais e lances de partidas onde pode-se ver os fundamentos aplicados na prática. Aprenda como preparar seu corpo e sua mente para ser um bom esportista com o atleta que é um exemplo de dedicação e amor ao esporte.

Versão em inglês sendo vendida nos Estados Unidos e Canadá



LANÇAMENTO
DE SUCESSO

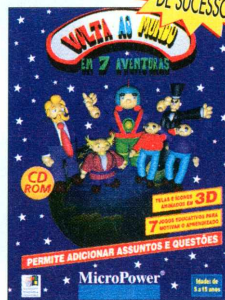
Editor de Histórias em quadrinhos

Com o "Revistinha do Senninha" você vai editar suas próprias histórias, criando as mais incríveis situações com o Senninha e sua turma. Além disto você pode preparar jornaizinhos e cartões de aniversário, com uma maravilhosa qualidade de impressão. Importa arquivos BMP e WMF (Corel, Paint Brush, ...) e exporta para o Word.



Aprenda com o Volta ao Mundo

São sete jogos educacionais e desafiantes com interface tridimensional, nos quais as crianças desenvolvem o raciocínio lógico, competindo com o/a amiguinho/a ou com o computador e que permitem adicionar novos assuntos e questões, além das 800 já existentes sobre matemática, português, história, geografia, inglês e conhecimentos gerais.



LANÇAMENTO
DE SUCESSO

Espanhol ao alcance de todos

Para você que já é fã do English Works e agora com o Mercosul precisa do Espanhol, este produto tem mais de 40.000 verbetes, pronuncia as palavras, faz traduções diretamente do Word 2.0, 6.0 e 7.0. Possui um dicionário com mais de 200 ilustrações, além de três diferentes jogos para treinar e aprender o vocabulário. Versão 2.0 pode ser instalada em rede na sua empresa ou escola



Na compra de 2 ou mais produtos 5% de desconto

LIGUE JÁ

(0800) 260 260

LIGAÇÃO GRATUITA

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

ENTREGAMOS EM TODO BRASIL

TELE BYTE

Opte entre três mercenários

Por Ricardo von Glehn

As empresas que produzem jogos no estilo **Doom** não sabem mais o que inventar. Um bom exemplo disso é **Eradicator**, da softhouse Accolade. A diferença mais sensível entre ele e tantos outros do gênero é a possibilidade de escolher entre três personagens e alterar a visão para terceira pessoa.

Mazrium, um precioso mineral, é responsável por toda a confusão no game. As únicas fontes conhecidas do elemento são as três luas do planeta Ioxia, mas uma estranha força faz a mineração nestes lugares ser interrompida.

Alguns mercenários foram mandados à Citadel, uma cidade que seria a única fonte de mazrium remanescente, para fazer uma exploração. Instantes

depois, todos eles foram destruídos. A cidade reconstruiu o escudo iônico, que impede o acesso às três luas, deixando a galáxia no mais completo caos. Nada consegue atingir Citadel, mas há uma esperança: os estrategistas acreditam

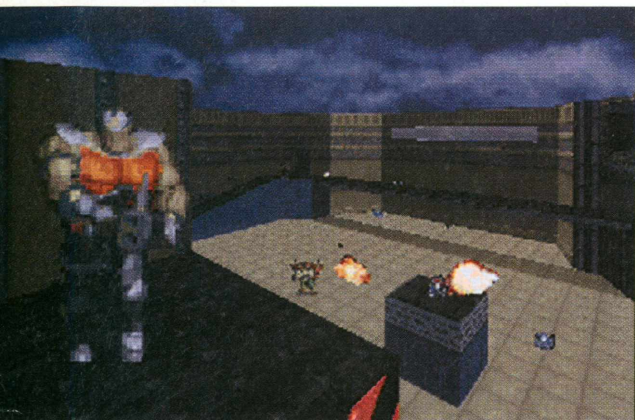
que um soldado poderia passar pelas defesas, já que elas foram projetadas para ataques em massa. É aí que você entra. Além de entrar em Citadel sem ninguém perceber, você terá que enfraquecer o gerador do escudo por alguns instantes, tempo que sua esquadra levará para penetrar na fortaleza.

Você pode executar esta missão na pele de três diferentes guerreiros: Eleena Brynstaarl, ambiciosa mercenária a serviço da UMG (Grêmio Mineiro Universal); Dan Blaze, um dos componentes da primeira missão, que está em uma das luas e terá de destruir o escudo para sobreviver; e Kamchak, considerado um verdadeiro herói em seu mundo.

Escolher o lutador é a única grande novidade trazida por **Eradicator**. No mais, se assemelha muito a jogos como **Doom** ou **Quake**, o que não é necessariamente um mau sinal. O som perde muito comparado aos jogos de maior sucesso do gênero atirar e matar. A guitarra, nas telas de abertura, na tentativa de dar um clima futurista ao jogo, ficou com uma sonoridade ruim, podendo ser comparada, em alguns dos solos, a um barbeador elétrico.

A mobilidade, a jogabilidade e a ação do jogo não devem nada a outros games do estilo. De acordo com o personagem, o jogo torna-se muito rápido, e sem as famosas travadinhas. Ao contrário, o game pode ficar até melhor.

JOGABILIDADE	8	NOTA FINAL 7
DINÂMICA	7	
GRÁFICOS	7	
SOM	6	



Terceira pessoa: melhor controle do personagem

Para cada personagem, o jogo começa de um modo diferente, mas da segunda fase em diante, fica igual para todos. Cada um tem suas aptidões, o que faz com que levem vantagem em determinadas partes do jogo. As características decisivas são força e velocidade. Há um terceiro personagem que é um meio termo, também boa opção.

A visão em terceira pessoa proporciona maior controle à ação. Mas se o que lhe interessa mesmo é o estilo

Doom, a opção em primeira pessoa também está disponível, além do P.I.P., picture-in-picture (quando a câmera remota é acionada

ou dispara-se com arma teleguiada, uma pequena janela aparece no canto superior esquerdo, mostrando uma panorâmica da câmera ou da arma). Usando a tecla "Enter", você inverte as posições das telas, tendo como visão principal a que estava no P.I.P., podendo assim mover a câmera ou direcionar melhor a arma.



Seguem algumas dicas de como jogar com cada um dos personagens.

ELEENA BRYNSTAARL - Felina humanóide, suas principais habilidades são a velocidade e a agilidade. Muito boa para ataques furtivos. Quando se usa Eleena, o game torna-se ação pura. Logo na primeira fase você terá alguns inimigos que o obrigarão a ser realmente rápido. Para matar um deles, gastará mais tempo do que com outros. Com um corpo mais frágil, morrerá mais cedo. A dica é evitar os combates, tentando sempre pegar o adversário pelas costas, o que não é fácil. Com Eleena você também pode pular mais alto. A diferença não é tão grande assim, mas em alguns momentos será de muita ajuda.

DAN BLAZE - Ciberneticamente avançado, esse personagem faz o papel de meio termo. Muito versátil e bem armado, é ideal para quem quer usar os próprios talentos em **Eradicator**. Blaze é tão bom com as armas quanto no combate corpo a

corpo. Não sendo veloz nem muito forte, é aconselhável usar os obstáculos do cenário nos combates. Sua primeira fase é mais fácil do que a dos outros personagens. Só há dois ou três inimigos. Possui armas mais avançadas, mas isso não garante que ele se sairá bem.



KAMCHAK - Um sujeito fortão descendente dos répteis. Sua principal arma é a força. No quesito velocidade, deixa a desejar. Outro ponto positivo desse guerreiro é a resistência, o que o torna ótimo lutador. Na primeira fase, você terá que usar a sua própria perícia para passar, pois para tal dispõe de apenas um minuto para atravessar a fase de lado a lado. Vai ser difícil esquivar-se dos tiros dos inimigos, mas isso não afetará muito seu personagem. Kamchak é, sem sombra de dúvida, o guerreiro com maiores chances de conseguir aproximar-se do gerador.



Kamchak: o mais forte, aumenta suas chances de sucesso



Não espere muitas novidades: este é um clone de Doom

Eradicator

Accolade/MSD
0800 223200
www.accolade.com

Plataforma: DOS
Hardware: 486DX/66, 8MB RAM, MS
DOS 6.0, CD ROM 2x, Placa de som
Preço: R\$ 79,00



Esporte é pretexto para ação



Novo jogo da Activision mistura hóquei, violência, bolas com espinhos e muita competição

É possível recuperar vida com as bandeiras que ficam na margem da quadra (na verdade, uma arena). Mas não se preo-

Por Spencer Erhardt Stachi

HyperBlade é um esporte futurista baseado no hóquei, só que com apenas três jogadores de cada lado. Ao contrário de outros games do gênero, neste só um dos membros da equipe fica sob seu comando – o outro age por conta própria e o terceiro é o goleiro.

Desenvolvido pela Activision, o game mistura esporte e violência. Seu jogador tem até um medidor de vida, como nos jogos de luta. Quando morre, sofre algo semelhante aos fatalities de **Mortal Kombat**.



Não se espante com decapitações; este não é um jogo de esporte convencional

cupe, pois é difícil sua vida acabar.

Se você estiver ganhando o jogo e a vida de um dos adversários estiver no fim, não se impressione, pois decapitações, desmembramentos e coisas do tipo podem ocorrer com seu rival. **HyperBlade** não é um game de esportes convencional.

COMO JOGAR E GOLEAR - O jogador sob seu comando deverá ser o atacante, pois seu companheiro defende como um leão e é mestre em lançamentos. Na hora do arremate, fique junto à parede e aguarde a saída do goleiro. Outra jogada fatal é avançar com a bola deixando seu parceiro correr à frente, como quem vai receber o passe. O goleiro adversário partirá para cima do seu colega e o caminho ficará livre para você.

Os goleiros, tanto o adversário quanto o seu, nunca são derrubados e nocauteiam os atacantes com facilidade. Portanto, evite jogar próximo ao goleiro inimigo. Há elementos no meio da arena que auxiliam ou atrapalham seu desempenho. Um deles faz com que você acione uma espé-

cie de catraca, com afiadas lâminas. Quando o adversário vem correndo em sentido contrário é cortado pelo objeto.

Bolas com espinhos e lanças também podem surgir durante a partida, para serem arremessadas nos adversários. Se atingido, o jogador pode até morrer. Há também barreiras



para brecá-los e fazê-los cair.

As rampas fazem você saltar e auxiliam no ataque, facilitando a esquiva e aumentando a velocidade. Quando um oponente morre, a equipe a que ele pertencia fica abalada e torna-se mais vulnerável aos ataques. Os toques estão dados. E lembre-se, em **Hyperblade** é melhor esquecer a ética.

JOGABILIDADE	8	NOTA FINAL
DINÂMICA	8	8
GRÁFICOS	6	
SOM	6	

HyperBlade

Activision
www.activision.com
MSD (0800-223200)
www.msd.com.br

Plataforma: Win95 CD
Hardware: Pentium 90MHz, 8MB RAM, CD-ROM 2x, placa de som
Preço: R\$ 69,00





Nick Vrenna tem de chegar à sala do perverso cientista Blake para salvar os outros presos

Abuse for Macintosh

Direto ao ponto

Por Tiago Tagnin

Nick Vrenna (você) foi encarcerado por engano numa prisão subterrânea onde estão sendo feitos experimentos biogenéticos com presos, transformando-os em mutantes que atendem às ordens do cientista Alan Blake. Como único preso imune às experiências, Vrenna concentra

para passar, mutantes para matar, armas e munições.

Abuse segue o estilo plataforma e lembra bastante os jogos de videogame. Por meio da Crack dot Com, fez também sucesso nos PCs. A versão para Mac ficou a cargo da Bungie, que pôs suas mãozinhas de ouro no jogo. Tanto fez que o que era **Abuse** virou **Abuse for Macintosh**. A interface é colorida, explicativa e objetiva, sem introduções grandes e chatas.

Apesar da bela interface, **Abuse** é simples, sem gráficos 3D ou movimentações complexas. As opções compreendem os seguintes modos: Single Pixel (gráficos ficam bons, mas o tamanho da tela cai pela metade), Screen Skip (tela normal, com gráficos frisados), Rounded Pixel (tela normal, com gráficos embaçados) e Double Pixel (tela normal, só que os pixels ficam com o dobro do tamanho, deixando os gráficos "quadriculados"). Infelizmente, nenhuma das opções é satisfatória. Quanto ao som, tirando as músicas

que lembram jogos de videogame, não há do que se queixar.

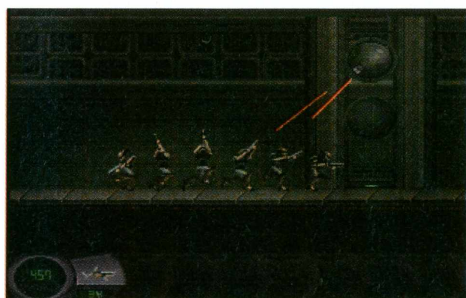
A jogabilidade é o ponto alto de **Abuse**. Os controles, por exemplo, foram muito bem sacados: a movimentação é no teclado, enquanto os tiros e a mira são feitos com o mouse. Isso torna a mira independente da movimentação, permitindo mover-se para um lado enquanto se atira para outro. Uma ótima característica quando se está fugindo de alguma sala infestada de mutantes: corre-se para fora de sala, atirando pela retaguarda.

Abuse é um jogo pequeno, que não necessita de um Mac muito potente. Para quem espera gráficos belíssimos e sons de qualidade, não é uma boa escolha. Em compensação, tem ação de sobra.

Abuse for Macintosh

Bungie/Crack dot Com
www.bungie.com

Plataforma: Mac CD
Hardware: Mac 68030, 8MB RAM, CD ROM 2x, mouse
Preço: R\$ 80,00



todas as chances de salvação dos pobres coitados. O objetivo do jogo é chegar ao topo da prisão, onde fica Blake, e tentar reverter o processo causado pelos experimentos. Só que, até chegar lá, existem muitas fases

JOGABILIDADE	9	NOTA FINAL 7
DINÂMICA	8	
GRÁFICOS	6	
SOM	7	

SKYNET

Aperte **Alt** e **#** juntos (no teclado padrão americano, **Alt** e ****) durante o jogo e depois entre com os seguintes códigos:

Superuzi – Dá todas as armas e munições e a Mega-Uzi.

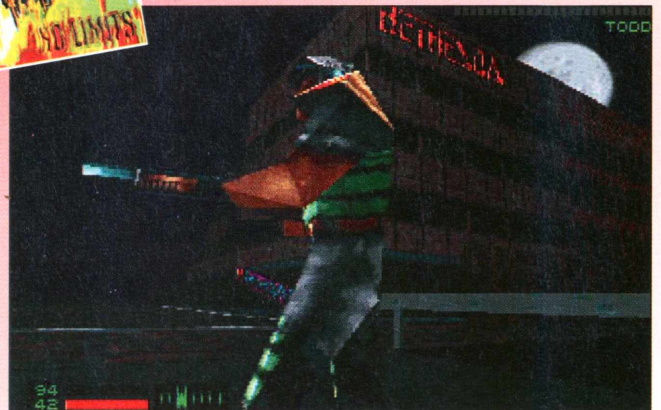
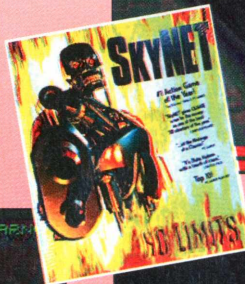
Arnold – Dá todas as armas, só que sem munição.

Surgery – Energia completa e munições.

Nitrous – Aumenta a velocidade do jogo.

Illbeback – Pula para a próxima fase.

Joycam – Muda para a perspectiva em terceira pessoa (só funciona em jogos multiplayer ou com o uso de joystick).



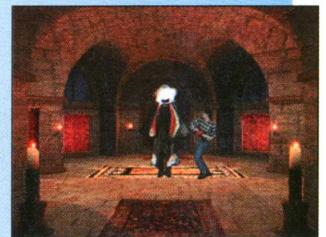
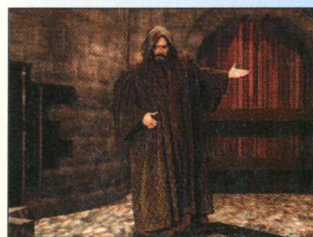
MONSTER TRUCK MADNESS

Em qualquer parte da corrida escreva **TREX** para que automaticamente você comece a controlar um enorme dinossauro mecânico comedor de carros.

Aperte **CTRL + 3** para ver um excelente e novo ângulo de visão dele.



HARVESTER



Durante o jogo, digite:

NICK – Máximo de pontos de acerto

MURDERER – Armas de vital importância

SON OF SAM – Itens muito úteis

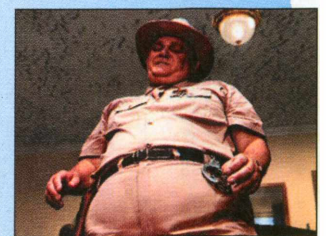
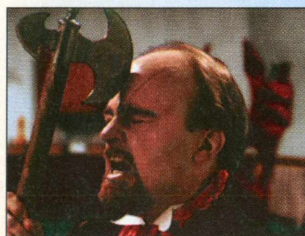
BRUCE – Invencibilidade durante o combate

DUSTIN – Pule da cidade para o Lodge

BOSTON STRANGLER – Pule para a fase 2 no Lodge

HELTER SKELTER – Pule para a fase 3 no Lodge

CHARLES MASON – Pule para o fim da fase 3 no Lodge (no final do jogo)





SLAMSCAPE

Nas fases, digite os códigos abaixo:

SHAZAM – Invencibilidade
KABLASTROPHE – Energia completa
CREDITS – Mostra os créditos do jogo



SYNDICATE WARS



Essa de editar é fácil: adicione o comando **/m** no arquivo *play.bat*. Ele ficará assim: **@main /w /g /m**. Agora é só seguir as dicas abaixo:

Durante o jogo

- Apertando a tecla **.** (ponto) você equipa seus agentes e ganha \$ 10.000 para sua conta. Você pode utilizar o truque quantas vezes quiser.
- Quando entrar no jogo (login), coloque seu nome como **POOSLICE**. Você ouvirá um efeito sonoro; imediatamente apague o nome **POOSLICE** e coloque o que você desejar. Com isso, receberá enormes atributos, que facilitarão muito a evolução de seu sindicato.
- Se você apertar a tecla **.** sem ser na tela de batalha, receberá \$ 10.000. Segurando a tecla fará muito mais dinheiro.



- Caso você aperte a tecla **0** (zero) na tela dos equipamentos, muitas armas novas aparecerão e as antigas se carregarão. Apertando continuamente o **0** você se transforma num verdadeiro assassino.
- Aperte a tecla **U** e ganhe armas antes da chegada do carregamento.

Na tela de batalha

- Aperte **Alt + C** e a fase será completada automaticamente.
- Aperte **Alt + T** e você levará seu agente diretamente à missão da fase.
- Aperte **Shift + Q** para ressuscitar seus agentes com muito poder e toneladas de armas.



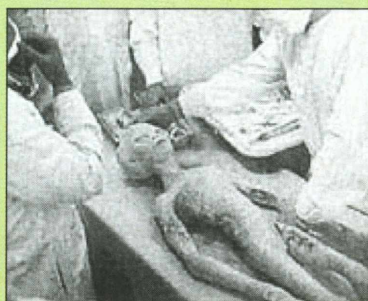
WAR WIND

Algumas dicas só para começar.

Durante o jogo, aperte **Enter** para habilitar as dicas abaixo e **Enter** de novo para fazê-las funcionar.
the sun also rises – fim da guerra
golden boy – 5.000 de recompensa



BETTER DEAD THAN ALIEN



Se você percebeu que vai ser atingido por um tiro alien, aperte **ESC** para pausar o jogo, retire sua nave da linha de tiro e aperte **N** para continuar jogando. Para conferir a listagem de teclas para dicas no jogo, escreva **CHAMP** na tela de opções e aperte o botão de **HELP** (ajuda). O password para a última fase é **QUARANTINE**.

DAYTONA USA



Atenção: os macetes só funcionam com o controle da Sega.

Jogando com o cavalo

No *Options*, mude a dificuldade para normal. A seguir, escolha o modo *PC Mode*, localizado na tela *Mode Select*. Pegue primeiro lugar nas três pistas e você ganhará como opção as mesmas três pistas, só que no sentido inverso. Ganhe nelas também e o cavalo já pode ser selecionado na seleção de carros.

Jogando com o cavalo no modo 2

Na tela de apresentação, aperte e segure **Cima**, **Baixo**, **A**, **B**, **X**, **Z** e aperte **Start**. Agora é só selecionar o cavalo!!

Jogando com dois cavalos

Depois de conseguir jogar com o primeiro cavalo, agora é a vez de colocar também o potro. Para isso, chegue em primeiro no modo *Endurance* usando o primeiro cavalo, em qualquer pista ou nível de dificuldade.

Modo Karaokê

Selecione o número de voltas na tela de opções para *Normal*. Saia dessa tela e escolha o modo *Arcade*. Selecione a pista e o carro, aperte e segure **Cima** e aperte **C**.

Pistas no sentido inverso

Na opção *PC Mode*, aperte e segure o botão **Start**. Aperte **A** e se der tudo certo o *Mirror Mode* aparecerá.

Rocket start

Quando você começar a corrida nas pistas *Advanced* ou *Expert*, segure **B** (breque). Em seguida, segure o botão **C** (acelerador) mantendo o giro entre 6.500 e 7.000 RPM. Quando der o sinal verde, solte o breque e continue acelerando: você pulará na frente dos outros como um foguete.

Estátua de Jeffry

Na pista *Expert*, quando estiver passando em frente à estátua de

Jeffry, segure o botão **X** rapidamente para ela ficar fazendo poses malucas.

Sem pneus na apresentação

Comece o jogo e entre no *Pit*. Depois que colocarem os novos pneus e os velhos estiverem no chão, aperte **A**, **B**, **C** e **Start** para reiniciar o jogo. Em seguida, é só deixar o demo rolar.

Escolha o carro que quiser

Na tela de apresentação, segure a diagonal inferior-direita com **L**, **R**, **C**, **Y** e aperte **Start**.

Dirigindo na grama

Para não perder velocidade na grama, use o carro verde ou o cavalo.

Visão a partir do helicóptero

Escolha o modo *PC*, defina a pista e, na opção *Time/Lap*, segure **Start**. Após terminar a corrida, escolha *Yes*. Em seguida, para poder visualizar o replay a partir do helicóptero, aperte **R**.

Ultrapasse como um campeão

Quando estiver próximo a algum carro, segure **Z** para manter-se no vácuo. Depois disso, ultrapassar vai ser moleza.

Modo maníaco

Para acessar esse modo, espere a demonstração de uma corrida. Em seguida, na apresentação do logo da Sega, aperte **Cima**, **Cima**, **Baixo**, **Baixo**, **Esquerda**, **Direita**, **Esquerda**, **Direita**, **A**, **B** e **C**. Se tudo der certo você ouvirá um efeito sonoro e iniciará o jogo num modo super difícil.

Yellow Cab

No modo *Arcade*, numa tela laranja onde está escrito "Gentlemen Start Your Engines", aperte **C**, **A** e **B** antes da corrida. Com isso, você terá em mãos um legítimo taxi nova-iorquino amarelo. Para pular elementos do jogo (por exemplo cones), segure **Select** na primeira curva de qualquer pista e termine a volta.



BRUTAL - PAWS OF FURY CHEAT

No Prompt do jogo no DOS, inicie o jogo escrevendo **brutal -dani**. Agora, mesmo perdendo uma luta você avança no torneio.



HELLBENDER

Escreva as dicas abaixo durante o jogo:

auntem# – Pula para a fase onde # representa seu número (1-8)
impumpd – Todas as armas
imstuck – Avança para a próxima missão
maxmeup – Sua força vai a 100%
totlpwr – 100% de energia



ERADICATOR

Durante o jogo, digite:

\vagamuffin – Invencibilidade
\blood – Carrega uma fase específica
\arms – Armas e escudo no máximo

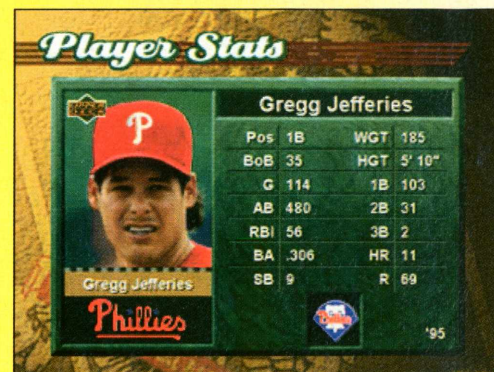


\gift – Mostra e dá todos os itens
\dig – Atravessa paredes
\mk – Energia completa
\sputnik – Mapa completo
\amobjeto – Mostra todos os itens nos mapas
\overdrive – Arma super poderosa
\vici – Termina a fase
\gobbet – Gib você mesmo
\aimove – Congela os inimigos
\grav – Diminui a gravidade
\dunhour – Mata todos os inimigos
\poed – Sem gravidade
\frame – Mostra os frame rates do jogo
**** – Repete a última dica

HAWKEYE

Aperte **Delete** e você morrerá aparecendo na fase seguinte.

TRIPLE PLAY '97



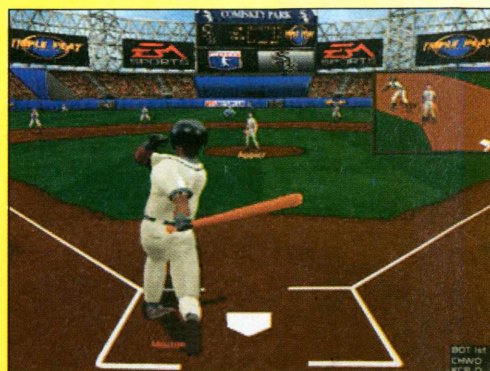
Na tela de seleção de estádios, entre com as sequências:

↑↓↑↑↓↑↑ – Você joga no cornfield
→←↑←↓← – Você joga no estádio misterioso

Durante o jogo segure a tecla 1 e depois o...

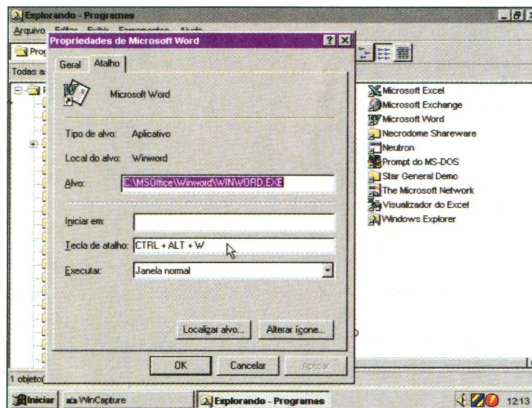
... 2 para lançar a bola longa flutuante.
 ... 3 para lançar na linha do receptor.
 ... 4 para lançar a bola direto ao chão.
 ... 5 para um lançamento direto.
 ... 6 para uma falta.
 ... 7 para um arremesso fortíssimo.

Obs: aprenda a combinar três teclas, assim você muda efeitos.



5 manhas para Win 95

Super dicas para você aprender a desinstalar jogos, alterar configuração de monitor, mudar papel de parede e criar atalhos via teclado, além de truques para copiar e mover arquivos conjugando mouse e teclado



Com essas dicas você poderá abrir programas como o Word pressionando apenas três teclas

ATALHOS VIA TECLADO

Os atalhos via teclado são uma ótima alternativa para quem não quer ficar abrindo menus e janelas na hora de iniciar programas ou jogos no Win95. Se você deseja abrir o Word, por exemplo, é só configurar o micro para iniciar o software com comandos pré-determinados como **Ctrl+Alt+W**.

Fazer a configuração pode



parecer complicado, mas é simples: clique com o botão direito numa área livre da Barra de Tarefas (na parte inferior do monitor, onde se localiza o botão Iniciar) e selecione **Propriedades**. Na caixa de diálogo **Propriedades da Barra de Tarefas**, clique em **Programas do Menu Iniciar** e depois na opção **Avançado**. Já aberta uma janela do Windows Explorer do Menu Iniciar, clique em **Programas**. Deverão surgir no lado direito da tela pastas de programas e ícones de atalho. Clique com o botão da direita no ícone do programa (e não da pasta) de que você deseja fazer o atalho via teclado e escolha **Propriedades**. Na caixa de propriedades do programa ou jogo, clique em **Atalho**. No campo **Tecla de Atalho**, defina a letra que se somará a **Ctrl+Alt** para iniciar o software. Por último, clique em **Aplicar**, dê **Ok** e faça o teste para ver se está tudo certo.

DESINSTALAÇÃO DE JOGOS

No caso de jogos para DOS, remova o diretório onde está o game e depois apague as linhas adicionadas nos arquivos **Autoexec.bat** e **Config.sys**. Antes de alterá-los, faça uma cópia de segurança.

Muitos jogos para Win 3.x possuem programas Uninstall que fazem a remoção completa do game. Nos jogos que não possuem este tipo de programa, após apagar o diretório correspondente, execute o software RegClean, que remove as linhas referentes a programas já deletados do micro. Quem está conectado à Internet pode obter o RegClean no site da Microsoft (<http://ftp.microsoft.com/Softlib/MSLFILES/>) ou em outros endereços. É só colocar este endereço no seu Netscape ou Internet Explorer e fazer o download do arquivo **Regcln.exe**.

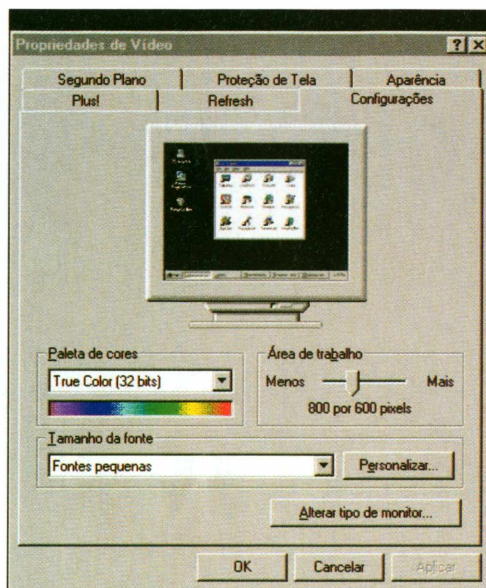


O programa RegClean elimina do seu HD sobras de programas já deletados

GAMES E MONITORES

Nem sempre diferentes jogos apresentam uma mesma configuração de monitor (por exemplo, 256 cores), o que pode causar dificuldades na hora de rodá-los. Os games para DOS “conversam” diretamente com o micro, providenciando automaticamente as modificações necessárias. Já quando se trata de games para Win95, muitas vezes você mesmo precisa colocar a mão na massa e levar a cabo as alterações.

Para isso, clique com o botão direito do mouse em sua *Área de Trabalho* (Desktop) e escolha a opção *Propriedades*. Na caixa de diálogo *Propriedades de Vídeo*, selecione *Configurações*. Em *Paleta de Cores* você escolhe a quantidade de cores que será utilizada e, em *Área de Trabalho*, a resolução de seu monitor (por exemplo 640 por 480 pixels). Normalmente, o manual do jogo apresenta a configuração correta. Mas, antes de fazer qualquer alteração nessas



Aprenda a configurar monitores para jogar no Win 95

propriedades, anote a configuração original em um pedaço de papel, pois, caso sua placa de vídeo ainda não tenha drivers para Win95, pode ser que as alterações não funcionem corretamente e você terá que retornar à antiga configuração. Se isso acontecer e você não conseguir mais entrar no Windows, faça o seguinte: desligue e ligue o computador. Quando aparecer a inscrição *Iniciando o Windows 95*, aperte a tecla F8. Surgirá uma lista de opções: escolha

Modo de Segurança. O Windows carregará em um modo básico. Para restabelecer suas propriedades de vídeo basta clicar com o botão direito na área de trabalho, escolher *Propriedades* novamente, colocar as configurações anotadas no papel e reiniciar o Windows. Ao realizar essas operações, feche todos os programas, pois às vezes é preciso reiniciar o micro.

TRUQUES COM BOTÕES

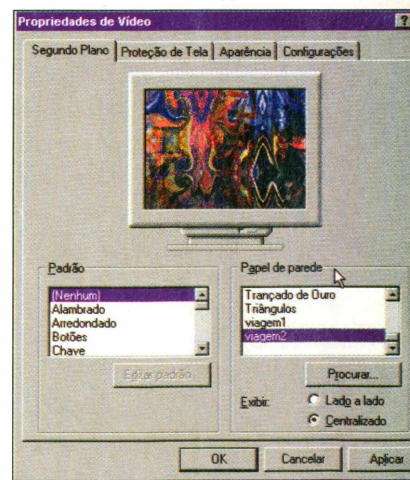
Se você não gosta de utilizar o botão direito do mouse para copiar, mover ou criar atalhos de arquivos, existe uma combinação de teclado e botão esquerdo que executa a mesma operação. Pressione as teclas *Shift + Ctrl* e depois clique e arraste o arquivo com o botão esquerdo;



quando soltá-lo, o menu aparecerá com as opções *Mover Aqui*, *Copiar Aqui*, *Criar atalho(s) Aqui* e *Cancelar*. Para simplesmente copiar um arquivo, basta pressionar *Ctrl* e arrastar o arquivo. Ao “desapertar” o botão será feita uma cópia no lugar indicado pelo mouse. Há também uma boa dica para abrir o Windows Explorer já numa pasta determinada: pressione *Ctrl + Shift* e clique duas vezes em cima da pasta desejada.

COMO MUDAR PAPEL DE PAREDE

Quando você ficar enjoado da imagem que aparece no fundo do Desktop do Win95 (o *Papel de Parede* ou *Wallpaper*), troque-a. Para isso, escolha uma nova imagem (a Internet tem ótimas opções) e salve-a em formato BMP em algum software de tratamento de imagens (Photoshop, por exemplo), de preferência no tamanho 640 por 480 pixels. Depois copie ou mova o arquivo para o diretório Windows do seu micro. A alteração é feita no *Painel de Controle*, ícone *Vídeo*. Outro caminho mais fácil é clicar com o botão direito do mouse no *Papel de Parede* (Desktop) e escolher a opção *Propriedades*. Em seguida, selecione o nome da imagem desejada na área *Papel de Parede* da caixa de diálogo, defina se a quer centralizada ou lado a lado e clique em *Aplicar*. Em alguns casos é preciso reiniciar o micro.



Yes, nós entendemos de jogos

Sites brasileiros trazem ótimas informações, dicas e áreas de download de games para PC

Por Flávio Paes

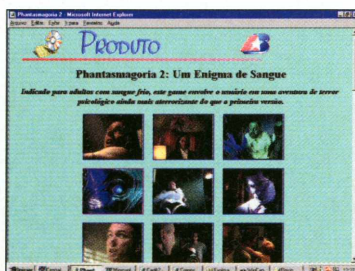


Que a Internet guarda uma infinidade de informações sobre games não é novidade para ninguém. A boa notícia aqui é que muitas dessas informações já estão localizadas em sites brasileiros. Ou seja, agora você poderá saber quais produtos estão chegando ao Brasil, obter dicas, demos, imagens, sons, fases extras, resenhas e até comprar jogos pela Internet, isso tudo sem ter de ficar consultando o dicionário a cada termo desconhecido. Mais: na maioria dos casos, o contato via e-mail com os responsáveis pelas home pages fica mais fácil e amigável, o que pode lhe render truques extras e valiosas dicas para acertar as configurações de seu micro. Acompanhe a seguir os endereços que *PC Player* pesquisou para você e fique atento aos links das página, pois eles guardam outras tantas maravilhas.

NOVIDADES NO BRASIL



Para saber quais jogos estão aportando no mercado brasileiro, nada melhor do que visitar os sites das distribuidoras. A **Brasoft**, por exemplo, atualiza sua home page quase que diariamente. Lá podem-se fazer as consultas por produtos em português ou com manual em português, por estilo de jogo ou por meio de um programa de busca. Entrando na



Brasoft: muitas informações



Tec Toy: capricho e falta de rapidez

página de um jogo específico, você encontra resenha, imagens de boa qualidade, preço e configuração. O site da **Tec Toy** traz não só produtos para PC, mas também jogos para

videogames. Com menos detalhes, mas com visual mais caprichado – e mais lento, diga-se –, apresenta bons truques na seção de Dicas. Como as duas empresas não distribuem os mesmos jogos, ambos os endereços são passagem obrigatória para manter-se por dentro do que acontece no “mundo brasileiro” dos games.

@@@ <http://www.brasoft.com.br>

@@@ <http://www.tectoy.com.br>

UM UNIVERSO DE JOGOS

A facilidade de navegação aliada ao visual arrojado fazem das visitas à área de games do **Universo On Line** um convite à diversão. O endereço serve tanto para passar o tempo com jogos on line quanto para fazer download ou saber quais as notícias mais quentes. Na seção de games on line, você poderá, com o auxílio de um browser que entenda a linguagem Java, ajudar um pingüim simpático a apagar chamas e até montar um quebra-cabeça da Cindy Crawford. Os fãs de **Quake** também têm espaço: dá para checar quantas pessoas estão no servidor do UOL, como está o placar e em que fase se encontra o jogo. As páginas de dicas mostram truques para PC, Playstation e SNES. A



rede de serviço **ZAZ** apresenta um seção de jogos simples, com destaque para jogos on line de passatempo (Senha, Cubo Mágico etc.). Como a maioria dos sites de games, fornece informações sobre **Quake**, mas nada que você não tenha visto antes (servidor, download etc.). Deixa bastante a desejar, principalmente no que se refere a novidades. A ZAZ nasceu há pouco tempo e deve melhorar.

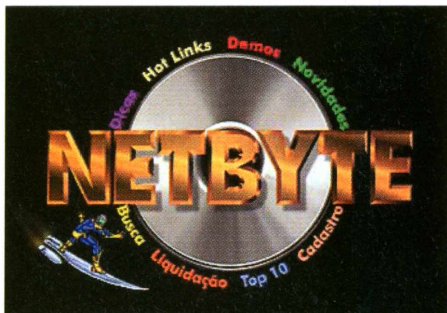
@@@@@ <http://www.uol.com.br/jogos/>

@@@ <http://www.zaz.com.br/playnet/index.htm>



COMPRA DE JOGOS

Nos dias de hoje, nada mais cômodo do que comprar pela Internet, pagando com cartão de crédito e recebendo os produtos via Correio. Mas não deixe de visitar pelo menos três lojas virtuais, checando preço e prazo de entrega, antes de fechar uma compra. Na **Interloja**, há uma "vitrine" onde estão expostas as novidades, e um campo de produtos em oferta. A partir desta página o usuário tem todas as informações sobre os softwares e jogos disponíveis. A **CD Mania** tem um esquema de funcionamento semelhante, e disponibiliza dicas e demos. Na **Netbyte**, uma das primeiras a trabalhar com venda on line, estão à disposição produtos, dicas, demos e ainda uma ótima seção de links. As três são endereços obrigatórios para quem costuma comprar pela Web.



Compra fácil: as lojas da rede

@@@@@ <http://www.interloja.com/games.htm>

@@@@@ <http://www.cdmania.com.br/cdscripts/home.idc>

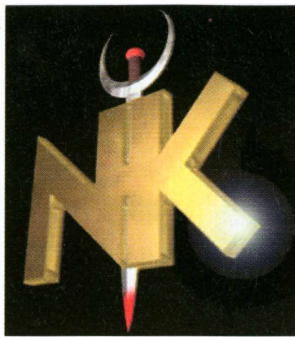
@@@@@ <http://www.netbyte.com.br>

TUDO SOBRE QUAKE

Para os aficionados de **Quake**, talvez o **National Killers** seja um dos melhores sites brasileiros sobre o assunto. Pedro Henrique, criador do clan National Killers, dividiu a home page de forma coerente, cobrindo quase todos os

NATIONAL KILLERS

aspectos do game. Você conhecerá, por exemplo, a história e os motivos que levaram à grande popularização do jogo, principalmente na Internet. Acompanhe algumas das seções: Agenda (datas para enfrentamento de clans), Monstros (seus inimigos no jogo, com imagem, descrição e animação interativa), Arquivos (programas



Quakeman: muitas dicas

@@@@@ <http://www.trip.com.br/personal/pedro/clan/quake.htm>

para download), Servidores (relação de IPs brasileiros, com "ping") e a imperdível Dicas (truques no jogo, multiskin, multiplayer, memória RAM etc.).

LEITORES ESPERTINHOS

Um jogador que atende pelo nome de Patola **Multiplayer** envia há tempos mensagens para **PC Player**, solicitando uma nota sobre seu site. Como de hábito, fomos conferir e **Jogovia** ficamos surpresos com o conteúdo das páginas. Além das tradicionais dicas para jogos (**Crusader's**, **Death Rally**, **MechWarrior II**, **Rebel Assault II** etc.), downloads e

links, a **Jogovia de Informações** apresenta seções especiais para auxiliar aqueles que encontram problemas na hora de configurar modem e memória, e importantes e extensos toques sobre como jogar no modo multiplayer. E já que o assunto é leitor, vale também visitar a página de Régis Leandro. Os jogos não são o forte do endereço, mas em compensação há dicas para instalar o Comic Chat, trabalhar com e-mail no Netscape e um glossário de primeira sobre a Internet. Nossos leitores andam bem espertinhos!

@@@@@ <http://www.tennet.com.br/jogos/>

@@@@@ <http://www.atribuna.com.br/users/regist.htm>

DEMOS DE MIL JOGOS

No **TOPGames** o assunto é download. São mais de – pasmem! – mil jogos, todos com uma pequena descrição. O site foi criado pelo webmaster Alessandro Gerardi, é mantido pela Software Factory e está no ar desde agosto do ano passado. Os jogos estão divididos nas seguintes categorias: Mais novos, Famosos, Win95, Win 3.x e DOS. Um verdadeiro paraíso para os aficionados em demos. Agora, se você não quer perder tempo transferindo arquivos pela Internet, pode também comprar o CD Topgames I, que conta com 500 MB e custa R\$ 25, mais as despesas de entrega. Na saída, guarde um tempinho para bater um papo no canal de IRC #TOPGames.

@@@@@ <http://www.topgames.com/>

TOPGAMES



MICROSOFT VERDE E AMARELO

Parece que Bill Gates resolveu finalmente olhar para os jogadores brasileiros. Primeiro, foram os jogos; agora, uma seção exclusiva sobre o assunto no site tupiniquim da Microsoft. Com certeza, um belo primeiro passo. Mas ainda falta melhorar um pouco o conteúdo do site, que traz apenas resumo dos games, imagens, sons, animações tímidas e telefones de distribuidoras. Fica o toque: os jogadores querem dicas e demos, tio Bill!

@@@ <http://www.microsoft.com/brasil/imd/games/>

MSX

Uma antiga paixão
de 8 bits

O BOM E VELHO MSX

Se você é do tipo saudosista, fissurado em jogos velhos, não pode deixar de conhecer o site MSX – Uma antiga paixão de 8 bits. A home page disponibiliza emuladores para PC e uma pilha de games. Há de tudo: ação, aventura, esportes, raciocínio e muito mais. E o melhor de tudo é que os arquivos são pequenos e, conseqüentemente, o download é rápido. No mais, aproveite os diversos links para endereços que tratam exclusivamente do “avô” dos PCs.

@@@ <http://www.fastlane.com.br/~rgpeplau/msx/>

BRASÍLIA NA REDE

A julgar pelo conteúdo do site Game Point, parece que os jogadores de Brasília (DF) estão em pé de igualdade com o resto do mundo no que diz respeito a informações sobre jogos para computador. Durante a visita, depois de conferir demos, links, dicas, códigos e mapas, não deixe de dar um pulo nas páginas sobre Atari – a quantidade de tranqueiras chega a assustar!

@@@ <http://www.ss.com.br/games/index.html>



PARA IR MAIS LONGE

■ Kali Brasil

@@@@ <http://www.kali.com.br/>

■ Tetris e Pacman on line

@@@@ <http://www.officina.com/jogos/index.html>

■ Trails RPG

@@@@ <http://www.webcom.com/hyper/trails-rpg/>

■ Sem Nome

@@@ <http://www.geocities.com/SiliconValley/9400/>

■ Eduardo's Home Page

@@@ <http://bbs.elogica.com.br/users/agnus/>

■ Games On Line

@@@ <http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/4608>

■ Danilo Rossi's Home Page

@@@ <http://gold.horizontes.com.br/~sound/>

■ Fórum sobre RPG

@@@ http://vway.com.br/conexoes/conexoes_fr.html

■ The Ultra Page

@@ <http://www.geocities.com/TimesSquare/2454/>

■ Brito's Family

@@ <http://www2.ufpa.br/~coelho/games.htm>

Mazinho's Web Page

JOGOS ON LINE

Cerca de 30 mil pessoas já visitaram a Mazinho's Web Page, site de Sorocaba (SP) destinado a fãs de jogos para computador. DOS Games e Jogos On Line são as principais seções. Com a ajuda de um bom browser, você poderá jogar on line Asteroids, Missile Command, Pong e Rocks in Space, além de obter uma infinidade de endereços “ftp” para fazer o download de demos para plataforma DOS.

@@@ <http://www.geocities.com/SoHo/3205/index2.html>

DOS MESMOS CRIADORES DE WARCRAFT II !

Diablo and Blizzard are trademarks of Davidson & Associates, Inc. All rights reserved. ©1996 Blizzard Entertainment. Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation. All rights reserved.

**GUIA DE INSTALAÇÃO
EM PORTUGUÊS**

Exclusividade BraSoft



DIABLO

Entre num mundo onde o mal devastou a terra e reduziu toda a humanidade à condição de escravos. Poder, inteligência, mágica e desejo de vingança são as suas armas para enfrentar o Senho das Trevas, Diablo.

Já a venda nas principais lojas de informática, brinquedos, papelarias, livrarias e lojas de varejo.



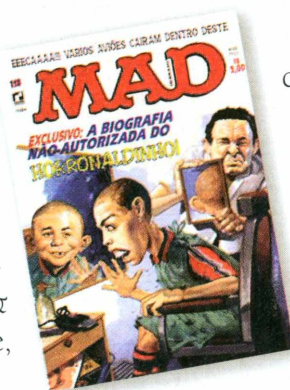
<http://www.brasoft.com>

Pausa para rir



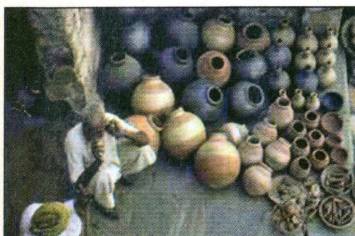
Sobrinhos do Ataíde: site oficial

Os sites de humor têm um efeito quase terapêutico. Permitem que o micreiro, em meio a um trabalho exaustivo, possa relaxar dando algumas gargalhadas. Você pode ler umas piadinhas e depois, mais bem-humorado, retomar as atividades. O “Pensamento do Dia”, por exemplo, do site de Casseta & Planeta, merece ser conferido frequentemente,



como um divertido oráculo virtual. Mas cuidado! Uma vez dentro de um desses sites, é difícil sair. **PC Player** reuniu figuras consagradas do humorismo e anônimos que, com criatividade e paciência, fazem home pages engraçadas, compilando anedotas que se escutam por aí. Em muitos desses sites, você pode participar e enviar a sua gracinha.

NO RÁDIO E NA REDE



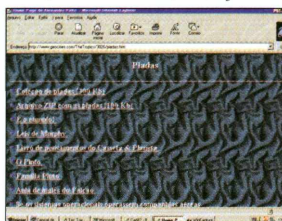
Sobrinhos do Ataíde: rede

O site oficial dos Sobrinhos do Ataíde, segundo os próprios, está a cargo de “uns amigos recém-chegados do Burundi, onde a Internet está bastante desenvolvida”. Os tais amigos são “semi-débeis mentais que já aprenderam tabuada, sendo especializados em HTML”. Essas abobrinhas estão reunidas num site muito engraçado. Um dos pontos altos são as fichas com características básicas de Peterson Foca, Tuca Zazaueira, Waleska Cristina, Spertomen e Pequeno Wilber. Há também áudios com vozes de personagens.

@@@ <http://www.webra.com.br/sobrinhos/>

PIADISTA POR VOCAÇÃO

Uma página pessoal que, juntando piadas alheias, garante ótimas gargalhadas. O autor, ou compilador, chama-se Alexandre Pinto. No site estão presentes muitas frases do Livro de Pensamentos de Casseta & Planeta. O humor negro marca presença com as Leis de Murphy. Quem quer aprender inglês deve consultar a seção de construções frasais, daquelas difundidas pelo cantor Falcão.



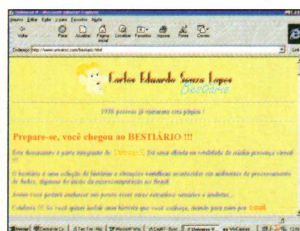
A gozação é geral

Há piadas diversas, bobagens de vestibular e outras seções. O site é feio, vale pelas risadas.

@@@

<http://www.geocities.com/TheTropics/3026/piadas.htm>

MANCADAS DO COTIDIANO



Aprendiz de micreiro

Página pessoal de Carlos Eduardo Souza Lopes. Ele reuniu histórias sobre usuários de computador e analistas de sistemas. São casos em que o usuário, geralmente não muito familiarizado com o micro, acaba fazendo bobagens e complicando o que é simples. Pessoas que querem “copiar” um disquete levando-o a uma fotocopiadora, por exemplo. Os demais acontecimentos são mancadas de escritório em geral. Quem quiser contribuir com o site, pode enviar suas histórias para Lopes. Ele sempre cita a fonte.

@@@ <http://www.universo.com/bestiario.html>

BOBAGENS BILÍNGÜES

No site da Bestasoft, a grande pedida é conferir os dicionários da língua inglesa e portuguesa. “So free”, traduzido para o português, segundo o dicionário, significa “passei mal, sofri”. “Must go” equivale a “mastigou”. Na versão em língua portuguesa, “homossexual” é o mesmo que “sabão em pó para lavar partes íntimas” e “leilão” é “uma mulher chamada Leila, com mais de 2 metros de altura”. Além dos dicionários, a home page conta com histórias pitorescas de um usuário da America On Line.

@@@ <http://www.geocities.com/Hollywood/5386/>



BUSSUNDA & SUA TURMA

Mais uma realização das "Organizações Tabajara", o site do Casseta & Planeta é um show de bobagens. Variado e atualizado, o difícil é decidir por onde começar. São muitas as seções: Novidades, Matérias, Colunas, Business, Cartuns, Potocas, Leitores, Muvucas, Anais, Casseta & Planeta Urgente, Fala

Mané, A Volta Ao Mundo de Casseta & Planeta, Pensamento do Dia e outras que podem aparecer de vez em quando. O humor do Casseta funciona perfeitamente na Internet. A home page, além de engraçada, é bonita e fácil de consultar. Essa, por exemplo, é para meditar: "O homem é o único animal que ri das imitações do João Kleber".

@@@ <http://www.cassetaeplaneta.com.br/index.htm>

REDE COM CHIFRES

"Enquanto você acessa o site, muitos Ricardões podem estar acessando sua mulher". As seções são A Oração do Corno, Corno Burro vs. Sabido, Indicadores Cornológicos, Corno Shopping, Tipos de Corno, Poemas Sobre Corno, Mulheres, Expressões Cornológicas, Tendência Chifrogênica e Corno Moderno. O autor da home page, corno assumido, chama-se Roberto Garcia Camargo.

@@@ <http://www.wm.com.br/~beto/>

HUMOR PROIBIDO



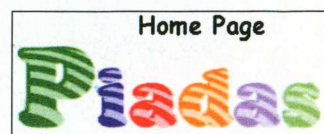
Para quem gosta de piadas politicamente incorretas, o Joker's Place é o que há. Todo tipo de historinha de cunho preconceituoso está aqui. Além dessa, há também as seções Piadas Que Exigem Raciocínio, Me Poupe, Piada em Destaque, Piadas em Sequência (aquelas que têm parte 2, 3 ou mais), Humor Negro e outras. Embora valha a visita, o site deveria ser renovado frequentemente, pois algumas piadas são velhas.

@@@ http://www2.netpe.com.br/users/pereira/j_place.htm

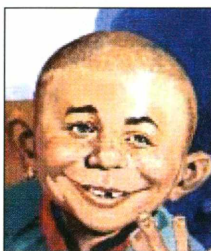
LOIRAS E PONTINHOS

Piadas Home Page é o endereço certo para você decorar aquelas piadas de pontinhos. Ninguém acha a menor graça nelas, mas todos querem conhecê-las. As loiras devem passar longe deste site. Há uma seção especialmente para elas, com piadinhas de gosto duvidoso. No mais, piadas de português, cúmulo e pensamentos diversos.

@@@ <http://www.geocities.com/Hollywood/2522/>



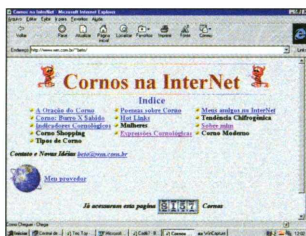
ALFRED NEUMAN ON LINE



Ele não poderia faltar

A home page da revista MAD ainda está em construção. Não é possível conferir as bobagens que se encontram na revista. Mas já há o que ser visto. Capas antigas da MAD americana e brasileira estão presentes. A capa da próxima edição a chegar às bancas também pode ser conferida antecipadamente. É visível a evolução de MAD e suas mudanças estilísticas ao longo dos anos. Agora que a publicação está na Internet, é esperar que o site possa oferecer um pouco do humor que caracteriza a revista.

@@@ <http://www.kanopus.com.br/~mad/sumar-b1.htm>



Baixaria explícita

Para ir mais longe

■ Humortadela

Site de humor adolescente.

@@@ <http://www.humortadela.com/>

■ Revista Kabasso

Editorial e quadrinhos, entre outras atrações.

@@@ <http://www.zona.com.br/kabasso/>

■ Super-Net Humor

Charges, cartoons da Playboy e muitas piadas, algumas sobre o Flamengo.

@@@ <http://www.super.com.br/home/humor.htm>

OBSERVAÇÃO - As imagens apresentadas nesta matéria foram utilizadas apenas para divulgação, sem qualquer intenção de dano aos proprietários das mesmas.

Site em movimento

Aprenda a fazer animações para páginas Web com os programas **GIF Animator** e **GIF Construction**

Por Fabiana Zanni

Anda na Web agora é movimento. É só dar uma navegada para comprovar que os novos programas de animação aliados à criatividade têm enriquecido um número crescente de páginas. Pudera. Os navegadores mais populares permitem cada vez mais a leitura de sons, imagens e movimentos, recursos típicos de multimídia.

A boa nova é que não é preciso muito esforço para colocar gracinhas na própria página. Recursos que eram privilégio de experts em HTML agora estão ao alcance de todos, graças a programas como o **GIF Animator**, da Microsoft, e o **GIF Construction Set**, da Alchemy.

O trunfo deles é criar animações baseadas em intervalos de tempo, que intercalam uma série de imagens e dão a impressão de movimento. Você pode criar efeitos do tipo "slide show", em que uma imagem se sobrepõe a

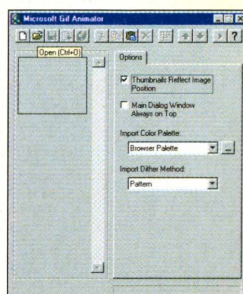
outra, ou de deslocamento, fazendo um elemento "andar" pela página. Os dois são simples e auto-explicativos. Também permitem alterar tamanho, cores e fundo. O **GIF Animator** tem dispositivos para o controle das imagens, da animação e da velocidade de forma clara. Permite a visualização das etapas de trabalho e a alteração de comandos em qualquer momento do processo.



PASSO A PASSO

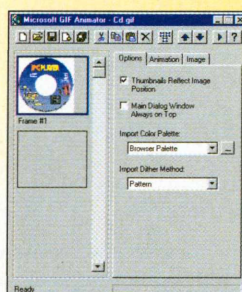
welcome to
Microsoft

GIF Animator: disco rodando

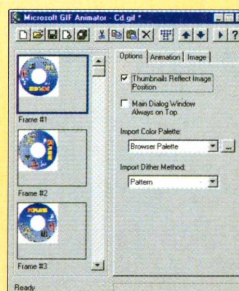


1. Na barra de opções, clique no ícone *Open* (a palavra aparece quando você passa o cursor sobre a figura)

2. Escolha a imagem que deseja ver primeiro na animação. No caso, como queremos dar a impressão de um disco rodando, selecionamos um CD com o logo na horizontal. Você deve ter em arquivo todas essas imagens.

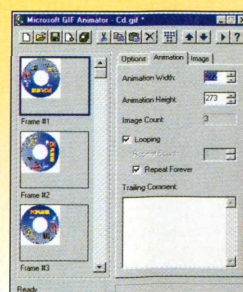
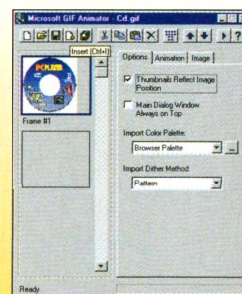


3. De volta à barra de opções, clique em *Insert* (a palavra também só vai aparecer quando o cursor estiver sobre o ícone)



5. Quando as imagens tiverem sido inseridas, clique na pasta *Animation* e, logo abaixo, em *Looping*. Aí você vai determinar quantas vezes quer que a animação execute o movimento (preencha a janela com o número de vezes). Se desejar que o movimento seja constante, escolha *Repeat Forever*.

4. Escolha a imagem que deve surgir em seguida. Repita este procedimento quantas vezes for necessário, até incluir todas as figuras da animação. Lembre-se de que elas precisam ter o mesmo tamanho.

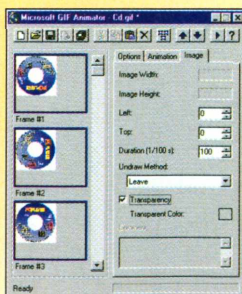
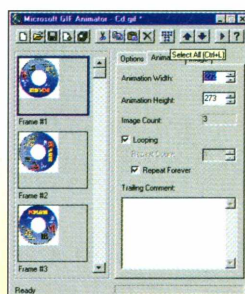


Em compensação, o **GIF Construction** é muito mais didático. A partir de um único clique na barra de opções, o programa guia o usuário na construção da animação: basta responder às perguntas (em inglês) sobre a natureza das imagens e do trabalho.

Nos dois casos, prática com o **Photoshop** ou outro programa do gênero ajuda. Para qualquer efeito de movimento, por exemplo, é necessário que se tenha o mesmo desenho em várias posições para que o software possa ordenar as fases de cada um. Vale a pena saber trabalhar nas fases você mesmo.

ENDEREÇO - Os programas se encontram nas home pages da Alchemy (<http://www.alchemy.com>) e Microsoft (<http://www.microsoft.com>) ou no Tucows (<http://www.tucows.com>) e no Shareware.com (<http://www.shareware.com>). O **GIF Animator** é um freeware da Microsoft – você pode instalar o programa e usá-lo de graça. Já o **GIF Construction** é um shareware. Você pode baixá-lo gratuitamente para avaliação mas, após algum tempo, tem de pagar uma taxa. Há versões do **GIF Construction** para Windows 3.1 e Windows 95 e ele deve sair para Macintosh. O **GIF Animator** roda em Windows 95 ou Windows NT 4.0.

6. Volte à barra de navegação e escolha **Select All** (mais uma vez: o nome só aparece quando se passa o cursor sobre a imagem).



7. O próximo passo é clicar na pasta **Imagem** e, na janela ao lado de **Duration**, digitar **100**. Isso determina o tempo em que cada imagem ficará exposta na tela antes da próxima (no caso, 1 segundo). Se desejar movimentos mais rápidos ou lentos, é só alterar o número.

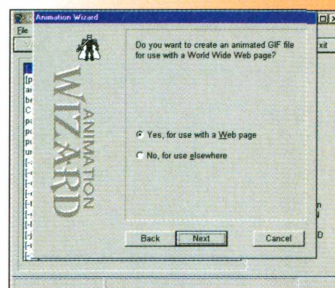
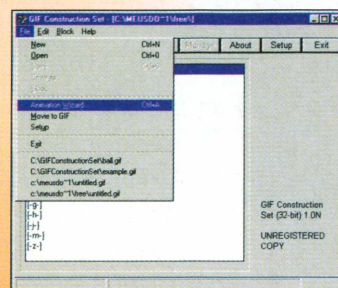
8. Pronto. Agora é só salvar a animação. Neste caso, você também pode inseri-la em qualquer página HTML como se fosse uma imagem comum.

PASSO A PASSO

AlchemyNet
Internet Services

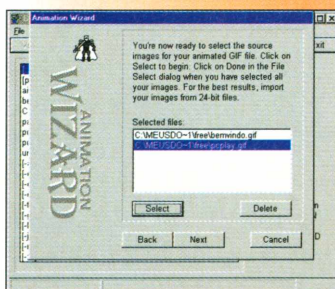
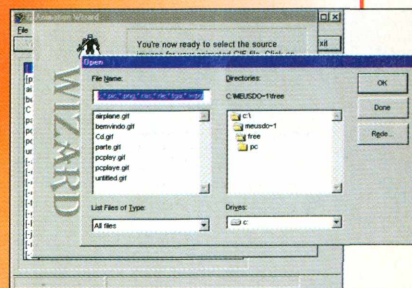
GIF Construction Set: slide show

1. Escolha duas ou mais imagens para compor a animação. Elas devem ter o mesmo tamanho.



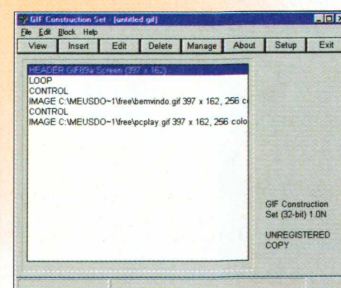
2. Na barra de opções, clique em **File** e escolha a opção **Animation Wizard**. A partir daí, o programa vai fazer uma série de perguntas sobre o tipo de animação que você quer e sobre as imagens que vai utilizar.

3. É só ir respondendo e clicando em **Next**. Para fazer o Slide Show, quando aparecer a primeira tela de pergunta, clique em **Yes**.... Na tela seguinte, escolha **Loop Indefinitely**, depois **Photorealistic**, seguido por "100 hundredths".



4. O passo seguinte é selecionar as imagens: clique em **Select** e faça a escolha de quantas imagens desejar. Quando acabar, clique em **Done**, **Next** e, na tela seguinte, **Done** novamente. Você vai cair no menu inicial do programa.

5. Para ver como ficou e testar a animação, clique em **View**. Depois, é só salvar o arquivo (clique em **File** e, em seguida, **Save**). Você pode inseri-lo em qualquer página HTML como se fosse uma imagem comum.

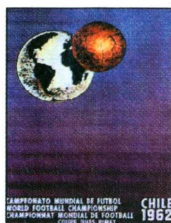
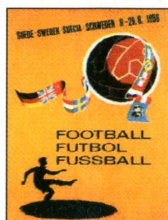


Drive espetacular



CDs sobre esportes tentam reproduzir a adrenalina das grandes disputas, recheada com história e muita informação

Gradativamente os esportes vão conquistando seu espaço no universo multimídia. **NBA at 50**, lançamento da MSD, é a maior prova disso. Caprichadíssimo, esse produto promete alavancar o mercado de CD-ROM do gênero.



Esse título vem se juntar a CDs como **The Encyclopedia Of World Cup Soccer**, **Enciclopédia da Fórmula 1** e **Inside Planeta Surf**. Os quatro sintetizam bem o que há no mercado de CD-ROM para se conferir sobre o tema.

TRÊS PONTOS

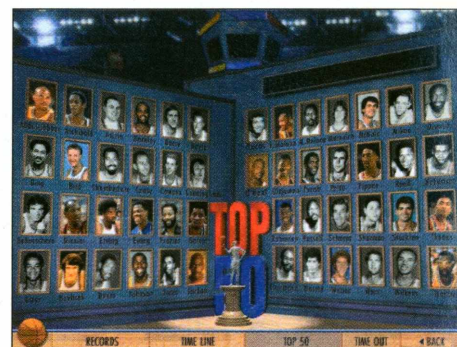
A NBA está comemorando 50 anos de assistências, rebotes, arremessos e outros lances fenomenais. Para alegria dos basqueteiros, toda essa história está registrada em **NBA at 50**, CD-ROM produzido pela S.E.A. Multimedia e trazido ao Brasil pela MSD.

Na verdade, são dois CDs. O primeiro se concentra nas informações, divididas em seções. Uma linha do tempo conta a história completa da NBA, com fotos e estatísticas. Os maiores cestinhas, reboteiros e assistentes de todos os tempos estão ali. Pode-se acompanhar os dados

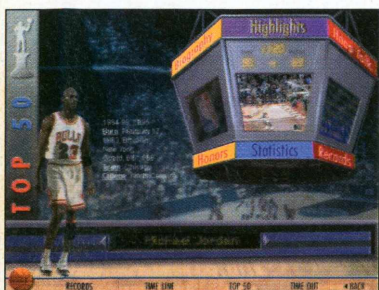
equipe a equipe, conhecendo seus maiores ídolos e desempenho em todos os torneios. **NBA at 50** arrisca-se a fazer uma bem-vinda galeria dos 50 maiores nomes da história do basquete americano. Nela, você conhece melhor a trajetória de craques do passado e do presente. Pode ainda assistir aos vídeos com lances memoráveis desses jogadores, desde as assistências impensáveis de Magic Johnson até a "levitação" de Michael Jordan. O segundo CD, chamado **Court Side Seat**, traz vídeos de jogadas incríveis, divididas

por categoria. Estão ali os melhores rebotes, arremessos, "tocos", assistências, partidas decididas nos últimos segundos... Também encontram-se os mascotes de todas as equipes e inúmeras curiosidades a respeito do basquete profissional americano e fazem dele um grande negócio.

Com boas idéias e produção caprichada, **NBA at 50** é uma aquisição preciosa para quem gosta de basquete. É bonito, fácil de consultar e rico em informações. Todo em inglês. Configuração mínima: 486/66 MHz, Win 3.1 ou Win95, 8MB RAM, CD-ROM2x. Distribuidor: MSD (0800-223200). Preço sugerido: R\$ 79,00.



A galeria dos gênios



Veja tudo sobre as feras



PARTIDAS QUE FIZERAM HISTÓRIA

O jornalista Orlando Duarte reuniu informações para contar a História das Copas do Mundo. O rico material de pesquisa, no entanto, acaba tropeçando na produção deficiente no CD **The Encyclopedia Of World Cup Soccer**, lançado pela Lucci & Labrada Editora.

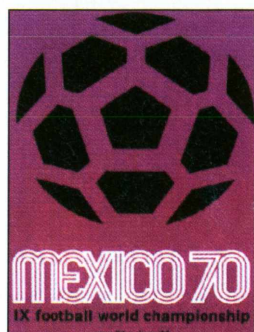
Conhecedor do assunto e tarimbado em coberturas de Copa do Mundo, Duarte fez um belo trabalho jornalístico.

co. O CD traz estatísticas dos torneios, ficha técnica dos jogos desde 1930, cartazes de divulgação feitos pelos países sedes e diversas outras curiosidades.

Conta com detalhes histórias esquecidas em torneios do passado e dedica uma seção especialmente à Copa de 94, narrando a trajetória brasileira rumo ao tetracampeonato.

Mas se em **Enciclopedia Of World Cup Soccer** o que está relacionado à pesquisa atende ao esperado, o que ficou a cargo da produção deixou a desejar – com exceção da possibilidade de imprimir os textos e da opção para inglês, português ou espanhol. O que deveria ser um dos destaques do CD, os vídeos com grandes jogadas, não passa de uma compilação de imagens que se reproduzem lentamente, em tamanho pequeno, com má definição.

Além disso, as telas pecam no que diz respeito à estética e o som é mal utilizado, apesar da boa intenção de colocar os hinos das equipes que participaram da Copa de 94. A ausência de manual é imperdoável. A riqueza de dados e informações é muito pouco para um produto multimídia. Preço: R\$ 66,00.



RONCAM OS MOTORES

“Se o idiota do Mansell não fizer nenhuma besteira, dá para ganhar tranqüilo o campeonato”, disse o piloto de Fórmula 1 Nelson Piquet, em 1991. Naquele ano, ganhou Ayrton Senna, um piloto que, ainda segundo Piquet, se achava o melhor do mundo. Quatro anos antes disso tudo, Piquet já havia “aconselhado” Salazar, piloto português, a abandonar as pistas e voltar para casa.

Essas e outras curiosidades você aprende em **Enciclopédia da Fórmula 1**, CD-ROM da Próxima Mídia Interativa, com comentários do jornalista Reginaldo Leme. Todo em português, a consulta é fácil. Há seções sobre História, Campeonatos, Pilotos, Equipes, Carros, Circuitos, Corrida, Administração, Regulamento, Estatística, Colunas, Glossário e Frases.

Um pesquisador permite procurar por qualquer palavra numa seção específica ou em todo o CD. **Enciclopédia da Fórmula 1** vai além das pistas. Mostra como se faz um carro de Fórmula 1 e transações financeiras que envolvem a realização de um torneio.

Obrigatório para fãs de F1. Configuração mínima: 486DX, 8MB RAM, CD-ROM 2x, placa de som padrão Sound Blaster, VGA, DOS ou Win 3.1. Preço: R\$ 76,50.



Dobradinha brasileira na F1

NAS ONDAS DA MULTIMÍDIA

A revista *Inside*, Barbuda Editora e Sony Music CD-ROM juntaram as forças na produção do CD **Inside Planeta Surf**. Trata-se de uma viagem interativa pelas praias de Bali, México, Chile, Hawaii e Fernando de Noronha, com direito às melhores ondas do planeta.

Os tubos e outras manobras radicais de alguns dos melhores surfistas do planeta são comentadas por Flávio Vidigal, da revista *Inside*. Você pode escolher as músicas que ouvirá quando acessar as fotos e vídeos. A trilha sonora é surf rock, claro.

Bastante simples e prático, *Inside Planeta Surf* é uma boa pedida desde que você já tenha certa familiaridade com os termos comuns a essa modalidade esportiva.

Configuração mínima:

486DX/40, 8MB

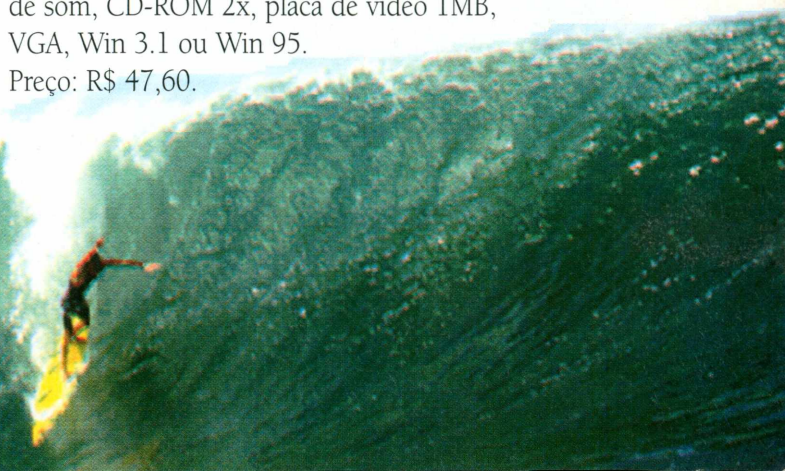
RAM, placa



Manobras radicais com trilha sonora surf rock

de som, CD-ROM 2x, placa de vídeo 1MB, VGA, Win 3.1 ou Win 95.

Preço: R\$ 47,60.



Chip MMX

Mais velocidade

Novo processador torna aplicativos e jogos até 20% mais rápidos



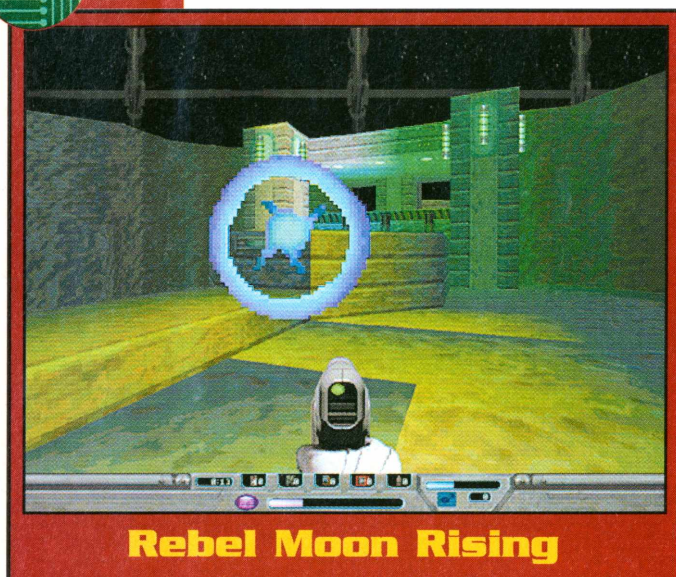
Mais velocidade e qualidade. Para os usuários de informática, em especial os jogadores, esse é o principal significado do lançamento pela Intel do chip MMX (abreviatura para Multimedia Extensions) no último dia 8 de janeiro. Com o acréscimo de 57 novos códigos de instrução em relação ao Pentium, a nova arquitetura apresenta melhor desempenho no

da Intel americana, afirma que esse ganho de velocidade deve subir para até 60%, quando os programas forem feitos para a capacidade de processamento do novo chip.

O preço da novidade fica cerca de 15% mais caro que o Pentium. Lançado em duas versões, 166 MHz e 200 MHz, custará US\$ 407 e US\$ 550, respectivamente, nos Estados Unidos. Sairão versões de 150 MHz e 166 MHz para máquinas portáteis A Packard Bell, na mesma semana, colocou no mercado um computador tipo desktop equipado com o MMX de 166 MHz, com 16 MB de RAM e 2 giga de hard disk por US\$ 1700, um preço de dar água na boca de consumidor brasileiro.

Por aqui os fabricantes de computador já estão se mobilizando também. IBM, Compaq, Itautec, Acer e Microtec preparam-se para lançar máquinas equipadas com a nova geração de chips ainda no primeiro semestre, com um peso extra para o bolso do comprador. Mas essa situação não deve perdurar por muito tempo. A Intel aposta que, ao final de 97, deve estar vendendo somente o novo chip, numa rápida substituição, a exemplo do que aconteceu com a família 486 após a chegada do Pentium. Mas quem está pensando em comprar uma nova máquina não precisa ficar prevenido de ser ultrapassado nessa etapa da corrida tecnológica. A Intel prometeu ainda para este ano o lançamento de um overdrive que dará upgrade nos chips Pentium de 166 MHz e 200 MHz.

BOM DE JOGO - A parceira americana de **PC Player**, a revista **PC Games (PCG)** já colocou as mãos num micro equipado com o MMX e testou vários jogos, com excelentes resultados (veja as fotos). O game em que se viu um



Rebel Moon Rising

processamento de gráficos tridimensionais, som surround e outras aplicações de multimídia, com enorme destaque para os jogos. O novo chip é completamente compatível com os sistemas operacionais e aplicativos que já existem no mercado.

Para resumir a teoria, numa linguagem nada técnica, o MMX consegue trabalhar, no mesmo ciclo do clock, com até oito "segmentos" de dados, simultaneamente. Isso, porém, não significa uma máquina oito vezes mais rápida, como poderia parecer à primeira vista. Os testes mostraram um acréscimo de velocidade da ordem de 20% com os aplicativos que já se encontram no mercado. Craig Barret, um executivo

Definição	Velocidade de Frame com MMX	Velocidade de Frame sem MMX	Melhoria aproximada
640 por 480	20	6.5	300%
800 por 600	14.5	4.3	337%
1024 por 768	9.5	2.6	365%

Fonte: PC Games, em teste com Rebel Moon Rising



maior acréscimo de desempenho graças ao novo processador foi o ainda inédito por estas plagas **Rebel Moon Rising**, jogo de tiro em primeira pessoa carregado de tintas futuristas.

O progresso literalmente mais visível se dá na incrível abundância de cores na telinha. Aliás, os jogos mais populares dos últimos tempos, como **Duke Nukem** e **Quake** apresentam o quadro mais adequado para a otimização que o MMX proporciona. Se muitas vezes você foi obrigado a rodar games com resoluções relativamente baixas como 320 por 200, em 8 bits, **Rebel Moon Rising** rodou sem sobressaltos, com jogabilidade veloz numa resolução de 640 por 480, em 16 bits, gerando uma incrível paleta de 32 mil cores. Com isso o jogo pôde explorar novos efeitos de luz, com consequências inclusive na jogabilidade. No jogo, alguns robôs emitem um pouco de luz e o jogador pode, por causa disso, prever sua aproximação e preparar o ataque. A visão humana percebe o aumento da paleta de cores como um acréscimo na resolução. Em jogos e hardware baseados na arquitetura MMX uma resolução de 640 por 480 pode se tornar a resolução média usada pelos desig-

ners, significando full screen (tela cheia) para muitos jogos. Outro ganho consistente para o jogador é de velocidade de frame, a velocidade em que os quadros passam pela telinha do computador (ver quadro). Hoje, quando se aumenta a resolução da tela essa velocidade cai, provocando aquelas travadinhas que todo mundo conhece. O MMX lança essa situação para o passado.

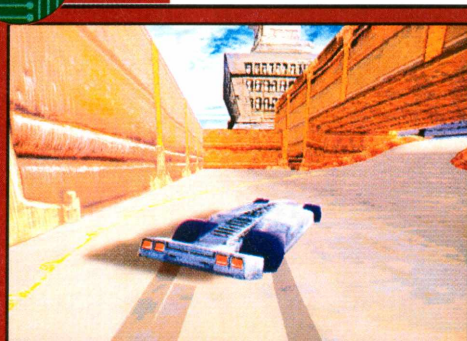
NOVA VIDA - Não são poucos os jogadores que torcem o nariz para os jogos que adotam o estilo vídeo interativo, o full motion video. Em primeiro lugar, a tal interatividade se resumia a assistir a um trecho de vídeo, tomar uma decisão e esperar assistindo a um pouco mais de vídeo. Além

disso, os games travavam, rodavam lentamente e a definição era no mínimo fantasmagórica. Com o MMX, os programadores de **Eraser: Turnabout**, por exemplo, já conseguiram uma modificação significativa nesse estado de coisas. O vídeo rola o tempo todo, mesmo naquelas telas de decisão, as seqüências de tiro são rápidas e realistas.

Mas e sobre 3D, o que se pode esperar? Com **Pod**, um jogo de corrida que se passa num planeta distante, percebe-se que, com o chip MMX não será necessária uma

placa aceleradora de vídeo para ter gráficos em alta resolução e rápidos. O jogo abusa de texturas e de detalhes que o MMX torna viáveis, como a fumaça. Na versão para computadores sem MMX, o jogador necessitará de uma placa aceleradora 3D. Outro jogo que se aproveitará da arquitetura do novo chip é **DeathDrome**, já no mercado.

Para os jogadores, enfim, o MMX tem um significado muito especial. Os programadores ainda não tiveram tempo suficiente para se adaptar às possibilidades que o novo chip oferece, mas tudo indica que os games para Windows 95 devam experimentar um enorme avanço em termos de velocidade e efeitos especiais. Já a partir de meados deste ano devem surgir games capazes de tirar partido da nova tecnologia. É esperar!



Pod



Eraser

Modern MIS-3D

O poder da máquina

Apesar dos periféricos muito simples, Pentium 200, placa de vídeo 3D e placa de som stereo surround full duplex fazem do Modern MIS-3D um computador rápido, de alta performance

Por Flávio Paes

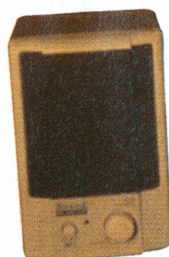
Grife custa caro e nem sempre está relacionada à qualidade. O computador top de linha da Modern, por exemplo, não possui uma marca conhecida, mas, em compensação, tem bom preço e um hardware poderoso (Pentium 200, 32 MB RAM, placa de som full duplex e placa de vídeo SVGA 3D de 2MB, entre outros atributos). O que falta ao Modern são mouse de alta performance, manual colorido, folhetos de instalação, CD-ROM tutorial e vídeo explicativo, itens que máquinas mais famosas incorporaram a seus pacotes.

A empresa procurou oferecer um produto de ótimo desempenho, a um preço competitivo, mas sem esses itens. Se uma dona de casa que não está acostumada a lidar com informática comprar o micro, terá dificuldade, pois ficará meio perdida. Por outro lado, é um computador indicado para quem está trocando de máquina ou já tem um pouco de experiência com informática.

A UMC do Brasil, empresa que faturou no ano passado US\$ 10 milhões com a distribuição de produtos para informática, adquiriu recen-

temente a marca Modern e os direitos de fabricação das linhas MIS-3D (SOHO) e TopStation (corporativo). Como é distribuidora, tem facilidade para conseguir componentes de qualidade a um bom preço. Por enquanto, os micros Modern estão sendo montados na Zona Franca de Manaus. Mas, em breve, garante Wagner Pasquini, diretor de marketing da UMC, serão finalizados num parque industrial em Pinhais, região metropolitana de Curitiba (PR).

Por trás da UMC do Brasil está a A.M. International Corp., holding americana que detém o controle de mais de 30 empresas no ramo de informática no mundo. Computados valores de compra da marca e investimento na nova fábrica, a UMC investiu nada menos que US\$ 5 milhões. Com isso, pretende aumentar em 50% sua participação no mercado SOHO. E, desde já, Pasquini avisa que, em pouco tempo, também estará oferecendo os itens citados no início, mas sem mexer muito no atraente preço.



Um dos maiores parceiros da UMC nessa empreitada é a DataExpert, fabricante de componentes para informática com sede em Taiwan e filiais na Inglaterra, Áustria, Estados Unidos, Hong Kong e China. No micro testado por **PC Player**, tanto CPU quanto placa de vídeo e som foram fornecidos pela DataExpert.

No caso da placa de vídeo, o resultado é impressionante. Muitos micros trazem uma placa gerenciadora de vídeo e uma placa 3D. No Modern, uma só placa de 2MB resolve tudo, e muito bem. Com **Quake**, o jogo fica muito mais ágil e nunca dá travadas. A velocidade é tão grande, que até os sons ficam rapidinhos – os urros agonizantes dos monstros ficam parecidos com gritinhos de moças. Já com os jogos

Terminal Velocity, Havoc e Actua Soccer, que acompanham o Modern, percebem-se as vantagens do acelerador 3D. Os efeitos Gourad Shading e Double

Buffering, por exemplo, criam tonalidades de cores e processam rapidamente as telas seguintes, tornando as imagens dos jogos 3D mais bonitas e menos rudimentares.

A placa de som é uma DataExpert Full Duplex, stereo surround. Traduzindo em miúdos, som de qualidade, envolvente, compatível com Sound Blaster e Windows 8/16 bits. Acompanham esta placa softwares como Wave Table (128 sons de instrumentos e 54 sons baseados em sintetizador), Sintetizador (32 instrumentos) e Mixer Digital/Analógico (CD, FM, voz, mixagem etc.), entre outros. A característica Full Duplex é ótima para quem pretende utilizar Internet Phone – você ouve e fala ao mesmo tempo; nas placas que não possuem Full Duplex, a conversa fica “tipo rádio-amador”. Durante o teste, apenas o jogo **Actua Soccer** apresentou problemas na hora de configurar o som, mas ao que tudo indica, foi um pequeno “pau” do próprio setup do jogo.

O modem instalado no Modern é um US Robotics de 28.800 bps. Trata-se de um equipamento já famoso no mercado, com desempenho bastante aceitável na transferência de arquivos e acesso à Internet. A UMC e a

NetClub Internet Provider fecharam um acordo, beneficiando os compradores do micro com acesso provisório à Rede e um endereço não-personalizado. Caso o usuário tenha interesse em continuar com o mesmo provedor, basta um telefonema e está tudo resolvido.

Com relação ao processador, o nome Intel e clock de 200 Mhz mais do que garantem a qualidade. Para aproveitar melhor toda essa velocidade, os 32 MB de RAM caem como uma luva, possibilitando que o Windows se transforme de fato num ambiente multitarefa veloz. Em micros com 8 ou até mesmo 16 MB RAM, hoje o acesso às informações já é considerado lento.

As características de hardware fazem do Modern um ótimo micro, mas como nem tudo é perfeito, existem também pequenos problemas. Por exemplo, o mouse, o monitor e o teclado não são de forma alguma topo de linha, mas talvez seja justamente isso que o torne mais em conta na hora da compra. Segundo Pasquini, o consumidor pode solicitar modelos mais avançados, só que aí o orçamento pode subir. De qualquer forma, o desempenho desses periféricos não chega a comprometer o funcionamento do micro.

RAIO

Marcas: Modern
Modelo: MIS 3D Top de Linha
Processador: Pentium
Clock: 200 Mhz
HD: 1.6 GB
Modem: US Robotics 28.800
Teclado: MTec
Monitor: Videocomp/Daewoo 14"
Mouse: Saturn
CD-ROM: Creative 8X
Placa de som: DataExpert MED3201-3D Full Duplex (placa 3D de 2MB)
Placa de vídeo: DataExpert SVGA PCI S3, modelo DSV3325
Garantia: CPU, 3 anos; monitor, 2 anos; periféricos, um ano
Softwares instalados: Win95, Corel WordPerfect Suit 6.0 (desenho, edição e tratamento de imagens, editor de texto, planilha de cálculo etc.), e os jogos Terminal Velocity, Actua Soccer e Havoc.
Preço: R\$ 3.560
Telefone: (011) 713-1900; e-mail: modern@mandic.com.br

Observação - A Modern vende ainda um outro modelo, com Pentium 100, que custa R\$ 2.600. Se o consumidor quiser, pode também solicitar à revenda o orçamento com um monitor mais possante.

PC PLAYER

Acessórios

Para quem não se contenta apenas com um bom hardware e periféricos, PC Player juntou diversos acessórios que tornarão o uso de seu micro mais prático e agradável

Fotos: Jaime de Oliveira



SUPORTE DE MESA PARA TEXTO

Clone

Preço médio: R\$ 10,00

MOUSE PAD DO PALMEIRAS E DO SÃO PAULO

Clone

Preço médio: R\$ 4,00



MOUSE PAD DO CORINTHIANS

AIK Bright

Preço médio: R\$ 3,50

SUPORTE PARA MOUSE E CANETA

Manhatan

Mouse Holder

Pode ser colado em superfícies lisas, ficando suspenso.

Preço médio: R\$ 5,00



PORTA-CD

CD Cover

Estojo com capacidade para 1 CD.

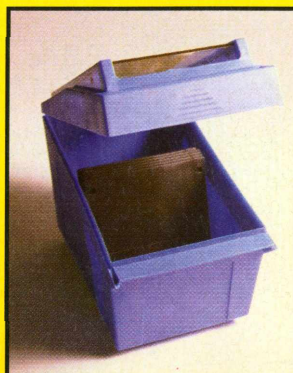
Preço médio: R\$ 3,00

KIT DE LIMPEZA PARA DRIVE

Clone

Consiste numa solução de limpeza com 20 ml e um disquete. Deve-se pingar 5 gotas do líquido no disquete, inseri-lo na unidade de disco e acioná-lo por 30 segundos.

Preço médio: R\$ 3,00

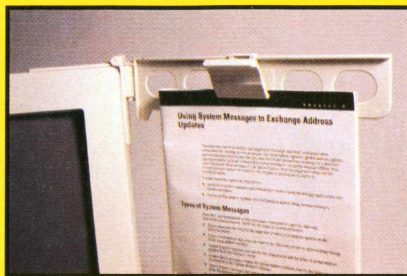


PORTA-DISQUETES

Fellowes

Com capacidade para 40 discos de 3,5.

Preço médio: R\$ 12,00



SUPORE PARA TEXTO

aidata

O acessório é fixado no monitor, ao lado da tela. Com isso, o digitador não precisa olhar para baixo enquanto trabalha.

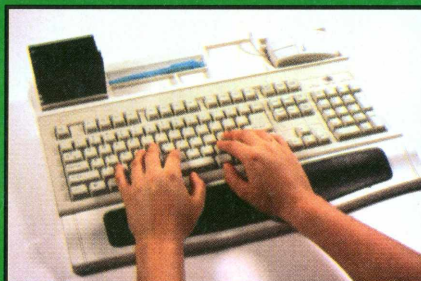
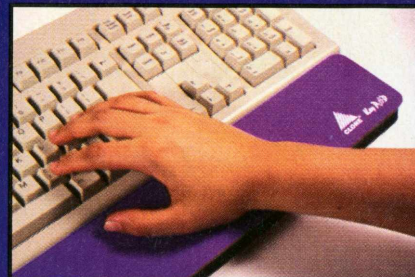
Preço médio: R\$ 10,00

APOIO PARA DIGITAÇÃO

Clone

Key Pad

Preço médio: R\$ 6,00



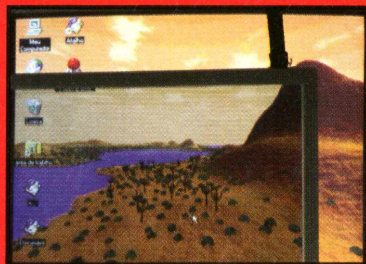
AJUSTADOR DE TECLADO

aidata

Adjustable Keyboard Station

Permite modificar a inclinação do teclado de acordo com a preferência do digitador.

Preço médio: R\$ 45,00



PROTETOR DE TELA

Looking saver

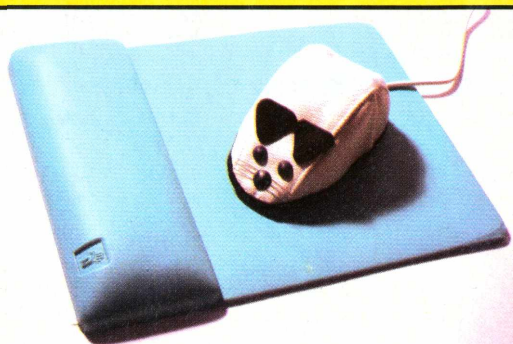
Adaptado ao monitor, elimina o reflexo.

Preço médio: R\$ 17,50

CAPA PARA MOUSE

Clone

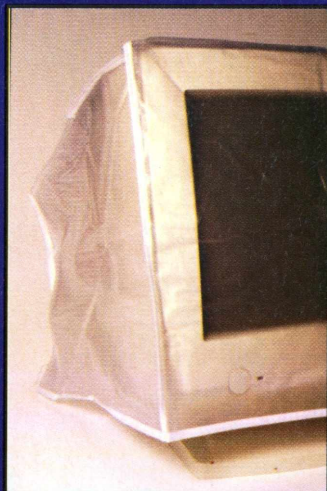
Preço médio: R\$ 2,50



MOUSE PAD ERGONÔMICO

Safe Rest

Preço médio: R\$ 38,00



CAPA PARA MICRO E IMPRESSORA

RDA Line

Preço médio: R\$ 5,00

Os preços foram pesquisados na primeira quinzena de janeiro. Lojas e revendedores consultados:

Amazing Informática (011 455-1122), Byte On (021 571-8266), Datalab (045 573-4353), Domin (011 229-2265), Ebla Center (011 881-0773), Guarucomp (011 208-0099), Hard Company (011 942-9223), Highlander (011 577-1046), Iko System (011 276-6811), Intersect (011 458-8944), Isatec (011 5561-0356), Itautech Shop (0800-121444), KWB (011 941-3412), Markvision (011 240-6722), Master Micros (011 873-2600), Maxibyte (011 574-5999), Sektrom (011 220-6233), Scharamm (011 258-5711), Shopping da Informática (011 575-2361), Tabra (011 250-0500), Tek Master (048 249-9031).

Os equipamentos fotografados para esta matéria foram disponibilizados pela Maxibyte (011 574-5999) e Tabra (011 250-0500).



Há muitos anos venho lendo revistas americanas e inglesas dedicadas a diversas áreas de informática, seja hardware, software, Internet, jogos, o que for. Meu interesse não é muito prático, pois sou um usuário de necessidades modestas. Mas tenho grande curiosidade pelo futuro e não tenho dúvida de que nossas vidas nas próximas décadas serão pautadas, em boa parte, pelos avanços na informática. É pateticamente óbvia a última frase, mas tenho certeza de que vocês me permitem uma ou outra bobagem de vez em quando.

Bem, como ia dizendo, leio estas publicações há tempos, desde mais ou menos 1983, quando comprei meu primeiro computador, um Macintosh SE – nunca esqueço – com hard drive embutido (sou do tempo em que isto era novidade). E embora não tenha treinamento formal em informática, sempre entendi tudo ou quase tudo que lia nelas.

Com o passar do tempo, no entanto, tenho a impressão de que os usuários com recursos técnicos mais modestos, aqueles leitores, como eu, que têm poucos programas e não fazem 1.001 coisas complicadas no computador, estão sendo deixados para trás. É natural. As revistas especializadas, principalmente as americanas, são dedicadas às últimas novidades e tendem a focar o chamado estado-da-arte. Na medida em que a informática se torna constantemente mais sofisticada, abrangente e complexa, este estado-da-arte também se torna mais difícil de entender. E “browsers” ecléticos e descompromissados, como eu, vão sendo obrigados a comer a poeira de uma terminologia cada vez mais técnica e, se me permitem, chata e sem grande poesia (vejam bem, não estou falando de revistas de games).

De forma que passei a ler os anúncios das revistas estrangeiras tanto – ou mais – do que os artigos e reportagens. E resolvi apresentar algumas das idéias comerciais mais interessantes para vocês, queridos leitores. Quem sabe, vocês não queiram montar serviços parecidos aqui no Brasil e ganhar algum. Não quero nada pelas dicas, além de meros



Ilustração: Sérgio Alexandre

CURIOSOS SERVIÇOS NA INTERNET

10% sobre o faturamento bruto (podem mandar em meu nome para a redação). Aqui vão:

1) Classmates: Find your old friends on the net!! (Colegas de escola: encontre seus velhos amigos na rede). Achei genial. Muitos dos seus antigos colegas de classe, aqueles que você não vê há décadas, têm endereços na rede. Este serviço se propõe a encontrá-los. Imagino que só funciona nos EUA, atualmente, mas

serve para os brasileiros que já estudaram lá e querem se corresponder com seus ex-colegas gringos. Se tiver interesse: <http://www.classmates.com> ou pode mandar e-mail para info@classmates.com.

2) A Foreign Affair. Este serviço é um pouco mais íntimo, creio. Propõe encontrar uma mulher – parece que é só para homens – num dos quatro cantos do globo. Estamos falando de russas, latino-americanas, asiáticas e europeias que querem se corresponder com homens de outros países para casarem-se. Ou talvez seja mais voltado para o turismo sexual. Não conferi. Será que a mulher da foto é a mesma que escreve? Ou existem “ghost writers”? Eu, por exemplo, acho as russas umas gracinhas, mas não entendo a língua delas. Mais informações no: <http://loveme.com/index4.htm>

3) Outro anúncio que me chamou a atenção é o “Rent Net: Virtual Hunting Online”. Propõe-se a encontrar um apartamento para alugar em qualquer dos 50 estados norte-americanos. O serviço oferece fotos em 360° que permitem “andar pelo apartamento e dependências do edifício”. É algo que poderia funcionar aqui ou, no mínimo, ser útil para quem está se mudando para os EUA. Curioso, não acham?

Com a internet, inclusive, não é mais preciso mudar para Nova York e trabalhar como garçom para ganhar dinheiro dos gringos. Basta ter uma idéia dessas e botá-la para rodar na mãe de todas as redes. E não esqueçam de mandar os meus 10%.

21 - 26 julho '97 - Anhembi - São Paulo

FENASOFT É FUNDAMENTAL...



FENASOFT
ETUDO
QUE VOCÊ
QUER



Pense
bem:

a FENASOFT é um evento consagrado pelo público nacional e estrangeiro - a prova está nos corredores do evento, que a cada ano recebem a presença maciça de visitantes.



Nunca outro evento do setor conseguiu uma exposição tão expressiva, tanto na mídia impressa, quanto eletrônica.



A FENASOFT registra um volume de negócios fantástico tanto no varejo inteligente, que leva o produto diretamente ao consumidor final, como no segmento corporativo, que projeta e efetua negócios junto a grandes empresas e instituições.



É na FENASOFT que estão as empresas de maior representatividade do mercado, as grandes marcas e os importantes lançamentos do Setor.

Isto mostra a credibilidade conquistada em 10 anos de profissionalismo, trabalho sério e dedicação.

E imagine que, o que você acaba de ler são apenas algumas das muitas razões para você fazer parte do universo FENASOFT.

Não se deixe enganar,

...os outros são só os outros.

MATRIZ FLORIANÓPOLIS

Av. Prof. Othon Gama D'Eça, 900
Torre I, 2º andar
88015-240 - Florianópolis - SC
Tel: (048) 224-4305
Fax: (048) 223-5249

SÃO PAULO

Av. Brigadeiro Faria Lima, 1476
7º andar
01452-001 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 815-4011
Fax: (011) 212-0381

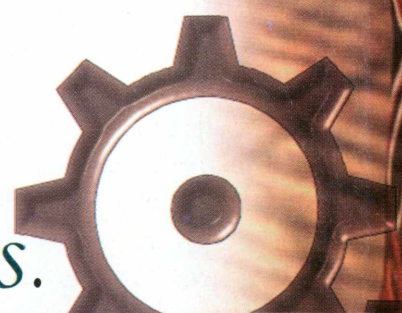
RIO DE JANEIRO

Rua Senador Dantas, 117
Sala 1102
20031-201 - Rio de Janeiro - RJ
Tel/Fax: (021) 240-5116

MIAMI

3250, Mary Street - Suite 205
Miami - Florida - FL 33133
Tel: (305) 446-3041
Fax: (305) 446-3815

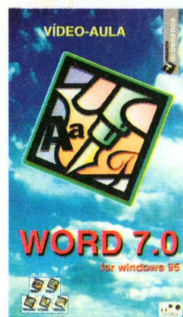
E-mail: fenasoft@fenasoft.com.br



**A MANEIRA MAIS PRÁTICA E ACESSÍVEL
DE CONHECER A INFORMÁTICA.**

COM AS VÍDEO AULAS
MPO, VOCÊ PODERÁ
APRENDER INFORMÁTICA
EM CASA E ATÉ NO
ESCRITÓRIO. ATRAVÉS
DESTAS FITAS, FICOU
MAIS FÁCIL CONHECER
TODOS OS SEGREDOS
DOS SOFTWARES MAIS
UTILIZADOS.

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



LIGUE JÁ PARA A **MPO** E FALE COM A GENTE.

011 263 1522



MPO VÍDEO
UMA DIVISÃO DA MPO MULTIMÍDIA



DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

A MELHOR PROGRAMAÇÃO

**Existem momentos em que um erro pode ser fatal.
Experimente essa sensação...**

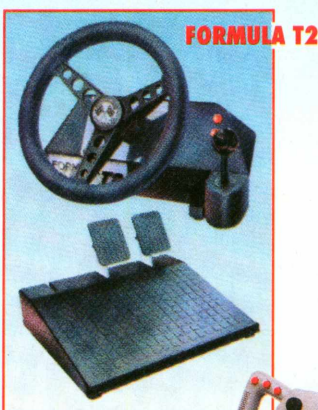
Chegaram os JOYSTICKS e SIMULADORES de última geração, da THRUSTMASTER e CH PRODUCTS!



**MARK II
WEAPONS
CONTROL
SYSTEM**



PHASER PAD



FORMULA T2

**GRAND PRIX 1
RACING WHEEL**



**WIZZARD
PINBALL
CONTROLLER**



F-16 TQS



PRO PEDALS



**VIRTUAL
PILOT
PRO**

**FACILITAMOS
O PAGAMENTO!**

**ACEITAMOS TODOS OS
CARTÕES DE CRÉDITO!**

**ENVIAMOS VIA SEDEX,
PARA TODO O BRASIL!
(FRETE NÃO INCLUSO)**

Venha conhecer essas e outras novidades na

BRINQUEDOS LAURA

SHOPPING MORUMBI - (011) 535 5261 / 531 6943

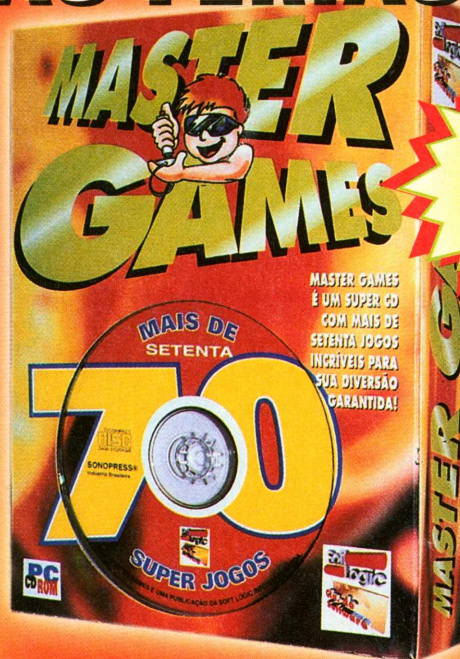
SHOPPING PAULISTA - (011) 289 1058 / 251 2818

SHOPPING CENTER NORTE - (011) 950 4580 / 950 1991

MASTER GAMES

DIVERSÃO GARANTIDA NAS SUAS FÉRIAS !

**MASTER
GAMES É UM
SUPER CD
COM MAIS DE
SETENTA
JOGOS
INCRÍVEIS
PARA SUA
DIVERSÃO!**



**APENAS
R\$ 19,50**

**TODOS OS JOGOS SÃO SHAREWARE
(DEMOS JOGÁVEIS)**

**ACOMPANHA VERSÃO SHAREWARE DOS
SOFTWARE ADMINISTRATIVOS
PRODUZIDOS PELA SOFT LOGIC
INFORMÁTICA, COMO O MR. MANAGER, O
VL FAST 5.0, O CALCULUS E O MAIL FAST.**



ONDE VOCÊ ENCONTRA O MASTER GAMES:

ATENDIMENTO À REVENDA:

MSD Multimídia - 0800 223200
MPO Vídeo (011) 263-1522
Soft Logic Informática (011) 414-6855
Minimax (021) 591-7836
CD Rom Shop (081) 325-5430
Incomp (051) 331-2801

ATENDIMENTO AO USUÁRIO:

•São Paulo - SP
Pictograma (011) 846-5300
•Barueri-SP
Fars Inform. (011) 7298-3329/7298-1523
•Santos-SP
World Computer (013) 234-6565
•Jauá-SP
Destake Informática (014) 622-4137

•Guaratingueta-SP
Datacomp (012) 522-4178

•Umuarama-PR
Santello e Cia (044) 622-5392

•Petrolina - PE
Primeiro Bit Informática (081) 862-1113

•Bagé-RS
Soluzione Informática (0532) 42-7304

•Rio de Janeiro-RJ
Tropex (021) 597-2544
Microland 1 (021) 532-1566
Microland 2 (021) 717-2789
Stock Central (021) 533-1887
Central do Software (021) 533-6104

Bitmania 1 (021) 533-5683
Bitmania 2 (021) 533-0267

•Juiz de Fora-MG
Bitmania 3 (032) 216-4036

•Belém-PA
Yamada S.A. (091) 241-8844

•Fortaleza-CE
PCC Informática (085) 273-2777

•Cariacica-ES
Estilo (027) 336-9394

TELEVENDAS:
Telebyte 0800 260260

REQ. BÁSICOS: PC 386 DX OU SUPERIOR, DOS 5.0 OU SUPERIOR, 4 MB RAM, SVGA, LEITOR DE CD ROM.
PARA EXECUÇÃO DE TODOS OS JOGOS SERÁ NECESSÁRIO PC 486 DX2, 8 MB RAM.
IDIOMA: MENUS EM PORTUGUÊS, JOGOS EM INGLÊS. MÍDIA: CD ROM.

PAPER & PUBLISHER

MARKET PLACE



PC PLAYER

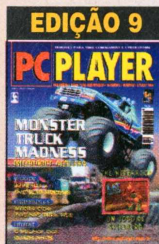
MULTIMÍDIA • JOGOS PARA COMPUTADOR • HARDWARE • INTERNET • APLICATIVOS

**Hunter Hunted,
Arch Mage:
War of the Wizard
e muito mais ação
no seu micro**

**PRÓXIMA
EDIÇÃO:**

**Saiba quanto custa e como
escolher uma placa de vídeo 3D**

NÃO DEIXE DE CONFERIR AS EDIÇÕES ANTERIORES DE PCPLAYER



As pick ups invadiram a edição 9, que destacou **Monster Truck Madness**, game de corrida da Microsoft. Outro jogo que virou notícia foi **The Nerverhood**, de Spielberg. Aplicativo mostrou um passo a passo para fazer animações em GIF e Internet trouxe quadrinhos.



Cenários pintados à mão e personagens exóticos em 9, capa da edição. Em Internet, tudo sobre os **chats**, opção de bate-papo na rede. Upgrade ensina a construir fases para **Duke Nukem 3D**. Aplicativos dá dicas para usar melhor os browsers. **21 jogos** analisados e **15 demos** no CD.



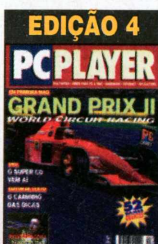
A edição 8 traz na capa **Starcraft** e mais três jogos de batalha em tempo real. Ainda em games, as manhas para detonar **Cyberia 2**. Internet tem dicas para viagem e Aplicativo ensina a criar **home pages**. **14 demos** jogáveis no CD e os disquetes do futuro em Upgrade.



Uma edição toda especial, tratando do polêmico tema **sexo e a violência no computador**. O impagável **Monty Python & The Quest For The Holy Grail**, cujo preview está no CD, com **12 demos** no total. Foram analisados **24 jogos** e há dicas para outros 14 games.



PC Player 7 traz matéria especial sobre **Larry 7**, cujo demo está no CD. **Quake** é passado a limpo, com roteiro completo para as principais fases. De olho no futuro, explicamos como e onde jogar no modo multiplayer. **22 jogos** analisados e **14 demos** no CD.



O mais do que esperado **Grand Prix II** desponta nas curvas. **Upgrade** dá uma aula sobre como **editar dicas** e tornar os jogos mais fáceis. O Booklet traz **Duke Nukem 3D** completinho. A revista analisou **27 jogos** e o CD vem com **13 demos**.

**Peça os exemplares pelo telefone (011) 868-3038 ou escreva para a
DINAP S/A - Caixa Postal 2505. Se preferir, peça ao seu jornaleiro**



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Presidente

Richard Civita

PCPLAYER

ANO 2 - Nº 10 - FEVEREIRO DE 1997

DIRETORA DE PERIÓDICOS

Vera Helena M. Gomes

REDAÇÃO

Editor Executivo: Marcelo Moraes

Editor Assistente: Flávio Paes

Chefe de Arte: Rafael Suárez Ziegelmaier

Assistente de Arte: Tiago Tagnin

Assistente Editorial: Mércia Pereira da Silva

Consultor: Spencer Erhardt Stachi

Colaboraram nesta edição: Jaime de Oliveira, Mônica Vendramini, (fotografia), Sérgio Alexandre (ilustração), Cassiano José, Fabiana Zanni, Matthew Shirts, Ricardo Von Glehn, Tiago Tagnin, Vitor Vicentini (texto)

Jornalista Responsável: Marcelo Moraes

COMERCIAL

Gerente: Francesco Civita

Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS

Gerente: Vicente Argentino Netto

PUBLICIDADE

Gerente: Reginaldo Andrade

Contatos: Ana Henriette, Fernando Porriño e

Mauro C. Sannazzaro

PROMOÇÃO E PROPAGANDA

Gerente: Gilda Rezende Lugarini

PRODUÇÃO

Gerente: Sean Ament

Diretor responsável

João Paulo de Jesus Lopes

Diretoria

Ibsen Spartacus Petrópolis,
Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda 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, 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 01051-000; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

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

Números Atrasados (as 6 últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque) desta publicação, podem ser adquiridos ao preço da última edição em banca, mais 30% para despesas de postagem nacionais e manuseio por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Para despesas de postagem internacionais consulte nosso serviço de atendimento. Se preferir, peça direto a Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990, Osasco SP, fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038, Endereço Internet: <http://www.dinap.com.br>; E-mail: dnap.na@email.abril.com.br.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

Para quaisquer informações escreva para Nova Cultural, a/c: Central de Atendimento ao Assinante - Al. Min. Rocha Azevedo, 346, CEP 01410-901, S. Paulo, SP, ou ligue para (011) 3061-3111 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 19h, ou use o fax (011) 853-7392.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

2 NETWORK 9 PC RALLY

Rally Championship

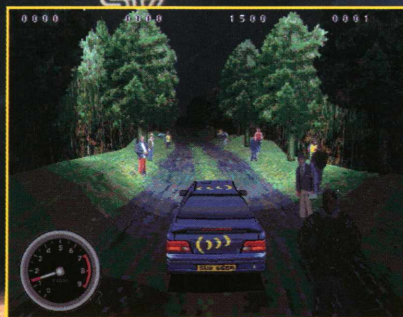
MANUAL EM
PORTUGUÊS

Runs under
Windows 95
& MSDOS

PC ZONE
94%



■ Oito jogadores podem jogar
juntos via rede



■ Estágios durante a noite irão testar
suas habilidades ao máximo



■ Várias condições de tempo são uma
marca registrada do RAC Rally

Simplesmente o melhor simulador de Rally de todos os tempos!!



(011) 263-1522

www.mpo.com.br

**Europress
BRASIL**

PC PLAYER

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

• **Internet: os melhores sites brasileiros de games**

• **Dicas: saiba tudo sobre o jogo de corrida Daytona USA**

JOGOS NO CD-ROM

A-10: Cuba
Win95



Blood & Magic
DOS ou Win95

Crusader: No Regret
DOS

CyberGladiators
Win95

Death Rally
DOS

Diablo
DOS

Indycar Racing II
DOS 6.22

Kofun
Win 3.1

Lords of Realm 2
Win95

Madden NFL '97
DOS 6.22

MechWarrior 2: Mercenaries
Win95



Nascar Racing 2
DOS 6.22

Noir
Win 3.1

Power F1
DOS 6.0



SkyNET
DOS

Star Command Revolution
DOS 5.0

The Drowned God...
Win 3.1

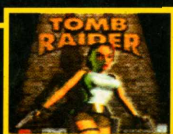
Tomb Raider
DOS

Triple Play'97
DOS 5.0

ZPC
Win95

JOGOS NA REVISTA

Tomb Raider



War Wind

Abuse (Mac)

Amok

Agile Warrior F111 X

Bedlam

Blood & Magic

Diablo

Eradicator

Fifa Soccer 97

Hyperblade

Manic Karts

Melt

Net: Zone

Neo Hunter

RAC Rally Championship

Road Rash

SkyNet

The Drowned God...

Titanic

Urban Runner

