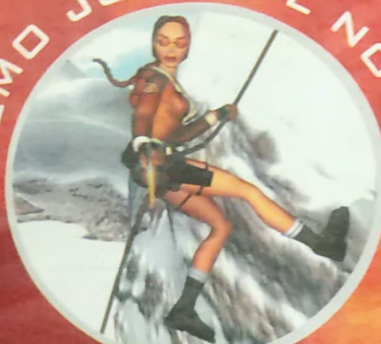


Nº 1 • R\$12,90

# SENIHA

## DUKE NUKEM 3D ATOMIC EDITION

DEMO JOGÁVEL NO CD



TOMB RAIDER II

DEMO JOGÁVEL NO CD



F-22 RAPTOR

EXCLUSIVO  
NOS BASTIDORES  
DA LUCASARTS

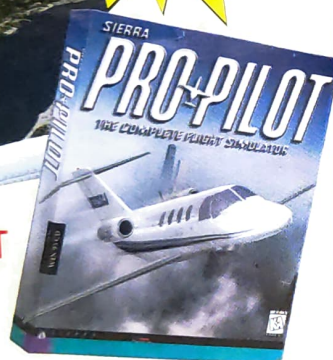
ENTREVISTA  
OS CRIADORES  
DO F-22 RAPTOR



Atendimento ao Consumidor  
(011) 285-5344

**SÓ NÃO INCLUÍMOS A COMIDA DE AVIÃO NESTE SIMULADOR. OU SEJA, É MELHOR QUE O ORIGINAL.**

**CAIXA E MANUAL EM PORTUGUÊS**



**PRO PILOT**

Se você sempre sonhou em assumir o manche de um avião comercial, esta é sua chance. Com gráficos tridimensionais extremamente realistas, **Pro Pilot** "ensina" você a voar utilizando a mais moderna tecnologia disponível para simuladores de voo. Você passa por diversas aeronaves, aprimorando seus conhecimentos e sua destreza. Podendo planejar as mais diversas rotas de voo diferentes, você irá sobrevoar dezenas de locais famosos e conhecer mais de 3.000 aeroportos. Ou seja, já tem motivo de sobra para você ir voando até o revendedor mais próximo.



**REVENDEDORES:**

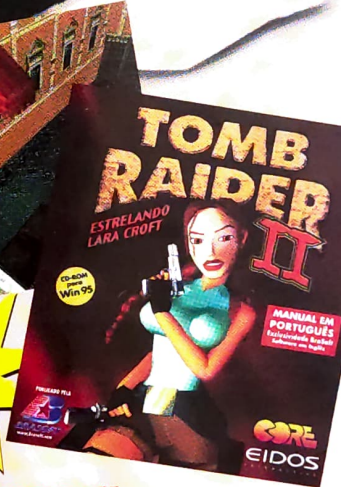
- INFOSHOP (071) 331-4647 SALVADOR - BA • CD-ROM MANIA (061) 347-4410 BRASÍLIA - DF • LETITIA AMAZONAS (031) 226-4991 BELO HORIZONTE - MG • A S INFORMATICA (054) 228-2111 CAXIAS DO SUL - RS • PROAD (027) 227-5733 VITÓRIA - ES

**E EM MAIS DE 1000 REVENDAS DO BRASIL**

Atendimento ao Consumidor  
(011) 285-5344

**TOMB RAIDER™ II. NOVAS AVENTURAS, NOVOS GRAFICOS, NOVOS RECURSOS. MAS NINGUÉM TEVE CORAGEM DE MEXER NA HEROINA.**

**CAIXA E MANUAL EM PORTUGUÊS**



**TOMB RAIDER™ II.**

A legião de fãs que esperava ansiosamente por uma nova aventura da surpreendente Lara Croft, finalmente terá motivos para sorrir. E muito. Em **Tomb Raider™ II**, a bela aventureira inglesa utiliza novas armas, tem novos movimentos e mantém o mesmo charme e sensualidade que a consagraram. Na Grande Muralha da China, Venezuela ou até num navio naufragado, a adrenalina está garantida. Compre e apaixone-se.



**REVENDEDORES:**

- GAMES COMPANHIA (071) 358-9003 SALVADOR - BA • MICRO XIQUE (027) 325-2050 VITÓRIA - ES • BRASIL CENTRAL (034) 211-6706 UBERLÂNDIA - MG • LIVRARIA DO GLOBO (051) 226-6000 CACHOEIRINHA - RS • ÁTICA SHOPPING (011) 867-0022 SÃO PAULO - SP

**E EM MAIS DE 1000 REVENDAS DO BRASIL**

Atendimento ao Consumidor  
(011) 285-5344

**ESTAVA NA HORA DE ALGUÉM LANÇAR UM CURSO DE INGLÊS QUE FALA A SUA LÍNGUA.**

**TOTALMENTE EM PORTUGUÊS**

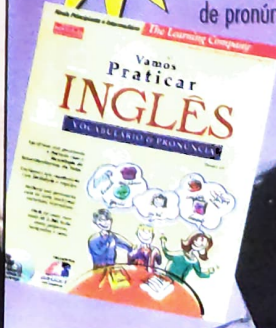


**VAMOS FALAR INGLÊS**

O CD-ROM de **Vamos Falar Inglês** é ideal para aqueles que querem aprender este idioma, mas não têm tempo ou disposição para inscrever-se em um curso tradicional. Você trabalha no seu próprio ritmo e constrói seu conhecimento a partir de situações da vida real, desenvolvendo a expressão oral, a compreensão auditiva, a leitura e a escrita.

**VAMOS PRATICAR INGLÊS**

**TOTALMENTE EM PORTUGUÊS**



Já **Vamos Praticar Inglês** é ideal para quem quer enriquecer o vocabulário e aperfeiçoar a pronúncia do inglês, com mais de 2.300 vocábulos, recurso de gravação da pronúncia e opção de pronúncia norte-americana ou britânica.



**REVENDEDORES:**

- DIGIMER (051) 221-7599 PORTO ALEGRE - RS • SODILER (021) 541-1395 RIO DE JANEIRO - RJ • MICROSUL (055) 222-5515 SANTA MARIA - RS • COMPUTER SUPER STORE (041) 224-3686 CURITIBA - PR • TECHLAND (071) 332-2300 SALVADOR - BA

**E EM MAIS DE 1000 REVENDAS DO BRASIL**

# Sumário

## Jogo Completo.... 4

Duke Nukem já é um clássico no mundo todo. Saiba por quê

## Lançamento..... 24

A Rebelião em CD. Delírio para os fãs de "Guerra nas Estrelas"

## CD-ROM..... 10

Leia as instruções para jogar o Duke Nukem e as demos

## Tendências..... 25

Conheça o AGP, esse incrível processador de imagens

## Demo..... 11

Experimente o F-22 Raptor e o Tomb Raider II. Emoção garantida

## Preview..... 26

Prepare-se. O Falcon 4.0 vem aí. Uma viagem de tecnologia

## Tô Ligado..... 15

Marcelo Negrão se recuperou de uma lesão jogando Duke Nukem. Que sacada!

## Mais, ainda..... 28

Confira quatro jogos que ensinam brincando

## Etc..... 16

Tecnologia force feedback incrementa os joysticks

## Entrevista..... 30

John Garcia e David Seeholzer abrem as portas da NovaLogic

## Em Pauta..... 17

Lei de Software. Pirataria agora dá cadeia

## Canal Aberto..... 32

Lisa Star conta como é trabalhar na LucasArts

## Bola da Vez..... 18

Um arsenal de cinco novos jogos, para não deixar ninguém na mão

Duke Nukem, o salvador de Los Angeles

"O Proscrito" online

21

4

Lara Croft mais sensual

11



# Editorial

## Esta é a sua Senha

Ter no drive jogos completos líderes de mercado em todo mundo e, de quebra, demos. É isso mesmo que os leitores de **Senha** vão ter.

O jogo completo desta primeira edição é nada menos que o clássico Duke Nukem. Lançado em 96, este herói que defende Los Angeles de perversos alienígenas é um dos recordistas de vendas no mercado mundial. Portanto, leitor, muita ação o espera frente ao monitor e ela não poupará sua adrenalina.

Vencido o ataque, que tal experimentar pilotar um avião de combate ou, ainda, explorar a Grande Muralha na China? As demos do F-22 Raptor – simulador de voo – e Tomb Raider II – as aventuras da heroína inglesa Lara Croft numa missão de arrear a pele – são o tira-gosto deste número.

**Senha** tem também o propósito de passear pelo mundo daqueles que fazem entretenimento. Lisa Star, gerente de Negócios Internacionais da LucasArts, conta como o diretor e produtor de filmes George Lucas tornou um "banco de idéias" numa verdadeira indústria de efeitos especiais.

E se você se ligou no F-22 Raptor, saiba que esse simulador está virando uma das ferramentas de treinamento de pilotos de caça nos Estados Unidos. John Garcia e David Seeholzer abrem sua "cabine" para o leitor voar junto.

Isso, mais o que chegou e o que está por vir, você descobrirá rapidinho...

Boa leitura e até a próxima!

Os Editores

## SENHA

www.revistasenha.com.br

**Coordenação:** Cristina Zuccolo

**Colaboradores:** Andréa Caran, Adriano Vallocci, Estela Pacheco, Gerson Souza, Julia de Carvalho, Karina Fuzaro, Luis Gama e Olavo Panzeri

**Assistente de Imagens:** Erich Panzarini

**Suporte Técnico:** tel. (011) 285-5344 e fax (011) 289-7949

**e-mail:** suporte.tecnico@revistasenha.com.br

**Atendimento ao Leitor e Publicidade:** tel. (011) 253-2181

**e-mail:** atendimento@revistasenha.com.br

**PRODUÇÃO DO CD-ROM:** Gaspar Arguello (Próxima Midia) e Erich Panzarini

**REALIZAÇÃO:** CARTAZ EDITORIAL

**Editores:** Ana Luiza Guimaro e Leonel Prata

**Texto:** Simone Freire

**Edição de Texto:** Hélia Regina Sinibaldi

**Assistentes:** Ana Karla Rodrigues (texto) e Caio Martinelli (arte)

**Jornalista Responsável:** Leonel Prata (MT 11.708-40-18 SP)

**Direção de Arte:** Carolina Conn

**SENHA** está esperando sua carta, leitor. Escreva para Av. Paulista, nº 2.198, 9º andar, CEP 01310-300, ou envie e-mail para: atendimento@revistasenha.com.br.

O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente. Senha não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Logo Completo



*Três episódios originais e o Plutonium PAK com 11 novos níveis, 5 protetores de tela, quebra-cabeças e muito mais estão no Atomic Edition*

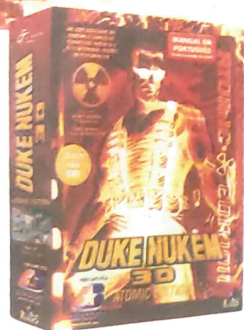
# DUKE NUKEM

## 3D

GRÁTIS  
JOGO  
COMPLETO

**ATOMIC EDITION**

## À prova de balas



*Produto:  
Duke Nukem  
3D Atomic  
Edition*

### FICHA TÉCNICA

Categoria: ação  
Fabricante: 3D Realms  
Editor: BraSoft  
Configuração recomendada: 486 DX4/100 MHz, 16 MB de RAM, 50 MB de espaço livre em disco, CD-ROM 2X, Windows 95 e DOS 6.0. Mínima: Pentium 166 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 256 cores, CD-ROM 4X, Windows 95  
Documentação: em português  
Software: em inglês  
Preço estimado: 60 reais (leitor desta edição de Senha leva de graça!)

**T**

roteios, explosões e muito sangue. Se a combinação desses componentes é o que você procura para se divertir, corra para instalar o CD que Senha traz para você nesta primeira edição (consulte quadro de instalação). Lançado no início de 96, este clássico da 3D Realms permanece entre os líderes dos títulos mais vendidos no país. O sucesso não é à toa. Duke Nukem é um jogo de ação que

abusa de incríveis imagens tridimensionais, efeitos visuais impecáveis e cenários com qualidade gráfica impressionante. O herói do jogo, Duke, tem nas mãos a missão de exterminar um grupo de alienígenas que está colocando em risco toda a população de Los Angeles. Para combatê-los, Duke recorrerá a pistolas, rifles, metralhadoras, lançadores de mísseis, lança-chamas e até um miniaturizador para encolher os inimigos. Não vai ser fácil. Cada adversário tem características distintas e, por isso, eles agem

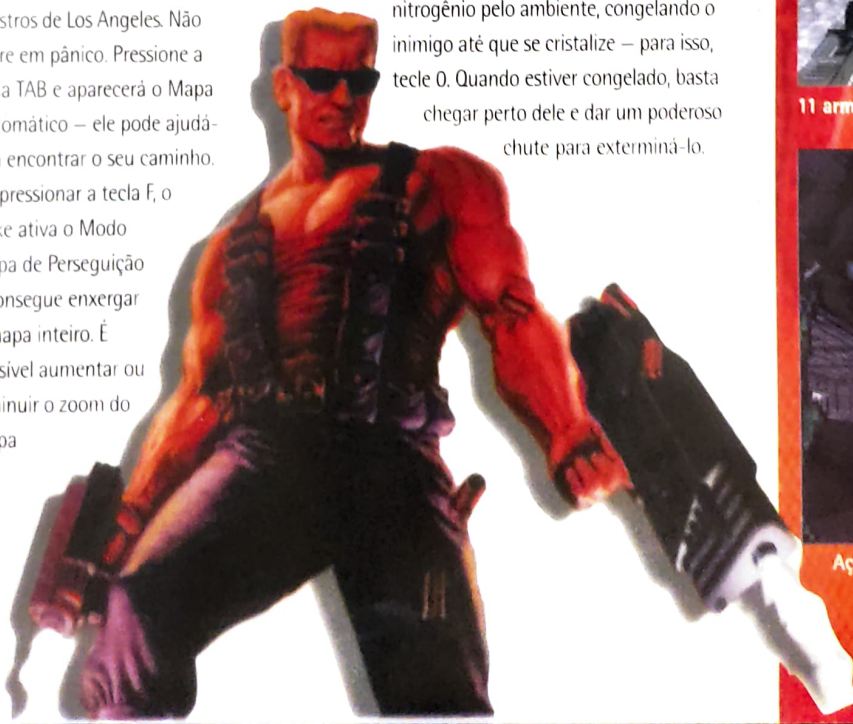


de maneiras diferentes. Os Soldados de Ataque Verde são os principais elementos de ataque terrestre enviados pelos líderes alienígenas. Eles andam com pistolas laser em punho. É bom ter cuidado com eles, pois podem atacar a partir do ar, usando propulsores a jato. Quando esses soldados morrem, quase sempre deixam cair munição de pistola. O Robô Sentinela é outro inimigo temido. É uma espécie de cão de guarda aéreo dos alienígenas. Quando você escutar um assobio agudo vindo desses robôs, será tarde demais — eles colidem com o alvo e explodem com grande violência. Há muitos outros seres estranhos a combater. Policiais de reforço, comandantes de ataque, Cerebro Octa...

## MOMENTO DE AÇÃO

Há diversas maneiras de jogar o Duke Nukem. De acordo com os aficionados, o modo em rede ou via modem é o mais radical. Batizado de DukeMatches, ele permite que você entre em combate com outra pessoa de verdade. Para isso, é necessário que tanto a sua máquina quanto a do inimigo tenham um modem e uma cópia do jogo instalados. Um detalhe: durante a perseguição, é possível trocar mensagens com os inimigos. Basta pressionar a tecla T e digitar o texto.

Independentemente do modo escolhido, por muitas vezes você vai se sentir perdido entre os corredores, ruas e edifícios sinistros de Los Angeles. Não entre em pânico. Pressione a tecla TAB e aparecerá o Mapa Automático — ele pode ajudá-lo a encontrar o seu caminho. Ao pressionar a tecla F, o Duke ativa o Modo Mapa de Perseguição e consegue enxergar o mapa inteiro. É possível aumentar ou diminuir o zoom do Mapa



Automático pressionando a tecla + ou a tecla -.

Com esse mapa nas mãos, o passo seguinte é aprender a usar o arsenal que o Duke vai recolher pelo caminho. Não pense que apenas soltando tiro para tudo quanto é canto você se livrará dos inimigos. Na verdade, cada armamento e munição devem ser escolhidos a dedo, para não causar arrependimento na sequência seguinte. Para entrar em combate, o Duke conta com diversas armas (consulte o quadro *Armamentos e Munições*). Para acioná-las, basta pressionar o número referente a cada uma delas. Mas, atenção. Caso você ainda não tenha pegado a arma ou esteja sem munição, ela não será ativada. E, lembre-se: cada arma possui o seu próprio tipo de munição. Os pacotes de munição encontrados durante o jogo variam de acordo com a arma que será utilizada. Alguns apresentam 50 balas, outros 10 e até mesmo unidades separadas.

Entre as armas revolucionárias, vale citar o Miniaturizador (Shrinker). Para acioná-lo, pressione o número 7. O que ele faz de especial? Encolhe os inimigos por alguns segundos e, durante esse tempo, o Duke pode esmagá-los, pisando sobre suas cabeças sem dó! Tente, ainda, o Expansor de Microondas (Microwave Expander), também pressionando a tecla 7, que emite ondas até superaquecer o inimigo, fazendo com que ele se dilate... até explodir.

Além dessas (e outras) poderosas armas, o Duke pode direcionar moléculas de nitrogênio pelo ambiente, congelando o inimigo até que se cristalice — para isso, tecle O. Quando estiver congelado, basta chegar perto dele e dar um poderoso chute para exterminá-lo.

## DETONE



Jogo vem com editor de níveis 3D



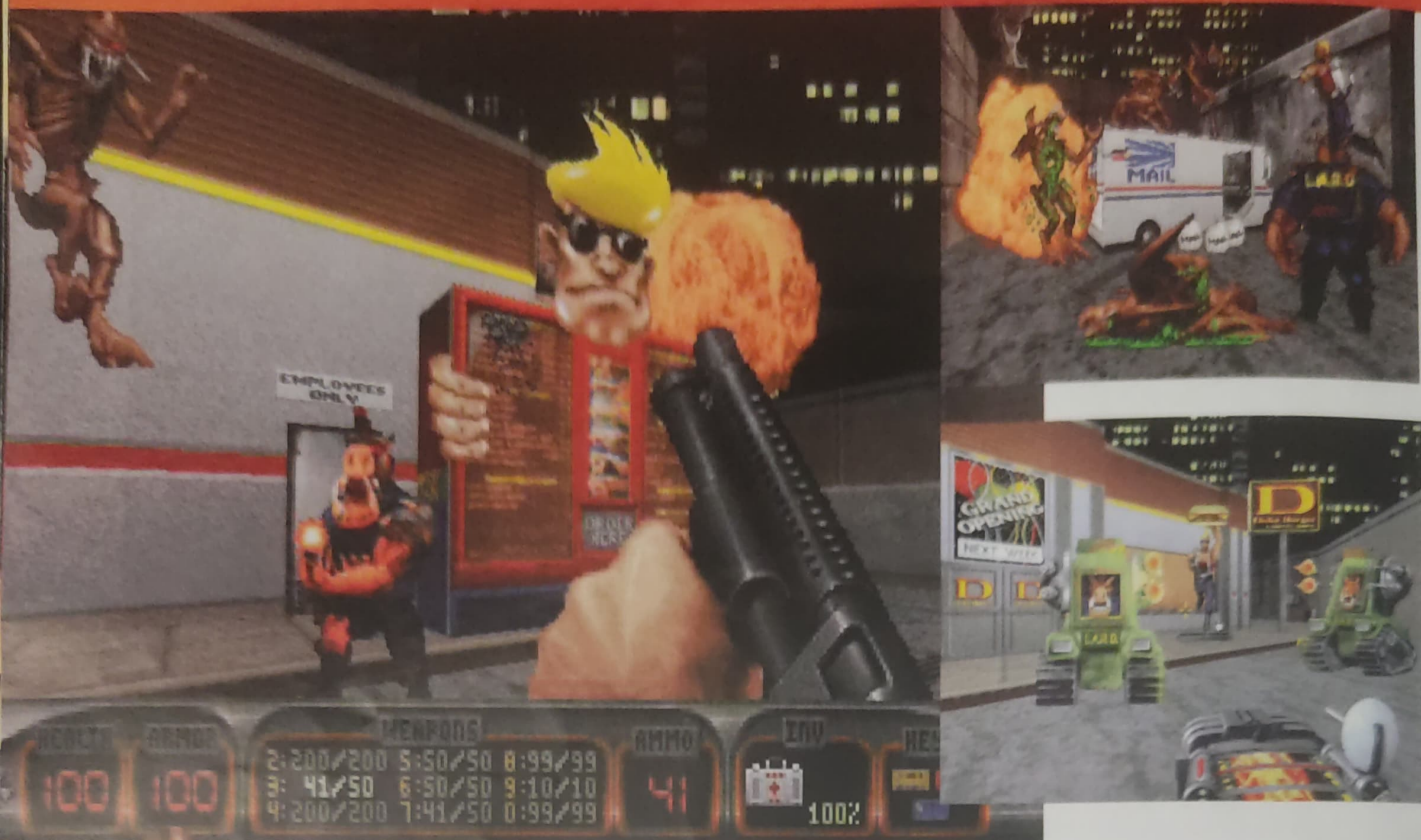
Referências a filmes estão em todo o jogo



11 armas diferentes: munição pra valer



Ação até debaixo da água



## Kit de primeiros-socorros e armaduras protegem o herói

### QUESTÃO DE SOBREVIVÊNCIA

Existem, ainda, inúmeras dicas e truques para manter-se vivo nesta aventura.

Ao beber água e fazer xixi (!), por exemplo, o Duke pode melhorar ligeiramente a sua saúde. Portanto, não se esqueça de parar nos lugares que concentram água, como fontes, hidrantes danificados e caixas d'água dos vasos sanitários quebrados. Fique atento às câmeras e aos monitores espalhados pelos diversos níveis. Chegue bem perto de um deles e pressione a Barra de Espaço para percorrer o campo de visão desses equipamentos.

Surpresas agradáveis também estão à espera do herói nos dutos de ventilação. Vá em frente: exploda um buraco na parede onde se encontra a saída de ventilação,

arraste-se pelos dutos e resgate todos os objetos que você encontrar por lá. Além deles, as rachaduras escondem, muitas vezes, passagens secretas. Para descobri-las você terá que utilizar uma arma explosiva e soltar fogo sobre as paredes.

Você não pode esquecer ainda que, como em todo jogo de ação, é preciso coletar itens e acessórios para chegar inteiro ao final das missões. No mundo do Duke Nukem, há vários objetos que o ajudarão nessa tarefa. Alguns são utilizados no momento em que são tocados, outros são

colocados na lista de objetos, para ser utilizados mais tarde. Se você quiser usar algum objeto da lista, pressione a tecla de ativação ou use a interface de seleção de objetos através das teclas de chave [ ].

Os itens indispensáveis para manter a saúde do guerreiro são: os kits de primeiros-socorros (small e large medkit), que aumentam instantaneamente em 10 e 30 pontos a saúde do Duke; a saúde atômica (atomic health), que sobe esse índice para 50 pontos; e armadura (armour), que protege o Duke contra ataques inimigos — quanto mais ataques, maior o desgaste deste acessório. E, é claro, mais vulnerável você estará para o enfrentar seus adversários.





## Manual do Duke



### ARMAMENTOS E MUNIÇÕES

O Duke Nukem pode ter diversos tipos de armas em seu arsenal. Pressione o número da arma desejada (use as teclas de número na parte superior do teclado) durante o jogo para ativá-la. A arma não será ativada se você não a possuir ou se você estiver sem munição. Cada arma possui seu próprio tipo de munição.

**Chute Poderoso** - [Pressione "1"]. Use-o quando o Duke precisar esticar um pouco as pernas.



**Pistol (Pistola)** - [Pressione "2"]. Esta é uma pistola automática que provoca ferimentos moderadamente sérios.

**Shotgun (Rifle)** - [Pressione "3"]. O rifle possui um tiro muito mais potente que o da pistola.

**Ripper (Metralhadora Ripper de 3 canos)** - [Pressione "4"]  
Esta metralhadora de fogo rápido é muito boa para atingir diversos inimigos ao mesmo tempo.



**Rocket Propelled Grenade - RPG (Granadas com Foguete de Propulsão)** - [Pressione "5"]

Esta arma, lançada por um foguete, é ótima para atingir os inimigos à distância. Quando o foguete chega ao alvo, a granada explode e afeta tudo que estiver próximo dela, incluindo o Duke. Portanto, é bom ter cuidado.



**Pipe Bombs (Bombas com Detonador)** - [Pressione "6"]

Para lançar uma bomba, pressione Fire (Fogo). Quanto mais tempo você segurar o botão Fire, maior será a distância que a bomba percorrerá. Depois de lançar a bomba, será exibido o detonador. Para detonar a bomba, simplesmente aperte o gatilho novamente.



**Shrinker (Miniaturizador)** - [Pressione "7"]

Esta revolucionária arma irá encolher os inimigos por alguns segundos. Durante esse tempo, o Duke pode esmagar os inimigos que foram escolhidos; basta ir pisando neles sem dó.

**Microwave Expander (Expansor de Microondas)** - [Pressione "7" para selecionar/alternar entre o miniaturizador e o expansor de microondas] Com a emissão de microondas, esta arma irá superaquecer qualquer inimigo, fazendo com que se dilate até explodir.



**Devastator (Devastador)** - [Pressione "8"]  
Vinda diretamente dos laboratórios secretos do Pentágono, esta arma de dois canos dispara uma grande quantidade de pequenos mísseis na direção dos inimigos.

**Tripbom (Bombas para Armadilhas)** - [Pressione "9"]

Esta é uma arma estratégica, projetada para ser usada em corredores e locais similares. Depois de 2 segundos, um feixe vermelho de raio laser é emitido na direção da outra parede.


**Freezethrower (Congelador)** - [Pressione "0"]

Moléculas de nitrogênio ricocheteiam pelo ambiente, congelando o inimigo até a sua total cristalização. Uma vez que um inimigo esteja congelado, você terá apenas alguns segundos para aniquilá-lo antes que ele se recupere.

## ACESSÓRIOS, ITENS E CARTÕES



**Health Items (Itens para a Saúde):**

**Small Medkit (Kit Pequeno de Primeiros-Socorros)** 

**Inventory Items (Itens do Inventário):**

**Portable Medkit (Kit Portátil de Primeiros-Socorros)** [Pressione "M" para ativar] - O Duke pode levar o Medkit e usá-lo conforme necessitar.

**Jetpack (Propulsor a Jato)** - [Pressione "J" para ativar/desativar]

**Night Vision Goggles (Óculos de Visão Noturna)** - [Pressione "N" para ativar/desativar]

**Steroids (Esteróides)** - [Pressione "R" para ativar] - Este item de desempenho atua na produção de adrenalina do Duke, permitindo que ele corra mais rápido e dê chutes fortes.

**Protective Boots (Botas de Proteção)** -

Uma vez calçadas, estas botas de alta tecnologia irão proteger o Duke quando ele estiver sobre superfícies tóxicas, muito quentes ou que possam causar algum mal.



**Scuba Gear (Equipamento de Mergulho)** -

O Duke pode mergulhar por períodos longos, mas não o bastante para explorar totalmente algumas áreas submersas do jogo.



**Holoduke** - [Pressione "H" para ativar/desativar].

Agora, o Duke pode enganar seus inimigos projetando cópias holográficas de si mesmo, que serão atacadas continuamente.

**Keycards (Cartões)** - Durante o

jogo, algumas portas estão travadas e protegidas por trancas de segurança com cartões codificados por cor. Só poderão ser destrancadas quando o Duke apresentar os cartões com as cores correspondentes.



**ESTES SÃO ALGUNS DOS INIMIGOS QUE O DUKE ENFRENTARÁ DURANTE O JOGO:**

**Soldado de Ataque, Capitão de Ataque, Policial Alienígena, Veículo de Reconhecimento e Patrulha, Cérebro Octa, Protozóide Astuto, Robô Sentinela, Policial de Reforço Comandante de Ataques e Chefes**



## BARRA DE STATUS

**Health (Saúde)** - Exibe o nível de saúde do Duke. Se chegar a zero, isto significa que o Duke bateu as botas.

**Armour (Armadura)** - Indica a porcentagem da armadura do Duke que ainda resta.

**Weapons (Armamento)** - Indica o status das armas do Duke. (Para cada arma, há dois números. O primeiro número é a quantidade de munição que o Duke possui e o segundo é a quantidade máxima de munição que o Duke pode carregar para essa arma.)

**Ammo (Munição)** - Indica a quantidade de munição disponível para a arma sendo utilizada.

**Inventory (Inventário)** - Exibe a porcentagem e o status (se for o caso) do item atualmente selecionado na lista de objetos. Para selecionar outro item da lista, use as teclas "[ " ou "]".

**Keys (Cartões)** - Exibe os cartões que o Duke possui. Os cartões são necessários para destrancar algumas portas no jogo. Depois que o Duke tiver utilizado um cartão, este não será mais exibido na tela.

## DICAS

Veja abaixo algumas dicas sobre objetos úteis que o Duke Nukem irá encontrar durante o jogo:

**Símbolo de Saída** - [Pressione a Barra de Espaço para sair.] Encontre este símbolo para sair do nível e, em seguida, passe fogo.

**Caixas** - As caixas e tanques explosivos estão localizados em pontos estratégicos do jogo. Atire neles e pule fora!

**Teletransporte** - Simplesmente entre por estas portas e você sairá em outro nível.

**Água** - O Duke pode melhorar ligeiramente a sua saúde bebendo bastante água em diversos lugares, como fontes, hidrantes danificados e caixas d'água dos vasos sanitários quebrados.

**Monitores e Câmeras** - [Pressione a Barra de Espaço para usá-los.] Existem várias câmeras de vídeo espalhadas pelos diversos níveis. Vá até um monitor e pressione a Barra de Espaço para percorrer o campo de visão das câmeras.

**Dutos de Ventilação** - Você pode se arrastar pelos dutos de ventilação, onde muitas vezes encontrará objetos úteis. Basta explodir um buraco na parede onde se encontra a saída de ventilação e entrar nele.

**Fendas nas Paredes** - Procure por áreas secretas que, às vezes, estão escondidas atrás de fendas nas paredes. Use uma arma explosiva para abrir um buraco na parede.

**As Gatas** - Se por algum motivo estranho você atirar nestas belezas, cuidado! Isso faz com que alguns alienígenas furiosos apareçam repentinamente atrás de você!



## COMO JOGAR EM REDE OU VIA MODEM

### OPÇÕES DAS PARTIDAS DUKEMATCHES (Jogo em Rede ou via Modem)

Para uma experiência totalmente completa com o Duke Nukem 3D, você não pode perder a chance de jogar nas opções da DukeMatch. Não há nada mais emocionante do que jogar contra outro ser humano, e o desafio de persegui-lo incansavelmente é inigualável. Este quadro vai ajudá-lo a iniciar partidas DukeMatches em rede ou via modem, com informações sobre os pontos mais importantes.

### OPONENTES CONTROLADOS PELO COMPUTADOR

Você pode jogar DukeMatch contra um até sete Dukes controlados pelo computador. Inicie o jogo da seguinte forma: "DUKE3D/a/q#/v#/l#/m".

**/a:** faz com que o computador use Dukes controlados por Inteligência Artificial (IA)  
**/q#:** digite um algarismo de 1 a 7 no lugar de # para determinar a quantidade de Dukes  
**/v#:** digite um algarismo de 1 a 4 no lugar de # para determinar o número da missão  
**/l#:** digite o número do nível no lugar de #  
**/m:** desativa os monstros

*Por exemplo, para jogar contra 6 Dukes, missão 3, nível 2: digite "DUKE3D/a/q6/v3/12/m".*

**Nota:** Digite "DUKE3D?" para ver uma lista completa das opções de linhas de comando.

### JOGOS EM REDE

1. Execute o SETUP.EXE e selecione a opção de menu "Network Game" (Jogo em Rede).
2. Selecione o número de jogadores (1-8), mantenha o número de soquete padrão (a menos que você tenha problemas) e selecione um nome de jogador ("Player Name"), se desejar.
3. Selecione o item "Launch Duke Nukem 3D" do menu "Network Game" (Jogo em Rede).
4. O jogo irá "procurar" por todos os jogadores e iniciará a partida.

### JOGOS VIA MODEM

1. Execute o SETUP.EXE e selecione a opção "Modem Game" (Jogo via Modem) do menu.
2. Selecione "Wait for Call" (Esperar Chamada) ou "Dial your Opponent" (Lugar para Oponente).

3. Selecione "Setup COM Port" (Configurar Porta Serial) e escolha a porta serial que seu modem utiliza. Deixe as outras opções da forma que estão, a menos que tenha problemas.

4. No item "Setup Modem" (Configurar Modem), escolha o tipo de modem.

(Nota: A opção padrão ATZ funcionará na maioria dos casos. Tente-a primeiro.)

5. No item "Player Name" (Nome do Jogador), selecione um nome para si mesmo se desejar.

6. Se iniciar a chamada, você deve digitar um número de telefone no item "Phone Number List" (Lista de Números de Telefone).

7. Selecione o item "Launch Duke Nukem 3D" no menu "Modem Game" (Jogo via Modem).

8. O modem será inicializado, seguido pelo jogo Duke Nukem 3D.

### JOGOS SERIAIS

1. Execute o SETUP.EXE e escolha a opção de menu "Serial Game" (Jogo Serial).

2. Selecione "Setup COM Port" (Configurar Porta Serial) e escolha a porta serial desejada. Deixe as outras opções da forma que estão, a menos que tenha problemas.

3. No item "Player Name" (Nome do Jogador), selecione um nome para si mesmo se desejar.

4. Selecione o item "Launch Duke Nukem 3D" no menu "Serial Game" (Jogo Serial).

5. A inicialização serial será realizada, seguida pelo jogo Duke Nukem 3D.

### REMOTERIDICULE

O RemoteRidicule é usado para provocar seus adversários durante os jogos DukeMatches. Pressione as teclas [ALT] + [F1-F10] para que seus adversários ouçam as suas provocações. Os sons estão localizados no arquivo DUKE3D.RTS.

Você pode selecionar o arquivo RTS a ser utilizado durante o jogo no programa SETUP, ou pode criar seus próprios arquivos RTS.

### COMO ENVIAR MENSAGENS

Você terá que "puxar conversa" com os seus oponentes durante os jogos DukeMatches. Pressione "T" durante o jogo e, então, digite uma mensagem para eles. Você vai se divertir muito com os seus amigos, trocando idéias e sugerindo novos níveis.

## COMO CONTROLAR A AÇÃO

Para jogar o Duke Nukem 3D, use um joystick, mouse, GamePad ou o teclado. A tabela abaixo resume as ações-padrão do jogador e as funções controladas:

### MOUSE

Botão 1	Dispara arma ativa
Botão 2	Anda para a frente
Botão 3	Anda de lado

### JOYSTICK

Movimento	Direção
Botão 1	Dispara arma ativa
Botão 2	Anda para a frente
Botão 3	Anda de lado

### GAMEPAD

Movimento	Direção
Botão 1	Dispara arma ativa
Botão 2	Anda para a frente
Botão 3	Usa itens ou abre portas
Botão 4	Anda de lado

### TECLADO

Setas	Movimento
Espaços	Usa itens ou abre portas
Tab	Modo do mapa em 2D
Shift + Seta	Corre na direção da seta
Caps Lock	Execução automática
Alt + Seta	Anda de lado na direção da seta
Ctrl	Dispara arma ativa
A	Pula
Z	Abaixa
Backspace [ ou ]	Giro de 180 graus Seleciona item da lista de objetos
Enter	Usa o item da lista de objetos
H	Usa o HoloDuke (se disponível)
J	usa o Jetpack (Propulsor a Jato, se disponível)
N	Usa Night Vision (Óculos de Visão Noturna, se disponível)

## A senha para jogar

O Duke Nukem 3D Atomic Edition – incluído no CD-ROM desta primeira edição de Senha – é o jogo completo. Seu contrato de licença de uso está disponível na tela de abertura do CD. Já as demos do Tomb Raider II e F-22 Raptor, ambas jogáveis, permitem-lhe experimentar algumas fases antes de se decidir pela compra desses jogos, disponíveis nas lojas.

Para que as opções de INSTALAR e JOGAR funcionem adequadamente, recomendamos seguir à risca as orientações abaixo.

### PARA ABRIR O CD-ROM DA REVISTA SENHA Nº1 NO WINDOWS 95

Coloque o CD-ROM no drive. O programa deverá ser executado automaticamente após alguns segundos sem que você precise dar nenhum comando. Se não entrar (por causa da configuração do seu computador), clique no botão Iniciar (Start), Executar (Run), digite D:\SENHA.EXE (a

letra "D" equivale ao drive de CD-ROM) e tecla Enter (ou clique no botão OK).

Quando a tela de abertura do CD da revista Senha aparecer, você terá acesso à página do jogo completo (Duke Nukem 3D Atomic Edition), demos jogáveis (Tomb Raider II e F22-Raptor) e ao seu contrato de licença de uso.

### PARA JOGAR O DUKE NUKEM 3D ATOMIC EDITION

Primeiro é necessário instalar o jogo. O programa de instalação irá copiar todos os arquivos necessários para o seu disco rígido. Siga os passos abaixo:

1. Na tela de abertura do CD, clique na caixa do jogo Duke Nukem 3D Atomic Edition.
2. Clique em Instala Jogo Completo. Será aberta uma janela no Prompt do MS-DOS. Tecla Enter para continuar.
3. Siga as instruções da tela.
4. Após o término da instalação, abra uma nova janela no Prompt do MS-DOS clicando em Iniciar

(Start), Programas (Programs), Prompt do MS-DOS (MS-DOS Prompt).  
5. Digite CD\DUKE3D (ou CD\nome que você escolheu para instalar o jogo) e tecla Enter.  
6. Digite SETUP e tecla Enter para configurar e, em seguida, jogar.  
7. Uma vez feita a instalação, sempre que você quiser jogar o Duke Nukem 3D Atomic Edition, coloque o CD no drive, saia da tela de abertura do CD de Senha, clique em Iniciar (Start), Executar (Run), digite C:\DUKE3D\DUKE3D.EXE e tecla Enter.



### PARA JOGAR AS DEMOS

**Atenção:** as demos deste CD necessitam do Direct-X, da Microsoft. Se você não tiver este software instalado no seu computador, clique em INSTALA DIRECTX, opção disponível nas telas das demos e siga as instruções da tela. No final da

instalação, você terá que reiniciar seu computador.

Primeiro é necessário instalar cada demo. O programa de instalação irá copiar todos os arquivos necessários para o seu disco rígido. Siga os passos abaixo.

### TOMB RAIDER II

1. Na tela de abertura do CD, clique na caixa do jogo Tomb Raider II.
2. Clique em instalar demo jogável e clique em OK (ou tecla Enter) para continuar.
3. Na janela do WinZip, clique em Unzip ou tecla Enter.
4. Clique em OK ou tecla Enter.
5. Feche o bloco de notas clicando no X no canto superior direito.
6. Execute o arquivo TOMB2.EXE para configurar o jogo. Para isso, clique em Iniciar (Start), Executar

(Run), digite C:\TR2-1.NET e clique em OK (ou tecla Enter). Se, posteriormente, você quiser alterar essas configuração, execute o programa ReRunSetup antes de executar o TOMB2.EXE.  
7. Uma vez feita a instalação, você não mais precisará do CD para rodar a demo do Tomb Raider II. Basta clicar em Iniciar (Start), Executar (Run), digitar C:\TR2-1.NET e clicar em OK (ou tecla Enter).

### F-22 RAPTOR

1. Na tela de abertura do CD, clique na caixa do jogo F-22 Raptor.
2. Clique em instalar demo jogável e clique em OK (ou tecla Enter) para continuar.
3. Na janela Welcome, clique no botão Next.
4. Na janela Choose Destination Location, clique no botão Next.

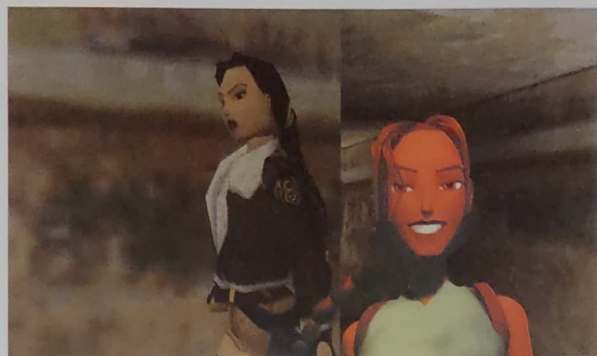
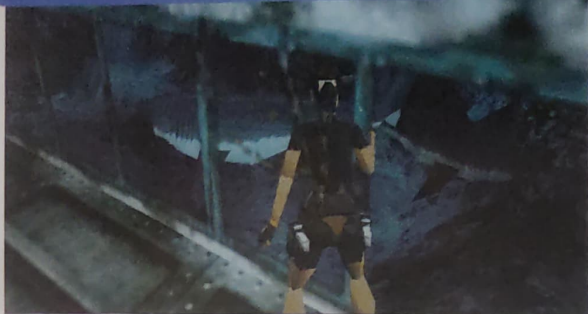
5. Na janela Setup Complete, clique no botão Finish, para terminar a instalação.  
6. Para jogar, clique no menu Iniciar (Start), Programas (Programs), NovaLogic, F-22 Raptor Demo.  
7. Uma vez feita a instalação, você não mais precisará do CD para rodar a demo do F-22 Raptor. ✕

Para garantir o bom desempenho de seu computador, o CD-ROM será fechado a partir do momento que você iniciar um processo de instalação (seja do jogo completo ou das demos). Para reiniciar seu CD no

Windows 95, clique em Iniciar (Start), Programas (Programs), Revista Senha, Senha nº1. Consulte as seções JOGO COMPLETO e DEMO para mais informações, cartelas de comandos e dicas de cada jogo.



Demo



# Mais trabalho para Lara Croft

Adaga leva heroína para a China onde começa a aventura



Um bom motivo para os fãs da exuberante Lara Croft

comemorarem. No Tomb Raider II, a heroína inglesa está ainda mais sensual, equipada com armas de última geração e um guarda-roupa totalmente reformulado para combater os novos inimigos. Dessa vez, Lara parte em busca da adaga de Xian. O jogo começa com imagens externas da Grande Muralha, na China, onde Lara deve encontrar as portas do palácio para prosseguir sua missão. Durante a aventura, a guerreira percorrerá a bela cidade de Veneza, na Itália, os caminhos místicos do Tibet e as profundezas do oceano, onde terá de investigar um navio naufragado.

O suporte à tecnologia Direct-X é um dos avanços tecnológicos implementados pela Eidos. A vantagem? Não é preciso ter uma placa gráfica especial para extrair o máximo das imagens tridimensionais do jogo. Resultado: sem investimentos adicionais em hardware, você obtém mais detalhes e definição no cenário. A iluminação, por

exemplo, está mais dinâmica nessa nova aventura — os tiros disparados por Lara e outras personagens resultam em chamas e clarões incríveis. Outra inovação: a trajetória do sol acontece em tempo real, ou seja, o jogador acompanha os movimentos de Lara desde o nascer até o pôr-do-sol. Os movimentos da heroína também foram aperfeiçoados — ela agora pode rastejar e escalar. Cenários, roupas ainda mais sensuais e armas sofisticadas, como um arpão para mergulho, foram incorporados no Tomb Raider II. De tirar o fôlego! **X**



Produto:  
Tomb  
Raider II

**FICHA TÉCNICA**  
**Categoria:** ação/aventura  
**Fabricante:** Eidos  
**Editor:** BraSoft  
**Configuração recomendada:** Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X, Windows 95 e Direct-X  
**Documentação:** em português  
**Software:** em inglês  
**Preço estimado:** 65 reais



## CONTROLES PARA JOGAR A DEMO

### TECLAS DO CURSOR

Seta para Cima	Correr para a frente
Seta para Baixo	Pular para trás
Seta para a Direita	Virar à direita
Seta para a Esquerda	Virar à esquerda
Ctrl	Ação (Action)
Alt	Pular (Jump)
Barra de Espaço	Empunhar/guardar arma (Draw/ holster weapon)
Tecla /	Pegar/jogar tocha (Get/throw flare)
O no teclado numérico (Ins)	Olhar (Look)
Shift e setas de direção verticais	Andar (Walk)
Delete e seta à esquerda	Desviar (Side Step) para a esquerda
End	Rolar (Roll)
Page Down e seta à direita	Desviar (Side Step) para a direita
Esc	Exibir Círculos de Menu

### TECLAS DE ATALHO

Teclas 1 - 6	Selecionam diretamente as armas disponíveis
8	Usa o kit médico pequeno
9	Usa o kit médico grande
0	Usa tocha
F1	Reduz resolução de tela
F2	Aumenta resolução de tela
F5	Gravar Jogo
F6	Carregar Jogo

# Demo



Saddam Hussein  
já se escondeu de  
medo deste caça.  
Agora é só atacar

## Brevê garantido com o F-22 Raptor

**DEMO  
JOGÁVEL  
NESTE CD**



**Produto:  
F-22  
Raptor**

### FICHA TÉCNICA

Categoria: simulador  
Fabricante: NovaLogic  
Editor: BraSoft

Configuração recomendada:  
Pentium 200/32 MB de RAM,  
SVGA 256 cores, CD-ROM 4X,  
Windows 95 e Direct-X.

Mínima: Pentium 133 MHz, 16 MB  
de RAM, SVGA 256 cores,  
CD-ROM 4X, Windows 95  
Documentação: em português  
Software: em inglês  
Preço estimado: 49 reais

**P**ilotar aviões de combate não é mais um sonho. Com o F-22 Raptor você poderá sentir nas mãos a emoção e a adrenalina de guiar um avião de caça que combina invisibilidade, supercruise e aviônicos avançados. Desenvolvido pela NovaLogic ([www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)), os mesmos criadores do F-22 Lightning II, é realista e dinâmico e reproduz com detalhes os recursos implementados pela Lockheed Martin, fabricante do verdadeiro F-22 — e pela Força Aérea dos Estados Unidos. O resultado são efeitos especiais de arrear, cenários diferentes, muita munição e inimigos bem equipados na terra e no ar.

O F-22 Raptor apresenta seis campanhas completas — uma delas especialmente criada para pilotos iniciantes. Durante os combates, o usuário pode recorrer

a um arsenal de última geração: mísseis AIM-120 AMRAAM e AIM-9X Side Winder, bombas JDAM 1000 e um canhão M61, de 20 mm. Além disso, o piloto conta com o apoio de outras aeronaves, incluindo o F-117 Night Hawk Stealth Fighter e os helicópteros MH-60K Special Operations e AH-64 Apache. Mas não será moleza vencer. Prepare-se para enfrentar inimigos da pesada numa área de mais de trezentos mil quilômetros quadrados por onde você irá sobrevoar países variados, entre eles Angola, Arábia Saudita, Jordânia e Colômbia.

Outra novidade incrível implementada pela NovaLogic: quem deseja sentir na pele o que é combater com pilotos "de carne e osso" pode ter até 128 jogadores via Internet. Para isso, é preciso instalar um software que vem no F-22 Raptor completo que garante entrada ao site [www.novaworld.com](http://www.novaworld.com), onde o

piloto combaterá em tempo real com seus inimigos.

O tempo de latência (intervalo gasto para atualizar as imagens que estão sendo processadas em tempo real) também é um dos grandes avanços implementados pela NovaLogic no F-22 Raptor. Graças a essa evolução, o jogador consegue enxergar na tela do micro a mesma situação que os outros combatentes plugados na rede estão presenciando, sem atraso na reprodução das imagens — tarefa difícil de ser realizada na maioria dos jogos similares, onde a latência registra espaços de tempo muito longos.

Vale lembrar que o F-22 Raptor também foi desenvolvido para a tecnologia MMX. Com som estéreo em 16 bits e recursos de Dolby Surround Sound, o jogo permite ao piloto ficar em constante comunicação com a torre de controle e o navegador. X



**Controles gerais de jogo**

- Esc : Sair do jogo
- Pause : faz o jogador sair do jogo
- ? : interrompe/recomeça a simulação
- M : mostra resumo das teclas na tela
- Objetivos da missão : apresenta resumo dos objetivos da missão
- End : encerra a missão
- Ctrl V : alterna entre janela e tela cheia
- K : lista os 8 primeiros jogadores (apenas multiplayer)
- Q : mostra o esquadrão (apenas multiplayer)

**Modos de câmera**

- F1 : Modo de cabine virtual
- F2 : Vista do HUD
- F3 : Vista externa do jogador
- F4 : Vista estacionária do jogador
- F5 : mantém o alvo acoplado centralizado na vista do jogador
- F6 : vista de câmera externa do ala do F-22
- F7 : vista fixa da passagem do míssil/vista de câmera externa do míssil
- F8 : vista externa móvel do alvo
- / (tec. num.) : olha à esquerda
- \* (tec. num.) : olha à direita
- (tec. num.) : olha para cima
- + (tec. num.) : olha para trás de cabine
- S : Zoom — lento
- X : Afastamento — lento
- Ctrl S : Zoom — rápido
- Ctrl X : Afastamento — rápido

[www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)

**Ajustes da potência do motor**

- 5 : 0% (motor desativado)
- 6 : 60% (mínimo)
- 7 : 70% de potência
- 8 : 80% de potência
- 9 : 90% de potência
- 0 : 100% (potência militar)
- Backspace : pós-combustão

**Controles gerais de voo**

- Seta para cima : arfagem para baixo
- Seta para baixo : arfagem para cima
- Seta à esquerda : rolagem para a esquerda
- Seta à direita : rolagem para a direita
- G : Trem de pouso
- Page Down : Leme direito
- Delete : Leme esquerdo
- B : Freios
- Ctrl J : Ejetar
- Escurecer HUD
- Clarear HUD
- T : Modo de conversa (chat)
- Shift T : Conversa com o esquadrão

**Controles de navegação**

- A : Alternar piloto automático
- N : Percorrer fixos
- L : Nivelamento automático
- H : Base

**Controles de armas/radar**

- 1 : seleciona o míssil AMRAAM guiado por radar
- 2 : seleciona o míssil Sidewinder guiado por calor
- 3 : seleciona o canhão 20 mm M61A2
- 4 : seleciona a bomba JDAM Mk. 83
- R : ativa/desativa o radar
- F : lança contramedidas de flares
- C : Refletor anti-radar
- Percorrer armas : percorre as armas

**Seleção de alvo**

- Tab : Percorrer os alvos
- Ctrl Tab : Percorrer os alvos ao contrário
- [ : Selecionar alvo anterior
- ] : Selecionar alvo seguinte
- : Eixo de rastreo

**Aviônicos (teclado numérico)**

- 2 : Visor de gerenciamento de estoque
- 4 — Insert : Visor de defesa
- 5 — Home : Visor de navegação
- 6 — Page Up : Visor de ataque
- 7 : Visor de status da aeronave
- 8 : Visor de navegação reduzido
- 9 : Horizonte artificial

**Compactação do tempo**

- F9 : Normal
- F10 : Tempo 2X
- F11 : Tempo 4X
- F12 : Tempo 6X



A Tabela das Teclas traduz cada comando para você jogar a demo interativa



Marcelo Negrão

## Adrenalina fora das quadras

*Atleta trocou saques certos pelo Duke Nukem enquanto se recuperou de uma contusão*

Festejado ídolo do vôlei brasileiro, campeão olímpico em Barcelona/92, Marcelo Negrão descobriu ter outras habilidades que não demonstrava nas quadras. Recentemente, ele passou por uma cirurgia no tornozelo esquerdo que o obrigou a ficar de molho por uns tempos. Com tempo disponível, encontrou no computador uma maneira de suprir suas reservas de fortes emoções.

Fanático por jogos desde os tempos do Atari e Odisséia, Marcelo surpreendeu-se ao saber que eles também existiam para computador. Foi sua esposa, Isis, formada em computação, quem o apresentou à máquina.

A partir desta nova "descoberta", Marcelo começou a passar várias horas em frente do Pentium 133 MHz, jogando sem parar. Ele e Gilvan — seu colega de time — muitas vezes jogam juntos, via modem. O preferido da dupla é Duke Nukem, onde além de gastar

toda a munição possível, podem trocar mensagens, muitas delas, impublicáveis.

"Já tentei jogar Quake na Internet, mas achei muito ruim. Há uma diferença de tempo entre o que está acontecendo e o que está na tela — o famoso ping (*latência*) —, e, quando você vê, atira num alvo que não está mais lá, ou leva um tiro sem saber. E, muitas vezes, a máquina trava. Não dá", diz Marcelo. Só que ele ainda não experimentou o F-22 Raptor (*leia págs. 12 e 30*).

Jogo de ação é com ele mesmo. Sangue, mortes, explosões, tiroteios são os elementos para um jogo perfeito. "Não gosto muito de jogos com simuladores. Até comprei uns acessórios para experimentar, mas não tem graça." Jogos de aventura também estão na sua lista. Chegou ao fim do Phantasmagoria e gostou do estilo do jogo, onde "você sai catando um monte de coisas

e falando com um monte de personagens".

Mas a jogada de efeito está mesmo no Duke Nukem. "Esse jogo é incrível, adrenalina mesmo. Tenho jogado diariamente, e não me canso" conta, entusiasmado. A paixão pelo jogo é tanta que, às vezes, o atleta leva bronca da mulher. "Eu já estou fazendo a cabeça dela. E penso comprar outro micro para poder jogar contra ela. Imaginou a guerra?", brinca.

E, quando tiver filhos, Marcelo pensa iniciá-los cedo nos esportes e jogos. "Com dois ou três anos dá para começar uma natação e com seis ou sete dá para bater uma bolinha. O mesmo pode acontecer com o computador."

**Nome:** Marcelo Negrão  
**Idade:** 25 anos  
**Jogo Predileto:** Duke Nukem  
**Principais ídolos:** Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger



**O ARSENAL DO MARCELO**  
**Máquina:** Pentium 133 MHz, 32 MB de RAM, Windows 95  
**Títulos:** Duke Nukem, Tomb Raider, Quake, MDK, Nascar Racing, Phantasmagoria, 3D Ultra Pinball  
**Periféricos:** AeroAce 5, Formula T2

# Force feedback revolucionou os joysticks

*Tecnologia é a nova arma para detonar as reações do usuário*

O dicionário de hardware e processamento está ganhando mais um verbete: *force feedback*. No português a realimentação (feedback) combinada com a força, energia (force), geraria algo semelhante a "retroalimentação de força". Traduzida ou não, a tecnologia *force feedback* incorporou-se ao mundo dos jogos através dos joysticks. Sentir o manche de um avião de combate, o volante de um carro de corrida em altíssima velocidade, e reagir a esses efeitos como se estivesse nos ares, nas pistas, era ficção até meados da década.

O tiro de viabilidade foi disparado pela Immersion Corporation, empresa norte-americana que, no final de 96, criou o padrão de uso I-Force que vem sendo licenciado por vários e conhecidos fabricantes do setor (leia quadro) e dá a sensação de que tudo é real nos comandos com joystick. Como toda iniciativa

bem-sucedida, a Immersion começa a ter seus seguidores na contramão. O primeiro a despontar é nada menos que a Microsoft. A empresa de Bill Gates desenvolveu o padrão Force Feedback Pro e lançou, no final de 97, o joystick Side Winder.

Se no mercado de joysticks Immersion e Microsoft concorrem, no terreno do desenvolvimento de tecnologia o jogo é de parceria. A Microsoft detém a interface Direct-X que é largamente empregada pelos desenvolvedores de jogos, entre eles a Immersion. Entre detalhes e sutilezas de tecnologia e componentes, o que conta para o usuário é a possibilidade de interagir com a máquina. Esses joysticks tremem, sacodem, dão trancos, ficam pesados, enfim, reagem de verdade e com muita força.

O Force FX, da CH Products, vem com quatro botões especificando a quantidade de

força que deverá ser aplicada (em porcentagem), a duração e se ela deve se repetir ou não. Já o Side Winder Force Feedback Pro, da Microsoft, vem com oito botões, entre eles um "shift" manual que adiciona funções secundárias para cada um deles, como acelerar, mudar o ângulo de visão ou disparar rapidamente.

Antes de escolher um modelo ideal, lembre-se de que esses joysticks não fazem milagres sozinhos. Importante: além de ter a configuração mínima (processador Pentium 75, com 8MB de memória RAM, drive de CD-ROM de dupla velocidade e placa SoundBlaster com entrada para joystick), é necessário que sejam usados os softwares desenvolvidos para a tecnologia. Os jogos JetFighter III, Joint Strike Fighter, Pro Pilot e Red Baron II e o simulador de rally Soda Off-Road Racing já são um bom começo, não?



Side Winder

## I-FORCE

### IMMERSION, A PRECURSORA

Desde o final de 96, a Immersion Corporation vem investindo pesado no aperfeiçoamento da tecnologia *force feedback* e na conquista de novos parceiros para difundir-la. Na indústria mundial de joysticks, as empresas CH Products, Thrustmaster, Logitech, SC&T, ACT Labs, Interactive I/O, LMP e Primax já incorporaram o padrão I-Force. Outras como Anko, Interact, Nuby e Gravis estão a caminho, desenvolvendo projetos cuja previsão de lançamento é ainda para este ano. Quem pretende mergulhar na tecnologia I-Force pode consultar o site da Immersion: [www.forcefeedback.com](http://www.forcefeedback.com).



Force FX

## O QUE É DIRECT-X

É um conjunto de interfaces para programação de aplicações (APIs) desenvolvido pela Microsoft que permite aos desenvolvedores de jogos acessar funções especializadas de hardware sem ter que escrever em códigos específicos para executar essas tarefas. Em menos de dois anos, o Direct-X tornou-se padrão de mercado no mundo da multimídia, oferecendo aos desenvolvedores flexibilidade para criar uma grande

variedade de aplicações, incluindo programas de entretenimento interativos, comunicações em tempo real e soluções gráficas para a Internet. Para os usuários de jogos, o benefício obtido com o Direct-X é não precisar acoplar nenhum periférico extra ou específico para usufruir experiências mais próximas da realidade durante o decorrer do jogo. O CD de Senha traz o software Direct-X para você instalar. Para mais informações, consulte o site na Internet: [www.microsoft.com/msdownload/directx/dx7enduser5.0/default.htm](http://www.microsoft.com/msdownload/directx/dx7enduser5.0/default.htm).



# Nova lei de software pune pirataria

*Cópias ilegais viram crime de sonegação fiscal*

Um estudo realizado pela Price Waterhouse, em 1996, revelou que se a pirataria no país fosse reduzida em 15%, cerca de 30 mil empregos surgiriam no mercado e mais US\$ 300 milhões seriam arrecadados em impostos. Sonho? No que depender das entrelinhas inseridas na Nova Lei de Software, aprovada no início deste ano, essa projeção se transformará, em breve, na mais pura realidade. Agora, quem piratear software vai para a cadeia. E mais. Fazer cópias ilegais também virou crime de sonegação fiscal. Isso significa que a Receita Federal tem poderes para investigar empresas e verificar a procedência das cópias utilizadas nos micros. Se você ainda não teve a oportunidade de conferir as mudanças implementadas na nova lei, não se preocupe. Senha reuniu nesta página alguns dos tópicos mais importantes.

São eles:

- Os mesmos direitos de propriedade das obras literárias foram repassados para os desenvolvedores de software. Agora, os desenvolvedores terão direitos autorais preservados por um prazo de 50 anos.

- As infrações passam a ser punidas com prisão. A violação dos direitos de autor implicará em uma detenção de seis meses a dois anos. Quem reproduzir um programa indevidamente sem autorização do autor, pode pegar de um a quatro anos de prisão. A mesma pena será aplicada a quem vende, expõe à venda original ou cópia de programa produzido com violação de direito autoral.

- Os autores de software não terão mais o chamado "direito moral" sobre a obra, que permite ao escritor modificar, destruir ou retirar do comércio uma obra.

- Os compradores de software poderão alterar o produto, caso isso seja necessário, para adaptá-lo às necessidades de uso. As empresas produtoras de software terão os direitos sobre os programas desenvolvidos por empregados durante a vigência do contrato de trabalho.

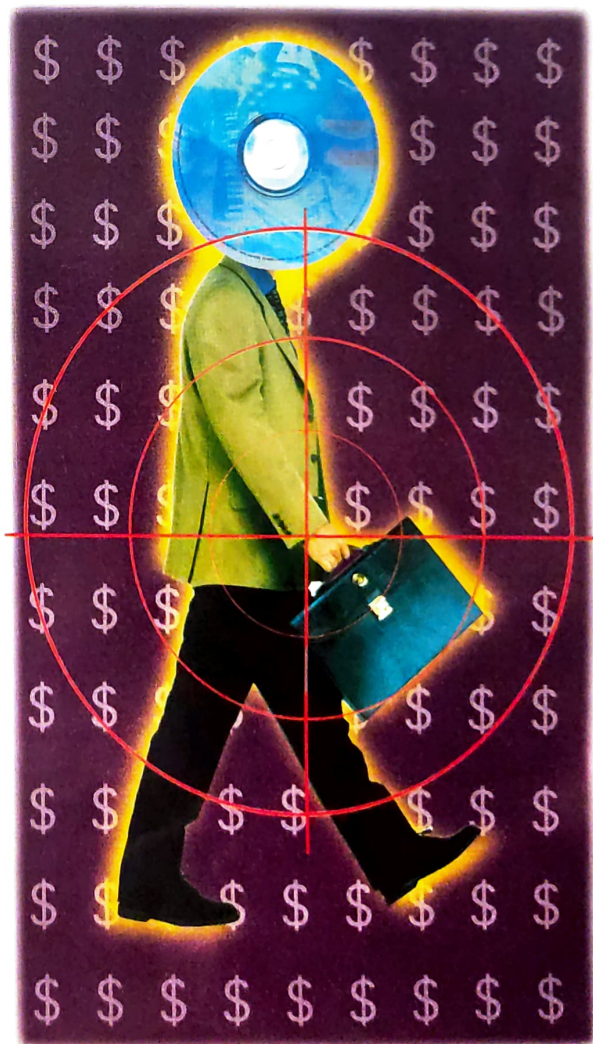
- Caberá à empresa que comercializa o software (e não à legislação) assegurar aos usuários a prestação de assistência técnica para o funcionamento do produto. Distribuidores e fabricantes de

software terão que colocar em um local legível para o usuário, o prazo da garantia de assistência e suporte técnico.

- As empresas não poderão alugar os softwares sem

autorização do autor.

O consumidor terá direito a assistência técnica prestada por quem vender o produto, durante o prazo de validade do software. X



Cano Abrimelli

# SIERRA PRO-PILOT™



## Pilote sem ter brevê

*'Comandante' pode pousar em mais de 3.000 aeroportos*



Produto:  
Pro-Pilot

### FICHA TÉCNICA

Categoria: simulador  
Fabricante: Sierra On-Line  
Editor: BraSoft  
Configuração recomendada:  
Pentium 166 MHz, 32 MB de RAM, 60 MB de espaço livre em disco, SVGA de 256 cores, CD-ROM 4X, Windows 95, sistema de vídeo PCI, Direct-X. Mínima:  
Pentium 166 MHz, 16 MB de RAM, 60 MB de espaço livre em disco, SVGA de 256 cores, CD-ROM 4X, Windows 95  
Documentação: em português  
Software: em inglês  
Preço estimado: 74 reais

**E**ssa é a chance de você assumir o manche de um avião comercial sem sair da frente do computador. O Pro Pilot traz gráficos tridimensionais bastante realistas que são uma mão na roda para ensinar qualquer usuário a voar, utilizando a mais moderna tecnologia disponível para simuladores de voo. Você poderá sobrevoar dezenas de locais famosos e conhecer mais de 3.000 aeroportos, interagindo realisticamente com as torres de controle de tráfego aéreo. Ao instalar o jogo, o usuário pode escolher entre cinco aeronaves diferentes — mas é a bordo de

um Cessna 172 Skyhawk que ele terá os primeiros contatos com os fundamentos da pilotagem. Quanto mais craque estiver, mais o piloto terá a chance de pilotar aviões sofisticados. O principal desafio, no entanto, é comandar três Beechcraft (o V35 Bonanza, o B58 Baron e o KingAir B200) e o Cessna 525 Citation Jet.

Sentado no cockpit, o usuário esquece que tudo não passa de um jogo — todos os ângulos, sombras e cores são idênticos aos de uma aeronave convencional, fazendo com que ele tenha a nítida impressão de que está pilotando um avião de verdade. Quem tem pouca

experiência com simuladores não precisa entrar em pânico. O jogo tem um segundo CD com clips de vídeo que ensinam passo a passo os procedimentos reais de voo. Estas lições, porém, não são obrigatórias: é possível seguir diretamente para os vãos solo. O usuário também pode acessar um curso por instrumentos, inserido no manual online, em inglês. E, para mostrar aos amigos toda a pericia acumulada nos céus virtuais, basta acionar o recurso Camcorder, que permite a gravação e a reprodução de todos os vãos realizados pelo usuário.



A MALDIÇÃO DA

# ILHA DOS MACACOS

*Anel enfeitado  
torna Elaine  
uma estátua.  
Quem a salvará?*

## Le Chuck está de volta!



**Produto:**  
*A Maldição  
da Ilha dos  
Macacos*

### FICHA TÉCNICA

**Categoria:** aventura  
**Fabricante:** LucasArts  
**Editor:** BraSoft  
**Configuração recomendada:**  
Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, sistema de vídeo PCI, CD-ROM 4X, Windows 95, Direct-X. **Mínima:** Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, 1,2 MB de espaço livre em disco, sistema de vídeo PCI, CD-ROM 4X, Windows 95  
**Documentação:** em português  
**Software:** legendado  
**Preço estimado:** 68 reais

[www.revistasenha.com.br](http://www.revistasenha.com.br)

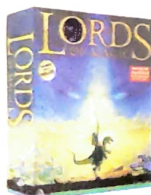
**V**ocê imaginou que tinha derrotado o temível (e enrolado) pirata LeChuck na última aventura da série Monkey Island (Ilha dos Macacos), da LucasArts? Nada djssso. Ele está de volta. Neste terceiro episódio, totalmente legendado para o português, o vilão é, nada menos, que um... fantasma! Isso mesmo. Agora você terá que incorporar o bem-intencionado Guybrush Threepwood e impedir que sua amada, a sensual Elaine Marley, se transforme na parceira zumbi de LeChuck. A história começa quando Guybrush presenteia

Elaine com um anel de noivado enfeitado, que a transforma em uma estátua de ouro. Resultado: além de mandar LeChuck novamente para as profundezas do inferno, Guybrush precisa encontrar uma maneira de desfazer o encantamento e trazer a bela Elaine de volta.

Se na primeira aventura da série Guybrush enfrentou magia negra e vodu para livrar-se de LeChuck, neste episódio terá que driblar trapaceiros bebedores, canibais vegetarianos (!) e mortos-vivos que se materializam quando ele menos espera. Ufa! Lembre-se: você terá

que suar um bocado para guiar Guybrush nesta jornada. Uma série de enigmas e combates não deixarão Guybrush em paz – sem mencionar os diálogos hilariantes e as tradicionais piadinhas inseridas no jogo. Entre as novidades implementadas no episódio, destacam-se os recursos avançados em multimídia. A Maldição da Ilha dos Macacos incorpora gráficos de alta resolução, animações incríveis, sons e vozes com qualidade cinematográfica. É, sem dúvida, diversão garantida para quem gosta de muita aventura.

# LORDS OF MAGIC



Produto:  
Lords of  
Magic

**FICHA TÉCNICA**

Categoria: estratégia  
Fabricante: Sierra On-Line  
Editor: BraSoft  
Configuração recomendada:  
Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 640x480, CD-ROM 4X, Windows 95, sistema de vídeo PCI, Direct-X. Mínima:  
Pentium 75 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 32K em 640x480, CD-ROM 4X, Windows 95  
Documentação: em português  
Software: em inglês  
Preço estimado: 66 reais

## Feitiços do bem e do mal

*O objetivo é enfrentar Balkoth e restabelecer a paz em Urak*

**Q**uem gosta de passar horas enfrentando os desafios dos jogos de estratégia vai se deliciar com esse título da Sierra On-Line. Lords of Magic é um jogo extremamente flexível que oferece ao usuário vários caminhos para chegar ao final desejado. Lords of Magic tem como pano de fundo a eterna luta entre o bem e o mal. A história se desenrola num universo mítico, em que a magia faz parte do cotidiano. O jogador terá muito trabalho pela frente para alcançar o objetivo: recuperar a paz de Urak, um reino tomado pelo maldoso Balkoth e seus bárbaros. Embrenhando-se por cenários e mapas

tridimensionais, o usuário precisa preparar estrategicamente seus exércitos para liquidar o inimigo. Além disso, tem de administrar seu reino da melhor maneira possível. Como assim? Assegurando que a população tenha o que comer e onde morar, por exemplo. É necessário ainda explorar ao máximo os recursos naturais, transformando-os em riquezas úteis a civis e guerreiros, e encontrar os oito Grandes Templos que encerram os mistérios da magia, que se traduz em 160 feitiços diferentes.

Não pense que é moleza transformar-se em um imperador. Ao contrário. Para sair-se bem no Lords of Magic é preciso ter

nervos de aço. Para combater as forças lideradas por Balkoth, o usuário tem de comandar até oitenta criaturas diferentes, entre elas ladrões, gigantes, dragões, duendes, vampiros e esqueletos. Em alguns momentos, a diplomacia acaba sendo a principal arma de combate. Dependendo da situação, vale a pena se unir aos inimigos para trocar prisioneiros, bens e conhecimento mágico. Há a possibilidade de jogar o Lords of Magic em rede ou via Internet. Nesses casos, a brincadeira esquenta. O jogador pode criar intrigas de bastidores, trocando mensagens ardilosas com os outros participantes.



# Bangue-bangue à moda antiga

Até John Wayne adoraria atirar com este CD-ROM



Produto:  
*Outlaws*

## FICHA TÉCNICA

Categoria: ação  
Fabricante: LucasArts  
Editor: BraSoft  
Configuração recomendada:  
Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, sistema de vídeo PCI, CD-ROM 4X, Windows 95, Direct-X.  
Mínima: Pentium 60 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, placa de som 16 bits, CD-ROM 2X, Windows 95  
Documentação: em português  
Software: em português  
Preço estimado: 35 reais

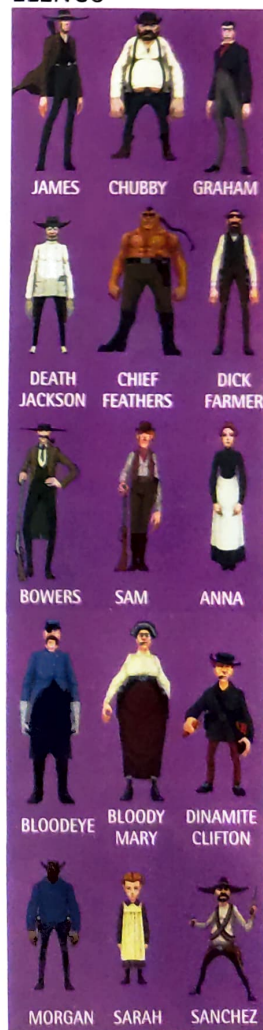


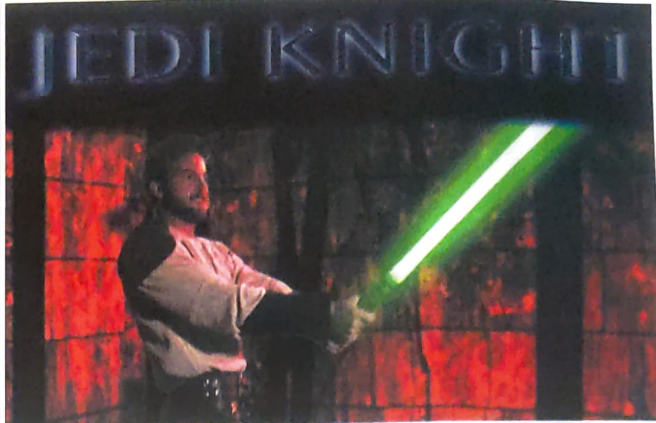
universo cativante dos cowboys invade o computador através do Outlaws - Cidade sem Lei. Ambientado em pleno Velho Oeste, este CD-ROM recria na tela do micro a mesma atmosfera dos faroestes que fizeram sucesso no cinema e na televisão durante as décadas de 60 e 70. A história segue à risca o enredo de qualquer bom filme de bangue-bangue. Quando sua esposa é covardemente assassinada por um bando de malfeitores, o temido e honesto James Anderson abandona a estrela que o identificava como xerife e parte em busca de vingança. Ele terá de enfrentar assassinos impiedosos, como Matt "Dr. Death" Jackson, "Bloody" Mary Nash e "Gentleman" Bad Guy.

Para atingir seu objetivo, o jogador tem à disposição um

arsenal variado: revólveres calibre 45 e rifles poderosos — companheiros inseparáveis que lhe garantirão sobrevivência nas horas de apuros. Será preciso manter os olhos arregalados para detectar os bandidos. Os gráficos, cuidadosamente criados, proporcionam mais realismo aos detalhes. As lanternas provocam sombras perigosas, olhos hostis parecem seguir o justiceiro James Anderson e fantásticas paisagens podem ser vistas através das janelas de casas, celeiros e estábulos. Mas, lembre-se: atirar nos inimigos não basta. Você terá que recolher objetos e pistas, como chaves e cantis, que podem ser úteis nas etapas seguintes. Se preferir, o usuário pode jogar o Outlaws em rede com até oito participantes.

## ELENCO





## O retorno da Aliança Rebelde

Na pele de Kyle Katarn, o desafio é combater o temido Jerec



**Produto:**  
*Jedi Knight - O Cavaleiro Jedi*

### FICHA TÉCNICA

**Categoria:** ação  
**Fabricante:** LucasArts  
**Editor:** BraSoft  
**Configuração recomendada:** Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, sistema de vídeo PCI, CD-ROM 4X, Direct-X, Windows 95.  
**Mínima:** Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, sistema de vídeo PCI, CD-ROM 2X, Windows 95  
**Documentação:** em português  
**Software:** em português  
**Preço estimado:** 57 reais

**E**sta aventura de ação tridimensional é a continuação da saga Guerra nas

Estrelas, best-seller da LucasArts que registrou um dos maiores recordes de vendas de jogo em todo o mundo, cerca de três anos atrás. Jedi Knight - O Cavaleiro Jedi traz duas novidades esperadas ansiosamente pelos fãs da Aliança Rebelde. Desta vez, o jogador pode manejar os sabres de luz, letais e, ao mesmo tempo, visualmente impactantes. E mais.

Agora o usuário tem a possibilidade de, finalmente, usar os devastadores poderes da Força - como ver através de paredes, curar ferimentos e pegar armas e objetos à distância.

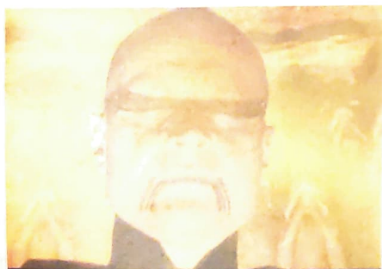
A trama começa quando o jogador assume a personalidade do mercenário Kyle Katarn e é enviado para infiltrar-se no Império. Durante esta missão, ele vê-se envolvido em um



dilema pessoal: continuar com os Rebeldes ou assumir o lado escuro da Força, passando a lutar pelo Império. O desafio é combater o poderoso Jerec - para isso, será preciso percorrer mais de doze labirintos e ambientes complexos e bastante detalhados. Além do sabre de luz, o jogador tem à sua disposição vários tipos de armas, como a pistola Bryar, metralhadoras, detonadores cósmicos e minas. Não vai ser fácil obter acesso à Força. Além de derrotar os inimigos, você terá que provar ser um guerreiro competente. Como? Durante as etapas do jogo, deve acumular pontos por experiência e, no final de

cada missão, o resultado da soma destes pontos indicará se você é merecedor ou não das habilidades provenientes da Força.

Quem preferir jogar Jedi Knight - O Cavaleiro Jedi em rede pode optar por três modos: no Combate Total os jogadores lutam uns contra os outros; já no Combate de Equipes os usuários escolhem um lado, e podem lutar pela equipe Gold (ouro) ou Red (vermelho); o último é o Combate por Território, que pode ser jogado individualmente ou em equipe - o objetivo é conquistar territórios dominados pelos adversários.



No Brasil existem 38 revistas de informática.  
Destas, 6 são revistas sérias.  
Das sérias, só uma é completa

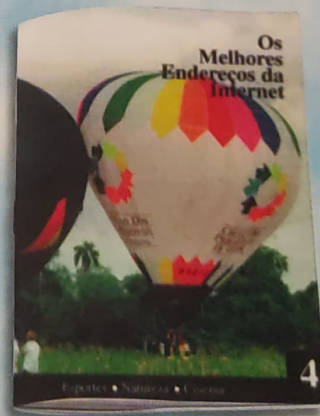
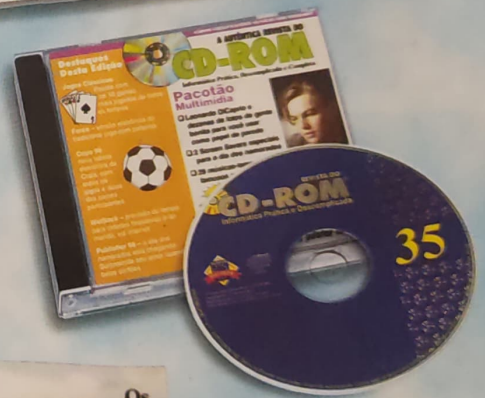
## Faça a conta

1 Programa completo por mês, desses vendidos nas lojas, sem qualquer restrição. O escolhido deste mês é o simulador de vôo A-10 Cuba, da ActiVision

+ 41 programas para agradar a família inteira. Inclusive a nova tabela completa da Copa da França 98 e o Publisher 98, da Microsoft (completo por 30 dias) para você fazer cartões, cartazes, convites...

+ Suplemento Internet com os melhores endereços da Web. Este mês tem esportes, natureza e cinema

+ Reportagens para você ficar por dentro das mais recentes novidades do mundo da informática



Corra!!!  
Já nas bancas

= Revista do CD-ROM  
INFORMÁTICA PRÁTICA, DESCOMPLICADA E COMPLETA

Tudo isso por apenas

R\$ 9,<sup>90</sup>

Editora Europa  
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo - SP - CEP 05510-021  
Fone: (011) 816-6767 - Fax: (011) 867-8583



# Lançamento

## — GUERRA NAS ESTRELAS —

# A REBELIÃO

### STAR WARS REBELLION



## A saga Guerra nas Estrelas continua...

### *Aliança ou Império? Escolha e monte sua estratégia*

**A**tenção, fãs de Guerra nas Estrelas. É melhor vocês reservarem um horário especial do dia (ou da noite, como preferirem), pois mais um sucesso da LucasArts já chegou ao país. A vez é de *A Rebelião*, o primeiro jogo de estratégia baseado nas aventuras estelares de George Lucas. O objetivo do jogo é dominar a galáxia (mais de 200 mundos diferentes) — e essa não é uma tarefa fácil de ser realizada. Logo no início da aventura, o usuário deve optar por comandar a Aliança ou o Império. A partir daí, terá de planejar ataques decisivos e, na maior parte do tempo, recorrer a

diplomacia e lealdade para completar as missões e chegar ao fim da jornada. Para a alegria de todos, as personagens são as mesmas encontradas na trilogia de Guerra nas Estrelas. Fazem parte desse time: Luke Skywalker, a princesa Leia e o temeroso Darth Vader, entre outros que, somados, formam um elenco de 55 superastros.

*A Rebelião* é dividida em duas partes principais: uma de estratégias e outra de ação. Na primeira, o jogador põe em prática as decisões, incluindo recursos para gerenciamento e acordos. Quando começa a surgir conflito de interesses, o combate entra no jogo. Para vencer, cada lado (Aliança ou Império) deve

satisfazer as condições de vitória previamente especificadas.

Para ganhar pela Aliança, por exemplo, o jogador deve capturar Darth Vader, o imperador Palpatine e tomar a capital imperial Coruscant. Já pelo Império, o usuário terá de capturar Luke Skywalker e Mon Mothma.

Vale lembrar que *A Rebelião* é um jogo comandado em tempo real. Isso significa que a ação é constante — não há tempo para relaxar. Enquanto um jogador está realizando seus movimentos do lado de cá, o inimigo (ou a inteligência artificial implementada no software) planeja simultaneamente o contra-ataque na outra ponta. **X**



**Produto:**  
*A Rebelião*

#### FICHA TÉCNICA

**Categoria:** estratégia  
**Fabricante:** LucasArts  
**Configuração mínima:**  
Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, Direct-X 5.0, Windows 95  
**Documentação:** em português  
**Software:** em inglês  
**Preço estimado:** 58 reais



## Imagens processadas num piscar de olhos

*Que tal levar para o seu PC o poder de processamento gráfico das incríveis estações de trabalho?*

Até pouco tempo atrás, quem quisesse processar imagens complexas no micro só tinha uma saída: recorrer às poderosas estações de trabalho. No entanto, essas máquinas sempre tiveram um custo elevado e acabaram sendo utilizadas por pequenas elites de profissionais, como os de CAD/CAM. Os tempos mudaram. Hoje, qualquer bom jogo de ação incorpora vídeos e gráficos tridimensionais que demandam cálculos matemáticos complicadíssimos – tarefa difícil de ser realizada com sucesso nos micros de mesa atuais. Dispostos a resolver esse dilema tecnológico, gigantes da indústria como Intel, Microsoft, IBM e Diamond, decidiram trocar figurinhas e desenvolveram a AGP, Accelerated Graphics Port, ou Porta Aceleradora de Gráficos – uma tecnologia capaz de transferir o poder de processamento gráfico das estações de trabalho para o PC.

O objetivo da nova tecnologia é eliminar uma das maiores fontes de gargalo no micro – a do processamento de imagens. Com a implantação de placas AGP,

esses cálculos matemáticos passam a ser feitos na memória principal – e não com os outros dispositivos PCI instalados no micro, como o drive de CD-ROM. Mas, todo avanço tem o seu preço. Somente as máquinas Pentium II utilizam uma arquitetura capaz de oferecer essa banda de acesso exclusiva. Nos micros MMX, o gargalo persiste, pois não há como executar um processamento independente. Outro detalhe: a placa-mãe (*motherboard*) tem que ter AGP.

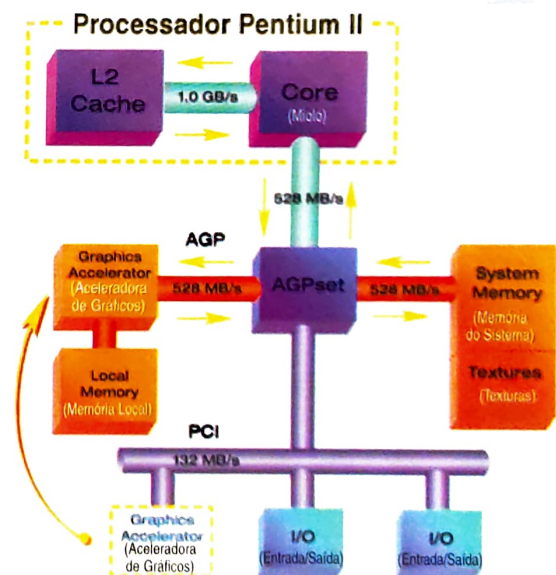
Na prática, isso significa que as imagens 3D poderão ser calculadas até 50% mais rápido quando há a parceria de hardware Pentium II/AGP. Para se ter idéia, uma boa exibição de filme em tela cheia demanda, hoje, cerca de 35 quadros (*frames*) por segundo. "Com uma placa AGP, essa quantidade salta para 85 quadros, em média – quanto maior for esse número, menor é a chance de enxergar sobreposições visuais na tela", explica Milton Isidro, gerente de tecnologia da Intel.

Nos games, os aperfeiçoamentos são de tirar o fôlego. "A tecnologia ressalta detalhes secundários

dos cenários, como efeitos de luz, que antes passavam despercebidos aos olhos do jogador e impõem realismo nos movimentos das personagens", diz Ruy Castro, gerente de software da Intel. Ele acrescenta que para obter esse resultado é preciso que os softwares suportem

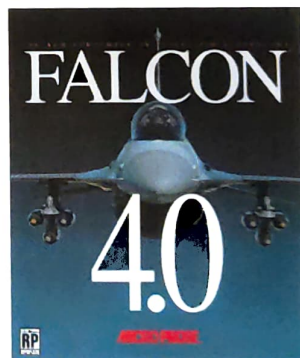
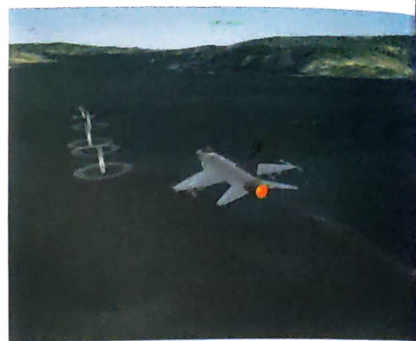
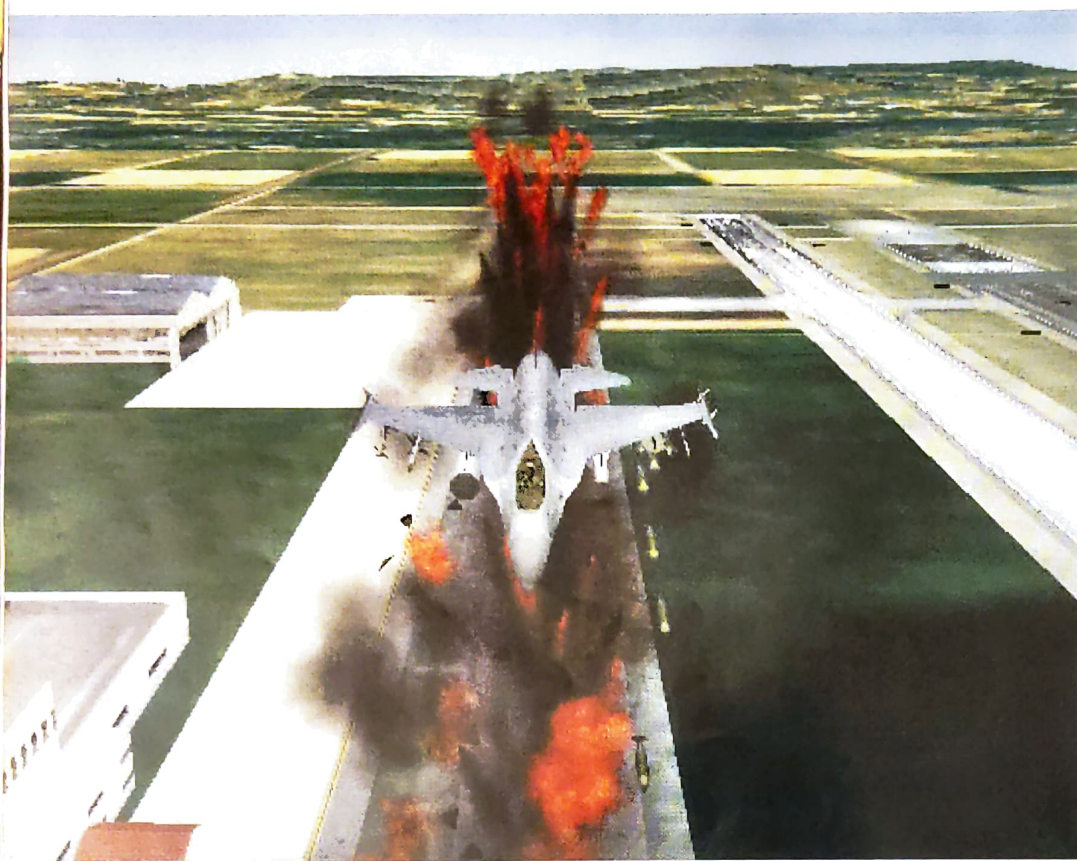
a tecnologia AGP. Felizmente, diversos games já estão saindo do forno com essa característica. Exemplos? Dark Forces II, F-22 Raptor, Tomb Raider II e Jet Fighter III. Se jogar até agora era um delírio, imagine com uma placa dessas instalada no micro... X

### Em que nível fica o AGP no PC



A tecnologia AGP aumenta o desempenho da máquina durante a reprodução de imagens tridimensionais, pois provém uma banda de alta velocidade entre a controladora de gráficos do PC e o sis-

tema de memória. Esse novo caminho permite que a texturização dos mapas seja executada diretamente no sistema de memória, no lugar de recorrer ao uso da limitada RAM local de vídeo.



## Manobras aéreas radicais

*É com o simulador de voo Falcon 4.0. Uma viagem de tecnologia*

A MicroProse está prestes a finalizar um dos projetos de simulador de voo mais avançados da indústria de games: o Falcon 4.0. O que este jogo tem de tão especial? Gráficos de altíssima resolução e uma qualidade de som difíceis de encontrar nos games similares. Dessa vez, a MicroProse está se preocupando em implantar recursos que facilitem a vida dos pilotos de primeira viagem, como uma barra de ajuda e um rádio que avisa quando o usuário começa a se distanciar de suas missões.

Mas são os efeitos especiais

do Falcon 4.0 que garantirão a adrenalina no sangue de quem estiver pilotando o F-16. Imagens de objetos maiores, como pontes, estão sendo desmembradas. Isso significa que quando o usuário explodir uma delas, não a detonará por completo — além de jogar pedaços do alvo para toda a parte, será possível enxergar destroços dispersados na superfície. O arsenal utilizado para exterminar os inimigos também será atualizado. O F-16 vai estar carregado com as novas balas PGU-28, que, graças ao formato

aerodinâmico de última geração, serão muito mais velozes que as dos modelos anteriores.

Incorporar detalhes para manter a autenticidade do cockpit é uma das preocupações da equipe que está criando o Falcon 4.0. Para isso, os desenvolvedores vão aumentar a capacidade de interação com o painel de controle do avião. As ações como baixar o trem de pouso e ejetar o piloto poderão ser executadas diretamente do painel — não será mais preciso decorar combinações de teclas para realizar tarefas desse tipo.

Outra inovação: uma voz avisa, via rádio, quando o piloto está se dispersando da missão ou entrando em uma área específica onde não há inimigos para combater, por exemplo. E mais. Se o usuário necessitar de uma pequena ajuda, poderá recorrer à barra Expert Advice (*Conselho do Especialista*). Ninguém menos do que Pete Bonanni, piloto profissional de F-16, que também participou do desenvolvimento do Falcon 3.0, vai sugerir qual a melhor decisão a ser tomada naquele momento. ✕

**COMPRE E  
CONFIRA**

isto é

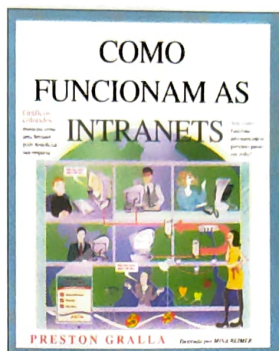
**Essencial!**



## Série Como Funciona



**COMO FUNCIONA O  
COMPUTADOR III** R\$ 49,00



**COMO FUNCIONAM AS  
INTRANETS** R\$ 49,00



**COMO FUNCIONA A  
INTERNET III** R\$ 49,00

Visite nosso site e  
veja os outros livros

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

## Lançamentos



**COLORINDO IMAGENS  
NA WEB** R\$ 58,00



**DESIGN GRÁFICO  
NA WEB** R\$ 65,90

**Crie imagens fantásticas na Web**

**Onde encontrar** SP - Saraiva/Siciliano/Ática/Atlas/Cultura/Nobel/Plug & Use/Net Box • RJ - Ciência Moderna/Ciência Cultura/Sodiler/  
Guanabara/Liv. Curio/Book Net • PE - Via Livros • BA - Dist. Livros Salvador • MG - Síntese • PR - Guerreiro/Dist. Curitiba • SC - Liv. Alemã •  
RS - De Bem/Liv. do Globo/Maneco • MA - Nobel • AM - Valer/Bit Company • GO - Cultura Goiânia • **MAIORES INFORMAÇÕES 0800-133055**

# Mais, ainda

## Matemática a bordo de submarino



**Produto:**  
*Operação Netuno*

### FICHA TÉCNICA

**Categoria:** educativo infantil  
**Fabricante:** The Learning Company/SoftKey  
**Editor:** BraSoft  
**Configuração recomendada:** DX4/100 MHz, 1 MB de espaço livre em disco, SVGA 256 cores, CD-ROM 2X, Windows 3.1 (DOS 6.0 e 4 MB de RAM) ou Windows 95 (8 MB RAM). **Mínima:** DX/33 MHz, 4 MB de RAM, 1 MB de espaço livre em disco, SVGA 256 cores, CD-ROM 2X  
**Documentação:** em português  
**Software:** em português  
**Preço estimado:** 28 reais

Dificuldades em aprender matemática? Não mais. A The Learning Company desenvolveu um software incrível para estimular a criançada a desvendar os mistérios dos números. O *Operação Netuno* é repleto de atividades para ajudar pais e familiares no reforço escolar. A história começa quando um grupo de cientistas, encarregados de instalar uma base além dos limites do sistema solar, manda os primeiros resultados da experiência em uma cápsula. Para o azar deles, o produto explode sobre algum ponto do Oceano Pacífico, espalhando os vários

cofres secretos que continha pelo mar. A partir daí, o usuário mirim deve assumir o comando do *Netuno* — um mini-submarino de última geração. Muita aventura e aprendizado esperam pelos pequenos, que terão de percorrer cinco cenários diferentes atrás dos fragmentos da cápsula.

Durante esta arriscada jornada, um dos principais desafios é saber manobrar o *Netuno* e, para isso, o candidato a herói precisa resolver diversos problemas matemáticos que envolvem números inteiros, frações, decimais, as quatro operações básicas (adição,

subtração, divisão e multiplicação), porcentagens, estatísticas, gráficos, seqüências numéricas, medidas e conversões. E quem tem dificuldades? Não precisa se desesperar. O próprio programa sugere dicas que ajudam na resolução dos problemas. Em último caso, há como checar a resposta certa para que o usuário continue sua aventura. Mas não será tão fácil assim. Cada erro corresponde a um tanque de oxigênio a menos no suprimento do submarino — certamente a criançada não vai gostar nada de passar por apuros no fundo do mar.



## Mais história para a criançada



**Produto:**  
*Meus Amigos Ursos*

### FICHA TÉCNICA

**Categoria:** infantil  
**Fabricante:** Makh-Shevet  
**Editor:** BraSoft  
**Configuração recomendada:** 486 DX 4/100 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 640 x 480, CD-ROM 4X, Windows 95. **Mínima:** DX/66 MHz, 8 MB de RAM, SVGA 640 x 480, CD-ROM 4X, Windows 95  
**Documentação:** em português  
**Software:** em português  
**Preço estimado:** 49 reais

Este software da Slops/Makh-Shevet é um achado para crianças a partir de cinco anos. *Meus Amigos Ursos* é baseado no clássico conto *Cachinhos Dourados e os Três Ursos* — a história de uma menina que se perde em um bosque e, com fome, acaba "invadindo" a casa de uma família de ursos. Graças às animações e aos efeitos visuais e sonoros, este enredo está ainda mais engraçado e envolvente. Para garantir que mesmo a criança que ainda não sabe ler consiga explorar o CD-ROM, tudo é narrado, da história às instruções, e os ícones são grandes e coloridos.

Outra facilidade implementada para os usuários mirins: a criança pode "virar" as páginas, como se estivesse folheando um livro de papel, ou então ir para qualquer um dos seis

"capítulos", sem seguir à risca o encadeamento do enredo original. Assim, após conhecer a história inteira, o pequeno leitor pode voltar às partes que mais lhe agradaram sempre que tiver vontade. Além das historinhas, o título traz seis jogos inseridos no enredo, mas que também podem ser acessados a partir do menu principal. Para participar, o primeiro passo é escolher entre três níveis de dificuldade. As atividades exigem reações e decisões rápidas, auxiliando no desenvolvimento do raciocínio infantil. *Meus Amigos Ursos* também propõe atividades baseadas em brincadeiras já conhecidas pelos baixinhos, como *Esconde-Esconde* e *Cadeiras Musicais*, em que a criança precisa se sentar logo que a música acaba, antes que os três ursos ocupem as cadeiras disponíveis.

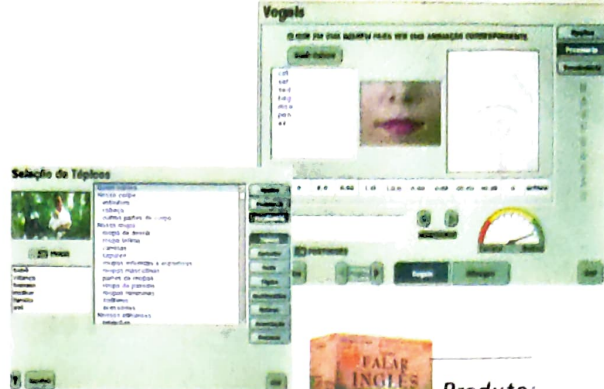


# Vamos praticar Inglês

Quem tem está à procura de um programa para treinar a pronúncia e a compreensão auditiva não vai se decepcionar com Vamos Praticar Inglês. Para beneficiar o maior número possível de usuários, o software abrange desde palavras utilizadas como base do aprendizado da língua inglesa até termos menos comuns que, quando usados corretamente, dão ao discurso um tom mais sofisticado. No total, são mais de 2.300 vocábulos, organizados em listas por

assunto — alimentação, compras, educação, esportes, família e geografia — que podem ser impressas para facilitar a consulta.

Uma vantagem disponível neste software é que ele contém diálogos gravados com locutores norte-americanos e britânicos para demonstrar as diferentes nuances da pronúncia inglesa. O programa é bastante versátil. Quem tiver dificuldades na prática da compreensão, pode optar por ouvir e,



**Produto:**  
*Vamos Praticar Inglês*

## FICHA TÉCNICA

**Categoria:** educativo  
**Fabricante:** The Learning Company/SoftKey  
**Editor:** BraSoft  
**Configuração recomendada:** 486 DX 4/100 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 256 cores, CD-ROM 4X, Windows 3.1 (DOS 6.0) e Windows 95. **Mínima:** 486 DX/33 MHz, 8 MB de RAM, SVGA 256 cores, CD-ROM 2X, Windows 3.1 (DOS 6.0) e Windows 95  
**Documentação:** em português  
**Software:** em português  
**Preço estimado:** 73 reais

simultaneamente, ler estas histórias ou simplesmente ouvi-las, ocultando a transcrição das palavras — o que estimula ainda mais a compreensão auditiva. Há também o treinamento da comunicação oral, onde o usuário pode gravar a sua própria voz. Nos micros padrão PC com Windows 95, essa tarefa incorpora a tecnologia de reconhecimento da fala, que permite ao programa avaliar a pronúncia do usuário.

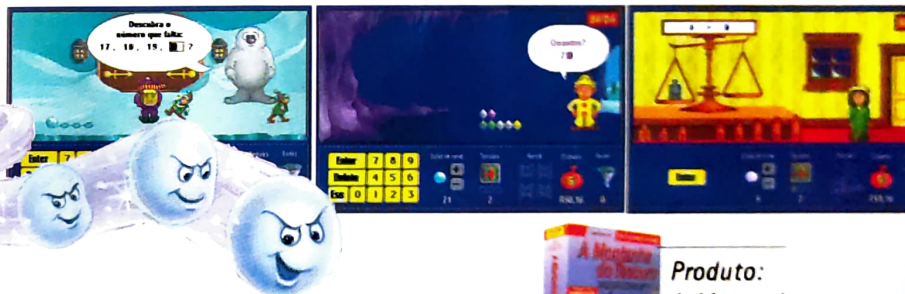
# Aprenda Matemática brincando

O objetivo dessa aventura é auxiliar no aprendizado de conceitos matemáticos da pré-escola à terceira série do primeiro grau. De uma maneira leve e descontraída, a criança terá acesso a operações aritméticas, reconhecimento de dinheiro e valor relativo, leitura das horas, igualdade e desigualdade, contagem e reconhecimento de seqüências. Aproveitando o fascínio que duendes, tesouros escondidos e superpoderes exercem sobre a

garotada, o título propõe um desafio tentador: vencer o malvado Professor Travesso, que deseja conquistar o mundo a qualquer preço.

Desta vez, ele cria a Climeleca, uma máquina que muda o clima, e com ela consegue congelar a montanha dos duendes para roubar seus tesouros e a famosa coroa mágica. Os jogadores mirins terão muito trabalho pela frente. Diversos enigmas devem ser resolvidos para conseguir recolher todos os tesouros, encher a arca,

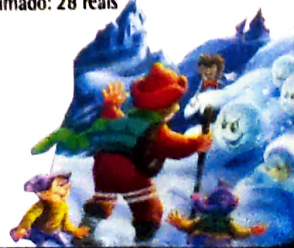
reativar os poderes da coroa e, finalmente, reaquecer o lar dos duendes. Será preciso negociar a compra das ferramentas necessárias para a escalada, ajudar a restaurar o Iglu do Tempo, escapar das terríveis "bobolas de neve" e responder aos problemas matemáticos propostos pelos duendes. O grau de dificuldade adapta-se automaticamente ao desempenho do jogador. Isso significa que em A Montanha Mágica todos conseguem ser campeões.



**Produto:**  
*A Montanha do Tesouro*

## FICHA TÉCNICA

**Categoria:** educativo  
**Fabricante:** The Learning Company/SoftKey  
**Editor:** BraSoft  
**Configuração recomendada:** 486 DX 2/66 MHz, SVGA 256 cores, CD-ROM 2X, Windows 3.1 (DOS 6.0, 8 MB de RAM) ou 95 (16 MB de RAM). **Mínima:** 386/25 MHz, 4 MB de RAM, SVGA 256 cores, CD-ROM 2X, Windows 3.1 ou 95  
**Documentação:** em português  
**Software:** em português  
**Preço estimado:** 28 reais



John Garcia e David Seeholzer

## O reverso de um vôo virtual

Executivos da NovaLogic contam como a empresa e o F-22 Raptor nasceram

O mercado de simuladores de vôo está muito mais competitivo. A cada dia os usuários podem contar com jogos mais realistas cuja tecnologia tem ampliado o número de jogadores. Tudo muito real nesse universo de virtualidade. Para falar sobre tendências, **Senha** conversou com John Garcia, presidente e diretor executivo da NovaLogic, e também com David Seeholzer, vice-presidente de software da empresa, que gerenciou o projeto F-22 Raptor.

**Senha** - Quando o senhor resolveu fundar a NovaLogic? Conte sua experiência antes de começar este trabalho.

**Garcia** - Sou formado em Psicologia pela De Paul University e também tenho um diploma em cinema pela London Film School. Troquei o cinema pelo setor de entretenimento interativo no início dos anos 80 quando entrei na DataSoft, uma das maiores publicadoras de jogos de computador da época. Na DataSoft, programei o Zaxxon, um dos primeiros grandes sucessos da Apple II. Depois, tornei-me vice-presidente de desenvolvimento de software. Comecei a NovaLogic em 85, em minha própria casa. Vi uma oportunidade no mercado com base em minha experiência na DataSoft. Essa empresa lançava cerca de 20 títulos por ano e apenas uns três jogos faziam sucesso. Minha

estratégia, ou "nova lógica", que é a idéia do nome NovaLogic, foi trocar quantidade por qualidade. O meu projeto era produzir apenas jogos que tivessem o potencial de fazer sucesso, em vez de desperdiçar recursos em produtos sem muitas perspectivas de serem comercialmente viáveis.

**Senha** - Quais são, na sua opinião, as tendências do mercado de simuladores de vôo?

**Garcia** - Estamos trabalhando em um ambiente muito mais competitivo, o que é bom, porque os produtos estão sendo aperfeiçoados. Se olharmos os simuladores de hoje e os compararmos com os de três anos atrás, percebemos o avanço gigantesco que foi feito. A NovaLogic está segura de que pode acompanhar esse ritmo rápido de mudanças na qualidade dos produtos.



Divulgação

John Garcia, da NovaLogic: inovação em tecnologia multijogador

Acreditamos que nosso conhecimento das tecnologias fundamentais de software, de veículos militares e de usuários de jogos nos permitirão produzir os melhores produtos do gênero.

**Senha** - Como está o mercado atualmente?

**Garcia** - O que vemos como um enorme desafio são as fusões dentro do setor, surgindo algumas empresas muito grandes. Essas empresas, por seu próprio

tamanho e quantidade de recursos, conseguem criar uma imagem favorável de um produto que leva os usuários a acreditar que o jogo é melhor do que realmente é. Isso é um desafio. Felizmente, sabemos que não se pode enganar todo mundo o tempo todo, assim, no final, os melhores produtos irão prevalecer.

**Senha** - E quais são os desafios?

**Garcia** - À medida em que o mercado for amadurecendo e

os produtos forem se aperfeiçoando, o desafio número um será produzir jogos mais realistas que sejam acessíveis e satisfatórios para um público mais amplo. Uma das maneiras de conseguir isso é concentrar-se em produtos multijogador de grande escala, ambientados em universos realistas e contínuos em que os jogadores possam ter batalhas constantes e decidir entre o controle de diferentes veículos dentro de um mesmo ambiente. Isso requer aumento de tecnologia e, ao mesmo tempo, é importante não perder de vista aquilo que torna os simuladores divertidos e interessantes de jogar. Nessas duas áreas a NovaLogic é muito competitiva. Estamos prontos para o desafio.

**Senha - Um perito em simuladores de voo tem capacidade de pilotar um avião de verdade?**

**Seeholzer -** Dominar um jogo de computador é totalmente diferente de pilotar um avião real e não dá ao usuário todas as habilidades necessárias para operar uma aeronave, de fato. Porém, se um jogador tiver um domínio sólido de simulador de voo de combate, ele pode estar um passo à frente dos estudantes de pilotagem que não tenham se

tornado especialistas em simuladores de voo de computador. Na verdade, temos informações de que jogos de simulação de voo tornaram-se parte do treinamento de alguns militares norte-americanos.

**Senha - Como funciona o recurso de combate online pela Internet? Ele está dando certo no site da NovaLogic?**

**Seeholzer -** Gastamos muito tempo e energia para desenvolver a capacidade multijogador do F-22 Raptor pela NovaWorld (leia pág. 12). Nosso objetivo era criar um jogo tão fluente e uniforme, quanto possível. Apesar dos problemas de latência inerentes à Internet, acreditamos que seu efeito sobre o jogo tenha sido minimizado com sucesso. Estamos continuamente aperfeiçoando e refinando a NovaWorld para melhorar a funcionalidade multijogador e a diversão para os usuários. Desde o lançamento do Raptor, recebemos muitos comentários de pessoas falando de sua satisfação com a capacidade multijogador.

**Senha - Existe um joystick ideal para jogar um simulador de voo?**

**Seeholzer -** O mercado dispõe de muitos manchetes de qualidade. Tudo depende dos gostos e preferências

de cada usuário. A NovaLogic suporta todos os principais joysticks projetados para o Windows 95.

**Senha - Quando o projeto do F-22 Raptor começou?**

**Seeholzer -** Começamos a desenvolver o F-22 Raptor depois de terminar o F-22 Lightning II e o projeto durou um ano. O ponto principal em nossas metas de desenvolvimento era possibilitar que um grande número de pessoas jogassem juntas e umas contra as outras. Queríamos construir um grande ambiente multijogador para o Raptor.

**Senha - Quais foram os maiores problemas encontrados durante o projeto? Alguma história interessante para contar?**

**Seeholzer -** Houve dois desafios importantes durante o desenvolvimento do Raptor. Um deles era desenvolver as grandes capacidades multijogador pretendidas e assegurar que elas tivessem o melhor funcionamento possível. O outro era testar a função multijogador, o que exigia que muitas pessoas jogassem a simulação. Isso foi particularmente difícil, porque a NovaLogic não é uma empresa tão grande. Em muitas ocasiões durante os testes do Raptor, tivemos que convocar funcionários de toda a empresa — desde os da área

de recursos humanos até os da contabilidade —, de forma que todos pararam o que estavam fazendo e juntaram-se a nós na função multijogador. Foi uma experiência que criou muita união dentro da empresa.

**Senha - Houve ajuda da Força Aérea americana ou de algum profissional no desenvolvimento do Raptor?**

**Seeholzer -** Fizemos uma parceria com a Lockheed Martin Skunk Works para desenvolver o F-22 Raptor. O jogo deu início à Lockheed Martin Fighter Series (Série de Caças da Lockheed Martin). Em vários aspectos, as metas da NovaLogic aproximam-se muito das dos fabricantes e dos serviços militares: criar veículos mais fáceis de operar e reduzir a carga de trabalho do operador para que ele possa concentrar-se na missão. No F-22 Raptor, temos o modelo de voo mais realista entre todos os jogos de simulação do F-22 disponíveis. Tivemos opiniões diretas de pilotos do F-22 sobre o desempenho de nosso produto em relação à aeronave real e, além disso, também recebemos informações sobre como os produtos da concorrência se comparam aos dos caças de verdade. Acredito que criamos um produto muito melhor pela parceria com a Lockheed Martin Skunk Works e nosso sucesso de vendas é a prova. X

Por Lisa Star

## Uma visita ao mundo da LucasArts

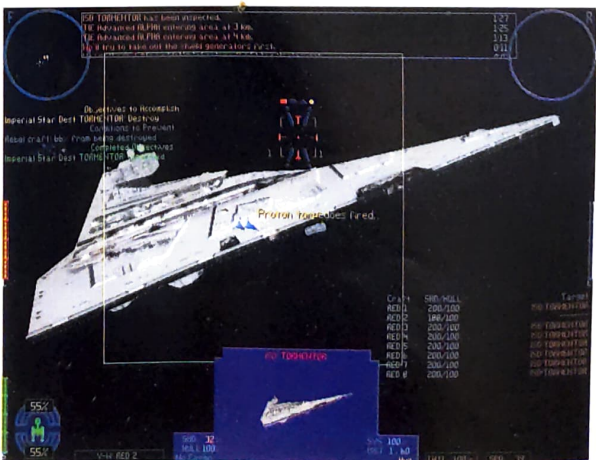
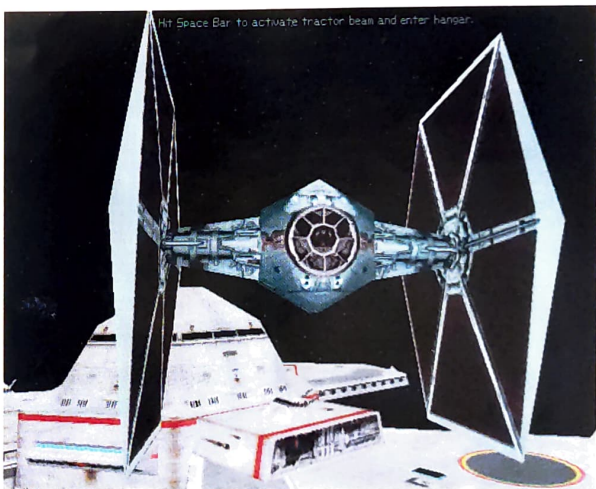


Olá! Sou a gerente de Negócios Internacionais da LucasArts, onde trabalho há quase oito anos. Assim, sou um membro "sênior" da empresa — o que se deve também ao fato de a média da idade das pessoas que trabalham aqui ser de 25 anos (mais ou menos). Na verdade, a indústria de software de entretenimento, como um todo, mal chega a ter 15 anos. A LucasArts começou mais como um "banco de idéias" comandado pelo visionário produtor de filmes, George Lucas, mais ou menos nessa época. Inicialmente, a empresa era mais um grupo ou uma divisão, e seus membros pensavam sobre computadores e seu potencial, enquanto permaneciam nos escritórios do Sr. Lucas — ou Rancho Skywalker.

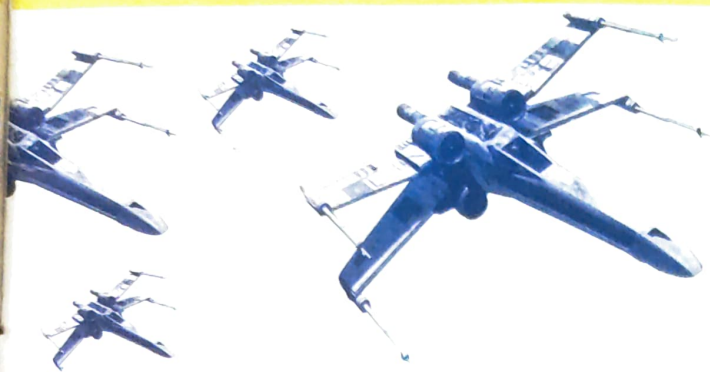
Porém, o dia em que passei para a Divisão de Jogos foi também o dia em que mudamos do Rancho para os escritórios da vizinha San Rafael. Para alguns foi difícil abandonar o pacato ambiente rural. Porém, a LucasArts estava em vias de se

tornar a primeira divisão de bens de consumo das empresas Lucas. Havia planos de marketing a implementar, eventos de relações públicas e varejistas a visitar. Passamos de uma produção modesta de dois ou três jogos por ano para a cifra de 10 a 15 jogos que produzimos agora, incluindo plataformas de CD para PC, Playstation e Nintendo 64.

Ainda temos o grande privilégio de ir ao Rancho para o almoço, de vez em quando. O pacato cenário rural abriga muitas atividades, como a Skywalker Sound, Lucas Licensing, escritórios comerciais e administrativos, e três restaurantes. Por fora, os edifícios têm fachadas variadas, que podem parecer desde uma mansão no estilo vitoriano a uma construção de tijolos à vista, semelhante a uma vinícola, cercada por hectares de vinhas. Há um centro recreativo completo, com piscina, um pequeno lago e um estábulo. E como uma das principais funções das instalações do Rancho Skywalker é o trabalho de pós-produção de filmes, há belas casas de hóspedes para produtores e/ou músicos visitantes que estejam trabalhando em seus projetos. Embora o ambiente seja do campo, tranquilo, alguns dos mais incríveis efeitos sonoros, trabalhos de edição, etc., vencedores do Oscar, são obtidos







com o talento ali empregado. Lamento, mas, estas instalações não estão abertas ao público!

Vamos avançar um pouco no tempo. Hoje, a LucasArts ocupa a maior parte de um grande edifício de quatro andares, que compartilhamos com outras divisões da Lucas, entre elas a THX e a Lucas Learning. Há quase 300 funcionários da LucasArts, e, com frequência, encontro pelo menos um deles na sala do café, todos os dias. Os escritórios são distribuídos de acordo com os projetos e funções. A seção Grim Fandango, por exemplo, fica perto do escritório de Tim Schafer. Procuramos manter as equipes no lugar mais próximo ao do criador do jogo.

Hoje, a LucasArts é formada por saletas organizadas. Isso estimula a comunicação entre as equipes. E as "reuniões de corredor" ainda acontecem, mas rapidamente estão se tornando coisa do passado, à medida que a estrutura corporativa ajuda, cada vez mais, a empresa a crescer. Temos aproximadamente seis salas de reuniões, que estão sempre cheias! Porém, isso não significa que não haja pôsteres malucos e fios com luzes coloridas delimitando as saletas. O pessoal da LucasArts leva a auto-expressão muito a sério em sua área de trabalho. Na minha,

tenho muitas fotos minhas e de meu grupo de dança: The Don't Quit Your Day Job Dancers (Grupo de Dança Não Saia do Seu Emprego Fixo).

Bem, já falei muito sobre a LucasArts, porém, vocês podem estar se perguntando qual seria a minha função em nosso negócio global. Eu administro as atividades diárias de 12 licenciados em todo o mundo (com muita ajuda de minha equipe!), incluindo as principais áreas da França, Alemanha, Espanha, Argentina, Reino Unido, Itália, Japão, Coreia, Taiwan, Austrália e, naturalmente, Brasil.

Embora eu só tenha visitado São Paulo duas vezes, guardo ótimas lembranças. Gosto muito de meus amigos brasileiros e acho que temos o mesmo tipo de humor. Rimos muito quando estamos juntos, o que torna o trabalho muito mais divertido.

De qualquer forma, espero que vocês tenham oportunidade de jogar vários dos títulos da LucasArts, e que estes lhes proporcionem muitas horas de prazer. Trabalhamos bastante apenas porque gostamos do que estamos fazendo. O primeiro jogo da LucasArts que joguei foi a aventura The Secret of Monkey Island (O Segredo da Ilha dos Macacos) e, desde então, nunca mais parei de rir. Desejo ótimos jogos para vocês! X

## COMO SE CRIA UM JOGO

*Antes de qualquer coisa do jogo poder ser vista na tela de computador, usamos, em geral, uma parede que funciona como arte conceitual. São os primeiros desenhos de todas as personagens, cenários, veículos, etc. que começam a dar forma geral ao produto. Em seguida, os artistas e animadores começam a trabalhar nos planos de fundo em três dimensões e nos movimentos das personagens.*

*Outro grupo, o de programadores, encarrega-se do motor do jogo que comandará todos os componentes necessários para criar ação, som, voz e atividades contínuas do jogo.*

*Na verdade, embora algumas partes dos motores de jogos anteriores possam eventualmente ser reutilizadas para vários efeitos, freqüentemente cada projeto usa um motor totalmente novo, já que os requisitos tecnológicos continuam a exigir cada vez mais e em ritmo muito rápido. À medida que o jogo toma forma, outros departamentos começam a trabalhar com a equipe, entre eles os de voz, localização, som e músicas. Na verdade, o processo de produção de nossos jogos já se compara ao utilizado por outras empresas para completar seus processos de produção de vídeos ou filmes. Já foi o tempo em que tudo se resumia a texto e músicas, simplesmente. A complexidade fica ainda mais evidente quando consideramos que nossos jogos são encontrados em até oito idiomas. Nossos licenciados, agora, precisam ter equipamentos e recursos de localização sofisticados, para estar à altura da qualidade da produção como aconteceu com o nosso licenciado no Brasil, a BraSoft. Operando com padrão internacional, associado ao suporte do departamento de localização da LucasArts, freqüentemente ela possibilita o lançamento simultâneo de nossos últimos jogos em português.*

*Lisa Star é gerente de Negócios Internacionais da LucasArts*

# NOSSO MAIOR DESAFIO: CONQUISTAR VOCE!



## CYBERSTORM 2

Continuação do grande sucesso MissionForce: Cyberstorm, esta sequência, agora em tempo real, se situa numa galáxia distante em que você deve lutar para conquistar um sistema rico em minérios e ruínas de civilizações antigas. Todas suas forças e unidades podem ser controladas e personalizadas por você, aumentando a versatilidade e o nível de diversão do jogo. Cyberstorm 2 pode ser jogado contra oponentes humanos via Internet. O futuro da galáxia está em suas mãos.

**CAIXA E  
MANUAL EM  
PORTUGUÊS**

## JEDI KNIGHT™: DARK FORCES™ II, O CAVALEIRO JEDI

Depois do sucesso de Dark Forces, chegou a vez de Jedi Knight: Dark Forces II - O Cavaleiro Jedi. Além de permitir o modo de jogo em rede com até oito usuários, nesta aventura você pode manejar os sabres de luz, além de poder, finalmente, usar os devastadores poderes da Força. Continuando ao lado dos Rebeldes ou assumindo o lado escuro da Força, se você provar seu valor em combate, a Força o acompanhará para sempre.

**TOTALMENTE  
EM  
PORTUGUÊS**



**Atendimento  
ao Consumidor**  
(011) 285-5344

**RE VENDAS** • Best Mix (011) 0800559080 São Paulo - SP • BraSoftware (011) 530-4391 São Paulo - SP • Fast Shop Iguatemi (011) 3641-6929 São Paulo SP • Infobox (081) 465-3422 - Recife - PE • R2V2 (031) 281-3040 Belo Horizonte - MG • Lojas Colombo (054) 268-2222 - Farroupilha - RS • Compujob (051) 233-8608 Porto Alegre - RS

• Computer Super Store (041) 224-3686 Curitiba - PR • Game Shop (071) 358-9003 Salvador - BA • Proad (027) 227-5733 Vitória - ES • Game House (061) 233-0979 Brasília - DF • Showtech (085) 264-9222 Fortaleza - CE • Game Shop (085) 244-4070 Fortaleza - CE • Maxibyte (011) 574-5999 São Paulo - SP

## RED BARON II

Ainda mais realista que a versão anterior e com gráficos de alta resolução, Red Baron II, um dos melhores simuladores de batalhas aéreas já criados, convida você para participar de combates mortais a curta distância em um cenário que recria detalhadamente o ambiente da Primeira Guerra. Quarenta modelos de aviões, aeródromos, táticas de esquadrilhas e você pode ainda jogar contra adversários de carne e osso em rede, via modem ou Internet. Com Red Baron II, o céu é o único limite!



CAIXA E MANUAL EM PORTUGUÊS



CAIXA E MANUAL EM PORTUGUÊS

## GUERRA NAS ESTRELAS A REBELIÃO™

No primeiro jogo de estratégia da série Guerra nas Estrelas em tempo real, o confronto se dá entre a Aliança Rebelde e o Império. Pode ser jogado individualmente, por dois usuários em rede local ou via modem. Com complexos cenários 3D, sofisticadas táticas de batalha e estratégia, você irá até mesmo contar com a ajuda de personagens como Luke Skywalker, Han Solo e o próprio Darth Vader.



CAIXA E MANUAL EM PORTUGUÊS

## JOINT STRICKE FIGHTER

Neste simulador de combate aéreo, você pode escolher entre duas das mais sofisticadas armas de guerra do Pentágono. Sobrevoando uma área com mais de 15,4 bilhões de quilômetros quadrados, você terá que provar seu valor contra tanques, outros aviões e bases de lançamento de mísseis, utilizando os armamentos mais modernos e letais existentes no mundo. Divirta-se mas não se esqueça disto: qualquer erro e será o governo dos Estados Unidos que irá tirar satisfações com você.

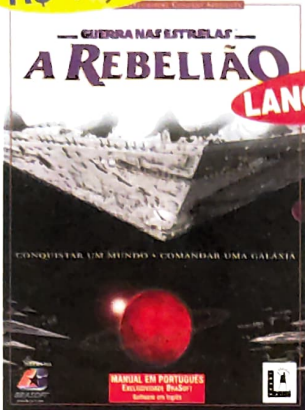


No Extra você economiza até na hora de brincar!

R\$ 59,00

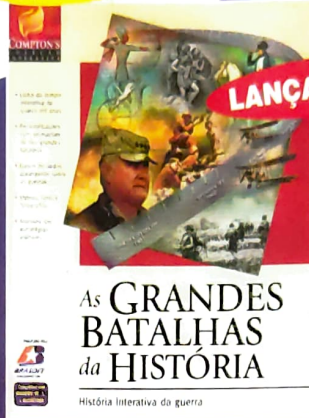


R\$ 49,00

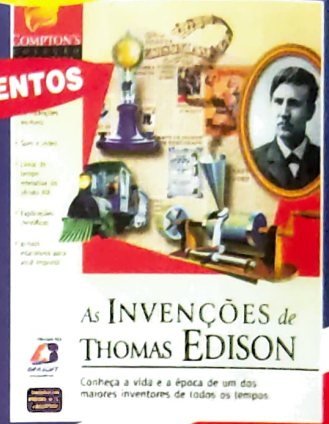


LANÇAMENTO

R\$ 27,00



R\$ 27,00

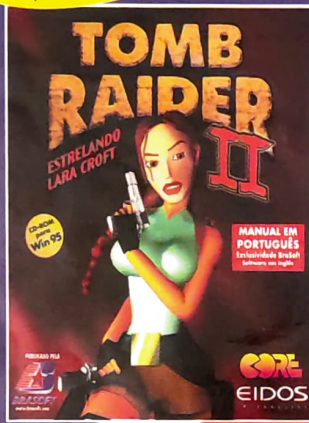


LANÇAMENTOS

R\$ 59,00



R\$ 59,00



BRASOFT HITS

R\$19,95 cada



R\$ 59,00



R\$ 85,00



BRASOFT  
www.brasoft.com

extra  
HIPERMERCADOS

http://www.extrahipermercados.com.br



Se precisar, você pode pagar com cheque pré-datado para até 90 dias. Com os menores juros do mercado. Informe-se na loja, faça seu cadastro no crediário e aproveite.

O Extra aceita todos os cartões de crédito. Use o seu.



Solicite seu CrediCard Grupo Pão de Açúcar 0800 15 05 05



- |                                       |  |   |                                  |   |  |   |   |                                     |
|---------------------------------------|--|---|----------------------------------|---|--|---|---|-------------------------------------|
| <b>24</b> Anchieta (011) 7664-7400    | <b>24</b> Anhanguera (011) 838-1300        | <b>24</b> João Dias (011) 247-7933                  | <b>Brigadeiro</b> (011) 289-9866 | <b>Meia Noite</b> Guarapiranga (011) 522-8444 | <b>24</b> Aricanduva (011) 6102-9111         | <b>Meia Noite</b> Carapicuíba (011) 429-7055      | <b>Meia Noite</b> Belo Horizonte (031) 248-2245 | <b>24</b> Guarulhos (011) 6440-5530 |
| <b>24</b> São Caetano (011) 7690-9000 | <b>24</b> Campinas Abolição (019) 230-7799 | <b>Meia Noite</b> Campinas Amoreiras (019) 729-8036 | <b>São Carlos</b> (016) 273-2000 | <b>Meia Noite</b> Campo Grande (067) 721-1301 | <b>24</b> Curitiba Cristo Rei (041) 362-4484 | <b>Meia Noite</b> Curitiba Reboças (041) 332-8644 | <b>24</b> Barra (021) 419-2000                  |                                     |