TÔ LIGADO: SONINHA



QUAKENET: 80 HORAS DE PIZZA E AÇÃO

SENHA PC

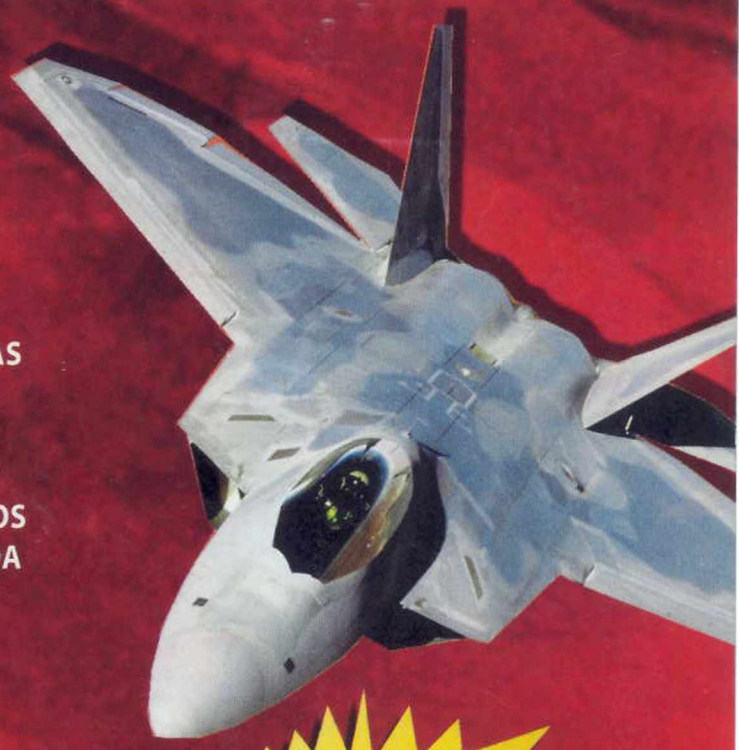
ANO 2 • Nº 7

R$ 13,90

2 CDs
Grátis centenas de horas de diversão

ACREDITE! JOGO COMPLETO
F-22 LIGHTNING II
O TOP DOS SIMULADORES DE VÔO TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

F-22 LIGHTNING II



- DOMINE OS CÉUS A BORDO DE UM CAÇA NUM SIMULADOR DE VÔO REPLETO DE REALISMO E AÇÃO
- SIMULAÇÕES ALTAMENTE DETALHADAS CRIADAS A PARTIR DA DOCUMENTAÇÃO AUTÊNTICA DA LOCKHEED MARTIN
- UMA CABINE COM INSTRUMENTOS REALISTAS, VELOCIDADE DE SUBIDA E CURVAS PRECISAS



Caesar III
Veja o filme de abertura em português

Senha PC: a sua Senha de roupa nova

HOMEWORLD
O jogo mais esperado do ano • Estratégia e rock n' roll • Conheça a história • Veja os filmes • Jogue a demo

■ MULTIJOGADOR: BATALHAS VIA INTERNET

■ ENTREVISTA: ALEX RODBERG, O CRIADOR DO CAESAR E FARAÓ

Surpreendente: divirta-se com

RollerCoaster

HOMEWOR

SITCOM CREATIVE



Comande a menor das naves patrulheiras ou a armada inteira em combate de tempo real para ter controle estratégico preciso.



Colete recursos minerais das profundezas do espaço, recupere os destroços de naves abandonadas e tente capturar naves inimigas para aumentar o seu poderio.



Escolha entre múltiplas formações e táticas de ataque ao enviar sua armada para a batalha. Compreender as forças - e fraquezas - de cada tipo de nave é de vital importância para esmagar os piratas que atravessam seu caminho.

SIERRA™ STUDIOS

Manual em Português

relic ENTERTAINMENT

© 1999 Sierra On-Line, Inc. Todos os direitos reservados. Homeworld é marca registrada, e Sierra e Sierra Studios são marcas de titularidade da Sierra On-Line Inc. Todas as demais marcas pertencentes aos respectivos proprietários. ® designa marcas comerciais registradas nos Estados Unidos que podem ser registradas em alguns outros países.

SEU PASSADO É UMA ILUSÃO. SEU FUTURO É UMA INCÓGNITA. E VOCÊ ESTÁ A 35000 ANOS-LUZ DE SUA CASA.

LD®

Kharak, um planeta estéril e devastado, em órbita ao redor de uma pequena estrela, foi nosso lar durante eras. Mas recentes pesquisas genéticas sugerem que somos diferentes de todas as outras formas de vida em Kharak. As inscrições de uma pedra encontrada no Grande Deserto das Ondas confirmaram nossas suspeitas: nós não somos deste mundo.

Há 60 anos começamos a construção da gigantesca nave-mãe que levará nosso povo de volta às origens.

O perigo do desconhecido pode surgir de qualquer lugar, a qualquer momento. E a jornada está apenas começando...



Prepare para ajustar sua estratégia enquanto navega com sua Armada por um infinito campo de batalha 3D, onde o inimigo pode atacar de qualquer ponto do espaço.

Naves com incríveis detalhes e intensa inteligência artificial dão vida às batalhas: as armas rastreiam seus alvos independentemente e os pilotos ajustam as táticas de vôo em meio ao combate.

Você tem à disposição uma série dessas naves - do poderio ofensivo do Cruzador Pesado à tecnologia furtiva do Gerador de Camuflagem - para fazer uma viagem ao coração da galáxia.

REVENDAS: ***Brasoftware Shopping Ibirapuera*** *(0XX-11) 535-6024/240-8235 São Paulo-SP* ***Brasoftware Shopping Morumbi*** *(0XX-11) 5181-8891/5182-6703 São Paulo-SP* ***Bestbuy Computer Shop Ltda.*** *(0XX-11) 250-0500 São Paulo-SP* ***Livrarias Curitiba*** *(0XX-41) 330-5000 Curitiba-PR* ***Ficabos Store*** *(0XX-41) 322-6888 Curitiba-PR* ***Emoção Virtual*** *(0XX-21) 240-9381 Rio de Janeiro-RJ* ***Master Livraria*** *(0XX-35) 423-8420 Pouso Alegre-MG* ***Tortuga Infoporto*** *(0XX-71) 358-8631 Salvador-BA* ***Megamidia*** *(0XX-51) 339-3018 Porto Alegre-RS* ***Compuhouse*** *(0XX-61) 233-0979 Brasília-DF* ***Miranda Computação*** *(0XX-84) 206-2551 Natal-RN* ***Digimer*** *(0XX-51) 212-6640 Porto Alegre-RS*

BRASOFT
www.brasoft.com



SENHA torna-se SENHA PC

Você notou que a **Senha PC** está diferente, começando pelo nome. Depois de seis edições, as letras PC (Personal Computer) foram incorporadas ao nome da revista, que entra em seu segundo ano. A mudança visa facilitar sua comunicação com o público em geral.

Para compensar o inevitável reajuste do preço de capa, mantido desde o início da publicação, **Senha PC** traz um novo projeto gráfico e mais informações.

Esta edição também circula com dois CDs grátis. O primeiro vem com o recordista de vendas, sucesso absoluto de público e crítica: o simulador de vôo *F-22 Lightning II*, com software totalmente em português e manual online editorado. O disco 1 tem ainda as demos do *F-22 Lightning 3*, *MiG-29 Fulcrum*, *F-16 Multirole Fighter* e *F-22 Raptor*. Tudo isso para você curtir o universo dos simuladores de vôo.

O segundo CD tem dez demos de arrebentar. Entre elas a do *RollerCoaster Tycoon*, sensacional simulador de parque de diversão, a do *Homeworld*, o jogo mais esperado do ano, e a do *Official F1 Racing*. O filme de abertura do *Caesar III* e vários filmes do *Homeworld* também são destaques do disco 2. Confira as demais demos e divirta-se nessa montanha de extras.

Até a próxima!

Os Editores

DICAS

Grim Fandango, Asghan e Half-Life: para você sair do sufoco.....10

MULTI JOGADOR

Simuladores de vôo inauguram nova seção.....12

LANÇAMENTO

Official F1 Racing: o seu dia de campeão chegou 16

RollerCoaster Tycoon: a roda gira e você é o dono do parque.....20

TÔ LIGADO

Soninha visita barraco do Grim Fandango e do Caesar III.....22

JOGO COMPLETO

F-22 Lightning II: em português, de presente para você 24

ENTREVISTA

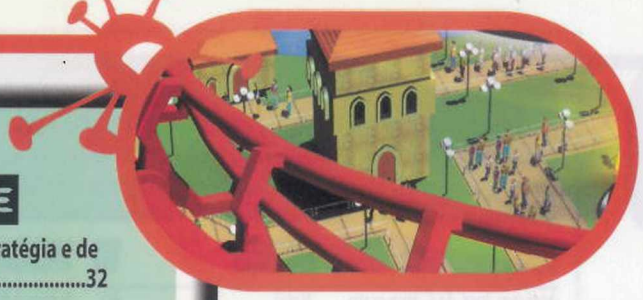
Alex Rodberg, criador do Caesar III, conta detalhes do jogo.....28



PARA FALAR COM A GENTE

atendimento@revistasenha.com.br
R. Oswaldo Cruz, 1.060
CEP 09540-280
São Caetano do Sul - SP
Tel.: (11) 4224-4280

suporte.tecnico@revistasenha.com.br
Av. Paulista, 171 - 6º andar
CEP 01311-000
São Paulo - SP
Tel.: (11) 285-5344 e Fax: (11) 289-7949



DESTAQUE

Caesar III: uma aula de estratégia e de História antiga.....32

Thief: saiba como Garrett ganha o pão de cada dia.....34

Police Quest SWAT 2: você decide se representa a lei ou o crime.....36



PREVIEW

O Faraó quer continuar no poder.....38

Homeworld, o jogo mais esperado do ano está chegando.....40

QUERO MAIS

Saiba quais as outras demos que estão nos dois CDs.....42

PARA TODOS

Divertire /Melhoramentos tem a coleção perfeita para as crianças.....44



ETC.

Quakenet: campeonato rendeu mais de 80 horas de adrenalina.....46

CANAL ABERTO

R. Flemming conta por que os simuladores de vôo são tão bons.....50

A SENHA PARA JOGAR

As instruções abaixo valem para os dois CDs.

- Coloque o CD-ROM no drive. A tela de instalação será exibida automaticamente em alguns segundos. Se, por causa da configuração do seu computador, a tela de instalação não aparecer, clique no botão Iniciar, selecione Executar, digite D:\SENHA7.EXE e tecle Enter (ou clique no botão OK)

- Quando a tela de abertura do primeiro CD aparecer, você terá acesso à instalação do jogo completo, demos jogáveis, DirectX e Contrato de Licença de Uso.

- Quando a tela de abertura do segundo CD aparecer, você terá acesso à instalação das demos jogáveis e filme do Caesar III

- Se as telas preparadas pela revista Senha PC não funcionarem, clique no botão Iniciar, selecione Executar, digite D:\INSTALL.EXE e tecle Enter para instalar o jogo completo.



Envie sugestões para o Atendimento ao Leitor. Sua participação é indispensável.

Você pode ganhar um prêmio da revista Senha PC. Para isso, basta responder à pesquisa no site www.revistasenha.com.br e concorrer ao sorteio, realizado a cada edição. Se você não tem acesso à Internet, também pode concorrer. Escreva-nos pedindo o questionário da pesquisa que será enviado pelo correio.
Veja abaixo os sorteados desta edição e o que eles ganharam.

NOME	CIDADE	UF	PRÊMIO
Aldivam José da C. Honorato	Natal	RN	B-Hits A Maldição da Ilha dos Macacos
Armando César G. Gonçalves	Porto Velho	RO	F-16 Multirole Fighter
Charles Emerson Machado	Florianópolis	SC	Warzone 2100
Eron Meneses de Amorim	Morrinhos	GO	B-Hits Tomb Raider Gold
Everton Simião Guerati Basilio	Serra	ES	Warcraft Gold
Fábia Jornada Bastos	Santiago	RS	O Mestre das Dimensões
Giancarlo H. Zanduzzo	Sta Rita do Passa Quatro	SP	B-Hits Tomb Raider Gold
Iberê Comin Nunes	Fortaleza	CE	B-Hits Full Throttle
José Luiz Melo Júnior.	Aracaju	SE	B-Hits A Maldição da Ilha dos Macacos
Leonardo dos Santos Correia	Salvado	BA	B-Hits Rebel Assault II
Luís Humberto Jardim Corrêa	Brasília	DF	B-Hits Grand Prix II1
Mabel Luengo	Carapicuíba	SP	Grim Fandango
Marcos Carvalho Miranda	Rio Verde	GO	European Air War
Marcos V.F. Do Canto	Porto Alegre	RS	Commandos BCD
Maurício de Giovani Gomes	São Caetano do Sul	SP	Police Quest - SWAT 2
Miguel Furtado Júnior	Magé	RJ	B-Hits The Dig
Miriane Pereira Barros	Paço do Lumiar	MA	B-Hits F22 Lightning II
Raymundo Rui P. Farias Júnior	Belém	PA	B-Hits Rebel Assault II
Renato Neves	Recife	PE	B-Hits Full Throttle
Ricardo Gouvêa Camilo	Curitiba	PR	B-Hits F22 Lightning II
Santiago André de Almeida	Belo Horizonte	MG	Pro Pilot 99
Sérgio Eduardo Savarese	São Paulo	SP	Caesar III
Valdecy de A. Sandes Machado	Madre de Deus	BA	Magic, The Gathering
Wellington Carvalho da Silva	Rio de Janeiro	RJ	Grand Prix II

M1 TANK PLATOON II (SENHA 6)

"Eu achei o *M1 Tank Platoon II* o melhor jogo que já recebi em uma revista."
***Energy**, via e-mail*

SORTEIO POR CARTA

"Gostaria de participar do sorteio de jogos, camisetas e bonés promovidos pela revista. Não estou conectado à Internet. Gostaria de saber se é possível responder ao questionário da pesquisa por carta."
***Cleber Pinto Maia**, Porto Alegre*

Da Redação
Já enviamos o questionário pelo correio para você preencher e devolver-nos.

LORDS OF THE REALM II GOLD

"Gostaria que me mandassem o manual em português (jogo completo da **Senha 3**)."
***Robert Maas**, via e-mail*

Da Redação
As mais de 150 páginas dos manuais do Lords Gold *(*Lords of the Realm II + Siege Pack*) estão em português, disponíveis em dois arquivos no diretório raiz (D:\) do disco 1 da sua **Senha 3**. Você pode consultá-los em tela ou imprimi-los. Os arquivos chamam-se LORDS2MANUAL.DOC e SIEGEMANUAL.DOC e você pode abri-los em qualquer editor de textos (*MS Word, WordPad, Bloco de Notas *etc.)*

NÚMEROS ANTERIORES

"Gostaria de saber se eu poderia fazer pedido de números anteriores pelo correio."

"A revista **Senha 6** foi a primeira que tive o prazer de ler. Gostei muito e queria saber como posso comprar revistas já lançadas."

"Gostaria de saber como faço para adquirir a edição 4 da **Senha**, com o jogo completo *Asghan – O Exterminador de Dragões*, e a **Senha_Pôster** com os dois jogos do *Prince of Persia*."

Da Redação
Todas as nossas publicações podem ser adquiridas nas bancas, lojas ou pelo telefone (11) 3171-2537.

MULTIJOGADOR

"Como faço para desafiar outros jogadores pela Internet?"
***Edison Ponte**, via e-mail*

Da Redação
Isso depende do jogo. Entre em contato com nosso serviço de suporte técnico indicando qual jogo você quer rodar na Internet. Não deixe de dar uma olhada na nossa nova seção Multijogador.

SENHA_PÔSTER E SENHA ESPECIAL

"Gostaria de saber se a **Senha_Pôster 1**, contendo o *Príncipe da Pérsia*, vai ser relançada? Só fiquei sabendo desse jogo quando comprei a **Senha_Pôster** do *Rayman Gold*."
***Marcello Di Celio**, via e-mail*

"Adorei a revista **Senha Especial 1**. Agora não acho a **Senha_Pôster** com o jogo completo *Prince of Persia*."
***Fábio Gomes**, via e-mail*

Da Redação
Todas as nossas publicações podem ser adquiridas nas bancas, lojas ou pelo telefone (11) 3171-2537.

"Eu adquiri a revista **Senha Especial** e gostaria de saber se o





SnapShop equivale ao *Photoshop 5.0*? Com o *SnapShop*, eu posso fazer tratamentos como clarear uma fotografia que recebeu pouca iluminação em seu fundo ou tirar excesso de luz?
***Paulo Sérgio Simões**, via e-mail*

Da Redação
O SnapShot *pode tratar fotos, sim. Ele é simples de usar e tem recursos surpreendentes em um software tão fácil de operar. Mas não há como compará-lo ao* Photoshop, *que é um software muito mais complexo de se usar, indicado para profissionais de artes gráficas, designers etc.*

"Comprei a **Senha Especial**. Solicito o manual do *SnapShot* em português."
***Clímaco**, via e-mail*

Da Redação
*O manual em português está no diretório raiz (D:\) do disco 2 da sua **Senha Especial**. Para acessá-lo, use um editor de textos (como o* MS Word*) e abra o arquivo D:\MANUAL.DOC.*

"Gostaria de receber o manual do *Print Artist 6.0*, porque a minha edição de **Senha Especial**, que tinha o manual, foi extraviada."
***Zaqueu**, via e-mail*

Da Redação
Para abrir o manual, basta clicar no botão MANUAL ON LINE na tela de abertura do disco 1 (há vários botões nesta mesma tela, todos amarelos).

"Comprei a **Senha Especial** que veio com o *Print Artist* e o *SnapShot*. Como é feito o registro de licença de uso desses softwares?
***Jernandes**, via e-mail*

Da Redação
As licenças de uso relativas aos softwares Print Artist 6.0 *e* SnapShot *estão representadas na própria revista que você adquiriu. Não será necessário o pagamento de quaisquer taxas de registro junto ao titular dos programas. Se o leitor tiver interesse em mais informações diretamente do fabricante, pode visitar o site www.sierra.com.*

RECADOS DA REDAÇÃO

Selo antipirataria
Estamos recebendo várias colaborações de leitores que criaram um selo antipirataria (**Senha 6**). Entre elas está a do leitor Kleber da Silva Arcanjo, de Perobal (PR). A promoção continua e quem quiser mais informações sobre o regulamento, basta ler a edição 6 ou escrever para o Atendimento ao Leitor.

Números anteriores
Se você perdeu algum número das coleções **Senha**, **Senha_Pôster** e **Senha Especial**, ligue para (11) 3171-2537 e faça o seu pedido. O serviço cobre todo o território nacional.

Carta incompleta
É importante mencionar o assunto da correspondência e, quando preciso, o nome do jogo. Isso vale também para e-mail.

SENHA PC
www.revistasenha.com.br
Novembro 99

Editora Executiva
Cristina Zuccolo

Editora Assistente
Hélia Regina Sinibaldi

Coordenadora de Projeto
Jeniffer Veiga de Oliveira

Colaboradores
Andréa Caran, Cecília Bartalotti, Erich Panzarini, Gerson Souza, Jaime do Carmo de Paula (Tráfego), Luís Otávio Machado, Karina Fuzaro, Olavo Panseri, Paulo Rodrigues e Rodrigo Lairana

Textos
Isaías Dalle e Ivan Cordon

Direção de Arte
D'mondrian

Assistente de Arte
Ricardo Ruiz Freire

Fotos
Pedro Bicudo

Produção do CD-ROM
Danilo Oliveira

Diretor Comercial
Luiz Rielli

Gerente Comercial
Glória Mota

Jornalista Responsável
Isaías Dalle (MTb 22.764)

Fotolito
SJS

Impressão
Tammaro
Rosset

Para números anteriores, disque (11) 3171-2537

Suporte Técnico
Tel.: (11) 285-5344
Fax: (11) 289-7949
E-mail:
suporte.tecnico@revistasenha.com.br
Av. Paulista, 171 - 6º andar
São Paulo - SP - CEP 01311-000

Atendimento ao Leitor, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Oswaldo Cruz, 1.060
CEP 09540-280, São Caetano do Sul, SP. Tel.: (11) 4224-4280
atendimento@revistasenha.com.br

A revista Senha PC (ISSN 1517-1361) é uma publicação da PI Editora Ltda. Os dois CDs fazem parte desta edição, não podendo ser vendidos separadamente. A revista Senha PC não se responsabiliza pelos conceitos emitidos nos artigos assinados nem pelo conteúdo de anúncios de terceiros. Todas as informações sobre os produtos, preços, datas de lançamento e disponibilidade estão sujeitas a alteração sem aviso prévio do distribuidor.

CAESAR™ III



- Construa, governe e defenda, em uma única tela!
- Prove sua sabedoria e seu talento estratégico para subir os degraus da política romana e ser coroado César!
- Converse com os cidadãos para expandir sua visão social e receber dicas sobre como melhorar o governo.
- Apazigúe os deuses e alegre seu povo com templos e festivais.



ddata (021) 431-9150 Rio de Janeiro-RJ **Personal Informática** (051) 466-3030 Canoas-RS **Yasuda Informática** (031) 497-7737 Belo Horizonte-MG **Microsul** (055) 222-5515 Santa Maria-RS
iends Computer (011) 814-2215 São Paulo-SP **Intelvás** (054) 451-2344 Bento Gonçalves-RS **Computer Super Store** (041) 323-2925 Curitiba-PR **R2V2** (031) 286-4350 Nova Lima-MG
arcia Center (011) 232-4466 São Paulo-SP **Worlds Games** (047) 451-8066 Joinville-SC **Sercompe** (047) 451-8070 Joinville-SC **Rio Software** (021) 543-6843 Rio de Janeiro-RJ

© 1998 Sierra On-Line, Inc. Todos os direitos reservados. Sierra, o logotipo "S", Sierra Studios e Caesar são marcas de titularidade ou registradas da Sierra On-Line, Inc. As demais marcas pertencem aos respectivos proprietários.

MANTENHA OS MUROS DA CIDADE CONSERVADOS E BEM GUARDADOS CONTRA GUERREIROS GAULESES E GODOS. COMANDE AS SUAS LEGIÕES DE FORMA SÁBIA OU VOCÊ PODE ACABAR COM OS CARTAGINESES E SEUS ELEFANTES DE GUERRA DIANTE À SUA PORTA.



Atendimento ao Consumidor (011) 285-5344

Impressions

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS
Exclusividade BraSoft

SIERRA STUDIOS

BRASOFT
www.brasoft.com



Half-Life

Grim Fandango



Para encontrar o cartão do sindicato...

1. Manny não vai conseguir um cartão que seja autêntico. Ele precisa arranjar um falso, então conversa com Chowchilla Charlie, no Café Calavera.

2. O jogador deve fazer com que Glottis entre no salão, dando a ele um passe VIP. O elevador só funciona para o demônio grande que rola os barris. Faça Manny entrar num barril vazio.

3. Ninguém está esvaziando o barril que está na cozinha. Glottis pode fazer isso, se o garçom sumir. Faça com que Manny coloque o garçom na despensa e tranque-a com a foice.

4. Manny está na adega. A mala não está lá, mas na sala secreta, na saída do elevador. Para pegá-la, é preciso manobrar a empilhadeira até o elevador.

5. O jogador precisa olhar pela porta do elevador enquanto estiver em movimento. O elevador só percorre o caminho entre a cozinha e a adega. A sala secreta é o piso entre a cozinha e a adega.

6. Quando o elevador estiver passando pela sala secreta, dirija a empilhadeira para frente, de modo que o garfo fique sob o teto da sala e pare o elevador. Suspenda os garfos para abrir a porta e force o elevador para baixo para que Manny entre na sala secreta. Pegue a mala com o dinheiro e entregue para Chowchilla.

Para Manny abrir o portão da floresta petrificada...

1. Manny vai achar uma seta na floresta petrificada. Essa seta vai indicar uma clareira. Vá nessa direção.

2. Finque a seta no chão. A seta vai girar e apontar uma direção. Siga-a, dê dois passos e finque a seta. Faça isso várias vezes até a seta apontar para o chão, girar e fazer um buraco.

3. O alçapão vai se abrir. Entre, pegue a chave e abra o portão. Depois de aberto, Manny encontrará os castores-demônios e, na beirada da ponte, pegue três ossos e guarde-os.

5. Há uma entrada à esquerda, atrás de uma pedra. Pegue um osso e atire-o no lago escuro. O castor-demônio irá em direção ao lago. Quando passar à sua frente, acerte-o com o extintor. Faça isso com os outros castores.



Códigos de trapaça...

1. Entre no Prompt do MS-DOS e no diretório do jogo digite hl.exe –console. Abra o console pelo menu principal ou pressione a tecla ~ (til) durante o jogo. Com o console aberto digite sv_cheats 1

2. Reinicie o jogo em andamento. Digite os seguintes comandos: god – invencibilidade; noclip – para voar e atravessar paredes; e impulse 101 – para ganhar todas as armas.





Asghan
O Exterminador de Dragões



Dentro do castelo...

1. Depois de matar o Homem Lagarto, fique em pé sobre a placa de pressão, no centro da sala. Um círculo aparecerá em uma das paredes.

2. Passe para o modo Besta e atire no meio do círculo. Dois círculos aparecerão. Atire no círculo da direita. Aparecerão três círculos, atire no mais à esquerda. Surgirão então cinco círculos, atire no que estiver mais à direita.

3. A porta atrás de você ficará aberta. Passe por ela e fique em pé sobre a placa de pressão, esquivando-se das bolas de fogo que entram. Corra bem depressa passando pelas portas abertas. Se não correr, as portas se fecharão e você precisará ficar em pé sobre a placa de pressão novamente.

4. Mate o Homem Lagarto e acompanhe a parede da direita, esquivando-se das bolas de fogo, até encontrar outro Homem Lagarto. Mate-o e continue até o grande saguão.

5. Mate os Homens Lagartos que estarão nessa sala e encontre uma alavanca que estará à sua esquerda. Ative-a, quando você entrar na sala. Isso destrancará a primeira porta à direita.

Como matar o dragão verde...

1. Pule numa passarela no meio do corredor. Vá para a esquerda e ataque a múmia. Quando ela cair, pegue a chave que soltar.

2. Vá para o lado oposto, matando os zumbis no caminho. Você encontrará um labirinto. Abra a porta e saia. Continue pela passarela até encontrar um zumbi com um talismã.

3. Ele é o caçador de dragões verdes. Use o feitiço de exorcismo e ele lhe dará o feitiço de proteção psíquica. Mate o dragão verde. Pule numa passarela no meio do corredor. Vá para a esquerda e ataque a múmia. Quando ela cair, pegue a chave que soltar. Vá para o lado oposto, matando os zumbis no caminho. Você encontrará um labirinto. Encontre a porta e saia. Continue pela passarela até encontrar um zumbi com um talismã. Ele é o caçador de dragões verdes. Use o feitiço de exorcismo e ele lhe dará o feitiço de proteção psíquica. Mate o dragão verde.

MIG-29 EM AÇÃO

O *MiG-29* é conhecido como Baaz ou "Águia" pelos russos. Possui excelente envelope de vôo e uma capacidade de manobras comparável às melhores aeronaves. É capaz de se aproximar para atacar sem ser detectado pelo inimigo. Entrou em operação em 1985.



SEM PANE

Deixar o trem de pouso baixado durante o vôo pode provocar danos à aeronave. Procure recolhê-lo logo após a decolagem. Também é uma boa idéia recolher os flapes, que oferecem sustentação aerodinâmica nas decolagens e pouso.



Um estilo de jogo que abala sua emoção



Os recursos que antes eram limitados deram um grande salto de qualidade. Quem ganha é você

Jogar pela Internet em modo multijogador era a coisa mais difícil que podia existir. A linha de telefone não ajudava, você precisava fazer várias configurações para entrar nas salas de batalhas e os modems eram muito lentos. Quem era fera no computador até conseguia, mas o usuário básico nem tinha chance de testar seu jogo com todos os recursos.

Hoje o negócio mudou, com as novas tecnologias ficou mais fácil entrar na rede e se divertir jogando com inimigos reais, que têm seus próprios métodos e estratégias, e não somente as diretrizes do computador.

Você pode marcar com um grupo de amigos e montar equipes, desafiar o melhor jogador da sala, participar de campeonatos nacionais e internacionais, como é o caso do Esquadrão Brasil, uma equipe brasileira que ganhou o campeonato mundial de *F-22 Raptor* ou mesmo apenas testar suas habilidades contra outros oponentes. As possibilidades são inúmeras.

Vários jogos têm suporte para multijogador, os estilos mais comuns são os jogos de ação em primeira pessoa como *Half-Life* e *Quake*, de estratégias como *Warzone 2100* e *Total Annihilation Kingdoms*, e os simuladores, principalmente os jogos de batalhas aéreas da NovaLogic como o *F-16 Multirole Fighter*, *MiG-29* e o best seller *F-22 Raptor*.

Hoje, jogar esses simuladores pela Internet é muito fácil. Basta escolher a opção multiplayer (multijogador) na tela e o jogo conecta-se diretamente ao NovaWorld (servidor de jogos de combate pela Internet). Você só precisa se registrar no site e pronto.

Para inaugurar a seção Multijogador da sua **Senha PC**, o destaque são os simuladores de caças. Antes de iniciar, é preciso saber que todos os jogos citados são de fácil manuseio. Você não precisa ser profissional para pilotar essas supermáquinas. Comece pelos comandos básicos. E se você quer aqueles comandos alucinados que usam todos os botões do teclado, também não vai se decepcionar. Com o tempo você se acostuma e usa todos eles.

Um detalhe que deve ser ressaltado é a criação do sistema IBS (Integrated Battle Space – Espaço Integrado de Batalha), em que aviões diferentes se encontram em uma mesma arena. A sala da NovaWorld aceita quatro dos simuladores da NovaLogic: *F-16*, *F-22 Lightning 3*, *MiG-29* e *F-22 Raptor*. Todos os jogos possuem patches, programas de alteração de dados para habilitar o modo multijogador no sistema IBS. Os patches para as versões em inglês estão disponíveis no site do fabricante (www.novalogic.com).

Uma novidade é que para o modo IBS, a NovaWorld tem um espaço especial para o Brasil, isso graças à

CONHECENDO OS FERAS BRASILEIROS

O Esquadrão Brasil nasceu de um pega. Dois brasileiros estavam na NovaWorld, começaram a conversar e decidiram criar uma equipe só de brasileiros para enfrentar os "gringos". Eram Zero Call e Perereca. Como era o primeiro time brasileiro, eles colocaram o nome de Esquadrão Brasil e criaram uma home page. O objetivo dessa galera é ter um esquadrão com tudo em português, inclusive as dicas dadas para seus integrantes. Tudo isso sem pagar, a exemplo de alguns esquadrões que existem no exterior. O maior objetivo, no entanto, é defender a superioridade aérea do Brasil nos combates virtuais. Para saber mais sobre este esquadrão campeão, visite o site www.esquadbr.org.

junção do provedor PSINET (antiga STI), a FBL (fabricante de computadores) e a distribuidora de jogos BraSoft. Estando conectado à Internet, o jogo oferece a opção de acessar esta sala da NovaWorld, onde você encontra outros brasileiros, disputa batalhas alucinantes e, ainda, conhece pilotos mais experientes que podem lhe dar dicas de pilotagem.

O *F-22 Raptor* foi o último dos três a ganhar a opção IBS e, como o jogo está totalmente em português, terá um patch especial. Se o software de seu jogo estiver em inglês, faça o download do patch nessa língua; se estiver em português, aguarde o lançamento do novo patch, que será disponibilizado no site www.brasoft.com. Usar patch de língua diferente danifica a instalação.

No modo multijogador, há dois estilos de jogo: o Deathmatch, em que cada um é por si, e o RAW (Raptor Air War), o modo de equipe. Neste último, toda equipe tem um líder e mais sete aviões; vence quem tiver a melhor equipe. As equipes são formadas por caças equipados para batalhas diretas (fighters), como no Deathmatch e caças-bombardeiros (bombers), que têm a função de destruir os alvos de solo dos inimigos. Quem destruir a base inimiga primeiro, vencerá.

DICAS

Aqui você encontra algumas dicas que vão ajudá-lo quando estiver jogando no modo multijogador.

> Como fugir dos mísseis

O avião é capaz de mudar de direção mais rápido que o míssil. Se você conseguir alterar sua direção sem perder velocidade quando o míssil estiver para atingi-lo, ele não o acertará. Coloque o radar a 10 milhas de distância (usando as teclas X e S), para que tenha a visão de todo o míssil e sua trajetória.

Colocando o radar a cinco milhas, você verá duas linhas brancas perpendiculares a seu avião que vão diretamente ao encontro das asas. Coloque o míssil acima da linha branca do radar. Isso é o mesmo que pô-lo a 45 graus de sua trajetória. Se a velocidade do vento estiver acima de 400 nós, a fuga estará garantida. Com a prática você calculará exatamente a velocidade e distância dos mísseis e conseguirá fugir de vários, ao mesmo tempo, ainda que venham de direções diferentes.

É importante que você não se aproxime muito do solo. Isso poderá acabar com seu combate. Nivele o avião para que não seja derrubado pelo inimigo.

> Como vencer no RAW

Destrua as posições inimigas indicadas por fixos de navegação (waypoints) antes que o inimigo destrua suas posições.

A vitória no RAW (Raptor Air War) depende dos caças-bombardeiros (bombers). Mas os caças (fighters) podem pôr tudo a perder. Um RAW não pode ser ganho somente com caças. Um caça deve dar proteção às suas bases, dar suporte aos caças-bombardeiros principiantes (os mais experientes não precisam disso) e proteger os AWACS (aeronave com sofisticado sistema de radar e comunicação que controla as operações de combate aéreo). Mas o papel mais importante de um caça é destruir os caças-bombardeiros inimigos antes que possam alcançar seus alvos. Assim, as missões CAP (Close Air Patrol - Patrulha Aérea de Combate) são as fundamentais de um caça.

Se os caças executarem suas funções corretamente os caças-bombardeiros ganharão o jogo para o esquadrão.



COMPARATIVO ENTRE OS F-22/PILOTAGEM

LIGHTNING 3

A forma de pilotar o avião mantém o estilo do *Raptor*, porém é aperfeiçoada pelos lemes e flapes mais eficientes. O avião faz curvas superfechadas sem perder velocidade alguma, facilitando as manobras nos momentos de fuga.

RAPTOR

O *Raptor* não tem a opção de usar os flapes nas manobras, a menos que o trem de pouso seja abaixado, deixando a manobra mais lenta.

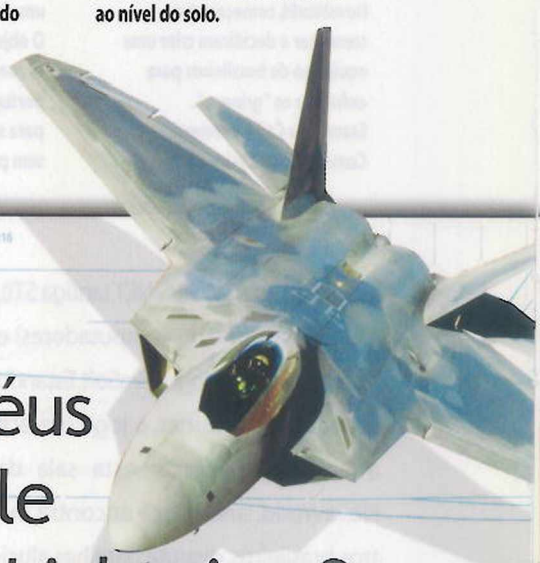
COMPARATIVO ENTRE OS F-22/EFEITOS VISUAIS

LIGHTNING 3

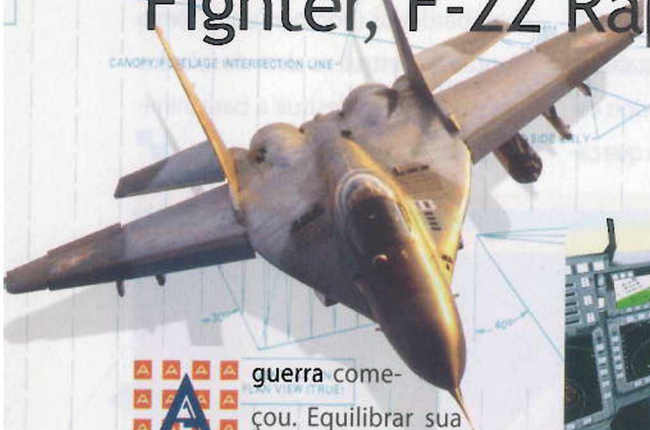
As condições climáticas são também simuladas. Dentro do cockpit, o piloto vê o sol, vê e ouve a chuva e até a neve caindo. Isso por causa das placas de aceleração de vídeo 3Dfx.

RAPTOR

Cenários de nave e ilhas visíveis ao nível do solo.



Dividindo os céus com o MiG-29, F-16 Multirole Fighter, F-22 Raptor e F-22 Lightning 3



A guerra começou. Equilibrar sua equipe em relação ao adversário é seu trunfo. Veja as tabelas e monte seu esquadrão da melhor maneira para enfrentar os inimigos.

As batalhas no modo IBS ganham um colorido porque permitem que pilotos de aviões diferentes (MiG-29, F-16 e F-22) participem de uma mesma guerra. Você pode montar uma equipe em pé de igualdade ou mesmo fazer Deathmatch levando vantagem sobre seus oponentes. As naves estão bem equilibradas, com certa vantagem em um item e desvantagem em outro. Pilote todos os modelos e saiba em qual você se sai melhor. Entre nas batalhas e tente se superar.



F-22 LIGHTNING 3
Detalhe do cockpit onde o piloto sente até o sol batendo no rosto



MIG-29 No modo IBS, aproxima-se de um F-16 sem ser notado

CONHEÇA OS UNIVERSOS DE COMBATE IBS, RAPTOR "PURO", LIGHTNING 3

Nº de jogadores	128 no IBS, 32 nos demais
Tipos de combate	Mata-mata (Deathmatch) e Time contra time (RAW)
Ambiente de combate	No RAW, é extremamente complexo com diversos conjuntos de alvos terrestres
Sistema de coordenadas	Fixos no IBS e coordenadas cartesianas (minissetores) no RAW
Campeonatos oficiais	No RAW, com oito jogadores de cada lado e três conjuntos de alvos terrestres numa mesma localidade

COMPARATIVO ENTRE OS F-22/COMBUSTÍVEL

LIGHTNING 3

No *Lightning II* já existia a função de liberar os tanques de combustível adicionais. No *Lightning 3* é possível esvaziar o tanque principal. Apertando as teclas SHIFT + F, o combustível cai até o nível desejado.

RAPTOR

Diferente dos outros aviões que podem se enfrentar no modo IBS, o *Raptor* não tem tanque adicional e nem recursos para liberar combustível e ficar mais ágil.

COMPARATIVO ENTRE OS F-22/ARMAMENTOS

LIGHTNING 3

No modo multijogador não há mais a opção de configurar armamento. O avião vem com 4 mísseis de curta e 2 mísseis de longa distância, facilitando a fuga. Carrega até 4 bombas no modo multijogador.

RAPTOR

Os caça-bombardeiros carregam 4 mísseis, 2 de curta e 2 de longa distância. Leva também até 2 bombas.

COMPARATIVO ENTRE OS QUATRO AVIÕES

AMBIENTE DE BATALHA	MIG-29	F-16	F-22 RAPTOR	F-22 LIGHTNING 3
	Cópia exata do avião russo, inclusive vozes.	Cópia exata do mais famoso avião americano de combate.	Considerado um clássico; único a voar em 2 ambientes.	O mais fácil de ser pilotado, projetado para iniciantes.
				
	I B S (Integrated Battle Space)		Raptor "Puro"	F-22 Lightning 3
ALTOS	• Seus mísseis atingem um alvo a uma distância maior. • Motor muito potente. É capaz de se aproximar de um *F-16* e destruí-lo sem que o piloto inimigo perceba de que direção veio o ataque. • É o único capaz de detectar um *F-22* pelo rastreio do IRST (*Infrared Search and Track*). • Portanto ele pode rastrear aeronaves sem emitir ondas de radar, o que também lhe garante uma certa "invisibilidade".	• Mais leve e mais manobrável em baixa velocidade. Faz curvas fechadas superando todos os outros. Com os flapes e lemes acionados, consegue fazer manobras incríveis para fugir dos inimigos. • Os caças-bombardeiros carregam quatro bombas, sendo duas delas guiadas a laser. • Carrega as bombas de maior potência no IBS.	• Qualidade Stealth. Permite que o avião fique invisível quando o adversário está sem o avião-radar (AWACS). Quando tem o AWACS, consegue ver mas não consegue acoplá-lo ao radar, até chegar perto. • Avião de maior velocidade final no IBS. Atinge mais de Mach 3.0. A alta velocidade e a invisibilidade garantem a chegada na base inimiga. • É o único deles que atinge a velocidade supersônica sem o uso de pós-combustão. Com isso, ele economiza mais combustível na potência militar máxima.	• O melhor piloto automático. É considerado o avião mais fácil de pilotar. • Velocidade de Mach 2.2. Faz curvas superfechadas sem perder velocidade. Tem função de liberar o combustível do tanque principal. • Carrega quatro bombas e duas bombas atômicas cujo poder é arrasador.
BAIXOS	• Carrega quatro bombas como o *F-16*, porém são menos potentes. Só destrói mais que o *F-22 Raptor* porque tem o dobro de bombas.	• Avião mais lento. Atinge velocidade máxima de 2.1, 2.2. É o único que tem apenas um motor. • Quando usa as bombas guiadas a laser, o piloto deve acoplar o alvo e permanecer com essa marcação até que a bomba atinja o solo.	• No modo IBS, apesar da invisibilidade e da grande velocidade, é um alvo fácil no combate aéreo por não ser tão manobrável. A invisibilidade não funciona no Raptor "puro". • Enquanto os outros aviões carregam quatro bombas, o *F-22 Raptor* leva apenas duas.	• Não opera no modo IBS.

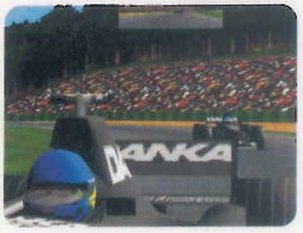
ARCADE

O jogo oferece dois modos de jogo: Arcade e Simulador. No Arcade, que é fácil de pilotar e não requer muita habilidade, é permitido andar fora da pista, bater no carro do adversário e colocá-lo para fora da corrida, de forma totalmente imprudente.



SIMULADOR

Já no Simulador, a coisa muda de figura. Todas as regras da FIA são levadas a sério. Não é permitido bater de forma inconseqüente nos rivais. Deve-se obedecer à sinalização da pista, como as bandeiras, por exemplo. Nesse modo, a sensação de realismo é muito maior.









ALÉM DA PERFEIÇÃO gráfica, envolvendo até o menor adesivo do

Na briga pelo título de campeão

Dispute posições com Schumacher e outros campeões nos circuitos da Fórmula 1. É só acertar sua máquina

Um jogo para unir o fascínio do homem pela velocidade com o que há de melhor em tecnologia. No *Official Formula 1 Racing*, você pode experimentar essa sensação e se divertir em um dos melhores simuladores de F1.

Desenvolvido pela Lankhor e licenciado pelo órgão diretor da Fórmula 1, a FIA, o *Official Formula 1 Racing* apresenta as equipes e os pilotos reais do Campeonato Mundial da temporada de 1998.

Cada carro é igual ao seu modelo verdadeiro na forma (em 3D, utilizando mais de 1.000 polígonos) e no desempenho. Com o suporte técnico de engenheiros das principais equipes da Fórmula 1, essas máquinas foram desenvolvidas com base em dados concretos de potência, frenagem, aerodinâmica, etc. O nível de precisão dos carros é tão alto que, com um bom ajuste, o jogador pode alcançar tempos equivalentes aos estabelecidos em cada um dos circuitos durante a temporada de 1998.

O jogo é cheio de opções de configuração de vídeo. A tecnologia do DirectX é usada para gráficos, som e

> CONFIRA!
> DEMO JOGÁVEL



USANDO os dados do campeonato Mundial de Fórmula 1 oficiais da FIA foram recriados os 22 carros da temporada de 98

MULTIJOGADOR

O *Official Formula 1 Racing* permite ser jogado em diversos modos de conexão:

> Vários computadores na mesma rede local usando o protocolo IPX ou o protocolo TCP/IP;

> Dois computadores separados conectados por modem pela rede telefônica;

> Dois computadores conectados localmente por um cabo serial.

REALISMO NAS PISTAS

Você já tentou imaginar a sensação de dirigir um carro de Fórmula 1 a mais de 300 km por hora? Você consegue imaginar a descarga de adrenalina tomando conta do seu corpo? Sem falar do barulho incrível e da sensação do vento que passa zunindo por você?







patrocinador, a autenticidade estende-se a todos os aspectos de funcionamento que se possa imaginar



OFFICIAL F1 RACING

FICHA TÉCNICA

- Categoria: **simulador de corrida**
- Fabricante: **Lankhor / Eidos**
- Editor/Distribuidor: **BraSoft - tel.: (11) 285-5344 www.brasoft.com**
- Configuração: **Pentium 133 MHz, Win 95/98, 16 MB de memória RAM, placa de vídeo SVGA com 2 MB de memória, compatível com DirectX6.1, 60 MB de espaço livre em disco rígido não compactado**
- Documentação: **em português**
- Software: **em inglês**
- Preço estimado: **R$ 69,00**

jogos em rede. Para usar a versão 3D via software, é preciso instalar o Direct3D, desenvolvido pelo fabricante do jogo: a Lankhor. Esse mecanismo tem um ótimo desempenho e opções gráficas avançadas (manchas de proximidade, efeito de névoa, sombreado de Gouraud, luz refletida, etc.) que permitem definições de tela de alto grau (até 1.024 x 768 para o *Official Formula 1 Racing*). Também é possível usar a versão acelerada, por meio das placas aceleradoras 3D com chipsets Voodoo, Voodoo2 e Voodoo3 da 3DfX.

Essa gama de opções de configuração é importante pois permite rodar o jogo em qualquer máquina, independente da configuração de vídeo que o usuário tenha.

O realismo do jogo é impressionante: o detalhe da chuva, as marcas de borracha queimada na pista, o sol batendo no rosto do piloto e todos os momentos da parada nos boxes, o pit stop. São vários mecânicos trocando pneus, acertando a configuração do carro e, se for preciso, abastecendo-o. Durante a corrida é possível acionar qualquer uma das várias câmeras que o jogo oferece. Os ângulos de visão são externo, lateral, do helicóptero e até de dentro do carro do piloto por meio de uma câmera exclusiva.

A jogabilidade é muito boa, mas é preciso muito treino para se dar bem nas corridas. É preciso ficar atento a todos os detalhes para não estourar o carro e conseguir fazer bem o traçado da pista.



Aprender é divertido... comprove com a

Série Coelho Sabido





Com interface amigável e personagens divertidos, este software permite o treino da coordenação motora, ritmo e concentração, entre outras.



Em um mundo colorido, repleto de canções e oito atividades lúdicas, as crianças trabalham habilidades básicas necessárias para seu desenvolvimento.

Maiores Informações
(011) 3171-0305

999 The Learning Company Properties Inc., uma subsidiária da The Learning Company, Inc. e seus lincenciados. Todos os direitos ervados. The Learning Company e Reader Rabbit (Coelho Sabido) são marcas registradas e The Learning Company System são cas de titularidade da The Learning Company Properties Inc. Todas as demais marcas pertencem aos respectivos empresários.



Atividades interativas, jogos e muitas curiosidades criam o ambiente perfeito para o aprendizado e muita diversão.



É noite de estréia e o show ainda não está pronto! A criança é convidada a ajudar os personagens a construir cenários, escrever script e bolar o figurino.



Em um ambiente interativo com aparência de jogo, a criança desenvolve habilidades de leitura, escrita, matemática, ciências e raciocínio, divertindo-se por várias horas.



divertire

www.divertire.com.br

OPINIÃO PÚBLICA

Faça pesquisas de opinião periodicamente. Para que seu parque seja um bom negócio, observe se os visitantes estão gostando dos brinquedos, da manutenção, dos serviços e da comida. Isso refletirá no faturamento.



PARQUE COMPLETO

Nem só de montanha-russa vive um parque. No *RollerCoaster Tycoon* há também carrossel, roda-gigante e muito mais.



> CONFIRA!
> DEMO JOGÁVEL

RollerCoaster TYCOON

Você tem a chance de jogar RollerCoaster Tycoon e saber tudo que se passa num parque de diversões

VAIVÉM

Construa passagens de concreto ou de madeira para que as pessoas cheguem com facilidade na entrada do brinquedo. A saída também é importante. Se os visitantes tiverem dificuldade em sair do brinquedo, haverá formação de fila na entrada.



AS QUATRO ESTAÇÕES

Há brinquedos que têm sazonalidade, como por exemplo o Water Slide (escorregador de água). Durante o verão ele será muito freqüentado. No inverno deverá ser desativado. Você precisa estar atento a todas as características dos brinquedos, para não ter prejuízo.



O nome roller coaster significa montanha-russa, mas o seu objetivo como dono do parque não é somente construir esse tipo de brinquedo, mas um parque inteiro e ainda saber administrá-lo.

A jogabilidade é muito simples e não requer conhecimento avançado de jogos similares. Até controlar o dinheiro é mais fácil no *RollerCoaster Tycoon*. Já o visual ajuda bastante, com vários níveis de zoom de aproximação e distanciamento, para o jogador acompanhar todo o parque.

O desafio do jogo é construir brinquedos, manter os visitantes felizes e vencer todos os requisitos que cada opção pede. Em algumas você vai construir um parque desde o início, em outras irá salvá-lo de uma má administração. Depois de vencer os desafios propostos, uma nova opção de jogo se abrirá e você deverá criar um megaparque inteiro.

Para conseguir um bom desempenho é preciso seguir algumas regras básicas. Veja, a seguir, como você pode se dar bem no seu parque de diversões.

Todos os brinquedos devem ter acesso fácil, de entrada e de saída. Se um visitante não conseguir chegar facilmente até o brinquedo, ele ficará desmotivado.

Não se esqueça da alimentação. Lanchonetes, barraquinhas de sorvete e outros precisam estar em locais estratégicos para que as pessoas não andem muito.

Colocar vários banheiros perto dos principais brinquedos é outra providência.

A limpeza e segurança do parque também são essenciais. É inevitável que alguém passe mal em algum brinquedo. É bom ter um funcionário específico para limpar a sujeira. Os seguranças formarão as filas e não permitirão que um fura-fila tumultue o local.

Manter os brinquedos em bom estado é outra necessidade. Tenha sempre um técnico à disposição.

Para chamar a atenção do público, coloque em vários pontos do parque pessoas fantasiadas de bichos, como elefante, tigre e outros. Elas podem distrair as crianças enquanto a fila cresce.

Preste atenção no preço do ingresso. Um valor muito baixo pode criar desconfiança e se muito alto, um desinteresse geral.



O JOGADOR pode construir sua própria montanha-russa ou usar uma já pronta



INTERAÇÃO entre os brinquedos: jogador deve distribuir bem o espaço em seu parque



ROLLERCOASTER TYCOON

FICHA TÉCNICA

- Categoria: simulador
- Fabricante: MicroProse
- Editor/Distribuidor: BraSoft tel.: (11) 285-5344 www.brasoft.com
- Configuração: Pentium 90 MHz, Win 95/98, 16 MB de memória RAM, 50 MB de espaço livre no disco rígido, DirectX 5.0 (incluso no CD), placa de vídeo SVGA, drive de CD-ROM de 4X
- Documentação: em português
- Software: em inglês
- Preço estimado: R$ 49,00

AO SOM DE GRIM FANDANGO

Habituada a uma vida musical, se diz **fascinada com a trilha sonora** que acompanha os movimentos do personagem principal, Calavera. "Tranqüilamente eu apresentaria essa trilha num programa meu da MTV."



A MELHOR JOGADA

Qual a melhor estratégia para refazer as coisas, mudar rumos? Instinto ou raciocínio? Soninha comenta: "Se você quiser ser muito racional, vai ver que sempre há mil hipóteses, então você empaca. **É preciso acreditar** no que se pode chamar de instinto".



Soninha, a jogadora budista

Bate-bola com a apresentadora incluiu os jogos Grim Fandango, Full Throttle e o Ceasar III

À distância, é uma menina que chega com um capacete branco na mão direita. De perto, não há dúvida. É a VJ Soninha que acaba de entrar e atravessar a recepção do prédio da MTV, no bairro do Sumaré, em São Paulo. Beija toda nossa equipe, que a convidou para experimentar alguns jogos. Ela já havia avisado antes, por telefone: "Eu não jogo quase nada".

Motoqueira, ela costuma pilotar uma Vespa pelas ruas. Talvez por isso tenha demonstrado interesse inicial pelo *Full Throttle*, a aventura do motoqueiro Ben. Mas só até ver a caixa do *Grim Fandango*. Fica evidente a atração pela caveira que fuma um cigarro, sorridente, na embalagem. Danilo Oliveira, desenvolvedor multimídia da **Senha PC**, dá poucas explicações sobre o jogo e em alguns minutos ela parece estar à vontade.

"O cenário é demais. Lembra um filme, não tem jeito", comenta. Ela ri muito com os diálogos. Habituada a uma vida musical, se diz fascinada com a trilha sonora que acompanha os movimentos do personagem principal, Calavera. "Tranqüilamente eu apresentaria essa trilha num programa meu da MTV". Em certo momento, Calavera se recusa a abrir uma gaveta. "Não quero ver os arquivos antigos. Isso só me deixaria deprimido", diz o personagem. Ela ri e responde: "Desculpa aí".

Mãe de três filhas, Sonia Francine, 31 anos, é budista. Para efeitos didáticos, diga-se: é adepta de meditação, paz e amor. Será que é por isso que ela gostou tanto do Grim Fandango, um jogo sem violência? "O budismo talvez dificulte que eu goste dos outros jogos. Eles geram ansiedade. E eu não sinto prazer na ansiedade. Nesse game, não vai acabar minha gasolina, minha munição, minha vida. Eu passo mal com essas coisas."

Talvez ela acredite, como alguns, que os jogos tornam as pessoas violentas. "Não acredito nisso. A gente pode até discutir a TV. Eu reconheço que na TV há programas que cultuam os tipos violentos, criando uma cultura da violência. Mas os games não, são virtuais demais para isso."

Em determinado momento, Danilo

FOTOS: PEDRO BICUDO



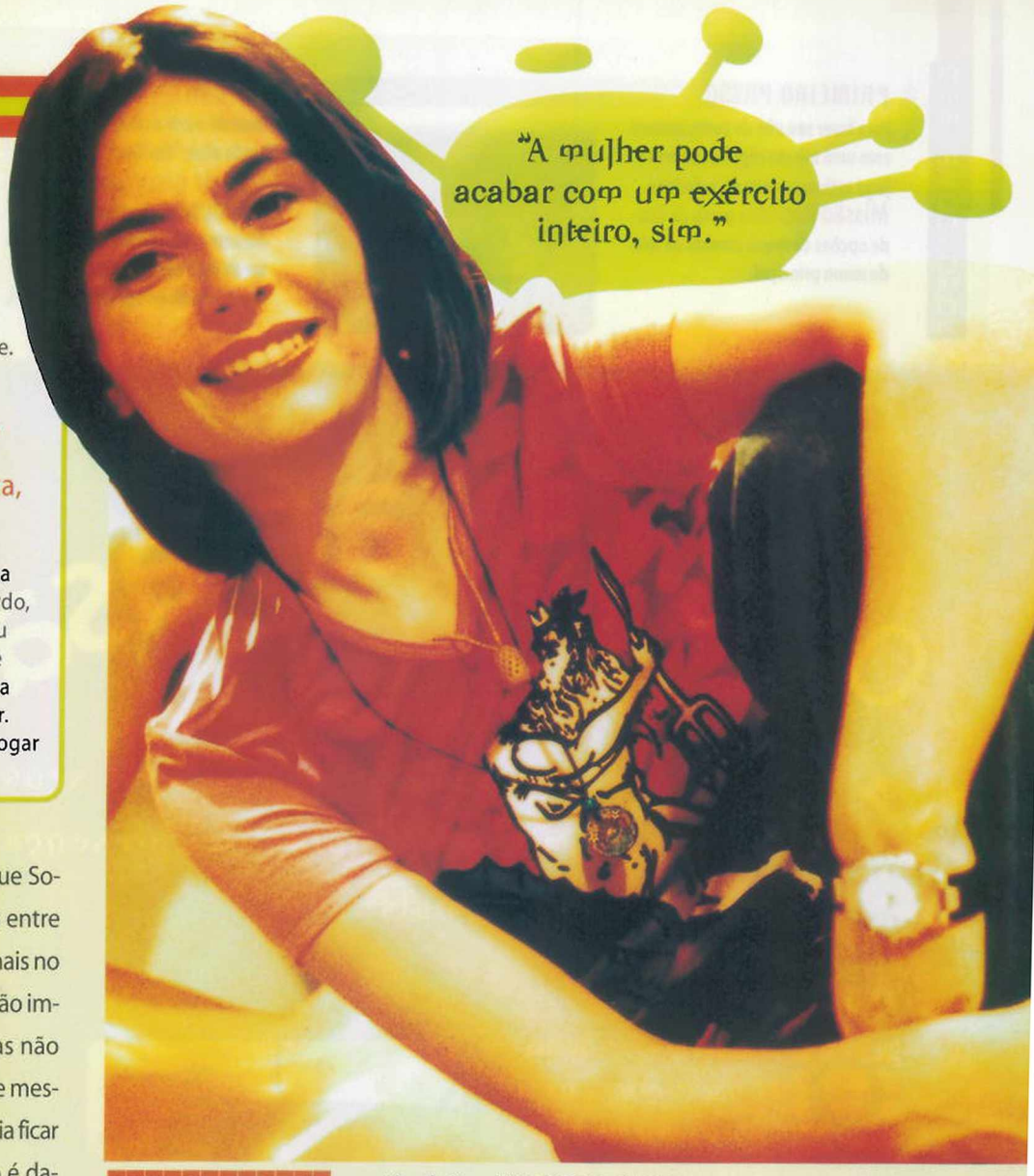
AS PRIMEIRAS impressões do Ceasar III: para ela, o jogo se parece com o desenho animado Asterix, O Gaulês



BRIGA, SÓ PELA REVISTA

Dias antes de acontecer a entrevista, Soninha recebeu exemplares da revista **Senha PC**, enviados por nossa equipe. Não poupou elogios. "Ela é linda. Nossa, demais. Quando eu vi que vem tudo explicado, com ilustrações, pensei: Puxa, até eu consigo jogar."

O problema é que ela não conseguiu levar nenhuma para casa. O VJ e roqueiro João Gordo, seu colega de emissora, pegou todas para ele, na marra. "Ele é louco por games. Quando viu a **Senha PC**, não quis nem saber. Levou embora e disse que ia jogar naquele dia mesmo."



COMENTARISTA **esportiva do jornal Bate-Bola, da ESPN Brasil, a gaúcha Soninha é torcedora do Palmeiras**

dá algumas explicações para que Soninha, enroscada num diálogo entre Calavera e a secretária, avance mais no *Grim Fandango*. "O legal é que não importa, mesmo que as tentativas não dêem certo. O game é intrigante mesmo assim", explica. Diz que poderia ficar horas jogando. Como mãe, não é daquelas que tiram as filhas do computador, preocupadas com o tempo gasto diante do monitor. "Quando eu tiro, é porque estou precisando do computador para trabalhar, mais do que por qualquer outra coisa. Minhas filhas sabem administrar o tempo delas", conta.

Menos leões, mais futebol

Uma parada no *Grim Fandango* para Soninha conhecer o *Caesar III*, cuja proposta é construir e reconstruir o modo de vida de uma cidade do Império Romano. "Me lembra os desenhos do Asterix", diz, assim que o jogo começa a rodar. "Ai, que demais!" Ela, que é casada pela segunda vez, sabe o que significa reconstruir alguma coisa. No fim do primeiro casamento, conta ela, estava com duas filhas, deprimida e dura. Devagar, foi arrumando sua vida até virar estrela da MTV, onde apresenta o Barraco e programas de clipes, e também da ESPN, onde é comentarista de futebol. Seu segundo casamento vai bem.

"Se eu fosse refazer Roma, não deixaria crescer tanto. la colocar futebol no lugar da arena dos leões. Na verdade, eu acho que ia afundar Roma, porque ia acabar com o Exército", diz.

Alguém comenta que Cleópatra conseguiu balançar alicerces do império com beleza, astúcia e sedução. Ela finge não ouvir a pergunta, como se os atributos da rainha egípcia, estendidos a ela, a deixassem tímida. A pergunta é feita novamente. "A mulher pode acabar com um exército inteiro, sim. Por isso eu acho o exército uma coisa dispensável. Há outras táticas e estratégias mais eficientes." Desafio interessante.

PRIMEIRO PASSO

Para fazer seu vôo de teste, comece com uma missão rápida. Quando o jogo estiver carregado, selecione **Missão Rápida** a partir da lista de opções de menu contida na tela do menu principal.

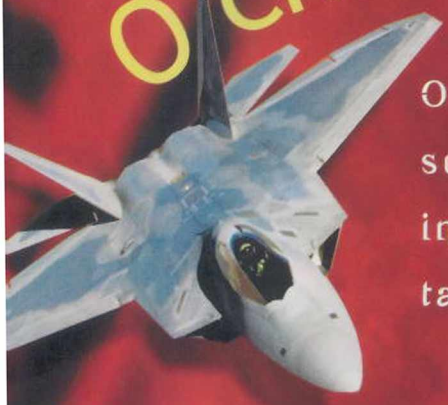


EM VÔO

Quando ouvir o computador de bordo dizer "Em Vôo", **recolha o trem de pouso** pressionando a tecla [G]. Se ele ficar baixado durante o vôo, pode causar danos à aeronave. Faça o mesmo com os flapes: recolha-os pressionando [F].



O charme arrasador de



O F-22 Lightning II é um supercaça. No manche dele seus inimigos vão notar sua presença tarde demais...

O jogo completo que **Senha PC** traz de graça para o leitor dispensa apresentações. Trata-se do simulador de vôo *F-22 Lightning II*, o caça tático mais avançado dos Estados Unidos, projetado e fabricado pela empresa de tecnologia militar Lockheed Martin.

Para desenvolver esse jogo, recordista em vendas, a NovaLogic pesquisou todos os detalhes do caça de verdade, aproveitando inclusive a experiência de pilotos da Força Aérea Norte-Americana.

Totalmente em português (texto, voz e software), o que facilita a vida do usuário, esse jogo vem com manual online do piloto. Para aqueles que não estão familiarizados com termos técnicos, o manual tem, no final, um glossário completo. Enfim, um presentão de **Senha PC**.



DESENVOLVIMENTO: o F-22 Lightning II é resultado de um projeto que começou a ser desenvolvido nos anos 70



"MANDAMENTO": nunca voe baixo e devagar. Isso significa dar uma grande vantagem tática ao inimigo

O caça *F-22 Lightning II* opera em um espaço aéreo hostil por longos períodos de tempo. O jogo foi ambientado no cenário do Pós-Guerra Fria, em que mesmo com o fim da União Soviética os Estados Unidos e países Aliados sentem-se ameaçados por terroristas internacionais. O que o jogador deve fazer é defender o espaço aéreo. Simples, não? Mas é aconselhável ler o manual online (disco 1) para dominar todos os procedimentos que essa defesa exige.

O jogador pode responder ao desafio passando, a princípio, por um treinamento sob os olhos atentos do instrutor de vôo, Major Destin "Sidewinder" Strader. Do solo, ele ob-



NÍVEL DE ENERGIA

É importante observar que a quantidade de energia disponível na sua aeronave varia de um momento para outro. É preciso gerenciar adequadamente. Ter muita energia pode, muitas vezes, ser tão prejudicial quanto ter pouca.

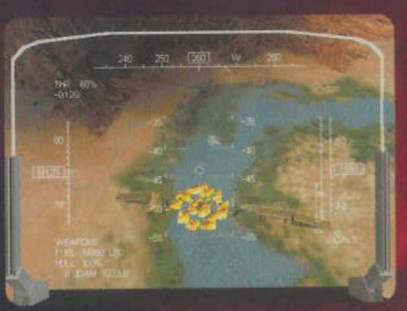
Voar e ainda ser invisível

serva tudo o que o futuro comandante está fazendo. Depois dessa etapa, é só liberar a adrenalina nas alturas e partir para a luta. São cinco missões de treinamento e 31 de combate.

Com gráficos 3D, o *F-22 Lightning II* reproduz fielmente a cabine e os controles da aeronave. O jogador maneja mecanismos de aterrissagem, flapes, freio de ar, mísseis guiados por radar AIM-120 AMRAAM, mísseis infravermelhos AIM-9X Sidewinder, canhão de 20 mm M61A2 e bombas Mk.83 de 1.000 libras. São quatro os ambientes das batalhas: floresta, litoral, deserto e ilha. Em cada um deles, o jogador é desafiado a completar, em média, oito missões, enfrentando inimigos poderosos, como o MiG-29 Fulcrum.



REALISMO DO JOGO: pilotos da Força Aérea e Marinha norte-americanas testaram o F-22 Lightning II



LOCALIZAÇÃO: a barra esquerda registra a altitude enquanto a da direita, a distância do alvo atingido

No jogo, todo piloto começa sua carreira como Primeiro Tenente da Força Aérea Norte-Americana. O salário é o mais baixo da categoria e as tarefas as menos nobres. Isso o estimulará a se aperfeiçoar e acumular pontos para ganhar uma promoção. Para alcançar o topo da hierarquia, como Brigadeiro-do-Ar, são necessários 160.000 pontos.

Por mais que a NovaLogic tenha se esforçado para oferecer uma inteligência artificial realista, nada se iguala à esperteza e imprevisibilidade de adversários humanos. Por isso o *F-22 Lightning II* vem completo.

Dois jogadores podem se divertir nas batalhas via modem ou cabo serial. É possível ainda jogar via rede local, com até oito oponentes em ação.

SOM DE CINEMA

Com o Sorround Sound da Dolby, você ouve o **estrondo dos motores** a jato e os **sons reais de combate** Sinta-se no verdadeiro caça F-22.



RETRATO DO CAÇA

Envergadura: **13,6 m**
Comprimento: **18,9 m**
Altura: **4,9 m**
Motor: **2 turbofans Pratt&Whitney F119-PW-100 (35.000 lb)**
Velocidade máxima (nível do mar): **800 nós**
Relação peso/potência: **1:1**



PERFIL DO F-22 LIGHTNING II



- Tem a capacidade de se camuflar, tornando-se invisível, ou praticamente invisível, para os radares inimigos.
- Realiza vôos supersônicos sem usar pós-combustão (supercruise) em altitudes elevadas.
- Permanece em combate por um longo período de tempo.
- Tem uma variedade de mísseis de média e curta distâncias.

CARREIRA DO PILOTO

O iniciante começa como Primeiro Tenente e pode obter até cinco promoções. Acompanhe a tabela abaixo.

Promoção	Pontos Necessários
Capitão	15.000
Major	30.000
Tenente-Coronel	55.000
Coronel	100.000
Brigadeiro-do-Ar	160.000

PARA OBTER OS PONTOS

Ação	Pontuação
Missão Completa	1.000 (uma vez por missão)
Pouso Bem-Sucedido	1.000 (um pouso por missão)
Ganhar Bônus de Missão	1.000 (por objetivo)
Derrubar Aeronave Inimiga	250 (por aeronave inimiga)
Impacto de Míssil no Alvo	150 (por impacto)
Objeto no Solo Destruído	100 (por objeto inimigo)
Tiro de Canhão	25 (por bala que acertar)
Integridade da Fuselagem (ao final da missão)	%x500

(ex.: 100% de fuselagem = 500 pontos)



VIDA ÚTIL DO F-22: projetado para defender o espaço aéreo por muitos anos



F-22 LIGTHNING II

FICHA TÉCNICA

- Categoria: **simulador de vôo**
- Fabricante: **NovaLogic**
- Editor/Distribuidor: **CD com jogo completo grátis nesta edição de Senha PC**
- Configuração: **486 DX4, Win 95 ou MS-DOS, 8 MB de RAM, sistema de vídeo PCI ou Vesa LocalBus SVGA, drive de CD-ROM de 2X**
- Documentação: **em português**
- Software: **em português**

Aumente sua tela e seus batimentos cardíacos.

Troque sua telinha por um supermonitor SyncMaster de 17 polegadas e ganhe na hora: melhor resolução, nitidez perfeita, maior campo de visão, mais qualidade, mais garantia, mais desempenho, mais tudo. Resumindo: sua performance vai ganhar um verdadeiro upgrade.



Imagem simulada no monitor. Fotos ilustrativas. Lucasfilm Ltd.™ - todos os direitos reservados. Usado mediante autorização.

DenisonBrasil

SAC (Serviço de Atendimento ao Consumidor): 0800-124421. Visite www.samsung.com.br

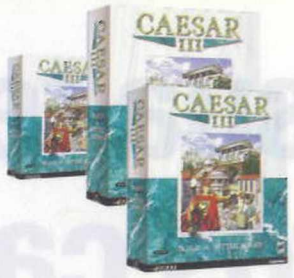
SyncMaster™

BRASOFT

Monitores que melhoram sua performance.

SAMSUNG

É um jogo que dá uma idéia de como era a vida naqueles tempos. É uma história em andamento.



Toda a equipe de projeto mergulhou em livros e websites sobre a História romana.

O homem que reconstriu o Império

O publicitário Alex Rodberg levou para o computador a riqueza e sutileza do Império Romano, numa empreitada digna do grande imperador César que resumiu suas conquistas na frase: "Vim, vi e venci!". Ao conceber o Caesar III, Alex e sua equipe mergulharam nas pesquisas históricas tornando esse jogo de estratégia um retrato bastante próximo do que era o dia-a-dia de um cidadão romano naqueles tempos. Iniciando sua carreira como estagiário na NovaLogic e ingressando depois na Interplay, Alex trabalhou em jogos de simulação militar e ação, como Comanche 2, F-22 Lightning II e Descent: FreeSpace, entre outros. Hoje está na Sierra On-Line. Aos 29 anos de idade, casado e pai do garoto Tristan, 10 anos, Alex conta que toda a sua família fica reunida em torno do computador. Acompanhe, a seguir, trechos da entrevista.

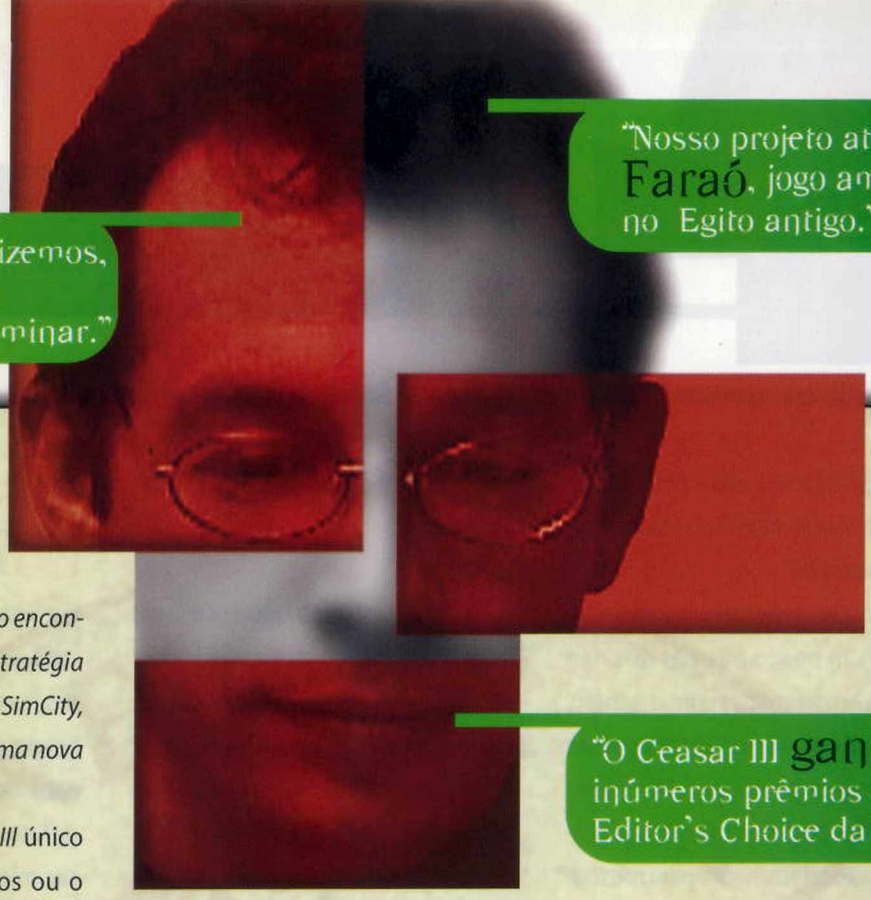


EDIFICAÇÕES para o povo romano se divertir, morar e rezar são exemplos do que você pode construir

SENHA > *O que o levou a escolher o Império Romano em vez de qualquer outro?*

ALEX > O Império Romano é algo maravilhoso mesmo quando comparado aos padrões atuais. Os avanços em transporte, cultura, arquitetura, arte e civilização em geral, na época, fizeram dele um ambiente perfeito para o tipo de jogo que tínhamos em mente. O Império cresceu de forma monumental, o que possibilita a criação de missões cada vez mais desafiadoras para o jogador.

SENHA > *O que faz o Caesar III ser único? Há algum elemento e/ou caracterísi-*



"Como freqüentemente dizemos, o Caesar III é fácil de jogar, mas difícil de dominar."

"Nosso projeto atual é o Faraó, jogo ambientado no Egito antigo."

"O Ceasar III ganhou inúmeros prêmios como o Editor's Choice da PC Gamer."

ca no jogo que os usuários não encontrarão em outros jogos de estratégia (como Lords of The Realm ou SimCity, por exemplo)? Ele possui alguma nova tecnologia?

ALEX > O que torna o *Caesar III* único não são os recursos gráficos ou o avanço tecnológico empregados. Ele foi projetado para rodar mesmo em equipamentos muito lentos e não exige grande potência do equipamento. O que faz o *Caesar III* único é o seu estilo. Prédios evoluem, as pessoas levam sua vida diária e a vida se desenrola diante de seus próprios olhos. Basta um clique e qualquer personagem do jogo lhe dará sua opinião sobre como você está se saindo. É um jogo que dá uma idéia de como era a vida naqueles tempos. É uma história em andamento, sempre com novos desafios e uma sensação de realização quando eles são vencidos. Ao contrário do *SimCity*, que não é um jogo para ser vencido, cada cidade no *Caesar III* é construída com um propósito e tem suas condições de sucesso. É um jogo em todos os sentidos da palavra.

SENHA > *Você fez alguma pesquisa com usuários antes ou durante o desenvolvimento do jogo?*

ALEX > A Impressions Games tem uma comunidade online muito ativa e participante. Por meio do nosso website (www.impressionsgames.com), estamos em constante diálogo com os usuários. Como o *Caesar III* é o terceiro jogo de uma série muito popular, tivemos muitas contribuições dos usuários ao longo de todo o processo de desenvolvimento.

SENHA > *Você pensou, em algum momento durante o desenvolvimento do jogo, em maneiras de atrair usuários novatos? Você acha que jogos de*

Romano



"Algumas escolas estão usando o Caesar III como material de apoio educativo para crianças de todas as idades."

estratégia são mais difíceis para iniciantes? Há algum perfil do usuário típico do Caesar III?

ALEX > Jogos de estratégia podem intimidar um pouco pessoas que não estejam acostumadas com o gênero, mas no *Caesar III* nos preocupamos em introduzi-las no jogo. Por exemplo, as duas primeiras missões são projetadas especificamente para mostrá-las como o jogo se desenvolve, revelando um elemento por vez até que elas se sintam à vontade com o conceito de construção de cidades. Como freqüentemente dizemos, o *Caesar III* é fácil de jogar, mas difícil de dominar. Nossos usuários típicos são profissionais de nível superior na faixa dos 40 ou 50 anos de idade. Cerca de um em cada quatro ou um em cada cinco são mulheres, na mesma faixa etária. Claro que há também um grande número de pessoas mais jovens. Fazemos sucesso igualmente com pessoas instruídas e com jogadores ávidos.

SENHA > *O jogo ganhou algum prêmio?*

ALEX > O *Caesar III* ganhou inúmeros prêmios como os Editors Choice da Computer Gaming World e da PC Gamer. Ele também foi indicado como o Jogo de Estratégia do Ano pela Academy of Interactive Arts and Sciences.

SENHA > *Você sabe se o jogo é usado em escolas no Reino Unido, Estados Unidos ou outros países? Você recebeu algum comentário de professores de História?*

ALEX > Algumas escolas estão usando o *Caesar III* como material de apoio educativo para crianças de todas as idades. Ainda não temos nenhuma informação se isso está funcionando, mas achamos que a História romana pode parecer muito mais real depois de elas jogarem o *Caesar III*.

SENHA > *Como o trabalho de pesquisa foi organizado? Foi como no cinema, em que há um profissional pesquisando cada item: roupas, armas, cenários, comida, organização da sociedade, etc.?*

ALEX > Como essa foi nossa terceira simulação de construção de cidades, já tínhamos muita pesquisa sobre o assunto. Ainda assim, toda a equipe de projeto, dos projetistas aos artistas, mergulhou em livros e websites sobre a História romana. Tentamos fazer tudo o mais preciso possível, quando isso não interferia no jogo. É mais importante para nós fazer um grande jogo do que assegurar que tudo seja 100% fiel ao plano histórico.

SENHA > *Como vocês selecionaram os aspectos históricos inclusos no jogo?*

ALEX > As campanhas são baseadas em cidades reais e, na medida do possível, a época, o ambiente e os recursos assemelham-se ao máximo à realidade. Ao construir nossas missões a partir de acontecimentos reais em vez de fatos que correspondessem às nossas missões, pudemos permanecer muito perto dos fatos históricos.

SENHA > *Haverá um pacote de expansão? E uma nova versão?*

ALEX > Hoje não está planejada nenhuma expansão para o *Caesar III*.

SENHA > *Em que projetos vocês estão trabalhando no momento?*

ALEX > Nosso projeto atual é o jogo *Faraó*, um jogo de construção de cidades baseado nos recursos gráficos do *Caesar III*, mas ambientado no Egito antigo.

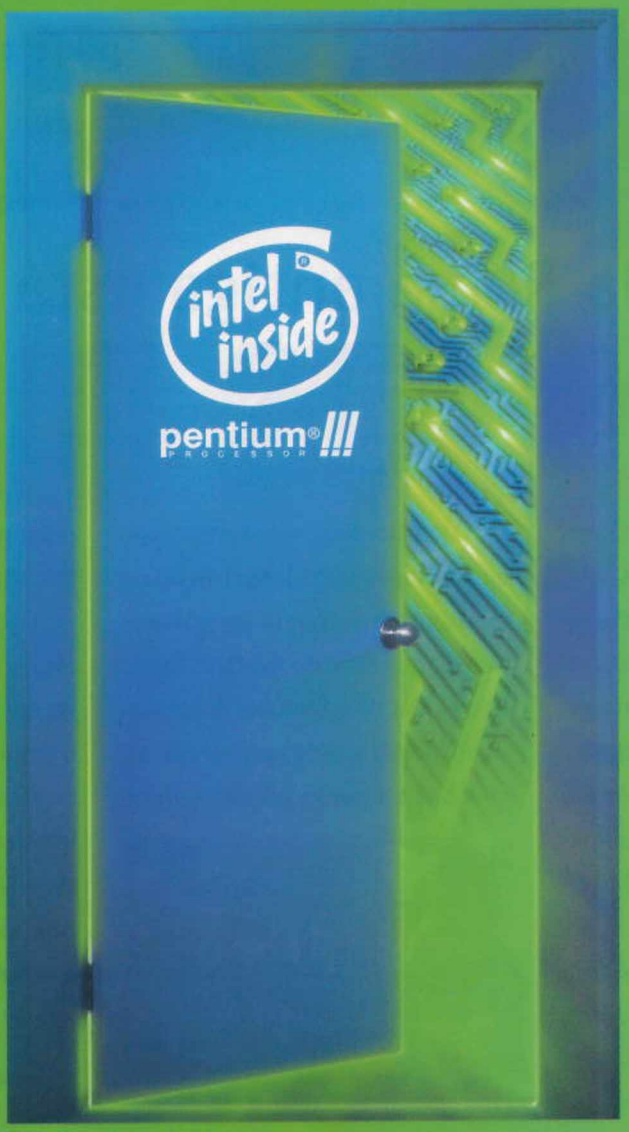
SENHA > *Você pode aproveitar essa oportunidade para enviar alguma mensagem para os fãs brasileiros do Caesar III?*

ALEX > Obrigado, Brasil, por apoiar nossos jogos! Esperamos que vocês gostem tanto de jogá-los como nós gostamos de fazê-los!

Chegou o processador Pentium® III da Intel.

Agora você não vai só navegar, vai mergulhar na Internet.

this way in™



www.intel.com.br

Conheça uma Internet diferente de tudo que você já viu.

INTEL WEB OUTFITTER™ SERVICE

Acesse e você vai se surpreender.

www.intel.com.br

Já está no Brasil o processador Pentium® III da Intel. Com ele você vai mergulhar fundo no que existe de melhor na Internet, utilizando as mais modernas tecnologias de áudio, vídeo e 3D. Daqui para frente você não vai só navegar, vai mergulhar na Internet. Confira tudo isso e muito mais no nosso site: www.intel.com.br

©1999 Intel Corporation. Todos os direitos reservados. Intel®, Intel Inside® e Pentium® são marcas registradas; This way in™ é marca comercial da Intel Corporation.

intel

PARA QUANDO JOGAR O CAESAR III

Uma das melhores dicas para se dar bem no *Caesar III* é estudar o terreno e planejar como será a cidade antes de construir o primeiro edifício. Determine quais serão as áreas ocupadas pelas residências de luxo e pelos bairros populosos. Essa divisão é importante, pois você necessitará desses dois tipos de bairros: os de luxo, por causa dos impostos; e os altamente habitados por fornecer mão-de-obra para a indústria e o comércio. Ao definir o local dos bairros ricos, não se esqueça de traçar caminhos por onde escoarão as mercadorias luxuosas.

PARA QUANDO JOGAR O CAESAR III

Pense também onde colocar as edificações básicas como escolas, mercados e guarnições, para evitar congestionamentos. Os guardas, engenheiros, mercadores, médicos e trabalhadores andam pelas ruas em direções aleatórias e tomam decisões a cada cruzamento. Por isso é importante evitar cruzamentos.



Se as ordens do Imperador não forem cumpridas, o destino pode ser a escravidão

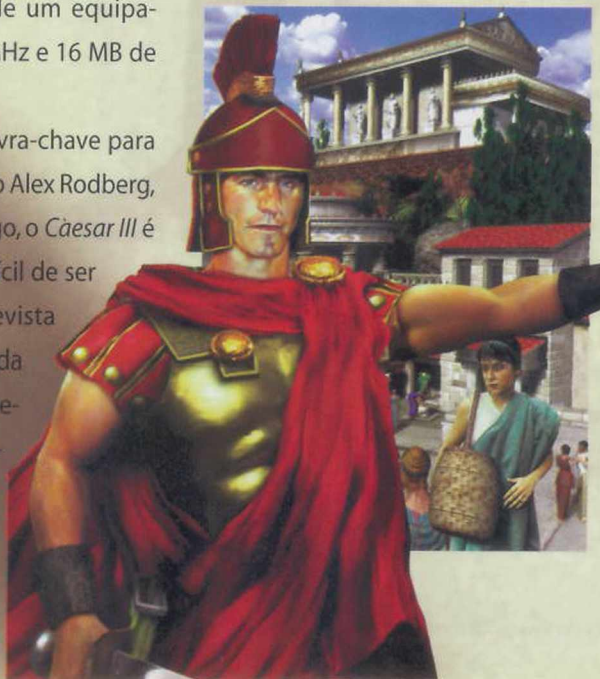
CAESAR™ III

O futuro da Roma antiga está em suas mãos

O *Caesar III* já está aí. Quem acompanha a série, sabe que essa nova versão é uma evolução e os recursos apresentados, um marco na categoria estratégia. E tudo isso com vantagens: o software está em português e o jogo roda a partir de um equipamento Pentium 90 MHz e 16 MB de memória RAM.

Domínio é a palavra-chave para desvendá-lo. Segundo Alex Rodberg, desenvolvedor do jogo, o *Caesar III* é fácil de jogar mas difícil de ser dominado (leia entrevista na pág. 28) porque cada missão – designada pelo imperador – foi concebida com base num elenco de aspectos.

O jogador não deve se preocupar em fazer apenas a cidade crescer, como acontece nos outros jogos de estratégia que estão no mercado. É preciso cuidar do bem-estar da população, desde sua segurança até os meios de transporte utilizados. É um ótimo exercício para se entender a administração pública.



Os gráficos em 3D valorizam e realçam a pesquisa histórica que a equipe da Sierra fez para reproduzir o ambiente do Império Romano. Além de jogar, o usuário pode acessar informações históricas sobre o período. Na edição brasileira, o manual ganhou um glossário que contém o equivalente em português para os nomes em latim usados no jogo.

"Outra novidade é que nos diálogos foi mantida a segunda pessoa, do singular e plural, quando o imperador dá as ordens aos governadores. Tudo isso para dar um tom formal e de poder", conta Olavo Panseri, gerente de produtos da BraSoft.

PARA QUANDO JOGAR O CAESAR III

Tente conectar todos os pontos necessários com o menor número de cruzamentos possíveis e o menor número de ruas. Uma dica é montar as primeiras ruas em forma de "T". Conecte as suas ruas com a rua romana (aquela que já está construída quando você inicia um novo mapa) somente quando não tiver mais opção. Tenha em mente que quanto mais facilitar o acesso dos trabalhadores aos diversos lugares da cidade, mais eficientes eles serão.

UMA AULA DE HISTÓRIA

O filme de abertura do jogo que está no CD traça o perfil da sociedade romana na época. As imagens são hiper-realistas e o filme é totalmente dublado em português. Vale a pena conferir.





são de treinamento onde ele conhece os princípios básicos, sem, contudo, sofrer as sanções do imperador. Depois é só enfrentar o exigente Caesar. São dez missões, mas a partir da terceira cada uma delas vem com dois destinos a ser escolhidos: província pacífica ou província perigosa.

Comparando o *Caesar II* e o *Caesar III* logo as inovações aparecem. Na versão anterior, o jogador precisava mudar de tela para formar o seu exército e defender a cidade. Agora essas operações são feitas no mesmo mapa. As matérias-primas, os produtos industrializados e mercadorias em geral também aumentaram de forma substancial.

O jogador pode começar pela mis-



AS MENSAGENS determinam os objetivos a ser atingidos antes de cada missão

JOGO CONQUISTA SALA DE AULA

O Colégio Nossa Senhora das Graças, em São Paulo, resolveu programar uma atividade com o *Caesar III* para seus alunos da 7ª série. Conceição Cabrini, há 20 anos professora de História Geral e do Brasil, considera o jogo interessantíssimo começando pela parte gráfica e a jogabilidade. "Até eu que não sou familiarizada com jogos consegui jogar. É facil mesmo", constata.

Conceição acredita que os desenvolvedores do *Caesar III* poderiam ter aprofundado as relações sociais e de poder da Roma antiga. "Mas isso acaba sendo uma oportunidade para debater esses aspectos com os alunos." Eles comparam o que a ficção apresenta e o que a História relata.



APROVEITE a chance que a História lhe dá e planeje a Cidade Eterna



CAESAR III

FICHA TÉCNICA

- Categoria: **estratégia**
- Fabricante: **Sierra**
- Editor/Distribuidor: **BraSoft - tel.: (11) 285-5344 www.brasoft.com**
- Configuração: **Pentium 90 MHz, Win 95/98, 16 MB de memória RAM, placa de som de 16 bits compatível com Windows, placa gráfica SVGA, drive de CD-ROM de 4x**
- Documentação: **em português**
- Software: **em português**
- Preço estimado: **R$ 69,00**

DESTAQUE

HOMEM INVISÍVEL

Evite lugares muito iluminados. Você ficará mais visível quando em movimento do que parado. Se estiver com uma arma na mão, a chance de ser visto é maior. O ideal é ficar perto de paredes e muros. Procure apagar a luz com flechas de água.



SILÊNCIO!

O barulho é fundamental. O jogador deve caminhar sobre tapete ou grama, sempre que possível. Usar flechas de musgo para abafar os passos ao atravessar chão de ladrilhos e grades de metal é também uma boa medida.



CONFIRA!
DEMO JOGÁVEL

Profissão: Ladrão

Garrett está na vida do crime e mostra seu lado sombrio e cheio de adrenalina

Entre na pele de um ladrão sem ter a consciência pesada, mas morrendo de medo de ser pego pela polícia no próximo passo. *Thief: O Projeto Negro* é o passaporte para esse mundo sombrio e cheio de ansiedade. É claro que na realidade o crime não compensa, porém quando ele invade a ficção tem um sabor especial.

A história é ambientada em cenários medievais que reforçam a idéia de um mundo mergulhado em sombras e trevas. Um dos analistas da revista Intelligamer observou que o *Thief* é perfeito para se jogar à noite, com as luzes apagadas.

Você assume o papel de Garrett, um ladrão solitário cujos companheiros são as sombras e o silêncio. Sua missão é saquear comerciantes corruptos e nobres ricos. Cutty é o receptador desses objetos.

Além das próprias mãos, você tem como ferramentas uma bússola que o orientará em todas as missões e a gema de visibilidade, uma pedra amarela que mede seu nível de visibilidade. E, claro, as armas para quando precisar se defender do mundo da lei. Espada, arco e flechas (de água, de fogo, de musgo, de gás, de corda e de barulho), cassetete, bombas de flash, mina explosiva e minas de gás.

Com esse kit as missões ficam interessantíssimas. Antes de cada uma delas, você deve definir o grau de dificuldade: Normal, Hard (Difícil) e Expert (Especialista). Mas nada de ser esperto e mudar o nível no meio da missão porque o jogo não permite essa trapaça.



THIEF

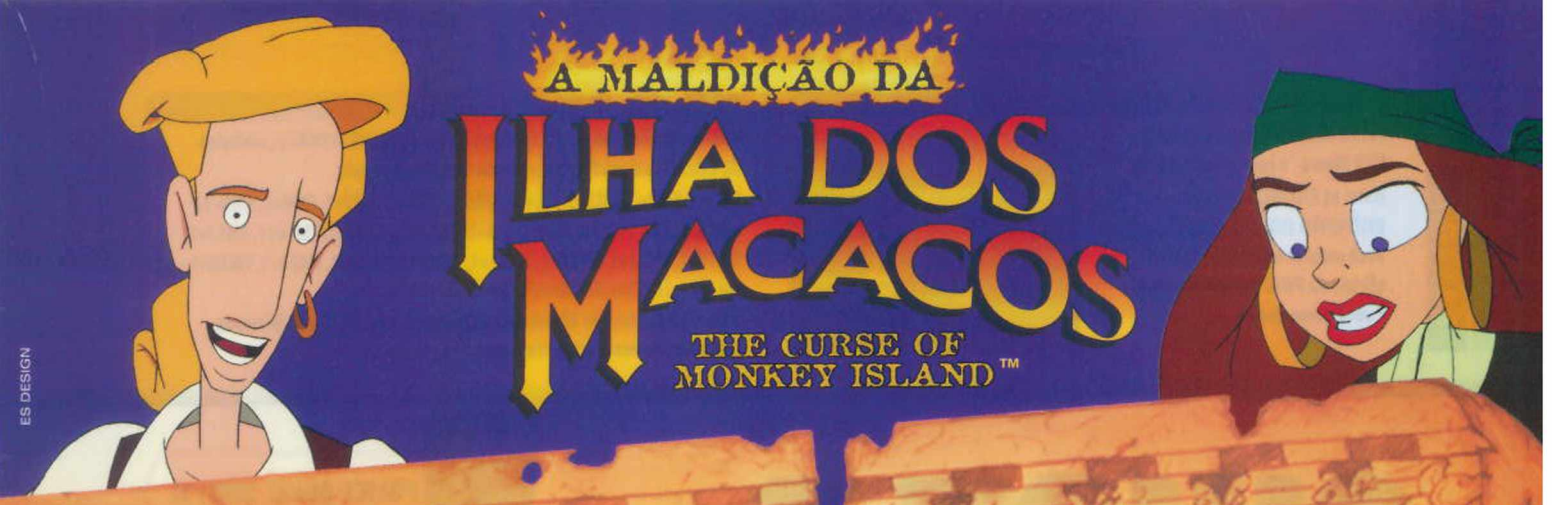
FICHA TÉCNICA

- Categoria: **estratégia**
- Fabricante: **Eidos**
- Editor/Distribuidor: **BraSoft - tel.: (11) 285-5344 www.brasoft.com**
- Configuração: **Pentium 200 ou superior, Win 95/98, 32 MB de RAM (64 MB recomendados), 60 MB de espaço livre no disco rígido, drive de CD-ROM de 4X (8X recomendada), placa de vídeo SVGA 256 cores, placa de som compatível.com o Windows, mouse, DirectX 6.0 incluso no CD**
- Software: **em inglês**
- Documentação: **em português**
- Preço estimado: **R$ 69,00**



INIMIGOS estão em toda parte, ávidos para apanhar Garrett

Vale a pena o esforço de ultrapassar cada nível e atingir o grau Expert. Nesse nível, há também desafios extras como, por exemplo, destrancar portas. Em cada missão você deve cumprir um número mínimo de saques. Tudo isso para complicar os seus objetivos nas 12 missões que o jogo apresenta.

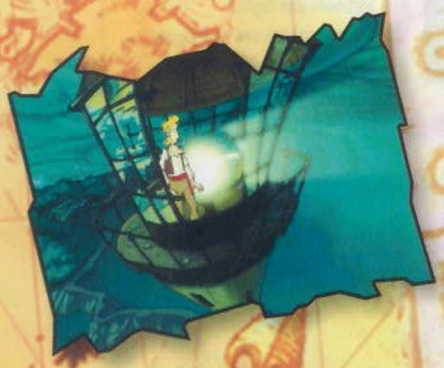


Macacos me mordam!

mais um tesouro dos 7 mares agora na linha BraSoft Hits



- Animação e som de última geração
- Fantásticos gráficos em alta resolução!
- Um tonel com mais de 30 horas de jogo!
- Dois níveis de dificuldade, agora ainda mais provocantes!
- Insultos novos e aperfeiçoados, ideais para lutas sangrentas e outras ocasiões divertidas!







Atendimento ao Consumidor
(011) 285-5344

LEGENDADO - Exclusividade BraSoft

HITS

BRASOFT
www.brasoft.com

REVENDAS: ***Worlds Games*** *(047) 433-4715 Joinville / SC -* ***Infocity*** *(041) 326-1257 Curitiba / PR -* ***Micro Magazine*** *(021) 591-5252 Rio de Janeiro / RJ -* ***KLM do Brasil*** *(067) 725-6466 Campo Grande / MT -* ***Tortuga Infoporto*** *(071) 358-8631 Salvador / BA -* ***HB Informática*** *(082) 328-3066 Maceió / AL -* ***Micro-Home*** *(019) 230-7351 Campinas / SP*

LUCAS Arts

© Lucas Arts Entertainment Company LLC. Todos os direitos reservados. Usado mediante autorização. Patente norte-americana da iMUSE nº 5.315.057.

PALAVRA DE QUEM CONHECE

Para o oficial veterano da SWAT, Rick Massa, "o jogo é exatamente como as **situações que enfrento na vida real**". Você escolhe entre ficar com os oficiais da SWAT ou os terroristas. É você quem decide.



PARA MUDAR DE FASE

Edite o arquivo **swat.ini**, que está na pasta \SIERRA\SWAT2\, embaixo da caixa [Missions Played], e digite as linhas a seguir:
SM1=1, SM2=1, SM3=1, SM4=1, SM5=1, SM6=1, SM7=1, SM8=1, SM9=1, SM10=1, SM11=1, SM12=1, SM13=1, SM14=1, SM15=1, TM16=1, TM17=1, TM18=1, TM19=1, TM20=1, TM21=1, TM22=1, TM23=1, TM24=1, TM25=1, TM26=1, TM27=1, TM28=1, TM29=1 e TM30=1.
> Você terá acesso às 30 missões disponíveis na caixa Quick Missions. Mas atenção: essa dica só vale para o jogo completo.

SWAT 2

chegou à BraSoft Hits

Policial ou terrorista, não importa. A adrenalina irá a mil na estratégia de atacar e defender-se

CONFIRA! > DEMO JOGÁVEL

Los Angeles está tomada pelo crime e você pode decidir de que lado quer lutar. Essa escolha você encontra no *Police Quest SWAT 2*, outro lançamento da linha BraSoft Hits cuja proposta é trazer os jogos preferidos do grande público a preços convidativos.

Bastante realista, esse jogo foi elogiado por Daryl Gates, o próprio criador do Special Weapons And Tactics - SWAT (Armas e Táticas Especiais), do Departamento de Polícia de Los Angeles. O jogador pode lutar ao lado dos 120 oficiais de elite ou se aliar aos terroristas. As campanhas dos oficiais e dos terroristas são totalmente diferentes. Cada campanha tem 15 missões, cheias de estratégia.

No *SWAT 2* não há lugar para precipitação. É preciso jogar com cuidado e metodicamente, lembrando que em cada movimento o que está valendo é a vida. A imaginação é também outra arma que poderá salvar o jogador. É importante adivinhar o que o personagem pensa e suas possíveis reações em cenários de perigo.

Cada oficial é equipado com um Colt 1911, um comunicador LASH, um colete à prova de bala, cinturão, capacete, capuz e luvas. Se você quiser equipá-lo ainda mais, clique no botão Equip (Equipar). Cada arma tem um preço que será deduzido de seu orçamento. Até o kit de primeiros socorros tem o seu preço.

O *SWAT 2* pode ser jogado no modo multijogador até quatro pessoas. Na Internet, você tem duas opções de conexão: Direta (TCP/IP), que suporta até quatro jogadores, e World Opponent Network (WON) que permite apenas dois jogadores.



POLICE QUEST SWAT II

FICHA TÉCNICA

- Categoria: **estratégia**
- Fabricante: **Sierra**
- Editor/Distribuidor: **BraSoft - tel.: (11) 285-5344 www.brasoft.com**
- Configuração: **Pentium 133 ou superior, Win 95/98, 16 MB de RAM (32 MB recomendados), 90 MB de espaço livre no disco rígido, drive de CD-ROM de 2X, placa de vídeo SVGA 256 cores, placa de som compatível com o Windows, mouse**
- Multijogador: **modem de 28.800 bps ou mais veloz**
- Software: **em inglês**
- Documentação: **em português**
- Preço estimado: **R$ 24,90**



RECURSOS: unidades K9, especialistas em explosivos, atiradores de elite, helicópteros e veículos blindados



CENTRO DE treinamento da SWAT: aqui você aprimora suas táticas de invasão antes de enfrentar o inimigo



COMMANDOS

UM CHAMADO DO DEVER™



- Oito novas missões* na Europa oriental e na Grécia.
- Locais exóticos, entre eles um zoológico e uma base aérea de Luftwaffe.
- Novas armas e equipamentos, incluindo um rifle Enfield, algemas e cassetete.
- Recursos de textura avançados, que dão aos gráficos realismo fotográfico.

* Jogo completo, não requer COMMANDOS - Atrás das Linhas Inimigas.



EIDOS INTERACTIVE

Manual em Português

Atendimento ao Consumidor
(011) 285-5344

BRASOFT www.brasoft.com

REVENDAS: ***MicroPlus*** *(0XX-11) 283-1466 Cj. Nacional São Paulo-SP* ***Instant Kolor*** *(0XX-11) 210-3326 Shopping Eldorado São Paulo-SP* ***Plug & Use*** *(0XX-11) 865-2030 Televendas São Paulo-SP* ***Computer Super Store*** *(0XX-41) 323-2925 Curitiba-PR* ***Mr Byte*** *(0XX-44) 227-6060 Maringá-PR* ***Tech Shop*** *(0XX-21) 262-4927 Rio de Janeiro-RJ* ***Computadores e Acessórios*** *(0XX-31) 222-7004 Contagem-MG* ***Eureletro*** *(0XX-71) 358-6912 Salvador-BA* ***De Bem Informática*** *(0XX-51) 343-8200 Porto Alegre-RS* ***CTIS*** *(0XX-61) 340-3488 Brasília-DF* ***Showtech*** *(0XX-85) 241-3988 / 287-4755 Fortaleza-CE* ***Worlds Games*** *(0XX-47) 451-8066 Joinville-SC*

Commandos: Beyond The Call Of Duty (Um Chamado do Dever) e Commandos: Behind Enemy Lines (Atrás das Linha Inimigas) são marcas comerciais da Eidos, plc.

GRANDES BATALHAS

O jogador vai destruir os inimigos por terra e por mar, através de combates sensacionais. Além disso, ele precisa administrar os problemas da população, como a criminalidade, e os conflitos entre as classes sociais.



LANÇAMENTO

Até o final de 1999, o *Faraó* deverá estar chegando ao Brasil.
A fase de testes já foi encerrada no final de agosto. Agora é só esperar os últimos acertos para o lançamento.



Beleza e mistérios à beira do Nilo

O Faraó está chegando para revelar todo o esplendor da civilização egípcia e desafiar seus nervos

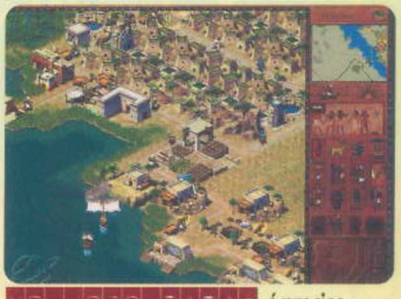
O *Faraó* é um jogo de estratégia que se passa no Egito entre 2900 e 700 a.C. onde você deve transformar vilas em metrópoles, observar a economia, os habitantes e seus exóticos estilos de vida, interagir com as pessoas e aprender sua cultura e hábitos. O jogo tem tudo para ser a sensação da próxima temporada justamente porque está sendo desenvolvido pelos mesmos criadores da famosa série *Caesar*.

No que se refere à estratégia, menus e botões, construções e modos de jogo, o *Faraó* está na mesma base do *Caesar III*. A riqueza do visual é um dos pontos altos do jogo. Você vê com clareza todos os detalhes das construções que serão as maiores já vistas em jogos de estratégia. Pode mandar os operários construir uma pirâmide, pedra por pedra, contemplar a beleza da Esfinge ou dos templos de adoração aos deuses.

O método de batalha também ganha inovações. Foram inseridas batalhas marinhas, já que o jogo se passa às margens do Rio Nilo.

É importante lembrar que o *Faraó* não é um jogo de conquista, você luta para defender seu terreno, mas não tem a obrigação de invadir outros reinos para expandir seu império.

Os criadores do jogo dizem que o *Faraó* não é uma continuação da série *Caesar*, é uma evolução. Você vai ter de lidar, por exemplo, com as condições climáticas para conseguir os cultivos nas fazendas, aprendendo a controlar o nível do Rio Nilo para que não inunde as vilas e fazendas nas épocas de cheia. Será preciso criar um



NO JOGO FARAÓ é preciso acompanhar o nível do Rio Nilo e planejar as safras cuidadosamente

QUEM FEZ

O *Faraó* foi desenvolvido por Alex Rodberg, o mesmo criador do premiado *Caesar III*. Nesse novo desafio, Alex imaginou como seria governar no Egito antigo, com o dever de manter uma dinastia, controlar as cheias do Rio Nilo e viver para sempre.



MONUMENTOS

O jogador participa da construção dos monumentos do Egito antigo: as famosas Pirâmides, a Esfinge e os templos de Luxor. Acompanhe a construção desses monumentos. Nunca um jogo de estratégia trouxe tantos detalhes.

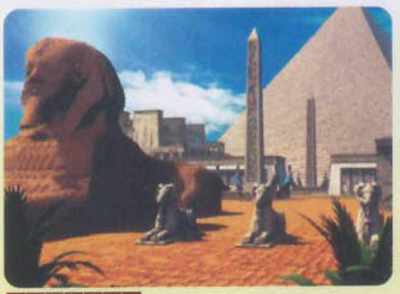




AS CONSTRUÇÕES egípcias eram grandiosas e muito ricas em detalhes, expressando os valores da sociedade

"O Egito é uma dádiva do Nilo."

HERÓDOTO



O FARAÓ era, ao mesmo tempo, um monarca e chefe religioso e os templos eram construídos em sua homenagem

sistema de distribuição de água através de canais fluviais.

A preocupação com a religião também é fundamental. No *Faraó* são 15 deuses. Para você ser bem-sucedido com sua população é bom criar um templo para cada um deles. Os egípcios acreditavam que o *Faraó* era a encarnação de um deus na terra, por isso a importância dos templos.

O jogo terá também várias construções, obeliscos, casas, templos, joalherias, bazares e muitos outros edifícios. O grande destaque fica para as pirâmides que são gigantescas e simbolizam o centro do seu poder.

Muitas outras civilizações vão interagir com você durante o jogo, para negociar ou brigar por territórios e campos de caça. Seu objetivo no jogo é conseguir criar um reino forte para que as pessoas façam monumentos em seu nome, perpetuando assim o seu poder e transformando-o no poderoso e imortal Faraó.

PARA QUANDO JOGAR

Passe pelo tutorial antes de iniciar uma sessão no modo jogador único ou multijogador. O tutorial é fundamental para você dominar os controles principais e toda a estratégia do *Homeworld*. Depois disso, é só enfrentar os desafios propostos.



NOTÍCIAS

O site da BraSoft (www.brasoft.com) vem divulgando tudo o que está acontecendo com o *Homeworld*. Além das informações, há várias imagens do jogo, protetores de tela e papéis de parede. Visite e confira!





A estratégia não é mais a mesma

Bem-vindo ao Homeworld, jogo em tempo real e tridimensional em que você controla todos os movimentos

CONFIRA! DEMO JOGÁVEL

A categoria estratégia ganhou um marco: antes e depois do *Homeworld*. Até há pouco os jogos de estratégia não contemplavam o espaço em suas ambientações. O *Homeworld* tem, além do enredo como ponto forte, cenários intergalácticos em 3D. Por isso mesmo a Gamespot já sentenciou: "O *Homeworld* pode ser para os jogos de estratégia o que o *Half-Life* foi para os jogos de ação 3D". Quer mais? Ele também



abocanhou o prêmio da crítica como melhor em sua categoria na E3 de 99, a maior feira de jogos realizada anualmente nos Estados Unidos.

A nave-mãe ficou pronta depois de 60 anos. Milhares de pessoas vão embarcar nela para dar início a uma jornada repleta de aventura.

O *Homeworld* começa aí. Essa tripulação descobriu, depois de uma extensa pesquisa genética, que eles não são originários

HOMEWORLD PROGRESSIVO

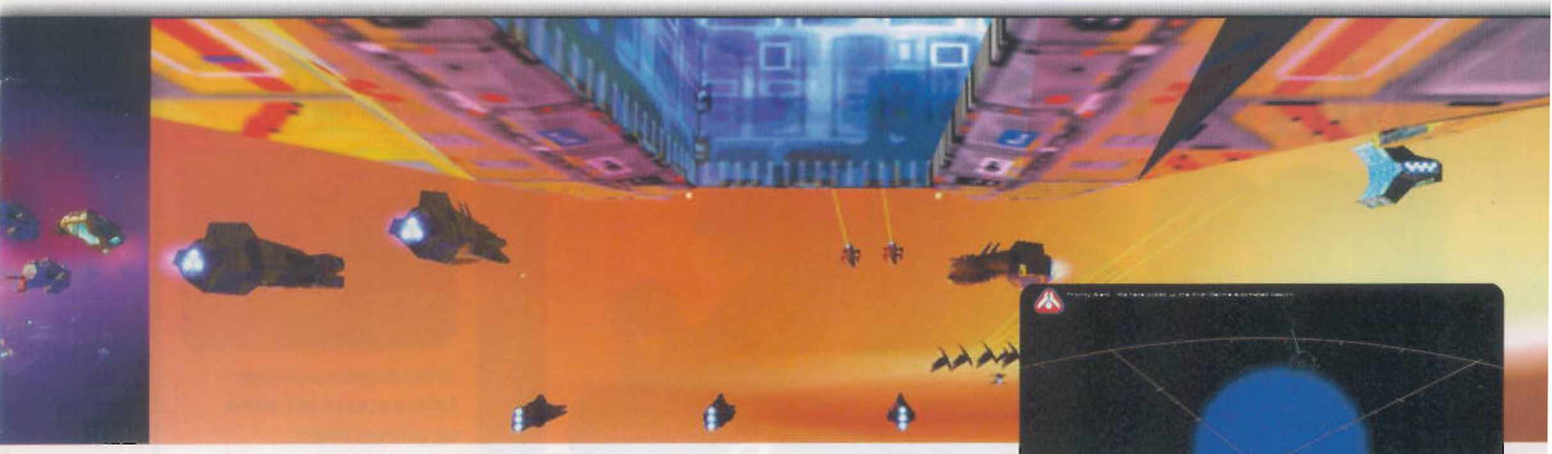
Toda a trilha sonora do *Homeworld* foi composta pela banda inglesa de rock progressivo Yes, que surgiu no final dos anos 60. Mais informações sobre a banda estão no site yesworld.com (sem www.).



BOM MESMO!

O *Homeworld* é o jogo mais aguardado do ano. Desde o início do seu projeto, a Sierra tem lançado filmes e screenshots semanalmente em sua home page (www.sierrastudios.com), aumentando ainda mais a expectativa em torno do jogo.







DIFERENTE de qualquer jogo de estratégia, você pode ver suas naves de todos os ângulos



CONSTRUA suas próprias naves utilizando-se de tecnologias diversas e prepare-se para os combates



de Kharak, um planeta velho e estéril girando em torno de uma estrela insignificante, quase desprezível.

O jogador deve ajustar sua estratégia (sobrevivência e retorno à terra natal) enquanto navega com sua Armada por um infinito campo de batalha em 3D. O inimigo está por todo lado e pode atacá-lo de qualquer ângulo. As batalhas são em tempo real e as armas disponíveis incluem canhões de íons, mísseis dirigidos e minas espaciais.

Para se sair bem, o melhor é passar por um treinamento. O progresso do jogador é gravado automaticamente no início de cada lição, o que significa que ele pode sair do tutorial a qualquer momento e reiniciar no ponto de onde saiu. O jogador vai controlar, além da nave, a câmera, o movimento (curta e longa distâncias), o combate, as táticas e formações.

Dois personagens aparecem com freqüência no jogo: o Fleet Command (Comando da Frota) e o Fleet Intelligence (Inteligência da Frota). Sempre que um personagem fala, surgem legendas no topo da tela. No início do jogo, o jogador escolhe qual frota quer, Kushan ou Taiidan, e a cor da nave.

O jogador pode personalizar 54 naves, desde caças leves de combate a imensos cruzadores. Esses recursos estão na pesquisa avançada. São 16 missões que incluem objetivos primários e secundários, estes opcionais.

No modo multijogador, o *Homeworld* suporta até sete oponentes. Para jogar na Internet, o acesso é pelo World Opponent Network (www.won.com), um site gratuito de jogos.

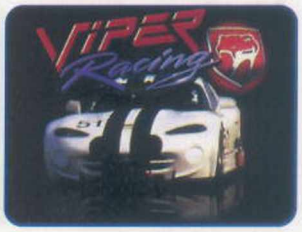
TOMB RAIDER III – AÇÃO/AVENTURA

Lara Croft continua arrancando suspiros pelos quatro cantos do mundo. Nessa seqüência, a heroína está à procura de um objeto misterioso na Índia.
Distribuidor: BraSoft - tel.: (11) 285-5344 www.brasoft.com
Preço estimado: R$ 59,00



VIPER RACING – SIMULADOR DE CORRIDA

Aqui você está diante de um mito automobilístico: o Dodge Viper GTS. Ou seja, o carro norte-americano mais veloz do mercado. Atenção: esse simulador de corrida ainda não está disponível no mercado brasileiro.



Muito mais

Nos dois CDs desta edição há diversas demos de jogos que estão fazendo a cabeça de muitos jogadores. Confira-as e forme sua opinião.



F-22 LIGHTNING 3

SIMULADOR DE VÔO

Agora ficou mais fácil fugir ou mesmo abater um bom caça-bombardeiro, com a chegada do *F-22 Lightning 3*, jogo que ainda tem efeitos visuais fantásticos. Esse avião tem flapes e lemes superpotentes. Suas bombas são capazes de destruir vários alvos em apenas um vôo.
As bombas atômicas garantem um espetáculo à parte.
Distribuidor: BraSoft - tel.: (11) 285-5344 www.brasoft.com
Preço estimado: R$ 79,00



COMMANDOS UM CHAMADO DO DEVER

ESTRATÉGIA

Eles estão de volta para mostrar que a estratégia usada para destruir os nazistas foi aperfeiçoada. Nessa versão, os agentes Tiny, Duke, Inferno, Spooky, Fins e Tread ganham a companhia da sedutora Natasha "Lips" Van Der Zand para enfrentar a Gestapo, a polícia secreta nazista. Conheça as novas armas e uma das oito missões que há no jogo.
Distribuidor: BraSoft - tel.: (11) 285-5344 www.brasoft.com
Preço estimado: R$ 49,00

MIG-29, F-16 E F-22 RAPTOR

MAIS SIMULADORES



Esses supercaças têm feito sucesso até entre os pilotos reais.
A seção Multijogador (pág. 12) desta edição traz um comparativo entre os vários caças da NovaLogic.
Distribuidor: BraSoft - tel.: (11) 285-5344 www.brasoft.com
Preço estimado:
MiG-29 - R$ 49,00
F-16 Multirole Fighter - R$ 49,00
F-22 Raptor - R$ 24,90

WARZONE 2100

AÇÃO/ESTRATÉGIA

Ano 2085. A destruição chegou rápida e intensa. Sobraram poucos para contar história, entre eles você que vive no ano 2100. Tempo de reconstruir, mas sob a ameaça do medo.
Distribuidor: BraSoft - tel.: (11) 285-5344 www.brasoft.com
Preço estimado: R$ 55,00

DARK VENGEANCE

AÇÃO/AVENTURA

Mais de 30 inimigos.
O animador é que há mais de 30 armas a escolher, nesse jogo que combina força bruta, magia, espada e armas poderosas.
O distribuidor exclusivo do *Dark Vengeance* no Brasil é a revista Senha, edição 5.

CORAÇÃO VALENTE

BRAVEHEART

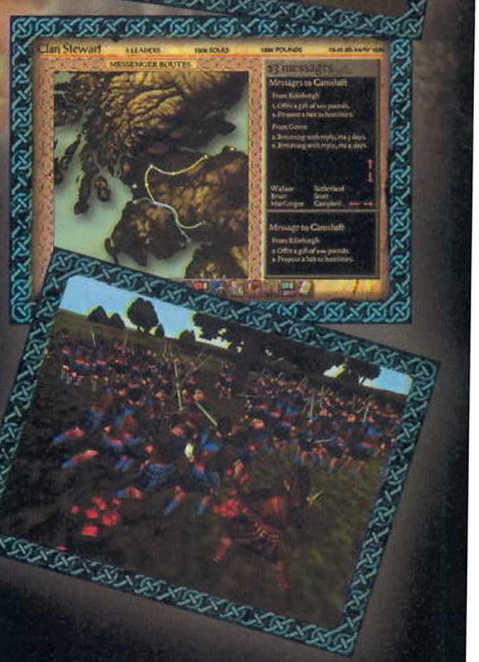
NEOIDEIA

BRAVEHEART TM & © 1995, 1998 Paramount Pictures e Twentieth Century Fox Film Corporation © e licença da Eidos Interactive Limited 1999. Eidos é marca registrada da Eidos Plc. ® 1999 Eidos. Todos os outros marcas pertencem aos respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

TRANSFORME-SE EM UM DOS MAIORES HERÓIS DA HISTÓRIA...

E AINDA DE QUEBRA SEJA MEL GIBSON POR UM DIA!





- Mapas com imagens de satélite de todo o Reino Unido
- Mais de 20 tropas diferentes, incluindo cavalaria
- Mais de 60 comandantes individualizados
- Zoom nos cenários que permite visibilidade de até 16 km
- Mudanças de estações do ano em cada etapa do jogo
- Castelos pequenos até poderosas fortalezas
- Formação e tática de batalhas realistas

Caixa e Manual em Português

Atendimento ao consumidor: (0xx11)285-5344

ICON PRODUCTIONS

EIDOS INTERACTIVE

Paramount A VIACOM COMPANY

20th CENTURY FOX

BRASOFT

REVENDAS: **Prohard** (0xx41) 331-7114/360-5664- Curitiba-PR **Livrarias Curitiba** (0xx41) 330-5000 Curitiba-PR **De Bem** (0xx51) 343-8200 Porto Alegre-RS **Digimer** (0xx51) 221-7599 Porto Alegre-RS **Micro-Home** (0xx19) 230-7351 Campinas-SP **Micro Plus Conjunto Nacional** (0xx11) 283-1466 São Paulo-SP **Instant Kolor Shopping Eldorado** (0xx11) 210-3326 São Paulo-SP **Brasoftware Shopping Ibirapuera** (0xx11) 535-6024/240-8235 São Paulo-SP **Brasoftware Shopping Morumbi** (0xx11) 5181-8891/5182-6703 São Paulo-SP **Plug & Use Televendas**

MATERNAL

Para crianças de 18 meses a 3 anos. Este programa tem comandos simples, basta usar o mouse ou tocar no teclado. Ao lado da ratinha Rita, a criança aprende o alfabeto, formas e cores e a contar de 1 a 5. Além dissso, exercita a memória e se inicia na música.



JARDIM

Para crianças de 3 a 5 anos. Com a ajuda da ratinha Rita, a criança deve recuperar os brinquedos de um parque de diversões que está desativado. Ela aprenderá o alfabeto, números e grandezas, aritmética, lógica e exercitará a criatividade e coordenação motora.



Na ciranda do brincar e aprender

Coelho Sabido acompanha a criança desde os 18 meses até 9 anos

A Divertire/Melhoramentos lançou a coleção completa do *Coelho Sabido*. Dividida em cinco títulos que visam à melhor integração entre a criança e o computador, esses softwares vão ajudá-la a exercitar a leitura, cálculo e a perceber as noções espaciais enquanto brinca. Os cinco softwares – muito coloridos e cheios de animação e música – foram traduzidos para o português e adequados à realidade da escola brasileira, uma vez que seu fabricante é a norte-americana The Learning Company. A coleção *Coelho Sabido* é considerada pelos especialistas em educação infantil a melhor, ao combinar aprendizagem e diversão de maneira sutil.

PRÉ

Para crianças de 4 a 6 anos. Mais uma vez a ratinha Rita ajuda a criança a desvendar o jogo. Ao enfrentar muitos desafios, a criança vai descobrindo os objetos. Por meio deles entrará em contato com as noções de tempo e espaço, introdução à leitura e unidades e medidas.



1ª SÉRIE

Para crianças de 5 a 8 anos. Nesse CD, o *Coelho Sabido* e sua turma bolam uma peça de teatro grandiosa. A tarefa da criança é ajudá-los a organizar o evento. Enquanto faz isso, aprende ortografia, fonemas, aritmética e resolução de problemas.



2ª SÉRIE

Para crianças de 6 a 9 anos. O leão Leonardo vai para o castelo socorrer o *Coelho Sabido*, que está preso. A criança controla os movimentos do leão. O software ensina vocabulário, ortografia, gramática, compreensão de texto, redação, aritmética e noções de ciências e geografia.



Revista para a garotada

Divertire reúne diversão, aprendizagem e defesa dos direitos da criança



A Divertire/Melhoramentos também está nas bancas com a revista **Divertire**, ideal para a criança brincar e colecionar. A proposta editorial é popularizar os CDs educativos. Para os pais, ela informa as novas tecnologias usadas em escolas e apresenta aos educadores as ferramentas de trabalho que estão sendo empregadas.

A revista tem um caderno de atividades, elaborado por uma pedagoga. Cada edição traz um CD de brinde, com um software completo para a criança treinar suas habilidades.

O primeiro número traz *Gus Vai ao CiberParque*, a aventura de um cachorro que procura seus amigos num parque. Com uma preocupação ecológica, este CD ensina a criança a preservar o meio ambiente e a natureza. O segundo vem com *Meus Amigos Ursos*, baseado no conto clássico "Cachinhos Dourados e os Três Ursos", dos irmãos Grimm. A criança participa diretamente da história que inclui seis jogos com três níveis de dificuldade. O terceiro número traz *Era uma Vez um Gato*, a história das aventuras do gato Plínio e de seu companheiro, o pássaro Clóvis, inspirada no "Gato de Botas".

Um diferencial da revista é ser filiada à Fundação Abrinq. Ou seja, apóia projetos em defesa dos direitos da criança.

OFFICIAL

FORMULA 1 RACING™

Que Vença o Melhor!









- 16 circuitos, 21 pilotos, 22 carros e 11 equipes da temporada de 1998.
- Sistema único em modo multiplayer que possibilita até 8 jogadores.
- Gráficos e recursos de iluminação modernos.
- Vista de helicóptero em todos os circuitos.
- Reprodução realista do estilo de cada piloto, circuito e condições climáticas.
- Jogo com simulação realista ou modo arcade.

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

EIDOS INTERACTIVE

Manual em Português

Atendimento ao Consumidor
(011) 285-5344

BRASOFT www.brasoft.com

REVENDAS: Todays (0XX-11) 5561-1188 São Paulo-SP **WWW Comércio de Informática** (0XX-11) 3865-0404 São Paulo-SP **Trend Shop** (0XX-11) 229-3543 São Paulo-SP **Micro-Home** (0XX-19) 230-7351 Campinas-SP **Friends Computer** (0XX-11) 3086-0080 São Paulo-SP **Net Box** (0XX-11) 6940-5671 Carrefour Anchieta São Paulo-SP **West Point** (0XX-11) 262-2839 São Paulo-SP **Meet Point** (0XX-11) 267-9537 São Paulo-SP **Rio Software** (0XX-21) 543-6843 Rio de Janeiro-RJ **Proad** (0XX-27) 227-5733 Vitória-ES **Infobox** (0XX-81) 465-3422 Recife-PE **Log Informática** (0XX-65) 627-6868 Cuiabá-MT **Engenet** (0XX-67) 721-2227 Campo Grande-MS **Net Box** (0XX-63) 223-1170 Palmas-TO **HB Informática** (0XX-82) 328-3066 Maceió-AL

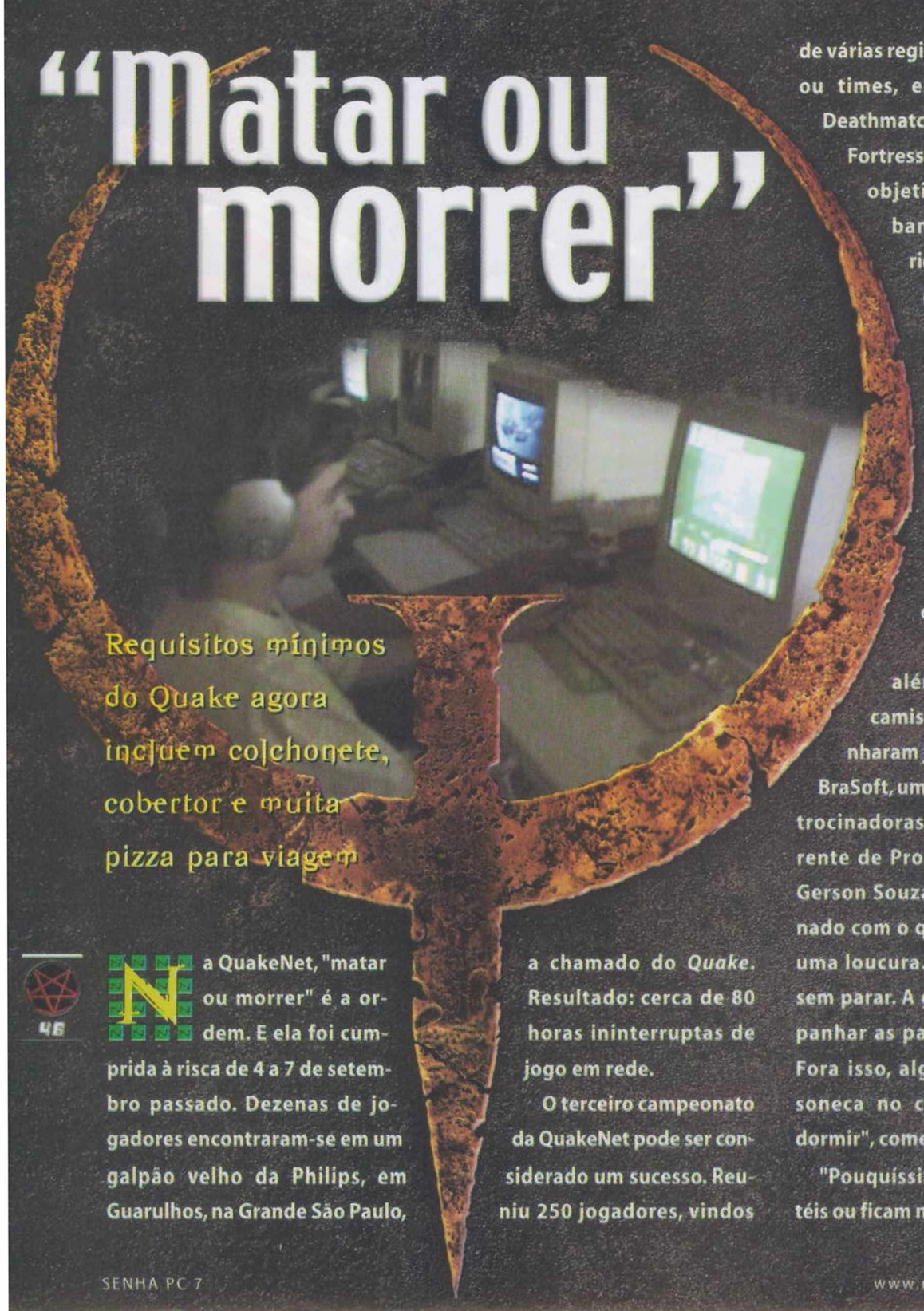
Produto oficial do Campeonato Mundial de Fórmula 1 da FIA. Licenciado pela Formula One Administration Limited. Eidos, Eidos Interactive e o Logotipo Eidos Interactive são marcas registradas da Eidos PLC. ©1999 Eidos.
Todos os direitos reservados. Todas as demais marcas de titularidade pertencem aos respectivos proprietários.

DICAS PARA FORMAR UM CLÃ

1. Aprenda todos os princípios do jogo (regras, movimentação, estratégias), de acordo com a modalidade que quiser participar.
2. Observe bons jogadores em ação.
3. Integre-se a uma comunidade do *Quake*. Leia sobre os times que estão sendo formados, acompanhe os fóruns e mantenha contato com os jogadores.
4. Procure jogadores que estão no mesmo nível que o seu. Há muita gente querendo formar um clã.
5. Crie um nome original e monte uma home page com as informações básicas.

QiB
Quakers in Black Clan
1999

"Matar ou morrer"



Requisitos mínimos do Quake agora incluem colchonete, cobertor e muita pizza para viagem

Na QuakeNet, "matar ou morrer" é a ordem. E ela foi cumprida à risca de 4 a 7 de setembro passado. Dezenas de jogadores encontraram-se em um galpão velho da Philips, em Guarulhos, na Grande São Paulo, a chamado do *Quake*. Resultado: cerca de 80 horas ininterruptas de jogo em rede.

O terceiro campeonato da QuakeNet pode ser considerado um sucesso. Reuniu 250 jogadores, vindos de várias regiões do país. Os clãs, ou times, enfrentaram-se no Deathmatch (4 contra 4), Team Fortress (8 jogadores com o objetivo de capturar a bandeira do adversário), Sniper Individual (2 jogadores com rifles esquivando-se e tentando eliminar o adversário) e Clan Arena (4 contra 4, só que em rodadas seguidas) e o *Quake 3*, que ainda está em fase de teste.

Os vencedores, além de medalhas e camisetas QuakeNet, ganharam jogos completos da BraSoft, uma das empresas patrocinadoras do evento. O gerente de Produtos da BraSoft, Gerson Souza, ficou impressionado com o que viu. "Aquilo foi uma loucura. O pessoal jogava sem parar. A gente podia acompanhar as partidas pelo telão. Fora isso, alguns tiravam uma soneca no chão, em saco de dormir", comenta.

"Pouquíssimos procuram hotéis ou ficam na casa de parentes.

VENCEDORES

CATEGORIA 4 X 4 - Lords of War, de Brasília
CATEGORIA INDIVIDUAL - Sonny, de BH
TEAM FORTRESS - Revolution, de São Paulo
SNIPER - Aerosmith, de Fortaleza
CLAN ARENA - Full, do Rio de Janeiro
QUAKE 3 - Kafer, de São Paulo



QUAKE: O PRIMEIRO É O MELHOR

O *Quake 2* é mais bonito que o *Quake*, mas a jogabilidade ficou prejudicada pelas armas e pela física do jogo que, além de mais lenta, não permite algumas 'acrobacias' do *Quake*. Para os jogadores do *Quake*, as partidas do *Quake 2* são muito paradas e sem adrenalina.





Mata-mata: 80 horas que incluíram muita pizza, pouca vontade de dormir e muita sede de vencer

A maioria traz colchonetes ou sacos de dormir e se acomoda em qualquer canto. Este ano tínhamos reservado um salão exclusivamente para servir como dormitório, mas tivemos alguns problemas com o salão de jogos e parte dos computadores acabou sendo transferida para o dormitório, gerando cenas cômicas como pessoas dormindo no chão, debaixo das mesas ou sobre os cabos de rede", explica Rafael Matsunaga, técnico de Controle de Qualidade da BraSoft e um dos organizadores do evento.

Se tudo estava bem, a distribuição entre os sexos estava para lá de desequilibrada, com a presença maciça de homens. "Eu acho que o problema é quando a gente começa a se sair bem no jogo. De maneira geral, eles não gostam de mulher matando homem. Aí começam as provocações", analisa Adriana de Souza, 27 anos, uma das poucas meninas participantes.

Mais Quake

Senha está preparando uma edição especial com o Quake. Aguardem!

QuakeNet

Criada em 1998, a QuakeNet já é a maior rede brasileira de Quake na América Latina e até supera muitas redes norte-americanas.

O site www.quakenet.com.br é um dos pontos de encontro dos apaixonados pelo Quake. Outro é do Clan Brazil: www.clanbrazil.com.br

Herman Fuchs, outro organizadorda QuakeNet, está feliz com esta edição do campeonato. "Todos os recordes de participantes das edições anteriores foram superados." Na primeira foram 70 e na segunda 150. "Os jogadores organizaram-se em caravanas. O pessoal de Minas fretou um ônibus que veio lotado, o do Rio Grande do Sul teve a coragem de enfrentar um dia inteiro de viagem. Outros vieram de Manaus", conta com orgulho.

WARZONE 2100™

ESTRATÉGIA DE COMBATE







CONSTRUA SUAS E ARRASE

- Mecanismo 3D com recursos de rotação e zoom para ações mais rápidas e intensas.
- Suporte multijogador para até 8 jogadores via rede local ou Internet, e também pelo site EidosGames.com.
- Mais de 2.000 tanques, cyborgs e caças para você equipar com canhões, lança-mísseis, morteiros e muitas outras armas.
- Interface com sistemas de controle ágeis para o gerenciamento de recursos, combate em tempo real e tomadas de decisão rápidas.
- Sistemas de inteligência artificial avançados que permitem incrementar uma unidade em combate, tornando-a cada vez mais precisa e mortífera.

EIDOS® INTERACTIVE

Manual em Português

Atendimento ao Consumidor (011) 285-5344

Warzone 2100 © Pumpkin Studios 1999. © Eidos Interactive Inc. 1999. Todos os direitos reservados.

No ano de 2085 a destruição foi rápida e devastadora.
Poucos tiveram força e inteligência para reconstruir o mundo a
partir das cinzas de um holocausto nuclear. Você estava entre eles.

2085

2100

Em 2100 já é possível obter o controle sobre o planeta desolado. Mas disto você não sabe: quem quer que tenha provocado a devastação ainda está lá, aguardando.







ARMAS
SEUS INIMIGOS



REVENDAS: ***Curadinho*** (011) 7396-6817 Jundiaí / SP - ***Boutique Eletrônica*** (011) 536-3366 São Paulo / SP - ***Mcet Point Informática*** (011) 267-9537 São Paulo / SP - ***West Point Informática*** (011) 262-2839 São Paulo / SP - ***CD Home*** (013) 821-6441 Registro / SP ***Point Too*** (011) 546-0707 São Paulo / SP - ***Computer Super Store*** (041) 323-2925 Curitiba / PR - ***Prohard*** (041) 264-3421 Curitiba / PR ***Mundo da Lua*** (041) 222-4090 Curitiba / PR - ***Mr Byte*** (044) 227-6060 Maringá / PR - ***Computadores e Acessórios*** (031) 222-7004 Contagem / MG - ***CD-Rom Club*** (032) 215-5409 Juiz de Fora / MG - ***Megamídia*** (051) 339-3018 Porto Alegre / RS - ***A S Informática*** ***Ciência Moderna*** (021) 262-0670 Rio de Janeiro / RJ - ***Meta Informática*** (081) 427-1438 Recife / PE

BRASOFT
www.brasoft.com

O sabor de voar num caça

▼ R. FLEMMING
ex-piloto de caça, instrutor de vôo, piloto de Busca e Salvamento e da Esquadrilha da Fumaça

> Bem-vindo ao fascinante mundo da aviação VIRTUAL. Um mundo que vai ficando cada vez melhor e mais elaborado.



Aperte os cintos. Cheque seu armamento, combustível e fique atento aos detalhes do briefing. Você precisa saber exatamente que missão deve cumprir e precaver-se das ameaças inimigas como aeronaves, AAA (Artilharia Anti-Aérea) e SAM (Míssil Ar-Superfície). O seu serviço de inteligência vai trabalhar para dar o máximo de informações para que você volte inteiro.

Na cabeceira da pista, você inicia a decolagem atacando todo o motor quando a torre autorizar. Se necessário use pós-combustão, mas lembre-se de que seu combustível vai ser consumido rapidamente com ela. Observe que a velocidade vai aumentando até atingir a velocidade de rotação. Puxe levemente o manche para trás e o avião vai sair do chão. Recolha o trem de pouso e os flapes e siga os fixos até o objetivo. Bom vôo! Bem-vindo ao fascinante mundo da aviação virtual! Um mundo que vai ficando cada vez melhor e mais elaborado, tanto no que diz respeito aos recursos gráficos, como ao próprio vôo em si.

Fui apresentado à aviação virtual pelo *F-22 Lightning II*, que deve ser o simulador mais popular hoje em dia entre os pilotos virtuais. Depois conheci o *Jet Fighter III*, *F-16* e *MiG-29*. Vivi as emoções de voar em máquinas consagradas da Primeira e Segunda Guerra Mundiais – *Red Baron* e *European Air War* – até chegar ao *Falcon 4.0* que ainda não foi lançado no Brasil, mas já tive a oportunidade de conhecer. Esse simulador é simplesmente fantástico!

Ao longo da minha carreira tive a oportunidade de voar, de verdade, em diversos aviões e desenvolver o gosto pelas piruetas desenhadas no céu. É claro que os simuladores não trazem ainda sensações como aceleração e Força G, nem a visão periférica. Mas de alguma forma os projetistas desses jogos conseguem traduzir ao usuário um pouco do que significa puxar G e o que um piloto sente ao voar à baixa altura e grande velocidade. Não se pode errar. A vantagem do simulador é que se você bater no chão, basta reiniciar e tudo bem. Na vida real não é bem assim. Tudo foi feito para que o piloto virtual sinta-se num esquadrão de vôo real. A riqueza de detalhes vai até a assessoria dos pilotos e projetistas do avião real para que nada fique para trás.

É impossível não passar por uma loja de computadores e não querer comprar uma máquina nova só para adequar-se a um lançamento que exige algo mais potente.

Experimente reunir alguns amigos e promover um combate aéreo em rede (já existem estabelecimentos que vendem esses serviços). É diversão garantida!

Importante: você não precisa ter conhecimentos de aviação. Os manuais de simuladores trazem tudo detalhadamente. Sugiro fazer todos os passos da instrução aérea antes de entrar em combate para valer e... divirta-se!



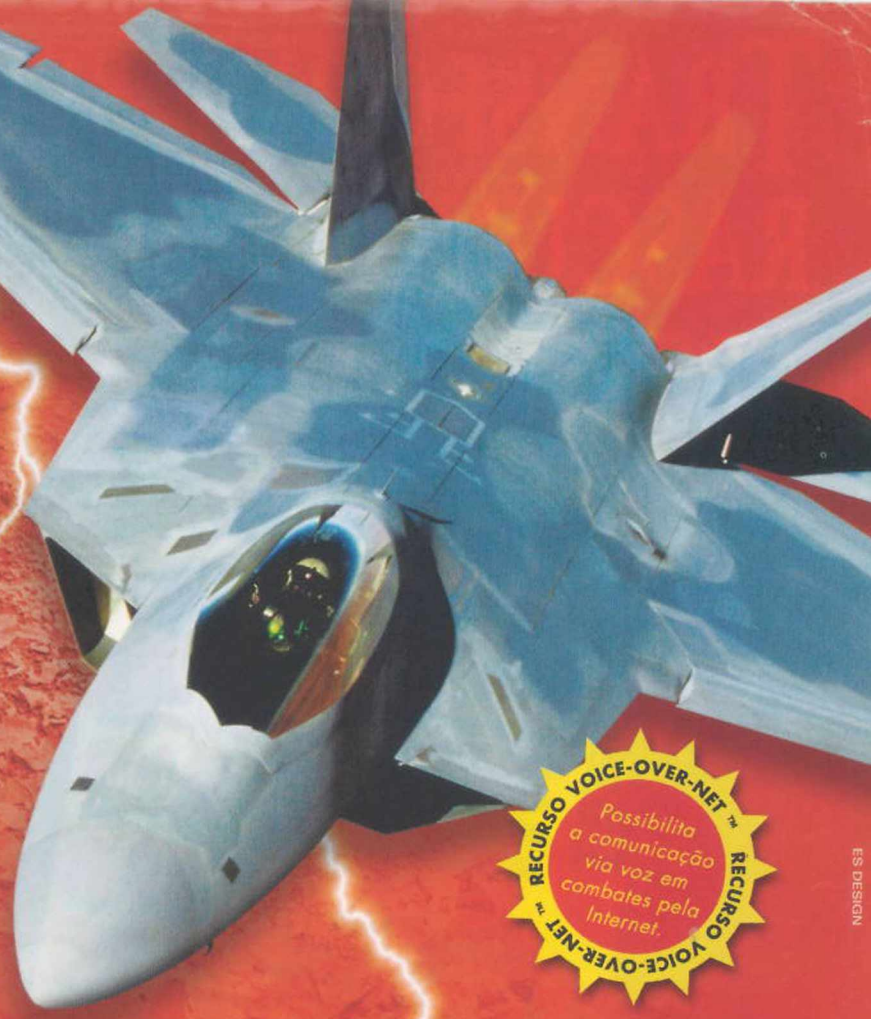
Eles não vão ver você chegando.



E quando se derem conta...



...mais uma vez será tarde demais!



RECURSO VOICE-OVER-NET™ — Possibilita a comunicação via voz em combates pela Internet.

ES DESIGN

F-22 LIGHTNING 3™

- ARMA DEVASTADORA • *Agora seu armamento inclui a bomba termonuclear tática B-61, que lhe permite um alcance de mais de 20 milhas quadradas.*
- SISTEMAS CLIMÁTICOS DINÂMICOS • *Os cenários englobam áreas de características variáveis, com chuva, vento, neve e granizo.*
- MAIS DE 50 NOVAS MISSÕES • *Destrua uma instalação de lançamento de ICBM, capture um 747 renegado e escolte um bombardeiro B-2.*
- Combate multijogador *pela Internet na NovaWorld. Jogue com mais de 120 usuários simultaneamente em uma variedade de cenários*.*

Atendimento ao Consumidor (011) 285-5344

NOVALOGIC®

Manual em Português

NovaWorld™

BRASOFT www.brasoft.com

* o consumidor é responsável pelos custos de acesso à Internet. A NovaLogic se reserva o direito de alterar os termos de uso do serviço a qualquer momento.

REVENDAS: MicroPlus (0XX-11) 283-1466 Cj. Nacional São Paulo-SP Instant Kolor (0XX-11) 210-3326 Shopping Eldorado São Paulo-SP Plug & Use (0XX-11) 865-2030 Televendas São Paulo-SP Brasoftware Shopping Ibirapuera (0XX-11) 535-6024/240-8235 São Paulo-SP Brasoftware Shopping Morumbi (0XX-11) 5181-8891/5182-6703 São Paulo-SP Besthuy Computer Shop Ltda. (0XX-11) 250-0500 São Paulo-SP Todays (0XX-11) 5561-1188 São Paulo-SP WWW Comércio de Informática (0XX-11) 3865-0404 São Paulo-SP Trend Shop (0XX-11) 229-3543 São Paulo-SP

© 1999 NovaLogic, Inc. NovaLogic, o logotipo da NovaLogic e F-22 Lightning II são marcas registradas e NovaWorld, o logotipo da NovaWorld, F-22, F-22 Lightning e Voice-Over-Net são marcas de titularidade da NovaLogic, Inc. Windows é marca registrada e Direct 3D e DirectX são

TRANSFORME SEU RASCUNHO EM ARTE-FINAL



Senha Especial traz grátis dois CDs inéditos para você mesmo produzir seus cartões de visita, papéis de carta, postais e mais uma infinidade de materiais gráficos de altíssima qualidade. Fácil! Rápido! Criativo!



Senha, Senha_Pôster e Senha Especial são publicações da Pi Editora

SENHA ANO 1 sua melhor coleção





Jogo Completo:

Duke Nukem 3D
Atomic Edition

Senha nº 1





Jogo Completo:

POD
O Racha do Milênio

Senha nº 2





Jogo Completo:

Lords of the
Realm II Gold + Pacote de
expansão inédito

Senha nº 3





Jogo Completo:

Asghan
O Exterminador
de Dragões

Senha nº 4





Jogo Completo:

Dark Vengeance
Vingança Negra

Senha nº 5





Jogo Completo:

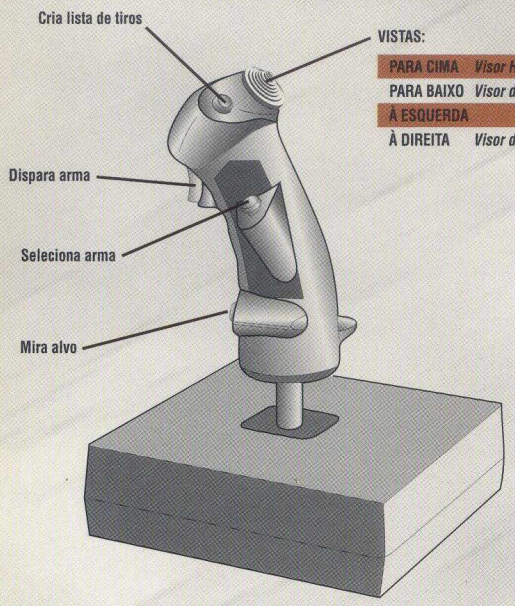
M1 Tank Platoon II

Senha nº 6

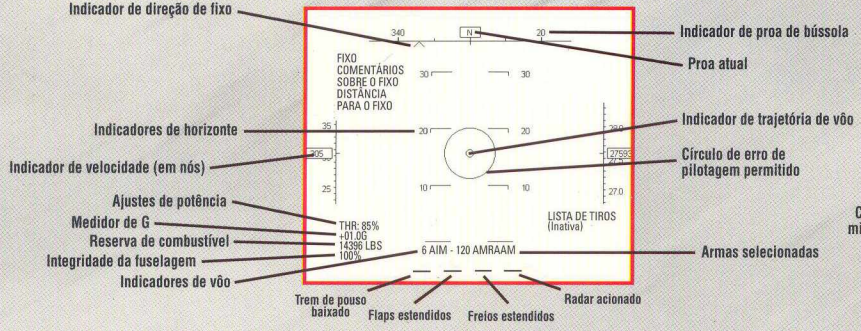
À venda nas bancas e lojas ou pelo telefone (11) 3171-2537

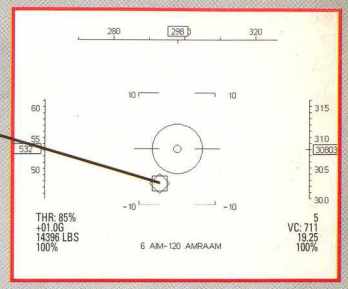
www.revistasenha.com.br

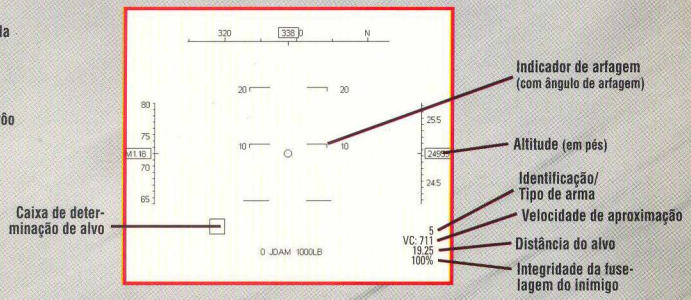
F-22 LIGHTNING II®



Joystick não-programável padrão de 4 botões







F-22 Comandos do Teclado

Modos de Câmera

Sai da missão Centra joystick Esc	Cabine virtual F1	HUD F2	Vista externa F3	Vista fly-by F4	Vista fixa F5	Vista externa do ala F6	Vista do míssil F7	Vista do alvo F8

Compactação do Tempo

Normal F9	2X F10	4X F11	6X F12

Print Scrn	Scroll Lock	Pause

Seleção de Armas / **Potência do Motor**

`	AMRAAM 1	Sidewinder 2	Canhão 3	JDAM 4	0% (motor desligado) 5	60% (mínimo) 6	70% 7	80% 8	90% 9	100% 0	Pós-combustão -	=	\	←

Percorre objetos p/ a frente p/ trás Tab	Q	Seleção de armas W	E	Radar R	T	Y	U	I	O	Pausa P	Alvo anterior [	Alvo seguinte]	Cria lista de tiros

Caps Lock	Piloto automático A	Ativa zoom lento rápido S	D	Flaps F	Trem de pouso G	Base H	Ejeta J	Ajuda do teclado K	Nivelamento automático L	;	Eixo de rastreio '	Enter

Shift	Z	Desat. zoom lento rápido X	Contra-medidas C	Resolução de vídeo V	Speed brake B	Fixos N	Objetivos da missão M	HUD fraco ,	HUD forte .	/	Shift

Ctrl	Alt	Dispara arma selecionada	Alt	Ctrl

Insert	Olha p/ baixo Home	Page Up
Leme à esquerda Delete	Fim da missão End	Leme à direita Page Down

Controles Gerais de Vôo

(Ctrl) Ângulos de Câmera

	Picada (câmera p/ cima)	
Rola à esquerda (câmera p/ esq.) ←	Cabrada (câmera p/ baixo) ↓	Rola à direita (câmera p/ dir.) →

Num Lock	/	*	-
Repetidor de HUD 7	Janela de ataque/nav. 8	Horizonte artificial 9	
Visor de defesa 4	Visor de navegação 5	Visor de ataque 6	+
1	Visor de estoque 2	3	Cria lista de tiros Enter
0		Del	

Commandos para o Ala*

Ctrl-C	Dê cobertura
Ctrl-E	Entre em combate
Ctrl-F	Entre em formação
Ctrl-M	Ataque meu alvo
Ctrl-P	Patrulhe base

COMANDOS DE TECLAS - F-22 LIGHTINING II

Controles Gerais do Jogo:

Esc	*Sai da missão*	: abandona missão atual.
	Centra joystick	: calibra joystick.
P	*Pausa*	: ativa e desativa pausa no jogo.
Ctrl V	*Resolução do vídeo*	: escolha da resolução de tela.
K	*Ajuda do teclado*	: exibe resumo de teclas na tela.
M	*Objetivos da missão*	: apresenta resumo do objetivo da missão.
End	*Fim da missão*	: encerra missão.

Modos de Câmera

F1	*Modo de cabine virtual*	: posiciona o jogador em modo de cabine virtual.
F2	*Vista HUD*	: vista frontal do HUD.
F3	*Vista externa do jogador*	: vista da câmera externa móvel do F-22.
F4	*Vista fly-by do jogador*	: vista fixa da câmera externa do jogador em sobrevôo.
F5	*Vista fixa*	: mantém alvo centralizado na mira pelo visor do jogador.
F6	*Vista externa do ala*	: vista da câmera externa do avião do ala.
F7	*Vista fly-by do míssil/ Vista externa*	: vista fly-by fixa do míssil/vista da câmera externa.
F8	*Vista do alvo*	: vista externa móvel do alvo do jogador.
Home	*Olha para baixo*	: modo de cabine virtual olhando os instrumentos abaixo.
Crtl Seta p/ cima	*Ângulo para cima*	: inclina o ângulo da câmera para cima.
Crtl Seta p/ baixo	*Ângulo para baixo*	: inclina o ângulo da câmera para baixo.
Crtl Seta p/ esq.	*Ângulo à esquerda*	: inclina o ângulo da câmera para a esquerda.
Crtl Seta p/ dir.	*Ângulo à direita*	: inclina o ângulo da câmera para a direita.
S	*Ativa zoom - lento*	: aproxima a vista.
X	*Desativa zoom - lento*	: afasta a vista.
Ctrl S	*Ativa zoom - rápido*	: aproxima rapidamente a vista.
Ctrl X	*Desativa zoom - rápido*	: afasta rapidamente a vista.

Ajustes de Potência do Motor:

5 0%	: motor desligado, aceleração em 0%.
6 60%	: motor em mínimo, aceleração em 60%.
7 70%	: aceleração em 70%.
8 80%	: aceleração em 80% (cruzeiro).
9 90%	: aceleração em 90%.
0 100%	: aceleração em 100% (potência militar).
- *Pós-combustão*	: ativa e desativa pós-combustão.

Controles Gerais de Vôo:

Seta p/ cima	*Picada*	: baixa nariz da aeronave.
Seta p/ baixo	*Cabrada*	: levanta nariz da aeronave.
Seta à esq.	*Rolamento à esquerda*	: inclina aeronave para a esquerda.
Seta à dir.	*Rolamento à direita*	: inclina aeronave para a direita.
F	*Flaps*	: ativa e desativa flaps.
G	*Trem de pouso*	: recolhe e estende trem de pouso.
Page Down	*Leme à direita*	: vira nariz da aeronave para a direita.
Delete	*Leme à esquerda*	: vira nariz da aeronave para a esquerda.
B	*Speed brake*	: abre e fecha speed brake (freio aerodinâmico).
Ctrl J	*Ejeta*	: ejeta piloto da aeronave.
,	*HUD fraco*	: diminui contraste da simbologia do HUD.
.	*HUD forte*	: aumenta contraste da simbologia do HUD.

Controles de Navegação:

A	*Piloto automático*	: ativa e desativa piloto automático.
N	*Fixos*	: percorre fixos de navegação predefinidos.
L	*Nivelamento automático*	: a aeronave assume automaticamente o nivelamento de vôo.
H	*Retorna à base*	: o F-22 inicia a aproximação para pouso; ativa o piloto automático.

Controles de Radar/Armas:

1	AMRAAM	: seleciona o míssil guiado por radar AMRAAM.
2	*Sidewinder*	: seleciona o míssil teleguiado Sidewinder.
3	*Canhão*	: seleciona o canhão M61A2 de 20mm.
4	*JDAM*	: seleciona a bomba JDAM Mk83.
R	*Radar*	: ativa e desativa radar.
W	*Seleção de armas*	: percorre armas disponíveis.
C	*Contramedidas*	: libera combinação de flares e refletores anti-radar.

Seleção de Alvos:

Enter	*Cria lista de tiros*	: cria lista dos próximos quatro alvos prioritários.
Tab	*Percorre alvos*	: percorre todos os objetos no raio de 40 milhas náuticas.
Crtl Tab	*Percorre alvos inversamente*	: percorre, no sentido inverso, todos os objetos no raio de 40 milhas náuticas.
[	*Seleciona alvo anterior*	: percorre alvos da lista de tiros.
]	*Seleciona alvo seguinte*	: percorre, no sentido inverso, alvos da lista de tiros.
' (apóstrofo)	*Eixo de rastreio*	: acopla objeto mais próximo no círculo ASE no HUD.

Aviônicos (Teclado Numérico):

2	*Visor de estoque*
4	*Visor de defesa*
5	*Visor de navegação*
6	*Visor de ataque*
7	*Repetidor de HUD*
8	*Janela de ataque/navegação*
9	*Horizonte artificial*

Compactação de Tempo:

F9	*Normal*	
F10	*2x*	: compactado 2 vezes.
F11	*4x*	: compactado 4 vezes.
F12	*6x*	: compactado 6 vezes.

Teclas de Comandos para o Ala*:

Ctrl C	*Dê cobertura*	: ordena ao ala que ataque o inimigo mais próximo que está atacando você.
Ctrl E	*Entre em combate*	: ordena ao ala que entre em combate contra alvos inimigos.
Ctrl F	*Entre em formação*	: ordena ao ala que entre em formação de esquadrilha.
Ctrl M	*Ataque meu alvo*	: ordena ao ala que ataque o alvo que você colocou na mira.
Ctrl P	*Patrulhe a base*	: ordena ao ala que volte à base e faça patrulha aérea de combate.

* Ala é o piloto da aeronave acompanhante.