

CD EXPERT

myth

THE FALLEN LORDS

"O Top entre os cinquenta melhores jogos de todos os tempos."

- ONLINE GAMING

"Melhor jogo de todos os tempos."

- MACWORLD EDDY AWARDS

"O melhor jogo de estratégia do ano."

- COMPUTER GAMING WORLD

"Jogo do ano."

- COMPUTER GAMES STRATEGY PLUS

EM PORTUGUÊS

Saia da ilegalidade com PC Expert 11
Processador de texto, planilha e muito mais... Lotus Smart Suite - Completo



FIQUE DE OLHO EM NOSSOS LANÇAMENTOS

A MELHOR REVISTA DE GAMES DO MUNDO

PC GAMER BRASIL

SAIBA ANTES DE TODO MUNDO OS DETALHES DE:
SUPREME SNOWBOARDING
WARCRAFT III
IMPERIUM GALACTICA 2

REPORTAGEM ESPECIAL
WHEEL OF TIME
UMA FANTÁSTICA MISTURA DE UNREAL E ELEMENTOS RPG

DEBULHADO PASSO A PASSO
UNREAL E HIDDEN & DANGEROUS

A primeira revista totalmente dedicada a gamers furbados com placa 3D.
Na estreia: Test Drive 5 - Completo



Ano 4 - Nº 32 - R\$ 14,90

JOGO COMPATÍVEL COM WINDOWS E MAC



COLECIONE

ELEITO O JOGO DO ANO PELAS MAIS CONCEITUADAS REVISTAS ESPECIALIZADAS

Velocidade e Perícia no Ritmo dos Embalos de Sábado à Noite.

DRIVER™

"VOCÊ É O MOTORISTA"



**Driver: mais do que um game,
uma verdadeira experiência repleta
de perseguição automobilística,
pilotagem e perícia.**

Perseguições em alta velocidade, onde cada detalhe, incluindo os estragos no seu carro, foram cuidadosamente recriados por meio de um engine que simula a física real.

Ambientação baseada em filmes de perseguição da década de 70.

Cenários que são réplicas perfeitas de grandes cidades americanas, como San Francisco, Miami, Los Angeles e New York.

Excelente tutorial e vários modos de jogo perfeitamente combinados com um enredo policial envolvente.

Possibilidade de montar os seus próprios replays cinematográficos das seqüências de jogo.

PC GAMER BRASIL 95%
HARDCORE GAMING 5/5
CYBERGAMES 9.8
POGG 97%

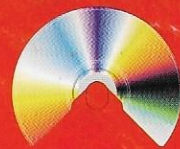


Driver © GT Interactive Software Corp. Todos os direitos reservados. Criado por Reflections Interactive Limited, uma empresa da GT Interactive Corp. Reflections e o respectivo logotipo são marcas registradas da Reflections Interactive Limited. GT e o respectivo logotipo são marcas registradas da GT Interactive Software Corp. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos titulares.

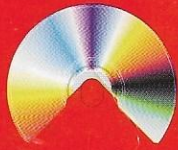


QUALIDADE SUPERIOR

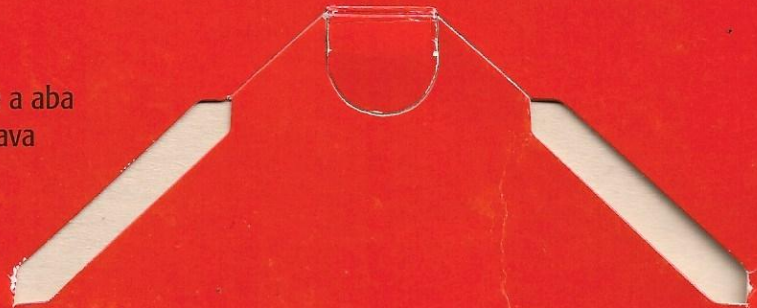




Para fixar e proteger melhor seu CD-ROM, puxe a aba e encaixe-o na fenda, prendendo-o com a trava como mostra a figura.



Para fixar e proteger melhor seu CD-ROM, puxe a aba e encaixe-o na fenda, prendendo-o com a trava como mostra a figura.



NUMERO SERIAL BUNGIE.NET
ME2L6NRTAT9551MT
REGISTRE-SE:
<http://www.bungie.net>

Editorial

Com o início de mais um ano, nossos desejos e anseios por novos horizontes se renovam. Nós, da PC Gamer Brasil, acreditamos termos cumprido nossas metas no ano passado, agradando em cheio o gosto de nossos leitores. Mas queremos alcançar muito mais nesta nova fase. No intuito de melhorar a qualidade editorial, estamos adotando, em praticamente todas as matérias, selos que classificam a faixa etária que cada jogo atinge.

E, para começar com o pé direito, escolhemos o jogo MYTH - The Fallen Lords, um dos games mais aclamados pela imprensa especializada e, principalmente, por nossos leitores, para iniciar nossa nova jornada. No CD, você encontrará a versão em português deste jogo e vários brindes extras, entre eles: vídeos, MP3s, wallpapers e muito mais. Já no CD de demos desta edição, separamos o que há de mais quente no mercado e ainda colocamos vários novos mapas para aumentar o desafio em seus jogos prediletos. Mas não para por aí. Nossa equipe trabalhou duro para apresentar a debulhação de dois grandes jogos: UNREAL (que publicamos na edição passada completo, juntamente com seu pacote oficial de missões) e HIDDEN & DANGEROUS, o maior sucesso do gênero simulador de soldado do momento. Isso, sem falar na grande quantidade de informações sobre o universo dos jogos ainda em desenvolvimento e os lançamentos que estão abalando os gamers aqui e lá fora. As dicas de sites e códigos de games continuam a todo vapor para ampliar o conhecimento dos jogadores mais fanáticos. Essa é a sua PC Gamer Brasil: aplicando uma verdadeira injeção de informações do universo dos jogos para PC diretamente nas suas veias gamemaniacas!

Um abraço,

O Editor

Procedimentos para instalação:

MYTH - Windows 95/NT

Para instalar MYTH, insira o CD do jogo na unidade de CD-ROM e aguarde a apresentação automática da tela abaixo. Caso isso não ocorra, execute o arquivo STARTUPEXE, que está na raiz do CD. Siga os procedimentos da tela que será fornecida. Para mais detalhes, consulte o manual completo de MYTH na página 40.



Configuração Mínima:

- Windows 95 ou NT 4.0 - Pentium Intel ou 100% compatível (133 MHz ou superior)
- 16 MB RAM (32 MB recomendado) - Placa de vídeo com 16 milhões de cores ou superior (compatível com DirectX) - Drive de CD-ROM 4X - Mouse Microsoft ou compatível

MYTH - Mac OS

Para instalar MYTH, insira o CD do jogo na unidade de CD-ROM e aguarde a apresentação automática da tela abaixo. Dê um duplo clique no ícone Myth: The Fallen Lords Installer. Siga os procedimentos da tela que será fornecida. Para mais detalhes, consulte o manual completo de MYTH na página 40.

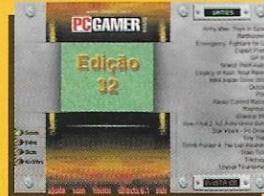


Configuração Mínima:

- Power Macintosh ou clone 100% compatível com PowerMac, recomendado processador de 100 MHz ou superior - Monitor capaz de suportar modo 16 bit color e resolução de 640x480 - Sistema 7.5 ou superior - Drive de CD-ROM (4x ou superior)
- Jogo via rede requer um modem de 28.8 kbps ou mais rápido, utilizando o Open Transport 1.1.2 ou versão mais atual (Open transport 1.1.2 está incluso no CD-ROM de Myth).

CD Gamer 32

A execução do Menu se dará automaticamente ao inserir o CD-ROM no drive. Caso isto não ocorra, execute o arquivo CDGAMER32.EXE, que está na raiz do CD. O menu principal do CD de jogos será fornecido.



Configuração Mínima:

- Pentium 166 MHz ou superior - Windows 95
- 16 MB RAM - CD-ROM 4x - Placa de Som Sound Blaster® ou compatível - Placa de vídeo PCI 2MB 16 bits (alguns jogos precisam de placa aceleradora 3Dfx) - DirectX® 6.1



Pirataria no mercado editorial



Parece até brincadeira, mas é verdade. Algumas empresas "interessadas" em acabar com esta prática desleal e, principalmente ilegal, que levantam a bandeira "do jogo limpo", acabaram mostrando suas verdadeiras faces e seus objetivos sem escrúpulos.

Há alguns dias, vocês leitores devem ter estranhado uma publicação chamada "Senha PC" estar nas bancas com o mesmo formato de capa campeão da sua PC Gamer Brasil. Porém, se você caiu no "golpe do baú" e adquiriu esse simplório catálogo de produtos de uma empresa chamada Brasoft, que se esconde atrás do nome Pi Editora, com certeza você também compartilhará de nosso repúdio às imitações que entopem as bancas de todo o Brasil sem o menor conteúdo editorial ou comprometimento com a verdade. Todos sabemos o quanto é difícil criar uma publicação e torná-la líder em um país como o nosso. Mas, com toda certeza, "roubar a fórmula" de maneira descarada é um crime que deve ser punido. A princípio, com o mais profundo desprezo e, em seguida, com as medidas legais cabíveis. Seja mais um na luta contra a pirataria pois, fora ser uma prática desonesta, é também um crime grave contra a inteligência e o bolso dos consumidores.

Equipe PC Gamer Brasil

A CD EXPERT EDITORA declara os seguintes itens para o uso dos CD-ROMs:

Os CD-ROMs foram testados e verificados em todos os estágios de sua produção. Nós recomendamos que você sempre rode um anti-vírus para checar qualquer programa antes de instalá-lo. A CD Expert Editora não se responsabiliza por qualquer problema, dano ou perda de dados ou do sistema do seu micro mediante o uso dos programas contidos nos CDs brindes. Assegure-se de realizar periodicamente back-ups dos dados de sua máquina antes de utilizar um novo software. Caso você não concorde com esta declaração, não utilize os CDs brindes. Atenção: O uso do conteúdo dos CDs brindes é permitido apenas para um micro.

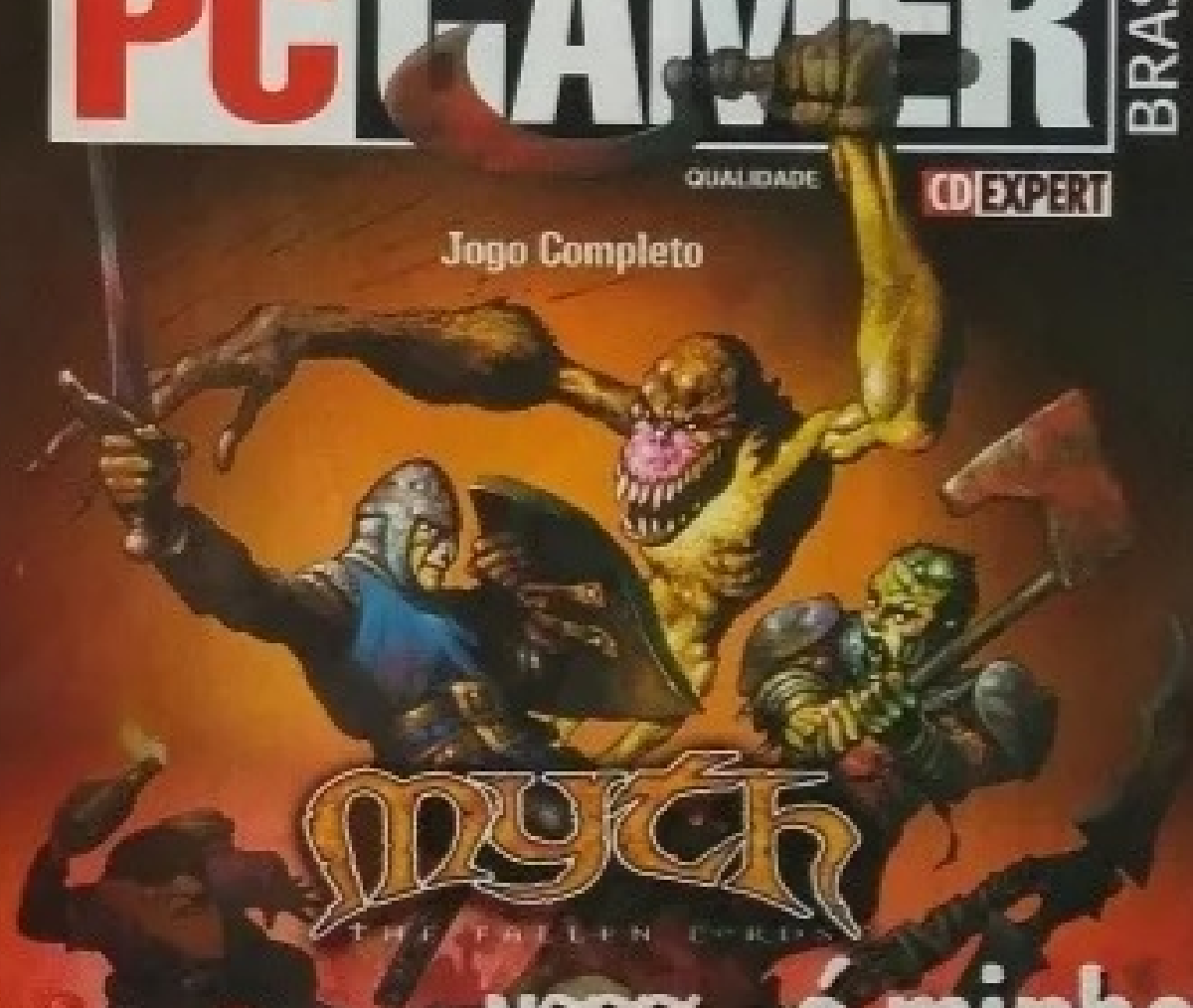


PC GAMER BRASIL

QUALIDADE

CD EXPERT

Jogo Completo



Ano 4 - Nº 32

Essa é minha! Nããão, é minha! Solta que é minha! Sai pra lá você!

Está vendo esse quebra-pau aí em cima? É mais ou menos isso que acontece com quem quer completar a coleção **PC GAMER BRASIL** e deixou para a última hora. Tá todo mundo querendo e correndo atrás dos seus exemplares.

Mas, alguns títulos já estão acabando e não vai ser você quem vai ficar sem, não é? Então, não marque bobeira, corra agora mesmo até a banca ou loja de informática mais próxima e complete logo a sua coleção. Depois, é só relaxar e aproveitar os melhores jogos já publicados até hoje pela melhor revista de games do mundo, a **PC GAMER BRASIL**.



Men in Black



Hexen II



Constructor



Spec Ops



Unreal + Pack

Novidades

Omikron

Um adventure com a participação especial de David Bowie..... **28**

C&C: Renegade

A versão 3D do sucesso Command&Conquer.... **29**

Shadow Company

Estratégia e ação no novo lançamento da Ubi Soft.... **30**

Soldier of Fortune

Torne-se um soldado mercenário no mais novo simulador de soldado..... **31**

Lançamentos

Driver

Dirija fantásticos carros a serviço da máfia americana..... **32**

Mig Alley

Pilote um avião em meio à Guerra da Coreia..... **36**

Prince of Persia 3D

O mais tradicional jogo de plataforma em versão 3D..... **37**

Soul Reaver: Legacy of Kain

Raziel e sua vampiresca vingança..... **38**

Unreal Tournament

O maior e melhor torneio de todos os tempos..... **38**

Fifa 2000 vs Internacional 2000

Os jogos do novo milênio se enfrentam..... **39**

Canal Aberto **06**

O espaço certo para o leitor se manifestar

Passo a Passo **08**

Todos os segredos de Unreal

Sugestão **12**

Conheça nossas outras publicações

Ranking **13**

Os melhores do mês e nossas sugestões de compra

Dicas & Códigos **14**

Descubra como debulhar seus jogos prediletos

Bastidores **18**

Tudo sobre os jogos que ainda estão sendo desenvolvidos

Imperium Galactica **14**

Supreme Snowboarding **15**

Warcraft III **16**

Fique ligado **22**

Notícias sobre o mundo dos games

Reportagem **48**

Tudo sobre o best-seller que está virando game: Wheel of Time

Walkthru Especial **44**

Presente especial: guia estratégico para Hidden and Dangerous

Game Star **26**

Raí fala de violência no mundo dos games

★ ★ Brinde da capa ★ ★

Myth: The Fallen Lords

O mais alucinante jogo de estratégia e RPG de todos os tempos completo para você



80% + Jogo mais que perfeito, ficará sempre na memória. Somente os clássicos atingem esta pontuação.	85%-89% Um excelente jogo. Tecnologia impressionante e ótima jogabilidade.	70%-84% Diversão garantida, mas algo importante foi esquecido. Se você for fã do gênero, tudo bem, caso contrário, feche os olhos.	50%-69% Nada de novo. Agradável por uma hora, duas, no máximo.	30%-49% Algo saiu tremendamente errado. O jogo não merece ocupar espaço em lugar algum.	00%-29% Todo o programa e documentos devem ser incinerados imediatamente, e os programadores devem mudar de emprego.
--	--	--	--	---	--

Critérios de avaliação da PC GAMER BRASIL

Suporte Técnico Em caso de dúvidas ou danos no CD, contate-nos: segunda a sexta das 8:30 h às 12:00 h - 13:30 h às 17:30 h Tel.: (0xx11) 6942-2280/6942-2285 e-mail: suporte@cdexpert.com.br

★ ★ ★ ★ No CD ★ ★ ★ ★

Army Men:
Toys in Space **53**

Expert Pool 2 **53**

Battlezone 2 **54**

Emergency **54**

GP 500 **54**

Grand Theft Auto 2 **55**

NBA Inside Drive 2000 **55**

Pong **55**

Soul Reaver:
Legacy of Kain **56**

Outcast **56**

Radio Control Racer **56**

Rayman 2 **57**

Shadow Man **57**

Train Town **57**

Spec Ops 2 **58**

Star Wars Episódio I - Pit Droids **58**

Tiny Trails **58**

Tomb Raider 4: The Last Revelation **59**

Trickstyle **59**

Unreal Tournament **59**

Mais Desafios **60**

Novos níveis para seus jogos preferidos

On Line **62**

As dicas mais quentes para você não naufragar na Internet

Radical **63**

A equipe da PC Gamer Brasil esquiando de verdade em São Paulo

Hardware **64**

Dicas de novos equipamentos para incrementar sua máquina

Se você tem alguma coisa a dizer, use seu espaço. Estamos de ouvidos abertos e prontos para atender a todas as suas exigências e esclarecer todas suas dúvidas.



Elogios

A revista está bem elaborada, os textos estão bem trabalhados, e um aspecto novo que me chamou a atenção foi a seção Hardware. As novidades são bem interessantes.
Eliseu Corrora
Xaxim - SC



Novamente, nosso amigo Otávio Augusto, de Capão da Canoa - RS, aparece em nossa seção. Agora, ele nos traz a sensual Psylocke, que entra na seção com ação, agilidade e, digamos... curvas.

Gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho que vocês vêm fazendo. A instalação dos jogos é, sem dúvida, muito fácil e sem complicações.
Fábio Turci
Belo Horizonte - MG

Comprei a revista CD Expert com o Jogo Test Drive 4 e adorei. O jogo é dez, e a revista, maravilhosa.
Paolo Ritchelle dos Santos
Valença - RJ

Adorei o jogo Constructor, que veio com a última edição da CD Expert. O conteúdo e a qualidade da revista aumentaram consideravelmente. As parafernalhas do diretório surpresa são do barulho!
Lucas Faberson Chinaider
Alm. Tamarandé - PR

Agradecemos a todos os leitores que mandaram uma infinidade de elogios. Nosso trabalho é melhorar a revista cada vez mais.



O Alan Turatti, de Florianópolis - SC, realizou um feito incrível. Conseguiu colocar três minhocas do jogo Worms na mira, mas eu duvido que elas fiquem paradas e aceitem a derrota fácil. Belo desenho, amigo! Esperamos por mais.

Dicas now!

Gostaria que vocês colocassem os códigos para o jogo Commandos na seção de dicas.
Matias Pasqualotto
Novo Hamburgo - RS

Caro Matias, na seção Dicas & Códigos da edição de número 30 - Spec Ops, você poderá conferir vários códigos para debulhar este game.

Dúvidas...

Adorei o jogo Heroes of Might and Magic III e gostaria de saber como adquirir este produto.
Alexandre Camacho Carneiro
Salvador - BA

Sempre vejo na revista jogos que gostaria de comprar, mas não sei onde achar. Um deles é Heroes III.
Pedro Neves
São Paulo - SP

Para adquirir qualquer produto que analisamos na revista é muito fácil, basta acessar o site do distribuidor, que sempre colocamos no box junto com a nota do produto. No caso de Heroes III, o distribuidor no Brasil é a Greenleaf, e o site é www.greenleaf.com.br



Poucas vezes vimos um desenho com tantos detalhes quanto este. O Piu-Piu ficou muito divertido no desenho do Diego Bernades, de Porto Novo - RJ. Mandaremos outros desenhos dele nas próximas edições.



Parece que os personagens da Marvel vão reinar nesta seção. O Ciclope aparece muito bem desenhado e... "voando"? Só não entendemos o recado que a Tatiane Ripka, de Curitiba - PR, quis passar para a galera.

Números atrasados

Como faço para adquirir as edições anteriores da revista CD Expert?
Patrícia Agostinho
Maringá - PR

Gostaria de completar minha coleção da CD Expert. Porém, alguns exemplares não consigo mais achar em lugar nenhum. Será que vocês podem me ajudar?
Augusto Pedroso
Rio de Janeiro - RJ

Para adquirir qualquer exemplar da Revista CD Expert que já não estiver na banca, basta ligar para a Fast CD, (0xx11) 3666-7725 ou (0xx11) 3666-7966, de qualquer lugar do país.



Mais uma garota entra detonando em nossa seção. Além disso, ela nos mostra que garotas também mandam bem em piadas. Por isso, aqui está o quadrinho que fez sucesso na redação. Valeu, Alessandra Alves, de Tupã - SP!



Só tenho uma palavra para este desenho... **DESTRUIDOR!** Nós nem precisávamos ver a cor que ele está para saber que o Hulk não está nos seus melhores dias. Envie mais desenhos assim, Lenilson Viana, do Rio de Janeiro - RJ.

Problemas

Gostaria de saber por que alguns demos não funcionam em minha máquina?

Ivron Hugo da Silva
Escada - PE

Caro Ivron, antes de mais nada, você deve prestar atenção nos requerimentos mínimos de cada demo. A configuração padrão às vezes é acrescida de vários outros detalhes, necessários para que o jogo funcione. Preste muita atenção no box amarelo que aparece no início da seção Bônus para entender qual é a configuração adotada pela revista como padrão. Não se esqueça de olhar no item Requerimentos Mínimos, que aparece no final de cada texto, para descobrir o que mais deve ter o micro para rodar determinado demo. Vale lembrar que testamos todos os jogos que saem na revista.



Realmente, o Pedro Henrique, de Campinas, SP, conseguiu alegrar nossa seção com o desenho de Abe. Seu desenho está muito detalhado e colorido. Continue assim, campeão!

Radicalizando pra valer!

A seção Radical anda demais. Depois de tantas loucuras que vocês já fizeram, a gente não duvida de mais nada! Vocês são doidos mesmo!

Álvaro Gunter
São Paulo - SP

Valeu, Álvaro! Nós estamos planejando muitas outras loucuras para as próximas edições, aguarde!

Grande surpresa

Comprei a edição com o jogo Spec Ops e achei muito legal o que vocês fizeram com as vozes dos soldados. Ficou bem interessante jogar ouvindo os Rangers dando ordens em português!

Maurício da Silva
Rio de Janeiro - RJ

Ficou muito legal jogar Spec Ops em português.

Antônio Truoni
Águas de Lindóia - SP

Ficamos contentes em saber que nossos leitores gostaram da surpresa que mandamos nessa edição.



Este já é consagrado pelas obras originais que sempre chegam à redação. O Roberto Schima, de Tatuí - SP, detonou um ogrão, ou sei lá o quê. Fora a aranha que tá de olho no movimento. O que importa é a obra de arte do cara. Continua, Schimão!

Sugestões

Acho a revista PC Gamer Brasil a melhor publicação de todos os tempos para PC. Tenho algumas sugestões importantes que poderiam tornar a revista ainda melhor. Primeiro, coloquemos uma embalagem para que possamos guardar o CD no interior da revista. Por último, publiquemos o jogo Myth, completo! Este é um super jogo que nenhum gamer de verdade pode deixar faltar na sua prateleira.

Jefferson Simões
São José dos Campos-SP

Caro Jeferson, há algumas edições, nossas capas contam com um sistema de acoplagem interna que permite guardar os CDs no interior da revista. Com relação ao jogo Myth, ele está aí pra você.



As profecias da revista CD EXPERT estão lançadas pelo desenho do Paulo Coelho, de São Bernardo do Campo - SP. Seu desenho ficou muito legal, principalmente porque você mandou bala no fundo.

Radical de verdade

Fiquei um tempo sem poder comprar a revista CD Expert, porém, para minha surpresa, quando rodei o CD da edição Hexen II, fiquei espantado com a seção Radical! Vocês são a equipe mais doida do mundo. Continuem fazendo matérias deste tipo.

Alexandre Primo
Rio de Janeiro-RJ

Caro Alexandre, estamos trabalhando duro para fazer mais matérias radicais. Nas próximas edições, estaremos mostrando mais esportes adrenalizados ao extremo.

Homens de Preto em perigo...

Gostaria de saber onde saiu o walkthru do jogo MIB. Estou encrencado em uma fase e parece que não irei sair dela tão cedo...

Sérgio Conceição
Rio de Janeiro-RJ

Caro Sérgio, na edição de número 28 - Hexen II, você irá encontrar um walkthru detalhadíssimo para tirar a escória do universo de uma vez do planeta Terra.

Nosso e-mail: suporte@cdexpert.com.br

Endereço para correspondência:

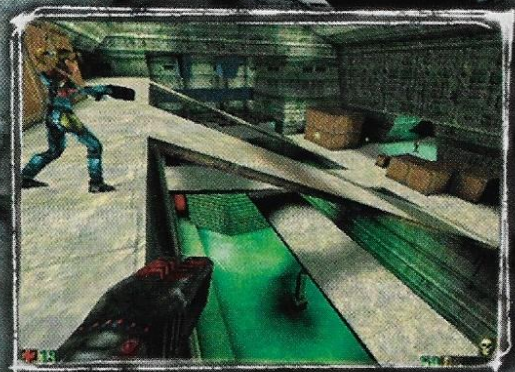
CD EXPERT EDITORA

Caixa Postal 13.546 - CEP 03399-970

São Paulo-SP - Brasil

Guia dos sonhos para sobreviver
aos pesadelos de

DOMINION



Na edição passada, você ganhou a oportunidade de participar de um dos maiores pesadelos que a indústria de games para PC já criou: Unreal. Por ser um game complexo e cheio de lugares para serem explorados, você pode ter ficado preso em alguma parte do aterrorizante pesadelo. Para tirar os sonhadores do aperto, nós, da PC Gamer Brasil, **preparamos um impressionante passo a passo, que está no CD de demos desta edição.** Mas, antes de encarar de frente seus inimigos e todos os desafios, preste muita atenção em algumas dicas sobre as armas e inimigos que farão de sua vida um verdadeiro inferno. E, não pára por aí. Nossa equipe resolveu criar um mini roteiro, onde você terá a oportunidade de descobrir alguns segredos ocultos deste maravilhoso game.

Armas

Conhecer o potencial de cada arma é muito importante em Unreal. Se o jogador souber exatamente o estrago que cada instrumento bélico faz, pode evitar ser atacado ou destruído. É aconselhável treinar um pouco o manuseio de cada arma antes de entrar definitivamente para ação.

Pistola de Dispersão

Seu tiro tem raio pequeno de ação, causando pouco estrago em seus inimigos. Ele sai numa velocidade pequena e pode, facilmente, ser evitado. A sua maior vantagem está no fato de não ter um limite de tiros. Seu poder pode ser aumentado através de power-ups, que duram, aproximadamente, quinze tiros. A dica fica por conta de usa-la em situações onde seus inimigos estão à curta distância e você, quase sem munição.

AutoMag

A vantagem principal desta arma é que ela derruba imediatamente seu alvo. Seus oponentes

difícilmente poderão esquivar-se de seus disparos. A AutoMag é uma arma de longa distância.

Stinger

Os Skaarjs e os Mercenários podem evitar os disparos desta arma, porém, a cadência com que os tiros saem diminui muito a chance dos inimigos fugirem de seu fogo.

No modo secundário de fogo, está arma funciona como um rifle, disparando cinco tiros que se separam e atingem inimigos diferentes.

ASMD

Uma arma poderosa que derruba seu inimigo logo no primeiro impacto. Tem o poder equivalente ao dobro das armas básicas. O modo secundário de fogo não deve ser visto como lento ou inútil.

Eight-Ball Launcher

Como o próprio nome diz, lança oito tiros poderosos que podem, literalmente limpar a área. Armada com granadas, o tiro causa mais danos do que com os projéteis, apesar do menor campo de ação.

Canhão de Flak

Os estilhaços são o grande diferencial desta arma. O uso ideal desta arma é na explosão de áreas com inimigos desatentos.

Razorjack

Ideal para decapitar ou desmembrar oponentes. Ideal para ser usada no controle de



Muitas vezes um ataque surpresa pode resolver todos os seus problemas em Unreal

multidões. Não pense duas vezes em usar quando houver um grande número de inimigos à sua frente.

GESBioRifle

Devido ao seu pequeno raio de alcance, esta arma pode parecer menos eficiente que as outras armas. Os tiros desta arma, aderem a qualquer superfície e explodem depois de alguns segundos. É muito recomendado usar esta arma durante retiradas estratégicas.

Rifle de Assalto

É uma arma muito forte, porém, sua recarga é lenta. É uma boa opção na luta contra inimigos a longa distância e em áreas abertas.

MiniGun

Apesar de disparar um grande número de balas, o estrago de cada uma não é tão poderoso quanto parece.

Armadura

Existem três tipos diferentes de armadura em Unreal: cintos de proteção, coletes de assalto



Prepare-se para entrar em um mundo onde seus pesadelos são reais





e roupas de ação. Cada uma lhe dará 100 pontos de proteção e absorverá a maioria dos tiros. Após o fim dos pontos de proteção, todos os tiros começam a tirar sua energia.

Inimigos

No mundo de Unreal, existem vários habitantes que possuem características físicas e inteligências diferentes. Cada um deve ser tratado de uma forma diferente. Nunca se deve esperar que seus inimigos, apesar de agirem ou pensarem de formas, aparentemente, semelhantes, tenham a mesma reação para suas abordagens.

Brutos

São bem fáceis de serem abatidos. São grandes e lentos. Por estes motivos, é muito simples desviar de seus tiros. Preste atenção em seus movimentos e você facilmente conseguirá desviar-se deles.

Tentáculos

Estes inimigos sempre saem do teto do ambiente. Estranhamente, estão sempre em lugares escuros e, conseqüentemente, não podem ser destruídos a partir de uma distância muito grande. Em alguns casos, os tentáculos não se



Os inimigos têm características diferenciadas. Tente diferenciar os adversários antes de partir para o ataque

moverão e poderão ser destruídos com a pistola de dispersão.

Slith

Agressivos e rápidos, estes seres podem causar algum problema. A dica para eliminar este inimigo é usar a GESBioRifle.

Gasbags

Estes seres conseguem causar muitos danos a partir de uma distância muito grande. Seus tiros são lentos e podem ser evitados.

Mercenários

Não são tão fortes quanto os Skaarjs evoluídos, mas têm um tipo de campo de força que protegem-os de qualquer ataque. A chave para vencê-los é atacá-los enquanto eles estiverem recarregando suas proteções.

Krall

Os Kralls atacam em multidões. Nunca entre no meio dos Kralls, procure sempre atirar de longe e mire em suas pernas com uma Razorjack.

Titã

Um dos maiores inimigos do mundo de Unreal. Seu ataque é mortal, mesmo de uma distância grande. A chave para o sucesso na luta contra esta criatura está em atirar pelas costas e sempre procurar estar protegido por algum obstáculo natural.

Pupae

Para exterminar este inimigo, é aconselhável usar a Eightball ou a GESBioRifle.

Skaarj

O pior dos inimigos e também mais mortal. São ágeis e podem evitar seus tiros mais rápidos. Nunca se engane com estes seres, em alguns casos eles podem até se fingirem de morto para ganhar um pouco de energia. A dica para saber se você realmente matou o Skaarj é prestar atenção se há moscas ao redor do corpo. Há vários tipos de Skaarj diferentes que devem ser temidos.

Os segredos ocultos de

Unreal

O Walkthru completo de Unreal você encontrará no CD de demos desta edição. A seguir você irá encontrar algumas dicas



É preciso manter olho vivo durante suas jornadas pelo mundo de Unreal, alguns detalhes podem passar despercebidos...

preciosas para não ficar preso neste fantástico game.

Há uma maneira de sair dos níveis caso você esteja tendo alguma dificuldade muito grande. Para isso, basta pressionar a tecla TAB e digitar: Open xxxx.unr (onde xxxx é o nome do nível para o qual você deseja ir)

No primeiro nível (Vortex2.unr), você deverá percorrer o interior da nave de prisioneiros afim de achar a saída. O grande segredo desta fase está em como pegar a armadura que está protegida por um campo de força. Para adquiri-la, basta pular e pressionar com a cabeça um botão azul que está na frente do campo de força.

No nível seguinte (MyLeve.unr), você terá seu primeiro contato com as belas paisagens do mundo de Unreal. Não deixe de pegar a AutoMag, que está no lado direito, perto da cabana.

Em Rrajigar Mine (Dig.unr), você deve proteger o primeiro Nali que você encontrar pela frente. Ele te levará a uma Stinger. Não deixe de ter em mente que as plataformas não são tão fortes quanto parecem e podem reservar-lhe uma grande surpresa. Evite ser sugado pelas lâminas, ficando sempre distante das plataformas.

Logo no início do nível seguinte (Dug.unr), olhe debaixo do primeiro elevador e você achará uma ASMD, dois andares antes do Chizra Nali. Você poderá dar uma voltinha por uma passagem secreta submersa (Passage.unr). Se você entrar neste nível, você conseguirá restabelecer sua energia, preste muita atenção para não deixar de pegar um pacote completo de energia.

Nas águas sagradas de Chizra-Nali (Chizra.unr), você achará vários caminhos diferentes. Tenha muito cuidado na exploração de cada lugar e preste muita atenção nas entradas que ficam habilitadas após tocar em qualquer botão.

Logo após terminar o nível anterior, você chegará às câmaras cerimoniais (Ceremony.unr). Para complicar um pouco sua vida, você terá de nadar e mergulhar para empurrar algumas alavancas. Para fazer alguma coisa neste nível, você precisará ter o Scuba Gear, que está na seguinte localização: logo no começo deste nível,



pegue a porta à esquerda e vire a esquerda novamente, haverá um quarto secreto debaixo na água, debaixo das rampas com tudo o que você precisa para lidar com este nível. Outra dica importante está em usar sua Eightball nas fechaduras. Se o Nali do final do nível não conseguir sobreviver para remar, entre na água e nade para terminar o nível.

A Arena Escura (Dark.unr) é aonde você será apresentado à um Titã. Para abrir a porta da frente de mármore, pressione a segunda face da pedra à sua direita. Você também pode ajudar os prisioneiros de Nali, mas não perca muito tempo sendo um bom samaritano.

Na Aldeia de Harobed (Harobed.unr), você irá achar o canhão de Flak na torre do sino da igreja. Não esqueça de conferir tudo no cemitério atrás da igreja. Uma das lápides lhe indicará o caminho certo para o esconderijo submerso.

A seguir, em Noork's Elbow (Noork.unr), você terá de vagar até encontrar o Templo de Vandora (Ruins.unr). No Templo, você achará um Skaarj armado com Razorjacks, que poderá ajudá-lo muito. Mergulhe na fonte ao fundo da escadaria para pegar um power-up para sua pistola de dispersão. Próximo ao final do nível, você encontrará uma fonte debaixo da cabeça do dragão com um detalhe vermelho nos olhos. Note a inscrição de Vandora na fonte de fogo. Lance uma labareda e portas secretas se abrirão revelando um grande segredo que deverá ser usado no próximo nível.

Na Trincheira (Trench.unr), corra do Titã e dos inimigos usando o poder que você conquistou anteriormente. Quando você conseguir abrir seu caminho para o deck baixo de ISV Kran's (ISVKran4.unr), você será atacado por uma verdadeira onda de Skaarjs. Isto acontecerá novamente no meio de Kran (ISVKran32.unr), mas, sabendo lutar, você chegará ao deck superior da nave (ISVDeck1.unr). Sua melhor aposta no deck superior é sair correndo, porque virão muitos inimigos atrás de você. Desligue as três chaves nos quartos com transformadores, mate o Skaarj e religue a barreira elétrica no laboratório de pesquisa. Quando você estiver preso no laboratório com as amebas, pressione

rapidamente os botões para destrancar as portas e as cabinas da tripulação.

Na aldeia (SpireVillage.unr), você deve agachar-se dentro da casa e atirar no Titã. Salte até alcançar a chave na fechadura nos portões de Suspire (TheSunspire.unr) que é um nível arranjado verticalmente, onde seu objetivo é pegar o elevador quando você tiver chance. Na escuridão, debaixo de uma pedra, você irá achar um botão que revela um MiniGun num pódium. Use sua lanterna de maneira econômica e observe os

Pupaes espalhados pelo chão. No topo, você irá encontrar um botão que chamará um carro flutuante. Você deverá correr para poder pegar este carro. Suba até o telhado e pule a bordo dele.

No portão para Na Pali (SkyCaves.unr), seu caminho será praticamente todo plano. Pegue o rifle de assalto na caverna atrás da cachoeira. Tenha cuidado com o Skaarj armado com Eightballs. No porto para Na Pali (SkyTown.unr), você encontrará Kralls abaixados e atirando dardos. Esta é uma excelente oportunidade para atirar foguetes de Eightball neles. Uma vez que você conseguir destracar o túnel submerso do lago, você terá acesso ao observatório (SkyBase.unr). Passando o hangar, haverá um Skaarj pronto para lutar. Um pouco mais além, você deverá encontrar o quarto do gerador. Não esqueça de mexer no painel de controle ao lado do gerador, pois isto o deixará sair para a igreja de Nali. Antes de pisar no teleporter, assegure-se de estar bem de energia.

Em Velora Pass (VeloraEnd.unr) você começará entre dois furiosos Skaarjs, por este motivo, é muito importante estar com a energia no máximo.

Bluff Eversmoke (Bluff.unr) é um dos melhores níveis de Unreal. Ele está lotado de lugares para serem explorados. Para passar pelas barreiras que bloqueiam determinadas áreas, procure o painel de controle e desligue-o.

A passagem da montanha (DasaPass.unr) começa com uma espetacular batalha entre alguns Skaarjs em um fábrica lotada de itens. Na lagoa rasa que você encontrará no fim do túnel, debaixo da ponte levadiça, existe um buraco profundo, aonde você deverá manter-se olhando para baixo para encontrar o porão. No porão, você será trancafiado em uma arena com alguns inimigos. Se você deixá-los em paz, eles lutarão e acabarão lhe mostrando-lhe o caminho para o seu sucesso. Há outra armadilha neste nível: uma onda infinita de ataques de Kralls. Sua missão não é destruí-los e sim, achar uma alavanca para abrir uma porta secreta e fugir por ela. No final deste nível, uma dúzia de Kralls irá atacá-lo e sua única chance é matá-los. Atire na corda para iniciar um passeio pela garganta da serpente (NaliBoat.unr).

O nível Nali Castle (NaliC.unr), assim como Bluff Eversmoking, é muito interessante e excelente para ser explorado. Esteja atento para o velho truque da estante giratória que esconde uma passagem secreta. Passando pelo castelo, você chegará à casa do demônio (NaliLord.unr). Prepare-se para enfrentar um dos maiores desafios do game. Este inimigo é mais poderoso que seu chefe. Após mostrar para este sujeito quem realmente manda nesta terra, você irá para a cratera do demônio (Dcrater.unr). Não pense que este nível resume-se simplesmente a ativar um botão e pegar a nave rumo à sua casa. Uma porção de Skaarjs estão prontos para dar-lhe um grande presente: uma emboscada!

O fim de sua jornada pelo universo de Unreal começa nos porões da Nave Mãe (ExtremeBeg.unr). Você pode até tentar pegar o super pacote de energia, mas, pela sua posição, é capaz que você acabe se dando mal.

Em seguida, você chegará ao laboratório da Nave Mãe (ExtremeLab.unr), onde algumas superfícies que parecem campos de força são, na verdade, teleporters.

Na sua primeira viagem, você deverá ir ao centro da nave (ExtremeCore.unr), onde Skaarj irão se regenerar até que você mate mais de uma dúzia deles. Neste momento, a porta com letras coloridas irá se abrir. A seguir, você chegará ao gerador Skaarj (ExtremeGen.unr). Pegue sete Skaarjs e o seu chefe para acessar o Illumination (ExtremeDGen.unr).

Em Darkening (ExtremeDark.unr), uma boa memória pode lhe ser muito útil. Nos combates, evite perder energia ou munição, pois a batalha seguinte será muito forte. Quando encontrar a Rainha (QueenEnd.unr), pule para a plataforma central para evitar o enxame de Pupaes. Use suas armas de recarregamento imediato. A dica é usar a pistola de dispersão com um amplificador de tiro. ■



CD Expert Kids

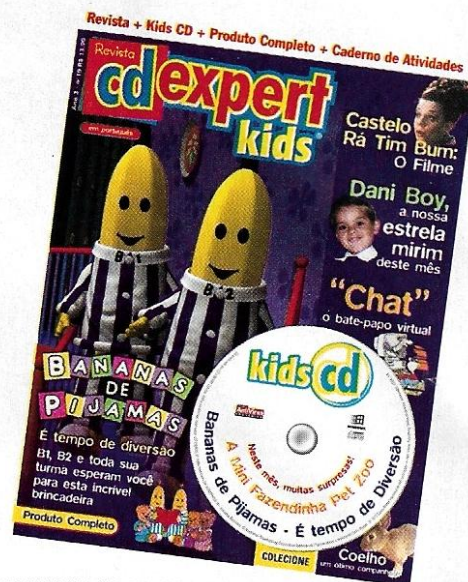
BANANAS DE PIJAMAS É TEMPO DE DIVERSÃO

B1 e B2, sucesso em todo mundo, estão prontos para divertir a criançada com muita música, jogos e dança no CD-ROM da CD Expert Kids

As férias chegaram e a criançada vai se divertir pra valer com o Cd Rom Bananas de Pijamas da edição n.º 19 da **CD Expert Kids**. Nossos convidados de honra deste mês, B1 e B2, vão acompanhar nossos pequenos leitores em muitas brincadeiras por lugares divertidíssimos. Para a diversão ficar ainda maior, os amigos dos Bananas, os ursinhos Teddies, (Amy, Morgan e Lulu) também fazem parte da bagunça.

Conheça toda a beleza da Ginástica Rítmica e também o garotinho Dany Boy, de seis anos, que trabalha junto com o Gugu no programa Domingo Legal e faz o maior sucesso.

Para as crianças que adoram animais, a equipe da CD Expert Kids descobriu uma mini fazenda a apenas 35 minutos de São Paulo. Mas há muito mais na Kids deste mês. Descubra, entre outras coisas, os detalhes do filme Castelo Rá-Tium-Bum, a opinião das crianças sobre a programação da TV e sobre preconceito.



PC Expert 11

LOTUS SMARTSUITE 97 E SMART DRAW 2.0 COMPLETOS

Um novo pacote office completo e um programa para criar diagramas de fluxo e organogramas no computador na nova edição da PC Expert.

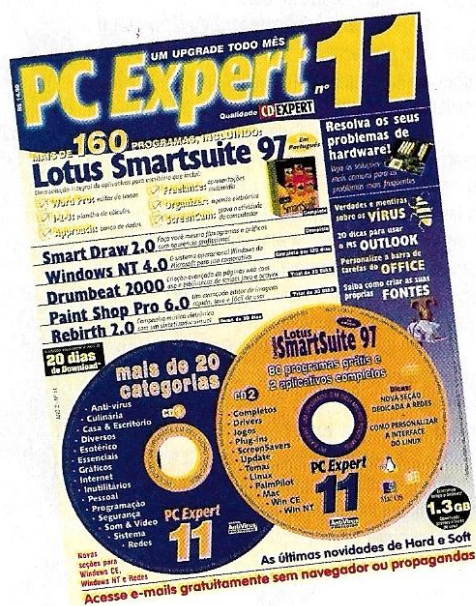
Confira mais de 160 programas, 80 grátis e 6 aplicativos completos na edição n.º 11 da PC Expert. São mais de 260 gifts animados, 179 ícones, 62 fontes, 10 screensavers, 11 temas para o desktop, além de vários trials para avaliação.

O primeiro produto completo, **Lotus Smart Suite 97**, traz para os usuários uma solução integral de aplicativos para escritório com processador de textos, planilha, banco de dados, organizador pessoal e muito mais.

Já o **Smart Draw 2.0**, o outro produto completo, é uma ferramenta especializada na

criação de gráficos e fluxogramas. Nunca foi tão fácil criar diagramas de fluxo e organogramas no computador. Parece coisa de criança! A quantidade de elementos disponíveis em sua barra de ferramentas permite a criação de diagramas de extrema complexidade.

Mas, não acaba por aí: as soluções mais rotineiras para os problemas mais frequentes de hardware, 20 dicas para usar e abusar do Ms Outlook Express, dicas de como personalizar a barra de ferramentas do office, as últimas novidades de hard e soft no Brasil e uma matéria fantástica de como obter acesso fácil às contas gratuitas de e-mail com o programa Pop3 Conector.



3D Gamer

A PRIMEIRA REVISTA DEDICADA A COMUNIDADE 3D

No primeiro número, você ganha, inteiramente grátis, Test Drive 5, o melhor jogo de corrida totalmente completo.

PC Gamer Brasil decidiu oferecer aos usuários turbinados com placa 3D uma nova publicação 100% nacional e com tudo o que eles precisam saber para fazer com que suas máquinas fiquem totalmente turbinadas.

Com periodicidade mensal, a Revista 3D Gamer trará sempre um jogo completo, dicas de como e onde conseguir os últimos drivers de atualização de placa via Internet, matérias especiais de interesse aos

gamers com placas 3D e todas as novidades do mercado nacional e internacional no que se refere a este mundo 3D.

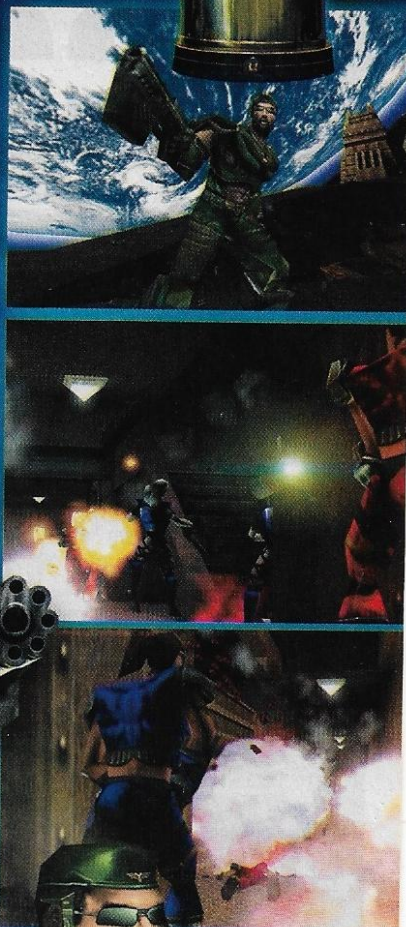
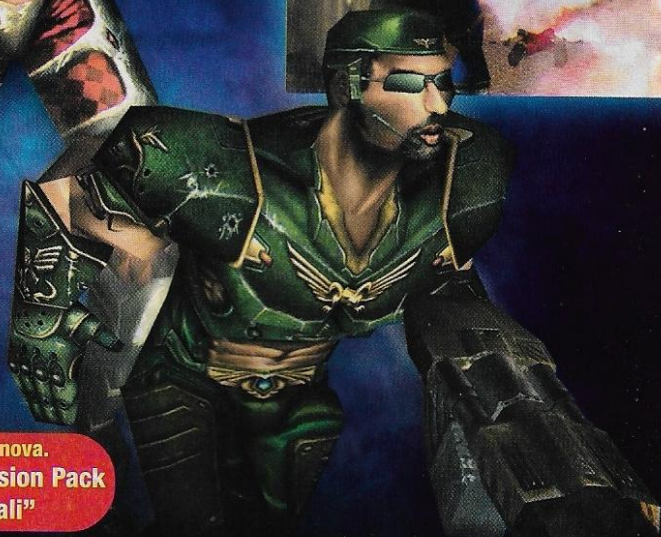
Na edição de lançamento, o jogo completo é um dos mais tradicionais e alucinantes simuladores de corrida de todos os tempos: Test Drive 5. Nada mais arrasador do que sentir o vento batendo forte no rosto, o sol brilhando a mil, um braço esticado para o lado de fora do carro e o outro segurando firme o volante. A adrenalina "corre" pelo corpo quando o cheiro de pneu queimado e altas velocidades tomam conta da alma na mais emocionante corrida de todos os tempos.



Você é a ou o Caça caçador?

PC GAMER BRASIL 92%
GAMESPOT 9.8 / 10
C/NET GAMECENTER 10 / 10
USA TODAY 4 / 4
GAMESPY JOGO DO ANO
CHUCK ROCK LIVE JOGO DO ANO

- **Toda a emoção de uma partida multiplayer** mesmo que você não esteja conectado à Internet ou LAN
- **Inteligência artificial** cria "bots" mais letais que um jogador humano
- **Arsenal devastador**, com novas armas, incluindo lança foguetes nucleares e rifles telescópicos
- **Gráficos turbinados** por uma versão aprimorada da engine Unreal
- **Muito mais jogabilidade** em modo multiplayer
- **Diversos tipos de partida**, incluindo: deathmatch, assalto, capture a bandeira e dominação



Engine inteiramente nova.
Compatível com o Mission Pack
"Return To Na Pali"

Unreal TOURNAMENT

Mania mundial em uma nova era de combates multiplayer



Unreal Tournament © 1999 Epic Megagames, Inc. Todos os direitos reservados. Criado por Epic Megagames, Inc., em parceria com a Digital Extremes. Publicado e distribuído pela GT Interactive Software Corp. GT e o logo da GT são marcas registradas da GT Interactive Software Corp. Unreal e o seu respectivo logo são marcas registradas da Epic Megagames, Inc.

QUALIDADE SUPERIOR



www.greenleaf.com.br

Dicas & Códigos

O leitor pergunta e a CD EXPERT responde...

Cada vez mais procuramos atender todas as dicas dos nossos leitores. Mas não se desespere: a resposta para as suas dúvidas chegou!

Twinsen's Odyssey

Nossa revista tem a felicidade de dar, todos os meses, dicas novas para os leitores. Mas uma coisa que nos deixa muito gratos é quando alguém nos manda dicas. Faça como o **Fábio E. Di Valo**, do **Balneário Camboriú - SC**, e envie seus códigos ou debulhações para nós!



Para fãs de Twinsen's Odyssey: aqui vão algumas dicas desse game:

Dica 1 - Para você adquirir a última chave, coloque-se ao lado do coqueiro e dê alguns passos até uma pequena rampinha. Pegue a enxada e cave; se você não encontrar a chave, tente ir um pouco para a frente e cave novamente.

Dica 2 - Para conseguir libertar os magos, direcione-se até o segundo comp. da esquerda, depois ao primeiro da direita, em seguida o segundo da direita e por último o primeiro da esquerda.

Dica 3 - Para conseguir o gás-ogênio, pegue o táxi e vá para a ilha dos Knartas, (caso Twinsen pergunte se o taxista pode levá-lo até a ilha C.X). Vá até o cassino e consiga 100 Sítous e, caso consiga a chave para tentar o Jek-pot, só use-o quando tiver o super Jetpak.

Dica 4 - Onde estão as outras chaves? A primeira chave você deve ter muito cuidado ao pegar, pois muitos dos trabalhadores do túnel vão tentar recuperá-la. Ela está perto do elevador do Sub-Gás. A segunda chave é a chave dos Mosquibies. A terceira chave está no castelo da cidade alta. Dica: você só pode matar os guardiões com o sabre do imperador.

Dica 5 - Para você matar os guardas de Fun Frock, você deve estar com o índice de magia no total (usar o feitiço do raio). Porém, o feitiço não elimina junto o Fun Frock. Você deverá matá-lo com o sabre do imperador. Após isso, virá outro Fun Frock. Mas não se preocupe: é fácil destruí-lo. Logo depois você poderá pensar: o que devo fazer agora? Simplesmente aproxime-se do abismo e o Baldino virá com a gaiola na qual o Fun Frock prendeu as crianças. Dica: não se assuste quando ele cortar a corda, é assim mesmo.

THEME HOSPITAL



Olá amigos da CD EXPERT. É com muito orgulho que escrevo esta carta. Queria pedir um grande favor a vocês: várias dicas do jogo **THEME HOSPITAL**, também gostaria de dizer que adorei a edição de **TOTAL ANNIHILATION**.

Hugo Blind Ouchi (Itapeverica da Serra - SP)

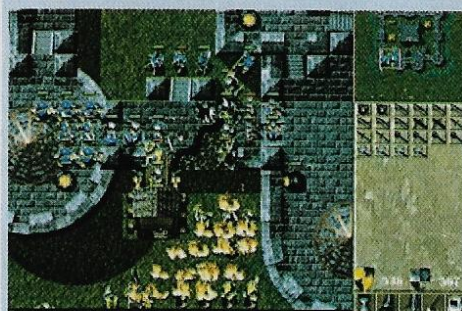
Obrigado pelos elogios. Em retribuição à toda a sua atenção, aqui vão algumas dicas para Theme Hospital, que por sinal é um grande jogo. Estas dicas devem ser utilizadas na máquina de FAX do Theme Hospital. Digite na tela do FAX e pressione o botão verde (SEND):

- 7287** _____ Após vencer o nível atual, você irá para o nível RAT
- 24328** _____ Habilita as dicas no modo jogo (Depois de ativar esta dica você poderá usar)
- ctrl shift C** Para ter todos os tratamentos e clínicas
- shift C** Adiciona US\$ 10.000 à sua conta
- ctrl C** Completa todas as pesquisas na fase
- ctrl M** Finaliza o mês corrente
- ctrl Y** Finaliza o ano corrente
- F11** Perder o jogo
- F12** Ganhar o jogo

Para ir direto ao nível desejado, utilize:

HOSPITAL-Lx (Onde x correspondente ao número do nível que você deseja. Ex.: -L2 para o nível2)

LORDS OF REALMS II



Parabéns pelos seus trabalhos. Mas estou lhes recorrendo agora para pedir uma informação. Por favor, por favor, por favor! Editem as dicas sobre Lords of Realms III!

Fabrizio Quivino (Angatuba - SP)

Calma, calma, calma. Não precisa entrar em desespero. Nós aqui da PC Gamer Brasil estamos fazendo de tudo para que você não queime todos os neurônios do seu cérebro. Realmente Lords of Realms[®] é um jogo que exige várias noites de sono perdidas. Mas vamos dar algumas dicas que poderão facilitar a sua vida.

Primeiramente, você precisará de um editor hexadecimal. Sempre que for editar algum arquivo com estes editores, salve antes este arquivo, porque você estará alterando a programação do jogo e poderá destruí-lo se fizer algo errado. Agora edite o seu Save Game (.SAV). Ex.:

Ouro	offset atual	após a alteração
14B80		FF
14B81		FF
14B82		FF

Mude as linhas de offsets abaixo para FF. Isso lhe dará cerca de 65.000 para cada categoria:

Ferro	Pedra	Madeira	Arcos	Maças (arma)
14B88	14B90	14B98	14BA8	14BAC
14B89	14B91	14B99	14BA9	14BAD

Espadas	Lanças	Flechas	Armadura
14BB0	14BB4	14BB8	14BBC
14BB1	14BB5	14BB9	14BBD

As DICAS mais quentes do Universo dos jogos de PC você encontra aqui!

FIFA 2000

Na tela de opções, entre com um dos códigos abaixo:

Código:	Efeito:
burnaby _____	EAC pitch
dizzy _____	Modo alien
hooligan _____	Times de bonus
lightsout _____	Modo Glow
momoney _____	Dinheiro infinito
sizzle _____	Modo relâmpago FIFA 2000



LEGO Racers

Use o modo Edit para criar um novo motorista (ou modifique um existente). Agora entre com um dos nomes a seguir para seu motorista:

Nome:	Efeito:
FLYSKYHGH _____	Carro foguete
NWHLs _____	Sem rodas
FSTRWD _____	Modo turbo
NCASSS _____	Sem chassi



FreeSpace 2

Enquanto estiver jogando, digite o seguinte www.freespace2.com. Você deve ver a mensagem "Cheats Activated". Depois, enquanto aperta e segura a tecla "~", entre com um dos códigos a seguir:

Código:	Efeito:
O	Lista todas as armas primárias
B	Lista todas as armas secundárias
alt G	Faz com que todos os objetivos de bônus fiquem completos
alt shift K	10% de danos em seu alvo
W	Armas infinitas para sua nave
C	Manda mensagens para os inimigos
I	Invulnerabilidade
K	Mata seu alvo
R	Rearma um alvo
shift G	Lista todas as armas primárias de trás para a frente
shift B	Completa todos os objetivos secundários
shift I	Desabilita invulnerabilidade para os alvos
shift K	Destrói alvos no sub-sistema
shift W	Armas infinitas para todas as naves, incluindo as suas

Nota: Você não pode ir à frente na campanha se você usar os códigos. Com uma exceção: vá para o cenário da missão single e use o código de armas infinitas. Agora existe um cenário (você não precisa completá-lo). Volte para a campanha. Você terá agora infinitos mísseis e estará habilitado a avançar na campanha normalmente.

HEROES III (Expansão: Armageddon's Blade)



No mapa do continente, aperte TAB para trazer o prompt de chat. Depois tecla um dos códigos a seguir:

Código:	Efeito:
nwccoruscant _____	O herói ganha todas as construções
nwcdarthmaul _____	O herói ganha cavaleiros negros
nwcmidchlorians _____	O herói ganha 999 em mana e todas as magias
nwcpadme _____	O herói ganha arcanjos
nwcpodracer _____	O herói ganha massivos movimentos
nwcpophecy _____	Mostra o mapa obelisco
nwcquigon _____	Um level acima
nwcr2d2 _____	O herói ganha todas as máquinas de batalhas
nwcrevealourselves _____	Mostra o mapa do terreno
nwcwatto _____	O herói ganha dinheiro e recursos

Grand Theft Auto 2



Na tela de escolha do nome, entre "muchcash". Você vai obter 500 mil dólares extras.

Gruntz

Enquanto joga, pressione ENTER e escreva um dos códigos:



Código:	Efeitos:
MPBACK2LIFE _____	Zumbis Grunts aparecem na tela
MPMEEPMEEP _____	Super velocidade para o seu Grunt
MPRIORIO _____	Salta para o nível "Trouble In The Tropics"
MPLEMONBUTTERCREMEZ _____	Salta para o nível "High on Sweetz"
MPTRAITOR _____	Modo traidor
MPCLONKINGDEVICE _____	Seleciona Grunt que fica invisível
MPMAKESOMEPIE _____	Salta para o nível "Honey, I Shrank the Kids"
MPOHMYGODTHEYKILLEDKENNY _____	Seleciona o Grunt para matar rapidamente
MPYOURESOMONEY _____	Salta para o nível "High Rollerz"

Madden NFL 2000

Complete o modo Challenge e depois digite os códigos:



Código:	Efeitos:
AIRMADDEN _____	Super pulo
BTHEBALL _____	Câmera na bola
COWBOYS _____	Times fantasiosos
FIRSTIS20 _____	20 jardas para o First Down
INDUSTRIALS _____	Times de robôs
INTHEFUTURE _____	Time industrial
ITSINTHEGAME _____	Estádio da EA Sports
KILLERJOKE _____	Time de palhaços
MAGANASAVE _____	Mãos de cola
MOJO _____	Todos os 60 times
NO2 _____	Explosão com velocidade
NOPICKS _____	Sem intercepções
PAINFUL _____	Mais ferimentos
PHALANX _____	Time de Centurioens
PICKEDOFF _____	Intercepção fácil
QBINTHECLUB _____	Passe perfeito
QUARKANDSTAR _____	Modo David vs Golias
REFISBLIND _____	Cega o juiz
ROLLERGIRL _____	Mais fumbles
SNAPTALEPNT _____	Time Sugar Buzz
SIDEBURNS _____	Todos os times dos anos 70
TEAMMADDEN _____	Todos os times Madden
WEPUTITHERE _____	Estádio Tiburon
WILDWEST _____	Estádio da cidade Dodge
XMASGIFT _____	Esconde o estádio Xmas Rush

Unreal Mission Pack I Return to Na Pali

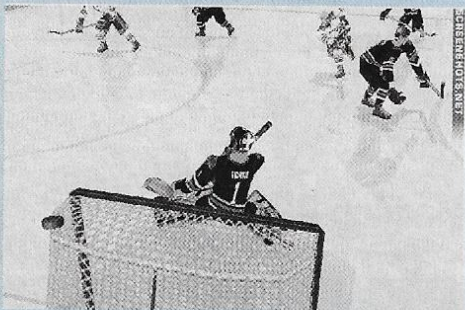
Enquanto joga, digite qualquer um dos códigos abaixo:



- Código:**
- Summon CARifle** _____ **Efeito:** Pega o rifle CA (aperte 3 para desfazer)
- Summon Grenadelauncher** _____ Pega o lançador de granadas (aperte 4 para desfazer)
- Summon Rocketlauncher** _____ Pega o lançador de foguetes (aperte 5 para desfazer)

NHL 2000

Na tela de créditos, entre com um dos códigos:



- Código:**
- headbone** _____ **Efeito:** Jogadores de cabeças grandes
- buffed** _____ Jogadores grandes
- gulliver** _____ Goleiros imensos
- massrink** _____ Superfície imensa para o rink
- night** _____ Arena no escuro com manchas de luz nos jogadores
- warp9** _____ Super velocidade na jogabilidade
- slomo** _____ Super câmera lenta na jogabilidade
- zerog** _____ Puck sem fricção

Seven Kingdoms II

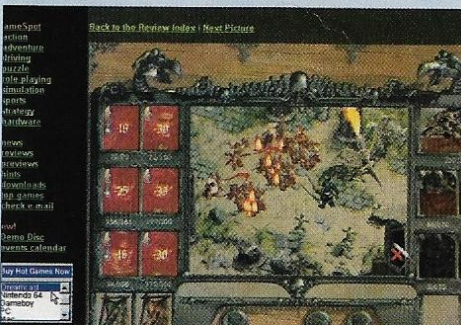
Durante a missão, teclé !!##%&&. Você deve receber um mensagem "Cheat códigos ativados". Agora, entre com um dos códigos abaixo.



- Código:**
- ctrl M** _____ **Efeito:** Mostra o mapa inteiro
- ctrl T** _____ Tecnologia
- ctrl U** _____ Habilita o modo imortal, mortal
- ctrl D** _____ Habilita as informações AI
- ctrl ** _____ Mais 1000 de comida
- ctrl Z** _____ Habilita mdo de construção
- ctrl C** _____ +1000 de tesouros
- ctrl ;** _____ +10 de população em uma cidade selecionada
- ctrl + +** _____ Estabelece poder total
- ctrl E** _____ -10 de reputação
- alt ctrl R** _____ +10 de reputação
- alt ctrl J** _____ +20 de danos para um prédio selecionado
- alt ctrl K** _____ -20 de danos para um prédio selecionado
- alt ctrl X** _____ -1000 em tesouro
- alt ctrl C** _____ -1000 em comida

Disciples: Sacred Lands

Enquanto estiver jogando, entre com um dos códigos:



- Código:**
- Givememoney** _____ **Efeito:** 5000 de mana e ouro
- Givemeanotherchance** _____ Reviva as unidades mortas (uma das unidades deve estar viva)
- Iwanttokilleverybody** _____ Fique em guerra com todos
- Iloveallofyou** _____ Fique em paz com todos
- Iwanttobuildagain** _____ Fique apto a construir prédios de novo
- Iwillkeepaneyeonyou** _____ Revela inimigos monstros
- Letmove** _____ Recompõe os movimentos das unidades
- Makemestronger** _____ Reabastece a energia
- Nowicanseeyou** _____ Revela o mapa
- Nobodycanbeatme** _____ Ganha instantaneamente
- Playhideandseek** _____ Torna-se invisível
- Upgrademe** _____ A próxima luta elevará o nível de seu líder e suas unidades
- Whataloseriam** _____ Perde instantaneamente
- Whoturnedoffthelights** _____ Esconde mapa
- wouldyou?** _____ Faz alianças com todos

System Shock 2

Aperte e segure SHIFT + ; Depois, enquanto estiver jogando, entre com qualquer um dos códigos abaixo:



- Código:**
- add_pool [1-999]** _____ **Efeito:** Adiciona muitos módulos cyber
- clear_teleport** _____ Cria uma marca de teleporte
- cycle_ammo** _____ Círculo habilita munições de vários tipos
- equip_weapon** _____ Busca e equipa armas do inventário
- interface_use** _____ Usa itens do inventário
- look_cursor** _____ Vai para o modo look
- msg_history** _____ Habilita a mensagem com a da história
- play_unread_log** _____ Joga o log não lido que você tem
- psi_full** _____ Restaura todos os pontos psi
- psi_power** _____ Abre a seleção psi do windows
- quickbind** _____ Ata um slot rápido
- quickload** _____ Carregar o jogo atual
- quicksave** _____ Salva o jogo atual
- quickuse** _____ Ativa slot rápido
- reload_weapon** _____ Recarrega armas
- use_obj** _____ Usa objetos pelo nome
- shock_jump_player** _____ Faz o jogador pular
- show_version** _____ Mostra o número da versão
- stop_email** _____ Para de rodar e-mail ou log
- swap_weapons** _____ Mudanças entre armas primárias e secundárias
- toggle_compass** _____ Bússola
- ubermensch** _____ Status completo
- wpn_setting_toggle** _____ Muda wpn

Para pegar itens, entre com: **Summon_obj** e, depois, entre com qualquer um dos códigos a seguir:

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| chem#[1-19] | medium armor |
| medical kit | heavy armor |
| fusion cannon | worm skin |
| electro shock | shotgun |
| emp grenade | worm launcher |
| incend. grenade | pistol |
| prox grenade | gren launcher |
| small prism | stasis field generator |
| large prism | crystal shard |
| pellet shot box | emp rifle |
| rifled slug box | assault rifle |
| small worm beaker | 20 nantines |
| rad patch | |
| psi patch | Exemplo: summon_obj |
| speed boost | fusion cannon para ter o |
| light armor | canhão de fusão |

Jogos Indicados



FORCE 21

Force 21 é um jogo de estratégia em tempo real onde você toma a frente de forças blindadas americanas ou chinesas em uma luta épica pela dominação mundial. Você poderá controlar até dezesseis pelotões de tanques, helicópteros, artilharia, engenheiros de combate e unidades de guerra eletrônicas. São mais de 40 veículos diferentes e inúmeras missões para serem jogadas no modo single player ou multiplayer. O ano é 2015... e a terceira guerra mundial está a ponto de começar!

Red Storm

www.redstorm.com

Onde encontrar o demo-jogável:

Revista CD EXPERT SPEC OPS



MOTORHEAD

Você já sentiu aquele desejo louco de encarar uma auto-estrada e acelerar até o limite do velocímetro? Em Motorhead, a competição tem um clima bem mais informal, porque você não corre em círculos fechados e sim em uma estrada federal, com um carro comum, bem no estilo "rebelde sem causa". Os obstáculos da via pública também são os mais variados, totalmente diferentes dos jogos de corrida tradicionais. São túneis, bifurcações, curvas inesperadas e até um pedágio, dificultando e aumentando a adrenalina das corridas.

Greenleaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo-jogável:

Revista CD EXPERT SPEC OPS



VIGILANCE

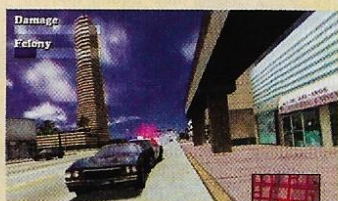
Terrorismo! O fim do milênio aproxima-se e os atos das pessoas dedicadas a construir o mal ficam cada vez mais frequentes. Apenas uma força de ataque pode defender a humanidade: a SION. A partir de agora, você está convidado a integrar essa equipe em visão de primeira ou terceira pessoa. Vigilance esbanja em efeitos de luz e texturas superiores, tudo isso tendo por base a tecnologia de ponta AnyWorld. Elimine o terrorismo da localidade e seja condecorado pela capacidade e... coragem!

Greenleaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT SPEC OPS



DRIVER

Uma divertida mistura de ação, velocidade, maravilhosos acidentes, grandes carros e o melhor de tudo: no melhor estilo anos 70. Em Driver, você terá a oportunidade de trabalhar disfarçado para a máfia e realizar alguns servicinhos sujos. A jogabilidade é incrível, é muito fácil pilotar as máquinas que estarão à sua disposição. As missões são bem desenhadas e podem ser jogadas de maneira não-linear. Em questões gráficas, Driver é absolutamente o melhor jogo de ação e corrida de todos os tempos!

Greenleaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo-jogável:

Revista CD EXPERT UNREAL



REVENANT

A Eidos preparou uma grande surpresa para mandar Diablo para o inferno do esquecimento. Com a melhor visão isométrica em 2D já criada, você irá controlar um valente guerreiro que deverá percorrer uma terra recheada de magia e mistério para cumprir sua saga com sucesso. Revenant apresenta mais de 40 personagens diferentes que interagem diretamente com o jogador. As batalhas mano a mano em 3D e um rico arsenal de armas e magias não foram esquecidos. Amantes de RPG: uma nova aventura começou!

Greenleaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo-jogável:

Revista CD EXPERT UNREAL



MIG ALLEY

Em Mig Alley, estão reunidos todos os elementos desejados pelos viciados em simuladores de voo. Nele, você terá a oportunidade de pilotar belas e antigas máquinas voadoras. A ação corre em meio à guerra da Coreia, e você estará pilotando para o governo americano. As missões são bem trabalhadas e lhe permitirão mudar os rumos da história. Os gráficos são ricos em detalhes, compondo cenários fantásticos. Realize até mesmo manobras arriscadas com o simples pressionar de uma tecla.

Empire

www.empire.com

Onde encontrar o demo-jogável:

Revista CD EXPERT UNREAL

PC GAMER BRASIL TOP 10

1	Fifa 2000	(Electronic Arts)
2	Legacy of Kain: Soul Reaver	(Greenleaf/Eidos)
3	Age of Empires 2	(Microsoft)
4	Hidden and Dangerous	(Greenleaf/ Take 2)
5	Flight Simulator 2000	(Microsoft)
6	Requiem	(Greenleaf/ 3DO)
7	Constructor: Streetwars	(Greenleaf/ Studio 3)
8	Silver	(Infogrames)
9	Comand and Conquer: Tiberian Sun	(Electronic Arts)
10	Myth II	(Greenleaf/ Bungie)

Nota: Pesquisa baseada em consulta a lojistas das principais capitais brasileiras, realizada em agosto de 1999. Reflete os jogos mais vendidos no período da pesquisa.

Imperium Galactica 2:

Alliances ADOLESCENTES 13+ classificação

Faça tudo em um espetacular jogo de estratégia

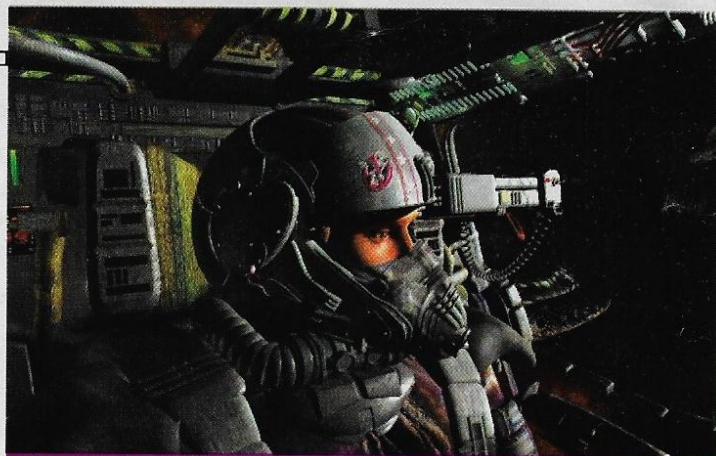
Quando o primeiro Imperium Galactica apareceu, na primavera de 1997, foram feitas belas críticas pela imprensa especializada. Ele apareceu como um novo segmento cheia de detalhes interessantes, mas tinha alguns problemas sérios: era travado em sua narrativa e continha muitos 'bugs'. Evidentemente, os caras da Digital Reality prestaram atenção nas críticas e estão preocupados em fazer a seqüência do jogo muito mais leve e dinâmica do que a anterior.

Gabor Feher, líder do time de desenvolvimento, comentou que todos da Digital estão empenhados em quebrar as barreiras do passado. Tudo em Galactica 2, está começando praticamente do ponto zero. As falhas não se repetirão no

segundo da série. O maior exemplo de que Feher está falando sério está no manual de mais de cem páginas contando todos os detalhes do game, da interface, história das raças e etc.

A história do jogo terá como pano de fundo o século 26, aonde engenheiros da genética realizam um duro trabalho na construção de protótipos de super raças para explorar o espaço sideral com fins pacíficos. Como acontece em todo bom jogo de estratégia, os militares acabam interferindo e transformando os novos seres em perfeitas máquinas de destruição. Para alívio da

São mais de 80 planetas prontos para serem conquistados



O desenvolvedor (Digital Reality) pretende repetir a ótima impressão que seu primeiro jogo causou a alguns anos atrás

humanidade, alguns cientistas revoltados com a situação resolvem esconder os códigos em um cristal

e o enviam ao espaço. Daqui para frente é que começa realmente a ação em Galactica 2. Com certeza, veremos tudo aquilo que se esperava da sua

versão original. Tudo está envolvido num incrível jogo de estratégia espacial, aonde você terá as funções de: explorar novos mundos, colonizar e trabalhar na colônia espacial em tempo real, combater em terra, usar elaboradas naves e unidades que podem ser reformadas, negociar e usar de diplomacia, espionar e muitas outras coisas.

Com o melhor desenvolvimento de seu agente, você até poderá seqüestrar algumas personalidades importantes. Você também poderá ter agentes duplos trabalhando para sua causa e treinar um comando de elite para realizar ataques à bases inimigas com fugas emocionantes. Naturalmente, os arditos elementos da política suja serão um dos modos mais utilizados neste game.

Mas Galactica 2 é mais profundo e complexo ainda.

Será possível manter as batalhas no espaço, usando enormes frotas de naves enquanto se está em terra, graças aos milagres da tecnologia 3D.

Mais de 80 tipos diferentes de planetas estarão à disposição para servirem de palco da exploração. As rotinas de diplomacia e espionagem terão muitos efeitos e serão muito sofisticadas também. A interface, que era um pouco estranha no primeiro jogo foi completamente repensada e, agora parece estar mais suave e intuitiva.

Em resumo, Imperium Galactica 2 promete pegar tudo que o primeiro jogo tinha de bom e acrescentar novos e emocionantes elementos.



A defesa dos planetas poderá ser feita mesmo que o jogador esteja empenhado em uma nova conquista no espaço

Um objetivo audacioso

Imperium Galactica 2 tem como objetivo principal ser o mais completo simulador de batalhas, tanto no espaço quanto em terra. Mesmo levando em consideração que os estilos de estratégia são diferentes para os modos, as batalhas espaciais são mais pensadas dos que as que acontecem em terra, Galactica 2 promete conseguir atingir seu alvo.



Imperium Galactica II será uma luz nas batalhas espaciais por que ...

- Você fará absolutamente tudo, incluindo participar de batalhas na terra e no espaço
- Utilizará uma nova tecnologia 3D, capaz de mudar os rumos da história

Supreme Snowboarding



Praticando Snowboarding na tela de seu PC

A Infogrames deixou claro com o anúncio de seu novo projeto, Supreme que está interessada em tornar-se suprema no mundo dos jogos de esporte também. Usando toda sua tradição em jogos de rali, a equipe resolveu mudar um pouco as coisas e radicalizar de vez. O foco do trabalho atual é um jogo de snowboarding, um esporte de inverno muito popular nos países com inverno rigoroso.

Ao todo, estarão disponíveis no game três ambientes com três pistas cada um, fora um enorme número de competidores e pranchas diferentes. O mais importante, porém, está na interface de controle. A equipe está empenhada em criar

comandos fáceis e que não exijam grandes malabarismos por parte dos gamers. Conforme informação do próprio time de desenvolvimento do jogo, haverão seis botões de controle do começo ao fim do jogo.

O objetivo, como não poderia deixar de ser é correr montanha abaixo, com uma prancha presa aos seus pés, contra cinco competidores controlados pelo computador que querem chegar na linha de chegada primeiro do que você. Ganhando as corridas, você irá abrir mais pistas, mas, este é o ponto onde o jogo fica complicado, pois a

inteligência artificial promete ser absurdamente bem trabalhada.

Supreme Snowboarding será, com certeza, muito divertido. É inegável que houve uma influência muito grande por parte do time de criação de '1080 Snowboarding' do N64. Os gráficos oferecem belas tomadas da neve e cenários

A inteligência artificial é absurdamente trabalhada

imperdíveis para se correr. Os pixels da formação do horizonte são perfeitos. Os controles são basicamente

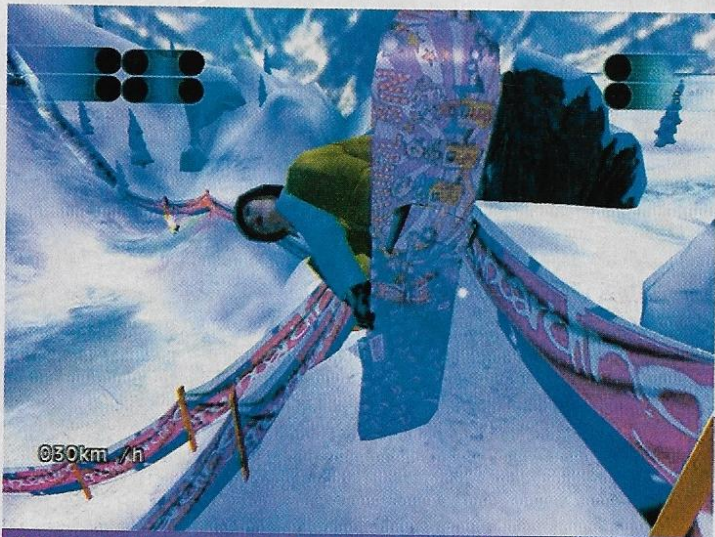
simples, com apenas a tecla SHIFT você já conseguirá fazer suas manobras sobre a neve. Pelo caminho, sempre haverão muitas surpresas que, para alegria de muitos, irão requerer grande habilidade e senso de direção, já que, toda vez que você sair do trajeto receberá uma penalização.

Ilari Kuittinen, um dos cérebros do jogo, afirmou que falou com vários praticantes do esporte e perguntou o que eles queriam ver num jogo de snowboarding, tudo com um único objetivo: criar um jogo perfeito e real. A maior atenção do time de desenvolvimento ficou com os detalhes no momento de desenhar a pista.

A preocupação do time de desenvolvimento parece ser realmente séria. Supreme

Snowboarding terá nove diferentes tipos de pistas, cada uma com dois quilômetros de extensão, mas, se você usar bem o botão de salto, irá ampliar seus horizontes para mais dois quilômetros. A inclusão de três half pipes e três Big airs, que usam um sistema de tomadas de cenas aéreas, impressionam muito no jogo.

Há muito para ser trabalhado até concluir o jogo, mas, levando em consideração o que já está sendo apresentado, podemos esperar por um grande jogo.



O jogo promete ser uma versão de 1080º snowboarding do N64 para PC



Vivendo perigosamente virtualmente

"Uma coisa nós aprendemos conversando com os verdadeiros snowboarders" - disse Harri Tikkanen, um dos líderes do desenvolvimento de Supreme Snowboarding - "eles realmente correm um grande risco de vida na prática do esporte, machucando-se muitas vezes. Estamos colocando no jogo a opção dos personagens serem capazes de fazer grandes saltos e manobras e, conseqüentemente, se machucar de maneiras diferentes".

Porque você gostará de arriscar sua vida sobre uma prancha de madeira em Supreme Snowboarding:

- O jogo retratará o esporte mais radical do gelo de maneira gloriosa.
- Haverá muitas maneiras diferentes de se machucar.
- O personagem poderá fazer centenas de movimentos mortais e truques de mestre de maneira fácil e rápida.

Warcraft III

ADOLESCENTES
13+
classificação

Uma nova visita ao mundo mágico de Warcraft

Muitas coisas mudaram desde Warcraft II. Tudo no mundo cresceu e muitas coisas uniram-se a outras para criar elementos mais aprimorados. Entre estes elementos que sofreram mudança, está incluída a família de Warcraft, que agora conta com um novo irmão, chamado 3D. Warcraft, como todos sabem, tinha morrido e desaparecido, mas deixou uma legião de fãs que não se satisfazem com os jogos de soldados contra soldados. Eles querem, também, um jogo em que pensar faça parte da brincadeira. Por isso, a Blizzard resolveu buscar poderes para ressuscitar seu falecido título.



Os audaciosos objetivos da Blizzard

A Blizzard costuma potencializar os seus jogos com os melhores artificios gráficos possíveis. As construções do terreno e os detalhes do universo do jogo serão fantásticos. Grande parte do terreno está sendo feita para dar mais dinamismo ao game. Os efeitos mágicos são totalmente alterados conforme a mudança da luz. Os detalhes em cada unidade foram obsessivos, buscando uma melhor resolução para cada uma.

A tecnologia de escala de resolução permitirá que os objetos próximos ao jogador sejam super detalhados, enquanto os mais distantes estarão ofuscados. Isso fará com que você tenha total controle sobre mais de 20 unidades, permitindo uma melhor jogabilidade de ação.

O grande objetivo da equipe de desenvolvimento de Warcraft III é que ele possa rodar em um Pentium 200 sem problemas. Os produtores do jogo esperam fazer uma grande campanha de marketing em torno do poder gráfico do jogo e sua baixa exigência de requerimentos.

Warcraft III também incluirá um editor de mapas, onde você poderá mexer com a topografia do terreno. Uma das maiores novidades será a possibilidade de editar fases e personalizar unidades e todos os outros elementos.

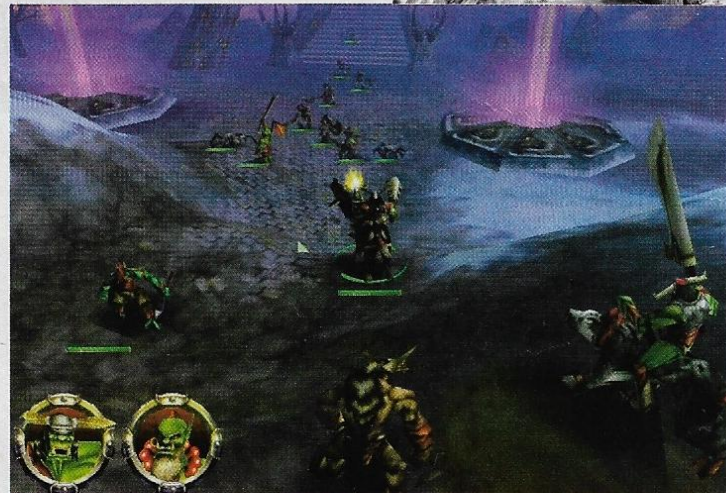
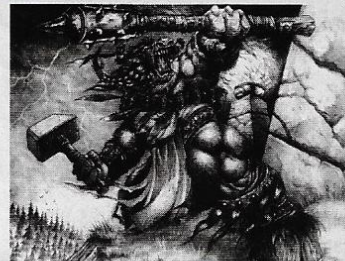
O terceiro da série terá níveis totalmente construídos em 3D, tanto nas armas como nas construções dos prédios dos Orcs. Na mesma profundidade de enredo de Diablo, em Warcraft você estará em um mundo muito realista, graças a todo o conhecimento da Blizzard no assunto RPG. Não haverá fases definidas, o jogo deverá seguir a tendência do game expansivo, onde um mapa o levará à busca de ouro, artefatos mágicos e pontos de experiência, que poderão ser usados pelos heróis das cinco raças diferentes do jogo.

Como já era de se esperar, os humanos e os Orcs continuarão sendo os protagonistas do jogo, mas haverá mais três raças e muitos outros seres diferentes e inéditos envolvidos na história. Cada clã terá de seis a dez tipos de unidades exclusivas, incluindo uma grande variedade de exércitos originais. Enquanto os Orcs aparecerão com cavaleiros montados em lobos selvagens, os humanos contarão com anões armados com enormes rifles de assalto. Isto, sem contar as enormes aranhas tecendo funis de teia e dragões cuspidos de fogo espalhados pelo cenário.

O terceiro da série terá níveis construídos em 3D

A parte gráfica do jogo deverá impressionar os mais desligados gamers. Usando todo o poder da tecnologia 3Dfx, o jogador irá assistir a maravilhosos efeitos mágicos. Evidentemente, você terá a possibilidade de virar a câmera e dar uma espiada nos lugares escuros do cenário. Mas, a Blizzard espera que o sistema de movimentação de câmera fique tão bom quanto o faro de um cão de caça.

Tudo isso já é suficiente para deixar nosso espírito de batalha cada vez mais aguçado sobre o que estava sendo preparado nos porões mágicos da Blizzard.



Blizzard pretende atingir o grau de excelência no gênero estratégia/RPG com seu Warcraft III totalmente em 3D

Os novos seres do mundo de Warcraft III

O jogo irá ter um enfoque mais centralizado em alguns heróis em particular. Os nojentos Orcs ainda serão as mais estranhas criaturas do jogo. Apesar de terem suas atitudes mais suavizadas em relação ao passado, não espere que eles deixem de ser carniceiros e brigões. Eles ainda terão um novo aliado vindo diretamente das profundezas do inferno. A Blizzard está mantendo em absoluto segredo quais serão as outras raças, mas, provavelmente, elas serão uma adaptação dos anões e elfos, tradicionais no mundo do RPG.

Warcraft III será um sucesso por que...

- É o casamento perfeito dos elementos de Diablo e títulos de sucesso 3D
- Tudo o que há de bom em Warcraft agora em 3D

Totalmente em português

**Um vampiro.
Dois mundos.
Uma dívida de sangue.**

E uma legião de fãs
que não pára
de **crescer.**

Video Games.com **9/10**

IGNPSX.com **93%**

PS Extreme Magazine **9/10**

PC Gamer Brasil **92%**

Expert Gamer Magazine

**“O melhor da
ação 3D e
jogo do mês”**

QUALIDADE SUPERIOR



www.greenleaf.com.br



EIDOS

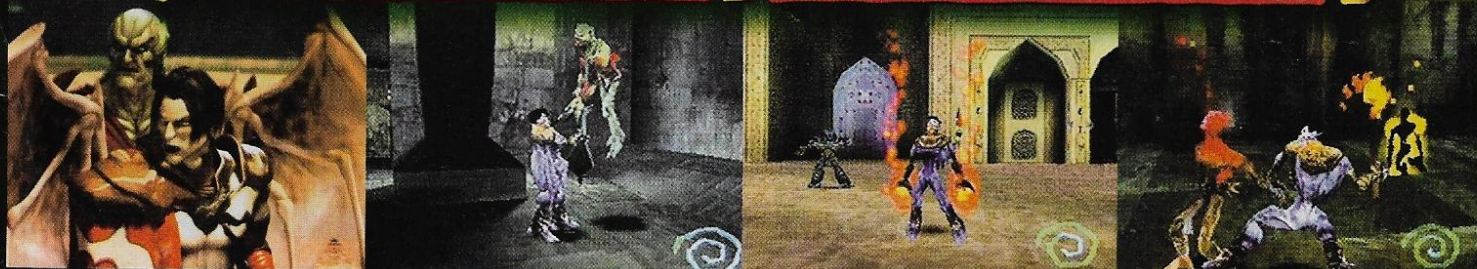


Este é Raziel, o vampiro que pagou com seu próprio sangue pelo crime de ter evoluído mais do que o monarca supremo de sua espécie.

Em *Legacy of Kain: Soul Reaver*, ele irá levá-lo em sua busca por vingança através da dimensão espiritual e do mundo dos vampiros de Blood Omen. Participe do enredo envolvente, desafiador e cheio de ação deste game com a qualidade superior GreenLeaf.

LEGACY of KAIN™

SOUL REAVER



Crystal Dynamics, Legacy of Kain: Soul Reaver e todos os personagens relacionados são marcas registradas da Crystal Dynamics. ©1999 Crystal Dynamics. Crystal Dynamics é uma subsidiária da Eidos Interactive. Eidos, Eidos Interactive e o logo da Eidos Interactive são marcas registradas da Eidos Interactive. ©1999 Eidos Interactive. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos titulares.

Os games invadem a televisão

Televisão começa a acordar para um público fiel e sedento por informações

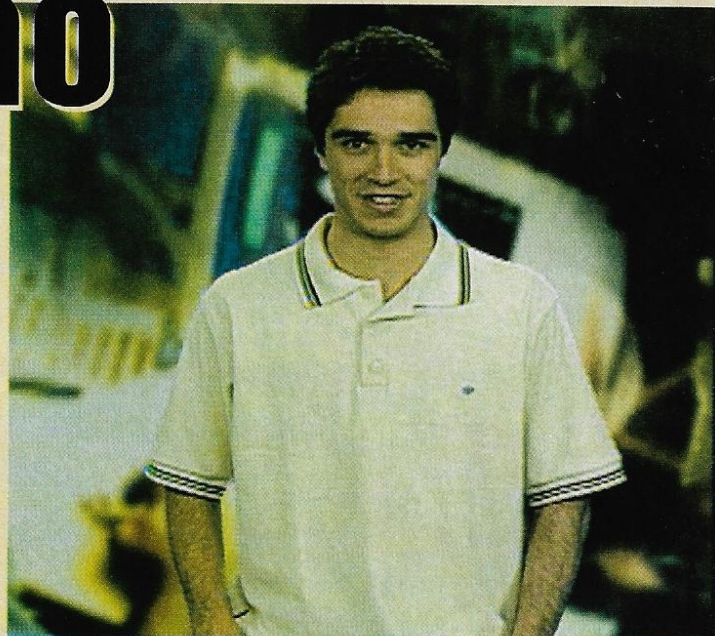
Depois de tomar conta da mídia impressa, os games começam a tornar-se um bom negócio também para a televisão. No exterior, a experiência já rendeu bons lucros, já existem vários programas que chegam a atingir picos de 57,7% de audiência no horário. E não é à-toa que alguns já ocupam o horário nobre e chegam a ser retransmitidos para mais de 50 países diferentes.

Sempre renovando seu visual e linguagem, os programas estrangeiros têm se mostrado um bom lugar para se ganhar dinheiro. E o Brasil não poderia ficar de fora. O Stargame é um dos primeiros programas brasileiros da TV a cabo e está há mais de 4 anos no ar. Atualmente, é o único programa de televisão brasileiro exclusivo de games. A principal característica do programa é sua linguagem jovem e descontraída, que já conquistou um grande número de telespectadores. A idéia do programa é deixar a galera por dentro dos últimos acontecimentos do mundo dos games, enfocando o mercado

nacional e internacional de jogos para computador e console.

O público do programa StarGame é formado por gamemaniacos de todas as idades que estão sempre em busca de novidades do mundo dos games. Como a indústria de entretenimento eletrônico é uma das que mais cresce no mundo, esse público quer estar sempre bem informado e por dentro dos últimos lançamentos do mercado. O Brasil é a terceira maior potência no mercado de jogos eletrônicos do mundo, ficando à frente até da Europa. Por conta disso, os jogos são lançados nos EUA, no Japão e no Brasil simultaneamente.

Com isso, a produção do StarGame recebe uma média de 450 e-mails por mês, onde os gamemaniacos podem tirar dúvidas, dar opiniões e fazer críticas ao programa. Na home page do StarGame, os gamemaniacos encontram os textos do programa que foram ao ar naquela semana, sempre atualizados.



Cristiano Gualda é o apresentador de StarGames, a versão brasileira de Cybernet

Comandado com muita irreverência pelo apresentador Cristiano Gualda, o StarGame mostra, toda semana, lançamentos quentíssimos, dicas para facilitar a vida dos gamemaniacos e muita informação. O conteúdo do programa é bem variado, tendo: várias dicas, notícias quentes do que está acontecendo no mundo dos games, novos equipamentos, tendências do mercado, análise dos jogos que foram lançados no mercado há pouco tempo, a história de cada personagem dos games, passo a passo de como finalizar um determinado jogo, entre muitos outros. Existe, também, a presença de atores, cantores, atletas e até políticos conversando sobre a carreira e, é claro, sobre games. Já passaram pelos joysticks de StarGame nomes como: Ronaldinho, Angélica, Christopher Lambert, Zico, Cláudia Raia, Casseta & Planeta, entre muitos outros.

STARGAME

www.multishow.com.br

Multishow/Globosat/ NET. Vai ao ar no Multishow toda quinta-feira às 18:30h; com horários alternativos às terças, às 14:00h e às quintas, às 8:00h da manhã.

O mundo lá fora

CYBERNET

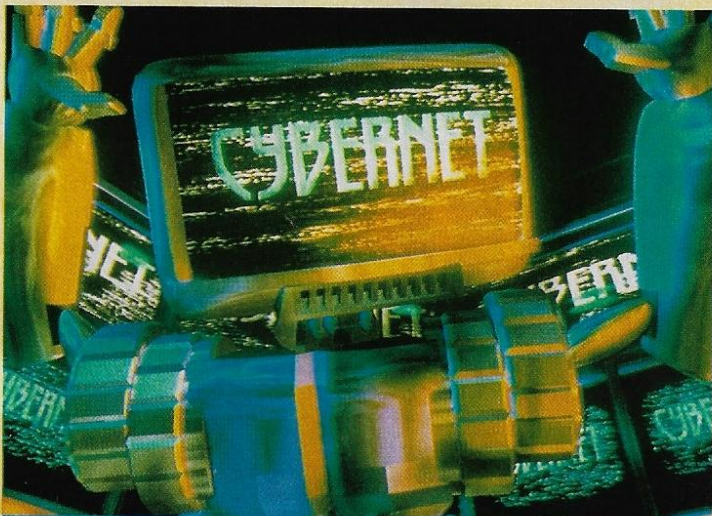
Cybernet é uma produção da Capricorn Programmes, os mesmos criadores de Movies, Games e Vídeos. A estrutura do programa faz jus ao seu nome. Sem apresentadores, uma voz em off empolga os telespectadores mostrando fotos e vídeos que passam pela câmera de um robô. As plataformas abordadas são: PC, Playstation e N64, como também novos formatos, incluindo Dreamcast. Cybernet é produzido em três versões: uma UK Network transmission, uma Sci-fi e outra para o mercado internacional. Cybernet é, com certeza, o melhor programa estrangeiro de games da atualidade.

BITS

Produzido pela Ideal World Production, Bits é apresentado por três lindas garotas que mostram os reviews da semana, com entrevistas.

GAMERS

Este programa tem cerca de 60% do seu tempo destinado a jogos, tendo um forte enfoque voltado para crianças. Seus reviews têm a contribuição do pessoal da PC Gamer inglesa e, também, de outras revistas de consoles.

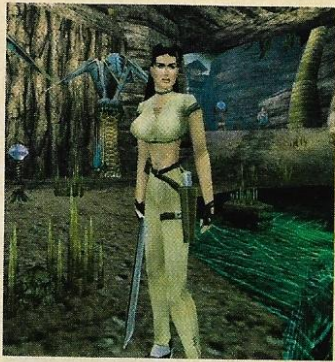


Cybernet foi o primeiro programa de televisão a tratar os jogos de computador com a importância que eles realmente merecem

Heavy Metal FAKK 2

Todo peso dos quadrinhos de heavy metal na tela de seu PC

Há muitas características interessantes e novas em FAKK2. Uma delas é a habilidade dos personagens poderem usar diferentes armas em cada uma das mãos, similar ao estilo Shadowman.



Entretanto, este game pretende tornar-se melhor que o jogo da Acclaim e suas armas. Para conseguir isso estará centralizada na melhor combinação de armas já feita para um jogo de ação. Para concretizar os sonhos da Take 2, a utilização da engine de Quake III Arena deverá tornar todo o universo do game extremamente suntuoso e cheio de curvas. ■

Project IGI

Mais um shooter cheio de ação

A pesar da quase total falta de informação sobre Project IGI, este game já começa a mostrar um pouco de seu potencial. Basicamente, este será um ultra realista shooter nos moldes de GoldenEye. A idéia mais impressionante do jogo é a de permitir ao jogador trabalhar de maneiras diferentes para atingir seus objetivos, ou seja, o jogador poderá traçar diversas estratégias de ação e ver no que acontece. Imagine, por exemplo,

uma base coberta por câmeras de segurança por todos os lados. Você poderá destruí-las uma a uma ou simplesmente, procurar pela estação de segurança, ou, ainda, destruir a usina de energia e desligar toda a base. Fora a história não linear, haverão gráficos mirabolantes e muitos veículos para serem usados. Project parece querer dar um tiro de misericórdia nos tradicionais jogos de ação. E, deve fazer isso no mês de julho. ■



Project IGI promete repetir o sucesso de James Bond com um pouco mais de ação

Devil Inside

Quando Lara Croft foi para o inferno

Após as boas repercussões de Black Moon, a Cryo resolveu investir de vez em jogos para PC. Principalmente depois de seu jogo receber críticas positivas da mídia. A nova menina dos olhos da empresa chama-se Devil Inside, um shooter em terceira pessoa com requintes de terror. O jogo promete ser um Tomb Raider com alguns cortes e um visual impressionante "a la X-COM: Alliance". A surpresa ficará por conta da personagem principal. ■



Sheep

Comandando seres estúpidos em uma guerra sangrenta

Enquanto a maioria dos jogos de estratégia correm para o lado da inteligência aprimorada, Sheep, intencionalmente, está pegando o caminho contrário, o da chamada "estupidez artificial". No game, você deverá conduzir trinta ovelhas, que parecem querer se matar a todo custo, por dezesseis níveis incríveis, utilizando o melhor da estratégia e quebra-cabeça. O arsenal de habilidades incluirá tiros, invisibilidade, violência, diplomacia e até amor. Os níveis são muito loucos, indo de clubes noturnos até ao Titanic. ■

Bits

Bruxa de Blair no PC

Gathering of Developers confirmou que seu projeto para a continuação de Nocturne terá o apoio da equipe de desenvolvimento da Terminal Reality e dos diretores do filme - A Bruxa de Blair. O jogo envolverá duas etapas, um nos anos 30 e outra nos anos 90. Não há data de lançamento ou qualquer outra informação a respeito. A única coisa que se pode esperar é que o jogo será realmente impressionante, considerando-se o primeiro Nocturne.

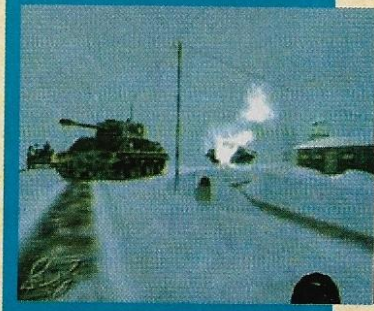


Bleem! continua com força total

Apesar de toda repercussão e do desespero da Sony em detê-lo, Bleem!, o emulador de Playstation, continua inovando a cada mês. Há alguns dias, foi colocado, para download gratuito, um update para correção de alguns bugs e o aumento da velocidade de gerenciamento. Agora, este emulador suporta mais de 70 jogos disponíveis, entre eles: Dino Crisis, Final Fantasy VIII, entre outros.

Muito mais de Hidden and Dangerous

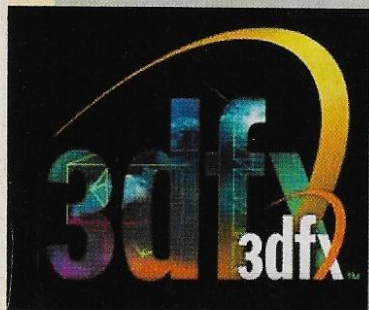
A Talonsoft finalmente confirmou um novo pacote de missões para o fantástico Hidden and Dangerous. O pacote, chamado de Devil's Bridge, (Ponte do diabo) será composto por nove missões, contando com três novas campanhas. Haverá, também, novas armas e ótimos desafios. A data de lançamento está prevista para os primeiros meses do ano 2000.



Bits

A tradição Voodoo promete continuar

A 3dfx anunciou, recentemente, que irá lançar novas placas com a tecnologia Voodoo. A Voodoo4 e Voodoo5 terão um e dois processadores VSA-100, respectivamente, e devem chegar a 64 MB de memória. Se, mesmo assim, você não estiver satisfeito, o top de linha terá quatro processadores.



Novas placas a caminho

Uma nova geração de placas está sendo preparada e promete revolucionar o mercado das aceleradoras 3D. Esta próxima geração de aceleradoras 3D, que receberam o nome provisório de Napalm, irão ser capazes de gerar mais de um bilhão de pixels por segundo.

Mais um Star Wars episódio I?

Nos últimos dias, vários rumores andam pelo universo gamer e dão conta de que a LucasArts estaria desenvolvendo mais um título baseado na série Star Wars. Os fofoqueiros de plantão vão mais longe e afirmam que será um game de luta nos moldes do episódio I. Estranhamente, a Lucas não quer tocar no assunto.

Sega sai do mercado de jogos para PC

O fim da jornada da Sega no mercado de jogos para PC foi marcado com o lançamento de Sega Rally 2. Agora, a empresa se voltará exclusivamente para o desenvolvimento de games para o seu filho caçula: o console Dreamcast.

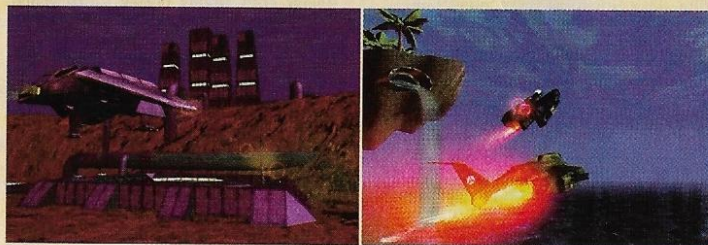


Incoming Forces

Um novo simulador espacial está pelas redondezas...

A pesar de parecer meio sombrio como um Mission Pack, os produtores de Rage prometem que Incoming Forces será uma nova seqüência para o seu jogo de sucesso. Revelado pela primeira vez na ECTS, que aconteceu em setembro, em Londres, o jogo parece ter um longo caminho até ficar definitivamente completo, mas já tem muitas características novas. Haverão mais de dez veículos de

terra e de ar que poderão ser controlados no decorrer da ação. A habilidade de pesquisar novas armas e naves também estará presente no decorrer dos níveis. Tudo indica que a Rage pretende misturar estratégia e um sistema de tiro com gráficos envolventes neste seu novo projeto, que deverá ser lançado em março, na Europa. ■

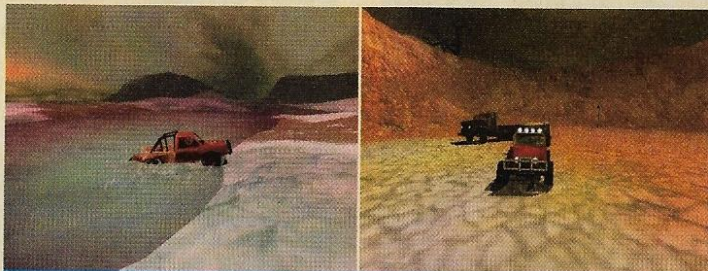


Off the Road

Codemaster lançando lama e poeira no seu micro

Primero, vamos às notícias ruins: a Codemaster não vai fazer Toca 3 para o PC, apenas para Playstation. Agora, vamos direto para as boas novas: eles estão trabalhando em Off The Road. Isto não quer dizer que este game tenha os mesmos padrões de qualidade de Toca. Mas, mesmo sem os meticulosos detalhes

gráficos e estilo realista de direção, este game promete chamar atenção de muitos gamemaniacos. Os desenvolvedores estão gastando todo o seu tempo na confecção de um rápido e engenhoso terreno para jipes, caminhões e até veículos militares poderem percorrer com total liberdade e, principalmente, levantando muita poeira. ■

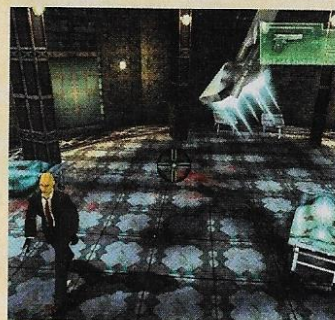


A Codemaster promete o melhor off road de todos os tempos no lugar de seu Toca 3

Hitman

Uma nova versão para Kingpin

A Eidos anda trabalhando numa versão de Kingpin em terceira pessoa, logicamente sem a linha suja e nojenta da versão original. Hitman, que deve ser lançado no verão Europeu, promete superar toda a matança imposta por seus antecessores games de ação. O jogo contará com mais de oitenta personagens diferentes. Entre eles grandes chefes do crime. E todos, terão a capacidade de ouvir, ver, falar e contracenar com a enorme variedade de NPCs espalhados pela ação, criando um universo realmente perfeito. ■



Killer Loop

Mais uma corrida futurística

Levante as mãos quem realmente acredita que as corridas do futuro serão algo como as vistas em jogos como Wipeout, Star Wars: Episode I - Racer ou Thrust, Twist & Turn. Provavelmente, o desenvolvedor de Killer viu tudo isto e também está apostando que, no futuro, as corridas serão estranhas e cheias de perigo. O jogo, ainda sem data de lançamento, contará com sete diferentes pistas e muita velocidade. ■

ECTS 99

Uma feira internacional com grandes novidades

A última ECTS, que aconteceu no mês de setembro, em Londres, mostrou alguns grandes e poderosos títulos que deverão abalar o mercado de games em breve. Entre as feras que estão à caminho, a equipe da PC Gamer pôde conferir em primeira mão: F1 Grand Prix, Warcraft III e C&C: Renegade. Mas, outros promissores games também chamaram a

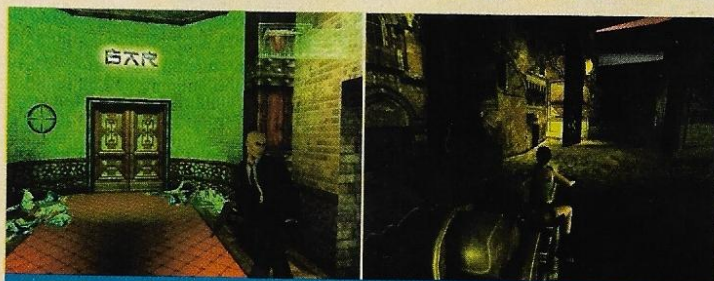
atenção entre eles: Hitman, Projeto IGI, Black & White, Final Fantasy VIII, Heavy Metal FAKK 2, Team Fortress 2 e muito outros.

Os jogos do estilo shooter e estratégia dominaram o show, mas alguns RPGs e jogos de esporte também marcaram presença. O maior desapontamento, porém, ficou por conta da ausência de alguns gigantes da indústria de



games, como a Electronic Arts, Activision, GT e Lucas Arts e seus fabulosos games, tais como Indiana Jones, Quake III Arena, Duke Nukem Forever, Ultima IX, Dark Reign 2 e Theme Park World.

Em resumo, a feira foi muito boa para se ver os jogos que estarão na boca e na mente dos gamemaniacos no próximo milênio. ■



Durante a última ECTS, nossa equipe pôde conhecer de perto os principais títulos que devem invadir o mercado no ano 2000

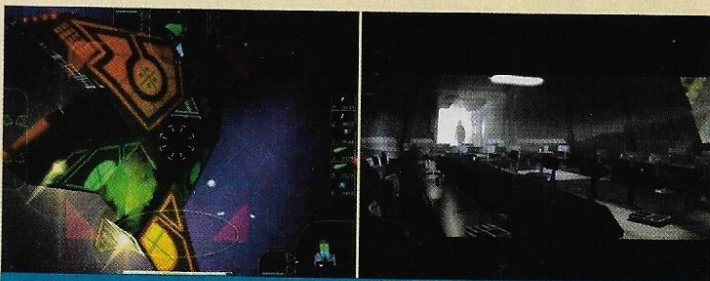
Phoenix

Um clássico do Amiga voando direto para o PC

A Team 17 reinou absoluta no mundo de 16 bits de Amiga, mas encontrou algumas barreiras para fazer sua transição para PC. O único jogo que chamou a atenção foi a série Worms. Mas, esta situação pode mudar se o time de criação conseguir transportar para o PC o seu clássico de combate espacial, chamado Phoenix. Com 70



missões e um enorme número de naves, a nova versão parece bem divertida. A intensão de ser um épico, como Wing Commander, é evidente em Phoenix. Mas, parece que as batalhas e descobertas de espécies alienígenas irão impor um certo charme ao game. ■

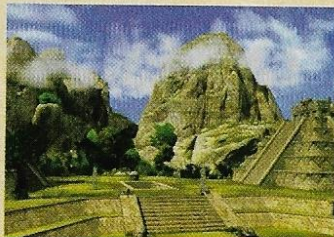


Em Phoenix, o jogador terá mais de 70 missões diferentes, fora um enorme número de naves engenhosas para pilotar

Atlantis II

Uma seqüência para um clássico está a caminho

Os desenhistas da Cryo estão trabalhando a todo vapor para criar uma surpreendente seqüência para Atlantis. O segundo da série conterà mais aventuras no mesmo estilo de seu antecessor, mas com muito mais ação e gráficos fabulosos. Uma dúvida fica no ar: depois de Black Moon Chronicles, será que a Cryo conseguirá manter o seu bom desempenho? De qualquer forma, existe muita gente torcendo por isso. ■

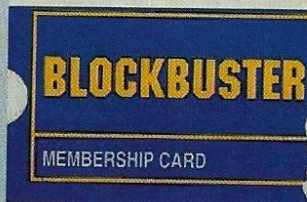


A dúvida cruel: Será que a Cryo continuará criando grandes jogos?

Bits

Blockbuster irá alugar softwares para PC

A informação vem da Inglaterra, onde a Blockbuster pretende implantar, em 14 cidades, o sistema de locação de CD-Roms para PC. Para evitar a pirataria, os produtos terão uma encriptação para evitar cópias e os usuários receberão senhas que funcionarão por cinco dias, apenas, a partir da data de locação.



Infogrames compra a GT Interactive

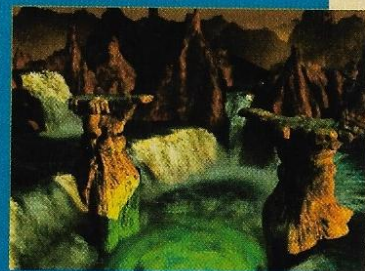
O acordo foi anunciado recentemente, porém, só será concretizado no dia 30 de junho de 2000. O valor investido é de, aproximadamente, US\$ 135 milhões de dólares.

Eidos perde dinheiro e ainda aposta alto

Foram mais de US\$ 40 milhões de dólares em prejuízo em apenas seis meses. Porém, como nem só de prejuízo vivem as grandes empresas. A Eidos anunciou, também, um ganho de mais US\$ 70 milhões, mantendo-se majoritária, ainda, na Ion Storm, uma das mais conturbadas empresas de desenvolvimento de jogos do planeta. Só para lembrar, Daikatana ainda continua batendo o recorde de permanência na gaveta.

Raziel viajando para os consoles

Finalmente, a Eidos resolveu confirmar os rumores que andaram mexendo com a cabeça dos gamemaniacos de console. Soul Reaver deverá ter uma versão para Dreamcast logo em breve.



The Wheel of Time

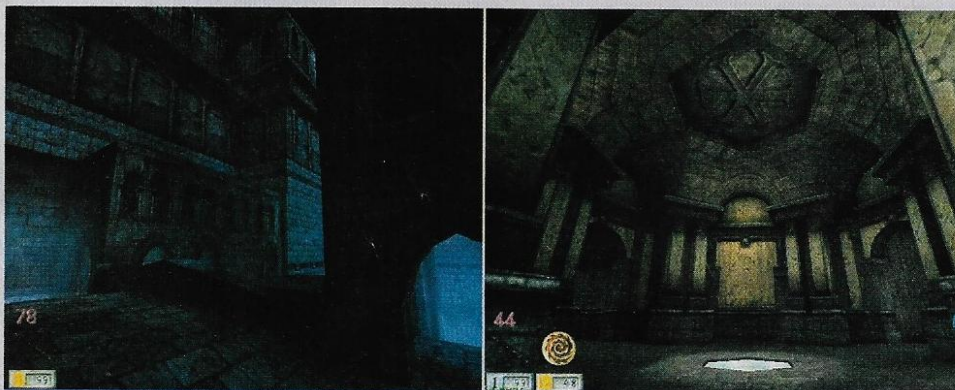
Game inspirado nos romances de Robert Jordan dá nova vida aos jogos de tiro

"Esqueçam tudo o que vocês sabem sobre jogos de tiro em 3D. Vem aí mais o mais novo e revolucionário...". Quantas vezes você já não ouviu este tipo de conversa? A cada lançamento deste gênero, ouvimos sempre as mesmas histórias e, quando colocamos o CD-ROM no Drive, deparamos nos com doses cavalares de absoluta falta de criatividade. São raros os games que conseguem sair deste pântano de mesmice para agraciar os jogadores com uma aventura realmente emocionante. Títulos assim merecem o devido destaque em nossas páginas. É justamente por este motivo que nossa matéria especial deste mês traz a mais nova criação da Legend Entertainment, o magnífico The Wheel of Time. Tudo o que conhecíamos até o momento sobre este lançamento nos foi provido por meio de um Press Kit enviado pela GT Interactive, com informações que elevaram as expectativas de todos aqui na redação. The Wheel of Time prometia uma combinação revolucionária de ação em primeira pessoa, RPG e estratégia. Mas, será que os desenvolvedores conseguiriam realizar tal tarefa? Felizmente, a GreenLeaf, que está lançando o game no Brasil, deu-nos a oportunidade de conhecer The Wheel of Time de perto e ficamos felizes ao observar que a versão final está beirando a perfeição, combinando uma história rica em detalhes, gráficos deslumbrantes e muita ação. The Wheel of Time baseia-se nos romances homônimos escritos pelo célebre Robert Jordan, um mestre na literatura épica. De fato, a história contribui imensamente para que a aventura mergulhe os jogadores no universo mágico onde a ação se desenrola. Conta a lenda que uma entidade de inimagináveis poderes malignos, denominada "O Obscuro", foi vencida e aprisionada em uma jaula etérea que somente poderia ser reaberta por alguém que possuísse quatro selos mágicos. Estes selos ficaram sob a guarda das Aes Sedai,

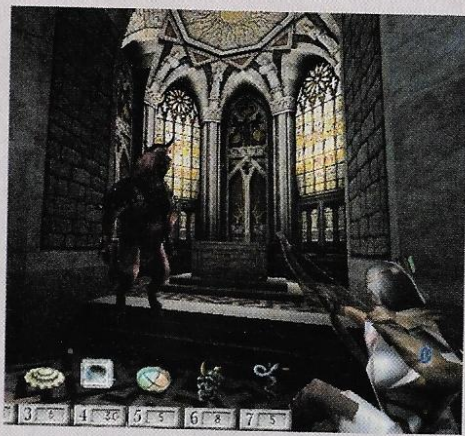


guerreiras místicas lideradas por Elayna, a personagem principal do jogo. Infelizmente, existem outras pessoas que também estão interessadas em obter os selos para benefício próprio e iniciam uma investida fatal contra a torre das Aes Sedai, conseguindo apoderar-se de alguns dos selos mágicos. Estes eventos forçam Elayna a sair em uma jornada perigosa em busca do que lhe foi roubado, enfrentando hordas de demônios, bestas e entidades fantasmagóricas. Perguntamos se o jogador, mesmo desconhecendo o universo de Robert Jordan, conseguiria acompanhar a narrativa da aventura. Esta preocupação durou pouco, pois

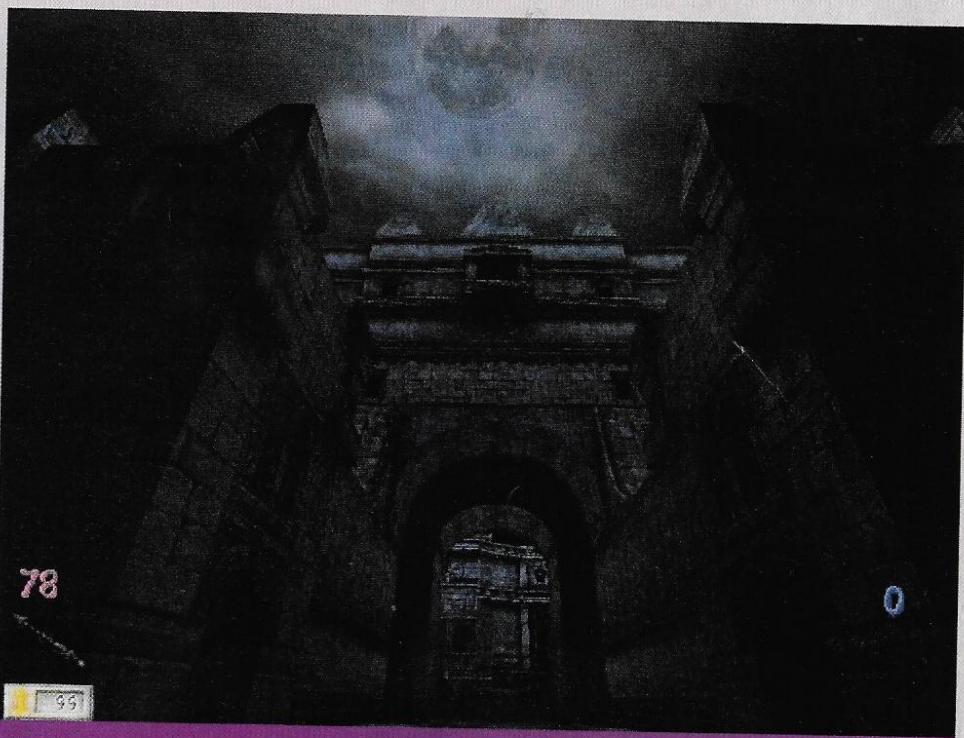
todas as informações necessárias para compreender a história são apresentadas por meio de maravilhosas sequências de animação, com diálogos bem construídos e inteligentes. A Legend também fez um belíssimo trabalho na criação das fases. A empresa contratou arquitetos que se uniram à equipe de designers para conferir um toque de realismo simplesmente sobrenatural. Não é exagerado dizer que The Wheel of Time possui os melhores gráficos já vistos no PC. Tudo isso é devido ao magistral uso de uma versão otimizada do engine Unreal. Foi incorporado um sistema de partículas que produz efeitos especiais nunca antes vistos. Um exemplo: durante a chuva, pode-se ver as gotas d'água caindo sobre poças que tremulam e respigam góticas. Esses recursos visuais também impressionam quando Elayna utiliza seus poderes mágicos. Nada de sprites, ou efeitos bidimensionais. Quando ela utiliza magias baseadas no fogo, é possível observar uma espiral de fumaça rodeando o facho flamejante que sai de suas mãos. Pouco a pouco, a fumaça dissipa-se no ar e a explosão resultante do contato entre a magia e o adversário lança fogo e fagulhas para todos os lados. Ainda que boa parte do game passe-se dentro de fortalezas que o jogador percorre visualizando o cenário em perspectiva de primeira pessoa, a Legend superou-se ao criar os ambientes externos, como florestas e desfiladeiros. Logo no início da primeira missão, Elayna



A engine de Wheel of Time é a mesma de Unreal, porém o desenvolvedor do jogo resolveu acrescentar requintes de RPG



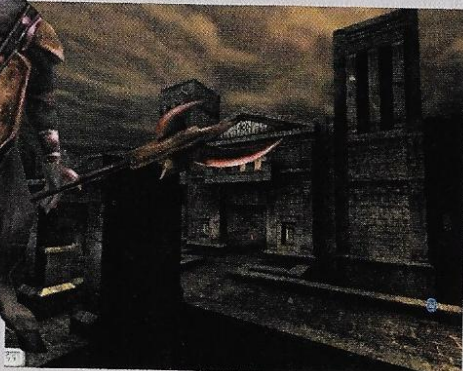
desembarca de um pequeno navio e deve percorrer um trecho de floresta até chegar à primeira fortaleza. Este percurso é recheado de belos efeitos gráficos, como a água dos rios que movimenta-se e tremula de verdade; as montanhas, criadas com texturas de inigualável realismo; cavernas com teias de aranha (se você aproximar-se bastante, poderá ver os pequenos aracnídeos passeando pelos fios); aldeões chacinados pelos inimigos; vagões abandonados ou em chamas e, finalmente, os trovões. Ah, que toque de mestre da Legend! Perfeito para criar o clima logo de cara, o clarão dos trovões é seguido por estrondos que testarão a potência das caixinhas de som do seu computador. Quando Elayna aproxima-se da fortaleza, um desses estrondos é tão forte que realmente chagamos a nos assustar, pensando que a personagem estava sob o ataque de uma devastadora magia. Os ambientes internos, contudo, não deixam por menos. Decoração gótica de primeira, com candelabros flamejantes iluminando as paredes cheias de rebuscados adornos e as molduras extravagantes nos tetos. Nunca o PC viu detalhes tão complexos, nem mesmo em Unreal, que cedeu a base do engine para o desenvolvimento deste jogo. Confira só as telas que selecionamos para ter uma idéia do que estamos falando, mas tome cuidado para não babar nas páginas da revista, ok? Mas, será que você poderá mandar alguns inimigos para os ares? Certamente, amigo leitor, mas, contrariando a maioria dos jogos de tiro, The Wheel of Time não apresenta armas. Ao invés disso, Elayna deve se valer de mais de 40 objetos místicos,



Os gráficos tem a mais profunda e bela inspiração gótica de todos os tempos

Ao invés de armas, o jogador irá se deparar com mais de 40 objetos mágicos

conhecidos como Ter'angreal. Eles funcionam como runas mágicas que dividem-se em famílias específicas, de acordo com seus diferentes efeitos. Alguns produzem ataques, como bolas de fogo, dardos de energia e terremotos. Outros, têm função defensiva ou de utilidade geral, como detectar armadilhas ocultas. Para a sorte do jogador, os Ter'angreal espalham-se por todas as fases e não faltarão magias diferentes para experimentar. Mesmo assim, é possível que algumas pessoas terminem The Wheel of Time sem ter a chance de utilizar todos os poderes disponíveis, pois, além da grande variedade de runas, algumas podem ser combinadas em ataques fulminantes.



Finalmente, o toque especial que a Legend deu em The Wheel of Time, é que o final do modo jogador solo serve de introdução a uma segunda história, que é contada no modo multiplayer, onde o confronto final pelos selos será travado. É aí que entram, com toda a força, os elementos de estratégia que comentamos no início desta matéria. Os jogadores, se desejarem, poderão escolher personagens diferentes da própria Elayna, e receberão uma cidadela, que funciona como quartel general. As cidadelas abrigam os selos mágicos e, por esta razão, devem ser defendidas a todo custo. Para isso, The Wheel of Time abre um editor que permite ao jogador posicionar armadilhas, tropas e muralhas onde bem entender. Imagine só, personalizar sua própria fortaleza, como bem entender, e ter a satisfação de ver um invasor cair em uma de suas armadilhas de lança, ou escorregar para a morte em escadas-alçapão. É divertido criar armadilhas que obriguem os inimigos a refugiarem-se em um corredor escuro, para então serem atacados por um de seus soldados, que você havia estrategicamente posicionado durante o modo de edição. A mecânica básica é como o clássico Capture a Bandeira, sendo que cada jogador deverá invadir as fortalezas adversárias e defender a sua cidadela simultaneamente. Quem apoderar-se dos quatro selos mágicos recebe o grande prêmio: decidir entre a luz e as trevas. Se guardar os selos consigo, aprisionará "O Obscuro" para sempre e a prosperidade virá para todos no reino. Mas, também pode-se libertar o senhor do mal e torcer para que o mundo não acabe ou, pelo menos, para que ele poupe você que o libertou. Uma coisa é certa: independente da sua escolha, The Wheel of Time proporcionará momentos de intensa diversão, mostrando que um jogo de tiro pode ser ao mesmo tempo inteligente, intrigante, desafiador e, sobretudo, inovador. Confira este game de primeira que chega às lojas ainda este mês.

Omikron: The Nomad Soul



Um jogo que promete abalar o mercado de games para PC com ajuda de David Bowie

Um dos mais importantes objetivos da revista PC Gamer é passar para o leitor um tipo de sentimento como se ele estivesse dentro do jogo. Mas não são muito os jogos que têm esse tipo de qualidade mágica, e quando você encontra um que tem, você sabe de imediato, pois começa a esquecer coisas mundanas, como trabalhar, dormir e até relações pessoais. E foi isto que aconteceu com nossa equipe quando começamos a jogar o novo Omikron: The Nomad Soul. Logo tirou-nos o fôlego e estabeleceu um novo padrão para os games interativos de computador.

O jogo tem, como pano de fundo, um universo paralelo, no qual você está na pele de um policial chamado Kay'l. Mas, mesmo usando seu corpo, você não tem acesso a suas memórias. Basicamente, você está com uma crise de amnésia e a única coisa que você sabe com certeza é o seu nome e seu endereço na grande cidade de Anekbah. A partir de uma perspectiva em terceira pessoa, você explora o mundo por pistas e respostas das pessoas que você encontra pelo caminho, tudo isto para descobrir o que aconteceu no passado de Kay'l. À medida que você vai desvendando a misteriosa vida de Kay'l, acaba descobrindo que ele tem uma missão, digamos, bem complexa e importante: salvar o mundo.

Embora o parágrafo anterior possa ter gerado algum comentário do tipo: acho que vi isso em algum outro lugar, basta jogar por poucos segundos e tudo se tornará tão inédito e novo quanto a vida do personagem principal.

O mundo paralelo é completo e cheio de vida: cidadãos andam nas ruas, bebem em bares, dirigem motos e carros que voam, compram em lojas e fazem genericamente tudo o que se espera que as pessoas de uma cidade façam. Conforme afirmação de Tom Marx, produtor da Eidos, o mundo será muito



Na busca de seu passado, o desmemoriado Kay'l conta com a ajuda do camaleão do rock David Bowie

vasto e haverá muitas áreas para serem exploradas. Tudo terá vida, os outros personagens andarão pela cidade e irão a bares e restaurantes, cada elemento do jogo terá um bom motivo para estar na história.

Mas, Omikron não é meramente um jogo de aventura. Combinando a seqüência em primeira pessoa e complementando com um estilo plataforma de games, a Quantic Dream, desenvolvedora do game, criou um novo gênero para os jogos e pode chamá-lo de 'realismo' em um de ficção real.

Mantendo o senso extremo de realismo, a equipe criou um sistema chamado IAM, um tipo de gerenciamento da aventura de forma interativa, capaz de manter a fluência do jogo independentemente do que se faça nele. O ponto alto deste sistema fica por conta de que, mesmo que o seu personagem morra, você pode, imediatamente, entrar no corpo do cidadão mais próximo. Ao todo, são trinta personagens em que, você pode encarnar, cada um com um tipo específico de comportamento.

Para completar a festa, a parte sonora foi trabalhada por David Bowie e Reeves Gabrels. Há rumores que Bowie está presente, também, entre os personagens do jogo. Pelas informações que foram passadas nos últimos dias, não há porque não acreditar que isto seja verdade.

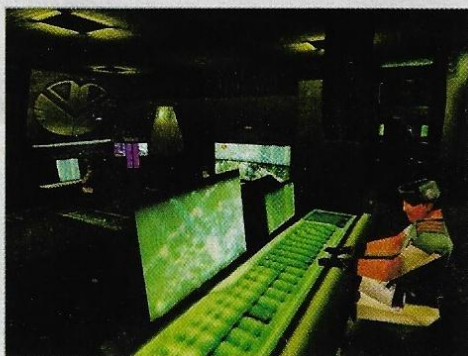
A tecnologia leva tudo isso a níveis impressionantes, mas Phil Campbell, designer sênior da Eidos e consultor de Omikron, afirma que o objetivo da tecnologia empregada é fazer as coisas antes invisíveis e impossíveis acontecerem diante dos olhos dos jogadores.

A nação gamemaniaca não perde por esperar. Omikron promete revolucionar todos os conceitos de realidade virtual.

O mundo como ele realmente é

Tudo em Omikron é perfeitamente real. Há uma seqüência em especial que promete virar notícia e provar para o mundo que jogos de computador após Nomad Soul ganharam outro caminho.

A cidade tem vida própria e seus habitantes não são simples objetos secundários. Em bares, é comum assistir a brigas e até, impedi-las. Em outros lugares, dá para conversar e esclarecer seu passado com determinadas pessoas...



Command & Conquer: Renegade

A versão 3D do consagrado jogo de estratégia em tempo real

Imagine você como um daqueles homens de infantaria que são mortos aos montes nas batalhas. Agora, imagine toda ação acontecendo na visão de primeira pessoa. Para finalizar, imagine todos os elementos maravilhosos de Command and Conquer envolvidos nesta ação... Para alguns, isto pode ser apenas mais um jogo. Para outros, um delírio da Westwood. Mas, na verdade, é Renegade, um jogo que promete tomar conta da mente de todos os alucinados por C&C e ação em 3D.

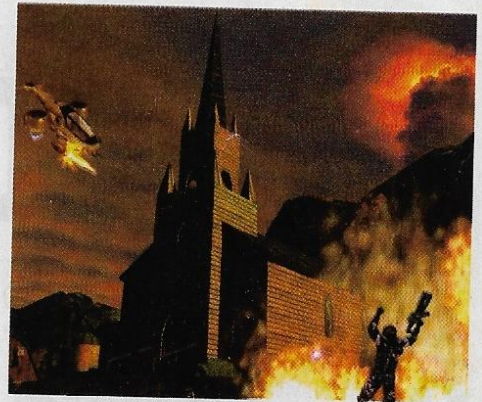
Alguns podem achar que este novo C&C seja um plágio de Metal Gear Solid, mas, na verdade, não é, apesar da ação ser centralizada em um único personagem, que deve espionar, infiltrar-se e explodir alguns prédios. A explicação mais aceitável para não acabar achando que Renegade é apenas mais um idéia repetida está no fato da Westwood ter gasto os últimos dois anos em uma engenharia gráfica que colocará você, realmente, entre os milhares de personagens encontrados no campo de batalha. Todo esses cuidados significam que a Westwood está realmente interessada em colocar

você no mundo 3D. E a engenheira 3D de Quake irá ficar no chinelo, com certeza. Até o momento, Renegade se parece muito com Hidden and Dangerous, mas o jogo ainda não está pronto e isso pode mudar.

Um dos efeitos que já está sendo levado para além de H&D está na ausência de nevoeiro e um campo de visão bem mais amplo.

Diferente do que acontecia, também, em Tiberian Sun, onde o máximo que você conseguia era chegar perto da base inimiga, a história neste game é bem diferente. Você poderá passar os portões ou atravessar pelos bloqueios, chutar a porta da refinaria e matar todos que estiverem por lá.

Jack Shepard, o personagem principal, é um tipo Schwarzenegger que luta pela GDI, substituindo todo o exército. Mas, até Jack pode falhar de vez em quando, principalmente por estar impressionado com o funcionamento do Templo Nod, que tem proporções fantásticas em 3D. O sonho dos alucinados pela série C&C deverá tornar-se realidade. Muitos ficarão babando ao entrarem



na base ou nos monumentos Nods e ver em fotos e propagandas sobre Kaine em todos os recintos.

Primariamente, o básico para sobreviver em Renegade é saber esconder-se e trabalhar em silêncio, mas tudo o que foi aprendido no decorrer da série ajuda muito. Há mais um elemento incrível neste game que deve ser comentado: estão disponíveis mais de doze veículos diferentes que poderão ser usados a todo momento pelo herói.

Não pense que este é o fim da era das estratégias, é apenas mais um modo de unir os elementos que todos adoram de uma maneira nova.

Surpresas da tecnologia 3D

Os recursos da Westwood de inteligência artificial devem muito à escola do Dr. Frankenstein, pois, em muitos casos, a história de juntar os pedaços e esperar a criação tomar vida funciona bem. O maior fã desta escola é Louis Castle, produtor executivo de Renegade:

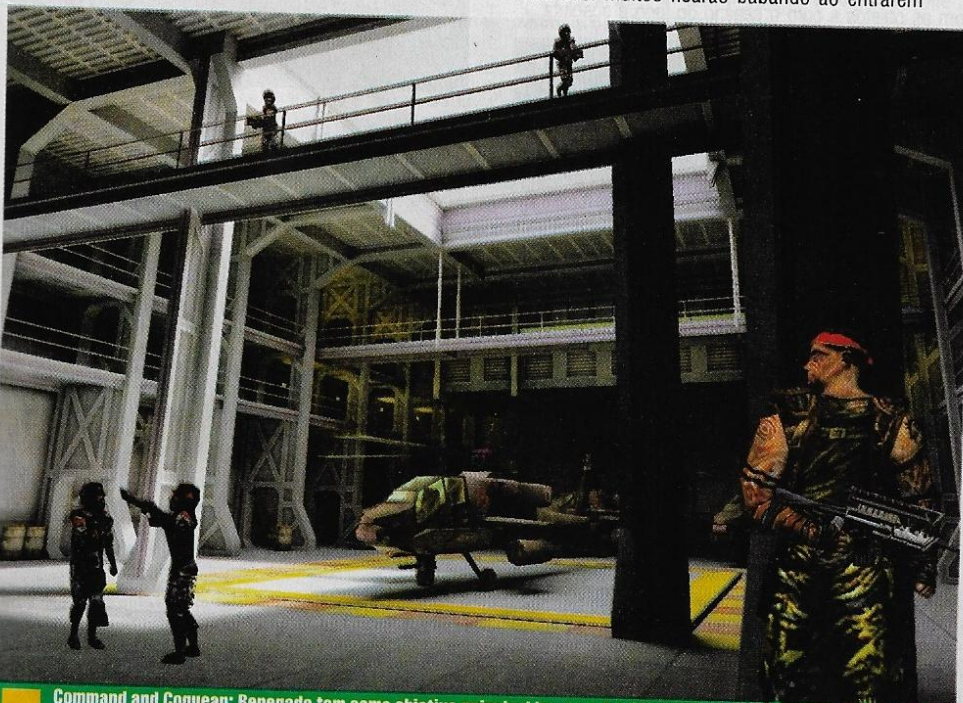
"Um dia, nós estávamos jogando e um dos designers estava pronto para matar um guarda. No momento do disparos acabou chamando a atenção de outro, que correu para o topo de uma escada e esperou que o jogador aparecesse. Ficamos esperando que a AI fizesse com que o soldado subisse. Esperamos e nada acontecia. Depois de um certo tempo, escutamos um som vindo de trás. Quando viramos, lá estava o soldado escarregando sua arma. Como ele chegou lá? Um dos artistas do jogo tinha colocado algumas caixas a mais no cenário, mudando algumas coisas sem muita importância. O que aconteceu foi que o soldado usou as caixas para subir nas máquinas, correu pelo topo, agarrou-se a uma corrente e, depois, caiu por trás do nosso herói. Andou furtivamente até encontra-lo e surpreendeu a todos nós. Não sabíamos o que estava

acontecendo. Não programamos AI para fazer isso. No mundo 3D, acontecem coisas, a toda hora, que nós nunca esperamos".

JOVENS

17+

classificação



Command and Conquer: Renegade tem como objetivo principal levar os fanáticos por estratégia ao mundo da ação em terceira pessoa

Shadow Company: Left for Dead



Ubi Soft desenvolve sua versão 3D para o clássico Commandos

Quando o primeiro Commandos saiu, a imaginação dos gamers foi tomada por lindos gráficos detalhados e uma atmosfera de suspense extremado no decorrer das missões. Mas, por outro lado, quando se estava jogando, chegava-se a conclusão que era quase impossível completar qualquer objetivo sem perder milhares de dias e o bom humor. Outro fator desfavorável à sua ascensão foi o fato de não conter efeitos 3D. Seu esquadrão podia até esconder-se pelo cenário, mas não existia a possibilidade de trocar o ponto de visão e ver onde seus soldados realmente estavam.

Felizmente, Shadow Company veio, aparentemente, para fazer escola e quebrar alguns tabus. Inicialmente, em uma fria e crua comparação entre Commandos e Shadow Company, os dois parecem ter muita similaridade. Ambos dão a oportunidade de selecionar uma equipe, escolher armamentos, utensílios necessários e envolver soldados. A diferença fica latente quando você joga pela primeira vez Shadow

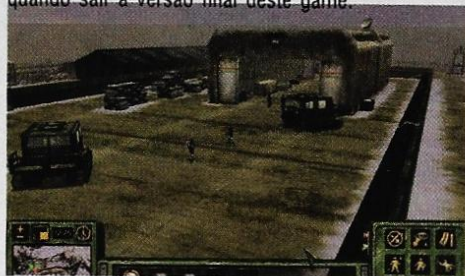
e descobre que os produtores da Ubi Soft colocaram o maior número possível de novidades, deixando Commandos parecendo um simples jogo antigo e ultrapassado.

Para começar, a engenharia gráfica é muito bela e usa um sistema de zoom perfeito. Usando tanto o mouse quanto o teclado, é possível olhar por todo o terreno, inclusive na cara de seu inimigo para deliciar-se com sua morte. Há, também, a possibilidade de ver toda ação através de um nível de visão isométrico. No começo, pode parecer ir relevante ter tantas opções de visão, mas, com o decorrer do tempo, você verá que isto se tornará uma excelente ferramenta. Outro fator que contribui para um planejamento estratégico muito bom é a ausência das chamadas "névoas de guerra".

Como em Hidden and Dangerous, o jogo favorito de muitos gamers alucinados por estratégia, você terá que organizar o seu esquadrão antes de cada missão, separar o equipamento que será usado por cada integrante, entre muitos outros detalhes que terão de ser ajustados antes de entrar em ação. A interação com os objetos e com o cenário do jogo é absoluta.

Seus homens poderão utilizar-se de muitos veículos, tais como tanques, barcos e motos de neve, e também usar um grande número de armas, incluindo submetralhadoras, dois tipos de rifles de longa distância e muitas outras, que chegam a somar mais de trinta tipos diferentes. Isto tudo sem contar com os outros itens, imprescindíveis para o sucesso de cada missão, tais como: binóculos, facas, alicates para cortar grades, etc.

Em poucas palavras, dá para afirmar que, mesmo ainda não tendo uma versão completa, Shadow Company é verdadeiramente um Commandos em 3D ou uma versão diferente de Hidden and Dangerous. Porém, a verdade só virá quando sair a versão final deste game.



Assim como em Commandos você poderá escolher seus homens e quais utensílios bélicos eles usarão

Fazendo tudo o que tiver vontade

Tudo em Shadow Company parece surpreendente. Fora os requintes gráficos e grande variedade de visões, os níveis são grandiosos e extensos. Seu exército terá de ir de Angola à Rússia. Mas, não vá pensando que esta longa jornada terá de ser feita a pé. Fora os veículos de alguns aliados deixados no caminho, você poderá pegar alguns veículos inimigos também. Logicamente, dá para explodi-los. Alguns bons lançadores de foguetes podem dar conta do recado. Entretanto, se você quiser usar a cabeça, a dica é pular neles enquanto os guardas não estiverem vendo, virar as armas contra eles e criar uma linda cena de massacre antes de sua viagem.

Porém, a mais linda cena de destruição fica por conta do momento em que você pega um tanque de guerra e, simplesmente, sai passando por cima de tudo.



Soldier Of Fortune

A Raven usa a engenharia de Quake 2 para levar sua violência ao extremo

Kingpin ficou muito famoso pelas críticas que recebeu pelos principais tabloides do mundo. O fator que mais chamou a atenção de todos foi a violência extrema e a ignorância doentia dos personagens. Para os desenvolvedores, o game parecia uma boa pedida, continha uma quantidade excessiva de tiros e ação e tornou-se notícia rápido demais. Mas, por outro lado o jogador acabava sofrendo de depressão profunda depois de ver tanto sangue e de descobrir que o mundo é tão cruel quanto na tela de seu PC. O título de jogo mais violento de todos os tempos parecia não ter como sair das mãos de Kingpin.

Neste momento, entra Soldier of Fortune na parada dos games mais esperados. A idéia básica é matar terroristas sem pensar. Mas, por trás de um tema tão simples, há um verdadeiro e bem maior objetivo: tornar-se o pai dos games do gênero de tiro hardcore, um objetivo que, diga-se de passagem, parece fantástico. Mas, Kenn Hoekstra, membro da Raven, sabe que ganhar este título é como estar segurando uma faca de dois gumes.

“Com certeza, este é o primeiro jogo em primeira pessoa que dá ao jogador a opção de ver muito sangue, com muita ênfase no realismo. Nós trabalhamos junto com a revista Soldier of Fortune para assegurar que os resultados sejam verdadeiros e reais, principalmente no que diz respeito ao uso das armas”.

Naturalmente, o resultado não poderia ser outro. Qualquer gamer irá ficar chocado ao ver o que um tiro de Magnum faz na cabeça de uma pessoa.

No objetivo de criar um jogo onde o gamer incorpora um mercenário sanguinário, a Raven usou

tudo o poder da engenharia de Quake III Arena em um novo filho As inovações que eles puseram incluem uma nova engenharia de terreno para locações externas. Um grande exemplo do bom uso da tecnologia está em uma das missões, que acontecesse em um trem em movimento.

Mas, não pára por aí. A captura de movimento também foi trabalhada com grande atenção. Cada personagem apresenta mais de 26 áreas diferentes para serem danificadas. Há uma habilidade espantosa que não pode deixar de ser comentada. O jogador poderá espreitar pelas esquinas e preparar um ataque feroz e inesperado.

Para fãs de Múltiplo jogador, a Raven está pensando em adicionar uma variedade de novos jogos, do tipo que se estendem além do deathmatch. O modo assassino, no qual cada jogador tem que matar uma pessoa em especial, deve surpreender.

A realidade do game será algo realmente impressionante. O mercenário poderá, simplesmente, jogar na surdina, utilizando-se de facas, punhais ou pistolas com silenciador. Os modelos são tão complexos e a interação entre o ambiente e os personagens é plena. Pode-se pegar armas, óculos de sol e qualquer outro tipo de objeto de seus oponentes. O nível de detalhes das armas permite mirar em qualquer parte do corpo, seja mãos, braços, pernas ou rosto do inimigo. Logicamente, se o jogador preferir, poderá simplesmente atirar com um rifle e desmontar os inimigos. Porém, nada será mais divertido que usar o zoom de uma arma e matar alguns terroristas à uma distância enorme.

Algumas características em especial prometem tornar SOF um sucesso no mundo dos games de tiro em primeira pessoa, mas o elevado nível de violência pode causar muito reboliço.

Uma opção de visão muito bem explorada

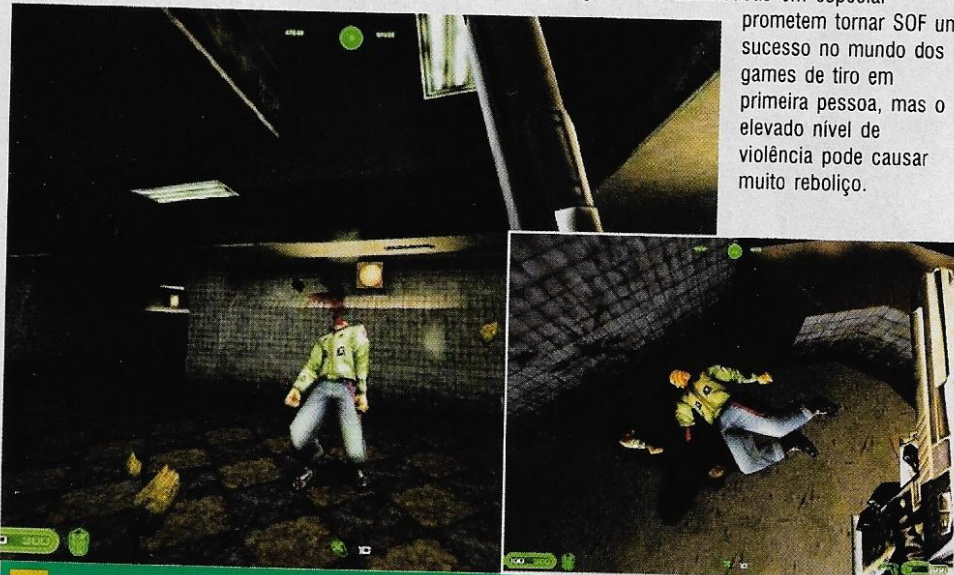
Uma das melhores características de Soldier of Fortune é a opção de espreitar pelas esquinas. Entretanto, é muito estranho entender como uma característica tão boa tenha sido tão pouco usada desde System Shock. Mas, a Raven mudou essa história e colocou em seu novo jogo a visão mais bem elaborada de todos os tempos.

É quase impossível entender como pode acontecer uma grande mudança com um dispositivo tão simples, mas SOF é diferente de qualquer outro jogo de tiro. Se você estiver perto de uma esquina, você pode chegar perto e, simplesmente, apertar uma tecla para surpreender seus inimigos. O único detalhe é que eles podem fazer a mesma coisa.



Cenas fortes

Os tiros na cabeça de SOF são particularmente fortes. Você pode usar uma senha para que outras pessoas não vejam as cenas de carnificina e fiquem traumatizadas ou com problemas intestinais.



A engine permitirá que cada disparo faça um estrago diferente no inimigo

O desafios dos bons de bola

Frente a frente os dois mais badalados jogos de futebol do novo milênio

Nestes últimos meses do ano de 99, o anúncio do lançamento de dois títulos abalaram os nervos dos gamers mais ansiosos. Enquanto a poderosa Electronic Arts preparava seu Fifa 2000, a Microsoft pegou o

“rabo do cometa” e anunciou no mesmo mês o lançamento de seu Futebol Internacional 2000. Os aficionados pelo gênero poderiam simplesmente comprar os dois, ou optarem pelo mais barato. Porém, independente do que o gamemaniaco fizer, é

... muito bom dar uma lida nesta matéria comparativa. Nós preparamos um confronto para você descobrir quem é realmente melhor na disputa pelo título de futebol do novo milênio, levando em consideração tudo o que os gamers querem ver nesta nova temporada.

Internacional 2000

Logo no vídeo de apresentação, o usuário tem a impressão de estar em um outro jogo. Na verdade, existem muitos pontos que levam qualquer jogador a crer que Bill Gates resolveu pegar os elementos do melhor game de futebol e transformá-lo para o formato Microsoft. Porém, o resultado não saiu exatamente como se esperava.

Os gráficos são regulares, a jogabilidade é acessível, mas faltam alguns elementos básicos. Num momento em que não basta ser o mais bonito ou o mais fácil para ser o melhor, a Microsoft pecou nos detalhes e transformou Internacional em apenas mais um jogo de futebol.

Os comentários em português tentam transmitir a mesma emoção dos jogos reais, mas, infelizmente, acabam ficando repetitivos e, mesmo que raramente, desconexos ao contexto. Flávio Prado e José Silvério que nos perdoem, o jogo não tem estrutura para ser narrado por estas duas feras do esporte.

Os jogadores são agressivos demais. Não existem campeonatos regionais. Se você estiver atrás de disputas entre times, você sairá decepcionado. Só são permitidos campeonatos entre seleções do mundo que, para o desespero dos gamemaniacos, não têm nenhuma ligação com os oficiais. Não se espante se for surpreendido por nomes ridículos, como Tonhão, João, ou qualquer outro que nunca foi visto nos meios futebolísticos.

A interface é muito simplória. Faltam animações ou qualquer outra coisa nos menus de apresentação. A posição da câmera é definida antes do início da partida e não dá para ser mudada durante o jogo.

A falta mais grave de Internacional 2000 está na falta de recursos durante a partida. Não há nenhuma forma de realizar substituições ou montar um esquema tático. As comemorações e a torcida são outras coisas decepcionantes.

Em resumo, a Microsoft não está cumprindo com o que prometeu em seus out-doors. Você continuará a jogar simples “peladas”.



Fifa 2000

Antes de começar, vale comentar os detalhes da caixa. A Electronic Arts procurou colocar um ídolo para aumentar a proximidade com o seu público. Ao invés de colocar um jogador estrangeiro, a escolha foi o craque Raí.

Falando do jogo, existem muitos detalhes que merecem ser comentados. Comparado com a versão 99, Fifa atualizou seu dados e melhorou a engine de uma maneira considerável. A princípio, a torcida e a rede do gol foram retrabalhadas. Ao invés de serem simples objetos estáticos, eles estão vivos e presentes na ação do jogo.

Os jogadores têm seus nomes reais e suas fisionomias também são bem próximas. A física foi melhorada por meio da utilização de dois jogadores na captura dos movimentos, ao invés de apenas um, como estava sendo feito. Os atritos entre os craques estão mais reais e intensos.

Os comentários de Milton Leite e Orlando Vigiante são excelentes, apesar de que, em alguns momentos do jogo, não acompanham a ação. Se o jogador for muito rápido, poderá reparar que existe uma falha na sincronia, mas não há motivos para se preocupar com isso.

Diferente do que acontece com o jogo da Microsoft, a opção de personalização está presente em todos os momentos do jogo. É possível criar um jogador com características faciais específicas, criar amistosos entre times atuais e poderosos da velha guarda e até fazer alterações durante a partida.

O mais impressionante na versão 2000, foi o cuidado com as animações faciais. Durante as partidas, dá para perceber alterações nos rostos dos jogadores. As comemorações continuam divertidas e bem diferentes.

Em poucas palavras, podemos dizer que Fifa continua mantendo a liderança no gênero dos games de futebol. Não foi desta vez que alguém conseguiu tomar o trono.



NA OPINIÃO DA AMERICA ONLINE,

O MELHOR PROVEDOR DE INTERNET QUE EXISTE

É AMERICA ONLINE.

MELHOR PORQUE TEM UMA TECNOLOGIA EXCLUSIVA,

COM PROGRAMA DE NAVEGAÇÃO PRÓPRIO

QUE DEIXA TUDO MAIS FÁCIL,

MAIS RÁPIDO E MAIS SEGURO.

E POR ISSO AMERICA ONLINE

É HOJE A MAIOR DO MUNDO.

MAS POR QUE VOCÊ IRIA

ACREDITAR EM PALAVRAS

VINDAS DA PRÓPRIA

AMERICA ONLINE,

QUE VOCÊ MAL CONHECE?

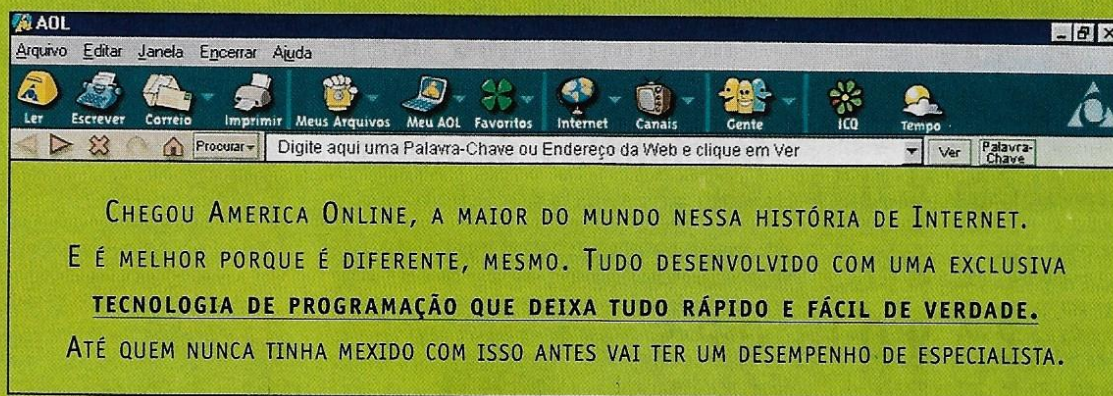
LOWE L'ODUCCA



DERCY GONÇALVES



NUNCA PENSEI QUE PUDESSE SENTIR ISSO COM UMA MÁQUINA.



LIGUE PARA
0800 99 99 50
E PEÇA SEU CD
DE INSTALAÇÃO.

250 HORAS
DE ACESSO
GRÁTIS.*

*PERÍODO DE EXPERIÊNCIA GRATUITO PARA SER USADO DURANTE O PRIMEIRO MÊS DE ASSINATURA. AO TÉRMINO DESSE PERÍODO GRÁTIS, O PREÇO MENSAL DA ASSINATURA PASSA A SER R\$ 35,00. SERVIÇO LIMITADO A ALGUMAS REGIÕES.

www.americaonline.com.br



Unreal Tournament

Um torneio só para os verdadeiros titãs com o poder de Unreal

A briga entre o primeiro Unreal e Quake II deu o que falar. Os mais espertos gamers já imaginavam que uma nova disputa estaria por vir e, que ela iria ser muito boa. A tão esperada briga aconteceu. Tournament tinha como objetivo principal tomar o trono de Quake III Arena e desposar a rainha, também conhecida como fama e sucesso. Mas, para atingir seus objetivos, os esforçados programadores tinham de voltar seus esforços na construção de uma nova reputação entre os jogadores da Internet, que odiaram a primeira versão. Ninguém duvidava que isto seria um trabalho duríssimo para Unreal.

A Epic, desenvolvedora do game, perdeu o primeiro round - multiplayer, mas venceu a luta criando o melhor e mais criativo modo de jogo entre times. A equipe da Epic usou todas suas armas para humilhar seu adversário. Algumas das características principais para a frustração do poderoso rival foi o bom design e a melhor inteligência artificial já vista em um jogo de ação em primeira pessoa.

No âmbito da conexão à Internet, Tournament tem um imenso potencial de destruição. Navegar pela interface é um prazer imensurável, simples e eficaz, como iniciar um jogo. A ação é rápida e furiosa. Um enorme número de inimigos inteligentes torna a aventura uma experiência deslumbrante. Não é de surpreender se alguns robôs saírem correndo ao dar de cara com seu time de massacre. Tudo no jogo varia conforme seu estilo de jogo.

Como não poderia deixar de ser, o arsenal é um espetáculo a parte, embora algumas armas tenham feito sua primeira aparição no primeiro

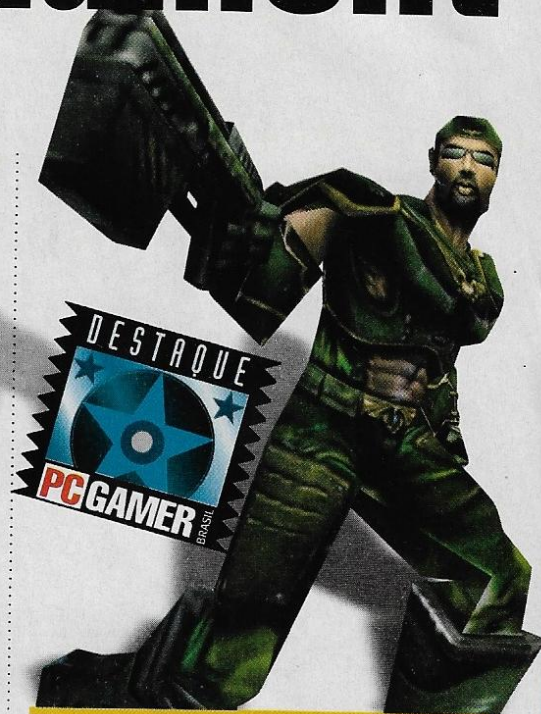
Unreal. Cada brinquedo bélico tem um modo primário e secundário de uso, mas todos são usados em ocasiões específicas. Os combates corpo a corpo tem um impacto maior, também. O grande destaque fica por conta de duas novas armas de devastação chamadas Redeemer e rifle de precisão, cujo zoom garante muita precisão e diversão, principalmente ao ver seus oponentes perderem as cabeças com rajadas certeiras.

Tirando o frenético ritmo característico dos games de ação, o elemento de estratégia é algo considerado em Unreal. Ordens são dadas por meio de um sistema de menu que contém os

Tournament utiliza a mesma engine de Unreal, com novos e fascinantes detalhes

principais comandos que permitem traçar uma tática de ataque, tais como: pegar a bandeira, ficar em estado de alerta, dar cobertura, entre outros.

Se você é novato em jogos de equipe, Unreal Tournament é o lugar perfeito para você começar e, se você já for expert no assunto, compre esta obra prima imediatamente.



Pronto para a ação?

Ao contrário do que parece, Unreal Tournament não é um jogo exclusivo para deathmatch. Existem vários modos de jogo que você pode criar e se divertir:

Deathmatch - um nível tutorial ensina os passos básicos. Há treze mapas para lutar no estilo já conhecido.

Capturar a bandeira - este modo faz com que você e um time de amigos lute num grande campo de batalhas contra robôs em busca da bandeira deles, como num jogo de paintball.

Dominação - assim como em Team Fortress, a chave do sucesso é atingir a certas marcas com seu time antes que outros o façam.

Assalto - por seis dos mais criativos e imaginativos mapas você deve atingir um objetivo específico em um certo período de tempo. Uma vez que você completar a missão, deve guardar o posto.

Disputa - este é um deathmatch onde só se pode usar uma arma e há um oponente certo.



Apesar de parecer um jogo exclusivo para multiplayer, Tournament reserva grandes momentos para o jogador solitário

PC GAMER BRASIL

Uma disputa incrivelmente cruel

96%

Requisitos mínimos: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM e placa 3D
GT Interactive/Greenleaf - www.greenleaf.com.br

Legacy of Kain: Soul Reaver

Clima sombrio e ação total no sucesso absoluto da Greenleaf

Poucos jogos foram tão acompanhados desde a idéia original quanto Soul Reaver. Aclamado pela crítica internacional de games, a continuação do jogo Blood Omen: Legacy of Kain superou todas as expectativas e apresenta-se como um game contendo todas as características que os gamemaniacos buscam quando precisam de ação atrás de ação.

A começar pela sua história macabra, Legacy of Kain: Soul Reaver trava um duelo entre realizar uma continuação lógica da história do primeiro episódio e um ótimo enredo para o segundo, que fuja simplesmente de colocar o personagem em cenários obscuros que esbanjam cenas sangrentas. Mais uma vez, Soul Reaver surpreende.

O jogo, desenvolvido pelo Eidos Interactive, nos traz o vampiro Raziel, antigo amigo de Kain (em Blood Omen), que, juntos com outras almas, fundaram uma irmandade com o objetivo de dominar o mundo e construir o império das trevas. Segundo a sua lei, ninguém pode experimentar ou adquirir algo sem o consentimento do irmão maior, Kain. Mas, Raziel trai a lei experimentando asas, uma traição imperdoável. Kain descobre que Raziel o traiu e condena seu ex-amigo ao pior lugar para um vampiro perecer: o Lago das Almas do mundo dos mortos. Para muitos condenados às trevas, o sofrimento não seria tão grande. Mas a água do lago trabalhou em sua carne da mesma forma que um ácido consumiria o seu corpo neste momento, e faz de Raziel uma criatura em constante decomposição,



Raziel precisa sugar algumas almas para poder se transportar ao mundo dos vivos

recheada de ódio. De vilão do primeiro jogo herói em Soul Reaver, Raziel renasce das trevas e a partir daí, inicia-se uma violenta jornada chamada vingança.

Em comunhão com sua história negra, a alta tecnologia se faz mais do que presente em Soul Reaver, fator que impulsionou a produção do jogo, para que merecesse cada um dos elogios que lhe são atribuídos. Gráficos ricos em detalhes e cenários muito bem desenhados compõem todo o jogo. Em ação com Raziel, pode-se observar muito mais da alta definição que foi incorporada às fases de Soul Reaver. Mesmo sem o uso de placas aceleradoras gráficas, o resultado é surpreendente.

A ótima localização de Soul Reaver pela Greenleaf (empresa distribuidora do produto no Brasil) fez com que cada efeito sonoro e cada frase carregasse fortemente o espírito de Soul Reaver e de sua história. Para delírio dos gamers, Soul Reaver está totalmente em português!

Após tantos elogios, fica difícil imaginar se existem mais pontos positivos em Soul Reaver. Isso porque você ainda não jogou... Sem dúvida alguma, o jogo detona na ação e incorpora elementos vencedores e inéditos na jogabilidade para travar o jogador na tela. O modo de combate de Raziel é um deles, mesclando diferentes posições de batalha com sensacionais rotações de visão e da própria postura do personagem. Características como esta fazem de Raziel um exímio lutador, podendo adequar-se rapidamente a ataques em massa. Como se não bastasse, Raziel suga as almas de seus inimigos para obter energia...

A inclusão de verdadeiros "fatalities", como em Mortal Kombat, são golpes especiais à sua disposição para fazer da agonia inimiga uma diversão à parte. Combates sangrentos, esquartejamentos e muito sangue são elementos essenciais para que Raziel não se sinta longe de suas raízes. E, o que um dia foram suas asas e, também, a causa de sua traição, agora são restos que apenas ajudam-nós a planar quando é necessário.

No tocante ao estilo de jogo, Soul Reaver possui uma forma particular de conduzir os seus passos e a missão de Raziel. O jogo decorre tanto no mundo dos vivos como no mundo dos mortos,



podendo o jogador fazer a escolha de onde quer ir. Mas, não pense que o jogo é concluído apenas trilhando um dos mundos: os cenários de Soul Reaver estão repletos de portais que levam Raziel de um mundo para outro conforme a necessidade e a inteligência do jogador. A interatividade é muito alta, fator este que exige muito do gamer e que será determinante para concluir o enredo com sucesso.

A perfeição do jogo também impressiona. No mundo dos mortos, por exemplo, você pode encontrar objetos idênticos aos vistos no mundo dos vivos. Porém, nada pode ser tocado, deixando seus movimentos no vazio e transmitindo uma sensação muito realista, principalmente quando as mudanças de mundo são feitas várias vezes em um curto espaço de tempo. Só mesmo com o comando dos passos de Raziel para se ter idéia da dimensão que é estar no reino dos mortos... Da mesma forma, a maioria dos objetos podem ser usados como arma, mesmo que eles façam parte do cenário. Nas mãos carcomidas de Raziel, farão uma diferença enorme em um momento perigoso.

Nada melhor do que uma dificuldade bem implementada em um jogo para torná-lo um sucesso como Soul Reaver. Quebra-cabeças e situações inesperadas povoam todo o jogo, assim como inimigos inteligentes e bem preparados. Mais do que um jogo de alta qualidade gráfica e trama superior, Soul Reaver é a garantia de plena diversão.



PC GAMER BRASIL

A qualidade superior de Soul Reaver obriga você a conhecer Raziel e seus designios...

92%

Requisitos mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM
Eidos/Greenleaf - www.greenleaf.com.br

Prince of Persia 3D

O vovô que ainda não conseguiu tomar-se rei de verdade

A primeira versão de Prince of Persia provou ser revolucionária. Para começar, este foi o primeiro exemplo de um genuíno jogo de plataforma para PC. Alguns poderão dizer que foi o último exemplo de um bom game de plataforma para PC. De qualquer maneira, é quase embaraçoso ver o que os jogos modernos ficam devendo para alguns games antigos.

Para começar, Prince foi o inventor da opção de "agarrar na plataforma", usada em momentos nos quais o personagem quase perde o salto. Outro ponto foi que a primeira versão deste game foi a pioneira no uso da captura de movimentos e na exploração dos recursos cinematográficos.

Prince of Persia continua na mesma sintonia do seu antecessor. A única coisa que parece ter mudado desta vez é que o mundo agora em 3D. É difícil acreditar que uma mudança tão pequena como esta torne o jogo tão diferente e magnífico. Os produtores conseguiram passar a mesma atmosfera de nervosismo e tensão para terceira dimensão com sucesso.

A história é uma continuação dos primeiros dois jogos e, só para variar, você começa numa prisão e tem de fugir para descobrir o que está acontecendo. Como nas versões anteriores, seu objetivo principal continua sendo resgatar uma linda e sensual garota e matar alguns caras maus. Evidentemente, no meio de toda esta ação há um grande número de outras aventuras pelas terras das mil e uma noites.

Os níveis, sem sombra de dúvidas, são os principais atributos de Prince 3D. Os desenvolvedores fizeram com que o jogo ficasse fantástico e, ao mesmo tempo, convincente. O fato do primeiro nível ser muito mediocre é compensado pelos seguintes, que apresentam grandes surpresas.

Há mais no jogo para ser explorado além das acrobacias. As brigas de espada imitam as dos antigos espadachins, mas usando uma pequena seleção de movimentos para complicadas lutas. Há algumas charadas que, naturalmente, requerem um certo grau de inteligência. Não faltam armadilhas e alguns objetivos que devem ser conseguidos com alguns personagens NPCs.

Os cortes de cena são bem feitos, fazendo os pontos de vista variarem muito para aumentar a dramaticidade do jogo. Algumas tomadas são tão boas que dá para reparar em vários elementos escondidos. Os controles deixam um pouco a desejar, principalmente quando você tem que fazer movimentos muito rápidos. Mas isto não chega a tirar muito o brilho do jogo.



PC GAMER BRASIL

Uma atualização 3D para um clássico

84%

Requisitos mínimos: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM
Mindscape - www.pop3d.net

Mig Alley

Participe da Guerra da Coreia a bordo de um grande avião

Há vários simuladores de voo no mercado de games para PC. Se você for um alucinado por comandos complicados e aeronaves grandes, Flight Simulator, da Microsoft é seu jogo. Porém, se você for apenas mais um gamer procurando por ação, tecnologia e simplicidade na hora de comandar seu avião, com certeza você optará por F-22. Mas, existe uma terceira opção, que pega o que os outros dois gêneros têm de melhor e aplica-os em outro setor. Este é o caso de Mig Alley, um simulador de voo que tem tudo o que se gosta de ver em Flight Simulator e a maneira fácil de jogar de F22, com mais alguns adicionais interessantes.

Partindo do princípio que são raros os simuladores que têm uma história verídica e envolvente, Mig é uma peça rara dentro do universo dos simuladores. Você está envolvido na Guerra da Coreia e, para alívio de muitos, do lado americano. Ao seu dispor, estará a máquina mais quente dos anos 50.

Como você já deve ter percebido, não haverão bombas nucleares ou mísseis de precisão para derrotar o inimigo. É justamente neste ponto que entra

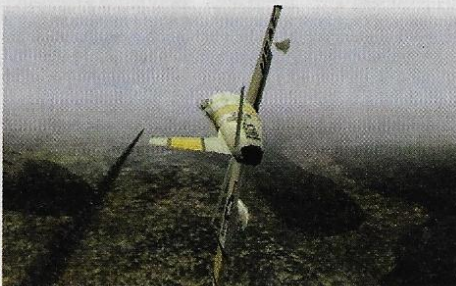
o fator diversão. Enquanto a maioria dos games tem armas que praticamente fazem o serviço sujo sozinhas, aqui você deve ter muita habilidade e precisão para não ficar voando sem munição.

A habilidade dos inimigos é bem equilibrada. Você nunca terá a impressão de ser o dono dos céus, sempre haverá algum coreano metido a "barão vermelho".

No quesito gráficos, a coisa flui bem. Apesar do jogo não exigir placa aceleradora 3D para rodar, as diferenças são latentes. Os níveis de detalhes

são bem trabalhados, a textura das nuvens, por exemplo, é real. Quanto a jogabilidade, você encontrará um avião sem muitos recursos tecnológicos, mas isto não significa que será impossível de pilotá-lo ou que o jogo será chato. A verdade é que, ao invés de uma grande quantidade de teclas de controle, estão disponíveis comandos de atalho para facilitar sua vida.

As campanhas são longas e criativas. Há uma grande variedade de objetivos a cumprir. Para aqueles que querem iniciar uma carreira nas nuvens, há uma opção que permite seguir os cursos normais da história.



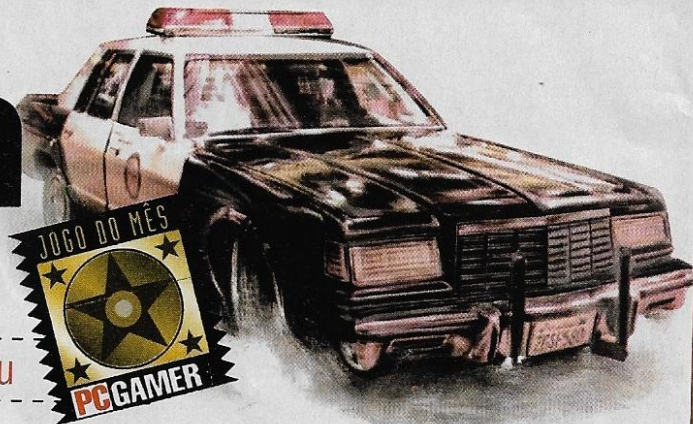
PC GAMER BRASIL

Simulador fácil e com história envolvente

79%

Requisitos mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM
EmpireGreenleaf - www.greenleaf.com.br

Driver



Concerteza um jogo de carro como este você nunca viu

Eu tinha certas idéias formadas poucas horas antes de escrever esta matéria. A primeira era de que games de corrida não tinham mais graça e que só ocupavam espaço no meu HD. A outra era de que os anos 70 não tinham nada de interessante. Mas, em poucos minutos, eu mudei completamente de idéia com apenas um ronco de motor e umas derrapadas na pista do jogo Driver!

Podemos começar pela introdução do jogo: uma verdadeira película de cinema que já deixa seus dedos nervosos para ver o jogo em ação. Driver, na verdade, não é um jogo de corridas mas sim uma ação, onde você tem objetivos a cumprir em meados dos anos 70. E, alguns perguntariam, por que os anos 70? A resposta é clara: os carros daquela época não se diferenciavam muito um dos outros e os pegas eram quentes, sem contar que a máfia era mais forte naquela época.

Sua visão sobre jogos de carro mudará já na primeira fase da campanha, quando você, como um policial disfarçado, terá que provar suas qualidades no volante do carro em um pátio de uma garagem subterrânea. A realidade virtual em Driver é incrível e as missões variam muito. Em uma delas, você terá apenas que dirigir como um motorista qualquer, a não ser que você tenha uma ânsia por fazer coisas erradas. As cidades têm uma reprodução idêntica da vida real e a facilidade

para se perder é enorme. Um mapa das ruas está bem localizado para auxiliar nas missões.

Os cenários são um dos elementos que fazem Driver ser o que é. As quatro cidades americanas (Los Angeles, Nova York, Miami, São Francisco) são reproduzidas perfeitamente. Em Miami, você estará beirando praias ensolaradas e ambientes bem abertos. São Francisco, com suas ruas estreitas, oferece muitos desafios. Nova York é uma cidade mais fechada e não recomendada

Driver tem como inspiração os fantásticos seriados policiais

para quem tem claustrofobia. Los Angeles e a sua noite famosa são perfeitas para rachões.

Muitos são os modos de corrida em Driver que estão fora da campanha. Vamos apresentar, então, um resumo de cada modo: no modo DIRT TRACK, você corre em terrenos barrentos fora de estrada e brinca

um pouco de rally; Cross Town Checkpoint é a única parte do jogo em que não vale a pena parar por muito tempo. Em TRAILBLAZER, você começará a treinar suas habilidades e aperfeiçoar movimentos; é neste ponto que a emoção começa. No modo CARNAGE, você terá que fazer o maior número de danos possíveis antes que seu carro exploda ou o tempo acabe; seria melhor se o carro fosse indestrutível. PERSUIT é onde o sangue pode começar a borbulhar: você deverá perseguir um carro pela cidade em um tempo determinado. O interessante é que a inteligência artificial faz com que o carro perseguido tenha algumas reações totalmente inesperadas que farão você ver estrelas. GETWAY é um dos modos principais, onde você poderá acelerar até estourar os cabos. Quanto mais você corre, mais aumenta a insanidade da polícia.

E, quando você pensa que a deixou para trás, ela chega para arrebentar. SURVIVAL poderia ser chamado de limite da adrenalina, porque você terá vários policiais maníacos na sua cola como lobos famintos atrás de um pedaço de carne ensanguentada.

Os policiais também impressionam em Driver. Se todos os policiais do Brasil fossem como os do jogo, apostamos que ninguém passaria mais no farol vermelho. No modo SURVIVAL, a impressão é que você passou com o carro em cima de todo um jardim de infância, pois eles perseguem-no como kamikazes. Sem nenhum tipo de aviso, eles simplesmente aparecem em um ritmo alucinado e só pensam em destruí-lo.

Driver, ao lado de Half-Life e Hidden & Dangerous, mostra que os jogos do futuro não serão repetitivos e que podem ser bons professores para os novos jogos de carros.



Seja um Diretor

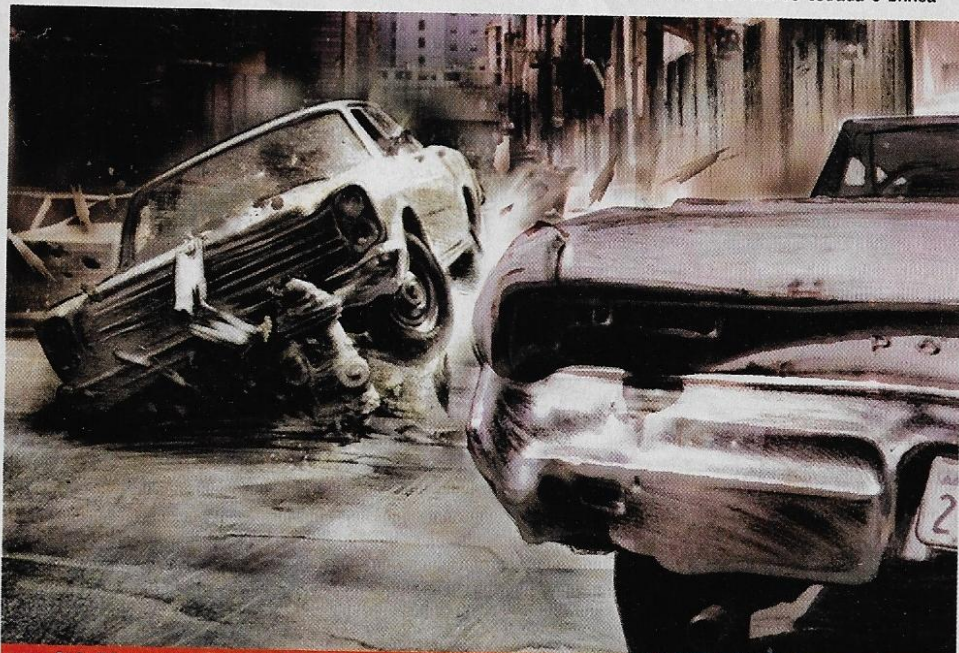
Driver tem um sistema de replays com muitos artifícios, que faz com que você possa editar o seu próprio filme. Os ângulos de visão são muito grandes e oferecem a possibilidade de fazer cenas com cortes e ângulos variados. Para aqueles que têm muita criatividade, será um bom passatempo.

PC GAMER BRASIL

Driver é dos anos 70 apenas na história, pois o jogo já pertence à nova era de games de corrida.

95%

Requisitos mínimos: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM e placa 3D
Reflections/Greenleaf - www.greenleaf.com.br



As batidas e os acidentes são o ponto alto da ação em Driver: a poderosa engine cria as mais lindas cenas de destruição automobilística já vistas

BRINDE DA CAPA

Nosso jogo completo do mês



myth

THE FALLEN LORDS™



Neste mês, você entrará em uma guerra recheada de mistério e magia. Estamos falando de Myth: The Fallen Lords, um dos melhores jogos de estratégia de todos os tempos. Na versão completa que você recebe junto com a sua PC Gamer Brasil, você será transportado para uma terra em guerra há muitos anos, onde criaturas diabólicas lutam com todas suas forças para tomar o poder. Prepare-se para conhecer um novo conceito sobre jogos de estratégia.

Prólogo

"Deve haver alguma esperança."

Duas noites atrás, meia dúzia de homens e eu estávamos encolhidos ao redor da fogueira do nosso acampamento tentando manter-nos aquecidos, quando um dos homens disse tais palavras. Ele havia se juntado à Legião com três semanas de antecedência e começou a falar sozinho logo após o cutelo de um Ghôl decepar três dedos de sua mão esquerda. Ele ficou lá, agachado no lodo e repetindo aquela sentença para si mesmo. Se ele procurava por alguma forma de apoio ou simpatia, acabou de mão vazias, pois ninguém lhe deu atenção.

Esta noite, eu sento próximo a outra fogueira, a cinquenta milhas ao noroeste, lembrando como ele gritou esta manhã quando quatro Servos o cercaram, derrubaram a espada que estava na mão que não havia sido ferida e o cortaram-no em pedaços.

A guerra no norte já dura sete anos, e eu estou me cansando de escrever este tipo de recordações. A força do hábito ajuda um pouco mas, eu já escrevi sobre a frieza de tantos ataques... tantas retiradas. Então, por que será que eu continuo a fazer isso? Escrever cada detalhe que eu consigo lembrar - os nomes dos homens que tombaram... as cidades em chamas e a sensação do calor em nossas costas enquanto batíamos em retirada - costumava ajudar-me a dormir à noite. Agora, é somente alguma coisa para se fazer entre lutar e dormir.

Algumas vezes, a sensação de futilidade é esmagadora. Agora que a maior parte deste continente enegrecido pelo pavor da guerra pertence aos Fallen Lords e seus servos carneiros, é fácil ficar desencorajado. Algumas vezes, eu sinto que aguentar este fado por sete anos não significa mais nada. Que escrever crônicas sobre a lenta morte deste mundo e de seus povos significa ainda menos. Nossos esforços parecem não fazer a menor diferença e eu fico pensando se foi uma boa idéia ter me alistado na Legião.

Pelo que dizia a história, Connacht veio do leste no mesmo momento que um cometa apareceu nos céus do oeste. Naquele tempo, o mundo vivia sob a sombra dos Myrkridia - uma raça de criaturas canibais, "horíveis demais para serem descritas às crianças", como dizia meu avô. Eu ouvi outras histórias desde então, mas parece que ninguém conseguia descrever da mesma forma o que eram os Myrkridia ou

como eles conseguiram espalhar o pavor pela terra durante centenas de anos. Eu considerei estas histórias como fantasias banais mesmo diante da convicção - e do medo - que saltava dos olhos turvos de meu avô quando ele as contava.

Entre cem de anos, Connacht foi o primeiro humano a sobreviver diante de uma batalha contra os Myrkridia... e ele não somente sobreviveu; ele triunfou. Ele os caçou e os aprisionou em um artefato chamado Tain, uma prisão sem muros que os forjadores de Muirthemne haviam criado sob suas ordens. Quando os Myrkridia desapareceram, Connacht conquistou o título de Imperador e reinou durante o período que ficou conhecido como a Era da Luz. A história de Connacht termina neste ponto. Alguns dizem que ele morreu, foi assassinado ou raptado. Outros dizem que ele deixou Muirthemne na busca de um poderoso artefato. Supostamente, o imenso poder de objetos como o Tain acabou por fasciná-lo e amedrontá-lo ao mesmo tempo. Connacht era conhecido por ter buscado objetos de poder similar - as cinco Pedras Eblis, o Espelho Transmist e o Codex Total. Ele destruiu os artefatos que conseguiu e os outros foram escondidos. Em todo caso, nenhum destes objetos foi visto por vários séculos.

De fato, tudo isso é história antiga. Mas, Balor e o resto dos Fallen incendiaram Muirthemne há poucos anos. Com um rápido olhar

sobre nossas fileiras, sou lembrado de que não somos o bravo exército de Connacht e sim, um bando à serviço dos Nove. E eu duvido que Connacht apareça para nos salvar.

Bem, de volta a quando eu me juntei à Legião. Havia um andarilho louco que entretia a qualquer um que estivesse cansado demais para prosseguir com sua teroria sobre o Limite de Tudo - aquela linha entre nossa terra e o nada que está além do Reino de Gower, terra onde Connacht surgiu. Ele dizia que o mundo tinha dois lados e girava constantemente, como uma moeda lançada ao ar, e que os vivos e os mortos estavam presos à superfície do planeta por feitiços extremamente poderosos, os quais o homem jamais poderia dominar. Dizia, também "que a luz e as trevas dominam o mundo sucessivamente e que a terra pertence ora aos homens, ora aos mortos". Eu havia me cansado do seu vocabulário aficionado, bem como de suas idéias idiotas, mas sou obrigado a confessar que eu senti uma pontinha de tristeza quando ele morreu. Eu também nunca soube seu nome.

Na última semana, os acampamentos agitaram-se com os rumores de que os Nove haviam posto suas mãos em alguma coisa que poderia mudar o rumo da guerra. Muitos de nós estão inclinados a encarar isto como insensatez. Afinal, são sete anos de combates sangrentos contra os incansáveis e infinitamente numéricos desmorts. Eu mesmo admito que isso parece

Bungie.Net

Este é um serviço de Internet gratuito, que permite aos jogadores de todo o mundo reunirem-se em uma área central para os jogos via rede. Para abrir uma conta, siga os passos a seguir:

1 - Abra seu browser e vá para www.bungie.net.

2 - Clique em "Register a New Account" e preencha o formulário. Não se esqueça de especificar o **número serial que você encontra junto aos procedimentos de instalação na capa-dura desta edição.**

3 - Escolha o nome para conexão e uma senha. Depois de enviar o formulário, uma mensagem será enviada ao seu endereço de e-mail, confirmando os dados de sua conta na

Bungie.Net. Guarde esses dados em um lugar seguro. Eles são sua chave para o acesso gratuito ao universo Bungie.Net.

Atenção: os jogos pela Bungie.net exigem uma conexão dial up ou via cabo com um provedor de Internet. Se você tiver instalada a versão de rede de Myth, não poderá acessar os jogos on-line da Bungie.net.

COMO ACESSAR A BUNGIE.NET:

1 - Efetue o acesso à Bungie.Net - www.bungie.net.

2 - Entre com seu Login (nome que você escolheu durante o cadastro) e Password (senha definida quando você se cadastrou ao serviço).

3 - Escolha entre as muitas opções de jogos disponíveis, ou crie seu próprio jogo.



Instalação: Win95/NT 4.0

1. Insira o CD do Myth: The Fallen Lords no drive de CD-ROM. O Autoplay inicializará o instalador.
2. Clique no botão <Install Myth>.
3. Escolha qual o tipo de instalação desejado.
4. Siga os comandos do instalador.
5. Como padrão na instalação, será criado um atalho do Myth no Menu Iniciar. Você poderá executar o Myth: The Fallen Lords selecionando o atalho no Menu Iniciar. Prepare-se para a batalha!

Instalação: MacOS

1. Insira o CD-ROM do Myth: The Fallen Lords no drive de CD.
2. Clique duas vezes sobre o ícone do instalador do Myth.
3. Escolha qual o tipo de instalação desejado.
4. Siga os comandos do instalador.
5. Após a instalação, localize a pasta Myth: The Fallen Lords no seu HD e clique duas vezes sobre o ícone do Myth para executar o jogo. Prepare-se para a batalha!

ridículo. Um talismã que nos manteria vivos. Um talismã que, de alguma forma, daria-nos força para resistir e sobrepujar Balor? Você pode estar pensando que os Nove teriam-no usado antes. De qualquer forma, são apenas rumores e eu aprendi a não dar muita atenção a rumores.

Os homens da Legião já ouviram muitas promessas de que tudo mudaria um dia desses. Ninguém quer ouvir palavras como estas, então eu guardo-as para mim. Suspeito que outros nutram alguma esperança, ainda que não falem abertamente.

Poderíamos seguir em frente, fantasiando um futuro além desta guerra, se não tivéssemos uma chance?

Se isto fosse verdade, nós não poderíamos seguir em frente. No entanto, nós estamos aqui. Deve haver uma esperança.

A Interface

A Interface de Myth é mínima mas, extremamente poderosa, sendo que os jogadores que gastarem algum tempo no aprendizado dos detalhes da Interface terão uma vantagem significativa sobre os demais jogadores. Então, antes que você sofra uma derrota embaraçosa, leia a seção abaixo e junte-se aos Enlightened (Iluminados).

A Barra de Status

A Barra de Status possui informações valiosas sobre os personagens e apresenta botões que permitirão o acesso a outras telas informativas. Quando um personagem do jogo é selecionado, seu nome e o tipo de unidade a que pertence são exibidos na Barra de Status, mostrando também, uma rápida descrição do personagem.

A Área de Jogo

Esta janela compreende tudo o que está abaixo da Barra de Status. Esta é a sua janela para o campo de batalha e você poderá olhar as diferentes partes do mesmo movimentando a câmera. A Área de Jogo é onde ocorrem os combates. Você pode aumentar a Área do Jogo desligando a Barra de Status. Para fazer isso, pressione a tecla F6.

O Mapa de Vista Superior (Overhead Map)

À direita do botão de pausa que está na Barra de Status, há um pequeno triângulo. Ao ser clicado, ele habilita ou desabilita o Mapa de Vista Superior. Você também pode habilitar/desabilitar o mapa pressionando a tecla Tab.

Teclas

Lembre-se que você poderá alterar os comandos designados para determinadas teclas por meio do Menu Preferências. Os comandos de teclado mencionados nesta seção baseiam-se na configuração padrão do jogo. Nós gostamos dela, mas você poderá modificá-la se achar melhor.

Unidades

Durante o jogo, você comandará diversas unidades. Uma descrição completa de todas as unidades, incluindo seus ataques característicos e poderes especiais, pode ser encontrada na seção V. Esta seção enfoca, basicamente, os comandos que você utilizará para comandar suas unidades.

Selecionando Unidades

Antes de dar ordens a suas unidades, você precisa aprender como selecioná-las. Para selecionar somente um personagem, clique sobre ele com o botão do mouse. Um retângulo amarelado aparecerá ao redor da unidade.

Enquanto este retângulo estiver visível ao redor da unidade, a mesma obedecerá suas ordens.

Para selecionar todas as unidades de um mesmo tipo que estão nas proximidades, basta clicar duas vezes com o botão esquerdo do mouse sobre qualquer um dos soldados deste tipo. Enquanto essas unidades estiverem selecionadas, responderão a seus comandos como um grupo.

Pré-seleção

Myth permite que você crie suas próprias seleções de grupos mistos e deixe-as pré-definidas durante o jogo (por exemplo, 2 Arqueiros,

2 Anões e 6 Bárbaros), desta forma, você não precisará clicá-las individualmente quando desejar reuni-las novamente. Selecione as unidades que deseja e pressione a tecla Alt, se você tiver um PC, ou Command, se você possuir um Mac. Em seguida, pressione uma das dez teclas numéricas e sua pré-seleção estará definida. Certifique-se de manter pressionada a tecla Alt/Command e a tecla numérica por um segundo ou dois para garantir que a pré-seleção realmente tenha efeito. A partir deste momento, você poderá selecionar todas as unidades que pertencem à pré-seleção, simplesmente pressionando Alt/Command e o número que você havia selecionado antes. Você pode escolher entre as pré-seleções utilizando a tecla F ou apagá-las com a tecla Delete.

Teclas de Função

As teclas de função que estão na parte superior do seu teclado permitem que você altere as preferências do Myth durante o jogo.

- F1** Diminui a velocidade do jogo
- F2** Aumenta a velocidade do jogo
- F3** Diminui o volume do som
- F4** Aumenta o volume do som
- F5** Altera para o modo de alta resolução ou de baixa resolução
- F6** Liga/desliga a Barra de Status
- F7** Exibe as estatísticas nos jogos via rede
- F8** Exibe uma lista das teclas e suas respectivas funções
- F9** Reduz o brilho (somente com placas 3Dfx)
- F10** Aumenta o brilho (somente com placas 3Dfx)
- F11** Liga/desliga o landscape Filtering
- F12** Aciona a autocâmera

Comandando Suas Unidades

MOVER

Selecione a unidade e, então, clique sobre um lugar no chão do campo de batalha. Você verá um círculo amarelo aparecer no local clicado, demonstrando o eventual destino de sua unidade. Ela caminhará até lá e aguardará as próximas instruções.



Cada personagem tem uma característica específica que deve ser explorada nas batalhas



Na luta contra a legião das trevas, seus homens terão muito trabalho para restabelecer a paz

ATACAR

Sua unidade atacará o inimigo até matá-lo, ser morta, ou até receber novas instruções. Para fazer isso, selecione sua unidade e clique sobre a unidade inimiga.

MONTAR GUARDA

Quando você mover a unidade para uma determinada área, ela executará o comando e ficará lá, aguardando novas ordens, à menos que seja atacada. Neste caso, ela perseguirá o agressor, abandonando sua posição. Se você mover a unidade a um determinado local e deseja que ela permaneça lá como um guarda - aconteça o que acontecer, utilize a função Guarding (Montar Guarda). A unidade atacará qualquer inimigo que penetrar em seu raio de alcance mas, manterá a sua posição. Selecione a unidade, clique no local do campo de batalha que você deseja proteger e pressione a tecla de Guarda. A tecla padrão para esta função é G.

CLIQUE-CONTROL

Em algumas situações, é muito útil ordenar que unidades lançadoras de explosivos ataquem o chão - por exemplo, se as forças inimigas estiverem exatamente sobre o local onde você já havia escondido uma sacola de explosivos. Para ordenar que a unidade ataque o chão, selecione-a, mantenha pressionada a tecla Control e clique sobre o local do solo que você deseja atacar. Surgirá um X vermelho no local indicado.

CLIQUE-GESTO

É importante controlar a direção que suas unidades estão olhando. As formações são orientadas pela direção para as qual as unidades estão olhando. Primeiramente, selecione um grupo. Clique sobre o local para onde suas unidades devem mover-se e mantenha pressionado o botão do mouse. Um agrupamento de círculos amarelos aparecerá no solo. Enquanto você solta o botão, movimento o mouse rapidamente em qualquer direção. Quando as unidades chegarem ao local selecionado, elas se virarão para encarar a mesma direção que você definiu com o rápido movimento do mouse.

FORMAÇÕES

Formações são incrivelmente importantes em Myth: The Fallen Lords. Definir formações diferentes para suas tropas permite que elas ataquem com maior eficiência do que simplesmente como um bando de guerreiros. Você deverá aprender como utilizar as formações se deseja alcançar a vitória.

Para posicionar suas unidades em formação, selecione um grupo de guerreiros,

escolha uma formação utilizando uma das dez teclas numéricas que estão na parte superior de seu teclado. Em seguida, clique no local destino de suas unidades. Círculos amarelos aparecerão no local, descrevendo a formação selecionada.

ESPALHAR

É sempre muito útil espalhar os soldados que estejam em um grupo com pouco espaçamento entre as fileiras quando os mesmos estão sob ataque de anões ou outros inimigos com potencial de destruição em massa. Para espalhar um agrupamento de unidades, selecione-as e utilize a tecla de Espalhar. A tecla padrão para esta função é B.

RETIRADA

Algumas vezes, lutar até a morte não é uma opção... muito esperta, devemos dizer. Selecione a unidade ou grupo de guerreiros e pressione a tecla de Retirada. Seus soldados fugirão do inimigo que estiver mais próximo. A tecla padrão para esta função é R.

PONTOS-ALVO

Pontos-Alvo é uma técnica avançada que permite-lhe dizer a suas tropas qual será a rota que devem tomar para chegarem ao local que você definiu. Com um grupo de soldados selecionado, defina os Pontos-Alvo mantendo pressionada a tecla Shift enquanto clica ao redor do campo de batalha, marcando pontos até o local desejado. Marcas amarelas aparecerão no chão, indicando os locais que sua tropa passará durante a rota. Você pode estabelecer quatro pontos-alvo antes e clicar no local de destino.

VITALIDADE

Quando você seleciona um personagem, uma barra vertical aparecerá à direita do retângulo amarelo de seleção. Esta barra mede a resistência vital da unidade. Quando a barra está totalmente verde, significa que a unidade está com bastante vitalidade. À medida que o personagem é atacado, esta barra diminuirá e se tornará amarela (indicando ferimentos moderados) ou vermelha (ferimentos perigosos). Quando a barra desaparecer, a unidade estará morta.

EXPERIÊNCIA

Unidades ganham experiência individualmente para cada inimigo que matam. Quando um personagem com experiência de combate é selecionado, o número de inimigos que ele matou aparecerá na Barra de Status, representado por escudos (ou caveiras, se a unidade pertence às Trevas). Unidades com maior experiência atacam com mais rapidez e grande precisão.

JOGANDO EM MODO DE UM JOGADOR

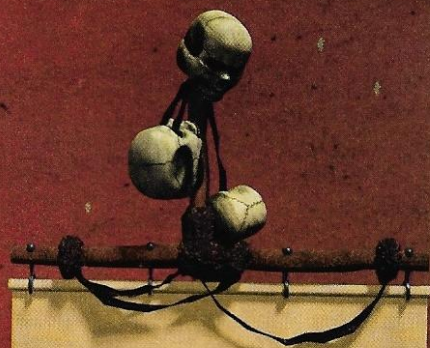
Antes de começar a jogar Myth: The Fallen Lords, é aconselhável que você execute o tutorial. Ele permitirá que você se familiarize aos controles sem toda a tensão

de uma partida normal. Para executar o tutorial, clique na opção Tutorial do Menu Principal. A partir daí, tudo o que você tem a fazer é seguir os comandos fornecidos pelo computador.

MULTIPLAYER

Clarol! Combater os Fallen Lords por sua própria conta é legal mas, a verdadeira diversão começa quando você entra na rede e combate outros jogadores. Esta seção do manual fala tudo a respeito de como configurar e participar de jogos via Internet.

Myth: The Fallen Lords oferece-lhe diversas formas de conectar-se à ação dos jogos via rede, bem como diversas variações e modalidades de partidas que manterão o jogo sempre interessante. Consulte o manual completo e detalhado que está no CD de Myth para descobrir a variedade de jogos multiplayer suportados. ■



Requerimentos de Sistema: Windows 95/NT 4.0

Para jogar Myth: The Fallen Lords, seu computador deve ter a seguinte configuração:

- IBM PC ou 100% compatível
- Processador Pentium 133 MHz ou superior
- Windows 95 ou NT 4.0 instalado
- Um Drive de CD-ROM 4x ou superior
- Direct X 5 instalado (O DirectX 5 está incluso no seu CD-ROM do Myth)
- Um monitor SVGA
- Uma placa de vídeo compatível com DirectX
- Uma placa de som compatível com DirectX
- Jogo via rede requer um modem de 28.8 kbps (ou mais rápido)

Requerimentos de Sistema: MacOS

Para jogar Myth: The Fallen Lords, seu Macintosh deve ter a seguinte configuração:

- Power Macintosh ou clone 100% compatível com PowerMac, recomendado processador de 100MHz ou superior.
- Monitor capaz de suportar modo 16-bit color e resolução de 640x480
- Sistema 7.5 ou superior
- Drive de CD-ROM 4x ou superior
- Jogo via rede requer um modem de 28.8 kbps ou mais rápido, utilizando o Open Transport 1.1.2 ou versão mais atual (Open Transport 1.1.2 está incluso no CD-ROM do Myth).

Raí

O Craque fala de violência nos games com exclusividade para a equipe PC Gamer Brasil

A equipe da PC Gamer entrevistou este mês o grande craque do São Paulo, Raí. Capa do mais badalado jogo de futebol de todos os tempos, Fifa 2000, ele nos contou alguns detalhes do jogo e sua opinião sobre a violência nos games e o projeto de auto-regulamentação dos games que a revista PC Gamer Brasil vem batalhando para que todas as mídias implantem.

PCG - Você é um gamemaniaco?

Raí - Na verdade, aprecio o jogos de computador, mas não sou um grande jogador (risadas). Quem são, realmente, as feras da informática na família são minhas filhas.



Durante o lançamento oficial de Fifa 2000, o craque Raí autografou várias bolas para nossa equipe.

PCG - Como foi ser capa de um dos mais consagrados jogos de futebol para computador de todos os tempos?

Raí - Me senti orgulhoso de poder estar na capa do Fifa 2000. Em vários países diferentes, os craques mais carismáticos são os astros deste game. Fiquei contente de ter sido

escolhido dentre muitos outros jogadores.

PCG - Conte-nos um pouco do processo de escolha. Como você foi escolhido?

Raí - Em primeiro lugar, a EA precisava de alguém que tivesse a "cara" do jogo (risadas). O processo de seleção seguiu o mesmo padrão adotado em outros países. Pelo que tudo indica, não só o rumo da carreira influenciou na decisão final, acredito que foram levados em consideração, também, os projetos sociais. No meu caso, estou iniciando o trabalho de uma fundação voltada para as crianças carentes.

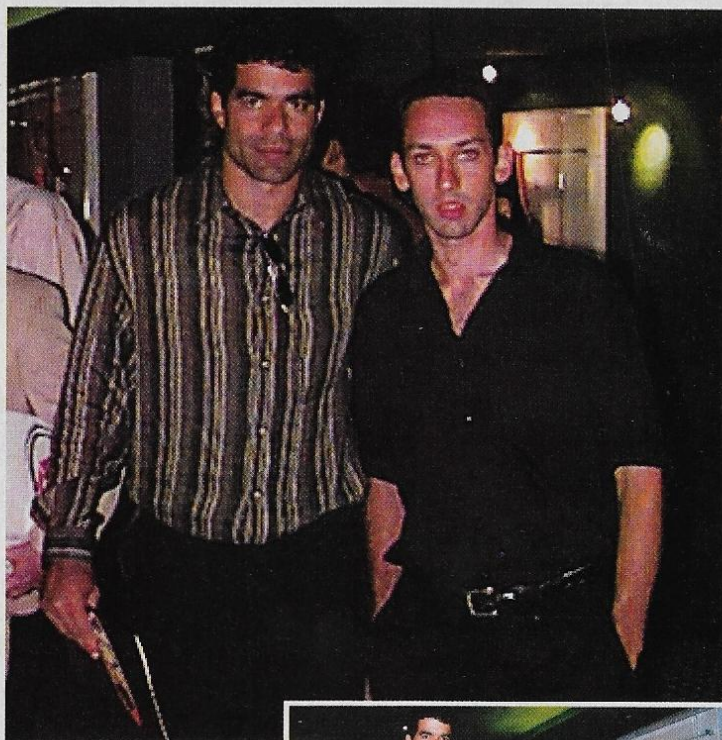
PCG - Você está presente no jogo? Os gamemaniacos poderão se transformar em "Raís" virtuais?

Raí - Sim, os jogadores poderão me escolher e comandar. Dá até para mudar minha aparência. Só espero que façam muitos gols e

poucas faltas... (risadas)

PCG - Uma parte da verba das vendas será destinada à sua fundação, a Gol de Letra. Como você teve a idéia de criar esta fundação?

Raí - O objetivo da fundação é aumentar o grau de conhecimentos das crianças carentes. Com a



destinação de uma parte das vendas para a instituição, poderemos melhorar vários setores.

PCG - Você irá levar o jogo para a fundação?

Raí - Claro (risadas). Fora a parte direcionada aos esportes, a Gol de Letra também conta com uma biblioteca, laboratório de informática e muitas outras coisas importantes para a formação das crianças.

PCG- Você compraria um jogo violento para suas filhas?

Raí - É difícil responder. Se o jogo me interessasse eu compraria sem nenhum problema.

PCG - Você acha que um jogo de computador pode mudar o comportamento de uma pessoa?

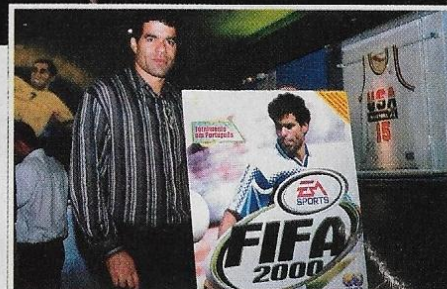
Raí - Sinceramente não. Se uma pessoa muda sua personalidade isto se dá por outros motivos e não por jogar.

PCG - Qual sua opinião sobre o projeto que tenta proibir a venda de determinados jogos, considerados violentos?

Raí - Acho que tem gente olhando para uma única coisa, esquecendo outras muito importantes.

PCG - Quais seriam estas outras coisas?

Raí - A televisão oferece violência gratuita a todo momento. Seja em telejornais ou em desenhos animados. Alguns programas exploram tanto isto



Raí: o escolhido para estar na capa de Fifa 2000 no Brasil.

que se torna difícil ficar diante da televisão por muito tempo.

PCG - Proibir a venda de um jogo é a solução?

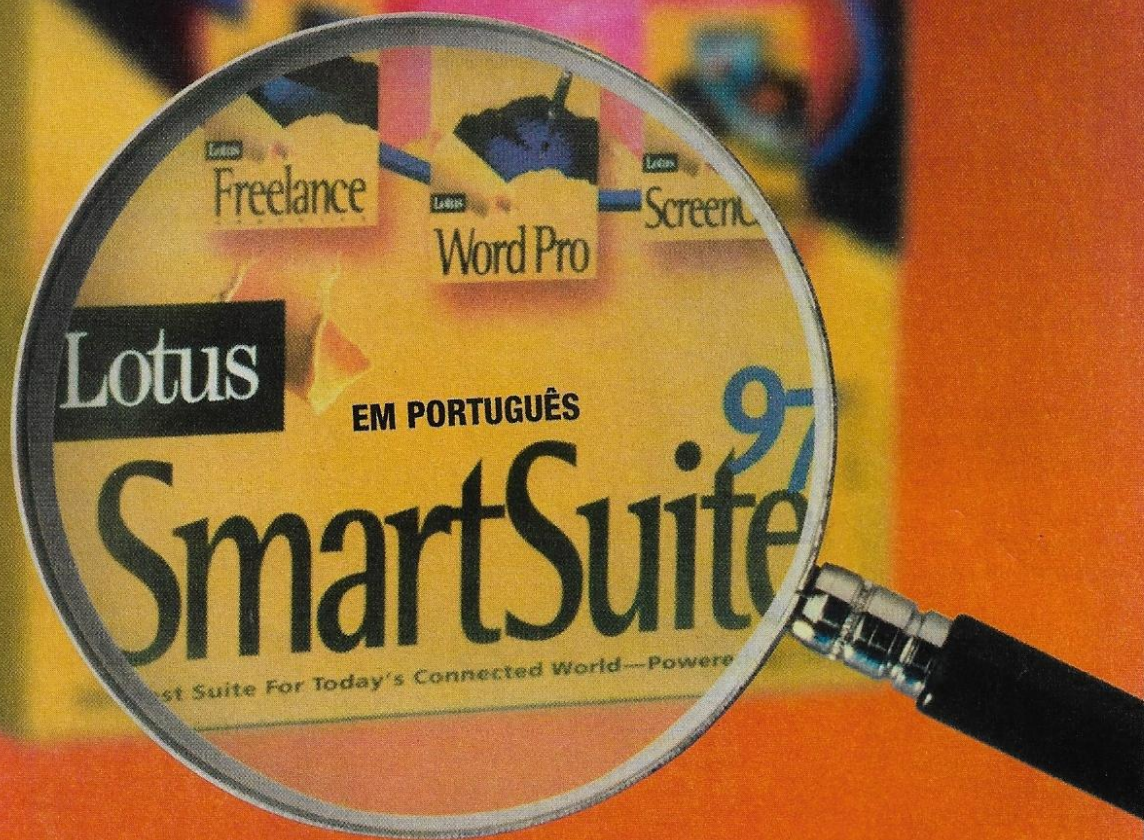
Raí - Proibir não resolve nada. Transformar uma simples brincadeira inocente em algo proibido pode trazer sérias conseqüências. Estamos falando de jovens que ficam diante de um computador e não de criminosos.

PCG - O que você achou da iniciativa da revista PC Gamer Brasil, em se empenhar no projeto de auto-regulamentação dos jogos?

Raí - A iniciativa é muito válida. Discriminar o conteúdo do produto, para que a pessoa possa saber exatamente que tipo de conteúdo ela irá encontrar é excelente. Estava na hora de uma revista fazer algo sério. Espero que outros setores também adotem isto. ■

Para conhecer melhor a vida, carreira de Raí e todos os detalhes sobre a fundação Gol de Letra acesse o site:
www.uol.com.br/raiclubes.htm

Produto Completo
nas bancas
por apenas R\$ 14,90



o Papai Noel da PC Expert não quer ver ninguém com produto pirata por aí.

Legalize de uma vez por todas os softwares em seu computador. Neste mês, comprando a PC Expert número 11, você leva o **SmartSuite em português** da Lotus completo. Uma solução integral de aplicativos para escritório com **processador de textos, planilha, banco de dados, organizador pessoal** e muito mais... Mas não para por aí, os 2 CD-ROMs brinde estão repletos de novidades como: Smart Draw 2.0, Windows NT 4.0, Drumbeat 2000, Paint Shop Pro 6.0, Rebirth 2.0, entre **mais de 160 programas**. E a revista ainda traz matérias especiais sobre vírus, explica como resolver os problemas mais frequentes com hardware, ensina a criar suas próprias fontes no micro, dicas para o Outlook Express e muitas outras novidades. É ou não um presente de fim de ano? Então corra na banca para pegar a sua

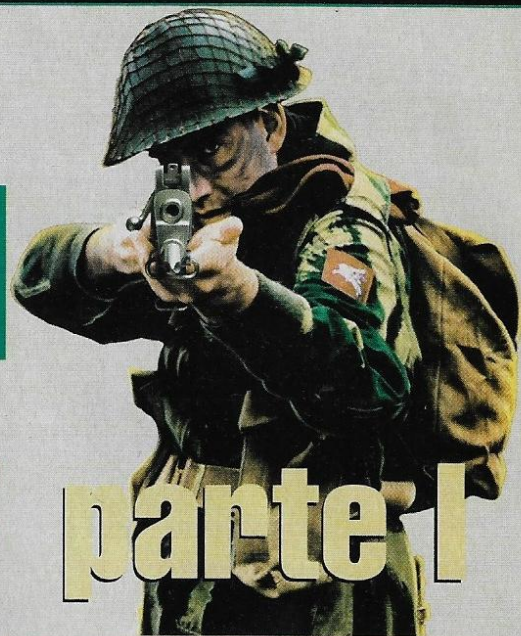
UM UPGRADE TODO MÊS
PC Expert

QUALIDADE
CD EXPERT

Guia estratégico para

Hidden and Dangerous

parte I



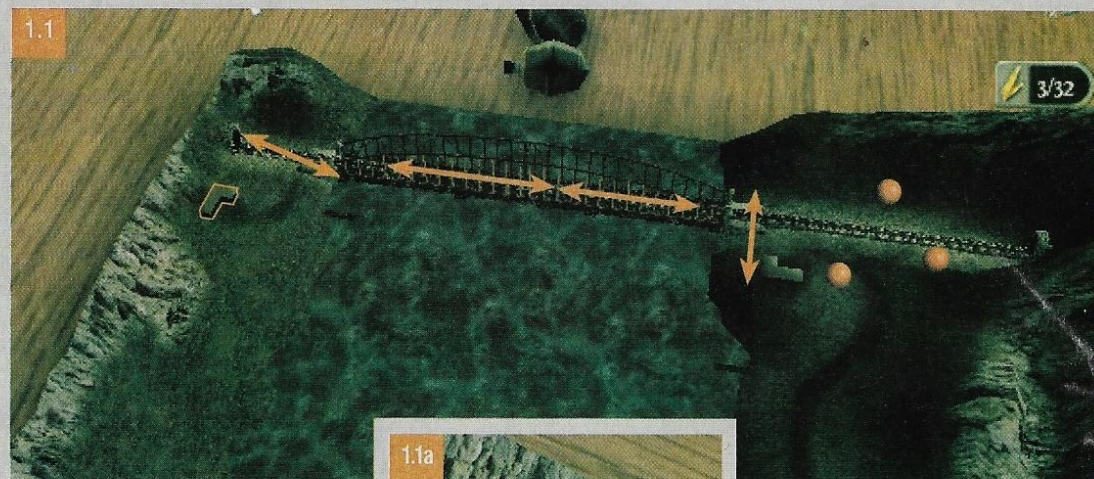
O melhor simulador de soldado de todos os tempos debulhado pela equipe PC Gamer Brasil

Neste mês, o pessoal da PC Gamer Brasil preparou uma grande surpresa para você: o guia estratégico completo de Hidden and Dangerous. Prepare-se para sair vitorioso na Segunda Grande Guerra. Deixe que nossos mapas de missão e dicas de estratégia exclusivos guiem-no através da nuvem de fumaça da guerra.

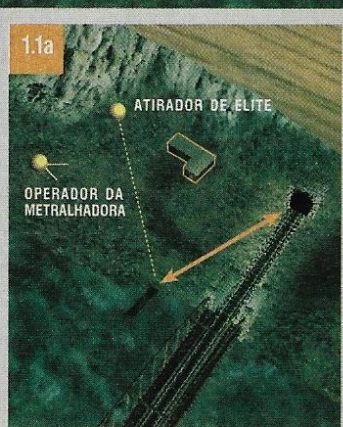
Campanha Um: Operação Tempestade de Ferro (Operation Iron Storm)

Missão Um: Seta de Âmbar (Amber Arrow)

Uma missão simples para começar, e um bom meio de aprender algumas das táticas básicas. Mova seu esquadrão até o alto. Faça seu atirador de elite (sniper) rastejar escalando a face do rochedo até que esteja em posição para ver a cabana e a ponte. Ordene que não atire (hold fire). Mova o operador da metralhadora e faça-o deitar atrás das rochas (mostradas no diagrama 1.1a). Quando começar o tiroteio, tropas correrão para fora da cabana e serão



dizimadas. Agora, faça o operador da metralhadora cobrir a ponte, movendo seu atirador de elite para que o acompanhe com o olhar. Elimine os dois guardas. Mova o atirador de elite, em posição ajoelhada, até a ponte, como mostra o diagrama 1.1b. No momento em que o guarda ficar visível, elimine-o. Quando todos estiverem mortos, mova o restante do seu esquadrão revistando os corpos caídos (você deve fazer isso em todas

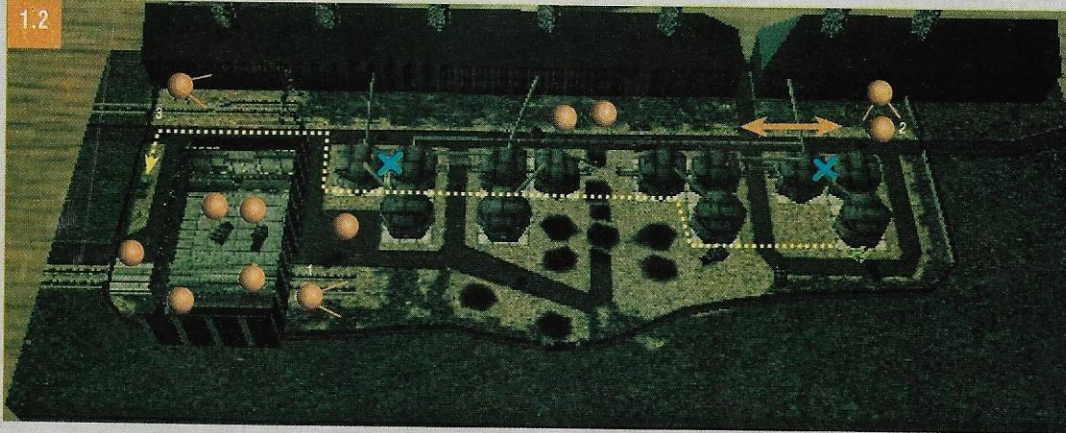


as missões, a menos que receba ordens em contrário), e vá para o ponto de encontro.

Missão Dois: Coração do Sino (Heart of Bell)

Reúna um esquadrão-padrão, certificando-se de ter algumas granadas inglesas e dinamite. Embora haja um grande número de alemães rondando pelos esgotos, eles, de fato, não valem o esforço de atacá-los. Portanto, mova seu esquadrão para a superfície,

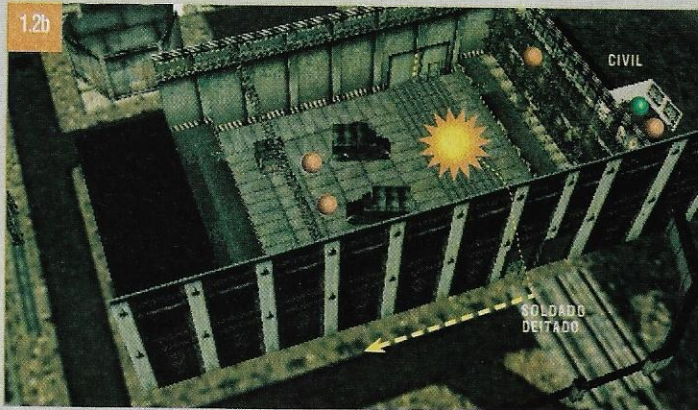
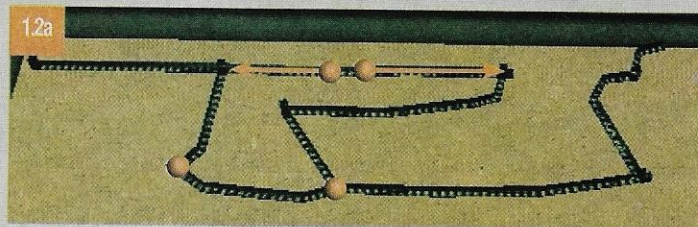
distribuindo-os em uma formação defensiva. Mova seu atirador de elite até que tenha uma linha de visão da torre 1. Atire no sentinela. Mova o operador da metralhadora para o canto do tanque próximo da torre 2. Ordene que deite e role (Shift e lateral à direita) atirando. Mate o guarda e o sentinela da torre, recarregue e passe para um soldado, movendo-o como apoio. A sentinela se dirigirá diretamente para o fogo do seu operador de metralhadora. Agora, mova o operador da metralhadora para o canto seguinte, olhando para o complexo, e faça-o rolar. Mate o grupo de soldados. Mova um soldado, com o atirador de elite como apoio. Use o atirador de elite para eliminar a torre 3. Mova o último soldado pelo caminho marcado. Quando vir a pilha de barris, atire nela para matar o guarda próximo. Em seguida, vá para o canto do edifício principal, role e atire no guarda na frente da



porta. Agora, é preciso invadir o prédio, como descrito no diagrama 1.2a. Rasteje para a frente, lance uma granada inglesa pela janela e fuja – no caso de ela ricochetear na moldura. Os tanques explodirão e (com sorte) matarão a maioria dos guardas. Para verificar, rasteje um pouco para dentro. O guarda nos degraus provavelmente sobreviverá, mas você deverá ser capaz de matá-lo. Suba as escadas, mate o guarda no quarto do alto (faça uma rolagem lateral) e fale com o civil. Em seguida, prepare suas cargas de tempo nos pontos marcados com um X e abra caminho até a saída.

Missão 3: Redemoinho (Whirlwind)

Menos complicada do que parece. O segredo está em posicionar seus homens onde possam dizimar patrulhas enquanto dão apoio uns aos outros. Siga a rota marcada no mapa principal para evitar conflitos desnecessários. O primeiro encontro deve ocorrer enquanto passa pelo primeiro grupo de trens. Posicione o operador da metralhadora para cobrir a esquina, com um soldado e um atirador de elite voltados para a direção oposta. Ordene ao outro soldado que dobre a esquina, e procure lançar uma granada no ninho de metralhadora mais próximo. Se for localizado, corra dobrando a esquina



de volta. Os alemães deverão segui-lo para receber uma carga de chumbo.

Siga a rota circulando o ponto A. Deixe um soldado para cobrir a esquina como no diagrama 1.3a, e deixe o resto do esquadrão avançar, apoiando-se mutuamente. Qualquer guarda patrulhando a plataforma deve ser rapidamente eliminado. O ponto de destaque seguinte está no diagrama 1.3b, no que é o maior tiroteio do nível. Disponha seus três

homens como apresentado e... bem, lute. Uma vez terminado, avance para o mapa 1.3c. Posicione suas tropas como no diagrama, deixando seu atirador de elite cobrindo a área. Faça seu soldado correr pela porta, chamando a atenção dos guardas no interior. Eles sairão para serem eliminados pelo seu operador de metralhadora. Entre, fale com o civil, pare um instante para esquentar os punhos naqueles

nazistas diabólicos, e vá para os contêineres.

Elimine o homem na torre com um rifle de precisão e lance uma granada no gerador para matar os guardas próximos. Coloque uma carga no gerador (2 minutos é um tempo adequado), vá para o tanque de gás e prepare outra carga (1:45). Agora, envie todo o esquadrão de volta pelo caminho que vieram. Os tempos longos devem ser suficientes para que seu grupo deixe a área antes que sejam bombardeados para fora da existência.

Missão Quatro: Queda do Fênix (Phoenix Fall)

O ponto alto da campanha e, portanto, o mais difícil. Também é a missão com maior probabilidade de resultar na morte de um dos seus rapazes.

É preciso um esquadrão-padrão. Mas, equipe um soldado com algumas cargas explosivas (demo-charges) e o operador da metralhadora com uma bazuca. Entregue aos outros o maior número possível de granadas, e o máximo de munição extra que puderem carregar. Pense na cena final de *The Wild Bunch*.

No início da missão, divida seus homens em dois grupos. Deixe o operador da metralhadora e o soldado com a dinamite atrás do caminhão. Mova os outros dois pelo caminho marcado no mapa. Seu objetivo é conquistar o terreno elevado circundante. Para isso, eles precisam eliminar os atiradores de elite no alto dos morros. Siga a rota marcada no diagrama 1.4a, avançando até poder ver uma parte da guarda, e atire. Aproxime-se do pico pelo lado esquerdo, posicionando seus homens como no diagrama 1.4b. Coloque seu atirador de elite sobre a borda. Uma barragem de fogo deverá recebê-lo. Se for muito pesada, retire-se por alguns segundos. Os guardas tentarão subir, para serem eliminados pelo atirador de elite. Agora, volte a subir o morro e elimine cientificamente todo homem à vista. Vá para o ponto a partir do qual tem uma visão clara dos guardas patrulhando sob a ponte. Elimine-os também. Por fim, mova sua dupla corajosa para que vejam a aldeia de cima.

Volte para o outro par e mova-os estrada acima. Quando chegar à ponte, deverá chegar uma onda de reforços, vinda da direção mostrada no mapa 1.4b. Os homens no morro deverão ser capazes de lidar com isso, portanto, os outros dois



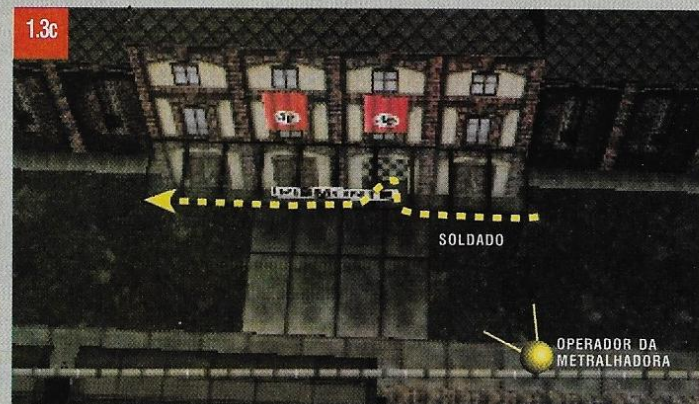
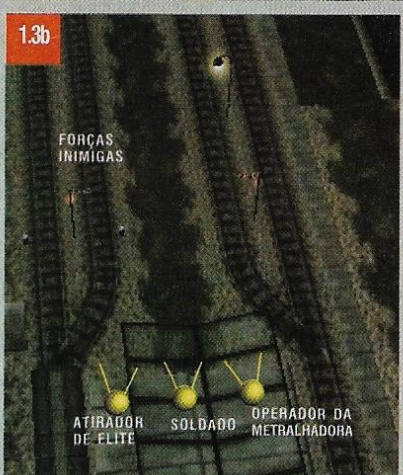
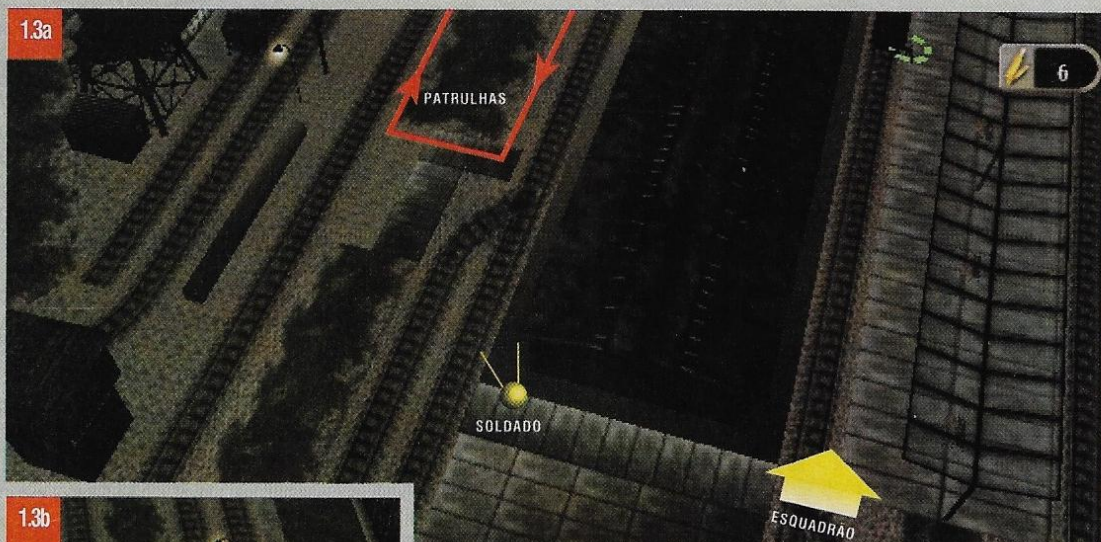
podem aproveitar um intervalo. Os postos de metralhadora começarão a atirar, mas a dupla de apoio deve ficar protegida pela saliência do morro, e seus camaradas deverão estar em um ângulo inacessível. Mova-os ao longo do trem, disparando a bazuca ou plantando cargas próximas ao vagão. Os gritos de "Englander" (inglês) aterrorizados e impotentes sempre são motivo de risos. Note que o impacto direto de uma granada alemã também destruirá um vagão de trem: o prédio marcado no mapa 1.4c é um lugar especialmente adequado para usá-las. Se algum inimigo permanecer vivo, irá esconder-se na aldeia. Uma varredura do esquadrão de assalto deve fazer picadinho deles.

Campanha Dois: Operation Silver Gate (Operação Portal de Prata)

Missão Um: Faça Quebrada (Broken Knife)

Moderadamente fácil. Na verdade, não é preciso arriscar a vida de qualquer das suas tropas especiais; basta selecionar os quatro piores soldados e equipá-los com submetralhadoras e um punhado de granadas. Vá imediatamente para a tela do mapa e ordene a todos eles que deitem. Passe para o soldado 1 e mova-o diretamente para leste, para evitar que seja localizado pelas patrulhas. Ordene, então, que ele rasteje pela rota marcada no mapa principal. Passe para o homem em campo aberto e mova-o como mostrado no mapa 2.1a. Depois que ele encontrar o companheiro, dê a ordem "Siga-me" (Follow Me), vá para o sul e suba o morro, reunindo seu esquadrão de quatro soldados. Enquanto cruza a estrada, lembre-se de procurar por patrulhas. Se houver alguma, mate-os de surpresa.

Uma vez formado o esquadrão, vá para leste como mostrado no mapa. Atravesse a estrada, vá até o extremo, até estar próximo ao prédio (como mostrado no mapa 2.1b). Posicione três dos seus homens para protegerem a esquina e mova o quarto para trás da cabana. Lance duas granadas e, com sorte, matará todos os guardas. Os que não estiverem destrocados irão investigar, e cairão sob uma chuva de balas. Ou, você pode rolar um soldado dobrando a esquina e, simplesmente, atirar neles. Agora, corra para a saída. Missão completa.



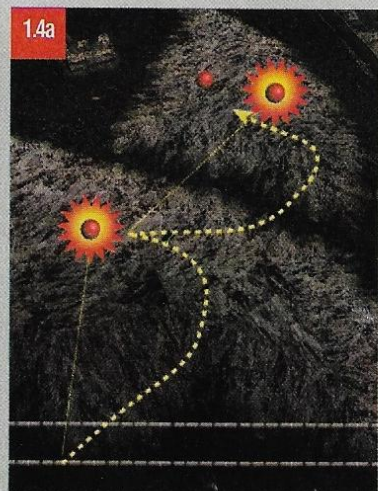
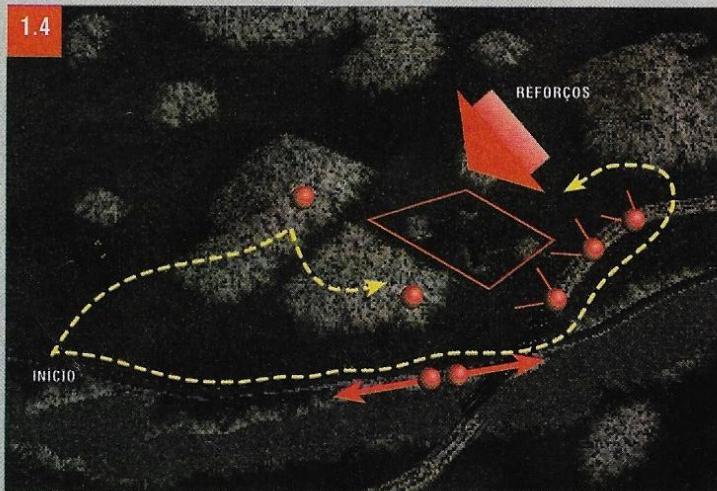
Missão dois: Nas Trevas (Into the Darkness)

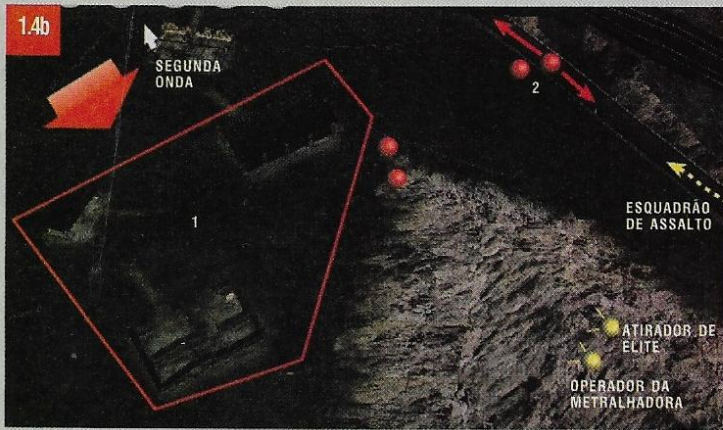
Bastante difícil. A menos, é claro, que você faça segundo o estilo PC Gamer. Envie apenas um homem para a missão, de preferência alguém com alto nível de camuflagem. Se estiver sentindo-se especialmente macho, equipe-o apenas com uma faca. Faça-o correr pelo caminho mostrado no mapa: se fizer isso sem parar, não será atingido por nenhuma patrulha. Encontre o varal e pegue todas as roupas. Escolha uma que sirva e

disfarce-se. Agora, corra pelo caminho até o barco, ignorando os guardas. Quando chegar ao guarda mostrado no mapa 2.2a, fique bem perto dele. Selecione sua faca e corte a garganta do cavaleiro. Corra até o barco, entre e pressione "Usar" (Use) perto da porta da cabine. Acelere o barco para longe do cais para completar a missão. Ah, sim: às vezes, um guarda fica esperto antes e começa a atirar. Se isso acontecer, você já era, e é hora de reiniciar.

Missão Três: Árvore no Final do Jardim (Tree at the End of the Garden)

Os nomes das missões estão *realmente* ficando tolos. Este é um cenário de combate que necessita de um esquadrão pesado: serão necessários um atirador de elite, dois operadores de metralhadora e um soldado com uma ampla variedade de granadas. O caminho que o seu grupo deve seguir aparece no mapa. A tática básica é que os três especialistas deem cobertura para o soldado, o





qual localiza o inimigo e o atrai para campo aberto. A primeira coisa a fazer é manobrar o seu barco para a margem, como mostra o mapa 2.3a. Limpe a base com a torreta do barco, passe para os seus outros homens e faça-os desembarcar nessa ordem: operador de metralhadora, atirador de elite, operador de metralhadora e soldado. Controle o atirador de elite e atire em todos que vir.

Quando as coisas acalmarem, avance o esquadrão, um a um, até a borda do concreto. Faça isso para dar-lhes cobertura enquanto o soldado avança para a cabana. Olhando do

outro lado da esquina, à esquerda, ele, provavelmente chamará a atenção dos guardas próximos. Faça-o voltar, enquanto o esquadrão acaba com os curiosos. Agora, avance seus homens até a cabana, como mostrado em 2.3a. Um operador de metralhadora deve cobrir sua retaguarda (reforços inimigos provavelmente chegarão por trás). O atirador de elite e o outro operador de metralhadora devem posicionar-se em cada borda da cabana. Agora, avance o soldado como mostrado no mapa 2.3b, fazendo retirada nas esquinas quando ficar sob fogo. No ponto 1, elimine o atirador de elite, que, provavelmente,

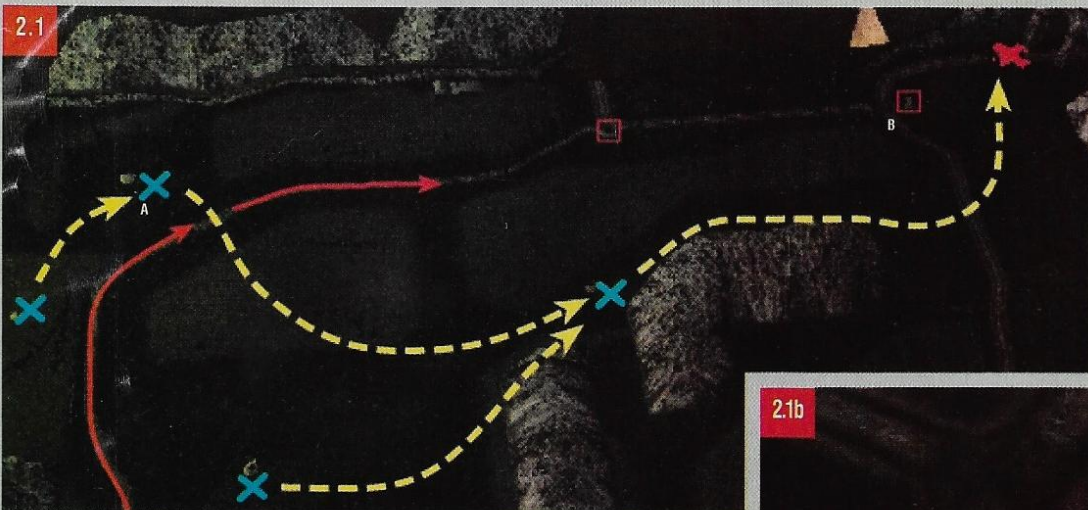
ainda está vivo. No ponto 2, evite a vista externa e jogue uma granada para despachar os soldados. Rasteje por trás do caminhão no ponto 3, lance outra granada e suba na torreta do tanque (pressione "Usar" na lateral do tanque). Mire no dique. Atire. Corra para o ponto de saída. Fim.

Missão Quatro: Túmulo nas Montanhas (Grave on the Mountains)

Esta é um tanto difícil, necessitando de algum trabalho especializado com granadas. Primeiro, ajoelhe todo o esquadrão para eliminar a patrulha. Agora, mova um atirador de elite e um

soldado através da vala, como mostrado no mapa 2.4a. Elimine o operador de metralhadora na trincheira, e quem mais esteja visível. Mude discretamente de posição para obter melhores tiros. Passe para o outro soldado e mova-o pela vala e para dentro da trincheira. Mude para a vista em terceira pessoa para localizar os guardas próximos e jogue granadas para eliminá-los. Saia da trincheira e rasteje por trás das duas estruturas de concreto, como mostra o mapa 2.4b. Jogue granadas para eliminar qualquer guarda dentro do raio de alcance, e rasteje ao redor das estruturas e para dentro do poço. Continue descendo e rastejando. Se algum guarda começar a avançar, passe para a arma e ataque-o imediatamente. Quando todos os guardas próximos estiverem mortos, movimente o resto do esquadrão e faça-os deitar na trincheira.

Enquanto seu primeiro soldado continua seu combate solitário contra os guardas do perímetro oeste, mova o outro para o ponto 2, como mostra o mapa 2.4b. Suba, jogue uma granada na sala seguinte (40% de força, ou ela quicará no teto) e proteja-se, olhando para a porta. Mate os guardas que forem atraídos pela granada, e mantenha a posição. Agora, mova o outro soldado de volta, de encontro ao resto do grupo, e rasteje para o alto do morro, como mostra o mapa 2.4c. Em terceira pessoa, localize os guardas e domine-os com granadas. Mova seu atirador de elite e o operador de metralhadora para as posições mostradas no mapa 2.4d. Elimine rapidamente os guardas visíveis. Se algum sobreviver, ele fugirá apenas para ser destruído.



A partir de agora é fácil. Ordene ao seu esquadrão que cubra a entrada norte do bunker e faça um soldado rastejar pela trincheira em direção ao bunker. Alguns (poucos) sobreviventes correrão para fora e serão atingidos de maneira fatal. Deve restar um único guarda entre você e a saída, mas o velho truque da granada deve funcionar. Por fim, mova seu grupo para o lado extremo do último bunker para completar o nível.

Campanha 2: Operação Portal de Prata (Operation Silver Gate)

Missão Cinco: Última Cortesia (Last Courtesy)

Bem, você destruiu o bloqueio de Zelezná Vrata e atravessou o campo inimigo. As coisas não poderiam ser mais complicadas, não é? Claro que poderiam. Sendo a última parte da Operação Portal de Prata, Última Cortesia é um teste e tanto. Sua equipe precisa criar fogo de cobertura para que sua aeronave possa pousar, embarcá-los e escapar. Altos níveis de tiro são, naturalmente, um bônus para esta missão e, certamente, será necessário um atirador de elite na equipe.

Assim que a missão começar, vá para o depósito com todo o grupo atrás. Pegue as armas no interior do depósito, certificando-se de ter a metralhadora. Saia do depósito e ordene ao operador da metralhadora que o cubra enquanto elimina, o mais rápido possível, os soldados que se aproximam. É fundamental não deixar que eles se aproximem.

Tome cuidado porque, depois de cerca de trinta segundos, uma motocicleta equipada com metralhadora começa a atacar vinda da frente. Você irá querer que um homem proteja-o por trás porque, algum tempo depois, você verá um grupo de seis soldados inimigos aproximando-se pela retaguarda. Contudo, uma vez eliminados, você

2.2



pode dedicar todos os seus recursos ao ataque frontal.

Quando a música começar, você saberá que é apenas uma questão de tempo antes que o avião pouse. Depois que ele manobrar, embarque pelo lado distante do depósito. Depressa: se ele decolar sem você, será preciso repetir a missão. Se houver algum inimigo restante, use a metralhadora giratória do avião para eliminá-lo. Assim que o avião começar a mover-se, a missão está encerrada. Ufa! Mas, não comece a comemorar, colega, pois algumas missões traiçoeiras estão logo adiante...

Campanha Três: O Chamado do Inimigo (Fiend's Call)

Missão Um: Portal de Fogo (Fire Portal)

O comandante das tropas aliadas quer que a fábrica de V2 seja destruída – achamos que todos beberam demais na última festa de Natal, e a confusão resultante foi tanta que eles quiseram garantir que nunca mais acontecesse. Esta missão em particular fará com que você procure destruir os arquivos no QG inimigo, bem como resgatar alguns reféns

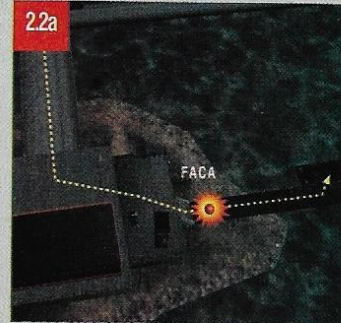
importantes. Um atirador de elite e três soldados com submetralhadoras são ideais para esta missão – não há necessidade de bazucas, metralhadoras ou outros equipamentos pesados.

Você começa na elegante área do parque. Siga o caminho que leva ao grupo com uma submetralhadora. Atrás da cerca viva há dois soldados que devem ser eliminados, e quando você chegar ao prédio, ordene ao atirador de elite que elimine o oficial na varanda.

Quando os dois soldados da patrulha aparecerem, acabe com eles e com qualquer reforço que possa chegar. Uma vez eliminados todos os inimigos do lado de fora, e seus soldados tiverem parado de atirar, entre na casa pela porta principal. Fuzile qualquer resistência que encontrar o mais depressa possível e, uma vez limpas todas as salas nesse andar, suba as escadas.

Acabe com os guardas que encontrar e, mais uma vez limpe as salas antes de ir para a escada principal que leva à cobertura. Limpe todas as salas, coloque explosivos nas salas dos arquivos (aquelas guardadas por tropas) e desça para o porão. Os guardas que você matar aqui terão as chaves

2.2a



necessárias para libertar os pilotos. Assim que abrir suas celas, faça com que sigam-no até a saída para completar a missão. Mas, atenção, não deixe que sejam mortos, ou você fracassará na missão.

Missão Dois: Chave da Armadilha (Trap Key)

É hora de um belo rapto. O coronel Steiner está em sua casa de campo com um grande número de jovens de uniforme. Você precisa entrar lá e sair com ele, quer Steiner queira ou não. Observação: seus rapazes estarão vestindo uniformes alemães, portanto, só atire quando tiver certeza de que o alvo não é um dos seus soldados.

Primeiro, vá até a casa e posicione seu atirador de elite na cerca do perímetro. Elimine os soldados na varanda e, em seguida, o operador do holofote. Quando os guardas patrulhando o terreno ficarem visíveis, mate-os também. Por fim, elimine qualquer guarda próximo ao portão e entre na casa pelas janelas francesas. Vá para a esquerda, passe pela primeira porta e atire nos dois soldados. Atire uma granada no saguão e, quando a fumaça desaparecer, mate os soldados sobreviventes. Limpe todas as salas e suba as escadas.

Passe pelo estúdio para ir ao quarto de Steiner e mate seus guarda-costas. Não atire em

2.3



Steiner porque, sem ele, você não poderá completar a missão. Agora, limpe esse andar. Quando *todos* os guarda-costas de Steiner tiverem sido eliminados, ele cooperará com você.

Missão Três: Ninho da Víbora (Viper's Nest)

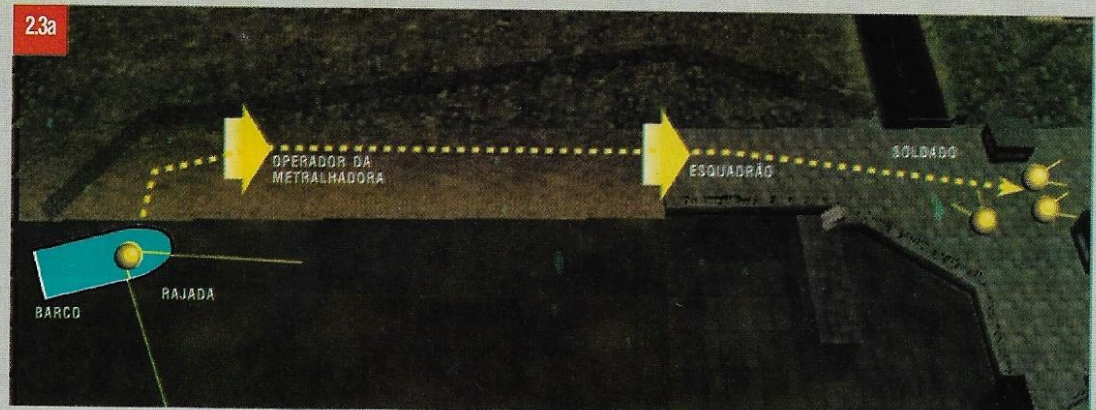
Sua prioridade principal nesta missão é acabar com a fábrica subterrânea, mas qualquer outra destruição de equipamento inimigo é um bônus. Esta também é uma missão sem metralhadoras, portanto, equipe-se com um rifle de precisão e submetralhadoras.

Esta missão começa no escritório de Steiner, no meio da fábrica subterrânea infestada de inimigos. As coisas não parecem boas. Steiner acionou o alarme, e logo você será atacado por um punhado de soldados. Mate Steiner se puder, mas isso não é vital para o seu sucesso. Espere no escritório, destrua a primeira onda de soldados que chegar, vá para o escritório externo e bloqueie a porta. Você também pode usar a mobília nessa área para cobertura extra.

Você será atacado por soldados e, eventualmente, um tiro atingirá os tanques de depósito, resultando em uma grande explosão que matará um grande número de inimigos, mas, provavelmente, ainda restam alguns. Vá para a saída lenta e cuidadosamente, assumindo cobertura sempre que possível. Uma vez na saída, a missão acaba.

Missão Quatro: Fuga do Inferno (Escape from Hell)

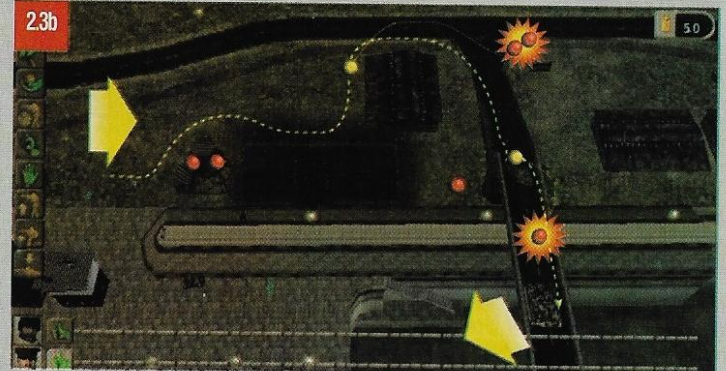
Você está preso em um campo de trabalho inimigo, precisa roubar um dos veículos e fugir pelo portão principal. Ridículo? Certamente. Ainda assim, não há espaço para caos com metralhadoras nesta missão (portanto,



escolha um rifle de precisão e submetralhadoras, como antes), e é importante não sobrecarregar suas tropas, pois eles precisam pegar as armas inimigas para terem alguma chance na missão seguinte.

Comece eliminando o guarda próximo e ordenando ao atirador de elite que mate o guarda na torre logo à frente. Em seguida, caminhe ao longo da cerca para a sua esquerda, até poder atirar contra a segunda torre de metralhadora. Siga o caminho para a direita até ver um portão fechado e uma entrada levando à direita. Há uma torre no final do caminho dessa entrada, portanto, dispare uma rajada para chamar a atenção do guarda. Quando ele descer para atacá-lo, acabe com ele. Faça o mesmo nas duas torres seguintes.

Vá para o estacionamento, mas esteja atento aos soldados inimigos que procurarão detê-lo. Se puder, atire nos barris no extremo do complexo para eliminar montes de soldados. Agora, entre no estacionamento, pegue o Panzerfaust encostado na cabana, e abra o portão. Entre no caminhão (half-track) e dirija lentamente – seu operador de metralhadora eliminará qualquer inimigo remanescente enquanto vocês



saem. Uma vez fora do campo, saia do caminhão e arme-se com o Panzerfaust.

Rasteje até o ponto de verificação (checkpoint) e elimine todos os guardas que puder – se demorar demais, eles colocarão minas na ponte. Quando os soldados estiverem mortos, destrua o tanque com foguetes e atravesse a ponte no caminhão para completar a missão.

Missão Cinco: Fogo Cerrado (Close Fire)

Quer dizer que você saiu do campo, mas ainda está longe da segurança. Há um enorme tanque na sua retaguarda e, à frente, está outro campo inimigo. Sinceramente, é difícil

ver como você irá sair dessa. Infelizmente, não há a opção "render-se e esperar que sejam bonzinhos com você" nesta versão de Hidden and Dangerous, portanto, parece que você terá que fazer algo a respeito.

É preciso ter um atirador de elite neste nível, pois há caras grandes e fortes para se eliminar, com todo o armamento anti-tanque necessário para se ter uma chance de sobrevivência. Mais importante, Fogo Cerrado é uma missão especial – não há tela de mapa, portanto, será preciso confiar nas suas super afiadas habilidades de tiro e nas ordens gritadas. Para ajudá-lo, batedores da PC Gamer foram enviados para o território desconhecido, bem atrás das linhas inimigas, para lhe trazer estas fotos das áreas e inimigos.

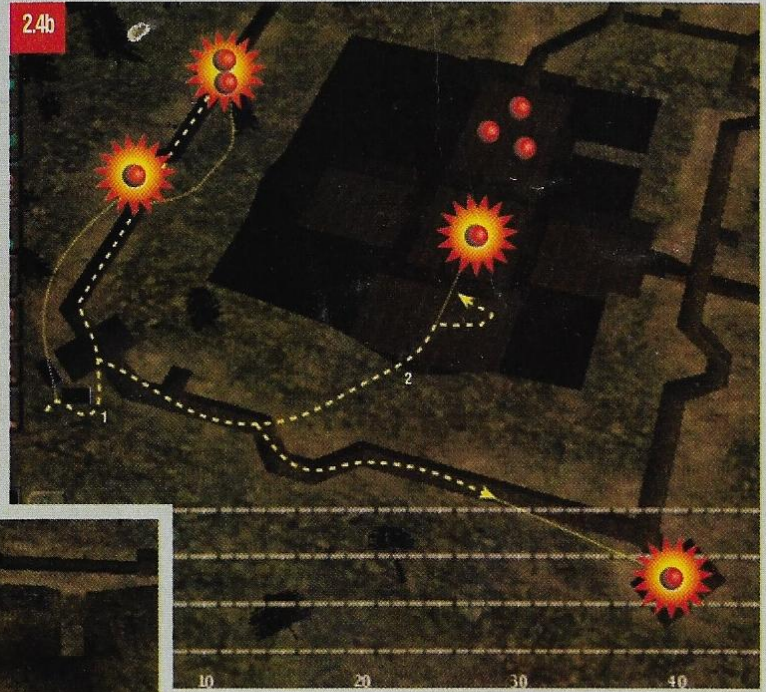
Assim que o nível começa, você está sendo perseguido por um tanque, portanto, tempo é fundamental. Pule rapidamente no caminhão e comece a correr pela estrada até o trecho que passa pela lateral do morro. Ordene ao seu homem com a bazuca ou Panzerfaust que volte pelo caminhão por onde vieram e que exploda o tanque antes que ele comece a bombardear o restante do grupo. Quando ele for destruído, vá para a floresta, tomando o cuidado de eliminar qualquer tropa inimiga que cruzar seu caminho (veja a foto 3.5a). Quando chegar à área da praia, na entrada da base inimiga, você verá o primeiro de vários tanques (3.5b).



2.4a



2.4b



O melhor meio de lidar com eles é usar dois soldados para abrir caminho, em uma tentativa de lançar um tiro certo de foguete na traseira ou na lateral do tanque. Enquanto procura fazer isso, certifique-se de que suas outras tropas e caminhões não estão no alcance do tanque, ou serão atingidos. Repita o processo com os dois tanques seguintes, e ordene ao atirador de elite que cuide de qualquer soldado que vir. Há mais três tanques na saída do campo inimigo (3.5c), que devem ser destruídos do mesmo modo que os primeiros. Ao sair do campo, envie uma escolta com um atirador de elite para eliminar a motocicleta com metralhadora (3.5d). O atirador de elite também deverá eliminar os guardas na guarita próxima.

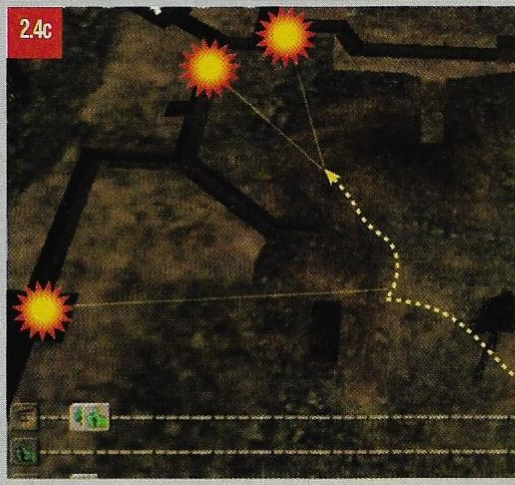
Uma vez segura, siga a estrada até chegar ao caminho que sobe o morro à esquerda (3.5e). Siga esse caminho e use um atirador de elite para eliminar os soldados com Panzerfausts na aldeia (3.5f). Há mais algumas tropas protegendo a estrada para a saída, mas, se for cauteloso, você não terá problemas para alcançar o castelo (3.5g) e o final da missão. Viva!

Missão Seis: Falcão de Cristal (Crystal Falcon)

Esta é a última missão da terceira campanha. Você está quase fora da Alemanha, mas está sendo perseguido por um exército de tanques e infantaria tão grande que é quase uma estupidez. Quase setenta tropas e dois grandes tanques são seus inimigos, e se vocês quatro, sujeitos habilidosos, podem derrotá-los, são, no mínimo, danados de bons.

O objetivo desta missão é minar a estrada que leva ao cais, matar todos os inimigos e chegar ao hidroavião para fugir. Equipe suas tropas com metralhadoras, bazucas, minas

2.4c



terrestres e tudo mais que quiser. Lembre-se que há um monte de alemães atirando no seu traseiro nesta missão, e que o avião não irá a parte alguma até que o último deles tenha mordido o pé. É fundamental ter montes de munição.

No início desta missão, você tem três minutos antes que o inimigo o pegue. Use esse tempo com sabedoria, enviando seus soldados para o cais para pegar todos os suprimentos. Você conseguirá várias minas anti-tanque, um par de metralhadoras e um par de bazucas. Pegue as minas e envie alguns dos seus soldados para colocá-las à esquerda do caminhão, na estrada de terra.

Ordene a um dos soldados com a bazuca que se esconda no morro próximo ao caminhão e, aos dois restantes, que fiquem no morro atrás do depósito. Esses soldados devem usar submetralhadoras, e podem ser cobertos pelo seu último homem, equipado com uma metralhadora.

Depois dos três minutos, começa o ataque inimigo. Se algum tanque passar sobre as minas, ataque-o com a bazuca. Seus outros soldados devem concentrar-se nos soldados.

2.4d



Não deixe que os tanques ou soldados aproximem-se, pois, se o fizerem começarão a atirar mísseis e granadas, respectivamente.

Uma vez destruídos os tanques, ordene ao soldado com a bazuca que se reúna ao grupo e, se as tropas inimigas estiverem muito perto, use a metralhadora no depósito. Quando todos os soldados inimigos forem mortos, vá para o Catalina. Embarque para fugir da Alemanha e completar a campanha.

Portanto, a ameaça dos V2 já era, e seus soldados estão seguros a bordo do hidroavião. Mas, eles não descansarão por muito tempo, pois, no próximo nível, iremos para as vastidões geladas da Noruega, para a mais desafiadora de todas as campanhas de *Hidden And Dangerous*. ■

Na próxima edição a segunda e última parte do guia estratégico exclusivo.

Bônus: 20 demos-jogáveis + um pacote de brindes cruel!

O nome Myth: The Fallen Lords já é o suficiente para causar uma euforia tremenda no planeta habitado pelos gamers que sugam a pura estratégia. Para contagiá-lo de vez, a seção BÔNUS avança com um incrível pacote de brindes selecionados para quem curte games até o osso. Segure aí o que o diretório BRINDE do segundo CD desta revista contém:

- Reedição do software BootMagic!
- Drivers para Voodoo 1, 2 e 3!
- Vídeo do jogo ONI!
- MP3 de sucessos da Bungie, consagrada fabricante de games!
- Pacote de atualização do nosso jogo completo Myth!
- Papéis de parede de Legacy of Kain: Soul Reaver, lançamento da Greenleaf!
- Software Quicktime, onde você pode visualizar os seus vídeos!
- Software Winamp, famoso player para você curtir seus MP3!

Não paramos por aí: a seção MAIS DESAFIOS, de visual novo e conteúdo demolidor, apresenta

complementos para os games Blood, Shogo e Unreal!

E, para todos aqueles que já estão pensando em detonar Myth por completo, mais um presente para ampliar a diversão: o demo-jogável de Myth 2: SoulBlighter!

A configuração PADRÃO para jogar os demos é a seguinte:

- Pentium 166 MHz
- 16 MB RAM
- Placa de Som Sound Blaster ou compatível
- Placa de Vídeo PCI 2MB 16 bits
- Windows 95
- CD-ROM 4X
- DirectX 6.1

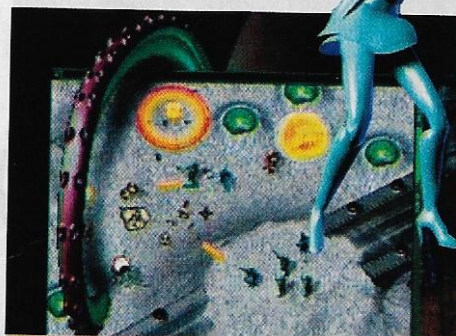
Obs. Nos textos dos jogos, caso você veja mais alguma informação ao lado da palavra PADRÃO, a mesma deve ser "somada" à configuração fornecida acima, principalmente no caso da quantidade de RAM necessária.

Army Men: Toys in Space

A maioria dos jovens de hoje teve a oportunidade de criar verdadeiros exércitos com aqueles homenzinhos de plástico que eram vendidos aos montes. Fortificações eram invadidas e destruídas numa fração de segundos, dependendo da ira de cada criança. Tiros e explosões formavam uma verdadeira guerra virtual na mente dos pequenos.

Nada melhor que relembra os bons tempos de infância em grande estilo, por meio de um game de computador. Estamos falando do sucesso da 3DO, chamado Army Men. Mesmo já tendo recebido uma enorme quantidade de versões, Army Men continua formidável e volta às lojas com uma versão totalmente inovadora.

Ao invés dos tradicionais campos de batalha, tais como: quartos, salas, mesas, entre outros; os homenzinhos de plástico ganharam o espaço sideral. Porém, o preço de tal conquista é bem alto, e os



Fora os soldados hoje, nossos pequenos heróis enfrentam criaturas espaciais implodidas

soldados terão de mostrar toda a sua coragem lutando contra seres alienígenas sedentos por plástico derretido. Prepare-se para grandes batalhas e pedaços por todo o lado.

Dica:

- Tente conhecer muito bem suas novas unidades, e não saia de sua base sem antes saber o que cada soldado realmente pode fazer.

Comandos Básicos:

- Todos obtidos por meio do mouse

Configuração Mínima:

- Padrão
- 3DO - www.3do.com



Expert Pool 2

Domingo, 14:00 h. Após o almoço, o sossego absoluto. A galera que leva o fim de semana mais na manha resolve passar a tarde dormindo ou assistindo televisão. Mas, o pessoal fiel aos joguinhos vespertinos tem outras coisas na mente, como encontrar os amigos para fazer aquele confronto na mesa de bilhar. Popular em todo o Brasil, onde há uma mesa de bilhar há, também, muita diversão e desafio.

Como a maioria das migrações de passatempos da vida real para os games é bem sucedida, os games de bilhar rapidamente contagiaram o pessoal que não quer entrar em um bar para jogar e nem pagar as fichas. Em Expert Pool 2, você tem no seu micro muito mais do que uma mesa de bilhar e oponentes pesados. Tem, também, diversos tipos de competições, como a 9 ball e o Bottle Pool. Consagrado por mais se aproximar da realidade dos games de bilhar, a série Pool é um prato cheio para os praticantes da arte da caçada, principalmente quando o jogo foi desenvolvido com jogadas de profissionais consagrados internacionalmente no assunto...

Dica:

- Se você ainda não é expert na arte do bilhar, vai verificar que, alternando as posições do taco, você conseguirá colocar "efeitos" quando atingir a bola.

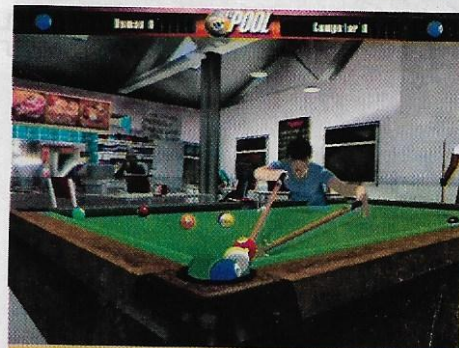
Comandos Básicos:

- Movimentos do mouse - Taco
- Botão esquerdo do mouse - Move
- Botão direito do mouse - Modifica

barra espaço Cancela

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- Psygnosis - www.psygnosis.com



Divirta-se jogando bilhar num ambiente totalmente em 3D



Na nova aventura, os homenzinhos de plástico ganham o espaço sideral

Battlezone II

Com certeza, você já imaginou-se dentro de uma guerra mas, infelizmente, ou felizmente, você sabe que isso nunca vai acontecer com você. Bem, acho que sua imaginação, desta vez, criou asas, porque o jogo Battlezone II dá a você a capacidade de viajar para outra dimensão e entrar em batalhas fantásticas com destruições imensuráveis e de uma violência sem controle, com certos requintes que só um bom jogo de estratégia pode ter.

No jogo, você só estará embarcando em uma das maiores batalhas jamais vistas em todo o Universo, onde o que importa não é como você termina a missão, mas quantas partes dos corpos de seus inimigos você pode contar.

Nesta missão de demonstração, você lutará com poderosos tanques-aliens em uma missão de resgate no terreno inimigo, onde os seus oponentes têm armas poderosíssimas, e você deverá dar suporte a uma nave de resgate. Isso quer dizer: muita matança e combates 'nonstop'. Com gráficos e som de alto nível, a ação fica muito mais completa.

A partir de agora, brigas com namoradas, perda de tempo em trânsitos caóticos, dívidas e demais desgraças já têm um lugar para serem descontadas em grande estilo.

Dicas:

- Nunca fique frente a frente com um tanque de batalha, pois poderá ser fatal.

Comandos Básicos:

↑ ↓ ← → Movimentos

E Salta

H Sai do veículo

O Ordens

• Botão esquerdo do mouse - Tiro

T T - Inimigo mais perto

R Muda o radar

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 MHz + 16 MB RAM + Placa aceleradora 3D

- Activision - www.activision.com



Battlezone 2 é uma mistura de ação e estratégia num futuro distante

Emergency: Fighters for Life

Muito comum nos seriados de televisão, o assunto sobre emergência e salvamentos é muito polêmico pelas cenas que apresenta, mas interessa a um grande número de pessoas. Acidentes de carro, avião, calamidades que podem ser contornadas por profissionais que têm em mente um único objetivo durante o seu expediente: salvar vidas! Emergency: Fighters for Life retrata, na forma de um game estratégico, os acidentes e todos os procedimentos que deveriam ser tomados quando estes acontecerem e, principalmente, as atividades de pessoas que lutam pela sobrevivência do próximo.

Em Emergency: Fighters for Life, você terá, logo de cara, um acidente envolvendo um motoqueiro e um

veículo. Muito feridos, precisam de auxílio imediato. Comande ambulâncias até o local e resgate os feridos. Acione os bombeiros e contenha o vazamento de combustível, que se alastra rapidamente. O fluxo de carros também se tornará um inferno, e será preciso um oficial de polícia no local para contornar a situação. Você, a partir de agora, é responsável por essas e outras ações!

Dica:

Siga sempre os tutoriais que aparecerão após cada ação executada.

Comandos Básicos:

- Todos os comandos são acessíveis por meio do mouse:

Botão esquerdo - ação

Botão direito - alterna localidades

Configuração Mínima:

- Padrão
- Wizard Works - www.wizworks.com/



Comande bombeiros, médicos e todas as outras forças de resgate em situações críticas

Grand Prix 500

Fanáticos por velocidade em duas rodas, comecem a espumar de alegria. Nós, da CD, trazemos para você a versão demo de Grand Prix 500. Prepare-se para sentir todas as emoções das grandes corridas de motos.

Escolha sua possante moto e parta rumo ao podium. Porém, não espere que seu caminho até a vitória seja fácil e sem alguns obstáculos. Os adversários têm extrema habilidade e não deixarão de fechá-lo maliciosamente. Afinal de contas, o objetivo é sempre vencer, custe o que custar.

As pistas são baseadas em circuitos reais. Todas as dificuldades estão presentes, e é muito fácil sair da pista. Qualquer erro, por menor que seja, pode custar várias posições ou, até mesmo, a corrida.

Os gráficos são interessantes e cheios de detalhes. O maior destaque fica por conta dos detalhes

da motos. As ultrapassagens são perfeitas e, por isso mesmo, quase impossíveis. Porém, com algumas horas de treino, já é possível deixar alguns amiguinhos comendo poeira.

Dica:

- Quando uma seta indicativa aparecer na tela, comece a reduzir. Com isso, é possível fazer as curvas com uma certa facilidade.

Comandos Básicos:

A Acelera

Z Reduz

← Vira para a esquerda

→ Vira para a direita

Configuração Mínima:

- Padrão + placa 3D
- Ascaron Software - www.ascaron.com



Sinta toda emoção de pilotar as mais rápidas motos em disputas oficiais



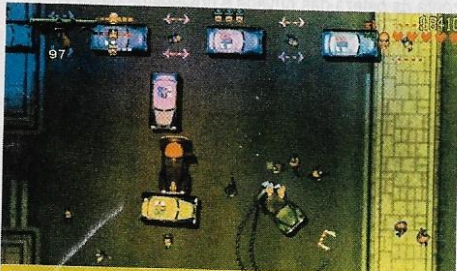
ADOLESCENTES
13+
classificação

LIVRE
L
classificação

Grand Theft Auto 2

Você se lembra daquele jogo que, no início dos anos 90, causou um verdadeiro reboiço na mídia? Com certeza, devem ter vindo dois nomes em sua mente: Carmageddon e GTA. Bem, estamos falando de GTA, que agora tem uma nova continuação. Como não poderia deixar de ser, os dois principais elementos que causaram toda a repercussão estão em sua melhor forma: violência e missões sujas.

Gráficamente, não foram feitas mudanças muito radicais. Desde o pacote de missões adicionais, chamado London 1969, os desenvolvedores não têm mostrado muita criatividade no requisito gráfico deste game. A única coisa realmente aparente é que o game recebeu um tratamento do tipo "cyberpunk". As ruas estão mais escuras, e os carros, com aspectos futurísticos. A visão também não mudou; você continuará tendo a única opção de ver a ação por meio de uma câmera colocada acima da mesma. As missões tornaram-se mais hardcore e, ao invés de simples policiais comuns, times da SWAT e do FBI



O jogo mais polêmico de todos os tempos está de volta em uma versão mais alucinada

estarão na sua cola a todo momento, afim de evitar suas barbaridades.

Dica:

- Como na versão anterior, se não quiser uma multidão de policiais na sua cola, evite roubar o carro da polícia.

Comandos Básicos:

- Acelerador/breque
- Vira para a esquerda/direita
- ctrl** Ataque
- enter** Entra ou sai do carro
- barra espaço** Pula/freio de mão
- Z** **X** Seleciona arma
- tab** Especial
- alt** Especial 2

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- Take 2 Interactive – www.take2games.com



Pong



Quem pensa que a Atari ficou longe dos mundos dos games está totalmente enganado. Pong é uma simples criação, mas muito divertida. Talvez desenvolvida para resgatar, ainda que com uma tecnologia muito superior, os velhos estilos de jogo do console Atari. Em Pong, você tem mais de 60 tipos diferentes de passatempos, que variam incrivelmente de ação. Nesta versão, você poderá curtir dois jogos muito legais que viciam rapidamente. Ambos os jogos farão os mais velhos lembrarem-se do telejogo e do velho esquema de paredão, onde o objetivo é rebater a bolinha e não deixar que ela ultrapasse as áreas delimitadas.

O primeiro jogo tem como figura principal os pingüins. Com algumas rotações em 3D e um cenário colorido, o jogo agrada principalmente pela jogabilidade, que é muito simples. No decorrer do jogo, você receberá até visitas de ursos polares. Incrementado como uma mesa de pinball, por algumas vezes, você será desafiado a controlar o fluxo de três ou mais bolas.

No segundo jogo, uma partida de futebol de nada menos que... traços! Isso mesmo: traços, tocos, barras, seja lá o que for, o que importa é que a diversão é garantida, com direito até a cobranças de pênalti!

Dica:

- Não vá "seco" em direção à bola, independente do jogo em que você estiver. Espere para saber qual será a verdadeira direção que ela tomará.

Comandos Básicos:

- Movimentação
- barra espaço** Ação

Configuração Mínima:

- Padrão
- Hasbro Interactive - www.hasbrointeractive.com



NBA Inside Drive 2000

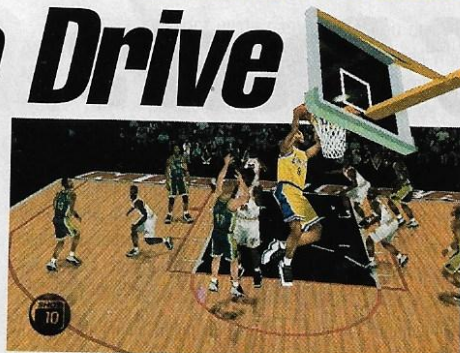
Na febre de criar jogos do milênio, a Microsoft não poderia ficar de fora. Em NBA Inside Drive 2000, você terá a oportunidade de conferir o melhor jogo de basquete da nova era na opinião dos desenvolvedores.

A jogabilidade é bem simples e não requer que o usuário tenha milhões de dedos para controlar os jogadores. Os gráficos são bem detalhados e até é possível reconhecer alguns jogadores pelas suas feições.

A torcida e as comemorações são bem interessantes e divertidas. O jogo permite que sejam feitas grandes enterradas, que são reprisadas em câmera lenta. No demo jogável desta edição, você terá a oportunidade de testar o poder deste game, numa disputa entre New York Nicks e San Antônio Spurs, dois grandes times da liga americana.

Dica:

- Muito cuidado com as faltas, pois o juiz está muito atento a tudo o que está acontecendo e não perde um só lance.



Comandos Básicos:

- Movimentação do jogador
- barra espaço** Arremessa
- alt** Passa
- ctrl** Protege
- shift** Turbo

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- Microsoft - www.microsoft.com



Pong é uma nova versão para o primeiro jogo da história dos computadores

Soul Reaver: Legacy of Kain



Sangue... trevas... vingança! Acreditamos que poucos sobreviverão a alguns momentos na pele do personagem principal sem ser conduzido a um inferno virtual, com direito a visitas até ao reino dos mortos. Sim, você foi incubido de conduzir o que restou de um vampiro em sua misteriosa jornada.

Após o primeiro episódio da série, o personagem principal, Kain, funda uma irmandade com o vampiro Raziel e com algumas outras almas perdidas. Kain descobre, então, que Raziel o traiu, e condena-o à "morte" no lago das almas do mundo dos mortos. De vilão do primeiro episódio para herói em Soul Reaver, Raziel surpreenderá você pelas habilidades de planagem com o que restou de suas asas e seus sangrentos modos de combate.

Sucesso absoluto, Soul Reaver é um dos mais fantásticos games já criados, mesclando ação e RPG



Totalmente em português, você terá uma vingança muito especial à cumprir.

de uma forma absolutamente inédita. Cenários tenebrosos, ambientes horrendos e muito realismo englobam totalmente a história do jogo.

Dica:

• Você pode jogar tanto no mundo dos mortos como no mundo dos vivos. Porém, preste atenção em cada transição que você fizer, pois os objetivos devem ser cumpridos utilizando-se os dois mundos.

Comandos Básicos:

W S Frente/trás

A D Desloca-se para a esquerda/direita

• Botão direito do mouse - Corre

• Botão esquerdo do mouse - Usa itens do inventário/tiro

barra espaço Manipulações

Configuração Mínima:

• Padrão + 16 MB RAM + Placa aceleradora 3D

• Greenleaf - www.greenleaf.com



3D Ultra RC Racers

Com o passar dos anos, os jogos de corrida foram tornando-se cansativos e tediosos, pois não acrescentavam nada de novo. Sempre as mesmas batidas, sempre os mesmos carros e pistas semelhantes. Mas, há cerca de dois anos, algum designer de jogos teve uma brilhante idéia e criou MicroMachines, um jogo onde você controla carros pequenos por lugares fascinantes.

Neste jogo, você terá o comando de um carro rádio-controlado e deverá conduzi-lo por uma corrida contra quatro carros controlados pelo computador.



Prepare-se para entrar em um grande campeonato de carros de rádio controlado.

Correndo em uma pista feita dentro de uma construção, você encontrará rampas que farão seu leve carro literalmente decolar, montes de pedras como obstáculos e poças de água que mais parecem pequenos rios. Os detalhes gráficos são muito reais e, na parte sonora, há um locutor com tendência a Galvão Bueno.

Dicas:

• Não faça as curvas muito abertas, pois poderá perder o controle e ficar preso em algum obstáculo.

Comandos Básicos:

↑ ↓ ← → Movimentação

barra espaço Usar item

Requisitos Mínimos:

• Padrão

• Sierra - www.sierra.com



Outcast

Imagine acordar numa cabana sem a menor noção de onde está e como foi parar lá. Para pior um pouco mais a situação, ao olhar para o lado, você depara-se com um alienígena que lhe informa que você foi escolhido por uma profecia para salvar o seu universo. Estranho, não? Mas, este é o enredo de Outcast, um dos jogos que mais demorou a ser lançado na história dos games para PC.

No papel de um comandante, você tem como primeiro objetivo localizar seus companheiros para ajudar o povo alienígena contra as forças que dominam os seis mundos.

Você terá que ter muitas habilidades, e um domínio completo dos movimentos para avançar durante o jogo. Mas, não há motivo para preocupação, a interface é bem acessível e não requer muita prática.

Logicamente, mistérios e charadas não faltarão para complicar mais a sua vida. O ponto alto do game é a parte gráfica. As paisagens são bem trabalhadas e nunca vistas em jogos para PC. O destaque fica por conta da beleza das nuvens e dos efeitos de luz e sombra.

Antes de começar, vale uma dica: prepare um lanche antes de começar a jogar, porque você perderá a noção do tempo.

Dica:

• Explore todo o terreno, pois há muitos itens escondidos onde você menos imagina.

Comandos Básicos:

↑ ↓ ← → Movimentação

barra espaço Agachar

• Mouse - Mira

• Botão esquerdo do mouse - Tiro

1 / 9 Selecione arma

ctrl Pulo

Configuração Mínima:

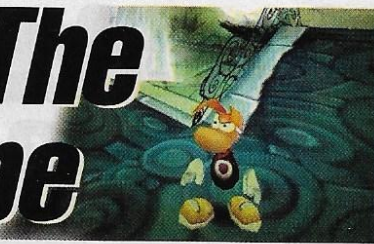
• Padrão + Pentium 200 + 16 MB RAM

• Infogrames - www.infogrames.net



Outcast traz os sons de ambiente por vários planetas diferentes.

Rayman 2: The Great Escape



Rayman já é um personagem muito conhecido, principalmente por aquela galera que já acompanhava as edições na época da revista Universo Animado, lembram-se? É... Rayman contagiou a galera com seus cenários coloridos e sua idéia totalmente pacífica e ecológica.

Em Great Escape, piratas assumiram o controle do mundo de Rayman e começaram a encarcerar a maioria dos seus amigos. Rayman conseguiu escapar dos piratas, mas perdeu os seus poderes. Agora, Rayman precisa livrar os seus amigos dos piratas e de seu capitão, o demônio Razorbeard. A fada Ly é a única que poderia ajudá-lo, mas ela também foi capturada pelos piratas. Para livrá-la, Rayman terá que travar grandes batalhas com os piratas e destruir a máquina que aprisiona a fada.

Como se não bastasse, os piratas quebraram a energia primordial do mundo em milhares de pedaços chamados "lums". Mais uma missão: Rayman precisa recuperar estes lums em ordem para estabilizar novamente a natureza de seu mundo e recuperar, inclusive, os seus próprios poderes.

Dica:

- Não vá "seco" em direção à bola, independente do jogo em que você estiver. Espere para saber qual será a verdadeira direção que ela tomará.

Comandos Básicos:



movimentação



tiro



pressionado, faz Rayman deslocar-se lateralmente



pressionado, faz Rayman andar



faz Rayman olhar em todas as direções

Configuração Mínima:

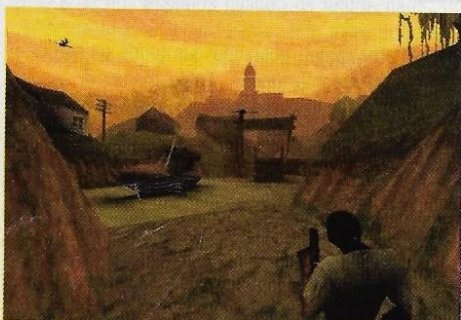
- Padrão + 16 MB RAM
- Ubi Soft
- www.ubisoft.com



Shadowman

Este game vem com uma história prá lá de aterrorizante. Você encarna em Mike Leroi, um assassino contratado por forças do mal, onde sua missão é um tanto quanto incerta, porém cheia de lugares e inimigos sedentos por sangue. Mas, Leroi também é Shadowman, um guerreiro imortal, único capaz de salvar o mundo do juízo final. Transportando-se do mundo dos mortos para o mundo dos vivos e vice-versa, ele tem inúmeras missões a serem completadas afim de não deixar a humanidade na escuridão eterna.

Com gráficos repletos de sangue e escuridão, você deverá percorrer diversos lugares diferentes e destruir todos os que tentarem sem dó nenhuma.



Ajude Mike Leroi em sua jornada pelo mundo dos mortos-vivos

O mais inovador neste game é a opção de poder usar duas armas diferentes, uma em cada mão. Nem mesmo em jogos consagrados, como Tomb Raider, isto foi possível. Existem diversos tipos de armas e diabólicas formas de destruir os inimigos.

Não perca mais tempo e entre neste misterioso mundo onde a magia negra impera e os inimigos não estão para brincadeira.

Dica:

- Mesmo segurando uma arma, Mike consegue pular e manter-se pendurando por um bom tempo.

Comandos Básicos:



Movimentação



Tiro



Visão de mira



Pula

Configuração Mínima:

- Padrão e placa 3D
- Acclaim - www.acclaim.net



Train Town

Muitos dos marmanjos de hoje um dia passaram muito tempo brincando com o velho ferromodelismo, não é mesmo? O XP-1500 deve estar trazendo várias recordações para a mente da galera neste momento. Mas, para matar a saudade de vez, Train Town traz um pouco do universo do ferromodelismo para os games de PC.

Neste jogo super bem planejado, você assume o papel de uma criança que aprontou uma super bagunça na casa, espalhando brinquedos para todos os lados. Como se não bastasse, seu pai está em cima de você para ir logo para a cama.

Então, é preciso usar a locomotiva e colocar todos os brinquedos de volta à caixa. Para isso, você terá diferentes tipos de velocidade em seu modelo, engates, e poderá mover determinados pontos dos trilhos.

Você encontrará, também, mais dois motivos para detonar Train Town. Um deles é um jogo da memória, formado pelas mercadorias que os vagões carregam. Diferente dos demais, só uma carga é revelada por vez. O terceiro game é surpresa: queremos ver se o seu instinto de condutor virá mesmo à tona...

Dica:

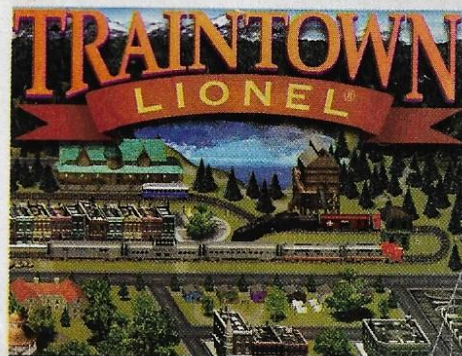
- Preste atenção às diferentes velocidades que você pode atribuir à sua máquina principal. Se você for de encontro a algum terminal em uma velocidade considerável, será literalmente o fim da linha.

Comandos Básicos:

- Movimentos do mouse cursor
- Botão esquerdo do mouse seleciona

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- Sierra
- www.sierra.com



Tiny Trails

Quando o assunto é estratégia, nós da PC Gamer Brasil não deixamos por menos e trazemos o que há de melhor em primeira mão. Tiny Trails é o tipo de game viciante, que contagia e não deixa o jogador sair mais da frente da máquina enquanto não encontra a solução para cada nível.

Neste simpático quebra-cabeça 3D, você assumirá o controle de um lobo maluco que tem de enfrentar diferentes desafios para pegar alguns pobres coelhinhos. O raciocínio lógico e a utilização correta de cada objeto será essencial para vencer. Há a possibilidade de mover pedras e usar plataformas, que funcionam como camas elásticas para transpor obstáculos naturais.

O grande destaque fica por conta da movimentação da câmera, que acompanha o movimento do jogador, proporcionando um magnífico efeito 3D.

Na versão demo, você deverá superar desafios na floresta, praia, no Pólo Norte e no castelo, sendo que, em todos, sua missão básica é pegar os coelhos espalhados pelo cenário.

Dicas:

- Nunca entre na água, seu personagem não sabe nadar;
- Não volte pela ponte, ela explode após a sua passagem

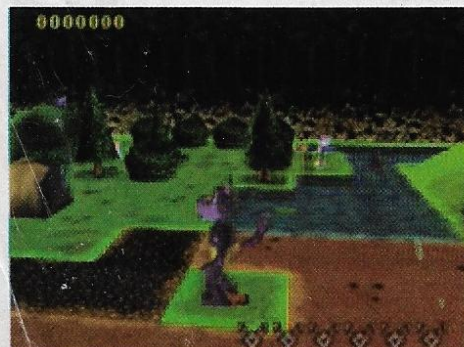
Comandos Básicos:

← ↑ ↓ → movimentação

barra espaço Pulo

Configuração Mínima:

- Padrão
- Arena Games
- www.arenagames.com

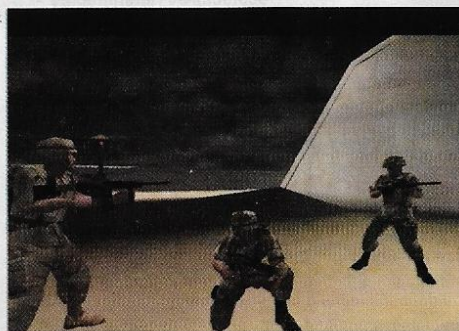


No comando de um simpático lobo, você terá enérgicos desafios para superar

SpecOps 2: US Army Green Berets

Na edição passada, você pôde conferir um dos melhores simuladores de soldado disponíveis para PC, completo, junto com a sua PC Gamer Brasil. A empresa responsável pelo jogo já está trabalhando em uma nova versão para SpecOps, e você poderá conferir em primeira mão o que vem por aí, por meio da versão demo que está no CD desta edição.

Neste segundo jogo, você comandará um time de Rangers formado por quatro homens que entraram em ação em momentos realmente críticos em vários países do mundo. Ao contrário do que acontecia no primeiro, você terá uma opção mais aprofundada de escolher os



equipamentos que seus homens utilizarão na missão. Há uma enorme variedade de armas e equipamentos extras disponíveis.

Graficamente, Spec 2 apresenta algumas poucas melhorias nos detalhes dos soldados e dos inimigos. Porém, a jogabilidade, fácil e extremamente acessível, continua a mesma.

Dica:

- Na missão da versão demo, evite sair atirando como um louco. Existem muitos inimigos espalhados pelo cenário, que irão acabar emboscando seu time.

Comandos Básicos

← ↑ ↓ → movimentação

barra espaço Tiro

1 / 0 Seleciona arma

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 + 16 MB RAM
- Take 2 Interactive - www.take2games.com

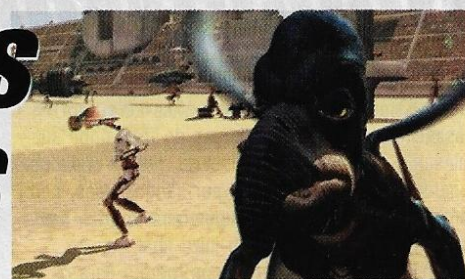


Star Wars Pit Droids

Lembra daqueles robôs metidos a inteligentes que trabalhavam no ferro velho do filme Star Wars - episódio I? Com certeza, você deve lembrar, também, que eles eram só "metidos a inteligentes". Na verdade, eram praticamente ignorantes e só obedeciam ordens de um sujeito sujo e mal intencionado que parecia um misto de mosquito com elefante. Imagine poder assumir o papel desta criatura e comandar os estranhos robôs em várias tarefas.

Em Pit Droids, você terá a oportunidade de passar horas tentando resolver centenas de quebra-cabeças diferentes, onde os personagens principais são, justamente, esses robozinhos, que devem cumprir as mais diferentes tarefas.

Na versão completa, estão disponíveis mais de 300 intrincados quebra-cabeças, onde seu objetivo é fazer os personagens locomoverem-se pelo cenário ou construir algo. Há, também, uma opção de criar seu próprio puzzle colocando os mais diferentes tipos de desafios e obstáculos, aumentando ainda mais a diversão.



Neste demo que trazemos este mês, você terá alguns problemas para resolver e descobrir se você realmente tem a cabeça dura ou seu cérebro está funcionando na mesma sintonia dos patéticos brinquedos de lata.

Dica:

- Não perca tempo querendo que todos os robôs executem a mesma função. Tente manter a atenção voltada para resolver um problema por vez.

Comandos Básicos:

- Todos obtidos por meio do mouse

Configuração Mínima:

- Padrão
- Lucas Learning - www.pitdroids.com/



Tomb Raider 4: The Last Revelation

Quando você realmente pensa que acabou... Uma nova continuação sai. Como vivemos num mundo em que a propaganda e o marketing imperam, é muito fácil engolirmos continuações e mais continuações dos jogos de computadores, mas, ao contrário do que acontece no cinema, os games muitas vezes conseguem, na sua segunda versão, superar a primeira. O motivo é simples: os jogos tendem a ganhar novas tecnologias e a crescerem. Para alegria de todos os gamemaniacos, é com satisfação que trazemos, nesta edição, mais uma continuação de sucesso de nossa querida Lara Croft.

The Last Revelation o levará ao Egito, onde você terá a possibilidade de vagar por várias tumbas e passar por lugares de belezas



A última aventura da maravilhosa Lara Croft revela todos os segredos do Egito e de sua vida

formidáveis, com inimigos jamais vistos e, desta vez, poderá contar com a ajuda de alguns NPCs.

Na parte gráfica, o jogo está muito mais detalhado. Os desenvolvedores tiveram um cuidado muito grande no tratamento de sombra e luz. As famosas curvas de Lara estão mais estonteantes do que nunca, e a utilização das armas também foi aperfeiçoada.

Não espere nem mais um minuto para aventurar-se com Lara nesta que pode ser considerada uma das melhores aventuras de todos os tempos.

Dica:

- Treine o salto mortal para trás, pois ele é um dos artifícios mais úteis durante os combates

Comandos Básicos:

← ↑ ↓ → Movimentação

barra espaço Tiro

ctrl Pulo

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 266 MHz + 16 MB RAM
- www.eidos.com



Unreal Tournament

Unreal é um jogo impressionante de ponta a ponta, mesmo já tendo sido lançado a algum tempo. Seus gráficos bem detalhados e sua jogabilidade surpreendente colocaram-noidium dos best-sellers dos shooters e, dificilmente, conseguirá ser superado tão cedo.

Tournament, apesar do que possa parecer pelo nome, não é um jogo exclusivo para multiplayer, apesar desta opção ser a melhor pedida para a diversão extrema.

Na versão demo, você poderá percorrer seis mapas e escolher entre cinco personagens diferentes em busca do título de rei supremo da destruição. Existem milhares de armas e power-ups espalhados pelos labirintos, que serão muito úteis no decorrer das matanças. Prepare-se para se surpreender com a inteligência artificial avançadíssima e o humor negro de seus oponentes.

Dica:

- Não saia correndo pelos corredores sem estar com uma arma bem poderosa. Caso contrário, prepare-se para não sobreviver mais do que alguns segundos.

Comandos Básicos:

alt Tiro

← ↑ ↓ → Move o personagem

ctrl Pulo

C Abaixa

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 MHz + 16 MB e placa 3D
- GT Interactive/ Greenleaf - www.greenleaf.com.br



Prepare-se para entrar no melhor e mais agitado torneio de todos os tempos...

Trickstyle

As previsões sobre o futuro nunca são otimistas. Guerras e um aumento considerável da violência fazem parte da grande maioria das tentativas de adivinhação do que está para vir. Mas, a Acclain não pensou assim quando começou a criar Trickstyle, uma divertida e emocionante competição de skate que acontece no futuro não muito distante.

E, já que estamos falando de futuro, nada melhor do que ter algum incremento extra preso ao seu brinquedo, não é? Que tal propulsores a jato? Imagine fazer aquelas manobras radicais numa velocidade hyper-sônica? Você encontrará tudo isso e muito mais, neste game que deve chegar às lojas em breve.

Como em todo bom jogo de skate que se preze, os campos para a competição são recheados de rampas e obstáculos que ajudam a criar manobras mortais.

Há uma vasta galeria de personagens que podem ser escolhidos e vários shapes também.



Dica:

- Tente entender exatamente o objetivo de cada competição. Caso você não consiga entender, poderá perder a prova.

Comandos Básicos:

↑ Acelera

↓ Reduz

← → Vira para a esquerda/direita

Z shift A Manobras

Configuração Mínima :

- Padrão + Pentium 200MHz + 16 Mb + placa 3D
- Acclain - www.acclain.net



MAIS DESAFIOS

Um clarão toma conta da diagramação da página 57. Um reflexo, uma rajada luminosa, não se sabe ao certo. O que importa é que esse efeito vem anunciar mais uma seção Expert para aqueles que debulharam tudo o que podiam no seu jogo preferido, os maniacos que sugam cada caracter das páginas MAIS DESAFIOS! Essa seção resgata todos os sonhos da vida virtual dos gamers mais viciados. MAIS DESAFIOS são muito importante para eles, pois quando os sonhos morrem, a vida morre...

Quando você pensa que a sua diversão terminou, o melhor acontece. Reformuladas desde a edição 31, você pode conferir as páginas com mais informações sobre os níveis ou patches, além de uma rápida localização e instalação dos mesmos. Confira, abaixo, mais desafios para:

- **SHOGO** - 9 mapas (deathmatch)
- **UNREAL** - 10 mapas (2 Single Player + 8 deathmatch)
- **BLOOD** - 10 mapas (3 Single Player + 7 deathmatch)

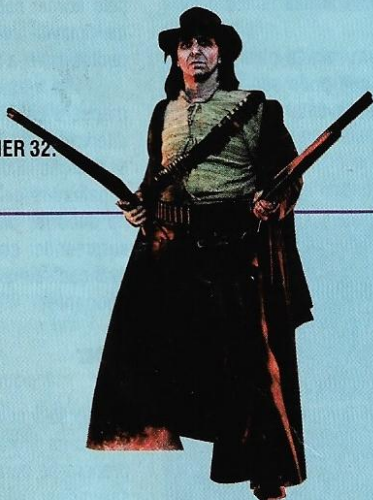
BLOOD



SINGLE PLAYER

NOMES DOS NÍVEIS: Airalert.map
Cyard1.map
Minegame.map

LOCALIZAÇÃO DO NÍVEL NO CD GAMER 32: \DESAFIOS\BLOOD\SINGLE



Como instalar:

Copie o arquivo desejado (um dos níveis citados acima) para o diretório onde você instalou o jogo BLOOD. Por exemplo: **C:\BLOOD**

Como jogar?

Estando "dentro" do diretório BLOOD, digite:
BLOOD -MAP XXXXX.MAP
(onde XXXXX é o nome do mapa) e tecla **ENTER**

DEATHMATCH

NOMES DOS NÍVEIS: Click1.map
Click2.map
Click3.map
Crap.map
Meltbb1.map
Melte1m1.map
Nitekil.map

LOCALIZAÇÃO DOS NÍVEIS NO CD GAMER 32: \DESAFIOS\BLOOD\DEATH\

COMO INSTALAR:

Copie o arquivo desejado (um dos níveis citados acima) para o diretório onde você instalou o jogo BLOOD. **POR EXEMPLO:** C:\BLOOD

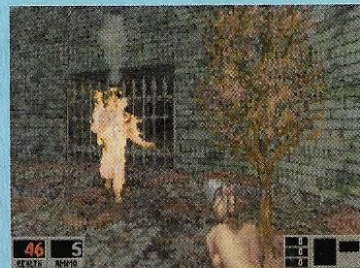
ATENÇÃO: lembre-se de que **TODAS** as máquinas que estiverem participando do jogo em rede devem conter o jogo



completo e também o mapa escolhido;

COMO JOGAR?

- 1- Estando "dentro" do diretório **BLOOD**, digite: **SETUP** para ativar o menu de configuração. No menu **SETUP**, você pode optar por jogar em:
 - Rede comum (Network Game)
 - Modem (Modem Game)
 - Conexão serial (Serial Game)



- 2- Escolha a sua opção e tecla **<ENTER>**. Em seguida, configure o que for necessário (número de jogadores, etc.) e escolha a opção **LAUNCH BLOOD** para começar a jogar. **Importante:** repita esse passo para **TODOS** os jogadores participantes!

- 3- Depois que o jogo for carregado, entre na opção **NEW GAME**.

- 4- Finalmente, para carregar um dos mapas citados anteriormente, escolha a opção **USER MAP**, digite o nome do mapa e, em seguida, escolha **START GAME**.

SHOGO 昇剛

mobile armor division

DEATHMATCH

NOMES DOS NÍVEIS: MCA_zenbase21.dat
OF_crimson_n_clover1.dat
OF_Labyrinth.dat
OF_Maniac_Mansion2.dat
OF_MoreSkillz.dat
OF_Pairnoid.dat
OF_plague.dat
OF_SuperStation_5.dat
Sns_high_rise.dat

LOCALIZAÇÃO DOS NÍVEIS NO CD GAMER 32: \DESAFIOS\SHOGO\DEATH\

COMO INSTALAR:

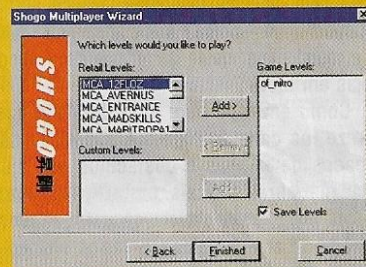
Copie os arquivos acima para o diretório **CUSTOM**, onde o seu game SHOGO está instalado. **POR EXEMPLO:** C:\GAMES\SHOGO\CUSTOM

ATENÇÃO: lembre-se de que **TODAS** as máquinas que estiverem participando do jogo em rede devem conter o jogo completo e também o mapa escolhido.



COMO JOGAR?

1. Inicie o jogo e escolha a opção **MULTIPLAYER** no menu principal do jogo;
2. 4 telas de configuração serão fornecidas. Nelas, você escolhe a forma de conexão, customização do jogador, servidor ou cliente, etc. Escolha as opções necessárias;
3. Escolhendo um jogo para conectar-se (**JOIN**) ou mesmo criando um novo jogo (**HOST**), você terá a opção de escolher o mapa onde o jogo rodará. Clique no nível desejado na janela Custom Levels e adicione-o clicando no botão **ADD**. Clique em **FINISHED** para finalizar e iniciar o seu game em deathmatch.



UNREAL



SINGLE PLAYER

NOMES DOS NÍVEIS: Abbemort
Abbey1

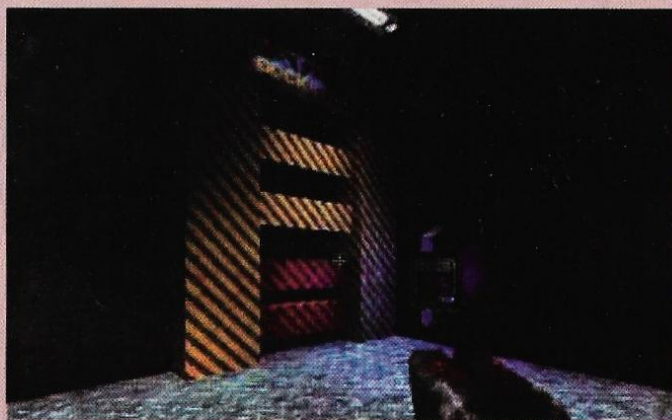
NOTA 1: Alguns níveis para UNREAL foram desenvolvidos utilizando-se de outros arquivos de sons e também outros arquivos para texturas. Assim, é preciso que você copie, além do nível propriamente dito, alguns arquivos adicionais que encontram-se no mesmo diretório do nível. Para que você saiba diferenciá-los, temos:

- Os arquivos de **níveis** para UNREAL possuem a extensão **.UNR**
- Os arquivos de **sons** para esses níveis possuem a extensão **.UMX**
- Os arquivos de **texturas** para esses níveis possuem a extensão **.UTX**

NOTA 2: Nesta edição, nenhum dos dois níveis desenvolvidos para Single Player necessitam destes arquivos adicionais de som ou textura. Assim, basta copiar os arquivos .UNR e começar a jogar.

LOCALIZAÇÃO DOS NÍVEIS NO CD GAMER 32: \DESAFIOS\UNREAL\SINGLE
COMO INSTALAR:

Copie o arquivo .UNR do diretório do nível desejado (um dos citados acima) para o diretório MAPS de onde você instalou o jogo UNREAL.



POR EXEMPLO: C:\UNREAL\MAPS

COMO JOGAR?

Estando "dentro" do diretório \UNREAL\MAPS, apenas dê um duplo clique sobre o arquivo que você copiou e ele será automaticamente executado.

DEATHMATCH

NOMES DOS NÍVEIS: Aplace
Dmabandonhope
DMagroo
DmAladale
DmAnotherLevel
Dmarmybase
Dmattica
DmAugustus



IMPORTANTE: Alguns níveis para UNREAL foram desenvolvidos utilizando-se de outros arquivos de sons e também outros arquivos para texturas. Assim, é preciso que você copie, **além do nível propriamente dito**, alguns arquivos adicionais que **encontra-se no mesmo diretório do nível**. Para que você saiba diferenciá-los, temos:

- os arquivos de **níveis** para UNREAL possuem a extensão **.UNR**.
- os arquivos de **sons** para esses níveis possuem a extensão **.UMX**
- os arquivos de **texturas** para esses níveis possuem a extensão **.UTX**

LOCALIZAÇÃO DOS NÍVEIS NO CD GAMER 32: \DESAFIOS\UNREAL\DEATH\

COMO INSTALAR O NÍVEL:

Copie o arquivo .UNR do diretório do nível desejado (um dos citados acima) para o diretório **MAPS** de onde você instalou o jogo UNREAL.

POR EXEMPLO: C:\UNREAL\MAPS



Como instalar o som do nível (caso houver):
Copie o arquivo **.UMX** do diretório do nível que você acabou de copiar para o diretório **SOUNDS** de onde você instalou o jogo UNREAL.



POR EXEMPLO: C:\UNREAL\SOUNDS

COMO INSTALAR AS TEXTURAS DO NÍVEL (CASO HOUVER):

Copie o arquivo **.UTX** do diretório do nível que você acabou de copiar para o diretório **TEXTURES** de onde você instalou o jogo UNREAL.
Por exemplo: C:\UNREAL\TEXTURES

COMO JOGAR?

- 1- Inicie o game UNREAL e selecione a opção MULTIPLAYER;
- 2- Escolha entre as opções:
JOIN GAME - para conectar-se a um game já criado por outro jogador.
START GAME - para criar um novo jogo multiplayer.
PLAYER SETUP - para configurar o personagem com o qual você irá jogar.
- 3- Se você resolveu conectar-se a um jogo existente, entre com a localização do servidor, entre outras configurações;
- 4- Se você escolheu criar um novo jogo, selecione o tipo de jogo (Deathmatch, Cooperative, etc.);
- 5- Em seguida, selecione o mapa que você copiou nos passos anteriores;
- 6- Configure o que for necessário para a sua partida e escolha START GAME para iniciar.

A INTERNET NUNCA FOI TÃO LEGAL!

Aqui você encontra tudo desde ficção, informação, esportes, música, automobilismo e muito mais. Não espere mais nem um minuto.

• Entre em dobra espacial neste site interplanetário.

<http://jornada.webjump.com/>

Para aqueles que querem desvendar o espaço, esta é a hora. Neste site muito bonito, você conhecerá quase tudo sobre o universo Trek, da história da primeira geração até a última. Você terá um tópico de todos os principais assuntos do mundo Trek: todas as raças alienígenas, outras raças que não fazem parte da federação, diretrizes da Federação, um resumo dos episódios tanto da TV quanto do cinema e as datas estelares. Mas, provavelmente, o tópico mais interessante é o de naves e tecnologias, pois detalha, e muito, a famosa nave Enterprise e suas armas.



Fale bem, fale mal, este site é para Windows.

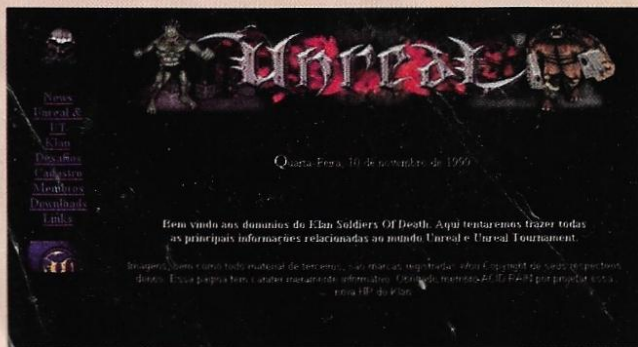
<http://www.winhelp.com.br>



Provavelmente qualquer pessoa que mexe ou mexeu com computadores achará alguma coisa que lhe sirva neste site. Como todos nós sabemos, o Windows é utilizado pela maioria das pessoas. Mas, por ser um sistema grande ele tem muitos aplicativos, o que gera muitas dúvidas, questões e, às vezes, indignação. Você encontrará muitas dicas e truques para usar em seu micro, aplicativos, papéis de parede, screensavers e outros acessórios importantes.

• Clás para Unreal e Unreal Tournament

Este mês, nós definimos parte da seção On Line para um jogo que se tornou o grande sucesso da temporada. O jogo Unreal foi lançado pela revista na edição anterior, que incluía seu Mission Pack. Com os clás abaixo, você obterá todas as informações e códigos necessários para o jogo. Você poderá filiar-se aos clás e disputar incríveis combates multi-player. A seguir, a relação de vários sites nos quais você pode conseguir informações, e o melhor: jogar muito. A partir de agora a escolha fica por sua conta.



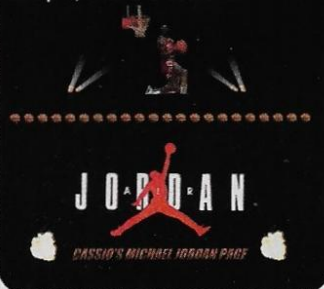
<http://sdunreal.virtualave.net/>
<http://fly.to/kols/>
<http://www.geocities.com/Area51/>
Nova8955/
<http://insideclan.cjb.net/>
<http://www.clanterror.cjb.net/>

<http://www.synclan.cjb.net/>
blackphantom.unrealuniverse.com
www.planetunreal.com
<http://www.darkside.com.br/>
<http://www.planetunreal.com/>
<http://lavafields.magma.ca/>

• A lenda renasce neste site.

<http://www.geocities.com/Colosseum/Court/7945/index.html>

Este é para os fãs do maior jogador de basquete de toda a história. A homenagem é feita com fotos, sons e vídeos de seus melhores lances. Em um link, você poderá ver todos os prêmios, títulos e recordes que este rei das quadras deixou. Muitas matérias estão à disposição, tais como: o homem fora das quadras, sua técnica dentro do jogo e a sua autobiografia. Para finalizar, você pode conferir todos os modelos do tênis Air Jordan. Se você deseja relembrar as jogadas que marcaram o basquete para sempre, este é o seu site.



Se você gosta de carros, não espere nem um minuto.

www.geocities.com/SouthBeach/3672/index.html

Chega à seção ON LINE um dos temas mais esperados por todos: Carros. Neste site, você encontrará praticamente todas as respostas para as suas perguntas. Você poderá encontrar super carros, incluindo nacionais, importados, carros antigos e super esportivos, cada qual com sua ficha técnica e, pelo menos, uma dúzia de fotos (de carros como a Ferrari, existem mais de 50 fotos). Podem ser vistas curiosidades, as histórias dos carros, comparativos entre os carros e, também, uma completa relação de preços, mecânicas e oficinas de som. Um dos programas disponíveis faz com que você construa o seu próprio CD.



Quem não gostou da música Crazy nem entre neste site.

<http://move.to/aerosmith>

Alguns podem até não gostar, mas, atendendo a pedidos de fãs, trazemos uma das maiores bandas de rock do planeta. Você obterá todas as letras das músicas, incluindo as mais badaladas e conhecidas, contando com traduções, comentários de todos os CDs já lançados pela banda,

curiosidades e novidades sobre o Aerosmith. Em um link, você verá a história da dona do site e como ele foi criado. Há, também, um abaixo assinado para trazer a banda para o Brasil.



• O Bug chegou à sua máquina?! Não se assuste.

www.tuta.com/bugolino/bug.html

A página do Bug do Milênio

Um dos temas mais comentados neste final de ano é o Bug do Milênio. A maioria das pessoas nem faz idéia do que é, mas este site está aqui para responder a todas as suas dúvidas e prepará-lo para a virada do milênio. O site mostra o que é o Bug, como ele se manifestará nos computadores e as soluções mais apropriadas para seu caso. O site também ensina como fazer uma simulação para ver os efeitos que o Bug terá na sua máquina. Você poderá encontrar outros links sobre o assunto e até divertir-se com quadrinhos e joguinhos, tudo sobre o Bug.

Seja Bem Vindo

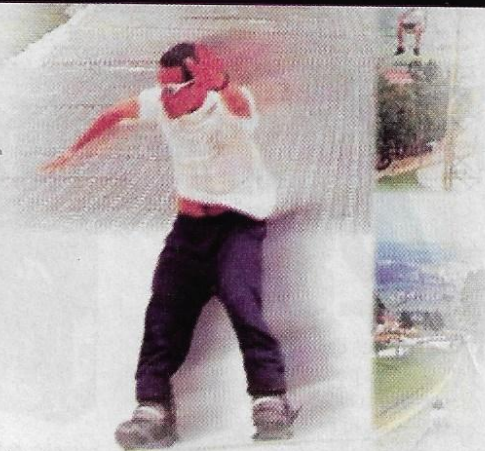
Aqui você poderá contribuir um pouco mais do Bug do Ano 2000. Escolha um link para saber detalhes do assunto. Não tem paciência para ler o texto do Bug e não jogar um jogo sobre o tema. É só escolher no menu abaixo.



Quem é o Bug do Milênio? | O que é o Bug do Milênio? | Como se manifesta o Bug do Milênio? | Links Úteis



Esqui



A equipe da PC GAMER sente na pele a adrenalina de um dos mais populares esportes de inverno

Se o grande problema para entrar literalmente numa fria, era o clima... Nossa equipe arrumou um jeitinho bem brasileiro de praticar o mais popular esporte gelado do mundo: o esqui.

Neste mês, estivemos em São Roque, no Ski Mountain Park, um parque que conta com uma das maiores pistas artificiais para esqui e snowboarding do mundo, para entrar de cabeça neste esporte.

Após praticamente uma hora de viagem, tivemos a oportunidade de falar com feras da área para entender porque este esporte é tão popular em países de clima gelado, e agora, também no Brasil. Ficamos sabendo, inclusive, que nosso país já conta com um campeonato nacional de esqui, realizado anualmente.



O equipamento usado na pista artificial é idêntico ao da neve. Composto de um par de esquis, botas especiais e varetas. A pista é composta por um material plástico, especialmente desenhada para simular o atrito do gelo nos esquis. Para aumentar a adrenalina, a pista é regada e há, em alguns pontos, "passadeiras" com óleo de motor misturado com água, que aumentam a velocidade durante a descida. O parque conta com duas pistas, sendo que uma é destinada ao aprendizado e, a outra, radicalizada, permite que se chegue a uma velocidade de quase 90 quilômetros por hora.

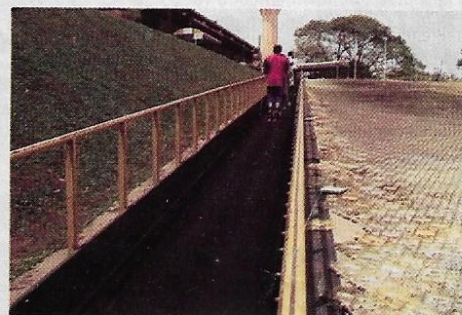
Nossa equipe experimentou descer a pista escola para saber se levava jeito para a coisa. Depois de uma rápida instrução sobre a posição correta dos calcanhares (vitais para o

controle da velocidade), descemos quase sem nenhum problema.

O ponto mais adrenalizante, porém, estava numa descida radical de mais de 500 metros. Depois de alguns momentos de reflexão, partimos para a maior seção de tombos já registrada no parque e nos arquivos da PC Gamer.

A cada momento, uma nova queda. Mas, não vá pensando que é muito difícil esquiar. Um garoto de apenas oito anos, que estava esquiano pela segunda vez, deu um verdadeiro show e deu esperanças de que um dia conseguiremos fazer bonito.

No vídeo, você poderá conferir nossa aventura e, principalmente, nossos espetaculares tombos.



A história das pistas artificiais de esqui no Brasil

O esqui chegou em nossas terras tropicais em 1966. Neste ano, foi construída uma pista artificial (experimental), por imigrantes italianos, baseada em uma peça quadrada, para que fosse observado o seu funcionamento no sol. O projeto foi executado, simultaneamente, no Recife, com 60 metros de comprimento, para testar o polietileno ao nível do mar, e em Garibaldi, a 800 metros de altitude. A Pista Italiana não correspondeu ao deslizamento e velocidade previstos.

Então, o Engº DAVID SANTINI, um outro imigrante italiano, desenvolveu uma peça especial com hemisfério rígido no seu centro, que corresponde a um pedaço de gelo, no meio da neve artificial que aprovou totalmente em 1968 (com 02 anos de teste), recebendo pela reportagem da revista TIME a classificação de

maior velocidade mundial em pista artificial no ano de 1971.

Em 1970, foi inaugurado um complexo de duas pistas de competição com 450 metros de extensão cada, uma pista de escola com 150 metros, e o 1º teleférico do Brasil para transporte de pessoas, com 400 metros de extensão, usado para transportar esquiadores e visitantes. Também anexa a esta estação tropical de esqui, foi inaugurada a Fábrica de Esquis em madeira de Guajuvira, fabricando sapatos, ferragens e bastões necessários para a prática deste esporte.

Neste complexo, todos os anos no mês de julho, é realizado o Campeonato Brasileiro de Ski, competição esta que conta com a participação de esquiadores do Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Paraná, Rio de Janeiro, São Paulo e Pernambuco.

Onde esquiar em São Paulo

Se você curtiu nossa aventura e estiver disposto a conhecer este fantástico esporte, o endereço do Ski Mountain Park é: Estrada da Serrinha s/n
São Roque - SP
Tel.: (0xx11) 425-3299
www.skipark.com.br



Fora a pista artificial de 500 metros, o parque conta ainda com alucinantes tobogãs de mais de 400 metros, circuitos para a prática de cross country, down hill e ecoturismo, teleféricos com 800 metros de percurso, circuito radical para a prática de rapel e alpinismo, playground para as crianças e uma grande variedade de opções gastronômicas.

All-In-Wonder 128

Ao invés de gastar dinheiro com diversas placas, a ATI apresenta a solução para aqueles que não querem encher seus micros com várias placas diferentes. A Wonder 128 é placa que oferece aceleração gráfica 2D/3D com tecnologia Rage GL de 128 bits, suporte para DVD, televisão de alta definição e vídeo digital. Em duas configurações de memória, 16 e 32 MB, a ATI ainda oferece



garantia de 5 anos para este equipamento.

Preço sugerido: \$199.99

Onde encontrar: www.ati.com/ca_us - nos EUA, para versão de 16 MB

HammerHead FX



Para os fanáticos por Playstation, surge uma novidade imperdível, que promete transportar a poderosa jogabilidade para o PC. HammerHead é um joystick que segue os padrões do console da Sony, incluindo a tecnologia Dual Shock (similar a Force Feedback), que vibra e responde de maneiras diferentes, conforme o tipo de jogo. De fácil conexão à máquina, através da Game Port, você poderá

configurá-lo de maneira precisa para cada tipo de game que quiser. O único detalhe pitoresco sobre este joystick é que, para usar a função Dual Shock, são necessárias duas pilhas AAA, que aumentam um pouco o peso do aparelho.

Preço sugerido: US\$39.99, nos Estados Unidos

Onde encontrar: www.interact-acc.com

MakoPad PC

Este é o primeiro joystick do tipo Pad que funciona com duas tecnologias: analógico e digital para PC. Com seis botões de tiro, uma alavanca de aceleração, controle de tiro automático, alavanca de movimentação (nos moldes dos joysticks tradicionais analógicos) e outra digital (no formato de um pad), este aparelho promete ser o mais polivalente dos aparelhos, servindo para todos os tipos de games.



Preço sugerido: Não divulgado

Onde encontrar: www.interact-acc.com

Live X-Gamer

A procura dos gamers por uma placa de som realmente poderosa acabou. A Sound Blaster Live X-Gamer é uma das mais poderosas placas da Creative, suportando aceleração 3D de 32 bits. Os efeitos sonoros são os mais incríveis já vistos, graças à sua poderosa engenharia, que vem sendo destacada pelas principais mídias especializadas. O seu preço, pelo menos no exterior, é razoavelmente

baixo se comparado com outras placas que não apresentam os mesmos recursos.



Preço sugerido: US\$ 99,95

Onde encontrar: www.sblive.com

EXPEDIENTE

Revista CD EXPERT (ISSN 1413-8466) é uma publicação da CD Expert Editora e Distribuidora Ltda. F: (0xx11) 6942-2222. Os CD-Roms brindes são partes integrantes desta edição • Bureau: Fotofacto • Impressão: Bangraf • Jornalista Responsável: Afonso C. MTB: 20263 • Distribuição: Dinap S/A - Eletroliber Ltda. Rua Vasco da Gama, 04a Sacavem, Lisboa, Portugal • Diretores: Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Sergio Cursi - Arte: Guilherme Pereira Pinto - Equipe **PC GAMER BRASIL:** Carlos Soares Silva, Kleber Roberto Pedroso, Leonardo Lopes de Souza, Rodrigo Rudiger e Alessandro Gassul Treguer - As matérias desta edição traduzidas ou reproduzidas da revista PC Gamer são de propriedade e responsabilidade da Future Publishing Limited, UK.

A CD Expert agradece a todos seus funcionários e colaboradores que contribuíram com as nossas publicações ao longo do ano de 1999: Alessandro Gassul Treguer - Alex Affonso - Alexandre Marcos Rizzo - Alvaro Attilio Correia - Ana Claudia Crispim - Ana Marta Souza da Cunha Francisco - Andre Pierre Martins - Andre Munhoz Santana - Andrea Cristina Naliato - Antônio Ferreira Neto - Aurea Maria Rodrigues Braz - Beatriz Attisano da Rosa - Camila Rodrigues Banoso - Camila Rodrigues Banoso - Carlos Alberto Calheiros Junior - Carlos Soares Silva - Cicera M. Farias da Silva - Cintia Carla Góis - Claudia de Lima Dias - Claudinei Pereira Costa - Cristiane Ferreira da Silva - Cristiano Cavalari Felciano - Daniel Friedlander - Daniel Vizza Favalli - Denis Bergamasco - Danielle Andrada - David Hopkins - Denis Bergamasco - Douglas Rodrigues Jose - Edgar Serrano de Lima - Edgar Silva Guedes - Eduardo Dalle Piaggi - Eduardo Francisco de Oliveira - Eduardo Marini Filho - Eduardo Marini Filho - Eliane Cristina da Silva - Erivelto Arcanjo Junior - Fabiana Paula de Souza - Fabio Lobo Costa - Fabio Pennink Ponte - Felipe Zanin de Oliveira - Gilson Andrade de Oliveira - Gisele Vodianskia - Giselle Magalhaes do Prado - Glauce Gatti - Gláucia Fernandes Pimenta - Graziela Cordeiro Roland - Guilherme Pereira Pinto - Hebert Gandoifo Menezes - Ismael Lopes Barros - Ivo Luiz dos Santos - Jefferson Santos Guidotti - Joao Galiano - Jonas Bernardino Silva - Jucelei Ap. Rosa da Silva - Kassius Augusto dos Santos - Keli Regina Giustra - Kleber Roberto Pedroso - Kaline Regina de Queiros - Ladislau Tenório de Freitas - Leonardo Lopes de Souza - Leonardo Luiz Pereira dos Santos - Livia dos Santos - Lucélia Ribeiro - Luciana Picoli - Lucimara Dias - Luiz Roberto Camarez - Malton Kioshi Dalmazzo Sato - Marcelo Deziderio Fernandes - Marcelo dos Santos Figueiredo - Marcelo Picoli - Marcia Mayume Kosaka - Marcio Augusto Gonçalves Manso - Marcos Paulo Estevam Souza - Maria Jussara Araujo Damas - Marília Salles Freua - Mayara Gomes de Sousa - Nara Eluza Moraes - Nelson Alberto de Mattos - Nivio Marcolino da Silva - Octavio dos Santos Cunha - Orivaldo Silva Lima - Patricia Leonor Ferreira - Paulo Darli da Silva - Paulo Sergio Panucci - Regiane Xavier da Silva - Renata Cristina de Lima - Renato Luiz Pereira - Renato Silva Lima - Ricardo Fiorilo Possobom - Ricardo Mendes Machado - Roberto Akio Yoshitome - Rodrigo Luis Gerônimo - Rodrigo Rudiger - Rodrigo Rudiger - Rogerio Lobato Loconte - Rosemeire Mendes Cavalheiro - Sabrina Câmargo - Samantha Lopez Garcia - Sandra Regina Ferreira - Dias - Sandro Santos da Valle - Shirley Ap. da Rocha - Sílvia Regina dos Santos - Silvio Alves - Susan Kelly Barreira - Telma Cicera Martins - Ubiracy Dantas da Nobrega - Vagner Azarias Martins - Vanderlei Pereira Nunes - Vanessa Ramos Silva - Vera Lucia de Lima - Vivian Cristina Gonçalves Manso - Viviane Marques da Silva - Wanderley José Bettini - William Rolderick.

ARMY MEN: TOYS IN SPACE

Os homenzinhos de plástico em uma batalha intergaláctica



EXCLUSIVO

BATTLEZONE 2

Uma batalha épica em meio ao silêncio do espaço



EMERGENCY: FIGHTERS FOR LIFE

Comande equipes de resgate em situações onde vidas estão em risco



EXPERT POOL 2

A mais nova versão para o clássico jogo de snooker com requintes 3D



GP 500

Participe da mais alucinante prova de motociclismo da atualidade



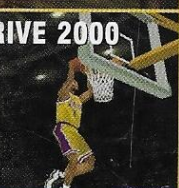
GTA 2

O mais polêmico jogo de todos os tempos está de volta



NBA INSIDE DRIVE 2000

Entre para o incrível e milionário universo da liga profissional de basquete



OUTCAST

Viaje por mais de seis mundos em busca da salvação deste universo paralelo



PONG

O primeiro jogo eletrônico da história ressurge em grande estilo



RAYMAN 2

A continuação da mais colorida e ecológica aventura de Rayman



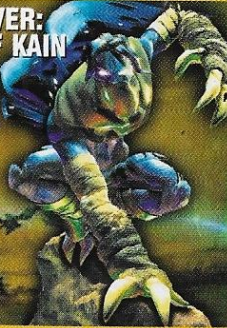
RADIO CONTROL RACERS

Coloque seu carro de controle remoto para competir em pistas alucinantes



SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Ajude o vampiro Raziel em sua desesperada busca por vingança



STAR WARS: EPISÓDIO I-PIT DROIDS

Um alucinante puzzle envolvendo os simpáticos robôs do primeiro episódio da série



SPEC OPS 2

Comande um agrupamento de boinas verdes na luta contra terroristas pelo mundo



SHADOW MAN

Encarne em Mike Leroy e conduza sua alma rumo ao seu amargo destino...



EXCLUSIVO

TRAIN TOWN

Volte aos bons tempos do Ferrorama e divirta-se em três diferentes jogos



TRICKSTYLE

Descubra como serão os esportes radicais no futuro a bordo de skates a jato



TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

Lara Croft viaja pelo Egito em busca da revelação final



UNREAL TOURNAMENT

Os sobreviventes de Unreal enfrentam-se no maior torneio de todos os tempos



EXCLUSIVO

EXCLUSIVO

Myth: The Fallen Lords

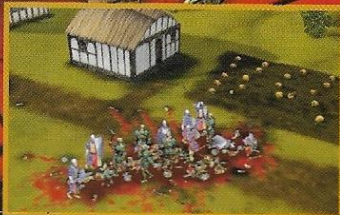
Em Português

Os Fallen Lords, um grupo de antigos e impiedosos generais-magos, iniciam uma devastação comandando legiões de perigosas feras e zumbis incansáveis. A paz está ameaçada por este clã das sombras, e você deverá comandar seus valentes guerreiros em busca da restauração da tranquilidade de suas terras. Não haverá dó nem, tão pouco, piedade, só os fortes conseguirão sobreviver a esta mitológica e gigantesca batalha. O primeiro jogo que reúne estratégia militar em tempo real em um verdadeiro e ambiente 3D.

- Realidade nunca vista: veja pedaços dos inimigos voarem por todos os lados no calor da batalha
- Jogabilidade acessível: por meio do mouse, o jogador pode fazer tudo, inclusive rotacionar a câmera
- Paisagens impressionantes: um verdadeiro filme em 3D
- Gráficos reais: explosões que queimam o chão, reflexos e sombras magníficas
- Carnificina Multiplayer: diversos tipos de jogos diferentes disponíveis
- Física ultrarealista: atire flechas incendiárias de morros, granadas em multidões



As trevas não procuram conquistar, mas destruir!



© 1997 Bungie Software Products Corporation. Todos os direitos reservados. PO BOX 7877, Chicago, IL 60680-7877. Myth: The Fallen Lords é marca da Bungie Software. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos titulares. Todos os programas incluídos nos CDs brindes (exceto Myth: The Fallen Lords) são Shareware, Freeware ou demos jogáveis. Parte do conteúdo do CD encontra-se disponível na Internet. Não garantimos compatibilidade com todos os equipamentos.

Requerimentos para Mac OS: Power Macintosh ou clone 100% compatível com PowerMac, recomendado processador de 100 MHz ou superior, monitor capaz de suportar modo 16 bit color e resolução de 640x480, Sistema 7.5 ou superior, Drive de CD-ROM (4x ou superior). Jogo via rede requer um modem de 28.8 kbps ou mais rápido, utilizando o Open Transport 1.1.2 ou versão mais atual (Open Transport 1.1.2, está incluso no CD-ROM de Myth)

Requerimentos para Windows 95/NT 4.0: Windows 95 ou NT 4.0, Pentium Intel ou 100% compatível (133 MHz ou superior), 16 MB RAM (32 MB Recomendado), placa de vídeo com 16 milhões de cores ou superior (DirectX compatível), drive de CD-ROM 4X, mouse Microsoft ou compatível

Opções Multiplayer: - Bungie.net*: Conexão Internet em 28.8 bps ou superior - TCP/IP: Conexão Internet ou Rede Local em TCP/IP - Modem a Modem: 2 jogadores com velocidade mínima de 28.8 bps - Conexão Via Cabo (Cabo Serial): 2 jogadores por cabo serial - acesso a bungie.net é GRATUITO. O jogador é responsável pelas taxas de acesso à Internet

Conteúdo livre de vírus
Garantia Norton AntiVirus



CD EXPERT

