

3D GAMMER

BRASIL
PC GAMER
BY

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DEDICADA AOS GAMERS COM PLACA 3D

HERETIC II



JOGO COMPLETO

Ano 1 - Nº 02

Colecione

Nº 02

DISPONÍVEL EM UMA LOJA PRÓXIMA DE VOCÊ

História riquíssima em detalhes,
inspirada nos best-sellers de Robert Jordan

Entre na roda do tempo e descubra o maior de todos os poderes.

Retorne à era das lendas, em um universo de mistérios e magia.

Viaje por bosques perigosos, ruínas sombrias e adentre em monumentais castelos medievais. Tudo isso recriado com o mais alto nível de detalhes gráficos e efeitos especiais já vistos no PC.

Domine poderosos artefatos místicos, enfrente criaturas abomináveis em uma combinação perfeita de ação em primeira pessoa e estratégia. Enfrente legiões de adversários em exclusiva dinâmica multiplayer, com três desafiadores modos de jogo.

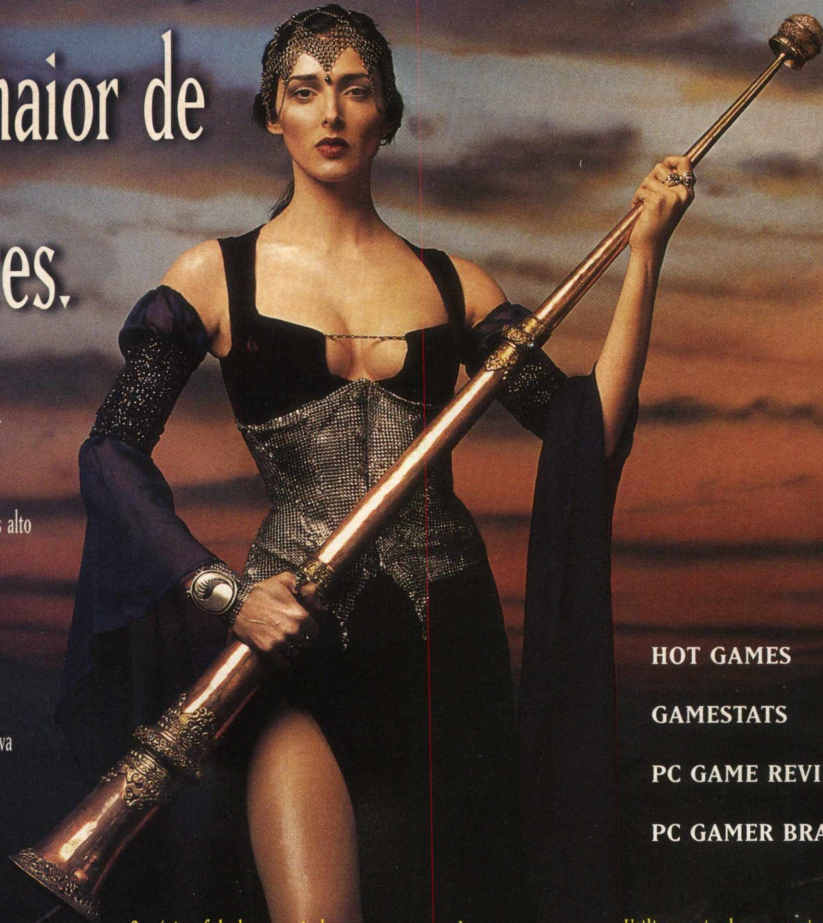
Afinal, o verdadeiro poder é aquele que se CONQUISTA!

Edite e defenda sua própria fortaleza em emocionantes partidas multiplayer

Cenários fabulosos criados por uma versão aprimorada da engine Unreal™

Utilize mais de 40 magias, incluindo bolas de fogo, relâmpagos, terremoto e muito mais.

HOT GAMES	4/5
GAMESTATS	94%
PC GAME REVIEW	4.5/5
PC GAMER BRASIL	93%



THE WHEEL OF TIME™

QUALIDADE SUPERIOR



www.greenleaf.com.br



Wheel of Time © GT Interactive Software Corp. Todos os direitos reservados. Criado pela Legend Entertainment Company, sob licença de Robert Jordan. Publicado por GT Interactive Software Corp. GT, o logo GT e o logo GT Games são marcas registradas da GT Interactive Software. Legend e o respectivo logotipo são marcas registradas da Legend Entertainment Company. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos titulares.

3D Gamer

Heretic II

O jogo completo 6

Uma jornada cheia de perigos e horror por terras infestadas pelo mal. Incorpore um valente personagem que busca a salvação de suas terras, enfrentando seres malignos dispostos a tudo. Um dos games mais premiados de todos os tempos, totalmente completo para você.

Entrevista 12

Conheça todos os detalhes da maior conversão da história. The Wheel of Time, um game com a mesma engine de Unreal, inspirado nos best-sellers de Robert Jordan, que chega ao mercado nacional pronto para repetir o sucesso do escritor.

Sistema 14

Conheça tudo sobre o funcionamento e a divisão de tarefas das placas 3D e o processador de seu micro.

Placa do Mês 16

3D Guillemot Prophet DDR-DVI
A mais poderosa placa 3D do momento, com tecnologia Geforce, em uma análise completa.

Novidades 18

X-Box - Mais detalhes sobre a máquina secreta de Bill Gates para dominar o mercado de consoles.

Sites 24

Dicas quentíssimas para se manter em alta velocidade.



20

Preview

Os games que estão chegando no mercado nacional e prometem fazer muito barulho.

Nocturne

Um game cheio de mistério e ação, com profundas inspirações no filme a Bruxa de Blair.



Abomination

Coloque seus soldados na luta contra uma praga que está devastando os Estados Unidos.



Soldier of Fortune

Tudo por dinheiro. Torne-se um soldado mercenário disposto a matar qualquer um por dinheiro.



Warcraft 3

O clássico em uma nova versão. Um dos mais amados games de estratégia totalmente em 3D.



26

Review

Uma nova olhada nos games que continuam a fazer sucesso pelo Brasil.

Legacy of Kain: Soul Reaver

Raziel e sua vingança de sangue. O game da Eidos mais badalado do momento.



Indiana Jones e a Máquina Infernal

O velho arqueólogo dá as caras num game totalmente estranho e cheio de problemas.



Unreal Tournament

O maior torneio do mundo começa agora. Participe do maior campeonato multiplayer do universo.



Age of Empires 2: The Age of Kings

Uma viagem aos tempos medievais. Pegue sua espada e organize seu povo.



Castrol Honda Superbike 2000

Nada pode superar. Entre para o time campeão da Castrol Honda, na mais alucinante temporada de motociclismo.



Driver

Torne-se um motorista disfarçado a serviço da máfia. Infiltre-se no submundo do crime como um motorista particular.



EXPEDIENTE: Revista CD Expert especial (ISSN 1413-3466) é uma publicação da **CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.**, telefone: (0xx11) 6942-2222. • Os CD-ROMs brindes são parte integrante desta edição • **Bureau:** Fotofacto • **Distribuição:** Dinap S/A • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi • **Jornalista Responsável:** Afonso Capelas Jr., Mtb 20.263 • **Arte:** Guilherme Pereira Pinto • **Diagramação:** Douglas Rodrigues José, Malton K. D. Sato • **Equipe:** Alessandro Treguer, Kleber Pedroso, Leonardo Lopes, Rodrigo Rudiger, Carlos Soares Silva • **Colaboram nesta edição:** Ana Claudia Crispim, Carlos Morimoto.

HERETIC II

A Carta de Siernan



O "Mais uma vez, a escuridão cai sobre a terra de Parthoris. Temo que, desta vez, não haverá ninguém para levantar este véu negro que cega todos os habitantes. Com as trevas, chega uma praga que se espalha rapidamente. Muitos morrem na mesma velocidade, e, agora, as ruas da cidade estão infestadas pelo vapor nocivo da temível praga. De cor verde, ela causa plena insanidade e, depois, leva à morte. Alguns estão entorpecidos e muitos outros, loucos. Muitos dos contaminados atacam quem estiver próximo, ainda que cuidando deles. Meu povo tem tentado sobreviver, mas ninguém conseguiu regressar desta insanidade louca e bárbara. Talvez eu seja a pessoa designada para encontrar a cura para essa praga horrenda, que derruba um habitante atrás do outro. Espero não fracassar. Caso contrário, tudo estará perdido..."

ESCRITOS DAS CRÔNICAS DE PARTHORIS (COMPILADAS POR THOLIAN - HISTORIADOR SSITHRA)

A Vinda de D'sparil

Tempos atrás, quando Parthoris vivia em relativa paz, cinco raças andavam pela terra, e cada uma delas

criou grandes cidades e templos. A raça mais poderosa - Os Serafins - foi responsável pela construção de grandes centros de sabedoria. Em dado momento, os Serafins abandonaram Parthoris e deixaram muito mais do que sabedoria: deixaram as raças mais novas vulneráveis ao poder dos exércitos de

outros mundos. Dizem que um dos Serafins previu a vinda do demônio D'sparil. Mas, se isto é verdade, porque ele não fez nada para intervir?

Tempos depois, cada uma das cinco raças já vivia em um lugar diferente. Ao saber disso, três grandes irmãos demônios começaram a formular planos para

conquistar aquele mundo. Um deles, D'sparil, assistindo à passagem dos Serafins, preparou seu exército para dominar Parthoris. Em mais um dia de trevas, um portal se abriu em cada uma das grandes cidades de Parthoris: Andoria, K'chekrik, S'chek, Vendra, Savria, Thurge, Biskol e Silverspring. D'sparil marchou com seu exército por estas cidades, e muitas delas sucumbiram perante sua mão de ferro. Somente a cidade de Silverspring conseguiu resistir à conquista por algum tempo. Entretanto, um observador celestial deu, uma noite antes, um recado da tragédia que estava para acontecer e pediu que todos se preparassem. A maioria da população conseguiu fugir da cidade e esconder-se em Darkmire, nos campos, e nas montanhas Kell. Até agora, D'Sparil reinava supremo, até que um herói apareceu para combatê-lo.

O HERETIC

Muito tempo depois, Silverspring já é conhecida como a Cidade do Demônio. Algumas ruínas encontram-se completamente dizimadas, inclusive a dos Serafins. Nas ruas da antiga Silverspring, um jovem Sidhe, chamado Corvus, começou a desvendar os mistérios dos artefatos perdidos dos Serafins. Depois de algum tempo, ele acaba descobrindo um bastão de energia que os Serafins deixaram como presente ao observador celestial. O seu poder é limitado, mas é o suficiente para permitir que Corvus comece a lutar contra os domínios de D'sparil.

O novo desafio de Corvus era viajar através de Parthoris. Ele não se conformava com as leis de D'sparil. Corvus lutou bravamente contra suas hordas demoníacas e, por seus feitos e sua personalidade, recebeu o título de Heretic.

Corvus passou por cidades e mais cidades procurando por D'sparil. No caminho, ele acabou encontrando outras magias perdidas dos antigos Serafins, incluindo os esquecidos Tomes, os Livros do Poder. Usando estes poderosos artefatos, Corvus poderia vencer D'sparil. Cara a cara com D'sparil, eles se digladiaram. Corvus usou todo o seu poder contra a força demoníaca. Finalmente,

D'sparil caiu derrotado:

Porém, em seu último suspiro, D'sparil ainda conseguiu lançar uma magia que seguiria o destino de Corvus e daria início às aventuras deste grande game!

OS MUNDOS EXTERNOS

D'sparil finalmente está derrotado. Corvus atravessa, então, um portal para que, assim pudesse passar para outra dimensão. Neste momento, ele descobre a maldição que D'sparil lhe lançara. Mandado para mundos distantes, sem meios de voltar para casa, a maldição se cumpria.

Por anos, ele andou pelas terras intermináveis do mundo distante para o qual fora enviado. Cada mundo que ele conhecia era mais desolado que o último. Em meio a estas andanças, Corvus acabou descobrindo que D'sparil tinha dois irmãos, que planejam dominar todos os outros mundos. Viajando, ele ainda descobriu vários segredos. Entre eles, que os exércitos demoníacos de D'sparil são compostos por pessoas normais, apenas transformadas pelo poder de uma máfia demoníaca.

A única relíquia que Corvus manteve em sua jornada foi um cajado e o Tomo do Poder, pois todas as suas outras armas transformaram-se em objetos inertes e inúteis. A sabedoria adquirida durante sua longa viagem é a coisa mais preciosa neste momento. Mesmo tendo perdido muito do seu poder na luta contra D'sparil, Corvus ainda se mantém vivo.

O CAMINHO DE VOLTA

Durante anos andando sem destino por esse mundo estranho, Corvus foi forçado a lutar pela sua vida com a única arma que ele tinha em mãos: seu bastão. Em um certo ponto da aventura, Corvus encontra um guia que lhe ensina as últimas magias dos Serafins e, com muita dedicação, torna-se apto a usar a maioria dos feitiços tradicionais.

Décadas se passaram, até que seu guia descobre uma forma para que Corvus retorne para casa. Durante uma batalha contra um demônio errante, um portal se abre, e Corvus e seu guia entram por ele, imaginando que sua jornada finalmente está terminada.

O LIVRO DE MAGIAS

Mana

Mana é a essência de todas as magias. Este é o medidor de poder da magia, indicando quanto você ainda pode usar e de que forma. Para Corvus usar a magia dos Serafins, ele precisará obter mana em suas jornadas por Parthoris. A mana existe em duas variedades: azul e verde. A magia verde pode ser usada para dar poder a todas as magias ofensivas de Corvus, e a mana azul é usada para carregar as magias defensivas.

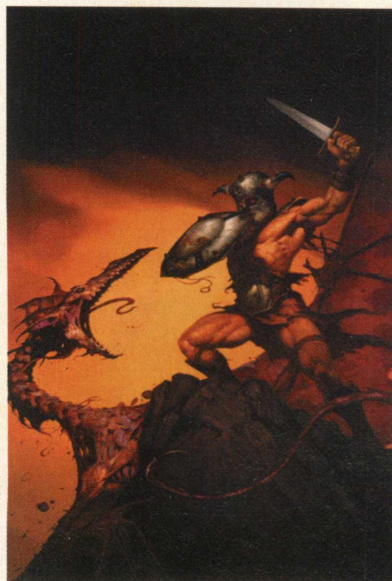
MAGIAS OFENSIVAS

Bolas de Fogo

A bola de fogo é a primeira magia que Corvus aprende do Tomo do Poder durante sua viagem pelos mundos estranhos. Sugando energia da terra, Corvus pode lançar bolas de fogo de sua mão em direção ao inimigo. Esta opção pode ser usada com ou sem mana.

Rajada de Trovão

O nome de rajada de trovão foi dado pelo fato de que esta magia drena a energia das tempestades. A magia funciona da seguinte forma: quando ela é lançada, vários projéteis saem das mãos de Corvus e emitem o som de um trovão. Esta magia pode acertar vários alvos num alcance muito longo. Se você usar contra um alvo a curta distância, o efeito pode ser devastador, desde que todos os projéteis atinjam o mesmo alvo.



Esfera de Aniquilação

A esfera de aniquilação é uma poderosa magia. Ela permite que uma grande quantidade de mana possa ser emitida através do corpo de Corvus, culminando em um explosão poderosa. Esta magia necessita que Corvus tenha uma grande concentração de mana. Quanto maior for a quantidade de mana, maior será o poder da explosão. Quando a esfera explode, uma onda de choque de pura energia é lançada no lugar do impacto, sendo que a força faz com que qualquer um que estiver por perto seja atingido por este poder formidável.

Parede de Fogo

Os Serafins eram os mestres de todos os elementos mágicos, mas a magia do fogo está entre uma das magias que foram deixadas para as raças mais novas. A Parede é um muro composto de puro fogo. Quando ela é expelida, um semi-círculo de fogo é formado e vai andando e consumindo tudo em seu caminho.

Morte de Ferro

Poucas magias, até aquelas que eram conduzidas pelos ancestrais Serafins, eram capazes de combinar mais do que uma esfera. Uma magia como essa, quando é ativada, é difícil de ser controlada e contida.

MAGIAS DEFENSIVAS

Tomo do poder

A habilidade nativa de todos os tomos do poder é de dar força às magias e itens mágicos. Quando usado, o tomo do poder irá fortemente acrescentar poder a qualquer magia ofensiva ou a qualquer arma que ele esteja usando. O efeito é temporário e, para usar o tomo, é necessário que se tenha uma grande quantidade de mana azul.

Anel de Repulsão

O anel de repulsão é uma magia que é mais utilizada quando Corvus está cercado por um grupo de inimigos. Quando esta magia lançada, o anel mandará uma onda de choque que se propagará para qualquer um que esteja pelas redondezas.

Teleporte

Algumas situações precisam de medidas desesperadas. A magia de teleporte é capaz de mover Corvus da área em que ele está para uma área mais segura.

Chuva de Meteoros

Convocando o poder das pedras, Corvus pode levar meteoros sobre sua cabeça. Uma vez lançado, o meteoro procurará por seus alvos com extrema precisão.

Metamorfose

Quando esta magia é lançada, ela transformara seus alvos em galinhas. Quando atingido, o máximo que o alvo poderá fazer é correr por sua vida.

Escudo Relâmpago

O escudo relâmpago ativa pequenas esferas de energia que circundam a cabeça de Corvus, e ele é todo percorrido por eletricidade.

ARMAS DE GUERRA

Cajado Durhwood

Corvus aprendeu a ser um mestre no cajado pela necessidade, durante sua viagem pelos mundos longínquos. O cajado é feito do coração da árvore durhwood, que é um dos materiais mais duros de Parthoris.

Hellstaff

Esta arma foi criada antes que os Serafins deixassem Parthoris. Corvus

usou uma durante a batalha contra D'sparil. Quando usado, o bastão atira uma rajada de projéteis de fogo com incrível.

Munição: Para o Hellstaff funcionar, Corvus deverá coletar Hellorbs. Esses globos contêm a energia necessária para o bastão.

Arco Tempestade

Esta é uma arma criada pelos guerreiros Ssithras antes dos Serafins deixarem o mundo. Eles usaram o pouco de magia que eles tinham para controlar alguns elementos e colocar neste arco um poder enorme. Qualquer um que for atingido por este disparo, dificilmente sobreviverá.

Munição: O arco tempestade precisa de flechas especiais para poder funcionar.

Arco Fênix

O fênix, há muito tempo, é símbolo de muito poder em Parthoris, e muitas armas foram construídas usando o poder deste pássaro. Este arco é capaz de disparar flechas que, no momento do impacto, produzem enormes explosões de fogo.

Munição: O arco Fênix necessita de flechas especiais, que são próprias deste arco.

OS TEMPLOS SIDHE PARA OS SERAFINS

Tempos atrás, os Serafins deixaram as terras de Parthoris. Mas eles saíram e deram vários presentes para as raças mais jovens. Para os Sidhe, eles deixaram suas mágicas. Mas, até o maior dos estudiosos Sidhe não conseguiu descobrir os maiores segredos das magias que os Serafins possuíam. Com a mágica que eles conseguiram, foram criados vários magos. Estes magos criaram vários templos de poder para conseguirem usar sua força mágica. Quando um destes Sidhe usa um dos templos, eles



são imbuídos dos poderes dos Serafins ancestrais. Estes templos estão espalhados por toda a Parthoris, para que qualquer viajante Sidhe possa usá-los.

Templo do Espírito

O templo tem a capacidade de curar os ferimentos de Corvus.

Templo da Mana

Este templo regenera todas as manas, tanto verde quanto azul.

Templo do Pulmão de Ssithra

Este templo faz com que Corvus possa segurar sua respiração por mais tempo do que o normal.

Templo da Reflexão

Quando o poder deste templo envolve Corvus, a superfície de seu corpo torna-se reflexiva contra qualquer tipo de ataque.

Templo da Proteção

Este templo dá a Corvus uma poderosa armadura mística que lhe protegerá de qualquer ataque.

Templo da Lâmina

Depois de usar este templo, o bastão de Corvus torna-se uma arma mortal. E, conforme ele vai passando por estes templos, a lança fica mais poderosa.

Templo Fantasma

Este templo faz com que Corvus torne-se um fantasma. Ele torna-se difícil de ver e mais ainda de ser atingido. Nesta forma, ele fica quase invencível.

Templo do Caos

Este templo tem um efeito imprevisível. Só usando para saber...

Templo de Luz

Este templo emite uma forte luz

através do tomo do poder para que Corvus possa ver por ele.

OS DIFERENTES POVOS DAS TERRAS DE HERETIC

O Povo de Sidhe

O povo de Sidhe é alto, magro, e tem peles delicadas. A maioria deles vive calmamente em um estado tranqüilo, buscando conhecimento e serenidade.

Sendo descendentes dos Serafins, eles têm acesso às magias antigas. Mas, o controle sobre a magia se foi, e não é mais acessível. A maioria das magias dos Serafins ficou perdida e esquecida. Vários artefatos foram deixados para trás, e podem ser vistos no cotidiano dos Sidhe. Existem alguns templos dedicados a manter a magia viva. Durante os constantes ataques de D'sparil, o poder mágico enfraqueceu. Após a primeira vitória de D'sparil, a maioria dos sobreviventes escondeu-se nas montanhas Kell, longe dos esquadrões de execução de D'sparil. Mas, um grande herói de Parthoris não fugiu e ficou para lutar e se tornar um campeão contra as forças do mal: este é Corvus!

Com D'sparil derrotado, os Sidhe reconstruíram suas cidades, e a maior de todas: é Silverspring. Posteriormente, ainda construíram cidades por toda a Parthoris.

O Povo de Ssithra

Os Ssithra são uma raça anfíbia, que construiu suas cidades tanto nas águas escuras como na terra e nos pântanos. Os Ssithra são mais altos do que os Sidhe quando estão totalmente de pé, mas, normalmente, você verá estes seres meio curvados, com as costas arqueadas. Muitos dos Ssithra dedicam suas vidas às academias e à religião, preferindo não negociar com outros povos.

Em anos recentes, os Ssithra tiveram sua cultura dividida. Uma

longa história do uso da violência tornou estes seres conhecidos por seu fanatismo religioso ligado à violência. Por séculos, eles têm praticado rituais de sangue, onde são requeridos sacrifícios vivos. Os atuais líderes das cidades têm tentado mostrar para o povo que os antigos rituais de violência e sacrifício de sangue não funcionam mais, e que seu povo deve seguir os caminhos do aprendizado e da paz. Seus esforços têm dividido muitas das cidades. Ambas facções estão dispostas a expandir seu crescimento, custe o que custar.

Os Ssithra construíram muitas bibliotecas e museus para que os seus artigos fiquem em segurança.

O Povo T'chekrik

Este povo vive nas ilhas distantes de Parthoris. Eles têm uma carapaça muito forte e o corpo parece com o de insetos, devido às suas seis pernas. Os T'chekrik são muito fortes e poderosos. O vale de T'chekrik é o lugar onde estão a maioria das colônias. Mas, a grande maioria de suas cidades está debaixo da terra, escondida em cavernas.

Os Serafins e Sua Lenda

As lendas falam de uma raça ancestral que governou toda a terra de Parthoris. Estas pessoas, conhecidas como Serafins, eram poderosas, tinham muitas magias e podiam controlar todos os elementos. Quando as novas raças emergiram, o sangue dos Serafins começou a diminuir, daí por diante, ninguém mais soube ao certo para onde foram estes seres poderosos. Mas, ainda há muitas histórias que dizem que os Serafins vivem em um vale secreto, além das montanhas.

Os Habitantes Naturais

Parthoris é cheia de perigosas criaturas que vagam de maneira



selvagem, procurando por alguém ou alguma coisa que possa servir de comida. A maioria destas criaturas geralmente assusta-se facilmente. Mas, em tempos difíceis e de pouca comida, eles não se importam em atacar inimigos maiores na esperança de encontrar alimentos.

Gorgon

Este é o mais comum dos predadores de Parthoris. São répteis de duas pernas que andam em bando. Estes bandos são, geralmente, dirigidos por um líder que guia o grupo.

Myxini

Muitos dos lagos e rios de Parthoris são repletos de carnívoros myxini. Eles são peixes grandes, com dentes afiados e que podem atingir o tamanho de até cinco metros.

Harpías

As harpias são répteis voadores que povoam os céus de Parthoris. São conhecidos por atacarem alvos solitários, principalmente quando estão em bandos. Estas criaturas estão por toda parte.

Rats e Gákrakon

Eles podem ser encontrados em vários lugares de Parthoris. Em qualquer lugar onde há comida, você poderá encontrar os rats. Os maiores, quando estão com fome, atacam tudo em seu caminho. Os gákrakon são conhecidos pelo seu perigoso veneno.

PROCEDIMENTOS DE INSTALAÇÃO:

Para instalar Heretic II, coloque o CD do jogo em seu drive de CD-ROM. O Autoplay deverá apresentar uma tela com várias opções. Clique em instalar para iniciar o processo de instalação.

REQUISITOS MÍNIMOS:

- Windows 95/98 ou NT 4.0
- Pentium 166 MHz com placa aceleradora 3D ou Pentium 200 MHz com MMX
- 32 MB RAM
- Placa de Som
- Placa de vídeo SVGA 2 MB

COMEÇANDO UM JOGO SINGLE-PLAYER

Para começar um jogo novo, abra o tomo do poder apertando Esc. Escolha a primeira página do tomo, selecione um nível de dificuldade para seu jogo, e aperte Enter.

As Habilidades de Corvus

Corvus aprendeu muito durante suas jornadas pelo mundo, e ele foi capaz de aprender uma grande variedade de acrobacias e lutas com ou sem o uso de seu bastão.

Controlando Corvus

Há muitas opções de controlar Corvus durante o jogo. Não importa quais métodos o jogador queira usar, cada um é totalmente configurável. Para mudar os controles, abra o tomo do poder apertando Esc. Escolha, no menu de opções, "Mudar controles". Para uma lista completa de todos os controles, abra o arquivo contido dentro do CD de Heretic II.

TECLAS DE MOVIMENTO (DEFAULT)

- ↑** Andar para frente
- ↓** Andar para trás
- ←** Virar à esquerda
- Virar à direita
- shift** Correr
- ;** Engatinhar
- <** Passo à esquerda
- >** Passo a direita
- alt** Passo de lado
- /** Pular
- M** Agachar
- ;** Virar rápido

TECLAS DE ATALHO

- F1** Tela de ajuda
- Q** Tomo do poder
- W** Anel de repulsão

- E** Chuva de meteoros
- R** Metamorfose
- T** Teleporte
- Y** Escudo de luz
- I** Inventário
- O** Objetivo
- P** Mapa de Parthoris
- U** Mapa da cidade
- S** Dizer

Backspace - Pontuação

CONTROLES DO SISTEMA

- ctrl** Ataque
- enter** Defesa
- barra espaço** Ação
- delete** Olhar para cima
- pgdown** Olhar para baixo
- end** Visão central
- tab** Olhar ao redor
- insert** Visão do teclado
- L** Mouse look
- K** Próxima arma
- J** Arma anterior
- J** Próxima defesa
- I** Defesa anterior

TECLAS DE SELEÇÃO DE ARMAS

- 1** Bastão/espada
- 2** Bola de fogo
- 3** Hellstaff
- 4** Rajada trovão
- 5** Arco relâmpago
- 6** Parede de fogo

- 7** Arco Fênix
- 8** Esfera de aniquilação
- 9** Bola de ferro

TECLAS FUNCIONAIS

- F1** Ajuda
- F4** Save
- F5** Load
- F8** Câmera normal
- F10** Câmera fechada
- F12** Sair

AÇÕES COMPLEXAS

- Rolar para frente - Ande para frente e abaixe
- Rolar para trás - Ande para trás e abaixe
- Mortal para frente - Corra e pule
- Mortal para trás - Ande para trás e pule
- Acrobacias - Corra para trás
- Mortal para a esquerda - Passo para a esquerda enquanto pula
- Mortal para a direita - Passo para a direita quando pula
- Escalar - Mova-se, pule, e use a tecla A
- Pegar corda - Pule em direção à e use a tecla A



- Salto com vara - Com o bastão, corra e pule

SALVANDO E CARREGANDO O JOGO

Salve ou carregue um game usando o tomo do poder. Aperte a tecla Esc para abrir o Tomo. Em seguida vá para a opção "**Save ou Load**".

JOGANDO MULTIPLAYER

Aperte a tecla Esc para abrir o Tomo do poder e escolha multiplayer. Para configurar seu jogador para Deathmatch ou jogo cooperativo, entre com uma das seguintes informações.

- Nome:** Entre com um nome
- Skin:** Escolha uma skin (pele)

Para juntar-se a um jogo multiplayer, espere que outro jogador prepare e jogue. Siga os seguintes passos:

Address Book: esta é a linha onde você adicionará o endereço de IP do servidor. Após selecionar um, pressione a tecla Enter. Em seguida, você já estará conectado ao servidor.

Refresh Server: esta opção irá procurar por um jogo válido. Selecione um jogo e você estará, automaticamente, conectado ao jogo.

Server List: esta opção apresenta uma lista de jogos em que você pode entrar.

Para começar um game multiplayer, escolha "**Start Server**". Esta opção abrirá as seguintes opções para você:

Initial Map: É o mapa em que o jogo multiplayer irá acontecer

Rules: Aqui, você poderá escolher o tipo de jogo multiplayer que quiser jogar (Deathmatch ou Cooperativo).

Time Limit: Nesta opção, você poderá determinar o tempo que irá durar o seu jogo.

Frag Limit: Aqui, você poderá escolher o número de bandeiras do jogo (somente para Deathmatch).

Max.player: Por meio desta opção, você poderá determinar o número máximo de jogadores que irão participar do jogo.

Hostname: Nesta opção, você deverá nomear o game. **Atenção:** esta opção só é válida para o servidor.

Deathmatch Flags: Aqui, você pode acertar as opções para o jogo deathmatch com bandeiras.

Weapon Stay: Quando esta opção é ativada, todas as armas e itens só desaparecem quando são pegas pelos jogadores.

Allow Shrine: Quando esta opção está desativada, todos os itens sagrados ficam fora do jogo.

Allow Health: Quando esta opção está desativada, todos os itens de saúde ficam fora do jogo.

Allow Mana: Remove todos os itens de mana.

Auto Weapon: Esta opção permite que a última arma que você pegar, torne-se sua arma atual.

Offensive Ammo: Esta opção ativa ou desativa o surgimento de munições extra.

Defensivel Spell: Esta opção, quando desligada, desativa qualquer magia de ataque.

Spawn Farthest: Esta opção permite que você retorne, após morrer, a um lugar distante de qualquer outro jogador.

Same Map: Todos os novos jogos começam no mesmo mapa.

Force Respawn: Quando esta opção está ativada, o jogador morre e, instantaneamente, volta para o jogo sem ter que fazer nada.

Allow Exit: Esta opção habilita ou desabilita as saídas do mapa.

Infinite Mana: Define a quantidade de mana.

Dismemberment: Esta opção permite que o jogador por que danos nos inimigos com diferentes efeitos pelo corpo.

Start the Slaughter: Quando você habilita esta opção, você fica apto a deixar que qualquer jogador se junte ao jogo, mesmo que o mesmo já esteja em andamento.

SALVANDO UM JOGO COOPERATIVO

Este tipo de Salve é muito parecido com o modo de salvamento de jogo single player. A grande diferença está no fato de que só o servidor pode salvar ou carregar um jogo. Quando um jogo é salvo, qualquer jogador pode junta-se ao jogo com o mesmo nome que estava usando. ☺

The Wheel of Time

Conheça os detalhes da conversão do maior best-seller de todos os tempos para PC

equipe da 3D Gamer conversou, com exclusividade, com o time de

desenvolvimento do mais alucinante game, que deve chegar às lojas em breve: The Wheel of Time. Baseado nos romances de Robert Jordan, este game promete repetir o sucesso dos best-sellers do escritor. Para isso o time de desenvolvimento pegou a engine do consagrado Unreal Tournament e acrescentou novos incrementos. O game promete unir os maravilhosos elementos de RPG a um magnífico game em primeira pessoa, recheado de cenários medievais.

Confira nosso bate-papo sobre os detalhes desta conversão dos livros para o universo PC.

3D Gamer - Quantas pessoas estiveram envolvidas no processo de criação do jogo?

WT - Nós usamos um certo número de profissionais free-lancer, mas podemos calcular que estiveram envolvidas entre 40 e 50 pessoas.

3D Gamer - Porque vocês decidiram usar a engine de Unreal Tournament?

WT - Quando nós começamos o projeto, haviam várias escolhas. Quando vimos uma matéria sobre Unreal e seus screenshots, acreditamos que tínhamos achado o que estávamos procurando. A nossa principal preocupação era que o jogador se sentisse no meio de uma verdadeira e bem feita obra de arte. Sem o poder da engine de Unreal, isso talvez nunca teria acontecido.

3D Gamer - A engine foi utilizada com alguma modificação?

WT - Na verdade, foram acrescentadas algumas mudanças na engine original. Nós acrescentamos efeitos de água notáveis, um sistema novo de partícula, nova inteligência artificial, e um editor de cidades.

3D Gamer - Wheel of Time tem um design fabuloso dos níveis e da atmosfera. Nós ficamos sabendo que,

durante o desenvolvimento do título, vocês buscaram uma inovação na criação dos níveis. Vocês poderiam dar alguns detalhes sobre estas inovações?

WT - Nós usamos um método diferente para o design de Wheel of Time. A arquitetura dos ambientes foi nossa principal preocupação. Em primeiro lugar, nosso arquiteto desenvolveu o projeto no papel, desenhando espaços para serem grandes salas. Estas salas, nós chamamos de "base primária". Em seguida, este esboço foi passado para um escultor para que transformasse o desenho em um objeto 3D, afim de ser utilizado pelo UnrealED. Os resultados foram dados aos artistas de texturas, um time incrível de artistas que definiram todas as artes. Baseados na história, os desenhistas colocaram todas as texturas primárias dentro dos mapas. Acrescentando criaturas, jogos, puzzles, luzes, etc. Os resultados ficaram impressionantes. O jogador nunca tem a impressão de estar vagando por um nível. Para todo lado que ele olha, sempre há um elemento que transmite vida real. A música ajuda muito nesta imersão ao mundo virtual.





3D Gamer - Percebe-se que os níveis têm fortes toques artísticos. Vocês se inspiraram em algum movimento artístico para criar os níveis, ou vocês pegaram todas as informações dos livros de Jordan?

WT - Há muita influência da arquitetura italiana medieval.

3D Gamer - Houve a supervisão de Jordan nos trabalhos de Wheel of Time?

WT - Robert Jordan revisou nosso material inteiro. No princípio, ele nos estabeleceu o que era importante. Nós concordamos que a direção do jogo deveria ficar nas mãos de Jordan.

3D Gamer - Todos os elementos do jogo, como personagens e magias, são do livro?

WT - Há vários elementos extra no jogo. Para construir e equilibrar um grande jogo, qualquer um precisa de um certo espaço para criar.

3D Gamer - Com o jogo finalizado, você acha que ele conseguiu atender a todas suas expectativas? Algum elemento ficou na prancheta?

WT - Nosso projeto original era muito ambicioso. Nós começamos o design há cinco anos atrás. A tecnologia não atendia a todos os nossos anseios. Wheel conseguiu atender a todas as nossas expectativas, no sistema de combate de magias, nas artes, e na história.

3D Gamer - Wheel of Time é um jogo multiplayer?

WT - Wheel tem características especiais para multiplayer. A princípio, este é um jogo para single player, mas com detalhes fabulosos para multiplayer.

3D Gamer - A maioria dos editores de mapas, são complexos e cheios de menus difíceis de serem utilizados. Isto acontece com Wheel?

WT - Um tutorial ensina o jogador a mudar o que quiser no jogo. Em poucas palavras, poderia dizer que é muito simples e direto.

3D Gamer - Há planos para um pacote adicional?

WT - Há um projeto, mas não posso revelar os detalhes, ainda.

3D Gamer - Violência nos games é um assunto que está sendo muito debatido. Alguns jogos abusam da violência e do sangue, outros, procuram outros elementos para trabalhar. Qual é a posição de Wheel of Time nos níveis de violência de hoje em dia?

WT - Nós vemos a violência como qualquer outra ferramenta para ajudar na linha de história. Os livros de Wheel of Time não evitam a violência, mas, também, não oferecem violência gratuita.

3D Gamer - Um jogo precisa conter violência para vender?

WT - Um jogo pode vender muito bem sem ter nada de violência. Há jogos ruins que têm violência extremada. Usar violência gratuita como muleta para vender produtos não é uma saída válida. ☺

Quem é Robert Jordan?

Robert Jordan é um escritor cuja obra já vendeu milhões de cópias. Seus livros são elogiados no mundo inteiro pela riqueza de seus elementos. Com personagens bem definidos, atmosfera negra, paisagens vivas e fascinante senso de tempo, Jordan criou um verdadeiro complexo literário.

Robert nasceu na Carolina do Sul, em 1948. Aprendeu a ler aos quatro anos, quando seu irmão, doze anos mais velho, se acidentou. Ele lia Mark Twain e Jules Verne com cinco anos. Gradou-se em Citadel, o colégio militar da Carolina do Sul, como físico. Serviu durante a guerra do Vietnã no exército americano, sendo condecorado três vezes. Robert escreveu críticas de dança e teatro. Ele tem escrito desde 1977 e não pretende parar tão cedo.

Os personagens principais de The Wheel of Time



Elayna - A líder da Salão das Aes Sedai

As Aes Sedai são inimigas juradas do obscuro. Elayna, sua líder e guardiã dos selos sagrados, deve utilizar seus artefatos mágicos para recuperar os selos roubados e expulsar o mal... de uma vez por todas.



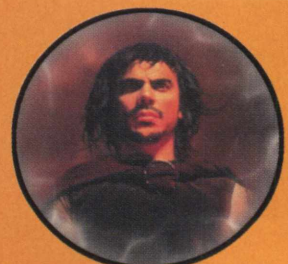
Whetcloak - Líder das Crianças da Luz

Os Capas Brancas não se aliam a ninguém. São inquisidores brutais, conhecidos pelo ódio sem limite pelas Aes Sedai. Somente seu líder sabe o que fará com os selos, quando os encontrar...



Ishamael - O abandonado

Dedicado servo do obscuro, que procura uma forma de livrar seu mestre da atual prisão. Nada poderá detê-lo em sua busca pelos selos.



Hound - Desprezível

Esta criatura das trevas é a própria essência da cidade amaldiçoada de Shadar Logoth. Ele trabalha com um mestre de marionetes, manipulando os eventos em favor do mal inominável ao qual ele serve.

Como funcionam as placas 3D

por Carlos E. Morimoto - <http://www.hardware.spo.com.br>

função de uma placa de vídeo 3D é auxiliar o processador na criação e exibição de imagens tridimensionais.

Estas imagens são bem diferentes das imagens bidimensionais que você vê enquanto está utilizando o Windows, por exemplo. Enquanto uma imagem 2D é formada por pontos coloridos e possui apenas coordenadas de altura e largura (X e Y). Em uma imagem em 3D, temos uma terceira coordenada: a profundidade (Z).

Outra diferença é que uma imagem em 3D é formada por polígonos, formas geométricas como triângulos, retângulos, etc., que são posicionados no espaço tridimensional de modo a formar imagens complexas. Para tornar as imagens mais reais, usamos cores e, também, texturas. As texturas nada mais são do que imagens



Agora, uma cena em 3D do Warcraft 3

bidimensionais sobrepostas aos objetos desenhados, dando uma sensação muito maior de realismo. Para simular um muro, por exemplo, podemos aplicar sobre os polígonos uma foto tirada de um muro real, tornando a representação muito mais perfeita.

Apesar do processador ser capaz de criar imagens tridimensionais,

trabalhando sozinho ele não é capaz de gerar imagens de qualidade a grandes velocidades (como as demandadas por jogos), pois tais imagens exigem um número absurdo de cálculos. Além disso, o processador não é capaz de aplicar a maioria dos efeitos de que as placas 3D são capazes, resultando em imagens ruins.

Alguns jogos 3D, até rodam sem uma aceleradora 3D, mas sempre com imagens bem simplificadas e com um baixo frame rate.

As placas 3D, possuem processadores dedicados, cuja função é, unicamente, processar as imagens, o que podem fazer com incrível rapidez, deixando o processador livre para executar outras tarefas. Com elas, é possível construir imagens tridimensionais com velocidade e qualidade muito maiores.

A divisão das tarefas

Como vimos, uma imagem 3D nada mais é do que um enorme conjunto de polígonos. Uma imagem poligonal, na verdade, é apenas um conjunto de equações matemáticas que indicam a forma, posição e tamanho relativo dos polígonos. Ao ampliar a imagem, o processador



Screenshot do Warcraft, em 2D



apenas irá refazer estes cálculos, reconstruindo a imagem no tamanho desejado, sem nenhuma perda de qualidade.

Uma aceleradora 3D serve para auxiliar o processador na construção das imagens 3D usadas nos jogos e aplicativos. Veja que a placa 3D é apenas uma assistente, isto significa que o processador também tem as suas tarefas. Veja quem faz o quê:

O processador é encarregado de montar a estrutura de polígonos que compõe a imagem, calculando o tamanho e posição de cada um. Esta tarefa exige uma quantidade gigantesca de cálculos matemáticos, por isso, é essencial que o processador possua um co-processador aritmético poderoso.

Após terminar de desenhar a armação da imagem, o processador transmite-a para a placa 3D, junto com as texturas que devem ser aplicadas sobre os polígonos, e informações sobre as cores de cada polígono, a posição de cada textura, e assim por diante.

A placa de vídeo, por sua vez, tem como tarefa aplicar as texturas, colorir os polígonos, aplicar os efeitos 3D, determinar quais partes da imagem estarão visíveis e, finalmente, gerar a imagem que será mostrada no monitor.

Num jogo, este processo é repetido indefinidamente, gerando a movimentação da imagem. Quanto mais poderosos forem o processador e a placa de vídeo, mais imagens poderão ser geradas por segundo, resultando em um frame rate mais alto.

O frame rate nada mais é do que o número de quadros apresentados por segundo. Um frame-rate ideal seriam pelo menos 30 quadros por segundo, e o mínimo ficaria em torno de 15 quadros. Abaixo disso, o jogo começará a apresentar saltos, que

prejudicarão a jogabilidade. O frame rate é determinado basicamente por 4 fatores:

- 1- A potência da placa de vídeo
- 2- O nível de detalhes da imagem
- 3- A resolução de vídeo utilizada
- 4- A potência do processador

Como vimos, antes da imagem ser transferida para a placa de vídeo, tem que ser esboçada pelo processador. Este esboço é, então, transferido para a placa de vídeo, que cuida do resto. Quanto mais texturas tiverem que ser aplicadas, mais efeitos de luz, etc., mais tempo a placa de vídeo demorará para terminar cada imagem.

Outro fator é a resolução de vídeo utilizada. Usando 640 x 860 ou 1024 x 768, o trabalho do processador é exatamente o mesmo, pois, como vimos, os polígonos podem ser redesenhados, e a imagem ampliada para qualquer tamanho sem que haja perda de qualidade. Porém, quanto maior for a resolução, maior será o trabalho da placa de vídeo, e, conseqüentemente, menor será o frame-rate.

É como se alguém dissesse para um pintor: eu quero um desenho assim e assim. Quanto maior for o quadro, maior será o trabalho do pintor, mas as instruções dadas para ele serão as mesmas.

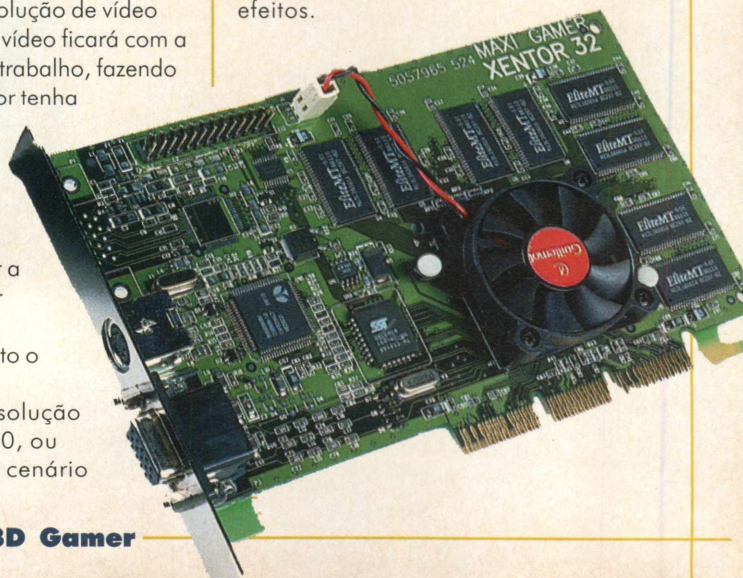
Usando uma resolução de vídeo muito alta, a placa de vídeo ficará com a parte mais pesada do trabalho, fazendo com que o processador tenha que ficar esperando a placa de vídeo terminar as imagens para poder enviar os quadros seguintes. Nesta situação, trocar a placa de vídeo 3D por outra mais rápida aumentaria de imediato o frame-rate.

Usando uma resolução mais baixa, 640x 480, ou mesmo 320x 240, o cenário

se inverte. Os cálculos feitos pelo processador a cada quadro continuarão os mesmos, porém, o trabalho da placa de vídeo será bem mais leve, pois as imagens a serem geradas serão menores. Conseqüentemente, a placa de vídeo fará seu trabalho muito rapidamente, e teremos o cenário oposto, com a placa de vídeo ociosa esperando pelo processador.

Em termos de qualidade de imagem, todas as placas de vídeo fabricadas a menos de um ano ficam bem próximas umas das outras. Um especialista pode ser capaz de diferenciar as imagens com facilidade, mas um usuário normal normalmente sequer notará grandes diferenças na imagem de uma para outra, desde que usada a mesma, resolução claro.

Porém, existe uma variação muito grande em termos de desempenho. Apesar da maioria dos jogos atuais serem jogáveis mesmo em placas 3D relativamente simples, como uma Viper v330, na maioria dos casos, você só terá um frame-rate aceitável usando resolução de vídeo de 640x 480, e, em alguns casos, desabilitando algumas opções relacionadas com a qualidade da imagem. Usando uma placa mais parruda, como uma Viper V770, uma Voodoo 3 3000 ou uma Matrox G400, por exemplo, você terá um frame rate satisfatório mesmo usando resoluções bem mais altas e habilitando todos os efeitos.



Profecia do novo milênio

Guillemot 3D Prophet DDR-DVI



epois que as placas com chipset Voodoo dominaram o mercado, finalmente abre-se uma nova opção, que promete quebrar o monopólio.

As placas baseadas no chipset GeForce começam a se proliferar lentamente. Apesar dos consumidores ainda terem muito poucas opções para escolher, tudo indica que o mercado irá presenciar batalhas realmente quentes entre as principais tecnologias.

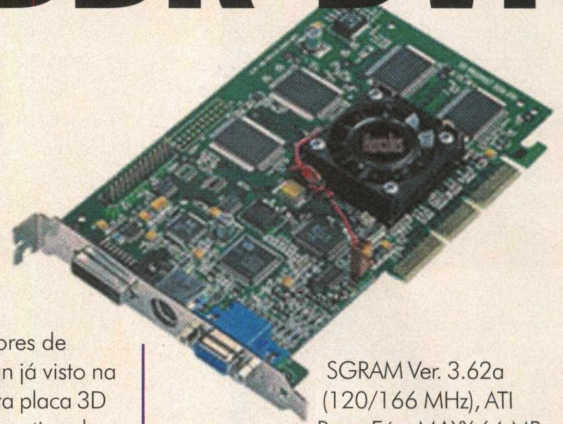
Com a aquisição pela Guillemot da poderosa tecnologia de compreensão Hercules, a presença no mercado americano começou a ser sentida de maneira forte, enquanto a base na Europa continuava em expansão.

Com a excelente reputação das placas TNT2, a Guillemot está pronta para oferecer a próxima geração de placas com características sem iguais, devido ao alto potencial de overclocking, que deve surpreender os usuários mais exigentes.

A 3D Prophet DDR-DVI é uma das primeiras placas de DDR a oferecer apoio aos usuários com monitores planos e projetores de LCD. Com o mesmo design já visto na placa X2 DDR, da ELSA, esta placa 3D está muito longe de qualquer tipo de comparação. Além de um conector de DVI, a Guillemot optou, também, incluir uma saída para TV, que permite assistir a um DVD ou jogar um game em tela grande.

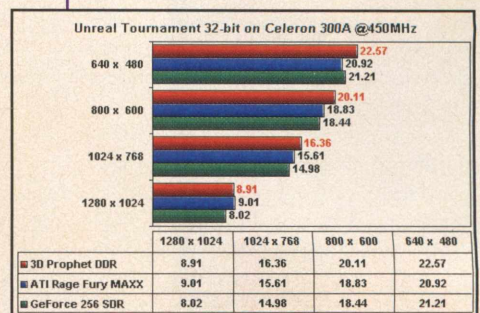
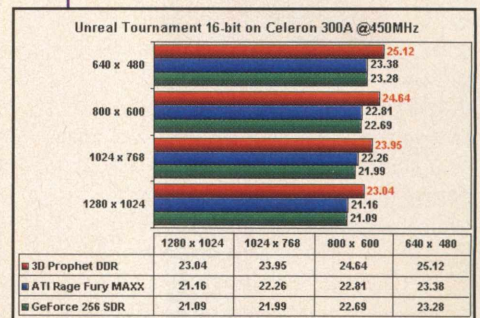
Usando os mesmos componentes já vistos em outras placas DDR, a característica principal que chama atenção na 3D Prophet é o suporte de DVI.

Mas, para saber o quanto esta placa é rápida e eficaz, nada melhor do que colocá-la em uma sala de testes juntamente com suas concorrentes mais próximas. O micro usado para se chegar a uma conclusão foi um processador Celeron 300 450 MHz, com memória de 128 MB, placa mãe ABIT BE-6, HD de 5.1 GB, placa de som Labs SB Live Creative! X-Gamer, Windows 98 SE com DirectX 7, sendo que as placas utilizadas no comparativo foram: Guillemot 3D Prophet DDR-DVI 32 MB DDR SGRAM. Ver. 3.62a (120/301MHz), ASUS V6600 Deluxe 32 MB SDR



SGRAM Ver. 3.62a (120/166 MHz), ATI Rage Fúry MAXX 64 MB SDR SDRAM (125/143 MHz)

O software utilizado para o comparativo não poderia ser outro senão Unreal Tournament, o game abençoado com visuais magníficos e que se tornou mais popular que





As texturas de Unreal Tournament apresentaram enormes diferença durante os testes de placas

qualquer outro. Os bots de UT são loucos para esmagar a CPU, devido à sua alta velocidade de movimentação e elevadíssima inteligência artificial.

Como a maioria das placas GeForce, a interface para configuração de drivers de vídeos é idêntica para as referências padrões da NVIDIAs. Porém, para usufruir o poder total da tecnologia Hercules, é necessário se apelar para um rápido overclocking, que mantém a qualidade gráfica impecável, levando em consideração a velocidade elevada.

Nesta onda de overclocking que anda se popularizando, a 3D Prophet foi projetada para atender às necessidades dos mais exigentes. Só para exemplificar, dá para atingir velocidades de 160/370 MHz sem ter de adicionar nenhum cooler extra.

As opções de DVD são um verdadeiro show. Um pacote de software que acompanha a Guillemot, está o Player XingDVD. Mas, este software não expõe todo o poder da placa. A recomendação é usar o Cyberlink's PowerDVD ou o Intervideo's WinDVD, que podem abrir seus olhos para o mundo DVD.

Usando qualquer um dos players de DVD mencionados acima, podem ser obtidos playbacks aceitáveis em, pelo menos, um PII 266 MHz. Tudo indica que as DDR-RAM baseados na GeForce irão se tornar líderes em

desempenho, principalmente para os usuários de displays com tela plana ou projetores de LCD. O mesmo vale para aqueles que estão atrás de placas com velocidades insanas. O único pecado da placa está no pacote de softwares para DVD. Infelizmente, a Guillemot oferece produtos que não exploram seu poder total, levando em consideração o alto preço que deverá ser aplicado no Brasil.

Preço estimado: US\$299.99
(nos Estados Unidos)
www.guillemot.com

Especificações técnicas:

- 32 MB 6ns DDR SGRAM
- 256-bit transferência de dados bandwidth
- 350 MHz RAMDAC
- AGP 4x/2x/1x com fast writer (o processador do micro envia dados diretamente para a GPU a 1 GB/S, aumentando o desempenho como um todo e liberando o barramento da memória do sistema para outras funções)
- S-Video com saída para TV
- Peak fill com taxa de 480 milhões de filtragem bilinear de pixels com multi-texturas
- mais de 15 milhões de triângulos por segundo nas taxas de



transformações integradas, iluminação, setup e engine de renderização

- conector de DVI
- 4.47GB/s bandwidth de memória

Aceleração de vídeo

- DVD e compensação de movimento HDTV
- DVD sub-quadro alfa

Entenda alguns termos técnicos

Texturização suave: Começa a parecer-se com uma renderização pronta. Exige uma quantidade enorme de poder de processamento da CPU e de memória.

Iluminação: São necessárias luzes para iluminar objetos em rotação, de forma que eles pareçam o mais reais possível durante a renderização final. Há praticamente quatro tipos principais de luzes que são utilizadas em software 3D:

1. Luzes Omni: Como uma lâmpada, iluminando objetos em todas as direções.

2. Luzes Spot: Destacam uma porção de um objeto.

3. Luzes Distantes: Usadas para simular fontes distantes de luz, tais como a lua, que cria sombras paralelas.

4. Luz Ambiente: Presente em todos os lugares em um espaço 3D. Usada para simular a luz refletida por outros objetos.

Renderização: processo de interpretação de todos os dados dos objetos e iluminação para a criação de uma imagem finalizada, vista pela perspectiva escolhida.

Transformações: são operações que alteram a posição, o tamanho, ou a orientação de um objeto. As transformações mais comuns incluem

movimentação, ampliação/redução, e rotação.

Filtragem bilinear e trilinear: A filtragem bilinear é uma das maneiras mais simples de evitar um efeito "pixelated" (aparência de mosaico ou figuras em blocos) nas texturas, o que pode tornar-se especialmente óbvio quando o observador aproxima-se de um objeto com mapeamento de textura, tal como uma parede. Esse recurso suaviza a textura, colorindo cada texel com uma média ponderada dos valores das cores dos quatro texels ao redor. A diferença da qualidade resultante é dramática, especialmente nos casos em que mapas de textura são ampliados.

O primeiro console de Bill Gates

Microsoft X-Box

A caixa mágica de Bill Gates para combater a nova geração de consoles



entro da indústria do entretenimento, de tempos em tempos, o título de campeão de vendas sempre está mudando de mãos.

Foi assim com o PC, que destruiu, anos atrás, todos os seus concorrentes, como a Sega e a Nintendo, sempre brigando pelo mercado de consoles. Mas, agora, a guerra promete tomar proporções incríveis. Se, até a pouco tempo atrás, computadores brigavam apenas com seus semelhantes, agora a batalha será universal. Consoles e computadores prometem se enfrentar no mesmo território em busca da mesma coisa: o domínio do mercado consumidor.

Tudo isso se deve ao anúncio da Microsoft, de Bill Gates. A mega corporação está marchando rumo ao

mercado de consoles. O milionário Gates já provou estar disposto a brigar, não tendo medo do que irá precisar fazer para não perder. Bill já mostrou ao mundo que tem muitas armas e é um lutador realmente preparado para tudo.

Sua próxima vítima será a poderosa Sony, considerada a maior empresa do segmento de consoles do mundo. O video-game da Microsoft, X-Box, nada mais será do que um PC dotado com uma placa aceleradora embalado no formato de console.

A idéia básica da nova criatura da Microsoft é simples: um micro que pode ser conectado à televisão com tela de cinema ou digital, com acesso à Internet, rodando filmes em DVD e, lógico, jogos, também. Em contrapartida, a Sony deve, apenas, melhorar seu Playstation no que diz respeito a processador, acrescentando capacidades de DVD e um bom acesso à Internet.

O X-Box ainda está sendo mantido em segredo. Mas, mesmo sem saber exatamente o que está

acontecendo nos laboratórios da Microsoft, uma coisa é certa: eles estão preparando algo realmente forte. Principalmente porque, durante a última feira européia, a ECTS, os agentes de Bill perguntaram aos maiores desenvolvedores de games o que eles queriam ver em um console revolucionário.

Mesmo sem conhecer a máquina, os engenheiros da Microsoft terão um grande problema para superar: criar uma forma de baratear o preço dos componentes para que o X-Box possa competir com os consoles. Por ter uma estrutura de micro, já é esperado que o preço não seja muito acessível.

Outro grande problema, que todos esperam ser solucionado pelos gênios, é o das atualizações. Historicamente, todas as tentativas de atualização de consoles falharam. Mas, por outro lado, os PCs resistiram bravamente. Com certeza, ainda haverá muita especulação sobre o X-Box e sobre a arriscada manobra de Bill. O jeito é esperar para ver.

Os lutadores da categoria entretenimento da próxima temporada

Sony Playstation 2

Com uma campanha de estratégia situada no futuro, graças à popularidade mundial atingida com sua primeira versão, e o grande número de desenvolvedores contentes com os resultados, esta máquina está entre as favoritas para tornar-se o console da família.

X-Box

Em seu favor, o homem de maior sucesso e prestígio no mundo dos

negócios. Mas, será que ele pode competir com um mouse e um teclado?

Nintendo Dolphin

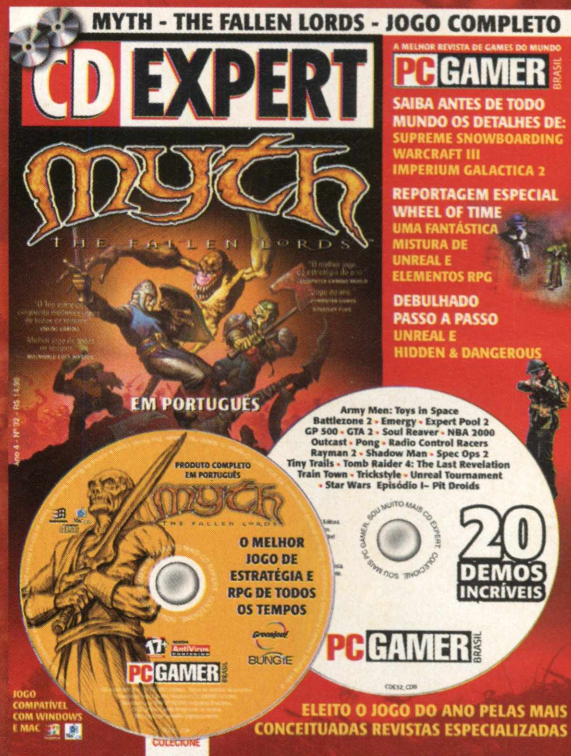
A companhia japonesa aposta que está chegando o dia da virada, pois eles viram seu monopólio sucumbir no final dos anos 80. Novas alianças com desenvolvedores de DVD e outras fortes tecnologias do mercado prometem ajudar desta vez.

Sega Dreamcast

A grande vantagem do Dreamcast é que ele já foi lançado e tem um novíssimo sistema de acesso à Internet para jogos online. Seu preço não pode ser considerado caro, levando em consideração suas especificações técnicas, que superam a maioria dos PCs que estão por aí. Mas, daqui a alguns anos, ele irá ficar ultrapassado e terá muitos concorrentes...

As batalhas mitológicas ao seu alcance

NAS BANCAS
OU NAS MELHORES
LOJAS DE
INFORMÁTICA



O mais premiado
game de
estratégia
e ação 3D
de todos os tempos

ABOMINATION

Salve os Estados Unidos da pior praga de todos os tempos

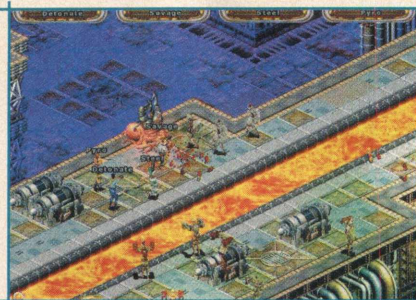


Ve a humanidade está caminhando para um destino mais do que negro, isto todos nós já sabemos.

Mas, se o futuro for como a Eidos espera, realmente todos nós devemos nos preocupar. Abomination: The Nemesis Project, é a mais aterrorizante e maldita previsão sobre o futuro dos americanos já feita em um jogo de PC. Vale ressaltar que esta previsão não foi feita durante os tempos da guerra fria e nem tão pouco por algum inimigo da grande nação.

Neste game, um misto de estratégia em tempo real e Thriller de terror e ficção científica, você irá se deparar com um grande desafio a ser superado: uma praga está assolando os Estados Unidos e nada parece poder detê-la. Milhões de inocentes já sucumbiram, e quase não há mais esperança de sobrevivência. Toda a vida na Terra está sendo dizimada e, para pior um grupo de lunáticos muito bem armados resolve adorar a tal praga. Um grupo especial é convocado para tentar por fim no problema. A grande surpresa fica por conta do poder de destruição deste inimigo, que só será revelado no decorrer do game.

A trilha sonora muito bem composta eleva mais ainda o clima de terror do




game. Sangue, gritos agonizantes, gemidos desesperados, entre outros, fazem parte do jogo inteiro.

Para a árdua missão, existem muitas opções de personalização. Você pode contratar novos membros e até adquirir novos armamentos. Ao todo, são mais de 150 armas diferentes que podem ser usadas na ação, incluindo algumas dezenas que podem ser tomadas dos inimigos a força.

A interface de controle é bastante simples. Você pode dar ordens à todos os seus homens ou comandá-los de maneira individual sem nenhuma complicação. Diferente dos outros jogos de estratégia, para entrar na ação também é muito fácil. Um radar gigante aponta os locais de ocorrência das infestações, e você só tem de designar e armar seu esquadrão.

A inteligência artificial foi muito bem desenhada. Os inimigos respondem de maneiras totalmente inesperadas dependendo de suas ações, principalmente se forem colocados em contato com o sangue das criaturas aliens.

A engine do jogo é bem leve e não exige nenhum equipamento muito sofisticado. O destaque fica por conta das modalidades multiplayer. A Eidos não deixou de lado a nova mania que está correndo o mundo: jogos por e-mail. Abomination permite que você crie uma missão e mande para seu amigo, ou que desenvolva táticas de ação. Mas, ao contrário da grande maioria de títulos deste gênero disponíveis no mercado, os gráficos e a jogabilidade não são simplórios.

Clima aterrorizante, estratégia real, e ambientes jamais vistos, são as melhores palavras para explicar Abomination. 



GreenLeaf
www.greenleaf.com.br



NOCTURNE

Preview

Uma viagem de volta à década de 30 com muito mistério

Quando demos uma primeira olhada em Nocturne há alguns meses atrás, não sabíamos exatamente que tipo de game estávamos vendo

e a qual elemento deveríamos tratar com mais atenção. Apresentado com muita euforia durante a última E3, tendo os mais belos gráficos e a mais profunda aplicação da física real já vista na indústria de games para PC, a dúvida persistia. Mesmo parando centenas de horas diante dos screenshots, era praticamente impossível adivinhar o que estaria surgindo nos porões da Terminal Reality.

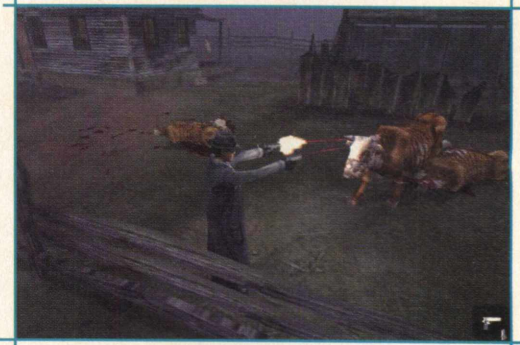
De repente, recebemos na redação o produto final, antes mesmo de qualquer outra revista especializada sequer começar a pensar que este game estava finalizado e poderia mexer com a cabeça dos gamers. Em poucas palavras, podemos dizer que ficamos espantados com o resultado final.

A caixa parecia ter sido inspirada no filme A Bruxa de Blair. Talvez, por esse

motivo, os desenvolvedores anunciaram recentemente que estariam desenvolvendo uma continuação para o jogo misturando os elementos do filme e reutilizando a engine de Nocturne. Outro detalhe que deixou nossos cabelos de pé foi o sistema recomendado: Pentium III ou Athlon e mais 128 MB RAM... Porém, para alívio de nossas máquinas, o jogo roda em equipamentos mais simples.

A história é realmente intrigante. Você assume o controle de um agente secreto de uma organização obscura na década de 30. O objetivo da Spookhouse, a comissão criada pelo presidente Theodore Roosevelt, é investigar fenômenos paranormais e elimina-los antes que caiam na boca do povo. O jogo é composto por quatro episódios que acontecem em locais diferentes, que incluem ação frenética e quebra-cabeças intrincados. Num primeiro momento, o game chega a lembrar o lendário jogo The Dig, mas acaba indo muito mais além, graças à sua poderosa engenharia e o acréscimo de mais elementos de violência. Só para deixar o leitor com água na boca, ou sangue nos olhos, dá para pegar as partes dos inimigos e utilizá-las como armas.

A engine consegue fazer maravilhas a todos os momentos. As sombras, presentes em quase todos os momentos do jogo, são perfeitas. O grau de detalhes é



surpreendente. Se o jogador usar uma lanterna, por exemplo, e virar de frente para a câmera, o reflexo da luz irá atrapalhar a visão e criar um efeito de suspense magnânimo. O clima frio de terror é constante e retratado a todo o momento, seja pela escuridão ou pelo forte nevoeiro que encobre as cidades. No cemitério, por exemplo, o ar é tão gelado e pesado que chega a sair "fumacinha" da boca dos personagens.

Há vários NPCs (personagens controlados pelo computador) que interagem e dão dicas ao possível avô de Duke Nukem em sua caçada. Os inimigos respeitam a ideia do jogo. Várias criaturas das trevas estarão presentes, reservando momentos de sustos e muito sangue. As armas são outro elemento considerável, o agente secreto terá ao seu dispor estacas, cruzes, espadas, pás, bestas, revólveres, e muitos outros brinquedinhos.

A Terminal Reality parece ter atingido o podium dos grandes adventures, não deixando de lado sua tradição em jogos de ação. O único ponto negativo da obra Nocturne está em sua engine, que pede por requerimentos muito altos para mostrar toda a sua força. ⚙



★★★★★

Terminal Reality
www.terminalreality.com

JOVENS
17+
classificação

21

3D Gamer

SOLDIER OF FORTUNE

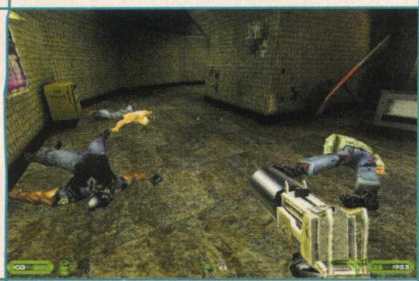
Um mercenário em busca de dinheiro á qualquer preço

Muitas vezes, é possível determinar o quanto um game irá abalar o mercado ou causar polêmicas apenas analisando seu enredo ou release.

A história dos jogos para PC já demonstrou o quanto é verdadeira esta suposição. Foi assim com Carmaggedon, GTA, e muitos outros, que, mesmo criticados pela sociedade, agradaram em cheio o gosto da maioria dos gamers. Provavelmente, será assim também com Soldier of Fortune, um novo marco dentro dos simuladores de soldado.

Na história, o jogador assume o papel de um soldado mercenário e solitário em busca de qualquer trabalho, seja ele honesto ou não. Na verdade, a quantidade de pessoas que serão mandadas para o "bandeirão do IML" não importa, o que interessa é cumprir as ordens e receber as recompensas.

A coisa começou a ficar um tanto quanto estranha quando foi anunciado



pelo time de desenvolvimento que o jogador poderia determinar, de forma totalmente livre, o caráter de seu personagem durante o jogo, aceitando ou não determinados trabalhos. Mesmo sabendo que se tratava de um game de ação em primeira pessoa, e que este tipo de jogo tende a ser incrivelmente fabuloso, ninguém tinha ainda uma idéia muito bem formada sobre o quanto real seria o game. Alguns screenshots foram aparecendo e, hoje, com o jogo prestes a ser lançado, já dá para afirmar que ação não irá faltar.

Há elementos incríveis espalhados no jogo, graças ao bom uso da tecnologia 3D. Em primeiro lugar, a tática de espiar pelas esquinas foi melhorada. Na grande maioria dos games, é muito complicado ficar encostado na parede espiando discretamente o que acontece um pouco mais à frente. Mas Soldier tem esta possibilidade muito bem desenvolvida.

O arsenal do personagem é outra grande surpresa. Fora a grande variedade de armas disponíveis, ele ainda pode tomar algumas "emprestadas" dos inimigos.

O detalhe mais incrível, porém, está na realidade com que cada ferimento é causado. Todos os personagens têm mais de 26 regiões que respondem de diferentes maneiras aos impactos. Finalmente, parece que aquela história de atirar na cabeça de um inimigo e o ferimento ter o mesmo efeito caso fosse atingida qualquer outra região menos vital, terminou.

Os níveis somam-se em 20 diferentes e estão agrupados em 10 missões totalmente diferenciadas. As opções multiplayer são muito bem exploradas. Estão disponíveis o modo de jogo de captura de bandeira, assassinato, deathmatch, e muitos outros.

Para fechar com chave de ouro, o jogo é assinado por um espião

profissional americano que deu toda a consultoria e assistência durante o processo de criação. Só falta saber quem distribuirá este game no Brasil, ou se ele será censurado. ☺



★★★★★

Raven Software
www.ravensoft.com

JUVENS
17+
classificação

WARCRAFT III

Preview

O imortalizado jogo de estratégia que conquistou milhões invade o universo 3D

odas as vezes em que o nome Warcraft é mencionado, diversas características campeãs dos melhores jogos de estratégia vêm à mente,

e a saudade bate forte. Sem dúvida alguma, Warcraft é um marco neste gênero de jogo, e seus fãs são fiéis até hoje. Em suma, somente o fato de se lançar o terceiro jogo da série com o nome Warcraft já é motivo de euforia.

Warcraft II não decepcionou, mas, talvez, o medo de arriscar uma mudança radical em um conjunto vencedor fez com que poucas coisas mudassem do primeiro para o segundo. Depois de tanto tempo na espera, os fanáticos em destroçar Orcs já podem comemorar: Warcraft III chegou, e é totalmente 3D!

Exatamente. Somos obrigados a endeusar a maravilhosa tecnologia usada para desenvolver cada pedaço de Warcraft III. A Blizzard não economizou e utilizou-se de todos os recursos da 3Dfx para construir os níveis totalmente tridimensionais, além de efeitos de iluminação únicos.

No tocante à jogabilidade, o gamer só tem motivos para se alegrar. Os humanos e os orcs batem cartão, mas recebem, também, algo que parecia simples mas, até então, ficou no vácuo: a adição de novas raças! Warcraft III soma 5 tipos de raças no total, apresentando particularidades completamente diferentes do que se está

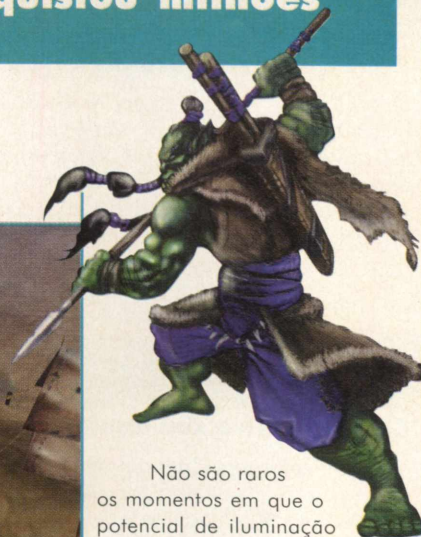


acostumado a ver. Mas, as novidades sobre os exércitos não param por aí. São quase 10 tipos de unidades diferentes para cada uma das raças, além de muitos outros seres estranhos e originais

que completam o universo de fantasia onde Warcraft III se desenrola.

Armamentos são itens que chamam muita atenção no jogo. Todas as armas foram modificadas, gerando combates muito interessantes e aumentando consideravelmente a ação. Com todas essas inovações, a história não poderia ser pequena. Especialista em RPGs, a Blizzard mesclou elementos importantes, que podem ser encontrados em Diablo, com características que, provavelmente, vão acompanhar Warcraft até a última versão.

Para não perder nenhum detalhe, as câmeras ainda se mantêm como braço direito nos jogos de estratégia. As rotações estão animais, e os detalhes, que sempre chamam a atenção de críticos em games, podem ser premiados. É impressionante o tamanho do cuidado que se teve na construção das unidades. Mesmo que a visão do jogo esteja bem próxima à sua, você continuará tendo um show de definição.



Não são raros os momentos em que o potencial de iluminação e de magia podem ser admirados. Em aranhas tecendo armadilhas ou em dragões incendiando os cenários, você verá que os

efeitos luminosos e as constantes mudanças de direção caminham perfeitamente com a ação.

Uma dúvida surge no ar: que espécie de máquina será capaz de suportar tamanha tecnologia? Esta foi uma das principais preocupações da Blizzard ao desenvolver Warcraft III, e o resultado foi animador: até um Pentium 200 sustenta todas as linhas acima. Mais itens importantes foram levados em consideração, como o editor de mapas que está incluído no jogo. Além de poder alterar e desenvolver fases, você pode, também, personalizar unidades ou, ainda, tratar outros elementos do jogo.

Muitos personagens novos, seres estranhos, armas especiais. Um mundo realista e fases cuidadosamente construídas. Um poder gráfico que já está atrasado em virtude de um jogo de tradição como Warcraft III. Apresentações foram obrigatórias. Comentários profundos também. Com tais descrições, Warcraft III é um jogo que chegou para marcar... e para ficar. ☼



Blizzard
www.blizzard.com

ADOLESCENTES
13+
classificação

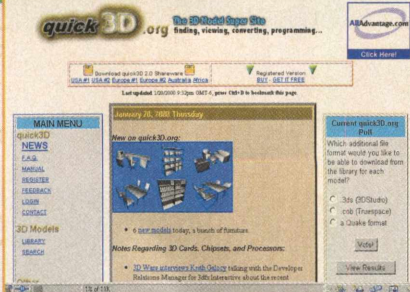


esta edição, nossa equipe separou os melhores sites sobre o universo acelerado 3D. Assim como na edição passada, você irá encontrar aqui as dicas mais quentes e as informações mais preciosas sobre o que cerca este nosso mundo turbinado. Não perca nem um segundo, navegue em direção as nossas informações.

Para quem procura modelos 3D

Se você for um alucinado por modelos 3D, ou precisa deles para o seu dia-a-dia, aponte seu navegador para este site. Aqui, você encontrará vários modelos diferentes e poderá baixá-los. A página é atualizada semanalmente e apresenta links de busca das mais diferentes imagens 3D.

www.quick3d.org



Sua fonte de atualização está aqui!

Confira o endereço dos principais fabricantes de placas e chipsets e pegue as atualizações para seus drives sem perder tempo!

- <http://www.3dfx.com>
- <http://www.rendition.com/>
- <http://www.paradisemmp.com/>
- <http://www.intel.com>
- <http://www.3dlabs.com>
- <http://www.realtek.com.tw>
- <http://www.joytech.com/>
- <http://www.arklogic.com>
- <http://www.atitech.ca/>
- <http://developer.intel.com/design/graphics/mobilegraphics/>
- <http://www.cirrus.com>
- <http://www.ibm.com>
- <http://www.nvidia.com/>
- <http://www.powervr.com/>
- <http://www.creative.com/>
- <http://www.geforce.com/>
- <http://www.diamondmm.com/>
- <http://www.a-trend.com/>
- <http://www.es.com/>
- <http://www.asus.com.tw/>
- <http://www.elsa.com/>
- <http://www.videologic.com/>
- <http://www.gainward.com.tw/>
- <http://www.guillemot.com/>
- <http://www.hercules.com/>
- <http://www.matrox.com/>
- <http://www.prolink.com.tw/>
- <http://www.sis.com.tw/>
- <http://www.tridentmicro.com/>
- <http://www.neomagic.com/>

Congelando o seu equipamento

Se seu micro anda fervendo, ou se você é um desses usuários que está cansado de fazer upgrades em sua máquina e perder várias horas calculando voltagem, trocando fontes, ou substituindo processadores queimados, nós temos uma boa dica para você. Neste site, você encontrará tudo sobre coolers e sistemas de refrigeração para informática.

<http://www.3dcool.com/>



Informações Turbinadas

Se sua busca é por informação sobre novos acessórios para sua máquina, e não quer ficar navegando por sites que não falam a língua da galera 3D vá até Wicked PC. O site apresenta diversas análises e informações sobre os produtos mais interessantes.

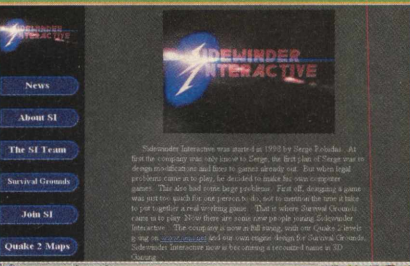
<http://www.wickedpc.com/>



Novas Tecnologias

Novas engines sempre devem ser vistas com bons olhos. Nossa equipe descobriu um grupo de programadores que está desenvolvendo uma poderosa engine capaz de criar jogos 3D nunca vistos. No site, você irá encontrar todas as informações sobre esta nova ferramenta de criação.

<http://si.3dfiles.com/>



Atualize seu PC com o nosso especialista

Nas bancas
ou lojas de informática

Peter Norton

NORTON

PRODUTO COMPLETO

2000™

A melhor maneira de preparar seu PC e seus dados para as novidades do ano 2000

- Verifica a compatibilidade dos aplicativos com o ano 2000
- Localiza problemas numéricos em planilhas e bancos de dados
- Corrige o hardware do seu sistema
- Mantém seu sistema atualizado



Microsoft

E, ainda, você leva o **Microsoft™ Ano 2000 CD de Recursos**, uma maciça coleção para atualizar todos os produtos Microsoft™ em seu computador. **Indispensável.**

O que você está esperando?

QUALIDADE

CD EXPERT

Ligue e receba em casa
FAST-CD (0xx11) 3666 7725
Atendimento a empresas: **0800 17 5355**

Symantec e o logotipo da Symantec são marcas registradas da Symantec Corporation e de suas subsidiárias. Norton 2000 e LiveUpdate são marcas comerciais da Symantec Corporation. Outras marcas e produtos são marcas comerciais de seus respectivos proprietários. ©1999 Symantec, Inc. Todos os direitos reservados. <http://www.symantec.com.br>

SYMANTEC

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000



Acelerando fundo em duas rodas

Quando se fala em velocidade em duas rodas, a primeira imagem que vem à cabeça é das grandiosas máquinas e dos tombos fenomenais.

Se, na vida real, a diversão já é grande, imagine poder queimar os pneus sem correr o risco de se esborrachar no asfalto e ter vários membros fraturados ou esfolados. Mas, o melhor de tudo, ainda não comentamos. Imagine, ainda, poder estar pilotando uma super máquina campeã na categoria. Castrol é exatamente isto, um game de corrida de motos que lhe coloca, sem esforço algum, na melhor equipe do mundo: a Honda.

Mas, não vá começar a pensar que é fácil se equilibrar em cima de uma moto em altíssima velocidade, tendo oponentes ardilosos e extremamente maliciosos. O grau de dificuldade beira os limites da realidade. Castrol Honda Superbike 2000 é um game divertido e, sobre tudo, é real. Enquanto a nação gamer é exposta a situações absurdas e até ridículas, tais como as vistas em Motocross Madness ou Edgar Extreme Biker, onde o piloto salta de uma

plataforma gigantesca e não se machuca, Castrol utiliza os conceitos da física para segurar a atenção do piloto virtual. Tudo indica que o mito de Road Rash foi deixado para trás, pelo menos neste game, já que o time da Honda auxiliou a todos na confecção de todos os detalhes e até nos pequenos ajustes do game.

Mas, há muito mais neste game. Os gráficos são muito bem detalhados. O painel da moto e o reflexo do sol na lente da câmera são alguns bons exemplos da poderosa engine que está por trás deste título.

A jogabilidade é bastante acessível e não exige que o piloto virtual tenha carteira de habilitação para conseguir dar uma voltinha pela pista. Evidentemente, para atingir os degraus do pódio, serão necessárias muitas horas de treino e muita perícia, já que a tela chega a virar quase 90 graus nas curvas fechadas, e os outros corredores não estão preocupados com sua vida.

Uma boa forma de adquirir experiência é assistir ao replay, que, digase de passagem, tem a mesma força da televisão. Há muitas opções diferentes no que diz respeito às câmeras, que estão espalhadas pela pista.

Todos os circuitos oficiais foram renderizados e estão presentes na versão 2000..

Se você gosta de velocidade e não tem medo de tomar vários capotes, Castrol irá ficar na sua memória por um bom tempo.



Greenleaf
www.greenleaf.com.br
Pentium 166 MHz,
24 MB RAM e placa 3D



INDIANA JONES E A MÁQUINA INFERNAL

Review

O velho Jones infernizando a vida dos gamemaníacos

ntes de conceituar ou começar a falar de Indiana Jones e a Máquina Infernal, vamos deixar claros alguns conceitos básicos.

Em primeiro lugar, um jogo que leva mais de um ano para chegar às lojas, com certeza, já entra no mercado com uma engine um tanto quanto superada. O que, na época, era novo e maravilhoso, hoje é chato e repetitivo. Indiana Jones ficou na lembrança de muitos gamers devido ao seu atraso, passando por duas E3, as principais feiras de entretenimento do mundo, sem conseguir ser finalizado.

Tirando os problemas técnicos que atropelaram o jogo. Há outro detalhe que deve ser lembrado: o senhor Jones nasceu e passou toda sua vida nas telas de cinema. Todos os jogos que eram lançados tinham uma estreita ligação com os filmes e eram bem-vindos justamente por isso. Levando em consideração este fato, como não considerar o caquético professor metido a explorador um clone bem cara de pau de Lara Croft, a musa das aventuras

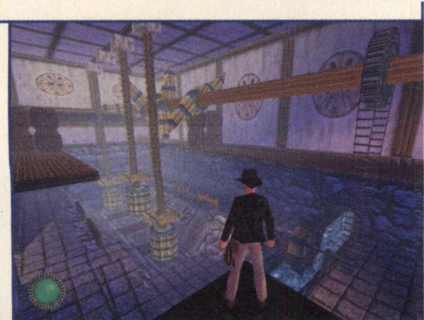
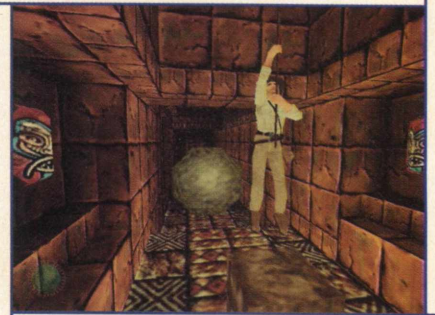
em terceira pessoa? Imagine poder trocar a skin do jogo... como num passe de mágica, simplesmente não haverá mais nenhuma ligação com o nome consagrado de Indy. Por outro lado, deixando a Lara e o chicote, bem que a LucasArts poderia vender uma versão, exclusiva para o Brasil, da Tiazinha.

A história trata de uma expedição solitária do nosso amigo em busca de uma máquina capaz de abrir portais do tempo. Estranhamente, os nazistas não estão atrás deste artefato mirabolante. Na verdade, os novos concorrentes são os russos, e toda narrativa acontece após a Segunda Grande Guerra.

Falando estritamente do jogo, é muito difícil que o gamer que tenha passado horas na frente da máquina não acabe se questionando sobre a existência de vidas passadas. Todos os movimentos do personagem, os gráficos do, cenários, e até a inteligência artificial dos inimigos são uma cópia fiel e digna do título "pura cópia" da série Tomb Raider.

Apesar dos problemas, os níveis são bem desenhados, e as aventuras acontecem por diversos locais diferentes, passando por diversos países e tendo diferentes inimigos a serem enfrentados. E, por falar em inimigos, sinceramente, a grande maioria dos chefes de fase são esquisitos demais para pertencerem à realidade do professor Jones. Um robô gigante de bronze irá lhe reservar os piores momentos de toda a sua vida, assim como os guardiões de lava e gelo.

Em um breve resumo, tudo indica que a falta de prestígio alcançada tempos atrás por Indiana Jones: Fate of Atlantis foi esquecida pelo pessoal da Lucas. Mas, deverá voltar a acontecer com a Máquina Infernal e sua engine prá lá de ultrapassada. E pode esperar, que não irá faltar comparações com o título da Eidos, levando Indy ao posto de impostor.



Lucas
www.lucasarts.com
Pentium 200 MHz,
32 MB RAM e placa 3D



UNREAL TOURNAMENT

Que tal participar de um torneio universal?



epois que o acesso à Internet tornou-se extremamente fácil e barato, já era de se esperar que os games iriam explorar este universo tão imenso. Tudo começou com

alguns jogos que tinham como acréscimo a possibilidade de jogar pela Net. Não demorou muito e, agora, a nação gamer começa a encontrar jogos exclusivos para multiplayer. O que era um simples detalhe, hoje se tornou o principal diferencial de alguns games.

Unreal Tournament é uma disputa que promete levar o jogador a uma nova dimensão, no que diz respeito a inovação na jogabilidade. O incrível é que o jogo consegue cumprir sua promessa com total excelência. Imagine entrar em uma arena com as texturas e efeitos gráficos incríveis vistos no primeiro Unreal com um objetivo diferente: vencer um torneio onde podem estar dezenas de pessoas, sendo que só os fortes poderão sobreviver.

Com modalidades multiplayer exclusivas e inéditas, que vão desde o clássico deathmatch até o novo modo de assalto,



Tournament é o jogo ideal para os veteranos jogadores on-line. Mas, enquanto todos os jogos deste gênero disponíveis no mercado apresentam bots (personagens controlados pelo computador para simularem oponentes) estúpidos, o pessoal da Epic caprichou no desenvolvimento da inteligência artificial de seus lutadores. Tudo isso com um objetivo, também muito especial: mesmo que o gamer não tenha acesso à Internet, ele poderá jogar uma modalidade simulada de todo o campeonato, sem ter a impressão de estar lidando com oponentes de raciocínio duvidoso.

O que mais chama a atenção é o poder da engine utilizada. Muitos games apresentam gráficos refinados e efeitos fantásticos, mas, durante as batalhas, os travamentos acabam tornando a ação ridícula. Felizmente, Tournament apresenta gráficos muito bem trabalhados e uma engine capaz de manter a ação frenética.

Há efeitos de gravidade que tornam as batalhas ainda mais emocionantes.

A complexidade dos mapas merece muitos elogios. Se você ficou de queixo caído com a arquitetura de

Quake II, espere até ver os desenhos de Unreal.

As táticas de ataque e defesa também foram repensadas. Ao invés daquela velha história de ficar escondido e ganhar vários pontos, ou sair atirando e pulando como um canguru louco, em Unreal, suas táticas terão de ser mais bem elaboradas, principalmente levando em



consideração que, em alguns modos, você terá de controlar bots ou outros jogadores para superar os desafios.

Quanto ao arsenal, todas as armas disponíveis no game trabalham de duas maneiras: com fogo primário e secundário, assumindo diferentes características e formando mais de 22 combinações de táticas de ataque. Há, também, um tipo de teleporter individual que pode ser carregado pelo jogador, porém, ele só estará disponível em alguns tipos de jogos.

Para finalizar, vale ressaltar que, juntos ao produto completo, estão contidos todos os editores necessários para se personalizar e até criar novos desafios de maneira simples e rápida.

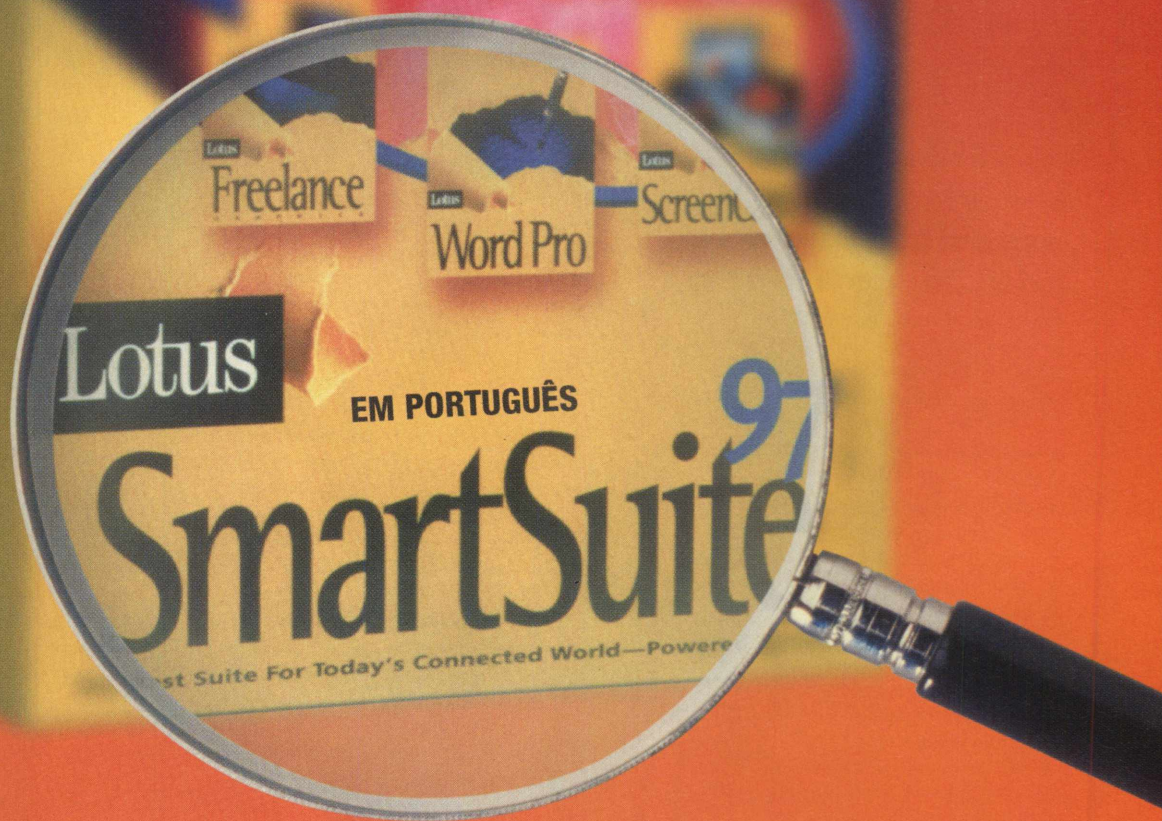
Tournament promete diversão, seja on-line ou no modo solitário. É bem provável que este nome irá permanecer por um bom tempo na memória dos gamers.



Geenleaf
www.greenleaf.com.br
Pentium 200 MHz,
32 MB RAM



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



A **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 97 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

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Um vampiro em busca de vingança

Eidos parece ser uma especialista na criação de ícones. Há

alguns anos atrás, os geniosos programadores resolveram criar aquilo que se tornaria um mito mundial: a simpática e sexy morena Lara Croft. Quem diria que uma simples imagem composta de polígonos iria fazer tanto sucesso e acabaria se tornando uma fonte de desejo e muitos milhões de dólares? Tudo indica que a história está se repetindo, mas, desta vez, ao invés de uma mulher virtual, a aposta da Eidos está em um vampiro com sede de vingança.

Pode até parecer estranho imaginar que o carisma de um vampiro possa se igualar ao de uma sexy garota, principalmente se for considerado o fato de Raziel estar em um verdadeiro estado de miséria, após sua quase morte.

Pelo mundo, a crítica recebeu com bons olhos Soul Reaver, o segundo jogo



de Legacy of Kain. Raziel acabou até virando poster de várias revistas e continua sendo notícia mesmo já tendo se passado alguns meses desde seu lançamento mundial.

O segredo da vitalidade de Soul Reaver está em vários fatores que, juntos, compõem uma obra prima da aventura com fortes toques de terror. O enredo que envolve o jogo pode até ser considerado como um dos pontos que mantêm este game em destaque nas prateleiras. Ao invés de uma história linear, como acontece com a maioria dos jogos eletrônicos, a Eidos resolveu mudar as coisas na sua continuação. Os vilões do primeiro game brigam feio e, um deles, o nosso amigo e herói Raziel, acaba levando a pior. Com um pé no mundo dos vivos e outro no dos mortos, seu objetivo principal é a doce e lenta vingança contra seus irmãos de sangue.

Os níveis são bem trabalhados, e os enigmas apresentados são extremamente desafiadores. Só para exemplificar o grau de dificuldade dos puzzles, imagine ter de sugar algumas almas para se fortalecer, afim de voltar ao mundo dos vivos para poder subir uma escada ou pegar um objeto qualquer. O trabalho dos programadores foi imenso durante todo o processo de criação do game. Os níveis foram trabalhados para serem jogados de duas maneiras diferentes: pelo mundo dos vivos e dos mortos. Nenhum detalhe parece ter sido esquecido.

Na parte gráfica, tudo foi criado com extremo cuidado. O jogo transcorre com visão em terceira pessoa, mas há a opção de ver por cima dos ombros do personagem. O maior destaque fica por



conta das texturas, que são tão bem desenhadas, que permitem que se sinta suas formas e seu calor. Apesar do grande grau de detalhes, que significa um enorme trabalho para a placa 3D e para o processador, o jogo não exige uma máquina muito poderosa, nem, tão pouco, uma placa de última geração. Mesmo jogando em um micro com os requerimentos mínimos de sistema, não há travamentos nem perda de detalhes.

Por último, a jogabilidade é bastante acessível. Para aqueles que acreditam que jogar Tomb Raider é uma coisa simples, esperem até controlar Raziel. Tudo é muito mais simples, principalmente nas lutas. Por meio de uma simples tecla, o combate fica totalmente enquadrado na tela, evitando aquela horrível sensação de estar perdido.

Como todo bom vampiro, Raziel parece ter conseguido vida eterna na tela do PC.



Geenleaf
www.geenleaf.com.br
Pentium 166 MHz,
32 MB RAM

JOVENS
17+
classificação

AGE OF EMPIRES II

Chegou sua vez de expulsar os tiranos do poder

Qual estrategista que se preze que não amou o primeiro Age of Empires da Microsoft?

Com certeza, nenhum leitor que for realmente fã do gênero deve ter se manifestado afim de negar sua fidelidade ao título. Mas, este estado de inércia foi, com certeza, quebrado com o lançamento da continuação oficial deste game, há alguns, meses, no mercado nacional. Age continua marcando presença nas principais lojas e nos rankings das principais revistas especializadas do mundo, deixando claro que não é apenas mais um jogo de estratégia.

Também, não é para menos, The Age of Kings é uma verdadeira obra prima, que promete levar o jogador de volta aos tempos medievais, onde a lei da espada reinava absoluta. Contendo a tradicional jogabilidade acessível que já tornou-se uma marca registrada da série, tudo é facilmente obtido e controlado por meio do mouse.



A Microsoft ainda teve tempo de melhorar alguns detalhes afim de tornar tudo mais agradável.

Os recursos de construção e administração foram implementados. Os gráficos receberam um novo trabalho de modelagem. Todas as construções estão mais fiéis às originais de cada civilização. Ressaltando que, agora, em Age 2, está presente uma enorme variedade de povos, que vão desde os valentes japoneses até os refinados ingleses. Ao todo, estão contidas treze culturas diferentes no game. Sendo que cada soldado ou cidadão responde às suas ordens em sua língua de origem e apresenta uma radical diferença cultural, também.

As campanhas single player continuam extensas e mais reais que as do game anterior. Caso o jogador queira, poderá até encarnar em figuras famosas da história, tais como: William Wallace, Joana D'arc, Saladin, Ghengis Khan, ou Frederick Barbarossa, e reviver suas aventuras pelo mundo. Evidentemente, a inteligência artificial dos inimigos também foi melhorada. Conforme informações do time de desenvolvimento de Age, as características de cada cultura foram levadas em consideração no momento da construção da complexa cadeia de inteligência artificial contida no game. O resultado não poderia ser outro; cada civilização diferente controlada pelo computador comporta-se com total fidelidade à realidade.

Os modos multiplayer foram ampliados, porém, nada muito significativo. Nenhuma modalidade



inédita de jogo foi acrescentada, mas ainda há uma variedade de possibilidades on-line, que permitem que o jogador atinja novos mundos.

O calor das batalhas consegue atingir o coração e a alma do jogador mais desatento. Enquanto a maioria dos games de estratégia restringem o melhor da vida. Apenas números que decrescem conforme as espadas e os escudos vão se desgastando, Age 2, com seus gritos, sons metálicos, e gráficos excelentes, supera todas as expectativas.

Enfim, um ótimo jogo, com tradição e muitos detalhes. Age 2 é diversão garantida, seja você fã ardoroso ou não do estilo estratégia com administração.



Microsoft
www.microsoft.com.br
Pentium 166 MHz,
32 MB RAM



DRIVER

Um grande game de carros totalmente diferente

Mesmo que você não tenha passado sua infância em frente à televisão assistindo àqueles seriados americanos onde a polícia fazia de tudo para pegar os ladrões, com certeza você irá delirar com Driver.

Há muito tempo, a indústria de games para PC trabalhava sempre com idéias simples quando o assunto envolvia velocidade em quatro rodas. Ou lançava um jogo no qual o gamer deveria simplesmente correr para vencer, seus adversários, ou implementava as corridas com alguns brinquedos bélicos. Mas Driver chegou ao mercado disposto a inovar definitivamente.

Sua principal arma era o fascínio e a alegria que dirigir os grandes carros dos anos 70 poderia proporcionar. Mas,

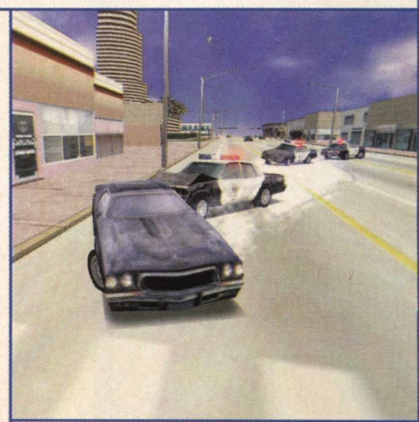


deveria haver mais algum elemento para perpetuar este título. Então, que tal colocar a polícia na sua cola a todo momento? Pronto! Estava criado o jogo perfeito. Mas, os geniosos programadores resolveram colocar mais alguns pequenos detalhes no game.

Driver é muito mais do que um simples jogo de perseguição. Você é um policial com grandes habilidades. Um certo dia, você é chamado por seu chefe, que acaba de ter uma idéia incrível: colocá-lo infiltrado na máfia americana para desmembrar toda rede de corrupção e crime. Para obter êxito em sua jornada, nada melhor do que usar aquilo que você mais sabe fazer: dirigir. Sem dúvida nenhuma, servir de chofer para perigosos criminosos deve ser um trabalho bem emocionante.

A engine do game consegue fazer maravilhas. Imagine estar dirigindo em alta velocidade por uma rodovia e, de repente, encontrar um carro de polícia na contra-mão! Não se iluda, ele não irá sair da sua frente. O resultado não poderia ser outro senão um dos acidentes mais esperados, pelos alucinados por destruição. Se uma vez não for o bastante, o jogo inclui um completo sistema de replay, onde a aventura pode ser vista de centenas de ângulos diferentes.

Quanto aos efeitos de luz e sombra, eles são tão bem definidos que qualquer efeito climático pode trazer mais vida



ainda para o game. Os reflexos são os detalhes que mais chamam atenção. As luzes da rua ou dos faróis dos outros carros conseguem criar um clima de realidade impressionante.

A jogabilidade é bem simples, mesmo com poucas habilidades automobilísticas, qualquer gamer já pode fazer barbaridades nas cidades de Driver, que contam com as movimentadas avenidas de Nova York, passando pelas alucinantes descidas e subidas de São Francisco.

Os modos de jogo são bem divertidos. Há várias maneiras de jogar. Pode-se optar pelo jogo convencional ou aventurar-se correndo sem rumo pela cidade. Porém, o mais divertido é uma chamada de Carnage, onde o jogador ganha pontos dando prejuízos aos outros e tendo a polícia na cola.

Driver é a pedida certa para aqueles que buscam grandes emoções. Finalmente um jogo de carro com muita adrenalina e uma história verdadeiramente empolgante..



Geenleaf
www.greenleaf.com.br
Pentium 200 MHz,
32 MB RAM e placa 3D

ADOLESCENTES
13+
classificação

Legalize já!

Usar programas piratas
é crime!

especial
**Casa &
Escritório**

Acabe com a pirataria.
Programas originais com tudo que você
precisa para trabalhar com o seu PC:
editor de textos, planilhas de cálculos,
banco de dados, desenho vetorial
e muito mais.



Edição
limitada

Aproveite a "força" que a CD EXPERT
está dando a seus leitores e regularize
os softwares em seu computador.

Qualidade
CD EXPERT

Tem coisas



UNREAL
TOURNAMENT



H&D
HIDDEN &
DANGEROUS



CONSTRUCTOR
STREETWARS
GUERRA NAS RUAS

DRIVER
YOU ARE THE WHEELMAN



que só a GreenLeaf traz pra você.

Qualidade Superior



em jogos para PC.