

Editorial

Sua mais nova 3D Gamer o levará ao verdadeiro "Parque dos Dinossauros". Estamos nos referindo a Turok 2: Seeds of Evil. Nele, você estará na pele do corajoso guerreiro Turok e terá pela frente a missão de livrar o mundo dos perigosos ataques do mal – os temíveis dinossauros. Mas, para isso, você terá que possuir a velocidade e a inteligência de um Velociraptor e a força de um Tiranossauro Rex. Só que não fica só nisso. Esta edição vem com uma análise da super placa Elsa Gladiac 511 Tv-OUT AGP, a continuação das definições dos principais termos técnicos do universo acelerado e uma análise dos últimos lançamentos no mercado nacional.

Boa diversão e um grande abraço,

Equipe 3D Gamer

Fale conosco: editoria@pcgamer.com.br

Suporte Técnico

Tel.: (0xx11) 6942-2280

Tel.: (0xx11) 6942-2282

Tel.: (0xx11) 6942-2285

e-mail: suporte@cdexpert.com.br

Serviço de Atendimento ao Consumidor

Para informações sobre lançamentos, promoções e locais de compra:
e-mail: sac@cdexpert.com.br

Horário de atendimento:

De segunda a sexta-feira
Das 8:30 h às 12:00 h e das 13:30 h às 17:30 h

Turok é a única pessoa capaz de livrar a terra dos terríveis dinossauros.

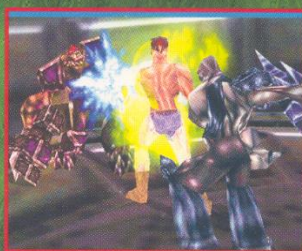
Mais uma vez, Joshua Fireseed, o destemido guerreiro Turok, tem como tarefa salvar o mundo das armadilhas do mal; armadilhas estas, que acabaram por enganar o próprio Turok. Depois de derrotar o irremediável Campaigne, o herói tenta destruir sua arma principal, o Chronoceptor, jogando-a na boca de um vulcão. Com o feito, Turok, involuntariamente, despertou uma criatura ainda mais maléfica e poderosa: o Primagen, um ser que estava aprisionado em uma espaçonave enterrada no centro da terra perdida. Turok precisa urgentemente impedir que Primagen destrua os totens de energia e rompa a fina barreira que separa o mundo inferior da Terra. Este é Turok 2: Seeds of Evil, a triunfante seqüência de Turok: Dinosaur Hunter. Envolve-se em um dos games de ação em primeira pessoa mais realísticos dos últimos anos! Então, prepare-se! Primagen e seus servos estão dispostos a conseguir o que desejam. Supere-os na base da força e coragem e jamais falhe. O destino do mundo depende de você.

TUROK

SEEDS OF EVIL



Mapas de textura e geometria totalmente únicas para cada estágio



Inimigos com atributos realísticos como músculos salientes e pele enrugada



Modo deathmatch multiplayer para até 16 jogadores (Internet e LAN)



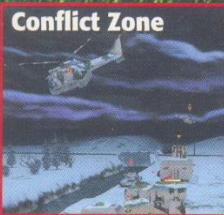
Inimigos se contraem a todo momento, dependendo de qual parte você atinge

Análise completa dos novos games da temporada



PREVIEW

Falhar é inadmissível quando criminosos e policiais estão à sua procura.



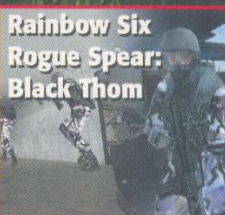
A eterna busca pela paz mundial continua no século 21.



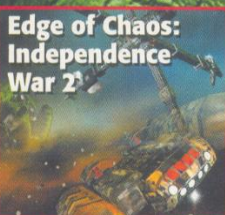
Novos soldados, novas missões: a seqüência que não veio para brincadeira.



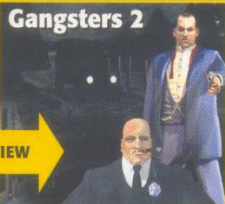
Mais realístico do que isto, só sentindo o cheiro do pneu queimado.



Os terroristas estão de volta, agora para recriar tragédias históricas.

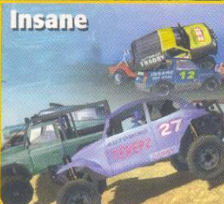


A luta pela independência continua nos pontos críticos do espaço.

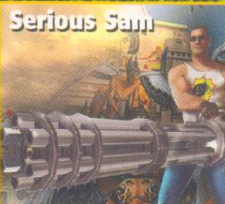


REVIEW

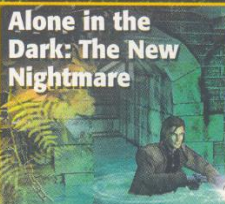
Em pleno século 21, os gângsteres estão de volta para refazer a história.



A mais louca das corridas off-road em proporções nunca antes vistas.



Destroce milhares de alienígenas e mantenha a existência do planeta Terra.



As maiores revelações acontecem quando há falta de luz!



Os poderes da espada e da magia decidirão a amplitude de seus domínios.



Em uma guerra, não há nada melhor do que poder usufruir de todas as suas possibilidades.

Requerimentos para computadores com placa 3D:

- Pentium 200 MHz • 16 MB RAM • Windows 95/98
- Drive de CD-ROM 4x • Placa de som compatível com DirectX

Requerimentos para computadores sem placa 3D:

- Pentium II 266 MHz • 64 MB RAM • Windows 95/98 • Drive de CD-ROM 16x
- Placa de som compatível com DirectX

Turok 2: Seeds of Evil © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Turok e © 1999 GBPC, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens deste jogo e suas respectivas características são marcas registradas da Acclaim Comics Inc. Todos os direitos reservados. Acclaim é uma divisão da Acclaim Entertainment® e © 2001 Acclaim Entertainment. Todos os direitos reservados.



Conteúdo livre de vírus
Garantia Norton AntiVirus



01 10

9 771413 096515

CD EXPERT-VR Ed.01 10

3D GAMER

CD EXPERT
BY

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DEDICADA AOS GAMERS COM PLACA 3D

A temporada de caça
está aberta,
e você é a presa!

TUROK

SEEDS OF EVIL

**JOGO
COMPLETO**

Colecione

10

JOGO DO MÊS



Conduza Joshua Fireseed, o Turok, em uma jornada contra as investidas de Primogen e seus servos

Manual.....07

Cartas..... 06

Dê sugestões, críticas e tire suas dúvidas nessa incrível seção

Placa do Mês 20

Conheça em detalhes uma análise da aceleradora Elsa Gladiac 511

Novidades..... 23

Esclareça suas dúvidas com as definições dos termos do universo acelerado – parte 2

Especial 17

Uma super análise das placas de som da última geração

Sites 32

Aproveite nossas dicas de navegação na rede

Preview

Conheça os games que estão chegando ao mercado nacional

Max Payne 26

Prove sua inocência e encontre os responsáveis pela morte de sua família

Conflict Zone 26

Viva todas as emoções de uma guerra moderna

Commandos 2 27

Os campos de guerra, mais uma vez, voltam a ser o palco da verdade

F1 2001 27

Finalmente, um adversário à altura de Grand Prix 3

Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear: Black Thorn 28

A ação de Rogue Spear em proporções nunca antes imaginadas

Edge of Chaos: Independence War 2 28

A guerra em gravidade zero ficou ainda mais desafiadora

Review

Os games que abalam a mente e o micro dos gamers

Gangsters 2 29

Mais emoção e crime na volta dos gângsteres e da Lei Seca

Insane 29

Velocidade e loucura: a mistura desses ingredientes resulta em emoção

Serious Sam 30

Ajude Sam a salvar a raça humana das forças alienígenas!

Alone in the Dark: The New Nightmare 30

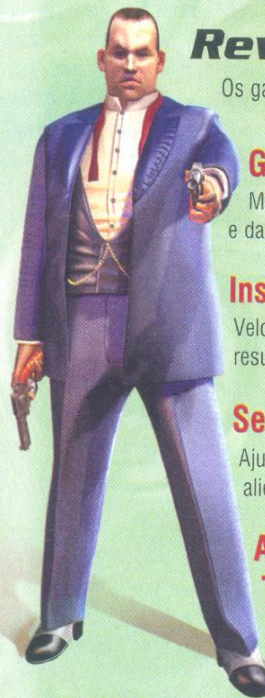
O mal mora na escuridão... as crianças sempre souberam disso

Evil Islands 31

O poder da espada decidirá o seu destino

Operation Flashpoint 31

Todas as variantes de uma guerra real, neste incrível game de ação e estratégia



EXPEDIENTE: Revista CD Expert Especial (ISSN 1519-3705) é uma publicação da **CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.** • **Endereço:** Rua Antônio Camargo, 364 - Tatuapé - São Paulo - SP- Telefone: (0xx11) 6942-2222 • Os CD-ROMs grátis são parte integrante desta edição • **Bureau:** Vision Print • **Impressão:** Margraf/Plural • **Distribuição:** Fernando Chinaglia Distribuidora S/A • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi • **Jornalista Responsável:** Priscila Lanaro, MTB 30.110 • **Arte:** Guilherme Pereira Pinto • **Equipe:** Alessandro Treguer, Elisa Zuigéber, Emerson Freire, Adriano Mendes Camargo, Alexandre Hideki Chicaoka, Paula Aparecida dos Santos e Andréa Naliato

Está mais do que na hora de vocês participarem desta seção exclusivamente dedicada aos nossos leitores. Portanto, não percam mais tempo, mandem agora mesmo sua opinião sobre nossos trabalhos. Estamos ansiosos para receber sua carta ou e-mail. Além disso, temos, também, o espaço para os desenhos mais criativos, feitos com os melhores efeitos em 3D. Esperamos seus desenhos!

Evitando o apagão!

Caros colegas da 3D GAMER, meu nome é Evellyn Martins e gostaria de pedir algumas dicas sobre o consumo de energia de meu computador. Meu filho tem 14 anos e é viciado em jogos para PC. Mas, ultimamente, está passando dos limites. Ele fica a madrugada inteira acordado em frente ao computador jogando games de corrida, os seus preferidos. Com esse negócio de racionamento de energia e o tal apagão, tenho tentado controlar um pouco o uso do micro. Mas não é só ele que precisa utilizá-lo. Sou professora de inglês e costumo usar o micro para preparar minhas aulas. Tenho o Windows 98 instalado e uso o Word e o Excel. O negócio é o seguinte: existe alguma forma de economizar energia, algum dispositivo do computador ou coisas do tipo? Meu filho sempre compra a 3D GAMER e, então, resolvi escrever. Por favor, me ajudem!

Evellyn Martins
Por e-mail

Calma, Evellyn, existem algumas maneiras que podemos explicar. Uma das formas de se economizar energia é programar o desligamento do monitor depois de um período sem utilizá-lo. Para isso, vá até o menu Iniciar, Configurações, Painel de Controle e Gerenciamento de Energia (o ícone do item é o desenho de uma tomada e uma pilha). Em "Esquemas de Energia", escolha o item "Em casa/no escritório". No espaço "Desligar o Monitor", escolha o tempo de

inatividade do computador para que o monitor seja desligado. Se quiser que ele desligue depois de 10 minutos sem uso, escolha 10. Na mesma caixa, existe a opção "Desligar os discos rígidos". É a mesma idéia. Desligar as caixas acústicas quando não estão sendo utilizadas ajuda a economizar alguns watts. O mesmo serve para a impressora, o scanner, etc. Bom proveito!

Dicas para Mob Rule

Olá, pessoal da 3D Gamer.

Primeiramente, gostaria de agradecer esta sensacional revista, sempre acompanhada por um maravilhoso game. Isso, sem considerar as matérias. Bem, estou escrevendo porque gostaria que vocês me ajudassem a obter algumas dicas/códigos do game Mob Rule. Se puderem quebrar esse "galho", vou ficar muito contente. Valeu!!!

Fábio Gimenez
Por e-mail

Para acessar o Cheat Mode do game Mob Rule, inicie um game e, enquanto estiver selecionando a cor do time, digite um dos códigos abaixo e pressione Return. Se você tiver digitado corretamente, escutará um "beep". Isso pode ser repetido para todos os códigos que você quer ativar.

Então, quando estiver dentro do game, você pode exibir os cheat modes que você ativou/desativou (on/off) pressionando a tecla C.

Cada um destes códigos habilita diferentes elementos no game, facilitando a superação das missões:

- * estates216 – compra qualquer propriedade sem limites
- * loans458 – apropria-se de qualquer quantia de dinheiro do banco
- * pickup036 – obtém o farol dos inimigos
- * tenants872 – seleciona qualquer arrendatário em qualquer momento do game
- * speed364 – game em rede mais rápido
- * weapons563 – compra qualquer arma de gangster

- * worker928 – compra operários em qualquer momento do game
- * upgrade934 – aprimoramentos imediatos (a casa adquirida aparece imediatamente)
- * houses462 – permite adquirir todas as casas.

Dinheiro fácil:

Habilite o código "Borrow any amount".

Pegue emprestado do banco a quantia de até \$21,475,000. O banco pagará ao jogador \$214,756 cada mês, em vez do jogador ter que pagar para o banco os juros sobre o empréstimo.

Se liguem neste alienígena super esquisito. Ele veio do Ceará para o Brasil, seu autor foi o Rodrigo

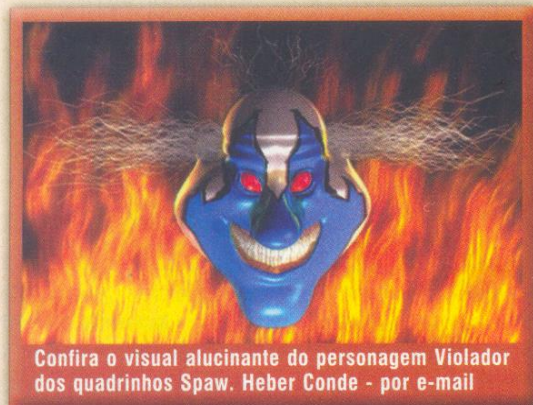


Overclock

Gostaria de saber se é aconselhável ou não fazer um overclock da minha placa de vídeo. Sei que isso pode aumentar, em muito, a velocidade de uma máquina.

Ricardo Ailton Silva
São Paulo – SP

Caro Ricardo, a realização do overclock, tanto no processador quanto na placa de vídeo, pode oferecer diversos riscos, principalmente, se o usuário é leigo no que se refere à parte de hardware de um computador. Por outro lado, se todos os passos forem seguidos corretamente, os resultados podem ser bastante satisfatórios. Para maiores detalhes a respeito de OVERCLOCK, veja a matéria Faça Você Mesmo da 3D Gamer nº 8 - "Castrol Honda Superbike 2000". Você conseguirá adquirir uma visão mais ampla e decidir por si próprio se vale ou não a pena fazer o overclock.



Confira o visual alucinante do personagem Violeador dos quadrinhos Spaw. Heber Conde - por e-mail

TUROK



Impeça que o mal despertado domine o mundo

A lenda continua! Quando Turok destruiu o The Campaigner e o Chronoscepter, inconscientemente, desatou um novo conflito. Este, muito mais ameaçador do que aquele já controlado.

De volta aos início dos tempos, aquele que era chamado de Primagen desafiou a criação e foi capturado em uma prisão da sua própria forma. Lazarus percebeu o perigo e levantou uma série de Totens de Energia acreditando que estava vulnerável ao poder de Primagen. Desperto pela destruição do Chronoscepter, o velho Primagen, urgentemente, convocou seus miseráveis servos para destruir os Totens de Energia e libertá-lo da prisão. Agora, Joshua Fireseed, o novo Turok, deverá enfrentar o desafio com muito esforço para manter a existência completa da Terra! Ele deve estar atento à inteligência de Adan, aquela que fala da Luz Eterna, conforme o guia através de múltiplas fases de novos adversários. Na pele de Turok, você deverá encontrar alguns inimigos familiares, como o horrível Purr-Linn. Como Turok, você precisará ser corajoso, perspicaz e utilizar todas as armas para defender Primagen e salvar a Terra Perdida e, infelizmente, o universo!

Instalação pelo Autoplay

Insira o CD do game Turok II no drive de CD-ROM do seu micro. Se o Autoplay estiver habilitado, depois de um momento, o processo de instalação começará automaticamente. Siga os prompts que aparecerem na tela. O processo padrão irá instalar todas as opções, incluindo um software free. Você terá a opção de não instalar alguns componentes. Mais tarde, se você decidir instalar esses componentes, poderá rodar o processo de instalação, escolher "Custom" e instalá-los.

Manual de Instalação

Dê um duplo clique sobre "Meu Computador" e, então, um duplo-clique sobre o ícone do CD-ROM. Prossiga como o citado acima.

Inicialização

Depois da instalação, você estará apto a rodar o game de duas maneiras:

A partir do menu Iniciar do Windows: clique sobre Iniciar, Programas, Acclaim Entertainment, Turok 2 Seeds of Evil.

A partir do desktop do Windows. O processo de instalação cria uma pasta Turok no Desktop contendo teclas de atalho para o game Turok 2.

Você pode iniciar Turok 2 de três maneiras diferentes; a pasta contém uma tecla de atalho para cada uma, com os seguintes títulos:

Single Player: roda um game single player no seu PC local.

Multiplayer: roda um game multiplayer na LAN ou Internet.

Multiplayer with Text-To-Speech: roda um game multiplayer com o Text-To-Speech da Microsoft: digite uma mensagem, e outros jogadores escutarão aquilo que você digitou.

Nota: esse modo exige um pouco mais do game, por isso, tenha paciência.

De um duplo clique sobre Single Player para controlar o mundo de Turok 2. Quando você estiver preparado, desafie oponentes do mundo real no modo multiplayer!

Nota: se você escolheu uma opção de instalação diferente da Full (completa), algumas dessas teclas de atalho podem deixar de ser exibidas. Nós também recomendamos que você feche todas as outras aplicações antes de rodar o game.

Dois destinos fatais... Uma tarefa eterna...

Turok permite que você jogue de duas maneiras: em um modo

Quest – uma campanha single player que desenrola a história de Turok em novas fases de escuridão e perigo, ou, então, tente o modo multiplayer – uma campanha frente a outros oponentes reais. Não importa qual game você escolha, terá que dominar os seus medos e controlar suas habilidades para atingir a vitória.

Menus (Game Launcher)

Quando você inicia Turok 2, a janela base do Turok aparece na área de desktop do seu Windows. Ela exibe uma série de

menus que permitem escolher e configurar o tipo de game desejado. Use o mouse para destacar um item, e o botão esquerdo dele para confirmar a escolha e prosseguir para a próxima tela. Existem duas telas de abertura do Menu Principal: uma versão para o game single player e uma para o multiplayer.



Menu Principal Single Player (Game Launcher)

No menu principal base do game, você poderá escolher entre:

Start Game – inicia um game "local" single-player. Você entrará no game, onde poderá fazer algumas escolhas ou, até mesmo, ajustá-las.

Options – permite a configuração do controle, áudio e vídeo.

Help – ajuda online. A ajuda inclui este manual e muitos outros detalhes sobre jogos via Internet ou LAN.

Quit – retorna ao Windows.

Depois que tiver entrado no game, escolhas (menus) são feitas com a utilização das teclas VM para destacamento e tecla E para confirmação. Se uma escolha possuir muitas opções, use as teclas VM para destaca-la e JK para selecionar a opção desejada.

Menu Principal Multiplayer (Game Launcher)

Internet – roda games Death Match frente a jogadores remotos (na Internet).

LAN – roda games Death Match frente a jogadores remotos (na LAN).

Options – ajusta controle, áudio e vídeo.

Help – ajuda online. A ajuda inclui este manual e muitos outros detalhes sobre jogos via Internet ou LAN.

Quit – retorna ao Windows.

Options (Game Launcher)

Áudio – configuração de áudio. Ativa uma caixa de diálogo que permite mudar o volume, qualidade de som e ajustar para tocar stereo mono.

Vídeo – Turok II suporta a maioria das placas aceleradoras 3D via Direct3D. Na primeira vez que você rodar o game, uma caixa de diálogo aparecerá listando placas 3D, na seção "Video Cards". Pode ser que a sua não esteja listada. Nesse caso, escolha "Unlisted 3D Card". Outra coisa que você pode fazer, caso sua placa não esteja listada, é escolher aquela que usa o mesmo chipset 3D da sua. Se você possuir uma placa 3Dfx, então, não verá essa caixa de diálogo. A placa 3Dfx é, automaticamente, detectada, e o driver Glide, selecionado como padrão (a performance deve ser um pouco mais rápida do que sob o Direct3D). Se você mudar as configurações de vídeo mais tarde, a caixa de Diálogo reaparecerá no momento apropriado.

Depois que o game tiver sido rodado pela primeira vez, a seleção de "Options"/"Video"



ativará a caixa de diálogo.

Choose a Driver – a menos que você possua uma placa 3Dfx, a única opção aqui é o Direct3D.

Texture Options – Selecione "High Detail" para uma melhor aparência. Se a performance do seu PC estiver "cortada", a seleção de "Normal Detail" pode gerar um bom resultado.

Properties – clique sobre "Properties" para explorar as opções de vídeo. Se a sua placa aceleradora 3D estiver rodando sob o Direct3D, um clique sobre "Properties" (a partir da caixa de diálogo "Vídeo" do Windows) ativará a caixa de diálogos acima. As configurações recomendadas aparecerão verificadas. A opção principal a ser ajustada é a resolução "Resolution". Ela permite selecionar uma resolução de tela e taxa refresh do monitor. Para assegurar que você escolheu uma combinação válida para sua placa 3Dfx e monitor, clique sobre "Test" e siga as instruções.

Controls (Game Launcher)

Keyboard – permite ver e mudar as configurações do teclado. Esta opção ativa uma caixa de diálogo do Windows que exhibe as configurações atuais do teclado e permite que estas sejam mudadas de acordo com o seu gosto. Tanto no Game Launcher como no In Game Options, as mudanças permanecerão para os games atuais e futuros ou até que sejam mudadas novamente.

JoystickPad – permite ver e mudar as configurações do joystick ou joypad.

Mouse – permite ver e mudar as configurações do mouse.

Load – carrega uma configuração de controles salva.

Save – salva a configuração atual de controles.

Ação Single Player

Uma série de menus que permitem a configuração de um game single player são oferecidos a você.

Menu Principal Single Player

No menu principal single player, você tem estas opções:

Start a Game – inicia um game.

Cheats – permite entrar com códigos para tornar o game ainda mais divertido. Depois que você tiver entrado com um código, este ficará armazenado e aparecerá em uma lista com a opção ativada/desativada.

Options – veja Options.

Sound Options – veja Sound Options.

Options

Antes de você iniciar um game, vale a pena ajustar as suas opções. Para fazer isso, destaque a opção utilizando as teclas IM e, então, use as teclas JK para finalizar a configuração. Para opções com indicadores, vale lembrar que a movimentação deles à direita aumenta o efeito, enquanto que a movimentação à esquerda o diminui. Mover todo o indicador para a esquerda pode desativar as opções.

Difficulty – permite configurar o nível: easy (fácil), normal (normal) e hard skill (habilidade severa).

Auto Aim – é ativada para permitir uma mira automática.

Blood Color – permite escolher sangue vermelho ou verde, ou desativá-lo.



Opacity – permite ajustar a transparência de exibição da tela.

Horz Sens – este indicador controla a sensibilidade de controle horizontal. Quanto maior a sensibilidade, mais rápida a velocidade de virada do Turok.

Vert Sens – este indicador controla a sensibilidade vertical. Quanto maior a sensibilidade, mais rápida será a velocidade de Turok ao olhar para cima ou para baixo.

Weapon Select – permite escolher uma seleção de armas Quick (rápida) ou Normal (normal).

Brightness – permite ajustar o brilho da tela para adaptar-se ao seu monitor.

Setup Controls – permite ajustar as configurações de teclado, mouse ou joystick.

Sound Options

Music Volume – use IM para ajustar o volume da música.

SFX Volume – use IM para ajustar o volume dos efeitos de som.

Speech Volume – ajusta o volume dos discursos presentes no game.

Botão	Ação
I	move para frente
M	move para trás
J + mouse	vira para a esquerda
K + mouse	vira para a direita
C + botão esquerdo do mouse	atira
Z + botão direito do mouse	salta
Z	seleciona arma de cima
A	seleciona arma de baixo
Home	olha para cima
end	olha para baixo
"	bombeia para a direita
>	bombeia para a esquerda
B	agacha
L	ativa/desativa o mapa

Modo Quest

Depois de rodar um game single player, você irá para um menu principal single player. Você poderá escolher New Game ou Load. Selecione Load para retornar a um game salvo, no local onde você o deixou, ou New Game para iniciar uma nova missão. Destaque a sua opção e pressione "e". Como Turok, o jogador salta, briga, nada e percorre muitas fases "maníacas", tentando encontrar e proteger os Totens de Energia da destruição. Somente com muita coragem e determinação, Turok poderá vencer os desafios e seguir sua busca para o objetivo final: a destruição final de Primagen. Tenha a certeza de estudar as descrições de fase do jogo para maiores detalhes a respeito dos seus objetivos.

Action Map – pressione a tecla J para ativar a exibição do mapa, que pode ser uma ferramenta bastante importante para navegar através da

Terra Perdida. Cada tipo de região/terreno possui o mesmo plano de cor em todas as fases. Uma seta amarela indica a sua posição atual. Para desativar a exibição, pressione a tecla J novamente.

Botão	Ação
"	bombeia para a esquerda
L	vai para a frente
>	bombeia para a direita
M	vai para trás
Z	nada para cima
J	nada para a esquerda
K	nada para a direita
G	joga arma
Z	vai para a superfície
A Z	seleciona arma

Primagen Keys - durante a sua busca, preste atenção para obter as chaves escondidas em cada fase. Você deve recolher todas as Primagen Keys para conseguir entrar na prisão de Primagen e completar o game com sucesso.

Hub Portal - dentro da Terra Perdida está o Hub Portal. Ele permite ao Turok se teleportar de uma fase a outra com o recolhimento de um certo número de chaves. Existem múltiplas chaves para cada fase.

Feathers - em cada fase, Turok deve encontrar uma pena que permite acesso ao Talismã Secreto.

Botão	Ação
G + botão esquerdo do mouse	dispara míssil
Z	dispara canhão 20mm

Controles Padrão

Movimento, Controles de Disparo

Controles de Escalada - existem muitos lugares onde Turok pode escalar, como paredes, escadas, vinhas, etc. Geralmente, esses locais têm uma aparência diferente das áreas ao redor. Use as teclas básicas de movimento e salto para escalar.

Nota: Turok só pode usar certos tipos de armas de mão enquanto realiza a escalada.

Controles de Nado - algumas vezes, na sua busca por Primagen, Turok precisará nadar. É uma boa ideia praticar o seu nado, já que o ambiente aquático 3D pode confundir um pouco na primeira vez. As águas da Terra Perdida são cheias de perigo para aqueles que estão despreparados.

Turok tem armas especiais que só podem funcionar debaixo d'água. Quando estiver nadando no nível da superfície, nenhuma arma poderá ser utilizada.

Nota: Turok só pode permanecer debaixo da água por um curto período de tempo. Ele precisará retornar à superfície para obter oxigênio. Ele começará a ficar vermelho quando precisar de oxigênio. Se não atingir a superfície a tempo, ele perderá vida. Pressione o Salto para retornar à superfície.

Armas

Existem muitas armas no Turok II: Seeds of Evil, e isso é algo bom. Turok inicia sua busca com armas básicas de mão (a garra). Conforme progride, ele encontra armas mais aprimoradas/poderosas e munição. Há diferentes armas disponíveis, dependendo da localização de Turok (debaixo da água, montando ou a pé).

Utilizando as armas

1. Teclas A e Z para circular as armas.
2. C/botão esquerdo do mouse para atirar/usar armas atual (segure para carregar algumas armas).
3. Quando estiver percorrendo/montando, pressione Z para disparar sua arma secundária.
4. Pressione H para munição.
5. Pressione N para um aprimoramento de arma.

Modo Sniper

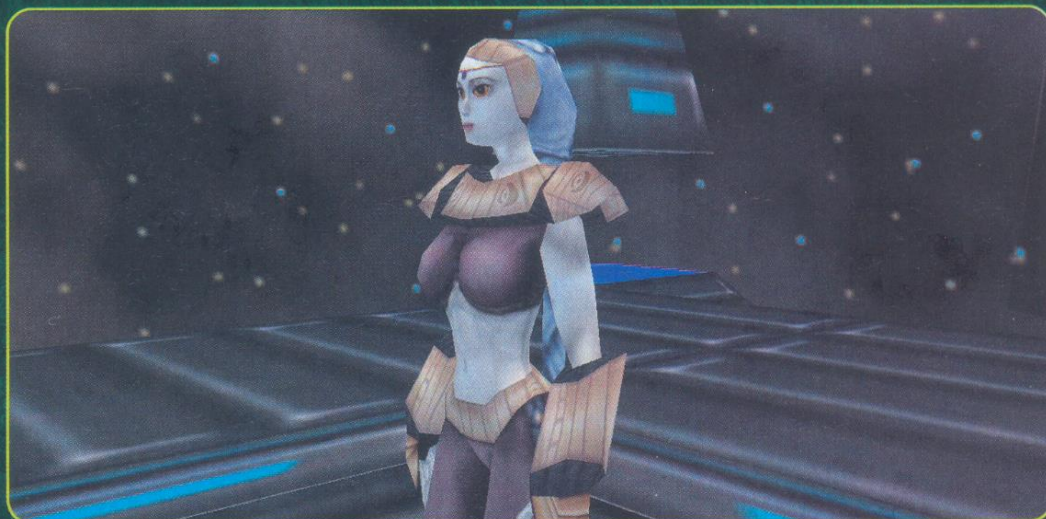
Quando estiver utilizando certas armas, pressionar a tecla Shift esquerda ou uma das teclas de Zoom (; and) ativará/desativará o modo Sniper. Se uma arma não for compatível com o modo Sniper, este não será empregado. Quando ativado, uma gigantesca área de visão será exibida.

Nota: no modo Sniper, a função de salto do Z é desabilitada até que o modo seja desativado (ao pressionar a tecla Shift esquerda).

Seleção Rápida

- Nota:** se Quick Select estiver habilitado no menu Options, você estará apto a escolher as armas mais rapidamente.
1. Pressione e segure a tecla A de armas. Um círculo de armas aparecerá na tela.
 2. Pressione um número no Keypad numérico (exceto 5 ou 0) que "corresponda" à arma desejada. Por exemplo, o 8 corresponde à arma do topo, e o 2 corresponde à arma da base do círculo.
 3. Solte a tecla de armas para fazer a seleção e arme o equipamento.
 4. Repita o processo com a tecla Z de armas, para escolher a partir de um círculo diferente de armas.

Nota: não importa quais ações foram determinadas ao Keypad numérico, as teclas serão desabilitadas até que as armas (cima/baixo)



tenham sido liberadas. O mouse e o joystick também podem ser usados para selecionar rapidamente uma arma – através da movimentação na direção da arma desejada.

Armas primárias

As armas primárias são aquelas que Turok utiliza na terra (exceto a Garra e a Lâmina de Guerra, que também funcionam debaixo d'água). Muitas delas podem ser aprimoradas. Para fazer isso, pressione a tecla padrão N. Da mesma forma, você pode desejar conservar a munição mais poderosa. Para fazer isso, pressione a tecla padrão H.

Flare – é melhor acender uma chama do que praguejar a escuridão. Usos ilimitados, porém, deve ser recarregada.

Talon – trata-se de uma arma básica de curto alcance bastante poderosa nas mãos de Turok. Uma impressionante combinação de lâminas.

War Blade – esta é a arma mais mortal para combates mano a mano, devido ao seu tamanho e poder de golpe. Esculpida em madeira ou chifre de alce, a Lâmina de Guerra é capaz de realizar golpes mais poderosos que os da Garra. Esse arco básico dispara flechas padrões e é a primeira arma de distância do Turok.

Tek Bow – a irmã altamente tecnológica da velha arma de caça da Nação Saquin. Nenhum Turok estaria completo sem ela. Esta arma dispara flechas padrão, assim como as mortais Tek Arrows.

MM Pistol – a arma de fogo inicial do game. Capaz de realizar disparos semi-automáticos, a pistola não é muito útil frente a grandes inimigos. Tenha munição extra!

Mag .60 – esta pistola representa um outro salto no que diz respeito ao poder de fogo. Tenha munição extra!

Tranquilizer Gun – a arma tranquilizadora oferece uma maneira eficaz (não letal) para despachar os inimigos temporariamente. Depende do número de pontos de golpe que um inimigo tem e da imunidade (caso esta exista), um ou mais tiros dessa arma podem deixar o inimigo inconsciente por um certo período de tempo. Após esse período, o inimigo irá recuperar a consciência e ficar furioso! Tenha flechas extras!

Charge Dart Rifle – é um aprimoramento da Tranq Gun muito eficaz frente a mais inimigos. As flechas são eletrificadas e atingem em alta velocidade. Elas podem abalar muitos inimigos com um simples golpe, dando ao gamer tempo de selecionar outra arma e terminar com o inimigo.

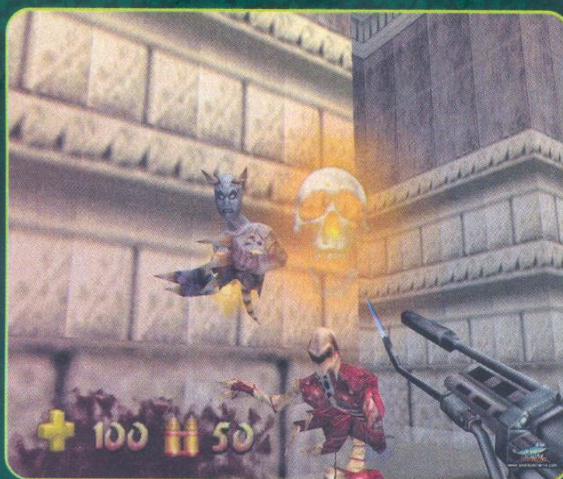
Assault Rifle (somente Multiplayer) – esta arma leve, porém, letal fornece um amplo poder de “barragem” no game Death Match.

Shotgun – trata-se de uma poderosa arma, mas com uma velocidade de disparo lenta. Ela é extremamente útil em situações de curta distância. A Shotgun vem com 10 cartuchos padrão. Máximo de 20 cartuchos padrão e 10 cartuchos explosivos.

The Shredder – é uma parte feia do meio de defesa. Ela atira ciclos que podem saltar ao redor das extremidades, dando-lhe todos os tipos de opções de reserva.

Plasma Rifle – esta versão altamente tecnológica do Assault Rifle realiza disparos de plasma perseguidores. Ela vem com 30 carregamentos de plasma. Máximo de 150 carregamentos de plasma.

Firestorm Cannon – concede uma chuva literal de poder de fogo capaz de despedaçar os inimigos em poucos segundos. Vem com 50



carregamentos de plasma. Máximo de 150 carregamentos de plasma.

Sunfire Pods – trata-se de uma arma mística inventada pelos anciãos. Quando utilizada em local escuro, explode com um brilhante flash, cegando qualquer inimigo que estiver dentro da sua área de alcance. Eles ficam sem condições de atacar por um curto período de tempo. A Sunfire Pod tem um efeito mais sinistro quando é utilizada frente às legiões dos Blind Ones. Depois de muitos séculos debaixo da terra, agora, eles têm uma espécie de “alergia” à luz do Sol... a mesma que é armada na Sunfire Pod.

Cerebral Bore – isto soa como uma festa de cocktail acadêmica, mas trata-se de uma indecente e particular tecnologia alienígena. A Cerebral Bore dispara um projétil que entra no cérebro do inimigo e drena todo o seu fluido. Essa arma não é eficaz frente a criaturas não muito inteligentes. É muito legal ver a Cerebral Bore entrando em ação.

Proximity Fragmentation Mine Layer – as minas de proximidade são disparadas de um lançador especial. Quando o inimigo se aproximar



muito da mina, será emitido um bip alto, e a luz verde presente nela se tornará vermelha. Após isso ter ocorrido, ela será lançada no ar e detonada. A sua explosão lançará uma cortina cheia de pedaços de projéteis, mais ou menos, na altura dos joelhos. Isso poderá extirpar um homem na altura dos joelhos.

Nota: individualmente colocadas, as P.F.M.s podem ser usadas como armadilha interna no games). Essa arma tem uma velocidade de disparo lenta. Ela vem com 3 P.F.M.s. Máximo de 10 P.F.M.s.

Grenade Launcher – oferece algum perigo aos seus inimigos. Cada explosão afeta uma área ao redor, incluindo você, caso esteja muito próximo! Procure por granadas extras!

Scorpion Missile Launcher – dispara uma barragem de pequenos e letais mísseis. Esses mísseis podem atingir múltiplos alvos. Cada Scorpion Missile é capaz de seguir o alvo com grande precisão. Realmente, depois que um Scorpion Missile tiver surpreendido um alvo, outros mísseis da mesma barragem podem continuar seguindo a miserável vítima. Devido ao sistema que assegura múltiplos golpes frente a um único alvo (para uma letalidade máxima), três/quatro Scorpion Mísseis de uma só barragem podem golpear um indivíduo antes que os outros projéteis rumem para outro alvo. Os Scorpions Mísseis não têm uma alta velocidade de disparo. Isso é compensado pela ferocidade da arma. Vem com munição para 3 Scorpion Volleys. Máximo de 4 Volleys.

Flame Thrower – aquele inimigo cheio de líquido inflamável espalhado não voltará mais! Apenas imagine o que pode acontecer se você utilizar este seu lança-chamas nele!

Razor Wind – trata-se de uma arma de projeção que irá retalhar os inimigos e, então, retornar como um bumerangue.

The Nuke – a arma mais poderosa do seu arsenal.

Armas Aquáticas

Existe um menu separado de seleção de armas que irá aparecer no lugar do menu normal de seleção, enquanto o Turok estiver debaixo da água. Ele só conterá as armas que o Turok poderá utilizar enquanto estiver nas redondezas aquáticas. As armas aquáticas não poderão ser aprimoradas.

Talon – é a arma aquática básica, assim como é em terra. Mesmo que o jogador encontre a War Blade, quando estiver debaixo da água, a Talon será a arma padrão.

Harpoon Gun – a Harpoon Gun dispara um único projétil farpado em alta velocidade. Isso é indispensável para despachar inimigos a uma certa distância, antes que eles consigam se aproximar muito e causar danos sérios.

Concussion Torpedoes – os Concussion Torpedoes são pequenos, porém, granadas bastante eficazes debaixo da água. Disparados de um lançador especial, essas pequenas cargas podem ser letais para os inimigos, da mesma forma que para o próprio Turok. Fique atento para não descarregar essas poderosas cargas em uma área muito delimitada.

Armas Styracosaurus

.20 MM Cannon – a máquina de guerra vigorosa que é a Styracosaurus, vem equipada com um canhão .20MM automático. Apesar da velocidade de tiro dessa arma ser baixa, ela pode “rasgar” em pedaços, até mesmo, o mais brutal dos inimigos.

Artillery – a Styracosaurus também é equipada com um poderosa bateria de artilharia, que dispara explosivamente.

Recolhimentos da Busca

Saúde e Força de Vida

Existe um número de ícones de saúde que servem para remediar os ferimentos do Turok, ou lhe dar vidas adicionais no game.

Saúde Prata – +2 em saúde. Ela é especial, pois pode elevar a saúde do Turok ao seu nível máximo de 100 pontos. Esse bônus de +2, pode acumular mais de 100 marcas de ponto, dando ao Turok 112,114,116 pontos de saúde, etc. Entretanto, a Saúde Prata não afetará, permanentemente, o valor máximo de golpe de 100 pontos do Turok. Se ele tiver 112 pontos e tomar 20 de dano, estes serão reduzidos para 92 pontos.



Saúde Azul – 10 em saúde. Aumenta a saúde do Turok em 10 pontos, porém, não pode elevá-la para mais de 100 pontos (o máximo).

Saúde Laranja – saúde completa. Restaura 100% da saúde de Turok. Não pode elevá-la para mais de 100 pontos (o máximo).

Saúde Extrema – adiciona 100 pontos de golpe à saúde do Turok e pode elevá-la para mais de 100 pontos. Dessa forma, se o Turok está com 68% de saúde e pega a Saúde Extrema, ele atingirá os 168%. Entretanto, isso é temporário.

Força de Vida Dourada – 1 ponto de vida. Cada força de vida dourada, adiciona um ponto à força total de vida do Turok. Quando você recolher 100 pontos de força de vida, o Turok será presenteado com uma vida extra (reencarnação).

Força de Vida Vermelha – adiciona 10 pontos de força de vida ao total do Turok.

Os Talismãs Sagrados

Os Talismãs Sagrados são um conjunto de artefatos antigos para a tribo Saquin. Cada um dos cinco talismãs pode fornecer uma habilidade especial ao Turok, provavelmente, necessária para completar o game. Os talismãs devem ser usados de modo bastante específico e em pontos especiais dentro de uma fase. Estes possuem marcas idênticas aquelas encontradas nos talismãs.

Firewalk – este talismã dá ao Turok a habilidade de passar através da lava, fogo ou outras regiões quentes sem sofrer danos. O Turok torna-se imune ao calor.

Whispers – o poder deste talismã permite ao Turok ouvir as vozes dos Whispers, velhos e benevolentes espíritos. Depois de ter escutados as vozes, Turok poderá entrar nas áreas mais elevadas da fase. Estas só poderão se acessadas através dos Whispers.

Eye of Truth – permite ao Turok ver caminhos de espíritos que estão escondidos no game. Esses caminhos são regiões, plataformas ou pontes invisíveis que não poderão ser vistas e acessadas de outra maneira. Frequentemente marcados por fileiras de ícones que parecem flutuar, esses caminhos não terão “conteúdo” até que Turok tenha adquirido o “Eyes of Truth”.

Leap of Faith – este talismã dá ao Turok a habilidade de realizar grandes saltos.

Breath of Life – permite ao Turok andar pelas águas mortíferas do River of Souls (rio das almas). Absolutamente, o talismã é essencial, caso o jogador deseje purificar o rio das almas.

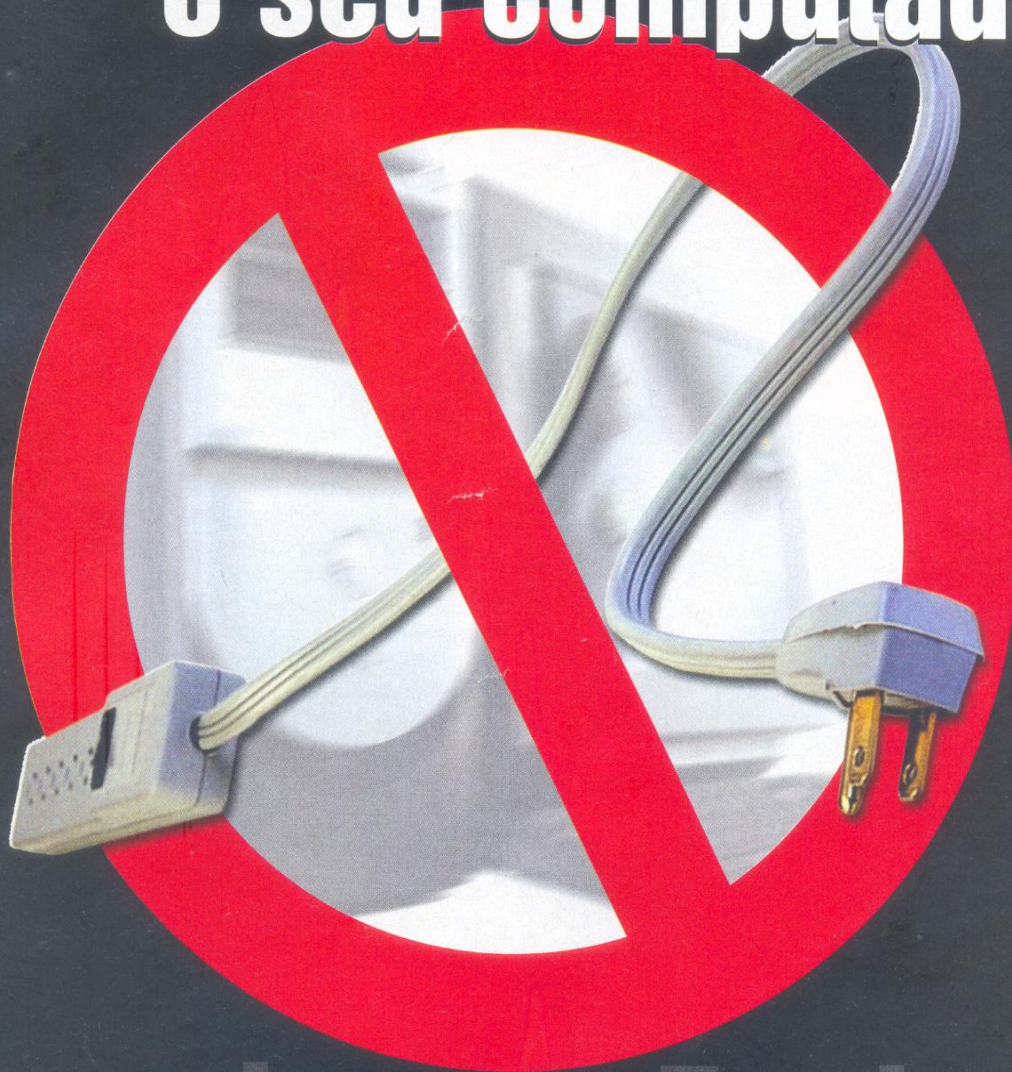
Tela de Pausa

Você pode pausar o game em qualquer momento do jogo, pressionando a tecla q.

A tela de pausa do single player aparecerá com estas escolhas:

1. Resume Game – retorna ao game.
2. Mission Status – um review do seu game em progresso.
3. Inventory Review – seu inventário atual de chaves Hub, chaves Primagen, talismãs...
4. Options – permite ajustar as opções do game. Quando finalizado, destaque Go Back e pressione a tecla “e” para retornar à tela de Pausa.
5. Sound Options – permite ajustar as opções de som.
6. Cheats – permite entrar com códigos e visualizar o menu cheat.
7. Save and Load Game – você pode salvar o seu game atual em qualquer ponto, ou carregar um game previamente salvo. Você poderá salvar até 16 games.
8. Quite Game – permite sair do game atual e retornar ao menu principal local, onde um novo game pode ser iniciado. Você deverá aceitar uma opção de confirmação.

Não desligue o seu computador!



Economizando 5 minutos

— de seu banho quente, **VOCÊ ganha** —

5 horas de diversão diária —

— **em seu micro!** —

CD EXPERT

Economize energia, esbanje diversão!



9.Exit to Windows – permite sair completamente do game e retornar ao desktop do Windows.

Pontos para Salvar

Em vários pontos de cada fase, você atingirá um ponto especial para salvar. Uma tela aparecerá com estas escolhas:

Save – salva o seu game em andamento.

Health – restaura sua saúde.

Ammo – restaura sua munição.

Go Back – retorna ao game play.

Em qualquer um desses pontos (um por fase), você poderá restaurar sua saúde e munição ao nível máximo (100%). Para fazer isso, destaque sua escolha (saúde, por exemplo) e, então, pressione a tecla e.

Inimigos

Aqui está uma pequena amostra dos inimigos a serem dominados por Turok. Acautele-se, pois existem muito, muito mais...

The Endtrails – milhões de anos de evolução produziram os Endtrails. Descendentes dos vigorosos Tiranossauros Rex, os Endtrails são gigantes, sem piedade e dotados de uma grande habilidade de batalha. Eles são a elite das tropas Dinosoid, costuma atacar com cargas de energia quando estão a uma certa distância e com as garras quando estão próximos.

Hunters – os Hunters são os resultados de séculos de procriação seletiva. Criados para agirem como caçadores répteis, os Hunters também são usados como instrumentos de terror e morte. Providos com poderosos músculos e estrutura, eles também podem saltar grandes distâncias e são extremamente mortais.

Sentinels – integram a sociedade dos comedores de carne. Apesar da pouca permanência com a sua raça, os Sentinels são responsáveis por quase toda morte e destruição associadas aos comedores de carne.

A competição entre os Sentinels comedores de carne é voraz. Quando um Sentinel prova-se em batalha, ele pode ser escolhido para participar do "Blood of the Mother", um ritual sagrado onde um Sentinel não apenas é promovido, mas também, literalmente,



transformado em membro da Guarda da Morte – o próximo mandato na sociedade comedores de carne. Os Sentinels são armados com gigantescas e destruidoras lâminas.

The Blind Ones – vivem debaixo da terra dentro de um labirinto de cavernas e túneis. Como seus ancestrais distantes, os comedores de carne, os Blind Ones também têm apetite pela carne fresca. A partir de uma armadilha, eles se lançam para cima e arrastam as vítimas paralisadas para morte. Séculos de existência sem luz fizeram com que os Blind Ones perdessem a visão. Ao mesmo tempo, desenvolveram um apurado senso de olfato. A exposição ao Sol é fatal à eles.

The War Clubs – suporte principal das tropas Purr-Linn, os War Clubs raramente são armados, mas, apesar de tudo são perigosos. Os Purr-Linn são ágeis e capazes de realizar grandes saltos. Eles também podem arremessar pedras gigantes e outros objetos no Turok.

Soldiers – esses fortes animais blindados são os únicos membros mais poderosos da colônia Mantid. Gigantes, rápidos e extremamente perigosos, os Mantid Soldiers podem aterrorizar, até mesmo, o oponente mais perigoso. O forte exoesqueleto protege os Soldiers de muitas armas, tornando-os difíceis de serem mortos.

Deadmen – os Deadmen são mais do que meramente cadáveres apodrecidos. Apesar do avançado estado de decomposição, os Deadmen são ligeiros e totalmente perigosos. Eles se levantarão repetidamente após terem sido derrubados por uma arma de fogo. Os Deadmen vestem armaduras desgastadas, mais para ornamento do que proteção. Literalmente, eles podem ser explodidos em pedacinhos e, mesmo assim, continuar a aproximação!

Trooper – o Primagen Trooper é uma monstruosidade humanóide. Uma mistura de metal e carne, é impossível dizer que tipo de criatura já foram. Eles são fortemente armados e totalmente mortais, eles atacam o Turok com pistolas Laser, ou usarão poderosas baionetas que são atadas neles como uma espada.

Multiplayer Internet e Lan Play

A versão multiplayer de Turok é capaz de abrir um novo mundo de Death Match frente a oponentes "remotos". Cinco modos de jogos estarão disponíveis, cada um com seu próprio conjunto de fases:

Rok Match

Você deve matar muitos inimigos enquanto evita a morte. Simplesmente, mate ou morra!

Objetivos – ser o primeiro no limite de mortes predeterminado ou ter a maior quantidade de mortes quando o tempo limite se expirar.

Ícones (pickups) – espalhados pelas fases. Incluem armas, munição e saúde.

Jogadores – até 16.

Team Rok Match

Destrua qualquer um que não integra o seu time.

Objetivos – ser o primeiro time no limite de mortes pré-determinado ou ter a maior quantidade de mortes quando o tempo limite se expirar.

Ícones (pickups) – espalhados pelas fases. Incluem armas, munição e saúde.

Jogadores – até oito times (1-15 jogadores

em um time. Máximo de 16 em qualquer game).

Nota: neste modo existe a opção de ativar/desativar o ferimento causado pelo próprio amigo. Apesar disso, é melhor evitar esse tipo de ação para com o membro do seu time.

Arena

Uma batalha um-a-um que desenrola-se em uma ambientação de arena. Destrua o seu oponente e espere o próximo desafiante. Se você perder, deverá esperar a sua vez para jogar novamente. Se ganhar, terá a saúde e munição restauradas.

Objetivos – ser o primeiro a alcançar o limite de mortes predeterminado.

Ícones (pickups) – nenhum, os jogadores têm armas.

Jogadores – 2 jogadores em cada batalha. Pode existir um máximo de 16 jogadores esperando em um game.

Team Arena

O mesmo da arena regular, porém, com teammates para ajudar na batalha.

Objetivos – o mesmo do Arena.

Ícones (pickups) – nenhum, os jogadores têm armas.

Jogadores – até 8 times (1-15 jogadores em um time. Máximo de 16 em qualquer game).

Nota: neste modo existe a opção de ativar/desativar o ferimento causado pelo próprio amigo. Apesar disso, é melhor evitar esse tipo de ação para com o membro do seu time.

Capture the Flag (CTF)

Um game de time onde o objetivo não é somente matar, mas também capturar a bandeira dos oponentes e devolvê-la para sua base, enquanto, ao mesmo tempo, protege as suas de serem pegas.

Objetivos – ser o primeiro time a atingir o limite de ponto predeterminado. Variados graus de pontuação dados a captura de bandeira, mortes, defesa, etc. Para trazer uma bandeira capturada à sua base com sucesso, a bandeira do seu time deve estar na sua base quando você chegar com a bandeira roubada.

Ícones (pickups) – espalhados pelas fases, com um bandeira vermelha e uma azul colocadas nas bases respectivas.

Jogadores – dois times jogando um contra o outro (1-15 jogadores em um time. Máximo de 16 em qualquer game).

Nota: é sempre uma boa idéia conhecer todos os caminhos da área dos inimigos. Se uma rota estiver protegida, você pode utilizar uma outra alternativa.

Fazendo o Host de um Game

Para iniciar um game via Internet ou Lan, a partir do Menu Principal (Game Launcher), selecione Internet ou Lan e, então, escolha Host a Game. Para fazer isso, você deve ter uma conexão estabelecida.

A escolha de Host a Game ativa uma caixa de diálogo. Você pode configurar o game que deseja jogar em seis passos:

1.Name the Server

Você deve preencher com um nome. O nome do game/servidor que você entrar aqui será exibido aos gamers remotos como "Server Name".



2.Choose a Game Type

Escolha um dos cinco modos de jogo. O tipo escolhido determina o Level Set disponível.

3.Choose a Level Set

Contém uma série de fases Death Match.

4.Choose Levels – selecione fases para jogar a partir do Level Set que você escolheu. Inicialmente, todas as fases no Level Set selecionado são escolhidas. Clique sobre uma fase (ou um grupo delas) para removê-las da lista.

5.Set Rules

Regras de game play e opções podem ser mudadas aqui.

Health – se verificada, ícones de vida aparecerão nas fases.

Weapons Remain – se verificada, uma arma permanecerá após um gamer tê-la adquirido.

Enemies Drop Weapons – se verificada, inimigos derrotados as deixarão para trás.

All Characters Same – cada personagem possui atributos diferentes (velocidade, força de ataque, vida inicial...) que afetam o jogo. Se esta opção estiver verificada, todos os personagens terão os mesmos atributos.

Friendly Fire Hurts – se verificada, os tiros poderão causar danos aos seus amigos.

5a. Arena Options

Disponível somente nos games Arena.

Weapons List – exibe uma caixa de diálogo que lhe permite selecionar quais armas deseja jogar. Todas as armas verificadas estarão disponíveis durante o Match.

Max Ammo – cada arma começa com um nível de munição inicial. Quando ele se vai, a arma torna-se imprestável (desde que não existam

ícones (pickups) nos games Arena). Verifique esta caixa para fazer com que o nível inicial fique ao máximo.

Extra Health – cada jogador inicia o game com vida extra. Geralmente, destinada a longas partidas.

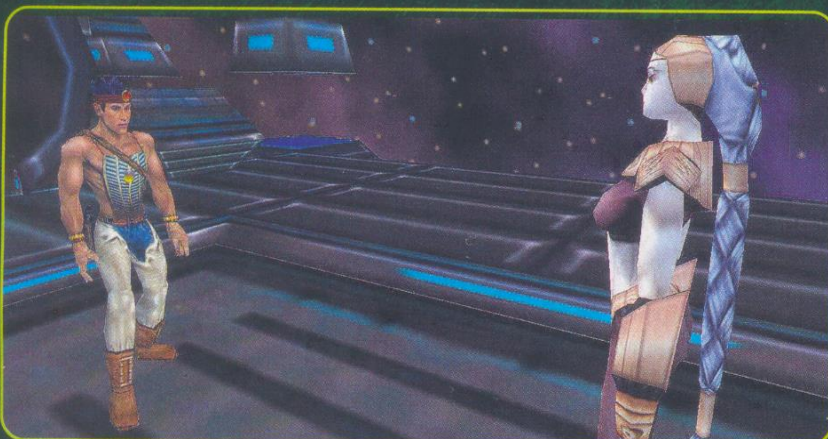
6.Set Limits

Define o ponto de conclusão da fase atual além de justa o número de jogadores e times.

JOSHUA – Um lutador "bem-contornado". O Turok é rápido e claro.

PURR-LINN – este aterrorizador guerreiro é lento e brutal. Uma besta preguiçosa com ataque bastante poderoso.

FLESH – este companheiro sujo tem uma aura



maligna que danificará aqueles que se aproximarem muito. Rápido e versátil, ele é um oponente mortal.

TAL SET – talvez, o maior Turok de todos. Traz todo seu conhecimento e habilidade para o Death Match.

THE FIRE – esta ferosa criatura está ansiosa por uma chance de provar sua proeza.

ADON – uma ágil guerreira com poderes místicos de regeneração.

GANT – este dinosóide é muito difícil de ser conquistado, e pode restaurar-se uma vez atacado.

ENDTRAIL – um gigantesco e inteligente descendente do T-Rex. Esta criatura cruel aprecia o sangue. Tenha a certeza de que não é o seu.

RAPTOR – esta besta pode segurar uma arma, porém, a velocidade e o poder fazem dela mais do que um adversário.

Frag Limit – progride para a próxima fase quando qualquer jogador realiza muitas mortes. Perceba que cada um dos limites gera uma mudança de fase, sem levar em conta o status de outros limites. Um limite também pode ser ajustado para "None".

Time Limit – uma mudança de fase ocorre após o limite de tempo estabelecido.

Point Limit – pontos são recompensados por frags e outros atos ofensivos. Uma mudança de fase ocorre quando qualquer score de pontuação do jogador atinge o limite estabelecido.

Max Players – o número máximo de jogadores permitido no game.

Nota: quando for o host de um game via modem/Internet, para uma melhor performance, você está jogando em um modo de "Servidor Integrado" (integrated server). O seu PC está lidando com troca de informações entre todos os jogadores, assim como rodando o seu próprio game. Por razões de performance, é inteligente ajustar o número máximo de jogadores para 8. A performance pode começar a degradar com 5 gamers, dependendo da sua conexão de Internet. Servidores dedicados (dedicated servers) podem ser ajustados para lidar com até 16 jogadores sem perder a performance.

Num Teams – para os games em times, é o número de times no jogo.

Password – se verificado, um password será requerido para entrar no game. Digite o password na caixa à direita.

Notify GameSpy – geralmente verificado, determina se o seu game está ou não relatado no GameSpy Master Servers. Se você quiser um game "privado", tire a marca de verificação dessa caixa.

Nota: se você fizer isso, terá que informar o seu endereço IP aos outros jogadores, caso contrário, eles não estarão aptos a encontrar o seu game! Geralmente, é melhor deixar essa opção verificada – os outros poderão entrar no game via o GameSpy Lite.

Obs.: veja a Ajuda Online para maiores detalhes.

O posicionamento do mouse sobre um item das muitas caixas de diálogo existentes no game, ativará uma espécie de dica, fornecendo uma explicação resumida do item. Depois de clicar em OK, você verá o menu de Seleção de Personagem.

Seleção de Personagem

Dependendo do tipo de game que você está entrando ou sendo o host, este menu oferecerá as seguintes seleções:

Name – escolha um nome para você. Os outros verão o seu personagem de jogo listado abaixo desse nome.

Color – no modo Rok Match ou Arena, você pode mudar a cor do seu personagem.

Password – se o game que você está entrando é protegido por um password, então, deverá entrar com ele.

Start Game – se você é o host, clique sobre Start Game e espere pela entrada de vítimas potenciais.

Join Game – se você está entrando em um game via Internet ou LAN já existente, pode escolher unir-se ao game como espectador. Você estará apto a "voar" ao redor do game, observando a camifina, conforme esta se desenrola.

Character – escolha jogar com um dos nove personagens disponíveis para Death Match. Tente cada personagem para determinar forças e fraquezas. Ou, configure o seu game com a opção "All Characters Same" verificada. Isso dará os mesmos atributos à todos os personagens. **3D**

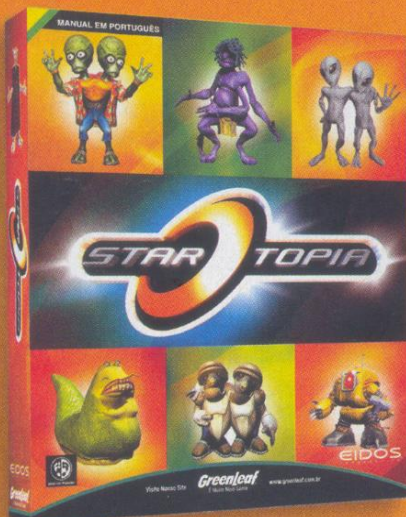
Requerimentos Mínimos:

PC Pentium 200 com placa aceleradora 3D Voodoo ou equivalente
32 MB de RAM
200 MB de espaço livre em disco, instalação máxima
Drive de CD-ROM 4x ou superior
Windows 95/98



Promoção Startopia

Que tal ganhar uma estação espacial lotada de alienígenas? Mande agora mesmo uma cartinha para nossa redação, respondendo a seguinte pergunta: "Qual a maior distribuidora de games para PC do Brasil?" Se você acertar, irá receber em sua casa o game Startopia, totalmente na faixa!



"Promoção Estação Espacial na faixa Startopia"
Editora CD Expert
Rua Antônio Camardo, 364 – Tatuapé
São Paulo – SP
CEP 03309-060



Vale a dica, o game Startopia é distribuído no Brasil pela **GreenLeaf**. Serão sorteadas 5 cartas com a resposta correta. Tá esperando o quê? Quanto mais cartas mandar, mais chances de ganhar!

Regulamento da promoção: Esta é uma promoção por tempo limitado. Estarão concorrendo todas as cartas que forem postadas até 01 de fevereiro de 2002. Cada participante poderá enviar quantas cartas desejar. A comissão que fará o sorteio, será composta unicamente de funcionários da CD Expert. Fica totalmente vetada a participação de funcionários da CD Expert e da GreenLeaf e de seus parentes. O resultado do sorteio com os ganhadores será divulgado em uma edição da 3D Gamer ainda não definida, na seção Cartas e no site da GreenLeaf: www.greenleaf.com.br. Os ganhadores da promoção serão avisados por e-mail, telefone ou carta. Os prêmios serão enviados pelo correio.

Placas da Moda

Uma super sanálise da potente Saund Blaster Live! Platinum

Os jogos já não são os mesmos. As músicas em formato MP3 já fazem parte de nosso dia-a-dia. E por isso, é que a presença de uma placa de som em seu computador é indispensável. É o periférico padrão para os gamers que desejam "ouvir a fundo" as novidades que acabaram de chegar. De alguns anos para cá, o número de placas de som disponíveis acompanhou o ritmo do crescimento do mercado de jogos para computador. Centenas de produtos estão preenchendo as prateleiras das lojas especializadas. Mas saiba escolher o produto que melhor atenda às suas necessidades. Se você deseja reproduzir efeitos audíveis de pouca expressão, e acha que ouvir já é o bastante, é possível encontrar uma placa por R\$ 35,00. Até mesmo as placas-mãe que já possuem placa de som "on board" são suficientes. Agora, se você quer algo mais, procure estar atento a características como taxa de amostragem, resolução e tipo de sintetizador. A taxa de amostragem é o número de pontos por segundo que a placa de som consegue capturar ou reproduzir, a maioria utiliza uma taxa máxima de 44.100 Hz. A resolução está ligada ao número de bits com que a placa trabalha, a maioria possui a resolução de 16 bits. Lembra da Sound Blaster 16? O número 16 é referente ao número de bits que a placa possui (16 bits).

Os arquivos Midi que você executa em sua máquina, ficam sob responsabilidade do sintetizador, que pode ser FM ou Wave

Table. Para obter uma experiência otimizada dos sons Midi, opte por uma placa Wave Table.

Vejamos alguns modelos de placas de som atuais:

a **Sound Card ISA 247**, da Digtron,

é uma boa opção para quem não quer desembolsar mais de R\$35,00. Esta placa

utiliza um chipset OPTi 82C933,

com síntese FM. Similares são as **Sound Card S273**, da Dzone, e a **Sound Maker 64**, da Genius.

Custando em torno de R\$85,00, a **Ensoniq PCI**, da Creative Labs, é uma boa opção para quem quer um pouco mais de qualidade de som. Esta placa possui síntese Wave Table.

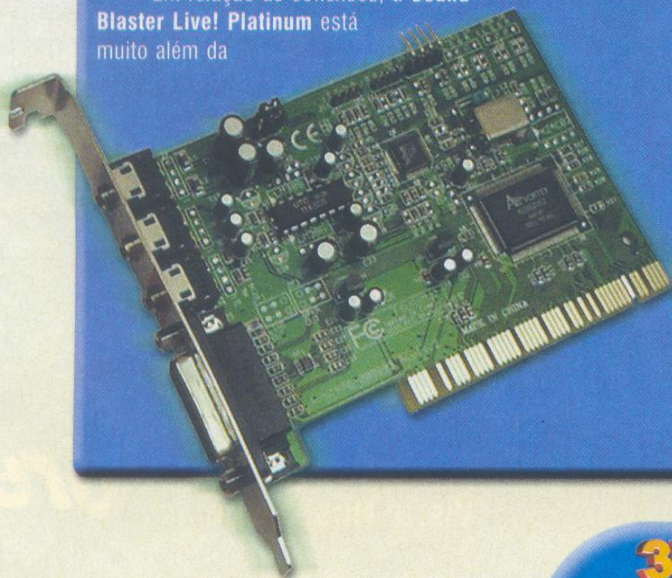
A Creative Labs também oferece um modelo mais significativo, a **Sound Blaster 256 PCI**, de chipset Creative. A placa é Wave Table e apresenta uma polifonia de 256 vozes. **3D**



Sound Blaster Live! Platinum, a placa campeã

Mas a grande sensação fica por conta da **Sound Blaster Live! Platinum**, também da Creative Labs. Esta placa é considerada top de linha e sonho de consumo de qualquer gamer. O preço fica em torno de R\$335,00, mas os resultados compensam tudo. Este modelo executa qualquer tipo de som em seu potencial máximo: músicas em diversos formatos de arquivo, trilhas sonoras e efeitos de jogos, entre outros. A placa possui uma eficiente síntese Wave Table de 64 vozes, expansível até 512 vozes. O que impressiona é sua tecnologia de áudio 3D posicional, ou seja, o som sofre alterações, dependendo da posição que o usuário está.

Em relação às conexões, a **Sound Blaster Live! Platinum** está muito além da



concorrência. O periférico oferece entradas e saídas digitais. Todos sabemos que entradas analógicas geram, vez ou outra, incômodos ruídos. Com esta placa, você poderá fazer a ligação de equipamentos diretamente!

A **Sound Blaster Live! Platinum** ainda oferece a unidade de Live! Drive, uma conexão para dispositivos como fones de ouvido, sintonizadores estéreo, aparelhos Midi, entre outros. A grande diferença fica por conta da praticidade: você pode acessá-la pela frente de seu computador, sem a necessidade de se contorcer todo para chegar à parte traseira da máquina.

Sound Blaster Live! Platinum ainda oferece um pacote de programas e jogos, entre eles: Creative Digital Audio Center (prático reproduzidor de áudio digital), Cakewalk Express Gold 8.0 (seqüenciador de áudio digital de 256 trilhas Midi e 4 trilhas), Mixman Studio 3.0 (permite editar suas próprias músicas), LAVA! (edição de músicas, acompanhadas por vídeo), MediaRing Talk '99 (comunicação vocal pela Internet), Creative PlayCenter (reproduzidor multimídia integrado), Creative Surround Mixer (integração das entradas de áudio), Sound Forge XP 4.5 (edição de arquivos .wav) e a versão completa dos jogos Descent 3, Need for Speed 4: High Stakes e Thief: The Dark Project.

Bom, opções de placas de som não faltam, para todos os gostos, para todos os bolsos. Escolha a sua.

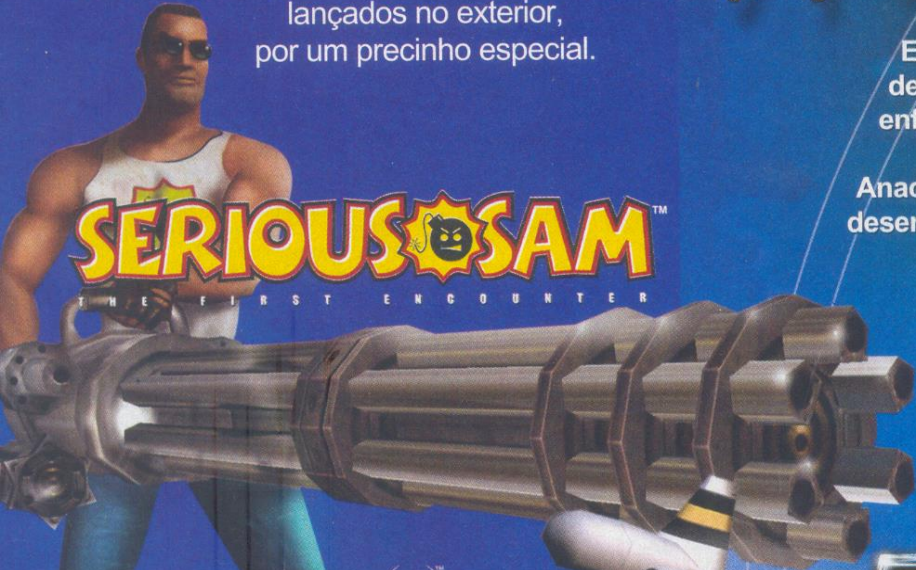


Domine este Universo... G

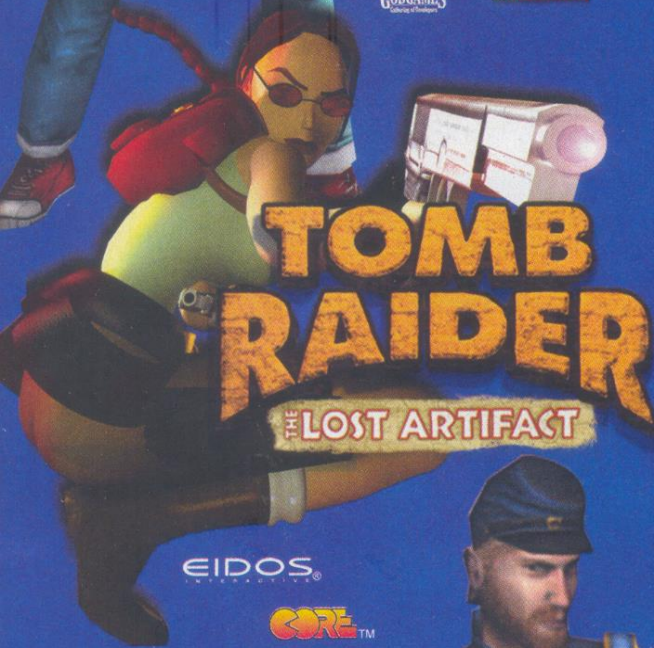
ECONOMIC LINE

Somente na Economic Line da GreenLeaf você encontra games de sucesso, recém lançados no exterior, por um precinho especial.

SERIOUS SAM
THE FIRST ENCOUNTER



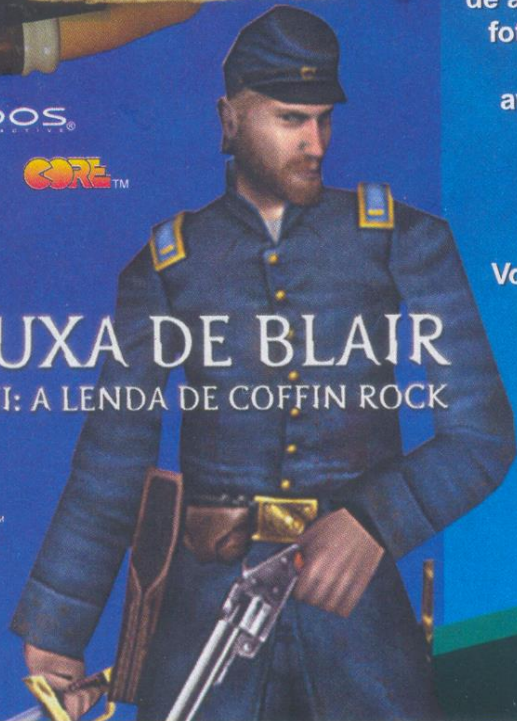
TOMB RAIDER
THE LOST ARTIFACT



EIDOS INTERACTIVE



A BRUXA DE BLAIR
VOLUME II: A LENDA DE COFFIN ROCK



ANACHRONOX

Explore milhares de localidades diferentes, desenvolva mais de 250 milhões de armas e enfrente toneladas de inimigos nesta incrível jornada para salvar o universo. Anachronox é um extraordinário RPG futurista desenvolvido pelo mago dos games, Tom Hall, o mesmo criador de Wolfenstein 3D.

EIDOS INTERACTIVE



FLY! II

A revolução dos simuladores de vôo tem início com Fly! II. O jogo traz um novo sistema de elevação no cenário, sistema global de área de vôo, imagens foto-realísticas do terreno, cockpits mais realistas e aviônica aperfeiçoada, reproduzindo as configurações e sensações específicas de cada avião. Imagens com maior resolução e novos aviões, recriados com a ajuda dos desenvolvedores dos modelos originais, ainda mais detalhados que os de seu antecessor. Você sentirá a verdadeira emoção de voar nas mais modernas máquinas, com gráficos que farão impressionar desde os pilotos mais experientes até os iniciantes.



Visite Nosso Site

Gre
É Mu

GreenLeaf é muito mais Game!

TROPICO™

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

SUCESSO ABSOLUTO
1ª EDIÇÃO
TOTALMENTE VENDIDA

Aqui, você assumirá o papel de um ditador, governante de uma distante ilha caribenha, marcada pela pobreza, dificuldades sociais e insurreições. Você poderá construir hotéis, minas, fábricas, fazendas e mais de 80 estruturas diferentes. A diplomacia é um fator determinante para o seu sucesso. Afinal, você deverá pacificar as diversas facções locais e desvencilhar-se das ameaças externas. Dependendo da sua administração, poderá assegurar a prosperidade, ou ocorrerão terríveis revoltas, forçando a instituição da Lei Marcial.

GODGAMES™
Gathering of Developers

T
POP
P
PopTop Software™

Gangsters 2

The Mobster Sim

Gangsters 2 é um jogo de estratégia que traz de volta a "América da Lei Seca", nos anos 30, quando a concorrência pela distribuição de bebidas era o botão de ignição da criminalidade. Ajude Joey Bane a recrutar capangas para derrotar a supremacia de Constantine, o Chefão da máfia local, e a vingar a morte de seu pai. Encare perigosas missões de dia ou de noite, gerencie seus próprios capangas e assuma o controle total das ruas de New Temperance.



EIDOS
INTERACTIVE®

GreenLeaf®
Mais Game

www.greenleaf.com.br

Elsa Gladiac 511

Descubra a performance da aceleradora Elsa e todas suas funcionalidades

Graças à concorrência do mercado, a qualidade de periféricos, em especial as placas aceleradoras 3D, tem atingido níveis surpreendentes, e mostra que o desenvolvimento tecnológico não cessa jamais. Bom para os gamers, bom para os profissionais da computação gráfica.

A Absolut Technologies acaba de trazer para o país novos modelos de placas da requisitada família GLADIAC. Os novos produtos foram lançados em campanha mundial por sua fabricante, a alemã ELSA, e são direcionados para trabalhos que exigem alta resolução gráfica, como aplicativos em CAD (para a criação de peças tridimensionais), animações e jogos 3D para computadores.

Um dos modelos é a ELSA Gladiac 511 PCI. Com 32 MB SDRAM e AGP bus virtual, essa placa possui saída para TV e uma segunda porta VGA, o que permite a utilização de duas telas independentes. Basta ter um outro monitor disponível.

Mas a grande atração fica reservada à ELSA Gladiac 511 TV-OUT AGP. Esse modelo inovador permite a transmissão de imagens, jogos e até filmes em DVD, do monitor para telas de TV, videocassetes e projetores com memória outfit de 64 MB SDRAM. Essa placa oferece suporte para Windows 98, Windows NT 4.0, Windows 2000 e Windows ME. Tanto a ELSA Gladiac 511 PCI como a ELSA Gladiac 511 TV-OUT AGP utilizam o processador gráfico NVidia GeForce2 MX 400. "MX 400" é uma referência à taxa

máxima de preenchimento de pixel de 400 Mpixels por segundo. Esse processador oferece qualidade de representação e performances excelentes para apresentações, aplicativos de Internet e jogos para PC. Possui padrão gráfico para DirectX8, DirectX7, Direct3D, DirectDraw, DirectShow; OpenGL API.

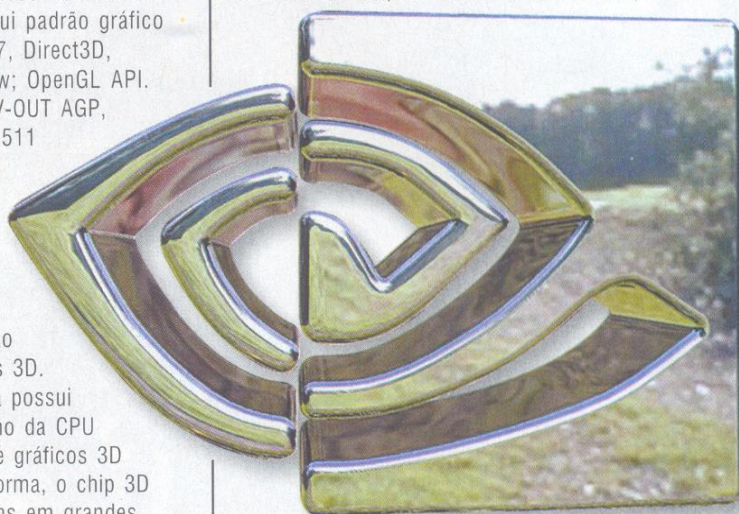
A Gladiac 511 TV-OUT AGP, assim como a Gladiac 511 PCI, são otimizadas pela tecnologia Transform&Lighting (T&L). Esse termo é referente aos cálculos geométricos ligados diretamente à animação e iluminação de figuras 3D. Quando a placa gráfica possui esse recurso, o trabalho da CPU em manipular dados de gráficos 3D é minimizado. Dessa forma, o chip 3D pode processar imagens em grandes números de polígonos. A CPU, então, fica livre para outras atividades!

Entre outras características, a Gladiac 511 TV-OUT AGP possui aceleração 2D de 256 bits, otimizada para 32, 24, 16, 15 e 8 bits de cor, multi buffering (duplo, triplo e quádruplo para movimento fluido e exibição de vídeo). Emprega arquitetura Hyper Texel, aceleração Direct3D e OpenGL otimizada, suporte completo para DirectX 7, buffer stencil e Z, anti-aliasing, texture filtering de alta qualidade e per-pixel texturing avançada para correção de perspectiva.

A Gladiac 511 TV-OUT AGP tem a propriedade de realizar a compensação de movimento otimizado para exibição de vídeos em tela cheia, para todas as resoluções de DVD e HDTV, além de aceleração de vídeo para MPEG-1, MPEG-2 e Indeo.

Vantagem AGP

O barramento AGP, criado pela Intel, tornou-se padrão para placas aceleradoras 3D, sendo esse barramento,



exclusivo, ao contrário dos slots PCI e ISA. Para aplicações gráficas 3D, os 132 MB (típicos) por segundo, executados pelo barramento PCI não são satisfatórios para executar informações pesadas, como aspectos de textura e profundidade dos jogos modernos. Já o barramento AGP, sigla de Accelerated Graphics Port, armazena essas informações diretamente na memória RAM da máquina.

Efeitos

A Gladiac 511 TV-OUT AGP é capaz de executar uma grande variedade de efeitos, desde os mais comuns até os inovativos. Veja alguns deles:

Anti-Aliasing: é o efeito responsável por "alisar" os pixels. Cenas com menor resolução geralmente apresentam bordas serrilhadas. O anti-aliasing suaviza essas bordas irregulares.

Fogging: é o efeito de neblina visto nas cenas. O fogging também é responsável por dar maior realismo ao jogo. Conforme você movimenta seu personagem para frente, em um ambiente aberto e com uma floresta ao fundo,

objetos como plantas ou rochas começam a aparecer gradativamente, dando a noção de movimento e aproximação. Agradeça esse tipo de visualização ao efeito de fogging!

Gouraud Shading: este efeito executa uma tarefa que contribui significativamente para o realismo de modelos 3D, principalmente quando o jogo é repleto de objetos arredondados. O Gouraud Shading utiliza três cores estabelecidas para cada um dos pontos do triângulo e precisamente as interpola pela superfície do polígono.

MIP Mapping: às vezes, uma textura é representada por outras várias texturas, de tamanhos diferentes. Para que esta textura possa preencher um determinado polígono, ela precisa necessariamente possuir as mesmas dimensões da figura. Cabe ao MIP mapping realizar o ajuste entre textura e polígono. Assim, falhas como espaços vazios em texturas e quebras são evitadas.

Correção de Perspectiva (Perspective Correction): provoca o efeito de profundidade no caso de uso de texturas para mapeamento de polígonos. Sem esse recurso, as distorções nas imagens seriam constantes.

Texture Mapping: Inserção de figuras em polígonos.

Z-buffer: este é um dos principais efeitos 3D. Cuida do número de bits utilizados para criar o efeito de profundidade. Nos gráficos 2D, há apenas duas coordenadas, uma para largura e outra para altura (x,y). Em estruturas 3D, temos a terceira coordenada, representada pela letra "z". Trata-se da profundidade. Sem ela, você não saberia identificar qual objeto está na frente ou atrás de um outro.

Texturing Filtering: executa o trabalho de interpolação e elimina problemas de imagens granuladas. São, então, acrescentados novos pontos aos já existentes.

Single Pass Multi-Texturing: este recurso tem a propriedade de combinar duas texturas diferentes sobre um mesmo objeto e utiliza o mesmo tempo para a aplicação de uma textura simples. Placas com esse recurso, como a ELSA Gladiac 511 TV-OUT AGP, são dotadas de dois processadores de textura.

Essa característica, considerada ainda uma inovação, influi diretamente no custo do produto.

Como visto, a nova ELSA Gladiac 511 TV-OUT AGP é extremamente versátil e mais uma ótima opção para quem deseja dar mais qualidade e rapidez aos seus jogos e aplicativos gráficos. Apesar do alto custo, seus benefícios são compensadores.

Da Alemanha para o mundo

A ELSA é uma empresa alemã conhecida por desenvolver, produzir e comercializar equipamentos periféricos para PC, no que diz respeito a computação gráfica e comunicações de dados. A ELSA é uma das poucas empresas alemãs a conquistar reconhecimento internacional no mercado de tecnologia e informática.

A companhia surgiu a partir de esforços de engenheiros da Technical University of Aachen, em 1980, para iniciar os primeiros trabalhos de desenvolvimento de produtos. Curtos ciclos de desenvolvimento e produtos inovativos criados com tecnologia madura foram as bases para o crescimento contínuo da empresa. A presença de subsidiárias em alguns países tem contribuído para o crescimento da companhia. Estão entre as subsidiárias Taipei (Taiwan), San Jose (EUA), Osaka e Tóquio (Japão).

Outros modelos ELSA

Além da Gladiac 511 TV-OUT AGP 64 MB, a ELSA oferece ótimas opções para aqueles que ainda não possuem uma placa aceleradora 3D ou para os que acham que suas placas já não estão





mais atendendo suas necessidades gráficas (esta é a grande realidade, já que utilitários e jogos para computador estão exigindo cada vez mais recursos 3D). Veja algumas delas:

ELSA Synergy III: placa bastante flexível para usuários que adotam aplicações 2D e 3D. Esse modelo permite a conexão de dois monitores. Esta, aliás, é uma característica cabível a muitos profissionais de computação gráfica que, em muitos casos, necessitam do uso de dois monitores ao mesmo tempo. A ELSA Synergy III emprega o processador NVidia Quadro2 MXR (baseado na segunda geração de chipsets com a tecnologia Transform&Lighting, da própria NVidia). Esse chipset tem a capacidade de processar cerca de 25 milhões de polígonos por segundo! Sua memória é de 32 MB SDRAM e emprega slot AGP (1x, 2x, 4x); padrão gráfico: OpenGL (Windows 2000, Windows NT 4.0 e Windows 98), DirectX3 (Windows NT 4.0), DirectX7 (Windows 2000, Windows 98), XFree86 (Linux). Utiliza conexão plug&play para um monitor digital DVI-I,

um ou dois monitores analógicos (D-shell, 15 pinos) conectados através de um adaptador, DVI/VGA e VGA/VGA operando em paralelo.

ELSA TNT2 Vanta: placa de ótimo custo-benefício para integradores de sistema. Uma vantagem é que seu driver é compatível com toda a linha TNT2. Esse modelo utiliza o processador 128 bits Twin-Texel 3D, baseado no NVidia TNT2. Apresenta memória de 16 MB SDRAM e barramento AGP 2x/4x. Padrão gráfico: Direct3D, OpenGL, DirectDraw, DirectVideo, DirectX7; características do hardware 3D: segunda geração da arquitetura Twin-Texel de 128 bits, single pass multi-texturing, renderização 32 bits, buffer Z/stencil de 32 bits, suporte TextureBlend, texture mapping em perspectiva per-pixel. Emprega

Este modelo transmite imagens, jogos e até filmes em DVD.

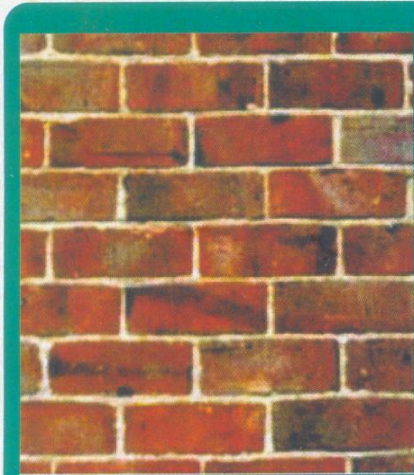
conectores para monitor analógico VGA, D-shell, monitor 15 pinos e monitor digital DVI-I (operando não simultaneamente).

ELSA Gladiac MX: é uma placa gráfica de "baixo-perfil" compacta. Faz uso do aspecto Transform&Lighting

(T&L) e o canal NSR (NVidia Shading Raterizer). Através do NSR, texturas e efeitos de luz são calculados em tempo real, em um único ciclo de ambos os canais. Seu processador é o NVidia GeForce2 MX, de 32 MB SDRAM. O slot é AGP (2x,4x) e os padrões gráficos são Direct3D, OpenGL, DirectX7, DirectDraw e DirectShow. Utiliza conectores D-shell (15 pinos), Engine 256 bits com arquitetura HyperTexel, aceleração Direct3D e OpenGL otimizada, anti-aliasing e texture filtering de alta qualidade são algumas das características 3D.

ELSA Gloria III: sua grande qualidade é a memória DDR RAM de 64 MB. Combinada ao versátil processador NVidia Quadro2 Pro, este modelo é bastante indicado para trabalhos de animação e CAD. Seu barramento é AGP (2x,4x). Padrão gráfico – OpenGL (Windows 2000, Windows NT 4.0 e Windows 98), DirectX3 (Windows NT 4.0), DirectX7 (Windows 2000, Windows 98) e XFree86 (Linux). Características 3D: single pass multi-texturing, MIP mapping, bump mapping, anti-aliasing. Utiliza conectores para monitor analógico VGA, D-shell, monitor 15 pinos e monitor digital DVI-I (sem execução simultânea).

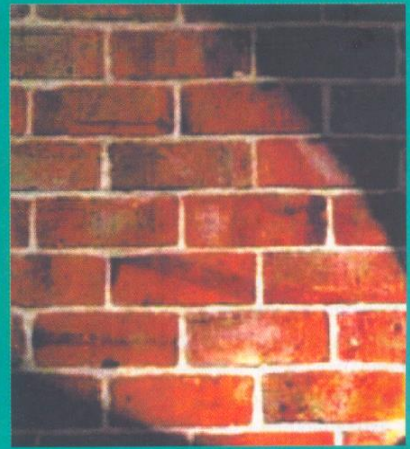
ELSA ERAZOR III LT: boa performance 2D e 3D. Utiliza o processador gráfico NVidia RIVA TNT2 M64. Memória: 32 MB SDRAM. Barramento: AGP (2x, 4x). Padrão gráfico: OpenGL ICD, MS Direct3D, DirectDraw, DirectVideo, DirectX 6.1. MIP mapping, modulação de textura e multi-texturing são algumas das características 3D.



Textura simples



Efeito de luminosidade

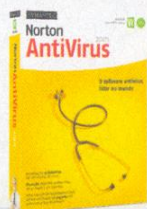


Textura e efeito de luz combinados

As armas mais poderosas para a sua defesa.

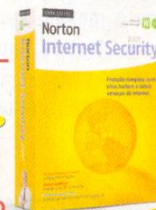
No **ShopSymantec** você pode comprar e receber direto no seu computador, via download, a proteção dos produtos Symantec. É só acessar **Compras Symantec** em nosso site:

www.symantec.com.br



COMPRAR AGORA

R\$63,49



COMPRAR AGORA

R\$96,32

Poder de fogo contra inimigos virtuais.



Definições do alfabeto acelerado

Glossário com as explicações do universo 3D – parte 2

Se você é aquela pessoa que dificilmente entende os termos técnicos usados para explicar as palavras no universo acelerado, com certeza terá suas dúvidas sanadas. Confira nesta edição, a segunda parte do glossário de definições dos mais variados termos técnicos das placas aceleradoras 3D. Vale lembrar que a primeira parte desta matéria foi publicada na edição anterior.

Cabo Loopback

Essas são as técnicas usadas pelas placas Voodoo, para colocar imagens na tela do monitor. Existe o "cabo loopback" que vai da sua placa 2D para a placa Voodoo. De lá, seu velho cabo vai para o monitor. Para uma operação em 2D, você ainda usa a sua antiga placa 2D, onde a informação tem que se mover através do pouco protegido Loopback para a Voodoo e, então, para o monitor. Isso resulta em perda de qualidade. Quando você ativa a aceleração 3D, a placa Voodoo desconecta o sinal das suas placas 2D e começa a transmissão.

Cores de 16, 24 e 32 bits

Cada pixel é representado por uma cor. O modo 16 bits pode produzir 65.536 cores, enquanto o modo 24 bits pode produzir 16,7 milhões de cores. O modo 32 bits proporciona o mesmo

número de cores que o modo 24 bits, mas gráficos de 32 bits podem ser manipulados muito mais rapidamente do que gráficos de 24 bits. Além disso, gráficos de 32 bits requerem cerca de 25% a mais de memória. Como o ser humano não consegue diferenciar mais do que 10 milhões de cores diferentes, considera-se que tanto gráficos de 24 bits como de 32 bits possuem qualidade fotográfica.

HAL: Hardware Abstraction Layer

Trata-se de um componente de uma API que representa as funções de hardware de um sistema particular – pode ser usado por uma API para renderizar uma imagem e criar vários efeitos em 3D.

Hardware Triangle Setup

Uma engine que permite aos drivers transmitirem polígonos diretamente para a parte de renderização do processador gráfico 3D, sem forçar a CPU ou pré-processar esses polígonos. A movimentação dessa função da CPU para o chip de gráficos, faz com que seja realizada uma performance aprimorada para atingir um impressionante 3D interativo.

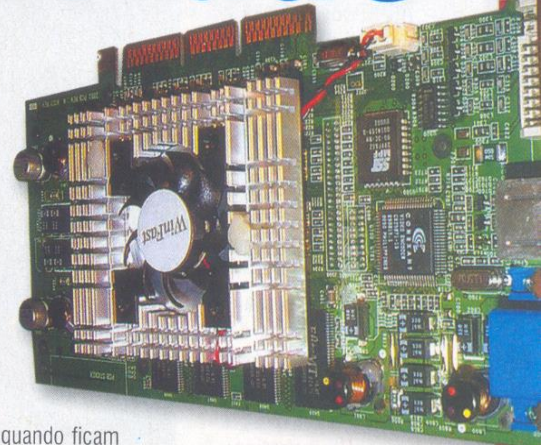
Lens Flares

Belos efeitos visuais, simulando as aparências padrões quando o Sol ou os recursos de luz atingem as lentes de uma câmera. São suportados no hardware pelas placas PowerVR e, facilmente, feitos em software para outras placas.

MIP Mapping

Uma técnica que utiliza versões de baixa escala de uma imagem de textura, geradas antecipadamente e armazenadas na memória, fornecendo uma melhor qualidade.

Essa técnica permite fazer com que os objetos pareçam mais detalhados



quando ficam próximos – mapas de texturas muito detalhados são usados quando o objeto está perto, e mapas menos detalhados quando o objeto está longe. Geralmente, quando falamos sobre níveis MIP ou LOD, nos referimos a qualidade do mapa de textura usado.

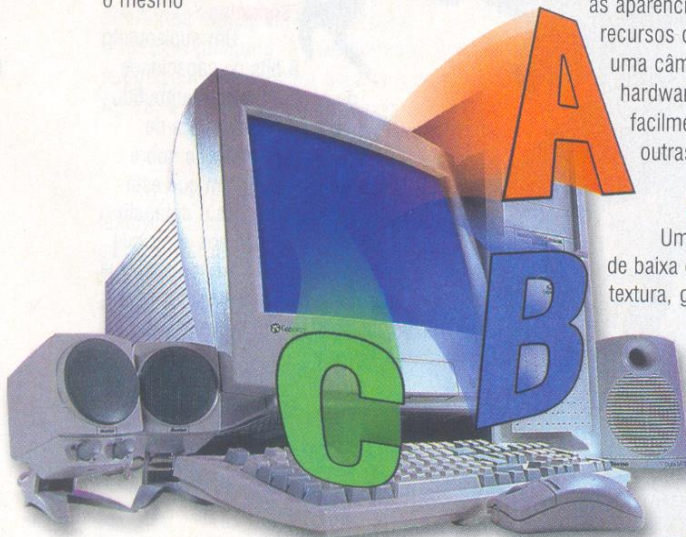
On-Chip Cache

Memória no chip de gráficos projetada para armazenar texturas. Aumenta a performance de renderização 3D. A memória que é integrada dentro do chip de gráficos, é muito mais rápida do que aquela que está sobre a placa de vídeo.

Open GL

Um conjunto de especificações para uma API de gráficos 3D, desenvolvida inicialmente pela Silicon Graphics Inc. Atualmente, é usada para aplicações CAD e outros trabalhos de design 3D – nível profissional – no Windows NT.

Para placas aceleradoras 3D, atualmente, existem duas maneiras de se implementar o suporte Open GL, um completo ICD (Installable Client Driver) ou um MCD (Mini Client Driver). O ICD é o modelo de driver original para Open GL que permite aumentar a aceleração, enquanto mantém a estabilidade e a compatibilidade do driver. O MCD é um driver que só permite acesso a uma parte do canal de processamento de dados do Open GL, limitando a habilidade para aumentar a performance e estabilizar o driver. O MCD é tudo aquilo que é requerido para games como o Quake.



Perspective Correction

Função responsável por remover a distorção que aparece quando um mapa de textura é aplicado para um polígono no espaço. Usando um intensivo método de computação, esse caminho particular de fazer mapeamento de textura, aumenta o realismo da imagem. Parece que os objetos que estão próximos ao observador são maiores, e que aqueles que estão longe, menores.

Pipelining

Placas gráficas AGP podem explorar múltiplos comandos, usando um método chamado Pipelining. Nele, a AGP sobrepõe a memória ou os tempos de acesso de bus. Na PCI bus, a segunda solicitação não começa até que a transferência de dados da primeira solicitação termine.

Rasterization

É o processo de transformar uma imagem 3D em um conjunto de pixels coloridos.

Ray Tracing (Traçado de Raios)

O mais alto nível de qualidade de renderização disponível através da maioria de aplicativos de desenvolvimento 3D em computadores desktop. Permite que um raio seja refletido em superfícies

e distorcido, exatamente como a luz real. O resultado obtido é muito realístico, com sobras extremamente precisas, reflexões e até mesmo refração.

Real Time Shadows e Light Volumes

O algoritmo avançado usado pelo PowerVR é, parcialmente, baseado na procura da linha de cruzamento entre 2 planos. As linhas cruzadoras que estão entre os objetos que cercam (superfície) e os planos vindos da fonte de luz, determinarão o sombreamento Real emitido pelo objeto.

Volumes de luz são similares, mas, em vez de moldar um sombreamento, você faz uma inversão e emite luz.

Os outros conjuntos de chips são incapazes de fazer sombreamentos de hardware e têm que utilizar um software equivalente – isso significa que serão

mais lentos e muito menos realistas. Geralmente, aqueles sombreamentos de software são estáticos e, realmente, não geram movimento com a fonte de luz. É possível recriar o mesmo realismo do PowerVr, porém, será requerido muito tempo de utilização do processador principal.

Rendering

Um termo que, geralmente, é usado como sinônimo para Rasterization, porém, que também pode fazer referência a todo processo de criação de uma imagem 3D.

RGB – Red-Green-Blue

Cada cor é definida por um valor na escala: vermelha, verde e azul.

RGBA – Red-Green-Blue-Alpha

Adiciona um valor alfa.

SDR (Single Data Rate)

Transferências SDR só são feitas em uma das extremidades do clock – crescente ou decrescente. A taxa de transferência efetiva é igual a frequência de clock multiplicada pela largura de bus.

SDRAM (Synchronous Dynamic Random Access Memory)

Trata-se de um tipo de memória. As memórias SDRAM mais comuns são as PC-100 e PC-133, o que define operações em frequências de 100MHz e 133MHz, respectivamente.

Sombreado: Flat, Interpolative e Gouraud

• Flat Shading

A mesma cor para um objeto, visando representar os efeitos de luz. Todos os pixels dentro de um polígono recebem a mesma sombra.

• Interpolative Shading

Cada pixel dentro de um polígono recebe uma sombra particular, que é determinada pela interpolação entre as vértices do polígono, ou entre as extremidades dele.

• Gouraud Shading

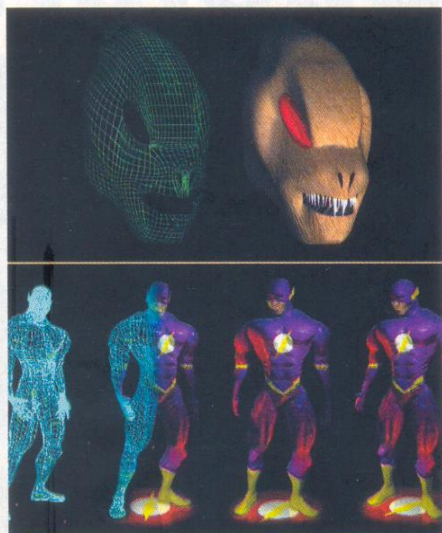
É um método no qual a cor (triângulo) é obtida pela interpolação das cores do cume que estão localizadas em cada extremidade do triângulo. Com a utilização dessa técnica, objetos 3D aparecem de maneira muito mais realista – mesmo consistindo de muitos polígonos separados.

Sideband Signaling

Um suplemento 8 bits de capacidade de endereçamento embutido dentro da AGP, permitindo que a placa de vídeo AGP solicite a informação sobre a AGP ao mesmo tempo em que está recebendo dados sobre o datapath 32 bits da bus. Podemos dizer que essa ainda é uma outra maneira que a placa de vídeo AGP pode utilizar para criar eficiências melhores e aumentar a performance gráfica.

Single-Pass Multi-Texturing

Uma característica que tornou-se possível graças aos



novos processadores gráficos 3D, como o NVIDIA RIVA TNT. Visando aprimorar o realismo nos mundos 3D, o Multi-Texturing é o processo no qual múltiplos mapas de textura são renderizados e combinados juntamente. Um exemplo disso pode ser uma imagem sua, renderizada, olhando para uma calota cromada e vendo o seu próprio reflexo. Tradicionalmente, processadores gráficos 3D estavam aptos a utilizar essa característica com implementação de dois passos. Primeiramente, renderizando uma imagem, então, a outra e, finalmente, combinando-as. A ação segundo a qual uma placa gráfica 3D processa essas duas imagens em um passo, é considerada Single-Pass Multi-Texturing. Como você pode imaginar, isso concede uma melhor performance e realismo enquanto mantém a qualidade visual.

SLI

SLI (Scan Line Interleave) é um método de conexão de duas Voodoo 2 (3Dfx) através de um cabo interno, para aumentar a performance. Nessa configuração, geralmente, a taxa de preenchimento é duplicada.

Stencil Buffer

Esse buffer guarda uma informação especial para cada pixel – se vai ou não traçá-lo. Os Stencils podem ser bastante úteis na criação de efeitos especiais, como sombreamentos vindos de uma origem de luz múltipla.

Subpixel-Positioning (correção)

Existe um número limitado de pixels disponíveis na tela. Se uma linha não continua através de um pixel real, ela deve ser movida para o mais próximo – isso introduz um erro de localização. Essa técnica vai separar os pixels dentro de pequenos subpixels na memória, de forma que a linha possa ser traçada para o subpixel mais próximo.

Texture compositing, morphing, animation

Efeito visual baseado na utilização de diferentes mapas de textura para o mesmo polígono. Primeiramente, era suportado no hardware pela Voodoo. Agora, é suportado pela maioria dos chips.

Texture Mapping

Em gráficos 3D, o mapeamento de textura é o processo de adicionar um padrão gráfico para os polígonos de um cenário 3D. Diferentemente do sombreado simples, que usa cores para os polígonos base do cenário, o mapeamento de textura aplica simples gráficos texturizados.

Texture Memory

Parte da memória que é usada para armazenar mapas de textura. Geralmente,



um bloco separado de memória (separado do Frame e do Z-Buffer). Mapas de textura podem ser armazenados em diferentes formatos: profundidade de cores, tamanho (32x32 até 256x256 pixels). Os pixels de um mapa de textura, geralmente, são conhecidos como Texels. Quanto mais memória de textura sua placa possui, maior a quantidade de mapas de textura diferentes que podem ser utilizadas em um cenário. Algumas companhias de software estão reclamando que 2MB de textura RAM não são suficientes.

3D Winbench 98 Quality Test

Ziff-Davis (publicação) criou uma variedade de testes para verificar a velocidade dos PCs, e também, a velocidade da placa gráfica. O 3D Winbench 98 é um teste criado para verificar, especificamente, a velocidade da engine 3D do chip gráfico.

Quando o 3D Winbench 98 foi criado pela primeira vez, o Direct 3D ainda era um padrão muito novo, pobremente suportado. Muitos chips gráficos 3D não foram capazes de mostrar muitas das características do Direct 3D. Corretamente, Ziff-Davis decidiu que antes de rodar um benchmark eles deveriam testar a qualidade da imagem.

Antes de poder rodar o Winmark Test do 3D Winbench, você deve rodar o Quality Test para verificar se as características são suportadas. Se uma característica não for suportada, então, ela será desativada durante o teste e o resultado desse teste particular será 0. Visto que o Winmark final é baseado na soma de escores, a falha de uma característica afetará de maneira negativa o resultado do 3D Winmark.

Atualmente, a maioria dos chips novos suportam a maior parte de características 3D que o 3D Winbench 98 testa, e oferecem muitas outras que o teste não considera.

Z-Axis

O Z-Axis mede a profundidade de um objeto em um mundo 3D. Supondo que o X-Axis e Y-Axis definem o plano no qual a tela (a frente do seu monitor) é incluída, o Z-Axis mede a distância de um ponto até a tela. Em uma imagem 2D, os polígonos estariam apenas planos, porém, em uma imagem 3D os polígonos têm uma certa profundidade entre eles.

Z-Buffer

Uma porção adicional de memória que armazena um valor do objeto 3D no Z-axis (profundidade).

O controle gráfico pode decidir traçar ou apagar certas linhas, pela constante comparação dos valores Z nesse buffer, e então, tornar certas partes visíveis ou escondidas para o observador.

Você precisa de $640 \times 480 \times 16 = 4915200$ bits em uma resolução de 640×480 , com um espaço de Z-Buffer de 16 bits.

Geralmente, um Z-Buffer dedicado aumenta as taxas frame. Entretanto, visto que requer memória, é mais caro. Uma AGP deve ajudar a resolver esse problema, já que ela permitirá que a placa 2D/3D acesse a memória principal para o Z-Buffer.

Uma alternativa para um Z-Buffer dedicado é usada pela PowerVR, que utiliza uma técnica chamada Hidden Surface Removal para determinar se um pixel está ou não visível – ela não precisa de nenhuma memória para esse processo. **3D**

Max Payne

O melhor de Matrix, ação característica dos filmes de John Woo, uma história bem escrita e largas pinceladas de HQ, fazem deste jogo de ação, um futuro clássico do gênero. É a cereja que faltava ao bolo.

A grande diversão de Max Payne é matar os inimigos. Aqui, você precisa inventar seus próprios movimentos, e isso é que é empolgante.

Max Payne é como muitos heróis vingativos de filmes e histórias em quadrinhos que tiveram a má sorte de vivenciar perdas familiares (veja Batman e o Justiceiro).

Uma das características de Max Payne é o tão falado modo Bullet Time (Tempo de Bala), no qual o tempo parece entrar em ritmo de câmera lenta para permitir ao jogador um controle mais preciso diante dos combates à bala. Como em Matrix, o "tempo de bala" coloca qualquer um em slow motion. A batida do coração de Max subitamente se torna audível, como uma profunda batida de pêndulo, e as balas deixam finos riscos em suas trajetórias.

Max é um tira de Nova Iorque. Após ter sua família assassinada, ele se junta ao DEA (Drugs Enforcement Agency) para descobrir os

responsáveis pela distribuição da Valkyr, que fez da cidade um verdadeiro caos, e mais ainda, encontrar aqueles que acabaram com a vida de sua família. Tempos mais tarde, Max torna-se o principal suspeito pela morte de seu chefe.

Max Payne é único.

As texturas são absurdamente reais, a iluminação é perfeita, as expressões faciais e cenas de mortes são incomparáveis. A maioria dos armários e portas podem ser abertas, e muitas delas atingidas com disparos (se alguém estiver do outro lado da porta, o sangue da vítima poderá ser visto escorrendo pelos buracos da porta), telefones podem ser atendidos, e danos físicos refletem no jeito de andar de Max.

É o tipo de jogo que nos faz pensar como ainda existe muita coisa boa no mercado. E o novo ainda pode ser explorado.



GOD / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Pentium II 450 MHz, 96 MB RAM e placa aceleradora 3D



Conflict Zone

Ambientado em um futuro próximo, aproximadamente em 2010, o foco principal de Conflict Zone é o realismo. A equipe da MASA está esperando modelar realisticamente o efeito que o circo da mídia exerce sobre a guerra moderna. A inteligência artificial, a engine e os armamentos empregados são direcionados ao "teatro" da guerra moderna, e que poderia muito bem representar um possível conflito no final desta década.

Nós todos tivemos a oportunidade de ver o efeito que as câmeras e apresentadores melodramáticos em coletes à prova de

balas podem ter, ao registrar e julgar os conflitos que ocorrem pelo mundo.

Conflict Zone apresenta duas facções: a ICP (International Corps for Peace – Organização Internacional pela Paz) e a GHOST.

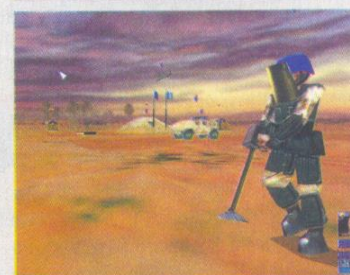
A ICP é poderosa, e tem como objetivo encontrar as melhores soluções para as crises mundiais (a ONU e a OTAN supostamente teriam sido dissolvidas para a criação desse bloco) e proteger a população civil. No caso de impasses e motivos de força maior, a ICP criou um grupo de intervenção militar.

Já a GHOST possui outros interesses em mente. A organização é formada por corporações multinacionais e países independentes, e está disposta a tudo para atender aos interesses de seus membros, até mesmo desencadear uma guerra.

As funções de Conflict Zone são as mais modernas que um RTS pode possuir – a equipe tem se esforçado para oferecer ao jogador o máximo de facilidade.

A inteligência artificial age sensatamente, dependendo da situação estabelecida.

O jogo também oferece uma versátil câmera, permitindo ao jogador observar de perto qualquer parte da ação. Tudo isso, combinado com muitas unidades, um editor de mapa, condições climáticas variáveis e diferentes tipos de terreno, assim como, missões secretas destraváveis, promete fazer de Conflict Zone um dos mais excitantes RTSs do ano.



Ubi Soft

www.ubisoft.com.br

Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM e placa aceleradora 3D



Commandos 2

Depois de um longo período de paz e tranquilidade nos grandes palcos de combate, a luz de uma nova guerra surge no horizonte. Preparem-se, soldados! A seqüência do estratégico Commandos vem para exercitar as habilidades estratégicas dos fanáticos por jogos de guerra. E não é um mero conflito, a Segunda Guerra Mundial entra mais uma vez em cena.

Seu objetivo é liderar um grupo de elite formado pelos melhores combatentes que precisa, espertamente, infiltrar-se no território inimigo e completar uma série de missões. O coração do terceiro Reich e o quartel-general do exército japonês são

algumas das locações vistas em Commandos 2.

O que é imediatamente familiar em Commandos 2, é o grupo de personagens. O boia verde, o piloto, o fuzileiro, o sapador, o atirador, o espião, sobreviveram às missões de Commandos e estão mais uma vez de volta. Uma novidade é a chegada



de Natasha, que teve sua primeira aparição em Beyond the Call of Duty. Mas a nova presença, de fato, é o ladrão Paul Toledo, conhecido como Lupin.

Observando os aspectos técnicos, Commandos 2 emprega uma engine totalmente nova. Essa nova tecnologia proporciona ações como rotacionar o ambiente em 360°, movimentar-se agilmente em construções, submarinos, aviões e sob a água, além de utilizar o zoom para aproximar ou afastar visões dos ambientes.

Os cenários, baseados na Segunda Guerra Mundial, são autênticos. Jipes, tanques, caminhões, navios, bazucas e lança-chamas são alguns dos tantos itens disponíveis no arsenal do jogo.

A inteligência artificial de Commandos 2 também é um outro destaque. Se você abate um soldado inimigo em uma determinada área, seus compatriotas reconhecerão o setor como sendo uma área de alto risco e reagirão apropriadamente.

Commandos 2, definitivamente, não veio para brincadeira. Encare isso como sinônimo de diversão!



Eidos / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



F1 2001

O que temos visto dos últimos simuladores de corrida de Fórmula 1? F1 2000 e F1 Championship Season 2000 não passaram de títulos razoáveis. Tomando esses jogos como parâmetro, parecia que o novo simulador da EA estava com seu destino selado: uma cópia do jogo anterior, com pequenas alterações. Erramos em nossa previsão. F1 2000 está anos-luz à frente dos simuladores oferecidos

pela EA, e disparando na direção certa. Pelo menos essa foi a primeira impressão que tivemos.

A velha engine 3D foi deixada de lado para ser substituída por uma mais flexível. A atenção para o detalhe é também levado a sério e cada circuito foi cuidadosamente comparado à sua real reprodução. Mesmo em seu estado atual não finalizado, os circuitos são mais detalhados e bem mais realísticos do que qualquer outro game de Fórmula 1 do mercado, melhor até do que o genial Grand Prix 3.

O novo modelo de direção foi desenvolvido em

conjunção com muitas das atuais equipes de corrida, graças ao privilégio de se possuir o licenciamento oficial. A visão do cockpit foi redesenhada, dando ao piloto um ponto de vista ainda melhor.

Talvez uma das melhores características de F1 Championship Season 2000, era a presença de um modo de escola de direção (Driving School), que ajudou os jogadores a aperfeiçoarem suas habilidades dentro das pistas. Não surpreendentemente, isso está presente em F1 2001 com opções muito mais expandidas, cobrindo mais pistas e oferecendo vários desafios, que podem ser completados para acessar novos carros e pistas, entre outros segredos.

Com todos esses atributos, é perceptível que a EA considerou, seriamente, cada crítica desferida aos seus títulos de corrida de Fórmula 1 anteriores e, conseguiu heroicamente, suprir suas evidentes falhas. A única questão agora é: eles poderão atender às expectativas e tomar a liderança da competição? Nós, sinceramente, esperamos que consigam.



Electronic Arts

www.ea.com.br

Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



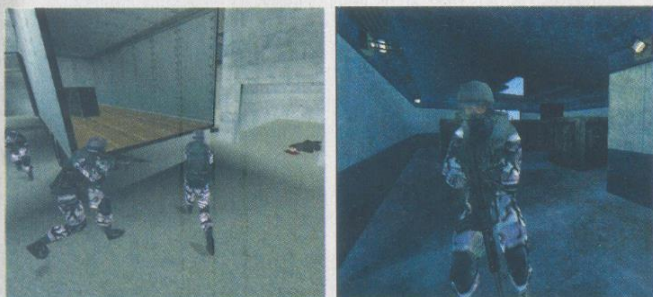
Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear: Black Thorn

O lançamento de Rainbow Six, em 1998, foi bastante elogiado e conquistou os fãs dos shooters em primeira pessoa, não só pelo fato de possuir uma ótima ação, mas também porque envolvia aspectos táticos. Você controlava um esquadrão antiterrorista. Na cola do sucesso, Rogue Spear mostrou todo o potencial da série com um novo visual, novas missões e novos inimigos.

Agora, a mais nova seqüência da série está prestes a desembarcar no território dos games. Trata-se de Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear: Black Thorn.

Black Thorn é, na verdade, uma expansão de Rogue Spear. Apesar disso, não será necessário possuir o primeiro jogo instalado em seu computador.

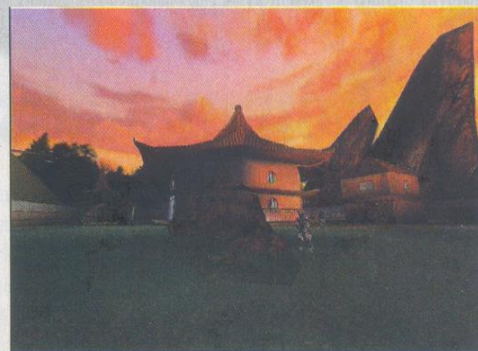
O jogo possuirá 10 mapas single player e 6 mapas multiplayer. O esquema é o mesmo. Os terroristas ocupam seus espaços,



mantendo pessoas como reféns. Seu objetivo é acabar com os terroristas antes que os inocentes sejam lesados. Planeje a missão, coordene as equipes, e ataque. Dessa vez, seus inimigos copiarão conhecidos atos terroristas da história.

Black Thorn irá oferecer um novo modo multiplayer, chamado Lone Wolf. O modo dá ao jogador acesso a todo o arsenal de armas, enquanto os outros jogadores são equipados apenas com uma pistola. Esses jogadores precisam caçar o jogador solitário com todas as armas. Se ele é morto, um outro jogador se torna o "lobo solitário", na próxima rodada.

Comparado ao seu antecessor, o novo título é um pouco diferente em seu estilo de jogo. Nos mapas anteriores, os jogadores multiplayer tendiam a demorar em suas ações, simplesmente porque aqueles ambientes foram criados de tal maneira a facilitar aproximações lentas. Agora, a equipe de desenvolvimento quer encorajar o jogo rápido. Assim, muitos dos mapas multiplayer foram especificamente criados para incentivar o ritmo acelerado da ação. Apesar das mudanças, o estilo que consagrou Rainbow Six foi mantido.



Ubi Soft

www.ubisoft.com.br

Pentium 266 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



Edge of Chaos: Independence War 2

A Particle Systems arregaça suas mangas e prepara para os novos gamers movimentados combates em gravidade zero.

A história começa do ponto onde o primeiro jogo acabou, e procede da seguinte maneira: no início do jogo, Felix, um mineiro autônomo, amarga grandes dívidas e decide esconder de seu filho,

Cal, a verdade sobre sua avó Lucrecia, uma conhecida pirata. Mas a decisão não pôde ser praticada. Caleb Maas, descendente da Corporação Maas, exigiu de Felix o pagamento das dívidas. Diante da situação, Felix é morto por Caleb.

Na tentativa desentreada de vingar a morte de seu pai, Cal é condenado a 30 anos de prisão. Quinze anos depois, ele foge da prisão com um grupo de criminosos.

As missões de treino de I-WAR 2 atuam como um prelúdio para uma linha de história de três partes, que dá um salto de outros 15 anos, quando você já

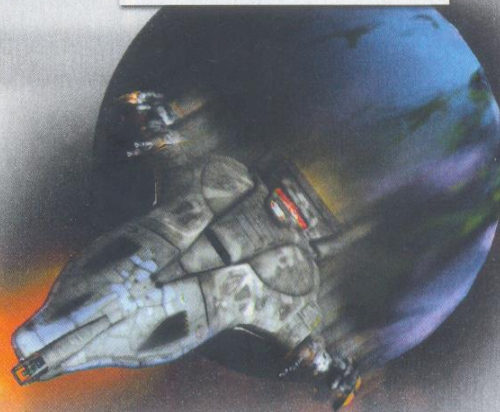
é um adulto e busca vingança.

O voo espacial visto em I-WAR 2 é excepcional e o controle é bastante sólido.

Sua espaçonave possui lemes que permitem mudanças bruscas de movimento, em um plano de duas dimensões.

Os combates são mais táticos do que as mortes por laser vistos na série X-Wing. Aqueles que miram seus "narizes" em direção às frotas de combatentes inimigos e voam diretamente ao alvo, irão arcar com as consequências e serão forçados a repensar suas atitudes. Danos à laser irão afetar sua nave de diferentes formas, dependendo do ponto de impacto, da mesma forma que as partes diferentes das naves inimigas podem ser atingidas. Isso, na verdade, faz o jogo mais duro.

A história é a grande recompensa do jogo. O sistema de capítulos proporciona a I-WAR 2 uma sensação de estarmos lendo um livro de histórias, e há sempre um incentivo conduzido pelo enredo que o leva para o próximo capítulo; sempre uma razão para continuar voando e observado.



Infogrames

www.infogrames.com.br

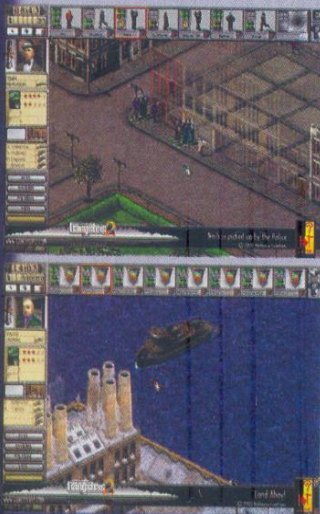
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



Gangsters 2

Filmes como "O Poderoso Chefão" ajudaram a despertar nossa curiosidade sobre como seria uma cidade sob o domínio dos gangsters. Agora, um novo jogo traz de volta estes requintados foras-da-lei e suas formas tão particulares de repressão.

Ambientado no fictício estado de Temperance, durante os anos da Proibição nos Estados Unidos, Gangsters 2 é a seqüência do sucesso Gangsters e conta a história de um homem lutando por vingança. Joey Bane, que recentemente retornou à sua cidade natal depois de servir o exército, viveu um terrível episódio: seu pai foi morto quando



tentava ganhar alguns dólares vendendo bebidas à multidão (a comercialização e o consumo de bebidas alcoólicas foram proibidos pelo governo americano no início dos anos 20, instaurando-se o período da "lei seca"). Tendo seu tio como mentor, o jovem vai em busca dos responsáveis pela morte de seu pai. Como no game original, seu personagem está envolvido em atividades como apostas, extorsão, prostituição, assassinato, suborno e venda clandestina de bebidas alcoólicas.

Como Joey Bane, você terá a oportunidade de contratar os

serviços de inescrupulosos membros de gangues para lhe auxiliar. Para completar uma missão, será necessário cumprir um ou mais objetivos, os quais o narrador e seu conselheiro pessoal lhe informarão no decorrer do jogo. Dentre os objetivos, temos tarefas como tomar o comando dos negócios do rival, roubar vítimas de seqüestro, e, é claro, eliminar gângsteres inimigos. Para ajudá-lo, você pode subornar as forças policiais locais, comprar armas e carros, e até, ocasionalmente, contratar capangas.

Divirta-se comprando rifles, armas, explosivos, e três tipos diferentes de carros. Percorra uma destilaria, uma fábrica de cervejas, um local de venda ilegal de bebidas alcoólicas e acabe com a raça das gangues inimigas, em um árduo jogo de vingança e poder!



Eidos / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



Insane

"Louco por velocidade", sabemos que isso soa um pouco repetitivo. Mas a verdade é que não existe melhor frase que defina o sentido deste título de corrida off-road.

Insane é predominantemente um game multiplayer. É você, seu veículo, e até sete componentes em um mapa repleto de colinas, vales, e a ocasional estrada. E você faz seu próprio caminho!

No coração de Insane existe uma engine inigualável. Carros giram, saem do chão e, delicadamente, despencam ladeira abaixo. O balanço de cada um dos veículos pode ser infinitamente ajustado via menu de configuração do carro.



O melhor de tudo é o sistema de danos. Seu veículo facilmente se torna irregular e deformado, não apenas com coberturas de textura diferentes, mas com partes do carro fora do lugar.

Insane dá a opção de selecionar numerosos modos, single e multiplayer, desde o início. O modo single player apresenta muitos modos de corrida não convencionais. Há também um modo de campeonato que permite acesso a veículos adicionais e pistas, de acordo com seu desempenho no

jogo. No modo Jamboree, você deve dirigir por uma série de checkpoints espalhados por cada pista, sendo possível tomar qualquer rota.

O modo Capture-the-Flag é similar ao Jamboree, com a diferença de ter que carregar a bandeira quando você passa por cada checkpoint. No modo Return-the-Flag, bandeiras são posicionadas em pontos aleatórios de cada pista. Seu objetivo é correr em direção à bandeira, capturá-la, e estar de volta à base antes que os veículos oponentes tentem roubá-la de você. No Destruction Zone, você deve correr para uma série de pontos designados, localizados no topo das colinas e montanhas do mapa. Uma vez que esteja na área correta, você deve permanecer lá para ganhar o máximo de pontos possíveis, enquanto os outros carros se esforçam para tirá-lo de sua área.

Insane é assim: diferente, inovador e louco.



Codemasters / EA

www.codemasters.com

Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



Serious Sam

Se nos últimos anos, você não tem encontrado jogos que oferecessem uma experiência satisfatória, de forma a suprir sua necessidade de destruir alvos em movimento, a Croteam, com sua mais nova criação, encontrou a solução para os seus problemas.

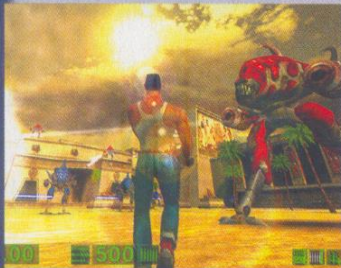
Você é o destemido Sam, um herói enviado de volta ao passado para acabar com uma avançada civilização alienígena que colonizou a Terra nos tempos egípcios, antes que ela consiga avançar no futuro e destrua a humanidade.

O arsenal é farto. Você encontra praticamente de tudo, desde as mais simples facas e pistolas até os super poderosos lançadores de foguetes e os destruidores canhões.

Um toque de inovação é o sistema Netricsa, que atua como um manual computadorizado de tipos, fornecendo a você dados sobre todas aquelas criaturas que vivem tentando eliminá-lo.

Habilidosamente, o pessoal da Croteam desenvolveu uma engine exclusiva para Serious Sam, a engine Serious.

A performance é magnífica. Diferente dos ambientes escuros que temos vistos nos shooters dos últimos anos, Serious Sam traz de volta o colorido visto em Doom. Uma das características mais impressionantes da engine de Serious Sam é o completo número de modelos que ele pode suportar ao mesmo tempo, sem nenhuma evidência de lentidão no jogo. Em muitos combates, você enfrenta dúzias de criaturas de uma só vez e, às vezes, até centenas!



O som presente no game, como não poderia deixar de ser, é alto e rápido.

O estrondo dos milhares de disparos, quando Sam encara milhares de bestas, faz você reviver os bons momentos de Duke Nukem.

Embora Serious Sam seja, predominantemente, baseado nos combates singleplayer, a Croteam incluiu um nível deathmatch, permitindo que você possa desferir todo poder de destruição sobre seus companheiros. Use a LAN, a Internet ou o sistema de divisão de tela e divirta-se.



GOD / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



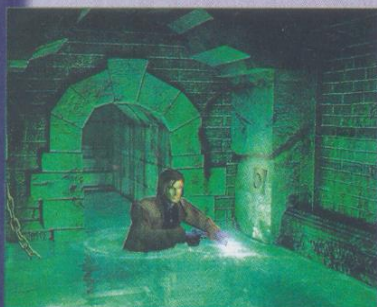
Alone in the Dark: The New Nightmare

Toc, toc. O medo mais uma vez bate a sua porta. Escolha entre enfrentar ou fugir!

O personagem da série, Edward Carnby, desta vez tem a companhia da bela Aline Cedrac, uma professora de etnologia, também é um personagem jogável.

A história de Alone in the Dark: The New Nightmare é a seguinte: o investigador Carnby é mandado à Shadow Island (Ilha da Sombra) para descobrir de que forma seu melhor amigo morreu, quando procurava por três misteriosos objetos. O cliente de Fiske enviou Aline junto de Carnby. Ela não o acompanhou por acaso, já que estava à procura de seu pai.

Você pode escolher qual protagonista quer conduzir no começo de The New Nightmare e pode se comunicar com seu parceiro através de rádio. Na prática, isso surge principalmente, em cut-scenes, em pontos onde o outro personagem tem algo para registrar ou precisa de ajuda.



The New Nightmare, em comparação com os títulos anteriores, ainda apresenta uma mistura de exploração e resolução de problemas, embora o game apresente uma notável flutuação em seus estágios. Ambos os personagens agora vêm

equipados com tochas. O efeito é excelente, mas a representação da tocha é muito mais do que estética. Muitas das criaturas alienígenas são fotofóbicas, ou seja, têm medo de luz, e a tocha então, acaba tendo dupla utilidade: ilumina e serve como arma frente às criaturas. Em determinados momentos, isso causa certa tensão.

Sinta-se a própria personagem Ripley, ameaçando torrar os ovos das criaturas alienígenas com sua tocha enquanto a mãe recua, inquieta pelo sentimento de pena e o desejo de atacar.

É óbvio que o design editado para este Alone in the Dark apelou para uma audiência maior, redecorando o estilo da série. O melhor foi feito para potencializar o suspense e a ação da série Alone in the Dark.

Então, cuidado com a escuridão!



Infogrames

www.infogrames.com.br

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D

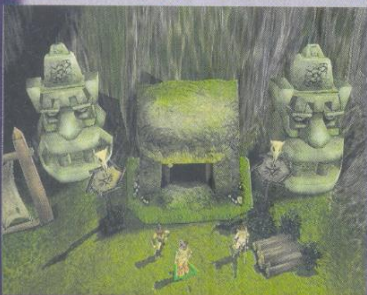


Evil Islands: A Maldição da Alma Perdida

O que há de mal em desvendar antigas ilhas perdidas? Ei, amigo... não pense estar diante de inofensivas e mágicas "ilhas da fantasia". Fantasia, sim, existe. Mas os acontecimentos não são nada amistosos. As sombras da maldade dominam estes espaços de terra.

Você é um guerreiro e precisa encarar os desafios que as ilhas reservam, podendo contar com a ajuda de espadas e muita magia.

Trezentos monstros animados e modelos NPCs estão sujeitos a excelentes efeitos de luz e tempo.



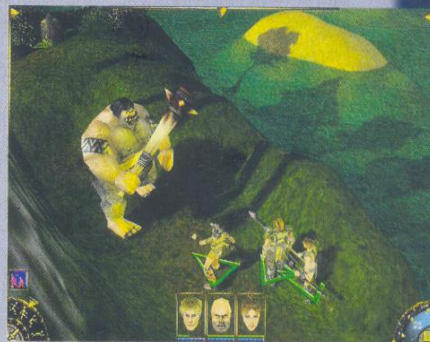
Escondido embaixo de deslumbrantes visuais, está um sólido sistema RPG. Não há classes de personagens ou estágios de desenvolvimento. Pontos de experiência conquistados em missões bem sucedidas e mortes de criaturas, automaticamente, aumentam três dos atributos centrais (força, destreza e inteligência). Eles também podem ser utilizados para aumentar outras seis habilidades: Melee (confronto direto), Archery (manejo do arco),

Use/Steal (usar/roubar), Elemental Magic (mágica elemental), Sensory Magic (mágica sensorial) e Astral Magic (mágica astral), além de ser investidos em habilidades especiais novas ou aprimoramentos de habilidade. Se você deseja fazer de Zak, o jovem protagonista, um audaz assassino noturno, molde-o com a habilidade de arqueiro, a perícia em arco e flecha, e a visão noturna.

A maioria das 80 missões envolvem a busca de objetos e a matança de monstros específicos.

Armamentos e armaduras possuem um alto grau de configuração em Evil Islands. Em vez de conseguir armas completas dos cadáveres dos inimigos, troféus normalmente tomam a forma de materiais brutos como osso, couro ou metal.

Evil Islands é cheio de variantes. Resta a você encontrar a melhor forma de vencer as criaturas e os bruxos espalhados pelo caminho. Apenas saiba pensar rapidamente, a hesitação é uma inimiga imperdoável.



Ubi Soft

www.ubisoft.com.br

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



Operation Flashpoint: Cold War Crisis

O novo título da Bohemia Interactive não é um jogo qualquer. Estamos diante de um multi-simulador, o que cria uma experiência emocional completa.

Durante as primeiras missões da campanha aberta, fica claro que estas são um pouco diferentes das vistas nos outros simuladores de soldado.

Escolha entre ajudar seus companheiros, tendo a chance de ser um herói e salvar o dia, ou então, se acovardar e esconder,

deixando para os outros a tarefa do combate. O combate de infantaria de Operation Flashpoint é simples.

Você não é um herói, mas parte de uma máquina militar, e a campanha permite que você jogue de diversas maneiras.

Você não pode controlar cada soldado individualmente, você é o líder do esquadrão, fazendo todos os outros seguirem suas ordens. De forma gratificante, o sistema de ordem é compreensivo e a inteligência artificial de suas tropas são, normalmente, bastante claras.

Operation Flashpoint não apenas abrange combates de infantaria. A infantaria pode fazer uso de caminhões, jipes e outros

veículos armados, para agilizar seus trajetos pelos extensos mapas.

Veículos terrestres são amplamente belos e fáceis de controlar pela perspectiva em terceira pessoa. O mesmo não pode ser dito em relação às missões aéreas. Os helicópteros funcionam relativamente bem, oferecendo seus controles grosseiros, mas é uma tarefa difícil acertar alvos terrestres quando você está em alta velocidade.

Como um game multiplayer, Operation Flashpoint tem grande potencial. É uma nova emoção para um punhado de jogadores que, amontoados na traseira de um jipe, vão para a batalha, em um gigantesco mapa.

Operation Flashpoint é um clássico multiplayer? Bom, só o tempo dirá.

O importante é que fomos premiados com mais um ótimo título de guerra. E o nascimento de novas tendências.



Codemasters / EA

www.comasters.com

Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



Caso você tenha adquirido uma super placa, voe para a rede com nossas dicas aceleradas de sites

Soluções 3D

Neste endereço você encontra praticamente tudo sobre hardware. O site reserva suas atenções para a melhor parte: os games. Além de apresentar um visual bem agradável.

O ponto forte de 3D Spotlight são as publicações de reviews, tanto de placas aceleradoras, como de aplicativos, HDs, periféricos em geral e jogos. A seção Guide and Tweaks é o roteiro garantido para quem deseja algo mais de sua máquina. Dicas sobre jogos? Explore a seção 3DS Gaming. Os imprescindíveis drivers de placas de vídeo e som recheiam a seção Drivers.

www.3dspointlight.com



O número um dos hardwares

Este endereço foi criado para aquelas pessoas que vivem para a tecnologia durante a maior parte do tempo. E quem, atualmente, não

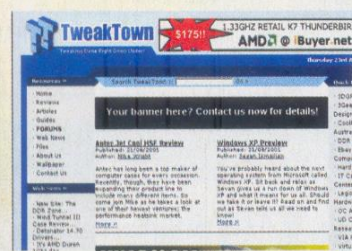


é afetado pela febre dos computadores, eletrônicos e entretenimento virtual?

Para os que ainda estão começando a se render aos "encantos" da vida computadorizada, Hardware One é um bom começo. A primeira página mantém os visitantes conectados às notícias e novidades que circulam no mercado da informática, além de conhecer os mais recentes lançamentos de placas, palm tops, câmeras digitais, processadores e o que mais lhe interessar.

www.hardware-one.com

Tweak Town



Pensou em hardware, acessou Tweak Town. Em seus primeiros períodos de existência, Tweak Town era apenas uma homepage pessoal sobre modems. Com o crescimento das visitas, o site passou a ser "multi-hardware". Hoje, as

avaliações de produtos, feitas por profissionais que claramente entendem do negócio, são consultas indispensáveis para quem quer manter-se próximo da tecnologia e da qualidade. Além de arquivos e guias disponíveis, Tweak Town oferece alguns wallpapers. O site é comportado em seu visual e tranquilamente navegável.

www.tweaktown.com

Placa é fundamental

Com o desenvolvimento e a aplicação de novos recursos tecnológicos em jogos, fica quase inviável aproveitar a emoção de um título como Quake III sem a presença de uma placa aceleradora 3D instalada em seu micro. Podemos afirmar que jogo novo é sinônimo de placa aceleradora. Leia os reviews e encontre as peças que melhor se adaptam às suas necessidades. Saiba qual a opinião dos avaliadores a respeito das placas e esclareça todas as suas dúvidas. Entrevistas com especialistas e os grandes do mercado ajudam a enriquecer as páginas de Gaming in 3D. Veja a solução com seus próprios cliques!



www.gamingin3d.com

Loucos por hardware

Este site australiano, basicamente, engloba reviews e notícias do mundo do hardware. Downloads de arquivos para overclock podem ser bastante úteis. Reserve um período de seu dia e prepare-se para uma "recarga" de novos conhecimentos. Memória? Monitores? Placas-mãe? Rede? Aplicativos? Os reviews responderão a todas estas



dúvidas. Em um box horizontal, localizado do lado esquerdo da tela, estão alguns links para avaliações de destaque. Amplie suas chances na seção Links, com mais de 40 endereços.

www.insanehardware.com

HotHardware

Na chamada era da informática, manter-se atualizado não é uma tarefa fácil. A cada segundo, mais e mais novidades surgem no mercado. O produto que há dias atrás era top de linha, hoje já se tornou obsoleto. Para sobreviver à onda da inovação, conheça HotHardware. Aqui, você é recepcionado por notícias da última hora e "testes de qualidade" realizados por especialistas. Escolha seu review nas caixas de diálogo, ou clique na imagem dos produtos, e prepare-se para suas aulas! HotHardware é a solução definitiva para suas interrogações. Os fóruns do site são uma ótima alternativa para os interessados no tema.



www.hothardware.com

COMMANDOS

2

MEN OF COURAGE

É a coragem que transforma soldados em heróis.

Em *Commandos 2*, reviva os intensos combates da Segunda Guerra Mundial com o jogo de estratégia mais realista já criado. Comande o Sargento "Tiny" McHale e seu esquadrão de elite através das linhas inimigas, utilizando suas habilidades especiais para criar emboscadas, pilotar veículos, comandar soldados e completar desafiadoras missões a qualquer hora do dia e da noite.



Nova engine 3D com 360° de movimentação.



Novos *Commandos* para controlar.



Batalhe com seus amigos em modo multiplayer cooperativo.



Visite Nosso Site

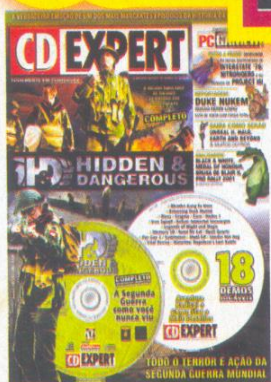
Greenleaf
É Muito Mais Game

www.greenleaf.com.br

EIDOS
INTERACTIVE

© 2001 Eidos Interactive, Inc. Eidos, Eidos Interactive e o logo Eidos são marcas registradas da Eidos Interactive. © 2001 Pyro Studios. O logo Pyro é marca registrada da Proein SA (Espanha). Distribuído no Brasil por © 2001 GreenLeaf Distribuidora Ltda. Todos os direitos reservados.

Complete sua Gametecca



HIDDEN & DANGEROUS



NITRORIDERS



MIGHT AND MAGIC



WARZONE 2100



OUTCAST



OUTPOST 2



HEART OF DARKNESS



URBAN CHAOS



KING'S QUEST VII



RAILROAD TYCOON II



DEATHTRAP DUNGEON

Compre 2 Leve 3

Quero mais emoção!
Quero mais CD EXPERT



FORSAKEN

Nesses endereços, a sua grana vale mais, e a diversão é muito mais completa! Confira:

- Teresina [PI] - Infonews [86] 232-6465
- Palmas [TO] - Macro Shop Informática [63] 223-1106
- Jequié [BA] - SWS Informática [73] 525-24.15
- Sete Lagoas [MG] - WA Informática [31] 3771-4677
- Duque de Caxias [RJ] - Martec Informática [21] 671-9792
- São Gonçalo [RJ] - Microlider [21] 6053-6604
- Volta Redonda [RJ] - JOB Informática [24] 3348-1576
- São Paulo [SP] - FastCD [11] 3889-0489
- Joenville [SC] - World Game [47] 457-8066
- Santana do Livramento [RS] - Virtual Shop [55] 241-1307
- Ijuí [RS] - Livraria Progresso [55] 332-1339
- Santa Maria [RS] - CS Computadores [55] 225-4664
- Sapiranga [RS] - Alfa Music [51] 599-4595

Comprando 2 (duas) revistas da promoção, você escolhe uma terceira gratuitamente. Essa promoção é válida somente nas lojas participantes, apenas para os títulos indicados e é válida até 31/09/2001 ou o fim do estoque. Não é válida junto com outras promoções ou descontos. Para receber a terceira revista gratuita, você deve mencionar essa promoção na hora da compra. O valor de capa de cada revista é de R\$14,90.

