

REVISTA

FULLGAMES

ANO 1 - Nº 05 - R\$ 11,90

CD ROM

Tom Clancy's

RAINBOW SIX

JOGO E MANUAL
COMPLETOS
EM PORTUGUÊS

Uma combinação de
AÇÃO explosiva e
ESTRATÉGIA
realística!

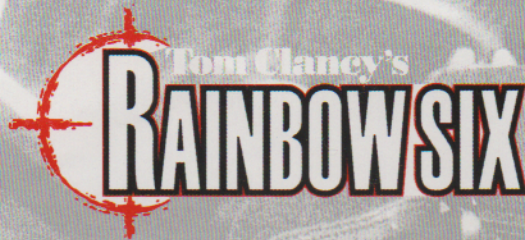
Contém exclusivo
mapa de referência
rápida de teclado



RAINBOW SIX

EDITORIAL

**Não sobrou nenhum espaço na revista para nossa apresentação.
Mas precisa?
Melhor impossível.**



Muita ação em 17 missões e cenários mais que realistas com terroristas internacionais de tirar o fôlego.

Aproveitamos todo o espaço possível com explicações suficientes para você já sair jogando. Mas perder um pouco mais de tempo e dar uma olhada no manual completo que está no CD aumentará em muito suas chances, porque estes bandidos não estão aí prá brincadeira.

Você tem duas opções: manual.pdf para quem tem o Acrobat Reader ou o manual.rtf para você abrir no seu editor de texto.

Para ajudar um pouco mais colocamos um encarte com todas as teclas de função e um glossário dos termos usados nas missões.

Nós fizemos muita força para que vocês levassem nesta nossa Full Games N.º 5 um dos games mais premiados dos últimos tempos: Rainbow Six.

Agora é com vocês.

RAINBOW SIX

DIRETOR EXECUTIVO
Plinio Figueiredo

DIRETORA COMERCIAL
Iamara Sarkovas

PRODUÇÃO E ARTE
Maurício S. Mudrik

JORNALISTA RESPONSÁVEL
Arthur Gebara Jr.
Mtb 13.309

DISTRIBUIÇÃO
Fernando Chinaglia
Distribuidora S.A.

R. Teodoro da Silva, 907
Rio de Janeiro - RJ
Todos os direitos reservados

FULLGAMES
é uma publicação da
Moving Imagem e Editora Ltda.
R. Tabapuã, 821 - cj. 14
São Paulo / SP - CEP 01244-000
T.: (0xx11) 829-2396

www.movingeditora.com.br



INÍCIO RÁPIDO

4

MENUS DO JOGO

7

INSTRUÇÕES

8

SELEÇÃO DE KIT

10

PLANEJANDO

12

FASE DE AÇÃO

15

MOVIMENTAÇÃO

16

MPLAYER

18

CONTROLE

ANO

01



Nº

05

CAPÍTULO

ÍNDICE

COMANDO

FULLGAMES

PÁG.

3

RAINBOW SIX

INÍCIO RÁPIDO

Rainbow Six é uma simulação complexa de operações anti-terroristas reais.

Recomendamos que você leia esse manual e complete as séries de aprendizado antes de ir para uma operação a sério. Apesar disso, sabemos que alguns jogadores preferem ir direto para o jogo, e depois verificar alguns detalhes da preparação, após terem sido suficientemente humilhados. Se você não é um desses, leia o manual on-line, que está no CD-ROM.

Senão, limpe suas armas e se arrume: está na hora de prender alguns bandidos!



Depois da seqüência de abertura (que pode ser pulada ao se pressionar ESC), você estará na tela **Menu Principal**.


Selecione “**jogador único**”, e então “**nova campanha**”. Quando tiver que decidir o nível de dificuldade, selecione “**recruta**”. A primeira missão, Operação Vento de Aço, vai ser carregada e a próxima tela que você verá será “**Instruções**”. Essa é a primeira tela em qualquer missão, e contém os objetivos a serem alcançados pelo grupo. Depois de familiarizado com os objetivos, clique com a seta à direita do título da tela para seguir para a tela “**Intel**”. Você

verificará que há setas para a direita e esquerda em ambos os lados da barra de título para cada uma das telas que sejam acessadas ao longo da “**Fase de Planejamento**”. Você pode usá-las para ir e voltar nas telas para refinar seu plano e as tarefas do seu grupo antes de clicar em “**Executar**” para iniciar a Fase de Ação da sua missão.

A tela “**Intel**” oferece informações vitais sobre os terroristas, reféns e a crise atual que você foi convocado para solucionar. Essas informações vêm de uma variedade de fontes. Você pode ignorá-las, o risco é só seu.

A tela “**Seleção de Lista**” tem muitas informações sobre as habilidades individuais de cada membro do grupo. Perguntado se você deseja usar um plano padrão para essa missão, para os objetivos do início rápido, você deve responder “**não**” e seguir as telas



PÁG.	COMANDO	CAPÍTULO	CONTROLE
4	FULLGAMES	INÍCIO RÁPIDO	ANO 01  Nº 05

RAINBOW SIX

manualmente orientando-se pelos próximos parágrafos. O sucesso duradouro depende da sua habilidade de selecionar os indivíduos certos para cada tarefa, baseando-se na natureza do problema em questão, e de guiá-los com segurança através de cada missão de modo a poder contar com eles em missões futuras. Para aprender mais sobre o impacto dos atributos listados na tela “**Seleção de Lista**”, consulte a seção “**Fase de Planejamento**” nesse manual. Por ora, em nome da experiência, siga a lista até que você encontre Ding Chavez. Quando este nome for selecionado, clique em “**adicionar**”. A seguir, selecione o primeiro especialista em ataques da lista e clique em “**adicionar**” mais seis vezes para preencher a lista da equipe. Você vai verificar que as fotos dos agentes aparecem na listagem do grupo no canto superior esquerdo da tela enquanto você os seleciona. Você pode clicar na lista da equipe a qualquer momento e verificar as informações sobre eles em detalhe na janela central. Quando a lista estiver completa, clique na seta da direita novamente para seguir para a tela “**Seleção de Kit**”.

Cada membro do grupo vem equipado com um kit padrão baseado na especialidade dele ou dela. Ver “**Seleção de Kit**”. Clique na seta à direita do título para continuar, indo para a tela “**Designação de Equipe**”.

A tela “**Designação de Equipe**” é onde você vai determinar quais os membros da lista oficial que irão para grupos menores. Você pode ter até quatro subgrupos separados para o ataque e cada um deles pode até quatro membros a partir do grupo inicial de oito. Em outras palavras, você pode criar grupos Azul e Vermelho para essas missões e designar quatro membros para cada uma delas (isso é o que faremos daqui a pouco), ou você pode criar quatro subgrupos de dois homens apenas. Essas são as duas configurações mais comuns, porque não é uma boa idéia mandar qualquer homem sem cobertura; entretanto, pode-se determinar um subgrupo de uma única pessoa, se você quiser.

Clique em Ding Chavez para torná-lo o membro ativo do grupo. Clique na seta “**azul**” para designá-lo para o comando desse subgrupo. Selecione os membros



CONTROLE		CAPÍTULO	COMANDO	PÁG.
ANO		Nº	INÍCIO RÁPIDO	FULLGAMES
01		05		5

RAINBOW SIX

restantes, um de cada vez, para completar as vagas nos subgrupos “azul” e “vermelho”, na ordem em que você desejar. Quando ambos os subgrupos estiverem completos, clique na seta da direita, ao lado da barra de título para prosseguir para a tela “Planejamento”.

A tela “Planejamento” é o ponto central dos preparativos da missão. Ela é extremamente detalhada e você deve se familiarizar bastante com ela antes de seguir para as campanhas a sério. Para o “início rápido”, entretanto, nós pularemos essa tela quase inteira, exceto pela determinação dos pontos de partida dos dois subgrupos de ataque. Você vai verificar que a equipe azul está ativa no “modo padrão”. Você também vai notar que há uma área branca na planta da “janela de planejamento”. O ponto de partida de todos os grupos de ataque deve ser dentro de uma área branca indicada (em alguns mapas, pode haver mais de uma). Clique uma vez com o botão da esquerda dentro dessa área branca. Um triângulo azul vai aparecer no local onde a equipe azul vai iniciar o seu percurso. Agora clique no botão “vermelho” para selecionar este subgrupo. Clique novamente com o botão da esquerda em qualquer lugar dentro da área branca para determinar o ponto de partida do grupo vermelho. Agora clique na seta da direita ao lado do título da tela. Você irá para a tela “Execute”, onde o plano da missão estará resumido. Para realmente começar a missão, você deve clicar na seta da direita ao lado do título novamente. Se você não estiver pronto para prosseguir, use as setas da esquerda para retornar a outras fases do planejamento e mudar suas seleções, voltando depois para essa tela. Clique em “execute” para ir para a Fase de Ação da missão.

Para aprender a se movimentar e atirar, consulte o cartão de referência para os controles de teclado e mouse (impresso separadamente desse manual, para facilitar a consulta durante o jogo) para aprender a se movimentar e atirar.

Não cometa o erro de atirar em qualquer terrorista apenas uma vez; atirar duas vezes em qualquer pessoa é procedimento operacional padrão (SOP).

Divirta-se! Vejo você de volta por aqui, depois que você se arreborder um pouco.

Mas, se você quer realmente salvar os reféns, leia o manual completo, on-line, no CD-ROM.



PÁG.	COMANDO	CAPÍTULO	CONTROLE	
6	FULLGAMES	MENUS DO JOGO	ANO 01	Nº 05

RAINBOW SIX

MENUS DO JOGO

Essa seção descreve todas as escolhas possíveis para você até o ponto de escolher a missão. Assim que você selecioná-la, você deve prosseguir para a “Fase de Planejamento”, que é descrita na próxima seção do manual. Essa é a primeira tela que você vai encontrar no menu principal.

O menu principal é bem intuitivo, use o botão esquerdo do mouse para selecionar e seguir para a tela seguinte.

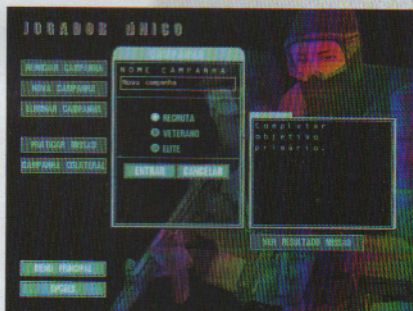


MENU JOGADOR ÚNICO

É nesse menu que a maioria de vocês vão iniciar suas carreiras de agentes anti-terroristas. Várias funções adicionais e sub-menus são gerados a partir dessa tela incluindo “Nova Campanha”, “Eliminar Campanha”, “Reiniciar Campanha”, “Campanha Colateral”, “Praticar Missão”, “Ver Resultado Missão” e “Opções”. Cada uma delas é descrita com precisão no manual on-line.

FASE DE PLANEJAMENTO

Ao iniciar uma nova campanha, ou uma missão nova dentro de uma campanha já existente, sua primeira tarefa é passar pela Fase de Planejamento. É nessa fase que você se prepara para a missão futura:



- Recebendo informações sobre a missão;
- Revisando todas as informações fornecidas pelo Controle;
- Selecionando oito pessoas a partir da lista inicial a fim de participar da missão;
- Selecionando o equipamento a ser usado pelos membros do grupo;
- Dividindo a equipe inicial em subgrupos;
- Preparando um plano detalhado de ação para cada subgrupo de ataque.

CONTROLE		CAPÍTULO	COMANDO	PÁG.
ANO	Nº	MENUS DO JOGO	FULLGAMES	7
01	05			

RAINBOW SIX

INSTRUÇÕES

A seqüência de “Instruções” vai fornecer uma visão geral da situação básica com a qual você vai se confrontar. O controle e as “ordens da missão” do Rainbow Six vão ser suas fontes primárias de informações.

John Clark, um agente com experiência considerável, estará presente para oferecer conselhos em certos aspectos específicos, nos quais você deve se concentrar durante cada missão. Às vezes, haverá outros agentes com experiência em outros setores, para aconselhar você. Clique no retrato, do lado esquerdo da tela de “Instruções”, para ouvir as informações fornecidas por esses personagens. Lembre-se que esses homens são simplesmente conselheiros e que nada do que eles digam vai diminuir a sua responsabilidade de comandante da missão.

O nível de dificuldade que você escolher para a sua campanha determina quais os objetivos da missão.

INTEL


A tela “Intel” permite que você acesse a base de dados do Controle. Essa base de dados é organizada em ordem alfabética, separada em categorias. As categorias são: Pessoas, Organizações, Rede de notícias e Miscelânea. Ao clicar em uma dessas opções surgem textos e / ou gráficos com relação ao item escolhido. Se há um registro novo para a missão atual, ele vai aparecer inicialmente selecionado.

SELEÇÃO DE LISTA

Essa tela é usada para checar os dossiês dos personagens e para determinar quais serão os membros do grupo de ataque para a missão atual. O número máximo de pessoas para o grupo é de oito (embora você possa tentar uma missão com menos pessoas, se quiser), esse é o número de espaços a serem preenchidos no canto superior esquerdo da tela.

Alguns dos membros do grupo são pré-determinados. Para missões particulares - eles têm que ir e não podem ser retirados da equipe.



PÁG.	COMANDO	CAPÍTULO	CONTROLE
8	FULLGAMES	INSTRUÇÕES	ANO 01  Nº 05

REVISTA

FULLGAMES

ANO 1 - Nº 04 - R\$ 11,90

CD ROM

JOGO COMPLETO
TOTALMENTE
EM PORTUGUÊS

Quem Matou
Sarah Hopkins ?

Evidence

Uma trama moderna no
coração de uma
mega-cidade americana.

Evidence é um surpreendente
jogo de ação e aventura,
com muitos enigmas e
estranhos personagens.

Você irá passar horas
e horas de puro
prazer decifrando
os mistérios
deste jogo!



RAINBOW SIX

Ao encontrar o perfil adequado, clique em “**adicionar**” para que o personagem vá para a lista da missão atual. Se você clicar em “**remover**”, você retornará o personagem selecionado na lista ativa para a lista geral do Rainbow Six.. Não é possível remover alguém da lista geral por acidente.

HABILIDADES ESPECIAIS

O fator mais importante a ser notado com relação a essas estatísticas é que elas afetam todos os personagens da mesma maneira - sendo controlados ou não pelo computador. Você deve trabalhar com as limitações do indivíduo que você escolheu como líder da equipe ao longo da fase de ação.

Um exemplo de característica é:

- **Ser furtivo** - determina quanto barulho o personagem faz ao se mover. Uma **baixa habilidade** indica que o agente vai fazer barulho mesmo andando devagar em uma superfície normalmente silenciosa, enquanto que um **alto grau de habilidade** significa que ele pode se mover rápida e silenciosamente por terrenos barulhentos.




SAÚDE

A saúde de um personagem determina se ele está ou não disponível para uma missão e também quais os modificadores em ação (se existir algum), devido a ferimentos e fadiga. Para checar o grau de fadiga, verifique o nível de energia. Ao se determinar a existência de fadiga, todas as estatísticas do personagem sofrem uma queda em 10%. Os modificadores gerados por ferimentos, por outro lado, variam dependendo da característica que está sendo influenciada.

Além disso, se um membro do grupo sai em uma missão em que a equipe foi ferida, ele recebe automaticamente um ferimento adicional no final da missão. O número de ferimentos que um membro da equipe pode receber antes de se tornar incapacitado se baseia no valor máximo de energia do personagem, e não no valor momentâneo.

SELEÇÃO DE KIT

Após selecionar todos os membros da sua equipe, você deve equipá-los para a missão. Para isso você deve estar na tela “kit”.

PÁG.	COMANDO	CAPÍTULO	CONTROLE
10	FULLGAMES	SELEÇÃO DE KIT	ANO 01  Nº 05

RAINBOW SIX

KIT ESCOTEIRO

O kit escoteiro básico sacrifica tudo em favor de ser silencioso e furtivo. Quanto menos coisas você carregar, menos barulho vai fazer. É o kit de escolha para reconhecimento e vigilância.

A armadura leve é 100% eficiente contra balas de revólver e disparos de pistolas de calibre pequeno. Ela é razoavelmente eficiente contra pistolas de calibre maior (como uma .45) e completamente ineficiente contra disparos de rifle.

KIT DE ATAQUE



Esse é, o kit básico para grupos anti-terroristas ao redor do mundo. A composição desse kit prevê que você vai atacar deliberadamente um território defendido por terroristas, ou agir em uma situação em que os reféns são extremamente vigiados. A mobilidade tática e a utilização rápida da sua munição são os aspectos mais importantes, o que vai acabar comprometendo um pouco a proteção do corpo. A armadura de proteção média é 100% eficaz contra tiros de revólver e todos os calibre de pistola, mas não tem efeito protetor contra balas em alta velocidade, como 5.56mm dos rifles de ataque CAR-15 ou M-16.

KIT DE ENTRADA

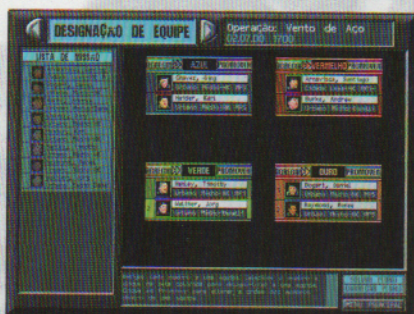
Esse é o kit básico para os membros do grupo que são responsáveis pela “criação de brechas”: explodir portas ou paredes. Ele inclui armadura pesada, que é eficiente contra a maioria das armas leves, incluindo rifles de calibre até 7.62mm. A arma primária é um rifle de cano curto, e a arma de cobertura uma pistola de qualquer calibre. Geralmente, cada criador de brechas carrega um pouco de explosivo para iniciar a brecha e uma carga adicional para o caso de haver portas no interior ou obstáculos que possam se tornar problemáticos. Como alternativa, o criador de brechas pode carregar granadas e explosivos adicionais no lugar da segunda carga de demolição.

CONTROLE		CAPÍTULO	COMANDO	PÁG.	
ANO 01		Nº 05	SELEÇÃO DE KIT	FULLGAMES	11

RAINBOW SIX

KIT DE COBERTURA / ARMAS PESADAS

Quando as coisas dão errado, a equipe pode precisar de força adicional para consertar a situação. Quando equipado adequadamente, um especialista em armas pesadas pode fornecer esse auxílio - a arma primária é uma carabina ou um rifle de assalto. A responsabilidade primária do especialista em armas pesadas é dar cobertura e distrair os inimigos para proteger as atividades do que resta da equipe. Como tal, armas com silenciador são impróprias. Além disso, como o especialista está chamando o máximo de atenção para si mesmo, ele deve estar bem protegido contra as balas de resposta.



PLANEJANDO

Cada plano consiste em pares de caminhos e pontos definidos. Os grupos se movem ao longo de caminhos retos, usando grupos particulares de Regras de Conexão (ROE) até os pontos definidos onde podem mudar de direção, executar ações ou esperar por códigos de movimentação.

A criação de um plano envolve três pontos principais:
- A revisão de todas as informações de reconhecimento;

- A determinação do caminho que cada grupo de ataque vai seguir no espaço dado
- A determinação de quais ações serão executadas em pontos específicos ao longo do caminho.

O primeiro desses pontos é dado no submenu **“Reconhec.”**, que é acessado ao se clicar na barra **“Reconhec.”** no canto inferior esquerdo da tela do plano. Nós vamos lidar com comandos associados com a construção e modificação de caminhos no subtítulo **“ponto de referência”**, logo após **“Reconhec”**, no manual on-line.

RECONHEC.

Como o foco do Rainbow Six é o próprio ataque e não a responsabilidade da investigação, a operação de reconhecimento foi simulada para você. Para determinar quais as informações coletadas, você precisa acessar a barra **“Reconhec.”** na tela **“planejamento”**.



PÁG.	COMANDO	CAPÍTULO	CONTROLE	
12	FULLGAMES	PLANEJANDO	ANO 01	Nº 05

**VALE A
PENA
CONHECER!**

**APENAS
R\$ 9,90.**

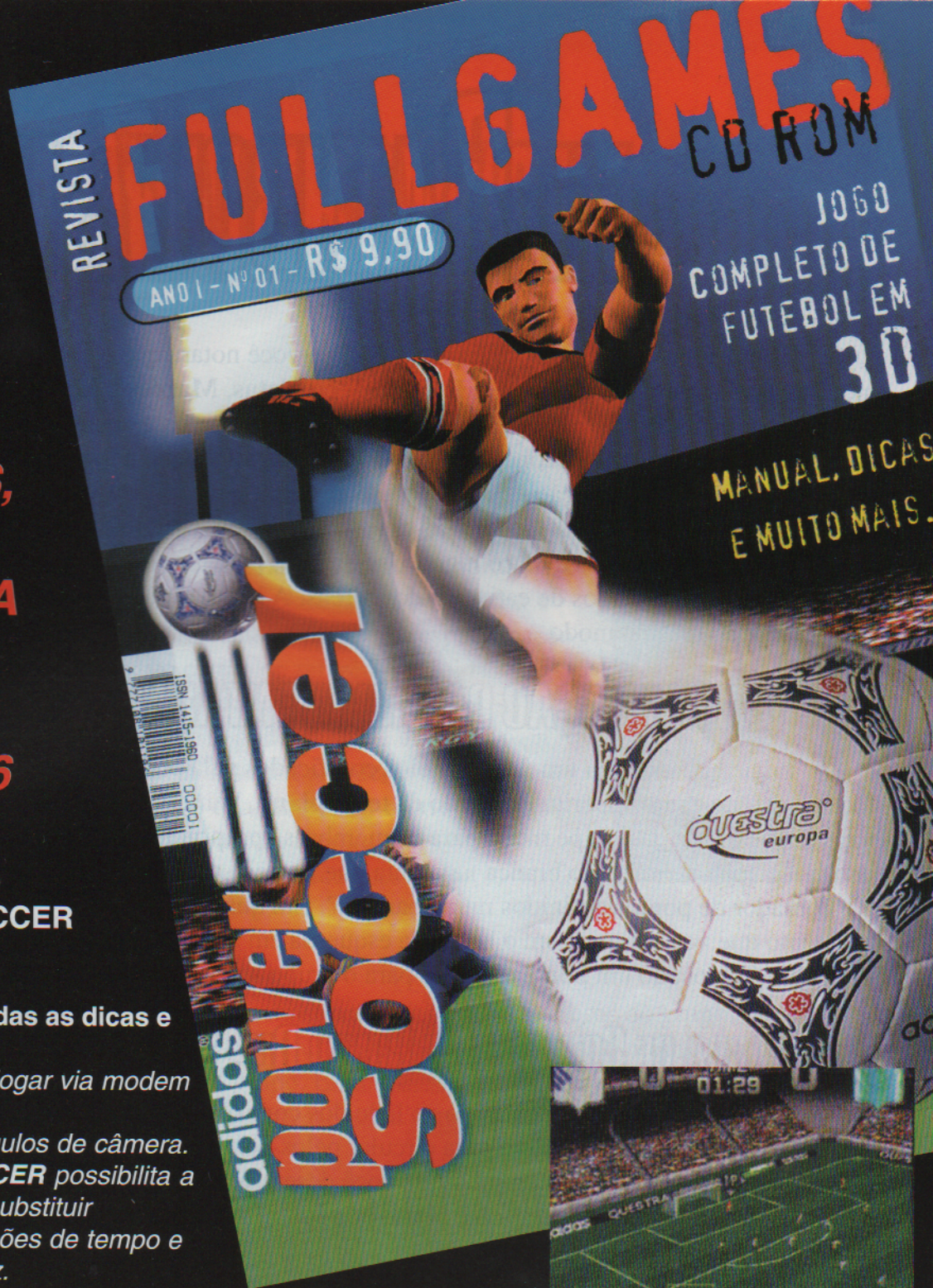
**NAS BANCAS,
LOJAS DE
INFORMÁTICA
OU PELO
TELEFONE
(011) 829-2396**

**FULL GAMES Nº1
ADIDAS POWER SOCCER**
Totalmente em 3D

**Manual completo com todas as dicas e
manhas.**

*Opção multi-jogador para jogar via modem
ou rede.*

*Replay com diferentes ângulos de câmera.
O **ADIDAS POWER SOCCER** possibilita a
escolha da melhor tática, substituir
jogadores, escolher condições de tempo e
até o temperamento do juiz.*



RAINBOW SIX

Clique com o botão da esquerda na barra e você notará que a janela do canto inferior esquerdo é modificada e mostra quatro botões: **Reféns**, **Terroristas**, **Marcos** e **Lenda**. Selecione “**reféns**”. Você notará que a planta da estrutura na janela principal se move para centralizar a primeira localização conhecida dos reféns. Se o ícone é claro e distinto, significa que a localização é exata. Se há um certo grau de incerteza com relação à localização precisa, o ícone indicará essa dúvida. Isso significa que a última localização conhecida dos reféns era em algum lugar nesse cômodo. Eles podem ainda estar lá, ou podem ter sido levados a outro lugar. Use as setas para circular para frente e para trás ao longo de todos os locais conhecidos de cativado dos reféns. A localização dos terroristas é verificada exatamente do mesmo modo.

DETERMINAÇÃO DA MOVIMENTAÇÃO

Inicie clicando em um dos símbolos codificados pela cor, relativos aos subgrupos de ataque localizados no canto superior esquerdo da tela “**plan**”. Vamos usar o grupo Azul nesse exemplo. Você vai ver que a lista da equipe muda para os membros apropriados. Agora, você clica em qualquer lugar dentro da zona de inserção branca na planta que aparece na janela principal. Um triângulo azul aparece e o contador de pontos definidos muda para “1”. Em qualquer momento que você clique com o botão da esquerda em algum ponto do mapa, é colocado um ponto definido para o grupo selecionado.


BARRA DE CONTROLE DE PONTO REF.

Essa barra, que está localizada ao lado dos controles do mapa, dá a você um método alternativo para circular pelos pontos que você definiu. Selecione qualquer caminho que você deseje ver e clique na seta da direita para andar para frente ponto por ponto. A seta da esquerda leva você para trás pela seqüência de pontos.



TACTICAL BEHAVIORS

Todos os comportamentos táticos que podem ser determinados para a equipe são comandados pelas seleções que você fez no menu “**ordens**”. Clique na barra “**ordens**” na parte inferior central da tela para abrir esse menu. Você vai ver três seções nesse menu: esperar código, regras de combate e ação especial.

PÁG.	COMANDO	CAPÍTULO	CONTROLE
14	FULLGAMES	PLANEJANDO	ANO 01  Nº 05

RAINBOW SIX

FASE DE AÇÃO

Agora que é executado o plano desenvolvido na fase de planejamento. Ela começa com a colocação do grupo no ponto inicial e termina quando a missão é completada com sucesso, quando ela falha ou quando é abortada. A fase de ação não usa a mesma interface da fase de planejamento (apontar e clicar). Os comandos são via teclado ou via teclado / mouse. A especificação dos controles é fornecida em separado, no cartão de referência rápida.

Você começa cada fase de ação controlando o líder da equipe. Se mais de um grupo está sendo usado na missão, você pode pular de um líder para outro quando quiser. Outros membros que não sejam os líderes nunca são controlados - o único modo de controlá-los é quando o líder morre e um dos outros personagens assume o comando com base na hierarquia.

Assim que a missão começa, toda a ação acontece nessa tela.



VISÃO DO MAPA



O mapa mostra a posição dos membros do grupo, dos terroristas e dos reféns que possam ser vistos por qualquer um dos membros do grupo. Essa visão mostra ainda o plano da equipe sob o seu comando e um esquema simplificado do caminho.

CONDIÇÃO DO PERSONAGEM

Essa janela contém quatro barras para os membros do grupo com suas fotos, nomes, frequências cardíacas e equipamento que portam. Se há menos de quatro membros na equipe, os outros espaços estarão vazios. Para cada membro do grupo mostra-se um pequeno retrato, com o nome e um mostrador para a frequência cardíaca.

CONTROLE		CAPÍTULO	COMANDO	PÁG.
ANO	Nº			
01	05	AÇÃO	FULLGAMES	15

RAINBOW SIX

INDICADOR DO GRUPO

Esse indicador tem quatro barras, uma para cada subgrupo. Cada barra informa o estado atual do grupo e apresenta um “ponto” para a saúde de cada membro da equipe. O indicador de estado mostra o que a equipe está fazendo no momento, por exemplo, se movimentando, esperando por um código, em um tiroteio, desarmando uma bomba, e assim por diante. O indicador de saúde muda de cor de acordo com as condições do personagem. Quando ele está saudável, o ponto é verde; quando ferido, amarelo; quando incapacitado, laranja; se morto, vermelho.

FOGO & MOVIMENTAÇÃO

O sucesso ou a falha nas táticas de combate a curta distância (CBQ) depende da execução adequada das manobras de fogo & movimentação. Qualquer que seja o modo de inserção, o time se movimenta pelo ambiente do jogo a pé. Além disso, os membros da equipe têm seus movimentos restritos àqueles mais comumente usados pela SWAT ou pelos grupos tipo HRT, isto é, não se salta sobre obstáculos ou se corre em velocidade máxima porque a preocupação número um é manter o controle sobre sua arma. A partir da posição em pé você pode:

- Se mover para frente em uma de duas velocidades possíveis
- Se mover para trás em uma de duas velocidades possíveis.
- Fazer uma rotação no lugar
- Dar passos para o lado direito ou esquerdo em uma de duas velocidades


A velocidade de movimentação é acionada usando o botão direito do mouse ou o controle apropriado no teclado, listados no cartão de referência rápida.

Movimento vertical

Você pode passar por superfícies verticais de várias maneiras:

- Subir / descer escadas fixas
- Escalar / descer objetos
- Subir / descer escadas móveis



PÁG.	COMANDO	CAPÍTULO	CONTROLE
16	FULLGAMES	MOVIMENTAÇÃO	ANO 01  Nº 05

REVISTA

FULLGAMES

CD ROM

ANO 1 - Nº 03 - R\$ 11,90

JOGO
COMPLETO
28
MISSÕES

LIFEFORCE
TENIKA

ANO: 2096

NUMA COLÔNIA
DE MUTANTES
UMA MISSÃO
INFERNAL

NAS BANCAS, LOJAS DE INFORMÁTICA
OU PELO TELEFONE (011) 829-2396

São 28 complexas missões entre numerosos cenários e níveis, repletos de Bionoids, Robots e Mutantes Genéticos que farão seu coração disparar.



P/ Windows95/98

RAINBOW SIX

CONTROLE DINÂMICO DA EQUIPE

Como líder da equipe, você pode alterar o comportamento do grupo controlado de vários modos após o início da missão, desde que você queira fazer isso, pois não importa o quanto você tente manter a situação, às vezes os eventos podem sair do seu controle.

FIM DA MISSÃO

Se você quiser abortar a missão em qualquer momento, aperte "ESC". O computador vai perguntar a você se é isso mesmo que você quer fazer antes de realmente sair ou reiniciar a missão. A missão terminará automaticamente com um resumo dos resultados. Há resultados para o grupo e resultados individuais. Clique em cada retrato para ver qual a performance daquele personagem na missão.


APÊNDICE A: MODO MULTIPLAYER

Há dois modos básicos para vários jogadores no Rainbow Six: competição e cooperação. Em jogos de cooperação, até 8 pessoas podem se unir e jogar qualquer missão do modo single player no modo multiplayer.

Há atualmente cinco variantes para jogar Rainbow Six em competição. Todos envolvem exercícios de treinamento grupo contra grupo para aprimorar as habilidades de CBQ. Você não tem a opção de ser do grupo terrorista.

MPLAYER

Mplayer.com é o serviço número um de jogos para vários jogadores na Internet. Ao jogar Rainbow Six no mplayer.com significa que um jogador em um lugar remoto pode desafiar outros jogadores em lugares também remotos e que eles jogarão em tempo real - como se estivessem sentados no mesmo cômodo. Para maiores detalhes veja manual on-line.

PÁG.	COMANDO	CAPÍTULO	CONTROLE
18	FULLGAMES	MULTIPLAYER	ANO 01  Nº 05

REVISTA

FULLGAMES

CD ROM

ANO 1 - Nº 02 - R\$ 11,90

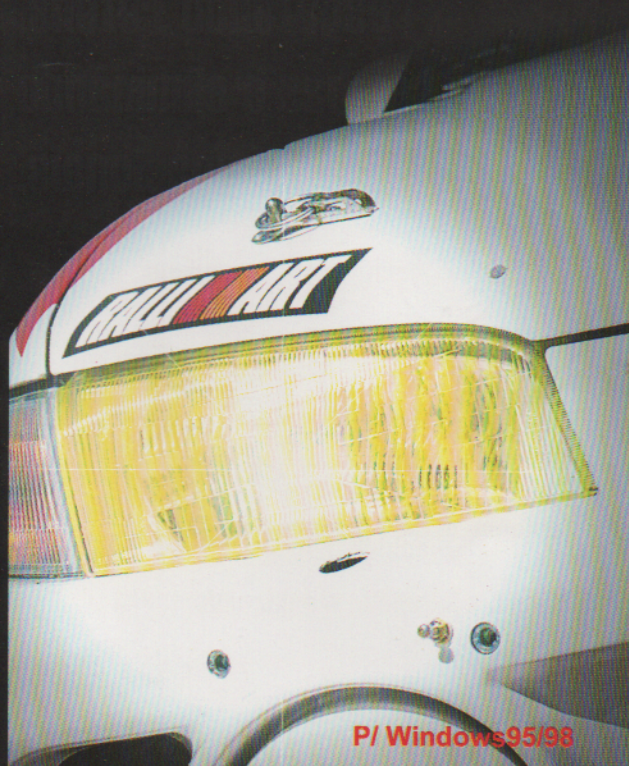
NAS BANCAS, LOJAS DE INFORMÁTICA
OU PELO TELEFONE (011) 829-2396

International Rally Championship

TOTALMENTE EM
PORTUGUÊS

VERSÃO COMPLETA
COM MANUAL E DICAS

CONTÉM EXCLUSIVO
EDITOR DE PISTAS



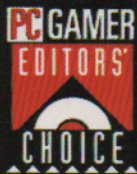
P/ Windows95/98

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP
leva para dentro de um PC todas as
sensações de uma categoria mundial.

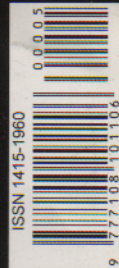
Versão completa inclusive com o editor de
pistas para que o usuário possa criar também
os seus circuitos.

O verdadeiro ambiente do automobilismo
mundial, desde as montanhas da Suíça e
areias do Egito, até as profundezas das selvas
da Indonésia ou a neve da Rússia.

A simulação no mundo da lama e das
capotagens nunca foi tão realista.



Tom Clancy's **RAINBOW SIX**



O mais revolucionário e premiado jogo de ação e estratégia.



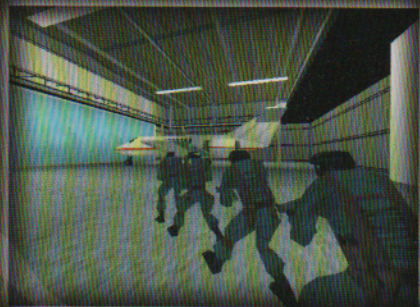
Requisitos mínimos:
Pentium 166MHz
(200MHz recomendado),
16Mb de RAM
(32Mb recomendado),
vídeo SVGA (aceleração
3D recomendada), Sound
Blaster 16 ou compatível,
CD-ROM (4x), Windows
95 ou 98, HD com 100Mb
livres. Para jogo em rede:
TCP/IP instalado e
funcionando, modem de
28.8Kbps.



**Jogo para até 16 participantes
on-line, com voz, em tempo real.**

17 missões incríveis!

**Frustre planos mirabolantes
resgatando reféns,
desarmando bombas e eliminando
terroristas internacionais.**



© 1998 RSE Holdings. Inc.
Todos os Direitos Reservados.
Red Storm Entertainment é
marca registrada de Jack Ryan
Enterpieces Ltd. e Larry Bond.
Tom Clancy's Rainbow Six é
marca registrada de Red Storm
Entertainment, Inc. Todos os
direitos reservados. O logotipo
Mplayer e Wanna Play são
marcas registradas de Mpath
Interactive Inc. Internet Gaming
Zone é marca comercial ou
marca registrada da Microsoft
Corporation nos Estados Unidos
e/ou outros países.



ORBIT

REVISTA

FULLGAMES

CD ROM

