

CD-ROM

REVISTA

FULLGAMES

ANO 3 - Nº 21 - R\$ 13,90



DOGFIGHTER

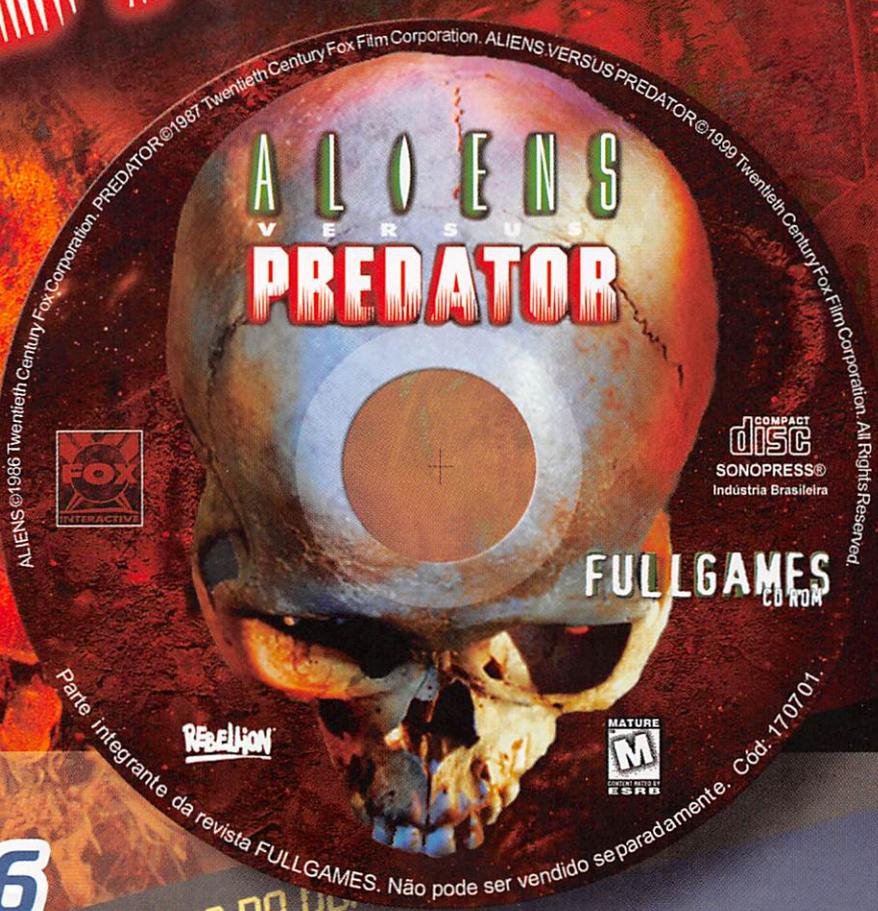
FULLGAMES

JOGO COMPLETO

R\$ 13,90
EM PORTUGUÊS

ALIENS VERSUS PREDATOR

PREPARE SEU ESPÍRITO PARA
ESSE JOGO ASSUSTADOR,
ALIENS VS PREDATOR
LEVARÁ VOCÊ AO EXTREMO DO
PAVOR E DA DIVERSÃO.



NÃO PERCA!
(11) 3079-9396

A HISTÓRIA DO



DOGFIGHTER

DIRETOR EXECUTIVO

Plínio Figueiredo

DIRETORA COMERCIAL

Iamara Sarkovas

PRODUÇÃO E ARTE

Alexandre R. Silva

COLABORAÇÃO

Caue Figueiredo

Maurício Chacur

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 04533-013

Tel.: (0**11) 3079-9396

www.fullgames.com.br

www.movingeditora.com.br

IMPRESSÃO e ACABAMENTO

Van Moorsel Andrade & Cia Ltda

Quem nunca sonhou em ter aqueles aeromodelos vendidos em lojas para serem montados e pintados? E de quebra, imaginar grandes e divertidas batalhas aéreas.

Neste mês a FULLGAMES realiza nossos sonhos com "Airfix Dogfighter", um jogo que traz aqueles aeromodelos, com opção de personalizá-los com adesivos prontos e um editor para criar inúmeros outros.

Os cenários serão nossos quartos, salas, banheiros e cozinhas. Claro que virtuais, deixando-nos assim à vontade para quebrar vasos, móveis, aquários, etc. E com o Editor de Cenários 3D podemos construir nossos próprios "campos de batalha" e desafiar o computador.

E se o computador não for o bastante podemos também disputar batalhas multiplayer com até 8 jogadores via rede local ou internet! Ai não vão faltar adversários...

Nesta edição a FULLGAMES vai fazer você voar.

AIRFIX DOGFIGHTER

INSTALAÇÃO

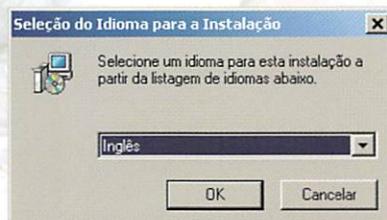
Ligue o computador e aguarde o Windows iniciar.

Insira o CD do jogo no drive de CD-ROM. O programa de instalação deverá aparecer automaticamente logo após o CD ser inserido.

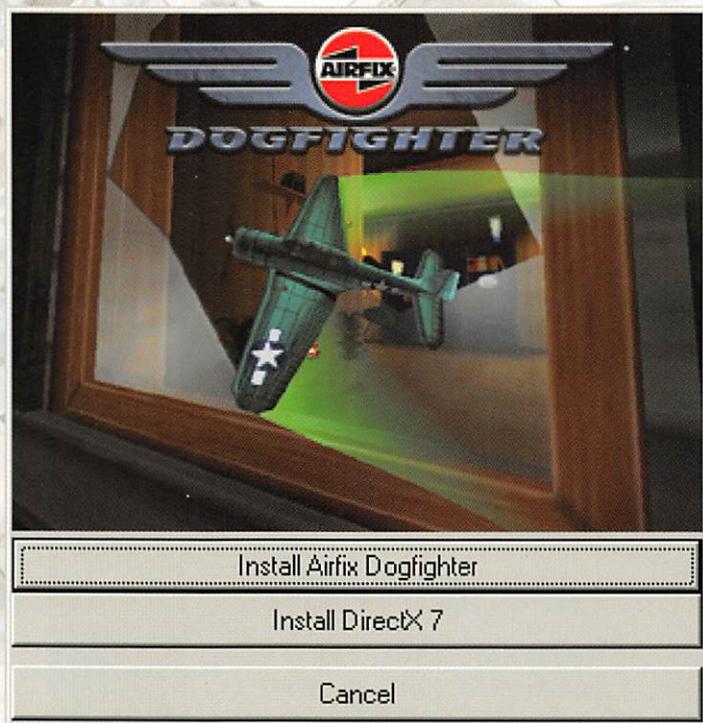
Caso sua opção Auto Run não esteja ligada, dê um duplo clique no ícone **Meu Computador** e em seguida dê outro duplo clique no ícone **Dogfighter**. Veja a imagem abaixo:



Em seguida irá aparecer a tela abaixo. Clique no botão **Ok**, ou escolha outro idioma de sua preferência.



Para instalar o programa clique a seguir no botão **Install AirFix Dogfighter**.



MENU PRINCIPAL

Começando uma Campanha

Para começar **Airfix Dogfighter**, clique em seu ícone no menu iniciar ou apenas insira o CD.

Criando um piloto

A primeira vez que você começar o jogo, você precisará criar um novo piloto. Digite o nome, selecione uma foto, clique **Enlist** e você terá criado um novo piloto.

Agora você terá alcançado a janela de **Login** onde você poderá controlar todas as informações do piloto e criar pilotos adicionais pressionando **New** (novo) ou remover outros pressionando **Delete**.

Pressionando **Info**, você abrirá a lista de piloto.

Use **Quit Game** para sair do jogo.

Pressione **Login** para ir para o menu principal e começar o jogo.



Selecionando a sua força aérea e missão

No menu principal selecione a opção **Campanha** para começar um novo jogo. O menu de seleção de missão aparecerá. Aqui você deve escolher qual a força aérea que você quer participar. Cada força aérea, tanto a “**Axis**” como a “**Allies**” tem as suas próprias campanhas com 10 diferentes missões.

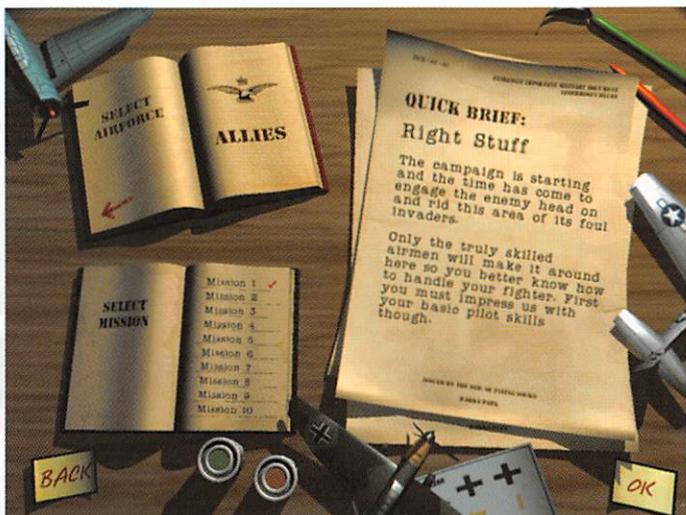
Clicando no livro de campanha no canto superior esquerdo da tela, você pode selecionar ou mudar a sua força aérea. Você pode também mudar entre as campanhas a qualquer momento.

Agora selecione a missão que você quer jogar clicando no livro no canto inferior esquerdo da tela. Quando estiver jogando pela primeira vez, apenas a primeira missão estará disponível, e você deverá completar cada missão para ganhar acesso a próxima.

Todas as missões completas serão marcadas e a missão atual

estará marcada em vermelho. Após completar uma missão, você poderá jogá-la novamente quantas vezes quiser.

AIRFIX DOGFIGHTER



Escolha o modelo

Clicando **Change Model** (mudar de modelo) você pode escolher entre todos os modelos disponíveis. A tela de escolha aparecerá mostrando uma foto com o modelo selecionado, e informações sobre velocidade, manejo e carenagem.

Quando estiver começando, você poderá escolher apenas um número limitado de modelos. Conforme você avança, outros modelos estarão disponíveis com melhores performances, maiores velocidades...

Quando clicar em uma missão diferente você receberá uma breve descrição.

Use esta informação para reconhecer as missões e para entender o que você deve fazer para completar a missão.

Clique **OK** para ir para uma explicação da missão, ou retorne para o menu clicando em **Back**.

Explicando a Missão

A próxima tela a abrir será a tela que explica a missão. Para conseguir sucesso, é crucial que você entenda como e o que é preciso ser feito em cada missão.

Você tem acesso a novos modelos localizando **Kits** e **Planos** durante a missão. Selecione o seu modelo com cuidado porque alguns modelos são melhores em algumas missões.





Informações de armas e história das batalhas

Clicando no menu de informações de armas, você terá informações sobre as diferentes armas que você pode encontrar durante o jogo. Leia como utilizá-las e quais as suas habilidades especiais.

Clicando no ícone **History**, você achará informações detalhadas sobre os modelos disponíveis, desde especificações técnicas até histórias verdadeiras de pilotos de guerra.

Completando Missões

Objetivo das Missões

Para completar uma missão, você deve terminar os objetivos primários e os secundários. Enquanto estiver jogando, mensagens extras aparecerão na parte inferior da tela.

Preste atenção a elas, porque elas trarão informações valiosas sobre o que está acontecendo na missão.

Elas podem estar informando o que você precisa fazer, ou que um dos objetivos foi concluído ou não.

Se você estiver muito ocupado na batalha para ler qualquer informação, use o menu do jogo para acessar o que você perdeu.



Menu do Jogo

Pressione **TAB** quando estiver jogando e aparecerá uma janela de diálogo, com informações sobre objetivos da missão, últimas mensagens que foram mostradas e mapas da casa. Use estas informações se você se perder ou se não souber o que fazer.

Pick-Ups

Durante o jogo você encontrará várias coisas para pegar. Pick-up especial como chaves, kits, planos, cola e armas são geralmente parte do objetivo da missão. Armas, munições, combustível e outros são achados em unidades inimigas que são geralmente quebráveis.

AIRFIX DOGFIGHTER

Terminando uma missão

Quando você tiver completado todos os objetivos, você receberá uma mensagem dizendo para retornar à base. Para completar a missão com sucesso, você deve retornar para a base e aterrissar no local onde você decolou.

Fim da missão

Quando obtiver sucesso ou falhar em uma missão, você receberá a tela do fim da missão. Tudo que foi feito durante a missão é resumido e você receberá a pontuação. Você saberá quantos inimigos foram batidos e também se você destruiu algumas de suas próprias unidades ou se recebeu algum bônus extra.

Salvando

O seu progresso em uma missão é salvo automaticamente quando você completá-la. Nenhum esforço extra é necessário exceto terminar a missão. O seu progresso pode ser monitorado na tela de seleção de missão ou na lista de pilotos.

Sair

Para sair do jogo você deve primeiramente dar um **Logout** do seu piloto. Isto é feito no menu principal clicando na porta a sua direita. Pressione **Quit Game** e **Yes** para sair do jogo.

OPÇÕES

Clicando na pilha de livros no menu principal, você entrará no menu de opções.

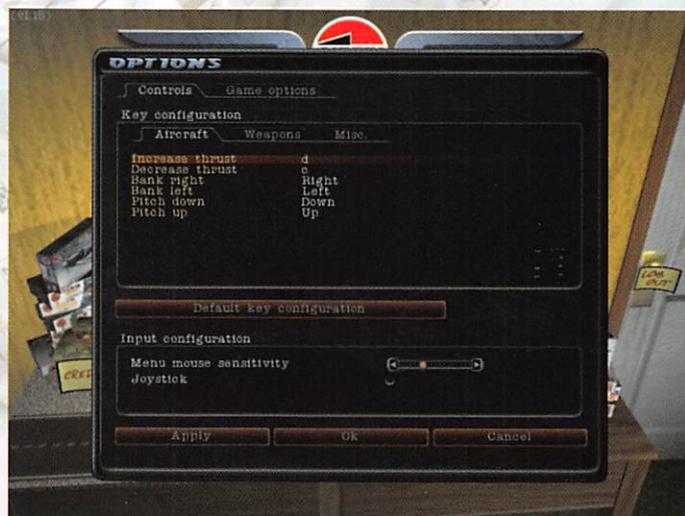
Controles

Configuração dos controles

Aqui você pode mudar os controles do jogo. Clique em **Apply** quando você estiver feliz com as novas configurações, ou clique em **Default Key Configuration** para restaurar as configurações.

Opções de jogo

Controla as configurações do jogo, podendo desligar os efeitos visuais para melhorar a performance do jogo em micros mais lentos.





LISTA DE PILOTOS

Clicando na foto no menu principal, você chegará na lista de pilotos. Aqui você pode conferir as medalhas ganhas nas missões e o número de batalhas que você ganhou.

Seus Resultados

Quando estiver jogando, você sempre estará recebendo pontos pelas suas ações. Isto é calculado em um ranking. O número total de mortes que você conseguiu também é mostrado.

Medalhas de Méritos

Clicando nas medalhas, você verá uma breve apresentação de como fazer para conseguí-las durante as missões.

EDITOR DE CENÁRIOS

Clicando no mapa no menu principal, você carregará o editor de cenários. Aqui você pode mobilhar as suas próprias fases e criar ambientes interessantes.

Selecionando uma casa nova

Clique no botão **New House** e selecione qual parte da casa você gostaria de usar. Estas são pré-definidas e não podem ser alteradas.

Carregando uma Casa

Se você já tiver um layout de uma casa que você gostaria de adicionar, remover ou arrumar as mobílias, apenas pressione **Load House**.

Na instalação original do jogo, existem diferentes níveis pré-mobiliados que podem ser carregados.

Controlando a câmera

Existem dois modos de controlar a câmera. O modo padrão é a câmera fixa, que você move clicando nos três botões do lado esquerdo inferior do Editor.

Da esquerda para a direita, os controles são: Olhar para cima, para baixo; zoom in, zoom out; rotação para direita e esquerda.



Guia de teclas

SALA DE PINTURA

| | |
|------------------|---|
| F1 | Caneta |
| F2 | Linha |
| F3 | Preenchimento |
| F4 | Zoom |
| F5 | Círculo |
| F6 | Retângulo |
| BACKSPACE | Limpa a área de desenho |
| SHIFT | Fixa a proporção das ferramentas de círculo e retângulos |
| Z | Desfaz a última alteração na área de desenho |
| L | Carrega adesivo |
| S | Grava adesivo |
| 1 | Mudar para adesivo da asa superior |
| 2 | Mudar para adesivo da asa inferior |
| 3 | Mudar para adesivo da fuselagem |
| D | Apaga os adesivos atuais |
| E | Edita os adesivos atuais |
| P | Posiciona os adesivos |
| V | Alterna visão do adesivo |
| PAGE UP | Modelo anterior |
| PAGE DOWN | Modelo seguinte |
| HOME | Camuflagem anterior |
| END | Camuflagem seguinte |
| C | Seleciona camuflagem |
| M | Seleciona o modelo |



DOGFIGHTER

CONTROLES DE JOGO

| | |
|-------------------------|---|
| F1 | Muda a visão de câmera |
| SHIFT Esq. | Visão traseira |
| P | Pausa o jogo |
| D | Aumenta aceleração |
| C | Diminui aceleração |
| SETA P/ Esq. | Vira à esquerda |
| SETA P/ Dir. | Vira à direita |
| SETA P/ Cima | Abaixa nariz da aeronave |
| SETA P/ Baixo | Sobe nariz da aeronave |
| ESPAÇO | Dispara arma principal |
| Z | Dispara arma secundária |
| 1 | Usa o canhão |
| 2 | Usa os foguetes |
| 3 | Usa as bombas |
| 4 | Usa "Tesla Coil" |
| 5 | Usa "Particle Beam" |
| 6 | Usa os mísseis guiados |
| 7 | Usa as minas |
| 8 | Usa a bomba atômica |
| 0 (teclado num.) | Alterna as armas |
| TAB | Informações da missão e do jogo multiplayer |

EDITOR 3D

| | | |
|-------------------------|---------------------------------------|------------------|
| SETA P/ Esq. | Rotaciona à esquerda | Move à esquerda |
| SETA P/ Dir. | Rotaciona à direita | Move à direita |
| SETA P/ Cima | Alterna altura | Move para frente |
| SETA P/ Baixo | Alterna Zoom | Move para trás |
| L | Carrega cenário | |
| S | Grava cenário | |
| N | Modo Novo cenário | |
| ESPAÇO | Alterna o modo da câmera | |
| M | Alterna o modo do mapa | |
| + | Sobe um andar | |
| - | Desce um andar | |
| 1 | Escolhe mobília | |
| 2 | Escolhe um acessório | |
| 3 | Escolhe um brinquedo | |
| D | Duplica objeto selecionado | |
| Botão Esq. Mouse | Rotaciona objeto em seu eixo Y | |
| Botão Dir. Mouse | Libera objeto | |
| SHIFT | Fixa intervalo de 45 graus na rotação | |
| DELETE | Remove o objeto selecionado | |

AIRFIX DOGFIGHTER

O próximo botão muda para o outro modo de câmera. Aqui você pode controlar com o seu mouse pressionando o botão direito na tela, e mantendo-o pressionado. Movendo o mouse você mexe a câmera e usando as setas você pode dar zoom in e zoom out e também girar para esquerda e direita.

Usando o mapa

Para mudar entre os diferentes lugares, você tem várias opções. Pressionando as **setas para cima e para baixo**, você automaticamente mudará entre os diferentes andares.

Pressionando o botão do mapa, você receberá os planos dos diferentes lugares dentro da casa, você também pode usar zoom nestes recintos. Outro modo é simplesmente voar com a **“free cam”** através das portas da casa.

Selecionando e colocando objetos

Clicando em qualquer dos três botões marcados com sinal azul, você poderá selecionar novos objetos para serem inseridos no cenário. No primeiro você encontrará a mobília, acessórios são encontrados no segundo e no último você encontrará diferentes tipos de brinquedos.

Clique no ícone especial no menu **Toy** para achar a posição inicial do jogador. Coloque pelo menos um destes em cada cenário.

Quando estiver dentro da janela de diálogo, você pode navegar através das categorias de objetos.

Enquanto o objeto ainda estiver sendo controlado pelo mouse, você poderá movê-lo. Enquanto mantiver o botão direito do mouse pressionado, você pode rodar o objeto e movê-lo para cima e para baixo.

Quando estiver satisfeito com a posição do objeto, pressione o botão esquerdo do mouse para soltar o objeto. Se você quiser mover um objeto que já foi posicionado, simplesmente clique nele e repita a operação.

Se um objeto estiver marcado em vermelho, significa que ele está posicionado incorretamente. Coloque-o em uma posição melhor.





Controlando o ambiente

Clicando nas portas você pode definir se elas estarão abertas ou fechadas. Elas também podem ser trancadas. Se você escolher esta opção, o único jeito de abrir a porta é colocando uma chave com a cor correta a ser pega no cenário.

As portas que levam às partes da casa que não estão disponíveis, não podem ser manipuladas de maneira alguma.

A luz em diferentes partes da casa também pode ser controlada. Clicando no interruptor, você pode acender ou apagar as luzes.

Salvando a sua casa

Quando estiver satisfeito com a sua casa, clique em **Save House** e digite o nome da sua casa.

Se você ainda não tiver escolhido a posição de decolagem do piloto, uma janela abrirá avisando. Todos os cenários devem ter pelo menos um lugar especificado. Às vezes mais de um lugar é requisitado.

Saindo do editor de casas

Simplesmente clique no botão **Exit** e pressione **Yes**.



A SALA DE PINTURA

Clicando nas latas de tinta e pincéis no menu principal, você abrirá a sala de pintura. Aqui você pode criar adesivos para serem usados no avião no modo multiplayer. Você pode modificar os vários adesivos que vem com o jogo, ou criar os seus próprios.

Selecione modelo e camuflagem

Para selecionar qual modelo você quer colar os seus adesivos, clique no botão **Model** no canto esquerdo inferior da tela, e escolha o seu preferido na lista. Você pode também trocar entre diferentes tipos de camuflagem clicando no botão **Camo**.

AIRFIX DOGFIGHTER

Usando as ferramentas para pintar

As ferramentas que você tem a sua disposição para criar adesivos são achadas na parte superior direita. Elas são: **Caneta**, **Linha**, **Preenchimento**, **Deletar**, **Círculo** e **Quadrados**.

Clicando com o botão esquerdo do mouse nas ferramentas, irá ativá-las. Clicando com o botão direito o menu de configuração abrirá. Selecione a cor na palheta de cor.

Os próximos dois botões são **Undo**, para cancelar a última ação, e **Clear** que irá apagar o atual adesivo na janela.

Posicionar, Ver, Mover e Remover

Os botões localizados no lado esquerdo da tela permitirão colocar e visualizar o seu adesivo no avião selecionado. Para ter uma previsão do seu adesivo no avião, você deve clicar no botão **Place**. Fazendo isto, o adesivo será colocado na posição selecionada.

Clique no botão **View** e o zoom aproximará no atual adesivo. Clique novamente para recuar.

O botão **Fetch** colocará o adesivo na posição selecionada e trará de volta para a tela de edição.

O botão **Remove** irá remover um adesivo já colocado.



Carregando e Salvando adesivos

Clique no botão **Load** para carregar adesivos feitos anteriormente.

Para usar estes adesivos, você tem que salvá-los. Clique em **Save Sticker** e digite o nome desejado. O adesivo estará disponível no menu **Player Settings**.

MULTIPLAYER

Jogando Airfix Dogfighter em rede

O jogo multiplayer permite até 8 jogadores jogarem ao mesmo tempo em rede. O único requerimento é que todos tenham um computador conectado a rede via TCP/IP ou Protocolo IPX.



Clique no ícone de **telefone** no menu principal para começar o multiplayer.

Iniciando um servidor

Clique no ícone **Start Server** para abrir uma janela de diálogo que poderá iniciar um servidor para os outros jogadores se conectarem. Primeiro, digite um nome para o servidor, então selecione um dos níveis disponíveis da lista. Se você tiver desenhado um nível usando o Editor, ele aparecerá aqui.

Clique no botão **Settings** para abrir o menu de configuração. Use este menu para escolher a quantidade de jogadores, tempo limite e até o limite de acidentes, que previne jogadores de se destruírem quando chocarem em objetos.

Para começar o jogo Multiplayer clique no botão

Start Server. Para sair do menu de multiplayer clique em **Close**.

Para começar um jogo de internet, você deve conectar-se à Internet antes de começar o jogo. Para outras pessoas entrarem no jogo, eles devem digitar o seu **endereço de IP** ou nome do servidor no livro de endereços.

Participando em um Servidor

Na tela **Join Game**, os servidores disponíveis serão listados. Se nenhum aparecer, pressione **Refresh List**. Se você tem protocolo TCP/IP e IPX instalados, dois servidores aparecerão. Em LAN, IPX é normalmente mais rápido que TCP/IP, então o selecione. Para jogo de internet, apenas TCP/IP funcionará. Primeiramente conecte-se à Internet e então anote o TCP/IP no seu livro de endereços.

Clique em **Join Game** para começar o jogo.

Seu Livro de endereços

Para adicionar computadores no seu livro de endereço, que é necessário para jogos pela internet, digite o novo **endereço de IP** no **Server Name** e clique em **Add**.

Este endereço será escaneado (quando o botão **Refresh** for clicado) para achar servidores do jogo disponíveis.





DOGFIGHTER

Configurações do jogador

Quando você estiver em um jogo ou iniciando um servidor o menu de configurações do jogador aparecerá.

Primeiro selecione qual tipo de caça você gostaria de voar. Todos têm diferentes características como no modo normal.

Clique no ícone **Camouflages** para escolher a cor do seu avião. Se você quiser personalizar, clique no ícone **Stickers** e escolha o adesivo que você gostaria de aplicar. Se você criou adesivos no **Paint Room** eles estarão disponíveis aqui.

Clique em **Play** quando estiver satisfeito.

Acidentes e Mortes

Quando for abatido em um jogo multiplayer, pressione o botão que aciona a sua arma primária para voltar ao jogo. Se você quiser escolher um novo avião antes de recomeçar, pressione o botão da sua arma secundária. Isto abrirá a tela de configurações do jogador.

Pontuação

Para checar quem conseguiu o maior número de pontos em um jogo multiplayer, pressione o botão para informações sobre a missão. Pressione **Esc** para voltar ao jogo.

O JOGO

Usando os Controles

Para ter sucesso jogando **Dogfighter**, você terá que aprender a usar os controles. Por padrão, você controla o modelo com as setas, e usam as suas armas com **ESPAÇO** e **Z**.

Portas

Muitas das portas durante a campanha são trancadas e somente algumas podem ser abertas, achando a chave necessária ou atirando.

Cuidado quando abrindo/fechando as portas. Se elas baterem em você, uma grande quantidade de danos ocorrerá, quase o suficiente para destruir o seu avião.

Interruptores de Luz

Atirando nos interruptores, você pode acender ou apagar as luzes.

Esta função normalmente irá reduzir a visibilidade fazendo com que seja mais difícil de localizar os seus alvos. A maioria das unidades brilha no escuro, o que facilita a sua procura.



Quebráveis e Inflamáveis

Muitos dos acessórios encontrados através da casa podem ser destruídos em pedaços. Quando eles forem quebrados, você ganhará vários Pick-ups. Alguns objetos podem entrar em chamas quando você atirar. Cuidado com as chamas porque elas causarão danos no seu avião.

Outros objetos interativos

Em diferentes partes da casa, você poderá achar outros objetos interativos. Procure por qualquer coisa suspeita e atire para ver se algo será ativado.

Armas

A sua arma primária é sempre a metralhadora e é acionada com a tecla **ESPAÇO**. A arma secundária muda conforme você for encontrando-as pelo cenário.

Pressionando as **teclas de 1 a 8**, você selecionará a arma que quiser usar. Use a **tecla Z** para acionar a arma secundária.

Você pode ver qual arma secundária está selecionada no menu HUD.

Níveis Tech

As quatro armas mais básicas no jogo são: **Metralhadora, Canhões, Mísseis e Bombas**. Todas tem quatro níveis avançados tecnológicos.

Cada nível novo alcançado aumenta o poder de fogo destas armas, fazendo com que elas fiquem mais eficientes contra os inimigos. O seu nível tecnológico inicial é o mesmo para todas estas armas.



Você avançará de níveis tecnológicos pegando **Estrelas/Cruzes** que são geralmente encontradas dentro de objetos quebráveis.

Quando estiver jogando uma campanha **“Axis”**, os objetos a serem pegos serão **cruzes** e na campanha **“Allies”**, eles estarão no formato de **estrelas**.

Também, mantenha os olhos abertos para uma **“Asa dourada”** que tem o valor de 10 Estrelas/Cruzes.



DOGFIGHTER

Informações na Tela

Carenagem

É a informação sobre a “saúde” do seu avião. Quando ele falhar, começará a sair fumaça e eventualmente o avião poderá pegar fogo.

Quando o nível alcançar zero, os seus tanques de combustível se explodirão e você perderá o controle do avião. Se você receber ainda mais danos, você irá explodir antes mesmo de se chocar com o chão.

Combustível

As informações de combustível mantêm você informado da quantidade que você tem. Mantenha os olhos abertos porque você não pode ficar sem combustível. Se isto acontecer, você ainda voará bem lentamente, como um planador.

Mostrador de arma primária

Como a metralhadora é sempre a sua arma primária, as suas estatísticas são mostradas aqui. A cor do ícone mostra qual nível tecnológico você está. Verde é o mais baixo (1) e vermelho o mais alto (5).

Você também será informado da quantidade de munição restante.

Contador de nível tecnológico

Aqui você pode contar quantas Estrelas/Cruzes você tem. Toda vez que você conseguir 10, você passará de nível tecnológico e conseguirá aumentar o nível das suas armas básicas.

Mostrador de arma secundária

A sua arma secundária atual é mostrada aqui. A cor do ícone mostrará qual nível tecnológico você está, como no mostrador de arma primária. Também o número de munição restante é mostrado aqui. Algumas das mais avançadas armas secundária começarão automaticamente no nível tecnológico mais avançado. Isto não aumentará o nível das suas outras armas.

Velocidade

Aqui você vê a sua velocidade. Você pode aumentar a velocidade além da máxima do seu motor quando você der mergulhos etc...

O Radar

O Radar é uma ferramenta muito útil enquanto você estiver jogando, principalmente para localizar os Pick-ups (pontos azuis), para evitar projéteis (pontos amarelos) e para identificar o interior da casa (linhas verdes). Os seus inimigos são pontos azuis circulos em vermelho.

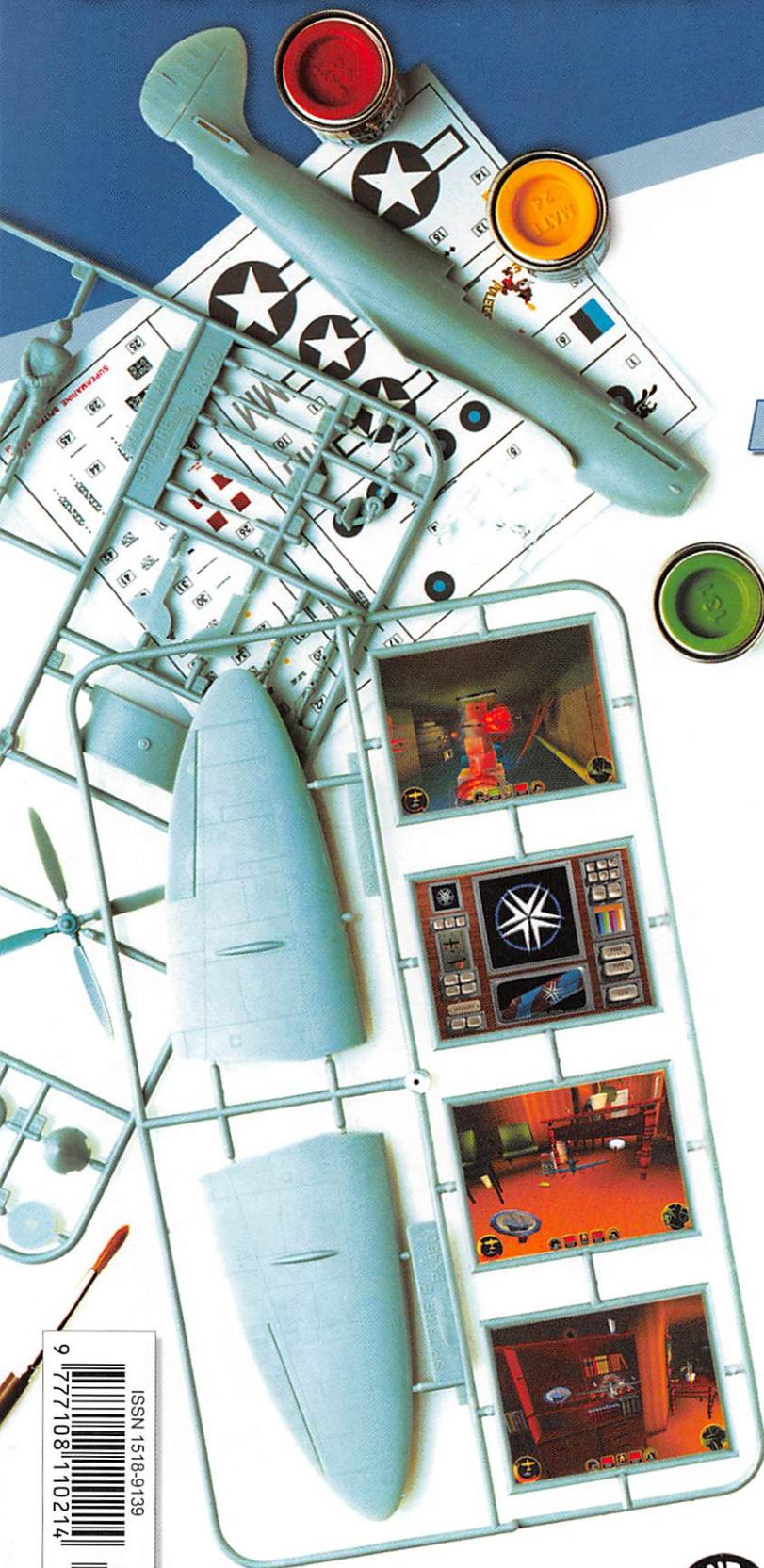
COMPLETE SUA COLEÇÃO



LIGUE JÁ
(11) 3079-9396

MOVING
IMAGEM & EDITORA
www.movingeditora.com.br

AIRFIX DOGFIGHTER



1:72

MODEL KIT • MAQUETTE A MONTER • MODELLBAUSATZ

CENÁRIOS EM 3D EXTREMAMENTE REALISTAS!

Use o Editor 3D para construir seus próprios campos de batalha. Estão disponíveis diversos objetos como vasos, aquários, mesas, cadeiras, etc.

Bombardeie o jardim, quebre os vasos, bata a porta no seu inimigo, desligue as luzes - faça tudo para conseguir vencer.

Lute em quartos, banheiros, cozinhas e muito mais! Com 17 aviões autênticos da Segunda Guerra.

Dispute batalhas multiplayer com até 8 jogadores via rede local ou Internet! Aceita protocolos IPX e TCP/IP.

Personalize seu avião com o Kit de Pintura e torne-o exclusivo.

Sistema Mínimo Requerido

Pentium II 266 ou compatível, Windows 95/98 ou ME, Placa de vídeo 3D AGP ou PCI com 4 MB compatível com DirectX/Direct3D, Placa de som compatível com DirectX, CD-ROM 4x ou melhor, 32 MB RAM, HD com 95 MB livres



CD-ROM

MOVING
IMAGEM & EDITORA
www.movingeditora.com.br

FULLGAMES