

DVD-ROM

REVISTA

FULLGAMES

ANO 9 - Nº 95 - R\$ 17,90

www.fullgames.com.br

WORLD IN CONFLICT®

★ COMPLETE EDITION ★

CD-KEY OBRIGATÓRIO PARA JOGAR ONLINE
Atenção! Guarde-o em local seguro.
D7AI-D8H9-RXOA-NXES-6ASD

BÔNUS
INCLUI A NOVA
EXPANSÃO
SOVIET ASSAULT

JOGO BRINDE **COMPLETO E ORIGINAL**
CD-KEY INCLUSO
ACOMPANHA MANUAL EM PORTUGUÊS

O game brinde desta revista possui a seguinte classificação etária:

14

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS
Categoria: Estratégia
Contém: agressão física, assassinato e presença de sangue.

ISSN 1518-9139

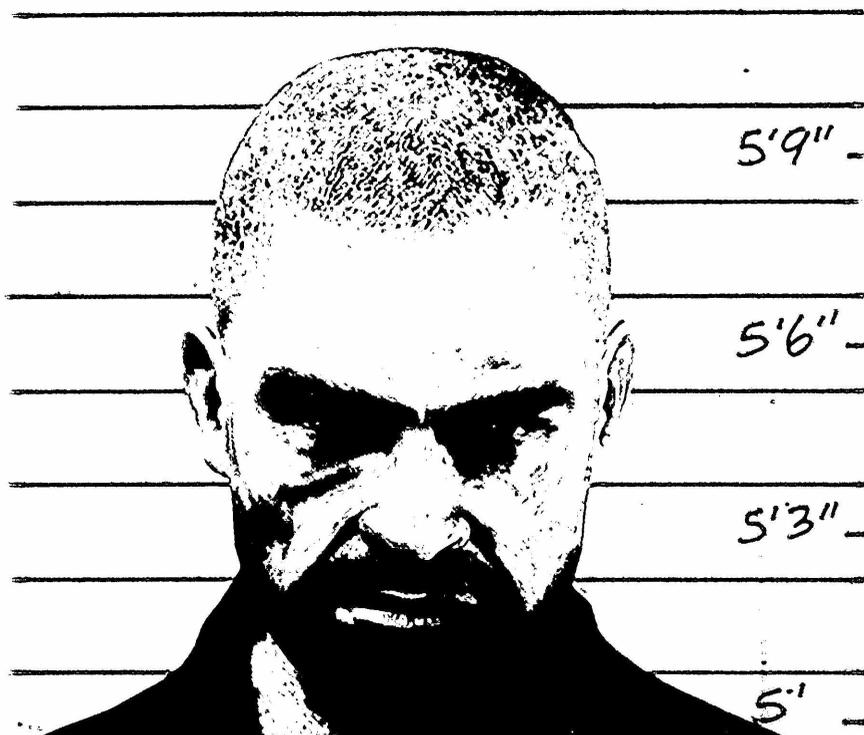


9 777108 110955



UBISOFT

UM GRANDE HERÓI. O MELHOR ESPIONO SECRETO...
...UM PERIGOSO TERRORISTA?



Splinter Cell Double Agent
você encontra na revista
FULLGAMES 92

EDITORIAL

Olá, amigo leitor.

O clima de embate da Guerra Fria dá origem a um novo cenário na história mundial.

Estados Unidos e União Soviética entram em um conflito que será levado até as últimas consequências e você terá a missão de comandar as tropas a caminho da vitória.

Nessa edição especial de World in Conflict você leva a expansão Soviet Assault, que permite jogar pelo lado dos soviéticos em algumas missões.

Mais do que poder de fogo, será necessária muita estratégia e inteligência para vencer essa batalha.

Você é nossa única chance de trazer paz ao planeta.

Um abraço e até a próxima,

*Equipe
FullGames*

DIRETOR GERAL
Plínio Figueiredo

PUBLICIDADE
publicidade@movingeditora.com.br

DIRETORA EXECUTIVA
Iamara Sarkovas

JORNALISTA RESPONSÁVEL
Ivone Tabarin
Mtb 12.157

EDITOR
Alexandre Rodrigues

DISTRIBUIÇÃO
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
R. Teodoro da Silva, 907
Rio de Janeiro - RJ

COLABORAÇÃO
Thiago Costa
Pedro Pellicano

REVISTA FULLGAMES
é uma publicação da
Moving Imagem e Editora Ltda.

C.N.P.J.: 65.706.939/0001-11
R. Tabapuã, 821 - Cj. 14
São Paulo - SP - CEP 04533-013
Todos os direitos reservados.

Telefone: (11) 3708-1300
Suporte Técnico: (11) 3071-1390
suporte@movingeditora.com.br



MOVING
www.movingeditora.com.br

www.fullgames.com.br
www.movingeditora.com.br
siga-nos no Twitter: revfullgames

INSTALAÇÃO

1



Clique em INSTALL e depois em OK.

2



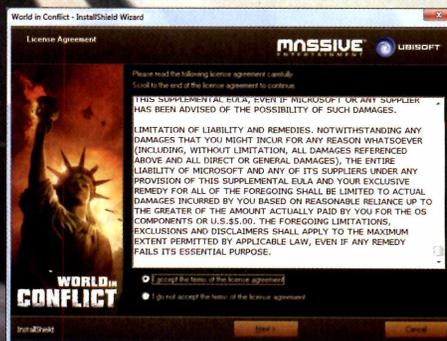
Nessa tela clique em NEXT.

3



Clique novamente em NEXT.

4



Desça até o final do contrato, marque a opção 'I ACCEPT THE TERMS...' e clique em NEXT.

5



Use a opção EASY INSTALLATION e clique em NEXT.

6



Aguarde enquanto o jogo é instalado.

7



O jogo irá instalar a expansão Soviet Assault. Clique em NEXT.

9



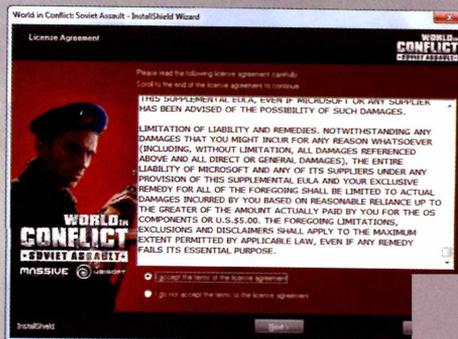
Insira o **CD-KEY** que se está na etiqueta colada na capa desta revista e clique em NEXT.

11



O jogo e a expansão estão instalados corretamente.

8



Desça até o final do contrato, marque a opção 'I ACCEPT THE TERMS...' e clique em NEXT.

10



Aguarde enquanto a expansão é instalada.

12



Clique em PLAY para começar o jogo.

INTRODUÇÃO

A GUERRA FRIA

O fim da II Guerra Mundial trouxe a esperança de uma nova ordem mundial, em que os conflitos mundiais terminariam e a aliança estabelecida entre a União Soviética e os Estados Unidos anunciariam uma paz duradoura. Porém, com o tempo, as divergências foram se tornando cada vez mais patentes, e ficou claro que as duas potências

O ATAQUE SOVIÉTICO

A medida que o final da década de 1980 se aproximava, a União Soviética ia afundando na bancarrota, cada vez mais desorganizada e incapaz de continuar com a corrida armamentista com os EUA. Para agravar ainda mais a situação desse caldeirão efervescente, o projeto "Guerra nas Estrelas" do presidente americano Ronald Reagan estava ameaçando incomodar o delicado equilíbrio de defesa mútua. Os fundos necessários para a atualização do arsenal nuclear soviético estavam rapidamente se tornando escassos no estado comunista. Isso ocasionou cortes de verbas para o setor civil, acarretando diminuição de suprimentos e fome. Como último recurso, o Politburo soviético

não poderiam coexistir lado a lado. Era o início da Guerra Fria.

A Guerra Fria foi uma época de tensos conflitos. Com uma "cortina de ferro" atravessando a Europa e o muro de Berlim separando o oeste capitalista do leste comunista, os dois lados se olhavam com desconfiança. Preocupados com os ataques, tanto os EUA como a URSS gastaram trilhões de dólares no desenvolvimento de armas de defesa

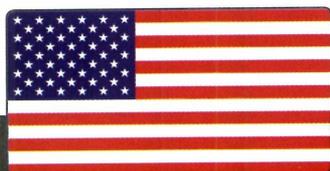
tramou uma chantagem contra os países da Europa Ocidental, exigindo deles a ajuda de que precisava, caso contrário iria invadi-los e tomá-los.

A Aliança Ocidental, inicialmente, encarou as ameaças do Politburo como um blefe e tentou orquestrar um fim para a crise por meio de vias diplomáticas. No entanto, apesar da fervorosa retórica ocidental, a União Soviética já havia optado por um caminho sem retorno. Quando a crise se amainou, o Pacto de Varsóvia aumentou firmemente seu nível de prontidão, forçando a OTAN a mobilizar um sistema de defesa ao longo das fronteiras da Cortina de Ferro. Então, em um piscar de olhos, a III Guerra Mundial já havia começado.

Durante os estágios iniciais da guerra, a URSS fez progressos

convencionais e nucleares, que ambas as partes esperavam nunca ter de usar. As duas nações não pouparam esforços para fortalecer a própria imagem, sempre com o intuito de ultrapassar e superar o outro valendo-se de todos os meios possíveis, o que resultou na criação de uma intrincada rede de espionagem e competição tecnológica, que incluía até uma corrida espacial cujo destino era a Lua.

significativos. Mesmo já tendo assumido a batalha, a OTAN estava mal preparada, inicialmente sendo obrigada a recuar em várias frentes á medida que a URSS atacava tanto ao logo do eixo através da Alemanha Ocidental como pelo sul da França. Porém, com a diminuição do clamor das batalhas, comboios ReForGer acabaram conseguindo reabastecer as tropas da OTAN com reforços e armamentos. Embora a luta fosse difícil e também muito custosa para as forças da OTAN, a ofensiva soviética na Europa foi reprimida no final. Entretanto, sem que seus inimigos soubessem, os soviéticos reacenderam suas ambições em relação à Europa e voltaram seus precedentes, o Exército Vermelho lançou uma ataque-surpresa devastador na costa oeste dos Estados Unidos.



EUA

Os Estados Unidos da América, que se libertaram do domínio colonial da Grã-Bretanha em 4 de julho de 1776, são um dos países mais influentes e poderosos do mundo. Com uma longa história de guerras, incluindo a II Guerra Mundial e a guerra do Vietnã, o possível irrompimento de um confronto armado de larga escala com a URSS durante a Guerra Fria foi um pesadelo constante durante décadas. Contando com um dos poderios e contingentes militares mais avançados do mundo, os EUA são um adversário fortíssimo, tanto nos conflitos internacionais como em solo próprio.



URSS

A união das Repúblicas Socialistas Soviéticas foi formada em 1922 no território do antigo Império Russo após a Revolução Russa, em 1917, e a Guerra Civil Russa de 1918 – 1921.

Depois de desempenhar um papel-chave na II Guerra Mundial e derrotar a Alemanha nazista, a Guerra Fria foi um grande peso na economia soviética, pois a URSS tinha de competir na corrida armamentista contra os EUA. Dotada de um exército imenso e um arsenal impressionante, a União Soviética constitui uma força tremendamente poderosa e motivada.



OTAN

A Organização do tratado do Atlântico Norte é uma aliança militar estabelecida pela Assinatura do tratado do Atlântico Norte em 4 de abril de 1949. A principal função da organização é oferecer um sistema de segurança coletiva, em que seus estados-membros concordam com uma defesa mútua em resposta a ataques de forças externas. No caso de uma invasão à Europa, a OTAN age como a defesa primária contra o exército inimigo.

Dotada de um aparato bélico avançado de seus estados-membros, a OTAN é um verdadeiro exemplo de cooperação das fronteiras.

COMPRA DE UNIDADES

As batalhas do World in Conflict ocorrem em vários locais, longe de bases militares e de sítios de construção. Por isso os comandantes muitas vezes têm de pedir reforços. No modo individual, a seleção de unidades é decidida pela missão e suas circunstâncias, ao passo que o modo multijogador ela é definida de acordo com a função que você escolher. Todas as unidades são selecionadas no menu Reinforcements (Reforços).

A seção superior do menu Reinforcements exhibe as unidades disponíveis para compra. Todas as unidades custam pontos e você tem um determinado número de pontos para utilizar. Esses pontos não se esgotam: se você compra uma unidade que custa 1200 pontos, você recuperará posteriormente esses pontos quando a unidade adquirida morrer ou for destruída.

A seção inferior do menu exhibe suas unidades selecionadas, ou seja, as que você pretender distribuir no campo de batalha. Após escolher

a quantidade de unidades que quiser, você pode distribuí-las, enviando-as à sua zona de lançamento. A zona de lançamento pode se colocada numa área específica do mapa, que também pode ser alterada no decorrer da partida. Você pode selecionar sua própria zona de lançamento individual dentro dessa área a qualquer momento.



COMBATE E APOIO TÁTICO

Suas unidades são tudo o que você possui, além, é claro, de seus companheiros de equipe.

Usando ao máximo as forças da sua função e auxiliando seus companheiros, você estará no caminho certo para se tornar um comandante

renomado e respeitado. Além disso, ao derrotar adversários e capturar pontos de comando, você recebe pontos de apoio tático, que podem ser utilizados para distribuir armas adicionais quando necessário.

Essas armas de apoio tático serão descritas mais adiante, na seção Apoio Tático.

COMBATE AVANÇADO

Uma guerra é muito mais do que simplesmente lançar suas unidades contra o inimigo – é preciso ter astúcia, espírito de equipe e tática. Aqui estão algumas dicas sobre como evitar alguns erros comuns no campo de batalha:



- As unidades do World In Conflict são baseadas no “princípio pedra-papel-tesoura”, em que todas as unidades têm seus próprios pontos fortes e fracos. Algumas são melhores do que as outras contra determinados inimigos. Para ser um comandante bem-sucedido, você deverá saber escolher suas próprias batalhas e atacar o ponto fraco do seu inimigo.

- O controle dos movimentos é primordial. Muitas vezes você pode conquistar um oponente aparentemente superior atacando

de flanco às unidades inimigas ou simplesmente o campo de visão dele. Obstáculos tais como florestas, construções e montanhas desempenham um papel importante no combate. Logo, o comandante que utilizar esses obstáculos em seu favor terá muito mais chances de vitória.

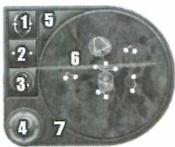
- A maioria das unidades tem habilidades especiais, que podem ser bastante úteis em situações específicas. Algumas são habilidades ofensivas que permitem que a unidade invista com mais ímpeto contra certos inimigos, ao passo que as habilidades defensivas podem ajudar os jogadores a sair de situações difíceis.

- Durante o jogo, você acumulará pontos de apoio tático, os quais, por sua vez, podem ser utilizados em habilidades de apoio tático. O apoio tático é indispensável para todos os comandantes em campo de batalha, sobretudo quando o inimigo parece inatacável ou quando as táticas equivocadas de um oponente expõem suas vulnerabilidades, que você poderá explorar com um ataque de apoio tático oportuno.

CONTROLES

World in Conflict é um jogo de estratégia tática em que, com o uso do mouse e do teclado, você comanda unidades num mapa de larga escala. Com os ajustes padrão, você pode mover a câmera com as teclas W, A, S e D do seu teclado: W para frente, S para trás, A para a esquerda e D para a direita. Você pode rotacionar a câmera mantendo o botão central do mouse pressionado ou arrastando o cursor para qualquer um dos quatro lados da tela.

O Mouse é a principal ferramenta de controle de suas unidades. Você pode mover o cursor para qualquer direção e selecionar unidades clicando com o botão esquerdo sobre elas, ou mantendo o botão esquerdo pressionado e arrastando um quadrado de seleção em volta delas. Uma vez que as unidades tiverem sido selecionadas, você pode dar-lhes ordens de movimento ou de ataque clicando com o botão direito no campo de batalha ou nas unidades inimigas.



MINIMAPA

1 - Percorrer grupos de unidades

Aqui você pode percorrer os grupos de suas unidades.

2 - Percorrer formações

Aqui você pode percorrer as várias formações de movimentos.

3 - Ir para a zona de lançamento

Mova a câmera para sua zona de lançamento.

4 - Percorrer megamapa

Exibe uma vista geral do campo

de batalha em que você pode dar ordens de movimento estratégicas.

5 - Debandar grupos selecionados

Este botão debandar as unidades selecionadas do seu campo de batalha. Você receberá o reembolso dos pontos de reforço de suas unidades.

6 - Minimapa

Exibe uma vista geral com ícones que representam vários itens no campo de batalha.

7 - Mudar de equipe

Clique aqui para mudar de equipe.



BARRA DE DOMINAÇÃO

1 - Barra de dominação

Esta barra exibe a abrangência atual do mapa. A bandeira de sua equipe está à esquerda; a bandeira da equipe adversária aparece à direita.

2 - Marcadores de pontos de comando

Estes marcadores mostram quantos pontos de comando a equipe detém, bem como a velocidade com que se move a barra de dominação.

3 - Tempo disponível

O relógio mostra quanto tempo resta no mapa.



PAINEL DE APOIO TÁTICO

1 - Botão alternador

Pressione este botão para ativar e desativar o painel de apoio tático.

2 - Pontos de apoio tático

Estes são seus pontos de apoio tático, com os quais você pode comprar armas de apoio tático.

3 - Armas de apoio tático

Estas são as armas de apoio tático disponíveis para comprar. As que você puder adquirir aparecem realçadas.

4 - Seleções múltiplas

Use-as para gastar pontos de apoio táticos extras a fim de realizar mais de um ataque de uma determinada arma de apoio tático. Você pode lançar até três ataques simultaneamente.

5 - Guias de apoio tático

Clique nelas para percorrer os vários tipos de armas de apoio tático.



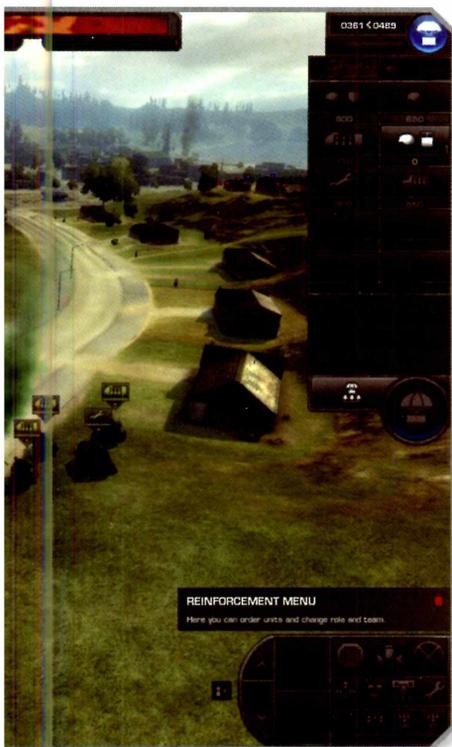
MENU REQUESTES (PEDIDOS)

Este menu contém várias solicitações que podem ser enviadas à sua equipe. Muitas delas requerem que o jogador selecione um local, por exemplo, a posição em que a artilharia deverá se colocada. Os outros jogadores verão, então, um ícone naquela localização específica.

MEGAMAPA

O megamapa exibe uma vista detalhada do campo de batalha, com vários ícones representando as unidades e outros eventos. O campo de batalha é subdividido com uma espécie de grade, como se fosse um tabuleiro. Os jogadores podem emitir ordens no megamapa e também podem selecionar filtros específicos para definir o que deve ser exibido. Apesar de não possibilitar o total controle da câmera, o megamapa pode dar aos jogadores alguns benefícios estratégicos.





PAINEL DE REFORÇO ■■

1 - Pontos de reforço

Estes são os pontos com os quais você pode comprar unidades.

Os que você pode utilizar no momento aparecem à esquerda, e os indisponíveis no momento estão à direita. Os pontos não utilizáveis tornam-se disponíveis com o decorrer do tempo.

2 - Botão alternador

Pressione este botão para habilitar e desabilitar o painel de reforço.

3 - Cronômetro do drop-ship

Esta barra mostra quanto tempo resta até seu drop-ship chegar ou retornar à base.

4 - Mudar de equipe

Clique aqui para mudar de equipe.

5 - Mudar de função

Clique aqui para mudar de função.

6 - Guias de função

Clique aqui para ver as unidades de outras funções disponíveis para compra.

7 - Painel de unidades

Estas unidades estão disponíveis para compra. Os preços respectivos aparecem debaixo de cada unidade.

8 - Painel de distribuição

Exibe as unidades que você selecionou e que serão distribuídas quando você clicar no botão Deploy Units (Distribuir unidades).

9 - Mudar zona de lançamento

Clique aqui para mover sua zona de lançamento.

10 - Distribuir unidades

Clique aqui para distribuir as unidades que você selecionou previamente.



PALETA DE ORDENS ■■

1 - Reabastecer esquadra

Reforça sua esquadra de infantaria.

2 - Habilidade especial anterior/seguite

Percorre as habilidades especiais de suas unidades selecionadas.

3 - Habilidade ofensiva

Clique aqui para usar a habilidade ofensiva de sua unidade selecionada.

4 - Habilidade defensiva

Clique aqui para usar a habilidade defensiva de sua unidade selecionada.

5 - Parar

Clique aqui para parar suas unidades selecionadas.

6 - Atacar solo

Clique aqui para fazer com que suas unidades selecionadas abram fogo contra as coordenadas selecionadas.

7 - Cessar fogo

Clique aqui para fazer com que as unidades selecionadas parem de atirar.

8 - Mover

Dá ordem de avançar às suas unidades selecionadas.

9 - Retroceder

Dá ordem de recuar às suas unidades selecionadas.

10 - Retirar tudo

Retirar toda a infantaria dos transportes ou prédios selecionados.

11 - Reparar

Dá ordem de reparar às suas unidades próprias ou às amigas.



12 - Fixos

Dá ordem de avançar com vários fixos.

13 - Seguir unidade

Ordena que uma ou várias unidades sigam outras unidades.

14 - Embarcar no transporte mais próximo

Faz com que a infantaria selecionada entre no transporte vazio mais próximo.

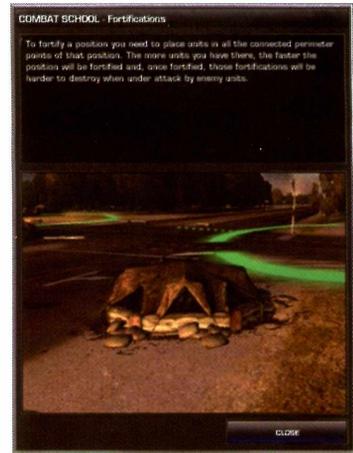
15 - Adentrar prédio mais próximo

Faz com que a infantaria selecionada entre no prédio desocupado mais próximo.

FORTIFICAÇÕES

Convém lembrar que o inimigo está tão interessado nos pontos de comando quanto você, portanto esses pontos devem ser bem protegidos assim que forem capturados. Para isso você pode construir fortificações, que são estruturas defensivas em torno de todos os círculos individuais nos pontos de comando.

Existem três tipos distintos de fortificações: metralhadora, antitanque e antiaérea. As fortificações são automaticamente construídas com o tempo quando uma unidade amiga ocupa um dos círculos capturados. Entretanto, ainda que possam dar trabalho ao inimigo, as fortificações correm risco de ser destruídas; por isso não fique demais na dependência delas.



PONTOS DE COMANDO

Conforme for jogando o World in Conflict, você encontrará pontos de comando. Os pontos de comando são posições-chave no campo de batalha que precisam ser tomadas e controladas. Os pontos de comando básicos consistem em dois ou três círculos que são capturados quando você coloca uma unidade dentro deles. Para capturar completamente um ponto de comando, você terá de colocar unidades dentro de todos os círculos interligados.



FUNÇÕES

Todas as unidades disponíveis no jogo dividem-se em quatro funções: blindagem, ar, infantaria e apoio. Como jogador de uma equipe, você só pode escolher uma função por vez para jogar, e você terá de contar com seus companheiros

de equipe para cobrirem sua retaguarda quando for preciso. Não há dúvida de que os comandantes, ao escolherem determinada função, têm certas expectativas em relação a si mesmos e aos companheiros de equipe.

BLINDAGEM

Esta função é para quem gosta das coisas simples. Com uma defesa sem-par, a função blindagem é uma presença poderosa em solo. Os tanques são muito resistentes, e os veículos de transporte são de grande valia em avanços rápidos, além de conferirem aos tanques proteção moderada contra helicópteros inimigos.

INFANTARIA

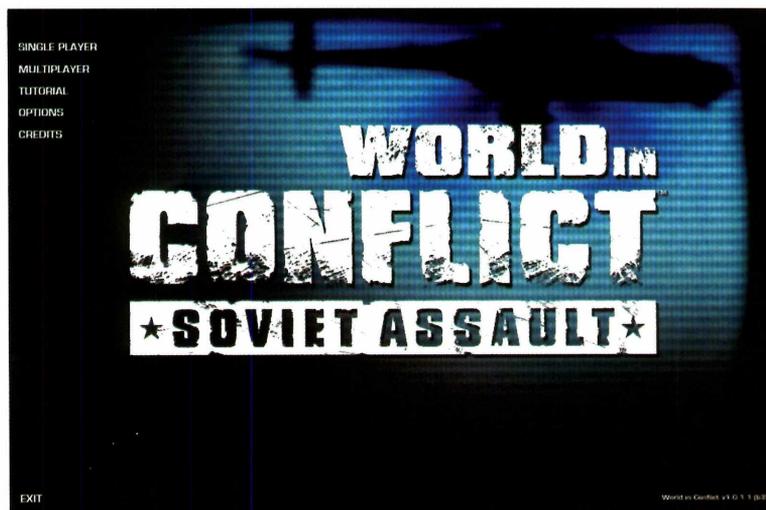
Esta função solicita muito do comandante. Por ser a mais vulnerável ao fogo inimigo, a infantaria acaba dependendo da movimentação e ações furtivas para sobreviverem às investidas de veículos inimigos. Capazes de se esconderem em florestas e prédios, as unidades de infantaria se encontram tanto nas matas como nas grandes cidades. Dotadas de armamentos extremamente eficazes, podem, se bem conduzidas, constituir uma grande ameaça às demais funções.

AR

Esta função é perfeita para comandantes que preferem movimentos rápidos e alto poder de ataque. Os helicópteros de transporte e os de reconhecimento também possibilitam à equipe ângulo visual e mobilidade mais amplos no campo de batalha. Entretanto, embora esta função seja uma força ofensiva de potência, ela carece de habilidade para capturar pontos de comando.

APOIO

Esta função é provavelmente a mais peculiar de todas e tem vários usos. Além de sua artilharia móvel e seus veículos antiaéreos bastante eficazes, o apoio também conta com tanques de reparação que podem auxiliar tanques amigos. O apoio pode ser difícil de controlar, mas constitui uma função essencial para um exército forte e intimidador.



MENU

Para jogar uma campanha, você deve primeiramente criar um perfil, o qual armazenará o andamento da partida, os jogos gravados, bem como as recompensas que você tiver conseguindo. Você pode ter tantos perfis diferentes quando quiser. As missões da campanha são jogadas linearmente e vão sendo liberadas à medida que você for concluindo a missão em curso. Você pode, entretanto, voltar e jogar

novamente qualquer missão quando bem entender. Para recomeçar uma campanha, você pode clicar em Resume Campaign (Recomeçar campanha) ou selecionar um de seus jogos gravados do menu Saved Games (Jogos gravados). Conforme você for avançando na campanha, você também ganhará recompensas, que podem ser observadas em seus menus respectivos.

Além da principal, você também pode realizar a missão tutorial, que explica os princípios básicos do jogo. Esse é um bom modo de iniciar sua carreira militar e familiarizar-se com os controles. Existe inclusive a possibilidade de jogar missões personalizadas feitas com as ferramentas de edição do World in Conflict, tanto de sua própria autoria como de outros jogadores.

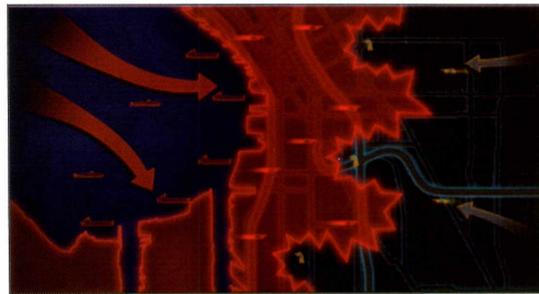


INDIVIDUAL

O modo individual retrata o que poderia ter acontecido se o exército soviético tivesse invadido os Estados Unidos no outono de 1989.

Você é o tenente Parker, um militar americano que acaba tendo de atuar no meio da ação e lutar contra a ameaça soviética nos solos europeu e americano. Caberá a você controlar diversas unidades dependendo da missão.

No decorrer da missão você receberá ordens referentes a objetivos primários e secundários. Os objetivos primários são essenciais para obter êxito nas missões, enquanto os objetivos secundários são opcionais. Mas lembre-se: os objetivos secundários podem lhe dar recompensas úteis capazes de facilitar o cumprimento total da missão. Como comandante, competirá a você saber o que priorizar em cada circunstância.



MULTIJOGADOR

O modo multijogador do World in Conflict é uma experiência de jogo única que testa a habilidade de cooperação mútua dos jogadores. Você tanto pode jogar o modo multijogador numa rede local como no Massagate, portal oficial do World in Conflict. O modo multijogador oferece a possibilidade de drop-in, em que jogadores podem

trocar de servidor sem interromper a partida. Embora exista um modo específico chamado Few-Player (Poucos jogadores), a maioria das partidas de World in Conflict que você encontrar irá se focar em jogos de equipe e no uso das diferentes funções do jogo.

Esse jogo vem com a expansão **Soviet Assault**, que traz missões jogadas do lado soviético. Essas missões aparecem em cor amarela na lista de campanhas.



DOMINATION

Na modalidade Dominação, duas equipes lutam pelo domínio de um certo número de pontos de comando espalhados pelo mapa. A equipe que conseguir controlar a maior quantidade de pontos de comando empurrará a barra de dominação a seu favor. Vence quem detiver a maior parte da barra de dominação quando o tempo terminar ou que conseguir apoderar-se dela. Se você conseguir controlar todos os pontos de comando do mapa, a barra de dominação irá se mover duas vezes mais rápido do que antes. Isso se chama Total Domination.

ASSAULT

Esta modalidade é jogada em duas rodadas. Uma equipe atua como defensora e a outra atua como atacante. A equipe de ataque deve se apoderar de um certo número de pontos de comando numa ordem pré-estipulada.

Quando a equipe atacante assume o controle do 1º ponto de controle, um 2º ponto de controle surge logo atrás. Quando o tempo se esgotar ou quando os atacantes assumirem o controle de todos os pontos de comando, os lados são trocados e passa a ser a vez de a outra equipe atacar. Para vencer, a 2ª equipe deve capturar mais pontos de comando do que a primeira equipe ou capturá-los mais rapidamente do que a 1ª equipe.

TUG-OF-WAR

Nesta modalidade as equipes lutam para controlar todos os pontos perimetrais ao mesmo tempo a fim de empurrar a linha para frente. Será declarada vencedora a equipe que conseguir empurrar a linha até o lado da equipe adversária, ou então vencerá a equipe que tiver empurrado o inimigo para trás e detiver a maior porção do mapa quando o tempo expirar.

FEW-PLAYERS

Todos os modelos citados anteriormente podem ser jogados na variante Few-Player. Nesta modalidade especial o jogo é regulado para 1-contra-1 ou 2-contra-2. O sistema de funções é removido e os pontos de reforço são consideravelmente aumentados a fim de garantir que

todos os jogadores disponham de poder de fogo para combater o inimigo. Como esta modalidade exige muito das habilidades individuais dos jogadores, ela é recomendada para comandantes que sejam capazes de manter total controle de batalha.



JOGANDO ONLINE

Player Profile and Clan Profile

No canto superior esquerdo da interface do Massgate há dois botões a partir dos quais você pode acessar seu perfil de jogador e o perfil do seu clã. Esses perfis são importantes para os jogadores que quiseram acompanhar o próprio desempenho na partida e visualizar dados estatísticos - estatísticas também disponíveis em www.massgate.net.

Home

Ao clicar em Home você retorna à tela inicial que é visível quando você se conecta ao portal Massgate. Você pode ver mensagens do pessoal do portal, seu próprio perfil, o perfil do seu clã e também pode iniciar um jogo rápido clicando no botão Play Now. Existem filtros para essa função no meu Options.

Chat

A partir desta guia você pode percorrer as várias salas de bate-papo disponíveis e acessar aquela que lhe interessar. Se você estiver em um clã, irá observar que há uma única sala de bate-papo para o seu clã. Da mesma forma, se você estiver em um grupo, também só encontrará uma única sala para o grupo em questão.

Servers

Esta guia dá acesso a uma lista completa de todos os servidores disponíveis, que podem ser classificados de acordo com a sua preferência. Você também pode organizar seus servidores favoritos, bem como hospedar um servidor em seu próprio computador.



Leaderboards

Os rankings são fundamentais para os jogadores que gostam de uma boa competição. Todos os jogadores do World in Conflict que estiverem on-line são classificados, e você terá de lutar com todo empenho para atingir o topo do rol da fama. Existem dois painéis distintos: um para jogadores individuais e outro para clãs. Há também a possibilidade de acessar um painel de classificação específico em que figurarão somente você e seus amigos.

Options

No menu Options você pode configurar o jogo de acordo com as suas necessidades. É possível alterar os controles, configurar o som e os gráficos, além de alguns elementos básicos do jogo, tais como a rotação do minimapa e dicas sobre as ferramentas. Uma vez conectado ao portal Massgate, você também pode fazer alguns ajustes e filtragens para os jogos on-line a partir da guia Massgate.

Avatars

Você pode fazer o upload do seu próprio avatar pelo site www.massgate.net. Seu avatar será exibido no seu perfil, nos fóruns do site e também nas suas unidades. Essas imagens são limitadas a 128x128 pixels. O líder de um clã também pode fazer o upload de uma imagem específica do clã, a qual será exibida na página do clã e nas bandeiras durante partidas entre clã. O tamanho das imagens é limitado a 256x128 pixels.

BLINDAGEM

Com uma defesa sem-par, a função blindagem é uma presença poderosa em solo. Os tanques apresentam bastante firmeza, e os veículos de transporte são de grande valia em avanços rápidos, além de conferir aos tanques proteção moderada contra helicópteros inimigos.

TANQUE PESADO

EUA - M1A1 Abrams

URSS - T-80 U

OTAN - Leopard 2A4

O tanque pesado é o mais forte e o mais caro de todos os tanques. Embora seja bem avantajado no poder de fogo e na defesa, sua mobilidade lenta acaba tornando-o vulnerável a inimigos rápidos, sobretudo helicópteros.

TANQUE MÉDIO

EUA - M60A3

URSS - T-62

OTAN - Chieftain Mk 5

Embora não tão potente quanto o tanque pesado, a antiinfantaria do tanque médio faz dele uma boa unidade circular. É um pouco mais ágil do que o tanque pesado, porém mais vulnerável aos armamentos antitanque.

Tanque leve

EUA - M551A1 Sheridan

URSS - PT-76

OTAN - FV101 Scorpion

O tanque leve é bem menos potente do que seus congêneres mais pesados, mas seus movimentos rápidos e seu baixo custo ainda fazem dele uma opção interessante. Grandes agrupamentos de tanques leves podem ser eficazes em manobras de flanco se forem gerenciados com cautela.

TRANSPORTE BLINDADO

EUA - M2A2 Bradley

URSS - BMP-2

OTAN - FV510 Warrior

Esses modernos veículos são projetados para transportar infantaria até as frentes de combate e dar apoio de fogo. Mesmo estando sozinhos, sua agilidade, blindagem e armamento poderoso fazem deles talvez as unidades mais versáteis no campo de batalha.

Podem enfrentar todos os tipos de unidades, inclusive helicópteros.

TRANSPORTE BLINDADO ANFÍBIO

EUA - AAVP7A1

URSS - BTR-80

OTAN - Luchs

O transporte blindado anfíbio é uma boa escolha quando se precisa de mobilidade rápida e todas as pontes do campo de batalha foram destruídas. Entretanto ele é mais lento e de blindagem mais leve se comparando a outros veículos blindados.

AR

Esta função é perfeita para comandantes que preferem movimentos rápidos e alto poder de ataque. Os helicópteros de transporte e os de reconhecimento também proporcionam à equipe ângulo visual e mobilidade mais amplos no campo de batalha. Entretanto, embora esta função seja uma força ofensiva de potência, ela carece de habilidades para capturar pontos de comando.

HELICÓPTERO DE ATAQUE PESADO

EUA - AH-64A Apache

URSS - Mi-24V HIND

OTAN - A129 Mangusta

Rápido e poderoso, o helicóptero de ataque pesado é dotado de um arsenal de mísseis antitanque, foguetes não-guiados e um potente canhão antiinfantaria. É eficaz contra tanque, mas tem capacidade limitada para desviar de outros helicópteros.

HELICÓPTERO DE ATAQUE MÉDIO

EUA - AH-1W Super Cobra

URSS - Mi-28 Havoc

OTAN - SA-341 Gazelle

O helicóptero de ataque médio tem fortes capacidades ar-ar. Embora seus canhões principais não sejam muito eficazes contra blindagem pesada, ele conta, em compensação com poderosos mísseis ar-ar.

HELICÓPTERO DE RECONHECIMENTO

EUA - OH-6A Cayuse

URSS - Ka-25 Hormone

OTAN - BO-105 PAH-1

Os helicópteros de reconhecimento têm a maior velocidade e o maior campo visual de todas as unidades, porém é dotado de pouco armamento. Pode localizar com precisão unidades inimigas a partir de uma distância segura, mas sempre necessita de escolta em caso de confrontos com o inimigo.

HELICÓPTERO DE TRANSPORTE

EUA - UH-60 Black Hawk

URSS - Mi-8 HIP

OTAN - SA-330 Super Puma

O helicóptero de transporte pode ajudar os comandantes de infantaria a transportar tropas rapidamente, o que permite tomadas de assalto inesperadas por detrás das linhas inimigas.

Aconselha-se, entretanto, muita cautela, pois os helicópteros de transporte não contam com nenhum tipo de armamento e, por isso, quando voam sem escolta, são alvos fáceis para eventuais ataques antiaéreos blindados.

INFANTARIA

Esta função solicita muito do comandante. Por ser a mais vulnerável ao fogo inimigo, as unidades de infantaria acabam dependendo de movimentação e de ações furtivas para sobreviverem às investidas de veículos inimigos. Capazes de se esconderem em florestas e prédios, as unidades de infantaria se encontram tanto nas matas como nas grandes cidades. Dotadas de armamentos extremamente eficazes, podem, se bem conduzidas, constituir uma grande ameaça às demais funções.

ESQUADRA DE INFANTARIA MULTIPROPÓSITO

As esquadras de infantaria multipropósito são equipadas com metralhadoras, lançadores de granadas, armas antitanque e lançadores de mísseis antiaéreos e são muito eficazes contra a maioria dos alvos.

ESQUADRA DE INFANTARIA ANTITANQUE

As esquadras de infantaria antitanque especializadas, com três soldados antitanque, são muito poderosas contra veículos terrestres, mas são vulneráveis às infantarias. Não contam com capacidades ofensivas nem defensivas contra helicópteros.

ATIRADOR DE ELITE

Trata-se de um soldado solitário extremamente habilidoso, equipado com fuzil de longo alcance, que se for cuidadosamente colocado sob uma boa cobertura, pode dizimar qualquer esquadra de infantaria.

ENGENHEIRO DE DEMOLIÇÃO

Este engenheiro de combate solitário, equipado com explosivos potentes, pode ser utilizado para demolir estruturas e pontes, bem como para armar armadilhas para os inimigos incautos. Embora seja indefeso diante de forças inimigas, a utilização cuidadosa do engenheiro de demolição pode mudar o rumo da batalha.

TRANSPORTADOR DE TROPAS

EUA - HMMWV
URSS - UAZ-469

Este veículo motorizado de blindagem leve tem vários usos no campo de batalha. Embora seja utilizado principalmente para transportar infantarias para as frentes de batalha, ele também pode efetuar reparos de emergência em qualquer veículo. Além disso, sua própria velocidade de movimento e seu amplo campo de visão permitem que ele também sirva como unidade de reconhecimento e realize ataques-surpresa a posições inimigas.

CAMINHÃO DE TRANSPORTE

EUA - M939
URSS - Ural 4320
OTAN - TRM 4000

Barato e eficiente, este caminhão de carga é uma boa alternativa para comandantes de infantaria que têm muitas esquadras para transportar. Diferentemente do transportador de tropas, esta unidade não realiza reparos e é completamente desarmada.

Apoio Tático

O apoio tático é um tipo especial de auxílio que pode ser solicitado por qualquer jogador.

Ele é adquirido com os pontos de apoio tático, que são obtidos com o abate de inimigos, captura de pontos de comando, reparos de veículos e construções de fortificações. Os jogadores

podem requisitar o apoio tático a partir do quartel-general e colocá-lo livremente no mapa. Em função da distância do quartel-general, há sempre uma pequena demora entre a solicitação e a chegada das armas de apoio. Essa demora deve ser levada em consideração para se definir o momento exato do ataque ao inimigo.


RECONHECIMENTO AÉREO


NAPALM


ATAQUE AR-AR


TRANSPORTE DE SOCORRO AEROTRANSPORTADO


ATAQUE QUÍMICO 
ATAQUE AÉREO

APOIO

Esta função é provavelmente a mais peculiar de todas e tem vários usos. Além de sua artilharia móvel e seus veículos antiaéreos bastante eficazes, o apoio também conta com tanques de reparação que podem auxiliar tanques amigos. O apoio pode ser difícil de controlar, mas constitui uma função essencial para um exército forte e intimidador.

VEÍCULO ANTIAÉREO PESADO

EUA - M730A2
URSS - SA-13 Gopher
OTAN - Roland

Quando helicópteros inimigos se tornam um problema, o veículo antiaéreo pesado é uma boa solução. Por ser equipado com lançadores de mísseis teleguiados, é perfeito para rechaçar helicópteros inimigos a longa distância.

VEÍCULO ANTIAÉREO MÉDIO

EUA - M163 VADS
URSS - ZSU-23-4 Shilka
OTAN - Gepard

O veículo antiaéreo médio é um sistema de defesa aérea equipado com canhão de médio alcance. Mais barato do que os veículos similares dotados de mísseis, ele é menos letal em seu raio de ação e tem menos chances de sobrevivência em confrontos com helicópteros hostis. Seu canhão é uma arma versátil que pode ser usada contra veículos terrestres e infantarias, e, diferentemente dos mísseis, ele não é susceptível a artifícios luminosos de helicópteros.

ARTILHARIA DE CALIBRE PESADO

EUA - M270 MLRS
URSS - 2S7 Pion
OTAN - LARS 110 SF 2

A artilharia de calibre pesado é uma unidade-chave, com um poder de fogo de longo alcance bastante poderoso capaz de destruir praticamente tudo. Ela é, entretanto, muito cara e fica indefesa em confrontos com unidades aéreas e terrestres. Convém mantê-las sempre em movimento e protegê-la por terra e ar.

ARTILHARIA DE CALIBRE MÉDIO

EUA - M125
URSS - 2S1 Gvozdika
OTAN - FV 432

Quando mobilidade e apoio de fogo rápido são mais importantes do que o poder destrutivo de longo alcance, ou quando a artilharia pesada não é uma opção financeiramente viável, a artilharia de calibre médio é uma alternativa viável. Seu baixo custo permite que um grupo inteiro seja distribuído simultaneamente. A desvantagem é que seu raio de ação limitado muitas vezes acaba obrigando-a a se aproximar muito mais do ponto de ataque o que pode torná-la vulnerável.

TANQUE DE REPARAÇÃO

EUA - M88 A1 ARV
URSS - VT-55
OTAN - Chieftain AAVR

O tanque de reparação não é muito comum em campos de batalha, mas é bem-equipado para realizar reparos de emergência em todos os veículos. Não carrega armas, porém conta com uma blindagem relativamente resistente e é capaz de reparar a si mesmo.


PONTE DE REPARAÇÃO


APOIO AÉREO PESADO


INFANTARIA AEROTRANSPORTADA


BARRAGEM DE ARTILHARIA LEVE


TANQUE LEVE DE SOCORRO AEROTRANSPORTADO


BARRAGEM DE ARTILHARIA PESADA


DETONADORA DE TANQUES


ARTILHARIA DE PRECISÃO


BOMBA GUIADA A LASER

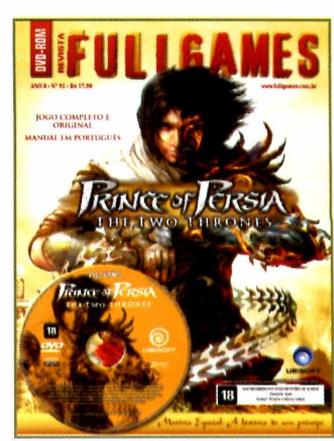

DAISY CUTTER (EUA E OTEN)


OGIVA NUCLEAR TÁTICA


BOMBA DE COMBUSTÃO AÉREA (URSS)



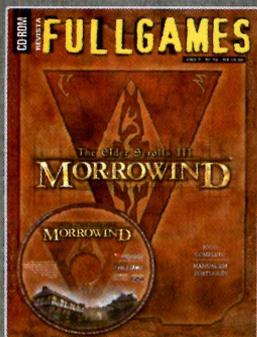
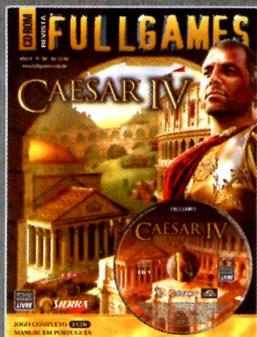
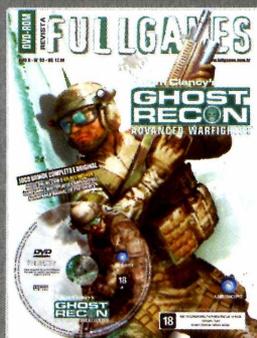
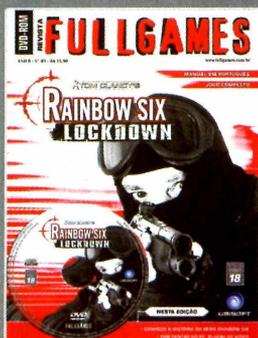
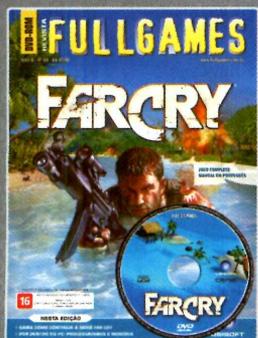
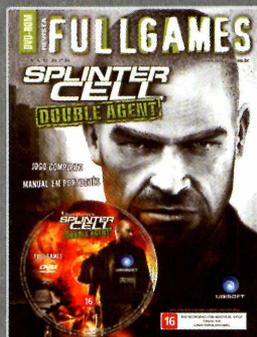
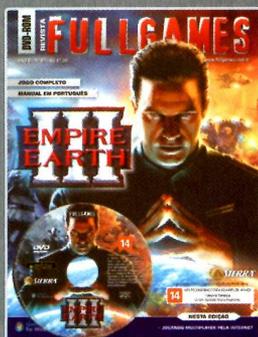
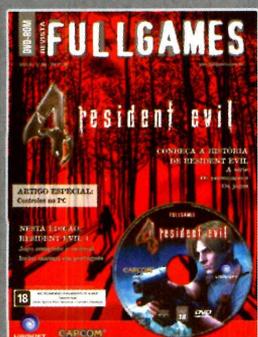
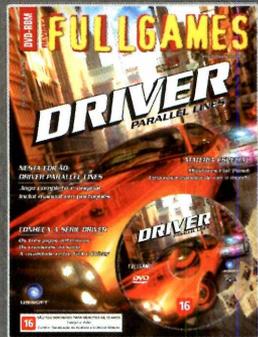
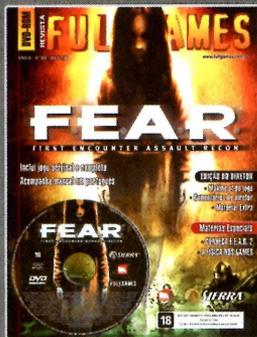
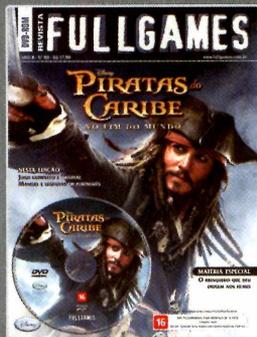
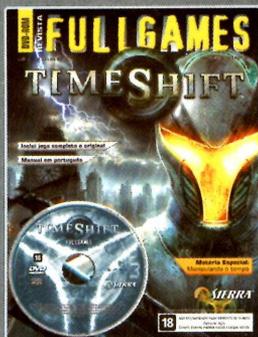
*Descubra o lado negro
do príncipe na edição 91
da Fullgames*



**REVISTAS FULLGAMES
A VENDA NAS MELHORES
LOJAS DO BRASIL.**



UMA COLEÇÃO RECHEADA DE SUCESSOS. ESCOLHA O SEU.



WWW.FULLGAMES.COM.BR

AMERICANAS BOMPREÇO CONDOR CASA DO CARTUCHO CASA & VIDEO COMPU CRAZY DATISHOP DIGIMER
 DIGITAL TIGER EMOÇÃO VIRTUAL INFOTECH L3TEC LEBISCUIT LEITURA LOGIN LIVRARIA CULTURA
 LIVRARIAS CURITIBA METROPOLIS PDG INFORMÁTICA RI HAPPY SARAIVA SUBMARINO WAI-MART