

CD-ROM

REVISTA

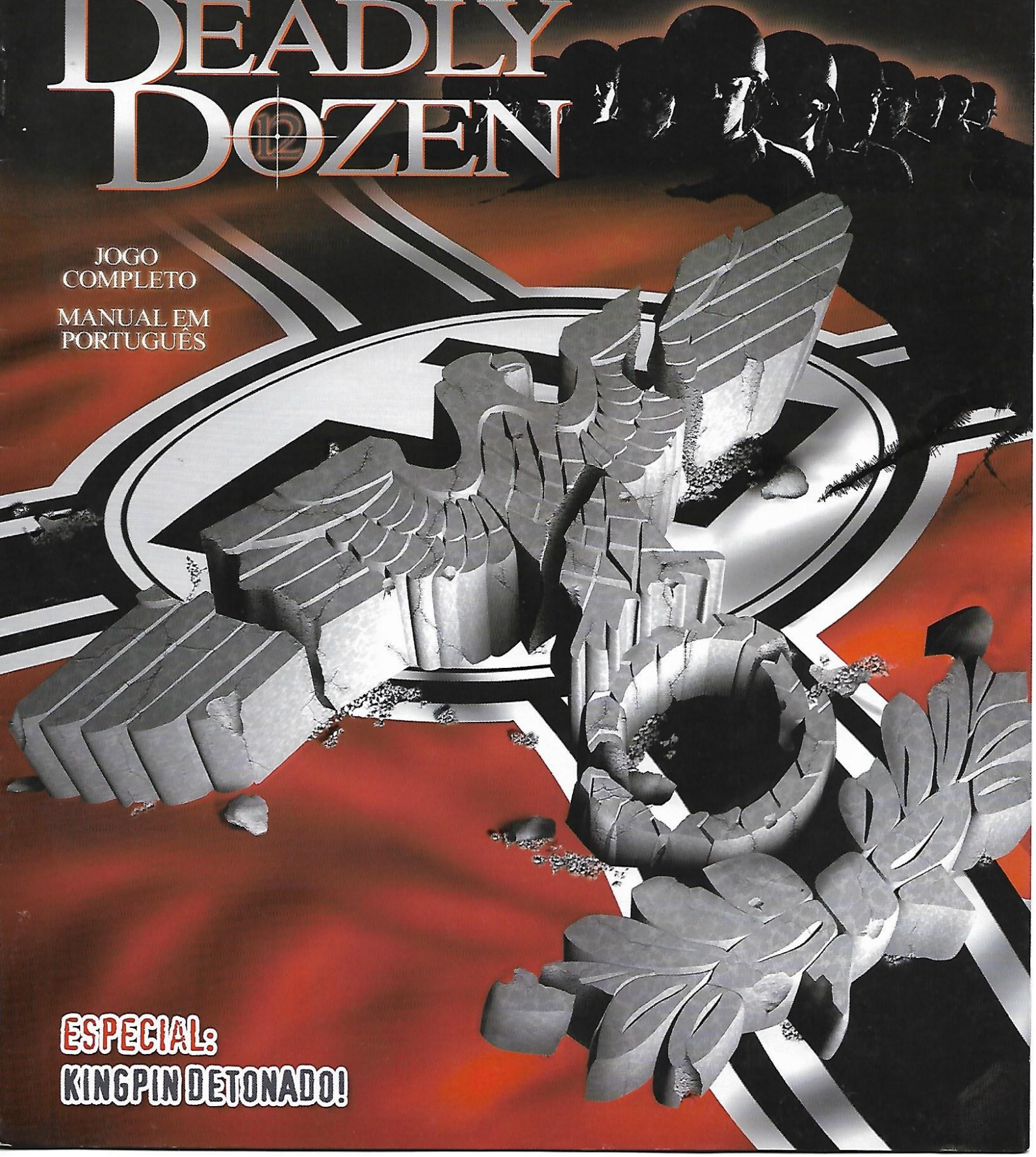
FULLGAMES

ANO 3 - Nº 32 - R\$ 13,90

DEADLY DOZEN

JOGO
COMPLETO
MANUAL EM
PORTUGUÊS

ESPECIAL:
KINGPIN DETONADO!



F-16

AGGRESSOR

Seja um piloto mercenário pronto para lutar nas piores batalhas!

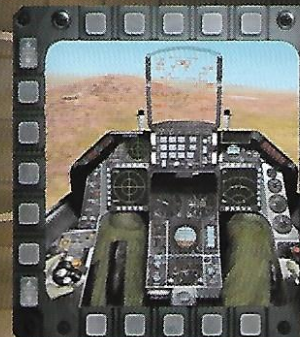


O F-16 Aggressor eleva os simuladores de vôo a um novo patamar.

No F-16 Aggressor você faz o papel de um mercenário pronto para combater nos mais perigosos cenários, em 40 missões distribuídas em quatro campanhas, cada uma passada em uma arena diferente: Marrocos, Madagascar, Rift Valley e Ethiopia.

Utilizando um extensivo arsenal de alta tecnologia, você deve buscar e destruir uma série de alvos estratégicos. Toda a modelagem do solo e alvos de terra são tão precisos quanto o próprio simulador, elevando o realismo do jogo.

A toda hora, uma genuína Inteligência Artificial controla os tanques, navios, helicópteros, trens, aviões, caminhões e outros veículos, criando um campo de batalha caótico que faz do F-16 um grande jogo além de um grande simulador.



NÃO PERCA ESTE
SUPER SIMULADOR
NA FULLGAMES 28!

DIRETOR GERAL
Plínio Figueiredo

DIRETORA EXECUTIVA
Iamara Sarkovas

GERENTE DE PRODUTO
Alexandre R. Silva

PRODUÇÃO
Maurício Chacur

REVISÃO
Helena de Lima

PUBLICIDADE
Edmundo Barreto Junior
publicidade@movingeditora.com.br

COLABORAÇÃO
Cauê Figueiredo
Fabrício Lobo

JORNALISTA RESPONSÁVEL
Arthur Gebara Jr.
Mtb 13.309

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

FULLGAMES
é uma publicação da
Moving Imagem e Editora Ltda.
Todos os direitos reservados
R. Tabapuá, 821 - cj. 14
São Paulo / SP
CEP 04533-013

Tel.: (0**11) 3079-9396
Suporte: 0800-7724700

www.fullgames.com.br
www.movingeditora.com.br



MOVING
IMAGEM & EDITORA
www.movingeditora.com.br

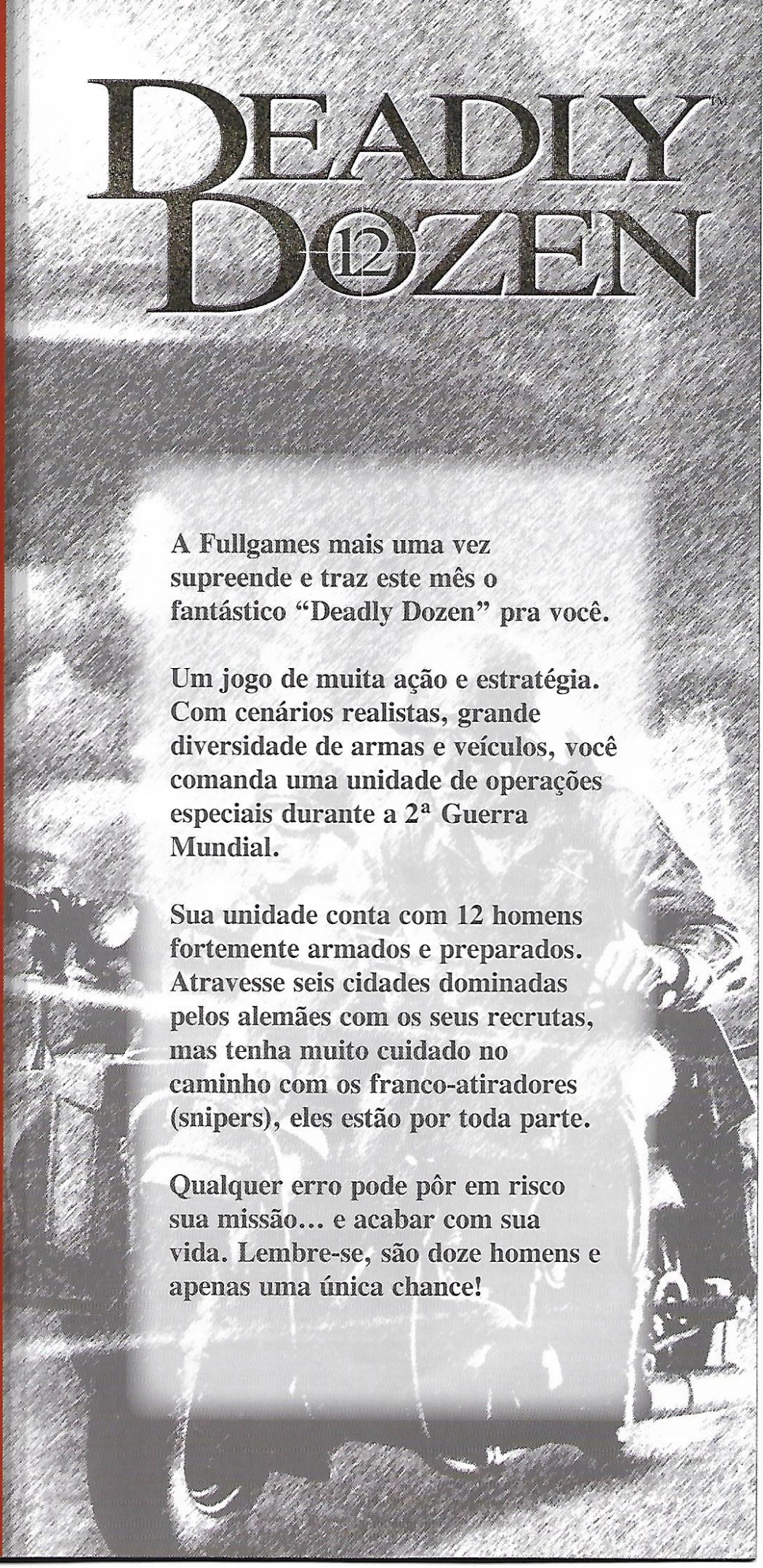
DEADLY DOZEN

A Fullgames mais uma vez surpreende e traz este mês o fantástico "Deadly Dozen" pra você.

Um jogo de muita ação e estratégia. Com cenários realistas, grande diversidade de armas e veículos, você comanda uma unidade de operações especiais durante a 2ª Guerra Mundial.

Sua unidade conta com 12 homens fortemente armados e preparados. Atravesse seis cidades dominadas pelos alemães com os seus recrutas, mas tenha muito cuidado no caminho com os franco-atiradores (snipers), eles estão por toda parte.

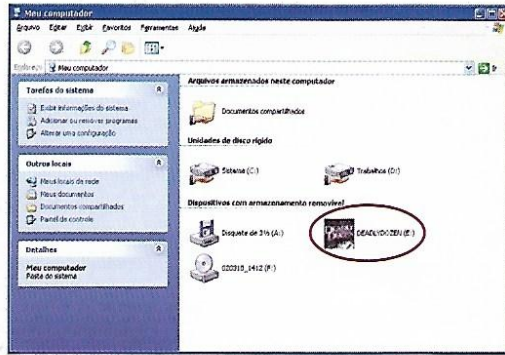
Qualquer erro pode pôr em risco sua missão... e acabar com sua vida. Lembre-se, são doze homens e apenas uma única chance!



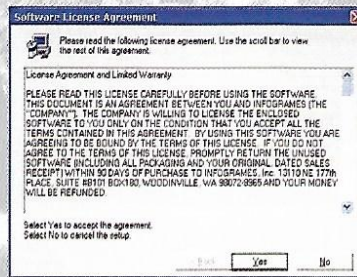
INSTALAÇÃO

1 Feche todos os outros aplicativos e insira o CD do jogo "Deadly Dozen" na sua unidade de CD-ROM.

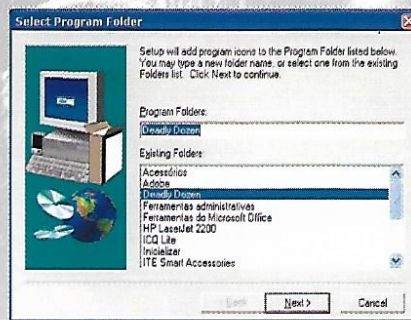
2 Se o Windows® estiver configurado para usar o recurso de Auto-Reprodução do CD, o jogo irá exibir a tela de instalação automaticamente, logo depois de você ter colocado o CD no leitor de CD-ROM. Se a Auto-Reprodução estiver desativada, será necessário iniciar a instalação manualmente. Para isso, clique duas vezes no ícone Meu Computador; a seguir, clique duas vezes no ícone do Deadly Dozen. Isto irá abrir a primeira janela da instalação.



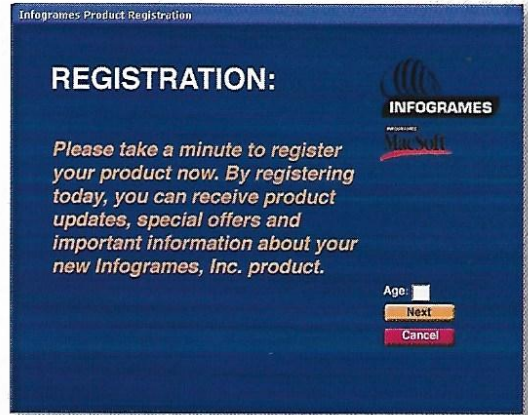
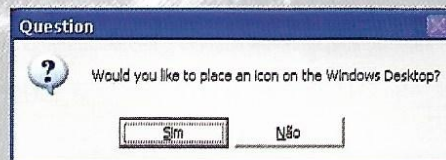
3 A primeira janela mostra o Licensing Agreement (Contrato de Licença do Software). Depois de ler a mensagem da janela (em inglês), clique no botão apropriado: Yes (Concordo), Back (Voltar), ou No (Cancelar).



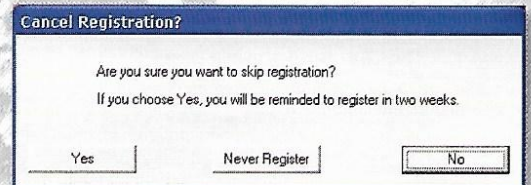
4 A próxima janela pergunta onde você gostaria de instalar o jogo em seu computador. Altere se quiser.



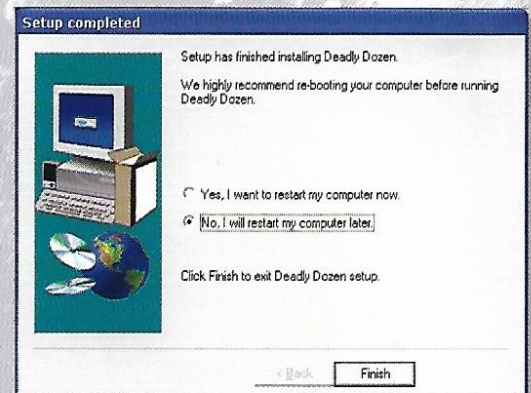
5 A próxima tela perguntará se você quer um ícone do jogo no seu Desktop, para acessá-lo mais facilmente.



6 A próxima tela permite que você registre o jogo junto à Infogrames. Caso queira pular, clique em Cancel.



7 Se você escolheu cancelar o registro, a próxima janela pede a confirmação.



8 Ao final da instalação será pedido para você reiniciar o computador.

OBS: O DirectX 8.0 já está incluído no Windows XP, não sendo necessária sua instalação.

INTRODUÇÃO

Os eventos retratados neste produto são baseados nas memórias do General-de-Divisão Quinton Maxwell, "From Peking to Berlin" (De Pequim a Berlim), publicadas em 1955, narrando o período em que esteve no Exército durante a Segunda Guerra Mundial.

Quinton James Maxwell (1890-1958) foi perito-chefe americano de táticas de guerrilha no início do século 20. Nascido em Pequim, na China, aos 10 anos Maxwell estava envolvido na defesa do consulado estrangeiro durante a Rebelião Boxer, que ocorreu na China.

Maxwell foi para os Estados Unidos e entrou para o Exército em 1908. Sua carreira nas Forças Armadas o levou a viajar por todo o mundo - das Filipinas até o México, passando pela África do Sul. Em 1917, Maxwell foi enviado como observador militar na campanha contra os alemães, no Leste da África, durante a Primeira Guerra Mundial. No final da Primeira Guerra, Maxwell foi transferido para o Departamento de Guerra, para o que ele chamou de "tarefas administrativas tediosas e deploráveis". Ele ansiava voltar à linha de frente.

Em 1936, Maxwell desligou-se do Exército para lutar como mercenário contra as forças fascistas na Guerra Civil Espanhola. Voltou aos Estados Unidos no final da guerra e ficou-se na reserva em 1939. Entre 1939 e 1941, Maxwell publicou dois artigos sobre guerrilhas, baseando-se em suas experiências em várias "pequenas guerras" por todo o mundo.

Sua abordagem pouco comum da guerra fez com que ele tivesse poucos amigos dentro do meio militar convencional dos anos 30, até mesmo quando previu corretamente a importância das unidades especiais de combate, como os comandos e as unidades aerotransportadas/pára-quedistas. Estas unidades poderiam atacar em qualquer lugar, a qualquer hora, e desaparecer tão rapidamente quanto surgiram para "lutar em

outra hora e lugar, conforme seus comandantes escolhessem".

Com o exército alemão varrendo o Oeste da Europa, Maxwell chamou a atenção dos militares americanos para a necessidade do desenvolvimento de unidades de operações especiais em uma guerra que parecia iminente. Novamente ele foi ignorado - até 7 de dezembro de 1941.

Depois do ataque-surpresa realizado pelos japoneses, a América entrou em uma nova guerra mundial para a qual nunca esteve realmente preparada. Em 10 de dezembro de 1942, Quinton Maxwell foi reabilitado no serviço militar e designado para o Departamento de Guerra, como conselheiro do Chefe do Estado-Maior. Nesse cargo, voltou a solicitar o desenvolvimento de uma unidade de operações especiais que pudesse "levar esta guerra sempre e para onde quer que o inimigo fosse encontrado".

Maxwell teve finalmente seu desejo realizado quando recebeu uma ordem para isso em 12 de janeiro de 1943 (Pedido do Departamento de Guerra nº 411212-AJMAX):

"O Departamento de Guerra ordena que o Major Quinton J. Maxwell (Exército do EUA)... recrute, organize e treine um esquadrão (12 homens atualmente em serviço no Exército dos EUA)... para realizar operações militares de natureza confidencial e secreta...".

Esta unidade de operações especiais recebeu o codinome de "Projeto Juno Gold" (Juno Dourada, deusa romana esposa de Júpiter) e foi colocada sob controle direto do Presidente, do Chefe do Estado-Maior e, mais tarde, do Comando Supremo Aliado na Europa. Voluntários foram solicitados às Unidades de Infantaria, Tropas de Assalto e Aerotransportadas - elas enviaram indivíduos e recém-convocados que não conseguiram se adaptar à estrutura militar convencional - basicamente a escória do Exército.

Entretanto, Maxwell conseguiu encontrar alguns poucos "diamantes na pilha de entulho". Homens duros, teimosos e habilidosos trazendo "aquela marca de independência e autoconfiança... com um forte desprezo por qualquer forma de autoridade..." que os tornava rejeitados pelas unidades convencionais, apesar de suas habilidades e talentos óbvios. Eram exatamente os tipos de soldados que Maxwell procurava. A partir de um grupo final de 36 voluntários, foram escolhidos os "12 especiais" para a Juno Gold.

Após 12 semanas de forte treinamento, aqueles homens absorveram e colocaram em prática o conhecimento e a experiência que Maxwell acumulava em décadas de combates nas chamadas "pequenas guerras" por todo o planeta. Assim resumiu Maxwell: "Eles eram os guerreiros definitivos - espertos, habilidosos, rápidos com uma faca e peritos em qualquer arma de fogo que pusessem nas mãos... extremamente confiantes e perigosos...".

Antes de seguir para o Oeste da Europa em 1943, os membros do Projeto Juno mostraram seu talento e habilidade durante um exercício militar no Forte Bragg, na Carolina do Norte. Presente como observador, o Comandante Supremo Aliado, segundo testemunhas, após ver o Projeto Juno em ação, teria declarado: "Eles (o Projeto Juno Gold) são os 12 homens mais mortais que já vi... Graças a Deus, eles estão do nosso lado!" Ao ouvir esse comentário, Maxwell disse: "... Eles (os homens do Projeto Juno Gold) realmente são os 12 mais perigosos e mortais sobre os quais você já pôs os olhos".

Depois disso, o nome oficial da unidade "Projeto Juno Gold" foi trocado pelo não-oficial e mais interessante "Os Doze Mortais", ou "Deadly Dozen".

(Citações extraídas do livro "From Peking to Berlin" de Quinton J. Maxwell (Reserva dos EUA), publicado em 1955 por Rinde Books, Minneapolis, MN, e usado sob permissão.)

TÁTICAS E ESTRATÉGIAS

(Trechos extraídos de "Waging Successful Small War", do Capitão Q. J. Maxwell (Reserva), publicado em 1939 por D. Davidson Publications, Inc. Duluth, MN, e usado sob permissão.)

(a) O tamanho de um elemento de guerrilha é muito menor do que um típico esquadrão americano: de quatro a seis homens contra o normal que é de doze. Uma equipe de quatro homens muito bem treinada e motivada oferece muitas vantagens - velocidade, furtividade e a habilidade de "desaparecer" quando necessário. Equipada com armas e explosivos modernos, uma equipe altamente disciplinada de quatro homens pode destruir o inimigo e então sumir dentro da noite, sem deixar rastros.

(b) Vá com calma! Não pense que é só aparecer correndo, explodir o inimigo e sair do local, que tudo vai ficar bem. Espreite os arredores abaixado e caminhe vagarosamente, não se deixe avistar pelo inimigo. Observe as patrulhas inimigas, veja aonde vão, e determine a melhor forma e horário para o ataque.

(c) Os inimigos têm olhos, ouvidos e narizes como você. Fique atrás de uma cobertura, espreite as redondezas pela retaguarda deles e faça o possível para manter os cães à distância. Eles possuem um olfato incrível, um par de dentes bem afiados e irão alertar com seus latidos as unidades inimigas nas redondezas.

(d) Use a arma certa para o trabalho. Pode ser simples abater uma infantaria, mas é muito difícil destruir um veículo fortemente blindado. Se você avistar um tanque, não o ataque a menos que tenha uma arma antitanque. Isso serve também para outras

estruturas maiores: se a missão ordena que você destrua algo grande, é melhor levar explosivos e alguém com habilidade para usá-los.

(e) Economize munição. Você não irá encontrar munição para suas armas produzidas nos Estados Unidos quando estiver atrás das linhas inimigas.

(f) É melhor evitar ou eliminar rapidamente quaisquer comandantes inimigos. Quando alertados, eles são capazes de emitir ordens para as unidades que estiverem por perto. Se você avistar algum, trate de abatê-lo o quanto antes.

(g) As habilidades dos membros de sua equipe fazem a diferença. À primeira vista você pode não perceber isso mas, após algumas missões, esse detalhe vai começar a se tornar cada vez mais importante. Preste atenção nas habilidades individuais de seus soldados. Aquele que for bom com armas pesadas (heavy weapons) pode se sair muito melhor com um rifle do que alguém que tem uma classificação ruim nesse quesito.

(h) Use veículos para escapar. Veículos não apenas proporcionam uma boa velocidade, mas até mesmo os que não são blindados fornecem alguma proteção. Se estiver sob ataque pesado, entre no veículo mais próximo e dirija-se a um local seguro para se reagrupar. Use carros, motocicletas e caminhões.

(i) Você pode usar kits médicos em outros membros da equipe, colocando seu cursor sobre eles e então usando um kit (medical kit). Um soldado treinado em primeiros socorros (first aid) será capaz de usar os kits médicos com mais eficiência e irá curar mais ferimentos.

EQUIPAMENTO E ARMAS AMERICANAS

1911A1 .45 Automatic Pistol (Pistola Automática): a arma pessoal padrão do Exército dos EUA é a M1911A1, uma pistola automática que usa balas calibre .45 e possui excelentes características para deter um homem. Esta pistola robusta é muito confiável, mas um pouco difícil de disparar corretamente, e é necessário muito treinamento para usá-la com total eficiência.

M1 Thompson SMG: arma ideal de combate a curta distância, a "Tommy Gun" evoluiu a partir de uma idéia para uma arma da Primeira Guerra Mundial que podia agir como uma "vassoura de trincheira" (algo que poderia "varrer" uma trincheira inimiga com uma alta cadência de tiro), usando uma bala pesada, calibre .45. Capaz de disparar a 700 rpm ("rounds per minute", ou balas por minuto), a M1A1 é extremamente eficiente a distâncias abaixo de 100 jardas (aproximadamente 90 metros).

M1 Garand Semi-Automatic Rifle (Semi Automático): o M1 Garand é um dos rifles mais confiáveis e precisos do mundo. Disparando balas calibre .30, o Garand foi o primeiro rifle de carregamento automático a entrar no serviço militar em 1932. O M1 oferece ao soldado americano vantagens que se destacam sobre qualquer outro soldado no mundo (a maioria armada com rifles carregados manualmente).

M1903 Springfield Bolt Action Rifle (Carregamento Manual): substituído pelo Garand em 1932, o Springfield tem servido de forma confiável aos militares americanos por mais de 30 anos. Tendo como padrão o Mauser

alemão de carregamento manual, o Springfield serve atualmente como um soberbo rifle de precisão (em combinação com a mira telescópica Weaver).

M1 Bazooka Anti-Tank Weapon (Arma Antitanque): com o declínio na eficiência dos tradicionais rifles antitanques de grosso calibre, o Exército dos EUA desenvolveu a bazuca a partir de uma pesquisa inicial de um foguete, conduzida nos Campos de Testes de Aberdeen, em Maryland. Uma arma simples, a bazuca disparava um foguete de 2,36 polegadas (91,4 centímetros) que perfurava blindagens e era capaz de abater a maioria dos veículos e casamatas.

Hand Grenade (Granada de Mão): item padrão dos EUA, a granada de mão “pineapple” (abacaxi), possui um raio de fragmentação de 2 a 3 jardas (de 1,8 a 2,7 metros) em áreas abertas. Quando usada contra alvos em espaços fechados, a granada de mão pode ser uma arma devastadora.

Combat Knife (Faca de Combate): item padrão, a faca de combate está disponível para as unidades Tropas de Assalto (Ranger) e Aerotransportadas (Airborne).

Medical Pack (Estojo Médico): item padrão, o estojo médico individual pode ser usado para tratar de vários ferimentos nos campos de batalha.

1941 Quarter (25 centavos de 1941): não se trata de um item padrão, mas o “quarter” pode ser usado para distrair os soldados inimigos se for atirado perto deles.

Anti-Personnel e Anti-Tank Mines (Minas Contrapessoais e Antitanques): minas são armas especializadas, primariamente usadas pelos Engenheiros (Combat Engineers) contra a infantaria e veículos

inimigos. Minas individuais podem ser colocadas nas estradas ou caminhos para causar uma desagradável surpresa ao inimigo.

Explosive Charge (Carga Explosiva): outra arma especializada que pode ser usada contra uma variedade de alvos. A carga explosiva possui um detonador de 20 segundos para permitir que o soldado busque cobertura antes da detonação.

UNIDADES DE INFANTARIA E ARMAS ALEMÃS

Wehrmacht (Forças Armadas): a Wehrmacht é formada por soldados corajosos e veteranos e o inimigo mais comum que será encontrado na maioria das missões. Usando coturnos padrão que podem se estender acima do joelho, os tradicionais capacetes alemães e uniformes de campo na cor cinza, os soldados da Wehrmacht geralmente estão armados com rifles de carregamento manual KAR98k e com a submetralhadora MP 40. Os oficiais geralmente estão armados com pistolas P-38. Alguns da Wehrmacht são treinados como atiradores de elite e estão equipados com um KAR98k com mira telescópica, outros se tornam especialistas antiveículos blindados e irão usar o RP 43 “Panzerschreck” (Terror dos Tanques).

Afrika Korps (Corpo do Exército na África): o Afrika Korps marcou seu nome na história militar como uma das melhores forças de combate do mundo. Anos de campanha contra os britânicos no calor dos desertos da Tunísia, Líbia e Egito forjaram estes homens em uma unidade altamente motivada e fortemente unida. Os membros do Afrika Korps estão armados com as mesmas armas que

as outras unidades alemãs, embora usem o uniforme padrão tropical, que consiste de um cáqui leve, um capacete de sol e botas.

Gestapo: força policial paramilitar do Reich alemão, a Gestapo não é nada mais do que capangas bem armados. Vestindo uniformes negros, as unidades da Gestapo rondam em áreas mais urbanas sob controle alemão no Oeste da Europa. Normalmente estão armados com pistolas e submetralhadoras.

Waffen-SS: elite do Exército alemão, a Waffen-SS é um inimigo realmente a se temer. Altamente treinada e armada com as melhores armas que a Alemanha tem a oferecer, a Waffen-SS é a mais perigosa força de infantaria alemã que um soldado poderá encontrar em combate. Em campo, a Waffen-SS usa um sobretudo camuflado em cima de um uniforme padrão na cor cinza.

P-38 Semi-Automatic Pistol (Pistola Semi-Automática): a P-38 foi criada para substituir a famosa P-08 “Luger” como arma pessoal padrão do Exército alemão. Disparando balas Parabellum de 9 mm, é uma excelente pistola de serviço devido a sua precisão e facilidade de uso.

KAR 98k Bolt-Action Rifle (Carregamento Manual): desenvolvido a partir do Gewehr 98 Mauser, o KAR 98k atualmente é uma versão reduzida do famoso rifle alemão que fez história na Primeira Guerra Mundial. O KAR 98k é uma arma altamente precisa e confiável. Quando equipado com mira telescópica, torna-se um excelente rifle de precisão.

MP 40 SMG: submetralhadora padrão do Exército Alemão, incorretamente conhecida como “Schmeisser”. A MP 40 dispara balas de 9 mm na velocidade de 500 rpm (para efeito de comparação, a M1 Thompson

SMG apresenta cadência de tiro de 700 rpm). Como a maioria dos armamentos alemães, a MP 40 é uma arma de fogo confiável e forte.

MG 42 Medium Machine Gun (Submetralhadora Média): conhecida como "Burp Gun", a MG 42 é uma arma temível, capaz de disparar balas calibre .30 a uma velocidade de cadência de tiro de mais de 1.500 rpm! Montada em um tripé, a MG 42 normalmente é encontrada em casamatas e abrigos subterrâneos (bunkers).

RP 43 Anti-Tank Weapon (Arma Antitanque): esta arma antitanque alemã é baseada na Bazuca M1 dos EUA e dispara um pesado foguete de 3,46 polegadas capaz de abater qualquer veículo aliado com um impacto direto. O RP 43 é mais conhecido como o "Ofenrohr" (chaminé de forno) ou "Panerschrek" (terror dos tanques).

VEÍCULOS LEVES E BLINDADOS ALEMÃES



**Staff Car
(Carro de Oficiais)**

Tripulação: até 5
Motor: 6 cilindros, a gasolina
Desempenho: veloc. máxima de estrada
60 mph (96 km/h)
Blindagem: nenhuma
Armamento Principal: nenhum



Kubel

Tripulação: até 4
Motor: 4 cilindros, a gasolina
Desempenho: veloc. máxima de estrada
55 mph (88 km/h)
Blindagem: nenhuma
Armamento Principal: nenhum



**SdKfz 251
Schutzen
panzerwagen**

Tripulação: até 12
Motor: 6 cilindros, a gasolina
Desempenho: veloc. máxima de estrada
53 mph (80 km/h)
Blindagem: de 6 mm a 14,5 mm de
espessura
Armamento Principal: armas de
infantaria carregadas pela tripulação e
passageiros.



**Motorcycle with
Sidecar
(Motocicleta com
Sidecar)**

Tripulação: até 2
Motor: 2 cilindros, a gasolina
Desempenho: veloc. máxima de estrada
70 mph (112 km/h)
Blindagem: nenhuma
Armamento Principal: nenhum



**PzKpfw IV Medium
Tank
(Tanque Médio)**

Tripulação: 5
Motor: V-12, a gasolina
Desempenho: veloc. máxima de estrada
24 mph (38 km/h)
Blindagem: de 20 mm a 60 mm de
espessura
Armamento Principal: canhão de 75 mm



**Opel Type S
Transport Truck
(Caminhão de
Transporte)**

Tripulação: até 12
Motor: 6 cilindros, a gasolina
Desempenho: veloc. máxima de estrada
50 mph (80 km/h)
Blindagem: nenhuma
Armamento Principal: nenhum



**PzKpfw V Heavy
Tank
(Tanque Pesado)
"Panther"**

Tripulação: 4
Motor: V-12, a gasolina
Desempenho: veloc. máxima de estrada
29 mph (46 km/h)
Blindagem: de 45 mm a 110 mm de
espessura
Armamento Principal: canhão de 75 mm



**D-B 1500A
Transport Truck
(Caminhão de
Transporte)**

Tripulação: até 12
Motor: 6 cilindros, a gasolina
Desempenho: veloc. máxima de estrada
50 mph (80 km/h)
Blindagem: nenhuma
Armamento Principal: nenhum



**PzKpfw VI Heavy
Tank
(Tanque Pesado)
"Tiger"**

Tripulação: 5
Motor: V-12, a gasolina
Desempenho: veloc. máxima de estrada
24 mph (38 km/h)
Blindagem: de 62 mm a 102 mm de
espessura
Armamento Principal: canhão de 88 mm

TÁTICAS CONTRA VEÍCULOS BLINDADOS

Os alemães desenvolveram de tal forma as táticas de combate com veículos blindados, que elas se tornaram uma arte. Enquanto seus tanques e veículos semi-lagarta (parcialmente movidos a esteira) são mais fortemente blindados que seus equivalentes americanos, eles possuem fraquezas que podem ser exploradas por um soldado mediano armado com uma bazuca ou mina antitanque.

(a) Ao mesmo tempo em que um tanque é grande e aparentemente invencível, ele também é lento e difícil de conduzir, especialmente quando está operando sobre terreno irregular.

(b) A tripulação do tanque tem visibilidade limitada através de suas janelas e periscópios. Eles não podem atacar o que eles não vêem. Use fumaça, arbustos, árvores e desigualdades no terreno como cobertura quando estiver se movendo.

(c) Um tanque não pode se mover se uma ou mais de suas esteiras estiver quebrada, entretanto ele ainda pode girar sua torre e disparar.

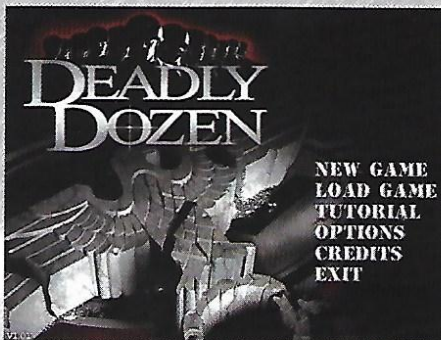
(d) Tanques geralmente possuem mais blindagem na frente, e menos ao longo das laterais e na traseira. Um tiro de bazuca bem colocado nessas áreas tem uma chance maior de sucesso do que um disparo na frente.

(e) Minas antitanque devem ser colocadas em estradas onde os blindados inimigos aparecem com mais frequência. Com sorte você pode explodir uma esteira para deter o tanque, ou até mesmo destruí-lo!

OS MENUS DO JOGO

Quando o programa se inicia, você verá o menu principal. Este menu permite escolher uma entre várias opções. Pode demorar alguns segundos até o jogo ser carregado (dependendo de seu computador).

Depois que isso acontecer, você irá encontrar as seguintes opções:



NEW GAME

Inicie um novo jogo e comece a lutar contra as forças da tirania!

LOAD GAME

Carregue um jogo salvo.

PRACTICE

Aprimore suas habilidades de combate na área de treinamento.

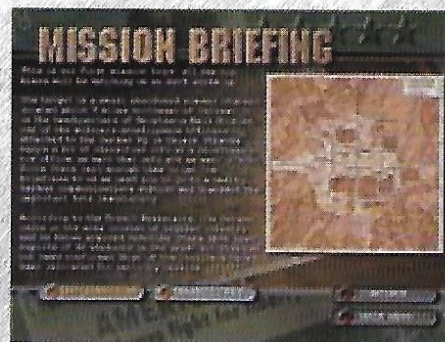
OPTIONS

Configure suas opções de imagem (graphics), áudio (audio) e controles (game control). Quando você inicia o jogo pela primeira vez, ele vai analisar o seu PC e ajustar suas configurações para o obter o desempenho mais adequado.

EXIT

Saia do jogo para retornar à área de trabalho de seu PC.

No início de uma missão você irá passar pela tela Mission Briefing, que irá descrever seus objetivos. Depois, clique em Continue.



Você precisará selecionar os quatro melhores soldados para a operação. Para selecionar, basta clicar com o botão esquerdo do mouse na imagem do soldado escolhido. Movendo o cursor sobre qualquer uma das imagens, você poderá ver os dados sobre aquele homem no lado direito da tela. Aqui é onde são exibidos as respectivas habilidades e talentos daquele soldado.

Quando tiver selecionado seus quatro homens e estiver pronto para equipá-los, clique em Done (Pronto).

Depois de selecionar os quatro membros de sua equipe, será necessário distribuir o equipamento que eles irão usar na missão. No jogo existem duas categorias de equipamento: armas (weapons) e itens gerais (general items). Um soldado não pode carregar mais do que duas armas e três itens.



Você pode adicionar ou remover o equipamento simplesmente arrastando-o e soltando-o com o cursor do mouse. Para continuar e ir para a missão, clique em Begin Mission (Iniciar a Missão).



Unreal TOURNAMENT 2003

A BATALHA COMEÇOU.



CONTROLES

Como a maioria dos jogos em primeira pessoa, você poderá se movimentar e realizar uma série de ações no ambiente em 3D. Caminhar, abaixar, correr, disparar, arremessar itens e interagir com membros da equipe e unidades inimigas.

Movimentos

Seta para Cima = *Mover-se para a Frente*
Seta para Baixo = *Mover-se para Trás*
Seta para a Direita = *Ir para a Direita*
Seta para Esquerda = *Ir para a Esquerda*
Shift + Tecla de Setas = *Correr*
Ctrl = *Abaixar/Levantar*

Inventário

F1 = *Item 1 do Inventário*
F2 = *Item 2 do Inventário*
F3 = *Item 3 do Inventário*
F4 = *Item 4 do Inventário*
F5 = *Item 5 do Inventário*
F6 = *Item 6 do Inventário*
F7 = *Item 7 do Inventário*
F8 = *Item 8 do Inventário*

Visões/Informações

C = *Alternar entre a visão de 3ª e 1ª pessoa*
M = *Ligar/Desligar o Mapa*
Backspace = *Ativa/Desativa a mira telescópica*
~ = *Visualizar as estatísticas/habilidades do soldado ativo*

Ação

Botão Esquerdo do Mouse = *Disparar arma atual*
Botão Direito do Mouse = *Usar (para entrar em um veículo, pegar itens, usar objetos)*
O = *Tornar atual o próximo objetivo (dessa forma, a linha aponta para ele no mapa/bússola)*
D = *Solta o item atual/selecionado*

As teclas de atalho padrão para os comandos estão listadas a seguir.

Entretanto, você pode facilmente personalizar os controles para ficarem adequados às suas preferências pessoais.

Você pode fazer isto no menu Controls (Controles), dentro de Options (Opções) no menu principal.

Tab = *Muda o soldado ativo*
ESC = *Abre o menu/exibe os objetivos*
1 = *Muda o soldado ativo para o nº 1*
2 = *Muda o soldado ativo para o nº 2*
3 = *Muda o soldado ativo para o nº 3*
4 = *Muda o soldado ativo para o nº 4*

Page Up/Down = *Seleciona um item para ser usado*
Pause = *Pausa o jogo (ESC também faz o mesmo)*
F9 = *Salva o jogo rapidamente no arquivo "quicksave.sav"*
F10 = *Carrega o jogo rapidamente do arquivo "quicksave.sav"*

Formações

Q = *Formação Wedge (Em Cunha)*
W = *Formação Arrowhead (Ponta de Lança)*
E = *Formação Ranger File (Fila de Tropa de Assalto)*
R = *Formação Echelon Left (Escalonada para a Esquerda)*
T = *Formação Echelon Right (Escalonada para a Direita)*
Y = *Formação Skirmishers Left (De Combate à Esquerda)*
U = *Formação Skirmishers Right (De Combate à Direita)*

Ordens

H = *Manter posição*
F = *Siga-me*
G = *Disparar à vontade*
J = *Cessar fogo*
A = *Atacar o inimigo em meu cursor*

DICAS

Aqui estão alguns dos cheat codes (códigos de trapaça) que podem ser digitados durante uma missão para ajudá-lo.

Recomenda-se que você faça uma pausa no jogo antes de digitar os códigos.

cheatheat = *ativar os cheat codes*
ammo = *munição ilimitada*
godmode = *invencibilidade*
fly = *voar pelo mapa*
invis = *modo invisível*

KINGPIN: DETONADO

por Marcos Said

SKIDROWN

(fig01) Suba uma escada e desça por outra, vire à direita após encontrar um cara bêbado, espere até ouvir que o rádio esteja ligado e entre no segundo portão à esquerda caminhando em sneak mode (shift). Mate o cara do escritório antes que ele alerte os guardas, roube seu dinheiro, pegue uma garrafa de whisky sobre a mesa e a lanterna, quebre a caixa ao lado do cofre e entre no duto de ventilação.



(fig02) No armazém A, mate o guarda, mova uma pequena caixa de modo que ela sirva-lhe como degrau possibilitando saltar sobre as caixas maiores, entre no outro duto de ar e apanhe o Coil. Entregue o whisky ao indivíduo embriagado referido no parágrafo anterior. Ele dará a senha do cofre do escritório. Abra-o e apanhe cem dólares.



Dica: Compre uma Crowbar com um sujeito no começo de onde a fase foi iniciada.

(fig03) Entre em Pawn-O-Matic, entregue o Coil ao balconista e receba uma pistola. De volta às ruas, pague dez dólares para o gordinho da esquina ser seu capanga, continue pelo beco no final da rua, mate os sujeitos que encontrar e siga pela passagem do esgoto.



THE SEWERS

Entre na porta que diz "Acesso às ruas", mas se tiver bastante energia pode antes entrar numa sala repleta de inimigos, cuja porta está completamente pichada, e apanhar alguns itens valiosos e uma shotgun.

THE SUPER

(fig04) Siga pela direita, mate o sujeito que é acompanhado de um cão, apanhe um relógio de pulso, entregue-o ao cara presente no banheiro do bar Jax e receba uma chave.



Dica: Contrate um capanga no bar.

(fig05) Partindo do começo deste nível, siga pela esquerda, suba as escadas do prédio esquerdo, uma estreita tábua dá acesso a outro prédio, prossiga pelo duto de ar no alto da sala de manutenção, pegue cem dólares na geladeira de um dos quartos, quebre as tábuas que obstruem a porta de saída e finalize o cenário.



MEAN STREETS

(fig06) Desça a escada em ruínas, passe pela porta direita, entre no prédio, vire à esquerda no corredor, chegue na parte quebrada da parede caminhando sobre as saliências laterais. Recolha a gasolina e alguns kits médicos, acione o interruptor, salte sobre as caixas da parte externa do prédio para amortecer a sua queda, entre na porta oposta às caixas e prossiga pela passagem no interior de uma choupana.



THE JESUS



(fig07) Jesus é um indivíduo bem difícil de matar, elimine seus cães antes, pegue a shotgun, atire à queima roupa e não o deixe se distanciar.

Dica: Abaixo do elevador de carros há uma sala secreta

com muitos kits médicos. Para retornar à superfície, acione um interruptor e suba a escada do outro elevador.



(fig08) e (fig09) No ferro-velho, suba na terceira pilha de carros à direita, apanhe uma bateria, volte ao cenário "The Super" e entre

num galpão, a bateria será usada na moto, o seu transporte até Poisonville.

POISONVILLE

Ao ver a placa de Pawn-O-Matic, vire à direita, mate um bando de inimigos e apanhe a arma TommyGun, entre no clube Swank, converse com o sujeito de camisa branca.



(fig10) Volte à entrada do bueiro de onde você saiu, literalmente, vire à esquerda, há dois inimigos bloqueando sua passagem, é possível contratar dois capangas no clube para ajudá-lo, mas contrate somente o gordinho, pois

Fingers (o outro capanga) será útil no futuro. Caso queira poupar uma grana, atire à distância com a TommyGun.

LOUIE'S ERRAND

(fig11) Suba na segunda escada de mão, destrua a caixa à direita, salte para o telhado em frente, quebre a parede de textura diferente e apanhe a arma Flame-Thrower.



(fig12) Quando sair do primeiro galpão, dois inimigos vão surpreendê-lo escondendo-se atrás de tonéis, atire no tonel vermelho e uma grande explosão ocorrerá.



(fig13) e (fig14) Pegue uma chave sobre a mesa na sala do cofre, perceba que ele é protegido por uma cerca elétrica, entre no terceiro galpão e desligue a eletricidade. Lembra-se de Fingers, o capanga do clube Swank?



Contrate-o e faça com que ele destranque esse cofre (coloque o cursor sobre o capanga, pressione Q, aponte para o cofre e pressione F). Apanhe alguns papéis dentro do cofre, entregue-os ao sujeito de camisa branca no clube

Swank, receba uma chave, dirija-se para o local em que a TommyGun foi encontrada e entre na primeira porta à direita.

Dica: Fingers pode abrir uma porta próxima do clube que abriga cento e cinquenta dólares.



K&M

detonado!!!



(fig15) Entre no duto de ar logo na terceira esquina, caminhe para a direita em cima dos canos, pegue dois fusíveis e coloque-os em encaixes na sala da bomba (Pump Room).

(fig16) e (fig17) Volte à ponte antes do corredor, veja que o líquido tóxico foi drenado, desça pela escada à esquerda, apanhe uma chave com o cadáver, siga na direção oposta ao corredor da sala da bomba, ative uma estreita ponte acionando o painel. Mais adiante, um pequeno botão vermelho chama o elevador.

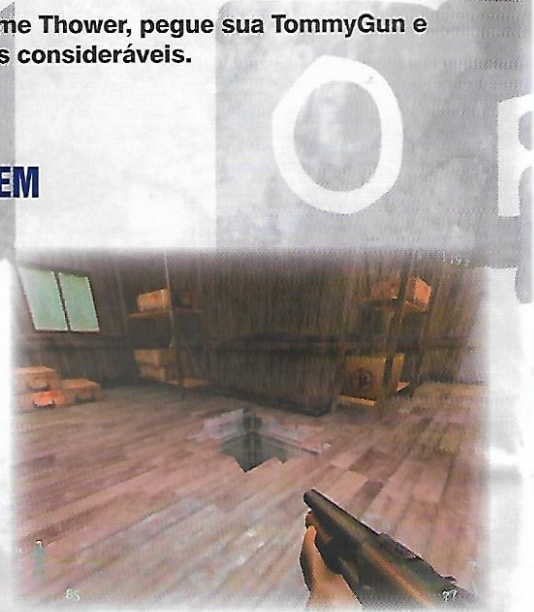


(fig18) Ligue o interruptor, desça as escadas, atravesse o poço de líquido tóxico com o auxílio das plataformas móveis.

Nikki utiliza um Flame Thower, pegue sua TommyGun e dispare a distâncias consideráveis.

LIZZIE'S PROBLEM

(fig19) Entre na despensa A, atire nos tonéis vermelhos, a explosão causará uma fenda no piso, salte lá dentro e recolha kits médicos e coletes.



(fig20) Salte na água que contém uma bóia de marcação, mergulhe, acerte o cadáver com sua arma primária (cano ou barra de ferro) até destruçá-lo, apanhe uma chave, entre na loja em frente ao bar e contraia a arma Grenade Launcher.

(fig21) Fale com o gordinho no banheiro do bar e receba uma chave. Partindo do início da fase, entre na segunda porta, mate todos os inimigos, apanhe duzentos e cinquenta dólares próximos da cadeira do escritório. Infelizmente a garota Lizzie já foi morta, pegue sua cabeça, entregue-a aos sujeitos no banheiro do bar, receba outra chave, entre na porta na área onde a chave da loja foi encontrada.



PIER PRESSURE

Atire nos tonéis explosivos e abra uma passagem secreta embaixo do veículo para encontrar alguns itens.

(fig22) Chegando no navio, elimine os inimigos, siga em direção às caixas e outros inimigos surgirão, mate-os também e a porta esquerda se abrirá.



Dica: Contra o inimigo que se comporta como um sentinela, fique embaixo dele e atire com a Grenade Launcher.

DAS BOOTT

A mochila que se encontra na primeira sala de armazenamento lhe possibilita transportar uma quantidade maior de munição por arma.



(fig23) Pegue uma lata de óleo na segunda sala de armazenamento, utilize-a para abrir a porta da sala de máquinas (engine room). Neilman é muito difícil de assassinar, o esquema é atirar com a Grenade Launcher e

esconder-se rapidamente atrás das caixas.

Dica: A granada pode ricochetear nas paredes antes de explodir.

STEEL TOWN

Entre no bar, fale com a garçonete que o encarregará de salvar seu irmão David. Adentre o portão da Moker Steel.

STEEL MILL

(fig24) A porta para a parte seguinte da fase está próxima das caldeiras.



STEEL PROCESSING

(fig25) Salte o poço de lava, tome o elevador, vire à esquerda, fale com David e escolte-o até sua irmã no bar.

Dica: Mesmo que David morra, a garota lhe entregará a chave.



STEEL TOWN

(fig26) Com a chave recebida da garota, abra o portão do escritório da fábrica (um pouco depois do bar). Atire nos tonéis explosivos sobre a passarela ao alto, a explosão fará com que ela caia, possibilitando o acesso ao nível superior.



Chegue ao outro lado passando pela borda da caldeira.

Kabupin

detonado!!!

MOKER SHIPPING

(fig27) Detone Moker e seus capangas com a Bazzoka aproveitando todo o espaço da fase, ou seja, fuja quando houver acúmulo de inimigos ou sua energia estiver muito debilitada (nesse caso, compre energia no Pawn-O-Matic em Steeltown).



DARK PASSAGE

(fig30) Ao encontrar os trilhos do trem, caminhe sobre eles na direção esquerda, salte no rio e atravesse uma pequena fresta na parede. Para conseguir escalar a escada cujos degraus inferiores estão quebrados, aproxime uma caixa e salte sobre ela. Acione um interruptor na outra e volte a seguir os trilhos na mesma direção que antes.



DERAILED

(fig28) A fase inicia-se dentro de um vagão de trem, gire a válvula na parte frontal externa do vagão à direita, com isso o vagão mais a frente se descarrilará e chocará mais adiante. Siga-o, encontre uma válvula jogada no chão, volte ao início e passe por uma passagem semelhante à de uma mina.



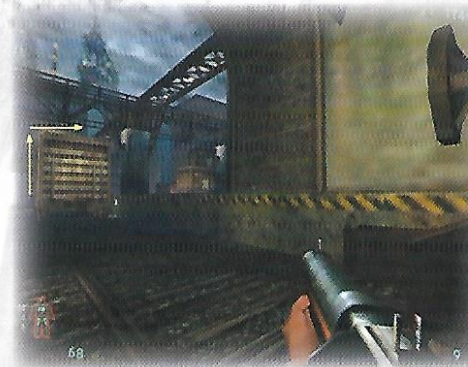
(fig29) Abra a abertura do esgoto através da válvula próxima da cerca elétrica, caminhe pelo cano, suba a escada de mão, insira a válvula no eixo "East D51" e continue pelo esgoto.

TRAINYARDS

(fig31) Vire à direita, suba a escada de mão no canto, baixe a alavanca, através da janela é possível visualizar a movimentação do container, salte sobre o local em que ele estava inicialmente posicionado e encontre uma porta à esquerda.



Dica: O container enferrujado guarda as três partes do colete. Suba a escada de mão fixa em um dos containers, salte sobre os demais com a finalidade de chegar à porta do lado oposto.



(fig32) e (fig33) Mova o container girando a válvula na parte frontal, suba a escada de mão na lateral, entre na porta esquerda (perceba que há uma porta destrancada na extremidade direita e ela será necessária mais adiante). Estando

de frente ao painel manipulador dos cabos de aço, acione a alavanca esquerda duas vezes, alcance o andar superior escalando o cabo mais próximo e apanhe um fusível.



Entre na porta mencionada há pouco, insira o fusível no encaixe e suba a recém-baixada escada de mão.

DEPOT

Acione a alavanca direita, entre no túnel cuja entrada foi desbloqueada pela locomoção do vagão de trem. No armazém, ative o switch direito, volte à área principal e adentre a porta à direita. Você será automaticamente encaminhado para o trem após matar todos os inimigos.

Dica: Encontre uma escada (não é a dourada) camuflada em um dos vagões, suba-a e apanhe coletes.

RADIO CITY STATION

Para concluir esta fase basta virar à direita depois da escada rolante. Mas se quiser contratar dois capangas sem gastar nenhum dinheiro, converse com Patrick que lançará um desafio, matar todos os sujeitos que encontrar pelos túneis usando somente a Crowbar, e caso você consiga realizá-lo, ele e seu amigo serão seus capangas.

Dica: É possível enganá-los usando a pistola com silenciador, visto que eles constataam o disparo de um tiro através do som.



(fig34) A partir da escada rolante, siga pela esquerda, elimine um sujeito, pressione o botão azul, entre na outra porta, passe pelo duto de ar, vire à esquerda, suba uma escada de mão, mate os inimigos, fique sobre a ponte de alambrado,

caminhe por cima do cano, entre no duto de ar e converse novamente com Patrick. Se tudo foi feito corretamente, ele e Butch se juntarão a você.

ENTER THE DRAGONS

(fig35) Siga a rua pela direita, esquerda em seguida, suba as escadas de mão próximas do canto entre dois prédios, salte para o terraço do prédio, desça a escadaria, entre no pequeno vão à esquerda.



(fig36) Percorra as passarelas, baixe uma ponte pressionando um switch ao seu lado, acione outro switch na plataforma no final da ponte, entre na porta às suas costas, acione mais um switch, caia no chão e entre na porta que se abriu.



STREETS OF FIRE

(fig37) Fale com o primeiro sujeito que você vê ao iniciar a fase e ele tornar-se-á seu capanga, prossiga para a porta no final da rua, encontre uma passagem secreta com muitos itens embaixo da segunda escada.



(fig38) No telhado, suba no outdoor por meio da escada de mão, fique na porção elevada do telhado, corra e salte na passarela do outro lado da rua. Baixe a ponte pressionando o botão e entre no elevador.



KIRBY

detonado!!!

Dica: Ultrapasse a porta dupla e retorne às ruas, o Pawn-O-Matic estará aberto a negócios.

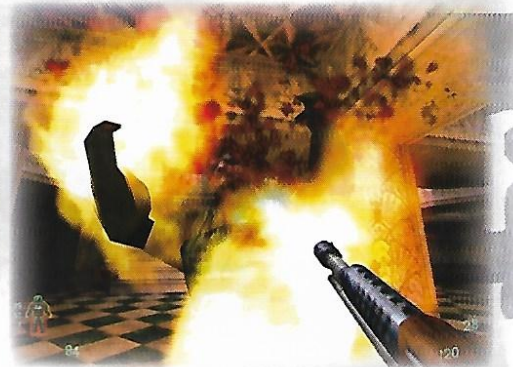
CRYSTAL PALACE EAST

SKYTRAM STATION



(fig39) Antes da escadaria principal, há uma sala cuja porta de entrada diz “mantenha distância”, lá existem itens para recuperar sua energia e munições, basta destruir a porta interior que já demonstra estar frágil.

(fig42) Seguindo pelas escadas, você achará uma infinidade de itens. Um meio bastante simples de eliminar Nikki Blanco é utilizar o lança-chamas e depois atirar à queima roupa em sua cabeça com a Heavy machinegun. Tome o elevador da esquerda.



CRYSTAL PALACE WEST



(fig40) e (fig41) Nem pense em atender o telefone, pois a cabine telefônica explodirá. Compre um bilhete de Scalper no bar Typhoon, coloque-o no leitor de bilhetes em frente à cabine telefônica. Suba na grade de proteção da passarela

(fig43), (fig44) e (fig45) Concentre seus ataques em Kingpin, a namorada dele é impossível de matar até porque ela tem que aparecer na animação semifinal, onde ela foge de helicóptero.



direita, salte no túnel do teleférico e entre no tubo de esgoto.



Parabéns você é o novo Kingpin!

Dica: A fase está abarrotada de inimigos, tente fugir das aglomerações e matá-los individualmente.

CENTRAL TOWERS

Os portões do Central Towers só se abrirão quando todos os inimigos forem aniquilados.



DEADLY DOZEN

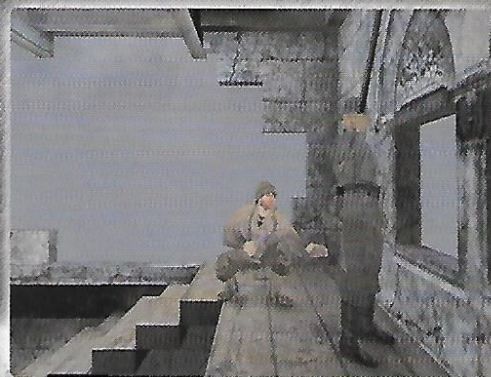
No começo de dezembro de 1941, doze desertores, incapazes de servir regularmente no Exército, foram treinados e moldados rigorosamente para se tornar uma unidade de operações especiais.

Infiltre-se no território ocupado pelos Alemães com seu esquadrão de militares renegados. Destrua, roube e capture o que estiver em seu caminho. Empunhando rifles de precisão, atravesse seis países arrasados pela guerra. Sobreviva à tensão e à intriga com a qualidade de um filme clássico sobre a Segunda Guerra Mundial em seu computador.

12 HOMENS. 1 CHANCE!

- ✂ Pilote veículos militares da Segunda Guerra.
- ✂ Várias missões entre 1942 e 45 na França, Norte da África, Normandia e outros cenários.
- ✂ Selecione seu esquadrão baseado nos objetivos da missão.
- ✂ Uniformes autênticos da Segunda Grande Guerra.
- ✂ Efeitos visuais dinâmicos e som 3D realistas.
- ✂ Instruções para montar seu esquadrão, com análise de fotos, mapas e muito mais.

Livre-se do guarda da torre silenciosamente



Cuidado com as patrulhas de infantaria alemã na estrada principal

Capture equipamentos do submarino alemão



Conduza seu esquadrão de volta ao território Aliado

Neutralize o guarda à distância com o rifle de longo alcance



SISTEMA MÍNIMO REQUERIDO: Intel Pentium II 300 Mhz ou AMD Athlon equivalente, Windows 95/ 98/ ME/ XP com DirectX 7, 64 MB de RAM, CD-ROM 8x ou mais rápido, HD com 500 MB livres, Placa de Vídeo Aceleradora 3D compatível com Direct3D 7.0, Placa de Som compatível com DirectSound 7. **SOFTWARE EM INGLÊS.**

ESTE PRODUTO CONTÉM:

SANGUE REALISTA,
DESVIRTUAMENTO DE VALORES ÉTICOS,
TENSÃO E VIOLÊNCIA REALISTA.

INADEQUADO
PARA MENORES DE:

16
ANOS
MINISTÉRIO
DA JUSTIÇA

MOVING
IMAGEM & EDITORA
www.movingeditora.com.br

INFOGRAMES

INFUSION
Interactive

MILES
SOUND SYSTEM

ISSN 1518-9139
0 0032
9 777108 110320