

CD-ROM

# FULLGAMES

## DESPERADOS

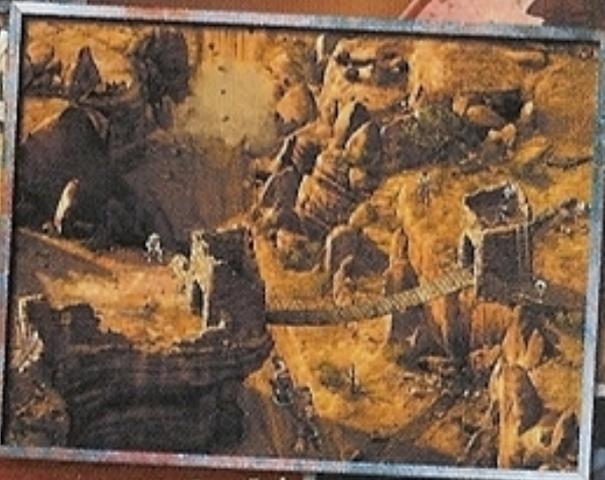
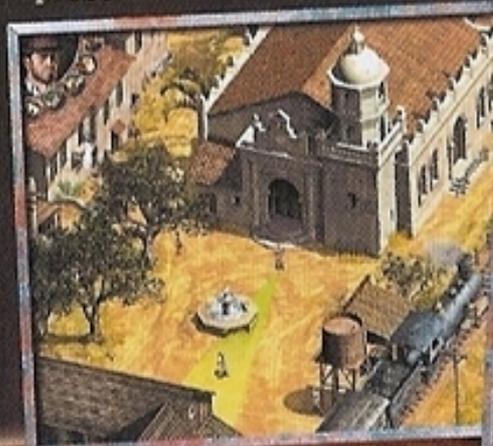
Wanted Dead or Alive

PC CDROM

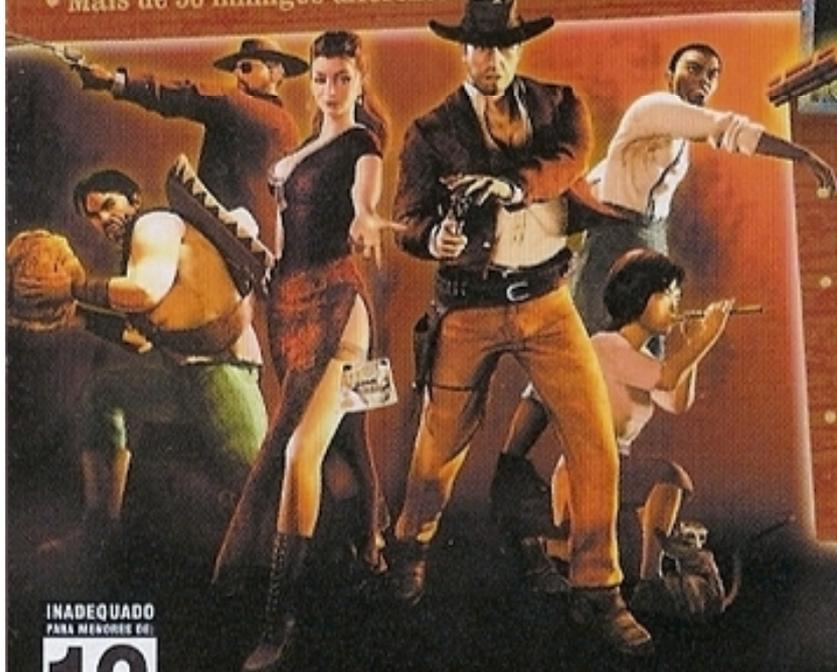
JOGO  
COMPLETO

MANUAL EM  
PORTUGUES

**N**OVO MÉXICO, 1881, uma época em que os Maus eram realmente maus e os Bons faziam o que podiam. John Cooper e seus companheiros têm um trabalho a fazer: render os saqueadores de trem – VIVOS ou MORTOS. Jogue a tática estratégica do Velho Oeste que vai deixá-lo preso ao seu computador...



- 25 níveis emocionantes, num realístico território Sem Lei.
- 21 cenas elaboradas em um enredo brilhante.
- 6 níveis tutoriais – com uma excelente jogabilidade e interfaces gráficas.
- Você pode escolher entre 6 heróis, cada um com suas habilidades individuais.
- Mais de 50 inimigos diferentes e personagens civis.



- A função "Quick Action" (Ação Rápida) o ajudará a planejar seus movimentos táticos.
- Use todas as armas e explosivos clássicos do Velho Oeste – até mesmo a sedução poderá ajudá-lo a superar seus inimigos.
- Uma grande variedade de situações: infiltrar em fortalezas inimigas, salvar um membro da equipe, escapar de emboscadas, tiroteios ao ar livre ...

INADEQUADO  
PARA MENORES DE:

**12**  
ANOS  
MINISTÉRIO  
DA JUSTIÇA

ESTE PRODUTO CONTÉM:  
SANGUE REALISTA  
VIOLENCIA REALISTA LEVE



INFOGRAMES

**MOVING**  
IMAGEM & EDITORA



### Equipamento Requerido

Pentium II 233 Mhz ou AMD compatível;  
600 Mb livres no Disco Rígido;  
Windows 95/ 98/ Me/ 2000; 64 MB RAM;  
Placa de Som Compatível com DirectX  
7.1 ou superior; Placa de vídeo 4MB  
compatível com DirectX 8; CD-ROM 4X.

**NÃO REQUER PLACA 3D  
SOFTWARE EM INGLÊS**

0.0036



ISSN 1518-9139

9 777108 108365

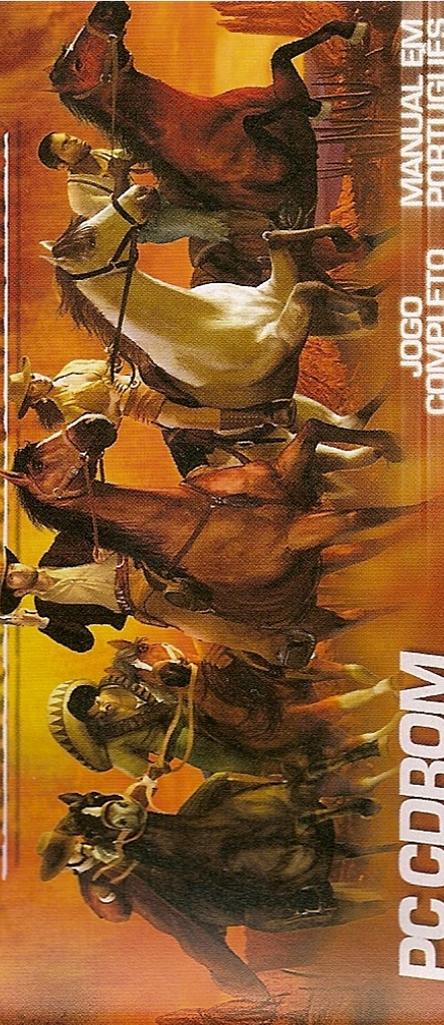
# FULGAMES

CD-ROM

CD-ROM

# DESPERADOS

# Wanted Dead or Alive



# PC CDROM

JOGO COMPLETO

MANUAL EM PORTUGUES

**N**OVO MÉXICO, 1881, uma época em que os Maus eram realmente maus e os Bons faziam o que podiam. John Cooper e seus companheiros têm um trabalho a fazer: render os saqueadores de trem - VIVOS ou MORTOS. Jogue a tática estratégica do Velho Oeste que vai deixá-lo preso ao seu computador...



- 25 níveis emocionantes, num realístico território Sem Lei.
- 21 cenas elaboradas em um enredo brilhante.
- 6 níveis tutoriais - com uma excelente jogabilidade e interfaces gráficas.
- Você pode escolher entre 6 heróis, cada um com suas habilidades individuais.
- Mais de 30 inimigos diferentes e personagens civis.

- A função "Quick Action" (Ação Rápida) o ajudará a planejar seus movimentos táticos.
- Use tochas as armas e explosivos clássicos do Velho Oeste - até mesmo a sedução poderá ajudá-lo a superar seus inimigos.
- Uma grande variedade de situações; infiltrar em fortalezas inimigas, salvar um membro da equipe, escapar de emboscadas, tiroteios no ar livre ...

INADEQUADO PARA MENORES DE:

# 12 ANOS

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

ESTE PRODUTO CONTÉM:  
SANGUE REALISTA  
VIOLÊNCIA REALISTA LEVE

# MOVING

UMA EMPRESA DA SPYGLASS ENTERTAINMENT



### Equipamento Requerido

• Pentium II, 233 Mhz ou AMD compatível;  
• 600 Mb livres no Disco Rígido;  
• Windows 95/ 98/ Me/ 2000; 64 MB RAM;  
• Placa de Som Compatível com DirectX 7.1 ou superior; Placa de vídeo 4MB compatível com DirectX 8; CD-ROM 4X.

**NÃO REQUER PLACA 3D SOFTWARE EM INGLÊS**

00036



ISSN 1518-9139

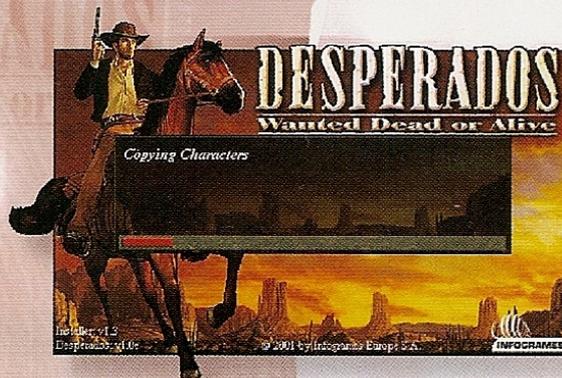
© INFOGRAMMES Brasil - Desenvolvido por SPYGLASS "DESPERADOS" é uma marca registrada de Infogrammes - Microsoft, Windows, DirectX e os logótipos Windows são marcas registradas de Microsoft. Licenciado por Moving Image e Editora Ltda. C.N.P.J. 65.708.888/0001-11.

## INSTALAÇÃO

Feche todos os aplicativos em execução no seu computador e insira o CD do jogo "Desperados" na sua unidade de CD-ROM.

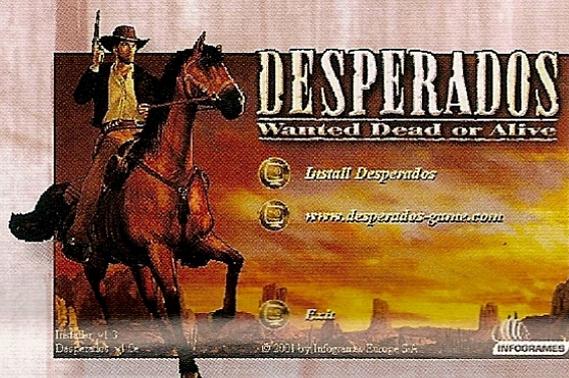


Se o Windows® estiver configurado para usar o recurso de Auto-Reprodução do CD, o jogo irá exibir a tela de instalação automaticamente, logo após você ter colocado o CD no leitor de CD-ROM.

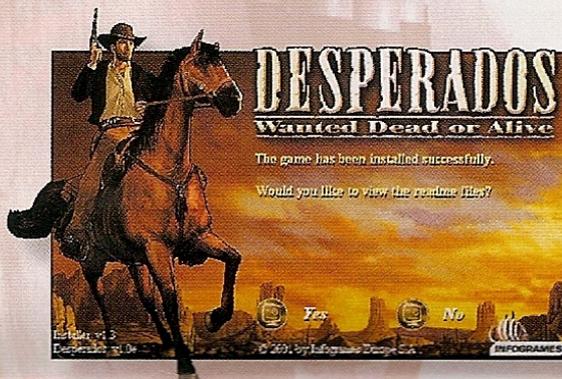


A próxima tela mostra a cópia dos arquivos.

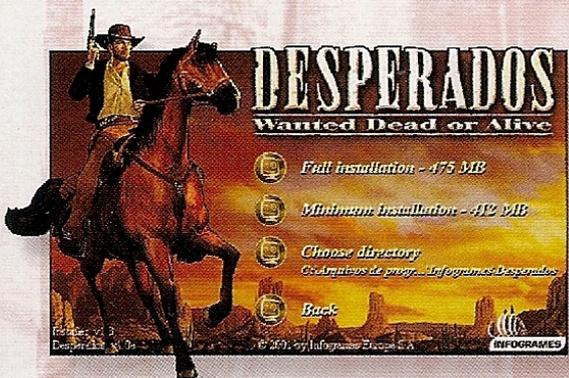
Se a Auto-Reprodução estiver desativada, será necessário iniciar a instalação manualmente. Para isso, clique duas vezes no ícone **Meu Computador**; a seguir, clique duas vezes no ícone do **Desperados**. Isto irá abrir a primeira janela da instalação.



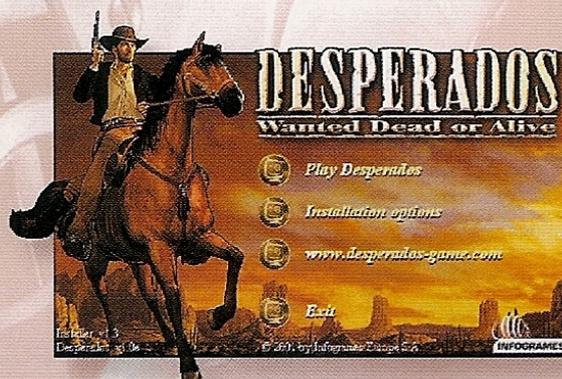
A primeira janela mostra vários botões. Clique no botão "Install Desperados" para dar início ao processo de instalação.



Quando aparecer a janela perguntando se você quer ler o arquivo Readme, clique no botão "No".



Na janela a seguir clique em "Full installation" para continuar.



Em seguida, clique no botão "Play Desperados" para jogar.

**DIRETOR GERAL**  
Plínio Figueiredo

**DIRETORA EXECUTIVA**  
Iamara Sarkovas

**GERENTE DE PRODUTO**  
Alexandre R. Silva

**JORNALISTA RESPONSÁVEL**  
Ivone Tabarin (Mtb 12.157)

**PUBLICIDADE**  
Edmundo Barreto Junior  
publicidade@movingeditora.com.br

**PRODUÇÃO e ARTE**  
Alberto Picon / Mauricio Chacur

**COLABORADORES**  
Caue Figueiredo

**FULLGAMES**  
é uma publicação da  
Moving Imagem e Editora Ltda.  
Todos os direitos reservados.

R. Tabapuã, 821 - Cj. 14  
São Paulo / SP  
CEP 04533-013

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

**MOVING**  
IMAGEM & EDITORA  
www.movingeditora.com.br



IMPRESSÃO E ACABAMENTO  
Van Moorsel Andrade & Cia Ltda.

## COMEÇANDO O JOGO

### O Menu Start

Quando você iniciar o jogo, o Menu Start aparecerá. A partir dele, você poderá começar o jogo, alterar as opções de instalação ou procurar automaticamente atualizações do programa ou fases adicionais na Internet.

### O Menu Principal

Quando você inicia o jogo no Menu Start, aparece o Main Menu. Você poderá navegar pelo menu principal e por todos os outros menus movendo o ponteiro do mouse para qualquer item do menu e clicando nele. O menu principal é subdividido em cinco opções:

- **Start Game** – Comece um novo jogo ou continue um jogo salvo.
- **Select Player** – muda o perfil do jogador ativo.
- **Show Movies** – assista às seqüências de vídeo que você já tenha visto.
- **Credits** – aqui você pode ver quem criou o jogo.
- **Quit Game** – sai do jogo.

Além dessas opções, o menu principal também mostra as definições do perfil do jogador atual, mostrando o nome do jogador, a última fase alcançada e o tempo total (em minutos) que você levou até agora para executar suas tarefas.

### Mudando o perfil do jogador

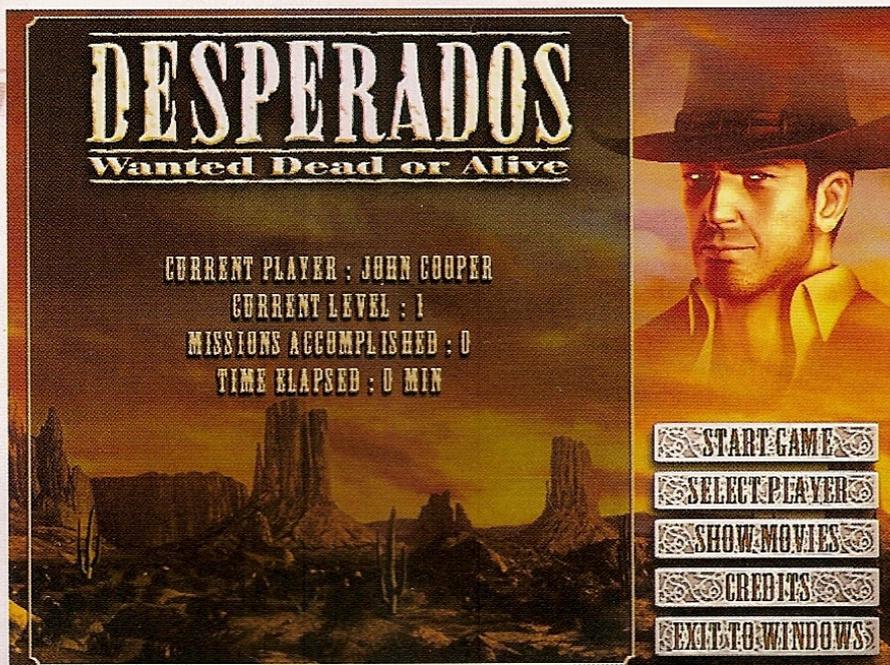
Você pode criar até dez perfis de jogador no DESPERADOS – WANTED DEAD OR ALIVE. Clique na opção “Select Player” (Selecionar Jogador) no menu principal e um submenu se abre, onde você poderá escolher um perfil de jogador diferente, criar um perfil novo (create) ou apagar (delete) um perfil existente (Alerta: isto também apaga automaticamente todos os jogos salvos pertencentes ao perfil do jogador que foi apagado).

### Reproduzindo os filmes

Em muitos casos, tendo completado uma fase com sucesso, uma seqüência intermediária em vídeo aparece, continuando a história de John Cooper e sua gangue. Quando você chegar a uma destas cenas, você poderá revê-la sempre que quiser. No Main Menu, escolha o item “Show Movies” e clique em um dos filmes da lista.

### O Menu Game

Quando você clica em “Start Game” no



Menu Principal, isto o leva ao Menu Game, que contém seis opções:

- **Play!** – A fase selecionada no momento (veja as seções sobre perfil do jogador) será iniciada.
- **Load** – Carrega um jogo salvo.
- **Save** – Salva um jogo.
- **Options** – Muda as configurações de imagem e som, e os atalhos do teclado.
- **Restart** – Começa a fase escolhida desde o início.
- **Quit Game** – Leva você de volta ao Menu Principal.

Você também pode voltar ao Menu Game pressionando a tecla [ESC] durante o jogo. A única coisa que muda é a primeira opção “Play!”, que então se torna “Continue”.

Porém, se você estiver no Mission Briefing Mode (Modo de Instruções da Missão), onde os personagens conversam sobre os objetivos de sua missão, a função “Save” (Salvar) é substituída por “Skip” (Pular), que você pode usar para encerrar as instruções.

### Salvar ou carregar um jogo

Em DESPERADOS – WANTED DEAD OR ALIVE, você pode salvar um jogo de duas maneiras: a função Save (Salvar) normal e o Quicksave (Salvamento Rápido). Se você pressionar uma tecla em particular durante o jogo (veja a seção sobre definições do teclado), acontece um Quicksave. Cada novo Quicksave apaga o antigo – há apenas um arquivo Quicksave, que você pode carregar a qualquer momento usando a função Quickload (Carregamento Rápido).

O segundo método é salvar um jogo usando o Menu Game e clicando no item “Save”. A vantagem disto é que você pode dar um nome ao seu jogo salvo. Além disso, uma pequena imagem da tela de jogo atual é copiada, assim quando você carregar o jogo salvo pelo Menu Game, você poderá encontrá-lo mais facilmente observando a lista de imagens.

### Options (Opções)

Escolher o item “Options” no Menu Game permite adaptar o programa ao seu hardware.

- **Graphic Options** – configure as opções de imagens.
- **Sound Options** – ajuste as opções de som.
- **Shortcuts (Atalhos)** – defina as funções de cada tecla.

No Menu “Graphic Options”, você pode alternar entre três resoluções de tela (640x480, 800x600, 1.024x768). Você também pode reduzir o nível de detalhe das imagens se você tiver um computador mais lento, colocando ênfase maior na suavidade dos movimentos do que nos detalhes gráficos.



A configuração do nível de detalhe afeta principalmente a aparência do alcance de visão.

O Menu "Sound Options" permite ajustar o som; isto também pode afetar a velocidade do jogo.

Você também pode ajustar os volumes da música e dos efeitos sonoros.

O item de Menu "Shortcuts" pode ser usado para ajustar as associações de teclas e funções. Há duas configurações: "Default" (Padrão) e um item de menu marcado como "User" (Usuário), com o qual você pode mudar manualmente qualquer associação. A configuração de teclado "Default 1" é explicada mais tarde neste manual.

## Os princípios para jogar DESPERADOS

Em DESPERADOS, você controla um grupo de até seis caçadores de recompensas que passam por algumas aventuras arrepiantes na caçada de um misterioso chefe de uma quadrilha de assaltantes. Sua jornada os levará por grandes regiões do sudoeste do Estados Unidos, desde as sonolentas fazendas na fronteira mexicana, através de desfiladeiros cobertos de poeira, minas de prata, assentamentos abandonados e assustadoras cidades-fantasma, até uma intransponível fortaleza no meio do deserto.

Apenas um bom trabalho em conjunto e uma combinação das habilidades individuais de todos os heróis poderão levá-los a descobrir o esconderijo secreto do vilão principal e enfrentá-lo em uma batalha final, cujo resultado está longe de estar definido...

Jogar DESPERADOS - WANTED DEAD OR ALIVE não é tanto uma questão de ser o mais rápido com seu Colt 45... Neste jogo, você só poderá sobreviver com a sábia combinação de inteligência, tática e planejamento estratégico. Porém, isto não significa que você não terá de atirar em bandidos.

Afinal de contas, este é o Velho Oeste! Por outro lado, pode ter certeza de que, se você simplesmente chegar a uma cidade e sair atirando em qualquer coisa que se mexer, muito em breve você terá mais chumbo em seu corpo do que toda a gangue Clanton depois do tiroteio de O.K. Corral contra Wyatt Earp e sua turma.

No DESPERADOS - WANTED DEAD OR ALIVE, o princípio geral é sempre agir como você faria na vida real. É claro que hoje em dia não seria tão comum duelar com um xerife no meio da rua ou começar uma briga num saloon durante um jogo de pôquer, mas isso não deve impedir que você lide com cada situação usando o seu bom senso e pensamento tático.

## Os personagens - diferenças entre PCs e NPCs

Existem duas categorias de personagens no jogo: PCs e NPCs. Os PCs (Playable Characters, ou seja os Personagens dos Jogadores) são os seis heróis que você pode controlar no decorrer do jogo. No começo, apenas John Cooper está disponível. Os outros se juntam ao grupo à medida que o jogo avança e podem possivelmente deixar a gangue, ou ficar temporariamente "perdidos". Sendo assim, os cenários que você vai enfrentar e com quais companheiros dependerá de como a história progredir, o que é ótimo, já que muitas surpresas o aguardam.

O segundo grupo são os NPCs (Non-Playable Characters, estes são os Personagens do Computador), que também povoam o mundo de DESPERADOS - WANTED DEAD OR ALIVE. Eles podem ser oponentes armados ou civis inocentes, com os quais você pode interagir de várias maneiras.

## A regra de ouro: mantenha sua cabeça abaixada

Apesar do inestimável serviço que prestavam à sociedade, os caçadores de recompensas não eram muito respeitados nos Estados Unidos na época do Velho Oeste, assim como não são hoje, portanto, no DESPERADOS - WANTED DEAD OR ALIVE, você tem muitas chances e oportunidades de se tornar impopular no jogo. Nem todo NPC será necessariamente hostil, mas você descobrirá rapidamente que a vida de um caçador de recompensas não vale muito e, na dúvida, as pessoas vão atirar primeiro e perguntar depois.

Por esta razão, há algumas regras fundamentais que você deve observar. Primeiro, todo NPC carregando uma arma é uma ameaça, mas, dependendo da missão, isto não necessariamente significa que você simplesmente tenha de abrir fogo contra um NPC armado. No seu lugar, porém, o NPC certamente terá menos escrúpulos.

Isto leva à segunda e, talvez, mais importante regra de DESPERADOS - WANTED DEAD OR ALIVE: o que quer que aconteça, evite chamar a atenção através de ações impensadas. Você tem várias opções para distrair oponentes, enganá-los, livrar-se deles silenciosamente ou causar a eles alguma breve irritação. Em situações extremas, sacar seu Colt pode ser a única saída. Porém, geralmente, isto apenas aumentará os seus problemas em vez de resolvê-los.

Também é aconselhável sempre cobrir seus rastros cuidadosamente. Afinal, de que vale espreitar um oponente sem que ele perceba, acertá-lo pelas costas, apenas para deixá-lo numa estrada aberta para que

o primeiro patrulheiro venha e o encontre? É melhor amarrá-lo e escondê-lo num celeiro abandonado. O mesmo se aplica para NPCs que perderem a vida em duelos contra você.

## Nunca atire no pianista!

Embora um NPC armado sempre represente uma ameaça e você possa se defender dele usando armas se necessário, há outra regra não escrita que você deve obedecer em absoluto. Esta é a maior regra do Velho Oeste: nunca atirar em alguém desarmado. Atirar em civis é um tabu e eles não devem ser mortos, mesmo se um deles correr para o xerife para dar o alarme depois de descobrir você. A única maneira de colocar um civil fora de ação, ainda que temporariamente, é nocauteá-lo com um soco ou gás do sono e amarrá-lo.

## A função das fases tutoriais

Como mencionado anteriormente, você encontrará novos personagens à medida que a história se desenrola. Cada vez que um novo personagem (PC) é apresentado, segue-se uma fase tutorial entrelaçada com a história, assim você continua seguindo a emocionante trama.

Nas fases tutoriais, normalmente você será capaz de controlar apenas o novo personagem o suficiente para se familiarizar com suas ações mais importantes. Aqui uma explicação é necessária: estas seqüências têm bastante diálogo (veja também o próximo parágrafo), o que lhe dará a oportunidade de conhecer o novo PC. As fases tutoriais são estruturadas para fornecer tudo o que você precisa saber sobre o herói em questão e para tornar possível completar o jogo sem um manual. Porém, alguns truques especiais e funções adicionais só estão descritos aqui. Portanto, se você parar de ler agora, você poderá perder alguma coisa útil.

Como você começa o jogo com John Cooper, a primeira fase é também o tutorial de Cooper.

## As instruções da missão - o que devo fazer agora?

No começo de cada missão, há um pouco de diálogo entre os vários personagens. Este diálogo revela o objetivo da missão para cada cenário.

DESPERADOS - WANTED DEAD OR ALIVE tem uma grande variedade de objetivos nas missões, que vão desde a libertação de um membro capturado da equipe, ou escapar de uma emboscada, até a meticulosa execução de um assalto a banco. Cada missão é diferente e cada uma representa novos desafios.

Quando o diálogo de abertura estiver terminado, normalmente seguido por movimentos de câmera e outras ações,

você pode começar a agir. Se você não obteve todas as informações necessárias a partir do diálogo, ou se alguma coisa ainda não estiver clara, você pode voltar ao Menu Game (Jogo) a qualquer momento, pressionando a tecla [ESC]. Aqui você encontrará um breve resumo dos objetivos da missão (também é muito útil se você voltar a um jogo salvo depois de alguns dias e, de repente, ter esquecido do que se trata exatamente a missão).

Durante uma missão, as tarefas e os objetivos podem mudar ou novas tarefas podem ser adicionadas (especialmente nas fases tutoriais). Nesse caso, você será mantido informado através de um diálogo em que os personagens discutem a nova situação e mudam suas ações quando necessário. Se os seus objetivos mudarem ou novas tarefas forem adicionadas, instruções breves serão atualizadas de acordo.

## Vendo e sendo visto – ouvindo e sendo ouvido

Você como jogador (e, portanto, seus heróis) tem uma grande vantagem sobre os NPCs: você vê e ouve tudo. Logo no início de uma fase, você pode examinar todo o mapa e ver onde seus oponentes estão e quais rotas eles estão patrulhando, etc. Eles, porém, começam sem a menor idéia de onde seus personagens estão nem o que eles pretendem fazer.

Esta situação pode mudar rapidamente no decorrer de uma fase se você não for muito cuidadoso. Seus oponentes podem ver e ouvir. Graças aos seus indicadores de alcance de visão, o que eles podem ver é relativamente fácil de determinar (vamos dar uma descrição detalhada disto mais à frente). Porém, o que eles ouvem só pode ser presumido. Algumas ações que os PCs executam (ex.: o uso do relógio de Cooper) indicam um raio ou alcance efetivo (ex.: quando se atira dinamite), mas, geralmente, você terá de confiar em seu entendimento sobre as pessoas.

O fato de que um caubói caminhando com botas rangentes faz mais barulho do que uma esguia garota chinesa espreitando um oponente é bem claro, e atirar uma faca é mais difícil de se ouvir do que a sinfonia de uma antiga metralhadora Gatling cuspidor chumbo. O papel do ambiente também não deve ser subestimado. Um som ecoando em uma parede de pedra pode ser ouvido a milhas de distância.

Você também deve prestar atenção no terreno sobre o qual os seus PCs se movem. Espreitar sobre uma ponte de madeira rangente pode não ser a melhor maneira de surpreender um oponente. O mesmo vale para poças ou para grama seca. Kate é a única em sua equipe que pode se mover silenciosamente sobre qualquer terreno;

uma habilidade que o peso-pesado Sanchez nunca terá nem em 100 anos.

## Flora e fauna

Ao contrário de outros jogos estratégicos, em **DESPERADOS - WANTED DEAD OR ALIVE**, o ambiente natural é uma parte importante e é muito mais que uma simples paisagem. Uma cachoeira pitoresca não é apenas bonita, mas também permite que se atire acobertado pelo som da água corrente. Barulhos altos podem ocultar determinados sons e isto se aplica ao **DESPERADOS - WANTED DEAD OR ALIVE** assim como no mundo real. O fato de que uma banana de dinamite atirada dentro de um rio nunca irá explodir é óbvio.

Não é apenas o ambiente que deve preocupar, mas também tudo o que corre ou se esgueira por ele.

Neste jogo, você não pode matar animais (afinal, o Greenpeace protestaria, e com razão), mas os animais podem lhe causar danos. Uma revoada de corvos assustados por ações descuidadas ou alguns porcos gritando de medo podem atrair até o local um xerife atento. Então evite caçar coelhos – ou você pode acabar sendo assado.

## Meu reino por um cavalo

Naturalmente, o cavalo tem um papel especial no mundo animal, pois o que seria de um caubói sem o seu mais fiel companheiro? Sendo assim, em muitos cenários, pelo menos um de seus objetivos consiste em procurar cavalos, para que você possa partir após cumprir uma tarefa.

Também não é muito sábio galopar durante toda a fase ao longo de uma missão. Se você fizer isso, todo e qualquer oponente a uma milha de distância saberá de sua existência em segundos. E se tomar um único tiro quando estiver montado, você pode cair do alto de sua sela. Você pode fazer bom uso deste comportamento, já que seus inimigos também o seguirão a cavalo. A cobra de Sam é bastante apropriada para fazer com que cavalos se assustem (e fazer com que o cavaleiro coma poeira). Igualmente eficiente é a habilidade que Cooper tem para cortar o cinto de couro que mantém a sela no lugar.

Porém, os oponentes nem sempre pulam na sela quando o perseguem. Um cavalo sem cavaleiro, andando sem rumo também inspira os NPCs, particularmente conscienciosos, a agir e levar o cavalo “fujão” de volta ao seu lugar.

Para evitar que os seus oponentes montem em seus cavalos, você pode “levar os animais para longe” (quem falou em roubar?). Se você tiver um personagem montado, você pode então clicar num segundo cavalo (note que

o ponteiro do mouse muda para um laço). O animal agora o seguirá obedientemente, mas só até você clicar com o botão direito do mouse para soltá-lo.

Em algumas situações aparentemente sem saída, todos os nossos seis heróis têm um truque na manga. Se você estiver em uma posição mais alta (ex.: num sobrado ou em cima de um muro) e um cavalo estiver amarrado logo abaixo, com um ousado salto você pode pular direto para a sela (clique no cavalo com o botão esquerdo do mouse) e fugir. Iiiiiirrááá!!!

Outra coisa sobre cavalos: tanto PCs quanto NPCs só podem usar cavalos com sela, portanto, não tente pular num cavalo sem sela de um sobrado – pode ser doloroso!

## Quem se importa com o clima

Em sua caçada aos ladrões de trem, não apenas Cooper e sua gangue têm de lidar com animais assustados, mas o tempo instável pode geralmente tornar as coisas inesperadamente difíceis para os nossos heróis.

Há cenários, isto é quando chove, em que certas armas não podem ser usadas, como a dinamite de Sam (o pavio não se acenderá) ou os tubos de gás de Doc (o gás se dispersa rápido demais na chuva).

Cenas noturnas apresentam seus próprios problemas: seus oponentes têm um alcance de visão menor, mas sua audição é aguda e eles prestam mais atenção aos sons à sua volta. Além disso, você não pode usar o truque do espelho de Kate à noite (ou em cavernas, ou quando Kate estiver nas sombras).

Por outro lado, você pode usar a sombra da noite a seu favor: o campo visual reduzido de seus oponentes os deixa mais vulneráveis a ataques de surpresa ou até mesmo frontais. Em muitas fases, há cantos escuros onde seus PCs são quase invisíveis (eles ficam cinza-escuro). Se você se posicionar em um desses lugares, um NPC não verá você, mesmo se passar bem à sua frente. Por outro lado, o alcance de suas próprias armas é reduzido à noite, assim como o campo visual de seus próprios personagens.

O vento tem um papel estratégico em cada cenário; observe os moinhos de vento na paisagem ou os sinais de fumaça para determinar a direção do vento. Isto indica qual trajetória aérea terão os balões de Doc quando ele soltá-los.

## Recolhendo objetos

Para suas armas normais, todos os PCs carregam um suprimento ilimitado de munição. Todas as outras armas e objetos (ex.: a dinamite de Sam, os tubos de gás de Doc, as pedras de Sanchez, etc.) são

limitados. Em algumas missões, apenas um suprimento limitado da respectiva arma estará disponível, enquanto em outras, no início, você terá de se virar sem ele.

No entanto, em algumas fases, você pode recuperar seus suprimentos durante a missão, pegando objetos ao seu redor com o uso do personagem atual. A maneira mais fácil de encontrar estes suprimentos é abrir o minimapa e procurar pelas cruzes amarelas indicando a presença de tais objetos.

Um personagem só pode pegar estes objetos extras (quando está sobre eles, o ponteiro do mouse muda para uma mão) se ele ou ela puder usá-lo (ex.: Doc não pode pegar barris de TNT e Sam não pode pegar tubos de gás).

## Quando as balas começam a voar – durante o combate

Não importa o quão bom ou esperto você seja, mais cedo ou mais tarde você se envolverá em brigas e tiroteios. Quando isto acontece, você precisa seguir algumas regras básicas. Primeiro, as armas comuns diferem em alcance (Range), cadência de tiro (Firing Rate), poder de penetração (Penetrating Power) e capacidade de munição (magazine size). A espingarda (shotgun) de Sanchez e o Colt de Cooper são mortais no curto alcance, mas com a distância perdem rapidamente a eficiência.

A mira de uma arma sempre indicará a probabilidade de acerto. Quanto mais longe de um NPC você estiver, mais escura a mira se torna. Quando ela estiver preta, sua probabilidade de acerto naquela distância é quase zero.

Você também precisa notar que deve recarregar uma arma depois de utilizar um cartucho. O tempo que se leva para recarregar varia, dependendo da arma e, naturalmente, você estará desarmado e vulnerável. Se ela for muito usada, sua arma pode ficar superaquecida. Note o indicador de nível vermelho no mostrador do cartucho acima e à esquerda da cabeça de seu personagem. Se o vermelho atingir o topo do indicador, sua arma estará superaquecida e você deverá esperar até que o indicador volte até a área azul-clara.

Se você for atingido em combate, você poderá ver a extensão do ferimento através do retrato do personagem, que fica gradativamente vermelho. Se o personagem tiver perdido todos os seus pontos de vida e o retrato ficar completamente vermelho, então ele ou ela morrerá. A gravidade de um ferimento depende de vários fatores, como a distância do tiro que acertou o personagem.

Membros machucados na equipe podem ser curados por Doc; e seus retratos voltam ao normal.

## O que fazer quando for descoberto

Se um NPC armado descobre um de seus personagens, algumas coisas podem acontecer: seu oponente pode ser alguém doido para puxar o gatilho, não mostrará nenhuma misericórdia e abrirá fogo imediatamente. Ou ele pode ser covarde e você irá sobreviver, já que ele, provavelmente, procurará segurança fugindo e chamando reforços.

Em alguns casos, particularmente, se o seu personagem estiver desarmado e o NPC não o considerar um perigo, pode ser que ele apenas ameace seu personagem e ele responda automaticamente levantando as mãos. O NPC irá agora se aproximar lentamente e nocauteá-lo assim que ele ficar frente a frente com você. Ele irá então montar guarda junto ao seu PC inconsciente.

Quando isto acontece, você pode resgatar seu companheiro tirando o guarda de ação, usando seus outros personagens, ou usando uma Quick Action, por ex. atirar uma faca ou dar um tiro, para colocar o oponente rapidamente fora de ação enquanto ele se aproxima, embora este método apresente certo risco.

Incidentalmente, os oponentes também podem se render em situação oposta. Eles largam suas armas e levantam as mãos. O que você faz com um NPC rendido fica por sua própria conta.

## Pondo um NPC fora de ação

Há duas maneiras básicas de se livrar de um NPC: nocauteá-lo ou matá-lo (a última é aconselhável apenas para oponentes armados).

Se você colocar um NPC fora de ação temporariamente, estrelas começarão a rodar sobre seu corpo inconsciente. Estas estrelas funcionam como um contador, pois a quantidade delas diminui gradativamente e, quando a última estrela desaparecer, o personagem voltará a si. O quão rapidamente isto ocorre dependerá do grau de resistência do NPC. Os PCs também podem ser colocados fora de circulação incidentalmente, já que algumas das ações também podem afetar seus próprios heróis (ex.: os tubos de gás de Doc).

Quando você tiver nocauteado um NPC, com a ajuda de Sam você pode amarrá-lo e amordaçá-lo para que o NPC fique permanentemente fora do caminho, assumindo, é claro, que ele não seja encontrado e libertado por outro NPC. Além disso, NPCs espertos podem acordar companheiros inconscientes ao chutá-los, não importando o número de estrelas que estejam girando.

Por favor, note também que golpes de punho ou similares tiram pontos de vida de NPCs. Portanto, se você acertar fortemente um civil, pode ser que ele ou ela nunca mais se levante (e o jogo então estará acabado para você).

Uma outra possibilidade de colocar um oponente fora de ação é a garrafa de tequila de Sanchez: oponentes bêbados tendem a reagir de forma negligente e cair no sono de repente. Nesses casos é difícil avaliar o quanto o NPC vai dormir.

## Quick Actions (Ações Rápidas)

Além do método normal pelo qual você controla os personagens, dá ordens e os faz executar ações, em DESPERADOS – WANTED DEAD OR ALIVE, você também tem disponível uma função particularmente poderosa e, acreditamos, original: a Quick Actions.

Para cada PC, você pode planejar uma ação e salvá-la como uma espécie de função macro. Cada PC pode executar estas ações simultaneamente ou uma de cada vez, como você desejar. Sendo assim, ao apertar uma tecla, você pode fazer com que Kate ofusque um oponente, enquanto Cooper, ao mesmo tempo, corre e põe um segundo NPC a nocaute, e Doc atira um tubo de gás em um terceiro.

## Fim da Missão

Há apenas duas maneiras de terminar uma missão: tendo sucesso ou falhando. Se você tiver cumprido todos os objetivos da missão, então você a terá completado com sucesso. Como uma pequena recompensa, após cada fase você receberá uma dica especial, que normalmente pode ajudá-lo na próxima fase.

As missões podem falhar por várias razões: uma missão se encerra imediatamente se um ou mais membros de sua equipe morrer ou se você, no calor da batalha, matar um civil. Ignorar os objetivos da missão faz com que a fase seja abruptamente interrompida. Por exemplo, "Don't be discovered" (Não ser descoberto). A razão de sua falha será mostrada na tela "Game Over", para você ver o que deu errado.

## OPONENTES

### Como posso reconhecer um oponente?

Há duas características externas fundamentais que distinguem um NPC oponente de um civil. Primeiro, todos os oponentes carregam uma arma de forma relativamente aparente em suas mãos e a cor e o comportamento dos alcances visuais diferem entre um

e outro. Se, no início do jogo, você não tiver muita certeza sobre quem é quem, você pode dar uma olhada no mini-mapa, onde os oponentes aparecem como pontos vermelhos e os civis como pontos azuis.

## Como os oponentes diferem uns dos outros?

No decorrer do jogo, você terá de lidar com oponentes cada vez mais sujos e espertos, cujos comportamentos e métodos de ataque variam muito de um para outro. No **DESPERADOS - WANTED DEAD OR ALIVE**, há mais de 25 diferentes tipos de inimigo, desde pistoleiros novatos, até xerifes, soldados, atiradores mexicanos e arremessadores de facas assassinos.

Cada um destes personagens NPC tem muitas características individuais, incluindo QI, coragem, habilidade para atirar, físico, preguiça, agressividade, nível de adrenalina, pontos de vida e muitos outros detalhes que determinam o seu comportamento.

Como estes valores não podem ser mostrados (Por quê?, você pergunta. Bem, quantos caubóis têm seu QI estampado na testa?), você deve observar seus oponentes e tirar suas próprias conclusões. Novamente, aqui se aplica a regra de que qualquer coisa que seja verdadeira no mundo real não deve ser descartada no jogo.

## O alcance visual

A ferramenta mais importante no combate com os seus inimigos é o mostrador de alcance visual.

Ele não apenas indica para onde um NPC está olhando no momento, mas também seu estado de alerta e de saúde.

Um alcance visual verde indica que o NPC está em condições normais (o que quer que isto signifique em relação a ele). Ele não suspeita de nada e está feliz e satisfeito. Se o seu alcance visual ficar amarelo, é porque algo despertou sua curiosidade. Pode ser um som, um objeto no chão, um corpo imóvel ou em movimento em algum lugar no seu campo de visão.

Se o alcance visual mudar para vermelho (e se concentrar) é porque o NPC identificou você como inimigo! Se isto acontecer, o comportamento do NPC dependerá de vários fatores. Se você estiver sozinho e seu oponente for um atirador habilidoso e corajoso, ele provavelmente abrirá fogo ou pelo menos o ameaçará. Se ele for um covarde ou se seus personagens estiverem em maior número, ele provavelmente irá fugir e alertar seus companheiros, cujos alcances visuais, (adivinhe!), também mudam de cor.

Além de verde, amarelo e vermelho, há três outras cores que um alcance visual pode ter.

Se um oponente for atingido pelas setas envenenadas de Mia, seu alcance visual fica preto – o NPC está envenenado e sua visão está nublada. (Neste momento é melhor se esconder.) Se, porém, Kate conseguir distrair um inimigo com seu truque da cinta-liga, seu alcance visual se torna rosa; a visão o enfeitiça tanto, que ele se comporta como um cãozinho amestrado. Mas, cuidado! Um oponente com o alcance visual em vermelho não pode ser seduzido! Se, no entanto, um oponente o ameaçar ou você ameaçar um NPC, o alcance visual dele se torna laranja. Outro truque no repertório de Kate e Mia também envolve o alcance visual; elas podem ofuscar um oponente (com um espelho ou bombinha). Se elas conseguirem, o alcance visual do NPC desaparece por um curto período e o oponente perplexo esfrega seus olhos.

O que um NPC vê na verdade; tudo dentro de seu alcance visual? Infelizmente, não é tão simples assim. Se você olhar cuidadosamente, verá que o alcance visual se torna mais e mais transparente à medida que você caminha em sua direção; isto significa que a chance de ser descoberto se torna maior quanto mais você se aproxima da borda do alcance visual. Um oponente também será menos propenso a ver você se você estiver parado ou junto ao chão. Portanto, a velocidade com a qual um oponente muda seu alerta para amarelo e depois para vermelho, depende principalmente de onde em seu alcance visual você está quando se aproxima.

Além disso, considere o tempo de reação; o quanto rapidamente um NPC reconhece você como uma ameaça depende de seu QI. Um personagem de raciocínio lento precisa de muito mais tempo para perceber você; pode-se dizer que a mensagem visual leva mais tempo para chegar ao cérebro.

Como o alcance visual é calculado em 3D, ele também leva em conta as diferenças de altura. Sendo assim, um oponente pode olhar para cima, da rua para um telhado (que você também verá), mas ele só pode ver a parte que ele veria na realidade. Se um alcance visual encontrar um obstáculo, duas coisas podem acontecer: o alcance visual pode desaparecer atrás da barreira e a área atrás dela é completamente oculta dos olhos do oponente. Nesse caso, é irrelevante se você está de pé ou deitado atrás do obstáculo. No entanto, se o alcance visual atrás, por exemplo, de uma rocha simplesmente ficar cinza, então o NPC pode descobri-lo se você estiver de pé atrás da rocha, mas não se você estiver deitado no chão. A parte de seu corpo que um NPC descobriu (ex.: somente a cabeça ou o corpo inteiro) é mostrada na tela com um contorno colorido.

## Pontos de vida

Se você atirar em um oponente, você verá que, por um curto momento, aparecerá um pequeno número vermelho sobre a cabeça dele. Isto mostra quantos pontos de vida um ataque tirou do oponente. Se os seus pontos de vida caírem até zero, o oponente morre.

## CIVIS

### A função dos civis

Dependendo do cenário, o comportamento dos civis em relação a você muda. Em algumas missões, o povo da cidade é neutro e o ignora, enquanto, em outras, eles podem ajudá-lo, enganando os NPCs.

No entanto, já que como caçador de recompensas você, necessariamente, não dá uma impressão boa e confiável, em princípio você deve tratar os civis com cautela. Se você tiver que entrar de fininho numa cidade para salvar um personagem de ser enforcado nas mãos de um grupo de linchamento, então você pode ter certeza de que os civis neste lugar também representam uma ameaça indireta a você.

### Como os civis podem ser perigosos?

Como civis não carregam armas, eles não podem abrir fogo contra você nem atacar ou ferir diretamente um de seus personagens. Porém, note que o alcance visual verde de um NPC civil também pode tornar-se vermelho se ele ou ela descobrir você e perceber que você está armado ou se ele tropeçar em um cadáver na rua. Em tais situações, alguns civis reagem fugindo e se escondendo no edifício mais próximo. Outros gritam por ajuda ou correm e alertam NPCs oponentes, que então o perseguem imediatamente.

Portanto, tome cuidado, pois uma criança, um banqueiro, ou até mesmo uma dona de casa, podem pôr um fim inesperado e repentino em sua missão.

### O que devo fazer com civis?

Como já foi mencionado algumas vezes, você não deve matar um oponente desarmado (e em alguns casos nem mesmo os armados!). No entanto, você sempre pode nocautear civis e amarrá-los para tirá-los do caminho.

Para pôr um civil para dormir, você tem várias possibilidades: o punho de Cooper, o chute de Kate, os tubos de gás de Doc, a pancada de Sanchez. As ondas de choque das bananas de dinamite de Sam também podem nocautear um civil, embora o raio da explosão seja difícil de prever. Assim, o seu uso em civis é desaconselhável.

# IMPERDÍVEL!

CD-ROM

REVISTA

## FULLGAMES

TODOS OS MESES NAS BANCAS SEMPRE COM UM SUPER JOGO COMPLETO

# V-RALLY 2

THE EXPERT EDITION

AN 4 N.º 34 - R\$ 14,90



Publicado pela Infogrames do Brasil ©2001. Todos os direitos reservados. Cód.: 330703

JOGO COMPLETO  
MANUAL EM PORTUGUÊS

espe  
Earthworm Jim 3D DETON

INFORMAÇÕES  
LIGUE (0\*\*11) 3079-9396

www.v-rally.com - www.fullgames.com.br