

GAMEMANIAC ESPECIAL

RECORTE E CONCORRA A
UMA CAMISETA EXCLUSIVA
VEJA NA PÁG. 50



LAN GAMES



ANO 10 N. 01 • R\$ 4,99



COUNTER STRIKE

ARMAS, MAPAS E MUITO MAIS DO
GAME QUE É MANIA NO MUNDO TODO

SOLDIER OF FORTUNE

DOUBLE II HELIX

MAIS VIOLENTO, MAIS DIVERTIDO
E COM UM VISUAL DE ARRASAR

HALF-LIFE BLUESHIFT

DETONADO COM MAIS DE 100 FOTOS!

LAN-HOUSE

CONHEÇA DETALHES DE ALGUNS LUGARES
SUPER LEGAIS PARA JOGAR COM OS AMIGOS

**NÃO BASTA SER UMA NOVA REVISTA
TEM QUE SER ESPECIAL!**

animaxis

criação

STUDIO
PONTO3



NAS BANCAS

OL
editora

**WIGHT HUNTER ROBIN • SPIRITED AWAY • NARUTO • WOLF'S RAIN
HACK • SAIKANO • HAMTARO • INUYASHA • DIGIMON FRONTIER**

LAN GAMES

issn 1678-6491

ANO 1 - N. 01

É UMA PUBLICAÇÃO
DA EDITORA O LÉVITA



Diretor

Alex Magno
diretor@olevita.com

Diretor de Arte

Daniel da C. Azevedo
daniel@olevita.com

Gerente de Circulação

Dione Feitosa
dione@olevita.com

Gerente Financeiro

Odilon Pascoal Veloso
financeiro@olevita.com

Jurídico

Maurício P. Porto
mauricio@olevita.com

Web Master

Paulo Domingos da Silva
paulodom@olevita.com

Assistente de Arte

Ronaldo Carlos Ribeiro
ronaldo@olevita.com

Assistente Financeiro

Marcos Ferreira da Silva
janaina de O. Carvalho

financeiro@olevita.com

Atendimento ao Leitor

De seg. a sex. das 9h00 às 18h00
Av. Nossa Senhora da Penha, 764

Penha - CEP 12929-470

Bragança Pla - SP ou

Cx. Postal 115 - CEP 12912-970

Fone/Fax: (11) 4035-4699

e-mail: olevita@olevita.com

Site: www.olevita.com

STUDIO PONTO 3

Diretor-Executivo

Claudio Fuzisaki

Diretor de Arte

Claudio Balbino dos Santos

Diretora de Produção

Lucimara Haruko Iwamoto

Ilustração

Stefani Rennee

Redação

Pamela Forti

Revisão

Denise Bastos

Diagramação

Fátima Akemi Vieira

Graziella Moraes Arantes

Lúcia Hiromi de Souza

Stefani Rennee

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora O Levita e do Studio Ponto 3. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos bem como fotografias deverão ser solicitados por escrito pelo requerente e autorizados pelo Studio Ponto 3, em outras circunstâncias estarão sujeitos as leis do órgão competente.

Studio Ponto 3

Rua Domélia, 30 - São Paulo - SP
Tucuruvi - CEP: 02308-100

EDITORIAL



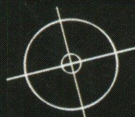
Salve, salve galera de mocinhos e bandidos! Apresentamos a vocês Lan Games, a revista destinada ao pessoal que curte aventuras e jogos on-line. Aqui você fica por dentro das últimas novidades do universo das lan-houses, dos games e dicas para arrasar nos duelos virtuais. Neste primeiro número, temos um especial sobre o Counter Strike, o jogo que virou mania. Mostramos os tipos de armas, apresentamos mapas e ainda trazemos um super passo-a-passo. E tem mais: um guia com as mais famosas lan-houses da cidade e uma reportagem sobre o Laser Shots, o game que faz você sentir na pele toda a emoção de uma grande aventura.

Pamela Forti

ÍNDICE



LASER SHOT.....6



LAN HOUSE.....10



CLÃS VIRTUAIS.....6



COUNTER STRIKE.....28



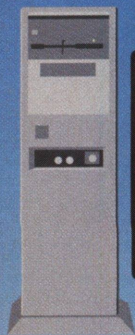
HALF-LIFE.....38



DETONADO.....40

TERMOS

Calma! Você abriu a revista e começou a se confundir com alguns dos termos aqui utilizados? Não entre em pânico. Abaixo segue um breve glossário com os significados de cada palavra, nesta edição, para que você leitor, possa tirar o máximo proveito das nossas matérias.



SERVIDOR

Computador que centraliza as informações e a que se conectam os demais computadores de uma rede.



COMPUTADOR REMOTO

Qualquer computador conectado a uma rede, excluindo-se o servidor.

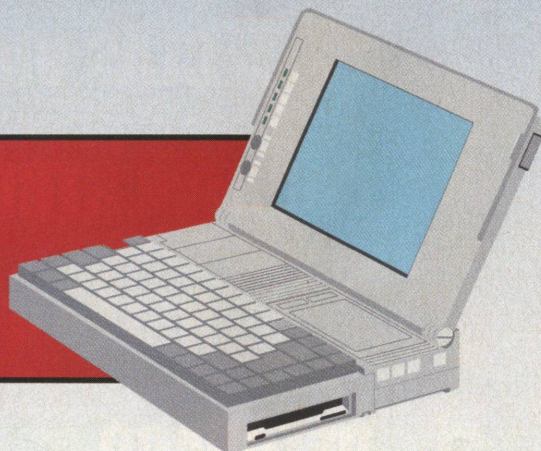
CPU

Central Processing Unit. É a unidade central de processamento de um computador. Também usada para designar o próprio computador.



UPLOAD

Transferência de arquivos de um computador remoto para o servidor.



Bug - Defeito de execução de um programa.

Chat - Bate-papo virtual. Em tempo real.

Download - Transferência de arquivos da Internet para o seu computador.

ICQ - Programa de comunicação direta via Internet. Permite que um usuário converse ou transfira arquivos a outro sem intermédio de um site, sala de bate-papo ou programa de FTP. A sigla ICQ é uma assonância da frase "I seek you" que significa eu te procuro.

IP - Internet Protocol. É o número atribuído a um computador enquanto ele estiver conectado à Internet. Este número é atribuído por seu provedor de acessos.

IRC - Do inglês, Internet Relay Chat. Outro programa de comunicação multi-usuário via Internet. O IRC funciona através de uma sala de conferência, e não possui uma interface gráfica. Lembra um pouco do antigo "video-texto".

Lan-house - LAN é a sigla em inglês, para Local Area Network, que significa rede local. Lan-houses são casas que possuem diversos computadores conectados numa rede local e que oferecem acesso a Internet e jogos on-line.

Mode - Módulo de jogo adicional. São pacotes, geralmente temáticos, que incrementam o jogo tradicional. Os modes podem mudar o cenário, a trilha sonora, personagens e até adicionar alguns recursos.

Nickname - Apelido, em inglês. É o pseudônimo usado por um usuário de Internet ou jogos on-line.

Webcam - Câmeras de vídeo digital acopladas ao computador.

LASER • SHOTS

LASER SHOTS - Shopping D THE ULTIMATE LASER ADVENTURE

Depois do filme “Matrix” e do jogo de videogame “Metal Gears” é chegada a hora de vivenciar concretamente, os tão prenunciados treinamentos virtuais. Sob essa temática, **Laser Shots** é um jogo interativo, onde você é, literalmente, o protagonista desta aventura. A idéia original do jogo provém de um programa de treinamento virtual desenvolvido para o exército australiano. No Brasil, a empresa Megazone

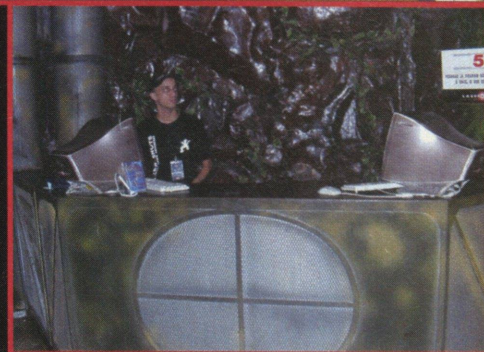
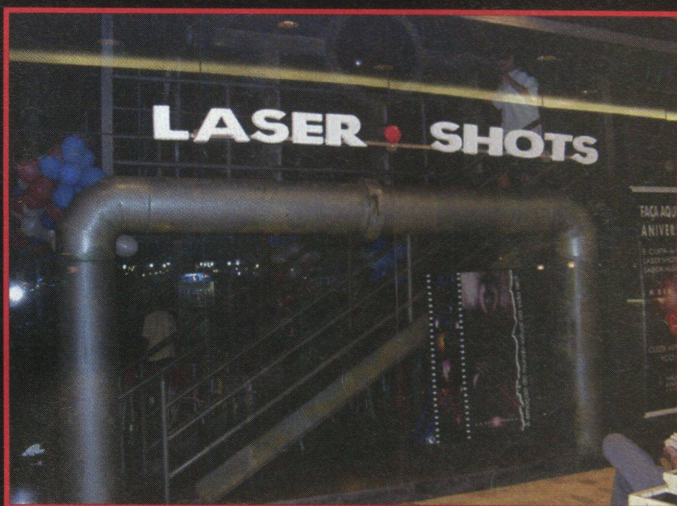
é detentora da franquia, e embora o jogo seja essencialmente o mesmo, as lojas apresentam temas diferenciados. A participação vai de crianças a partir dos cinco anos de idade aos adultos. Os fãs mais assíduos têm idade entre dez e vinte e dois anos. O número de participantes pode variar de dois a quinze. Dentro da arena, há sempre um monitor, chamado de GameMaster, orientando e estimulando o jogo. O GameMaster é também uma espécie de autoridade. Jogadores que cometerem atos indevidos podem ser penalizados, ficando fora do jogo por até vinte segundos. Este não é um jogo violento. Não há contato físico,



SENSOR DO
OMBRO

VISOR DE
DADOS

EMISSOR DE
LASER



não é permitido correr e nem falar palavras. O vencedor não é o mais forte, mas aquele que possui maior habilidade estratégica. Algumas empresas procuram o jogo para de realizar dinâmicas de grupo afim de integrar equipes ou para colher dados que servem como base para a seleção de pessoal. De acordo com a tática escolhida e a forma de organização do time, pode-se fazer um paralelo com a personalidade das pessoas envolvidas e traçar seu perfil profissional. Também é possível identificar o comportamento de uma pessoa dentro de um ambiente hostil e em situação desfavorável.

PRIMEIRA PARADA

O primeiro ato para os participantes dos jogos é a sala do *Briefing*. Trata-se de um local escuro, iluminado apenas por pequenos pontos de luz vermelha, onde os jogadores assistem a um DVD explicando a história e o funcionamento do

LASER • SHOTS

jogo. “Anos atrás, uma usina nuclear foi construída no Brasil, gerando uma avalanche de protestos por parte da população. Certo tempo depois, a usina foi desativada. Contudo, experiências genéticas clandestinas estão sendo realizadas dentro da usina, dando origem a criaturas mutantes. Para exterminar essas criaturas perigosas à população, é necessário treinar equipes de combates em ambiente simulado e agora você é parte de uma delas”. Após a explicação os jogadores são divididos em três times diferenciados pelas cores verde, amarelo e vermelho. Em seguida, vão para a pressurização. Neste ponto, os participantes vestem coletes equipados com sensores, emissores de laser e um visor, que marca a pontuação.

O JOGO

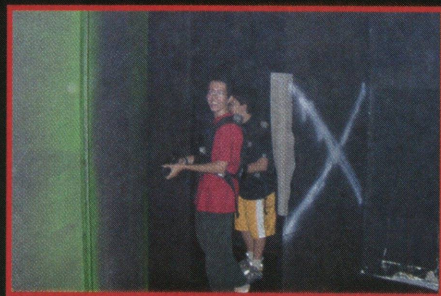
A aventura está para começar. Os participantes entram num cenário que remonta uma usina abandonada. O ambiente tem cerca de duzentos metros quadrados, dividido em dois andares. Rampas, grades e estruturas de ferro compõem o labirinto escuro onde são realizados os combates. A única iluminação disponível fica por conta das lâmpadas de luz negra, dos coletes e dos lasers. Efeitos especiais como fumaça artificial



COLETES NA SALA DE BRIEFING

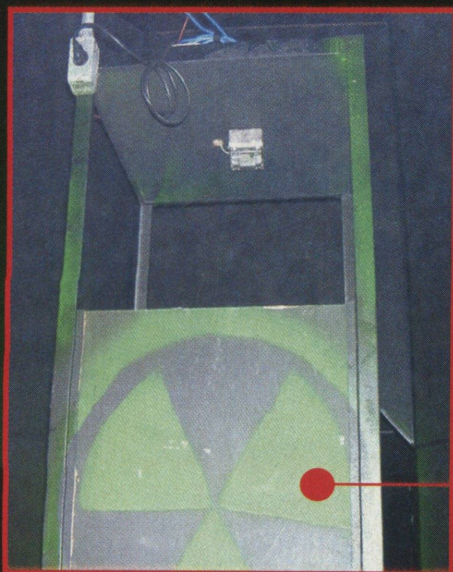
e música no estilo tecno criam uma atmosfera digna de filmes como “O exterminador do futuro”. O objetivo do jogo é somar o maior número de pontos. Isso pode ser feito tomando a base de uma equipe adversária, atingindo um jogador de outra equipe ou desativando as cha-

cinco segundos, indicando que ela estará fora do jogo durante este período. Para tomar uma base, é necessário disparar cinco vezes contra o sensor situado no alto de sua torre. Quando tomada, a base emite um flash. O jogador que o fizer marca dois mil pontos. Cada pessoa pode pegar apenas uma vez a mesma base. As sentinelas são duas sirenes munidas de um sensor de laser.

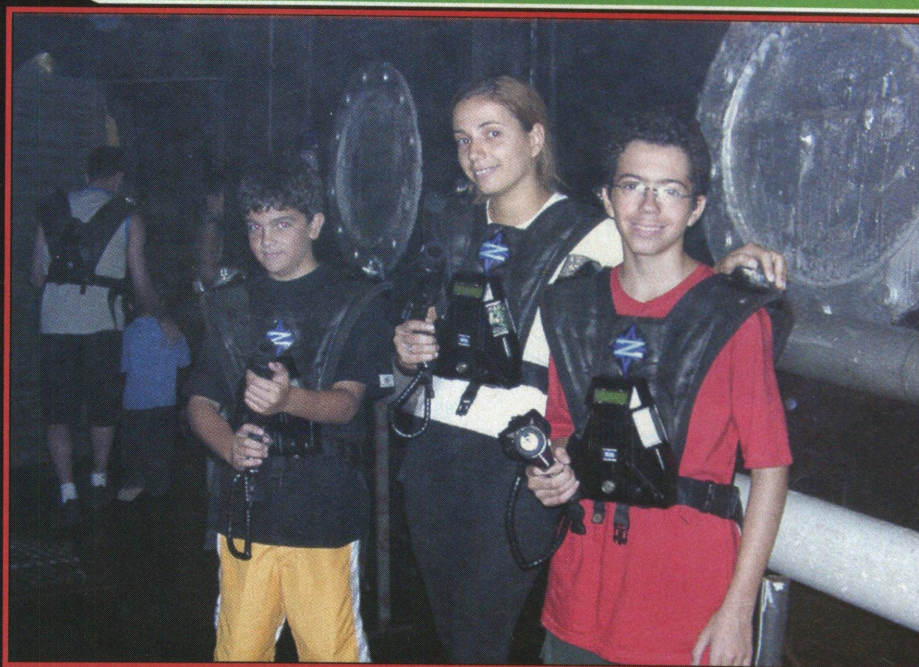


madas sentinelas. Para obter sucesso, é importante que cada equipe combine uma estratégia de jogo, determinando quais as funções de cada jogador. Disparando o laser contra os sensores acoplados ao colete de um adversário, marca-se pontos (vide tabela) e as luzes do colete da pessoa atingida apagam-se por

TORRE DA BASE



Quando tocam, os jogadores devem atirar cinco vezes no sensor para desativá-las e marcar mil pontos. Caso ninguém consiga desativá-la, os jogadores que estiverem num raio aproximado de cinco metros quadrados perdem pontos. Parecidas com as sentinelas, as minas ficam no teto, e piscam em três cores seqüenciais, tal como num farol de trânsito. Quando a mina estiver piscando no verde, os participantes podem disparar o laser contra seu sensor e marcar quinhentos pontos. Em seguida, pisca o amarelo, que serve apenas como indicador de atenção. A próxima cor é o vermelho. Enquanto a mina estiver piscando nesta cor, aqueles que passarem debaixo dela perdem cem pontos. Terminado o tempo de jogo, os coletes são "escaneados" e as pontuações são enviadas a um computador. Cada jogador recebe um boletim com a pontuação total de sua equipe, mais sua pontuação individual.



ALVO ATINGIDO

Ombro
Peito
Costas
Pistola
Base
Sentinela
Mina

PONTUAÇÃO

50 pontos
200 pontos
100 pontos
50 pontos
2000 pontos
1000 pontos
500 pontos

O tempo de jogo pode variar de oito a quarenta e um minutos, dependendo do pacote escolhido. Os jogadores tem a possibilidade de se tornarem sócios, mediante ao pagamento de uma quantia referente a um ano. Os sócios recebem chips que permitem visualizar suas estatísticas no terminal de consultas da loja. Ainda tem desconto de vinte e cinco por cento em todas as modalidades de jogo, e pode ser convidado para participar de torneios.

Laser Shots Shopping D - Telefone: 3313 3453

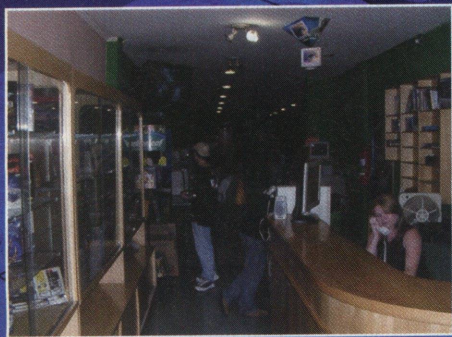
Preços: variam de acordo com o pacote escolhido. O de menor duração, com oito minutos de jogo custa R\$ 7,00 por pessoa, de Segunda a Quinta; e R\$ 9,00 de Sexta a Domingo.



LAN-HOUSE

A FEBRE QUE JÁ TOMOU CONTA DO BRASIL

Depois dos fliperamas, surge uma nova mania pós-moderna: as lan-houses. Se antes as gigantes máquinas coloridas movidas à ficha faziam a cabeça da garotada fissurada em diversão eletrônica, hoje a história é bem mais simples: saem de cena os fliperamas, entram os computadores.

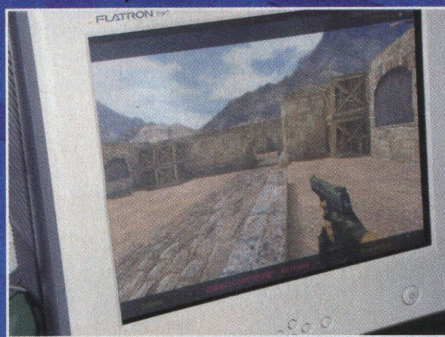


Lan-houses são casas especializadas em jogos de computador. Possuem diversas máquinas conectadas em rede, que permite aos clientes interagir entre si. Todas as máquinas estão primordialmente conectadas a um servidor, que permite aos administradores gerenciar o funcionamento dos demais computadores. Esta nova onda surgiu em 1996, na Coreia. Lá, a velocidade com que se reproduzem essas casas é vertiginosa. A vantagem em relação ao fliperama não está só na qualidade tecnológica. Com os computadores, o cliente pode optar entre diversos jogos diferentes.

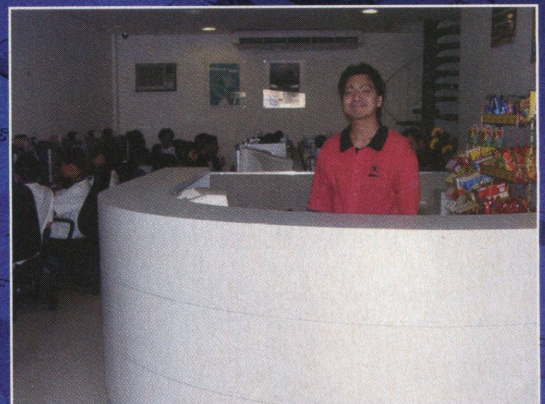


Apesar disso, cerca de noventa por cento dos usuários das lans aderiram ao Counter Strike. Com uma temática bastante atual, -terroristas e policiais se enfrentam em cenário urbano - os jogadores podem optar por fazer parte de qualquer um dos times. Counter Strike é, na verdade, apenas um pack temático, cujo jogo-base é o Half-Life. Assim como CS, Dragon Ball-Z é o mais novo adicional de Half-life.

O jogo parece realmente envolvente: os usuários gritam fervorosamente uns com os outros e reagem aos estímulos da tela. Mantendo as exceções, o público



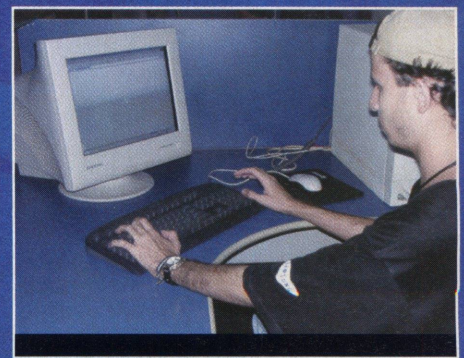
médio das lan-houses tem faixa etária que vai dos doze aos vinte e dois anos. Entretanto, o maior número de frequentadores tem entre doze e quinze anos, e procuram a casa depois do período escolar. O preço médio das casas é de R\$ 2,50 a R\$ 4,00 a hora. A maioria das casas funciona também de madrugada, no chamado sistema "Corujão". Neste plano, o usuário paga uma quantia previamente estipulada pela casa e tem livre acesso durante o período Corujão. Em geral, este sistema funciona a partir do início da madrugada e vai até o horário de fechamento da loja. Entretanto, de acordo com a legislação, menores de idade não podem permanecer nestes



locais após às 22 horas.

Além dos jogos, essas casas oferecem acesso à internet e diversos outros serviços relacionados à informática. Se anteriormente os adeptos dos videogames eram tidos como pessoas solitárias e anti-sociais, as lan-houses estão sendo consideradas por muitos pais como um ambiente propício à socialização dos pimpolhos. Em vez de jogar sozinho, o frequentador das lan-houses se encontra com outras pessoas e faz novas amizades.

Outro fator que tem agradado é a segurança oferecida. Os usuários ficam num local fechado, onde só entram clientes da casa. Os administradores monitoram toda a casa através de sistemas internos de segurança, bem como o conteúdo visualizado por cada micro, advertindo o usuário em caso de acesso à sites considerados impróprios.



MONKEY LOJA HIGIENÓPOLIS



Pioneira entre as lan-houses no Brasil, a primeira loja da Monkey foi instalada em Novembro de 1998. Hoje, a rede conta com mais de trinta e cinco lojas em todo o país. A loja visitada foi a filial de Higienópolis. Localizada próxima a alguns colégios e faculdades, absorve grande parte da garotada fanática por jogos eletrônicos na região. A loja possui quarenta e três computadores disponíveis aos clientes. Além dos jogos, a casa também oferece acesso à Internet, o que atrai um público mais maduro. O ambiente é claro e descontraído; conta com estacionamento e ar condicionado. Além de jogar, o cliente pode aproveitar para fazer uma boquinha caso bata a fome no meio de uma disputa de Counter Strike. A Monkey possui uma geladeira com sanduíches e refrigerantes, e outra de sorvetes, sem falar nos chocolates, balas e salgadi-

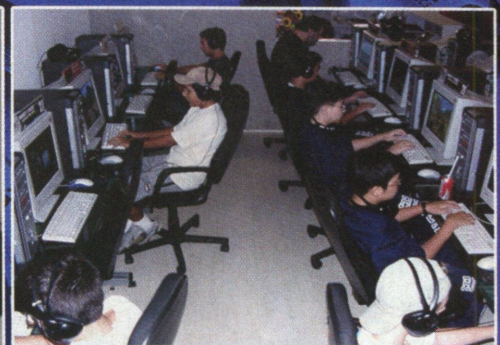
nhos. Três monitores circulam pelo local prontos a auxiliar o usuário no que for preciso. Eles ensinam a jogar, tiram dúvidas e resolvem os bugs. Os usuários mais assíduos possuem cadastro e são identificados por seus nicknames. Todos os computadores têm à disposição os jogos mais populares, mas é possível fazer o download de qualquer outro via Internet. Há duas formas de pagamento: pós e pré-pago. Como dispõem apenas do dinheiro exato para um certo número de horas, a garotada utiliza o serviço pré-pago, que bloqueia a máquina automaticamente ao término do período para o qual foi programada. Os adultos preferem o pós-pago. Ao final das atividades, o total de horas é contabilizado. O tempo médio de utilização dos serviços é de duas horas. Eventualmente, a casa realiza torneios de Counter Strike. O clã vencedor ganha o patrocínio da casa e pode treinar gratuitamente. No momento, o clã oficial da Monkey Higienópolis é o War, vencedor do último torneio. Há ainda, independentemente dos campeonatos, os rankings semanais, que lista a pontuação dos jogadores individualmente. O primeiro colocado da semana ganha três horas de acesso gratuito; a lista vai até o centésimo colocado. Além dos clãs locais, patrocinados pela filial correspondente, há dois clãs oficiais, representantes de toda a rede Monkey. Ambos foram escolhidos através



de torneios entre as filiais, organizados pela Liga Monkey. O time número um é o Aedes. Sporadicamente, os líderes destes grupos promovem torneios beneficentes. Saber jogar não é a única coisa que soma privilégios nas lojas da rede. Clientes cadastrados cursando o Ensino Fundamental ou Médio podem participar da promoção "Boletim escolar". Aqueles que tirarem apenas notas azuis, ganham uma hora de jogo grátis. Quem tiver a média geral entre oito e dez, ganha de duas a dez horas grátis. Os pais agradecem.

Monkey Higienópolis

Fone: 3668 5674. Preços: R\$ 2,50 a hora. Corujão: das 23 às 6 horas, R\$ 12,00. É necessário um grupo mínimo de dez pessoas para ativar o Corujão.



PLAYNET LOJA BOM RETIRO

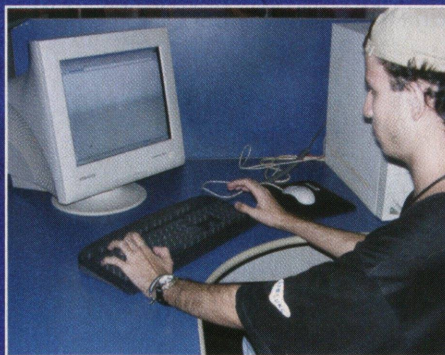


Com sessenta máquinas divididas em dois ambientes diferentes, a Playnet Bom Retiro já funciona há três anos e meio. Além do público tradicional, composto por adolescentes entre

Nos Vips o acesso à Internet é irrestrito.

quinze e vinte e um anos, o local também é muito freqüentado por orientais residentes no bairro. Logo na entrada, há uma lanchonete e um bom espaço com mesas e cadeiras. A lanchonete oferece, além de doces, chocolates e salgadinhos, lanches, sucos e cafés preparados na hora. Na

recepção, estão à disposição do cliente revistas e softwares que podem ser adquiridos ali mesmo na loja. O lugar é dividido em duas salas. A primeira é toda pintada de verde, e é chamada de sala de jogos. Nos vinte e cinco computadores desta sala, só é possível acessar jogos, e é onde predomina o público infanto-juvenil. No segundo ambiente, além dos jogos, é permitido também o acesso à Internet. Na sala de acesso, são trinta e uma máquinas dispostas lado a lado, e mais quatro dentro de cabines individuais. Nestas cabines, os chamados Vips ou "escritórios", o acesso à Internet é irrestrito e o usuário tem



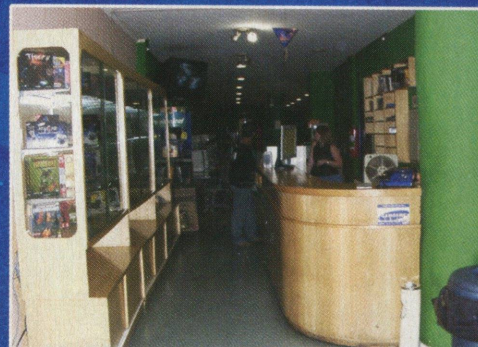
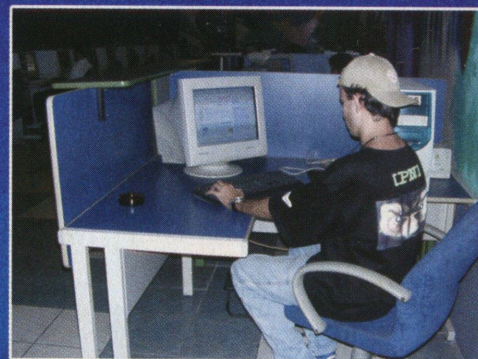
sua privacidade garantida. Em breve, a administração da casa pretende substituir as máquinas convencionais por outras de design diferenciado. Os novos modelos variam desde CPUs coloridas até



algumas com formatos de bichos. A casa também oferece os sistemas pós e pré-pagos. O Corujão só funciona à Sextas, Sábados e Domingos e é um dos períodos de maior movimento da casa. As vezes as máquinas não dão conta da demanda, e é preciso se sujeitar a alguns minutos de espera. Dois monitores ficam à disposição dos clientes em todos os turnos. Há cerca de um ano, a Playnet Bom Retiro, em parceria com outras lanchouses, era a responsável pelas preliminares do World Cyber Games no Brasil. Devido a alguns problemas relacionaods ao patrocinador, a casa deixou de realizar as eliminatórias do torneio mundial.

Playnet Bom Retiro

Fone: 3326 9720 - Preços: Sala de jogos - R\$ 3,00 a hora. Sala de acesso: R\$ 4,00. Escritórios: R\$ 7,00. Corujão: R\$ 10,00 na sala de jogos e R\$ 12,00 na sala de acesso.



CYBER GAMES & INTERNET LOJA PINHEIROS



Localizada em Pinheiros, a casa está no coração das baladas noturnas. E não é para menos: muitos jovens passam pela lan no caminho de volta da noite, seja para usar os micros ou apenas para fazer um lanchinho. Dentro da casa, funciona uma unidade da “Casa do Pão de Queijo”, com direito a uma pequena praça de alimentação. A Cyber fica aberta vinte e quatro horas, sete dias por semana.

O ambiente é bem aconchegante, com decoração high-tech. O salão principal possui cinqüenta máquinas do tipo Athlon XP 1800, e é iluminado por um jogo de luz com lâmpadas azuis, amarelas e brancas que permite até cinco combinações diferentes. O padrão é manter o salão iluminado apenas com luz azul, pois estudos apontam que o azul é mais relaxante e mantém o mesmo nível de luminosidade durante o dia ou à noite. A iluminação costuma mudar em eventos e a pedido dos clientes. A faixa etária predominante na casa vai dos dezenove aos vinte e três anos. Embora a grande maioria dos frequentadores de lan-houses serem homens, a Cyber tem o maior público feminino entre suas concorrentes. O



local é monitorado por webcams, cujas imagens podem ser acessadas pela Internet por qualquer computador remoto. Diferentemente das outras lans, o Counter Strike não predomina na casa. Divide a liderança com outros como o War Craft III, Age of Mithology, Diablo III e Battlefield 1942. São oferecidos mais de cem títulos de jogos, desde os mais populares até jogos infantis como o Harry Potter, Barbie e Lego. Dependendo da modalidade de jogo escolhida, é possível alugar Joysticks e volantes pelo preço de R\$ 1,00, por tempo de uso ilimitado. O acesso à Internet merece atenção especial devido à quantidade de recursos oferecidos. Três micros compõem o chamado “Business Center”. Todas elas são equipadas com Office XP original, webcams, scanners, impressoras coloridas e monocromáticas. Fora este, outros serviços estão disponíveis como aluguel de câmeras digitais, aparelhos de gravação de CDs e leitura

de DVDs. Há também o serviço Cyber Pró-shop, que consiste na venda de produtos tais como softwares e periféricos. A empresa é patrocinadora de um clã de Counter Strike (o Savage), um de Quake III e um de Unreal Tournament. As eliminatórias do torneio da ESWC (Electronic Sports World Cup, ou Copa do Mundo de Jogos Eletrônicos) e os qualificatórios para o torneio da CPL (Liga Profissional dos Cyberatletas) são realizados pela Cyber. Fora estes, outros eventos e torneio são promovidos. Nos dias cinco de Maio e primeiro de Junho haverá um torneio de Dragon Ball Z, cujo prêmio será um microcomputador.

Cyber Games & Internet

Fone: 3891 2526. Preços: Homens: R\$ 3,00 a hora de Segunda a Quinta; R\$4,00 Sexta a Domingo. Mulheres: R\$ 2,50. Insônia: R\$ 18,00 - das 23 às 6:00 horas.



Se cada vez que você pensa em clã a primeira coisa que lhe vem à cabeça são os livros de história, saiba que você precisa de um "update". A palavra clã, muito usada em antropologia para designar grupos de descendência e cultura comuns, também pode ser usada como sinônimo de associações e grupos em geral. Com a evolução tecnológica, mais especialmente da informática, já era de se esperar que os clãs ganhassem uma nova cara e um novo conceito. Hoje em dia, existem os chamados clãs virtuais. Embora possa caracterizar diversos tipos de comunidades online, a definição mais comum se refere aos games. Um clã virtual é uma associação de usuários de jogos on-line. Forma-se uma equipe, geralmente especializada em um determinado jogo, que passa a treinar e competir com os demais times.

NA LAN-HOUSE OU EM CASA

Os encontros podem ser realizados por meio da Internet ou em lan-houses - casas especializadas em jogos de computador, cujas máquinas estão todas conectadas através de uma rede local. Os clãs nascem de uma turma de amigos fanáticos por jogos online ou por pessoas que freqüentam a mesma lan-house e resolvem criar uma equipe de treino. Os clãs que mais se destacarem podem ganhar certos privilégios nas casas, que variam desde horas de treino grátis a um pesado patrocínio de alguma empresa. Muitas vezes, porém, os adversários e até membros de um mesmo clã não se conhecem pessoalmente. Por conta disso, o ICQ e o IRC tornam-se ferramentas indispensáveis para reunir os usuários. É possível até mesmo encontrar em alguns sites na Internet o UIN dos jogadores mais assíduos. Para participar de um encontro intermediado pela

Internet, é necessário se conectar a um servidor. Em geral, o líder grupo ou a pessoa que possuir uma máquina mais rápida que as demais fica com a função de servidor. Os demais jogadores precisam apenas configurar o jogo com o número do IP (Internet Protocol) do servidor. Para acessar alguns jogos, é necessário possuir o número de série do software, que servirá como senha para se conectar a seu servidor na Internet. A maioria dos jogos oferece acesso gratuito, mas existem alguns como o EverQuest que cobram uma quantia mensal pelo acesso. Em média, o acesso custa doze Reais por mês e pode ser pago com cartão de crédito.



SOB A LUZ DA FAMA

Para legitimar seu clã, é indispensável que ele esteja cadastrado em grandes ligas ou campeonatos. A Liga Nacional de Clãs Brasileiros (www.lnbc.com.br) é uma das maiores organizações que tratam do assunto no Brasil. Nesses sites, é possível cadastrar seu clã, ter acesso a outros já cadastrados, fazer downloads de jogos, acessar servidores e participar de campeonatos. Oferecem também um ranking com os melhores jogadores e clãs, bem como sua respectiva pontuação.

Quando uma disputa é acertada, é necessário avisar a Liga com cerca de uma hora de antecedência. Para que o jogo tenha validade, é necessário que o vencedor informe, via e-mail, a pontuação dentro do prazo máximo de uma hora. Após este período, a partida é desconsiderada. Dentre os jogos mais populares estão o Counter Strike, Quake III e Battlefield 1942. Entre os clãs brasileiros mais famosos está o TBE ou "The Brazilian Empire", classificado pelo site FOPT (www.fopt-clan.de) como o número um na lista dos melhores clãs que jogam AoM - Age of Mithology. Os quesitos para a classificação são a habilidade dos membros, a participação em grandes eventos e ligas e a qualidade do site.

Entre os seis primeiros colocados, três são brasileiros. O site avisa que sua avaliação é extra-oficial, mas tem como base de análise diversos clãs em todo o mundo. O BTK - Brazilian's Born to Kill Clan - ocupa a segunda posição e o Fox Clan está em sexto lugar. Se você estiver interessado em criar seu próprio grupo, é importante criar um site contendo as principais informações sobre o time e cadastrá-lo em sites de busca ou relativos ao tema. É preciso divulgar seu clã e regularmente inscrevê-

lo em campeonatos, para que seu grupo crie notabilidade entre a comunidade dos jogadores virtuais.

The Brazilian Empire

www.tbe.com.br

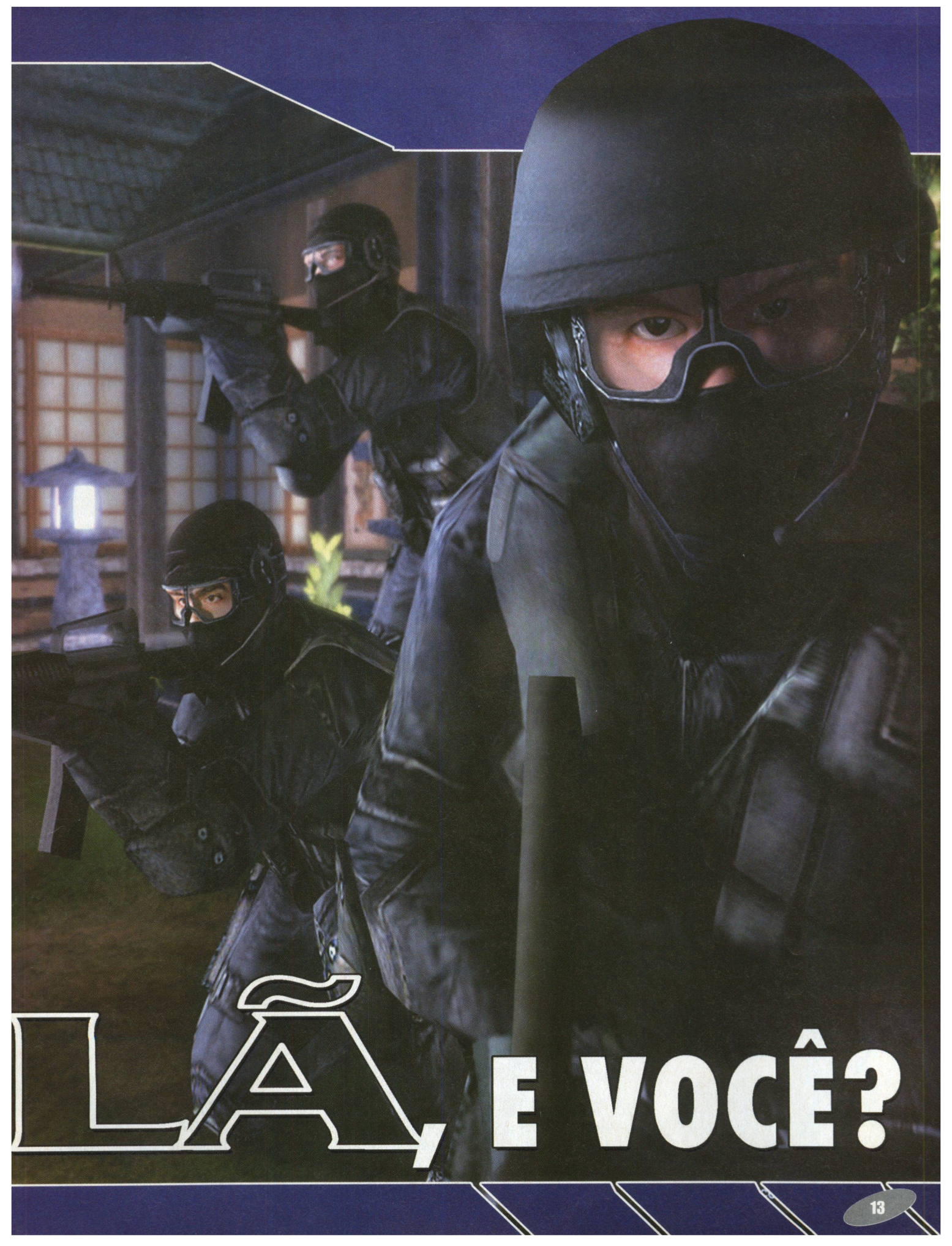
Born to Kill

www.btk.com

Fox Clan

www.thefoxclan.com

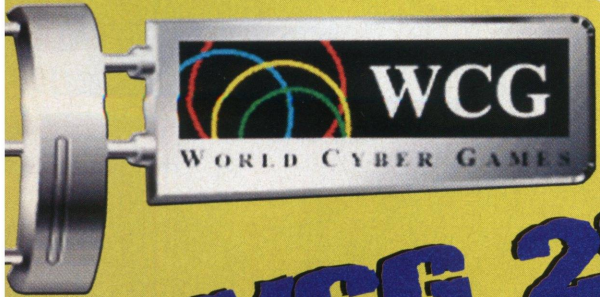
EU TENHO UM



PLA, E VOCÊ?

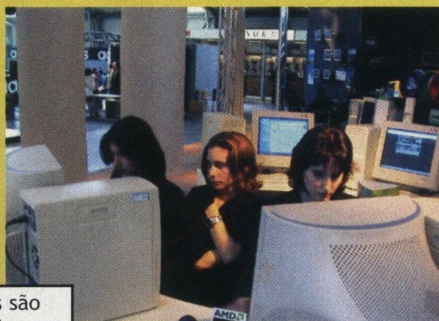


**ATENÇÃO CLÁS E GRUPOS DE JOGADORES!
ESTÁ LANÇADO O DESAFIO: PARTICIPEM
DO CAMPEONATO MUNDIAL E MOSTREM
QUEM É QUEM EM COUNTER STRIKE.**



WCG 2003 WORLD CYBER GAMES

A edição 2003 do maior campeonato de jogos em rede já está programado. O World Cyber Games acontecerá entre os dias doze e dezoito de Outubro, no Parque Olímpico de Seul, na Coréia. O evento reunirá gamers cinquenta países diferentes, previamente selecionados pelas eliminatórias regionais, organizadas por um comitê do campeonato instalado em cada país.



As fotos são referentes ao evento do ano passado

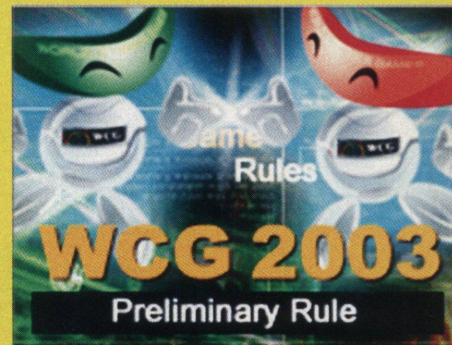


A ICM (International Cyber Marketing Corporation), a organizadora global do campeonato, anunciou que, ao contrário do ano passado, o foco do WCG 2003 não estará nos jogos, mas sim em proporcionar diversão aos participantes e ao público, e continuar promovendo o evento como um festival cultural.

Na edição anterior do evento, no ano passado, participaram apenas **quarenta e cinco países**, cinco a menos do que pretende a ICM para este ano. Assim como o número de participantes, o prêmio, que era de US\$ 100.000 subiu para US\$ 400.000. As preliminares do torneio começaram em Março, e devem terminar com a escolha do time nacional para participar do torneio global.

“...o prêmio, de US\$ 100.000 subiu para US\$ 400.000”

A lista de games oficiais para PC já foi divulgada. Serão três jogos de FPS (Tiro de primeira pessoa): Half-Life: Counter Strike; Unreal Tournament 2003 e Halo. Estão na programação também, três do tipo RTS (Star Craft, Brood War, War Craft III e Age of Mythology).



Esta é a primeira edição do WCG 2003 em que acontecerão competições também para os consoles tradicionais. Para decidir quais os jogos que deveriam fazer parte do campeonato, foi feita uma pesquisa via Internet. Foram escolhidos dois jogos: Halo, como representante da categoria de FPS, e SSX Tricky, um jogo esportivo.

A exclusão de Quake

Para os fãs de **Quake III: Arena**, uma má notícia: o jogo foi excluído do próximo WCG. Segundo a ICM, Quake não correspondia aos critérios de seleção adotados pela organização do campeonato. O motivo alegado é a falta de cooperação da produtora, que se negou a dar qualquer tipo de assistência, caso o jogo integrasse a lista deste ano. Os responsáveis por Quake III ainda não se manifestaram sobre o assunto.

De acordo com a ICM, a excelência operacional é um dos grandes objetivos do festival, o que era incompatível com a proposta dos fabricantes do jogo.

Apesar de todos os desentendimentos, a organização do evento declarou que pretende incluir o Quake III, mas somente na próxima edição de World Cyber Games.



IGI 2

COVERT STRIKE

REQUISITOS DE SISTEMAS

Windows 95/98/2000/ME/XP, Pentium II 300 MHz, 64 MB, Placa de Vídeo 3D.

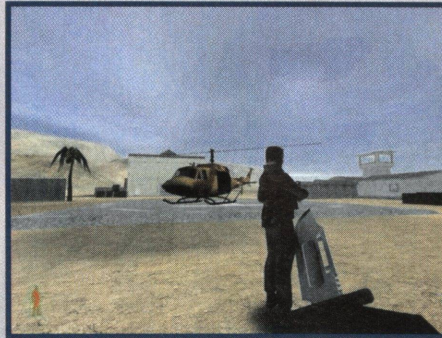
O Project IGI 2 está bem melhor que o anterior em uma visão geral. Na primeira versão a inteligência artificial era fraca, os inimigos eram totalmente tolos e não reagiam conforme os acontecimentos. A qualidade gráfica também deixava a desejar. Na nova versão, ainda que a parte da inteligência artificial continue meio lenta e sem reação (Ex.: conseguir matar um pelotão de 10 inimigos um por um com um rifle sniper, sem que ninguém do grupo perceba), a parte gráfica suporta cenários mais variados, efeitos de tempo e texturas melhores. O primeiro Project IGI, você poderia ser lançado diretamente contra o inimigo, mas isso não era uma boa idéia, pois quando acionado o alarme, o resultado era a sua morte. Sendo assim, era melhor preparar o terreno primeiro, nem que fosse preciso dar três voltas na base e controlar o vai-e-vem dos sentinelas. Mas como sua proposta é interessante, a Codemasters resolveu assumir a licença - antes nas mãos da Eidos - e anunciou o segundo episódio desta série de ação tática em primeira pessoa. Logo após os eventos do jogo original, você voltará a assumir o papel do mercenário David



Jones, que trabalha para uma organização secreta conhecida apenas como IGI. Mas agora, seu foco será o tráfico de armas e o mercado negro de tecnologias de guerra, que o levarão para vários cantos do mundo, como Líbia, China e a antiga União Soviética. Segundo um gerente da Innerloop, a I.A. será totalmen-

te remodelada em IGI 2, para trazer uma sensação de realismo. Os soldados inimigos agora trabalharão em times, caminharão em forma e se comunicarão com muita mais eficácia.

CINCO NÍVEIS, 30 ARMAS...

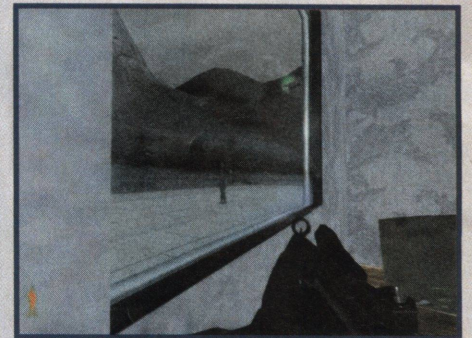


A produtora inglesa Codemasters anunciou que o jogo **Project IGI 2: Covert Strike** terá 30 armas disponíveis, todas com características idênticas às originais. Criou-se um sistema de balística baseado em dados reais que trará um realismo aos jogos de computador. Entre outras coisas, os projéteis terão suas trajetórias, velocidades e penetração nos diversos tipos de material (madeira, metal, pessoas, etc.), idênticas às de um disparado de uma arma real. Obviamente, cada uma delas terá seu alcance, tempo de recarga e a capacidade dos carregadores também baseados em dados reais. O peso de cada arma, o seu "recuo" e a precisão dos disparos com o jogador parado ou em movimento, também farão diferença no jogo, privilegiando as ações silenciosas e sorrateiras. O game ainda conta com cinco níveis acessíveis e de uma boa jogabilidade. Uma base está escondida no meio de uma floresta; outra situada em cima de uma montanha cheia de neve; um posto avançado rodeado de quilômetros de

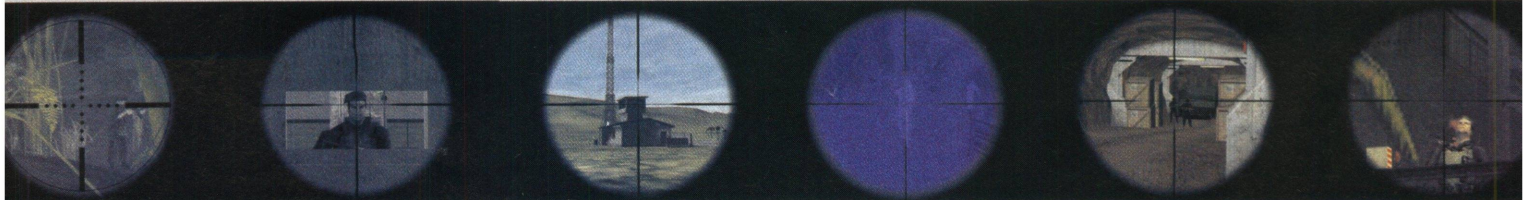
areia, ambientes para todos os gostos. Os objetivos estão mais variados e torna o jogo menos maçante, assim você terá que atravessar uma base inimiga para chegar até o outro lado do mapa, sempre



tentando ser o mais discreto possível, mas obtendo o máximo de informações, ou ainda terá que descer uma mina situada num campo inimigo. Para a surpresa de todos, este parece ser uma imitação do famoso Counter Strike: Os confrontos serão inteiramente baseados em times (oito pessoas de cada lado), o sistema de dinheiro para compra de armas e equipamentos está presente e os jogadores,



quando mortos, deverão esperar um tempo para voltarem ao jogo. As diferenças básicas são ações mais compassadas, que exigem mais táticas de combate, e a possibilidade de pagar por uma ressurreição instantânea, ao invés de esperar o contador regressivo chegar ao zero. No mais, será o mais puro tiroteio com cenários bem vastos e um farto arsenal..



AGE of EMPIRES

THE AGE OF KINGS

Por Wilton Yokomizo

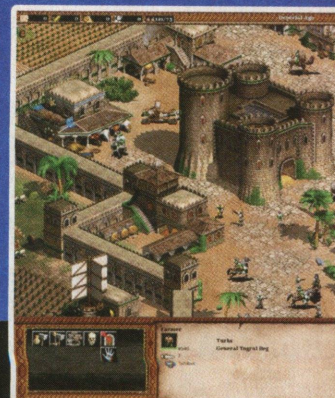
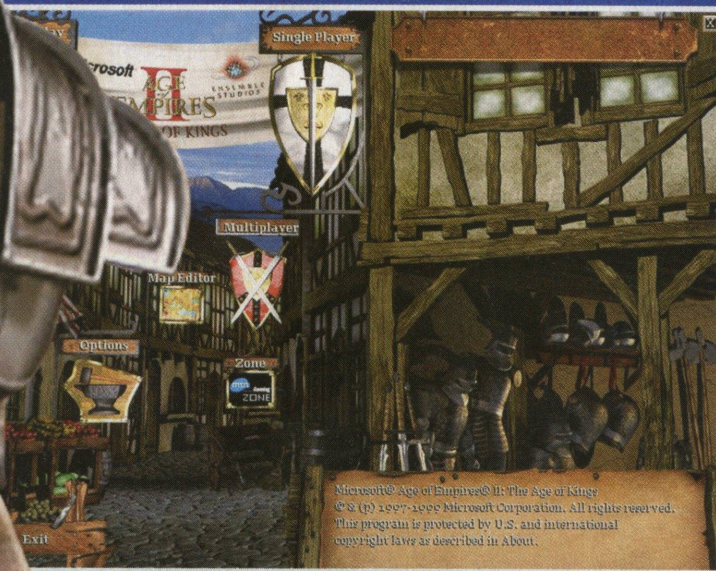
Esse jogo é uma bem sucedida seqüência feita pela Microsoft no estilo "war game" (jogo de estratégia baseado em combates de guerra) do famoso "Age of Empires". São civilizações de diferentes cantos do mundo, como chineses, japoneses, bizantinos e até vikings, combatendo para mostrar, quem domina o mundo durante sua época. "Age of Empires II - The Age of Kings" demonstra, logo na abertura, a influência da guerra nos tabuleiros de xadrez (e vice-versa). O próprio jogo exige do jogador um certo raciocínio de guerra, assim como no jogo de xadrez. Os movimentos das peças feitos pelos reis são ilustrados conforme um combate real. Muitos elementos de guerra estão contidos no jogo: balistes, torres de observação, muralhas de pedra, navios de guerra, arqueiros, cavaleiros, castelos, etc.

MANTENHA O CONTROLE

Nesta continuação são várias as modificações e melhorias sem, no entanto, modificar a boa jogabilidade. Todos os controles continuam sendo feitos com simples cliques no mouse. Dentre os aperfeiçoamentos notados estão os gráficos, melhores nessa versão do que na anterior, e o som, que além dos "bruídos de guerra" com direito a cutiladas de espadas e disparos de balistes, possui o requinte de cada civilização (em Age of Empires II são treze) "falar" na sua língua. Ou seja: as instruções de como cortar madeira e fazer movimentar os seus "villagers" (no jogo, cidadãos que cultivam e constroem a infra-estrutura da sua civilização), dentre outras ações, são faladas na língua de cada uma das civilizações. Além disso, para aumentar ainda mais a "identidade" de cada uma das civilizações, alguns recursos, tipos de armas e soldados são exclusivos, como, por exemplo, "samurais" na civilização japonesa e elefantes de guerra com os persas.

CONSTRUINDO SUA CIVILIZAÇÃO

Para obter sucesso no desenvolvimento da sua civilização é preciso ter materiais suficientes (madeira, ouro e alimento) para as suas construções e aumentar o número de soldados e cidadãos. Além das fontes materiais para fazer a sociedade



REQUISITOS DO SISTEMA

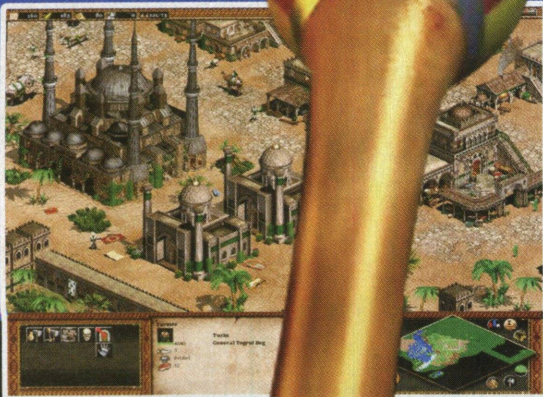
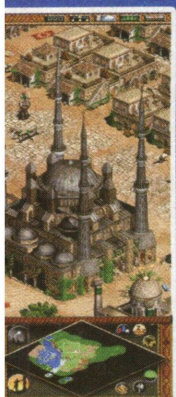
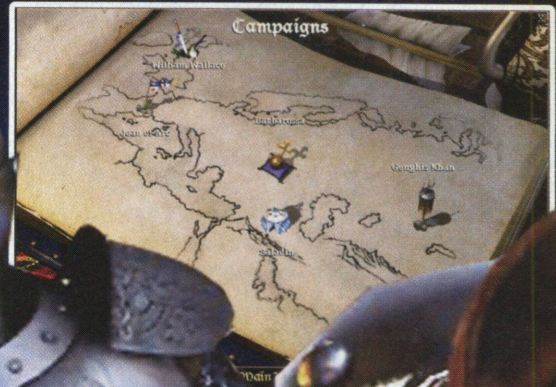
Windows NT 4.0 com Service Pack 5
operating system. Pentium 166MHz, 32 Ram

dispor das redes locais nas chamadas "LAN Houses", aumentando muito a interatividade no jogo, reforçada pelo recurso do "chat" durante a luta. Para aqueles que possuem paciência e amplo poder de observação típicos de um jogador de xadrez, provavelmente será um especialista em "Age of Empires". Além de estratégia militar, é igualmente importante saber lidar com a economia e a diplomacia de sua civilização. Quando bem manejadas, podem render vantagens. O domínio de outras civilizações bem como o acúmulo de capital são pontos relevantes para a conquista do mundo.

crescer, é necessário ainda fazer com que a civilização evolua ("mude de era" ou de "tempo histórico") para levar vantagem no aprimoramento de novas tecnologias e avanços na formação das fileiras do seu exército. O jogo possui diversos modos que vão desde uma "campanha", com objetivos traçados, até um "duelo mortal", com a destruição e rendição completa de uma ou todas as outras civilizações. Para vencer os exércitos adversários é preciso aliar o maior número de soldados bem preparados a uma estratégia de ataque impecável, sem, contudo, deixar seu reino desprotegido e à mercê de um contra-ataque fulminante, isso aumenta ainda mais as possibilidades e a complexidade do jogo, tornando o jogo mais desafiador e atraente para os bons estrategistas.

BATALHAS VIRTUAIS

O jogo possibilita não apenas a interação entre usuário e uma civilização controlada pelo computador, mas também a batalha entre até oito civilizações simultaneamente. Neste modo, o jogo via Internet torna-se um tanto atraente. Jogadores de lugares remotos podem disputar entre si ou



GORE

PARA QUEM GOSTA DE ATIRAR

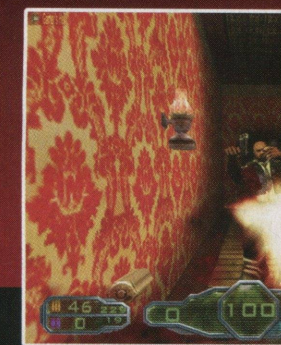
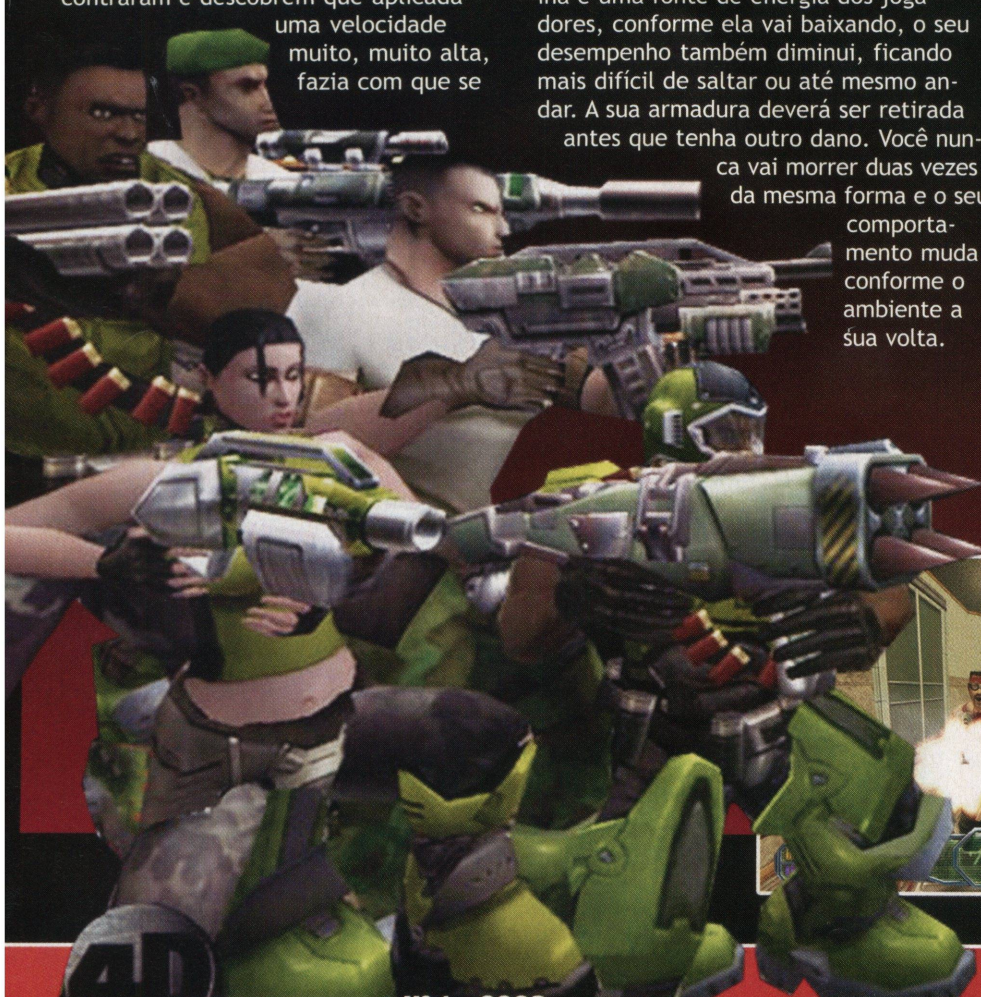
Para quem procura um jogo de violência, com tiros em primeira pessoa, Gore é a sugestão. Muito semelhante ao Soldier of Fortune, exceto as armas e os cenários, pois a história é diferente, ele deverá agradar ao amantes deste estilo de game. Pode-se jogá-lo em multi-player FPS (First Person Shooting), onde você vai atirar e lutar contra uma inteligência artificial avançada (AI). Existe a opção single-player para quem não tem conexão com a internet ou queira praticar em offline. Com o crescimento populacional e conseqüente consumo, os recursos naturais sofreram danos irreversíveis. Todos os governos procuraram uma fonte de energia alternativa. Encontraram e descobrem que aplicada uma velocidade muito, muito alta, fazia com que se

puddesse viajar no tempo, desta forma, com inúmeros estudos, se criou um ambiente artificial perfeito, onde, como primeira experiência, era criar um emulador avançado de treinamento de combate, uma realidade virtual, onde os mais fracos seriam descartados, ficando apenas os melhores. Eles devem enfrentar inimigos nunca imaginados em locais totalmente novos. São três episódios diferentes para se aventurar: Terra Pós-apocalipse, Terra Medieval e um mundo alienígena. Foi utilizado a tecnologia de software Slam AMP 3D nos ambientes fechados e ao ar livre de baixa gravidade. A interatividade com o ambiente é o elemento diferencial deste jogo. A Stamina é uma fonte de energia dos jogadores, conforme ela vai baixando, o seu desempenho também diminui, ficando mais difícil de saltar ou até mesmo andar. A sua armadura deverá ser retirada antes que tenha outro dano. Você nunca vai morrer duas vezes da mesma forma e o seu comportamento muda conforme o ambiente a sua volta.



SOBRE OS CRIADORES

A criação de Gore começou em uma calma cidade dos Estados Unidos, por um grupo de programadores chamados 4D Rulers. A intenção foi criar um game de ação em primeira pessoa, cheio de violência e efeitos gráficos. Criaram o seu próprio sistema gráfico, construído da estaca zero, sem usar a engine de jogos já conhecidos como Quake 3 ou Unreal. A inteligência artificial presente em Gore foi totalmente desenvolvida pelos programadores, chamado ART (Acquired Recalled Tactics) cujo principal objetivo é registrar as ações dos inimigos durante o jogo. Com essa memória, o jogo não se torna repetitivo, com ações idênticas na hora da "sua" morte. Foram cinco anos de desenvolvimento e por isso poderia ter sido liberado para qualquer plataforma e em qualquer linguagem. Jogado em First Person Shooting é muito interessante e o poder de explodir e diminuir



REQUISITOS DO SISTEMA

Windows 95/98/200 Pentium II
400 MHz, 128 Ram Placa 3D



a força do nosso inimigo com tiros são pontos importantes de Gore. O combate é intenso mas o pouco uso tático faz com que o game acabe logo. Foi muito tempo de desenvolvimento e a criação do próprio sistema gráfico para no final, o resultado não ser o dos melhores.

ARMAMENTO PESSADO

Toda a tecnologia e estudos realizados com a nova fonte de energia foram feitos pela UMC, que dentre outras coisas, criou uma série de armas, como uma pistola semi-automática para ser usada em curtas distância; uma arma anti-tanque, usada para destruir o veículo à distância de no máximo 400 metros. Alguns acessórios, como um capacete capaz de suportar altos danos; munição que se adapta ao ambiente utilizado, mas como toda munição, trata-se

apenas de bala; os cientistas médicos criaram uma aparelho, baseado na tecnologia de manipulação de átomos e de moléculas individuais, que será capaz de acelerar o crescimento da pele, músculo e osso. Alguns depoimentos dos nossos combatentes: Tenente Jane Doa, o ambiente virtual de treinamento percebe a sua presença e quando você morre, o seu retorno, não volta com as dores ou memórias da sua vida anterior.

Sargento Jack Fielding, “não sei muito bem o que é morrer, mas sei o que é a dor”. General Richter avisa, você morrerá 1000 vezes antes do final do treinamento, em que deverá enfrentar a Meat Machine e se tornar o soldado final.



No One Lives Forever 2

A SPY IN H.A.R.M.'S WAY™

A VERSÃO FEMININA DE 007

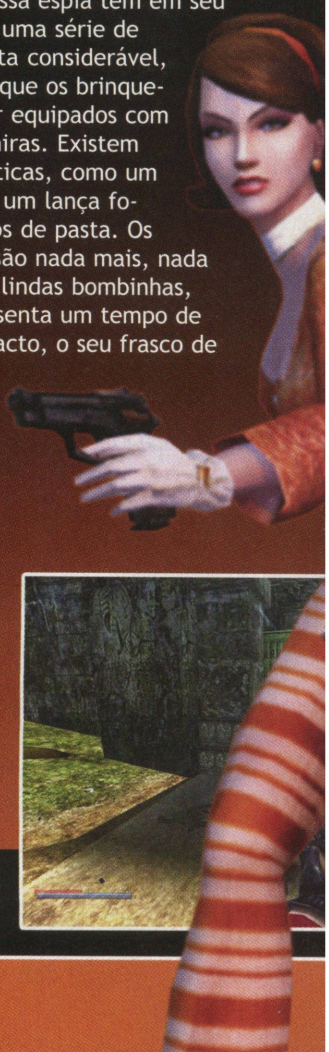
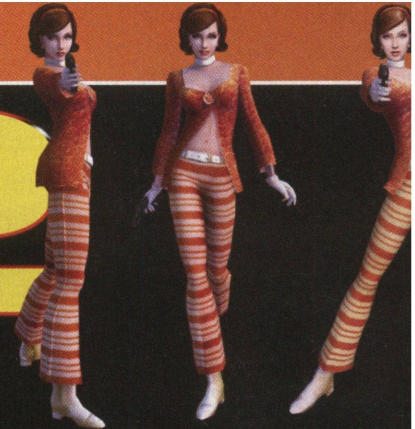
No One Lives Forever 2 é mais um jogo com história de espões. Mas com uma pequena particularidade: o personagem

principal é uma sexy espia que percorre o mundo combatendo os terroristas. Não é o máximo? Este lançamento da Fox Interactive vai revelar ao mundo, este shooter de espionagem, recheado de ação e situações verdadeiramente engraçadas. O jogador vai viver a espia Cate Archer, agente de uma poderosa organização que luta contra o crime em diversos países, como Inglaterra, Marrocos e Caribe. O objetivo é descobrir a trama britânica ao serviço da UNITY, uma organização internacional que combate os vilões megalomaniacos determinados a conquistar o mundo. O pior é que há um traidor infiltrado na agência e você terá que descobri-lo, antes que seja tarde demais. No lado do inimigo, está a HARM, uma organização maligna, pronta para destruir a UNITY. Este grupo de terrorista ameaça injetar um poderoso reagente químico nas pessoas. Para que isso não aconteça, ela pede uma fortuna. Além de o jogo ser em primeira pessoa, ele também tem um lado estratégico, onde é preciso certo conhecimento da língua inglesa, pois é necessário responder as perguntas e

ouvir com cuidado algumas dicas de personagens que são fundamentais durante a história. O equipamento usado em No One Lives Forever 2 não fica atrás dos apetrechos de um 007.

ENGENHOCAS E ARMAS

Spray paralisante, um teclado decodificador, além de itens indispensáveis para uma mulher, como batons explosivos e óculos de visão infravermelho. Estas são algumas das 30 armas e diversos equipamentos que nossa espia tem em seu arsenal, além de uma série de veículos. Uma lista considerável, com a vantagem que os brinquedinhos podem ser equipados com silenciadores e miras. Existem várias armas exóticas, como um lança-granadas e um lança foguetes disfarçados de pasta. Os seus batons não são nada mais, nada menos que umas lindas bombinhas, cada sabor representa um tempo de detonação e impacto, o seu frasco de



REQUISITOS DO SISTEMA

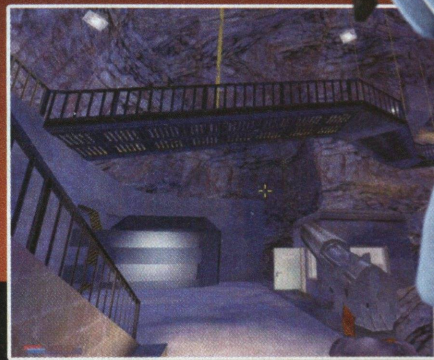
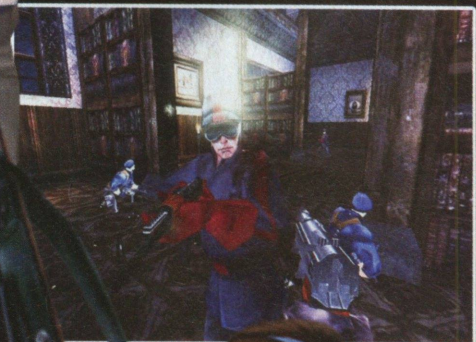
Windows 95/98/2000 Pentium II
450 MHz, 128 Ram Placa 3D, 8 MB vídeo

perfume traz vaporizador de gás e os ganchos de cabelo, são muito úteis para envenenar os guardas e forçar as fechaduras. Demais!

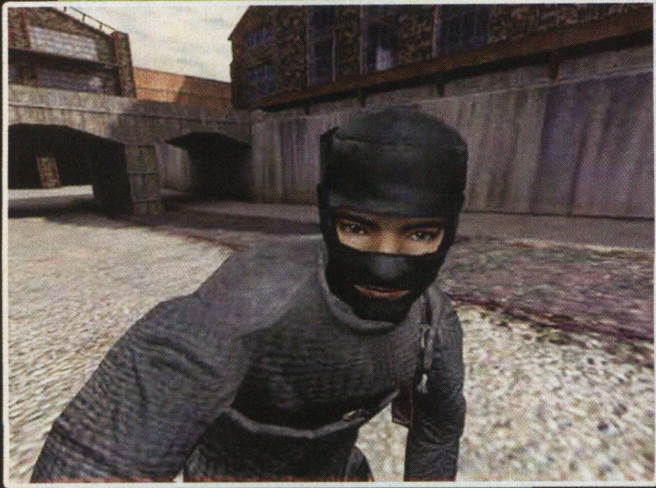
SÃO 60 NÍVEIS DIFERENTES

Ao todo são 15 desafios em 60 níveis diferentes, muito bem distribuídos pelo mundo. Vai desde Marrocos até os Alpes. A primeira missão funciona como uma introdução do jogo, durante o qual precisamos de proteger o embaixador americano. Pelo caminho precisamos recolher os "Intelligence Packets" que determinam o sucesso parcial ou total das missões. Numa delas, Cate salta de pára-quadras de um avião em chamas juntamente com seus inimigos. O objetivo é sacar a arma e matar todos em plena queda-livre. Ao longo do jogo você também pode andar a pé, dirigir uma motocicleta ou, se preferir, dar um pulo até uma estação espacial russa. O que chama atenção neste game são os modelos dos personagens, animados com um sistema chamado skeletal, que os divide em dezoito diferentes zonas de danos. Ou seja, os danos causados no inimigo

ou vice-versa dependem do local atingido. Cada dano tem uma animação própria, que permite ver a distância os estragos provocados. Imaginem como os inimigos, ficam quando caem de uma varanda, rolam escadas abaixo ou mesmo quando são pregados na parede por arpões. Tudo pode acontecer em *No One Lives Forever 2*. Os cenários são muito bem feitos e realistas, dando um toque especial à história, sem contar com a perfeição dos movimentos da personagem. Se o inimigo o descobre, ele vem direto até você e, por mais que atire, ele não se esquiva ou foge. Além dos gráficos 3D, armamento espião e paisagem dos anos 60, o jogo tem um som característico da época. É aí que notamos uma semelhança com os filmes de James Bond. Com ação e suspense em dose bem balanceada, o jogo também traz muito humor. Os personagens falam muito, tornando a aventura muito mais realista. Os efeitos sonoros são caprichados para ninguém botar defeito; sons de passos, armas, vozes, madeira rangendo etc. Resumindo: *NOLF 2* é um jogo que possui uma boa diversão, mesclando humor e estratégia na medida certa. Não é difícil ao ponto de levar o jogador a desistência, nem é medíocre a ponto de enjoar rápido. Dá para passar o finalzinho de semana.



TEAM FORTRESS



CLÁSSICO

O Team Fortress (TF) surgiu em meados de 1996, como uma modalidade de Quake. Ao invés de jogar no modo *deathmatch* (em que cada jogador é responsável por si próprio), o TF oferecia a vantagem de um jogo tático separado em times. Após um certo tempo, o Quake começou a ser considerado ultrapassado, o que resultou na criação de um modo de TF para um jogo mais recente, o Half Life. A vantagem nesse novo modo é, principalmente, visual. Os gráficos do Half-Life são de qualidade muito superior, com os cenários e armas melhor desenhados e os movimentos das personagens mais realistas.

CONHEÇA O JOGO

Normalmente, os jogadores se organizam em clãs, para que o jogo fique melhor organizado. “Esse esquema também facilita bastante porque você acaba jogando com amigos; o pessoal se entende mais e acaba jogando bem melhor, tanto nos treinos quanto nos *clanfrontos*”, conta Caio Túlio, 19 anos, um dos líderes do Clã Avengers. Pra que o entrosamento seja total, os clãs promovem treinos quase diários, nos quais são testadas as estratégias de defesa e ataque que mais poderão surtir efeito em um eventual *clanfronto* (confronto entre dois clãs, geralmente jogos da Federação Brasileira de Team Fortress Classic ou amistosos). Cada ‘partida’ dura cerca de 70 minutos, divididos em dois tempos de 35, um para a exploração de cada mapa (campo em que os times estão jogando). Nos jogos amistosos cada equipe escolhe um mapa, mas nos jogos oficiais da Federação os mapas já estão escolhidos desde o início da temporada. E, ao contrário do que possa parecer para alguém que nunca tenha jogado, o objetivo não é matar mais inimigos.



REQUISITOS DO SISTEMA

Windows 95/98/2000 Pentium II
450 MHz, 128 Ram Placa 3D, 8 MB vídeo

SOLDADOS E SUAS FUNÇÕES

Cada um dos times (azul e vermelho) tem por objetivo invadir a base inimiga e roubar sua bandeira. No fim do jogo, quem capturar mais bandeiras, vence. Para isso, os times contam com oito jogadores cada, todos enquadrados em um determinado "tipo", ou classe. Cada uma dessas classes possui características próprias de armamento e velocidade, entre outras habilidades. As classes totalizam nove:

* **Scout** (explorador) - é o mais veloz, sendo, portanto, usado no reconhecimento do território e na captura efetiva da bandeira. Também pode desmascarar inimigos.

* **Sniper** (franco-atirador) - é um ótimo atirador, acertando e destruindo alvos a grande distância. É mais utilizado na defesa.

* **Soldier** (soldado) - é utilizado tanto na defesa quanto no ataque; não tem posição definida.

* **Demoman** (homem das demolições) - perfeito em combates de pequenas distâncias, usa armadura muito forte e granadas com grande poder de destruição.

* **Combat medic** (médico de combate) - tem um dos papéis mais

importantes dentro do time, já que ajuda na recuperação de seus companheiros, ao mesmo tempo em que acaba com os jogadores inimigos.

* **Heavy Weapons Guy** (Responsável pelo armamento pesado) - joga mais na defesa, por ter uma baixa velocidade e por se utilizar de inúmeros dos mais letais armamentos.

* **Pyromaniac** (maniaco incendiário) - ótimo para jogar na defesa, na linha de frente.

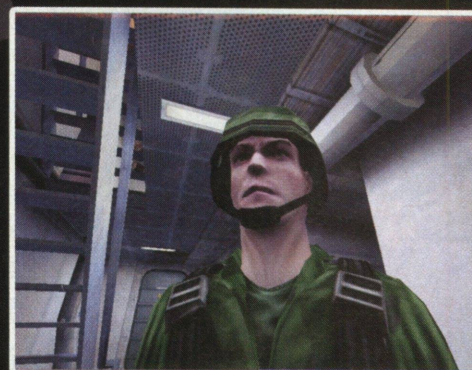
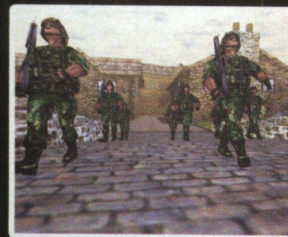
* **Spy** (espião) - pode se fingir de morto e trocar de identidade (temporariamente), permitindo a passagem de informações para os membros de seu time.

* **Engineer** (engenheiro) - cria armas e depósitos para armaduras e munição, o que o torna perfeito para a defesa.

Regras

Em um clanfronto, além dos oito integrantes de cada time, existe também um juiz, que procura ajudar na organização do jogo e verificar se os participantes estão seguindo as regras impostas. Dentro do time, os jogadores se dividem entre defesa e ataque. "Geralmente, os times utilizam quatro jogadores na defesa e quatro no ataque", explica o líder do Clã Avengers, Fernando Masao Iki, 19 anos. "Esses jogadores

podem ser fixos, mas é sempre bom ter alguém que joga em mais de uma classe", finaliza. Para saber um pouco mais, visite o site da Federação Brasileira de Team Fortress Classic. www.fbtfc.com.br.



GLOBAL OPERATIONS™



SEJA UM SOLDADO DE UMA EQUIPE ESPECIAL ANTI-TERRORISTA

Counter Strife realmente é um dos melhores jogos até hoje com uma excelente história e gráficos de primeira. Porém, diariamente são lançados jogos que tentam se igualar, como é o caso do Global Ops. Um jogo com times e voltado para o combate entre vários jogadores, apesar de ser jogado em modo single player. Você não vai encontrar personagens que irão interagir e que não vão querer lhe enfrentar. Você será um soldado das forças especiais anti-terroristas, com uma série de missões isoladas que se passam em 13 mapas diferentes. No combate você assume a personalidade de um dos 6 tipos de combatentes existentes, de diferentes países, são eles: **Heavy**

Gunner: Soldado de infantaria pesada que carrega metra-

lhadoras de médio porte. Apesar dele ser lento, é muito forte, pois segura essas armas com grande facilidade. É o combatente ideal para fazer a cobertura para os outros.; **Demolitions:** Exímio conhecedor de explosivos, é o único que pode armar e desarmar bombas. Seu armamento são granadas. **Commando:** É o soldado que possui a maior variedade de armas; faz parte da infantaria leve e dentre as armas que possui o destaque a que é a sua metralhadora. Eficiente no combate direto com o inimigo e nas invasões de construções; **Recon:** soldado formado em espionagem é ideal para o reconhecimento dos locais. Por ser muito veloz e ter um ótimo equipamento de identificação e rastreamento é o mais indicado nas estratégias nos confrontos.

Possui Uzis, MP5 e outras submetralhadoras; **Medic:** Tem como armas apenas pistolas e revólveres e seu poder de fogo nos com-

bates é muito fraco. O seu ponto forte é a possibilidade de poder recuperar a energia vital dos seus companheiros e tratar dos soldados que foram gravemente feridos em combate. **Sniper:** é um atirador de elite, se sai muito bem com os rifles de alta precisão.

ONDE VOCÊ ESTÁ SE AVENTURANDO

No começo do jogo, você começa com uma quantidade de dinheiro que deverá ser investido em armas e equipamentos. Conforme for matando os outros, você obterá mais dinheiro e poderá comprar mais e melhores itens nas próximas rodadas. Você pode agregar vários acessórios a suas armas, como por exemplo, miras telescópicas ou a laser, silenciado-

REQUISITOS DO SISTEMA

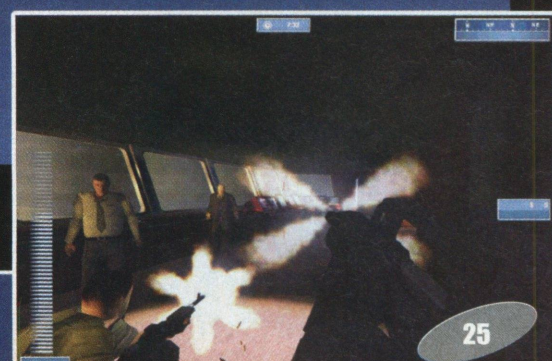
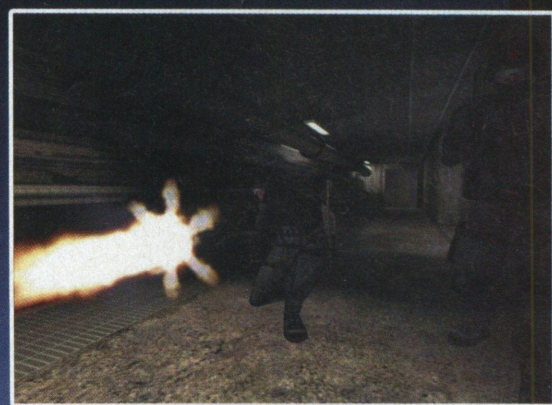
windows 95/98/200
450 MHz, 128 Ram Placa 3D, 8 MB vídeo

atuais, como Doom 3 e Unreal 2, deixa muito a desejar. Mas não fique triste, pois as armas do Global Ops são o destaque, bem reais com uma modelagem perfeita. A parte do som e da física são muito boas também.

NADA FÁCIL...

Os locais que você irá freqüentar são carentes de detalhes, principalmente os ambientes internos, pois parecem apenas galpões com falta de objetos. Os mapas são bem elaborados, mas essa falta de detalhes faz com que você não tenha um visual muito realista. Lógico que os bugs não poderiam faltar. Com uma certa freqüência, chegam a comprometer o jogo, por exemplo, a textura as vezes somem; os personagens flutuam ou se agarram em algo e não se soltam mais; existe falhas na detecção dos objetos (clipping) entre outros, mesmo atualizando com o último patch. Um outro fator ruim é que a identificação dos soldados é difícil, às vezes, durante os confrontos, você pode matar um aliado por engano. Mas cuidado, se for muito afoito você poderá matar quem não deve e se for muito lento poderá morrer logo por demorar a tomar atitudes. Global Ops tinha como missão tomar o lugar do jogo multiplayer mais popular do mundo, Counter Strike. Copiou e melhorou algumas coisas, mas os bugs e a pobreza no visual, fez com que esse jogo não atingisse o objetivo esperado. Mas se você gosta de jogos de armas, com certeza vai gostar das inúmeras opções e combates que Global Ops possui.


res, munição extra, entre outros. Durante o combate, você poderá pegar as armas dos seus companheiros ou inimigos que morreram, mas preste atenção que existirá uma restrição ao tipo de arma que você pode pegar, com referência a sua classe de combate. Digamos que você faça parte de infantaria pesada, se utilizar um rifle sniper vai ser um desastre, pois trata-se de um armamento leve. O mesmo serve para um médico que quer utilizar uma metralhadora de médio ou grande porte, não vai dar certo. Este jogo mostra uma grande variedade de classes. O cenário totalmente tático junto com as especialidades dos soldados fará a diferença. Utilize uma boa conexão e um servidor com algumas pessoas. Global Ops é um misto dos conhecidos jogos multiplayer Return to Castle Wolfenstein com Counter Strike, apesar de que cada combatente tem suas armas e habilidades específicas. Comparado com Counter Strike, o seu visual até que não é tão ruim, porém, para os padrões



SOLDIER OF FORTUNE

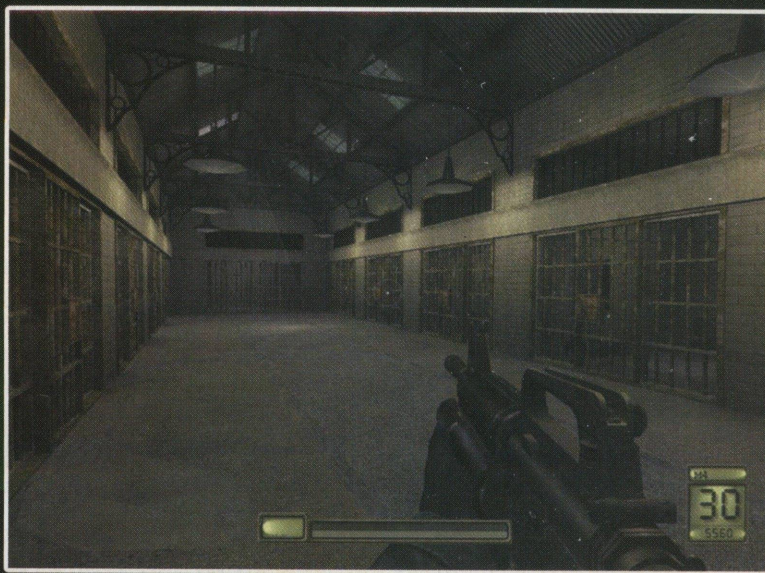
2

PARA QUEM GOSTA DE MUITO, MUITO SANGUE.

A detailed illustration of the character John Mullin. He is a man with a mustache, wearing a dark fedora, a dark trench coat over a black shirt and tie, and dark gloves. He is holding a large, futuristic assault rifle. The background is dark with some green geometric patterns at the top.

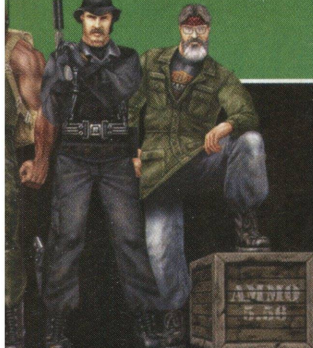
Nesta segunda versão, vamos novamente ser John Mullin, um agente linha dura, que viaja para os quatro cantos do mundo, tentando acabar com uma organização terrorista, que utiliza uma arma biológica com um vírus letal. Começamos nossa aventura em Praga, porém ficaremos pouco tempo lá. A missão acontece mesmo é na América do Sul, no país colombiano que está sendo aterrorizado por um pequeno grupo da organização. O sistema gráfico deste jogo está excelente, ainda mais com a influência da Raven. A floresta da Colômbia está muito bem ambientada, sua fauna é uma das melhores feitas até hoje, com árvores, arbustos e gramas perfeitos, muito parecido com os reais. Mas não é apenas o ambiente que agrada, as 14 armas do jogo são realmente muito convincentes, com textura e detalhes bem

feitos. A iluminação faz com que os ambientes fiquem mais reais ainda. Em termos de sonoridade, a riqueza dos detalhes é impressionante, por exemplo, na floresta podemos escutar o som das aves e dos grilos, e na cidade todo o burburinho da metrópole. Tudo isso acompanhado com uma música simples ao fundo, para criar um clima de suspense no nosso jogo. Mas a carnificina não ficou para trás não, aliás, essa foi a característica que mais se destacou na primeira versão. Agora os personagens podem se dividir em até 32 partes distintas e cada uma, terá uma reação diferente. Isso possibilita ao jogo ter mais opções de morte e ferimentos, com uma realidade nunca vista anteriormente. Essa interatividade com as partes do corpo dos inimigos durante o combate é impressionante. Você pode atingir mão, pé, perna, braços, cabeça ou outros pontos menores, como mandíbula. Tudo dependerá do calibre e do ângulo em que sua arma for disparada. Imaginem, você atira na mão do inimigo para poder desarmá-lo, ele sai correndo e daí atira no seu pé, o bandido fica pulando, isso é



REQUISITOS DO SISTEMA

Windows 98/Me/2000/XP Pentium II
400 MHz, 128 Ram Placa 3D, 8 MB vídeo



... muito real. Temos outros grandes efeitos, como o personagem mancar por causa de uma perna baleada ou ficar assustado por causa de um tiro que fez com seu chapéu voasse longe. Mas se quer ver sangue, atire em alguém que já morreu, o corpo vai se modificando, até que as partes começam a se soltar e o sangue jorra pra tudo quanto é lado, e o miolo e as vísceras se espalham também, por todos os lados, os tiros fazem com que o moribundo se mexa, realmente, um espetáculo que o pior dos sanguinários ficaria horrorizado. Pensando nos jogadores sensíveis e menores de idade, Soldier of Fortune 2 tem um recurso de senha de proteção e reduz ou acaba com essa violência sanguinária.

DURO DE MATAR

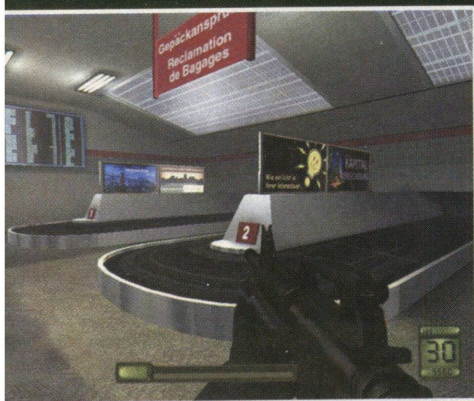
A jogabilidade de Soldier of Fortune 2 tem seus altos e baixos. Não temos muita liberdade de interação, é aquela mesmice, mata uns inimigos aqui, vai para outro ambiente, mata mais alguns inimigos e fica neste ciclo. Existe a limitação que a própria máquina lhe impõe, você só vai interagir com o que ela quiser. Somente as portas que você deve acessar poderão ser abertas, e hora alguns objetos podem ser destruídos e hora não, como janelas, veículos e caixas. É uma estrutura antiquada, mas existe a compensação, o controle atende rápido e é muito simples, a mira das armas não é muito precisa, pois parece que alguns

inimigos não são atingidos. Sabemos que a cabeça é um membro ideal, mas é muito difícil de atingir, assim como o tronco, que parece estar com um colete a prova de balas muito poderoso. Haverá momentos que você vai gastar metade do carregador de uma AK-74 para poder matar um inimigo, que se encontra bem perto, não mais de 10 passos de você. Às vezes, mesmo estando bem próximo ao malfeitor, o tiro não acerta. Fora os pequenos bugs que existem em Soldier of Fortune 2, existe um muito grande, a inteligência artificial, fora da realidade dos nossos inimigos. Em um determinado momento do jogo, descobrimos que os colombianos possuem poderes excepcionais, de outro mundo, como a força do urso das montanhas, a precisão do felino selvagem, a visão da ave de rapina e o faro de cão do mato. Fora isto, são capazes de perceber a sua presença a uma grande distância e conseguem lançar, precisamente, uma granada em seus pés, fato que deixaria a mais sofisticada das miras morrendo de inveja. São capazes de atirar contra você e até mesmo te acertar, estando escondido atrás de um arbusto, no meio das plantas, onde supostamente, nenhuma pessoa comum te encontraria.

O MODO MULTIPLAYER

Realmente, essas situações em que não conseguimos nos esconder e aniquilar o inimigo é muito difícil, mesmo optando pelo modo fácil, nos deixa frustrados, podendo até mesmo comprometer o

resultado final do jogo e nossa, grande ou pequena, paciência. Tudo bem quando temos como aliado o computador, que nos disponibiliza soldados andróides que são alvejados de tiros, não morrem e ainda matam uma infinidade de inimigos. Parece que entramos em outro jogo quando estamos em multiplayer. A qualidade é excelente, temos uma infinidade de opções de divertimento como: deathmatch, team deathmatch, último sobrevivente e infiltração, em que matamos inimigos dos times adversários, com um objetivo final. A variedade dos mapas são ótimos, vale a pena jogar, por exemplo, nas florestas colombianas ou no escritório da Raven. Pois é, criaram um mapa que é a cópia virtual das instalações da produtora, na cidade de Wisconsin. Tendo como inimigo, pessoas como você, ou melhor, gente que assume o personagem como você e não a máquina, a jogabilidade se torna excepcional, a tática de combate é o ponto forte para se ganhar e o equilíbrio entre os armamentos torna Soldier of Fortune 2 um game para muitas horas de divertimento. Enfim, a proposta deste jogo não é muito pretensiosa, apesar de ter um visual excelente, não inovou e nem superou a primeira versão de dois anos atrás. Mas se você gostou do primeiro, vale a pena conhecer Soldier of Fortune 2: Double Helix, principalmente no modo multiplayer.



COUNTER STRIKER

Condition Zero é a nova versão de Counter Strike que poderá ser jogada no modo multiplayer, como também no Single Player, ou seja, você poderá jogar sozinho, fazendo missões e tudo mais. Com o Counter Striker podendo jogar no modo Single Player completando missões no verdadeiro estilo de Half-Life. Não é para menos que este jogo é uma versão de Half Life. O jogo será dividido em três dificuldades: Narrative, que é a versão



mais fácil do jogo. Para Newbies, tipo Raibow Sis, saia para o jogo e complete as missões, não tendo limite de tempo, mas quanto menos tempo fizer mais dinheiro você conseguirá faturar. Depois de você ter enfrentado a versão narrativa do jogo, destravará um novo tipo de jogo, com uma dificuldade digamos por dizer, média. Em Endurance, você é o CT que tem que matar todos os Terroristas. Não terá nenhum aliado. Vale lembrar também que agora, você tem um determinado tempo para cumprir a missão, ou seja, para matar todos os adversários e ainda sobreviver. Depois de tudo isso, você chegará à fase final do game. Challenge, a fase mais difícil; algumas armas você poderá utilizar em determinado momento, por exemplo, terá uma hora em que você terá que combater os seus inimigos com pistola, ou você terá um tempo menor para completar as missões, e assim vai. Esse tempo varia também de mapa em mapa. O Condition Zero ainda não terá o seu próprio modo multiplayer. O modo multiplayer usado será o mesmo do CX 1.4. Os modelos de armas, os gráficos, os equipamentos, etc, sendo compatível com o CZ. Porém, se você for um fera irá preferir com certeza usar o CZ, que possui alguns efeitos especiais, tais como chuvas detalhadas, etc. Tivemos algumas modificações no mapa da tela de aztec (onde fizeram modificações na localização da ponte) e no mapa da tela de inferno (onde modificaram algumas texturas). Há informações de que na versão oficial haverá modificações nos mapas de aztec e de airstrip, que ficarão diferentes inclusive dos da versão BETA. Se o seu Condition Zero for legalmente comprado, ele virá com um programa que melhora a imagem e a velocidade multiplayer em até sessenta e seis por cento.

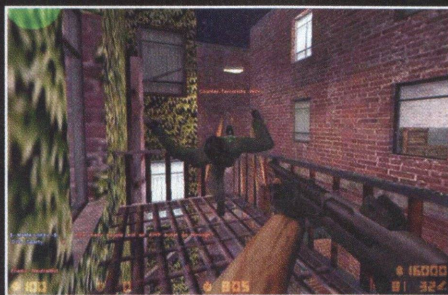
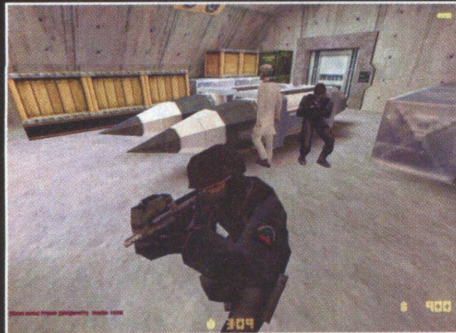
MUITAS ARMAS, MUITAS AÇÕES!

As armas usadas em Condition Zero são as melhores do CS: Machete, uma facinorosa muito legal, bem prejudicial e que pode ser arremessada, mas só que o seu custo dela é muito alto, ou seja, muito cara. Outra arma é a IMI GALIL ARM RIFLE é uma arma fabricada pela Israeli Military Industries. O GALIL é um rifle de assalto que foi produzido para competir com a famosa AK-47 no campo de batalha. Hoje em dia é a arma "oficial" israelense e usa 35 projéteis de calibre 5.56mm NATO, por acaso compatíveis com o rifle M4A1 dos Counters Terrorists. Esta arma não apresenta função secundária é só estará disponível para os terroristas. Uma outra arma é a FAMAS (Fusille Automatique) com 25 tiros de calibre 5.56mm NATO por pente, melhor que a M4A1. Produzido pela



Requisitos de Sistema : Pentium III 600Mhz, 64 MB RAM, Placa de vídeo 3D, 400Mb de espaço livre no HD

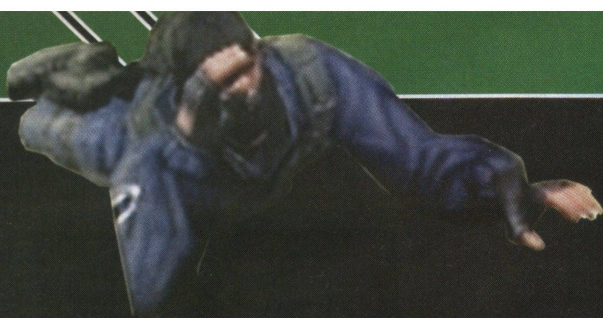
Groupement Industriel des Armements Terrestres. O tiro alternativo que seria a sua função secundária, será o modo burst assim como a glock ou o modo automático. Um tiro burst de três projéteis atira três balas mais rápido que o modo automático, porém possui uma maior cadência entre as rajadas. Supostamente, o FAMA tem uma boa mira e é forte o bastante para se comparar ao AK-47. Se você não consegue ligar o nome à pessoa (neste caso a arma), lembre-se do fuzil utilizado no Metal Gear Solid e



you will know who is the FAMA. Só para lembrar: Este fuzil será exclusivo para os Counter Terrorists. Uma outra arma é o Escudo, é uma arma secundária; é possível manter o escudo na sua frente e quando agachado você tem total proteção contra qualquer tipo de disparo, exceto ao de granadas. Portanto é bom ficar bem longe de uma. Uma das granada é a Flare, que é uma granada de iluminação, quando estiver no escuro, basta tacar e jogar, não causa nenhum

damage físico. Uma outra arma muito interessante é o Coquetel de Molotov, lança-se a granada, que por sinal é uma garrafa, quatro segundos depois ela explode, e durante aproximadamente quinze segundos uma barreira de fogo ficará acesa. Vale a pena conferir todas estas novidades e sobre as armas e os mapas, temos um especial neste mesmo caderno, para que você possa conhecer tudo sobre eles no jogo.





Fábrica: Fábrica Nacional; **Custo:** \$5750; **Nº de balas no pente:** 100; **Nº de balas reserva:** 200; **Pot. de Impacto:** 1600 joules; **Alcance:** Médio; **Certeza de disparo:** Média; **Munição:** Balas 5.56mm; **Vel. de recarga:** Muito Lenta; **Vel. de disparo:** Muito Alta; **País de Origem:** Bélgica; **Calibre:** 5.56mm Nato; **Peso (Vazia):** 6kg.; **Peso da bala:** 4 gramas; **Comentário:** Sem comentários. É a melhor arma do game, única metralhadora presente no jogo. Seus disparos são rapidíssimos com uma ótima potência. O pente capacita 100 balas e 200 de reserva. Porém, há dois contras. O recarregamento é muito lento e o preço, \$5750.

Fábrica: Glock; **Custo:** \$400; **Número de balas no pente:** 20; **Número de balas reserva:** 90; **Potência de Impacto:** 475 joules; **Alcance:** Curto; **Certeza de disparo:** Média; **Munição:** Balas 9mm; **Velocidade de recarga:** Rápida; **Velocidade de disparo:** Variável; **País de Origem:** Áustria; **Calibre:** 9mm Parabellum; **Peso (Carregada):** 0.9kg.; **Peso da bala:** 8 gramas; **Comentário:** Sem dúvida nenhuma, a pior pistola do jogo, a potência é parecida com a da Beretta, porém é muito mais lenta no disparo. Péssima opção para qualquer tipo de situação.



Nome: Desert Eagle .50AE; **Fábrica:** Magnum Research; **Custo:** \$650; **Número de balas no pente:** 7; **Balas reserva:** 35; **Potência de Impacto:** 1650 joules; **Alcance:** Médio; **Certeza de disparo:** Média; **Munição:** Balas .50AE; **Vel. de recarga:** Média; **Vel. de disparo:** Média; **País de Origem:** Israel; **Calibre:** .50 Action Express; **Peso (Vazia):** 1.8kg; **Peso da bala:** 19.4 gramas; **Comentário:** A Desert Eagle é sem dúvida a mais potente de todas as pistolas. Com um tiro na cabeça, matará seu oponente sem importar a distância. Apenas um contra, ela não é tão rápida em disparo como outras, mas é uma boa opção

Fábrica: Beretta; **Custo:** \$1000; **Número de balas no pente:** 30; **Número de balas reserva:** 120; **Potência de Impacto:** 606 joules; **Alcance:** Médio; **Certeza de disparo:** Média; **Munição:** 9mm; **Velocidade de recarga:** Média-Baixa; **Velocidade de disparo:** Rápida; **País de Origem:** Itália; **Calibre:** 9mm Parabellum; **Peso (Carregada):** 1.15 kg.; **Peso da bala:** 8 gramas; **Comentário:** A Beretta, é uma pistola não muito potente, mas, como quase todas, um tiro na cabeça mata o oponente. Uma vantagem da Beretta é que o disparo é bastante rápido. Uma boa opção.



Fábrica: Sig/Sauer; **Custo:** \$600; **Número de balas no pente:** 13; **Número de balas reserva:** 52; **Potência de Impacto:** 600 joules; **Alcance:** Médio; **Certeza de disparo:** Média; **Munição:** Balas .357SIG; **Velocidade de recarga:** Média; **Velocidade de disparo:** Rápida; **País de Origem:** Alemanha; **Calibre:** .357 SIG; **Peso (Vazia):** 1.03kg.; **Peso da bala:** 8.1 gramas; **Comentário:** Um boa pistola para combate, seu disparo é rápido, tem uma potência considerável (mata com um tiro na cabeça um oponente sem colete) e o preço dela é baixo.



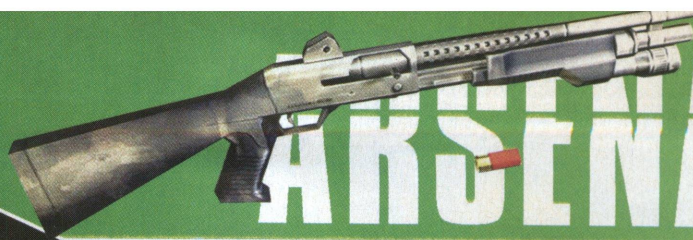
Fábrica: Heckler and Koch; **Custo:** \$500; **Número de balas no pente:** 12; **Número de balas reserva:** 45; **Potência de Impacto:** 553 joules; **Alcance:** Médio; **Certeza de disparo:** Média; **Munição:** .45 ACP; **Velocidade de recarga:** Rápida; **Velocidade de disparo:** Média; **País de Origem:** Alemanha; **Calibre:** .45 ACP; **Peso (Vazia):** 1kg.; **Peso da bala:** 15.2 gramas; **Comentário:** A USP, como já era de se esperar, é a segunda pistola mais potente, com um tiro na cabeça, usando ou não silenciador, matará seu inimigo, se ele não tiver usando colete. O disparo é médio, mas é fatal.

Nome: Faca de Combate Advanced; **Fábrica:** SOG; **Custo:** \$ zero; **Potência:** Alta; **Alcance:** Muito Curto; **Descrição:** A faca é uma grande aliada no jogo. Ela é muito utilizada para caçar da cara de outros combatentes. Outra utilização é para matar homens que estão de sentinelas com Rifles de longa distância, pois ela é de uso rápido, silencioso e não necessita de tempo de recarga. Ao começar o combate, você já possui a faca, sem custo algum.



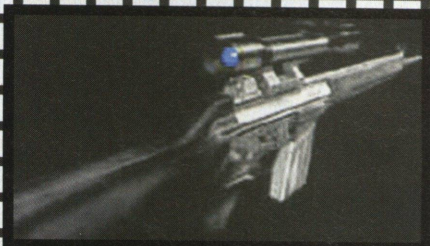
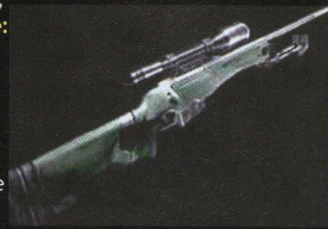


Fábrica: Produção Nacional Espanhola; **Custo:** \$750; **Número de balas no pente:** 20; **Número de balas reserva:** 100; **Potência de Impacto:** 465 joules; **Alcance:** Médio; **Certeza de disparo:** Alta; **Munição:** 5.7mm; **Velocidade de recarga:** Média-Baixa; **Velocidade de disparo:** Rápida; **País de Origem:** Bélgica; **Calibre:** 5.7 x 28mm; **Peso (Carregada):** 0.618 kg.; **Peso da bala:** 2 gramas; **Comentário:** É uma arma cara, mas alcança longa distância com disparos rápidos.

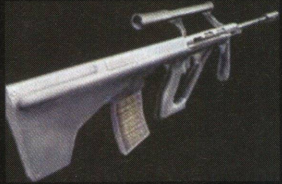


ARSENAL

Fábrica: Accuracy Intl. **Custo:** \$4750; **Nº de balas no pente:** 10; **Nº de balas reserva:** 30; **Pot. de impacto:** 7000 joules; **Alcance:** Muito Longo; **Certeza de disparo:** Muito Alta; **Munição:** .338 Lapua; **Vel. de recarga:** Média; **Vel. de disparo:** Lenta; **País de Origem:** United Kingdom; **Calibre:** .338 Lapua Magnum; **Peso (Vazia):** 6 kg.; **Peso da bala:** 16.2 gramas; **Comentário:** A mais potente. Capaz de matar com tiros em qualquer lugar do corpo. Tem seus contras: é uma arma pesada, diminui sua mobilidade e seus disparos são lentos. Não saia andando com ela nas mãos. Use-a quando for preciso. Vale a pena usá-la. Se você tem mais de \$4750, não hesite em comprá-la.



Fábrica: Heckler and Koch; **Custo:** \$5000; **Número de balas no pente:** 20; **Número de balas reserva:** 60; **Potência de Impacto:** 2200 joules; **Alcance:** Muito Longo; **Certeza de disparo:** Alt ; **Munição:** Balas 7.62mm; **Velocidade de recarga:** Lenta; **Velocidade de disparo:** Alta; **País de Origem:** Alemanha; **Calibre:** 7.62mm NATO; **Peso (Vazia):** 4.41 kg; **Peso da bala:** 8 gramas; **Comentário:** Com luneta, 2200 joules e disparos rápidos, não há quem segure.



Fábrica: Steyr; **Custo:** \$2750; **Número de balas no pente:** 10; **Número de balas reserva:** 60; **Potência de Impacto:** 2200 joules; **Alcance:** Médio; **Certeza de disparo:** Alta; **Munição:** Balas 7.62mm; **Velocidade de recarga:** Média; **Velocidade de disparo:** Média; **País de Origem:** Áustria; **Calibre:** 7.62mm NATO; **Peso (Vazia):** 3.3 kg. **Peso da bala:** 8 gramas; **Comentário:** A Scout não é um rifle tão bom quanto os demais. Tem uma luneta, uma potência boa, mas seu impacto é fraco. É lenta na recarga, com certeza, acaba com seu desempenho. Prefira usar uma submetralhadora ou uma pistola.

Fábrica: SIG; **Custo:** \$4200; **Número de balas no pente:** 30; **Número de balas reserva:** 90; **Potência de Impacto:** 1650 joules; **Alcance:** Longo; **Certeza de disparo:** Média; **Munição:** Balas 5.56mm; **Velocidade de recarga:** Lenta; **Velocidade de disparo:** Alta; **País de Origem:** Suíça; **Calibre:** 5.56mm NATO; **Peso (Vazia):** 7.02 kg.; **Peso da bala:** 4 gramas; **Comentário:** Ótima arma de sentinela, isso porque, é pesada. Seus tiros são rápidos o que ajuda no combate homem-a-homem.



Fábrica: Heckler and Koch; **Custo:** \$1500; **Número de balas no pente:** 30; **Número de balas reserva:** 120; **Potência de Impacto:** 637 joules; **Alcance:** Médio; **Certeza de disparo:** Alta; **Munição:** Balas 9mm; **Velocidade de recarga:** Muito Rápida; **Velocidade de disparo:** Rápida; **País de Origem:** Alemanha; **Calibre:** 9mm Parabellum; **Peso (Vazia):** 3.42 kg; **Peso da bala:** 8 gramas; **Comentário:** A MP5 Navy é a sub-metralhadora mais barata, com potência baixa, porém com disparos rápidos.



Fábrica: Heckler & Koch; **Custo:** \$1700; **Número de balas no pente:** 25; **Número de balas reserva:** 90; **Potência de Impacto:** 625 joules; **Alcance:** Médio-Alto; **Certeza de disparo:** Média-Alta; **Munição:** balas .45ACP; **Velocidade de recarga:**

Baixa; **Velocidade de disparo:** Média-Baixa; **País de Origem:** Alemanha; **Calibre :** .45 ACP; **Peso (Vazia):** 2.27kg; **Peso da bala:** 15.2 gramas; **Comentário:** Arma bastante parecida com a MP5 Navy.

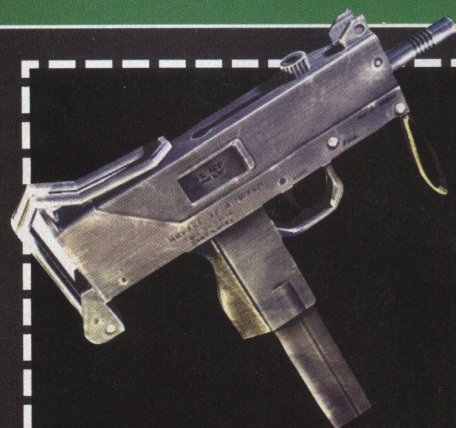


Fábrica: Steyr; **Custo:** \$1250; **Número de balas no pente:** 30; **Número de balas reserva:** 120; **Potência de Impacto:** 606 joules; **Alcance:** Curto; **Certeza de disparo:** Média; **Munição:** Balas 9mm; **Velocidade de recarga:** Rápida; **Velocidade de disparo:** Muito

Rápida; **País de Origem:** Áustria; **Calibre:** 9mm Parabellum; **Peso (Vazia):** 1.3 kg.; **Peso da bala:** 8 gramas; **Comentário:** A TMP é bastante leve, o que lhe dá ótima velocidade no combate. Seus disparos são muito rápidos, porém a potência é baixa.



Fábrica: Fábrica Nacional; **Custo:** \$2450; **Número de balas no pente:** 50; **Número de balas reserva:** 100; **Potência de Impacto:** 465 joules; **Alcance:** Alto; **Certeza de disparo:** Média; **Munição:** Balas 5.7mm; **Velocidade de recarga:** Lenta; **Velocidade de disparo:** Rápida; **País de Origem:** Bélgica; **Calibre:** .338 Lapua Magnum; **Peso (Carregada):** 3 kg.; **Peso da bala:** 2 gramas; **Comentário:** A FN P90 tem uma característica que poucas armas do Counter-Strike possui, a capacidade do pente: 50 balas. O disparo é rápido o que ajuda muito em combate.



Fábrica: Ingram; **Custo:** \$1400; **Número de balas no pente:** 30; **Número de balas reserva:** 90; **Potência de Impacto:** 584 joules; **Alcance:** Médio; **Certeza de disparo:** Baixa; **Munição:** .45 ACP; **Velocidade de recarga:** Média; **Velocidade de disparo:** Média; **País de Origem:** Estados Unidos da América; **Calibre:** .45 ACP; **Peso (Vazia):** 3.82 kg.; **Peso da bala:** 15.2 gramas; **Comentário:** A velha Mac 10 dos filmes Americanos não ajuda muito em combate. Seus disparos são médios e potência pequena.

Fábrica: Benelli; **Custo:** \$1700; **Número de cartuchos no pente:** 8; **Número de cartuchos reserva:** 32; **Potência de Impacto:** 2429 joules; **Alcance:** Curto; **Certeza de disparo:** Variável; **Munição:** Cartuchos calibre 12; **Velocidade de recarga:** Média; **Velocidade de disparo:** Lenta; **País de Origem:** Itália; **Calibre:** 12 gauge; **Peso (Vazia):** 3.5 kg; **Peso da bala:** 3.8 gramas; **Comentário:** A M3 é uma boa escopeta, mas você terá que acertar a cabeça do inimigo de primeira, pois, do contrário, morrerá, porque os disparos



Fábrica: Benelli; **Custo:** \$3000; **Número de cartuchos no pente:** 7; **Número de cartuchos reserva:** 32; **Potência de Impacto:** 2429 joules; **Alcance:** Curto; **Certeza de disparo:** Variável; **Munição:** Cartuchos calibre 12; **Velocidade de recarga:** Média; **Velocidade de disparo:** Rápida; **País de Origem:** Itália; **Calibre:** 12 gauge; **Peso (Vazia):** 4 kg.; **Peso da bala:** 3.8 gramas/pellet; **Comentário:** A melhor escopeta, sem dúvida. Ela é potente, seus disparos são bem rápidos e velocidade de recarga média. Se você possui \$3000, é uma ótima opção.



Fábrica: Colt; **Custo:** \$3100; **Nº de balas no pente:** 30; **Nº de balas reserva:** 90; **Pot. de Impacto:** 1570 joules; **Alcance:** Longo; **Certeza de disparo:** Média; **Munição:** Balas 5.56mm; **Vel. de recarga:** Média; **Vel. de disparo:** Rápida; **País de Origem:** EUA; **Calibre:** 5.56mm NATO; **Peso (Vazia):** 3.22kg; **Peso da bala:** 4 gramas; **Comentário:** Arma muito eficiente. Mata facilmente devido seus disparos rápidos, Sound Factory. Mesmo que o oponente esteja usando colete, três de seus tiros

podem ser fatais. E mais, esta arma tem como opção o silenciador, mate um inimigo, sem que ele perceba que você está atirando.



Nome: Colete ou Vest (& Helmet); **Custo:** \$650/\$1000 **Comentário:** O colete é muito importante no combate. Ele aumenta seu poder de defesa, protegendo seu corpo contra tiros e facadas. O custo-benefício é satisfatório devido ao preço acessível. O colete é indispensável.

Nome: Granada de Fumaça; **Fábrica:** N/A **Custo:** \$300 **Número de granadas para lançar:** 1 **Número de granadas reserva:** Nenhuma; **Potência:** N/A **Alcance:** N/A **Certeza de disparo:** N/A; **Munição:** N/A; **Velocidade de recarga:** N/A; **Velocidade de disparo:** N/A; **Descrição:** É uma granada de emergência. Ela é usada para fugas repentinas, por exemplo como em túneis e lugares fechados, ou no meio de um combate. Ela abre uma onda de fumaça, onde os inimigos não o verão. Mas cuidado, lance-a o mais longe que conseguir, pois você mesmo pode se perder no meio da fumaça.



Nome: Granada HE (Granada de Alta Explosão); **Fábrica:** N/A; **Custo:** \$300; **Número de granadas para lançar:** 1; **Número de granadas reserva:** Nenhuma; **Potência:** Média/Alta; **Alcance:** Médio; **Certeza de disparo:** N/A; **Munição:** N/A; **Velocidade de recarga:** N/A; **Velocidade de disparo:** N/A; **Descrição:** Uma granada de forte explosão. Puxe o pino, libere tire o laço e jogue-a perto de seus inimigos. Saia correndo, pois essa granada tira muita vida. A granada HE é bastante usada para enfraquecer o combatente inimigo e depois matá-lo mais fácil com arma de fogo.

ARSENAL



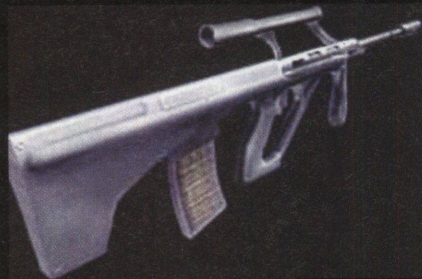
Fábrica: Sig; **Custo:** \$3500; **Número de balas no pente:** 30; **Número de balas reserva:** 90; **Potência de Impacto:** 1570 joules; **Alcance:** Muito longo; **Certeza de disparo:** Média; **Munição:** Balas 5.56mm; **Velocidade de recarga:** Lenta; **Velocidade de disparo:** Rápida; **País de Origem:** Suíça; **Calibre:** 5.56mm NATO; **Peso (Vazia):** 3.1kg.; **Peso da bala:** 4 gramas; **Comentário:** É uma ótima arma para sentinelas. Os disparos são rápidos com uma potência considerável, mas o que destaca mesmo nela é a luneta que aproxima, sem dificuldade para acertar.



Kit para desarmamento da c4:

Comentário: Kit para o desarmamento do dispositivo C4, pertencente a equipe Contra-Terrorista. Se por acaso, encontrá-la pelo caminho, não hesite em pegá-la, pois poderá salvar sua equipe. Sem esse kit a equipe de Contra-Terroristas não terá como desarmar o dispositivo C4.

Dispositivo C4: **Custo:** \$0; **Potência de impacto:** Muito alta; **Comentário:** O dispositivo c4 é uma bomba-relógio utilizada em alguns mapas por Terroristas. A missão nestes mapas é armá-la em lugares pré-determinados sinalizados com um X vermelho. Se a bomba explodir, os Terroristas ganham, do contrário, os Contra-Terroristas devem desarmá-la. Para desarmar a C4, você deve apertar a tecla "E" do teclado, em cima da bomba. Para isso, os Contra-Terroristas precisam possuir o Kit de desarmamento.



Fábrica: Colt; **Custo:** \$3100; **Número de balas no pente:** 30; **Número de balas reserva:** 90; **Potência de Impacto:** 1570 joules; **Alcance:** Médio; **Certeza de disparo:** Baixa; **Munição:** Balas 5.56mm; **Velocidade de recarga:** Média; **Velocidade de disparo:** Média; **País de Origem:** Áustria; **Calibre:** 5.56mm NATO; **Peso (Carregada):** 4.09 kg.; **Peso da bala:** 4 gramas; **Comentário:** Outro ótimo rifle, semelhante à Colt. Ela é capaz de matar o inimigo desprovido de colete, com apenas um tiro na cabeça. A mini-luneta aproxima pouco, porém, o necessário para não errar.



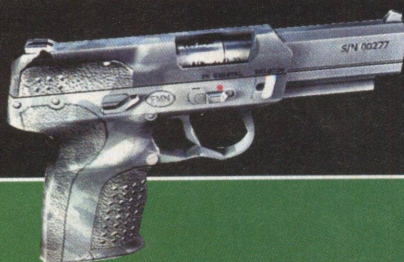
Mochila de carregamento para C4:

Comentário: Mochila para o carregamento do Dispositivo C4, pertencente a equipe Terrorista. Ela serve para carregar a bomba, você sempre precisará dela para armar a C4.

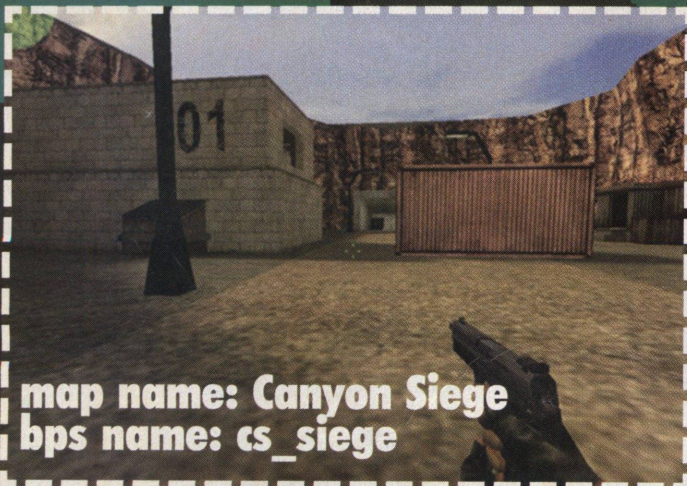
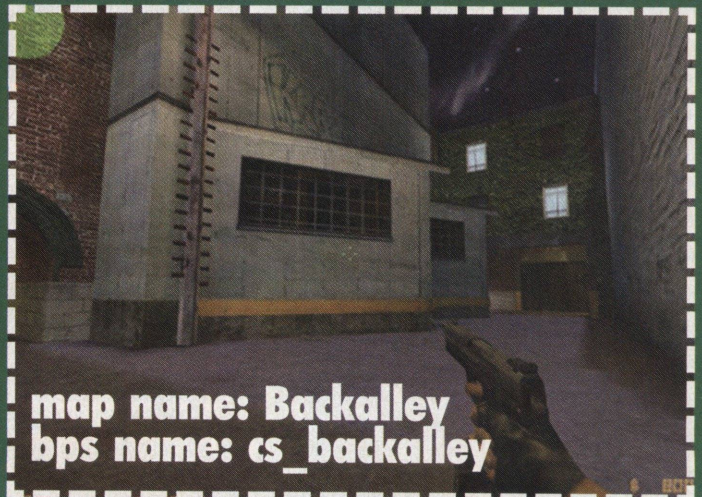
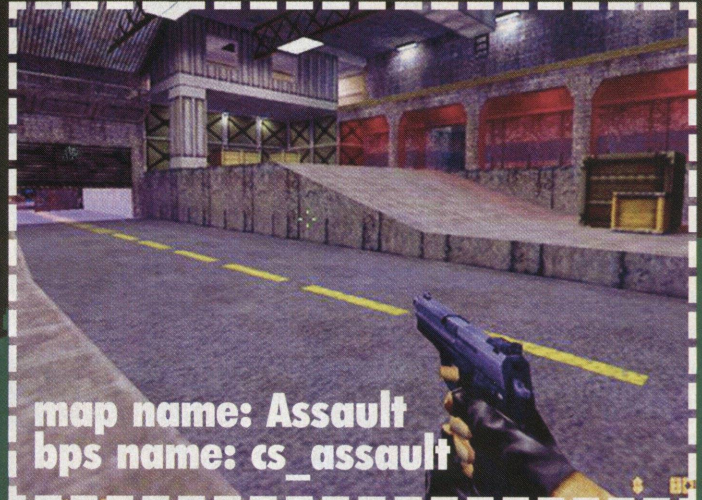
Fábrica: Kalashnikov **Custo:** \$2500 **Número de balas no pente:** 30 **Número de balas reserva:** 90 **Potência de Impacto:** 1992 joules **Alcance:** Médio; **Certeza de disparo:** Baixa **Munição:** Balas 7.62mm; **Velocidade de recarga:** Lenta; **Velocidade de disparo:** Rápida; **País de Origem:** Rússia; **Calibre:** 7.62mm NATO; **Peso (Carregada):** 4.79 kg. **Peso da bala:** 7.9 gramas **Comentário:** Ótima arma terrorista. Disparos muito rápidos, uma potência grande. Com apenas um tiro na cabeça, você mata o inimigo. O rifle mais barato dos terroristas, geralmente é a preferência de quem joga como terror.



Nome: Granada de Concussion; **Fábrica:** N/A; **Custo:** \$200; **Número de granadas para lançar:** 1; **Número de granadas de reserva:** 1; **Potência:** N/A; **Alcance:** Médio; **Certeza de disparo:** N/A; **Munição:** N/A; **Velocidade de recarga:** N/A; **Velocidade de disparo:** N/A; **Descrição:** A função dessa granada é de cegar o oponente por alguns instantes, tempo suficiente para executá-lo. Tome muito cuidado ao jogá-la, pois se não se virar rápido e olhar direto pra ela, ela poderá cegá-lo.

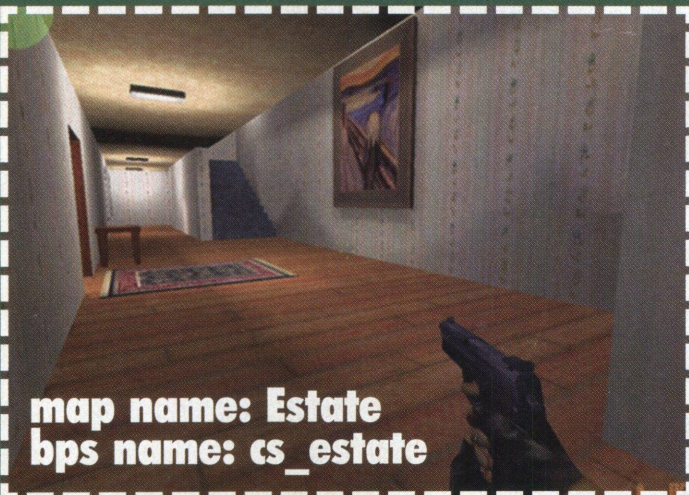


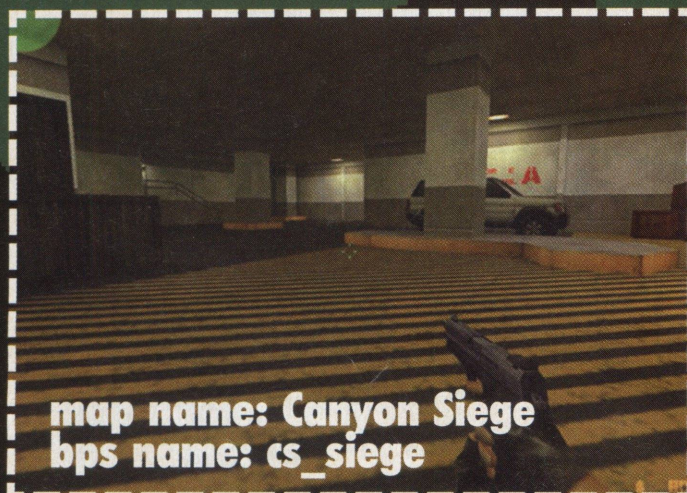
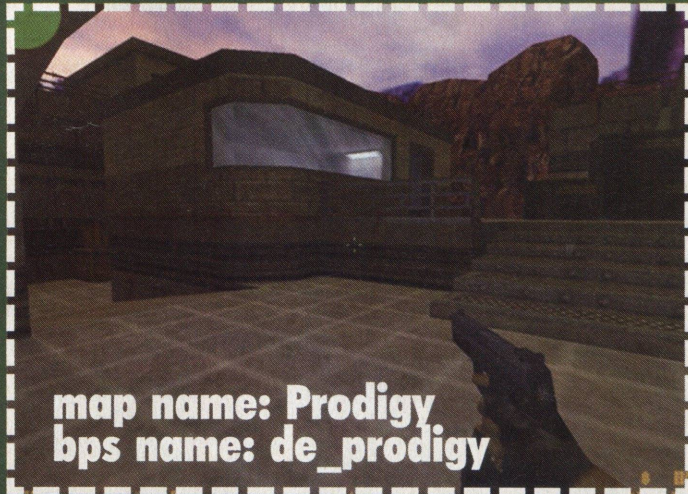
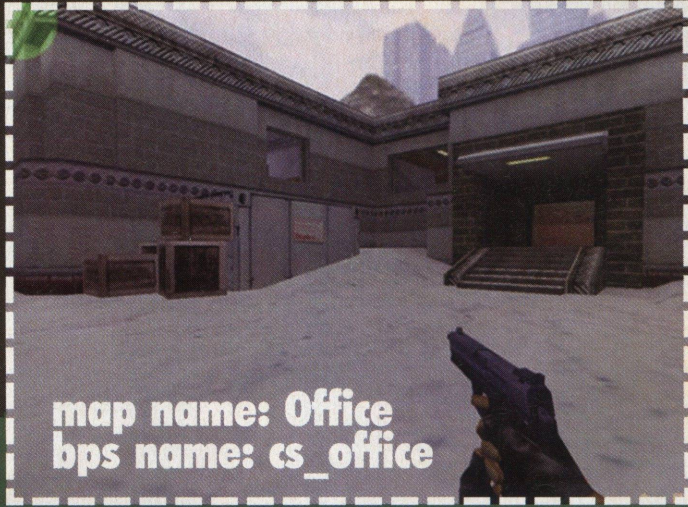
COUNTER STRIKER MAPAS

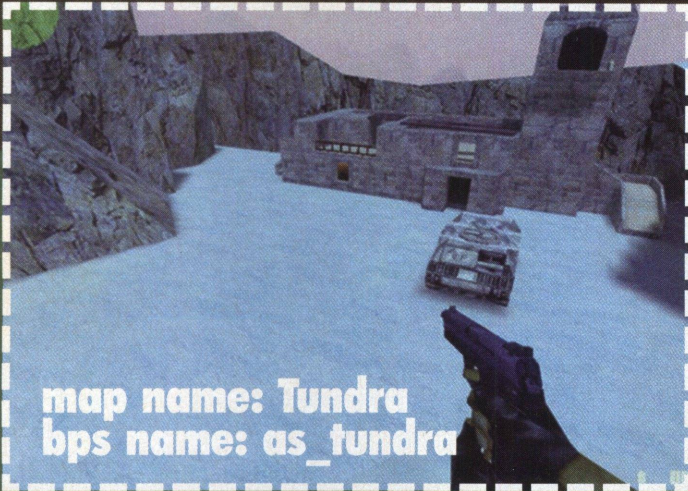
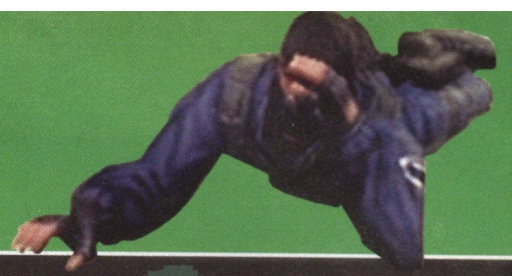


Andando mais rápido:

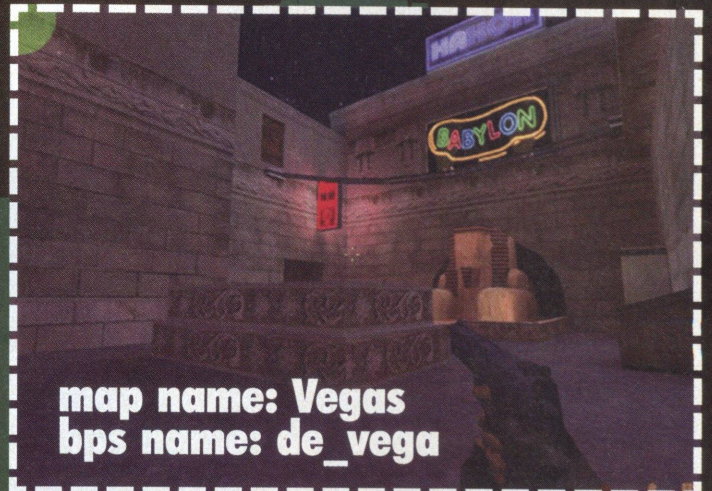
Corra sempre com a faca que você vai mais rápido, mas claro, fique preparado para tudo e para todos, apenas pegue a faca após ter se maquinado com seu arsenal.







map name: Tundra
bps name: as_tundra



map name: Vegas
bps name: de_vega

DICAS

Uso das Armas: Para que você tenha uma arma, você precisa ganhar dinheiro para comprá-la. As melhores armas não são as mais caras ou maiores, e sim as armas com as quais você se adaptar melhor. Há uma divisão para as armas: Pistolas, Espingardas- Shotguns. Submetralhadoras. Rifles- fuzis ou rifles. Machine Guns- só existe uma arma na categoria, ela também é conhecida como “arma do rambo”. Primary e Secondary AMMO- munição para suas armas, rifles, SMG's, Shotguns... e pistolas (Secondary). Equipment: Aqui são os equipamentos de uso, nela estão as granadas, coletes, óculos para visão noturna e “desfuser” (disponível apenas para Counter-terrorists para desarmar a C4). Para seu melhor desempenho com armas de rajada, não atire direto, não atire até o pente acabar, atire com pausas, mas de maneira rápida, para você não errar tiros e também não tomá-los.

Classificação das mortes: Matando um oponente, você ganha \$300 a mais em sua conta, e mais um ponto para você subir no ranking. Quando terroristas e contra-terroristas matam os reféns, perdem uma boa quantia de grana, e se fizer isso várias vezes, poderão ser expulsos do servidor, portanto, evite matar amigos de seu time, pois assim, a possibilidade de vitória é muito maior, o amigo também pode entrar na frente de um tiroteio e levar um tiro aliado, ou ficar perto de uma granada atirada por seu time. Mas, para evitar isso, nunca entre na frente de quem atira. No caso de morte aliada, essa pessoa que matou, como penalidade, não jogará a próxima rodada.



map name: Vertigo
bps name: de_vertigo





HALF-LIFE

BLUESHIFT



um dos jogos de ação mais jogados em todo o mundo ultimamente. O Blue Shift não oferece grande novidades, e é possível perceber que este é um jogo para iniciantes dentro desta categoria, mas possui ótimos gráficos, e que com a inclusão de Opposing Force, torna o jogo obrigatório para todos. Blue Shift é uma extensão oficial lançada

HALF LIFE

Um jogo muito impressionante hoje em dia é o Half Life, onde leva milhares de gamemaniâcos até as casas de Lan House (especializadas em jogos via on-line).

Um simples guarda de segurança, Barney Calhoun, acaba de chegar ao centro de pesquisa que

se chama Black Mesa Research Facility (centro onde se trabalha com projetos secretos do governo). É o seu novo emprego e as coisas por lá não andam nada bem, isso graças a um jovem cientista chamado Gordon Freeman que deixa os equipamentos falharem, com tudo fora de ordem, e pelo jeito não faz muito bem o seu trabalho, ele recebeu uma missão de analisar um estranho cristal na câmara de teste. Algo acontece no centro de pesquisa, o que será, algum acidente? Sabotagem? Tudo o que podemos ver são gritos e um corre-corre. Agora, Barney Calhoun deixa de ser um simples guarda de segurança e se tornar um herói. Ele terá que defender o planeta Terra, lutando contra todos os tipos de criaturas de uma outra dimensão, pois um portal foi aberto dentro do centro de pesquisas. E isso não é tudo, pois o governo vendo que a situação poderia se complicar e para abafar o caso, manda um exército de mercenários muito cruéis com a ordem de aniquilar tudo ou qualquer um que sair de dentro da Black Mesa.

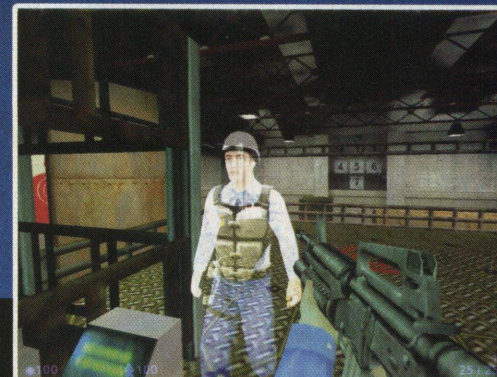
pela Valve Software, e desenvolvido pela Gear Box Software. São necessárias algumas horas para poder terminar esse jogo, cerca de 3 a 4 horas, é um dos jogos mais fácil e não é necessário ter o jogo original para rodar. O Blue Shift foi originalmente criado para ser uma extensão do jogo Half-Life para Dreamcast, só que alguns fatos foram mudando durante o processo de desenvolvimento, a para Sierra abandonou o projeto já com mais de noventa e cinco por cento dele concluído. Jogando assim areia no console da Sega, que já estava com os dias contados. A Sierra para não perder a oportunidade, resolveu lançar Blue Shift para PC.

BARNEY CALHOUN, UM SEGURANÇA?

O MELHOR

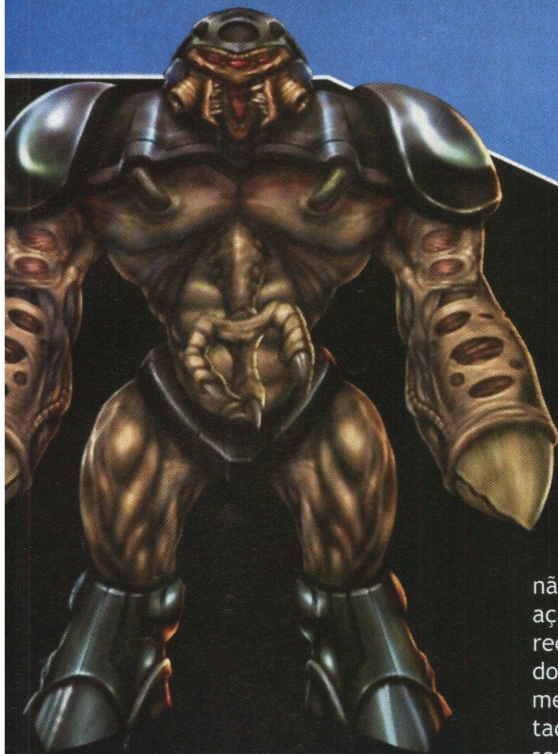
Um site de games registrou cerca de vinte e dois mil jogadores em Lan House jogando o Half Life em um único dia. Ele é com certeza

Half Life é um dos jogos mais bem sucedidos de todos os tempos, e a Sierra sabe como conduzir muito bem esse sucesso todo, com suas edições especiais: o Half-Life: Game of the year edition, com o Team Fortress classic, Half-Life:



REQUISITOS DO SISTEMA

Windows 95/98/200 Pentium II
450 MHz, 128 Ram Placa 3D, 8 MB vídeo

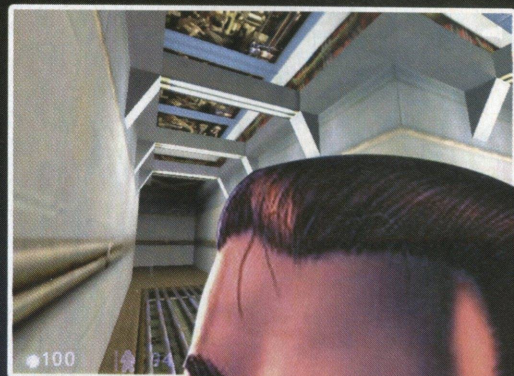


tece o acidente no elevador, a perspectiva de dentro dele é uma das mais impressionantes. Você consegue ver bem o desastre iminente sem nada poder fazer. Em compensação, quando chega a hora de Barney usar uma bazuca... Devemos supor que um guarda de segurança tenha aprendido a usar esta arma numa academia? Mas isso não chega a ser algo que deixe a ação do jogo sem brilho. Este game recebeu vários prêmios mesmo antes do seu lançamento, sendo um dos melhores do ano. Ele é todo ambientado com uma extraordinária ação e seguindo um roteiro digno dos melhores adventures.

Plantinum edition, Half-Life: Opposing force, TCF e CS, Half-Life: Counter Strike e o Half-Life for Playstation II, com o modo cooperativo Decay. Entre estas reciclagens, destacam-se as produções da Gear Box Software, como o Opposing Force e o nosso Blue Shift. Em Half-Life: Blue Shift você joga com Barney, um dos oficiais que cuida da segurança da Back Mesa Research Facility, um centro de pesquisa. Sua base subterrânea fica no México, e que de vez em quando ajudavam na versão original. Precisa enfrentar com muita coragem, criaturas estranhas, de todos os tamanhos e tipos, problemas com muitos equipamentos e máquinas, mas assim mesmo, além de tem que salvar seu próprio pescoço e o seu trabalho, defendendo a Black Mesa. O jogo traz uma trilha sonora digna de cinema, gráfico muito bom, com detalhes técnicos excelentes. Um outro atrativo é sua base, ou seja, percebe-se isso logo no começo do jogo quando já acon-

DE FRENTE COM OS MONSTROS

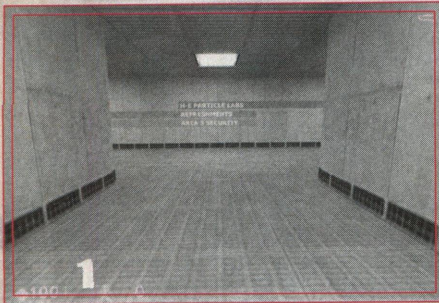
O Blue Shift irá te colocar frente a frente com monstros de outra dimensão, militares querendo fazer uma limpeza geral, eliminando tudo o que estiver na frente você poderá usar vários tipos de armamentos, como por exemplo, a 9 mm Glock, Assault Shotgun, 357 Python, até mesmo um pé-de-cabra, entre outras armas que talvez nem precisará utilizar, mas que irão lhe possibilitar desbravar este título do início ao fim, sem tirar os olhos do seu monitor um segundo sequer. O modo multiplayer, que vem junto do Opposing Force incluído no CD, deixa o jogo muito atrativo, vale a pena conferir.





HALF-LIFE BLUESHIFT

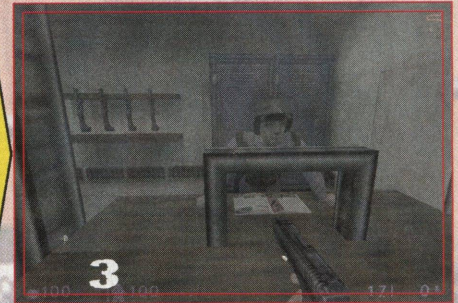
Essa é para o pessoal que está afim de destruir os monstros e inimigos de HALF LIFE Blue Shift. Um passo a passo detalhadíssimo, com mais de uma centena de fotos, mostrando como passar fases ou encontrar itens.



Depois que conversar com o guarda do local, prossiga até a área de segurança 3.



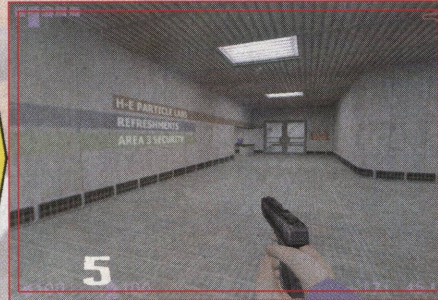
Depois de falar com o guarda que está na mesa, vá até a área "personal facilities" e pegue seu colete e o capacete no armário.



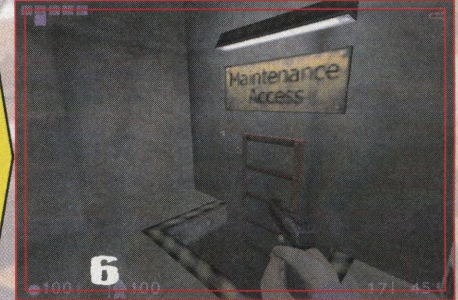
Quando voltar, ele pedirá que você faça um serviço no setor G. Vá até o "armory" e pegue sua arma no balcão, com o guarda.



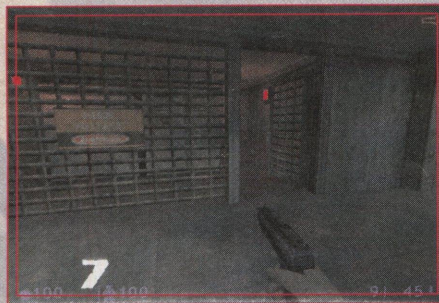
Use o estande de tiro para aperfeiçoar mais a sua pontaria. Treine um pouco para não derrotado logo de cara.



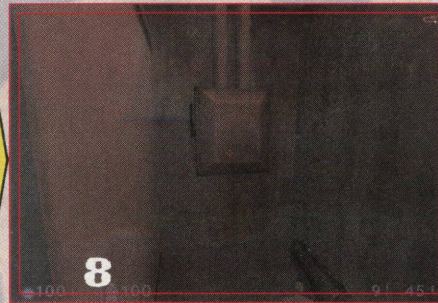
Agora volte e siga para "H-E Particle Labs". Lembre-se da sua arma, caso contrário, você terá um grande problema.



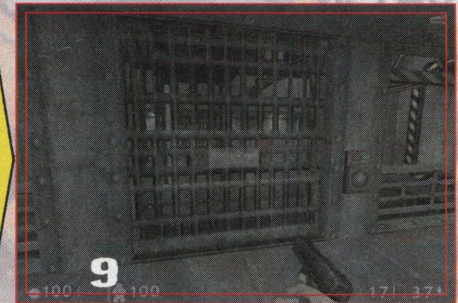
Continue andando até chegar a uma escada, entre na porta a esquerda e continue até as máquinas de alta voltagem.



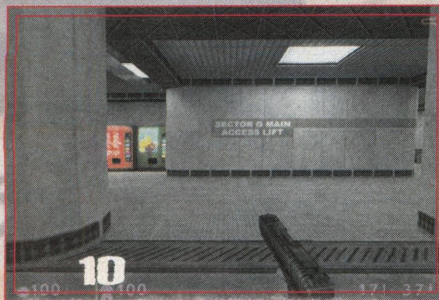
Acione a chave que está no quadro de luz que está próximo à porta.



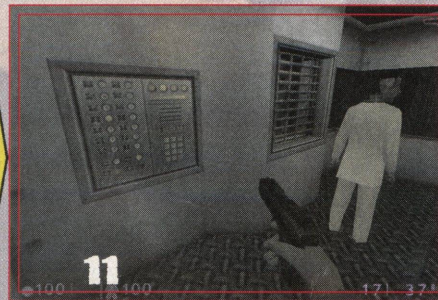
Feito isso, entre na porta a esquerda e procure a caixa de luz que está atrás de uma porta.



Prossiga pelo corredor, você encontra uma escada à direita. Suba e continue até chegar em um portão. Acione o botão.



Logo mais à frente você encontrará o setor G (sector G main Access lift)

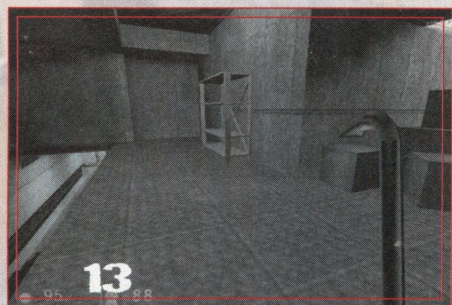


Vá com cuidado até o elevador e pressione o mecanismo de acionamento. Vá até o fundo e pegue o pé de cabra.

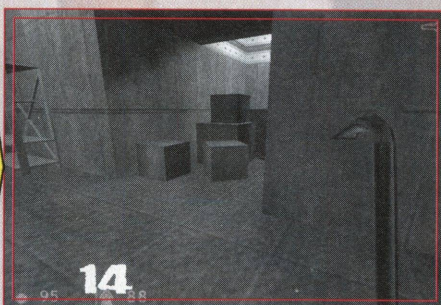


Arrebente as caixas à esquerda para encontrar munição e uma central de energia.

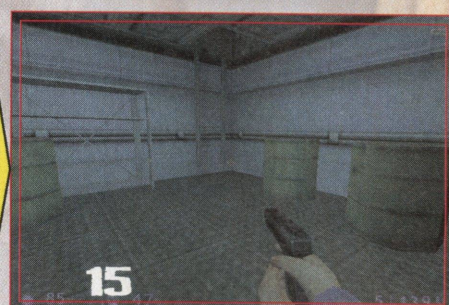
DETONADO



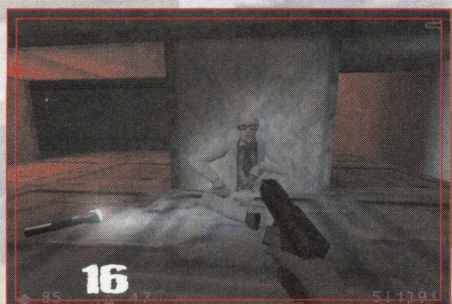
13
Encontre munição nessa prateleira, perto das caixas e aproveite a ocasião para carregar sua arma.



14
Entre pelo corredor das caixas e destrua a caixa de força. Depois disso, volte e desça as escadas novamente.



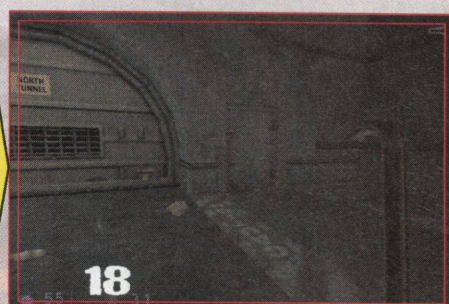
15
Na sala, dos latões tome cuidado com o produto químico pelo chão, pule para a mesa e logo para a porta à esquerda.



16
Pegue a munição na prateleira, carregue sua arma e suba a escada da direita, converse com o cientista.



17
Do alto, atire nos tambores. Prossiga até o elevador, acione o botão para ir ao outro lado.



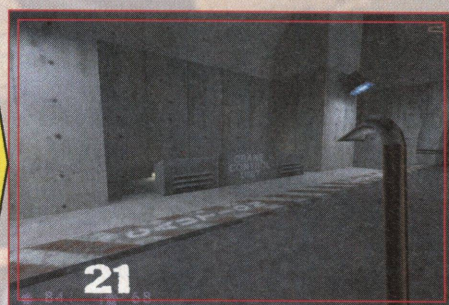
18
Chegando, entre na porta à direita, mas antes, destrua todas as criaturas que estiverem em sua volta.



19
O único botão que está funcional é o "South Tunnel Access", ou seja, você não terá outra opção.



20
Com o pé de cabra, destrua todas as caixas para encontrar itens que serão preciosos no decorrer do jogo.



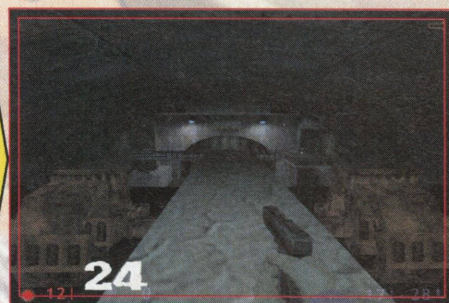
21
Ao encontrar a mesa de controle, acione as alavancas pressionando e segurando o botão de ação. Faça isso para continuar o jogo.



22
Posicione os elevadores para que você possa subir a escada.



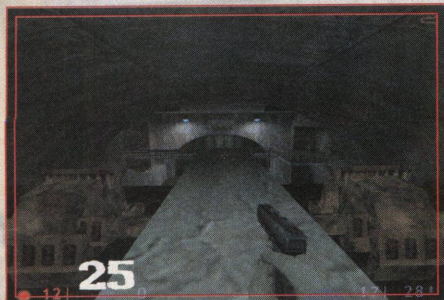
23
Continue andando pelo corredor, tomando muito cuidado com os monstros. Destrua todos eles e desça a escada à frente.



24
Você encontrará um caminho pelo lado esquerda, desça a rampa e continue seguindo a esquerda.

HALF-LIFE

BLUESHIFT



25
Suba a escada de ferro e continue à direita pelo corredor.



26
Cuidado no final do corredor, existem criaturas no teto. Termine com todas elas.



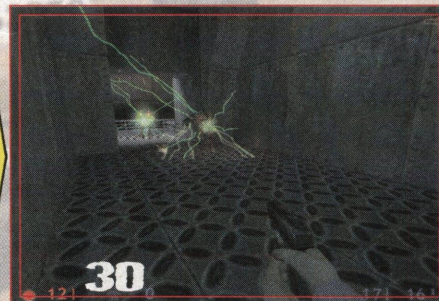
27
Mergulhe e vá até a grade quebrada, entre por ela e você verá um controle, ative-o, seja rápido, pois a água irá subir.



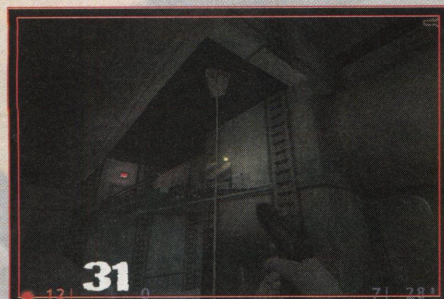
28
Saia e vá até o corpo do guarda morto, para encontrar uma nova arma.



29
Destrua as caixas que estão ao lado dos relógios e encontre mais munição.



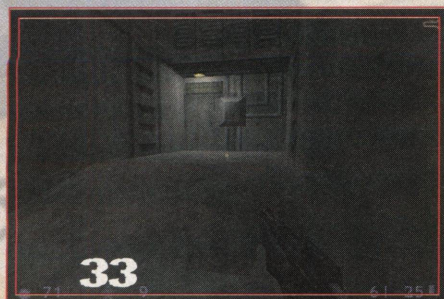
30
Entre pela porta em frente ao corpo e destrua mais duas criaturas.



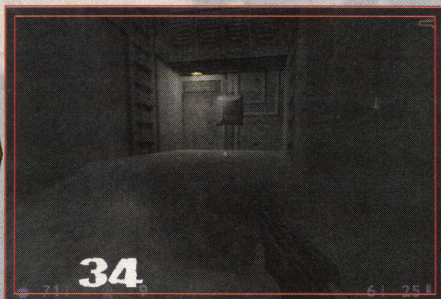
31
Suba na língua da criatura presa no teto, ela irá puxá-lo. Pouco antes de chegar a sua boca, atire nela para matá-la. Seja rápido e mova o direcional para atingir o outro lado da plataforma. Pegue os kits médicos, desça e continue pelo cano. Siga à esquerda até encontrar mais munição e um colete. Destrua todas as caixas que existirem em volta e tome cuidado com os monstros.



32
Use o aparelho médico, ele é muito útil, pois recupera a sua energia. Depois, vire à direita e desça.



33
Mate todas as criaturas que encontrar pelo caminho, continue sempre à direita e acione o gerador.

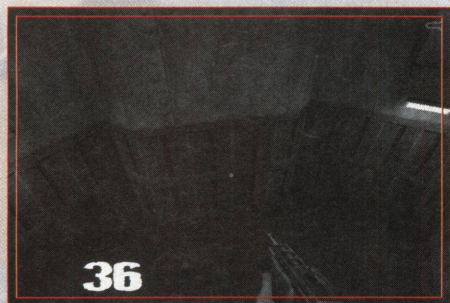


34
Volte destrua todas as caixas, pegue os itens e suba no elevador.



35
Encontre mais um kit médico nessas caixas e aproveite para recuperar suas energias se necessário e continue andando.

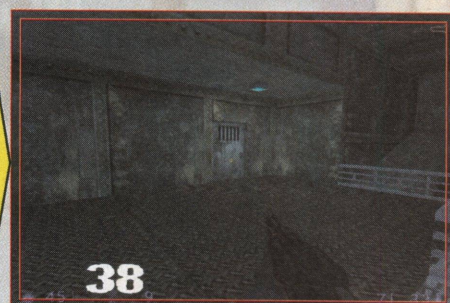
DETONADO



36
Nessas caixas, encontre alguma munição, carregue suas armas, desça pela água.



37
Você voltará para a primeira rampa, continue andando sempre observando os monstros. Suba a escada.



38
Continue até encontrar esta porta. Entre e procure por outra escada.



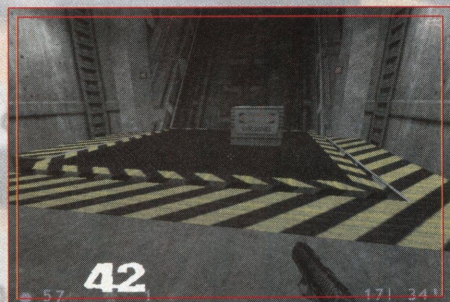
39
Subindo essa outra escada, você encontrará uma válvula, acione-a, continue no caminho à esquerda.



40
Não passe pelo vapor, desça a esquerda. Você encontrará outra válvula, ative-a e suba a escada, agora você pode prosseguir. Use o kit médico e acione o controle do elevador.



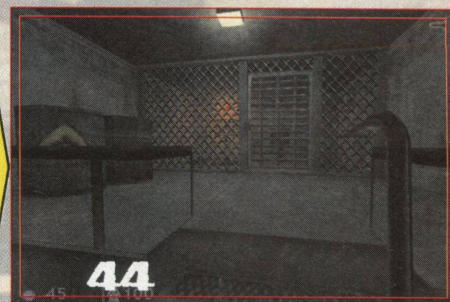
41
Volte e vá ate o final desse corredor para encontrar munição ao lado do cientista.



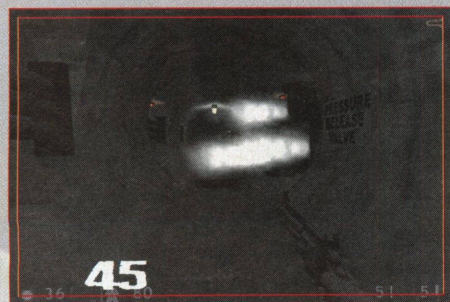
42
Vá para o elevador que você acionou. Empurre a caixa de explosivos no canal, ela irá destruir as pás e você poderá sair.



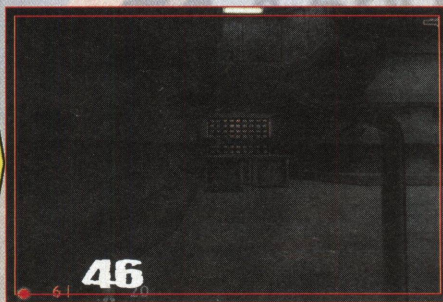
43
Suba a escada de metal e siga à direita. Acione o controle da porta e entre. Pegue os itens ao lado do guarda e uma nova arma.



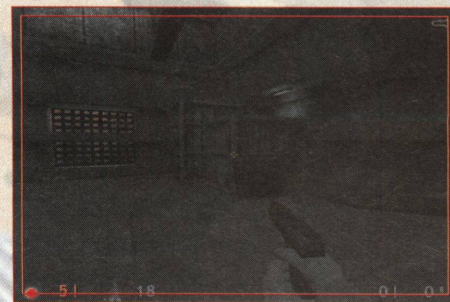
44
Quebre o cadeado; acione a válvula e desça novamente.



45
Passe rapidamente pelo vapor e desative a válvula. Procure pelo elevador e entre.



46
Saia do elevador e siga à esquerda, tome cuidado com as criaturas que caem do duto de ventilação. Depois da escada vire à esquerda e continue em frente. Destrua as caixas para encontrar uma estação médica. Aproveite e recupere sua energia.

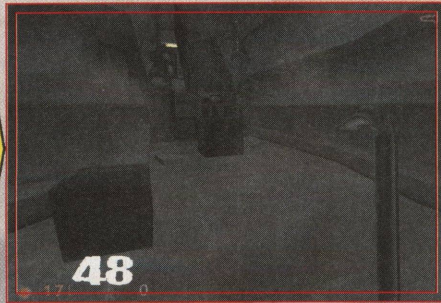


HALF-LIFE

BLUESHIFT



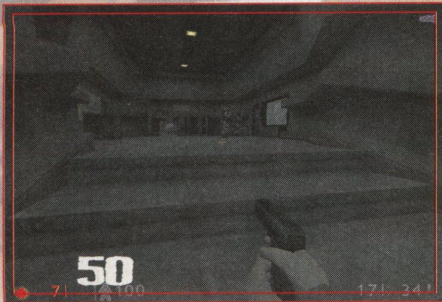
47
Volte e vá pelo outro caminho. Aguarde os raios pararem por um instante e passe. Vá até o final do corredor.



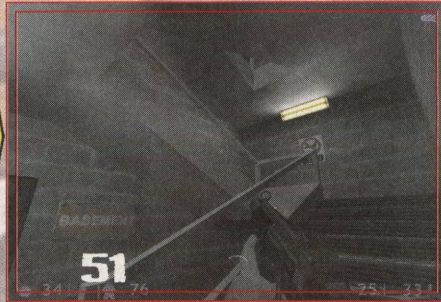
48
Destrua a criatura e depois, as caixas de madeira. As de metal, empurre-as para baixo do duto de ventilação.



49
Acenda a lanterna e fique atento, pois mais criaturas aparecem de surpresa. Saíndo do duto, vá pela esquerda, pegue os itens e volte pela direita.



50
Mate os soldados, pegue todos os itens dentro da sala. O cientista irá dizer que o jeito mais fácil de sair dessa confusão será encontrando o Dr. Rosenberg.



51
Suba as escadas e entre na primeira porta à direita, pegue todos os itens que puder.



52
Entre pela outra porta e saia do prédio, acabe com todos os guardas.



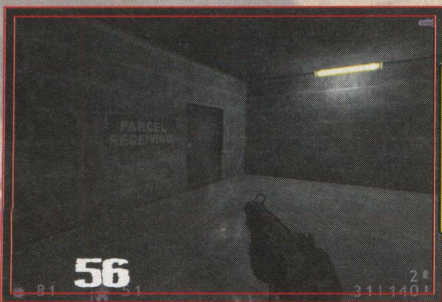
53
Pegue todas as suas armas e tome cuidado com o atirador na janela. Depois de matá-lo, suba na lixeira, em seguida nos pneus e entre pela janela.



54
Vire para a esquerda e depois entre na porta à direita.



55
No final do corredor existe uma sala, pegue a arma e munição em cima da mesa e destrua o cadeado da grade para pegar outros itens valiosos.



56
Muito cuidado com os soldados que vão aparecer na próxima porta.

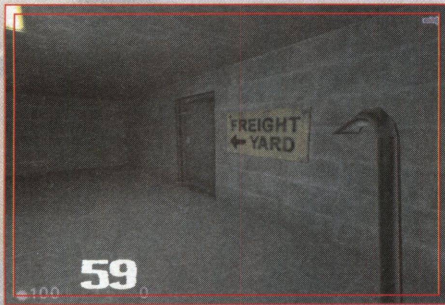


57
Entre na porta e acenda a luz no interruptor, destrua todas as caixas.



58
Saia e volte para o grande saguão, no vagão azul existem monstros e no vermelho dois cientistas.

DETONADO



Entre pela porta da sala no fundo à direita e prepare-se para mais briga. Saia pela porta, continue pela plataforma à direita.



Encontre alguns itens com o guarda morto. À esquerda destrua a caixa verde, nela há uma metralhadora. Para usá-la basta apertar o botão "usar".



No vagão vermelho, use o pé de cabra para tirar os calços dos rolos de fio. Vá até a metralhadora e prepare-se para uma verdadeira guerra.



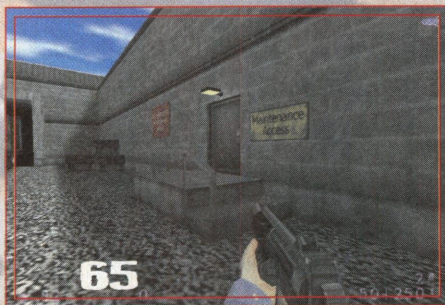
Volte até o vagão vermelho e se quiser aperte o botão "usar" para levá-lo junto com você. Siga por onde os soldados vieram.



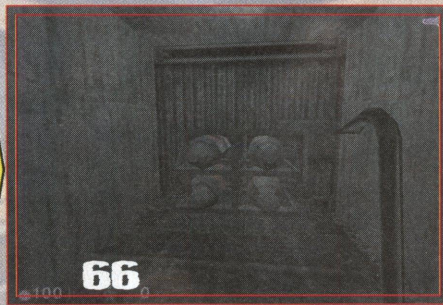
Suba no caminhão e pegue a bazuca e outros itens, abasteça seu personagem e continue sua caminhada.



Logo em seguida destrua o tanque, tomando sempre muito cuidado com seus tiros.



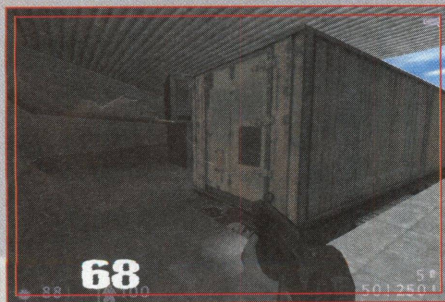
Pegue todos os itens e prossiga pela porta atrás do tanque, tome muito cuidado, essa parte do game requer bastante atenção, pois existem alguns labirintos.



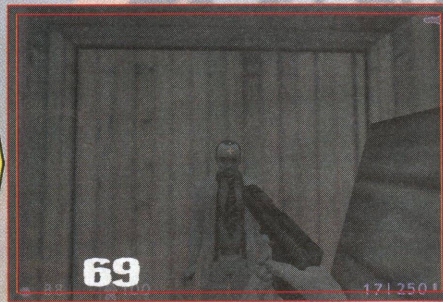
Continue pelo corredor, suba no vagão destrua todas as caixas e atire na ponta dos cilindros para encontrar a saída.



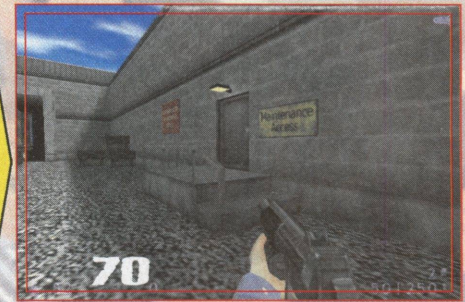
Mate todos na sala. Encontre itens junto ao soldado, uma alavanca e um botão. Puxe a porta do vagão para abri-la, depois puxe a alavanca completar o trilho.



Vá até o fundo do trem e coloque-o para funcionar, espere na plataforma. Entre para encontrar o Doutor Rosenberg.



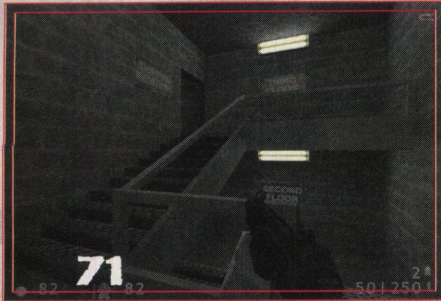
Ele irá ajudá-lo a sair do vagão, acabe com os soldados e volte para dentro para levar o doutor com você.



Vá para a porta de saída que fica à esquerda de onde estava o vagão.

HALF-LIFE

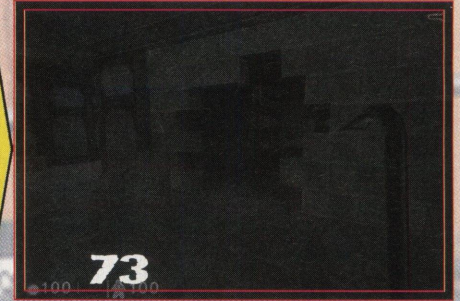
BLUESHIFT



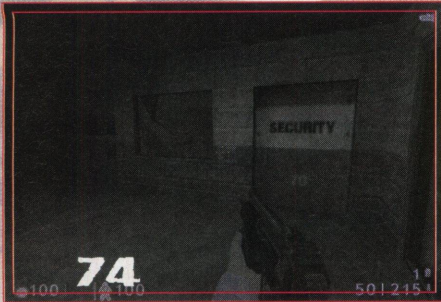
71
Encontre as escadas e siga por elas até chegar numa sala. Passe pela porta e pegue a energia na primeira sala à direita.



72
O restante das salas não possui nada útil. Continue até encontrar outras escadas. Siga até chegar ao andar térreo.



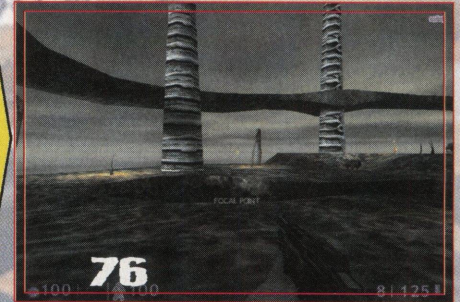
73
O doutor manda você quebrar a parede. Use o pé de cabra. Você encontrará um elevador, destrua a passagem e acione-o.



74
Atenção para não deixar passar esta porta. Atrás dela você encontra vários itens.



75
O doutor abrirá outra porta, vá com ele. Ele começará a trabalhar em uma máquina de teleporte. Quando terminar, ele pede que você entre no fecho de luz.



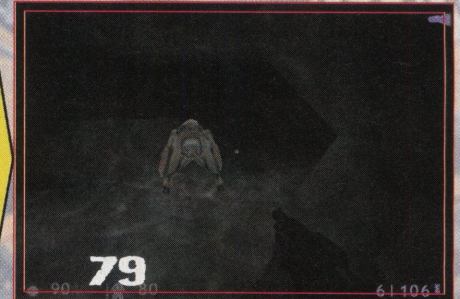
76
Você surgirá em outro mundo, destrua as criaturas e tome cuidado com as plantas. Não perca tempo tentando matá-las, elas são indestrutíveis.



77
Suba por estas pedras e em seguida para a ponte, siga para à esquerda.



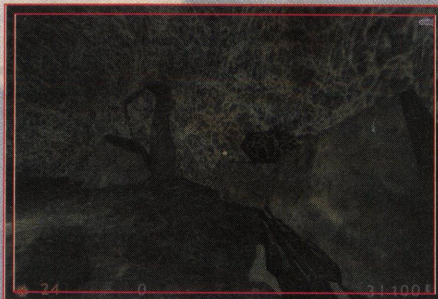
78
Passe agachado por essa passagem, no final dela faça o mesmo, agora pela esquerda.



79
Tome cuidado que criaturas irão aparecer de repente, não vacile e acabe com eles.



80
Na bifurcação, siga pela esquerda, pegue os itens, volte e continue pelo outro caminho. Mate as criaturas e continue pelo primeiro caminho da direita. Encontre outra bifurcação e vá pela direita. Pegue o item junto ao corpo, volte e vá para a esquerda. Você volta para onde tudo começou, não se preocupe, volte tudo e siga pela segunda à direita.



81
Você sairá em uma enorme anti-sala, vá até a outra margem e se precisar fique em cima desses poços.

DETONADO



Siga pela esquerda, não entre na pequena entrada, continue em frente. Pule pelas pedras até chegar na outra entrada, atenção com os monstros que aparecerão.



Quando chegar ao meio, recupere a sua energia. À direita você encontra mais munição dentro de uma caverna. Use o teleporte e prepare-se para a batalha.



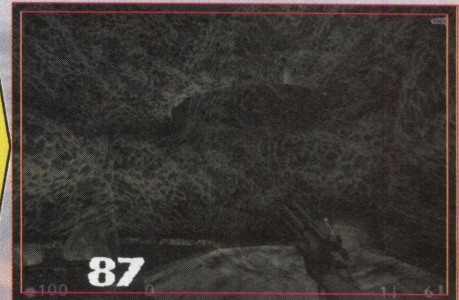
Após a luta, veja uma criatura alada que irá derrubar um pilar que vai servir de ponte. As pedras que o levam a caverna dos itens, serão destruídas.



Ande pela ponte e você irá encontrar a passagem, que está no chão.



Prossiga pela corrente, depois da queda, suba no círculo lilás, mova-se em direção da cachoeira que está à sua frente.



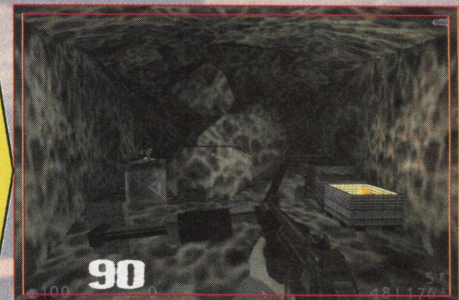
Suba no poço para se recuperar e pegue o item que está nas proximidades.



Desça e no final siga pela direita, pegue os itens e suba no círculo lilás novamente, alcance a plataforma mais alta. No final dela vá para a esquerda e pegue o item.



À direita, encontre um dispositivo e acione-o. Vá até o painel de controle e faça o mesmo, mas faça a seta verde apontar para o mesmo lado da seta vermelha.



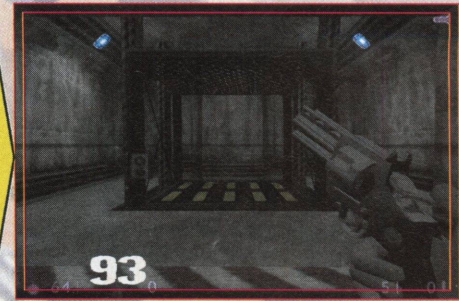
Destrúa os monstros e vá para a caverna à esquerda. Use as pedras que caíram para subir. Recarregue sua energia e continue.



Use o círculo para atingir a plataforma. Após coletar todos os itens, volte e suba a rampa.



Corra e pule na bola de energia. É o único jeito de voltar para seu mundo, mas seja rápido, ela não ficará lá por muito tempo.



De volta ao laboratório, o cientista pede para segui-lo. Ele informa que você precisa encontrar uma nova bateria. Faça-o funcionar e desça.

HALF-LIFE

BLUESHIFT



94
Pegue os itens e vire à direita. Ouça um diálogo e volte pela esquerda na porta do painel quebrado. Espere os soldados saírem para matá-los.



95
Atravesse a ponte e enfrente mais alguns soldados. Após se livrar deles, prossiga.



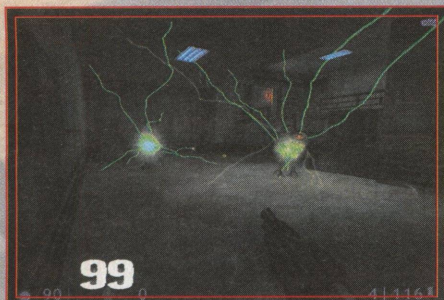
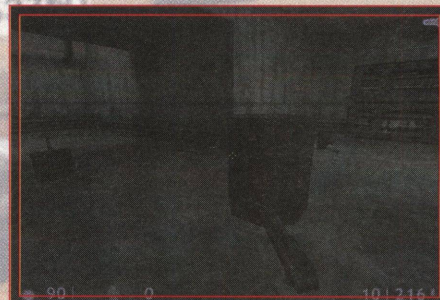
96
Pegue todas as latas de refrigerante que puder encontrar, elas ajudam na energia.



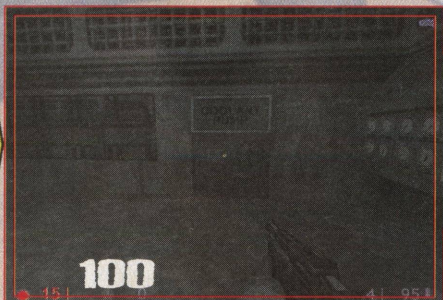
97
A porta seguinte estará bloqueada. Vire à direita e suba a escada.



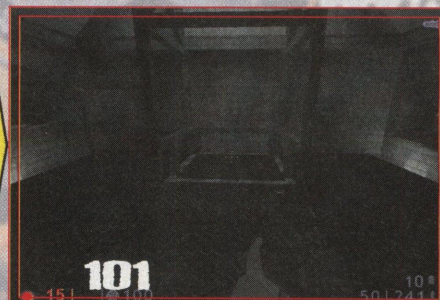
98
Encontre um detonador que está nesta sala. Repare que o fio está partido então, faça o seguinte: pegue os itens do soldado e vá para a direita. Empurre o tambor até o fio, para que ele sirva de condutor entre as duas pontas. Acione o detonador que a porta se abre.



99
Detone as criaturas e suba a pequena escada. Tenha muito cuidado pois, logo acima, outras criaturas irão pular para atingi-lo.



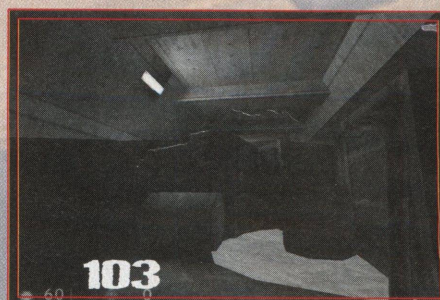
100
Vire à direita e gire a válvula liberando a passagem que está logo abaixo, volte e continue à esquerda.



101
Pegue todos os itens e volte para o elevador da esquerda.

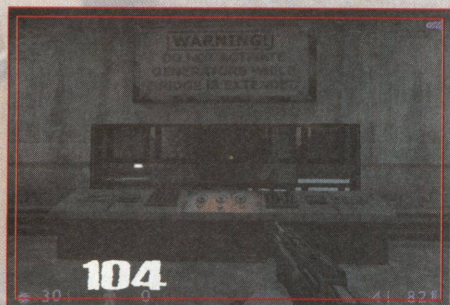


Suba a escada e jogue os tambores para baixo. Alinhe-os entre as pontes para que você possa passar pelo ácido que será reativado. Volte para a sala da válvula e ative-a. Agora atravesse novamente a porta do detonador e vire a esquerda para tentar chegar ao outro lado.

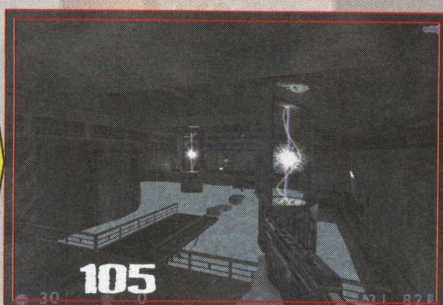


103
Prossiga pelo corredor, pule as caixas para chegar a outra porta.

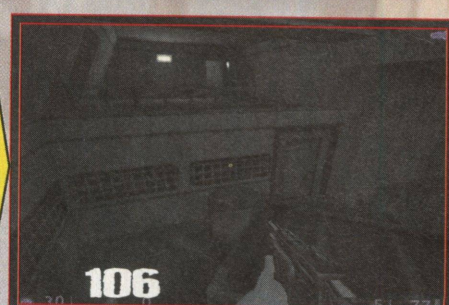
DETONADO



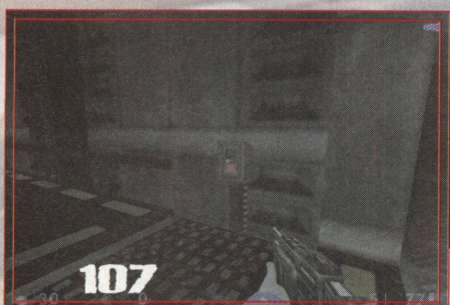
Continue o seu caminho até chegar a esta mesa de controle.



Ative as duas unidades e volte até as caixas. Coloque o tambor próximo a uma delas e volte para trás novamente.



Pule agachado na grade, para poder cair em cima do tambor e passar pelas caixas.



Volte como se você quisesse ir para o laboratório. Porém, em vez de descer as escadas, vá para a direita e acione a ponte. Agora há energia suficiente para isso.



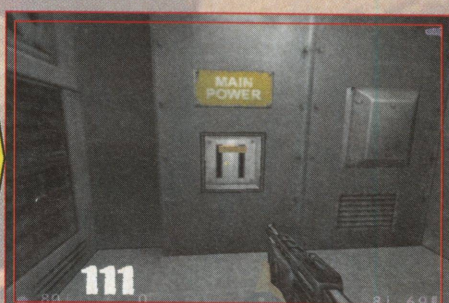
Encontre a bateria ao lado do guarda que está caído. Empurre-a para o setor que fica atrás dele e coloque a bateria para ser recarregada para que você possa usá-la.



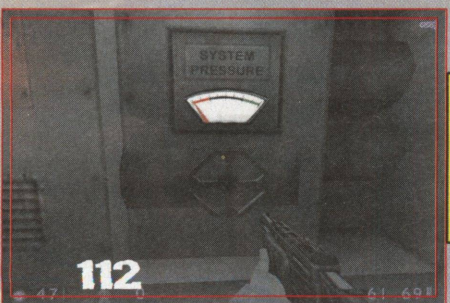
Com a bateria recarregada, coloque-a no outro compartimento e acione o botão.



Saia pela porta à esquerda e vire a direita. Logo você encontrará o elevador que o leva ao laboratório.



Siga o cientista, ele pedirá para você acionar a chave do sistema. Ela fica na cabine logo acima.



Logo depois ele pedirá para puxar a válvula de pressão para liberá-la (Cuidado! Várias criaturas irão aparecer de surpresa para importuná-lo. Mate-as).

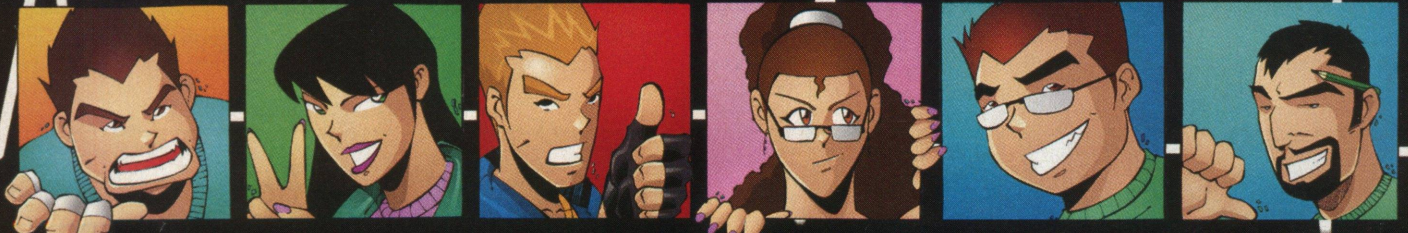
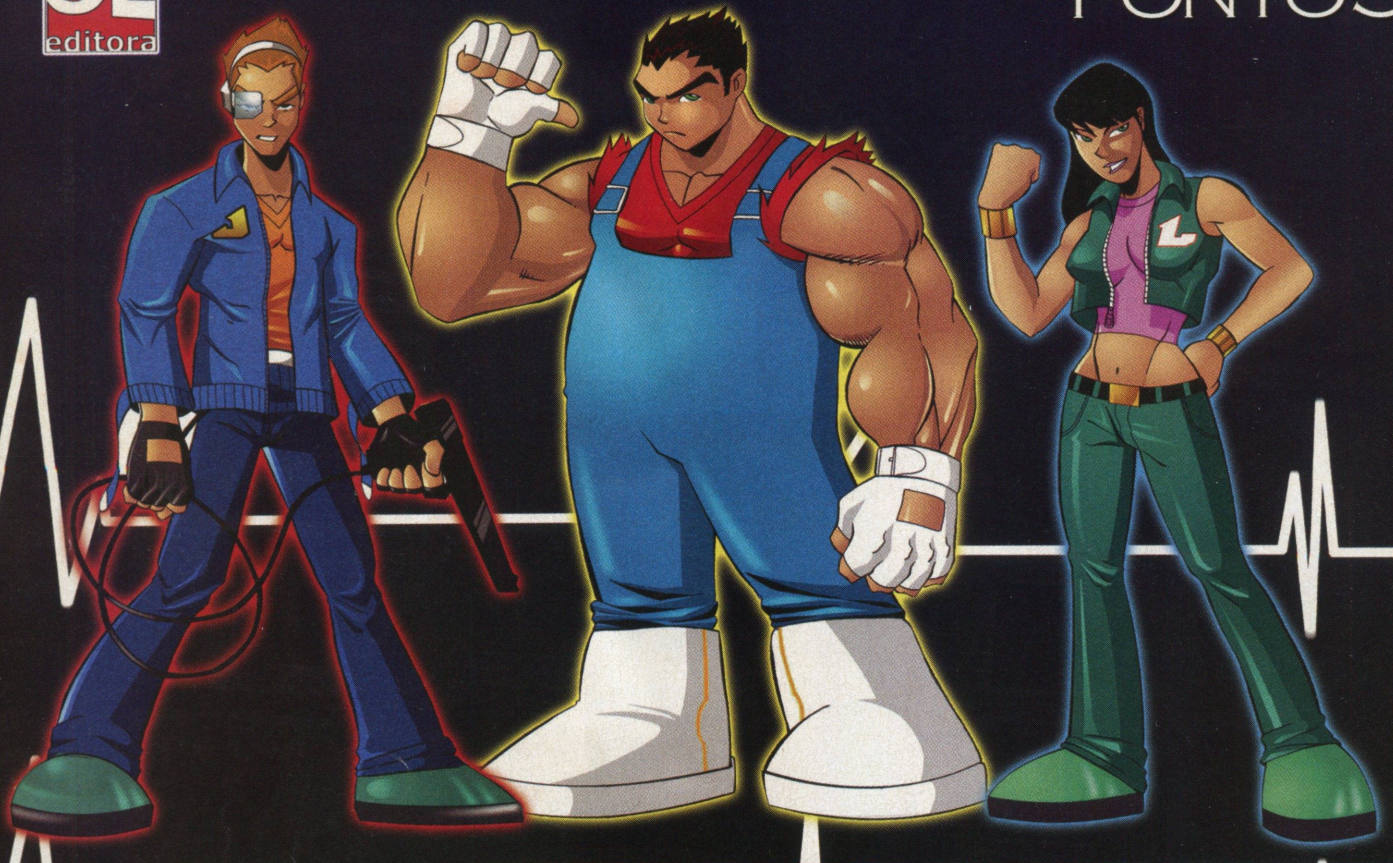


Volte para o controle e sempre que o botão do painel acender. Pressione-o para manter a máquina funcionando e os cientistas serem salvos. Por fim, o Doutor entra e deixará a máquina pronta para você. Aperte o botão e corra. Livre-se dos soldados rapidamente, pois a porta não ficará aberta por muito tempo, entre no círculo de energia e curta o final do jogo.

1º CONCURSO GAMEMANIAC

OL
editora

STUDIO
PONTO 3



A Equipe Gamemaniac preparou uma surpresa para você. Recorte o selo da capa, mande uma frase dizendo o que você acha das revistas GameManiac (Gamemaniac, PCGameManiac e Detonado) e concorra a uma camiseta exclusiva.

ESTÚDIO PONTO 3 - CONCURSO GAMEMANIAC
RUA DOMÉLIA, 30 - SÃO PAULO - SP
CEP : 02308-100



LOJA VIRTUAL



LOJA virtual

Revistas - CD's - CD-rom - DVD
Posters - História em Quadrinhos

Entrar | Cadastro | Meu Carrinho | Pagamento | Fale Conosco | Quem Somos

Busca

Produtos

- Artesanato
- CD - Histórias
- CD - Pregador
- CD - ROM
- CD's Músicas
- Cifras
- Coleção Fabricando
- Cursos
- Histórias em Quadrinhos
- Histórias Infantil
- Infantil
- Jovens
- Posters
- Revistas

Mais Vendidos

Informações

- Quem Somos
- Como Comprar
- Política de Privacidade
- Fale Conosco
- Tel: (011) 4024-4500

A vista **10%** de desconto

Curso de Inglês 01
R\$ 14,90

Curso de Inglês 02
R\$ 14,90

Curso de Inglês 03
R\$ 14,90

Curso de Inglês 04
R\$ 14,90

Curso de Inglês 05
R\$ 14,90

Curso de Inglês 06
R\$ 14,90

A BIBLIA SAGRADA
A Bíblia em CD-Rom
Valor: R\$9,90

DesenhArte nº 004
Valor: R\$4,90

DesenhArte nº 004
Valor: R\$4,90

DesenhArte nº 004
Valor: R\$4,90

DesenhArte nº 004
Valor: R\$4,90

DesenhArte nº 004
Valor: R\$4,90

DesenhArte nº 004
Valor: R\$4,90

Carrinho
Seu Carrinho está vazio!

Ofertas

O LEVITA
Revista 20
R\$ 9,90

Veja outras ofertas

Novidades

O LEVITA
Revista 19
R\$ 9,90

Lançamento

O LEVITA
Revista 18
R\$ 9,90

Copyright © 2001 O LEVITA Editora e Distribuidora Ltda.
WebMaster Paulo Dom

Meu computador

WWW.OLEVITA.COM/LOJA



**GAMES, COMPUTADORES E DICAS.
TUDO ISSO AGORA TEM LUGAR CERTO**

PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • X-BOX • GBOY

GAMEMANIAC

ISSN 1678-2380 ANO 1 • R\$ 4,99

DARK CHRONICLE

02

Z.O.E.2

SHOW DE ANIME E AÇÃO COM O TOQUE DE CLASSE DA KONAMI!

Soul Calibur 2

CONHEÇA OS NOVOS PERSONAGENS EXCLUSIVOS PARA CADA CONSOLA

e ainda:

ENTER THE MATRIX THE GETAWAY

D.O.A. XTREME VOLLEY

DICAS E DETONADO

Panzer Dragoon Orta

A SEGA TRAZ UM DOS MELHORES JOGOS JÁ FEITOS PARA O X-BOX DA MICROSOFT

BREATH OF FIRE V

DRAGON QUARTER

A SAGA DO DRAGÃO CONTINUA!

OL editora

SUPER SORTEIO
RECORTE E CONCORRA A UMA CAMISETA EXCLUSIVA VEJA NA PÁG 50

OL editora

NA REVISTA

IMPOSSIBLE CREATURES

MICROSOFT LANÇA UM NOVO ESTILO DE DIVERSÃO

RALLISPORT CHALLENGE

RALLY EXPLODINDO EM VELOCIDADE NO SEU PC

A NOVA GERAÇÃO EM REVISTA DE GAMES PARA SEU COMPUTADOR

PC Gamemaniac

ANO 1 • N. 02 • R\$ 12,90

ISSN 1678-2380

LANÇAMENTO ESPECIAL

METAL GEAR SOLID 2

SUBSTANCE

A KONAMI LANÇA UMA VERSÃO APRIMORADA DE METAL GEAR

SILENT HILL 2

O HORROR ESTÁ DE VOLTA, AGORA NO SEU COMPUTADOR.

NO CD-ROM

120 JOGOS COMPLETOS

E AINDA: EMULADORES, SOFTWARES E DEMOS

criação

STUDIO PONTOS

OL editora

JÁ NAS BANCAS

LIGUE

Ou através **(11) 4035-4699**
do nosso site: www.olevita.com/loja