

GAMEMANIAC ESPECIAL

LAN GAMES



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



ANO 1 • N. 02 • R\$ 4,99

BATTLEFIELD 1942

A nova febre das lan-houses

DESERT COMBAT

O mod de Battlefield que leva
você até a Guerra do Iraque

FINAL FANTASY XI

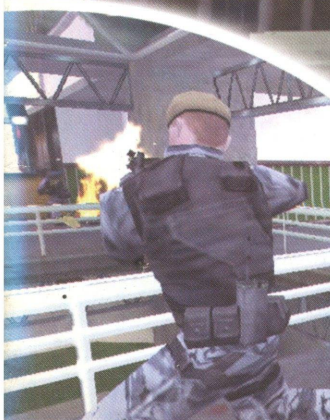
A Square continua a saga no PC

HALF LIFE 2

Um dos maiores sucesso da E3

COUNTER STRIKE 1.6

A versão de C.S. analisada por quem
entende do assunto. Imperdível!



LOJA VIRTUAL



The screenshot shows a web browser window displaying the OLEVITA virtual store. The browser's address bar shows <http://www.olevita.com/loja>. The website has a yellow header with navigation links: [Entrar](#), [Cadastra-se](#), [Meu Carrinho](#), [Pagamento](#), [Fale Conosco](#), and [Quem Somos](#). A search bar is located in the top left. The main content area features several product listings:

- 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 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

On the right side, there are promotional sections:

- Carrinho**: Seu Carrinho está vazio!
- Ofertas**: Revista 20, R\$ 9,90
- Novidades**: Revista 19, R\$ 9,90
- Lançamento**: Revista 18, R\$ 9,90

At the bottom of the browser window, there is a copyright notice: Copyright © 2001 O LEVITA Editora e Distribuidora Ltda. WebMaster Paulo Dom. A system tray icon for 'Meu computador' is visible in the bottom right corner.

WWW.OLEVITA.COM/LOJA

LAN GAMES

issn 1678-6491

ANO 1 • N. 01

É UMA PUBLICAÇÃO
DA EDITORA O LEVITA



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 Pta - 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

Claudio Luis Bruno

Revisão

Claudio Luis Bruno

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 aos leis do órgão competente.

Studio Ponto 3

Rua Domélia, 30 - São Paulo - SP

Tucuruvi - CEP: 02308-100

EDITORIAL EDITORIAL

Uma coisa é certa, LAN HOUSES se tornaram a mais nova forma de diversão para os fissurados em jogos eletrônicos. Um espaço novo e diferenciado para os gamemaniacos, onde o jogador encontra computadores de última geração, interligados em rede e conectados à internet. Tudo isso, somando-se o conforto, segurança e a mais alta tecnologia. Claro que tudo isso seria inútil sem a existência de bons jogos. Portanto, fizemos uma boa pesquisa e além de trazer, analisamos os melhores do mês. Sucesso absoluto nas lans, Battlefield 1942 ganhou um espaço especial nesta edição, onde você conhecerá o jogo, os packs e o mod Desert Combat que tem sido o modo mais utilizado. Sem muita enrolação, colocamos outros jogos de sucesso como Final Fantasy XI, Wolfenstein, além de dicas para você detonar seu amigo na máquina do lado.

O EDITOR

ÍNDICE

BATTLEFIELD.....6

DESERT COMBAT.....16

FINALFANTASY XI....20

COUNTER STRIKE.....22

HOMEWORLD 2.....38

WARCRAFT 3.....42

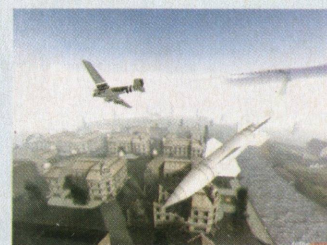


NEWS NEWS NEWS

Battlefield 1942 já tem site em português

Foi lançado recentemente um site exclusivo sobre o jogo Battlefield 1942. Desenvolvido por jogadores anônimos, o site é o primeiro totalmente em português e um dos mais completos sobre o assunto na internet.

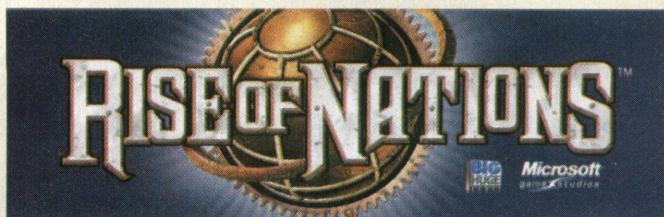
O portal conta com dicas, instruções, notícias e tudo o mais sobre o jogo. Oferece também softwares para download e uma seção contendo amplas informações sobre a Segunda Guerra Mundial, tema do jogo. Os chamados "Power Users" são usuários escolhidos pelos administradores que terão certos privilégios. Eles poderão interferir e colaborar com matérias para o site. O endereço é www.bfcentral.com.br.



Rise Nations é o mais novo lançamento da Microsoft



Microsoft anunciou recentemente o lançamento de mais um jogo no estilo RTS: Rise Nations. O jogo alia seis mil anos de história da humanidade e noções de política, espionagem, diplomacia e ciência. Assim como na tradicional série "Age of", o objetivo do jogo é criar uma nação para conquistar territórios, civilizações e desenvolver seu exército. Assim como seus predecessores, RN também possui um modo *multiplayer*, permitindo que até oito jogadores participem do jogo, via Internet ou rede local (LAN). O game já está nas lojas, e tem preço médio de R\$ 99,00.



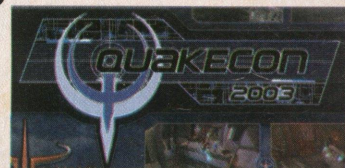
O melhor mod de Unreal, ganhará prêmio milionário

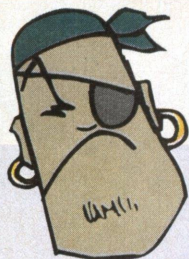
4 empresas do ramo de games e softwares resolveram promover um concurso que premiará o melhor mod de Unreal Tournament. A Atari, a Digital Extremes, a Epic Games e a Nvidia oferecerão um prêmio de 400 mil dólares para o primeiro colocado. O total das premiações fica em torno de um milhão de dólares, divididas em treze categorias diferente. Maiores informações sobre o concurso podem ser encontradas nos sites: <http://www.unrealtournament2003.com/?contest> e http://sv2.3dbuzz.com/vbforum/unr_main.php



Quakecon de 2003 acontece em Agosto

A sétima edição do Quakecon acontecerá nos dias 14, 15, 16 e 17 de Agosto em Dallas. O evento inclui quatro dias de torneios, demonstrações de games e hardwares, workshops e muito mais. Estima-se que cerca de quatro mil pessoas participem do evento. O Quakecon teve sua primeira edição em 1996, e funciona como uma "LAN party", uma festa onde os jogadores online têm a oportunidade de se encontrar e conhecer as novidades do meio. O evento é dedicado principalmente aos fãs dos jogos da ID Software. Os destaques os jogos da série *Quake* e *Return to Castle Wolfenstein*.



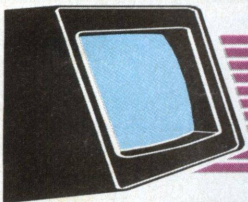


Pirataria diminui no Brasil em 2002

O último estudo realizado pelo IPR (International Planning and Research Corporation) aponta queda nos números de pirataria de software no Brasil e no mundo. O índice mundial de pirataria ficou em 39% no ano passado, já computada sua queda. No Brasil, devido à campanha antipirataria veiculada pela ABES (Associação Brasileira de Empresas de Software) e pela BSA (Business Software Alliance) o índice caiu de 58% em 2000, para os 55% registrados no ano passado. A estimativa é de que os números sejam ainda mais reduzidos nas próximas pesquisas. A campanha contra a pirataria de software deverá ser intensificada em todo o mundo.

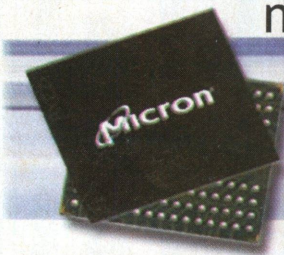
Fusion Assault 2.0 é o mais novo pack de Counter Strike

Está chegando mais um pack para dar uma guinada no visual e nos elementos de Counter Strike. Trata-se do *Fusion Assault 2.0*. O novo mod dá uma incrementada no jogo e o torna ainda mais realista. Entre as novidades estão sons de armas e transmissões via rádio, novos modelos de jogadores, entre outros. A versão já está disponível para download através do site www.gamefusion.com.



Micron Technology anuncia memórias GDDR3

GDDR3 components



A Micron Technology divulgou que as memórias GDDR3 já estão prontas. Elas foram criadas com

0.11 micron capazes de gerar 6.4GB/s de bandwidth por dispositivo.

Essa nova tecnologia permitirá que os gráficos em 3D sejam carregados com maior rapidez. A Nvidia e a ATI já anunciaram que desenvolverão placas com estas memórias.

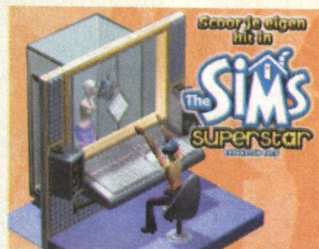
Um site indispensável para os gamemaniacos

Nos intervalos de um tiro de um Counter Strike, aproveite para navegar e visite o site da Adrenaline - www.adrenaline.com.br. Um excelente portal, muito bem montado, com atualizações diárias e todo construído em português. Muitas notícias, downloads de demos, patches e dos últimos drivers necessários para a sua placa de vídeo rodar a milhão. Perca algum tempo navegando nele que vale a pena. Você pode tirar muitas dúvidas e ainda se tornar um expert no assunto. Tão bom que raptamos algumas notícias dele. É claro que com a devida autorização. Agradecemos ao Fábio Henrique, que é um dos responsáveis do portal.

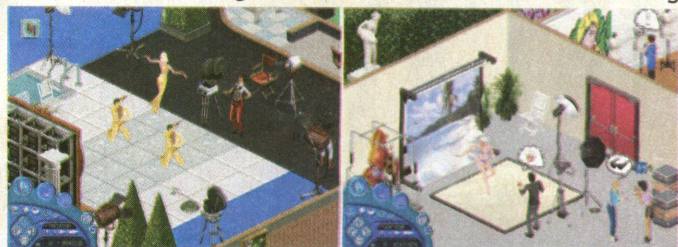


The Sims Superstars encabeça a lista dos Dez Mais

Segundo pesquisa realizada pelo NPDT Techworld durante os dias 18 e 24 de maio, *The Sims Superstars* é, pela segunda consecutiva, o primeiro entre os dez jogos de PC mais vendidos nos Estados Unidos. E como se não bastasse, a série Sims ainda tem mais três títulos na lista. Confira a tabela:



- 1) *The Sims: Superstar* (Expansão) - Electronic Arts
- 2) *Grand Theft Auto: Vice City - Take 2* Interactive/Rockstar
- 3) *Rise Of Nations* - Microsoft
- 4) *Enter The Matrix* - Atari Interactive
- 5) *Planetside* - Sony
- 6) *The Sims Deluxe* - Electronic Arts
- 7) *Sim City 4* - Electronic Arts
- 8) *Roller Coaster Tycoon 2: Wacky Worlds* (Expansão)- Atari Interactive
- 9) *The Sims: Unleashed* (Expansão) - Electronic Arts
- 10) *Warcraft III: Reign Of Chaos* - Vivendi Universal Publishing






BATTLEFIELD

1942



A low-angle, upward-looking photograph of a biplane in flight. The plane is the central focus, with its wings and fuselage clearly visible against a bright, hazy sky. Below the plane, the surface of the water is visible, with a dark ship on the left side of the frame. The overall tone is dramatic and historical.

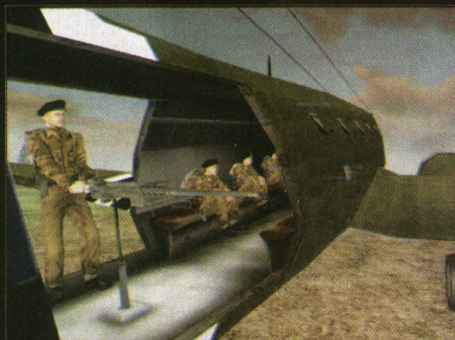
Battlefield 1942 encontra um balanço quase perfeito para a interação entre veículos e infantaria, assim como na mistura certa entre ação arcade e equipamento realista. Enquanto todas as armas são bem simples de usar, as táticas que você utiliza acabam se parecendo muito com táticas de combate reais. Você vai se ver usando estratégias em ruas estreitas de uma cidade bombardeada diferentes das que usaria nos campos abertos. Vai aprender a apreciar as habilidades de um piloto talentoso e como elas podem virar o curso da batalha para a sua equipe. Descobrimos que um tanque é uma arma formidável, mas não quando está isolado e não pode contar com o suporte da infantaria para cobrir seus flancos. Battlefield é um jogo que nós não podemos deixar passar.

BATTLEFIELD

1942

SEGUNDA GUERRA PRESENTE NAS LAN HOUSES

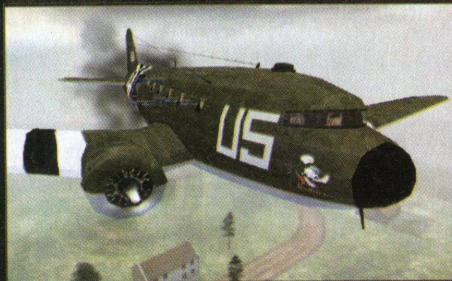
Depois da febre de Counter Strike, um game já conhecido pelos frequentadores das lan-houses começa a viver sua fase de explosão. Battlefield 1942 era tido como coadjuvante entre os jogos em rede. No entanto, o número parece estar perdendo espaço para este último. O motivo não é difícil de se imaginar. Comparado a Counter Strike, Battlefield oferece maior número de alternativas e o jogo é mais diversificado. Existem diferentes formas de se combater, enquanto que CS esgotou-se em si mesmo, tornando-se insuficiente para atender à contínua expectativa de seus jogadores. A temática do jogo também



ajuda. Assuntos relacionados à Segunda Guerra Mundial são sempre atraentes aos olhos do público. Os cineastas que o digam, dados os inúmeros filmes criados a partir deste tema. Até então, a última vez que os acontecimentos compreendidos entre 1939 e 45, tinham sido abordados no mercado de jogos pela empresa sueca Digital Illusions. Eis que algum tempo depois, a produtora lança Battlefield. O jogo permite um grande

grau de personalização, uma vez que se utiliza da visão em primeira pessoa. A função multiplayer é o grande tempero do jogo. Aceitando até sessenta e quatro jogadores simultaneamente, Battlefield é extremamente interativo e diversificado. O modo para um único jogador ficou esquecido em algum lugar do passado, juntamente com os antigos consoles de videogame, que não suportavam mais do que um jogador por joystick. A onda agora é poder combater contra um inimigo real. Um não, dezenas deles. Dúzias, se possível. Por isso o jogo vem crescendo com rapidez e proporção inesperadas. O adversário agora tem um nome, um rosto, uma vida. É possível topar com ele nas lanchonetes da redondeza e ainda comentar sobre o último embate. Não se trata apenas de um boneco animado por computação gráfica, cuja existência se esvaía assim que o plugue for

retirado da tomada. O formidável modo multiplayer deste jogo requer dos usuários, trabalho em equipe e cooperação. Será preciso agir em harmonia para vencer a corrente adversária. Battlefield foge à regra dos atuais jogos para PC. Enquanto a grande maioria dos games tentar ganhar o público com shows de efeitos especiais e computação gráfica, este não possui nada de especial no que se refere a tais atributos. O que chama a atenção dos jogadores não são seus detalhamentos técnicos, mas a jogabilidade. A movimentação do jogador é muito boa e é



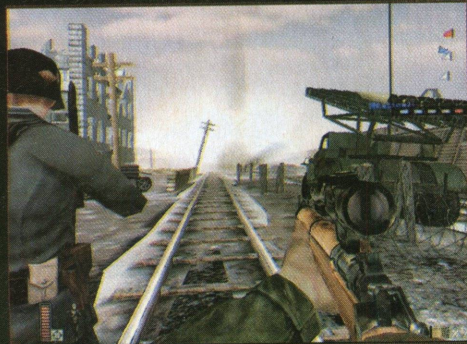
possível interagir com tanques, canhões e aviões de guerra. Apesar do jogo em rede ser o grande frenesi de Battlefield, o modo single-player também tem seus méritos. A cada novo jogo, você terá a oportunidade de se deparar com situações completamente diferentes. Não há um roteiro prévio a ser seguido. Todas às vezes que decidir jogar, será uma nova aventura.

PANO DE FUNDO: A SEGUNDA GRANDE GUERRA

A Segunda Guerra foi marcada pelos avanços imperialistas de Hitler e o grande Holocausto, o genocídio de cerca de seis milhões de judeus e outras minorias presentes, principalmente na Alemanha.



Durante a guerra, os países envolvidos (que na verdade não eram todos os países do mundo) se dividiram em dois blocos: o Eixo e os Aliados. No grupo do Eixo, incluíam-se Alemanha, Itália e Ja-

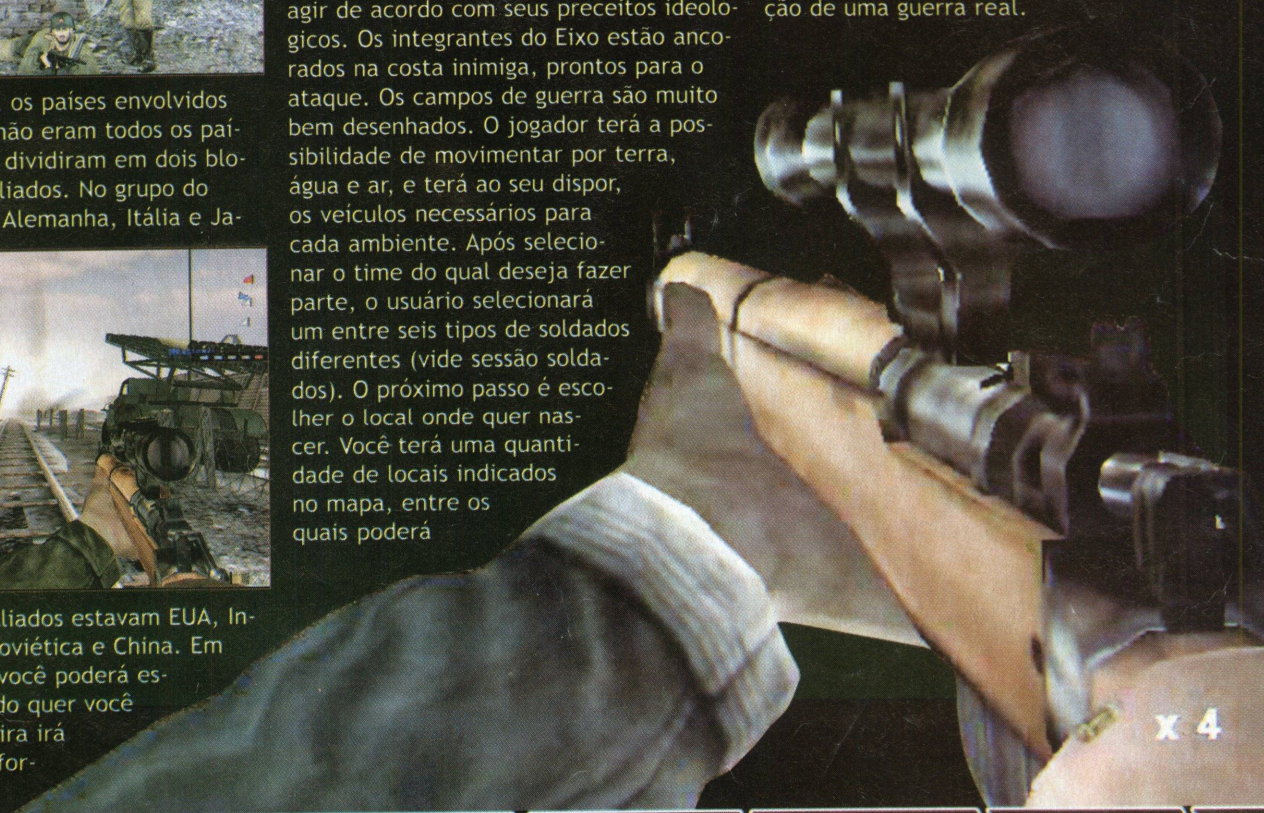


pão, e entre os Aliados estavam EUA, Inglaterra, União Soviética e China. Em Battlefield 1942 você poderá escolher de que lado quer você jogar, que bandeira irá defender. Dessa forma, o jogador



tem, indiretamente, a oportunidade de agir de acordo com seus preceitos ideológicos. Os integrantes do Eixo estão ancorados na costa inimiga, prontos para o ataque. Os campos de guerra são muito bem desenhados. O jogador terá a possibilidade de movimentar por terra, água e ar, e terá ao seu dispor, os veículos necessários para cada ambiente. Após selecionar o time do qual deseja fazer parte, o usuário selecionará um entre seis tipos de soldados diferentes (vide sessão soldados). O próximo passo é escolher o local onde quer nascer. Você terá uma quantidade de locais indicados no mapa, entre os quais poderá

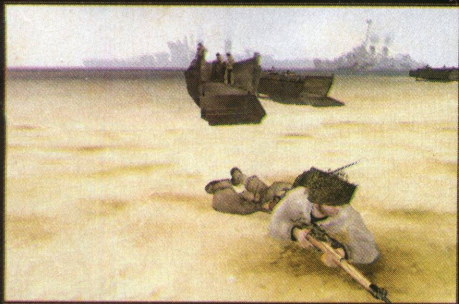
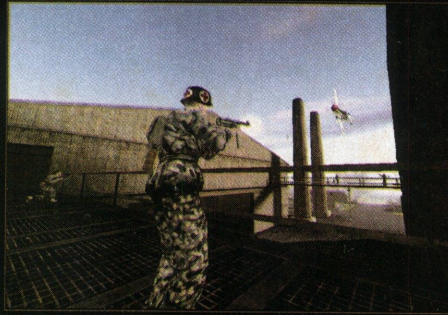
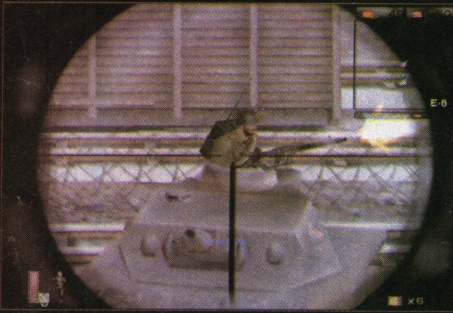
escolher. Este número varia de acordo com o avanço de suas tropas. Quanto maior o número de territórios conquistados, maior também o número de opções para o local de nascimento de seu soldado. Os campos de batalha de Battlefield apresentam as características mais marcantes e interessantes de renomados jogos como Counter Strike e Return to Castle Wolfenstein. A reprodução da guerra é ótima. Franco-atiradores, tanques disparando contra casas e aviões em vôos rasantes são alguns dos elementos usados para conferir a sensação de uma guerra real.



x 4

TIPOS DE SOLDADOS EM BATTLEFIELD 1942

Scouts : os scouts são atiradores de elites, conhecidos também por snipers, em inglês. Esse tipo de soldados são especialistas em ataques de longo alcance. Utilizam rifles de alta precisão com apenas um tiro, é possível eliminar o inimigo. Na realidade, rifles AWP não existiam na época da Segunda Guerra.



Assault : são guerreiros portadores de rifles de médio porte, e possuem diversas habilidades.



Anti - tank : anti-tanques são ótimos para a destruição de veículos mecanizados e blindados. São soldados pesados e munidos de lança-foguetes.



O U.S. M4 Sherman não foi o tanque mais poderoso ou com a melhor blindagem a entrar no campo de batalha, mas mesmo assim ele serviu ao seu propósito como uma máquina de guerra muito confiável.

Medic : apesar de seu baixo poder de fogo, é um soldado essencial. Trata-se do médico comum, imprescindível para o tratamento dos feridos.



Enginner : são engenheiros. Capazes, entre outras coisas, de armar e desarmar bombas, consertar equipamentos ou veículos danificados. Embora não carreguem uma grande quantidade de armas, são um úteis para o sucesso de suas tropas.



Todos os soldados trazem consigo as armas supra-citadas, de acordo com sua classificação. Além disso, carregam uma faca e uma granada de mão. Em geral, os soldados têm a capacidade de pular, deitar, rastejar e nadar, independentemente de suas funções específicas. O time que possui um grupo de soldados mais equilibrado e diversificado, de forma a atender de maneira mais adequada possível a sua estratégia, terá maior êxito.



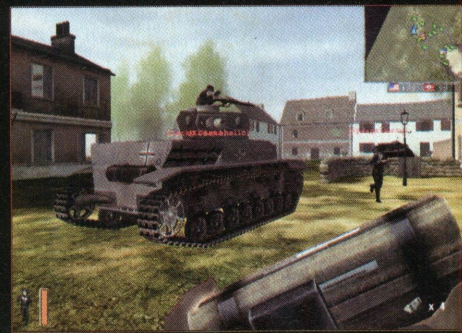
JOGABILIDADE

O que mais encanta os usuários deste game é, sem dúvida, sua jogabilidade. Ele garante boas horas de entretenimento. O jogo definitivamente não é monótono, estático ou repetitivo este é seu atributo mais comentado e exaltado. Por este motivo é que Battlefield vem surpreendendo e gradati-



vamente conquistando público das lanhouses. Isso se deve ao fato de poder optar por diversas formas de atuação no campo de guerra. Sua parte estratégica também é forte, mas incomparável a jogos como o Starcraft. Battlefield se parece em muito com Counter Strike, com o fator adicional de oferecer ao jogador mais opções. Os seis tipos de soldados e os trinta e cinco veículos diferentes diversificam o jogo. O usuário pode sempre experimentar diferentes armas, formas de atuação e es-

tratégias. Além disso, você será, por vezes, surpreendido pelos acontecimentos. Fatos inesperados e situações complicadas trarão diferentes nuances ao jogo, evitando que se caia na mesmice. As armas de guerra disponibilizadas são em grande parte, similares às utilizadas pelos Aliados e pelo Eixo durante a guerra. Battlefield possui dezesseis mapas grandes, diferentes e bem detalhados, à respeito de quatro momentos da Segunda Grande Guerra, com o propósito de guiar os jogadores. Este game vem sendo muito comparado em termos de estratégia à *Medal of Honor: Allied Assault*, cuja temática é a mesma, porém, a ação estratégica de *Medal of Honor* torna-se reduzida. O jogador tem objetivos



um tanto fechados e simples. Muitas vezes, é preciso apenas seguir a indicação da bússola para seguir o caminho certo e sair atirando. Battlefield, ao contrário, dá a seus usuários, uma maior liberdade na hora de montar sua estratégia e prosseguir com um jogo muito mais aberto. Logo no início, o jogador se encontra no deserto, à mercê



dos acontecimentos e com a missão de dominar pontos de controle inimigo. E poderá fazê-lo como bem entender. Ao contrário de *Medal of Honor*, em Battlefield é possível controlar também veículos inimigos, o que aumenta ainda mais a diversidade e a complexidade do jogo. Em cada um dos veículos pode-se assumir diversas posições diferentes. Controlando o tanque de guerra, o jogador pode se colocar como motorista, ou ficar encarregado do canhão.

SAIBA MAIS SOBRE OS ASPECTOS TÉCNICOS

Visualmente, o jogo é muito bom, apesar de não apresentar todo o show de efeitos especiais contido nos jogos atuais. Mesmo assim, a qualidade gráfica é primoro-



sa. Os campos de batalha são extensos e seus elementos, bem elaborados. Possui uma engine gráfica própria do tipo Refractor 2, capaz de reproduzir veículos, personagens e armas com riqueza de detalhes. Porém, o nível gráfico pode atrapalhar um pouquinho na hora de carregar o jogo, pois para visualizá-lo adequadamente, é necessário ter placa de vídeo 3D com pelo menos 32

MB e hardware Transform & Lightning, requisitos presentes apenas em processadores que ainda não são populares no Brasil, como o Matrox Parhelia e o Nvidia GeForce. A parte sonora é bastante variada e fiel. É possível ouvir tiros, explosões e até conversas via rádio. Todo o quadro sonoro de uma



guerra real é reproduzido. Embora suporte o incrível número de sessenta e quatro usuários jogando simultaneamente, o jogo nessas condições é um tanto inviável. Para que funcione adequadamente com este número de usuários, seria preciso que todos os participantes utilizassem, no mínimo, máquinas com processadores Pentium 4 e estivessem conectados à Internet com uma velocidade de 512 KB. Devido à qualidade gráfica, o jogo online torna-se um pouco pesado.

O processamento das informações é lento e é preciso ter paciência.

Este versátil veículo com tração nas 4 rodas podia chegar a locais inacessíveis a qualquer outro veículo, e o exército americano produziu mais de 700.000 deles no decorrer da Segunda Guerra. O Jipe podia ser usado para transporte a curtas distâncias, missões de reconhecimento e até mesmo combater, quando equipado com uma metralhadora. A palavra "Jeep" vem da pronúncia em inglês da sigla GP (Gee-Pee/Ji-Pe em português), a abreviação para um veículo "General Purpose", ou veículo de "Uso Geral".

PACOTE DE EXPANSÃO DE BATTLEFIELD 1942

Mal o game começou a fazer sucesso, a Electronic Arts já disponibilizou seu primeiro pacote de expansão. Em geral, esses pacotes têm a função de dar um novo estímulo aos fãs que já enjoaram do jogo original. Além de todos os arti-

fícios oferecidos pelo jogo-base, os pacotes de expansão permitem adicionar novos elementos, dar nova contextualização e torná-lo ainda mais diversificado. Você conhecerá novos armamentos, veículos, ambientes e mapas. To-

dos os pacotes de expansão seguem a temática a que se propõe em todos os seus aspectos. É importante lembrar que para jogar um dos pacotes, é preciso ter instalada a versão original de Battlefield 1942.

PACOTE DE EXPANSÃO ROAD TO ROME

O primeiro pacote lançado foi o "Road to Rome", ou "Caminho para Roma".




Como se pode notar, a aventura agora se passa na Itália. As campanhas italianas durante a Segunda Guerra serão o fio condutor deste pacote. O usuário terá mais seis mapas extras

para escolher onde deseja combater. Estão inclusas a Operation Husky, na Sicília e as batalhas por Anzio e Monte Cassino. O número de veículos também é maior: neste pacote, há oito novos modelos, dentre os quais está o Mosquito, famoso bombardeiro britâni-

co e o avião alemão BF-110. As armas não foram esquecidas. Road to Rome soma a Battlefield oito armas de mão, inclusive o rifle italiano Breda e o britânico Sten SMG. A jogabilidade deste pacote é tão boa quanto o game original, e não há grandes diferenças. Visualmente, Road to Rome traz maior detalhamento, beirando a perfeição.





Além das belas vistas panorâmicas, o jogo oferece animações de personagens e veículos magnificamente detalhados. Efeitos coloridos, como nuvens de água se espalhando ao redor das lanchas e explosões intensas repletas de fumaça e destroços, ajudam a aumentar a imersão do combate.

OS NOVOS MAPAS DE BATTLEFIELD ROAD TO ROME

Battle for Anzio:

Possui grandes áreas abertas e construções; é o mais dinâmico dentre os mapas. Neste, as bases principais também podem ser dominadas pelos inimigos, e há grande variedade de veículos. Para ter sucesso sobre este solo, é interessante misturar os tipos de soldados, pois os ataques acontecem de perto e também à distância.

Battle for Salerno:

Neste mapa, o caminho até o inimigo é longo, pois as principais bases se encontram muito distantes uma das outras. Por conta disso, os aviões serão indispensáveis. Dessa forma, as bases menores são pontos estratégicos. O time que tomar os pontos estratégicos terá grande vantagem.

Monte Cassino:

É mais compacto do que todos os outros cinco mapas. Trata-se apenas de um local para que os inimigos se defrontem. É preciso tomar rapidamente os pontos estratégicos, pois o caminho é curto demais para que se demore a atacar. Soldados do tipo sniper são indicados para este confronto.

Monte Santa Croce:

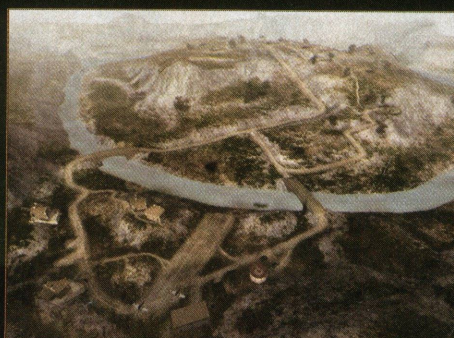
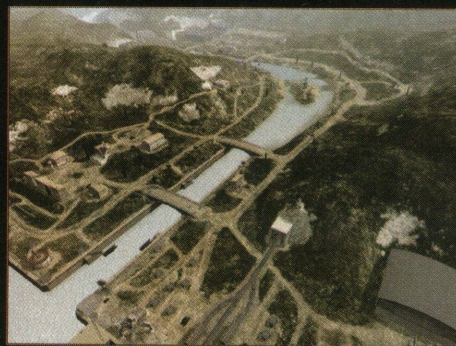
É aqui que acontecem as grandes batalhas. Os dois exércitos já começam com as bases lotadas de veículos.

Operation Husky:

O mapa é bem amplo e possui muitas artilharias fixas. Por este motivo, existem diversas formas de atacar e se defender.

Operation Baytown:

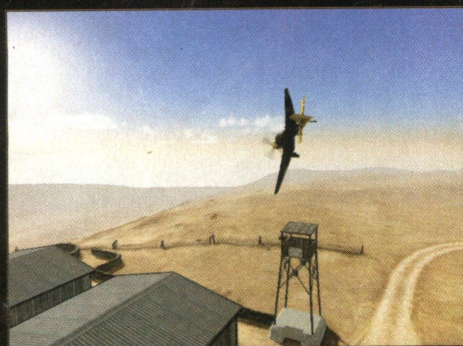
São duas vastas porções de terra ligada por uma ponte. Em cada lado, há um exército diferente. O cenário é bem propício à troca de tiros. Sob estas condições geográficas, é a maneira mais fácil de ataque e defesa. Cerca de 70% dos tiroteios acontecem nesta batalha. É uma das difíceis; requer boa estratégia.



DICAS PARA BATTLEFIELD 1942 NO MODO 1 PLAYER

Trem Aéreo

Tenha um jogador com uma aeronave com capacidade para pelo menos duas pessoas e levante vôo. Posicione um dos companheiro sobre uma colina e prepare-se para fazê-lo pular em seu avião. Para isso, o piloto precisa voar em baixa velocidade, estável e diretamente ao jogador em solo, e procure chegar o mais próximo possível. Assim que chegar o momento do encontro, o



soldado em terra deve apertar a tecla E. Assim, ele se agarra no cockpit. Use este procedimento para resgatar um companheiro preso em uma zona de perigo, por exemplo.

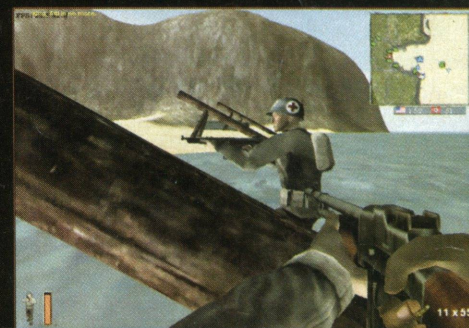
Jipe Explosivo



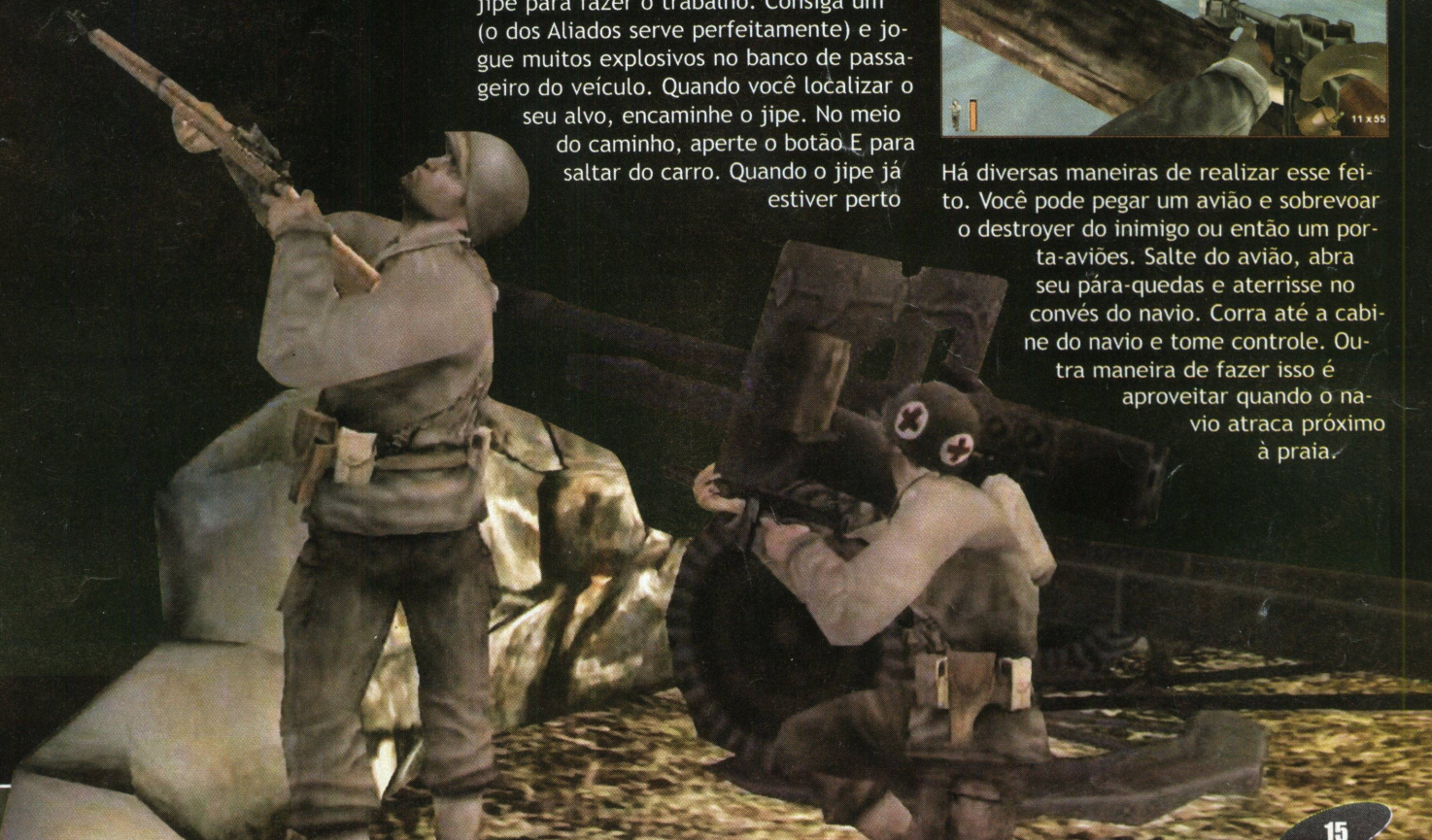
A arma mais poderosa do engenheiro são os kits de explosivos. A coisa mais difícil é colocar as bombas próximas de seus alvos. Por isso vamos dar uma dica: use um jipe para fazer o trabalho. Consiga um (o dos Aliados serve perfeitamente) e jogue muitos explosivos no banco de passageiro do veículo. Quando você localizar o seu alvo, encaminhe o jipe. No meio do caminho, aperte o botão E para saltar do carro. Quando o jipe já estiver perto

do alvo, acione os explosivos e pronto, tudo pelos ares. Esta é uma ótima maneira de se livrar de tanques e grandes grupos de inimigos.

Roubo Naval



Há diversas maneiras de realizar esse feito. Você pode pegar um avião e sobrevoar o destroyer do inimigo ou então um porta-aviões. Salte do avião, abra seu pára-quadras e aterrisse no convés do navio. Corra até a cabine do navio e tome controle. Outra maneira de fazer isso é aproveitar quando o navio atraca próximo à praia.



DESERT COMBAT

DESERT COMBAT ESTADOS UNIDOS X IRAQUE

Os jogos de guerra sempre estão na lista dos dez mais bem vendidos. Medal of Honor: Allied Assault, recria a história das batalha na Normandia, e o Battlefield 1942, sobre a

Segunda Grande Guerra, são os jogos, nessa temática, com maior tiragem no mundo. Mas, a criação de jogos sobre batalhas está cada vez mais simultânea. O grande exemplo é Desert Combat,

baseado na última guerra entre os Estados Unidos e o Iraque. O que mais impressiona, é o fato que, nem bem os desdobramentos desses conflitos terminaram, e a indústria de games já o antecipou.

DESERT COMBAT: MOD DO BATTLEFIELD 1942

A rapidez da criação de um jogo específico da segunda guerra do golfo, deve-se a um truque dos fabricantes de games. Desert Combat é simplesmente uma modificação de *Battlefield 1942*, ou seja uma máscara

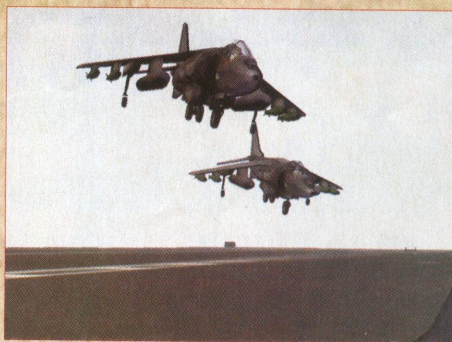


colocada no jogo para ele se transformar em outro. Assim a lógica do jogo continua a mesma, com mudanças apenas na temática: De Segunda Grande Guerra para o conflito EUA X Iraque. Esse tipo de procedimento já é muito comum para os fãs de games e os



frequêntadores de Lan-Houses. Quem nunca jogou o famigerado *Counter-Strike*? Ele nada mais é do que uma modificação do *Half-Life*, um dos principais jogos de tiros em primeira pessoa já criados. Como todas as modificações a estrutura do jogo continuou a mesma, entretanto ao invés de lutar contra alienígenas, você combate terroristas, com ótima resolução para *multiplayer*. O procedimento para a aquisição do *Desert Combat* é muito simples, afinal ele é distribuído de graça no site oficial:

www.desertcombat.com. O jogo só roda com o *BattleField 1942*, na versão 1.2, instalado no computador. Agora, se você estiver com uma versão pirata, nem perca seu tempo de conexão com o *download*, pois não vai rolar. Feito todos os procedimentos necessários, você já pode lutar nesta guerra, e perceber como realmente se sentiram os soldados norte-americanos no deserto do golfo. Combatendo com os poderosos exército do "Tio Sam".



GUERRA DO GOLFO

Não é a primeira vez que uma guerra entre o Saddam e a família Bush vira tema de um jogo. A primeira invasão de George Bush pai, em 1991, ganhou uma versão em game com o *Conflict Desert Storm*, publicada pela Take Two Interactive. O jogo recebeu algumas modificações, mas foram muito pobres. Apesar disso ele vendeu muito bem, com 300 mil cópias para Playstation 2.

OS ARMAMENTOS DE DESERT COMBAT

O conflito se caracterizou pela tecnologia dos armamentos dos norte-americanos e a precariedade dos armamentos iraquianos. Enquanto o exército de George W. Bush ti-



na em suas mãos armas com extrema precisão, os súditos de Saddam Hussein usavam equipamentos da década de 80. O jogo foi muito fiel a esta situação. Por parte dos combatentes dos "Yankes" os veículos de combate são os tanques: Abrams M1A1, que é o mais usado, o Bradley, o anti-aéreo M163 Vulcan, o MRLS, com sistema de lançamento múltiplo de foguetes e o Howitzer Propelido. Além dos aviões: Thunderbolt A-10, que ataca os tanques inimigos, o avião de ataque F-16, Ac-130 Gunship, e o poderoso F-117. A frota norte-americana se completa com o helicóptero de ataque AH64 e o Uh-60 Blackhawk. Mais os jipes: Humvee com reboque montado e o Ammo. No lado

dos iraquianos, apesar de serem armamentos mais fracos, ainda dá para combater bem. Lutando ao lado do exército de Saddam você terá: o tanque de combate T-72, veículo do Scout BRDM2, o tanque anti-aéreo Shilka, o tanque M-1974 (Howitzer). As principais armas dos iraquianos são as baterias anti-aéreas, como o lançador de SCUD, caminhão para lançamento múltiplos de foguete BM21. Os veículos aéreos são poucos, mas dependendo das suas habilidades, podem ser bem eficientes. Aviões Mig29, caças supersônicos de ataque, o Su-25, que ataca em áreas planas, mais um helicóptero de ataque, resumem os aparatos aéreos dos iraquianos.



OS EXÉRCITOS EM AÇÃO

No Dersert Combat cada nível escolhido, você jogará com armas e equipamentos diferentes. Por exemplo, no nível Desert Storm (Tempestade do Deserto) joga-se em torno dos aliados e do Iraque. Os exércitos que aparecem no jogo são:

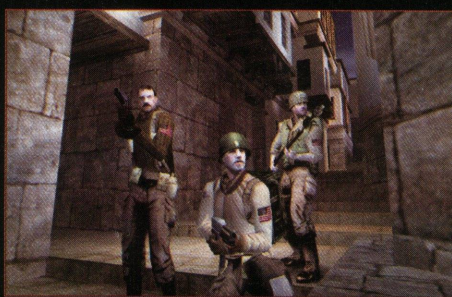
- Arábia Saudita
- Grã Bretanha
- Alemanha
- Iraque
- Somália
- Afeganistão
- Índia
- Paquistão

Wolfenstein

ENEMY TERRITORY

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY A UNIÃO DE QUATRO GRANDES EMPRESAS

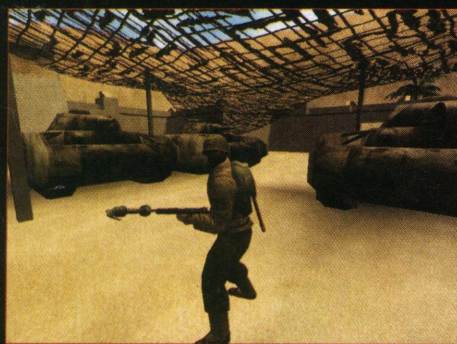
Depois do sucesso de "Return to Castle Wolfenstein", uma união de quatro grandes empresas do ramo, desenvolveu o primeiro pacote de expansão da série: Enemy territory. A Activision continua sendo responsável pela publicação dos jogos da franquia; a Id Soft ficou com a produção executiva; a Splash Damage e a MacDoc Software foram encarregadas do jogo em si. A ex-



pansão não possui modo singleplayer. Mas isso parece não estar causando grandes impactos, uma vez que o jogo, mesmo contendo apenas o modo multiplayer, é gratuito. Comporta até sessenta e quatro jogadores, divididos em duas equipes de trinta e dois. O jogo ainda apresenta a função "Team Last-Man-Standing", em que o vencedor será a equipe que tem o último soldado sobrevivente.

DE VOLTA AO CASTELO, MAIS UMA VEZ...

A história de Enemy Territory se passa em 1942, um ano antes do ponto inicial de Return to Castle, contando o momento em que o herói fugiu da prisão. Nesta época, os nazistas controlavam a maior parte da



Europa. A força aérea britânica havia conseguido mantê-los longe de seu país, mas agora, os alemães construíram canhões gigantes para acertar Londres da outra margem do canal. Mais uma vez, você assumirá o papel de BJ Blazkowicz, que procura recrutas para seu exército. Os americanos decidem enviar uma equipe

para espionar os planos alemães. Blazkowicz e sua equipe são enviados para a missão. Você começa o jogo tentando levantar informações sobre armas super poderosas, mas acaba descobrindo que coisas muito mais diabólicas estão sendo planejadas. Ao contrário de RTCW, as criaturas monstruosas e os mortos-vivos desapareceram. Você continuará

O game está sendo produzido pela Splash Damage e Mad Doc Software e será distribuído pela Activision (aqui no Brasil deve ser a EA).

encontrando muitos inimigos, mas desta vez, são todos soldados nazistas. As variações serão cientistas e doutores secretos. Mas todos humanos.



agora de "field ops" (operadores de campo) e estarão carregando uma pilha de armamento da qual você pode se beneficiar. Uma nova classe de "covert ops" (algo como espíões) poderá roubar uniformes, se infiltrar entre os inimigos e abrir portas usualmente inacessíveis. Falando em habilidades, você poderá adquirir algumas delas a partir das experiências no campo de batalha. Especializar-se na utilização de armas leves, por exemplo, conferirá a você maior precisão e ainda permitirá que você



Cada soldado, assim como na versão anterior, continua pertencendo a uma das cinco classes disponíveis, como médico ou engenheiro, com habilidades especiais que auxiliarão na sua empreitada. Os tenentes são chamados



carregue mais armamento. Embora você nunca jogará como um soldado, você poderá dar ordens ao pelotão inteiro ou individualmente a cada recruta. Um display no canto da tela mostrará a

quantas anda a sua saúde e fornece outros dados a respeito do soldado selecionado, o que proporcionará maior controle do estado de suas tropas. Sempre que um personagem - você ou qualquer outro soldado - morre, entrará no modo "limbo". Quando sua saúde estiver se esgotando, você cairá no chão e não conseguirá mais se mexer ou atirar, mas você ainda poderá comandar seu exército ou pedir a ajuda de um médico. Todos os mapas são ligados, permitindo que um time progrida jogando contra outro time de jogadores virtuais. Quando um mapa é finalizado, todo o jogo será transferido para o próximo nível da campanha; os jogadores poderão carregar as arma e habilidades adquiridas durante o combate. Os mapas são bem interessantes. Num deles, por



exemplo, um grupo terá que manobrar um tanque por ruas estreitas, enquanto outro terá múltiplos caminhos a serem escolhidos abrindo ou fechando canos de drenagem. Enemy Territory traz duas novas armas: um lançador de granadas e minas terrestres para os engenheiros, que poderão ser alocados em qualquer lugar do mapa. As minas são fatais e só poderão ser desarmadas por outro engenheiro.

FINAL FANTASY XI SUCESSO GARANTIDO

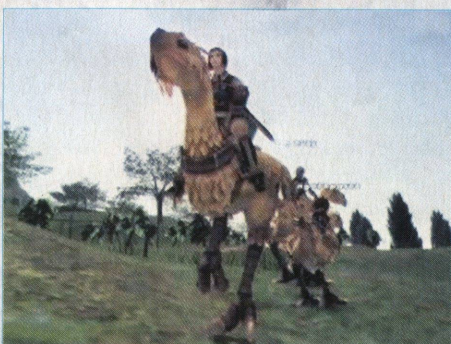
Poucos colocam em dúvida o sucesso da série Final Fantasy. Não é sempre que um game chega em sua décima primeira edição, sendo



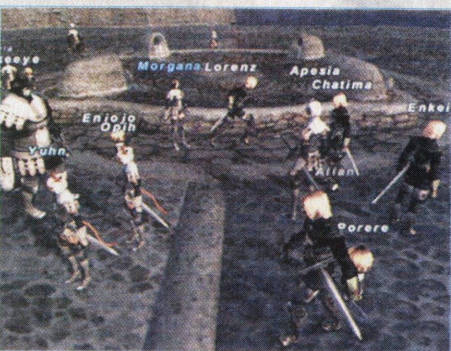
aguardado com ansiedade pelos fãs. O jogo já foi lançado no Japão, mas só deve estrear nos Estados Unidos no início de 2004. O sucesso já foi confirmado pelos japoneses, pois já são mais de 120 mil cópias vendidas. Este é o primeiro RPG totalmente online da SquareSoft, porém, com uma má notí-



cia para quem ainda não tem acesso à Internet de banda larga: esta versão de FF não poderá ser jogada offline. Para a versão americana, foi disponibilizado para um seleto grupo de felizardos, um beta para que todos pudessem testar e encontrar possíveis



bugs. A partir do site da Square Estados Unidos, os jogadores interessados puderam se inscrever até o dia 28 de maio. A notificação dos selecionados ocorreu no último dia 02 de Junho.



Como pode-se notar, esse teste já ocorreu e se você perdeu, o jeito é aguardar a versão final. A história toma parte num mundo que mistura espadas, magia e tecnologia

num desconhecido planeta chamado Vana Dir. O local é habitado pelas mais diferentes criaturas, e protegido pelos Cristais, fonte de energia de todo o universo. Porém, monstros que servem o lado negro, atacaram e destruíram as cidades de Vana Dir. As ruas transformaram-se em verdadeiros depósitos de lixos e os cursos d'água foram poluídos. Felizmente, aqueles que acreditam na luz venceram a batalha e restabeleceram a paz no planeta. Vinte anos se passaram e tudo parecia correr bem. Mas era só aparência. Uma nova semente surge para desequilibrar a vida no planeta. O jogo é dividido em missões. Em cada uma podem participar até seis jogadores. Ao mesmo tempo, outros grupos de seis, cinco, quatro ou três jogadores também estarão realizando suas missões. Isso significa que diversos participantes de missões diferentes, poderão se encontrar durante a aventura.

FINAL FANTASY XI

ONLINE

ファイナルファンタジーXI



HUMANOS, ELFOS E TARU-TARU

Além de escolher a profissão de seu personagem, você poderá escolher uma das três raças selecionáveis: Elfos, Taru-taru e a raça Humana. Cada qual viverá numa nação própria, que são respectivamente Windus, Sandori e Bastock. Os Humanos são as pessoas comuns. Utilizam a magia e a espada, mas sua especialidade reside no uso de avançadas tecnologias. Os Taru-taru assemelham-se a crianças, mas em geral são mais velhos que os humanos. Essa raça gera bons magos, mas péssimos no combate corpo-a-corpo. A terceira e última raça, os Elfos, são melhores com as armas do que com magia. Podem se tornar poderosos cavaleiros ou ninjas. Alguns personagens não-jogáveis farão parte do jogo, e serão importantes fontes de informação. Através deles, será possível obter dicas

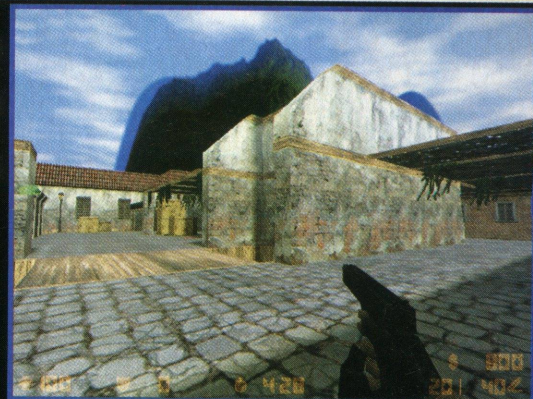
sobre armas, equipamentos e outros assuntos. Depois de ter sido lançada para Playstation, a versão para PC de *Final Fantasy XI* deve apresentar um visual ainda mais refinado. A Square anunciou que o jogo terá uma versão "High Resolution", ou seja, os usuários de PC poderão jogar em alta resolução e usufruir ao máximo de sua placa de vídeo 3D. Uma grande novidade está na maneira como o personagem poderá expressar seus sentimentos. Utilizando o teclado, será possível digitar alguns códigos que farão com que o personagem reaja da maneira indicada. Ao todo, serão trinta e nove ações diferentes. Por exemplo, digitando */no*, seu personagem moverá o dedo indicador, fazendo sinal de negativo. Quando digitar */laugh*, fará com que ele dê uma gargalhada; */yes* fará com que ele balance a cabeça, num movimento

de afirmação. No início, a Square teve alguns problemas com o jogo em rede. A empresa, talvez não acreditando ou até mesmo, querendo ver para crer (os japoneses são mesmo assim), teve que suspender o jogo por até dois dias, por problemas no seu servidor, o que causou certas dúvidas sobre a eficácia do jogo online. Após constatado a enorme frequência, e o rápido repado nos servidores, tudo voltou ao normal e com uma excelente eficiência. Através do site *PlayOnline* (www.playonline.com) o usuário terá todas as informações necessárias para participar do jogo em rede, e ainda pode ficar por dentro das novidades da série *Final Fantasy* e dos demais jogos da empresa. Você terá acesso a ferramentas de comunicação, jogos, apoio audiovisual e até materiais para download, como wallpapers com o tema do jogo.



COUNTER STRIKE 1.6 BETA

Testamos o Steam 2.0 e o CS 1.6 beta liberado pela Valve. Apesar de ser um beta, este deve representar basicamente como será o CS 1.6 final. Para entrar no jogo você precisa baixar o software batizado de 'Steam', e, depois de todos os downloads necessário, surge a opção de entrar nos diferentes modos do Half life apoiados pela valve. O programa nos pareceu desnecessário e lento. Apesar que os motivos expostos pela valve, para a sua utilização dele, são convincentes.



O STEAM SEGUNDO A VALVE

O steam é uma plataforma de negócios de banda larga para entrega direta de software e gerenciamento de conteúdo. Segundo a Valve, este software facilita a vida dos usuários. Uma das vantagens é que o usuário não precisa mais se preocupar com updates ou compatibilidade de softwares. O steam será integrado dentro do CS na versão 1.7.



Com isso, você tem a integração de uma variedade de serviços, como configuração, bate-papo e maior facilidade em encontrar servidores.

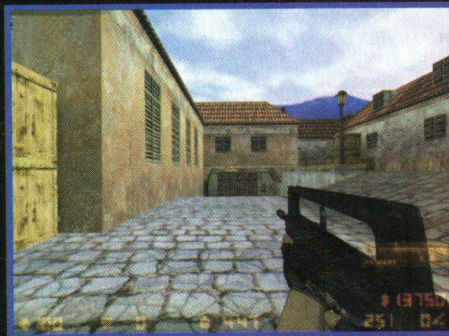
O STEAM NA NOSSA OPINIÃO

O software complicou muito a vida dos usuários. Apesar de ser beta, achamos que não deveriam tê-lo liberado com tantos bugs. Aparentemente, muitas pessoas tiveram problemas para iniciar o CS. Após duas horas tentando instalar e iniciar esta versão, conseguimos jogar por uma hora seguida sem problemas. Mas isto foi tudo o que durou, pois tentamos mudar para o mapa novo (de airstrip), bugou e não foi mais possível entrar até o dia seguinte. Aparentemente, liberaram um update para o steam, e esperamos que tenham corrigido a maioria dos bugs.



CS 1.6 - PRIMEIRA VISÃO

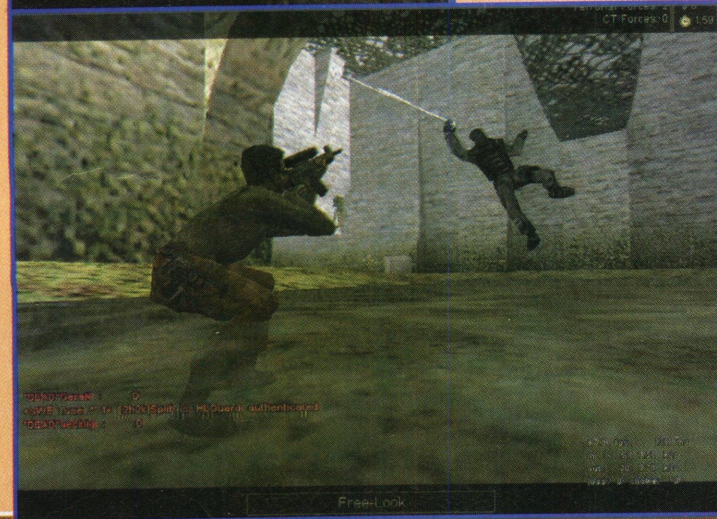
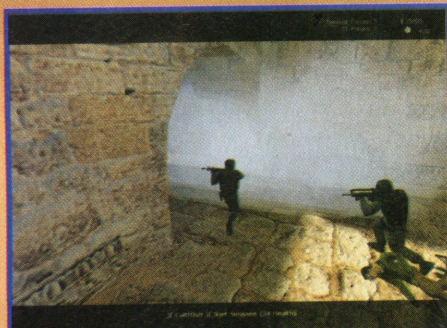
Antes de começar o jogo percebemos que o menu principal mudou. O chamado VGUI 2.0 (Valve Graphical User Interface) modernizou o visual de C.S. Ao entrar na aztec, a primeira coisa que poderemos perceber, é o fato do jogo estar mais "bonito". E isto não nos custou tantos FPS, como se pensava. Na de aztec tivemos uma variação de apenas 10 fps em relação a aztec anterior. Os menus de compra mudaram, agora são específicos para cada lado. O nome da maioria das armas também mudou, assim como seu número correspondente no menu.



AS NOVAS ARMAS

Galil - A nova arma feita para os terroristas custa 2000. Possui o estilo visual da AK e aparentemente uma maior precisão. Tem a jogabilidade da Colt porém com um dano menor e seu recoil é bem parecido, dando os quatro primeiros tiros um pouco acima da mira. O rate dos tiros é parecido com o da Aug. Tudo isto, principalmente considerando o preço da arma, faz dela uma forte opção de uso, e não mais uma dessas armas inúteis que ninguém usa. **Famas** - A nova arma feita para os contra-terroristas custa 2250 e parece ser muito precisa. O seu 'burst' dá três tiros quase no mesmo lugar (no meio da mira). Mas isto é compensado com o tempo de delay entre os tiros, que é um pouco mais rápido que o burst da glock. Esta arma vai fazer uma grande diferença no jogo pois, apesar de seu dano ser baixo,

o seu custo em relação a colt é grande. **Tactical Shield** - O novo item, disponível apenas para os contra-terroristas, é bem eficaz. Ele resiste a qualquer tipo de tiro, inclusive awp, tornando este item muito útil. Já que seu custo é de apenas 1000, o mesmo de um colete. Enquanto estiver equipando com o escudo, você pode usar somente uma pistola, com exceção da Dual Beretta, por motivos lógicos. Para atirar, é preciso abrir a guarda do escudo, tornando você vulnerável, mas quando o escudo está fechado você se torna 'imortal'. Principalmente quando está agachado ou parado (de preferência os dois). Em movimento, a eficiência do escudo cai, tornando-o vulnerável em certas ocasiões. O novo item fará grande diferença no jogo, pois o seu custo é baixíssimo, e sua utilidade é excelente.



MUDANÇAS NAS ARMAS ANTIGAS

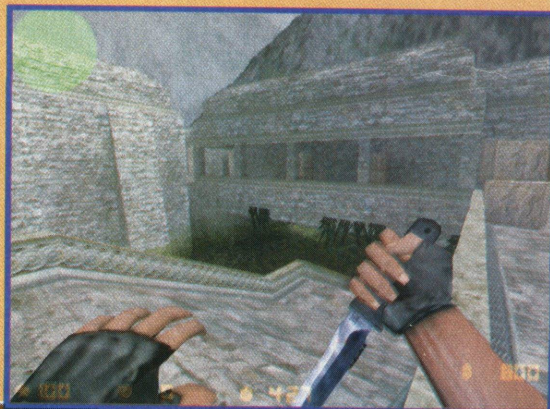
Além do nome e do número de compra, mudaram algumas características das armas que já existiam na versão 1.5. As principais são: *Glock* - A arma continua a mesma, mas o dano aumentou consideravelmente, tornando-a mais eficaz. Isto provavelmente fará com que a preferência dos terroristas por esta arma aumente, mais do que já estava acontecendo.

Smoke - A granada agora é instantânea. Ela explode dois segundos depois de lançada e expande uma parede de fumaça que fica no local por 25 segundos. Isto facilitará demais a entrada dos terroristas nos lugares táticos dos mapas oficiais. *Rambo* - A 'rambo' ganhou maior precisão, ou seja, facilita um pouco a vida dos newbies, sendo que ela está entre as armas mais usadas pelo público mais novato em CS. Mesmo assim, ela continua sendo uma arma que não deve ganhar muito prestígio.

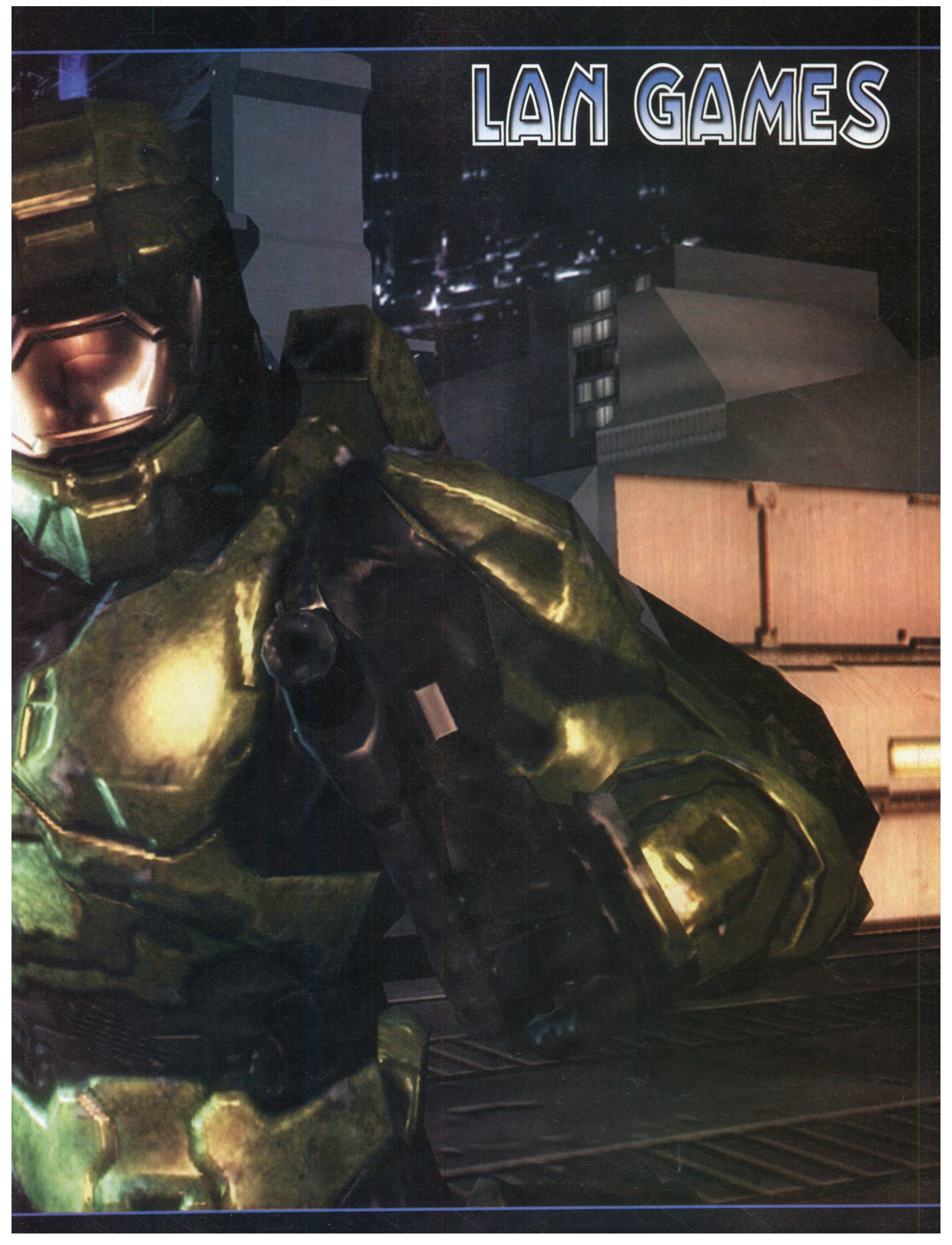
MAPAS

De_aztec - O mapa ficou todo estilizado, muito mais moderno. Isto não custou tantos fps como pensávamos. Os contra-terroristas perderam um pouco do tempo mínimo para chegar na plataforma pela porta (dez segundos em comparação dos oito da versão anterior). A ponte está bem diferente. As entradas parecem mais distante umas das outras, e a fresta da caixa na entrada dos terroristas sumiu. A ponte não é mais transparente, tendo apenas alguns frestas para alguém ver algo na água ou vice-versa.

De_inferno - Várias mudanças na parte das texturas, e algumas mudanças na parte física do mapa. As texturas ficaram mais escuras, tirando o aspecto "amarelo" do mapa, há

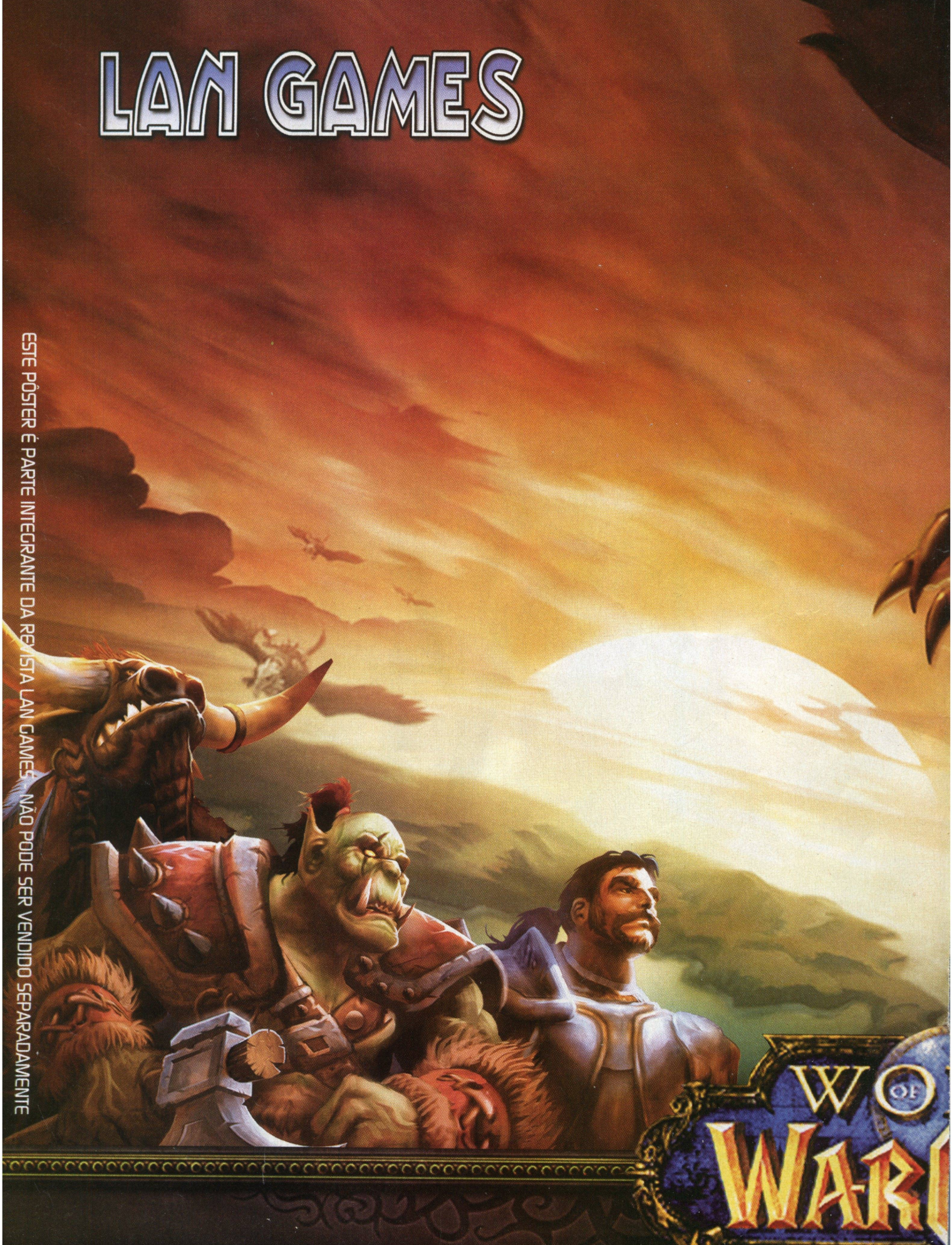


LAN GAMES



LAN GAMES

ESTE PÔSTER É PARTE INTEGRANTE DA REVISTA LAN GAMES. NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE



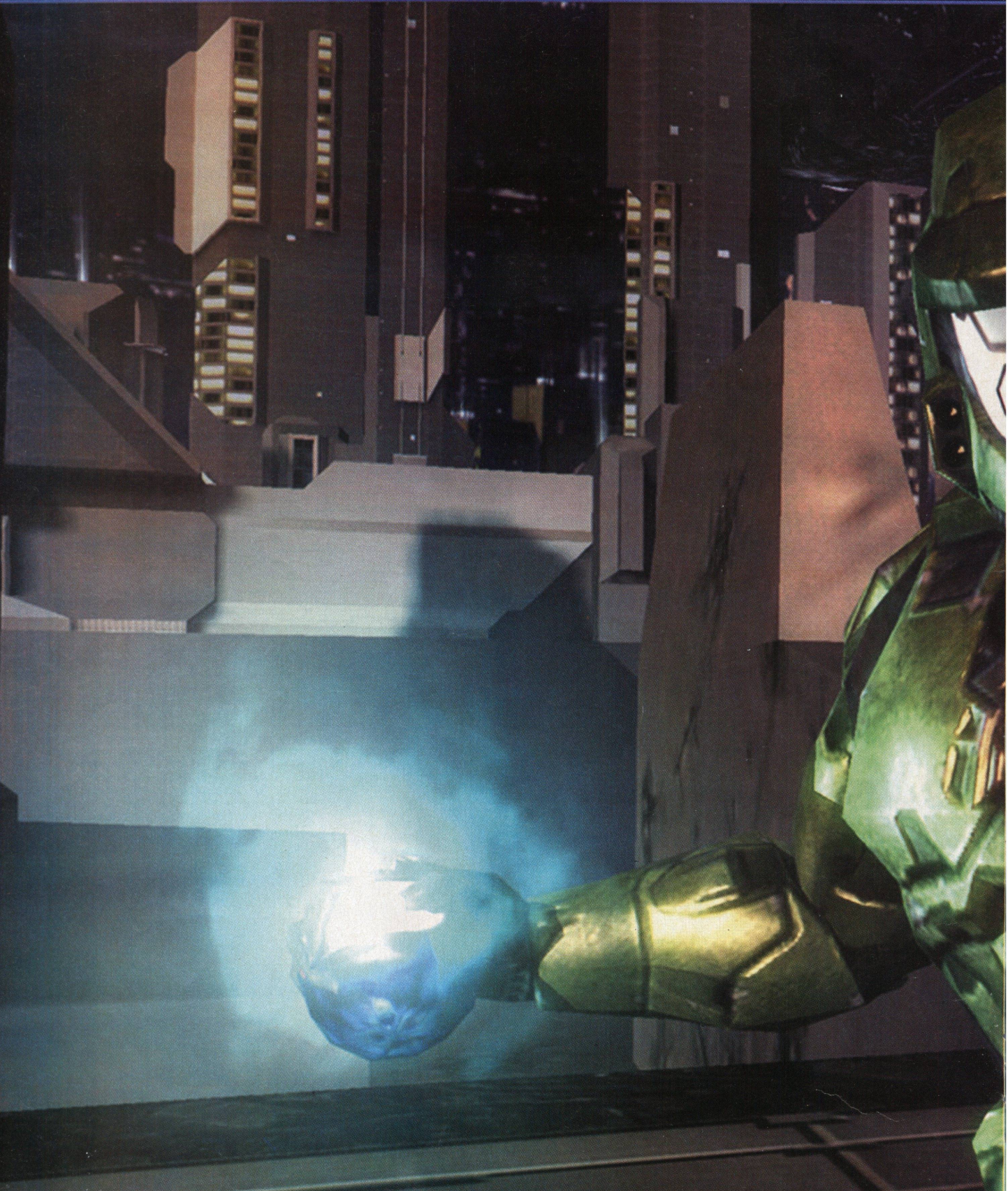
WORLD OF
WARCRAFT



WORLD
WARCRAFT™

ESTE PÔSTER É PARTE INTEGRANTE DA REVISTA LAN GAMES - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

HALO 2



mudanças, também, em algumas partes do mapa, principalmente com a retirada de caixas na b2 e no spawn CT. O corredor da b1 sofreu mudanças, a iluminação do mapa em geral mudou bastante, tornando-o mais escuro. *De airstrip* - Mais uma boa opção para 4fun. O mapa é grande, e as texturas são pesadas. Provavelmente não entrara em campeonatos, pois é muito amplo e cheio de detalhes, além de ter apenas um único caminho para a b1. Não faz muito o estilo dos mapas oficiais da CPL de hoje em dia.

BUG'S DO STEAM/CS



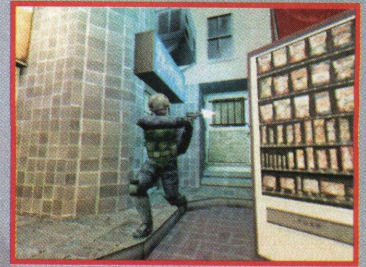
Um dos principais problemas dessa versão, beta do Steam 2.0/CS1.6 são os inúmeros bug's, principalmente associados ao Steam. Sendo que o mesmo apresenta problemas das mais diversas formas, desde conexão ao servidor do Steam, a travamento sem nenhum aviso anterior. O CS também não conseguiu escapar, pois após a troca de time, as armas continuam sendo as do CT mesmo estando no Terror. O único modo de resolver isso foi saindo e voltando ao CS. São muitas mudanças que vão alterar o estilo e a jogabilidade em clã-frontos. Mas como é apenas um beta, não sabemos quais mudanças persistirão e quais irão surgir. Se você não tem uma conexão boa, não recomendamos o download de quase 500Mb. Além da demora, existem os milhares de bugs do novo software. É só esperar a versão final para podermos tirar as verdadeiras conclusões.



Matéria gentilmente cedida pela www.adrenalina.com.br



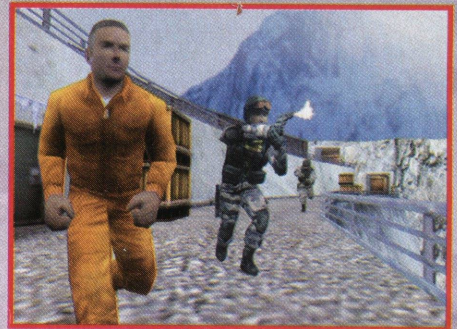
COUNTER STRIKE CONDITION ZERO



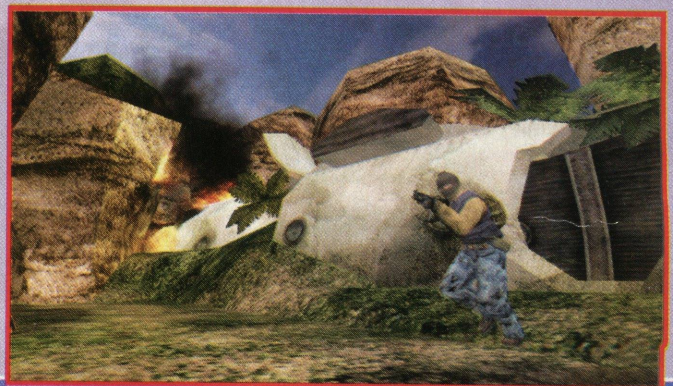
Counter Strike foi um dos primeiros jogos de ação online. O jogo foi lançado comercialmente em 2000. Mais um milhão e meio de cópias foram vendidas em todo o mundo, confirmando a pesada demanda pelo jogo. Nas lan-houses, mais de 70% dos usuários são jogadores assíduos do título. A grande maioria dos torneios promovidos via Internet e nas lans são duelos de CS, levando

em consideração que ele era um jogo exclusivamente online, motivo do grande atrativos destas casas. Em breve, o jogo ganhará um novo pacote de expansão, denominado Condition Zero. E já começa revolucionando: permite o modo single-player; isso significa que você poderá jogar contra o computador, ao contrário das versões anteriores (Opposing Force e Blue Shift) onde só podem ser jogadas em rede. O novo

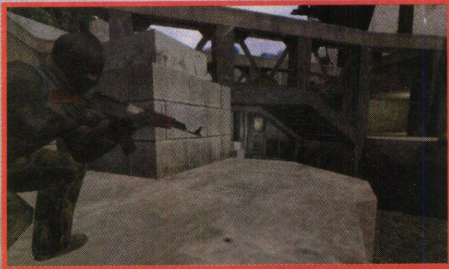
pacote de expansão possui seis episódios: Jungle, US Urban, Asia, Desert, Europe e Arctic. Cada um deles se divide em mais quatro missões, completando o total de vinte e quatro missões distintas. Antes de encará-las, há ainda a fase de treinamento, que deve



ajudar o usuário a se familiarizar com o jogo. Todas as missões possuem uma narrativa própria. Elas não têm relação entre si, não fazem parte de uma história e funcionam individualmente. Primeiro você terá que definir o perfil de seu personagem. A escolha pode ser feita entre cinco personagens, cada um representando de um país diferente. São eles: Spetnaz (Rússia), GSG-9 (Alemanha), Seal (Estados Unidos), SAS (Reino Unido) e GIGN (França). O próximo passo é formar um time de terroristas, o CT (Counter Terrorist). Nesta versão, você não poderá jogar no lado dos CT. O seu time será formado por quatro soldados; você e mais três controlados pelo computador. O jogador poderá ajustar as características e seus companheiros da maneira que lhe parecer mais conveniente. As missões são apresentadas em diferentes locais e contextos, além de possu-



írem mapas próprios. Os mapas são divididos em mais três categorias: Narrative, Endurance e Challenge, que ainda se subdividem em objetivos.

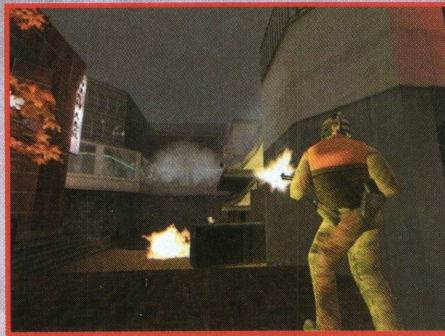


Endurance. Nele, você não terá nenhum personagem controlado por IA para o ajudar, e suas missões terão um limite de tempo. Seu objetivo será matar oito inimigos terroristas e manter-se vivo. Tudo isso em apenas oito minutos. No modo Challenge a coisa fica preta. Este é o nível de maior dificuldade. Algumas armas não poderão ser usadas. Em alguns momentos, seu único recurso será a pistola. O tempo fica ainda mais curto: há missões que devem ser cumpridas em apenas noventa segundos. O modo multiplayer de CZ não traz novidades. O

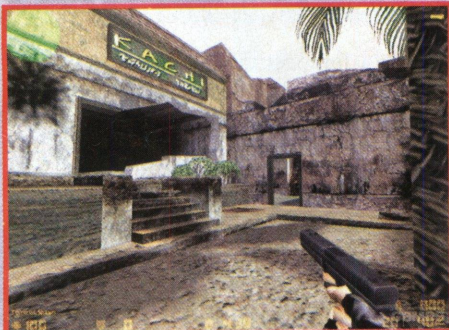


AS CATEGORIAS

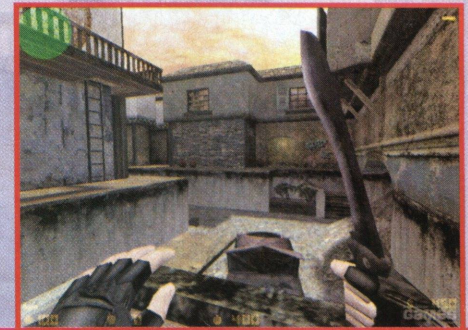
A categoria Narrative é a mais fácil do jogo. Você simplesmente deve cumprir as missões, atingindo o objetivo proposto. Não há tempo limite para realização das missões, porém quanto mais objetivos forem alcançados no menor tempo, aumenta a quantia de dinheiro recebida. Com isso, novas armas poderão ser adquiridas. Finalizando esta categoria, você avançará para uma fase de dificuldade média. O próximo nível é o



personagens controlados pelo computador podem ganhar habilidades específicas. Pode-se conferir a eles certas funções, como franco-atiradores e especialista em explosivos. Não se esqueça de atualizá-los com frequência. À medida do seu progresso, as fases ficarão mais difíceis e o auxílio dos outros personagens será indispensável. Condition Zero é uma produção conjunta da Ritual Entertainment e da produtora Valve. O pacote deverá ser lançado em Julho deste ano nos Estados Unidos.

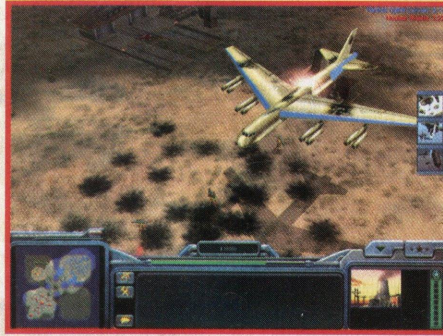


sistema é o mesmo do CS 1.4. A diferença fica por conta dos detalhes, mas os mapas deverão ser os mesmos. CZ terá mais dois personagens e comandos adicionais. O pacote vem acompanhado de um programa que melhora a imagem e a velocidade do modo multiplayer em até 66% e um ótimo detector de truques, prevenindo que você seja trapaceado durante o jogo. Tal como Delta Force, os

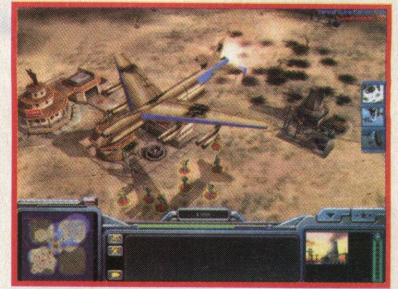


COMMAND & CONQUER GENERALS

O jogo de estratégia da EA Sport: Command & Conquer: Generals se passa no ano de 2023. A situação global não está muito modificada. Os EUA aparecem como a grande potência do lado da poderosa China. Um fator im-



portante é a existência do Exército de Libertação Global (ELG), que está insatisfeito com a situação do leste europeu. O descontentamento do ELG parte da tentativa de dominação desta região, pelas duas potências. Assim os rebelados agem com ataques terroristas, dificultando a ação de seus inimigos. Desta vez você poderá escolher lutar no lado que mais simpatiza. Se preferir os norte-americanos, você terá do seu lado, um poderio bélico vasto e com um grande desenvolvimento tecnológico. Entretanto, pelo lado dos chineses, a principal arma é o seu enorme exército, com muitos soldados e bem orga-



nizado. Agora, se preferir o lado da anarquia, com um grande caráter ideológico, escolha o ELG. Para as batalhas, você terá que criar uma estrutura de combate. O arsenal disponível são: os caças de ataque Aurora Strike Fighters, tanques Paladin Battle Tanks, Angry Mobs, os Hackers e mais de 60 unidades. Além das bombas incendiárias dos norte-americanos, um míssil nuclear dos chi-



neses e a Tempestade de Scuds do ELG. Assim cada uma delas tem uma potente arma de destruição em massa. O jogo é muito funcional e equilibrado. O andamento com as três equipes é muito entrosado, o que dá uma grande qualidade nos jogos em multiplayer. São vinte e três missões para o modo em single-player e com até oito jogadores no modo multiplayer.





VANTAGENS DE CADA EXERCITO

E.U.A - ameaçados pelos ataques de armas biológicas do ELG, os norte-americanos usam de sua força tradicional para entrar nas batalhas. Vantagens: Tecnologia avançada; superioridade aérea; logística e suporte de primeira linha.



China - Agora, uma avançada nação bélica, perde o seu caráter de maior nação comunista. Apresenta um ótimo arsenal, além de um exército numeroso. Vantagens: Poder de fogo; grande número de soldados; tamanho e força. Exército de Libertação Global - Não é uma nação formada, mas tem uma organização política invejável. Todos a favor de um mesmo ideal: a liberdade. Vantagens: Mobilidade das tropas; táticas de ataques rápidos; uma alta discricção.

GRÁFICOS

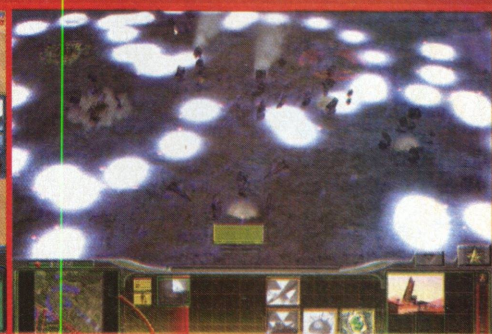
Os cenários são riquíssimos em detalhes, com gráfico em sistema 3D. Porém, a



visualização em terceira dimensão não necessariamente ajuda o jogador. Pois ele torna difícil a visualização de tudo o que está acontecendo na batalha, podendo atrapalhar numa decisão durante o jogo. Mas se você possuir uma boa máquina, não terá nenhum problema.

JOGABILIDADE

Sorriam fãs de jogos de estratégia, a jogabilidade, agora, está muito melhor. Todos os componentes do jogo tem uma função primordial. A importância de um exército bem treinado é a mesma que ter um tanque indestrutível. Com isso, o jogo fica muito mais inteligente e interessante de jogar. Cada unidade tem seu ponto forte e fraco, cabe ao jogador perceber e explorar tudo da melhor forma possível.



INFORMAÇÕES TÉCNICAS

O Command & Conquer Generals roda em Windows XP/ME/2000/98 (com exceção do Windows NT). Ocupa 1.8 Gb no disco rígido e oferece melhor funcionamento com placa de vídeo aceleradora AGP de 32 MB compatível com DirectX 8.1 e capacidade Direct3D. Utiliza os chipsets GeForce2, Radeon 7500 ou outro mais recente, além de placa de som compatível com DirectX 8.1.

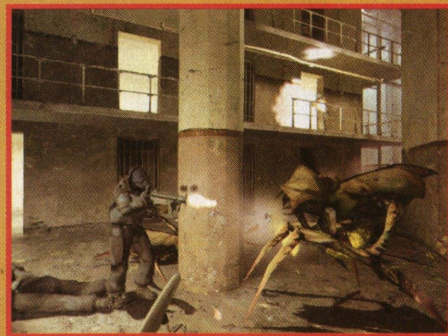
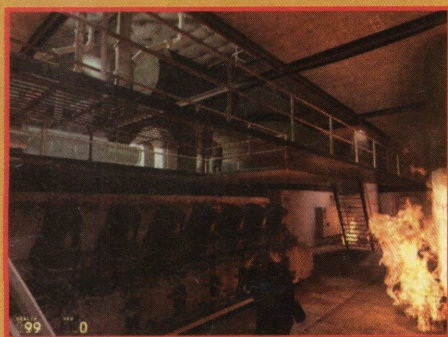
Suporte multiplayer via Internet e LAN.



Half-Life 2

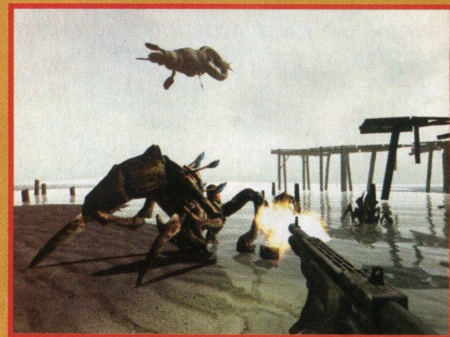


Com certeza Half Life é um jogo que impressiona, não apenas pelo enredo, definição gráfica, mas também pelos números. Foi registrado por um site de games, um acesso de 22.000 jogadores em um único dia numa Lan House. Podemos dizer que Half Life



Xen, seres organizados e com objetivo de conquista, que estão invadindo City 17, uma cidade do leste europeu. Gordon conta com a ajuda de um grupo de cientistas sobreviventes da primeira fase, e terá uma parceira, uma musa chamada Alyx Vance, filha de um colega. Bonita e habilidosa com as armas, incluindo também o bom e velho pé de cabra, que é utilizado quando a munição acaba. São 12 missões no total que deverão gerar cerca de 40 horas de pura adrenalina.

ouvem-se gritos e começa um corre-corre. Nosso Barney Calhoun passa de um simples segurança para um herói, que irá defender a Terra e lutar contra criaturas de outra dimensão, pois com esse incidente, foi aberto um portal dentro do centro de pesquisas. Como se não bastasse isto, para abafar o caso, o governo resolve mandar um exército de mercenários para que eliminem tudo e todos que tentarem sair do centro. Neste segundo episódio, após cinco anos, o cientista Gordon Freeman é funcionário de uma organização governamental secreta chamada G-Man. Quem chegou ao final do primeiro Half Life, sabe que Gordon poderia se tornar membro desta organização ou juntar-se aos alienígenas através de um abismo. Sua missão será aniquilar os alienígenas de



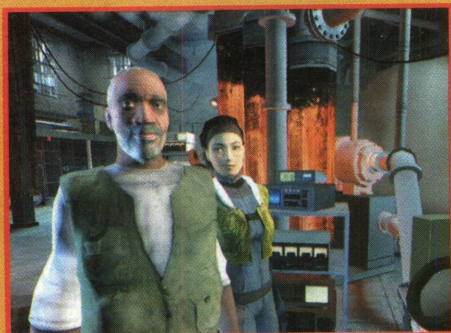
é um dos shooting games mais jogados em todo o mundo. Vamos fazer um pequeno resumo da história de Half Life: Barney Calhoun é um simples guarda de segurança que começa a trabalhar em um centro de pesquisas e projetos secretos do governo, chamado Black Mesa Research Facility. De repente, as coisas começam a ficar estranhas, um cientista chamado Gordon Freeman tem uma missão de analisar um estranho cristal quando algo acontece. Ninguém sabe se é uma sabotagem ou um acidente, mas

Enfim o Lançamento

Após cinco anos de árduo trabalho, com uma equipe de mais de 70 pessoas muito talentosas, é estrategicamente lançado na E3 o Half Life 2. Segundo o produtor do jogo, Gabe Newell, todo dinheiro ar-



recadado com a primeira versão, foi reinvestido para a produção desta continuação. O que foi demonstrado na E3 já é um estágio bem avançado de desenvolvimento do game e que, segundo a Valve, foi



guardado em segredo, justamente para que não houvesse pressões da mídia, do mercado e até dos próprios jogadores. Eles queriam garantir sossego e tempo para que a qualidade do jogo original se mantivesse e não fosse comprometida em HL 2. Foi desenvolvido um novo sistema gráfico chamado Source. Para que ele rode, o requisito mínimo será um Pentium III com 700MHz, placa de vídeo compatível com Directx 6, apesar de que, se você quiser todos os detalhes ligados, vai precisar de um Pentium 4 de 2 Mhz, pelo menos 1 Giga de memória e equipado com uma placa de vídeo



GeForce 4 Ti de 128 Mb, ou seja, um foguete. O engine Source tem como objetivo tornar toda ação realizada no game o mais real possível. Não teremos mais monstros agarrados atrás de caixas, se estiver no caminho, passamos por cima, pelo lado, por baixo ou mesmo atiramos para longe. As atitudes tomadas pelos personagens que não são controladas por nós, terão um complexo grupo de comportamento, podendo fugir quando estiverem em desvantagem numérica, diante de

uma grande ameaça ou encarando-os quando se tratar de inimigos insignificantes. Mais um exemplo desta nova tecnologia: imagine o cientista Gordon Freeman em 3D, em um fundo simples e escuro. Nada demais, porém o que impressiona são suas feições, dezenas de músculos que se movimentam perfeitamente, como se fosse real. A riqueza de detalhes é impressionante, são objetos atirados e que, quando se quebram, seus pedaços caem como no mundo real. Tonéis que caem e se chocam com pedaços de ferros que estão na parede e tem a sua rota alterada. Objetos que caem dentro da água, afundando para logo em seguida, flutuarem. Uma curiosidade interativa: existe uma cena, na versão demo, em que Gordon e Alyx estão conversando e sem querer o jogador (você, no caso) desastrosamente esbarra em uma mesa de computador, fazendo-o cair no chão. Eles imediatamente param de conversar e chamam a sua atenção. O lançamento de Half Life 2 está previsto para 30 de setembro deste ano, exatamente 5 anos após o seu antecessor.





HOMEWORLD²

VOCÊ PEDIU POR SEU LAR, AGORA PEDIMOS SEU DESTINO.

Homeworld 2, sequência ansiosamente aguardada do game de 1999, onde o jogador cria e controla uma poderosa armada espacial e que vai decidir o destino do universo de Homeworld. Combinando elementos de RTS (Real Time Strategy) e combate espacial, H2 dá um passo revolucionário em jogabilidade e tecnologia.

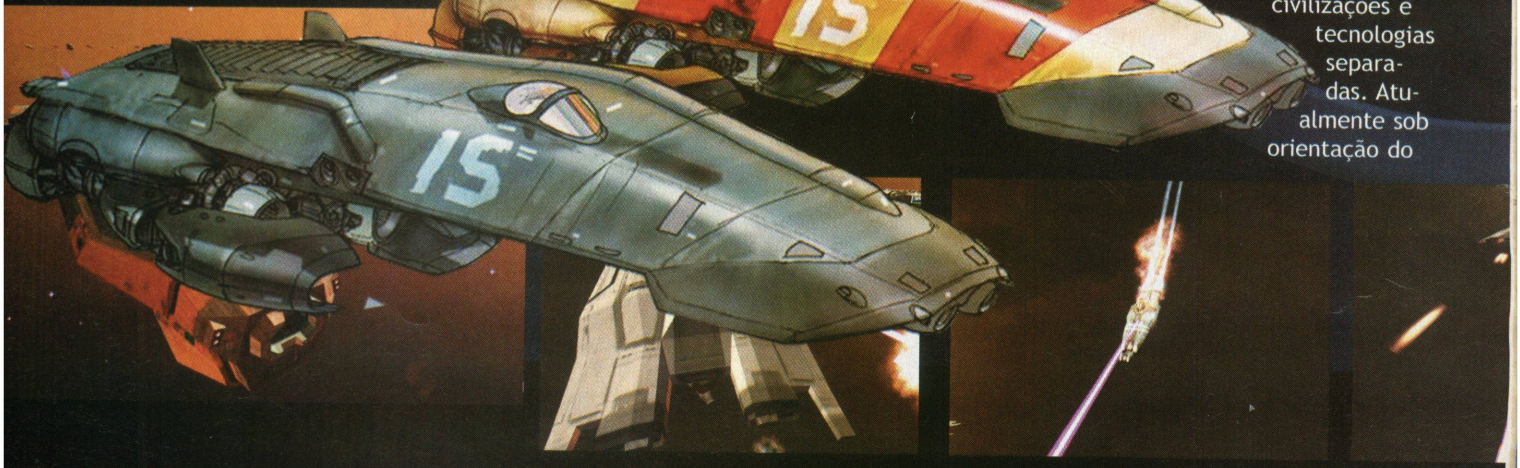
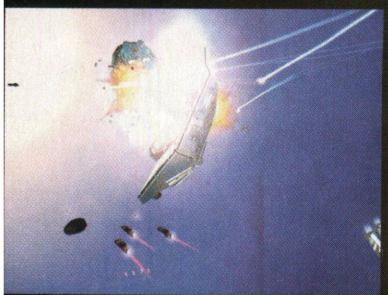
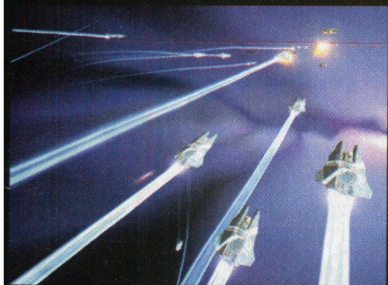
SOBRE O JOGO


Na primeira versão, os habitantes de um planeta esquecido e desamparado, descobriram uma gigantesca nave espacial conhecida como Mothership. Explorando a nave, encontraram uma antiga inscrição gravada em uma pedra. Na verdade, se tratava de um mapa que revelava a verdadeira origem de seu povo. Com esta descoberta, desencadeou-se uma verdadeira corrida espacial, cheia de perigos e incertezas, rumo ao planeta natal conhecido por Hiiigara. Após anos de reparo em Mothership, milhares de colonos partiram para o espaço, com esperanças elevadas para encontrar seu mundo de origem. Após enfrentar todo tipo de desafio e batalhas apocalípticas com grandes vitórias mas sempre acompanhadas de várias perdas, finalmente alcançam Hiiigara,

recuperando o planeta e seu prestígio. Em H2 continua o esforço da saga épica dos Hiiigaranos e seu líder Karan S'jet. Mothership foi abandonada pois, julgando tudo estar resolvido e em paz, passaram a colonizar e viver no planeta. Porém, o destino não foi muito gentil com os novos habitantes. Agora, os Hiiigaranos estão face a face com um novo e cruel inimigo, um clã de renegados dos confins da galáxia, que vieram em busca do poder dos anciões. H2 é uma crônica da valiosa jornada da Nave-mãe e sua tripulação até antigas regiões da galáxia, para confrontar novos inimigos e descobrir a verdade que existe por trás de seu exílio.

“VIM REIVINDICAR O QUE ME PERTENCE. DÊ-ME O SEGUNDO NÚCLEO E POUPEI O SEU MUNDO” - Makaan

Vaygr é um clã guerreiro originário de Vay, um planeta isolado no lado oriental da galáxia. A descoberta de avanços no sistema de navegação hyperdriver, permitiu a estes guerreiros, viajarem por extensas distâncias e invadir diversos setores do espaço. Uma frota de Vaygr é inteiramente independente e a capacidade de configuração de suas motherships, combinados com o recurso que reúne habilidades individuais, permitem que eles possam viver tranquilamente no espaço por um longo período. Há tempos, Vaygr integrou várias raças, civilizações e tecnologias separadas. Atualmente sob orientação do





Warlord
Makaan, as vários
tribos que compõem Vaygr,
deram forma a uma força de
coerção e mesmo operando indepen-
dentemente, atacam alvos estratégicos,
sempre focalizados e coordenados por
Makaan, um mestre estrategista.

ENGINE 3D

A inovadora engine 3D gera gráficos com qualidade cinematográfica, efeitos especiais estonteantes, belíssimas naves renderizadas e uma interface inovadora, são os ingredientes corretos para uma grande aventura espacial. Seguindo o mesmo caminho da versão anterior, H2 possui belos cenários, tanto no planeta como no espaço. A viagem no espaço profundo é um deleite visual, com seus asteroides, cometas, nebulosas e nuvens gasosas, fluem delicadamente ou com uma violência digna de um filme. Pilotar uma nave por estes cenários é mesmo uma viagem e tanto.

PARA QUE COMPLICAR?

A jogabilidade é um caso a parte. A nova interface do jogo faz com que os jogadores controlem o game todo com apenas alguns cliques do mouse, com isso, tem-se o controle total da nave muito rapidamente, o que é ótimo tanto para manobras mais evasivas como para explorar o universo. Novas visões e posições de câmeras fazem com que você tenha um campo visual de 360 graus. Pode-se contar ainda com a lente zoom que pode

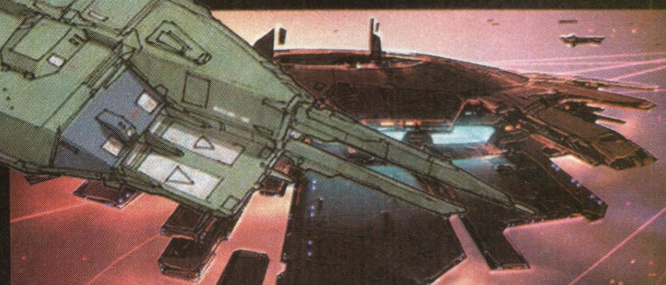
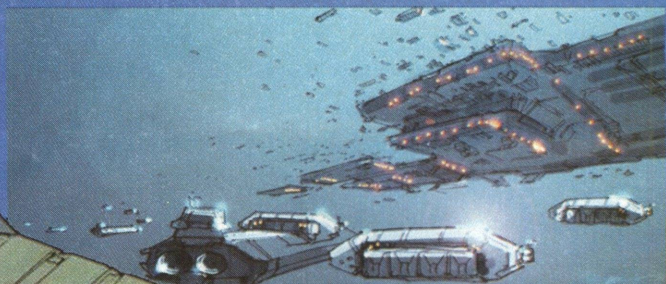
aproximar até que se possa enxergar pequenos detalhes ou pode afastar para dar uma visão panorâmica do espaço.

AS FROTAS

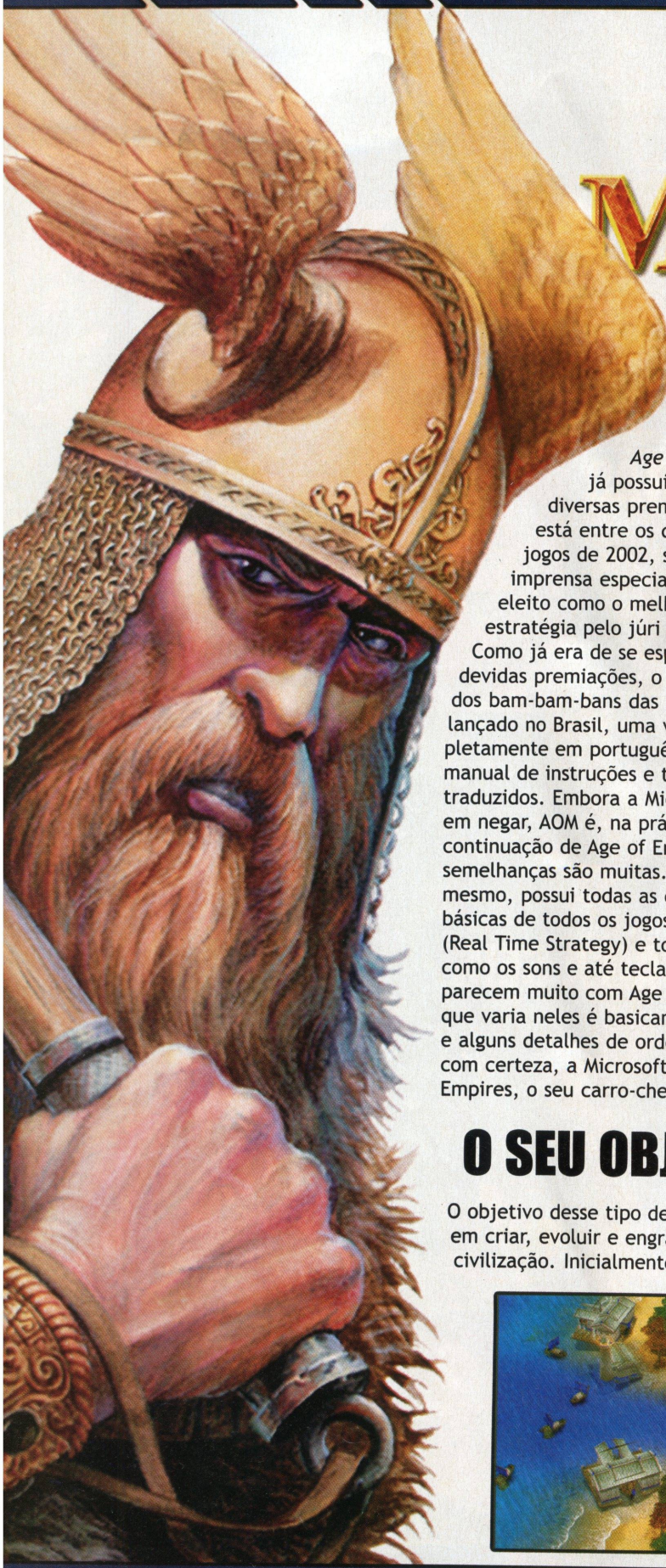
As frotas são customizáveis e cada nave possui uma potencialidade original, para atender os mais diversos estilos. Isso ajuda no realce da complexidade estratégica do jogo além de dar uma maior flexibilidade tática. Os jogadores agora podem agrupar naves em formações de ataque e se moverem juntas para o combate. A novas naves, como a Flak Corveta e a Frigate Mariner, oferecem táticas inovadoras, para atacar e imobilizar importantes naves inimigas.

DIVERSÃO A SEIS

A modalidade multiplayer, pode acomodar até seis jogadores através de uma rede, Lan ou internet, sem qualquer dificuldade. Ferramentas e módulos adicionais, acompanham o pacote e permitem a comunidade, o desenvolvimento de novas missões e mods.



AGE of MYTHOLOGY



Com uma parceria entre o estúdio Ensemble e a Microsoft, nasce *Age of Mythology* que já possui em seu currículo diversas premiações. Ele já está entre os dez melhores jogos de 2002, segundo a imprensa especializada e foi eleito como o melhor game de estratégia pelo júri da E3 de 2001. Como já era de se esperar, dadas as devidas premiações, o jogo está na lista dos bam-bam-bans das lan-houses. Foi lançado no Brasil, uma versão completamente em português, com o jogo, o manual de instruções e todo o resto já traduzidos. Embora a Microsoft insista em negar, AOM é, na prática, uma continuação de *Age of Empires*, pois as semelhanças são muitas. O estilo é o mesmo, possui todas as características básicas de todos os jogos do tipo RTS, (Real Time Strategy) e toda a interface como os sons e até teclas de atalho se parecem muito com *Age of Empires*. O que varia neles é basicamente a temática e alguns detalhes de ordem secundária. E com certeza, a Microsoft fará de *Empires*, o seu carro-chefe.

O SEU OBJETIVO

O objetivo desse tipo de jogo consiste em criar, evoluir e engrandecer a sua civilização. Inicialmente, você recebe

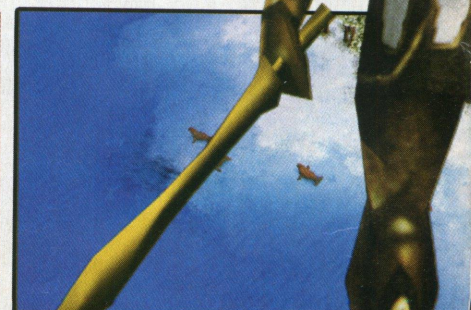
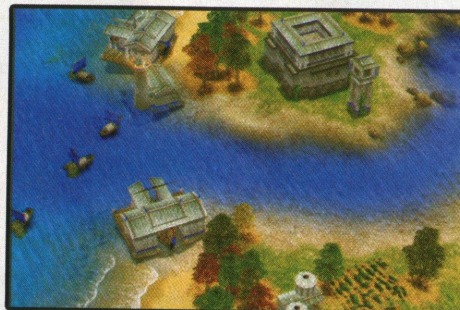
um “kit básico” para administrar sua civilização. De acordo com sua capacidade em gerenciar os recursos e multiplicá-los, seu povo irá definir e desaparecer ou evolui e cresce. O jogador precisa construir cidades para angariar recursos para a produção e desenvolvimento de seu exército, a fim de conquistar o inimigo. AOM traz como enredo deuses, dragões, cavalos alados e outros elementos da mitologia. Além de administrar seu clã de forma adequada, será preciso saber lidar com as forças divinas. Por isso, nobreza de espírito aqui é fundamental. É importante agradecer às divindades para que nada saia de errado. As três maiores culturas mitológicas formam a base temática: grega, egípcia e a nórdica. Os jogadores podem apelar às divindades para que ocorram grandes catástrofes no terreno inimigo e assim, desbancar o adversário.

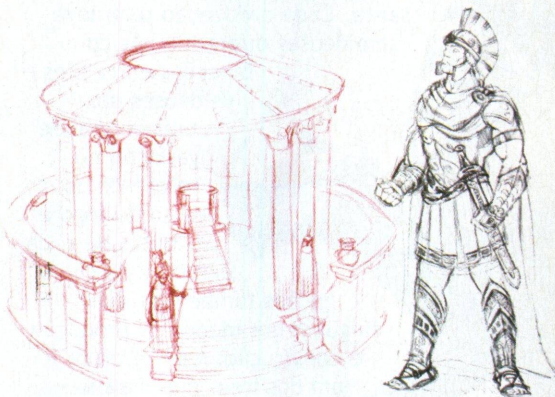
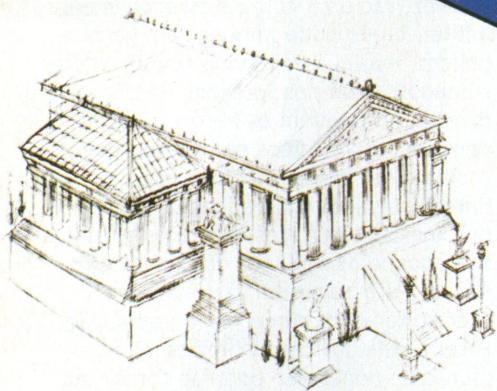
AS CIVILIZAÇÕES

No total, AOM traz nove diferentes civilizações selecionáveis, todas provenientes das raízes mitológicas supracitadas, que foram subdivididas em três civilizações. Cada uma delas possui deuses, poderes e heróis exclusivos, o que faz com que apresentem estilos diferentes de jogo. São elas:

Grega

Suas três civilizações são inspiradas em deuses do Olimpo. Poseidon, o Deus





dos mares. Zeus, o Deus do Olimpo, controla raios e trovões. Hades, o Deus dos mortos e dos infernos gregos. Diferentemente da concepção cristã, os infernos gregos se dividem em três e não são necessariamente lugares de penitência, mas o abrigo da vida após a morte. Os jogadores que optarem por uma das divindades acima, terão poderes semelhantes ao Deus escolhido, como o de criar raios destruidores, fortes lutadores, o controle dos mares, etc.

Nórdica

Os três deuses que farão parte deste grupo são Thor, Odin e Loki. O primeiro é o Deus do trovão, velho conhecido dos quadrinhos. O segundo, Deus da guerra, poesia, sabedoria e morte. O poderoso Odin se equivale a Zeus. O último é o senhor do fogo e da mentira. Com eles, é possível criar minas de ouro em qualquer lugar, ter visão secreta sobre o espião, entre outros.

Egípcia

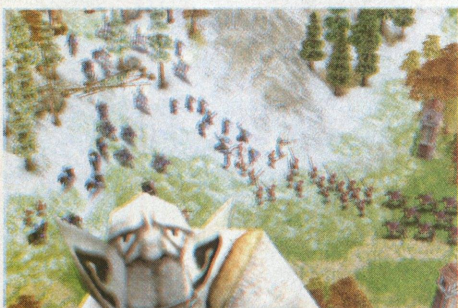
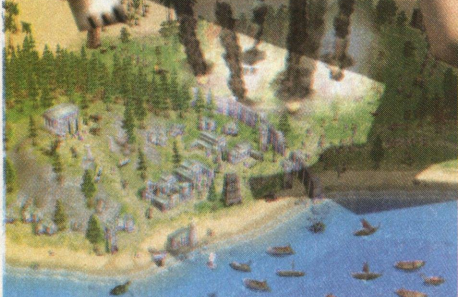
Para quem é conhecedor da cultura da terra dos Faraós, este grupo é um prato cheio. Ra é o Deus do Sol; Ísis, Deusa das rainhas e magias e Set é o Deus do mal. Rá, por exemplo, controla todos os poderes relacionados ao Sol.

O jogador que escolher esta divindade, poderá utilizar-se de recursos como tempestades de areia e tornados.

COMO JOGAR

AOM suporta as opções multi e single player. No jogo online, podem participar até doze usuários. O tema de AOM é muito mais abrangente do que o apresentado em Empire, o que lhe dá muito mais diversidade. Inicialmente, você deverá escolher um dentre os nove deuses citados entre as civilizações. Você poderá utilizar-se do poder conferido por aquele deus apenas uma única vez. Por isso, escolha bem o melhor momento para gastá-lo. Assim que sua civilização evoluir na história, passar de uma Idade para outra (Arcaica, Clássica, Heróica e Mítica), você deverá escolher dois semideuses. Tal como os deuses supremos, eles também têm poderes peculiares. As opções serão dadas conforme o deus supremo previamente escolhido. Se sua escolha foi Hades, por exemplo,





ao avançar para a Idade Clássica, pode-se escolher entre Afrodite, a deusa do amor, ou Apolo, deus do Sol. A presença desses semideuses torna o jogo mais ainda interessante. Cada civilização tem nove semideuses diferentes. As combinações entre eles e os deuses possibilitam grande

variação no estilo de jogo e atributos de cada exército. As civilizações também se distinguem nos modos de produção e construção. A arquitetura é um dos itens que mais se diferencia entre as cidades. A forma de agradar aos deuses também é um diferencial. Os nórdicos ganham a graça das divindades combatendo inimigos;

os gregos precisam manter pessoas orando nos templos, enquanto os egípcios devem construir monumentos. Os poderes dos deuses são particularmente influentes no desenrolar do jogo. Se você quiser, pode focar o gerenciamento de seu grupo num determinado setor, como a economia. Também será preciso escolher o deus corretamente, aquele que melhor se adapte às suas atividades e necessidades. Se os poderes dos deuses e semideuses forem “economizados” podem resultar em excelentes combos no futuro. A utilização sistemática e bem planejada pode mudar os rumos do jogo.

CONTROLE SEUS RECURSOS

Você pode utilizar os recursos disponíveis como bem quiser. Comprar soldados, matérias-primas e o que mais achar necessário. Não esqueça de que cada civilização tem seus pontos fracos e fortes, que devem ser levados em consideração. Os egípcios, não utilizam madeira em suas construções, o que pode ser uma vantagem quando houver

escassez deste material. Os nórdicos, por sua vez, são uma cultura essencialmente militar, o que pode implicar em ganhos bélicos, mas sua economia requer muitos cuidados. Além dos soldados e criaturas divinas, há também os heróis. Eles podem ser reconhecidos pelo brilho que os rodeia e são eficazes contra as unidades mitológicas. Por sua vez, as unidades mitológicas são fortes contra os soldados humanos, e os soldados dão conta dos heróis. Para aumentar seu exército, é preciso também aumentar a população. Porém, existem certos limites. O aumento da população pode-se tornar algo inviável, uma vez que, será necessário aumentar o número de moradias, o que requer matéria-prima e recursos financeiros e vários outros fatores. Por isso, a saída é apelar para a massa cinzenta mesmo e encontrar uma solução.

O MODO SYNGLE-PLAYER

O jogo no modo *single-player* conta a história de Arkantos, líder da cidade perdida de Atlântida. Um sonho perturbador e invasões à sua terra natal, fazem-no regressar e lutar contra a cidade de Tróia. Os deuses dividiram-se e utilizaram a guerra como pretexto para descontar todo o ódio reprimido. Os acontecimentos da guerra fizeram com que Arkantos se visse envolvido em algo de grandes proporções. Agora, ele e seu exército, estão incumbidos de deter forças malignas que se alastram pelo universo. Sob estes fatos, desencadeiam-se trinta e duas missões, das margens de Atlântida aos muros de Tróia e florestas da Escandinávia. A princípio, a Inteligência artificial parece desafiadora. Tratando-se de um jogo de estratégia espera-se que realmente seja necessário desenvolver um bom plano para



vencer. Contudo, aos poucos ela cai no campo do previsível, típico dos jogos de RTS. Você será freqüentemente atacado por minúsculos exércitos, que são facilmente contidos por formações de defesa fixa.

TECNICAMENTE FALANDO

Um dos primeiros aspectos mais comentados quando são comparados os dois jogos no estilo "Age of" da Microsoft, é o avanço visual de AOM. As duas dimensões de Empire ficaram para trás. Mythology foi programado em 3D e deixa evidente a preocupação visual de seus criadores. São os numerosos detalhes e os efeitos especiais que fazem toda a diferença. A animação também merece destaque. Todos os movimentos são bem reproduzidos. A fotografia é de primeira. Algumas cenas se assemelham a grandes filmes épicos como "O Gladiador". Ver soldados se confrontando em meio à névoa ou ondas batendo na margem de uma praia, dá certa atmosfera ao jogo. Os efeitos gerados pelos ataques divinos são surpreendentes. Uma chuva de meteoros se faz como um show de pirotecnia. Destrói casas, soldados e tudo o mais que estiver pela caminho, e ainda causa danos ao terreno. Uma floresta incendiada causa uma brilhante e bela fogueira, queimando ferozmente todas as áreas circunscritas. A trilha sonora é agradável, mas depois de muitas horas jogando, ela parece absurdamente repetitiva. Na versão brasileira do jogo, a dublagem é toda em português. A voz da narradora principal foi muito elogiada. Entre uma missão e outra, há vídeos que contam a história e cuja dublagem também é muito boa. Em *Age of Mythology* existe o recurso de Zoom e rotação da tela. O usuário pode aproximar ou afastar o cenário utilizando as teclas + e -. Para rotacionar a tela, primeiro altere as configurações do

jogo, ativando a opção "rotacionar o ângulo de visão". Durante as partidas, pressione as teclas "Alt" e "C" para controlar a rotação da tela através do botão de rolagem do mouse. Quando quiser retornar ao ângulo de visão inicial, basta pressionar "Alt" e "C" novamente. Na verdade, ambas as funções de visualização não são muito úteis. Isso diminui muito o campo de visão e torna difícil a localização das bases inimigas. O jogo, no modo Campanha, oferece quatro níveis de dificuldades: fácil, médio, difícil e titã. O nível fácil é indicado para os principiantes, aqueles que realmente não conhecem jogos deste estilo, pois o grau de dificuldade é baixíssimo e não requer muito esforço estratégico do jogador. Para quem já está habituado com games RTS, uma boa opção é começar pelo nível médio. Desta forma, é possível conhecer as particularidades do jogo para depois entrar realmente em combate. Aqueles que já estão à vontade, podem optar pelo nível difícil, indispensável para aprimorar suas técnicas de ataque e defesa. O último nível, o Titã é complicadíssimo. A dificuldade é altíssima. Para vencer, o jogador despende muitas horas bolando estratégias, levantando hipóteses e organizando seu exército.



WORLD OF WARCRAFT™

UMA NOVA EXPERIÊNCIA COM WARCRAFT

World of Warcraft é último jogo da série Warcraft anunciado pela Blizzard. Embora Warcraft III ainda esteja em fase de produção, seu sucessor já está a caminho. Esta será a versão MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), um RPG exclusivamente online, com número praticamente ilimitado de participantes. Não haverá a opção de jogo no modo single player. O projeto promete surpreender os clãs e aficionados. A batalha dos humanos contra



que vier pela frente. O primeiro passo é escolher a raça da qual você deseja fazer parte. Até o momento, foram divulgadas cinco opções: Humans, Orcs, Taurens, Dwarves e NightElves. A aparência de seu personagem pode ser alterada como você bem entender. Pode-se escolher o sexo, cor do cabelo, pele, olhos, formato do rosto e outras opções adicionais, que variam de acordo com a raça. Não há distinção no referente à capacidade de combate entre os sexos feminino e masculino.



os Orcs continua, mas aguarde por mudanças em sua estrutura. Tradicionalmente, você era o chefe de um exército e estava fadado a dar ordens a seus soldados. Em WOW, você poderá jogar em primeira pessoa, e conhecerá outros atributos do jogo além das batalhas. Terá, inclusive, que conhecer a fundo os demais personagens. A partir da criação de seu próprio personagem, deverá aprender as habilidades necessárias para sobreviver e enfrentar o



O MUNDO DE AZEROTH

O mundo de Azeroth será retratado com detalhes e inteiramente em 3D. As cores estão mais vibrantes e o cenário, realmente surpreendente. A movimentação dentro do jogo é bem suave e pasmem, WOW terá aparência de desenho anima-

do. A qualidade gráfica é visível desde as espécies de plantas, animais e seus habitats até as grandes cidades construídas. Tudo segue a mesma temática do *Warcraft* inicial. O estilo de jogo segue os outros RPGs. A intenção será cumprir missões, coletar

artigos, participar de batalhas e desenvolver suas habilidades ao longo do tempo. O sistema de combate será mais dinâmico. O jogador sempre terá algo a fazer no mundo de Warcraft. Os controles foram desenvolvidos baseado nas dificuldades notadas anteriormente, e que foram aprimorados. O botão esquerdo do mouse servirá para executar ações, enquanto o direito permitirá ter livre visão mais ampla sobre o local. Para que nada bloqueie sua visão, cada vez que você mexer num objeto que estiver logo à sua frente, seu personagem ficará transparente, permitindo uma visualização máxima da situação. A interface também será mais simples do que a maioria dos RPGs,



evitando que a tela fique confusa e cheia de elementos diferentes. No canto da tela estão os ícones para feitiços, barra de energia, itens e tudo que podem ser acessados com o mouse. Como não será possível carregar todo o jogo no seu PC, ele será dividido em zonas, para facilitar o acesso aos usuários e ter uma maior velocidade de acesso. Para jogar, será necessário estar conectado a um dos servidores da Blizzard. O portal responsável pelo jogo é o Battle.net. É a partir dele que to-

das as informações sobre o mundo do jogo serão criadas, armazenadas e distribuídas. O portal é atualizado a cada vinte e quatro horas, adicionando novas informações de acordo com o decorrer do jogo. O dinamismo na atualização de cenários e da história acrescenta um ponto a mais no quesito realidade. É importante frisar que um serviço de suporte estará disponível por vinte e quatro horas ininterruptamente, para solucionar os possíveis bugs encontrados. Cada servidor será dividido em grupos de quatro mil usuários, e seu personagem não terá um servidor fixo. Ele será colocado de acordo com a disponibili-

dade dos mesmos, evitando que haja congestionamento dos canais. Há rumores de que a Blizzard agendará certos eventos específicos. Missões serão marcadas para um determinado horário, e só participará delas quem estiver conectado naquele momento. Para utilizar os serviços do portal (o que significa também jogar) uma taxa será cobrada. O jogo fez sucesso nas duas últimas edições da E3. Diversos vídeos e telas do game estão disponíveis na Internet para download. Entretanto, WOW ainda deve sofrer modificações antes que possa finalmente chegar ao mercado.



MEDAL OF HONOR

ALLIED ASSAULT

VOCÊ CONTRA ALEMAMHA

A saga de Medal of Honor começou em 1999, no Playstation. No ano de 2000, a continuação Medal of Honor: Underground saiu para a mesma plataforma, com algumas melhoras. Desde

o início, o jogo já primava pela jogabilidade, som e ambientação de boa qualidade. Porém os gráficos não eram realistas. Percebendo todo o sucesso da série, a Electronic Arts resolveu lançar o sucesso do PS para o PC. Agora, o *Medal of Honor Allied Assault* é uma das melhores produções para os amantes dos computadores. O site IDG NOW! Considerou-o "melhor jogo de tiro em primeira pessoa de todos os tempos", em matéria publicada no dia 23 de janeiro deste ano.


como o *Resgate do Soldado Ryan*, se ambientará muito bem no jogo. As batalhas presentes no jogo ocorreram entre 1939 e 1945, e não apenas no ano decisivo da guerra. O jogador luta no lado dos Aliados (EUA, França e Inglaterra), contra o eixo, que tem os alemães como a principal força. Repetir a história, acabando com a expansão de Hitler, é o seu principal objetivo. O Dia D e a invasão do litoral francês são apenas algumas das batalhas presentes no jogo. No total são seis grandes combates, divididos em missões. Para vencer o III Reich, o jogador terá a sua disposição armas autênticas da época: a pistola Colt 45, o rifle semi-automático M1 Garand, submetralhadoras Thompson e MP40, o rifle automático BAR, o fantástico Springfield 03 Sniper (popularizado pela cena dos atiradores de precisão no filme *O Resgate do Soldado Ryan*), escopeta e granadas Mark II. As armas dos inimigos nazistas podem ser roubadas e utilizadas pelo jogador. Todos os detalhes são perfeitamente reproduzidos, desde as armas já citadas como as roupas de ambos os exércitos, os veículos e as instalações militares.

GUERRA

O sucesso de jogos, que apresentam temáticas de guerra, é impressionante. Como *Battlefield 1942*, MHAA retrata a Segunda Guerra Mundial. Quem assistiu filmes sobre o tema,

O JOGO

O design de MHAA dá inveja a qualquer jogo já produzido. A reprodução dos ambientes da Segunda Guerra é praticamente perfeita. O detalhamento do sul da França,



destruído pelas tropas alemãs, foi fielmente reproduzido de maneira primorosa, com detalhes perfeitamente construídos. Os ataques aéreos não param durante os seus combates, assim compondo perfeitamente o cenário. As missões são bem desenvolvidas, deixando o objetivo do jogador muito claro. Assim existe uma certa complexidade, que não perde na implementação. Somado aos equipamentos dos soldados, e suas próprias constituições, o jogador consegue se imaginar perfeitamente dentro da guerra. Uma das principais características do jogo é a jogabilidade, pouco cansativa. Isso porque existe muita interação entre cenário e os veículos, mais a Inteligência Artificial perfeita dos seus adversários. Agora o principal, é o eterno charme da Segunda Guerra Mundial. Os únicos problemas são que o jogo usa o engine do Quake III, imperfeito para tantos detalhes e, quando o jogador está com uma máquina "fraca", ou seja, quase na configuração mínima exigida pelo game. O jogo fica feio, sem muitos detalhes gráficos e lento, com muitos slowdowns.

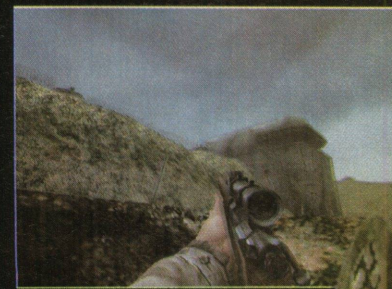
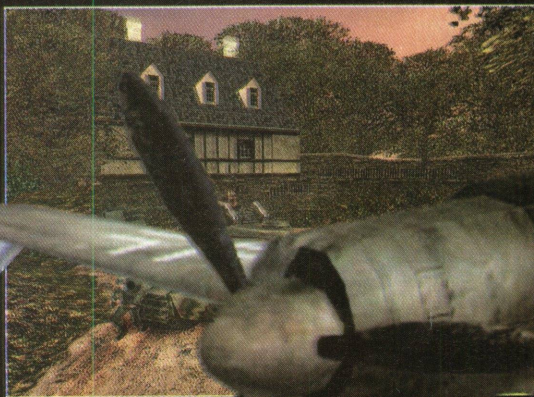
MODO MULTI-PLAYER

O modo single-player de MHAA é bastante satisfatório e competente, assim o seu modo multiplayer

consegue a mesma proeza. Para a maior diversão dos jogadores, o jogo apresenta quatro modalidades de batalhas na rede: mata-mata, times (Aliados X Eixo), times por turno e missões em times. Com uma conexão de banda larga, as batalhas se tornam fantásticos combates estratégicos. Em MHAA podem jogar 32 pessoas ao mesmo tempo, pelo sistema Gamespy Arcade ou até mesmo por conexão direta via IP.

EXPANSÃO

A EA Sport lançou a expansão Medal of Honor Allied Assault Breakthrough, que tem novidades para os fãs do jogo. Novas batalhas históricas da Segunda Guerra são reproduzidas, porém, em solo italiano e nas areias do norte da África. Nessa versão estão ambientadas as batalhas de Kasserine Pass, na região do Magreb, e Messina, na Sicília. O jogador desta vez assume o papel de um sargento do exército, chamado John Baker. Além das batalhas, uma das novidades é a melhora no modo multiplayer, com a adição do Modo Libertação. Neste, os soldados estão presos esperando pelo resgate.





DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO

A mudança mais evidente de Doom 3 é o visual. O desenvolvimento tecnológico das máquinas proporciona uma maior qualidade nos jogos, e com esta nova versão, não foi diferente. A qualidade gráfica é uma das melhores já vista em jogos de primeira pessoa, como os ambientes extremamente detalhados e novos efeitos de luz e sombra. Assim a iluminação do jogo é um dos principais ingredientes, funcionando de maneira uniforme por todo o decorrer do combate. Com isso, o personagem principal e seus adversários, apresentam sombras perfeitamente delimitadas,

O mais clássico jogo de tiro em primeira pessoa, chega na sua terceira versão: DOOM 3. A série foi lançada em 1993, tornando-se um sucesso e tendo sua fórmula copiada por diversos outros jogos. As duas primeiras versões foram uma revolução nos seus



lançamentos, com excelentes gráficos e boa jogabilidade. A terceira versão provavelmente conseguirá o mesmo sucesso das antecessoras.

Nas primeiras versões, os jogadores viam-se rodeados por seres das trevas, em plena nave espacial. O terror generalizava, quando os seus companheiros eram possuídos pelos demônios. Assim a saga começava, levando-o para o coração das trevas, de onde você teria que impedir a invasão da terra por esses seres.



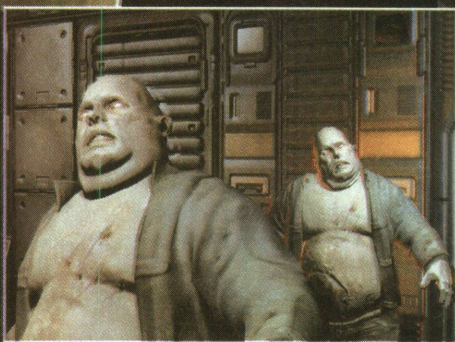
o que dá uma sensação de realidade muito mais convincente. Outra novidade que vai fazer a cabeça dos fãs do Doom é o áudio, que vai trazer suporte para o Dolby 5.1 e a trilha sonora da banda Nine Inch Nails.



NOVIDADES DO DOOM 3

Na nova versão, todas as armas do primeiro e segundo jogos estão de volta. As missões não se limitam nos objetivos dos antecessores, sendo muito mais completas. Os ambientes também variam muito. Pois, a ação pode acontecer tanto em lugares fechados como: dentro de salas e prédios, até em

locais abertos. Por isso, o cenário terá uma função muito diferente: não terá como função apenas abrir e fechar as portas, mas irá interagir com os movimentos do jogador. Com isso o tempo de jogo, aumenta um pouco, mas nada fora do normal.



MODO SINGLEPLAYER

Diferente da tendência do mercado que são os jogos online, Doom 3 tem como o foco, o jogo em single player. Mesmo com o sucesso dos games em rede, a escolha foi manter uma das características das primeiras versões da série. O modo em multiplayer não traz nenhuma novidade, e a opção deatchmatch, rola apenas para até quatro jogadores. Porém um modo multiplayer mais complexo já está sendo desenvolvido, e virá provavelmente em forma de um pacote de expansão.

GRÁFICOS EM 3D

Nas versões anteriores, o jogador encontrava-se no meio de um bando de criaturas horripilantes. Porém eles eram apenas sprites em segunda dimensão. Mas agora, a tarefa de eliminar vários monstros de com um único tiro fica muito mais difícil, pois Doom 3 é desenvolvido em terceira dimensão.



CHEATS



AGE OF MITHOLOGY

Para ativar os códigos, durante o jogo tecler [ENTER] e informe o código desejado e tecler novamente o [ENTER].

- ATM OF EREBUS : 1000 em ouro
- BAWK BAWK BOOM : poder da chuva de meteoros
- CHANNEL SURFING : pula para a próxima cena
- CONSIDER THE INTERNET : deixa as unidades mais lentas
- DIVINE INTERVENTION : possibilita usar um poder divino já usado
- FEAR THE FORAGE : consegue o poder divino dos ursos
- GOATUNHEIM : poder divino que transforma todas as unidades do mapa em cabras
- IN DARKEST NIGHT : troca o dia pela noite
- ISIS HEAR MY PLEA : consegue os heróis da campanha
- I WANT TEH MONKEYS!!!! : muitos, muitos, macacos
- JUNK FOOD NIGHT : 1000 Food
- L33T SUPA H4X0R : construção rápida
- LAY OF THE LAND : mostra o mapa
- MOUNT OLYMPUS : enche o favor
- O CANADA : consegue um urso

- PANDORAS BOX : consegue vários poderes divinos
- RED TIDE : deixa a água vermelha
- SET ASCENDANT : mostra a localização dos animais no mapa
- THRILL OF VICTORY : vence o jogo
- TINES OF POWER : consegue um forkboy
- TROJAN HORSE FOR SALE : 1000 Woods
- UNCERTAINTY AND DOUBT : esconde o mapa
- WRATH OF THE GODS : poderes: Lightning Storm, Earthquake, Meteor e Tornado
- WUV WOO : deixa os hipopótamos roxo



MEDAL OF HONOR

Para versão "unpatched" deste jogo, temos o seguinte truque. Crie um atalho com os seguintes comandos:

- "Drive e Diretório onde está o game\ mohaa.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1.
- Durante o jogo tecler [-] para poder acessar à console, através do atalho que você criou, em seguida digite um dos códigos abaixo para conseguir alguma ação ou arma que desejar:
- coord- Imprime as coordenadas e ângulo de localização
- dog- Modo "God"
- fullheald- Cura o jogador
- giveweapon weapons/ "weapon_name".tik- Acesso a arma que você informar no campo "weapon_name", conforme a lista abaixo:
- colt45- Colt 45
- m2frag_grenade- Frag Grenade
- p38- Walther P38
- steilhandgranate- Steilhandgranate
- m1_garand- M1 Garand
- kar98- Mauser KAR 98K
- shotgun- Shotgun
- bazooka- Bazooka
- panzerschreck- Panzerschreck
- bar- BAR
- mp44- StG 44
- thompsonsmg- Thompson

- mp40- MP40
- springfield- Springfield '03 Sniper
- kar98sniper- KAR98 Sniper
- health- Restaura níveis de saúde
- kill- Mata o jogador
- listinventory- Lista inventário
- nbotarget- Remove o alvo
- noclip- Modo "No Clipping"
- tele x y z- Teleportar para a localização X Y Z
- wuss- Obtem acesso a todas as armas

Ganhando Medalhas

Saiba a seguir quais as medalhas que você poderá conseguir em cada missão, porém é necessário que se termine eliminando 95% dos inimigos e retendo 75% de energia.

- Missão 1: "Distinguished Service Medal".
- Missão 2: "Army Commendation Medal".
- Missão 3: "American Campaign Medal".
- Missão 4: "Legion Of Merit".
- Missão 5: "Norwegian War Cross".
- Missão 6: "Soldier's Medal".
- Missão 7: "Victory Medal".
- Missões 1 a 7: "Silver Star" (será necessário terminar todas as missões para conseguir esta medalha)
- Missões 1 a 7: "Medal of Honor" (será necessário terminar todas as missões e com graduação de medalhas para conseguir esta).
- Missões 1 a 7: "Dreamworks Medal of Valor" (será necessário terminar todas as missões e com graduação de medalhas de 3 estrelas para conseguir esta).

Códigos Secretos

Esta é a relação dos códigos que você deve digitar na tela de "Options", no campo "Password":

- Fase Game Werks: MACOOCO.
- Ligar "Gallery 1": INVASION.
- Ligar "Gallery 2": BIGGRETA.
- Ligar "Gallery 3": DASBOOT.
- Ligar "Gallery 4": STUKA.
- Ligar "Gallery 5": KOMET.
- Ligar "Gallery 6": TWOSIXTWO.
- Ligar "Gallery 7": MISSLEAGUE.
- Ligar "Gallery Victory": VICTORYDAY.
- Ligar "Picture-Adrian Jones": AJRULES.
- Ligar "Picture-Lynn Henson": COOLCHICK.



Ligar "Picture-Staff Gallery":

DWIGALLERY.

Ligar "Picture-Team Gallery":

DWIMOHTEAM.

Ligar truque "4x Firing Rate":

ICOSIDODEC.

Ligar truque "American Movie Mode":

SPRECHEN.

Ligar truque "Audie Murphy Mode":

MOSTMEDALS.

Ligar truque "Nifty Multiplayer

Powerups": DENNISMODE.

Ligar truque "Reflecting Shots": GOBLUE.

Ligar truque "Unlimited Ammo":

BADCOPSHOW.

Ligar truque "Wireframe Mode":

TRACERON.

Missão 1: RETTUNG.

Missão 2: ZERSTOREN.

Missão 3: BOOTSINKT.

Missão 4: SENFGAS.

Missão 5: SCHWERES.

Missão 6: SICHERUNG.

Missão 7: EINSICKERN.

Missão 8: GESAMTHEIT.

Personagem Bismarck: WOOFWOOF.

Personagem Colonel Hermann Müller:

BIGFATMAN.

Personagem Felix: HOODDOWN.

Personagem Günther: GUNTHER.

Personagem Heinrich: HEINRICH.

Personagem Hellmut: HELMUT.

Personagem Jimmy Patterson: JIMMY.

Personagem Kurt & Rosi: SMPSPDMILK.

Personagem Manon: MANON.

Personagem Noah: BEACHBALL.

Personagem Nutcracker Nazi:

NUTCRACKER.

Personagem Otto: HERRZOMBIE.

Personagem Robbie: ROBBIE.

Personagem Ulf: ULF.

Personagem

Velociraptor:

SSPIELBERG.

Personagem Wernher von Braun: ROCKETMAN.

Personagem William

Shakespeare: PAYBACK.

Personagem Winston

Churchill: FINESTHOUR.

Personagem Wolfgang: HOODUP.

BATTLEFIELD 1942

No modo "1 player" digite [-] durante o jogo para ativar o console, e entre com os seguintes códigos:

aiCheats.code BotsCanCheatToo - Bots Cheat

aiCheats.code Jonathan.Gustavsson - mata os Bots inimigos

aiCheats.code

TheAllSeeingEyeOfTheAIProgrammer -

Alterna o status de AI

aiCheats.code Thomas.Skoldenborg -

mata os Bots

aiCheats.code Tobias.Karlsson - consegue

invencibilidade

aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Para se ter acesso ao Cheat Mode você precisa alterar o ícone que abre o game. Esta dica não serve para as versões demo e multi-player. Acesse a linha de chamada do ícone e altere para:

"Drive e Diretório onde está o game\
wolfSP.exe" +set sv_cheats 1

Para as máquinas com Windows XP, acesse a chamada do game, altere como fizemos e acrescente 2 espaços no final.

Durante o jogo, acesse o console teclando [-] e entre os seguintes códigos que você terá o resultado indicado à frente:

/cg_FOV [número] - muda o campo de visão

/cg_uselessnostalgia [0 ou 1] - mostra o antigo Wolfenstein HUD

/cmdlist - mostra todos os comandos

/dir maps - lista todos os mapas

/g_forcebalance - força even teams

/g_friendlyFire [0 ou 1] - troca para friendly fire

/give [Nome do Item] - habilita os seguintes itens:

panzerfaust

thompson

mp42

mauser rifle

flamethrower

sten

fg42 paratroop rifle

grenade

colt 45

large health

medium health

/give all - consegue todas as armas e munições

/give ammo - consegue munição para as suas armas

/give armor - consegue armadura

/give health - consegue mais energia

/give stamina - consegue resistência

/god - habilita o modo God

/kill - para suicídio

/mapname - mostra o mapa

/noclip - habilita o

modo 'No clipping'

/notarget -

desabilita IA

inimiga

/nofatigue -

evita que se

fique cansado

/quit - sai do

jogo

/reconnect -

reconecta no

último servidor

/serverinfo - mostra

as configurações

atuais do servidor

/spdevmap ou /

devmap [Nome do

Mapa] - pula para

um outro mapa,

podendo ser:

village1

village2

crypt1

crypt2

church

boss1

forest

rocket

dam

chateau

dark

dig

castle

end

beach

village

boss2

rocket

baseout

assault,mfactory

trainyard

norway

wine

wine2

wine3

/timelimit [número] - mostra o tempo

limite /toggle cg_draw2d - mostra HUD

display /toggle cg_drawcompass - mostra

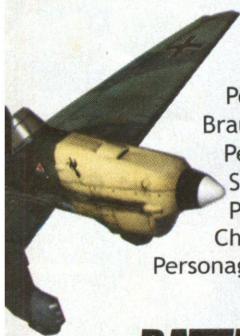
o compass display

/toggle cg_drawfps - mostra o frame rate

display

/toggle cg_drawteamoverlay - mostra

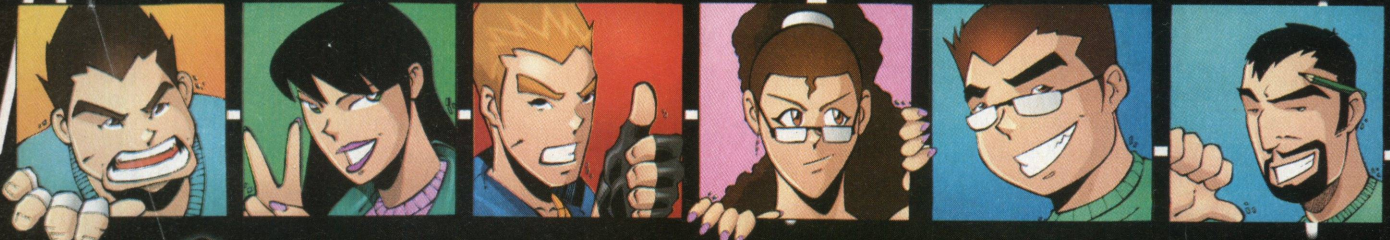
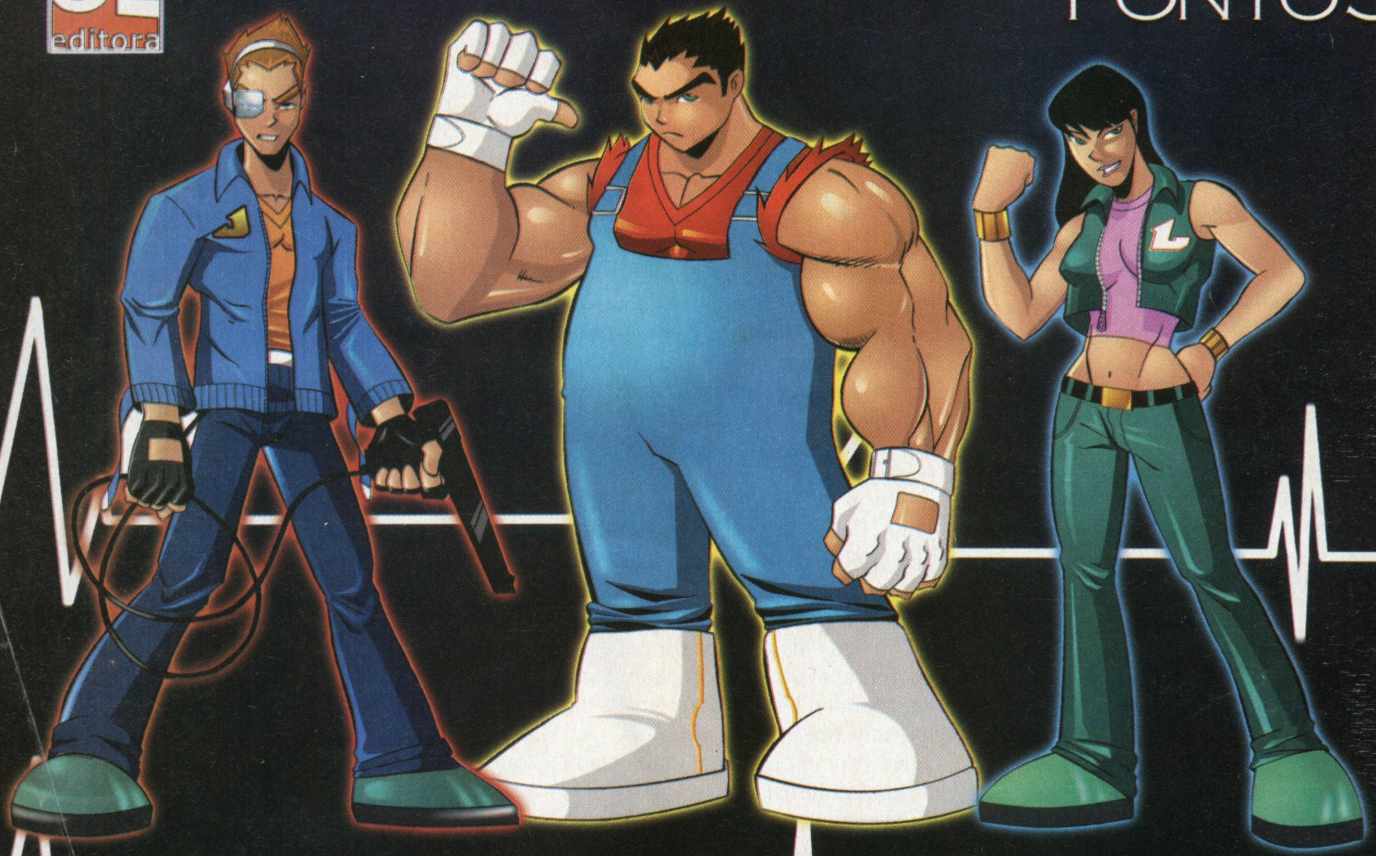
team overlays



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 LanGames) e concorra a uma camista exclusiva.

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

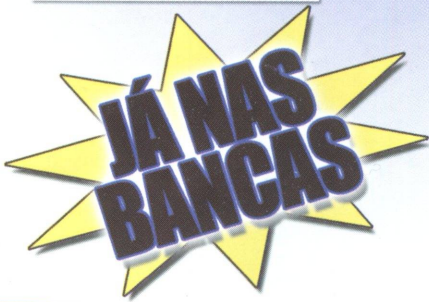
GAMEMANIAC

CHEGAMOS PARA FICAR!

AS MELHORES REVISTAS DE GAMES DO BRASIL!

criação

STUDIO
PONTO3



KENOSAGA EPISÓDIO 1
DETONADO COMPLETO E ILUSTRADO
DA AVENTURA DE SHION E KOS-MOS!



ligue:

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

**FIQUE INFORMADO DE TODOS
LANÇAMENTOS DE ANIME DO PLANETA**

animaxis



NAS BANCAS

**NARUTO • LAST EXILE • SAIKANO • YU-GI-OH • DIGIMON FRONTIER
CAVALEIROS DOS ZODÍACOS • RAGNAROK • LAIN**