DIGERATI

Ação, Aventura, Puzzle, Corrida, Luta e muito mais!

Geek

especial Games

ANO IV – NÚMERO 11 – R$ 9,90

Insert Coin To Start

Criação: JoGos 3D

No CD:

Ferramentas OpenGL para fazer jogos

→ Códigos-Fonte, tutoriais ilustrados e pacotes

→ Glut, Glit 1.0 e muitos outros programas

Emuladores

→ Jogue PlayStation, Master System, Game Gear, Sega CD, Mega Drive, Nintendo, Game Boy e Atari no seu PC!

jogos em Flash

Aprenda a criar programas para serem jogados pela Internet

Games Cracking

Liberdade Total no seu Computador

PS2 Linux

Lançado o PlayStation que roda no Linux!

www.geek.com.br

ISSN 1517-4395

9 771517 439003 11

>> tudo isso em uma única revista.

9 Gigas em produtos

400 softwares para PC

404 jogos

101 Cursos

9 Trailers

20 softwares para Mac

Sistema operacional completo

Centenas de softwares para Linux

MAIS DE 2.300 PRODUTOS NO DVD



Se os números impressionam...
Imagine o conteúdo.

revista DVD-ROM

Por apenas R$ 19,90.
Nas bancas ou no
site www.digerati.com.br

Outro dia, no site da **Geek**, começou uma tremenda discussão sobre nossas matérias. Um lado falava que nós (a revista) estávamos errados em divulgar exploits e técnicas de invasão. Fomos acusados até de "criar lamers". Uma outra parte dos participantes do fórum defendeu a revista, falando em liberdade de expressão.

Queria dar minha modesta opinião sobre o assunto. O fato de publicarmos informações não quer dizer que estamos criando lamers, afinal cada um faz o que quer com a informação que encontrou. Alguns podem usar esta informação como um passo para se desenvolver mais. Outros, os lamers, ficam arrogantes, ameaçam, xingam, sentem-se poderosos, etc.

Por outro lado, temos aqueles que não conseguem entender o "espírito hacker". De que adianta o conhecimento, se ele não é disseminado? Eu descobri e não vou contar a ninguém. Nenhum hacker famoso entenderia uma postura como essa (claro que, se você acha que hacker é quem invade sites, então pule este editorial). Como já disseram pessoas com muito mais autoridade do que eu: a informação quer ser livre.

Sim, concordamos que os lamers são chatos. Que entram em listas, fóruns e canais do IRC sempre querendo se mostrar, falar o que não sabem e ameaçar os participantes sérios. Mas, muitas vezes, os que reclamam dos lamers fazem exatamente a mesma coisa. Difícil, então, separar estas duas categorias: os lamers; e os lamers que, querendo parecer hackers, xingam todo mundo de lamer. Confuso? Comece a freqüentar as discussões entre pessoas sérias que querem aprender, e você vai entender o que eu estou falando.

O Editor



Crackeando Games

P. 14

Esta é a arte que Juliano Penteado traz para os leitores da Geek. O futuro advogado que já ficou famoso ensinando a crackear softwares, agora ataca os games.



InTune

P. 06

Garotas de biquíni, EverQuest finalmente no Brasil, PlayStation 2 versão japonesa, Mario na Playboy e a saga do Xbox. Estas são as notícias do InTune.





Programação em Flash

P. 12

Os jogos em Flash estão ficando cada vez mais populares, com a banda larga. Aqui, apresentamos um minitutorial para a criação de um caça-níqueis.

Destravando o PS2

P. 18

Não tem jeito, quanto mais os fabricantes criam tecnologias mirabolantes para proteger seus hardwares, mais se desenvolve a indústria da pirataria.

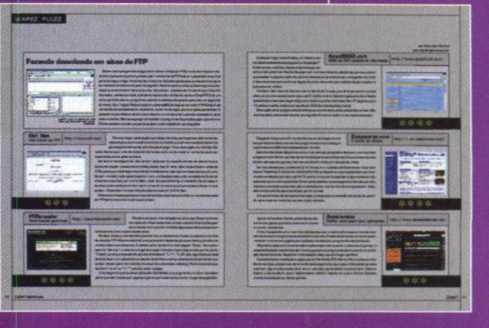


Site para Games

P. 10

Uma seleção dos principais sites warez para você procurar seus games piratas ou os números seriais. Mas, cuidado: não entre nesses sites se você tiver o coração fraco.





Scan

P. 22

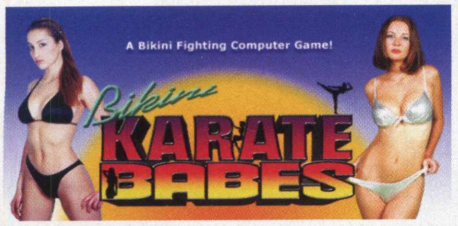
Os quatro melhores games da atualidade, esmiuçados para vocês por nossos maníacos de plantão. WarCraft III, Medal of Honor, DOOM III e GTA Vice City.

BIQUÍNI CAVADÃO

Novo jogo de luta só tem mulheres com pouca roupa



Cansado de jogos de luta cheios de marmanjos musculosos e monstros horripilantes? Que tal experimentar um repleto de beldades vestidas simplesmente com um biquíni e que usam atributos um pouco diferentes do que socos e pontapés para arrasar suas adversárias?



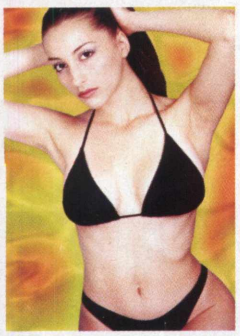
Essa é a idéia de Karate Bikini Babes, um jogo que nem foi lançado e já está dando o que falar na Internet. Primeiro porque tem um trailer totalmente bizarro. Segundo porque é possível encontrar no site imagens muito interessantes das modelos que representam as personagens do jogo. Terceiro porque, pela descrição do novo game, ele será absolutamente hilário.

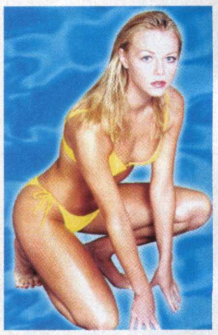
O que falar de uma luta cheia de puxões de cabelo, unhadas e tapas no bumbum? Melhor: muitas delas têm poderes especiais. Aphrodite fica de topless para acertar as adversárias, Zaria rebola para liberar uma magia, Lucina aperta os peitos para lançar um raio mortal, Venus lança uma labareda de seus seios e Kupala os balança para hipnotizar as rivais.

Pena que algumas estão acima do peso. As que não estão, nós mostramos para você logo abaixo.

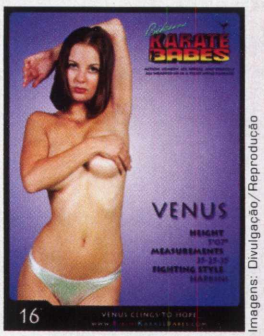
Para saber mais, acesse:

www.bikinikaratebabes.com









Imagens: Divulgação/Reprodução

GAME BOY VAI TOCAR MP3?

Videogame tocará também outros formatos



Os usuários do Game Boy podem se preparar para ter mais emoção em seus jogos. Uma empresa iniciante da Califórnia, a SongPro, está se preparando para começar a vender, por menos de US$ 99, um dispositivo que fará o videogame tocar música digital.

Além de aceitar MP3 e WMA, o aparelho tocará arquivos no formato SPA, criado pela SongPro para mostrar letras de músicas e imagens na própria tela do Game Boy. É capaz de o pessoal acabar até esquecendo um pouco dos jogos do console mais vendido da história, para ficar apenas ouvindo um som.

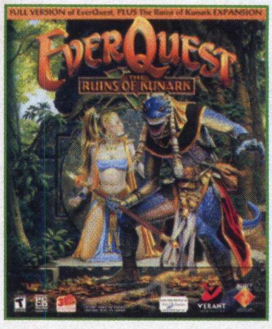
A SongPro está trabalhando com outra empresa, a RioPort, para desenvolver a segurança do dispositivo e uma rede de distribuição para os arquivos em SPA. O objetivo da empresa, que pensa em expandir o produto para outros aparelhos, é assinar acordo com grandes gravadoras e criar serviços por assinatura.

A PROCURA SEM FIM

EverQuest chega ao Brasil

Escondam suas crianças, o amaldiçoado jogo EverQuest está chegando ao Brasil. Depois de causar suicídios, neuroses e outros percalços em adolescentes problemáticos nos EUA, a Brasoft resolveu lançar o jogo por aqui. E os pais vão reclamar, afinal o jogo é on-line e custa US$ 12 por mês (nem nos atrevemos a fazer a conversão com esse dólar doido).

A idéia da Brasoft é lançar uma revista no final de agosto com o CD do game e uma licença válida por um período limitado, sendo que, depois de seu vencimento, o jogador teria de pagar mensalmente a taxa diretamente para a Sony Online Entertainment.



As empresas de banda larga agradecem. Afinal, para um jogo como este, não dá nem pra pensar em usar o acesso discado. A Brasoft só não disse nada sobre as atualizações do EverQuest porque, ao que parece, só a versão clássica do jogo será lançada.

PS2 FAZ FESTA NO JAPÃO

Console terá mais duas versões

Passar de 30 milhões de unidades vendidas não é pra qualquer um. E isso merece comemoração. O PlayStation 2, o videogame mais vendido da história, está lançando modelos especiais para festejar a marca histórica. De longe o melhor console da atualidade, o PS2 venceu por larga margem os rivais de última geração, GameCube e Xbox – o que ficou conhecido como "A Guerra dos Consoles".

Os dois novos aparelhos terão cores diferentes e já foram apelidados de Ocean Blue e Zen Black. O azul, especialmente, é lindão e deverá ser disputado a tapa pelos fãs de Tóquio. Sim, porque serão colocados à venda apenas 50 mil consoles, o que significa que não dá pra sonhar em ver essas maravilhas no Brasil. Os dois serão vendidos ao equivalente em iene a US$ 244,60.



Viciados em PS2 já preparam as malas para a viagem ao Japão

OS NÚMEROS DO PLAYSTATION 2

30 MILHÕES
de unidades vendidas em um ano e meio

11,3 MILHÕES
somente na América do Norte

9,9 MILHÕES
de unidades vendidas na Ásia

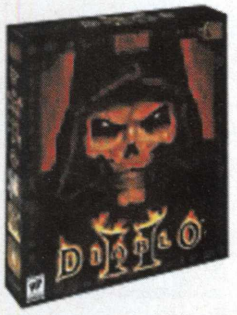
Tirar a poderosa Sega do mercado e humilhar a antiga campeã de vendas, Nintendo, não têm preço. Para todas as outras existe o PS2.

NEGÓCIO DE OCASIÃO

Os problemas financeiros do grupo Vivendi Universal podem levar à venda de duas importantes companhias desenvolvedoras de games, as populares Sierra e Blizzard. As dívidas do grupo francês chegam aos 19 bilhões de euros, mas eles se recusam a comentar esses boatos.

Entre as duas companhias ameaçadas, encontram-se os jogos mais populares da atualidade, como Half-Life, WarCraft e Diablo. Difícil é entender como uma empresa que possui esses títulos consegue acumular tantos déficits.

Além do setor de games, a *Universal Interactive Studios*, empresa de multimídia controlada pelo grupo, também estaria sendo rifada. A Universal possui a licença de filmes como *The Thing*, *Hulk* e *Lord of the Rings*. O preço das três empresas? A bagatela de 2 bilhões de dólares com uma perspectiva de faturamento em vendas que chega a 600 milhões de dólares anuais.



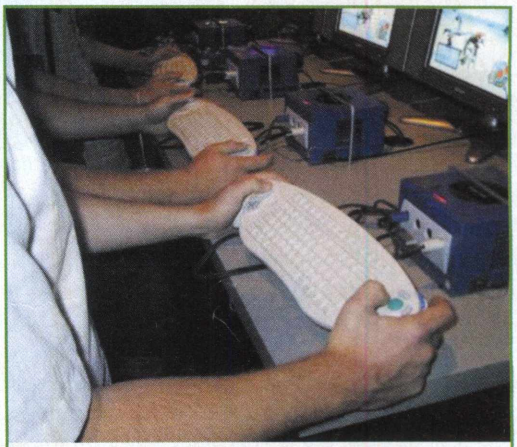
Como tudo isso é boato, vamos colocar mais lenha na fogueira. Falam por aí que a Microsoft quer comprar todo o lote e – de uma tacada só – dominar o mercado de jogos e multimídia. Como se o tio Bill já não estivesse muito rico.

CONTROLES NA MÃO

Como a interatividade dos novos jogos é cada vez maior, a Nintendo resolveu lançar um teclado para o seu GameCube. O novo acessório levou o nome (por que será?) de GameCube Keyboard e permitirá um maior controle sobre jogos que exijam diálogo entre os jogadores, como o Phantasy Star On-Line. O jogador pode conversar e ao mesmo tempo controlar seu personagem.

O teclado é menor do que o convencional e traz, além das teclas normais, os botões de controle do console, incluindo o direcional e as duas alavancas analógicas.

O acessório ainda está na fase de testes e não tem data para ser lançado.



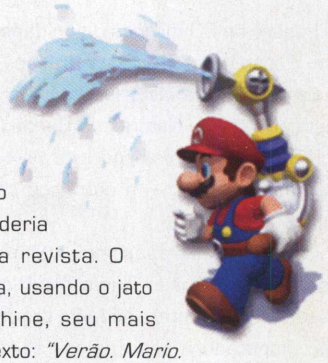
E o cara vai digitar como, com a boca?

MARIO NA PLAYBOY

Praia, verão, mulheres e bigode

O que você acharia de abrir a sua *Playboy* do mês, ansioso por ver aquela famosa ninfeta da novela das oito nas páginas centrais e acabar dando de cara com um encanador gordo e baixinho no lugar da respeitável dama?

Não, não rasgue sua revista ainda! Estamos falando do Mario, o personagem mais querido dos games. A Nintendo parece mesmo querer provar que o personagem não é amado apenas pelo público infantil, e sim por todas as idades, como diz o seu criador Shigeru Miyamoto. Em uma recente edição da *Playboy* japonesa, Mario aparece em um anúncio da empresa de games ao lado de uma japonesa que bem poderia estar no ensaio principal da revista. O bigodudo começa a refrescá-la, usando o jato do game Super Mario Sunshine, seu mais recente sucesso. Ao lado, o texto: *"Verão. Mario. Hmmm, que gostoso!"*.





Se havia dúvidas sobre a existência de adultos que gostem do Mario, esse anúncio jogou a questão por terra.

OS JOGOS DO MARIO NO GAMECUBE*

Está chegando:

Mario Party 4 – Final de 2002

Já lançados:

Super Mario Sunshine – 19 de julho de 2002

Super Smash Bros. Melee – 21 de novembro de 2001

Luigi's Mansion – 14 de setembro de 2001

* Datas de lançamento no Japão

O CRIME NÃO COMPENSA

Ditadores da Blizzard impedem uso de hacks

Se você é usuário do Battle.net, serviço de jogos on-line da Blizzard, e gosta de usar hacks descobertos via Internet em suas batalhas, cuidado! A empresa está promovendo uma verdadeira caça às bruxas junto aos "trapaceiros" on-line, prometendo bani-los. Isso significa o cancelamento definitivo da CD-Key, obrigando o jogador a comprar outra cópia do game se quiser voltar à arena.

A decisão atinge os usuários do já clássico WarCraft III, que, entre outros, conta com um hack capaz de suspender o Fog of War, um filtro-padrão que diminui a visibilidade dos jogadores. Não é o único: existe um outro hack, por exemplo, capaz de dar acesso pleno ao mapa do jogo, criado por um rapaz de apenas 14 anos.

Apesar de muitos acharem a decisão da Blizzard autoritária e inflexível, não deixa de ser uma justiça para quem se esforça por seguir as regras (não nos esqueçamos que o Battle.net é uma disputa entre diferentes jogadores). Portanto, fica o aviso: se for usar hack, fique longe dos jogos on-line. E, se quiser ferrar algum mané, basta denunciar no e-mail *hacks@blizzard.com*, enviando o arquivo com o replay da partida.



Imagens: Divulgação/Reprodução

XBOX NASCE...

E o Xbox nasce definitivamente para o mundo dos mod chips! Isso não quer dizer que já não houve quem brincasse com seu console fazendo algumas "pequenas alterações", mas é a primeira vez que surge uma notícia dizendo que a Microsoft, fabricante do console, não usará a tecnologia para detectar unidades portadoras de chips *sui generis*.

Só que, antes que os piratas pulem de alegria, vale dizer duas coisinhas: a medida vale somente para o serviço Xbox Live, que permite jogar via Internet e deve estrear ainda este ano. Além disso, não se descartou a possibilidade de a Microsoft lançar mão de outros tipos de proteção para evitar "procedimentos ilegais".

Tudo indica que, no mundo real, a caça aos mod chips continuará bem viva.

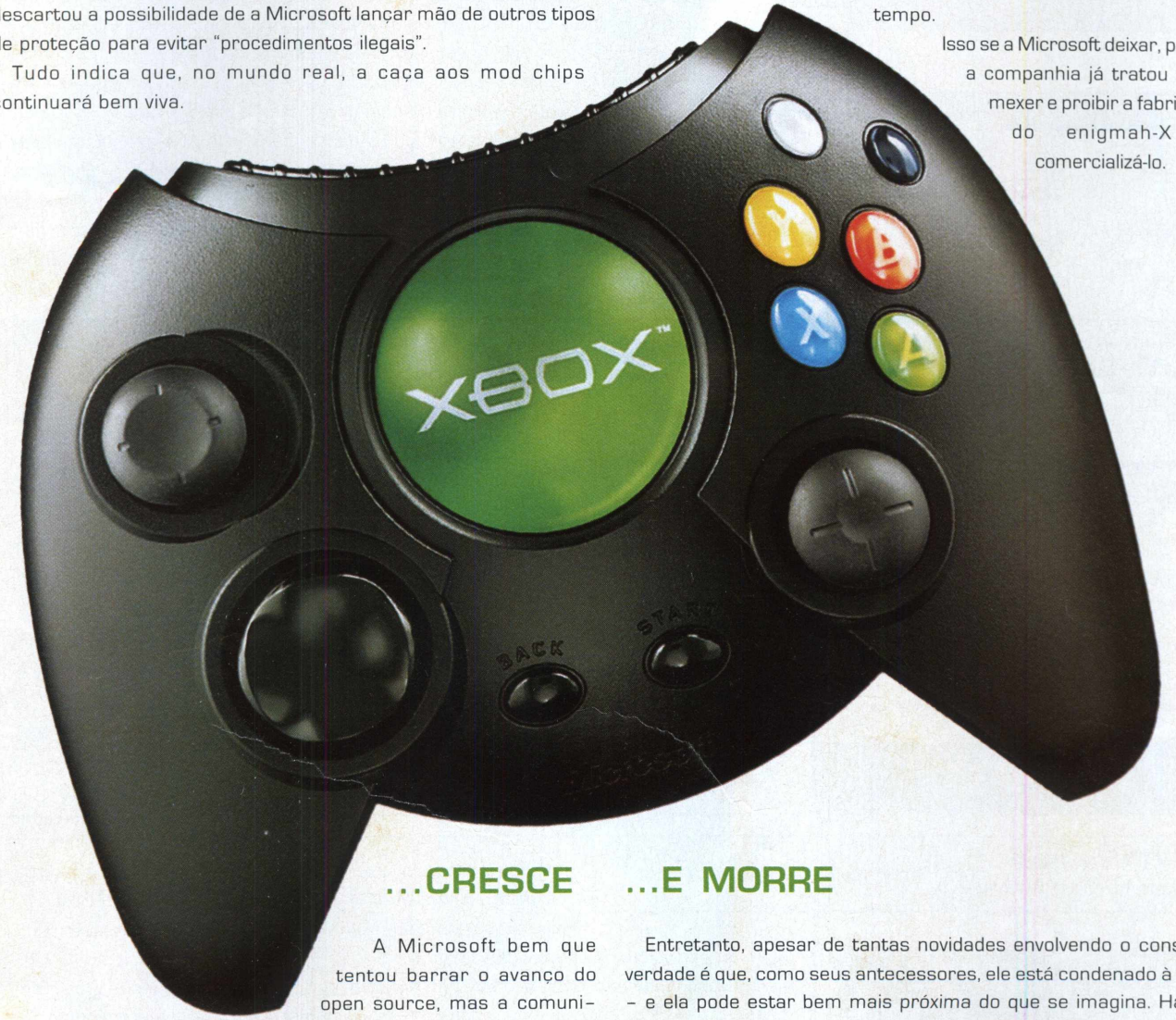
...REPRODUZ-SE

Uma novidade chinesa – China rulez! – promete aumentar assustadoramente as vendas de Xbox naquele país e em mais alguns outros onde a pirataria e o contrabando são a alma do negócio.

Os chineses criaram um mod chip chamado Xtender, que consegue destravá-lo, permitindo que o aparelho leia DVDs de várias regiões e CDs de música, inclusive pirateados.

Para os interessados, o chip já está disponível na região central de São Paulo e em sites de leilões pela Internet a um custo de R$ 200 (os jogos saem por R$ 40 cada), que deve ficar mais barato com o tempo.

Isso se a Microsoft deixar, porque a companhia já tratou de se mexer e proibir a fabricante do enigmah-X de comercializá-lo.



...CRESCE

A Microsoft bem que tentou barrar o avanço do open source, mas a comunidade geek parece cada vez mais ousada e resolveu "atacar" o console da todo-poderosa. Para alguns, a notícia já é velha, mas vale a pena lembrar: já existe, sim, um projeto no SourceForge para produzir uma versão do Linux compatível com o Xbox, cujo kernel é uma versão do Windows 2000.

O melhor é que há US$ 200 mil na parada. Um doador anônimo se comprometeu em dar a quantia para quem conseguir portar o Linux integralmente no console até 31 de dezembro de 2002.

Para quem quiser tentar:

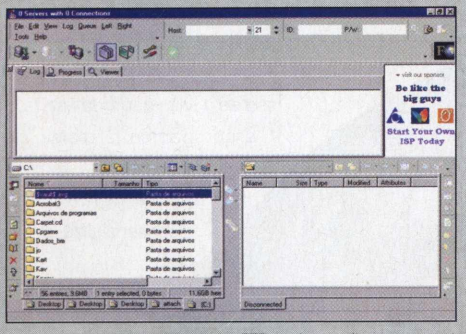
http://xbox-linux.sourceforge.net/

...E MORRE

Entretanto, apesar de tantas novidades envolvendo o console, a verdade é que, como seus antecessores, ele está condenado à morte – e ela pode estar bem mais próxima do que se imagina. Há uma notícia circulando no mundo dos games que diz que o Tio Bill já está contando os dias para acabar com sua cria e lançar uma versão, por assim dizer, mais robusta.

O nome do novo console seria Freon, e os boatos – sim, porque a Microsoft ainda não confirmou nada – dão conta até de preço (US$ 500) e previsão de lançamento (2004). Segundo consta, o Freon contará com funções de um videocassete digital, o que poderá estender a influência da Microsoft ainda mais, aumentando o império de Tio Bill. O negócio é começar a guardar dinheiro a partir de agora – por via das dúvidas.

Fazendo downloads em sites de FTP

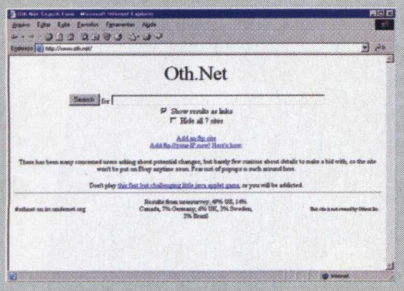


AceFTP, mais um cliente que você pode usar para achar seus games preferidos

Baixar seus programas e jogos favoritos em sites de FTP é muito fácil hoje em dia. Já foi a época em que era preciso usar um cliente de FTP e fazer uploads de arquivos para conseguir algo. Atualmente, a maioria dos sites já oferece conteúdo livre para ser baixado diretamente pelo navegador. Mesmo assim, ainda existem alguns endereços que controlam seus arquivos. Se estiver precisando muito do que eles lhe oferecem, saiba que você precisará mesmo de um cliente como o CuteFTP. Crie um novo perfil de site no programa, usando os dados oferecidos pelo site, no seguinte formato: *ftp://Login:Password para visitante@Endereço do servidor FTP:Número da porta*. Com a conexão feita, você terá, na barra de login, as instruções para obter o password que faltava para o download ou o número de uploads necessário para obter crédito. Não se esqueça de instalar o programa Pop-Up Stopper que vem no CD da revista ou então prepare-se para uma invasão de pornografia.

Oth Net
Indo direto ao FTP

http://www.oth.net/



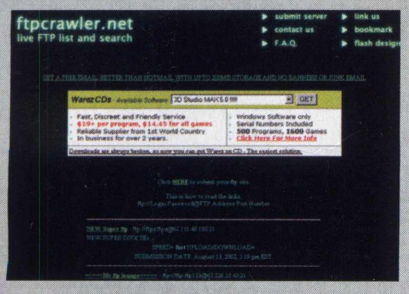
Para começar esta seção com dicas de sites para games, falaremos de páginas que levam você aos warez ou cracks que tornam possível baixar os games gratuitamente, prontos para jogar. Uma boa opção é o Oth Net. Ele nada mais é que uma ferramenta de busca, com um formulário na home para ser preenchido com a palavra-chave.

Ele tem a vantagem de não conter pop-ups ou aquele monte de banners que costumam estar presentes em sites desse tipo. E mais: leva você direto a sites de FTPs, para que você faça o download diretamente. Isso tem um lado bom e um ruim. Se por um lado você pode descobrir em um desses sites uma verdadeira fonte de troca de arquivos, por outro lado, você tem geralmente o trabalho de conseguir senhas ou às vezes contribuir com um certo número de arquivos para baixar o que quiser. Há também muitos links de sites fora do ar no Oth Net.

Mesmo com esses pequenos inconvenientes, vale a pena entrar no mundo dos sites de FTP para encontrar tudo o que quiser.

FTPcrawler
Para buscas genéricas

http://www.ftpcrawler.net/



Prepare-se para uma coleção de pop-ups. Sinceramente, não estava a fim de testar isso, então instalei o Pop-Up Stopper para acabar com aquele monte de páginas pornôs que costumam abrir quando entramos em sites de warez.

No caso deste, o problema é que não há um sistema de busca, é apenas uma lista de sites de FTP. Mesmo assim dá pra aproveitar bastante, já que a lista é grande e há muitos sites interessantes. Cuidado para conferir a informação "Ratio". Se estiver escrito "Banner", o site irá obrigá-lo a caçar uma senha em algum site pornô; se for "Trade", os arquivos estarão sendo vendidos; e "1/1", "1/2", etc. significa que você terá de fazer um upload com o mesmo tamanho ou com a metade do tamanho do que quiser baixar para ter crédito (no caso dos exemplos citados). Prefira os sites que tenham "none" ou "?/?" escrito neste espaço.

A vantagem é que as descrições são bem feitas, o que garante um bom resultado para quem faz buscas por jogos em geral, sem estar procurando um game específico.

por Maurício Martins
mauricio@digerati.com.br

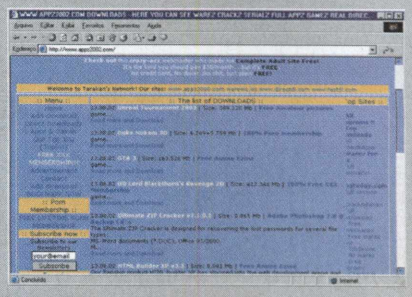
Appz2002.com
Mais de 500 opções de downloads

http://www.appz2002.com/

Você quer algo mais simples, um site com as versões crackeadas dos jogos ali, à disposição? Então temos uma dica, mas já avisamos logo de cara: é bom, além do Pop-Up Stopper, ter uma boa dose de paciência, porque, assim que acessar a página, você não parará mais de ver janelas do seu navegador abrindo e ficando ativas sem nenhuma lógica. Quanto menos tempo você demorar a achar o que procura, melhor.

Também não recomendamos usar a barra de busca, que leva sempre a outros sites, com outras centenas de pop-ups. O melhor é ler a lista de opções de downloads postados (nem sempre de games), procurando o que lhe interessa. São 37 páginas, com 15 posts em cada uma (o que resulta em 555 downloads disponíveis).

Boa opção para os jogos mais famosos que, com certeza, estão presentes na lista. Não recomendado para os sensíveis à pornografia. Os banners são numerosos e pesados.



Easywarez.com
O portal de Warez

http://www.easywarez.com/

Chega de tranqueira! O mundo dos warez já chegou à era dos portais verticais, bonitinhos, organizados e com designs inspirados nos ISPs mais acessados do mundo.

Estamos falando do Easywarez.com, um portal cuja proposta é oferecer uma interface amigável e familiar (no sentido de conhecida) para seus visitantes. O que encontramos ali não são apenas games, mas seu conteúdo trata, em boa parte, disso.

Um dos destaques, presente já na home, é o sucesso politicamente incorreto Grand Theft Auto 3. Outro é o WarCraft III. Por aí, dá pra ver que é possível encontrar muitas novidades por aqui, certo? O melhor é que as buscas são organizadas e não achamos nenhum link quebrado. Outro ponto positivo: as propagandas de sites pornôs, mesmo que ainda presentes, são colocadas de uma forma menos agressiva. Aliás, são muitos os links para conteúdo pornô no site.

Um ponto fraco: de tempos em tempos, uma janela em JavaScript é aberta pedindo para você dar nota dez ao site. Aí já é demais...



Astalavista
Melhor para quem quer aplicações

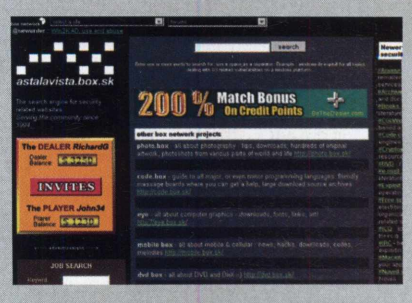
http://www.astalavista.box.sk/

Agora vamos falar do site preferido de dez entre dez geeks quando o assunto é cracks ou warez: Astalavista.

O site, hospedado em um servidor da Eslováquia, é uma ótima fonte para transformar sharewares em programas totalmente funcionais. O sistema de busca na home costuma levar a inúmeras opções, com todas as versões dos programas mais famosos.

Mas toda essa estrutura também está disponível quando o assunto é games. A especialidade do Astalavista são cracks, pequenos programas para quebrar a proteção de sharewares. Se estiver interessado nisso, aqui é o lugar perfeito.

É possível achar cracks para jogos, como WarCraft, GTA, Mario, Fifa e muitos outros. Como sempre, prepare-se para muita sacanagem nos pop-ups e milhares de janelas abertas. Alguns sites estão fora do ar, mas boa parte deles funciona bem. Mesmo assim, a conclusão é que o Astalavista é melhor mesmo no que o tornou famoso: cracks de aplicações, não de games.



Crie um jogo

Use o novo MX para programar um caça-níqueis



Com o crescimento dos web sites em Flash, oferecer alternativas interessantes e criativas para o momento do "carregando" se tornou um diferencial importante. As barras de porcentagem e o valor de "download" crescendo já não se destacam como antes, e pequenos jogos para distrair o internauta têm uma aceitação e um resultado superpositivo.

Muito embora a base instalada de usuários que possuam banda larga cresça diariamente, não é aconselhável que se conte com isso no desenvolvimento do seu projeto em Flash e menospreze o fato de que alguns usuários possam demorar em carregá-lo.

Aqui você encontrará um passo a passo para um jogo rápido e cativante, o famoso *Caça Níqueis*. Para que consiga acompanhar a criação deste pequeno jogo, é necessário que você tenha um conhecimento intermediário de Flash (principalmente as action scripts).

À medida que os conceitos de programação se tornarem necessários, darei uma breve explicação, portanto se você é um completo iniciante, não se preocupe! O único requisito para acompanhar este tutorial é ter familiaridade com a ferramenta.



por Marcio Rodrigues
marcio@befast.com.br
Com colaboração de Djalma Sena Jr.

Aqui está o resultado do jogo, um jeito bacana de distrair visitantes enquanto a página carrega



Montando os elementos

Uma máquina de caça-níqueis tradicional é formada por:

- 3 cilindros para o sorteio das figuras
- 1 botão ou alavanca que impulsiona os cilindros

Começaremos montando o cilindro, que deverá conter todas as figuras passíveis de serem sorteadas e ainda uma figura que ilustra o cilindro em movimento. Para isso, crie um movieclip contendo uma figura por frame e, no último frame, a figura do cilindro em movimento. Para este exemplo usaremos apenas três figuras diferentes.

Para que o seu movieclip não comece rodando, coloque um *stop* no primeiro frame. O seu movieclip, ao final, deverá estar como mostra a figura à esquerda.

Para o botão – nada de novo –, faça um botão comum.

Montando o jogo

Coloque no *stage* (movie principal) três instâncias do movieclip de cilindro que você criou. Para cada uma delas selecione e troque o *instance name* para *cilindro1*, *cilindro2* e *cilindro3*, respectivamente.

Agora coloque no *stage* o botão que você criou, selecione-o e

em Flash

abra a tela de *actions*.

Este é o ponto chave deste tutorial. Você pedirá para o botão agir da seguinte forma: enquanto pressionado o botão, deverá manter os três movieclips no último frame, que é o frame de cilindro rodando. Quando o usuário soltar o botão, o Flash deverá mandar os três cilindros para uma das figuras aleatoriamente, ou seja, para um dos três primeiros frames. A função que sorteia um número no Flash é a **random**, que funciona da seguinte forma: você diz a ela entre quantos números devem ser sorteados e ela retorna a você um número inteiro. Por exemplo:

random(2) retorna ou 0 ou 1, aleatoriamente
random(3) retorna um número inteiro de 0 a 2, aleatoriamente

Neste caso, cada cilindro deverá sortear entre três figuras, então você usará o random(3). Como o primeiro frame é o de número 1, e não 0, você precisará somar 1 ao resultado do random. Assim, para se ter um número aleatório entre 1 e 3, você usará random(3)+1.

E finalmente para mandar o cilindro para este frame sorteado, você usará a função **gotoAndStop**, que é a função que manda o movieclip que você pedir para o frame que você escolher. Por exemplo:

```
cilindro1.gotoAndStop(3);
```

Manda o movieclip que tem um instance name de nome "cilindro1" para o frame de número 3.

Sabendo isso tudo, fica fácil prever qual o script que se deve colocar no botão:

```
on(press){
cilindro1.gotoAndStop(4);
cilindro2.gotoAndStop(4);
cilindro3.gotoAndStop(4);
}
on(release){
cilindro1.gotoAndStop(random(3)+1);
cilindro2.gotoAndStop(random(3)+1);
cilindro3.gotoAndStop(random(3)+1);
}
```

E com isso chegamos ao fim deste pequeno tutorial. Espero que tenham gostado.

Como exercício, e para conseguir resultados ainda mais divertidos, você pode criar um jogo de caça-níqueis com mais variedade de figuras e maior número de cilindros.

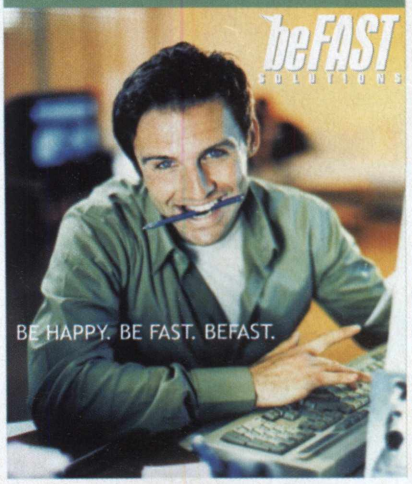


UM DIA PERFEITO

Não tem nada melhor que um dia em que tudo dá certo. Aí você pensa: por que não é sempre assim?

A BeFAST projeta redes e websites para sua empresa, escritório e até para sua casa. Mas não é só isso. Presta serviços de consultoria e manutenção, pra você continuar tendo dias perfeitos e sorrindo. Sempre.

CONSULTORIA CONECTIVIDADE
WEBSITES REDES MANUTENÇÃO



WWW.BEFASTSOLUTIONS.COM.BR

Quebrando



Generalidades:

Quebrar um programa é retirar suas limitações, tornar livre seu uso desvinculado de qualquer verificação (registro, tempo de uso, CD-ROM, etc.). Isso ocorre porque muitas vezes os programas possuem limitações, capazes de assegurar o respectivo sucesso comercial: programas de uso experimental funcionam apenas por um certo período de tempo, a partir do qual temos de comprá-lo; games apenas rodam quando o respectivo CD-ROM está no drive, forçando-nos à compra de tantas cópias ou licenças de uso quantas nos bastem, caso queiramos executá-lo em vários computadores.

Em matérias anteriores, publicadas na **Geek** # 20, 23 e 24, cujas leituras ficam recomendadas, tratei da quebra de programas convencionais, isto é, com as limitações clássicas de uso: *Cinderela* (apenas funciona durante determinado período de tempo. Exemplo: trinta dias), *Best-Before* (funciona até uma data preestabelecida, exemplo: 30/10/2002), *Countdown* (com contagem regressiva do uso) *e Quiver* (limitado pelo número de execuções do programa). Exatamente neste ponto, encontramos a primeira diferença entre os ditos programas convencionais e os games: a limitação destes, muitas vezes se reduz à checagem do CD-ROM quando executado e à digitação de um número de série durante o processo de instalação.

Seguindo a regra geral, duas são as ferramentas aptas à quebra de um game: o W32Dasm, com cujo uso já estamos familiarizados (veja as edições da **Geek** # 20, 23 e 24), e o SoftIce, que alguns consideram mais apropriado à quebra dos jogos de computador, por estes serem programas eminentemente gráficos. Desafortunadamente ou não, o maior obstáculo ao uso do SoftIce corresponde à complexidade de seu uso, ao que se soma uma interface pouco amigável.

Na seção dedicada à exposição da técnica, mostraremos em linhas gerais como são feitos os cracks, tanto no W32Dasm quanto no SoftIce, deixando ao leitor a escolha por aquele que se mostrar mais amigável.

seu game

A quebra de softwares é uma questão antiga, cujo nascimento certamente nos remete aos idos dos primeiros programas de computador. Só atualmente, no entanto, ganhou dimensões surpreendentes: a técnica superou os limites do pequeno grupo que originalmente a dominava. É evidente – e vale ressaltar – que a "técnica" a que nos referimos deve ser entendida enquanto gênero que reúne as várias modalidades de crack, cada qual direcionada às particularidades de um tipo específico de software ou, com maior propriedade, à respectiva limitação. Em outras palavras, os fundamentos gerais são os mesmos, mas há particularidades que devem ser observadas. Para melhor cumprir os propósitos do presente artigo, dividimos o mesmo em três partes, respectivamente destinadas ao trato das questões elementares, dos tópicos jurídicos relacionados ao assunto em pauta e da técnica que deu título a este artigo, no fim do qual deixo meu e-mail à disposição do leitor.

A técnica:

Passemos agora ao estudo das técnicas envolvidas no crack de games. Ressaltando que o uso das técnicas aqui descritas devem seguir os ditames da legislação vigente, cujas linhas mais gerais estão expostas nesta matéria, não devendo, portanto, ofender os direitos do autor, razão pela qual todas as técnicas são mostradas de modo puramente descritivo, isto é, não são relacionadas a um jogo de computador específico, visando com isto não promover a pirataria, o desrespeito às licenças de uso ou aos direitos de autor.

Isto posto, mostraremos o caminho percorrido durante a quebra de um game no W32Dasm e, logo em seguida, a realização do mesmo procedimento no SoftIce. Para tanto, o termo "jogo.exe" fará referência ao executável do jogo que se pretende quebrar.

A quebra pelo W32Dasm:

Ferramentas: W32Dasm versão 8.93 e Hackman (ou editor hexadecimal de sua preferência).

O crack deverá incidir na verificação do CD-ROM, feita pelo jogo sempre que executado. Normalmente, os jogos possuem vários tipos de instalação, e é evidente que se queremos executá-lo sem o CD, devemos efetuar sua instalação completa. Outro ponto em comum entre os jogos é a música de fundo, muitas vezes tocada a partir do CD; pois bem, com o crack, esta música não será tocada.

Primeiramente, cumpre fazermos uma cópia de segurança do executável que pretendemos quebrar (**jogo.exe**), assim se as alterações forem malssucedidas basta restaurarmos o backup.

Feito isto, execute o W32Dasm e abra o **jogo.exe** (menu *Disassembler/Open File to disassembler...*) para que sejam mostradas as instruções do game em Assembler. Caso sejam exibidos caracteres irreconhecíveis, ajuste a fonte para *System*, acessando o menu *Disassembler/Font.../Select Font*.

Se o jogo faz a verificação do CD, muito provavelmente ela seguirá o modelo abaixo representado:

Um jump é um comando Assembler capaz de desviar o fluxo do programa. Desta forma, basta procurarmos pelo jump condicionado relativo à verificação do CD e alterá-lo, pois assim quebraremos esta checagem. Em outras palavras, temos de procurar por um jump do tipo **JE** (*Jump if Equal*) e mudá-lo para **JNE** (*Jump if NotEqual*), o suficiente para que façamos o programa rodar sem o CD. Concluir isso é fácil: o programa verifica se o CD é original, se for (JE) salta para o jogo, caso contrário segue para a mensagem de erro. Ao mudarmos o JE para JNE, estamos invertendo a lógica da verificação. Agora o jogo só rodará se houver algum erro com o CD, caso contrário (se inserirmos o CD original), o jogo não funcionará.

Para localizar o referido jump condicionado, vá até o menu *Functions/Imports* e clique duas vezes sobre a chamada *GetDriveTypeA (KERNEL32.GetDriveTypeA)* para que o programa nos mostre o local em que há a chamada. Abaixo temos um código hipotético que nos servirá como subsídio de estudo:

```
*Referenced by a (U)nconditional or (C)onditional Jump at Address:
|:004D65EF (C)
:004D65F5    57                  push edi

*Reference To: KERNEL32.GetDriveTypeA, Ord:00DEH
:004D65F6    FF1554267000  Call dword ptr [007022654]
:004D65FC    83F805        cmp eax, 00000005
:004D65FF    7404          je 004D6606
:004D6601    33C0          xor eax, eax
:004D6603    EB53          jmp 004D6658
```

Analisando o código, vemos que a função GetDriveTypeA foi chamada a partir do endereço 004D65EF, para o qual iremos: pressione *Shift+F12* e, na janela que aparecer, digite *4D65EF* e

clique em *Ok*. Seremos remetidos ao código seguinte:

```
*Referenced by a (U)nconditional or (C)onditional Jump at Address:
|:004D65D0 (C)

*Possible StringData Ref from Data Obj
(...)
:004D65EF   7504              jne 004D65F5
```

Veja que a operação deve ser repetida, pois ainda não atingimos o jump procurado: pressione *Shift+F12* e digite *004D65D0*. Com isso iremos ao trecho seguinte:

```
(...)
:004D65C9   A114455600   mov eax, dword ptr [00564514]
:004D65CE   85C0         test eax, eax
:004D65D0   7407         je 004D65D9
:004D65D7   EB7F         jmp 004D6658
```

Enfim chegamos ao jump condicionado pretendido, que será modificado no Hackman Editor. Antes, porém, devemos anotar o offset que aparece na barra de status do W32Dasm com a linha *:004D65D0* selecionada:

Agora, basta executarmos o Hackman Editor, abrir o jogo.exe e acessar o menu *Read/Jump to hex offset...* Na janela que aparecer, digite o offset que encontramos com o W32Dasm e veja que seremos lançados exatamente para a indicação 7407. Para inverter a lógica da verificação, é só digitarmos 75 no lugar do 74, pois dessa forma estaremos substituindo o comando JE (74) por um JNE (75). Isto feito, salve as alterações e execute o jogo para testá-lo, mas antes certifique-se de que o CD não está no drive.

A quebra pelo SoftIce:

Ferramentas: SoftIce versão 4.05 e Hackman (ou qualquer outro editor hexadecimal).

Antes de usar o SoftIce, é necessário que o ajustemos. Para isso, procure pelo arquivo WINICE.DAT (que deve estar no diretório em que o SoftIce 3.24 foi instalado ou no diretório C:\WINDOWS\system32\drivers, caso tenhamos instalado a versão 4.05 para NT, valendo alertar que o uso no Windows XP necessita da execução de um patch), abra-o com o *Bloco de Notas* e apague os ponto-e-vírgulas existentes antes das instruções EXP referentes aos arquivos USER32.DLL, GDI32.DLL e KERNEL32.DLL.

Feito isso, execute o SoftIce, abra o executável do jogo cuja checagem do CD se pretende quebrar (*Menu File, Open Module...*) e o execute (*Menu Module, Load*), ignorando eventuais mensagens de erro. Agora ajustaremos um **breakpoint** na chamada GetDriveTypeA (o "A" no fim da função indica se tratar de uma aplicação 32-Bits. Para 16-Bits, basta suprimir esta letra final), fazendo com que a execução do programa seja interrompida no exato ponto em que ela acontecer. Para isso basta pressionarmos *Ctrl+D*, digitarmos **bpx getdrivetypea** e teclarmos *Enter* em seguida. Esta função retorna **eax=5** para CD-ROM ou **eax=3** para disco rígido. Pressione *Ctrl+D* novamente para voltar ao jogo. Caso sejam exibidas mensagens de erro, ignore-as e continue pressionando *Ctrl+D*, tantas vezes quantas forem necessárias para o retorno à tela inicial do jogo. Agora tente jogar. Neste exato momento o SoftIce nos informará a chamada da função que determinamos como **breakpoint**. Pressione *F11* e será remetido ao local onde a API GetDriveTypeA foi chamada. Agora basta estudarmos o código localizado ao redor deste local. Caso sinta dificuldades, leia o manual de Assembler, publicado na Revista **Geek** # 24. O código que você verá será parecido com o que segue abaixo comentado:

```
:004D65F6   FF1554267000 Call [Kernel32!GetDriveTypeA]
- chama a função
:004D65FC   83F805 cmp eax, 00000005
- se o drive de CD-ROM existente
:004D65FF   7404 je 004D6605
- faz um jump para 004D6605
:004D6601   33C0 xor eax, eax
- caso contrário, ajusta eax=0
:004D6603   EB53 jmp 004D6658
- e retorna
```

O código pode ser executado linha a linha, pressionando-se *F11*. Para percorrer o interior de uma chamada (CALL), pressione *F8*. As possibilidades não param por aí, há total liberdade para ajustar os registradores de flags (para isso digite **r fl [registrador]**. Ex.: **r fl z**), inverter o resultado de uma comparação (cmp), ver o conteúdo de uma variável (digite: **d variável**. Ex.: **d eax**) ou ainda alterar o conteúdo de uma variável (digite: **r variável=valor**. Ex.: **r eax=1**).

Agora basta seguirmos o raciocínio traçado no item anterior, em que se explica o uso do W32Dasm.

Dicas:

Tendo localizado o ponto em que ocorre a checagem do CD e sabendo qual jump deve ser alterado, duas são as hipóteses:

a) Se o salto é desejado: neste caso, mude o salto para um jump não condicionado, como EA, EB ou E9. Procure não inverter o jump (de JE para JNE), porque quando o CD estiver no drive, o jogo não rodará;

b) Se o salto não é desejado: mude o salto para alguma outra instrução, como push ou pop (ex.: push ax).

Se o jogo mostra uma janela pedindo a inserção do CD, isto é feito chamando a função API MessageBoxA, cuja chamada devemos capturar. Para isso, no SoftIce digite: **bpx MessageBoxA**.

As chamadas API comumente relacionadas com a verificação de CD são:

a) GetDriveTypeA
b) GetDriveAttributeA
c) GetFileSize
d) CreateFileA
e) GetDiskFreespaceA
f) GetFileAttributeA
g) GetVolumeInformationA
h) SetCurrentDirectoryA
i) FindFirstFileA

Para checar o áudio do CD, usam-se as APIs mciSendCommandA e mciSendStringA.

QUESTÕES JURÍDICAS:

A quebra de um programa de computador é uma prática comumente associada à violação da propriedade intelectual e seus direitos conexos, tal qual dispõe a Lei de Software (Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998):

"Art. 12. Violar direitos de autor de programa de computador:

Pena – Detenção de seis meses a dois anos ou multa.

§ 1º. Se a violação consistir na reprodução, por qualquer meio, de programa de computador, no todo ou em parte, para fins de comércio, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente:

Pena – Reclusão de um a quatro anos e multa.

§ 2º. Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe a venda, introduz no País, adquire, oculta ou tem em depósito, para fins de comércio, original ou cópia de programa de computador, produzido com violação de direito autoral."

Perceba que o legislador, no *caput* do artigo supracitado, não relaciona os "direitos de autor" cujas violações pretende incriminar. Por isso a interpretação deste artigo deve ser integrada ao conteúdo da Lei nº 9.610/98, que trata dos Direitos Autorais.

A quebra de um programa de computador corresponde à violação do direito de autor garantido pelo artigo 24, IV, da Lei nº 9.610/98, abaixo transcrito:

Art. 24. São direitos morais do autor:

(...)

IV – o de assegurar a integridade da obra, opondo-se a quaisquer modificações ou à prática de atos que, de qualquer forma, possam prejudicá-la ou atingi-lo, como autor, em sua reputação ou honra;

Portanto, por implicar necessariamente modificações no código-objeto do programa, o crack fere o direito de autor acima exposto e, portanto, é prática punida segundo os critérios penais determinados pelo *caput* do artigo 12 da Lei nº 9.609/98.

Não raro este assunto também é objeto dos contratos de licença de uso, que com freqüência vedam expressamente a prática de engenharia reversa, essencial à quebra de programas. Exemplo a ser citado é o oferecido pelo Office XP, em cuja licença de uso consta o trecho abaixo assinalado:

"Limitações à Engenharia Reversa, Descompilação e Desmontagem. *É vedada a engenharia reversa, descompilação ou desmontagem do Software, exceto e somente na medida em que esta atividade seja expressamente permitida pela legislação aplicável, não obstante tal limitação."*

Nesta hipótese, a quebra do programa é duplamente vedada, constituindo concomitantemente um ilícito penal e o descumprimento de uma cláusula contratual. De qualquer modo, orientações jurisprudenciais relativas especificamente ao crack de programas de computador não são muito comuns, referindo-se geralmente à pirataria de software pura e simples:

OBRA INTELECTUAL – SOFTWARE – PROGRAMA DE COMPUTADOR GRAVADO EM DISQUETE – REPRODUÇÃO DE OBRA SEM AUTORIZAÇÃO – CONTRAFAÇÃO – RESSARCIMENTO DOS DANOS (TJRJ – AC 19884/1999 – (12092000) – 6ª C.Cív. – Relª Desª Marianna Pereira Nunes – J. 18.04.2000)

UTILIZAÇÃO DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR – INEXISTÊNCIA DE PIRATARIA – MATÉRIA DE PROVA – AÇÃO PROCEDENTE – RECURSO PROVIDO – SENTENÇA REFORMADA (TJPR – AC 0066436-2 – (18762) – 3ª C.Cív. – Rel. Des. Conv. Sérgio Rodrigues – DJPR 05.02.2001)

MEDIDA CAUTELAR DE VISTORIA E BUSCA E APREENSÃO – AÇÃO ORDINÁRIA – CAUÇÃO – ART. 835 DO CPC – CERCEAMENTO DE DEFESA – INOCORRÊNCIA – PIRATARIA DE SOFTWARE – DIREITOS AUTORAIS – VIOLAÇÃO – PERDAS E DANOS – PEDIDO ILÍQUIDO – SENTENÇA LÍQUIDA – IMPOSSIBILIDADE (TAMG – Ap 0298057-2 – (30659) – 3ª C.Cív. – Rel. Juiz Edilson Fernandes – DJMG 07.09.2000)

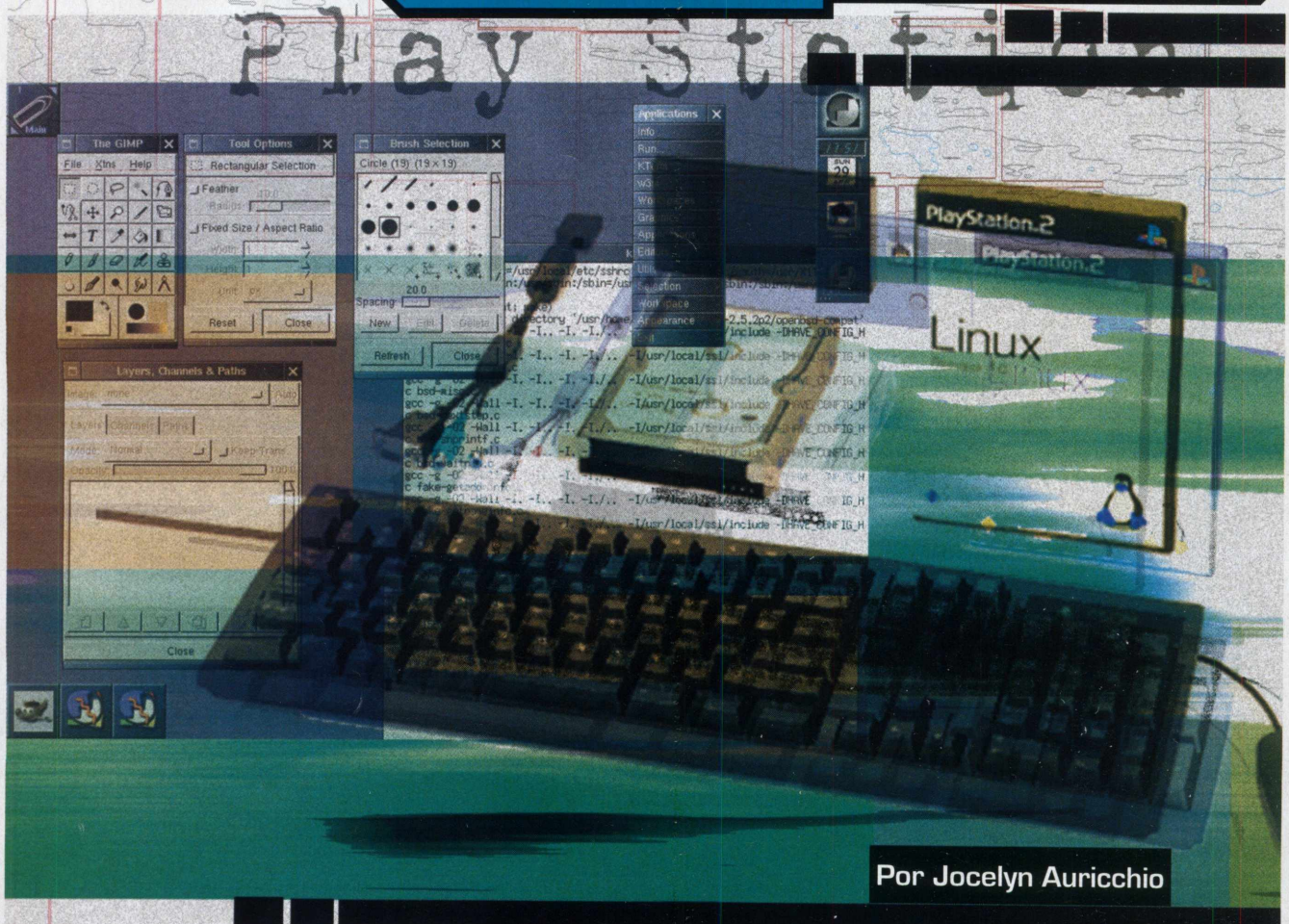
A jurisprudência citada imediatamente acima diz: *"A denominada "pirataria de software" nada mais é do que violação de direitos autorais, através de utilização ou reprodução de cópias de programas de computador sem autorização ou licença do titular de direitos autorais do mesmo programa, constituindo não só ilícito penal, como ilícito civil."*

Interpretando o trecho acima, o crack não é essencial à pirataria, razão pela qual não é correto associarmos estas práticas como costumeiramente se faz. Isto porque um programa legalmente adquirido e submetido ao crack não é software pirata, mas suas cópias o serão.

Evidentemente, o tema é complexo e não se esgota nas poucas informações aqui expostas, razão por que deixo meu e-mail à disposição do leitor para que retire eventuais dúvidas.

Juliano Cortez Toledo Penteado
Bacharelando em Direito
Autodidata em Informática
julianotoledo@uol.com.br

PlayStation destravado



Por Jocelyn Auricchio

jj@digerati.com.br

A difícil arte de destravar

O PlayStation 2 foi feito para rejeitar qualquer tipo de software pirata. No entanto, graças ao uso de chips especiais, é possível enganar o console para rodar jogos piratas e softwares desenvolvidos de maneira independente. Sem destravar o console, você fica limitado ao caro mundo corporativo dos jogos originais importados e nunca poderá rodar DVDs área 4.

O grande problema do destravamento é justamente a escolha da melhor forma de burlar as proteções da Sony. Como o PlayStation 2 é um console de arquitetura extremamente avançada, ainda não apareceu um destravamento cem por cento eficiente e com preço razoável.

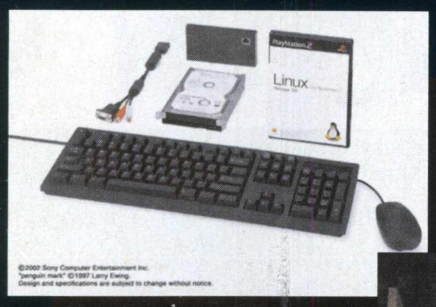
A melhor alternativa são os chips que, conjugados com um disco de boot, como o Gameshark e Region X, conseguem ler mídias em CDs e DVDs para PS2 e PSone. Fique de olho para que o destravamento escolhido rode jogos em DVD, senão você vai condenar seu console apenas aos CDs, nem sempre com todo o conteúdo copiado dos originais.

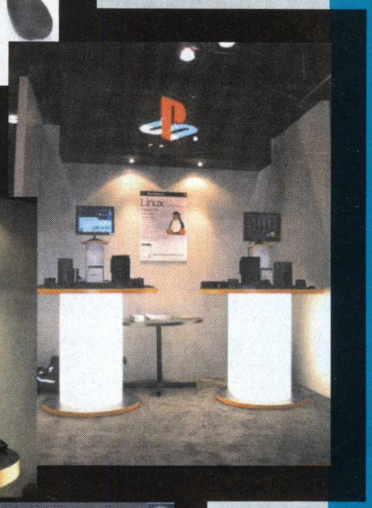
Para assistir DVD com o PS2, a melhor opção é o DVD Region X, um CD que serve de boot e também destrava o console para a exibição de discos da área 4.

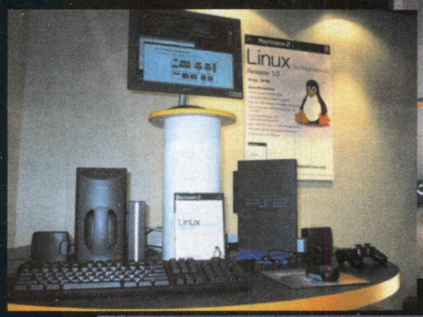
O Messiah, o único chip que dispensa boot, ainda é ofensivamente caro e irreversível. Não compensa gastar quase o mesmo valor do console apenas pelo luxo de não usar CD de boot.

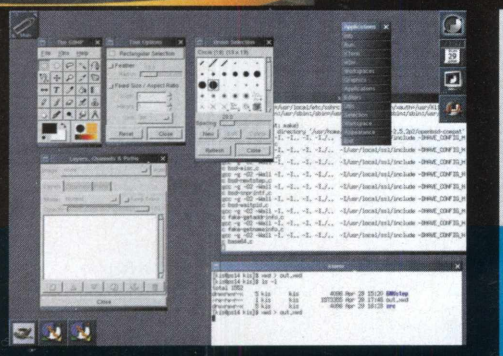
Virando a página você encontrará uma tabela completa dos chips usados para os destravamentos. Leia atentamente e faça a sua decisão com consciência.

PlayStation 2 para Linux vira realidade









Finalmente o sonho virou realidade. Desde o final de maio, o tão prometido e aguardado Linux para PlayStation 2 foi lançado nos EUA e na Europa. A Sony, empresa produtora do PlayStation, enfim se rendeu aos milhares de usuários de Linux, depois de muita enrolação. Pelo preço inicial de 199 dólares ou 249 euros, é possível comprar o kit Linux (tudo bem que o site da Sony estava fora do ar quando acessamos, mas parece que é somente um problema temporário). O kit ainda vem com dois CDs, com as principais ferramentas para desenvolvimento de games para a plataforma, um HD de 40 GB e um adaptador de rede. É claro que a Sony tinha que liberar este desenvolvimento, afinal esta é a principal característica da comunidade Linux: a possibilidade de criar seus próprios softwares (neste caso, jogos). O primeiro DVD contém o Runtime Environment e os manuais do PlayStation 2. O DVD 2 vem com os vários pacotes de software. A Sony só criou algumas restrições estranhas: quando os games são desenvolvidos com o Runtime Environment, é proibido vender seus jogos através de CDs ou DVDs, mas é permitida a venda on-line – estranho e pouco lógico. O kit ainda exige a aquisição do console de PlayStation 2, um controlador analógico (DUALSHOCK® 2) e o cartão de memória (8M). Não precisa nem dizer que não há previsão de lançamento do PS2Linux aqui no Brasil. Mas estamos acompanhando os nossos fornecedores "alternativos" de plantão para saber das novidades.

Por Marcelo Barbão

mbarbao@digerati.com.br

Destravando o PS2

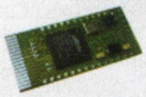
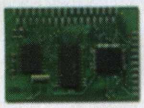
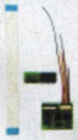
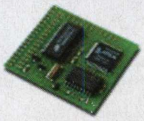
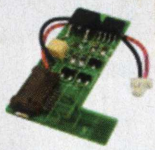
Destravamento de PS2 é coisa séria. Se feito por um técnico sem experiência, pode fritar o console ou reduzir a vida da máquina para poucos meses. Existem muitos chips (como você confere na tabela comparativa na próxima página) que oferecem as mesmas vantagens, mas consulte seu técnico antes de decidir. Se você quer rodar jogos em DVD-R, porém, apenas o Origa, o Nova, o Messiah e o Neo 4.5 servem. Estes chips, usados em conjunto com um acessório chamado Game Shark, permitem que você rode jogos do PSone, PlayStation 2 e filmes em DVD sem problemas. Apenas o caríssimo Messiah roda os jogos direto, sem trocar o CD, mas o preço sinceramente não vale a pena.

Para preservar seu PS2, fuja dos piratas feitos em mídia prateada, muito clarinha. Compre CDs sem riscos, de superfície mais escura, ou DVD-Rs.

Kit Linux

- HD interno com 40 GB.
- Adaptador Ethernet 10/100.
- Cabo para monitor com conectores de áudio.
- Teclado e mouse com entrada USB.
- Versão 1.0 do PlayStation 2 para Linux em dois DVD-ROMs

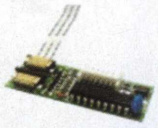
ESCOLHA O MELHOR DEST

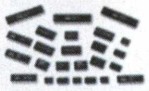


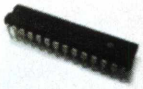

Chip	Messiah	Neo4 / neo 4.1	Neo4.5	Neo4R	No Solder V4	No Solder V5/V6	Neokey SBOX
Fabricante	Channel Tech	Neo Technologies	Desconhecido	Desconhecido	Desconhecido	Desconhecido	Desconhecido
COMPATIBILIDADE							
PS1: CD-R	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	CD de Boot	CD de Boot	Funciona
PS2: CD silver	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	CD de Boot	CD de Boot	Funciona
PS2: CD-R	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot
PS2: DVD-R	Funciona	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	
PS2: DVD silver	Funciona	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	
PS2: CD silver	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot
Lê CD-R 80min	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona			Funciona
Lê originais PS1	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot
Lê originais PS2	Funciona						
CD DE BOOT							
Necessita CD de Boot		SIM!	SIM!	SIM!	SIM!	SIM!	SIM!
Se sim, o que usar		DVD Original para rodar DVD-R/DVD prensado	DVD Original para rodar DVD-R/DVD prensado	Action Replay Game Shark Region X	Action Replay Game Shark Region X	Action Replay Game Shark Region X	Action Replay Game Shark Region X
DVD VÍDEO							
Desabilita Macrovision	Funciona	Funciona	Funciona				
Roda DVD de qualquer área	Funciona	Funciona	Funciona				
INSTALAÇÃO							
Fios	23	44	11	44			1
Pontos de Solda	46 - 50	88	13	88			2
Nível da instalação	profissional	profissional	profissional	profissional	muito fácil	muito fácil	fácil
Componentes Adicionais Requeridos							
Alteração da Placa-Mãe		sim, em alguns PS2	sim, em alguns PS2	sim, em alguns PS2			

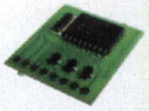
RAVAMENTO PARA SEU PS2

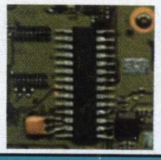


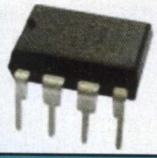












X-Key (Neo 2.6)	PS2 Auto Key 3	NovaChip	NovaChip 2.0	Poppermod	OrigaChip V1.0 USA.	Neo 22 Pro
Desconhecido	Desconhecido	Nova	Nova	Modchip UK	Origa Brothers	Neo Technologies
Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona
Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona
CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot
CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	
CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	
CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	CD de Boot	
Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona
CD de Boot	CD de Boot	Funciona	Funciona	Funciona	Funciona	
		Funciona			Funciona	
SIM!	SIM!	SIM!	SIM!	SIM!	SIM!	SIM!
Action Replay Game Shark Region X	Action Replay Game Shark Region X	Action Replay Game Shark Region X	Action Replay Game Shark Region X	Action Replay Game Shark Region X	Action Replay Game Shark Region X	Action Replay Game Shark Region X
6	3	17	21	9	17	9
6	3	33	42	17	35	10
conhecimentos em solda	fácil	profissional	profissional	conhecimentos em solda	profissional	profissional
		Ressonador incluso	Ressonador incluso		Ressonador incluso	Capacitor incluso

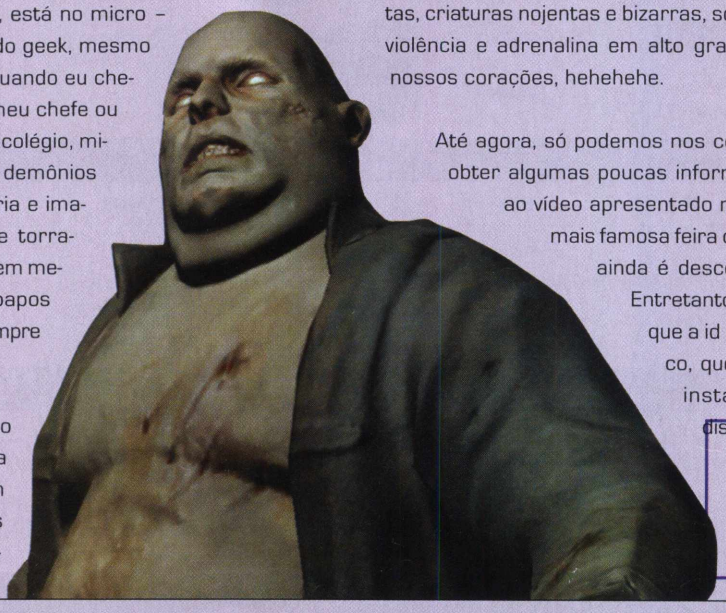
DOOM III

Legado do terror

DOOM III incorpora tecnologia de última geração

Você nunca o instalou em seu PC. Ele não faz parte do seu dia-a-dia. Você não sabe como usá-lo e nem tem idéia de como é a embalagem. Mas você já está doido por ele. Esta seqüência traduz bem o espírito que se instalou na **Geek** após manter os primeiros contatos com DOOM III, o mais aguardado lançamento da id Software.

É impossível não conhecer DOOM. Um dos games para PC mais populares de todos os tempos, está no micro – ou na memória afetiva – de todo geek, mesmo dos mais jovens. Lembro que quando eu chegava em casa nervoso com o meu chefe ou com aquele colega pentelho do colégio, minha terapia era matar alguns demônios usando a arma mais sanguinária e imaginar a cara daqueles que me torravam, o que, convenhamos, era bem melhor do que sair distribuindo sopapos – e ainda dizem que games sempre incitam a violência...

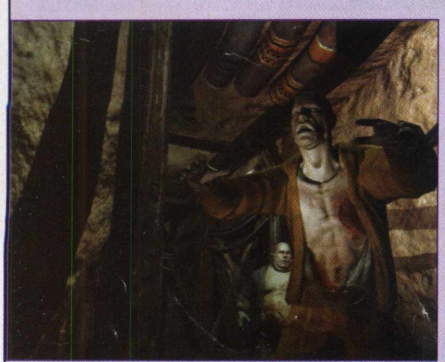


Enfim, mas deixando de lado meus instintos sadopsicóticos, a verdade é que, apesar de bem divertidas, as versões disponíveis do DOOM deixavam muito a desejar em termos de gráficos e sons em relação aos games de hoje, que costumam nos enlouquecer com a qualidade que oferecem. Pois bem, esqueça tudo isso.

A id Software tratou de incorporar algumas das tecnologias mais avançadas atualmente para criar um ambiente sombrio e excelente em termos técnicos e artísticos (por que não?), elevando nossa curtição às alturas. DOOM III traz belíssimos gráficos, cenários realistas, criaturas nojentas e bizarras, som impecável, armas potentes e violência e adrenalina em alto grau – ou seja, tudo para ganhar nossos corações, hehehehe.

Até agora, só podemos nos contentar em ver algumas fotos, obter algumas poucas informações da fabricante e assistir ao vídeo apresentado na mais recente edição da E3, a mais famosa feira de games. Por isso, a jogabilidade ainda é desconhecida e não dá para avaliar. Entretanto, uma coisa é certa: se com o que a id nos mostrou já dá pra ficar maluco, que dirá a hora em que pudermos instalar a belezinha e dar alguns disparos.

DOOM III: The Legacy
quanto: não disponível
onde: *www.idsoftware.com*
cotação: Ninja!







Imagens: Divulgação/Reprodução

Melhor que Spielberg

Medal of Honor toma de assalto o seu PC

Se você curtiu o filme *O Resgate do Soldado Ryan*, gosta de jogos de tiro e está cansado daqueles que adoram dar ênfase no RPG e no modo multiplayer, o jogo perfeito para você é o Medal of Honor. E, depois de passar pelos principais consoles de última geração, ele agora está disponível para qualquer um que tenha um simples PC.

Chegou este ano ao Brasil, o Medal Of Honor: Allied Assault. O game reconstrói um dos acontecimentos mais decisivos do século XX: o chamado Dia D, quando os Aliados invadiram a Normandia, na França, e começaram a mudar a história da Segunda Guerra Mundial, até então amplamente favorável aos países do Eixo, formado por Alemanha, Itália e Japão.

Que tal tomar parte nessa importante missão? Em Allied Assault, você fará o papel do tenente Mike Powell e terá de completar seis missões, divididas em 20 níveis menores e envolvendo tarefas de sabotagem e resgate. Uma das cenas que mais empolga é a da invasão da Normandia, propriamente dita. No cinema, Spielberg, o diretor do filme *O Resgate do Soldado Ryan*, fez dessa seqüência uma das mais realistas de todos os tempos em filmes de guerra. No game, ela também faz furor. Também, não é pra menos. Tanto o filme quanto o game têm o mesmo consultor militar, o que garante detalhes absolutamente precisos.

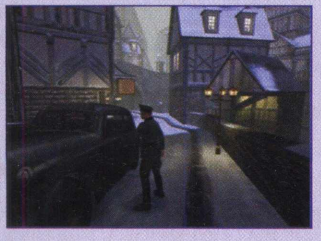


O ambiente do jogo tem aquelas casas, pontes e riachos típicas do filme. A trilha sonora é matadora, e os gráficos têm detalhes muito bem elaborados, como a expressão dos personagens. Infelizmente, isso acaba deixando o jogo muito pesado, o que deve gerar problemas em alguns PCs menos potentes. Além disso, como a ênfase não está no multiplayer, este modo não é tão eficiente quanto em outros jogos de tiro em primeira pessoa, como DOOM e QUAKE. Mesmo assim, dá pra brincar um pouco com os amigos.









Nenhum desses pontos negativos justifica que você perca a possibilidade de, finalmente, poder jogar esse game, que já é clássico em seu PC. E é melhor tomar cuidado: falhar nessa missão pode mudar toda a história do planeta.

Medal of Honor
quanto: R$ 89
onde: *www.ea.com.br*
cotação: Ninja!

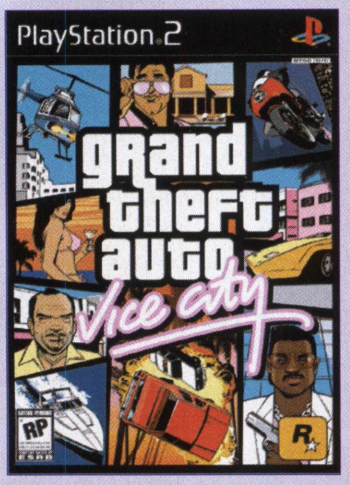
GTA: VICE CITY

Morte em Miami

GTA: Vice City traz missões em cenários dos anos 60

Numa recente pesquisa promovida pelo site da **Geek** *(www.geek.com.br)*, perguntamos aos usuários se eles poriam um mod chip em seu PlayStation caso tivessem oportunidade. Bom, o resultado é que a maior parte nunca tinha visto um PS cara a cara e alguns outros sequer sabiam o que é mod chip.

Bem, eu não vou explicar aqui e agora o que é um mod chip, porque não é essa a tônica desta resenha. Mas vou lamentar o fato de que boa parte dos geeks brasileiros ainda não disponha de um PS animal dentro de sua casa... Conhecido por ser um dos melhores consoles disponíveis, o PlayStation ainda gerou uma cria – PlayStation 2 –, aumentando o poder de fogo da Sony no universo dos games.



Não é preciso escrever um tratado sobre as melhorias que vieram nessa nova versão. Basta saber que a nova plataforma não deixa nada a desejar, mesmo para o mais exigente dos usuários, não só em termos de performance, mas também de jogos – e um lançamento que vai dar o que falar é a continuação do GTA (Grand Theft Auto), que chega às lojas em outubro de 2002.

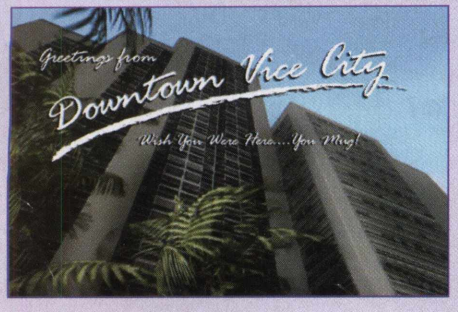


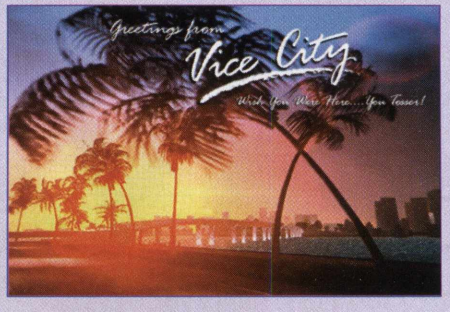
Imagens: Divulgação/ Reprodução

O tema da série é simples, bem conhecido e polêmico: o jogador recebe algumas missões e deve se esforçar ao máximo para cumpri-las, inclusive lançando mão de artifícios pouco ortodoxos, como matar velhinhas a machadadas, atropelar prostitutas e roubar carros. Nada politicamente correto, como se vê – daí o sucesso.

Grand Theft Auto: Vice City
quanto: não disponível
onde: *www.rockstargames.com*
cotação: Da hora...

Bom, há algum tempo já se sabe que a Rockstar Games está trabalhando numa nova versão ambientada em Miami, denominada GTA: Vice City. As informações disponíveis dão conta de que não haverá mudanças muuuuito substanciais, além de uma melhora considerável nos gráficos, novas missões e novos cenários, ótima trilha sonora e ambientação nos anos 80, sob o sol da Flórida. Pra quem curte o game, não precisa de mais nada, certo?





O caos chegou!

Novo WarCraft demorou, mas valeu a pena esperar

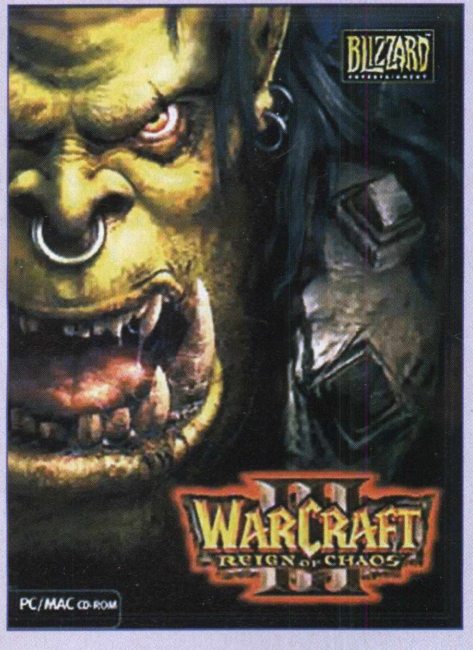
WarCraft III. Quando me deram esta pauta para escrever em uma página inteira, pensei: "tô perdido". Não que o game não seja bom, longe disso. Mas fiquei pensando o que mais eu poderia dizer sobre ele. Isso porque qualquer gamemaníaco que se preze sabe que WarCraft III é um dos jogos mais aguardados do momento e, com certeza, já saiu atrás de todas as informações possíveis a respeito quando ele ainda era apenas uma idéia de alguma cabeça desconhecida na Blizzard.

Agora, o sonho já se tornou realidade e WarCraft III finalmente se tornou algo "jogável". Nosso veredicto aqui na Geek não podia ser outro: "incrível", "o máximo", "fabuloso", "baba baby", "onde cê descolou" e "ninja" foram só algumas das calorosas manifestações que meus ilustres colegas de redação trataram de demonstrar.

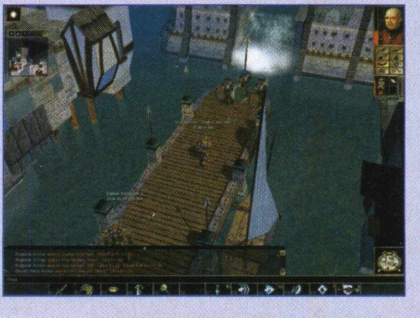
Garanto: não é para menos. Se você, geek, já costumava usar babador quando jogava a versão II, prepare-se para uma explosão de efeitos, som de ótima qualidade, ambiente em 3D de última geração, gráficos espetaculares e tudo de bom que você costuma associar a um game de estratégia.

Apesar de não trazer muita originalidade, a Blizzard conseguiu demonstrar que a prolongada espera valeu a pena, principalmente pela história: sombria, com um bom enredo e muito interessante, na medida exata para quem curte um game por bem mais do que matar algumas criaturas das sombras.

WarCraft III tem excelente jogabilidade, descarta ângulos desnecessários nos cenários (um erro muito freqüente), conta com quatro raças para você se divertir (humanos, orcs, zumbis e elfos noturnos), traz uma dose de humor muito bem feito, inclusive com piadas dos personagens, e funciona no modo multiplayer de forma absolutamente eficaz, para quem curte o Battle.net. Se tudo isso ainda não lhe convenceu, só temos algo a dizer: "rest in piece, my friend".







WarCraft III: Reign of Chaos
quanto: R$ 89,90
onde: *www.submarino.com.br*
cotação: Ninja!



Informática, Tecnologia e Conhecimento.

DIGERATI editorial

Conheça as publicações da Digerati Editorial

AVANÇADO INTERMEDIÁRIO INICIANTE

GeeK

A GeeK é uma alternativa para os interessados em nos avanços tecnológicos e seus efeitos.

PC Linux

A PC Linux busca desvendar os aspectos técnicos deste sistema alternativo.

H4CK3R

A revista Hacker é porta-voz e formadora da elite hacker em sua busca por conhecimento.

DVD ROM

Tecnologia e entretenimento

A revista DVD-ROM é a primeira a oferecer este tipo de mídia, com 9GB de informação.

PC Brasil

O guia completo, ideal para profissionais que querem se informar sobre novas tecnologias e softwares.

the WebMasters

Publicação ideal para quem se envolve diretamente com Internet, principalmente profissionais.

Portáteis

A revolução digital chegou com dispositivos móveis. Para usuários que fazem parte desta revolução.

DIGITAL áudio·vídeo

A digitalização de sons e imagens revolucionando a produção de filmes e músicas.

e-Learning

A educação à distância por meio de computadores, redes digitais e tecnologia de ponta.

interligada

Com as últimas novidades sobre tecnologia e informática para a mulher do século XXI.

TOP GAMES EVOLUTION

Uma revista feita por jogadores para jogadores - nada resume melhor o espírito da TopGames.

Meu Computador

No trabalho e em casa. Revista para usuários iniciantes e intermediários com várias dicas.

Click

Para os que querem usar o computador para facilitar tarefas e proporcionar diversão.

Selecione as revistas que você deseja receber em casa

Frete grátis para todo Brasil! Aproveite.

Para uma relação completa de nossas revistas acesse www.digerati.com.br



Comprar ☐ R$ 9,90

Geek 1
CD-ROM com mais de 50 programas
Edição de colecionador



Comprar ☐ R$ 9,90

Geek 7
Hackers! Uma coleção de softwares no CD + Corel Linux, e-books, MP3...



Comprar ☐ R$ 9,90

Geek 9
A arte de gravar CDs: manual e seleção de softwares no CD + 130 cursos completos



Comprar ☐ R$ 9,90

Geek 10
Desmonte seus softwares, Peer to Peer, Hardware, Modelagem 3D e voz



Comprar ☐ R$ 9,90

Geek 11
Tudo sobre DVDs, Destravamento, Cracks + Linguagem C e Cavalos de Tróia



Comprar ☐ R$ 9,90

Geek 19
Edição histórica: C e C++, criação de games, Slackware. No CD: 300 softwares



Comprar ☐ R$ 9,90

Geek 20
Monte seu próprio sistema operacional, crie robôs virtuais, aprenda a haquear o Dreamcast



Comprar ☐ R$ 9,90

Geek Especial 4
Aprenda a montar seu próprio computador + CD com coletânea especial de programas



Comprar ☐ R$ 9,90

Geek Especial 9
Mais de 200 cursos: hacking, testes de certificação profissionais e programação pesada.



Comprar ☐ R$ 9,90

The WebMasters 1
Flash, Dreamweaver e programas para construção de sites + Cursos e dicas de e-Business



Comprar ☐ R$ 9,90

The WebMasters 7
R$ 430 em softwares. Webdesign, programção, scripts prontos para usar e muito mais



Comprar ☐ R$ 9,90

The WebMasters 8
101 Cursos para especializar-se em Internet: Flash, ASP, PHP, Dreamweaver, Cold Fusion...



Comprar ☐ R$ 9,90

Click 1
Office Click: super pacote de programas para escritório compatíveis com MS Office



Comprar ☐ R$ 9,90

Click 7
Programas especiais para gravação de CDs, Softwares administrativos



Comprar ☐ R$ 9,90

Portáteis 1
Internet, wireless, hackers de portáteis. No CD, mais de 300 softwares, incluindo suítes



Comprar ☐ R$ 9,90

Digital Áudio • Vídeo 1
Programas e dicas para usar seu micro para processar som e vídeo



Comprar ☐ R$ 9,90

Digital Áudio • Vídeo 2
Tudo sobre autoria de DVDs, criação de loops, softwares para MP3 e muito mais



Comprar ☐ R$ 9,90

Digital Áudio • Vídeo 3
Grave filmes para DVD player, faça músicas pela Web, crie animações no PC e muito mais



Comprar ☐ R$ 9,90

Top Games Surpresa 3
500 jogos para Windows! Simples e divertidos, incluindo grandes clássicos



Comprar ☐ R$ 9,90

Top Games Surpresa 4
Emuladores: jogos de videogames e arcades para você jogar no computador.



Comprar ☐ R$ 9,90

TopGames Evolution 16
Games Clássicos! Donkey Kong, Bomberman e outros + especial Resident Evil e 51 games.



Comprar ☐ R$ 9,90

E-Learning 1
Cursos de softwares, para vestibulandos, negócios na Internet e muito mais.



Comprar ☐ R$ 9,90

E-Learning 2
101 cursos completos e pacote com simulados e apostilas para concursos públicos



Comprar ☐ R$ 9,90

E-Learning 3
202 Cursos Completos + especial idiomas com tradutor inglês, francês, espanhol, alemão, italiano



Comprar ☐ R$ 9,90

PC Brasil 4
Aprenda a se proteger de hackers, transforme seu PC em um estúdio digital e muito mais



Comprar ☐ R$ 9,90

PC Brasil 5
Espionagem virtual, curso interativo de Flash MX, Windows XP, patches para Office e mais



Comprar ☐ R$ 9,90

PC Brasil Especial 1
200 cursos completos para você: design, hardware, programação, redes e muito mais



Comprar ☐ R$ 9,90

Meu Computador 1
60 programas completos + 4000 Cliparts. Software para conversar pela Web e Pacote Office



Comprar ☐ R$ 9,90

Meu Computador 3
Tudo para gravar CDs de música, vídeos e dados - para assistir no DVD e ouvir no CD Player



Comprar ☐ R$ 9,90

Meu Computador 4
Gravador Digital de conversas telefônicas + Software para imprimir sem impressora



Comprar ☐ R$ 9,90

The WebMasters Especial 1
Tudo sobre Flash. Curso em vídeo, Action Script, criação de jogos e animações prontas



Comprar ☐ R$ 9,90

Como Funciona 1
Aprenda tudo sobre informática! Dissecamos cada peça e explicamos para você



Comprar ☐ R$ 19,90

DVD-ROM 1
9 Gigas de programas! Flash, Fireworks, Dreamweaver, Linux e muito mais



Comprar ☐ R$ 9,90

H4CK3R 1
Hackerismo, subcultura, software livre, segurança e programação avançada.



Comprar ☐ R$ 9,90

H4CK3R 2
Aprenda a proteger seu Linux e saiba tudo sobre Hacktivismo, IPs, Fake Mail e Worm Lions



Comprar ☐ R$ 9,90

H4CK3R 3
Tudo sobre sniffers, Unicode Bug, scanners de falhas e invasão sem vestígios

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ **Estado:** _____ **CEP:** _____ - _____

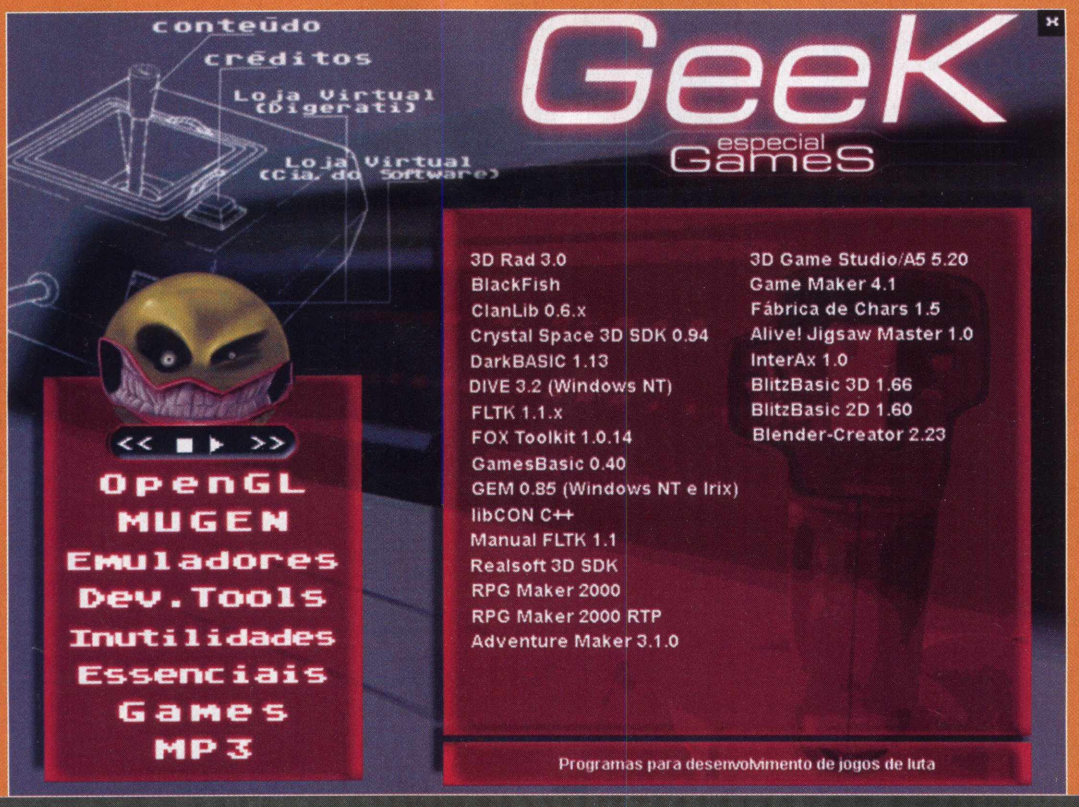
E-mail ou Telefone: _____

DIGERATI editorial

www.digerati.com.br

Mande **Cheque Nominal** ou **Vale Postal** para:
Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda.
Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar
Cerqueira César - São Paulo - *CEP 01414-001*
Você receberá sua(s) revista(s) em casa sem nenhuma despesa adicional
Para maiores informações: **0xx11 - 3217-2600** ou **atendimento@digerati.com.br**
Para comprar pela internet: **www.digerati.com.br**

Guia do CD



Saiba o que esperar dos mais de 100 programas desta edição

Já estava demorando. Uma edição inteira, dedicada especialmente ao mundo dos games. E é isso que trazemos finalmente para você. Mas não fizemos apenas um CD repleto de jogos, porque isso você pode encontrar facilmente em outras revistas de games por aí. Fizemos, sim, um CD com a cara da **Geek**, colocando à sua disposição ferramentas para que você mesmo possa começar a fazer seus próprios jogos. As categorias especiais desta **Geek especial # 11** oferecem justamente isso. Crie games 3D usando OpenGL, jogos de ação com o MUGEN, além de outras ferramentas em Developers Tools e a velha e boa "gambiarra" na seção Emuladores

Como usar o CD

O CD traz uma lista de todas as categorias, para que você tenha uma navegação tranqüila. Clicando sobre uma delas, você encontrará a lista de programas, e passando o mouse em cima de cada software, você terá a sua descrição. Ao clicar nos programas, você dará início à instalação no seu micro. As músicas e vídeos começarão a rodar em seu player-padrão, assim que forem clicados.

O conteúdo

Além das categorias já citadas, você vai poder fazer a festa com outras atrações no CD desta edição. Em Inutilitários, os vídeos mais engraçados sobre games (incluindo a luta mais esperada de todos os tempos, entre Sonic e Mario), músicas inspiradas em games, na nossa seção de MP3, e cerca de 30 jogos para começar a se divertir agora mesmo, no seu PC.

Claro que não podia faltar a categoria Essenciais, com as mais recentes atualizações dos seus programas favoritos.

Agora chega de papo e vamos ver um pouco mais a fundo as diversas categorias presentes neste CD-ROM.

DÚVIDAS?

Entre em contato com nosso departamento de atendimento ao leitor. Por telefone, de segunda a sexta das 8h às 21h (exceto das 12h às 13h) e por e-mail, quando você preferir.

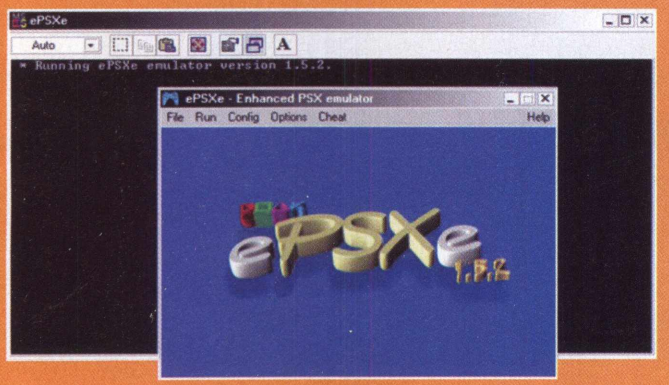
Telefone: (11) 3217-2626
E-mail: atendimento@digerati.com.br

Um PlayStation com mouse e teclado

"Não requer prática tampouco habilidade"

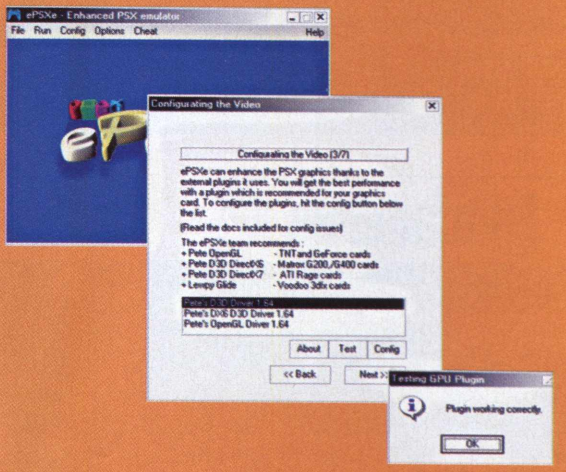
Há um bom tempo você conhece os emuladores, certo? Se a resposta foi afirmativa, você também sabe que os emuladores de PlayStation não funcionam, são difíceis de configurar e precisam de uma máquina potente para rodar, certo? Bem, isso já foi verdade. Os emuladores de PlayStation evoluíram muito e, hoje, para rodar os jogos do PSX, você precisa apenas de um software e do CD de seu jogo preferido (sim, não precisa de ROM, só o CD e mais nada!).

Para começar, escolha e instale o software de sua preferência na categoria *Emuladores*, do CD que acompanha esta revista (recomendamos o uso do ePSXe que é mais estável e rápido).



O segundo passo é o mais complicado, você precisará copiar a BIOS do PlayStation para o seu computador, e isso é errado. É considerado como quebra de copyright, ou seja, crime (a não ser que você possua um PlayStation). Deixamos claro que a revista não se responsabiliza, mas é bom você se responsabilizar, senão um agente da Sony quebrará toda a sua casa e lhe prenderá. Ciente disso, é só copiar o arquivo para a pasta *Bios*, que está dentro do diretório em que você instalou o ePSXe (a BIOS pode ser encontrada no site: *http://www.technet.com.br/~edilton/playstation.htm* e nas melhores casas do ramo). Antes de começar a jogar, você precisará configurar o emulador de acordo com o seu PC, mas não é tão difícil quanto parece. Usando o GPU Pete (que também está no CD), você escolhe as melhores opções de vídeo, placa 3D e som. Tenha paciência para testar todas as opções antes de socar o teclado e falar que o emulador é uma m*rda. O Pete é um cara legal que pensou em tudo e, caso nada funcione, na Internet você encontrará um patch para chamar de seu (recomendamos o Pete's D3D Driver 1.64 para padrão de vídeo).

Depois de tudo isso, é só colocar o CD do game no seu drive de CD-ROM e jogar (é altamente recomendável que você feche todos



os aplicativos). Para o seu computador ficar ainda mais parecido com um PlayStation, você pode comprar um adaptador que liga um joystick do PSX à sua porta paralela e permite até dois jogadores simultâneos. Custa em torno de R$ 20 e pode ser encontrado em uma loja do Lee Ching Chang perto de você.



OpenGL

Se não programar, nada de 3D!

O OpenGL é uma ferramenta para programadores de jogos em 3D que não é tão fácil quanto o RPG Maker, o MUGEN ou qualquer outro com interface visual. Por outro lado, ele pode dar resultados mais expressivos, como gráficos em 3D de alta qualidade e maior interação com o jogador. Para dominá-lo é preciso se dedicar, aprender técnicas de programação e sobretudo estudar. Fazendo isso os resultados certamente serão ótimos games.



M.U.G.E.N

A boa e velha pancadaria dos Arcades

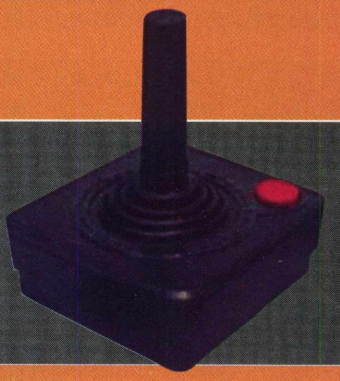
Se programar não lhe parece muito tentador, e você gosta mesmo é de um bom jogo de luta no estilo Street Fighter, o MUGEN foi feito sob medida para você. O programa permite criar o seu próprio jogo de luta, nos moldes dos clássicos Fatal Fury, King of the Fighters e tantos outros. No CD você encontrará uma seleção com dezenas de cenários e os personagens preferidos de todo mundo (Ryu, Wolverine e até o Butt-head!).



Emuladores

Saudosismo na tela do seu PC

É quase certo que a maioria dos geeks de hoje já foi gamemaníaca algum dia. Hoje, não importa qual é o seu console preferido, seja ele qual for já pode ser emulado, e com algumas ROMs você poderá viajar no tempo e relembrar seus tempos de gamer. Você matará as saudades dos consoles da era dos 8 e 16 bits e também do Atari. As ROMs podem ser encontradas facilmente na Internet.



Developer Tools

Faça (seus games) você mesmo

Nesta categoria você terá uma seleção completa com programas que o ajudam a desenvolver games. São ferramentas para criação de RPGs, Adventures, Puzzles e outros estilos de games. No pacote, há inclusive alguns modeladores 3D que podem servir para criar personagens, objetos e até apresentações para os seus games. Para quem já entende mais um pouco de programação, as versões 2D e 3D do BlitzBasic e do DarkBASIC, que, como diz o nome, são baseados no velho BASIC.



Inutilidades

O povo contra Mario Bros.

Conhece o Mario? O bigodudo mascote da Nintendo pode até ser o personagem mais querido dos gamers, mas é quase certo que ele é também o mais odiado. Na categoria "Inutilidades", Mario é desafiado pelo



Megaman, pelo Sonic e até pelo Batman. Mesmo com estes desafiantes de peso, o golpe mais baixo é o clipe de "Do The Mario" que possivelmente será a coisa mais malfeita que você viu em toda a sua vida.

Jogos



Para gastar os dedos

Numa edição especial de games eles não poderiam faltar. Então atiramos para todos os lados e selecionamos jogos para os mais diferentes gostos. Se você é chegado em jogos de nave (estilo R-Type), vai adorar Hornado, e vai se perguntar: "É freeware, mesmo!?". Os outros destaques ficam por conta do jogo de ação "Bert, The Barbarian", em que os personagens aparentam ser feitos de massinha (como em animações tipo *"A Fuga das Galinhas"*) e o clone de Super Mario Bros., "Charlie, The Duck".

Essenciais

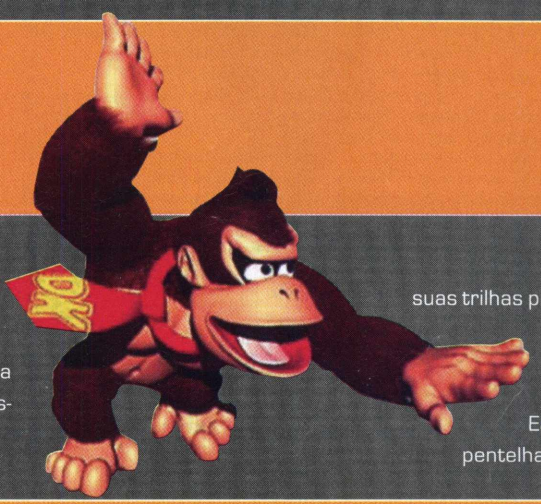
Aonde você pensa que vai?

Ok, já falamos de OpenGL, MUGEN, emuladores e tudo mais. Só que se você não instalar alguns programas da seção Essenciais, não adianta ficar puto, pois ficará chupando o dedo. E mesmo que você já tenha os programas básicos, como o WinZip e o Winamp, nunca é demais atualizar. Outro programa muito útil é o Uninstall Manager, que fará jus à categoria que pertence e será essencial para desinstalar os joguinhos desta edição

MP3

Clássicos do Joystick

Há quem diga que músicas de videogame enchem o saco e não passam de MIDIs chatas. Mas tem muito mais gente que acha que as trilhas sonoras dos games são obras-primas. Essas pessoas se tornaram DJs e



suas trilhas preferidas viraram remixes poderosos e cheios de estilo. Confira tudo isso na categoria MP3 do CD (a música do Earthworm Jim foi eleita a mais pentelha pela redação da Geek!).

M.U.G.E.N.

M.U.G.E.N. 2001.04.01 A última versão do criador de fighting games para Windows
M.U.G.E.N. System sprites Tudo que você precisa para customizar a aparência do M.U.G.E.N.
M.U.G.E.N. Tools v0.98 beta Pacote com vários aplicativos indispensáveis para quem desenvolve jogos no M.U.G.E.N.
M.U.G.E.N. Character Maker Programa para a criação de personagens para os seus jogos de luta
MuGenerator 0.5 Ótimo programa para criação e edição de lutadores
PCX Clean 1.5 Limpa o contorno das imagens, deixando a paleta de cores livre para recortar objetos
MFixer v1.00 Converte os personagens feitos em versões antigas do M.U.G.E.N. para as versões novas
SciTech Display Doctor Detecta a configuração de cores da sua placa de vídeo
M.U.G.E.N. Windows Configurator 2.0e Utilitário que facilita a inclusão de lutadores e add-ons nos jogos para M.U.G.E.N.
The ScreenPack Mais de 50 cenários e fundos de tela para seus jogos
Street Fighter Characters Os lutadores mais legais de todas as versões do clássico Street Fighter
Mortal Kombat Characters Os personagens prontos para serem colocados no seu game
King of Fighter Characters Alguns dos melhores lutadores do jogo da SNK
Samurai Showdown Coloque os lutadores medievais no seu game
Marvel Characters Hulk e Wolverine, dos quadrinhos diretamente para a pancadaria
Misc. Characters Lute com Butthead e outras aberrações

Emuladores

AdriPSX ILE 1.0.5 Excelente emulador de PlayStation
Pete's CDR ASPI/IOCTL Driver para configurações de vídeo requeridas pelos principais emuladores de PlayStation
Dega 1.05 Bom emulador para Master System e Game Gear
ePSXe 1.5.2 Um bom emulador de PlayStation (precisa da BIOS do PSX)
Gens Win 2.0 Ótimo emulador de Mega Drive, 32X e Sega CD para Windows
GPU Pete 1.64 Plug-in necessário para configuração de vídeo dos jogos emulados pelo ePSXe
Liss NES 1.03 Emulador de Nintendo 8 Bits para Windows
MAME 0.61 Emulador que roda quase todos os jogos clássicos dos fliperamas
Project 64 v1.5 Emulador do console Nintendo 64
Visual Boy Advance 1.0a Emulador de Game Boy, Game Boy Color e Game Boy Advance para Windows
Viva Nonno 22.0.1 Emulador de Arcades Namco System 22 para Windows (como Ridge Racer 1 e 2)
z26 1.52 Emulador de Atari 2600 para Windows
ZSNES 1.35 Melhor emulador para jogos de Super Nintendo

Essenciais

WinZip 8.1 Para compactar, descompactar e visualizar arquivos comprimidos em vários formatos
Adobe Acrobat Reader 5.5 Leitor de arquivos PDF
GhostScript 7 Intérprete para PostScript e PDF
GS View Interface gráfica para visualizar PostScripts (*.ps) e PDFs
WinRAR 3.0br Programa para manipular e comprimir arquivos RAR
Winamp 2.80 Player para diversos formatos de áudio digital
DirectX 8.1b Atualização necessária para rodar a maioria dos jogos para Windows
Windows Installer 1.1+ Para conseguir instalar programas com a extensão MSI
Fine View 0.60 Visualizador e conversor de imagens leve e gratuito
Uninstall Manager 4.10 Remove totalmente programas que você não consegue desinstalar
Digital Mars C/C++ Compiler 8.28 Compilador para linguagem C++

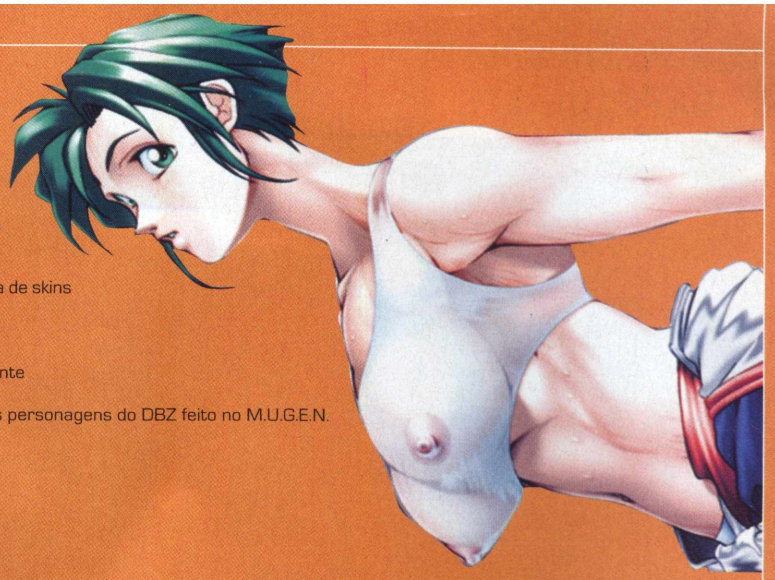


MP3

Earthworm Jim Topsoil OC Remix by 4-Eyes Remix feito com sons tirados do maluco game Earthworm Jim
Lemmings da Bomb by da Bomb Inc. Confira este som inspirado no jogo dos bichinhos suicidas
Megaman X Sigmatism by MelloGear Som que mistura músicas de fases do jogo MegaManX
Phear the Monkey by DKC Mistura de guitarras e sons eletrônicos com a trilha sonora do jogo Donkey Kong Country
Super Mario PornoMix by Dale North & Joshie Montagem erótica do tema do jogo Super Mario Bros.
Sonic 2 Bluest Sky by Kaijin Versão da música de uma fase do jogo Sonic 2
Hammer Theme Remix by Greg Kennedy Música baseada nos tambores de Donkey Kong Country
Sonic, the HedgeHog - GreenHillZone Um clássico. Versão original do tema da fase Green Hill do Sonic
Space Invaders Remix by Sir Cactus Música inspirada no clássico jogo do Atari e dos fliperamas

Inutilitários

Do the Mario Clipe ridículo com pixels estourados e animações toscas em abundância
Sonic vs. Mario A luta mais esperada de todos os tempos, em que você escolhe o final
Batman vs. Mario Batman se perde no mundo dos Mario Bros. e se mete em encrenca
Mario DressUp Tire e mude a roupa do Mario. Jogo realmente muito malfeito
Sonic PacMan Em vez da bolinha amarela, Sonic
Sexuality Veja um golpe final inédito no Mortal Kombat
Zelda SingAlong Um clipe feito para incentivar o herói Link
Ryu vs. Scorpion É tosco, mas é legal: Ryu do Street Fighter contra Scorpion do Mortal Kombat



Games

Tux Racer 0.61 Deslize numa montanha de neve em alta velocidade com o Tux
GLtron Jogo feito com OpenGL baseado no clássico filme de ficção científica Tron
PacWars 2 v1.2 Jogo multiplayer para jogar pela Internet
Cannon Smash Jogo de pingue-pongue virtual
Ultimate Tetris Mais uma versão do clássico Tetris que tem suporte para mudança de skins
Air Xonix Desvie dos inimigos e forme colunas através do cenário
Little Fighter 2 Um sensacional jogo de luta com personagens microscópicos
Charlie, The Duck Jogo de plataforma muito parecido com Super Mario Bros.
Bert, The Barbarian Controle um bárbaro e saia socando tudo o que vê pela frente
Crazy Shuttle Atropele todo mundo sem um pingo de dó
Dragon Ballz Fight of Universe Excelente jogo de luta estilo arcade com todos os personagens do DBZ feito no M.U.G.E.N.
Kung Fu Kim Você precisa ser rápido para se dar bem
SnowCraft Participe de uma verdadeira guerra de bolas de neve
Super Fighter Remake Incrível jogo de luta com muita ação e pancadaria
HaCKeR Realmente a melhor versão de Tetris já feita
Ace Speeder! Simulador de corridas futurísticas
Aral Super Plus Um autorama virtual para você brincar
Bike Flyter Desvie de motos em alta velocidade para continuar vivo
Blobby Volley Dispute uma partida de vôlei muito diferente
Boona Racer Simulador de corrida em 3D com várias opções de veículo
Virtual Stratton *Muita adrenalina* em um jogão de snowboard
Bugatron Destrua os inimigos pelo espaço
E-gon Adventures 3 Detone os inimigos a bordo de um avião E-gon
Hornado Um superjogo de nave com muitas armas e toneladas de inimigos
South Park Invaders Space Invaders com tema da famosa série animada South Park
GemMaster Coloque as pedras de mesma cor juntas para marcar pontos
Spryjinx Tente superar seu adversário pulando mais que ele
The Blocks Pura e simplesmente Tetris

Developer Tools

3D Rad 3.0 Software supercompleto para desenvolvimento de jogos 3D
BlackFish Engine para criação de jogos que usam DirectX e C++
ClanLib 0.6.x SDK para desenvolvimento de games para várias plataformas
Crystal Space 3D SDK 0.94 Engine para desenvolvimento de games 3D
DarkBASIC 1.13 Linguagem especial para a criação de jogos baseada no velho Basic
DIVE 3.2 (Windows NT) O Distributed Interactive Virtual Environment é o projeto de um jogo 3D multiusuário
FLTK 1.1.x Toolkit para desenvolver games 3D, que suporta vários sistemas em OpenGL
FOX Toolkit 1.0.14 Criador de interfaces gráficas para games, baseado em C++
GamesBasic 0.40 Para criar games com suporte a DirectX, usando a linguagem Basic
GEM 0.85 (Windows NT e Irix) Linguagem de programação para apresentações multimídia
libCON C++ Bibliotecas para programação de jogos em DirectX com Visual C++
Manual FLTK 1.1 Manual ensinando a usar o FLTK
Realsoft 3D Software Development Kit Conjunto de ferramentas para criar jogos em três dimensões
RPG Maker 2000 O melhor software para criação de RPGs
RPG Maker 2000 RTP Pacote necessário para instalação do RPG Maker 2000
Adventure Maker 3.1.0 Para criar jogos de aventura no estilo Full Throtle
3D Game Studio/A5 5.20 Programa com tudo que você precisa para criar jogos 3D
Game Maker 4.1 Para criar jogos no estilo arcade, como o clássico PacMan
Fábrica de Chars 1.5 Utilitário para criar personagens para o RPG Maker
Alive! Jigsaw Master 1.0 Crie seus próprios jogos de quebra-cabeça a partir de imagens
InterAx 1.0 Desenhe, crie, edite e jogue seus próprios jogos em primeira pessoa
BlitzBasic 3D 1.66 A mistura perfeita entre programação em Basic e criação de jogos 3D
BlitzBasic 2D 1.60 Vem com compilador, debugger e tudo mais para programação de jogos
Blender-Creator 2.23 Um dos mais cultuados softwares de criação 3D (com manual e FAQ na seção Tutoriais)



OpenGL

OpenGL Graphical Controls Controles ActiveX para testar a compatibilidade de jogos criados com o OpenGL
OpenGL Runtime Software v1.1 Bibliotecas em C e DLLs do OpenGL
A 3D Case Study using OpenGL Tutorial ilustrado no formato PDF, que ensina a criar objetos em 3D usando o OpenGL
Exemplos do 3D Case Códigos-fonte citados no tutorial "A 3D Case Study...
AllegroGL Pacote de bibliotecas que permitem usar o OpenGL no Allegro
Cpw 1.0 Conjunto de ferramentas tipo cross-plataform, semelhante ao GLUT
OpenGL for .NET Versão especial feita para interagir com a plataforma .NET
GLIT 1.0 Conjunto de ferramentas para interação 3D usando o OpenGL
GLT 0.6 C++ Class Library para programação direcionada a objetos 3D
GLUT Pacote com várias ferramentas para o desenvolvimento de jogos baseados em OpenGL
GLUT Specifications Documento em PDF com todas as informações sobre o GLUT
OpenGL for Java Versão especial feita para interagir com a plataforma Java
Mesa3D 4.0.3 Uma implementação do OpenGL API
PLIB 1.6.2 Biblioteca para desenvolvimento de jogos para portáteis
SceneLib v2.405 Biblioteca C/C++ para programação de fases para games
SetupGL Pacote completo com drivers do OpenGL para todas as placas
SGL 0.60 (Scene Graph Library) Biblioteca para criar ambientes baseados nos recursos do OpenGL
GLVR Demo Para criar ambientes em 3D que podem ser usados em games

EXPEDIENTE

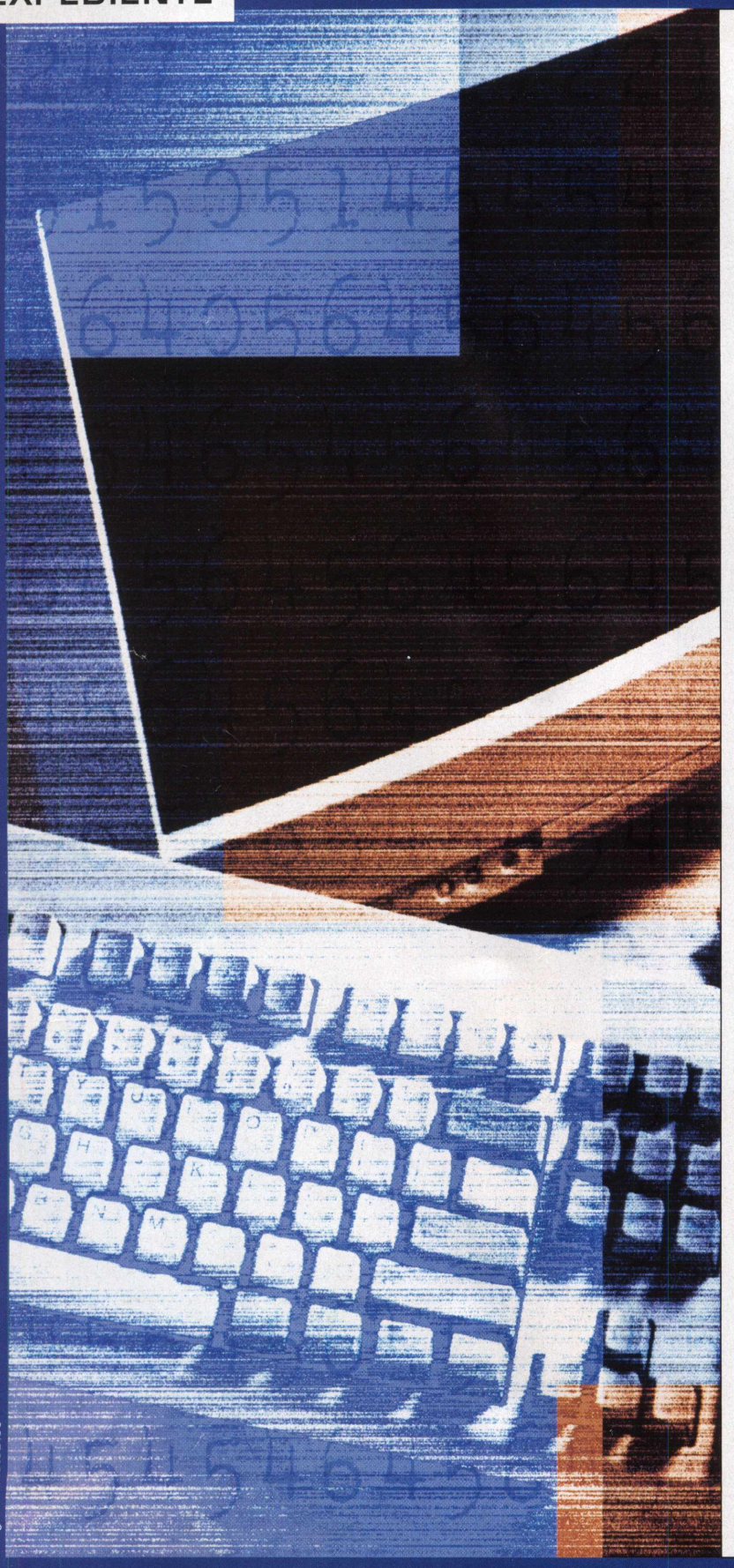


Imagem: PhotoDisc

DIGERATI EDITORIAL
Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda.
Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar
CEP 01414-001 São Paulo/SP
Fone: (11) 3217-2600
Fax: (11) 3217-2617
Internet: www.digerati.com.br

Atendimento ao Leitor
Fone: (11) 3217-2626 (das 9h às 21h)
Web: www.digerati.com.br
e-mail: suporte@digerati.com.br
Érica V. Cunha erica@digerati.com.br
Eduardo Rodrigues e Marcos Raul de Oliveira
Atendimento/Vendas
Bianca Anzeloti de Souza bianca@digerati.com.br
Fone: (11) 3217-2600

Diretores
Alessandro Gerardi gerardi@digerati.com.br
Luís Afonso G. Neira afonso@digerati.com.br
Diretor Comercial
René Luiz Cassettari rene@digerati.com.br
Gerente de TI
Flavio Tâmega flavio@digerati.com.br
Depto. Administrativo
Clayton Nunes clayton@digerati.com.br
Fábio Alves da Silva, Vagner Albero, Viviane Cardoso Lima, Simone A. Maciel.

GeeK especial Games

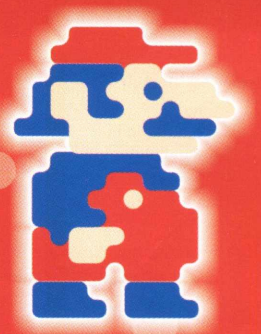
Diretor Editorial
Alessio F. Melozo alessio@digerati.com.br
MTB 026412
Editor
Marcelo C. Barbão mbarbao@digerati.com.br
Editor Assistente
Maurício Martins mauricio@digerati.com.br
Reportagem
João Marinho, Bruno Cesar, Fernando Wiek
Arte
Marina Fiorese, Helber Bimbo, Fábio Augusto
Revisão
Denise Moraes, Priscila Cassettari
Colaboradores
Marcio Rodrigues, Juliano Penteado, Jocelyn Auricchio
CD-ROM
Design e programação: Rodrigo Rudiger
Seleção de programas: Juliano Barreto

Para anunciar nesta revista
www.digerati.com.br/publicidade
publicidade@digerati.com.br
Fone: (11) 3217-2628

Os artigos assinados são de responsabilidade dos autores e não refletem, necessariamente, a opinião da revista.

Impressão e Acabamento
Oceano Indústria Gráfica e Editora Ltda.
Fone: (11) 4446-6544

Distribuidor exclusivo para bancas de todo o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A







TOP GAMES EVOLUTION

A EVOLUÇÃO DOS GAMES ESTÁ AQUI!

Jogos, reportagens, dicas, novidades e muito mais do universo dos games

DIGERATI

WWW.DIGERATI.COM.BR



Geek especial Games

DIGERATI

Mais de 100 SOFTWARES



O MUNDO EM 3D
OPENGL

A linguagem de programação para você fazer jogos de última geração em três dimensões. No CD, ferramentas, bibliotecas e tutoriais para você aprender a criar seus próprios games

A FONTE DE JOGOS DE AÇÃO
M.U.G.E.N.

Nesta seção, a última versão do melhor criador de games de luta. E mais: ferramentas para montar seus próprios personagens e lutadores prontos para usar em seu game: Mortal Kombat, Hulk, Wolverine e até Butt-head

FAÇA SEU PRÓPRIO GAME
DEVELOPER TOOLS

Todas as ferramentas necessárias para criar seu próprio jogo. Inclui o famoso RPG Maker e o Adventure Maker, para programar jogos de aventura ou RPG

PLAYSTATION NO PC?
EMULADORES

Só na Geek, mesmo. Todos os emuladores com que você estava sonhando: PlayStation, Nintendo 64, Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Atari, Master System e muito mais!

HORA DE JOGAR
COLEÇÃO DE GAMES

Depois de tanta teoria, é hora de jogar com esta coleção de jogos preparada especialmente para você. Divirta-se com o Tux (o mascote do Linux), veja o Tetris em versão hacker, o Dragon Ball e muitos outros jogos

E AINDA NÃO ACABOU
MP3, VÍDEOS, ESSENCIAIS

Músicas superdivertidas, baseadas em jogos como Mario, Sonic e outros. Veja ainda os vídeos mais engraçados e programas para você tirar melhor proveito das demais categorias deste CD

NAS INTERNAS

Games cracking

Assim como qualquer tipo de programa, crackear games também é moda na Internet. São muitas as técnicas e ferramentas usadas para isso. Conheça tudo sobre o assunto nesta edição

Destravando o PS2

Rodar games piratas no console mais poderoso do planeta também não é nada do outro mundo. A Geek, pra variar, revela como

Warez Rulez!!

Um guia completo com o mapa da mina na Internet para encontrar warez dos seus jogos preferidos. Sites de FTP, portais, sistemas de busca e muito mais

Jogos em Flash

Um minitutorial ensinando como criar um pequeno jogo em Flash, que pode ser usado em páginas que utilizem este formato da Macromedia. Indicado para webmasters



CONFIGURAÇÃO RECOMENDADA DO SISTEMA: *Processador Pentium II ou superior com 64 MB de RAM; Placa de vídeo com 16 MB, resolução de 800x600 e 16 milhões de cores; Placa de som.*

Alguns programas, por motivo alheios à nossa vontade, podem não rodar no Windows XP