



+ de **1.000 skins** para GTA, The Sims, Fifa 2003, Counter-Strike e outros

Geek

ESPECIAL

JOGOS PROIBIDOS

130 JOGOS

completos

rodando direto do CD

Veja mais no verso

POSTAL 2

Game explícito

Vc nunca viu tantas
atrocidades juntas

GANHE ROUBANDO

Detone jogos difíceis
usando **arquivos proibidos**,

incluindo trainers para:

Matrix, GTA: Vice City, SimCity,

Unreal Tournament,

WarCraft e muito mais

CRIE JOGOS 3D

É mais simples do que vc imagina

- Tutorial exclusivo e completo
- Ferramentas no CD
- DarkBASIC completo por 90 dias

MODIFIQUE SEUS JOGOS

Andróides assassinos, roupas de
combate, mapas e armas ignorantes
para mais de 70 jogos famosos

Polêmica

YU-GI-OH!

Adeptos de Satã ou
simples brincadeira?

YOU LOSE

Conheça os piores do
mundo da INEOrmática

www.geek.com.br

Ano IV - Número 16 - R\$ 11,90

ISSN 1517-4395



9 771517 439003 16

Para os meus pais, é só o
meu quarto. Para mim, é o meu
estúdio particular.

AMD
para mim.

Com o processador AMD Athlon™ XP, eu posso gravar meus CDs preferidos. Fazer edição de vídeos, cópias em DVD e até locução. Além disso, consigo tratar imagens utilizando os mais diversos efeitos. E não é tudo. Eu ainda posso criar arquivos multimídia, gráficos em 3D e, quando sobra um tempo, jogar os mais incríveis games. Agora, eu tenho um processador completo que me permite utilizar diferentes tecnologias digitais. Isso era tudo o que eu precisava para transformar o meu quarto em meu estúdio particular. Afinal, performance não é só questão de velocidade, mas também de agilidade. Processador AMD Athlon™ XP, um pouco mais além dos Mhz. Para maiores informações, acesse www.amd.com/paramim.

4

Jogos proibidos - Parte I

6

Jogos proibidos - Parte II

8

Jogos proibidos atuais

9

Entrevista com psicólogo

10

Jogos losers

14

Devastation, o jogo

18

DirectX

22

Conheça o DarkBASIC

28

Guia do CD

Inimigo, oponente, nêmesis. Algumas pessoas precisam, incondicionalmente, de inimigos para conseguir persistir na vida, ou simplesmente para manter uma posição de "defensor da ordem". É triste, mas comportamento reacionário e sensacionalista vende. Foi dessa maneira que o Brasil assistiu à "demonização" de Yu-Gi-Oh!, um desenho animado japonês que tem tomado de assalto o mundo inteiro.

Responsabilizar um simples jogo de cartas por todas as mazelas juvenis é um meio muito conveniente de dar de ombros e se esquivar da responsabilidade de bem educar os filhos.

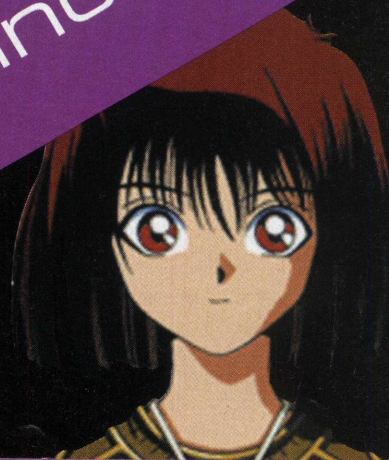
De fato, qualquer tipo de entretenimento, por meio de quadrinhos, televisão, games ou Internet, pode ser extremamente nocivo se usado sem critério. No entanto, cabe aos pais e educadores entrar no mundo juvenil e ver, com olhos livres de preconceito, de que se trata a nova paixão de seus filhos.

Como qualquer desenho japonês de qualidade, Yu-Gi-Oh! é forjado sobre sólidos valores, como honra, lealdade, amizade e perseverança. Há sim o inimigo e a competição,



Com o diabo

Yu-Gi-Oh! - Brincadeira inocente



Por Jocelyn Auricchio
 j@digirati.com.br

no corpo cente ou emissário do caos?



mas tudo muito contextualizado. Nenhum combate é gratuito, e todo duelo, como são chamados os desafios com cartas, seguem regras.

As cartas, o assunto principal do anime e hoje o item mais cobiçado entre crianças de todo o mundo, trazem figuras míticas chamadas de monstros. Um monstro não é necessariamente feio ou brutal, porém existem sim criaturas sombrias nas cartas, na mesma proporção em que aparecem criaturas de luz. Para alguém que tenha um olhar unicamente ocidental e ainda carregado de preconceito, o jogo pode até parecer maléfico, mas é só ponderar sobre alguns fatos relevantes que o véu da ignorância se abre. A cultura japonesa acredita no equilíbrio, na oposição saudável entre luz e trevas. É graças a essa oposição que escolhemos o melhor caminho, que dosamos o mal e o bem em nossos corações. Os desenhos japoneses são carregados desse significado, sem o ranço aristotélico dos desenhos americanos, em que existem o bem e o mal absolutos. No Japão, os tons de cinza são muito importantes, pois mostram várias escolhas para que, como indivíduos, as crianças definam seus caracteres. Outro ponto a ser levado em consideração é a definição de

demônio para o povo nipônico. Diferente do ocidente, que considera como demônio apenas criaturas sombrias, o oriente dá essa designação a qualquer criatura mágica, de fadas e elfos a esqueletos e zumbis. No caso, apenas os Onis poderiam ser considerados os correlatos imediatos ao demônio clássico ocidental, e esse tipo de entidade não é retratada no jogo de cartas. O que mais se perde com essa polêmica, além de tempo, é a oportunidade de se aprender com outras culturas, é olhar por cima de nossas fronteiras físicas e ideológicas e absorver conceitos positivos. Condenando a diversidade, condenamos o nosso próprio futuro. Imagine se porventura esse jogo de cartas for proibido. O próximo passo será proibir os desenhos japoneses, depois as histórias em quadrinhos, até finalmente chegar nos livros, replicando as atitudes do 3º Reich na 2ª Guerra Mundial. Então, o que é mais sombrio, um joguinho de cartas ou a ignorância?

A história do Anime

Toda a trama de Yu-Gi-Oh! gira em torno da história do garoto **Yugi Mutou**, um grande jogador de Monstros de Duelo [o jogo mágico de cardgame que virou uma mania em todo o mundo]. O que Yugi e a maioria das pessoas não sabem é que o Monstros de Duelo se trata da versão moderna do incrível Jogo das Trevas, que era jogado pelos grandes faraós há cerca de 5.000 anos. No entanto, a versão antiga, que reunia monstros e magias de verdade, era muito poderosa e ameaçou destruir o mundo; foi então que um grande faraó aprisionou o jogo em sete

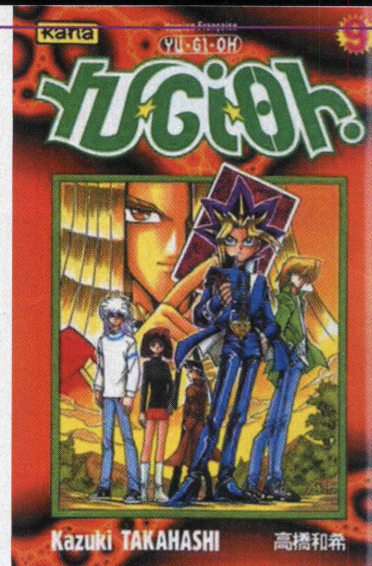
Relíquias Milenares.

> Neste anime os jogos são disputados em uma grande arena holográfica em que os jogadores lançam os seus cards e deles surgem monstros e magias para ajudá-los em seus duelos. Toda essa ação, com grandes e poderosas batalhas de encher os olhos, é o foco de Yu-Gi-Oh!.

O anime começa quando Yugi ganha de seu avô um quebra-cabeça com várias peças douradas. Quando finalmente ele é montado, Yugi é incorporado por Yami

Yugi, pois o quebra-cabeça é na verdade uma das Relíquias Milenares, o **Enigma do Milênio**, mas isso só se revela quando Yugi duela com o campeão mundial de Monstros de Duelo, **Seto Kaiba**, e, a partir desse momento, Yami passa a se aposar do corpo de Yugi toda vez que ele entra em uma disputa.

Yugi acaba vitorioso na batalha após invocar o monstro mais raro de todo o jogo, o poderoso **Exodia**. Em seguida, Yugi acaba conhecendo Maximillion Pegasus, o criador do Monstros de Duelo, que com o **Olho do Milênio** [outra Relíquia Milenar] seqüestra a alma do avô de Yugi, forçando nosso herói a entrar no maior de todos os torneios de Monstros de Duelo. E assim começa a aventura de Yugi.



Caça às Bruxas

> A mania de perseguir personagens nipônicos começou muito antes de Yu-Gi-Oh!. Nos anos 90, quando Pokémon entrou nos lares americanos trazendo Pikachu e uma enxurrada de produtos, entre eles os jogos de cartas, pastores protestantes começaram uma verdadeira cruzada contra a brincadeira, dizendo que as cartas incentivavam jogos de azar e até mesmo promoviam a animalização das crianças. Curiosamente, alguns desses "bondosos" pastores foram

implicados em escândalos sexuais que pouco têm a ver com sua postura puritana de proteção às criancinhas.

Satan Rules!

Achar culpados e declará-los amigos do cramulhano para esconder seus próprios problemas sempre foi uma boa saída. Grandes pensadores como Galileu Galilei e Copérnico foram perseguidos pela Igreja simplesmente porque na época o clero achava que inteligência tinha tudo a ver com o capeta. Até hoje, em alguns Estados americanos, o nosso Harry Potter é condenado e banido das bibliotecas sob a alegação de incentivar o satanismo e o paganismo. Impressionante.



Passado proibido

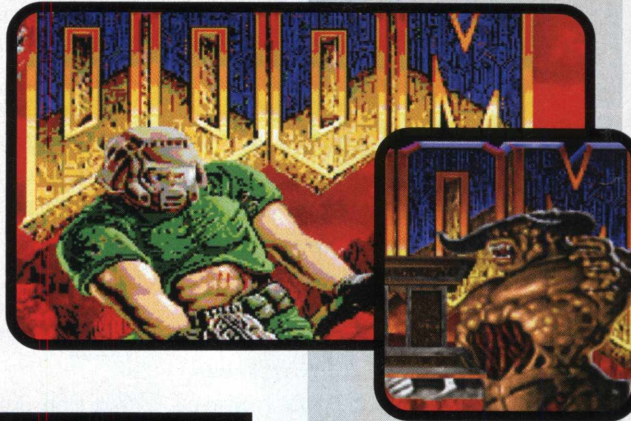
Naftalinas malvadas

Proibir um jogo atual já é uma coisa muito doida, imagine retirar de circulação um game que foi produzido há mais de dez anos? Isso já aconteceu aqui mesmo no Brasil. Na época, o game proibido foi o famoso *Doom*, que nem era mais comercializado em muitas lojas. Talvez um político que nunca colocou as mãos em um joystick tenha sido o responsável por isso. Vai entender...

> Confira alguns jogos considerados violentos e que quase foram totalmente banidos das lojas, coisa que não aconteceu graças ao bom senso.

> Doom 1 e 2

Um marco na história dos games de tiro em primeira pessoa. Estes títulos foram responsáveis por uma revolução no modo de se produzirem jogos de ação e até hoje são lembrados como exemplo. Nos dois episódios, você deve atirar em tudo que aparecer pela frente e exterminar um bando de aliens e monstros. Acabar com o chefe que fica atirando bolas de lava é o ponto forte.



Classificação Geek: Pouco sanguinolento

> Duke Nuken 3D

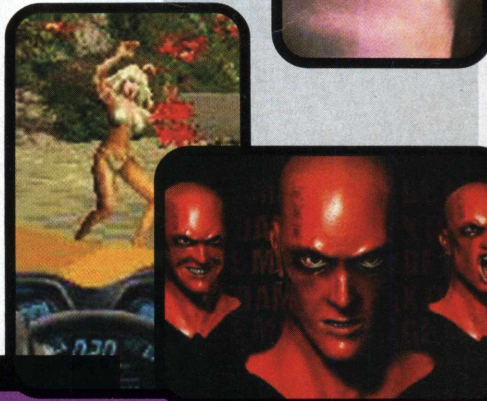
Uma evolução natural no gênero que fez milhares de fãs no mundo todo. Como Duke, você deve partir pelas ruas de uma cidade devastada e acabar com todos os invasores do espaço que estão tentando dominar o planeta. Sem dúvida, a primeira fase, na qual você entra em banheiros e até em uma sala de cinema para atirar nos aliens com cara de javali, já vale tudo.



Classificação Geek: Aliens com cara de javali? Deixa pra lá...

> Carmageddon

Este foi o segundo game com venda proibida em solo brasileiro, mas não pense que isso aconteceu apenas aqui; em outras partes do mundo ele também foi classificado como violento demais. A história gira em torno de um motorista louco que deve pilotar um carro em ruas repletas de pedestres. Seu objetivo? Atropelar o mais rápido possível todo mundo que aparecer pela frente, inclusive uma velhinha em um andador.



Classificação Geek: Insanamente divertido

>>> Assassino do Shopping

Quando o estudante Mateus da Costa Meira entrou no cinema atirando e matando três pessoas que assistiam ao filme *Clube da Luta*, foi divulgado amplamente na mídia que o game *Duke Nukem* havia influenciado o ato. Quem já jogou sabe que existe mesmo uma cena em que você mata alguns aliens dentro de uma sala de projeção, mas até dizer que isso faz alguém virar um assassino já é demais, não acha?

>>> Em 2002, na França, uma quadrilha parou um carro-forte numa pequena estrada e fez os guardas abrirem o cofre. Até aí, nenhuma novidade. A arma utilizada foi nada menos que um lança-foguetes. A polícia local acredita que os criminosos usaram o game *Grand Theft Auto 3* como fonte de inspiração.

Proibição ainda atinge alguns jogos da atualidade

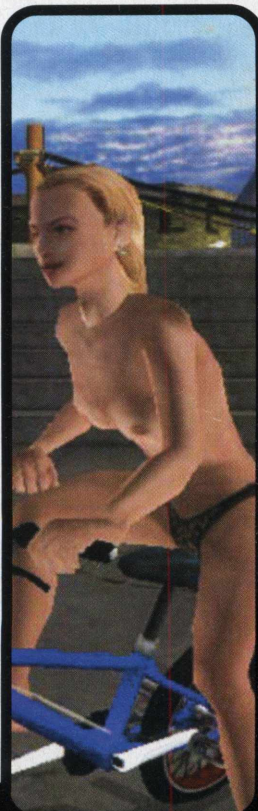
>>> Repressão é mais amena, mas existe

Mesmo depois da criação do ESRB, que visa a classificar todos os jogos de acordo com seu grau de violência, dando de certa forma tranquilidade aos desenvolvedores para produzirem algo mais violento e poder comercializá-lo normalmente, já há países que estão proibindo a distribuição de certos games em seus territórios. Alguns exemplos são:

> **BMX XXX**

Um jogo muito estranho lançado pela Acclaim (eca!) está gerando certa polêmica nos EUA. *BMX XXX* é um jogo em que, andando de bicicleta, vc tem de completar missões banais, mas sempre com temas mais adultos, incluindo em seu staff cafetões, prostitutas, moradores de rua, etc. Este game tem nudez poligonal, como mulheres fazendo topless e vídeos nos quais mulheres

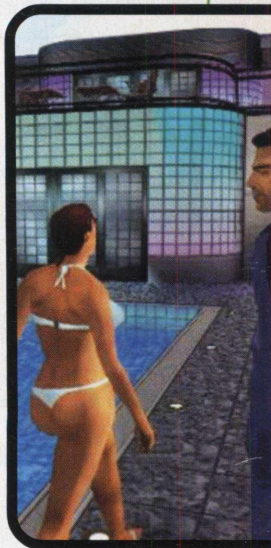
reais mostram suas qualidades, e é exatamente por isso que grandes lojas dos EUA, como o Wal-Mart, estavam armando um boicote pra cima do jogo. Até a Sony mandou a Acclaim retirar as cenas de nudez explícitas para lançá-lo para o PS2. Os australianos não tiveram dó, proibiram sem pestanejar.



> **GTA3/GTA: Vice City**

Quem hoje em dia não conhece *GTA3* ou sua sequência *Vice City*? Desde os tempos do primeiro *GTA*, lançado para PC, este jogo causa pavor entre senados e puritanos pelo mundo. Este sucesso de vendas, principalmente nos EUA, foi proibido em muitos países, como Austrália e Brasil. Na Austrália, o *GTA3* foi tirado das prateleiras pelo simples fato de vc poder transar com uma puta e depois matá-la, pegando o dinheiro gasto de volta (:P). Se eles não tirarem essa parte do *GTA: Vice City*, eles o proibirão também.

A proibição de um jogo só é realmente ruim para quem só vive de produtos originais, pois pra quem vive quase 100% de produtos piratas, como nós brasileiros, o jogo chega facinho, e não há lei que dê jeito.



> **Postal 2**

Este jogo, presente em nosso CD, já está dando o que falar... Na Holanda, já há um protesto organizado contra o game. Um jornal de Amsterdã, na Holanda, voltado ao público gay, pediu à justiça que não importe o *Postal 2* para o país, pois, segundo a publicação, este jogo incita a violência contra os homossexuais. Os desenvolvedores do jogo alegam que a cidade onde se passa o game tem de tudo, não só homossexuais; portanto, não estimula a violência contra eles - um homossexual só é morto se quem está jogando assim o quiser. O fato é que o *Postal 2* já está sendo cotado como um dos games que vai sofrer com as restrições. Aliás, seu uso já está sendo impedido na Austrália, país campeão em proibições de games. Será que esses caras não tinham mais nada pra fazer?



Relações perigosas

Por João Marinho
joao@idgenati.com.br

>>> O debate sobre a influência dos games em comportamentos violentos chegou à Geek. Tivemos de consultar um psicólogo...

Sem dúvida, a violência é um dos grandes temas da atualidade - e a persistência de episódios criminosos "inspirados" em filmes ou games inevitavelmente levam o debate para a esfera do entretenimento. Afinal de contas, existe uma relação entre games e atos violentos? Para ajudar a responder à pergunta, entrevistamos o psicólogo Raul Tadeu Guimarães, 51 anos. Com 22 anos de experiência, Guimarães é formado pela Faculdade de Psicologia São Marcos (atual Universidade São Marcos, em São Paulo).

Geek: *Grosso modo, há duas posições sobre a relação entre games e violência. A primeira diz que um game violento, assim como um filme, pode induzir o usuário a cometer atos agressivos. A segunda diz que o game é uma forma saudável de descarregar a agressividade. Como você se posiciona?*

Raul Tadeu Guimarães: Bom, veja, por exemplo, um caso emblemático, aquele do rapaz que entrou atirando em um cinema no Morumbi. Não dá para dizer que há um simples "descarregar da agressividade", porque, ao mesmo tempo, o jogo em que ele se inspirou passa a idéia de que eu *tenho* de matar o outro. Há uma banalização da violência.

Geek: *Falando em termos pessoais: eu tinha um chefe chato, e, quando chegava em casa, jogava Doom e me sentia melhor. Isso não indicaria algum benefício, por eu descarregar minha agressividade?*

Guimarães: Descarregava-se a agressividade, mas não se resolvia o problema com seu chefe! A bem da verdade, a agressividade, em si, não é ruim.

O estudante de medicina Mateus da Costa Meira descarregou uma submetralhadora em um cinema do Morumbi Shopping, em São Paulo, no dia 3 de novembro de 1999, durante a exibição do filme Clube da Luta. O estudante, em delírio, teria se inspirado no game Duke Nukem.

Quando bem usada, é positiva. A questão é quando ela é colocada somente como forma de *destruir* o outro e vencer.

Geek: *Não haveria, por isso, um exagero nessa questão da violência?*

Guimarães: Não seria exagero, mas uma preocupação real com o que acaba gerando os filmes e os games violentos, porque parece que é só isso que existe.

Geek: *Você diria que a banalização da violência é fruto da época em que vivemos, marcada pelo individualismo?*

Guimarães: De certa forma, sim, porque é muito mais fácil fazer um game de luta como os que existem do que um game que faça com que se reflita. Valoriza-se a competição, o fazer, e não a reflexão. Veja um *Mortal Kombat*. Ali, não interessa o outro: desde que eu vença, tudo é válido.

Geek: *Conjugando essa questão com a da realidade, não haveria games que, apesar de uma certa violência, convidariam à reflexão, ao mesmo tempo em que remeteriam a uma realidade? Os de estratégia, por exemplo, como o Civilization. Isso, relacionando com o cinema e a TV, me faz lembrar da série Oz, que mostra o cotidiano de uma cadeia, tem um pé no real e é violenta...*

Guimarães: De fato, há essa realidade. Mas a vida "lá fora" não é essa, somente esse. A rigor, não há problemas em haver games com agressividade, mas é preciso conteúdo - o que tem faltado. É preciso saber discernir e levar à reflexão sobre o que causa a violência.

Geek: *O problema, então, não seria necessariamente a violência, mas a violência sem conteúdo, sem reflexão?*

Guimarães: De certo modo, sim. Hoje não se passa uma reflexão para a pessoa, a violência é a única coisa que conta em si mesma. É preciso mais conteúdo reflexivo nos games, passar algum

valor, não somente ver o outro como inimigo. Estamos sem valores. Poderíamos ficar horas conversando sobre esse assunto, que é muito complexo, e não conseguiríamos esgotá-lo.

TOPLO

Confira os jogos que vc não deve j

Viciados em game não gostam só de jogar clássicos superproduzidos, cheios de ação ou grandes novidades. Faz parte também descobrir as maiores podreiras do mercado, aqueles jogos que fazem a gente se perguntar por que alguém em sã consciência iria perder tempo programando aquilo. São os fantásticos jogos losers.

Para matar sua sede de perdedores, fizemos uma superseleção com os melhores do gênero. Claro, há muitos outros ainda, mas como fazer uma lista em que não estejam o jogo sem sentido de Britney Spears, Big Brother Brasil e seus diálogos surreais, Sandy e Junior e outros que vc encontrará nas próximas páginas?

Prepare-se, vc vai conhecer algumas das mais mal traçadas linhas já programadas no mundo dos games.



Nada pra fazer

Game do Big Brother Brasil prima pela monotonia

> A cada novo *Big Brother Brasil* que se grava, fica sempre uma pergunta no ar: afinal, esse povo não se cansa de passar meses sem fazer nada?

Tudo bem. Há a piscina, a ginástica, a hidromassagem. Mesmo assim, já imaginou o que é ficar sempre no mesmo espaço, pra lá e pra cá, sem ocupar a cabeça com algo específico?

Não imagine. Com o game da Brasoft inspirado no programa, você saberá exatamente o que é isso, porque perderá muito tempo com algo totalmente sem sentido.

Sim, há um objetivo, que é levar a bolada em dinheiro - mas como conseguir? Conversas, xingamentos, paqueras, academia... E então, passa-se um dia no game. No segundo dia, conversas, xingamentos... Um verdadeiro círculo vicioso - e monótono.

O jogo em si é simples. Escolhe-se um participante e usa-se o mouse para andar, apontar as pessoas com quem interagir e executar as ações. Um painel mostra, entre outras coisas, seu nível de higiene, energia, fome e popularidade, nos quais você deverá prestar atenção. Por fim, há a prova do líder, o paredão e muita baboseira. Destaque para as "palavras" que os participantes trocam entre si: "lalalalalala-la-la".

Ser Games

Jogar. A não ser pra chorar de rir

A ameaça virtual de Sandy e Junior

Dupla ajuda a queimar o filme dos games nacionais

> Tudo bem que o tema desta revista são jogos proibidos. Mas existem alguns que deveriam ser banidos de tão ruins! É impressionante! Por que alguém teve a idéia de fazer um jogo com Sandy e Junior? Não consigo fazer isso entrar na minha cabeça. Pelo menos essas peças servem para ilustrar seções de revistas como esta. Uma coisa a gente não pode negar: mandaram bem no título, Sandy e Junior - A Ameaça Virtual. Até parece nome de filme geek. O problema a gente já conhece: jogo nacional de péssima qualidade, que só serve mesmo pra quem tem o péssimo gosto de ser fã incondicional da dupla.

A história se passa em uma universidade e o jogador deverá conduzir Sandy e Junior de forma a cumprir inúmeras tarefas arriscadas, explorando o campus universitário. Pra ser sincero, não chegamos a jogar essa besteira (não bastasse ser tão ruim, ainda é difícil de conseguir, e ninguém aqui queria pagar R\$ 40 pelo jogo). Mesmo, assim, ele garante de antemão um lugar na nossa galeria de jogos loser. E não importa, só os fãs vão jogar mesmo...



Palocci por um dia

Tente salvar o Brasil em Brincando de Ministro

Existe jogo ruim de todo tipo, mas um que tenha o nome *Brincando de Ministro* já é demais. A graça de ser ministro é só roubar o dinheiro dos outros, não tem mais nenhum sentido lúdico na atividade.

Por isso que o jogo, como não poderia deixar de ser, foi um fracasso de público. De qualquer forma, em se tratando de jogos losers, ele serve bem pra quem quer aprender o bê-á-bá da economia (ou seja, é recomendado apenas para estudantes da área). O objetivo é passar por seis meses no cargo sem que a inflação chegue a 10% nem a recessão alcance os 3%, o que não é tão difícil.

Mesmo assim, há muitos elementos do jogo que estão longe de serem realistas, como as taxas de juros, que só sobem, e outros indicadores, que se mantêm sempre fixos. Mas há outros pontos que refletem bem situações reais. Por exemplo, você nunca pode pagar a dívida externa ou interna (como costumam fazer os governantes) e há a opção de negociar com o FMI. Para os mais radicais, há a tecla "Fora FMI!". Mas, como o software é da Fundação Getúlio Vargas (FGV), quem aceita a ajuda acaba vencedor...

Engraçadinho, mas para um público muito restrito.

Power Athlete: um dos piores jogos de luta 2D já feitos Jogue-o se tiver coragem!!!

> Na época da febre do Street Fighter 2, o ápice dos jogos de lutas 2D, surgiram muitos caça-níqueis, jogos que se aproveitaram da mania do momento para conseguir uns trocados, coisa costumeira no mundo dos games, diga-se de passagem. Um jogo em especial conseguiu chamar a atenção por ser um dos piores clones do conceito de jogo do Street Fighter: o Power Athlete (Power Moves, na versão japonesa). Este jogo, desenvolvido pela Kaneko para o SNES, é a mais pura demonstração da falta de competência para copiar descaradamente os jogos já existentes. Pode copiar, mas faça direito!

No jogo, você tem somente um personagem à sua escolha, o qual apresenta um design muito manjado, do tipo Karate Kid, e escolhe o adversário com quem quer lutar, todos muito ridículos e com golpes mais ridículos ainda. A jogabilidade é simplesmente horrenda! Você dispõe de um botão de chute, um de soco e um de pulo (onde já se viu botão de pulo em jogo de luta 2D?), não pode dar golpes embaixo, como rasteira, e não tem nenhum golpe especial. As arenas tentam copiar o sistema de Fatal Fury, mas, como é de se esperar, não conseguem. Juntando todas as suas "qualidades", as lutas viram uma bagunça e uma chatice só.



Oops!... Britney again... Jogo consegue ser tão ruim quanto a música

> Britney Spears é como uma praga que resolveu invadir todos os cantos da nossa vida. Para todo lugar que se olha ela está, seja em lojas de discos, locadoras de filmes, bancas de jornais e... até nos sites e lojas de games! Claro, não se pode negar que ela é bonita, então ela podia se tocar e aparecer somente na capa da *Playboy*. Mas como curiosidade mata, resolvemos testar o jogo Britney's Dance Beat mesmo assim. E não podíamos chegar a conclusão diferente: não passa de uma grande enganação.

Putzgrila, que porcaria!

Título horrível, jogo bizarro

> Você já imaginou jogar um game que se chama *Putzgrila*? Nem nós! Pois tivemos de nos sujeitar a isso para cumprir a ingrata missão de mostrar alguns dos jogos mais toscos de todos os tempos.

Aqui, a idéia é testar seus conhecimentos sobre esporte, em um quizz altamente sem graça, piorado, e muito, pela esquisita presença de Milton Neves, aquele apresentador de programas de televisão. Ele é aquele que quer ser o novo Silvio Santos, com o *Roleta Russa*, espécie de *Show do Milhão*.

Na verdade, até que dá pra dar umas risadas com o jogo, analisando pelo lado trash da coisa. Mas o pior é que as perguntas são muito malfeitas, incluindo coisas



masculino na categoria juvenil?'. Assim é demais... Com esse nome, que é ridículo e não tem nenhuma relação com nada no game, este jogo já entrou pra lista dos piores de todos os tempos, no Brasil. Mas ainda dá pra ser pior, como você verá nas próximas páginas.

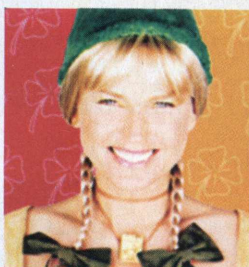


Seu objetivo é ganhar de dançarinos concorrentes para estrelar o show de Britney. Mas ela mal aparece no jogo, e tudo o que você faz é ficar repetindo os comandos propostos na tela, que nem chegam a interferir na dança ridícula feita pelos personagens. Quem acertar mais comandos ganha. E tudo isso ao som das horríveis músicas da cantora.

Depois de horas tentando descobrir alguma serventia no jogo, desistimos. E o destino do CD como game não poderia ser outro: foi devidamente queimado e jogado no lixo.

No caminho dos losers...

Game de Xuxa lembra Sonic. Lembra...



> "Kira, a duende da luz, estava em sua estufa cuidando de suas plantas, enquanto seus ajudantes, Alfaca e Chuchu, cuidavam da limpeza do local." Assim começa a apresentação do game Xuxa e Os Duendes 2 - No caminho das

Fadas, da Brasoft. Agora, fala sério. Quer início mais broxante? Inspirado no "sucesso" do filme, o game traz como protagonista a duende Kira, evidentemente o papel de Xuxa no cinema. O objetivo é evitar que bruxas maldosas façam um feitiço contra todos os corações apaixonados e eliminem o amor da face da Terra. A primeira fase mostra Kira saindo de sua estufa após um telefonema para a amiga Nanda (duendes com telefone?) e, a partir daí, o jogador passa por outras três fases - Caminho das Fadas, Terra dos Trolls e Castelo das Bruxas - até se ver cara a cara com as feitiçeiras. O esquema e as fases lembram muito games como Sonic e Super Mario Bros. E por que, então, o jogo é loser? Por três motivos: 1) Xuxa; 2) história; 3) gráfico e ação. Na boa, até que dá para se divertir com Xuxa e os Duendes 2 - não é um game sem capricho. Mas ele se daria melhor se fosse lançado há uns... dez anos.

Superman 64: jogo baseado no personagem da DC é podre!!!

Essa nem o Homem de Aço merecia...

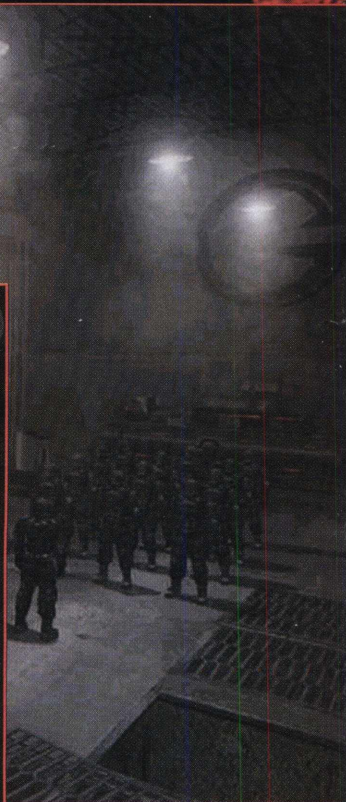
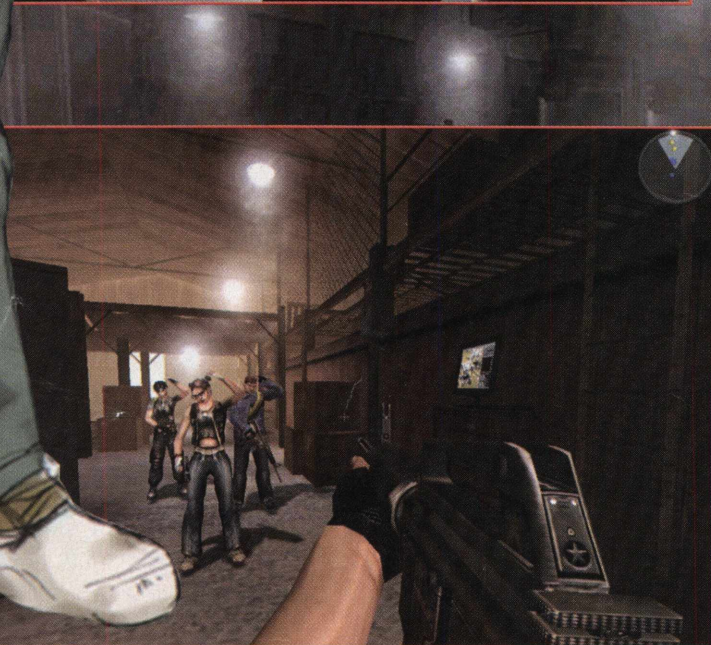
> Bom, são poucos os jogos que, baseados em algum desenho, HQ, mangá e filmes, conseguem o mesmo grau de qualidade que suas obras originais; mas poucos desceram tanto o nível como o sofrível Superman 64. O jogo foi desenvolvido pela Titus, uma softhouse européia. Ela ficou cerca de três anos fazendo essa caca, gerando um hype imenso sobre o jogo. Quando ele foi lançado, a decepção foi geral, principalmente por parte dos fãs do Superman. O jogo tem gráficos horríveis, com texturas em baixa resolução, nível de detalhe mínimo, aliasing a dar com pau e ainda rodando com uma taxa baixíssima de FPS, que ainda cai, e muito, durante o game. O som é um MIDI vagaba que funciona em loop e a jogabilidade faz você acreditar que seu controle está com problemas. Somando a fraca história e os objetivos sem sentido,



Superman 64 é um jogo para esquecer. Se tiver curiosidade para ver essa podreira, pegue uma ROM dele na Net e comprove. É um dos piores jogos da história.

DEVA

0 suc



STATION

essor de Counter-Strike

Reinaldo Siloto
reinaldo@digerati.com.br

Junte toda a ação encontrada no famoso Counter-Strike com o realismo das ruas e você terá um resultado impressionante que se resume num só nome: Devastation! Usando a mesma engine de Unreal Tournament, o jogo oferece ação ininterrupta. Quem já conhece o Counter-Strike ou o próprio UT certamente vai se surpreender. O game, que já é um sucesso na Europa, pode ser jogado por 16 players simultâneos e vai transportá-lo para dentro de uma guerra de verdade.

Guerrilha urbana

> Tudo começa em 2075, em nosso planeta, que foi totalmente destruído pelo mau uso da tecnologia e dominado por grandes corporações opressoras. Na pele de Flynn Haskell, o qual é o líder de um grupo de resistência local, o jogador se junta a aliados para tentar acabar com esse regime que transforma a vida de todos os habitantes da Terra em um verdadeiro caos.

> Você encontra uma versão demo do game Devastation na revista *GameType*, que pode ser adquirida pelo site www.digerati.com.br ou em todas as bancas do Brasil.

Tiroteio pra valer!

> Durante o jogo você vai encontrar diversas armas, todas elas com poder e formatos que levam o realismo ao extremo. Isso faz com que você escolha a arma mais poderosa, pois um tiro de um revólver calibre 38 é muito mais fraco do que um de uma espingarda calibre 12. Além de escolher as melhores armas, você também poderá se utilizar das granadas que estão espalhadas por todo o cenário do game.

Vale tudo

> Quando a munição acabar e você se encontrar bem à frente do inimigo, vai valer de tudo um pouco. Desça o braço em seu adversário, pois, além dos tiros ? que possuem muito realismo neste game em primeira pessoa ?, você também poderá se utilizar da pancadaria; isso mesmo, vale até dar umas porradas nos inimigos.

COUNTER-STRIKE vs. DEVASTATION

Para você entender por que a nossa equipe elegeu o *Devastation* como o sucessor do CS, vamos comparar os dois games. Com isso, esperamos que você tire as suas conclusões e eleja o seu game preferido.

Tiros

> Mesmo sendo mais antigo, *Counter-Strike* continua sendo o jogo que oferece as melhores armas com poderes muito mais reais. Apesar disso, *Devastation* não fica muito atrás e vem com um poder todo especial; só peca um pouco com as armas futuristas, que são muito fantasiosas.

Vencedor:
* *Counter-Strike*

Mapas

> Por ser mais antigo, o *Counter-Strike* leva uma certa vantagem, pois vários gamers já criaram arenas cheias de detalhes. No entanto, *Devastation*, que é muito mais novo, consegue ser rico em detalhes e, com apenas as arenas que a empresa desenvolveu, ele detona. Imagine quando os jogadores tomarem gosto e criarem novas arenas para o game?

Vencedor:
* *Devastation*

Gráficos

> O ponto mais forte do jogo *Devastation*, principalmente quando falamos do quesito iluminação. No entanto, temos de admitir que o CS foi lançado muito antes e não podemos comparar os dois.

Vencedor:
* *Devastation*

Jogabilidade

> Os dois games possuem o mesmo estilo de jogabilidade, porém o *Devastation*, que apresenta gráficos mais bem-feitos, deixa o jogo muito melhor.

Vencedor:
* Empate

Realismo

> Os dois games se parecem muito, mas as coisas ficam muito mais reais no *Devastation*, pelo simples motivo de que o jogador consegue movimentar as peças do cenário. Um exemplo disso é que neste game, se você atirar em um barril de gasolina, ele explodirá; já no CS, as coisas não funcionam bem assim.

Vencedor:
* *Devastation*

DICAS E TRUQUES

Para não o deixar perdido quando iniciar a jogatina do mais completo game de tiro do momento, selecionamos uma série de dicas, pra jogador nenhum botar defeito. Durante o jogo, aperte *T*, escreva um dos códigos a seguir e tecla *Enter* para ativar as seguintes dicas:

Todas as armas, invencibilidade e dinheiro: *dopefish*.

Invencibilidade: *god*.

Munição no máximo: *allammo*.

Personagem voador: *fly*.

Personagem fantasma: *ghost*.

Desabilitar personagem voador e fantasma: *walk*.

Selecionar fase: *sptravel* (nome da fase).

Nomes das fases: Use os seguintes nomes com o código de selecionar fases.

SP0M0-TheLab.dvs

SP0M0-TheLab2.dvs

SP0M1-SomaSunset.dvs

SP0M2-Chinatown.dvs

SP0M3-TopOfTheTower.dvs

SP0M4-TheRock.dvs

SP0M5-Embarcadero.dvs

SP1M1-UrbiaSouth.dvs

SP1M2-UrbiaAsylum.dvs

SP1M3-UrbiaNorth.dvs

SP1M4-Docks.dvs

SP2M0.dvs

SP2M1-MarketMadness.dvs

SP2M2-CardboardCounty.dvs

SP2M3-TheAquifers.dvs

SP2M4-IchthyaSouth.dvs

SP2M5-IchthyaNorth.dvs

SP3M1-Chozo.dvs

SP3M2-RiversOfWaste.dvs

SP3M3-Zangai.dvs

SP3M4-Transit.dvs

SP3M5-Bukko.dvs

SP3M6-BukkoRoof.dvs

HISTÓRICO DOS PRIMEIROS JOGOS EM PRIMEIRA PESSOA

Doom I e II



Foram os primeiros jogos de tiro do planeta e até hoje são usados como referência para todos os outros games de mesmo estilo. O enredo trata de uma matança de alienígenas invasores.

Quake



Revolução dos games de tiro, ele foi o primeiro a trazer uma mira totalmente real, possibilitando a você apontar em todos os ângulos possíveis da tela. Tudo isso acompanhado de um modo multiplayer, que certamente foi uma das maiores razões do sucesso.

Duke Nukem 3D



Uma evolução natural do jogo Doom, em cujo enredo você precisa detonar os aliens com cara de javali. Além de muita ação, este jogo também é muito divertido e já ganhou várias versões.

DirectX 9

Introdução ao

Introdução

DirectX, sem levar em conta mitos e fantasias que contam a seu respeito, é uma API (Application Programming Interface) que auxilia ao programador com funções que acessam os dispositivos de hardware por funções, na medida do possível, de alto nível. Uma API pode ser considerada uma biblioteca de programação, mas, nesse caso, uma biblioteca dinâmica (DLL). Para desenvolver utilizando esta tecnologia, você precisará dos cabeçalhos e bibliotecas (LIB), contidos no SDK da API, e também da própria API, que são as DLLs em si. Para rodar uma aplicação baseada em DirectX, a máquina precisa estar com uma versão do DirectX compatível devidamente instalada; o programa usará suas DLLs.

Atualmente, esta API da Microsoft é a líder na área de jogos para Windows, quase 100% dos jogos desenvolvidos para plataformas da Microsoft (inclusive o console Xbox) utilizam DirectX, tanto para os gráficos como para controle dos dispositivos de entrada, de áudio e de rede.

O Direct3D possui funcionalidades que cobrem todas as capacidades de uma placa de vídeo atual, desde texturas à iluminação por pixel

Se você está lendo este texto, é porque tem interesse em aprender um pouco desta API. Nesta matéria nós vamos focar o principal componente do DirectX, o Direct3D, que cuida do adaptador de vídeo e de gráficos 3D, como o próprio nome diz.

Vamos começar pelo mais básico, primitivas geométricas. Primitivas triangulares são o que formam qualquer mundo 3D, independentemente da API (Direct3D, OpenGL, Glide, etc.). Tudo o

que é desenhado em um jogo 3D, seja um personagem, uma arma, seja o céu, é formado por um conjunto de primitivas de três lados. E este tutorial irá mostrar os conceitos básicos da renderização dessas primitivas com o Direct3D. Nós estamos assumindo que você tenha um bom conhecimento de C++, domine as funcionalidades de seu compilador e, é claro, possua o SDK do DirectX devidamente instalado. Se você não tem, pode pegar em msdn.microsoft.com/directx. Um bom conhecimento sobre espaço 3D e Win32 também pode ajudar.

Você tem toda a liberdade para criar desde sistemas para geração de mapas 3D até editores de cenas tridimensionais

Este tutorial é baseado no exemplo que existe na documentação do DirectX e foi escrito pela própria Microsoft. Fiz as modificações que considere necessárias para se adequar ao artigo.

Começando

Abra um novo projeto do tipo **Win32 Application** em seu compilador. A primeira coisa que deve ser feita no código é a inclusão do cabeçalho de DirectX 9 e a "linkagem" com a biblioteca LIB da API:

```
#pragma comment(lib, "d3d9.lib")
#include <d3d9.h>
```




Agora, os objetos da API que usaremos:

```
IDirect3D9* g_pD3D = NULL;
IDirect3DDevice9* g_pd3DDevice = NULL;
IDirect3DVertexBuffer9* g_pVB = NULL;
```

Estes são os objetos (classes de C++ definidas em d3d9.h com a interface COM) que nós iremos utilizar para criar uma janela e desenhar o triângulo.

O IDirect3D9* servirá para criar o dispositivo (IDirect3DDevice9).

O IDirect3DVertexBuffer9 é um buffer que servirá para armazenarmos os vértices de nosso triângulo.

```
struct CUSTOMVERTEX
```

```
{
    FLOAT x, y, z, rhw;
    DWORD color;
};
```

Essa é a estrutura dos vértices que serão utilizados neste tutorial. Os três primeiros parâmetros são as posições x, y e z no espaço 3D de cada vértice; o parâmetro seguinte armazenará a cor (em formato 32 bits) dos vértices.

```
#define D3DFVF_CUSTOMVERTEX
(D3DFVF_XYZRHW|D3DFVF_DIFFUSE)
```

A definição acima representa nossa estrutura de vértices que será utilizada posteriormente. Nela está definido que nosso vértice contém os valores das posições x, y e z e será renderizado em plano 2D (D3DFVF_XYZRHW) e a cor de cada vértice (D3DFVF_DIFFUSE). Você também poderia especificar mais flags, como os normais do vértice (D3DFVF_NORMAL) e outros. No entanto, para nosso triângulo não estaremos utilizando a terceira dimensão. Nós iremos declarar o valor RHW, que pode ser sempre 1, e diremos apenas ao D3D que nosso triângulo será 2D, então nossa projeção será diferente. Caso você queira algo 3D, que considere o eixo Z no pipeline, basta utilizar D3DFVF_XYZ em vez de D3DFVF_XYZRHW; se o fizer, não se esqueça de remover o membro RHW da estrutura de vértice.

Vamos agora para nossa função WinMain(), na qual tudo começa.

Primeiro vamos criar a classe de nossa janela e registrá-la (puro Win32):

```
INT WINAPI WinMain(HINSTANCE hInst, HINSTANCE, LPSTR, INT)
{
    WNDCLASSEX wc = { sizeof(WNDCLASSEX), CS_CLASSDC, MsgProc,
        0L, 0L,
        GetModuleHandle(NULL), NULL, NULL, NULL, NULL,
        "D3D Tutorial", NULL };
    RegisterClassEx(&wc);
    Primeiramente declaramos nossa estrutura, e passamos os
    parâmetros necessários para formar a janela. Em seguida,
    registramos a RegisterClassEx.
    HWND hWnd = CreateWindow("D3D Tutorial", "D3D Tutorial:
    Vértices",
    WS_OVERLAPPEDWINDOW, 100, 100, 300, 300,
    GetDesktopWindow(), NULL, wc.hInstance, NULL);
    Agora declaramos e validamos o HWND da janela, fundamental para
    janelas no Windows. Passamos também o nome da classe (D3D
    Tutorial), o título a ser mostrado na janela (D3D Tutorial: Vértices), o
    estilo da janela, as posições iniciais (100, 100) e o tamanho, em
    pixels (300x300).
    HRESULT InitD3D(HWND hWnd)
    {
        if(NULL==(g_pD3D = Direct3DCreate9(D3D_SDK_VERSION)))
            return E_FAIL;
```

Agora, nós validamos nosso objeto g_pD3D (IDirect3D9). IDirect3D9 cuida da compatibilidade de hardware para que o dispositivo seja criado e possa acessar corretamente o adaptador de vídeo ou até mesmo para o rasterizador de referência.

```
D3DPRESENT_PARAMETERS d3dpp;
ZeroMemory(&d3dpp, sizeof(d3dpp));
```

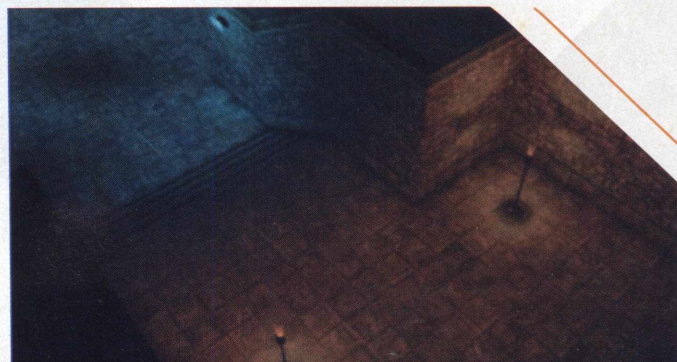
```
d3dpp.Windowed = TRUE;
```

```
d3dpp.SwapEffect = D3DSWAPEFFECT_DISCARD;
```

```
d3dpp.BackBufferFormat = D3DFMT_UNKNOWN;
```

A estrutura D3DPRESENT_PARAMETERS armazena todas as informações necessárias para preparar o backbuffer e o depth-buffer.

A função ZeroMemory() zera toda a memória do buffer passado como argumento. O membro Windowed diz se a nossa janela será em tela cheia ou não. Para ter uma janela em tela cheia, não basta modificarmos esse parâmetro para FALSE; são necessárias algumas



outras alterações na estrutura, é necessário tomar cuidado com a resolução e o tratamento para o backbuffer é diferente. Não iremos trabalhar com tela cheia, por enquanto.

O D3DSWAPEFFECT_DISCARD no membro SwapEffect diz ao Direct3D para utilizar o sistema de backbuffer convencional.

O parâmetro BackBufferFormat define o formato de cores de nossa janela. Como NÃO estamos trabalhando em uma janela em tela cheia, nós podemos definir D3DFMT_UNKNOWN para dizer que queremos utilizar o formato de cores atual.

```
if(FAILED(g_pD3D-
>CreateDevice(D3DADAPTER_DEFAULT,
    D3DDEVTYPE_HAL, hWnd,
    D3DCREATE_SOFTWARE_VERTEXPROCESSING,
    &d3dpp, &g_pd3dDevice)))
{
    //erro...
}
```

Isso cria o tão famoso dispositivo do Direct3D (IDirect3DDevice9).

O primeiro parâmetro diz para o Direct3D utilizar o adaptador de vídeo primário, D3DDEVTYPE_HAL, e que queremos a rasterização via hardware, e shaders via software, hardware ou misto.

No terceiro parâmetro passamos nosso HWND criado na função

```
WinMain().
```

O D3DCREATE_SOFTWARE_VERTEXPROCESSING diz ao Direct3D que nós queremos o processamento de vértices via software. Em seguida, passamos o ponteiro para a nossa estrutura de D3DPRESENT_PARAMETERS criada anteriormente e o endereço do objeto a ser criado.

Agora precisamos criar o nosso buffer de vértices, o g_pVB, que desenhará o triângulo:

```
HRESULT InitVB()
{
    CUSTOMVERTEX vertices[] =
    {
        {150.0f, 50.0f, 0.5f, 1.0f,
        0xffff0000},
        {250.0f, 250.0f, 0.5f, 1.0f,
        0xff00ff00},
        {50.0f, 250.0f, 0.5f, 1.0f,
        0xff00ffff},
    };
}
```

Aqui declaramos os vértices do triângulo e colocamos na array. O quarto valor é o RHW, e serve para dizermos à API que o triângulo deve estar em uma projeção 2D. Note que as coordenadas estão em pixels, e não em espaço 3D, por enquanto.

```
g_pd3dDevice-
```

```
>CreateVertexBuffer(3*sizeof(CUSTOMVERTEX),
    0, D3DFVF_CUSTOMVERTEX,
    D3DPOOL_DEFAULT, &g_pVB, NULL);
```

O primeiro parâmetro deve ser o tamanho, em bytes, de nosso(s) triângulo(s), para que o D3D reserve um local na memória para o que está por vir. Vamos desenhar um triângulo, precisamos apenas de três vértices, então, seu tamanho será a estrutura de vértices vezes 3.

O segundo parâmetro pode ser uma combinação de flags que dizem ao Direct3D que queremos utilizar geração automática de mip-maps, bezier patches, etc. Agora não precisamos disso. Então, é simplesmente 0.

Depois disso, passamos o macro que define o tipo do nosso FVF, que seria o perfil do nosso vértice.

O D3DPOOL_DEFAULT diz ao Direct3D que ele pode escolher o melhor lugar na memória para armazenar os vértices.

O penúltimo parâmetro é o endereço do ponteiro para a interface IDirect3DVertexBuffer9 a qual queremos que seja criada.

O último argumento sempre deve ser NULL. Não existe razão específica para sua existência, segundo sua própria documentação.

```
VOID* pVertices;
g_pVB->Lock(0, sizeof(vertices),
    [void**]&pVertices, 0);
memcpy(pVertices, vertices,
    sizeof(vertices));
g_pVB->Unlock();
```

Esta é a parte crítica da criação de nosso buffer. A função Lock() nos dá o endereço de onde está ou estará armazenado nosso buffer. O primeiro parâmetro diz ao D3D a partir de onde queremos trancar o buffer; nesse caso, nós estamos pedindo para que ele o tranque desde o início.

Precisamos dizer também até onde é necessário que seja trancado o buffer, portanto passamos o tamanho da nossa array (sizeof(vertices)).

No terceiro parâmetro definimos o endereço do ponteiro que receberá o valor da posição de nosso buffer.

Na Internet existem sites que disponibilizam códigos-fonte de programas que utilizam APIs modernas, como Direct3D e OpenGL, para carregar e renderizar mapas e modelos do Quake III, Counter-Strike e muitos jogos famosos.

Em seguida, com a função memcpy(), nós copiamos todo o conteúdo da array *vértices* para o local na memória em que se encontra o buffer. Por último destrancamos o buffer com Unlock().

E com isso nós encerramos nossos processos de inicialização e começamos a trabalhar na renderização.

```
ShowWindow(hWnd, SW_SHOWDEFAULT);
```

```
UpdateWindow(hWnd);
```



```
MSG msg;
ZeroMemory(&msg, sizeof(msg));
while(msg.message!=WM_QUIT)
{
    if(PeekMessage(&msg, NULL, 0U, 0U,
PM_REMOVE))
    {
        TranslateMessage(&msg);
        DispatchMessage(&msg);
    }
    else
        Render();
}
```

Os comandos ShowWindow e UpdateWindow mostram a janela. O código restante trata das mensagens do Windows, o famoso laço de mensagens do Windows. Note que a função interna Render() é o local onde estarão as chamadas para desenhar o triângulo criado. Caso não haja nenhuma mensagem pendente, nossa função de desenho (Render) é chamada.

```
VOID Render()
{
    g_pd3dDevice->Clear(0, NULL,
D3DCLEAR_TARGET, D3DCOLOR_XRGB(0,0,255),
1.0f, 0);
```

Para fazer um desenho em um papel é necessário tê-lo limpo, em branco. É por isso que antes de renderizar precisamos limpar a tela. Isso é o que o Clear() faz.

No primeiro parâmetro dizemos ao Direct3D o número de retângulos D3DRECT. Como não estamos usando nada disso, setamos esse parâmetro para 0.

O segundo argumento é um ponteiro para uma estrutura (ou array de) D3DRECT, que determina a área retangular específica que iremos limpar. Como limparemos tudo, nós passamos para NULL. D3DCLEAR_TARGET diz ao Direct3D limpar apenas o backbuffer. D3DCOLOR_XRGB(r,g,b) é um macro que converte valores de 0 a 255 de vermelho, verde e azul para o formato de cor padrão do Direct3D que é unsigned long (DWORD ou D3DCOLOR).

O 1.0f no quinto parâmetro indica que nós queremos limpar todo o buffer de profundidade.

No último argumento estão as informações sobre a limpeza do stencil buffer, o qual não estamos utilizando.

```
g_pd3dDevice->BeginScene();
g_pd3dDevice->SetStreamSource( 0, g_pVB,
0, sizeof(CUSTOMVERTEX));
g_pd3dDevice-
>SetFVF(D3DFVF_CUSTOMVERTEX);
g_pd3dDevice-
```

```
>DrawPrimitive(D3DPT_TRIANGLELIST, 0, 1);
g_pd3dDevice->EndScene();
```

Finalmente o trecho no código em que nós desenhamos nosso triângulo. Todos os comandos para desenho do Direct3D devem ficar entre BeginScene e EndScene, muito semelhantes aos glBegin() e glEnd() na OpenGL.

O comando SetStreamSource() diz ao Direct3D qual vertex buffer estaremos utilizando. No caso, vamos usar o que criamos (o que é óbvio). O primeiro argumento é o stream que empregaremos. Isso é 0 na maioria das vezes. Em seguida, passamos o nosso objeto IDirect3DVertexBuffer9. Já o terceiro parâmetro de nossa função SetStreamSource() é uma novidade do DirectX 9.0. Trata-se basicamente da posição começando no início do stream até o início dos dados de vértices. Mas são poucas as placas de vídeo que suportam esse recurso, então, esqueça-o e coloque 0. Após isso, no último parâmetro, precisamos dizer ao dispositivo o tamanho da nossa estrutura FVF.

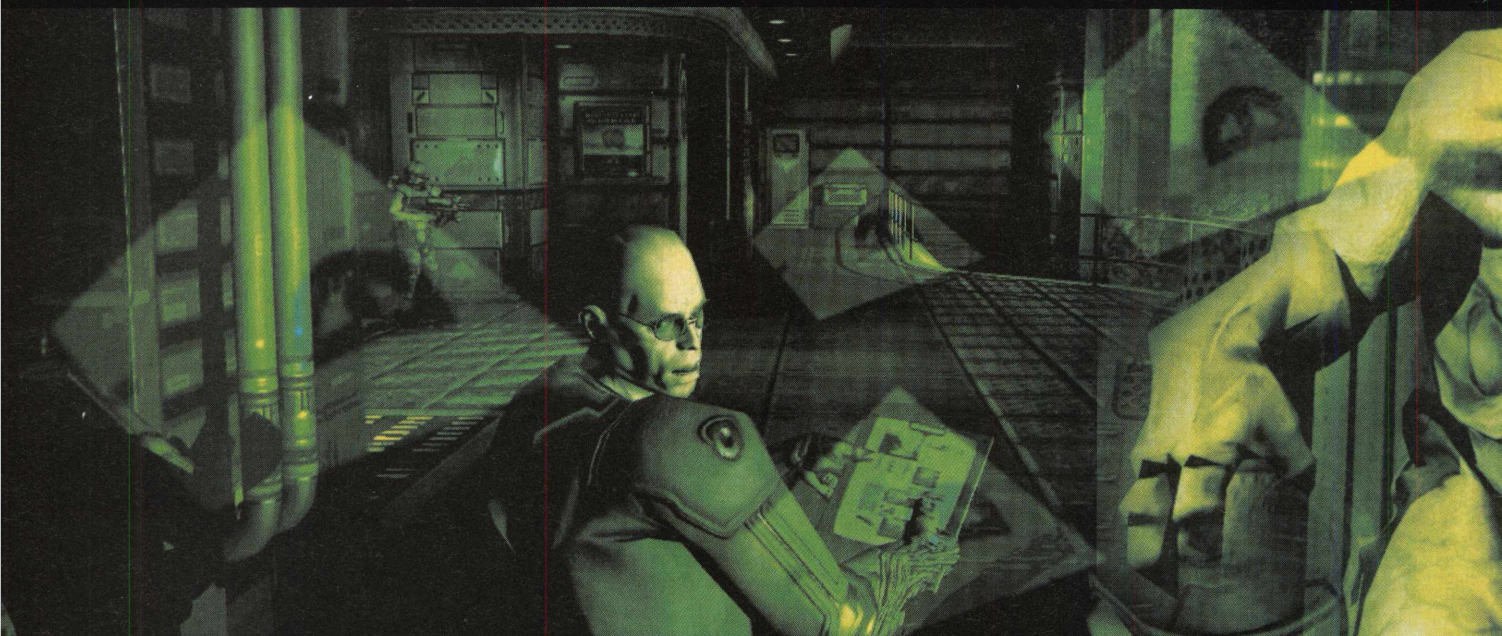
O SetFVF() simplesmente diz ao D3D qual é o formato de vértices que estamos usando; neste caso, é o D3DFVF_CUSTOMVERTEX, definido no início do código.

E, por último, mas não por ser menos importante, a função DrawPrimitive desenha nosso triângulo. D3DPT_TRIANGLELIST diz ao Direct3D que, a cada três vértices encontrados no vertex buffer, ele deve desenhar um triângulo.

No segundo parâmetro você pode informar ao Direct3D por qual vértice você deve começar a desenhar. Como queremos desenhar todos, começamos do zero. E o último parâmetro diz ao Direct3D quantas primitivas nós queremos desenhar; neste caso, apenas uma. Ainda não acabou! Antes de encerrar o programa nós precisamos limpar a memória. Em nosso código de exemplo, a função MsgProc (processamento de mensagens da aplicação) verifica se o usuário deu algum comando para encerrar o programa, e, se for verdadeiro, ele chamará a função Cleanup().

```
VOID Cleanup()
{
    if(g_pVB != NULL)
        g_pVB->Release();
    if(g_pd3dDevice != NULL)
        g_pd3dDevice->Release();
    if(g_pD3D != NULL)
        g_pD3D->Release();
}
```

Os objetos do Direct3D, assim como qualquer objeto que utilize a interface IUnknown, do COM, precisam ser soltos pela função Release(). E é basicamente o que fazemos aqui. Mas antes de tudo, devemos verificar se o objeto é válido (!= NULL). Com isso podemos fechar o programa sem deixar bytes para trás, que ocupam precioso espaço na memória de seu computador.



DarkBASIC

**Executáveis rápidos
Fácil desenvolvimento
Acompanham as recentes
tecnologias**

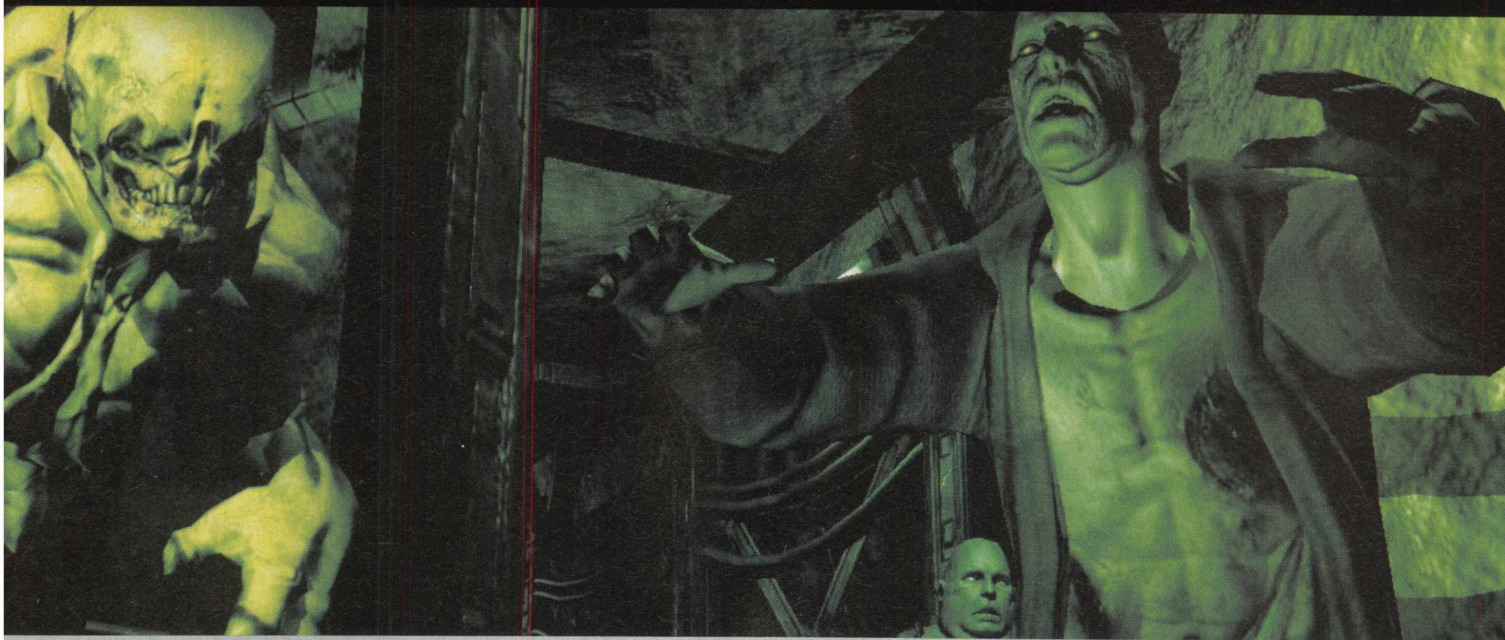
Você já sonhou em criar seu próprio jogo? Colocar neste jogo tudo o que você imaginou, implementar efeitos e muito mais! Agora isso é possível, e com muita facilidade. Com o DarkBASIC você será capaz de criar tudo o que você imaginou através da mais inovadora, simples e eficiente linguagem de programação para jogos! O DarkBASIC possui a poderosa vantagem do DirectX e com ele você pode criar jogos 3D ou 2D com a facilidade da linguagem BASIC. Ele possibilita carregar objetos 3D com um único comando, mover ou animá-los com outro; também cria jogos de ataque em primeira pessoa, jogos puzzle, de estratégia, ou seja, qualquer coisa que sua imaginação mandar.

Não importa qual o tipo de jogo que você planeja criar, fornecendo rápidas soluções de desenvolvimento, o DarkBASIC Professional tem um forte potencial para criá-lo e manipulá-lo, tornando-se a linguagem de programação, voltada para o desenvolvimento de jogos mais fácil de ser utilizada.

O DarkBASIC foi lançado originalmente em 1999 para facilitar a programação de jogos 3D no PC. A combinação de facilidade e potência fez com que o impacto fosse imediato e uma comunidade vibrante e criativa surgisse à sua volta, impulsionada pelo avanço tecnológico dos últimos anos.

Você deve estar empolgado para conhecer o

DarkBASIC Professional! Por isso preparamos um artigo que lhe permitirá conhecer e ter contato com todos os aspectos do aplicativo, desde sua interface, recursos técnicos e efeitos, além de sua comunidade DarkBASIC. Você encontrará no CD uma versão totalmente em português com expiração em 90 dias, além de um tutorial bem detalhado e documentado que trata da criação de um simples jogo de FPS (First Personal Shooter - atirador em primeira pessoa). Este exemplo irá ajudá-lo na resolução de dúvidas mais complexas. Sugerimos que você analise algumas dessas aplicações para um maior conhecimento dos conceitos que envolvem a criação de um jogo.

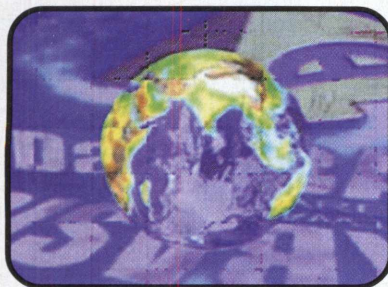


Professional

>> Conhecendo alguns recursos dos DarkBASIC Professional!!!

Vejamos agora alguns dos infinitos recursos e efeitos que o DarkBASIC Professional dispõe para facilitar o desenvolvimento do seu jogo. Dentre eles, serão abordados efeitos tais como suporte a BSP, técnicas de renderização, suporte a modelos animados, suporte a pixel, vertex shader e efeitos de partículas.

Compilador otimizado - O compilador do DBPro fornece facilidades para a codificação do seu programa. Com ele, seu código é 100% compilado e otimizado em linguagem de máquina. Você pode utilizar os Breakpoints e outras técnicas de otimização do debugger. Seus arquivos EXEs possuem alta taxa de compressão, proporcionando executáveis com tamanhos reduzidos. As DLLs utilizadas pelo programa podem ser armazenadas internamente no executável, facilitando a execução do jogo.



Suporte a BSP - BSP é um formato especial 3D que permite melhores níveis de detalhes nos jogos. Diversos jogos

utilizam esta técnica. Com ele você pode carregar mapas de jogos famosos, tais como *Quake 2/3*, *Half-Life* ou *Return to Castle Wolfenstein* com apenas um comando.



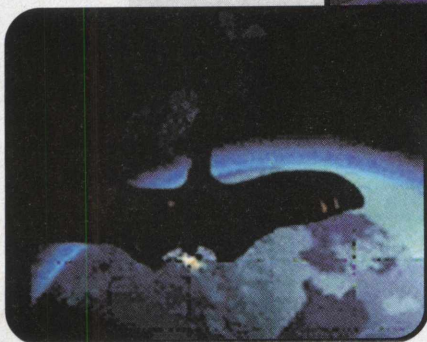
Bump mapping:

Esta técnica cria superfícies texturizadas. Utilizando o efeito especial bump, é possível criar efeitos

incríveis em superfícies de polígonos. **Light mapping:** Esta característica possibilita determinar o nível de iluminação de qualquer polígono. Você pode, por exemplo, utilizá-la para criar o canto de uma sala com efeitos de sombra. O mapeamento da iluminação é uma ótima maneira para ganhar tempo de processamento, pois não há cálculos em tempo real. **Sphere mapping:** Esta é uma representação 2D de visão em 360 graus do cenário. Esta imagem é então plotada em torno de um objeto 3D para fazer o cenário ser refletido. Você vai precisar de um hardware de vídeo como a GeForce3 ou superior para utilizar este efeito. O resultado final cria objetos tão brilhantes como o efeito cromo. **Cube mapping:** São as texturas que contêm dados

de imagem representando o cenário de um objeto, como se o objeto estivesse no centro de um cubo. Cada face do ambiente cúbico cobre até 90 graus do campo de visão na horizontal e vertical; existem seis faces por mapa cúbico. **Multitexturização:** A texturas mescladas juntam-se para criar os cenários mais ousados para jogos. A Multitexturização é interessante por criar mapas detalhados. Ela também pode ser utilizada para criar efeitos especiais em texturas mescladas e coloridas simultaneamente. Você tem a opção de misturar 2 ou mais texturas.

Sphere mapping



Sphere mapping/Cube mapping

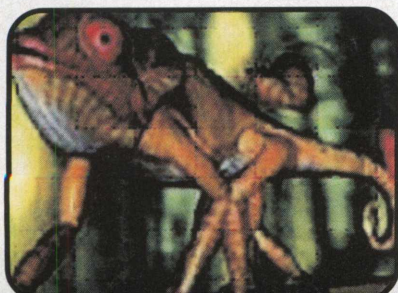
>> Suporte a modelos animados e deformação de Mesh

O DarkBASIC Professional fornece controle total e suporte para estes formatos de animação: - MD2 (*Quake 2*), MD3 (*Quake 3*) e MDL (*Half-Life*). Agora também para personagens animados que irão mover e animar suavemente. Os modelos ".X" e ".3DS" também são suportados.



>> Suporte a pixel e vertex shader

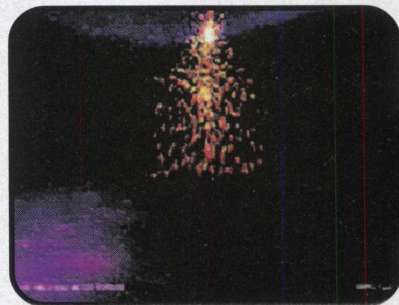
As potentes placas de vídeo GeForce da NVIDIA e RADEON da ATI suportam os efeitos de pixel e vertex shaders. Você tem o controle direto e total destes efeitos de hardware



Exemplo de pixel shaders

Efeito de partículas

O efeito de partículas irá aproximar seu jogo o máximo possível da realidade, ou seja, com ele você consegue simular efeitos tais como a neve, chuva, explosões, fogo, etc., levando o seu jogo a um nível mais alto de detalhamento.



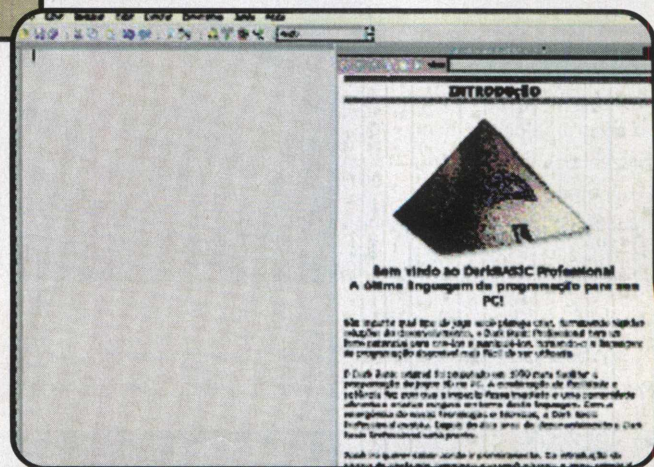
Efeito de partículas - explosão



Conhecendo a interface do usuário

Vamos agora nos inteirar com o ambiente de desenvolvimento do DarkBASIC Professional! Todavia, antes de comermos com o nosso contato com o DarkBASIC Professional, vejamos algumas características:

- Editor com multijanelas de código-fonte com suas sintaxes destacadas (highlighting);
- Sistema de ajuda sensível ao contexto;
- Lembretes para o complemento de funções e parâmetros;
- Compreensivo administrador de projeto com uma agenda de "lista a fazer", ferramentas de configuração da aplicação e gerenciador de multiarquivos;
- Permite ocultar ou exibir o conteúdo de uma função, assim permitindo melhor visualização do código;
- Avançadas ferramentas de pesquisa;
- Lista de variáveis e funções do seu código-fonte;
- Disponibilidade de códigos-modelos para tarefas comuns de programação;
- Arquitetura de plug-in - adiciona novas melhorias diretamente na IDE.

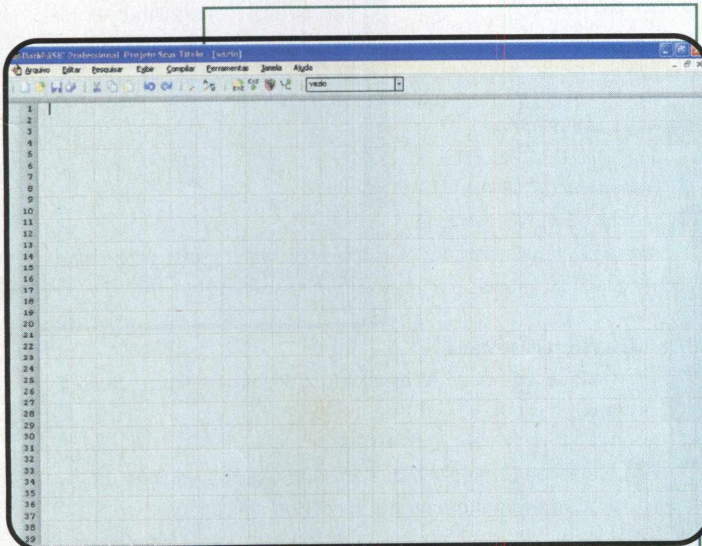


Vamos agora aprofundarmos, realmente, no ambiente de desenvolvimento do DarkBASIC Professional. A interface do usuário é exibida abaixo. Ela está dividida em: área principal de editoração, menu do sistema, barra de status e um painel de ajuda do lado direito da tela (opcional).

>>> Para o melhor aproveitamento e entedimento deste primeiro contato com o DarkBASIC Professional, dividimos as próximas lições em seções.

>> Familiarizando-se com o editor e utilizando a linguagem

- 1 Familiarize-se com a grande área de edição do DarkBASIC Professional. Nela iremos inserir (digitar) os códigos necessários para passar ao DarkBASIC Pro as diretrizes dos nossos programas.



- 2 Clique nesta área, e digite o código mais conhecido do mundo :

```
PRINT "Olá Mundo !!!"
WAIT KEY
```

- 3 Este é um simples programa que exibe a mensagem "Olá Mundo!!!" na tela e espera até que o usuário aperte uma tecla qualquer do teclado para então sair do programa. Para compilar/rodar o programa, você pode apertar a tecla **F5**, utilizar o menu **COMPILAR** ou clicar no botão com uma seta verde escrito **EXE**.

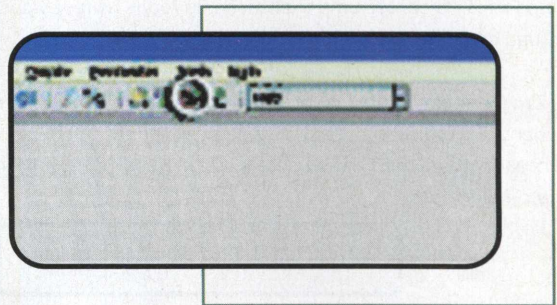


> Utilizando o debugger

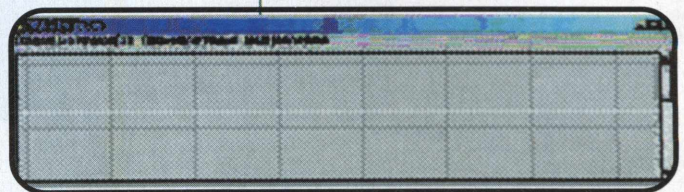
- 1 Digite na área de edição:

```
DO
T=T+1
PRINT T
LOOP
```

- 2 O debugger (depurador de códigos) permite que você acompanhe o que o seu programa faz enquanto é executado. Este recurso é muito útil para encontrar um erro em seu código, assim, caso seu programa não esteja rodando da forma que você queira, fica muito mais fácil consertá-lo. Para ativar o debugger, pressione a tecla *Escape* (*Esc*) quando você executar o programa. Para executar o programa no modo Debug, clique no botão *Debug* (*F6*) no menu:



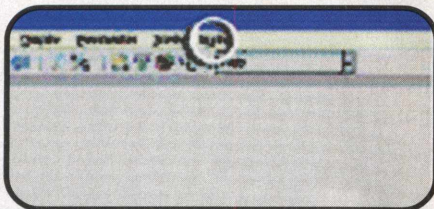
- 3 Pressione a tecla *Esc* para fazer a janela do Debugger aparecer e, então, selecione a opção *Executar* no Modo passo-a-passo do menu **COMPILAR >> PROGRAMA LENTO**. Isso diminui a velocidade de execução do programa e permite você acompanhar as instruções que seu programa está fazendo:



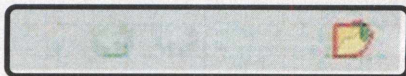
- 4 Para acompanhar o estado das variáveis do seu programa, selecione *Observador de Variável* e veja a variável sofrendo um incremento em seu conteúdo. Você pode observar qualquer variável global sendo utilizada pelo seu programa. Selecionando as variáveis da janela de Debugger você pode armazená-las na janela de acompanhamento. Isso é útil quando o número de variáveis em seu programa excede o tamanho da visão de acompanhamento.
- 5 Para fechar o debugger, clique no botão fechar localizado no lado direito superior da janela de Debugger:

>> Utilizando o sistema de Ajuda

- 1 Clique em AJUDA >> CONTEÚDO DO AJUDA para abrir a janela de ajuda do DB para abrir a janela de ajuda do DBPro (O editor permite você ter múltiplas janelas de ajuda abertas simultaneamente).



- 2 Selecione *Tutoriais* no menu principal da janela de Ajuda.
- 3 Escolha qualquer um dos links disponíveis, sendo que em cada um dos links irá conter uma explicação de todas as fases para criar um jogo de FPS.
- 4 Um ícone de "pasta" do browser ficará piscando na barra de menu. Ele indica que caso ele seja pressionado, o código será carregado no editor. Clique neste ícone e o código será carregado na área de digitação:

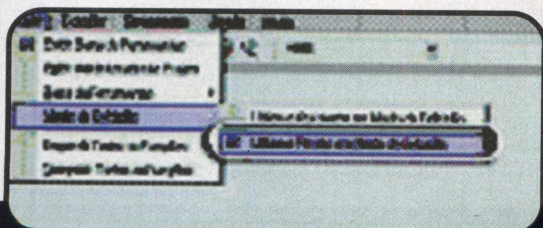


- 5 Pressione F5 para executar o programa do tutorial e, aperte Esc quando quiser sair do exemplo.



> Utilizando o painel de projeto

- 1 O painel do projeto é utilizado para controlar os melhores aspectos do executável que você irá, no final das contas, produzir para distribuir como seu programa final. Selecione o menu *Exibir* da barra de menus e, então, clique em *Modo de Exibição* e ative a opção *Utilizar o Modo de Exibição do Projeto*.

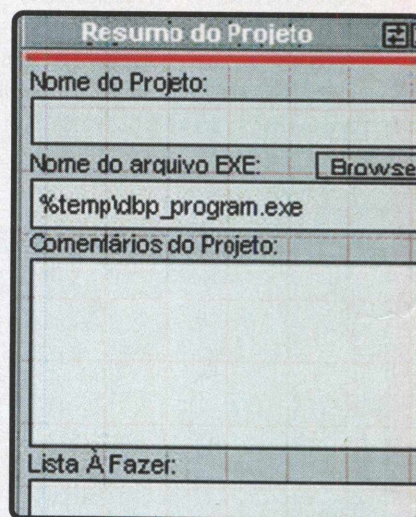


- 2 Depois de confirmar a opção **MODO DE EXIBIÇÃO >> UTILIZA O PROJETO EM MODO DE EXIBIÇÃO**, selecione o menu **ARQUIVO** na barra de menu e clique em **NOVO PROJETO**.

- 3 O painel do projeto é dividido em seções, como mostra o detalhe abaixo.

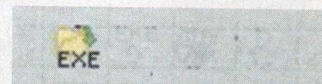


- 4 O **Resumo do Projeto** é o cabeçalho para o seu projeto e detalhes em geral de informações sobre seu trabalho e o que você planeja fazer. Para dar um nome para seu projeto, clique na caixa **Nome do Projeto** e digite um nome.



- 5 Na base da caixa **RESUMO DO PROJETO** selecione **CONFIG.** e escolha **EXE NORMAL** na caixa Configurações do Arquivo Executável.
- 6 Na seção **Mídia** clique **Adicionar** para incluir um arquivo de figura em seu projeto.
- 7 Na seção **Cursores** clique em **Adicionar** para incluir um arquivo de imagem para o cursor da aplicação.
- 8 Na seção **Ícones** clique em **Adicionar** para incluir uma imagem para o ícone da sua aplicação.

- 9 Para construir seu executável final, preencha a caixa **Nome do arquivo EXE** da seção **Resumo do Projeto** e clique no ícone **Gerar EXE**, localizado no topo da tela:



> Criando o meu primeiro programa 3D

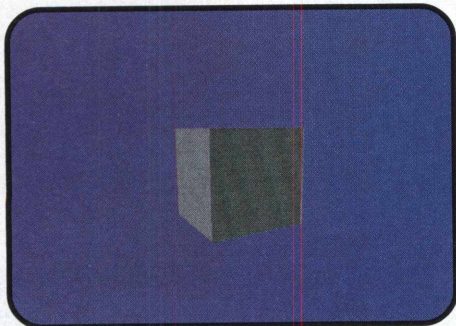
- 1 Criar um game 3D ou aplicação é uma simples maneira de

adicionar níveis de detalhes para um programa. Pegue como exemplo a criação de um programa de movimentação de um cubo. Os próximos passos são primeiramente a criação do cubo e, então, fazer sua rotação vagarosamente de acordo com o tempo.

2 Digite este pequeno código na área de editoração do DarkBASIC Professional:

**MAKE OBJECT
CUBE 1,100
DO**

**YROTATE OBJECT 1,OBJECT ANGLE Y{1}+0.1
LOOP**



3 Este programa irá repetir infinitamente a rotação do cubo. O comando **MAKE OBJECT CUBE** cria, primeiramente, o cubo, e, os comandos **DO** e **LOOP** criam o loop infinito; o comando **YROTATE, OBJECT** aplica o novo ângulo de rotação para o cubo. O novo ângulo de rotação é calculado a partir do ângulo atual do objeto com um pequeno valor de incremento. Como o loop fica dando voltas, o ângulo é vagarosamente incrementado causando a dilatação do cubo.

Agora use sua imaginação! Com este pouco conhecimento adquirido, tente fazer com que o objeto se rotacione em seus três eixos [X, Y e Z], utilizando os comandos **OBJECT ANGLE X**, **OBJECT ANGLE Y** e **OBJECT ANGLE Z**. Note que com mínimas modificações é possível criar novos efeitos.

Brasil - (<http://www.darkbasicpro.com.br>)

Aqui no Brasil já começamos a nos destacar, prova disso está em um concurso lançado recentemente pela DarkBASIC, no qual houve a participação de muitos brasileiros. Esse concurso contou com a participação de mais de 90 desenvolvedores.

Uma nova empresa brasileira, a Tupix Studios, participou com seu jogo *Red Situation* e alcançou a 12ª posição do ranking da competição. Na próxima edição da revista **Geek**, a Tupix Studios estará disponibilizando no CD o código-fonte totalmente documentado do jogo *Red Situation*. Para mais informações sobre seus novos projetos, acesse www.tupix.com.br.



O brasileiro Henrique Luna também participou deste concurso com o seu jogo *Doom 6666*. Ele esteve presente também em outra competição que foi promovida pela Real Game, na qual alcançou o primeiro lugar. Acessando www.darkbasicpro.com/retro_entries.php, você poderá ver mais detalhes sobre os competidores, além de poder usar seus códigos-fonte para um

melhor estudo das técnicas utilizadas.

Atualmente existem poucos portais voltado ao desenvolvimento de jogos no Brasil dentro os quais destacamos a UNIDEV (www.unidev.com.br).

> Comunidade DarkBASIC no mundo!

A comunidade DarkBASIC está aumentando exponencialmente! O DB é originário do Reino Unido. Graças ao seu grande poder e facilidade oferecido no desenvolvimento de jogos, ele se expandiu em diversos pontos do mundo. Além do seu país de origem, o DarkBASIC está presente de forma íntegra em diversos países, entre eles:

Reino Unido - (<http://www.darkbasicpro.com/>)

Estados Unidos - (<http://www.realgametools.com/>)

Alemanha - (<http://www.darkbasic.de/>)

Itália - (<http://lnx.kataxia.com/darkbasic/index.php>)

Rússia - (<http://www.darkbasic.ru/>)

França - (<http://www.games-creator.com/entrer.htm>)

Hungria - (<http://www.darkbasic.hu/>)

Polônia - (<http://ezabawki.pl/cgi/easyshop.cgi/PT/827>)



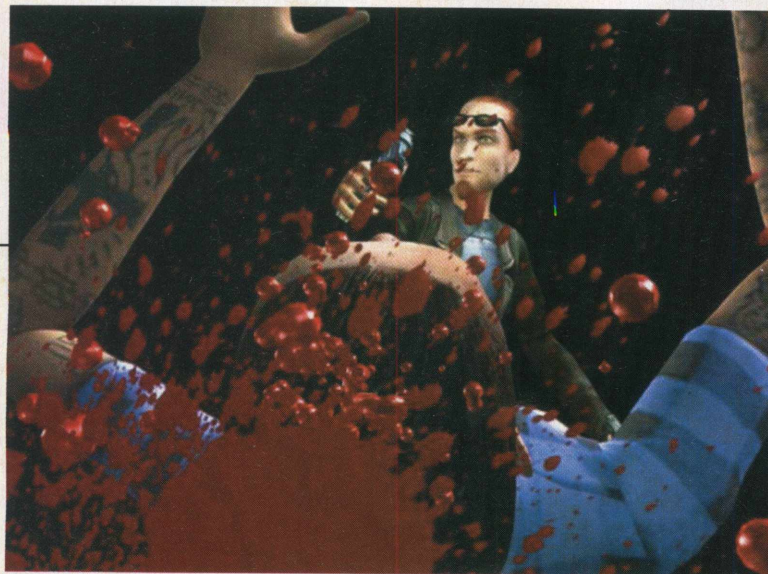
Nele você pode encontrar explicações de técnicas para o desenvolvimento de jogos através de artigos e tutoriais sobre Dark BASIC.

Nesta matéria nosso objetivo não foi apenas ensiná-lo a utilizar o DarkBASIC Professional, mas sim, apresentar esta ferramenta e seus recursos. Contamos com você para melhorar ainda mais essa comunidade DarkBASIC.

Por: Juliano Barreto - juliano@digerati.com.br

POSTAL 2

O raio X da polêmica



> Os processos

A longa trajetória de processos e proibições do jogo começou já na primeira versão, quando o senador norte-americano Joe Lieberman baniu o game das prateleiras e sites e ainda



processou a Running with Scissors (empresa que desenvolve unicamente o Postal).

Essa proibição se alastrou por outros países, como Holanda e Austrália, e quase provocou a falência da empresa. Mesmo escapando de raspão, os malucos não desistiram e lançaram o Postal 2, muito mais violento e irreverente que o primeiro, despertando a ira da turma de Lieberman no senado e dos defensores da moral e dos bons costumes no mundo todo.

Um grupo que luta pelos direitos dos homossexuais na Holanda já entrou com uma ação tentando proibir o jogo no país...



Atirar com uma espingarda enfiada no ânus de um gato, urinar e vomitar em pessoas inocentes, fumar crack e incendiar carros e multidões são apenas alguns dos objetivos do Postal 2. Mas para falar sobre este jogo precisamos, em primeiro lugar, admitir que não se trata de um jogo comum. É importante ressaltar que a equipe que o desenvolveu não buscou revolucionar a forma de jogar em 1st person shooters, não tentou criar um ambiente virtual realístico e também não se preocupou nem um pouco em criar um enredo forte. A principal meta do projeto é: ser o game

mais "sem noção" de todos os tempos. Podemos dizer que eles conseguiram. Entre as insólitas missões, você terá de exterminar terroristas xiitas, padres, crianças, manifestantes, policiais e muitas, muitas pessoas que estão apenas passando pela rua. Tanta violência e ousadia renderam reações diferentes de várias partes da sociedade. Os governantes e moralistas de sempre detestaram o jogo e estão tentando a todo custo proibi-lo novamente, as revistas especializadas consideram que o jogo "foi longe demais" e os fãs, bem, os fãs estão adorando!

Rodando o CD



Qualquer micro com 32 MB de RAM e um Pentium pode rodar o CD da Geek. Muitos programas, porém, exigirão muito mais da sua máquina, ao serem instalados. O CD deverá rodar automaticamente ao ser colocado no drive. Se tiver problemas, é só entrar no Gerenciador de Arquivos, no qual você também poderá acessar cada programa individualmente, sem usar a interface.

Para pedir socorro...

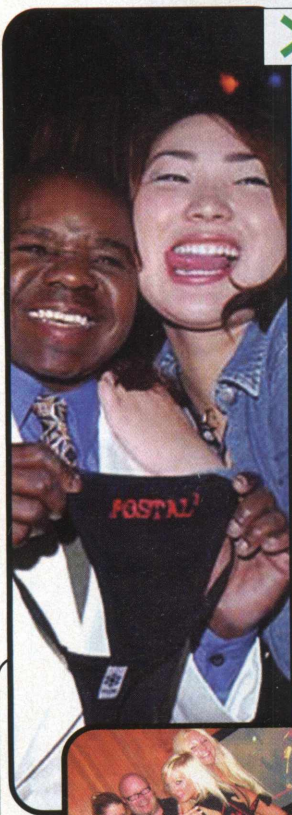


Se você não conseguir instalar algum software do CD ou se tiver alguma dúvida, entre em contato com nosso serviço de atendimento ao leitor, de segunda a sexta, em horário comercial.

Por e-mail: atendimento@digerati.com.br
Por telefone: (11) 3217-2626

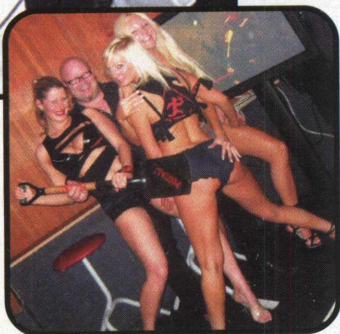
GAMES

> Alopando na E3



Só para não variar, a equipe da Running With Scissors aprontou e criou polêmica na E3, a maior feira de games do mundo. O estande da produtora estava repleto de monitores rodando as cenas mais violentas do jogo e, para cada tela, havia pelo menos duas loiras seminuas com calcinhas e acessórios com o logo do game. Eram as Postal Babes. Para aumentar o estardalhaço, a certa altura do evento uma imponente limusine parou na portão principal com ninguém menos que Gary Coleman. A figura é um ator fracassado com mais ou menos 1,20 m que participou de vários

seriados nos anos 80 e aparece em algumas fases do jogo. O carisma de Gary adicionado às qualidades das Postal Babes fizeram o maior sucesso. Confira as fotos no site oficial do jogo no link: <http://www.gopostal.com/e3/>.



> Códigos secretos do Postal 2

A baixaria ainda pode piorar!

Para executar os códigos, pressione @ (arroba) ou ~ (til) quando o console do DOS aparecer. Depois digite SISSY e habilite o modo de trapaça. A seguir, uma lista com os principais códigos:

Alamode - Modo Deus (invencibilidade)

PackNHeat - Todas as armas do jogo

PayLoad - Carrega sua energia até o limite

IAmSoLame - Habilita todas as armas, recarrega a energia e torna-o invisível

JewsForJesus - Aumenta sua quantidade de dinheiro vertiginosamente

BoyAndHisDog - Treina seu cão para obedecer vários comandos

FireInYourHole - Habilita as rocket cameras

LotsAPussy - Aumenta o número de gatos que você usa como silenciador

Whatchutalkinbout - Transforma todos os personagens do jogo no Gary Coleman

Osama - Transforma todos os personagens do jogo no Osama Bin Laden

> As configurações do jogo

Mesmo com toda esculhambação, o pessoal não economizou nos gráficos do Postal 2. Isso significa que para ver os cadáveres queimando com perfeição é necessário ter uma máquina potente e bastante memória. No Help da versão demo que acompanha esta edição, você poderá ler as recomendações e dicas do fabricante. O básico é isso:

Processador: Pentium ou AMD com pelo menos 1 GHz

Memória: Quanto mais, melhor. O mínimo são 256 MB de RAM

* O jogo tem uma opção para otimizar sua performance e rodar mais rápido.

Para isso ele desabilita alguns efeitos gráficos e funções que consomem muita memória. Existe até um assistente para essa configuração. Acesse o menu *Options* do jogo e depois clique em *Performance Wizard*.

** É essencial instalar o DirectX 9 para que o jogo rode normalmente. Você pode encontrá-lo na categoria Free Games do CD que acompanha esta revista.



Destaques do CD-ROM desta edição

> Insert coin!

Cada gamemaniaco tem, ou pelo menos já teve, um console preferido. Num passado recente até existiam discussões entre os fãs dos games da Sega com os da Nintendo que mais pareciam conversa entre torcedores de times adversários. Hoje tudo está mais calmo.

Alguns fiéis seguidores de Mario curtem o GameCube, outros preferem o PlayStation e seus CDs baratos, e tem até alguns malucos que preferem o Xbox da Micro\$oft.

Já o pessoal da Geek acha muito mais legais os jogos para PC.

Ok, os gráficos ficam prejudicados de acordo com a potência da placa de vídeo. Mas, em contrapartida, o jogo fica totalmente customizável. É possível alterar totalmente a aparência e a jogabilidade do game e deixá-lo (às vezes até literalmente) com a sua cara.

Por isso selecionamos um número recorde de skins, mapas, trainers, bots e add-ons para os jogos de maior sucesso da atualidade. Nesta edição da Geek Especial você também encontrará diversos games freeware, ferramentas para a criação de jogos e muito mais. Confira a seguir:

Categoria: Counter-Strike

> O fenômeno

Resta pouco para se falar de Counter-Strike. O jogo invadiu as LAN Houses do Brasil e do mundo e não existe um só moleque que nunca tenha jogado o fantástico mod do Half-Life.

O que nem todo mundo sabe é que existem mods para ele. É possível personalizar as armas, os personagens e até os cenários. Para tanto, você não precisa saber nada de programação e também não corre o risco de perder as suas configurações padrão (para isso, basta copiar os arquivos originais em uma pasta à parte). Selecionamos vários desses skins e bots para você fazer a festa. Confira!



Categoria: Emuladores

> Os bons tempos voltaram!

Hoje é comum ver jogos com gráficos realistas, efeitos especiais em 3D e som com qualidade de CD. Mas há alguns anos nada disso existia e a galera se divertia do mesmo jeito. Os games clássicos do Atari, MasterSystem, SNES e outros marcaram

gerações! Os jogos eram avançados e divertidos (para a época) e quem ainda tem saudades das máquinas de fliperama e da pancadaria de Fatal Fury, King of Fighters ou Samurai Showdown também pode voltar no tempo e se esbaldar. Tudo isso graças aos emuladores. No CD desta edição, além dos tradicionais emuladores de Atari, Super NES e Mega Drive, você também poderá transformar seu PC nos novos consoles como o Game Boy Advance (com o Boycott Advance), Nintendo 64 e até jogar games do PlayStation direto do CD original (com o ePSXe).

Categoria: Programação

> Metendo a mão na massa

Nesta categoria você encontrará as melhores ferramentas para começar a desenvolver seu próprio game. Além do já tradicional M.U.G.E.N, que cria jogos de luta 2D, no estilo Street Fighter, trazemos várias plataformas e bibliotecas no

crescente padrão SDL. Mas o destaque desta categoria é o DarkBASIC Professional 1.0. Agora em uma versão completamente em português, o software trouxe muitas melhorias e facilita a vida de quem quer criar jogos. Somado a isso estão as novas engines para criação de gráficos 3D, o novo e melhorado compilador e muitas outras novidades. A versão do DarkBASIC que está no CD desta edição é completa por 90 dias. Para saber mais sobre o software, acesse: www.darkbasicpro.com.br.

Categoria: Mods

> Games do seu modo

Como já falamos anteriormente, o ponto alto dos jogos para PC é a personalização. E é nesta categoria que você vai poder provar das maravilhas da customização. Nós até a separamos em Trainers e Skins para ficar mais fácil de escolher por onde começar.

Os trainers são pequenos programas que funcionam em conjunto com o game e podem **modificar** suas configurações. Eles podem, por exemplo, deixar os inimigos mais fáceis ou mais difíceis de serem batidos, pode deixar carros mais rápidos, armas mais potentes, etc.

As skins têm um efeito mais visual, elas **modificam** a aparência dos personagens e objetos do jogo. Apesar de parecer besteira, isso é muito legal. Você pode jogar The Sims com personagens famosos de outros jogos, como Mortal Kombat, ou transformar carros em motos no GTA3.

Categoria: Free Games

> Geeks just wanna some fun

Programar aplicativos em Parrot e recompilar o kernel do Linux é legal. Mas perder alguns minutos (às vezes até horas) com um joguinho simples e divertido nunca fez mal a ninguém. Por isso fizemos uma seleção com diversos games que rodam direto do CD e não precisam de instalação. São mais de 100 jogos com os mais variados temas e estilos. Das novas versões de clássicos do Atari, como o 3DPong (Pong), RetroGalaxy

(Galaga) e muito outros, até jogos originais feitos em Flash. Geralmente produzidos por pequenas empresas e desocupados em geral, esses jogos não são tão pesados e podem facilmente rodar mesmo em computadores com configurações mais modestas. No entanto, é recomendável que você tenha a versão mais recente do DirectX instalada em sua máquina. Nesta categoria, disponibilizamos o DirectX 9 para que você não encontre nenhum problema e possa se divertir pra valer!

>>Unreal Tournament

Para quem não conhece, *Unreal Tournament*, ao menos na minha opinião, é um dos melhores jogos de ação existentes. Seu estilo futurista dá um ar de destruição e adrenalina ao jogo.

Poderíamos até citar nesta matéria o novo *Unreal Tournament 2003*, a versão mais atual do *Unreal Tournament*, porém, essa última versão é muito pesada; assim, se você não tiver um micro potente, esqueça, o *Unreal 2003* não é para você. Os requisitos mínimos para rodar o mesmo é uma placa de vídeo GeForce2 MX de 256 MB de memória RAM e, mesmo assim, você não conseguirá aproveitar tudo o que o jogo oferece! Por esse motivo, no artigo corrente escreveremos sobre a versão do *Unreal Tournament* mais antiga, mais leve, e - há quem ainda diga - melhor. Para se ter uma idéia, nos testes do jogo, conseguimos rodá-lo perfeitamente com uma boa resolução, em um PC Pentium 3 de 800 MHz, 128 MB de memória RAM e uma placa de vídeo Voodoo 3. Esse jogo dá suporte a Glide, uma tecnologia utilizada pelas placas da 3DFX, que, por ironia do destino, infelizmente não são mais fabricadas.

>> Algumas dicas básicas:



Desabilitando a apresentação:

uma manha muito útil que ajuda até a fazer *UT* abrir mais rápido é desabilitar a apresentação do jogo [aquela em que você faz uma panorâmica sobre a cidade]. Para isso, vá até o subdiretório "System" em que está instalado *UT*. Abra o arquivo "unrealtournament.ini" e, próximo às primeiras linhas, você encontrará uma em que está escrito `LocalMap=CityIntro.unr`. Substitua-a por `LocalMap=UT-Logo-Map.unr` e pronto!

Habilitando o Xan: se você não está a fim de terminar o campeonato para então poder jogar

com o modelo do Xan, faça o seguinte: abra o arquivo "user.ini", localizado no subdiretório "System" em que está instalado *UT*, e adicione as seguintes linhas em qualquer espaço:

```
[Botpack.Ladder]
HasBeatenGame=True
```

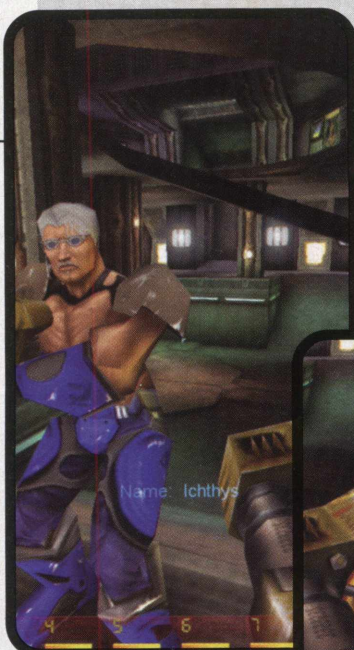
Agora você já pode jogar com o "alpha and the omega".

Habilitando a voz do Xan para os demais personagens

(enviada por Herandro S. F. Salgueiro): para habilitar a voz "robot" de Xan em outros personagens, adicione essas duas linhas ao seu arquivo ".../UnrealTournament/System/Botpack.int":

```
Object=(Name=BotPack.VoiceBoss,Class=
Class,MetaClass=BotPack.VoiceMale,
Description="Robot")
Object=(Name=BotPack.VoiceBoss,
Class=Class,MetaClass=
BotPack.VoiceFemale,Description="Robot")
```

Moleza, né? Assim as skins "War Machine" ficam muito mais parecidas com robôs (além de poderem usar as gozações do Xan, tal como "You are inferior", "You die too easily", que, na minha opinião, são as mais irritantes do jogo). Dica extraída/traduzida de Unreality.



Unreal Tournament

>> Dicas e truques

>> Como gravar um vídeo no Unreal:

Para quem não sabe, *Unreal Tournament* nos dá a opção de gravar a partida que estamos jogando, ou então, a que estamos assistindo. Essa opção é bastante interessante para guardar jogos importantes, como finais de um campeonato ou de clãfrontos. Essa gravação poderá ser usada mais tarde para avaliar o desempenho de sua placa de vídeo ou para ficar de amostra permanente em estabelecimentos comerciais ou até para ser disponibilizada para download na sua página pessoal da Internet, mostrando assim suas habilidades com o jogo.

Existe a possibilidade de a partida ser gravada pelo jogador ou pelo servidor. Se for gravada pelo jogador, o demo será mostrado do ponto de vista desse jogador. Agora, se for gravado pelo próprio servidor, você poderá ter visão de qualquer ponto do mapa durante a reprodução. O arquivo é gerado na pasta "\System" em que foi instalado o jogo e tem a extensão de arquivo ".dem". Antes de disponibilizar esse arquivo para download, é recomendado que ele seja compactado, pois fica com um tamanho bastante grande.



Para gravar uma demo:

Chame o console durante o jogo, apertando a tecla "~", e entre com o comando "demorec nome_do_arquivo". A partir do momento em que você digitou esse comando, a demo começa a ser

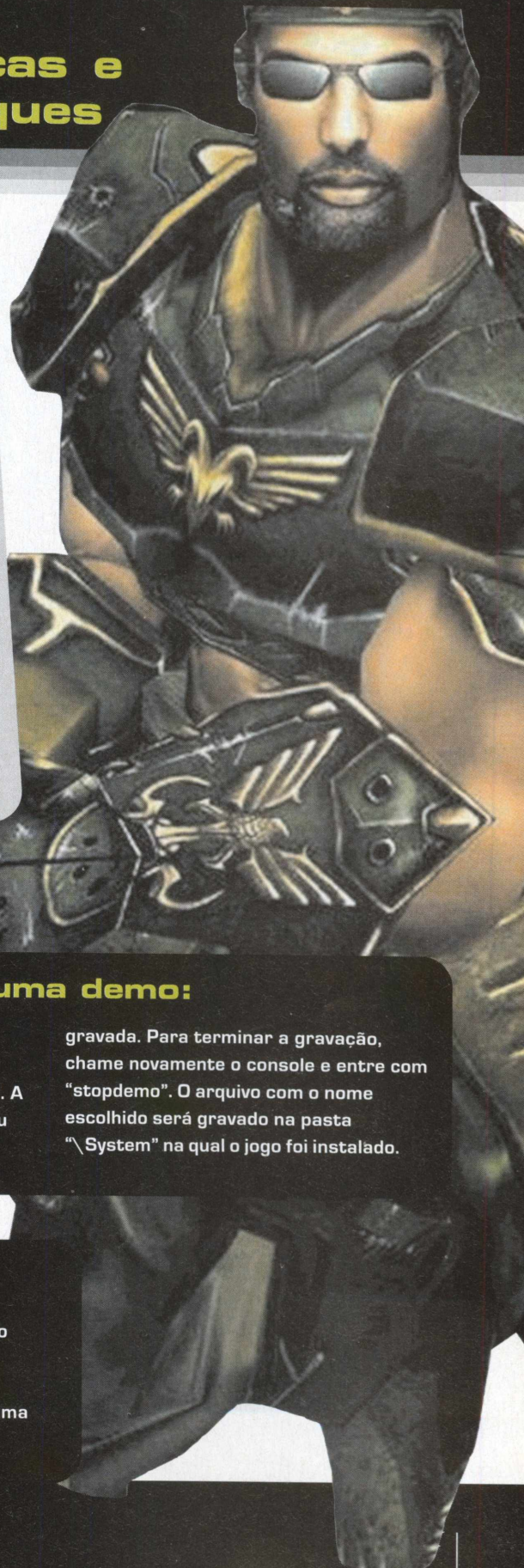
gravada. Para terminar a gravação, chame novamente o console e entre com "stopdemo". O arquivo com o nome escolhido será gravado na pasta "\System" na qual o jogo foi instalado.



Para ver uma demo:

Chame o console e entre com o comando "demoplay nome_do_arquivo". Se você desejar, ainda pode usar alguns comandos avançados para mostrar uma demo, por exemplo inserindo a palavra

loop (ex: "demoplay nome_do_arquivo loop"). Dessa forma, o *Unreal Tournament* vai mostrar a demo continuamente. Ideal para usar em uma loja ou para teste de um overclock.



Geek Games

Em respeito ao jornaleiro a Digerati não trabalha com assinaturas

Atendimento ao leitor

Fone: (11) 3217-2626 (9h às 21h) — suporte@digerati.com.br

Marcos Raul, Eduardo Rodrigues, Rodrigo França, Thiago Sobrinho, Helky Campos

Atendimento de vendas

Fone: (11) 3217-2600 — vendas@digerati.com.br

Luana Aguiar e Ana Paula Venâncio

Revista Geek

Editor

Marcelo Barbão (mbarbao@digerati.com.br)

Editor assistente

Maurício Martins (mauricio@digerati.com.br)

Redatores

Bruno Cesar, João Marinho e Fernando Wiek

Arte

Helber Bimbo, Marina Fiorese e Fábio Augusto

Colaboraram nesta edição:

Jocelyn Auricchio, Gilmer Tavares, Eduardo Monteiro, Reinaldo Siloto, Diogo Silva

Revisão

Angela das Neves, Cintia Yamashiro

Departamento Multimídia

Design e Programação: Alexandre Diniz

Conteúdo: Juliano Barreto e João Henrique

Video: Felipe Madureira

Departamento de Internet

Tarcila Broder, Carlos Sivalli Ignatti

Os artigos assinados não refletem necessariamente a opinião da revista, e sim de seus autores.



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

www.digerati.com

Diretores

Alessandro Gerardi — (gerardi@digerati.com.br)

Luis Afonso G. Neira — (afonso@digerati.com.br)

Alessio Fon Melo — (alessio@digerati.com.br)

Diretor Comercial

Renê Luiz Cassettari — (rene@digerati.com.br)

Representante Comercial no E.U.A.

Multimedia, Inc - Tel. + 1-407-903-5000 Ext.222 Fax + 1-407-363-9809

Fernando Mariano — (info@multimediausa.com)

Marketing

Erica V. Cunha, Simone Siman, Carlos Ignatti, José Antonio Martins

Assessoria de imprensa

Simone Siman — (siman@digerati.com.br)

Recursos Humanos

Viviane Cardoso — (viviane@digerati.com.br)

Logística de Produção

Pierre Abreu — (pierre@digerati.com.br)

Tecnologia da Informação

Tadeu Carmona — (tadeu@digerati.com.br)

Impressão e Acabamento

Oceano Indústria Gráfica Ltda.

Fone: (11) 4446-6544

Distribuidor Exclusivo para

bancas de todo o Brasil

Fernando Chinaglia Distribuidora SA

Fone: (21) 3879-7766

www.digerati.com

a melhor programação da informação digital

Só não vai ter controle remoto

Agora a Digerati conta com 3 canais

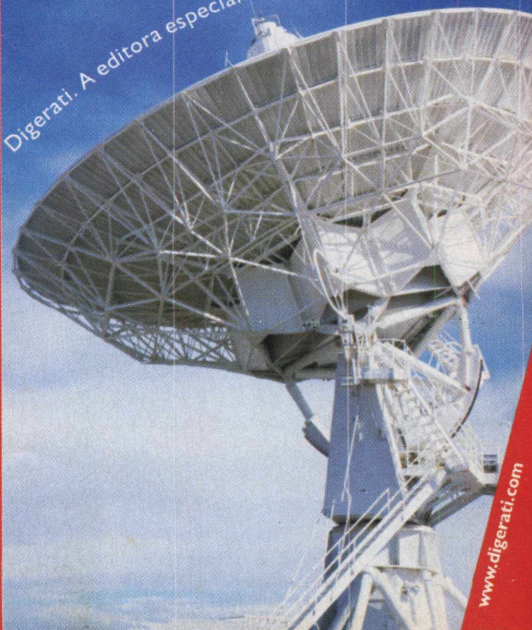
Revistas para usuários avançados. Publicações com programação, segurança digital, redes, Linux, hacking e muito mais.

Publicações para usuários domésticos, com muita diversão, educação digital, entretenimento, dicas simples e softwares práticos.

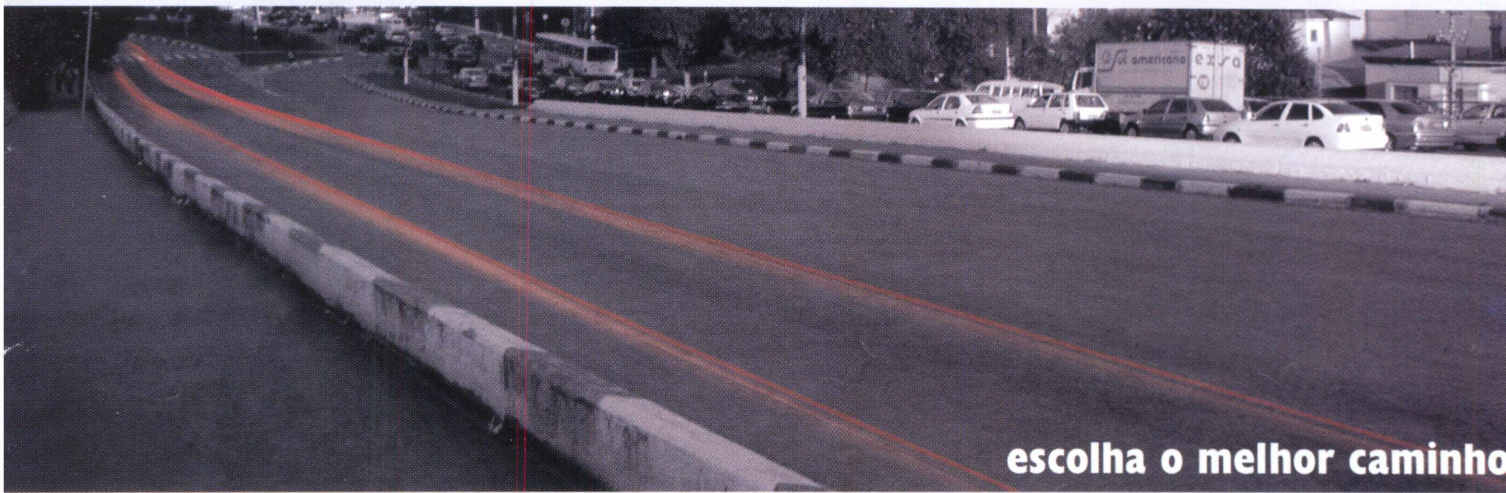
Quem gosta de jogos eletrônicos, videogames e emoção, lê as revistas da Digerati Games. Entretenimento eletrônico de qualidade.



Digerati. A editora especialista em comunidade digital



www.digerati.com



escolha o melhor caminho

Chegou a hora de fazer parte da evolução.
Instale o discador e acesse o provedor Digerati.com.
Junte-se a quem vai mais longe.

Software no CD-bônus dessa revista ou em digerati.com



DIGERATI.com
o provedor da elite digital

Geek

ESPECIAL GAMES #16

Exclusivo!

Counter-Strike

Ferramentas para você
arrebentar nos tiros

Bots Seleção de bots para você treinar sozinho!
Skins Incremente o jogo e mude skins de armas e de personagens
Mapas Seleção de mapas para você que já conhece os originais do game
Spraylogos Cansado daqueles sprays do Counter-Strike? Aplique mais de 140 spraylogos novos
Waypoints Para os bots poderem se locomover dentro de uma fase



Apelação:

sem medo de ser feliz!



Pra não se passar por loser. Dezenas de trainers dos mais incríveis jogos: **GTA3**, **GTA: Vice City**, **The Sims**, **Enter the Matrix**, **Age of Empires**, **Civilization 3**, **Counter-Strike**, **Fifa 2003**, **Return to Castle Wolfenstein**, **Tomb Raider 4**, **Unreal Tournament**, **Duke Nukem** e muito mais!

Emule djá!



Rode, no PC, games do **Mega Drive**, **Game Boy Advance**, **NEO-GEO Pocket**, **PlayStation**, **Nintendo 8 bits** e de máquinas arcade! Há opção até pra quem usa **Linux** :)



E muito mais!!!

+de 130 Free Games!

Esqueça seu pirateiro.
Aqui você joga "de grátis".
Seleção exclusiva!

Alguns destaques:

Bomby Bomby Detone seus oponentes com bombas incendiárias
Delta Flash Um clássico dos games de tiro!
RetroGalaxy Nova versão do consagrado Space Invaders
Xbillbin Não deixe Bill Gates instalar o Windows no seu PC!
Tetris Versão clássica do aclamado Tetris
Claim your Rock Destrua seus inimigos e lute para sobreviver
Super Bros 2 Game inspirado no jogo do famoso encanador bigodudo
Road Dirija uma supermáquina numa corrida de rua
Basketball Shooting Treine sua pontaria e faça várias cestas
Memória Zelda Jogo da memória com personagens do clássico game
Game Zone Seja rápido para acertar onde está o personagem escolhido



Nas internas:

Sangue e diversão

Tudo o que você precisa saber sobre os games mais sanguinários de todos os tempos

Losers forever

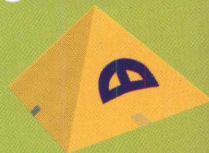
Os piores jogos da história, pra quem tem tempo a perder

Devastation

Saiba tudo sobre o legítimo sucessor do Counter-Strike. Ação a dar com pau

DarkBASIC

Conheça o melhor programa para construir seus próprios games 3D e fazer dinheiro!*



*Software completo no CD

O conteúdo do CD brinde é composto por programas freeware, shareware e versões de demonstração

Configuração mínima do equipamento: Processador Pentium II ou superior com 64 MB de RAM; Placa de vídeo com 16 MB, resolução de 800x600 pixels e 16 milhões de cores; Placa de Som.

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