



JEAN BOËCHAT

MATAR OU MORRER

OS MELHORES GAMES DE 1996

I ano passado foi bem mais ou menos para games de Macintosh. Sem nenhum lançamento bombástico, poucos títulos se destacaram, mesmo com o esforço de evangelização da Apple, que até lançou uma tecnologia específica para acelerar a produção de games no Mac, os Game Sprockets.

A Apple Brasil também não conseguiu convencer mais distribuidores de software locais a trazer mais games para Mac. Os lugares para se encontrar games de Mac continuam praticamente os mesmos de um ano atrás. Mesmo assim, conseguimos juntar aqui uma lista com os jogos indispensáveis para os gamemânicos que usam Mac. Há diversão para todos os gostos.

E o melhor ainda está por vir. Em 1997 o Mac promete dar a volta por cima. Estão começando a aparecer games baseados nos Sprockets. Finalmente teremos um jogo de futebol (Actua Soccer) e uma versão do megasucesso Quake (por isso a tela com os monstros aí em cima) para Power Macs. Enquanto esses jogos não chegam, tire seu joystick e mande bala.

MARATHON INFINITY BUNGIE

Considerado por especialistas o melhor jogo-de-matança já concebido para a plataforma Mac, Marathon finalmente chega à sua versão final. A lenga-lenga é a mesma de Marathon 2: dois computadores bichados (Durandal e Tycho), com poderes quase divinos e querendo acabar um com o outro, guiam você por labirintos forrados de ETs desvairados prontos para o extermínio. O curioso é que você trabalha ora pra um dos computadores doidos, ora pro outro, de tal forma que qualquer personagem pode passar de inimigo a aliado e vice-versa. A certa altura no jogo, você acaba combatendo os próprios humanos, que são – sutil ironia – os piores oponentes de todos.

Uma característica básica do jogo são os mapas das fases, tão vastos e intrincados que às vezes você fica horas vagando pelos corredores sem descobrir por onde sair. No campo das armas, só uma novidade: uma metranca que atira a longa distância e funciona debaixo d'água. Tudo isso – aliado à qualidade de som, apuro gráfico e alucinante jogo via rede – é o que mantém Marathon no topo. Mas, então, por que esse conceito de “eternidade”? A grande sacada é a inclusão de um editor de mapas que permite a criação de fases para você usar, trocar com amigos



ou disponibilizar na Internet. É lógico que sem o manual é impossível criar qualquer coisa, e com ele é apenas “quase” possível. Acompanha também um outro programinha para dar uma nova “cara” ao jogo, com a criação de novos personagens, armas, tiros, efeitos, texturas e sons. Você pode criar mapas para jogar sozinho, para jogar em rede ou adicionar seus levels para montar o seu próprio “Marathon IV – Garagem do Prédio”, com participação especial do síndico, do zelador e da vizinha boazuda.



3D ULTRA PINBALL 3D ULTRA PINBALL 2-CREEP NIGHT SIERRA ON LINE

No ano passado, a Sierra veio com um lançamento disposto a acabar com o monopólio da Starplay no mundo dos pinballs para Mac.

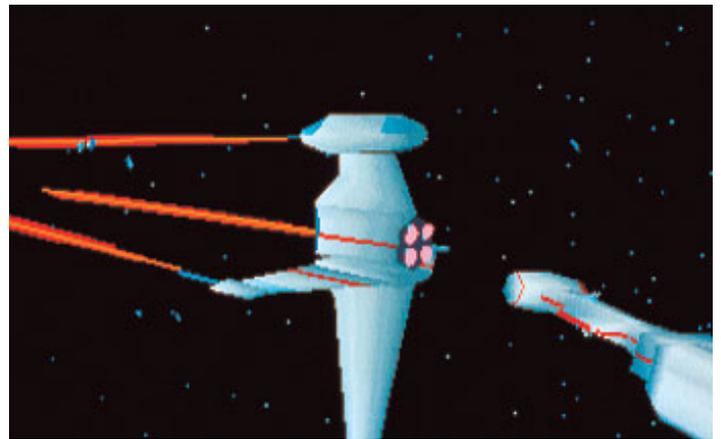
3D Ultra Pinball correu por fora e veio arrasando. Sua estética tridimensional foi aos poucos agradando os pinball-wizards, que acabaram traindo a fidelidade histórica aos clássicos da Starplay, como Tristan, EightBall Deluxe, Crystal Caliburn e Loony Labyrinth.

Na primeira versão, a temática é futurista e o seu objetivo é construir uma colônia espacial, lançar uma nave e destruir, com o seu canhão laser, os meteoros que ameaçam a sua estratosfera. Já a segunda versão, conhecida como Creep Night, é ambientada numa estética “Casa Mal-Assombrada”, em que você deve libertar o castelo das forças do Mal. O conceito é o mesmo para ambos: são três cenários que podem ser

jogados separadamente ou em torneio. Cada um contém um número de missões que precisam ser acionadas para serem cumpridas. Existem três tipos de missão: acertar alguma coisa que aparece na tela, fazer a bola passar por algum ponto da mesma ou jogar um tipo de jogo escondido – caso em que, no Creep Night, por exemplo, você pode disputar um joguinho tipo “Megamania” ou participar de uma brincadeira parecida com aquelas que existiam em um brinquedo chamado Genius (será que alguém ainda se lembra disso?).

Completar cada cenário não é moleza, não. Não adianta ficar dando porradas aleatórias na bolinha. É necessário pensar e usar toda a habilidade no manejo dos flippers. A maior dificuldade ainda está na velocidade da bola e na gigantesca quantidade de detalhes e animações, que provocam uma bela confusão.

A parte gráfica das duas versões é impecável, com um visual bacana, grandes efeitos e muitas animações. O som melhorou muito de uma versão para outra – agora já é possível ouvir as vozes e a música ficou muito mais agradável. A sensação de estar meio perdido dentro do jogo continua, mas 3D Ultra Pinball & 3D Ultra Pinball 2 são pura alegria.



X-WING COLLECTOR'S CD LUCASARTS

“Muito tempo atrás, numa galáxia distante...”

Essa é a frase de abertura do X-Wing Collector's CD, um dos últimos grandes lançamentos da LucasArts para a plataforma Mac no ano de 1996. A introdução, no melhor estilo da saga “Guerra nas Estrelas”, conta que você foi selecionado como novato a pilotar os famosos Wings, caças espaciais da Frota Rebelde. O CD vem com mais de 120 missões diferentes, divididas entre o jogo original (semelhante ao de 1992, lançado para DOS) e três adicionais. Usando os quatro tipos de nave (X-Wing, A-Wing, Y-Wing e B-Wing), você jogará desde missões de treinamento até grandes batalhas contra toda a gama de naves do Império Galáctico.

Considerado um grande sucesso há quase 5 anos, X-Wing Collectors CD agora pode mostrar o melhor de sua performance, principalmente nos gráficos, sons, vídeos pauleira e poder de simulação. Como já diria o mestre Yoda: “Rapadura é doce, mas não é mole”. O voo é bastante suave, mas o controle é casca grossa. Mesmo nas missões de treinamento você enfrenta um bom perrengue.

As comparações com o Wing Commander são inevitáveis. A começar pela semelhança descarada do Wing Commander com o conceito e a história de “Guerra nas Estrelas”. Mas, no que concerne exatamente ao quesito jogo, as grandes diferenças estão na simulação e na interatividade. O X-Wing tem um grau de simulação muito mais eficiente, mas peca na interatividade, o que é perfeitamente compreensível pela data de sua criação. De qualquer forma, mande brasa que a Força estará com você.



GRAG E THOG BONKHEADS 1 A.M. PRODUCTIONS

Este é um lançamento da novata 1 A.M. Productions (grande nome!), copiando radicalmente aquele velho joguinho de plataforma do Mario Bros. O babado é o seguinte: os moradores de Trollville – localizada sob a superfície da Terra – estão em estado de calamidade. Um terremoto abriu uma fenda na crosta terrestre e agora eles devem defender a qualquer custo os mundos inferiores da invasão das criaturas terrenas. Para tal missão, os Irmãos Bonkheads – Grag e Thog – foram convocados não exatamente pela sua destreza ou inteligência. A idéia é a seguinte: as criaturas vêm descendo pelas plataformas e os dois irmãos utilizam seus crânios de pedra para detonar os bichinhos quando estes estão por cima. No meio do caminho aparecem alguns presentes que dão uma força nessa empreitada. Você pode jogar sozinho ou em dupla. A diferença em relação ao Mario Bros é a quantidade de plataformas e algumas variações como teias de aranha e hologramas.

WING COMMANDER III E IV ORIGIN

A saga de Wing Commander tem arrebatado uma legião enorme de fãs e causado um estrondoso sucesso comercial no mundo dos games. Desde a sua primeira versão, lançada para os videogames do início da década, até a superprodução de Wing Commander IV, a Origin tem demonstrado que a luta-do-bem-contra-o-mal-no-espaco ainda é um excelente chamariz para os gamers. A partir da versão III, os macmaniacos também podem participar e decidir os caminhos dessa grande epopéia. Em Wing Commander, o jogador assume o papel do Coronel Christopher Blair, um piloto da Confederação Terrestre que está em guerra contra uma raça de imensos felinos conhecidos como os Kiltrathi. Nesse primeiro episódio é contada a história do Coronel e seus companheiros, entre eles: Maniac, piloto metido a gostoso; Almirante Tolwyn, comandante da Frota Terrestre; e, como não poderia faltar, Angel, a garota de Blair. Ao final, a nave-mãe de Blair é destruída por um ataque de caças Kiltrathi invisíveis – tecnologia até então desconhecida pelos humanos – e é Blair quem leva a culpa. Em Wing Commander II, Blair é rebaixado e transformado num piloto de escritório, voando apenas em missões burocráticas ou de patrulha, até se meter no meio de novas investidas dos Kiltrathi, conseguindo provar sua inocência. A revolução começou em Wing Commander III: The Heart of the Tiger. Utilizando técnicas cinematográficas e atores para interpretar os personagens, a Origin revitalizou a saga a um

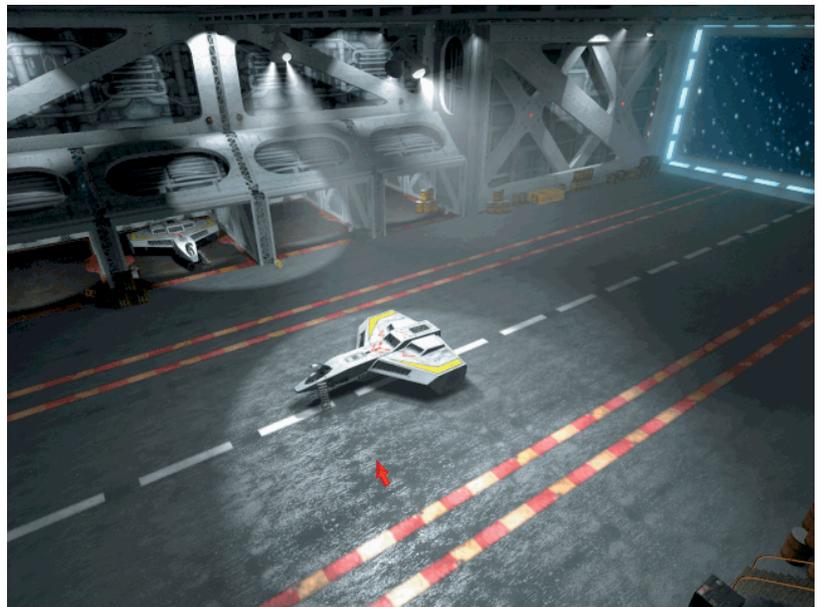
ponto não imaginado. O elenco contava com atores de peso, como Tom Wilson, o Biff, de “De Volta Para o Futuro”, Malcom McDowell, o doidão de “Laranja Mecânica”, e Mark Hammill, o Luke Skywalker, de “Guerra nas Estrelas”, justamente no papel do Coronel Blair.

A interatividade é o ponto forte em WC3. No papel de Blair, o jogador tem que tomar decisões que podem alterar todo o curso da história ou seu relacionamento com os outros personagens. Esse episódio começa quando a nave mãe de Blair é – novamente – destruída e ele é transferido para o TCS Victory, sob o comando do Capitão Eisen. Sua namorada foi capturada pelos Kiltrathi e seu paradeiro é desconhecido. A partir daí o jogador vai vivendo a sua versão da história.

Em Wing Commander IV: The Price of Freedom, o que era bom ficou ainda melhor. Orçado em 10 milhões de dólares, o jogo retoma a história do Coronel Blair. Pasmé! Dessa vez, sua nave-mãe NÃO foi destruída! Finalmente os humanos venceram a guerra contra os Kiltrathi, graças a Blair, que, usando uma arma superpoderosa, conseguiu destruir o planeta Kiltrath, causando a rendição dos “gatos”. Agora, Blair está se preparando para virar rancheiro, quando sua aposentadoria é interrompida devido à ameaça de guerra entre os humanos. A milícia dos Mundos Extremos parece estar atacando naves da Confederação sem motivo aparente. É aí que o velho Coronel entra.

Em WC4, a interatividade fica ainda maior. As opções feitas durante o jogo são mais interessantes para o desenvolvimento da história e das missões. Por exemplo, em dado momento do jogo, o Capitão Eisen se ausenta do TCS Intrepid para transportar dados confidenciais e assume o comando da nave-mãe. O jogador tem a responsabilidade, então, de tomar decisões sobre os alvos estratégicos a serem atacados, além de se livrar de acusações de traição e descobrir todas as sujeiras escondidas pela Confederação. Numa das cenas do jogo, Blair se envolve numa discussão com Tolwyn, transmitida ao vivo para toda a galáxia, que é de tirar o fôlego até do macgamer mais exigente. O mais legal é que o jogador pode passar para o outro lado da briga.

Tanto no WC3 como no WC4, as batalhas espaciais são muito bem ambientadas, com a possibilidade de escolher a nave a ser utilizada, boa simulação e pilotagem fácil (de preferência com um bom joystick). Enfim, Wing Commander é um grande adventure que conseguiu reunir num único jogo elementos que garantem diversão para qualquer rato de joystick: multimídia bem explorada, vídeo interativo, excelente simulador espacial e a sensação de se estar realmente no comando da história. O preço dessa “liberdade”, com certeza, vale os 10 milhões de dólares investidos no seu desenvolvimento.





WARCRAFT II

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Os jogos de “real-time strategy” têm sido uma das últimas coqueluches do mercado de games. A alta performance dos gráficos e sons foram responsáveis pela popularização desse estilo, o que vem incitando os produtores a procurar novas alternativas nesse meio, como o já esperado Rebellion, um jogo de estratégia baseado em “Guerra nas Estrelas”.

Warcraft foi o grande precursor desse estilo e tanto a versão original como a sua seqüência, Warcraft II, foram portadas para a plataforma Mac e prometem fazer sucesso entre os macmaniacos.

Em Warcraft II, o magamer deve escolher entre comandar as forças Humanas ou Orcs — raça de asquerosos monstros verdes que dariam tudo para pendurar a própria família no pau-de-arara. A partir daí, o jogador deve administrar os recursos e matérias-primas disponíveis para o seu exército, bem como conseguir novos recursos naturais (ouro, óleo, madeira etc.), implantar e tornar funcionais fábricas de armas, barcos, aeroplanos, fortificações e afins. Além disso, ele deve montar e treinar peões para o trabalho braçal e um exército para proteger suas bases e atacar as instalações inimigas.

No decorrer do jogo, o magamer vai utilizando novos tipos de soldados e uma infinidade de veículos de guerra para os mais diferentes terrenos. Isso sem contar com a presença de personagens especiais sob seu controle, como magos, por exemplo.

Entre os recursos multimídia mais explorados do jogo, o mais divertido deles é a digitalização das vozes das tropas. É muito comum ouvir coisas do tipo “estamos sendo atacados!” ou renegados dizendo que estão de “saco cheio” de receber ordens a toda hora. Warcraft II é uma boa opção para os aficionados do gênero e diversão garantida para quem sempre quis comandar um exército de monstros verdes em direção aos castelos dos mocinhos.

BLACKTHORNE

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Considerado um “Prince of Persia com atitude” ou um “Flashback com mais limão”, Blackthorne é um ótimo jogo de plataforma que reúne o que há de melhor em desafios para aqueles que gostam de pular, correr, detonar monstros com violência e resolver quebra-cabeças. A ação está centrada em Kyle Blackthorne, um jovem guerreiro que veio vingar sua família e recuperar o reino que lhe é de direito. Para tal, ele deve enfrentar a horda de monstros mutantes que escravizam seu povo através de tortura e fome. Com reflexos rápidos e uma boa cartucheira, Kyle Blackthorne caminha entre catacumbas, florestas e cavernas, num cenário bastante sombrio e geralmente violento. Até os próprios humanos se matam por comida e abrigo.



Em termos de qualidade gráfica e sonora, Blackthorne acaba empatando com seus principais competidores: Prince of Persia e Flashback.

Aparentemente não há grandes diferenças conceituais entre eles. O que pode-se dizer é que Blackthorne se propõe a apresentar um mundo e um tipo de história diferente da velha ladainha de sempre.

ABUSE

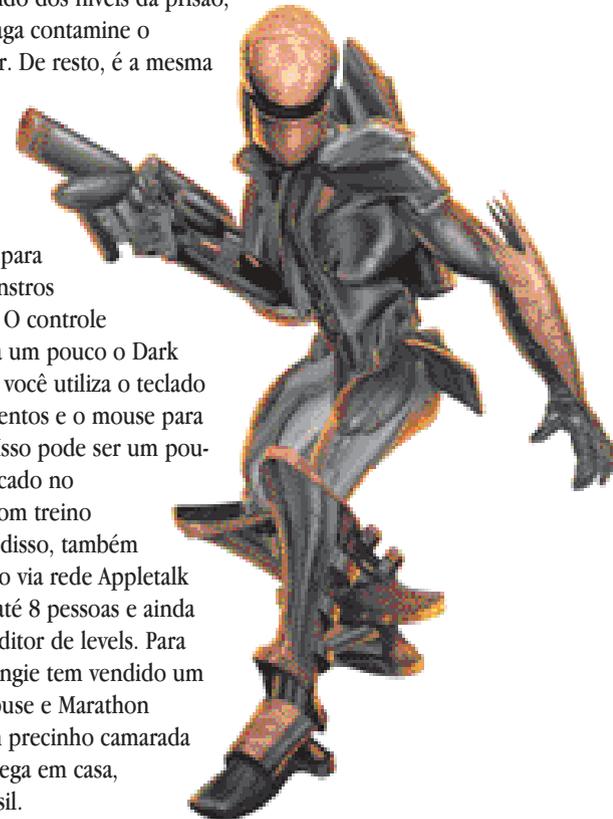
BUNGIE

Um novo paradigma no gênero de jogo de plataforma criado pela Crack Dot Com e distribuído pela Bungie Software — a mesma do Marathon —, Abuse foi um dos grandes lançamentos em 1996. Combinando o melhor desse estilo com a última palavra em tecnologia gráfica e sonora, movimentos em 360° e o máximo de agilidade, ele chegou para detonar.

O enredo é o seguinte: você é um sujeito condenado injustamente a tirar férias forçadas numa colônia penal de segurança máxima, onde um misterioso desastre biogenético transformou todos os habitantes — guardas e prisioneiros — em tenebrosos monstros. Sua única esperança é roubar uma poderosa armadura e tentar chegar

no mais profundo dos níveis da prisão, antes que a praga contamine o mundo exterior. De resto, é a mesma

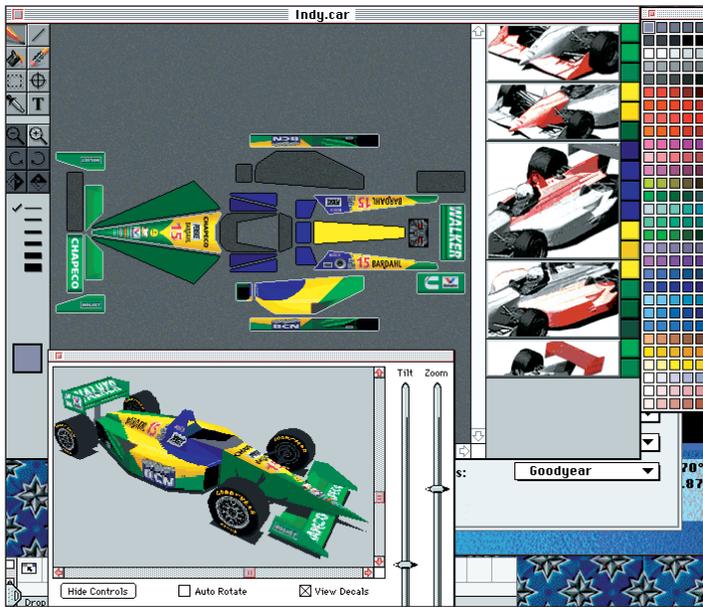
coisa: sair por cavernas, corredores e esgotos, arranjando as mais diversas armas para destruir os monstros que encontrar. O controle do jogo lembra um pouco o Dark Castle, em que você utiliza o teclado para os movimentos e o mouse para mirar e atirar. Isso pode ser um pouquinho complicado no começo, mas com treino fica fácil. Além disso, também pode ser jogado via rede Appletalk ou TCP/IP em até 8 pessoas e ainda vem com um editor de levels. Para melhorar, a Bungie tem vendido um bundle com Abuse e Marathon Infinity por um precinho camarada e direito a entrega em casa, mesmo no Brasil.





VIRTUAL POOL MAC PLAY

Este jogo da Mac Play entra com destaque para a galeria dos simuladores de esportes (sinuca é esporte?). Gráficos 3D decentes e controles simples garantem uma sensação bastante realista. Dá pra controlar a força da tacada e a posição da batida na bola branca. Tem até marca de giz. Como destaque, a possibilidade de jogar por rede e modem de forma bem bacana. O caído é que as quatro modalidades de jogos só incluem regras americanas, sem a nossa sinuca tradicional de oito bolas nem um bilharzinho esperto. Sem esquecer que fica faltando o chopinho, o tremçoço e o português rabugento.



INDYCAR RACING II SIERRA ON LINE

Lançado no começo de 1996, Indy Car Racing II veio como a salvação para o marasmo dos jogos de carro para Mac. Como anunciado na MACMANIA 22, o jogo dá ênfase ao realismo e requer grande destreza na pilotagem. Realmente não é fácil manter o carro na pista, portanto, dar uma de Nelson Piquet ralando no muro não vai ser uma das coisas mais complicadas. A diversão está em pilotar os carros da verdadeira Fórmula Indy e, o que é muito mais legal, construir a sua própria equipe, pintar o carro, colocar decalques de patrocínio e criar o uniforme do piloto – dos pés ao capacete. Indicado para Power Macs, o jogo tem gráficos de extre-



ma qualidade, com atenção para os mínimos detalhes. Outra vantagem é poder jogar via rede ou por modem, com direito a janela de chat para sair provocando os concorrentes.

Em resumo, IndyCar Racing II é quase um grande jogo de carro, mas não custava nada eles facilitarem um pouco a direção.

Bom, por aqui continua valendo a pena comprar uma placa Pentium para poder jogar World Circuit F1 GP II.



NASCAR RACING SIERRA ON LINE

Licenciado oficialmente pela própria NASCAR (Federação Nacional de Stock Car dos EUA), NASCAR Racing segue a mesma linha do seu primo, o Indy Car Racing II, ambos distribuídos pela mesma empresa, a Sierra On-line Inc. A diferença está basicamente no que concerne a uma categoria e outra. O realismo de simulação de Nascar é pauleira, com direito a influência do tempo em relação à temperatura dos pneus e como isso pode atrapalhar ou ajudar na performance. Para um bom desempenho, é necessário bastante treino e teste com os mais diferentes settings, usando os carros das equipes já existentes ou criando a sua própria, podendo escolher o chassi e a marca dos pneus, fazer todos os ajustes de câmbio e outros badalques. Além disso, como no Indy Car Racing II, você ainda pode criar todo o design da equipe, da pintura do carro ao uniforme. Uma vez com o carro tinindo, você poderá disputar corridas simples pelos 9 autódromos ou o circuito total da Nascar, em disputa da Winston Cup. Assim você estará lado a lado com os melhores pilotos da categoria,

DESCENT II MAC PLAY

— Você parece melhor desde a nossa última sessão.
— Será, doutor? Sei lá, continuo me sentindo inseguro, angustiado...
— Fale-me mais sobre isso.
— É que antigamente tudo era mais simples, sabe? Uma masmorra, uma doze e era mais ou menos isso. Uns demônios, talvez uns alienígenas de vez em quando; mas dava pra saber de onde eles vinham. Eu sabia por onde eu estava andando, o chão era o chão, o teto era o teto... mas agora... agora... mmm... oh... não...
— Calma, calma. O que é que acontece agora?
— Calma! É fácil dizer calma! Calma! Não é o senhor que tem que ficar preso naquele cockpit abafado, sem poder ir ao banheiro, rodopiando em gravidade zero, um enjôo, uma vontade de vomitar! Perdido em túneis escuros sem saber que lado é o de cima!

— Não entre em pânico. Lembre-se que agora, na versão II, você tem o robô-guia, que você pode programar pra encontrar armas, chaves, ou a saída pra você. Além disso, há o holofote que você pega logo na segunda fase. Você tem que se dar conta de que o seu medo de se perder na escuridão não é real, é na verdade uma projeção inconsciente de...

— Não é real? NÃO É REAL? E ELES? O que o senhor me diz DELES?

— Ainda não começamos a discutir os seus sintomas de paranóia...

— PARANÓIA? Escuta aqui, ELES são reais! E querem me matar! Robôs de todos os tamanhos e tipos! Pequeninhos e rápidos! Enormes e blindados! Armados com metralhadoras! Mísseis! Pulsos de energia! Tem um robô ladrão, que rouba os armamentos da minha nave! Robôs com garras de diamante! Robôs... robôs... INVISÍVEIS. Por Deus, invisíveis já é sacanagem!

— Nessas situações extremas é importante manter o sangue-frio.



Procure usar o conversor de energia, que transfere carga do seu sistema de armas para os escudos. Mantenha um olho no retrovisor. Não se esqueça de atirar nas paredes e de destruir todos os painéis de controle que encontrar, para abrir eventuais passagens secretas onde poderá haver armamento extra e energia.

— É, é... e ARMADILHAS também! Esses malditos bastardos estão espreitando em todo lugar!

— Acalme-se. Já discutimos aqui os novos armamentos disponíveis para você nesta versão. Extravasar a violência é saudável, você precisa disso. Pense no prazer que você sente ao disparar o canhão de plasma...

— Aaaaah, sim... e o de fusão também... e os superlasers quádruplos... o canhão Gauss e... mmm... o Omega!

— Não se esqueça dos mísseis.

— Uuuuuh... Mísseis de concussão, teleguiados, cegantes. Dez tipos ao todo. Minas de proximidade. Mmmm... o míssil "Earthshaker"... Aaah...

— Está mais calmo agora? Uma coisa boa que você pode fazer é treinar em rede, com os seus amigos.

— Amigos? Que amigos? Mas o senhor tem razão, estou mais calmo agora. Só que... ehh... ainda tem uma coisa...

— O que é?

— Sabe o reator?

— Aquela coisa imensa que você tem que destruir pra passar de cada fase, fortemente guardado, que atrai pulsos de energia em você e que, depois de ser destruído, te deixa com segundos para achar a saída antes que tudo exploda?

— Esse mesmo. É que...

— Sim?

— ELE LEMBRA A MINHA MÃE!

Tom B.

acelerando como Tom Cruise no filme "Dias de Trovão". Para cada pista, é legal ter um acerto de carro apropriado, que normalmente deve ser mudado no decorrer da corrida, através da observação das informações do desempenho e do trabalho junto ao box. Você ainda pode convidar seus amigos para uma corrida via rede e, de vez em quando, aproveitar para jogá-los fora da pista. Para guiar, é aconselhável um bom joystick

ou, na melhor das hipóteses, uma ajudinha do novo lançamento da Thrustmaster Inc.: um conjunto de volante e pedais chamado Formula T2 Racing Wheel.

Os cenários são bem elaborados e cheios de detalhes, apesar dos acidentes que só ficam na fumaça e não causam grandes explosões. Em resumo, NASCAR Racing é adrenalina pura para quem curte um bom racha.

APACHE

INTERACTIVE MAGIC

Para quem quer algo perto de um simulador de verdade, daqueles que os pilotos usam para treinar, Apache é o ideal. Este simulador de helicóptero lançado pela Interactive Magic, fica em cima da risca que separa o total realismo da “jogabilidade”. A atenção dada aos detalhes chega a ser mais fiel do que o macgamer poderia esperar. Aparentemente, o jogo tem problemas para começar a rodar e sua documentação é meio fraca, sem conter informações específicas de troubleshooting para a plataforma MAC – conseguimos alguns “erros tipo 11” até a coisa rolar. Uma vez funcionando, o jogo permite escolher entre dois modos: o arcade e realistic mode. O arcade pode ser considerado meio baba pelos experts, mas é ideal para quem está começando. Já o modo realistic é tão difícil que pode complicar até a vida dos mestres da pilotagem. Mais uma vez a documentação peca, pois não há um tutorial adequado para aprender a voar. Acaba sendo tão difícil levantar vôo, quanto mais pousar. A parte gráfica não traz grandes novidades em relação a outros simuladores,

como A-10 ou o F/A-18, mas é possível configurá-la para um melhor desempenho. Apesar de tudo isso, Apache é bem bacana. A sensação de estar num helicóptero é bem fiel e a simulação das missões é extremamente bem feita, com inimigos inteligentes e muitas opções de batalha. Mas continua sendo um jogo mais indicado para os aficionados em simulação realista.

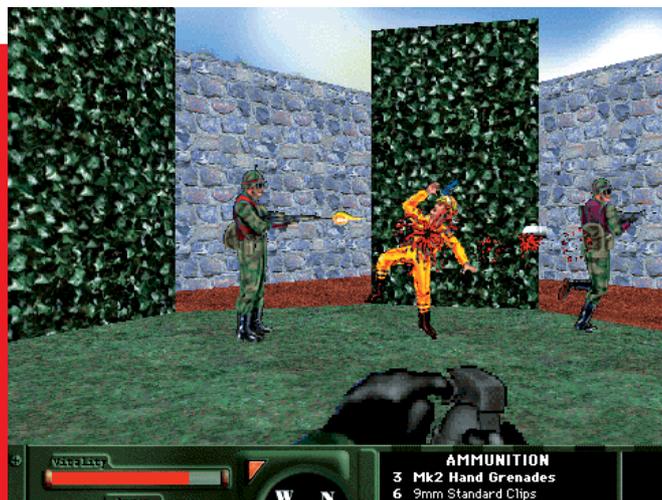


OS FILHOS DE MARATHON

Uma das grandes novidades que começaram a aparecer no fim do ano passado são os jogos construídos em cima da arquitetura (engine) de Marathon 2. Juntando uma fórmula de sucesso com novos temas, personagens e cenários, várias produtoras de games estão apostando bastante nesse filão. Entre os novos lançamentos, vale a pena destacar: Prime Target, Damage Inc. e ZPC.

Prime Target, lançado pela Macsoft, é um jogo de matança baseado em política. O ano é 2004 – ano de eleições nacionais – e você é convidado por um amigo senador a conhecer o Senado Federal. Chegando lá, você é recebido a bala e descobre que seu amigo foi assassinado. A partir daí você tem que explorar o prédio para descobrir pistas e acabar com os conspiradores que querem abalar a democracia. Você usará diferentes tipos de armas e poderá interagir com o cenário, dando tiro nas coisas ou movimentando objetos.

Em Damage Inc., você é um sargento que lidera um grupo de soldados contra contrabandistas de armas. Nele, a grande diferença em relação ao seu criador, – Marathon 2 –, está na possibilidade de se controlar os quatro soldados explorando terrenos, seguindo um determinado líder ou atacando. São mais de 30 níveis com diferentes missões. Para cumpri-las, você deve agir com o máximo de estratégia para o trabalho em conjunto, mas podendo também fazer o traba-



lho por suas próprias mãos ou mandando seus soldados cuidarem da sujeira. Os tipos de armas são os mais variados, de faca a lançador de granadas. O jogo em rede também não foi descartado, o que pode tornar Damage Inc. muito mais agradável, com você mandando seus colegas de escritório para o front.

ZPC, da Zombie Software, é uma espécie de jogo de matança intelectual. Os cenários e gráficos são baseados no construtivismo russo, o herói é um rebelde que se revolta contra um estado totalitário, mas o jogo é baseado no velho e bom atire em tudo que se mexe.



O QUE VEM POR AÍ...

1997 promete. Depois de um ano de atraso, finalmente a ID vai lançar a versão Mac do Quake, o melhor jogo de PC da atualidade. Chega de invejar o vizinho pecezista! Vamos ter argumentos para resolver no muque as discussões sobre quem tem a melhor plataforma, jogando em rede contra os usuários de PCs via Internet.

A inglesa Gremlin Interactive está lançando também o primeiro game de futebol para Mac, o Actua Soccer, que nada mais é que o Virtua Soccer conhecido dos pecezistas, convertido e tirando proveito da tecnologia dos Sprockets.

A Bungie resolveu não se deitar sobre os louros dos Marathons e comparece com dois lançamentos do balaco. O primeiro é Myth, jogo de batalha e estratégia no estilo Warcraft 2, com muita carnificina, cenários realistas e uma tal de visão multimétrica. Você vai poder dar zoom no seu exército para lutar as batalhas de pertinho. O outro é Weekend Warrior, uma sátira a gincanas televisivas, que utiliza as capacidades gráficas do QuickDraw 3D para criar um cenário 3D totalmente navegável. E vem mais por aí. Veja a nossa checklist:

- **The 11th Hour (Virgin Games)** – A continuação de 7th Guest.
- **Dark Forces II: Jedi Knight (Lucas Arts)** – A esperada seqüência de Dark Forces, com direito a sabre de luz.
- **Leisure Suit Larry: Love for Sail (Sierra)** – Mais um divertido game com Larry Suit Larry, o grande conquistador.
- **Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh (Sierra)** – Muito mais assustador e quente do que a primeira versão.
- **NBA JAM: Tournament Edition (MacPlay)** – Basquetebol da melhor qualidade, com direito a grandes estrelas e jogo via rede.
- **Pitfall: The Mayan Adventure (Activision)** – Sempre um clássico.

- **Tie Fighter Collector's Edition (LucasArts)** – A versão do X-Wing, só que agora do outro lado.
- **VR Soccer (MacPlay)** – Mais um de futebol... Aleluia!
- **Duke Nukem 3D: Atomic Edition (Apogee/Gt Interactive)** – Mais um de matança para alegria da galera.
- **Hellraiser (Magnet Interactive)** – Interativo baseado no filme de mesmo nome.
- **Outlaws (LucasArts)** – Jogo de velho oeste baseado nos spaghetti westerns de Sergio Leone. Uh-uh!
- **The Sacred Pools (SegaSoft)** – Aventura numa ilha exótica na Amazônia.
- **Star Trek: Starfleet Academy (MacPlay)** – Uma combinação de simulador com jogo de ação em que você é treinado para se formar como piloto. Participação da galera da USS Enterprise: Kirk, Chekov e Sulu.
- **Top Gun: Fire at Will! (Spectrum Holobyte)** – Simulador de vôo baseado no filme de Tom Cruise.
- **The X-Files (Fox Interactive)** – Jogo de aventura baseado na famosa série da TV.
- **X-Wing vs. TIE Fighter (LucasArts)** – Jogo de simulação de combate espacial de Guerra nas Estrelas.
- **Blade Runner (Virgin Interactive)** – Quem quer matar replicantes?

JEAN BOËCHAT

É Zen.

*Colaborou Roberto "Darkew" Skubis

ONDE COMPRAR:

Brasoft: (011) 238-1444

Tomorrow: (011) 852-4466

MGO: (011) 725-1661