

# Os jogos (finalmente) chegaram!

Entrava ano, saía ano e a conversa era sempre a mesma. "Agora o Mac vai ter mais games. Dezenas de jogos estão chegando." E o tempo passava e a coisa continuava igual. Cada vez mais o usuário de Mac se sentia um jogador de segunda classe, vendo as centenas de joguinhos que eram lançados para PC enquanto ficava chupando o dedo.

Mas de repente um milagre aconteceu, transformando o Mac na mais quente plataforma de games do mercado. E esse milagre se chama iMac. Empresas que haviam dado as costas para o Mac ficaram loucas para alcançar os corações, mentes e bolsos dos usuários de iMac.

Outro passo importante foi o a mudança radical de atitude da Apple. Atitudes concretas, como embutir o chipset de aceleração gráfica da ATI em todos os Macs e adotar o padrão OpenGL, tornaram o Mac uma opção séria para quem gosta de se divertir. Outra boa notícia recente foi a 3Dfx Interactive ter anunciado que irá lançar drivers para usar as placas de vídeo Voodoo2 e Voodoo3 de PC em Power Macs PCI. Mas, para o macmaniaco brasileiro, isso tudo não representaria nada se não fosse um outro componente: o aparecimento de lojas Apple abertas ao público consumidor. Todos os jogos resenhados nesta edição estão disponíveis no Brasil.



Seus inimigos virtuais poderão ver você assim. O Q3Test só oferece dois visuais prontos, mas o jogo final terá vários

# Quake 3 Test

## A mais esperada pré-estréia de um game de todos os tempos

Acabamos de assistir a um dos grandes momentos da história da Apple. Depois de anos amargando a falta de jogos importantes, justamente o mais esperado de todos saiu primeiro para Mac. Até meus colegas pecezistas da revista Magnet passaram semanas pagando pau para o Q3Test rodando gloriosamente num G3 azul.

Cabem aqui três reparos. Primeiro: as versões do Q3Test para Windows e Linux já estão disponíveis, assim como um update da versão Mac. Segundo: a id Software insiste veementemente que o Q3Test não é beta nem demo do Quake 3 Arena. Terceiro: o lançamento do jogo final, seja lá quando for (em algum momento até o final do ano), será para as três plataformas simultaneamente.

### Em time que está ganhando...

A id Software pertence ao primeiro time das empresas que escreveram a história dos videogames, com três produtos fundamentais:

Wolfenstein 3D, Doom e Quake. Os três têm em comum o ponto de vista em primeira pessoa (na qual a tela corresponde ao que você enxergaria num mundo virtual em 3D), perfeitamente adequada a um jogo em que o

objetivo primário é destruir o máximo de oponentes no menor tempo.

O problema é que hoje o mercado está abarrotado de jogos de matança para todos os tipos de computadores e consoles de videogame. Como manter a posição de destaque?

Há armas mais poderosas, mas a escopeta de dois canos com mira laser é uma das favoritas dos viciados online

Com o Quake 3 Arena, a id deverá se limitar a preservar a essência do estilo do jogo e manter o seu acabamento a par da tecnologia do momento. Tanto que o Q3Test é mais simples que o Quake 1 e o 2. Não há roteiro capenga a seguir, nem monstros burros em lugares pré-definidos para matar com táticas fáceis, nem armas parecidas que usam a mesma munição. O único objetivo do novo jogo é servir como arena para o confronto virtual de pessoas reais via rede local ou Internet.

O tal do Deathmatch. Armas cabeludas, tiro-teio desenfreado e atrocidades sem fim, num ritmo alucinante. Isso é tudo que interessa. E nisso, a prévia do Quake 3 não decepciona. Tudo nela é projetado para proporcionar satisfação irrefreada dos instintos homicidas dos jogadores.

### O Mac primeiro, por favor

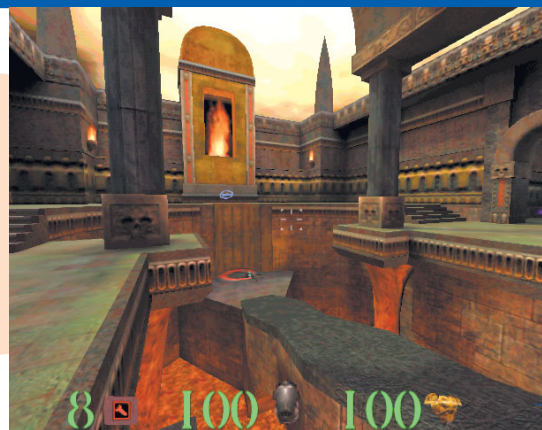
Alguns lances de sorte permitiram ao Mac ter seu Q3Test antes. O mais importante foi o atraso das versões para PC dos drivers OpenGL, softwares que proporcionam funções de vídeo 3D de forma consistente para um número crescente de programas e são responsáveis pelo o Quake 3 Arena estar sendo feito simultaneamente para três plataformas. Outra coisa que ajudou muito é a atual geração de Macs, que tem processadores parrudos e poucos modelos baseados em somente dois circuitos de vídeo, o ATI RAGE 128 (nos G3 azuis) e o ATI RAGE Pro (nos G3 beges e iMacs). Para o teste foi um bom negócio ter, nos macmaníacos, um plantel de testadores não grande demais (imagina milhares de testadores de PC reclamando do mesmo bug) e com máquinas muito semelhantes (imagina milhares de testadores de PC reclamando de bugs completamente diferentes, causados pelas mais malucas configurações de hardware). Antes que você se entusiasme demais e já comece a baixar o Q3Test, é preciso avisar que, além de incompleto, ele é comparativamente lerdo e somente roda em Macs G3 com os chips de vídeo ATI já citados. A versão final, promete a id, deverá ter rendimento muito melhor e poderá rodar bem em máquinas mais antigas.

Mas o grande obstáculo mesmo são os 4 MB de memória de vídeo e 71 MB de RAM livre exigidos pelo jogo, coisas que nem todos os Macs recentes têm. (Você sabe que o seu Mac não tem memória de vídeo suficiente quando, na resolução 1024 x 768, ele mostra milhares de cores e não milhões.)

Quando for pegar o instalador, deixe seu Mac fazendo isso de um dia para o outro: são 22 MB. (Para um software gratuito, até que não é

Fase 1: um templo que não ficaria deslocado como cenário de "Star Wars: Episódio I"

Fase 2: itens flutuantes no melhor estilo Sonic. Cuidado para não pisar em falso e cair no vazio



## Os pilotos

### MARIO AV

mav@macmania.com.br

Gostaria de fundar um clã brasileiro de Quakers macmaníacos, mas quantos existem?

### TOM B.

http://tom-b.com

Jogou Myth II de moleton mesmo; a tanga de pele tava lavando.

### JEAN BOËCHAT

jean@boechat.com

Aceita doação de placa de aceleração 3D para seu Power Mac 9600.

### DOUGLAS FERNANDES

dougfern@dialdata.com.br

É fascinado por aviação desde pequenininho.

### MÁRCIO NIGRO

mnigro@matrix.com.br

Passou mais de dois anos sem jogar Diablo e achou que estava curado do vício. Ingenuidade, é claro.

### OCTÁVIO MARON

oct@macmania.com.br

Quase hospitalizado depois de um período de intenso abuso de SimCity 2000, hoje em reabilitação jogando Civilization II.





Proíbem o Carmageddon por ser violento, mas o Quake tá liberado

local. O seu Mac pode servir um jogo para outros computadores (veja uma lista de

quem está jogando a qualquer momento em <http://underworld.idsoftware.com/serverlist.html-ssi>).

A fase “espacial” é a mais interessante: consiste em várias plataformas suspensas no espaço, que são alcançadas pulando sobre áreas sinalizadas de impulsão antigravitacional (*bounce pads*), o que também permite o combate em pleno ar. A fase “medieval” não tem nada de novo, fora os arcos perfeitamente arredondados e as colunas perfeitamente cilíndricas. Em ambas as fases, a reparaçãõ dos itens é muito rápida.

O fim de cada combate pode ser por tempo (com direito a cronômetro na tela) ou quando alguém atinge determinado saldo de mortes

(*frags*). Jogadores mais habilidosos podem estabelecer um limite (*handicap*) para a armadura e a munição máximas que podem obter. Outros recursos bacanas são a possibilidade de escolher a forma da mira e de ver o nome dos jogadores que passam pela sua frente. Só há dois tipos físicos (*skins*) disponíveis para os jogadores no teste, mas a versão final deverá disponibilizar vários outros.

As armas disponíveis no teste são: um punho de ferro eletrificado (*gauntlet*), a metralhadora (*machine gun*), a escopeta de cano duplo (*shotgun*), a pistola de plasma (*plasma gun*), o lançador de foguetes (*rocket launcher*) e uma arma de raios (*railgun*). As armas são muito similares às dos Quakes anteriores, e o railgun emite raios da cor escolhida pelo jogador. Os globos de saúde (*health*), as armaduras e o Quad Damage (multiplicador temporário de força) também são similares ao que já existia, só que tudo bem mais bonito.

### O que liga é o visual

O Q3Test é, de todos os Quakes, o que tem mais opções visuais. Graças aos recursos do OpenGL, há uma variedade de efeitos que podem ser ativados ou desativados para atingir um equilíbrio entre o visual do jogo e a

tão ruim.) O instalador vem com versões atualizadas dos Sprockets, mas as extensões OpenGL precisam ser baixadas da Apple.

### Atenção, isto não é um teste

No Q3Test existem apenas duas fases para jogar: uma no velho estilo “templo medieval”, que serve para conexão via Internet, e outra num estilo “espacial-futurista”, só para rede

# StarCraft Construa laboriosamente por horas a fio, até que venham os Zergs

StarCraft não é o tipo de jogo que promete muito quando você o vê pela primeira vez. Descendente do Warcraft, é um jogo no molde clássico da estratégia em tempo real. Recolha minerais, construa edifícios, gere unidades de combate, arrase o inimigo. Graficamente, nenhuma novidade – 3D falso com perspectiva isométrica (também conhecido como “2D e meio”) ao estilo de SimCity e Civilization. “Qual é o segredo de StarCraft?”, você perguntará, depois do primeiro fim de semana ensolarado que passar despercebido depois que a fita da secretária eletrônica lotar de convites não-respondidos de membros do sexo oposto, enquanto você chacina aliens, alheio a tudo. Por que o vício? Por que a legião de fãs? *Jogabilidade* é a resposta. Essa característica elusiva no mundo dos games, cuja definição de dicionário muito bem poderia ser “a capacidade de viciar” ou “o quanto um jogo é legal”, é o segredo. StarCraft está exatamente no meio do caminho entre Civilization, onde você tem um mapa-múndi inteiro pra conquistar e além do combate tem que lidar com impostos, cidadãos insatisfeitos e máfias da propina; e Myth, onde você tem apenas um grupo de soldados e todo o sentimento do mundo.

Neste jogo não basta ser forte; é preciso também ser inteligente



A administração em StarCraft é importante – os recursos são escassos e você tem que escolher entre construir prédios, pesquisar novas tecnologias ou aumentar o seu exército – mas não chega a atrapalhar o combate; na verdade,

passa a ser uma parte da estratégia. Fortificar mais a base ou ir logo pro pau? Atacar com muitas unidades baratas ou poucas unidades caras mas eficientes? Atacar agora ou esperar o desenvolvimento de armas melhores?

velocidade. Embora a id alerte que o código não está otimizado, qualquer G3 produz taxas de animação ótimas. (Uma advertência: não mude a resolução, ou a sua tela ficará preta e você será obrigado a restartar à força.) Mas o verdadeiro show são os tiros. São simplesmente maravilhosos. Além do som incrementado, eles têm efeitos visuais chocantes até para quem já jogou Unreal. Os foguetes impressionam com seus rastros de fumaça translúcida, que se dissipa de forma convincente no ar. E os tiros deixam marcas nas paredes e no piso! O jogo “limpa” a arena, eliminando suavemente as marcas de tiros, as manchas de sangue e os restos de jogadores mortos. Não dá para causar danos ao cenário, ao estilo de outros jogos 3D, o que é uma pena. O engraçado é que você pode atirar num corpo caído no chão e despeçá-lo – uma boa forma de sacanear um oponente que você acabou de matar. Curiosamente, algumas superfícies ficam marcadas pelos tiros e outras não, e há portais que mostram o que há do outro lado e outros que não mostram. Talvez essas discrepâncias sejam revisadas na versão final.

Graças ao OpenGL, o Quake 3 ganhou opções de vídeo à altura da concorrência

## E aí, vale?

Pelo que pode ser visto no teste, o Quake 3 Arena não vai passar de uma atualização do jogo clássico. E daí? Tá perfeito! Só vê-lo rodando já desperta os baixos instintos de qualquer um. É a garantia da continuidade do gostoso vício da carnificina online por mais uns anos, talvez até que a id invente um “Quake Matrix” com uma interface cerebral por onde a gente possa entrar numa arena virtual e dar porrada nos amigos e inimigos sem ter que usar teclado e mouse. Melhor do que está, só assim.

## MARIO AV



## e destroam tudo em minutos

Os tipos de unidades são muitos: terrestres, aéreos, com capacidades de ataque terra-terra, ar-terra, terra-ar, ar-ar. Você pode escolher entre aperfeiçoar os tiros ou a blindagem de cada tipo, ou adicionar os mais absurdos opcionais – invisibilidade, munição paralisante, possibilidade de se esconder embaixo da terra, a lista é infundável. Todas as possibilidades foram muito bem pensadas para que o conjunto fique sempre equilibrado. Se há invisibilidade, há também detecção. Se o seu tanque tem um canhão potente, por outro lado perde em mobilidade e cadência de tiro. Tem uma bola que o seu soldado pode tomar pra ganhar força, mas aí perde saúde. Há sempre um ponto fraco a ser explorado taticamente. Além disso, você encarna três raças: Terranos, Zergs e Protoss. Elas são suficientemente iguais entre si para que você não tenha que aprender tudo do zero, e suficientemente diferentes para que seja preciso uma estratégia diferente para cada uma delas. Os terranos são muito adaptáveis – suas estruturas podem ser construídas em qualquer canto e podem mudar de lugar; suas unidades podem ser consertadas rapidamente. Os Zergs são mais fracos, mas mais resistentes – suas unidades eclodem em grandes quantidades e saram sozinhas após um combate, mas as suas estruturas só podem ser construídas em cima de

uma meleca que você precisa preparar previamente. Os Protoss são os mais poderosos, mas também os mais rígidos – suas unidades têm grande poder de ataque mas custam muito caro e não podem ser consertadas; suas estruturas dependem de um esquema de fornecimento de energia.

## Vamos construir juntos

Vai chegar uma hora em que jogar contra o computador vai encher o saco; aí então, nada melhor que chamar um adversário humano pro pau. O esquema de jogo em rede é muito bom: com apenas um CD até oito pessoas podem jogar. Suporta rede local, combate via Internet através do battle.net – com ranking, cliente de IRC embutido para antes e depois do jogo, chat durante o jogo, enfim, tudo a que tem direito. Uma opção bem legal é jogar modem-a-modem, só duas pessoas, mas em compensação evitando a lerdice da Internet nacional. Além disso, o site da Blizzard é referência obrigatória para quem quer se dedicar ao StarCraft. Esqueça o manual: no site você tem uma enciclopédia detalhada com todos os tipos de unidades e tecnologias e dicas específicas de estratégia, além dos tradicionais FAQs, notícias etc.

**TOM B.**

# Diablo O RPG em tempo real mais confortável de jogar continua campeão

Se você gosta de jogos de luta, RPG e temas medievais e já leu "O Senhor dos Anéis" pelo menos uma vez, é provável que o jogo da sua vida seja Diablo. O quê? Você se encaixa na descrição e nunca jogou Diablo? Largue esta revista e vá comprar uma cópia imediatamente! Melhor: leia esta resenha, pelo menos, e depois vá à loja mais próxima.

O enredo do jogo não poderia ser mais clássico: o Bem versus o Mal. Você é o herói que vai travar a luta contra as forças malignas que tomaram conta do vilarejo de Tristan. Sua missão será explorar o submundo escondido e matar a fonte de todo o Mal: El Diablo. É claro que, para chegar a esse objetivo, você terá que chegar às profundezas dos calabouços e enfrentar criaturas que vão de esqueletos fugidos de alguma faculdade de medicina, passando por cachorros com sangue corrosivo e demônios alados, até cavaleiros negros e bruxos extremamente poderosos.

Para combater todas essas entidades do Mal você pode escolher entre ser um guerreiro, um mago ou um arqueiro (alguém pensou em Hexen?), com diferentes habilidades e que também utilizam diferentes armas e armaduras. À medida que você for explorando os níveis do submundo, irá encontrar itens como armas, papiros com mágicas, poções e dinheiro. Frequentemente, será necessário voltar para o vilarejo a fim de repor suas forças, para obter informações dos habitantes ou para adquirir novos itens.

## Estratégia é tudo

Mas por que tanto sucesso em torno de um enredo tão convencional? Existem vários motivos que levaram o Diablo a conseguir tama-

nha aceitação. A simplicidade e a praticidade de sua interface é um deles. Tudo o que você precisa pode ser conseguido apenas clicando o mouse. A visão do jogador é sempre isométrica e não a do próprio personagem. A vantagem disso é que o jogador tem um controle bem maior sobre o ambiente em que se encontra. A verdade é que, para se jogar Diablo, não é necessário prática nem habilidade: basta clicar no oponente para dar-lhe uma espadada, uma flechada ou lançar uma magia (neste caso, com a tecla **Q** pressionada).

Ter uma boa estratégia é fundamental no Diablo. E não é apenas saber se posicionar em uma batalha. Durante o jogo, você vai encontrando dezenas de itens que podem ser úteis ou não. A grande sacada do jogo é justamente o clima de RPG. Seu guerreiro, mago ou arqueiro começa com nível zero de experiência e algumas moedas de ouro, uma espadinha e um escudo fuleiros. À medida que vai avançando nos níveis, é possível encontrar armas, vestimentas, capacetes, anéis e amuletos, que vão melhorando conforme o herói vai se aproximando do Inferno. Os benefícios de cada objeto variam com o nível em que você se encontra. Muitas das criaturas dos calabouços podem lançar bolas de fogo, cargas elétricas e magias. Há situações em que uma boa armadura e um machado poderoso podem resolver. Em outras, um manto que protege contra mágicas pode ser ideal. Por isso, é importante guardar objetos para diferentes ocasiões.

O fato de se poder escolher entre um guerreiro, mago ou arqueiro no início do jogo também o torna mais atraente. Cada um desses personagens permite jogar de uma maneira dife-

rente, pois eles demandam estratégias completamente distintas. Um guerreiro, por exemplo, terá muito mais força do que um arqueiro. Este, por sua vez, terá muito mais destreza. Já o mago pode ter feitiços poderosíssimos. Até os cenários mudam de acordo com o personagem. No final das contas, o usuário fica tão viciado (e como vicia!) que acaba fazendo uma partida com cada um deles.

## Jogando em grupo

Uma das coisas mais fantásticas do Diablo é a possibilidade de jogá-lo em rede ou pela Internet. O programa permite conexão direta entre dois computadores ou via modem, além de suportar redes AppleTalk e Novell, no caso de haver mais de dois jogadores.

Jogar em rede requer estratégias diferentes das usadas no modo solitário e permite escolher entre três categorias: Normal, Hell ou Nightmare, sendo que para as últimas duas seu personagem tem que ter um nível de experiência mínimo.

De maneira geral, a partida em rede é mais difícil, pois requer uma estratégia conjunta entre todos os participantes e as criaturas podem aparecer em maior número ou ter outras características. Por outro lado, se por acaso você morrer, alguém poderá usar a magia *Resurrect* (muito conveniente). Se isso não for possível, você recomeça o jogo com o mesmo nível de experiência, mas sem os itens que tinha quando morreu (eles ficam "esperando" no lugar da sua morte).

Do contrário do modo solitário, não é possível salvar um jogo em rede. Em compensação, existem atalhos do vilarejo para os diferentes níveis do jogo, inclusive o Inferno. Assim, se seu personagem tiver nível de experiência mais avançado, não é preciso enfrentar novamente as criaturas fracotes dos níveis mais básicos.

Se você tiver uma conexão boa com a Internet, também é possível se conectar ao servidor Battle.net para jogar Diablo com centenas de outros jogadores conectados. É realmente muito legal, mas se a sua conexão não for rápida o suficiente, o jogo pode ficar travado ou até mesmo não rolar.

## O veredito

Diablo é um jogo extremamente viciante e pode fazer com que você fique em frente ao computador até altas horas da madrugada sem conseguir sair da cadeira. Apesar de ter sido lançado há três anos e não ter gráficos muito elaborados, ele ainda é um dos melhores jogos do estilo já concebidos. Além disso, a Blizzard já está finalizando o Diablo II, para desespero total de quem está querendo se livrar do vício.

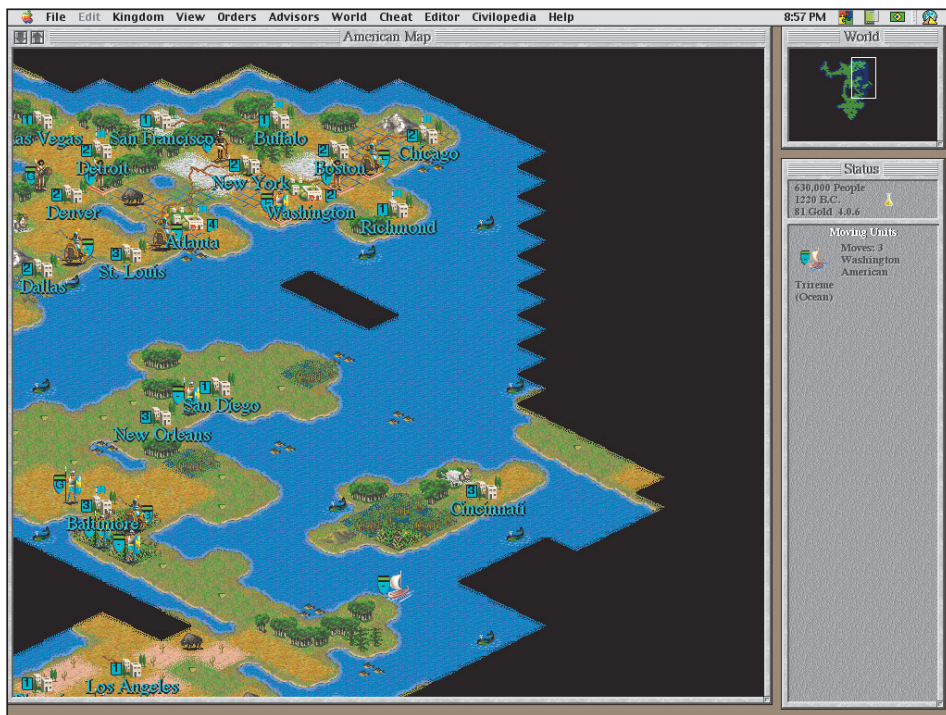
MÁRCIO NIGRO



Diablo, com suas catacumbas povoadas de seres abismais, é ideal para jogar com a luz apagada

# Civilization II

## Domine o mundo sem sair de casa



Se você acha SimCity legal, vai adorar este jogo. Civilization II é um jogo de estratégia no qual você deve construir uma civilização, protegê-la dos inimigos e conquistar a propriedade alheia. O objetivo? Ora, conquistar o mundo, Pinky.

Você começa belo e formoso no meio do nada, com um mísero peão de obra. Tudo é um pouco confuso na primeira vez. Você fica meio perdido lá, com seu panga e nenhuma barra de ferramentas para ajudar. Aí você grita por socorro esperando ajuda. Então, milagrosamente, os deuses mandam uma espécie de tutorial que se desenvolve durante o jogo, ensinando coisas como construir uma cidade ou formar um exército.

Depois de um tempo com o jogo na sua frente, você começa a se acostumar com ele, depois a gostar e, quando você menos espera, já passou uma porção de horas em frente ao Mac até finalmente

dominar o mundo ou ser destruído por uma civilização inimiga. Mas ser dono de um império não é tão fácil

assim. Você também sofre com cidadãos revoltados que não gostam do seu governo tão promissor, por mais que você cumpra todas as promessas feitas em campanha. Campanha? Que campanha? Bom, isso depende do tipo de governo que você implantar, que pode ir desde uma monarquia pura e simples até a complicada democracia.

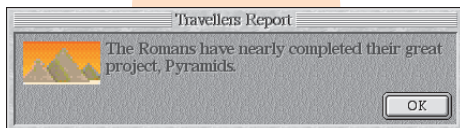
O tempo vai passando e o seu povo vai desenvolvendo técnicas, como a arte da escrita, a

pólvora etc. Com isso, você pode negociar com os inimigos quando eles são mais fortes, oferecendo, em troca da paz, conhecimentos ou ouro.

O grande atrativo da nova versão em relação à primeira é o jogo multiplayer. O problema é que, jogado em rede, Civilization se torna muito cansativo. Quando você joga sozinho não existe a rodada, característica de qualquer jogo em grupo. Agora imagine sete jogadores (o limite máximo), todos com grandes cidades coalhadas de habitantes. Se cada jogador tiver vinte homens se movimentando por rodada e demorar dez segundos para mexer cada um, você vai ter que esperar quase 24 minutos ( $7 \times 20 \times 10 = 1400$  segundos) para jogar novamente. Dá até para dar uma corridinha em volta do quarteirão. Ou ir jogar

Uma das graças do jogo é dar nomes alusivos à realidade a lugares absurdos

Bonito, hem? Ensinando História errado!



PlayStation na TV da sala. Guerras, conquistas, negócios, cidades, mais cidades... até que chega um ponto em que enche o saco, uma síndrome idêntica à sofrida quando se joga SimCity. Depois de um tempo, aquela cidade cansa e você vai enjoando do jogo, até não querer mais saber dele. Mas, depois de um certo tempo, dá aquela vontade imensa de conquistar o mundo e você começa tudo de novo. E assim caminha a humanidade.

OCTÁVIO MARON

# Lode Runner 2

O ilustre herdeiro da psicodelia nos games

Já se vão 16 anos de história. Clássico desde 1983 em diversas plataformas, Lode Runner é um daqueles jogos que vão e voltam em busca do sucesso de outrora. Dos primórdios da primeira versão monocromática, só restou o espírito. Depois de uma garibada no visual em 95, agora ele retorna radicalmente mudado. O mote é o mesmo: você comanda Jake, o herói (agora também numa versão feminina, Jane), que continua tentando recuperar o tesouro roubado do seu povo através dos labirintos do Império Perverso. Para isso, você continua tendo que subir, descer, correr, escalar, cavar e enfrentar os monges, cada vez mais doidos, atrás do ouro. A diferença radical está no visual. São mais de 150 níveis, divididos em cinco mundos diferentes, totalmente em "2D e meio". Num primeiro momento, os mais aficionados podem se confundir com esse novo ponto de vista, mas é só jogar um

pouquinho para se sentir em casa. Basicamente, Lode Runner é um grande quebra-cabeças onde é possível exercitar as noções de tempo e lógica. Ainda mais agora, com esse novo visual que parece um desenho de M.C. Escher com um toque tecno, com direito até a cenários com *lava lamps*, como numa boate clubber. Como na última versão, você dispõe de engenhocas para lutar contra os monges, além de vários tipos de bombas extremamente úteis para ir conquistando o maior número de peças de ouro. O negócio é ficar bem esperto na hora de usá-las para não se matar sem querer. As bombas lineares explodem em várias direções, detonando cinco tijolos. Tem bomba para tudo: para usar verticalmente, horizontalmente, para cima e para baixo, mais uma superbomba, sempre variando o uso em cada situação. Entre os acessórios, você conta com coisas muito interessantes: um manto mágico para se fantasiar de monge, um para virar tijolo e outro para ficar invisível; um latão de combustível para grandes explosões; bombas e minas para serem armadas e utilizadas à distância; um relógio que congela os inimigos e, por fim, uma poderosa "bola de praia" para matá-los. Além de tudo isso, você ainda interage com alavancas e dispositivos que ativam diversas partes secretas do cenário, abrindo caminho para o que parecia impossível de alcançar.

A relação com os monges continua do mesmo jeito: encoste neles e morra. Simples como isso.

Lode Runner, um dos jogos de maior longevidade da história, prova que a qualidade de um game não depende de efeitos visuais e sonoros mirabolantes, mas de criatividade no design e facilidade de jogar

A diferença é que agora existem três tipos de monges. Os monges azuis são cegos e seguem um padrão de movimento. É bom observá-los um pouco para não cometer erros. Os monges roxos são imprevisíveis. Às vezes seguem um padrão, às vezes correm para atacar. Mas o pior mesmo são os monges negros. Eles são implacáveis. Se estão no mesmo nível que você, com certeza virão te pegar. Para matar os monges existem dois jeitos: atacá-los com uma bomba ou prendê-los num buraco. Como nas versões anteriores, eles se regeneram quase sempre, mas é bom ficar ligado, que nem sempre é no mesmo lugar.

Seguindo a tendência, Lode Runner 2 também tem uma opção de jogo multiplayer, com até oito jogadores, na rede local ou na Internet. Além disso, o jogo vem com um editor de níveis para você mesmo criar os seus cenários. Mantendo a fórmula original e com esse novo visual moderno e engenhoso, Lode Runner 2 é garantia de diversão absoluta, sozinho ou com os amigos.

JEAN BOËCHAT



## Onde encontrar

**QUAKE 3 TEST** *Gratuito*  
*id Software:* [www.quake3arena.com](http://www.quake3arena.com)

**STARCRRAFT** R\$ 188  
*Blizzard:* [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)  
*Starcraft Compendium:*  
<http://battle.net/scc>  
*Starcraft Walkthrough:*  
[www.pixelplanet.com/Games/scw/t.htm](http://www.pixelplanet.com/Games/scw/t.htm)

**DIABLO** R\$ 79  
*Blizzard:* [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)

**CIVILIZATION II** R\$ 155  
*MacSoft:* [www.wizardworks.com/macsoft](http://www.wizardworks.com/macsoft)

**LODE RUNNER 2** R\$ 155  
*MacSoft:* [www.wizardworks.com/macsoft](http://www.wizardworks.com/macsoft)

**FUTURE COP - L.A.P.D.** R\$ 81  
*Electronic Arts:* [www.ea.com.br](http://www.ea.com.br)

**FALCON 4.0** R\$ 149  
*MacPlay:* [www.falcon4.com](http://www.falcon4.com)

**MYTH 2** R\$ 65  
*Bungie:* [www.bungie.com](http://www.bungie.com)  
*Servidor para jogo em rede:* [www.bungie.net](http://www.bungie.net)  
*Site de fãs:* [www.myth.com](http://www.myth.com)  
*Plug-in para Star Wars:*  
<http://www2.cruzio.com/~owens5/>

**CARMAGEDDON 2** R\$ 184  
*Interplay:* [www.interplay.com](http://www.interplay.com)

**OUTROS GAMES**  
*AppleStore:* (011) 535-6161  
*GreenLeaf (Myth II):* (011) 6942-2274

**JOYSTICKS**  
*AppleStore:* (011) 535-6161  
*MGI (MacAlly):* (011) 287-0448  
*Plug Use (Microsoft Sidewinder):*  
(011) 865-2030

# Future Cop

## Qualquer semelhança com o Robocop não é coincidência

Future Cop: L.A.P.D. marca a volta da Electronic Arts ao mundo dos Macs, depois de quatro anos de boicote. Não é uma volta triunfal, mas também não faz feio.

A idéia do jogo é a mais americanóide possível: você é um membro do departamento de polícia de Los Angeles (L.A.P.D.), em algum momento no futuro, e controla o X1-A – um veículo parecido com o robô-vilão do filme Robocop – que anda, voa e é superarmado. Sua missão

é acabar com as gangues que tomaram conta das ruas da cidade, matando e destruindo tudo que aparecer na frente. Poético, não?

O Future Cop, que tem manual em português, traz dois modos de jogo: Crime War (Guerra ao Crime), onde o jogador escolhe entre oito áreas de Los Angeles tomadas pelo crime, e Precinct Assault (Ataque à Delegacia), um batalha entre dois jogadores contra o Sky Captain, controlado pelo computador ou por um amigo. A partida entre duas pessoas pode ser jogada via rede (Internet, LAN ou modem) ou no mesmo Mac, com a tela dividida ao meio.

No começo de cada jogo, você pode escolher entre três tipos de armas que vai carregar – metralhadora, mísseis e bombas –, um ou dois jogadores, dificuldade e modo Crime War ou Precinct Assault.

### Comandos simples

A interface de Future Cop é bastante simples e pode ser controlada por mouse (não muito recomendável), teclado ou gamepad. Felizmente, não há muitos botões para apertar, o que torna o jogo bem intuitivo. No modo Crime War, encontram-se na tela as informações sobre seu nível de vida, quantidade de munição e uma espécie de sonar que indica a presença dos inimigos, que são homens armados, naves, veículos sobre rodas e dispositivos automáticos que atiram em você. Também é possível acessar um mapa que mostra as partes de Los Angeles em que você conseguiu eliminar o crime.

O X1-A é um transformer. Enquanto está no modo andante, é possível até economizar munição atropelando alguns inimigos. Já o modo hovercraft flutua suavemente sobre o chão, mas não tem a capacidade de sair voando atrás das naves.

O modo Precinct Assault parece um “caça à bandeira”. Você defende seu forte e fabrica



Cuidado! O canhão vai atingir você pelas costas!

tanques e naves para ajudar a combater o ataque inimigo. Ao longo da partida, será necessário controlar postos e armas do inimigo que protegem várias áreas. À medida que isso acontece, você vai ganhando créditos para produzir mais tanques e naves. No começo, o modo é bem interessante, mas pode ficar um pouco entediante com o passar do tempo.

Um dos aspectos mais negativos de Future Cop é o fato de não ser possível salvar a partida até que se mude de nível, sendo que cada um dos níveis pode ser bastante demorado. Se você morrer, tem que começar tudo de novo. Em compensação, a arte e as animações são bem legais. A máquina mínima recomendada é um Mac com processador PowerPC 604e de 180 MHz, mas sugerimos algo como um 8500/250 ou superior.

Há ainda várias surpresas e características só presentes na versão Mac de Future Cop, incluindo Easter Eggs e filmes humorísticos. Selecionando About FutureCop, não são apresentados apenas os créditos, mas também animações engraçadas do X1-A. Ao sair do programa, é possível escutar uma mensagem que diz o seguinte: “Sky Captain não sabe se você está jogando este jogo num Mac. Todos os macmânicos devem mandar seus cartões de registro para que possamos fazer mais grandes jogos para Mac!”. Um toque legal para que o usuário mostre seu apoio à Electronic Arts.

Não há muito o que reclamar do Future Cop. É um jogo violento, muito violento, e não é recomendável para crianças de pouca idade. Também não é nada educativo – aliás, mostra uma visão extremamente pessimista do futuro de Los Angeles –, mas proporciona horas de diversão. E ninguém pode alegar que ele é perigoso por apresentar situações muito semelhantes à realidade. Ao menos por enquanto.

MÁRCIO NIGRO



# Escolha o seu joystick

## FCS MARK I

ThrustMaster, R\$ 391

O Flight Control System Mark I é, aparentemente, o único dos modelos testados que já saiu de linha, talvez pelo seu visual um tanto datado. Mas ele tem características únicas, como o conector embutido padrão PC.

Traz ainda um gatilho, três botões (um deles para ser acionado pelo dedo mindinho) e controlador direcional.

Mas quem for canhoto deve ficar longe desse modelo, pois ele foi totalmente desenhado para ser usado por pessoas destras.



## MACALLY JOYSTICK

MacAlly, R\$ 152

Você é tradicionalista e gosta dos joysticks com apenas dois botões, tipo Atari? Então, este é feito para você. Ele ainda tem um selector de ID de duas posições, para permitir que outro joystick igual seja conectado ao

seu Mac, o que é bem legal para duas pessoas brincarem com um emulador de console.



## GAME PAD PRO USB

Gravis, R\$ 126

O GamePad Pro USB tem o mesmo desenho de um controlador de PlayStation e funciona em qualquer iMac ou G3 azul. Nem é preciso dizer que ele é o companheiro ideal para o Virtual Game Station (emulador de PlayStation) da Connectix. Ao todo, são dez botões de ação e um controlador direcional com um mini-joystick aparafusável, que mais atrapalha do que ajuda.

Ele só funciona com games compatíveis com os Apple Game Sprockets, mas, pelo relativamente pouco que custa, é uma boa pedida.



Fotos Marcos Bianchi



## BLACKHAWK

Gravis, R\$ 155

O Blackhawk é menor que um mouse pad, mas seu desenho compacto não o torna menos funcional. O disparador e os dois botões do controlador são muito bem posicionados, proporcionando um controle bem confortável.

Porém, há um botão na base que não está no melhor dos lugares para quem precisa exercer reflexos rápidos. E, devido à ausência de um ajuste direcional, ele não pode não ser muito adequado para alguns jogos.

## F-16 FIGHTERSTICK

ESCOLHA DA MACMANIA

CH Products, R\$ 411

Este é caro, mas é o melhor do mercado. A grande vantagem dele são suas 24 funções programáveis, que ajudam ou dispensam totalmente o teclado em simuladores de vôo. Ele pode ser programado para executar qualquer atalho de teclado do Mac e traz comandos prontos para os jogos mais populares. Você pode achá-lo grande demais, mas ele é uma réplica do manche do caça F-16 "Falcon".



## FLIGHTSTICK PRO

CH Products, R\$ 182

Não tem um visual muito inspirado, mas é bem confortável de usar, com todos os botões ao alcance de seu indicador e polegar. Como é comum nos joysticks análogos, ainda traz três controles para calibragem do dispositivo. Um software permite programar as funções dos botões e até usá-lo como mouse. Por ele ser um velho conhecido de muitos usuários, muitos jogos oferecem suporte direto ao Flightstick Pro.



## CH PEDALS

CH Products, R\$ 205

Usar os pés como controle muitas vezes faz mais sentido que usar as mãos. Os CH Pedals podem ser usados em dois modos, carro e avião, em conjunto com volantes ou manches. O movimento em torno de um eixo transversal torna esse produto mais apropriado para corridas de carro do que para simulações de voo. (A versão Pro, que custa R\$ 211, tem o movimento deslizante longitudinal.) Mas os dois tipos de jogos se beneficiam igualmente da possibilidade de livrar suas mãos de certas tarefas.



## SIDEWINDER PRECISION PRO USB

ESCOLHA DA MACMANIA

Microsoft, R\$ 219

Apesar de não ter sido criado para ser plugado em um Mac, o Sidewinder Precision Pro funciona surpreendentemente bem com as máquinas USB da Apple. Seu sensor de movimento permite movimentar o cursor apenas movendo o joystick, sem tocar em nenhum botão.

Super-anatômico, é disparado o melhor controlador disponível para o iMac. Mas só funciona com jogos que usem os Sprockets.



## FX 3000

Suncom, R\$ 96

O FX 3000 ganhou o prêmio de joystick mais esquisito, com sua aparência de Nike Air derretido. Oferece um gatilho e três botões que podem ser completamente programados através de um painel de controle. Possui ainda uma chave que determina uma segunda função para cada botão. E as ventosas em sua base são as melhores que já experimentamos, garantindo firmeza total.



## FIREBIRD 2

Gravis, R\$ 277

O Firebird 2 não é exatamente um joystick pequeno. Inclui nada menos do que 13 botões e um controlador direcional. Ele ainda assume a função de mouse, de modo que você pode ficar com as mãos nele para qualquer tarefa no computador (mas ainda não dá para substituir o mouse em tudo). É possível atribuir até 106 atalhos de teclado para os seus botões e até mesmo programar códigos de cheat para serem acionados por um botão.



## MAC MOUSESTICK II

Gravis, R\$ 143

O Mac MouseStick não é lindo, mas é confortável e tem dimensões reduzidas, oferecendo um gatilho e quatro botões programáveis. Ele é uma boa opção para quem quer um joystick funcional, sem muitas complicações. Outra característica interessante é o ajuste de tensão, que possibilita ao usuário determinar a firmeza a seu gosto. O software incluído com o produto traz configurações prontas para mais de 100 jogos.



## iSTICK

MacAilly, R\$ 229

Com um visual translúcido no estilo do iMac, esse joystick para porta USB oferece ajuste de quatro direções, controles precisos e gatilho de disparo rápido, além do próprio manete. Infelizmente, seu software de configuração é um tanto problemático. Em nossos testes, o ajuste pré-programado para alguns jogos simplesmente não funcionou. Mas é, ao menos por enquanto, o único joystick USB disponível no Brasil.

# Falcon 4.0

## O simulador que vai chocar os seus amigos pecezystas

O Falcon 4.0 é, sem dúvida, o lançamento mais esperado dos últimos anos no campo dos simuladores de vôo. Sua primeira versão foi lançada há mais de dez anos e desde então não houve mais atualizações para o Macintosh. Para os macmaniácos fãs da aviação só restaram o F/A-18 Hornet e o A-10, os quais cumpriram muito bem seu papel como jogos de simulação. Mas estava faltando algo realmente bom para o Mac. Muitos "pilotos" já estavam quase desertando para o lado inimigo, depois de verem tantos jogos fantásticos sendo lançados para PC, com tecnologias mais novas. Mas a vingança chegou e não temos mais nada a reclamar.

### Exuberância envolvente

O Falcon 4.0 é daqueles jogos que você começa a babar logo que vê a embalagem. Mas a empolgação não fica só nas belas fotos da caixa; além de bonito, ele é muito bom, um excelente simulador de vôo.

Abrindo a caixa, você encontra um mapa completo da península coreana (as missões se passam nesse palco) e um manual gigante (bate fácil o do Photoshop) com informações detalhadas sobre o avião, os armamentos, a

teoria do vôo e a simulação em si. Obviamente, é um jogo para poucos. Nem todo mundo gosta de jogos desse tipo, pelo seu grau elevado de dificuldade de controle e de compreensão. Mas para quem gosta de simuladores de vôo, esse é um prato cheíssimo. A simulação acontece em cima do mais popular avião de caça dos nossos tempos, o norte-americano F-16 Fighting Falcon, um caça monomotor extremamente ágil, de fácil pilotagem e de grande capacidade de armamento. A ação se passa entre a Coréia do Sul e a do Norte, quando esta última ultrapassa as fronteiras de seu país e põe o mundo em alerta. As missões variam entre dar apoio aéreo para aviões de ataque A-10, interceptação de bombardeiros e aviões de carga e bombardeiros a alvos estratégicos.

Na área da simulação, o jogo beira a perfeição. A ambientação, o cenário e o som são magníficos. As imagens são belíssimas, com vários detalhes realísticos do solo, do céu e do avião com todos os brilhos, reflexos e cores que o mundo real oferece. Como todo bom simulador, existem milhares de comandos no teclado, displays do avião e técnicas para aproveitar o máximo do jogo. Você pode falar com pilotos

do seu esquadrão, com a sua base, ou solicitar dados para os aviões de vigilância e reconhecimento. Você pode inclusive reabastecer no ar (o que não é muito fácil). Mas não se preocupe: o manual explica tudo direitinho. O jogo também tem um banco de dados muito completo, com informações sobre todos os armamentos. Na área técnica, o jogo é exigente. Você não precisa necessariamente de uma placa gráfica, mas é obrigatório o uso de pelo menos um joystick para manobrar o avião. Sem ele, não é possível jogar.

### Segure o manche!

O jogo funcionou muito bem em um iMac e rodou esplendidamente em um G3/400, mas também funcionaria em um Mac com processador 603 de 200MHz (ou seja, alguns Performas e Power Macs não-G3 mais novos). O ideal é ter manche e pedais para o controle, um G3 com placa gráfica (ATI Rage ou 3Dfx) e bastante memória. Existe a opção de jogo em rede com outros oponentes (um máximo de 15 jogadores) em várias mis-

Se você não tiver muita habilidade de pilotagem, pelo menos pode fazer uns fundos de tela maneiros





Olhar para o lado dá uma noção da espetacularidade da paisagem simulada. Repare que tem até os reflexos do interior da aeronave no vidro e o da mão do piloto no visor

Você voaria num avião com pintura pele de tigre?

sões e em várias situações.

Resumindo, o Falcon 4.0 é o melhor simulador de vôo que já apareceu na tela de um Macintosh, tanto do ponto de vista profissional como do ponto de vista da diversão. É bem dinâmico, rápido e belo. Seu único ponto negativo é a necessidade de um joystick, o que de certa forma faz bastante sentido se você lembrar que ninguém controla um avião com um teclado.



**DOUGLAS FERNANDES**

## Fique ligado

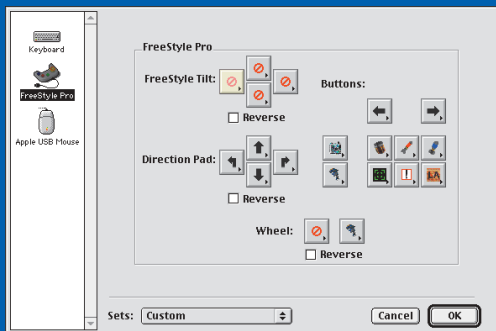
**OPENGL** Biblioteca de programação, desenvolvida pela SGI, que virou padrão para aplicações 3D, de games a programas profissionais. Contém funções de renderização, texturas, efeitos especiais e outras características prontas para usar, que não precisam ser programadas pelo autor do aplicativo.

**VOODOO** Chipset desenvolvido pela 3Dfx Interactive e licenciado para diversas companhias (Creative Labs, Diamond Multimedia, TechWorks e MicroConversions, entre outras). É um acelerador para gráficos 3D que funciona em conjunto com o circuito de vídeo do computador, liberando o processador do trabalho pesado de gerar gráficos tridimensionais. A placa Voodoo2 é considerada igual ou ligeiramente superior à ATI Rage 128 que equipa os Macs G3 azuis.

**ATI** Empresa que desenvolveu os chips de aceleração 3D Rage, presentes em todos os Macs recentes. O Rage Pro é embutido na placa-mãe dos iMacs e G3 beges; o Rage 128 é uma placa PCI pré-instalada nos G3 azuis, com aproximadamente o dobro da velocidade.

**SPROCKETS** Nome da biblioteca de extensões da Apple que facilita muito o trabalho de desenvolvedores de games, simplificando a adição de funções como jogo em rede e compatibilidade com joysticks. Existem quatro tipos:

- **DrawSprocket:** permite configurar a resolução do monitor sem sair do jogo.
- **InputSprocket:** Traz o plug and play para o mundo dos joysticks. Jogos compatíveis com Sprockets trazem uma janela padronizada de configuração dos botões (ao lado).
- **NetSprocket:** interface padrão para participar de games em rede. Permite também o chat entre jogadores.
- **SoundSprocket:** Permite que os jogos acessem as funções de som do Mac, incluindo os efeitos de som 3D.



# Carmageddon 2

## Muito mais violência, muito mais sangue, muito mais diversão

*Carmageddon 2: Carpocalypse Now.* Com um nome desses, o que mais se pode esperar? Ele continua terminantemente proibido de ser vendido traduzido. Dizem por aí que faz mal para quem joga, influenciando os motoristas a sair atropelando pessoas e batendo seus carros. Confesso que de vez em quando, no trânsito de São Paulo, também sinto vontade de sair trombando meu carro em certos motoristas idiotas. Mas até aí, assassinar pessoas passando por cima delas na rua é, no mínimo, falta de educação.

Carmageddon é apenas um jogo. Um mundo virtual onde as regras são outras. Aliás, a regra é não existir regra. Os objetivos continuam sendo os mesmos: vencer a corrida como um corredor normal, fugindo da porradaria alheia, ou encarar a temível batalha sangrenta. Você precisa ir juntando créditos. E a forma mais fácil para isso é ir atropelando qualquer coisa viva que se mexa na tela. Prepare-se para ouvir os berros dos pedestres e ver o sangue se espalhando no monitor. Agora, com muito mais realismo. Nem cachorro escapa da fúria motorizada.

A aceleração 3D faz a versão anterior comer poeira. Se você tem uma placa Voodoo ou um G3, a festa está garantida. Para melhorar ainda mais, agora você interage muito mais com o cenário, arrancando postes e árvores e atravessando paredes de vidro, portões e grades, sem deixar nada sobrar.

Basicamente, Carmageddon é um racha no melhor estilo. Só que muito mais seguro do que na realidade. Como jogo de corrida, eu ainda não vi nada parecido. É emoção o tempo todo. Você tem liberdade total para fazer o que quiser, seguir qualquer caminho do cenário.

A pancadaria agora conta com novos ingredientes para aumentar a adrenalina. São vários *power-ups* que você vai encontrando no caminho. Alguns para usar contra os inimigos, tais como óleo para derramar na pista, pulo de canguru, carro de pedra, um raio repelente etc. Contra os pedestres há outros truques sensacionais, que transformam pessoas comuns em bêbados, suicidas, gordos, congelados ou dançarinos, além de outros que provocam as mais diferentes mortes: por choque elétrico, inflando-os até que saiam voando ou espalhando os pedaços dos corpos, fazendo muito mais sujeira. O jogo é organizado em dez níveis, que contêm três corridas e uma missão, a qual normalmente consiste em uma corrida solitária contra o tempo. Nas disputas você encontra 40 veículos diferentes, dos quais apenas 20 você pode pilotar. Da primeira versão sobram apenas sete carros, que enfrentam agora modelos como uma Ferrari, um Lamborghini e o charmoso Fusquinha. Mas não é só isso: você pode encarar os inimigos com veículos mais bizarros, como por exemplo um teco-teco sem asas, que é perfeito para chacinar muito mais pedestres. Você pode consertar o carro em plena corrida e fazer upgrades mecânicos entre uma fase e outra, mas para isso deve coletar uma boa quantidade de créditos. Eles são acháveis ao longo do cenário ou podem ser obtidos atropelando todos os seres vivos que puder.

O sistema de inteligência artificial dos inimigos melhorou sensivelmente. Agora você só é atacado se provocar. Mesmo assim, existem

Invadir uma base aérea com um carro de corrida? Sim!



alguns que só estão interessados em vencer a corrida e que, para entrar em combate, têm que estar de saco bem cheio das suas provocações. Você pode descobrir isso através de um *status bar* que informa o humor de cada piloto e o estado de seus bólidos. Se a sua meta for entrar na porrada, há até um esquema de botar uma mira em um veículo em especial e sair à caça dele.

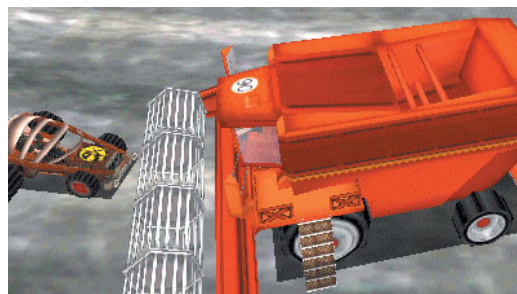
Como se tudo isso não bastasse, a adrenalina inebriante de Carmageddon não fica apenas nas disputas solitárias. O esquema de jogo em rede está bem melhor que na versão anterior, aceitando até oito jogadores em diversas disputas de todo tipo. Os objetivos são os mais variados: destruir todos os competidores, cruzar primeiro todos os *checkpoints* e “caça à raposa”, entre outros.

Por fim, um dos recursos mais legais é o replay, que funciona com diversas câmeras e permite gravá-lo como filminho de QuickTime para distribuir entre os amigos.

Carmageddon 2 vai continuar proibido no Brasil. É uma pena. Apesar de toda a sua violência, continua sendo um dos jogos mais divertidos de toda a história dos games de computador.

Muitos carros novos pra zoar. Carmageddon 2 é o jogo de corrida com os veículos mais absurdos do planeta

JEAN BOËCHAT



# Myth II

A saga continua

Homens musculosos envergando tangas de pele. Vilas em chamas. Flechas incendiárias riscando o céu enegrecido pela fumaça. Anões guerreiros. Legiões de zumbis. O cheiro de corpos em decomposição pela manhã... Bem-vindo ao mundo de Myth II!

Estratégia em tempo real – a categoria em que Myth II se encaixa – significa que você não controla um carinha, mas sim grupos, selecionando com o mouse e emitindo ordens: arqueiros protegendo a ponte, anões na colina, o mago na retaguarda e por aí afora.

Quando o pau come, você não tem muito controle individual, mas precisa prestar atenção nas formações e fazer correções em estratégia e posicionamento – coisas do tipo “ei, este guerreiro está sozinho e tomando um couro; melhor mandar uma galera ajudá-lo” ou “lá vai o anão fazer merda de novo e explodir o **meu** exército (eles adoram fazer isso); é preciso mandá-lo pro outro lado”. Ao contrário dos demais jogos do tipo, o Myth II deixa de lado a parte logística – coisas do tipo mineração, construção de prédios e formação de novas unidades; ou seja, você precisa se virar com o exército que ganha no início da fase (mais eventuais reforços que pintam de vez em quando). Aqueles que sobrevivem acompanham você na próxima; portanto, pense duas vezes antes de mandar caras experientes pra roubada indiscriminadamente. As unidades são as velhas conhecidas da primeira versão, com algumas novidades divertidas: os arqueiros agora podem atirar flechas incendiárias, há anões armados com morteiros, soldados com armadura resistente às flechadas e um mago que atira impressionantes bolas de fogo. Evidentemente, o lado do Mal também tem algumas surpresas desagradáveis, mas jogue você para saber...

## Visual perfeito

Graficamente não houve muita evolução, o que não chega a ser um problema – o original já era show. A mistura de 3D (para o chão e as estruturas maiores) com sprites 2D (para coisas como personagens, árvores e bichos) dá um efeito muito realista. Na versão 2 há mais efeitos de altura, ambientes internos e detalhes bacanas como bichos na floresta, fogo que se alastra, neblinas, cachoeiras, tempestades... Assim como no Myth original, depois de uma batalha o chão permanece chamuscado, ensanguentado e salpicado de pedaços de cadáveres



Por que só os anões têm a habilidade de lançar granadas?

– que satisfação! Mas, se você teme que esse tipo de coisa transforme seus pimpolhos em psicopatas, há sempre a politicamente correta opção “sem sangue”.

A interface continua difícil, mas é o tipo de coisa que vale a pena aprender. A nova paleta ajuda bastante: agora dá pra controlar praticamente tudo pelo mouse. Você presta menos atenção no teclado e mais na tela. Movimentar a câmera de um modo eficiente continua sendo uma das chaves para uma boa batalha; e não subestime a importância de agrupar suas unidades em presets – para não ter que perder tempo tentando selecionar um anão correndo entre as árvores enquanto o pau come solto. A parte de jogo em rede é bem feita e tem tudo o que se esperaria. O mais bacana é o pega-para-capar pela Internet: um site servidor ([www.bungie.net](http://www.bungie.net)) tem suporte a times, ranking e chat durante o jogo. Você começa como soldado raso, com um ícone de espadinha, e vai subindo de posto! Há também a possibilidade de jogar IP-a-IP direto: basta antes mandar o seu IP pro adversário pelo ICQ ou email (use o freeware MyIPAddress para achar o seu IP certinho) e boa pancadaria!

Quando esse tema de fantasia medieval finalmente encher o saco, dê uma checada nos editores de terreno e unidades, que no fim das contas são a maior novidade desta versão. Não são fáceis de usar, mas o controle que oferecem é completo. Já existem por aí Myths II adaptados para a Segunda Guerra Mundial, para o Velho Oeste e até mesmo para o universo Marathon!

E, pra fechar com chave de ouro, esta versão está totalmente traduzida pro português. Não é indispensável, mas entender a história aumenta bastante o prazer do jogo. Embora a qualidade da tradução e das locuções seja bem boa, ainda fica aquela sensação de novela mexicana do SBT. O que não é necessariamente mau – boas risadas garantidas!

TOM B.

# O que vem por aí

Na última E3 (Electronic Entertainment Expo), em Los Angeles, algumas coisas ficaram claras com relação à indústria de jogos para computadores. Primeiro, o mercado não está mais na infância ou em crescimento. É um setor maduro, que tem um potencial lucrativo imenso.

Basta comparar a indústria de jogos à indústria cinematográfica. Um filme de Hollywood custa entre 30 e 200 milhões de dólares e rende 7 dólares por ingresso, em média. Um jogo de computador custa no total uns 4 a 5 milhões de dólares e rende uns 40 a 50 dólares por caixa. Se cada garoto que compra um ingresso para um filme comprar o jogo, o jogo vai render umas 6 a 7 vezes mais que o filme, custando apenas uma fração.

Porém, outros fatores influem nessa equação. Por exemplo: meninas. Meninas não compram jogos de computador. A indústria de jogos percebeu isso e a Mantel Media criou os jogos da Barbie. Tem tudo aquilo que as meninas gostam: jogos para vestir a Barbie e brincar de casinha etc. Porém, como é feito para crianças, o jogo tem que ser educativo; então, a Barbie ensina um monte de coisas para a garota que está brincando. E como meninas também adoram o iMac, a Mantel está lançando todos os jogos para Mac e PC. Mas é óbvio que não tem só jogos para meninas vindo por aí...

## StarCraft e Diablo, maiores e melhores

A Blizzard Entertainment está com tudo e não está prosa. Para começar, a extensão do StarCraft acabou de sair nos EUA. O nome da extensão é Brood War e continua a saga de exploração e guerra intergaláctica. Mas não são apenas mais histórias, mais mundos para explorar, mais cenas sensacionais... Tá bom, isso é um monte de coisas, mas também há novas armas e 100 mapas para jogos com múltiplos jogadores via Internet. Os requisitos não são muitos: basta um Power Mac com 16 MB de RAM rodando Mac OS 7.6 ou superior. Claro

que, para jogar Brood War, você tem que ter o StarCraft completo: nem adianta pensar em usar o suplemento com a demo. Mas nem só de jogos de estratégia vive um jogador compulsivo. Não se assuste: nossa amiga Blizzard vem ao resgate de novo, fazendo a seqüência do poderoso Diablo. Diablo II será lançado no início do ano que vem para Mac, lá nos EUA. O lançamento não será simultâneo para Mac e PC. Isso, apesar de parecer ruim, é na verdade uma boa notícia. A Blizzard nem iria fazer a versão para Mac, mas o poderoso Steve Jobs e seus esquadrões de iMacs mudaram a cabeça dos chefões da empresa, que resolveram fazer a versão para o resto de nós. Apesar de a empresa dizer que a intenção esteve sempre lá, a versão para PC que sai agora, na metade de 99, era a única com versão beta ou demo na E3, em maio. Não havia um único G3 no stand da Blizzard, e tudo cheira a muita grana partindo da Apple para estimular a manutenção no mercado de bons jogos para Mac.

Mas o que o Diablo II traz de novidade? Na linha da história, é tudo o mesmo. Você escolhe um personagem para salvar o mundo dos demônios. Existem cinco novos personagens: Amazona, Paladino, Bárbaro, Feiticeira e Mago Necromante, cada um com 30 habilidades e características exclusivas. Fez as contas? Um total de 150 novas habilidades, algumas bem impressionantes, como o *chain lightning* da Feiticeira ou as flechas de fogo da Amazona. Além disso, há quatro cidades diferentes, cada uma do mesmo tamanho ou maior que o mapa inteiro do primeiro Diablo. Um dos detalhes que impressionam é o novo cuidado gráfico que a Blizzard teve com essa seqüência. As novas tecnologias de “escalamiento perspectivo” e “paralaxe” fazem com que a iluminação seja extremamente realista. Se a Amazona estiver no escuro e atirar uma das flechas de fogo, a flecha vai iluminando o caminho, mas conforme a distância aumenta, a luz é mais esparsa. A perspectiva, de acordo com a Blizzard, será quase perfeita. O que significa que vai ter que melhorar muito, porque o beta demonstrado na E3, embora melhor do que o original, ainda tem muito caminho a andar para chegar ao nível de detalhe do StarCraft.

Para quem gosta de jogos do tipo tenho-uma-arma-e-vou-matar-tudo-o-que-se-mexer, também há jogos inteligentes e um especialmente bem bolado saindo simultaneamente



StarCraft Brood War: uma infinidade de mapas para você não acabar o jogo nunca mais

para Mac e PC no final de 99 (novembro, de acordo com a fabricante, Simon & Schuster). O nome é *Star Trek Deep Space Nine: The Fallen*. O lançamento coincide com o fim de Deep Space Nine, que é mais detalhado na caracterização das diferentes raças que povoam o universo de Star Trek do que todas as outras séries, incluindo a original. O seriado terminou em maio nos EUA, devido a compromissos conflitantes de vários atores e ao sucesso da série Voyager.

De acordo com o vice-presidente da empresa, Doug Hare, esse é o único jogo de Star Trek “realmente bom”. Ele não está exagerando. A atenção aos detalhes é impressionante. O jogador pode jogar usando tanto o comandante Cisco quanto o klingon Worf ou a tenente Kira. Como os personagens têm alturas diferentes, veem o mundo de perspectivas um pouco diferentes. Kira, por exemplo, é bem mais baixa que Worf; então, quando se joga com Kira, o jogador vai usar mais o recurso de olhar para o alto.

Uma das razões para o atraso do jogo, que sairia em julho, foi a opção pela utilização de muito mais polígonos para os corpos dos personagens, para que os movimentos ficassem mais próximos da movimentação real. É possível uma perspectiva à la Lara Croft, afastada do personagem, ou um zoom tipo Quake, para as cenas de maior ação. A história é complicada, como num bom episódio de DS9.

## Futuro garantido

Ainda estamos longe de termos tantos jogos no mercado quanto existem para PCs, mas os usuários de PC também reclamam de não terem tantos jogos no mercado quanto os de PlayStation (embora, ironicamente, dê para jogar PlayStation no Mac). A boa notícia é que nestes tempos D.J. (Depois de Jobs) os jogos bons vêm ao mesmo tempo para Mac e PC. **M**

MAURÍCIO L. SADICOFF



Diablo II: visual ainda mais assustador e muito suspense

