Unreal é animal!

Não tem para ninguém. Nem mesmo para o Quake

Você pode estranhar termos demorado tanto para fazer nossa avaliação do Unreal Tournament para Mac. É que tínhamos de testar o jogo rigorosamente para termos total certeza ao afirmar o seguinte: o Quake III Arena definitivamente perdeu o título de melhor jogo de tiro para computador. Além das incomparáveis telas que adornam estas páginas e da enorme lista de features a favor do Unreal, outro fato importante nos chamou a atenção: todos os testadores que tinham instalado em suas máquinas os dois jogos simplesmente abandonaram o Quake e ficaram só com o Unreal. Um toque especial: se você é um gamer sério e vai adquirir o Unreal Tournament, arranje também um mouse de dois ou mais botões, da Logitech ou Microsoft. Você vai delirar com o segundo gatilho de cada arma. M

Telas: Abrahão Lucas Pacheco Hercheui

MARIO AV marioav@mac.com
Joga ambos os jogos, com o nick "Spaniard".

UNREAL TOURNAMENT

Infogrames: www.br.infogrames.com
11-6979-5778
Preço: R$ 75

Pró: Funcionamento perfeito; uma obra-prima de concepção e acabamento; fácil personalização; diversão garantida

Contra: Demora muito para carregar

Unreal Tournament x Quake III Arena

Correndo o risco de iniciar uma violenta polêmica, eis nossa tentativa de comparar os dois maiores jogos de tiro para o Mac:

	Unreal	Quake
Visual	3D quase isento de falhas de geometria; texturas muito nítidas (a definição das feições dos personagens é assombrosa)	Fantasioso e um pouco caricato (diferença análoga à que há entre o Street Fighter e o Tekken); personagens mais variados; geometria 3D mais "dura"
Desempenho	Demora muito para carregar. O vídeo é melhor que o do Quake na mesma máquina. Funciona em qualquer G3 com pelo menos 96 MB de RAM	Carrega depressa; latência excelente em máquinas lentas, mas tem dificuldades em resoluções maiores. Pode não rodar bem em iMacs até a Rev. C
Armas	Segundo gatilho e modos de disparo alternativos para cada arma. Por exemplo, o lança-foguetes pode atirar até cinco de uma só vez e lançar foguetes "inteligentes" que perseguem o oponente, ou então simples granadas	Armas simples, com alto poder de parada (matam facilmente) e cadências de tiro altas; apenas um modo de disparo por arma, o que diminui muito as possibilidades táticas
Single Player	É possível jogar os mapas em qualquer ordem e ajustar todas as características do jogo, dos oponentes *(bots)* e da própria aparência; comportamento dos bots é mais similar ao de jogadores humanos	Tem um modo single player bem estruturado e indica quais mapas foram ganhos em qual nível de dificuldade; progressão de fases pré-estabelecida em *tiers* (divisões)
Multiplayer	Além do Deathmatch e Captura à Bandeira, inclui Dominação, Ataque e Desafio	Resume-se a Deathmatch e Captura à Bandeira
Mapas	Bons para franco-atiradores; ambientes muito variados, incluindo naves espaciais, cidades em órbita, fábricas e um galeão pirata	Não tem áreas secretas nem lugares para tocaias; ambientes continuam limitados aos costumeiros – base militar futurista, castelo ou templo satanista
Recursos exclusivos	Tem um comando para fingir de morto; som avisa quando você está sob a mira de alguém; permite acompanhar o jogo dos outros *(spectator mode)*	Som avisa quando seu tiro atingiu o alvo; anuncia quando você entra ou sai da liderança ou ganha condecoração; provocações automáticas em modo texto
Condecorações	Grande variedade de cumprimentos pelo seu desempenho, como "fulano está em um surto de matança" *(killing spree)*	Atribui "medalhas" ao bom desempenho dos jogadores e as mostra sobre as cabeças dos personagens durante o jogo
Estatísticas	Acompanha um módulo externo que gera em HTML qualquer tipo de estatística possível e imaginável sobre o seu desempenho	Limita-se a acumular o total de condecorações; dá o total acumulado de *frags* (saldo de mortes) somente de forma aproximada