



Diabolo não é exatamente um jogo: é um vício que, quando pega, é difícil largar. Quando a gente pensava que não precisaria mais ficar horas, dias inteiros na frente do computador por causa dele, vem a Blizzard e

lança o Diablo II, na clara intenção de tornar o jogo um vício crônico, daqueles de você ir dormir e passar a noite (se é que ainda era noite quando se deitou) sonhando com seu personagem dando cacetadas e trucidando qualquer coisa que se mexa e não lhe dê bom dia.

Para quem nunca jogou a primeira versão e não sabe do que estamos falando, Diablo é o jogo ultra-bem-sucedido da Blizzard que leva o jogador a encarnar um herói no estilo medieval que tem como missão principal encontrar e matar o senhor do Mal, *el Diablo*. Você começa a aventura com armas, armaduras merrecas, nível 1 de experiência e tem que enfrentar monstros, magos, insetos, zumbis, caveiras e outras entidades fantásticas. Matar é imperativo para a sua sobrevivência nessas terras selvagens. A cada criatura vencida você ganha mais experiência, e em diferentes locais você encontrará moedas de ouro, armaduras, itens mágicos e poções que facilitarão a jornada. À medida que a história avança, você se vê cada vez mais poderoso, assim como os seus adversários.

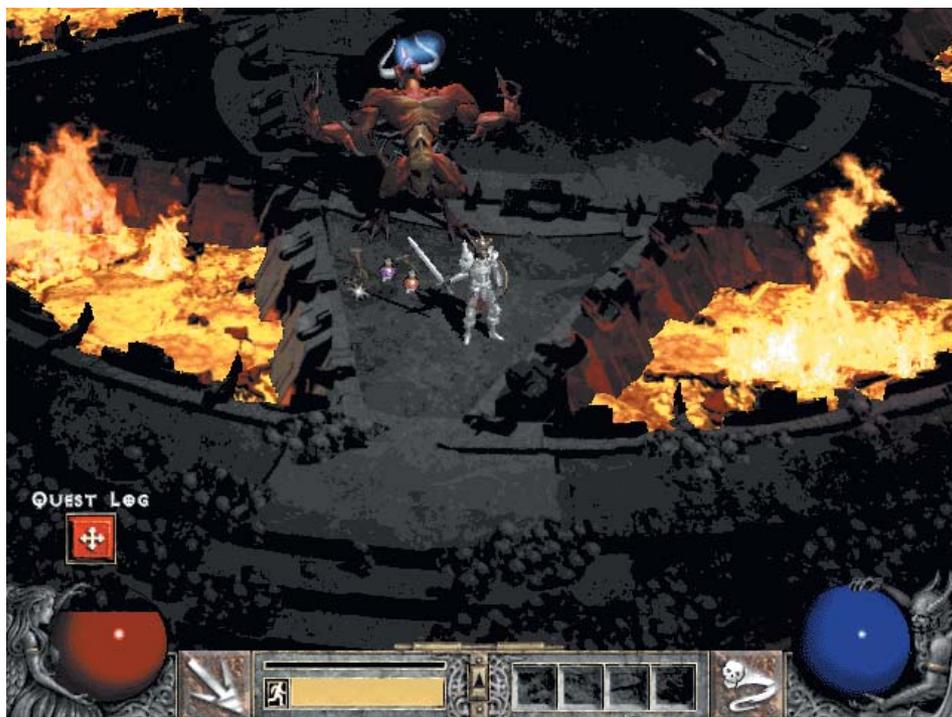
Esse ainda é o espírito de Diablo II, que agora vem com três CDs (um instalador, um para jogar e outro com filmes) para abrigar cenários mais variados e maior tempo de jogo, para felicidade ou desespero dos amantes do game (a versão que testamos é tanto para Mac quanto para Windows). Por isso, abra espaço em seu HD, pois a instalação mínima é de 600 MB (um jogador), 900 MB (jogo em rede) ou 1,5 GB (completa). No jogo original, Diablo é derrotado por um herói e aprisionado dentro de seu corpo. Mas



Os cenários estão mais bonitos e imaginativos. Esse, por exemplo, parece até uma ilustração de Escher

Diablo II

Melhor e mais viciante do que nunca



Na foto, Diablo (de vermelho) é brutalmente assassinado por alguém que conseguiu driblar a segurança. Polícia Federal acredita ser crime passional

o mundo não estava salvo... Ao iniciar a continuação, você começa num campo de arqueiros cercados por criaturas do Mal, que curiosamente apareceram depois da aparição de um viajante misterioso e solitário. Rapidamente, descobre-se que se trata do herói de outrora que foi dominado pelo Diablo. Cabe a você sair atrás do bicho e tentar dar um fim nele, de uma vez por todas.

Novos cenários

Se você acha que, na primeira versão, a jornada até o encontro com Diablo era curta demais, agora provavelmente não vai ter a mesma sensação. O jogo está bem mais longo e foi dividido em quatro atos, sendo que cada um é dividido em seis missões (Quests) diferentes.

Quem já jogou Diablo vai se sentir à vontade com a sequência. A interface manteve o mesmo espírito mas com gráficos muito mais invocados, apesar dos problemas de compatibilidade com as placas ATI dos Macs (falaremos disso mais adiante). Os cenários estão bem

diversificados: florestas, desertos, palácios, cavernas, tumbas egípcias, corredores flutuantes e várias paisagens intimidadoras. Outros toques acrescentados foram a mudança entre dia e noite, além de chuvas e trovoadas. Cada ato tem uma cidade diferente onde existem diversas pessoas (algumas já encontradas na primeira versão) dispostas a ajudar você, dando-lhe missões ou vendendo, comprando ou consertando itens. Além disso, é possível contratar guerreiros mercenários para ajudar a combater o Mal.

Um mouse de dois ou mais botões é bastante recomendável, pois facilita bem o jogo, principalmente as batalhas. Isso porque foi incluída uma janela de configuração de comandos para mouse (e teclado também) que possibilita atribuir funções para cada botão.

Outra novidade interessante é que todo item que estiver no chão passa a cintilar periodicamente – se não houver nenhuma parede na frente – e, apertando **Option**, é possível ver qualquer item que estiver ao alcance dos olhos. Assim, nada passa despercebido.

Aliás, quem estava acostumado com deixar um



A árvore de habilidades permite que o jogador controle melhor a evolução do seu personagem

monte de itens no chão da cidade, na versão original, para salvar espaço no seu saco de viagem, pode esquecer, pois quando você sair do jogo tudo sumirá. Para compensar isso um pouco, agora cada personagem tem um baú (não muito grande) na cidade para guardar dinheiro (que não ocupa mais nenhum espaço) e os itens que quiser. Ah, esqueça o cheat de duplicar itens do primeiro jogo; essa mamata acabou!

Em compensação, uma das

maiores surpresas de Diablo II é que o mito do nível secreto das vacas da primeira versão tornou-se realidade. É engraçadíssimo; parece até South Park. Mostramos como chegar lá na seção Simpatips desta edição.

Corra, Diablo, corra

Finalmente! Seu personagem pode correr, em vez de só andar. A contrapartida disso é que ele também passa a contar com um determinado nível de resistência (Stamina) que diminui durante a corrida (mas aumenta quando se anda ou está parado). Só nas cidades é possível correr sem perder o fôlego.

Em Diablo II, é possível utilizar o mesmo personagem em qualquer tipo de partida (menos no modo Battle.Net, o servidor de batalhas via Internet). No jogo solitário, toda vez que você retoma a sua aventura, as regiões mapeadas voltam ter criaturas, mesmo que seu personagem tenha feito uma faxina geral anteriormente.

Para não ser necessário passar pelos mesmos cenários novamente para dar continuidade à aventura, praticamente todos as localidades possuem portais (Waypoints) que teletransportam o herói para qualquer outro que tenha sido encontrado e ativado. Em resumo: você não pode mais salvar o jogo no momento que quiser (antes de encarar uma briga feia, por exemplo) para, depois, poder voltar no tempo; a partida só é salva quando você pede para sair. O pior é que, quando o personagem morre, é preciso desembolsar uma grana para ressuscitar (sabe como é a burocracia divina). E o cadáver vai ficar largado no mesmo lugar do incidente – provavelmente cercado de criaturas feias – juntamente com os itens que estavam sendo carregados. Se você sair do jogo, seu cadáver aparece na cidade. Assim, será necessário voltar à cena do crime e clicar em seu corpo para reaver tudo de volta. Mas pense bem antes de fazer isso, principalmente se estiver

próximo de completar alguma missão. Caso contrário, você terá que enfrentar o mesmo caminho outra vez.

Não se engane, essas criaturas não são boazinhas como as do filme Segredo do Abismo...



Os personagens

A primeira coisa que se nota é a mudança na variedade de personagens. Se antes você tinha apenas três opções – o guerreiro, o arqueiro e o mago –, agora existem cinco (por enquanto são cinco, mas a Blizzard promete lançar no começo do ano que vem um pacote com mais níveis e outros dois heróis). Ei-los:



Amazona - Para ninguém acusar a Blizzard de machista. A Amazona é mulher macho para caramba! Não, não tem nada a ver com a Mulher Maravilha. Tem como especialidade o arco e flecha, mas também é boa de lança. À medida que desenvolve suas habilidades, vai se tornando uma poderosa combatente do mal.

Necromante - Com boas relações com que já foi desta para uma melhor,

ele é capaz de convocar mortos a lutar a seu lado, criar golens e outros feitiços. Nos níveis mais altos de experiência, ressuscita criaturas inimigas para ajudar nas batalhas. É o único que pode dispor de um exército particular.



Bárbaro -

Guerreiro que tomou umas bolinhas, o bárbaro tem braços que mais parecem pernas. É o único capaz de manejar duas armas ao mesmo tempo, berrar a ponto de fazer o inimigo fugir e ainda dar saltos de kickbox-medieval.



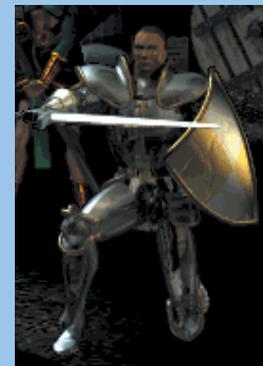
Feiticeira -

Olha aí mais uma mulher. Com exceção do sexo, é o personagem que menos mudou (será

que foi operado?). Possui magias poderosas – como um devastador meteoro que cai do céu fulminando os inimigos que estiverem



embaixo –, mas pode se dar mal na hora do tête-à-tête.



Paladino - É o mais próximo do guerreiro da versão original. É um ser abençoado e um líder natural. Além de ser bom de espada e machado, ainda possui magias que estimulam o ataque ou melhoram a defesa de uma equipe. Ótimo para o jogo em rede.



Personagens agora podem sair à caça dos conjuntinhos que, além de dar habilidades especiais, caem superbem num corpinho bem torneado



Depois de de vencer o Diablo os personagens ganham títulos de nobreza como Sir, Dame, Baron etc.

Árvore de habilidades

Os personagens estão bem melhor estruturados, podendo desenvolver habilidades exclusivas. Acabou aquela história de aprender magias a partir de livros. Agora, cada um tem uma árvore de habilidades, dividida em três categorias, que pode ser desenvolvida como o jogador quiser. Ao subir de nível de experiência, você tem um ponto para ser atribuído a uma habilidade. Você pode aprender uma nova ou aumentar o nível de uma já existente (na maioria dos casos, é preciso desenvolver uma habilidade para poder utilizar outra). Como muitos cenários e criaturas são randômicos – ou seja, mudam de jogo para jogo –, faz sentido que o jogador decida o que é mais interessante para seu personagem. O bárbaro, por exemplo, pode ganhar a habilidade de saltar em cima dos inimigos e dar berros que estimulam os outros jogadores de um time jogando em rede. Já o necromante é capaz de fazer cadáveres explodirem ou criar barreiras intransponíveis de ossos.

Vestido para matar

O rol de armas se diversificou bastante, contando com muitas variações de espadas, arcos, adagas, machados, lanças, foices, varinhas e cajados, além de flechas e dardos para os arqueiros. Outros armamentos servem para ser lançados na direção do inimigo, como facas, machados e poções que explodem, envenenam ou asfixiam. As armas e armaduras foram divididas em seis categorias: normais (indicadas pela cor branca), com soquetes (cinza), mágicas (azul), raras (amarelo), únicas (dourado) e de conjunto (verde). Os itens com soquetes (*socket*) permitem incrustar pedras que lhe darão novas



Pró: Ótimos gráficos; modo multi-usuário é empolgante; viciante



Contra: Problemas no suporte a placas de aceleração gráfica ATI Rage; viciante demais

características ao objeto, melhorando o ataque ou a defesa – depende se for um capacete, escudo ou arma. Já as peças que compõem conjuntos pertencentes a grandes heróis do passado trazem a lista dos outros itens necessários para criar o modelito. É bem difícil completar um conjunto, mas quem conseguir isso terá novas habilidades mágicas.

Caindo na rede

Para muitos, a grande graça de Diablo está nas partidas em rede ou online. Por isso, a Blizzard melhorou o jogo em rede, para satisfação principalmente de quem gosta de se aventurar na Battle.Net (servidor de jogos via Internet). Na nova versão, existe a opção de fazer troca de itens entre personagens. Chega de combinar um escambo com alguém, colocar o ouro no chão e ver o salafração ir embora com sua grana! Com o recurso Trade Items, é possível examinar um item e oferecer algo em troca. A operação só é completada se as duas partes clicarem no



Batalhas em rede são fantásticas, mas tem horas que tudo pode virar uma zona, tornando difícil entender o que está acontecendo



Se o inferno realmente existe, certamente não deve ser muito pior que esse nível com rios de lava



Novos efeitos visuais podem ser sentidos principalmente quando os heróis soltam seus feitiços muito loucos



A maioria das criaturas dessa tela não são adversários, mas integrantes do exército pessoal que o necromante pode criar

botão Accept. A Blizzard ainda foi mais longe e criou uma página de leilão na Battle.Net chamado eBay, onde as pessoas podem vender seu item pela melhor oferta.

Outra mudança importante é que nenhum personagem pode lutar com outro antes de atingir o nível 9, para que os novatos possam começar suas partidas tranquilamente sem ter que encarar jogadores mal-intencionados já de início. Quando estiver numa equipe (*party*) há a opção Consent, que permite que outro jogador recupere os itens de alguém que morreu e tem dificuldades de voltar ao ponto onde o corpo está estendido.

Acabou? Que nada!

Depois de terminar Diablo II pela primeira vez, o personagem ganhará o título de Sir ou Dame – dependendo se for mulher ou homem – e poderá jogar novamente no modo Nightmare e, depois, Hell (se terminar de novo, ganhará o título de Baron ou Baroness), onde vai encontrar criaturas mais poderosas e em maior quan-

tidade. Após completar um jogo no modo Battle.Net, você terá a opção de criar um personagem Hardcore. Com isso, o herói passa a ter apenas uma vida. Se morrer, bye bye... Porém, jogadores Hardcores só podem se juntar a partidas com personagens do mesmo tipo.

O lado ruim

Desta vez, a Blizzard Entertainment procurou fazer a coisa certa e lançou a nova versão do jogo para Mac apenas com uma pequena defasagem em relação à versão de Windows, ao contrário da outra, que saiu quase dois anos depois. Mas, como se diz por aí, a pressa é inimiga da perfeição. A empresa incluiu no Diablo II diversos recursos visuais que só podem ser vistos em sua plenitude com placas de aceleração 3D. Infelizmente, as placas Xclaim VR 128, Nexus 128 e RAGE Orion – ou seja, toda a linha de produtos que

usa o chip RAGE 128, instalados em computadores G3 ou G4 – e a Voodoo II não conseguem tirar muito proveito desses recursos. Isso é um erro feio da Blizzard, que obriga os proprietários de iMac, G3 azul ou G4 a se contentar com gráficos com apenas 256 cores (em vez de milhares ou milhões de cores). Porém, só com aceleração RAVE será possível habilitar o modo de visualização com perspectiva, o que é interessante, mas não fundamental. Nem mesmo a inclusão de suporte a OpenGL

resolve. Pior, parece deixar o jogo mais lento. No final das contas, talvez seja melhor optar pela emulação por software, que parece fazer o jogo rodar mais suavemente. O jeito mesmo é ficar na cola da Blizzard ou da ATI para que lancem um update de correção.

A Blizzard recomenda como configuração mínima um Mac equipado com processador G3 e pelo menos 96 MB de RAM (o jogo ocupa um mínimo de 72 MB). Porém, diante dessa falta de suporte a aceleração gráfica, até mesmo um iMac DV SE com chip G3 de 400 MHz pode enfrentar momentos de lerdeza nos momentos em que houver mais ação, ou seja, na hora em que houver mais inimigos ao seu redor, o que, definitivamente, não é bom. Já num iMac 233 MHz os surtos de lentidão podem ser mais frequentes. Os mais corajosos podem tentar se aventurar num 8600 de 300 MHz, mas provavelmente verão momentos em câmera lenta; mas dá para encarar.

Há também um bug ocasional: se o personagem morrer, pode acontecer de seu personagem não ser ressuscitado na cidade. Em vez disso, ele aparece vivo no mesmo lugar onde faleceu mas não consegue fazer nada. Daí, o jeito é fechar o jogo e abrir a sessão de novo. O cadáver vai aparecer na cidade.

Vai para o trono?

Apesar desses deslizes, o pessoal da Blizzard está de parabéns, pois conseguiu a proeza de criar um jogo melhor e mais surpreendente do que o original, que já era muito bom. Pena que isso signifique passar muitas noites em claro. Mas quem precisa dormir? **M**

MÁRCIO NIGRO

Não dorme há três semanas.



Cansado de cavernas, catacumbas e lugares poucos arejados? Que tal se exercitar um pouco no deserto?