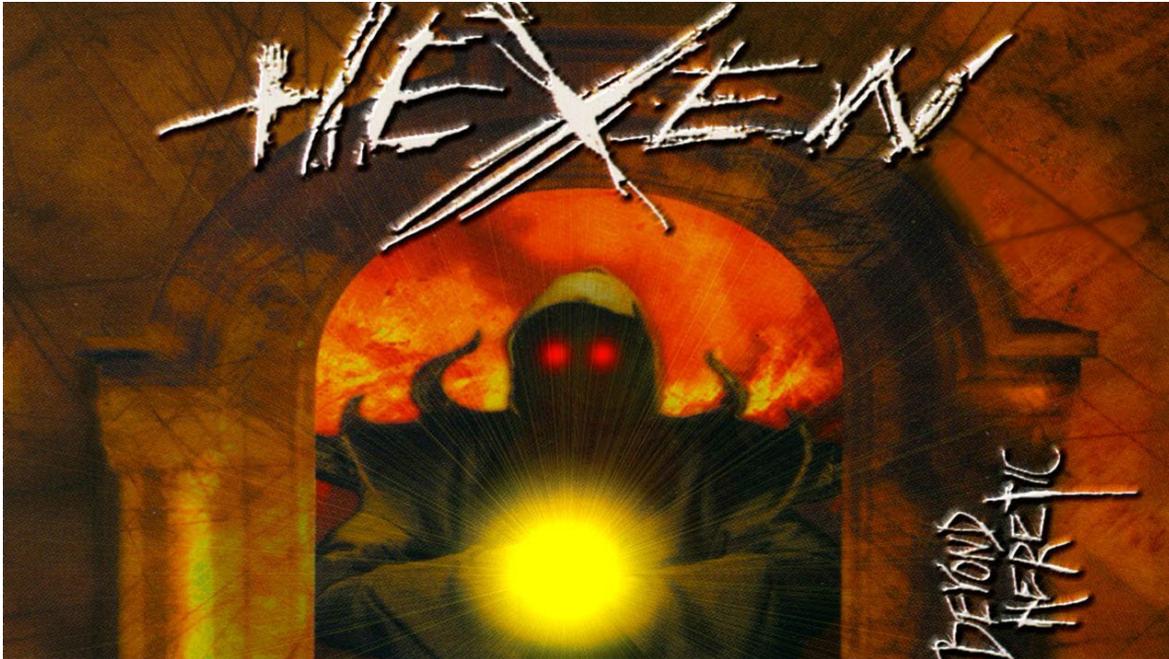


Editora **3D Books** – Livro:
*Hexen (Além de) Segredos e
Estratégias*



Faculdade Anhembí Morumbi
Projeto Editorial - TCC
Produção Editorial

ED-NA4

Pedro Luiz O. Costa Bisneto

n.º: 31

03/04/1996

Sumário

Introdução	3
1. Pesquisa e Histórico do Tema	3
1.1 O que é Hexen?	4
1.2 Objetivos	5
1.3 Justificativas	5
1.4 Contato com a Empresa	5
2. Concorrentes	7
2.1 Produtos existentes	7
2.2 Segmento e Tendência do Produto	7
2.3 Público Alvo	8
3. As Peças	8
3.1 Livro	8
3.2 Disquete ou CD-ROM	10
3.3 Pôster do Hexen, Beyond Heretic	11
3.4 Página na Internet	11
4. Logotipo Oficial da Editora 3D Books	12
4.1 Justificativa do Logotipo	14
4.2 Justificativa da cor do logotipo	14
5. Questionário de Pesquisa	15
ANEXOS	18
Capítulo 1: O Que é Hexen?	19
Capítulo 2: A Nova Interatividade do Hexen	22
Capítulo 3: Os Controles do Hexen	33

Introdução

Venho, através deste projeto, expressar a minha vontade de fazer, ou ao menos tentar, dois TCCs. Sou integrante do grupo da Vanguarda do Rock Paulista, mas acredito que além deste, posso desenvolver outro projeto experimental, em vista de que todo o material necessário, ou quase todo, está em minhas mãos. Mas, se por um acaso do destino este projeto não vingar, quero frisar que ainda pertencço á Produtora Cyclone Records.

1. Pesquisa e Histórico do Tema

Editora: 3D Books

A editora 3D Books, é mais uma que se soma no ramo, cada vez mais abrangente, da Informática. O sua linha editorial é voltada para o que há de mais moderno quando se fala em computador, a imagem tri-dimensional e realidade virtual. Para isso, sua primeira publicação será a respeito de um jogo para computadores que contém tudo isto, que é o jogo da **ID Software** em co-produção com a **RAVEN Software**, chamado: **Hexen, Beyond Heretic**; o título da obra será: “**HEXEN (ALÉM DE) SEGREDOS E ESTRATÉGIAS**”; cujo autor é: **P.L. Costa** (eu mesmo).

Não é necessário pesquisas muito profundas para desenvolver o tema do meu projeto. Ele constitui em um livro de estratégias para o jogo de computador em primeira pessoa: *Hexen, Beyond Heretic*, ou seja, em realidade virtual (3ª dimensão), e como eu eu já jogo *Hexen* há algum tempo, o material necessário está quase que por completo em meu poder, ou seja, a parte de pesquisa de material já está praticamente terminada.

A idéia desse tema já existia muito antes da necessidade de se fazer um projeto para a conclusão de curso. Eu, como um jogador assíduo deste incrível jogo, já tinha pensado em desenvolver um livro de estratégias para o mesmo. Em outras palavras, este livro será desenvolvido de qualquer maneira, ele não vai ser feito apenas para cumprir um calendário escolar, ele pretende preencher um vácuo no mercado de livros estratégicos para jogos em primeira pessoa, visto que não existe nenhum trabalho do jogo *Hexen* publicado no Brasil em língua portuguesa. Outro “vácuo” que este livro procura preencher, é uma carência que os livros de estratégia possuem em termos gerais: os jogos de primeira pessoa mais novos (como o *Hexen*),

permitem ao jogador não apenas jogar contra a máquina, eles permitem que vários jogadores joguem entre si conectando suas máquinas, seja numa rede, via modem ou cabo serial, este tipo de jogo é conhecido como **Netgame**, e é neste sentido que os livros de estratégias são fracos. Os livros de estratégia de modo geral, explicam muito bem as estratégias necessárias para um jogador desenvolver o jogo, tirando melhor proveito de todos os itens do mesmo, mas não explicam estratégias para o Netgame, que em suma é o que faz destes jogos interessantes e inesgotáveis pois, por mais interessante que seja um jogo, depois que você o termina, ele nunca mais será uma novidade para você e tende a ficar cada vez mais entediante cada vez que se joga-o de novo, porém ao se jogar com outros jogadores, a tática é sempre diferente, pois cada jogador possui sua própria malícia, estratégia e artimanhas, tornando o jogo sempre interessante.

Mesmo com tudo isso, esse projeto só veio a luz, porque eu pessoalmente acho muito fácil desenvolvê-lo pois, além de ser um jogador e conhecedor do *Hexen*, todo o material que precisarei para desenvolvê-lo ou está em minhas mãos, ou está na Internet, e são poucas as informações que não estão em minhas mãos, por tanto será muito fácil pesquisar o material necessário para escrever o livro.

Além disto, o fator decisivo para elaboração deste projeto foi de que eu não estou, ainda, com muita fé no trabalho da Produtora Cyclone Records, e como eu quero me formar ainda este ano, estou tratando de correr atrás do meu próprio projeto para garantir o meu diploma.

1.1 O que é Hexen?

Hexen, Beyond Heretic, é a nova versão totalmente remodelada de um jogo da Id Software e da Raven Software, chamado *Heretic*. É um jogo feito para computadores, onde o jogador tem uma interação com cenário onde se passa o jogo, simulando uma realidade virtual em terceira dimensão, este cenário possui um tema medieval, onde impera a força, a fé e a magia. No jogo, tudo que você vê é o cenário a sua frente, e a arma na sua mão é o único guia que você tem para “caminhar por dentro do cenário”, em outras palavras: o que você vê na tela do computador é a visão dos seus olhos.

O objetivo do jogo, é libertar o mundo de seus invasores, e para isto você tem que passar por muitos inimigos e armadilhas, tem de desvendar inúmeros segredos, até chegar no vilão final do jogo, matá-lo e

assim vencer o jogo. No netgame, você pode contar com outros jogadores para eliminar seus adversários (modo **Cooperative**), mas ao invés disto, você pode jogar um contra o outro, um tentando matar o outro, e este modo de jogo é conhecido como “**Deathmatch**”, e é o que torna o jogo um sucesso e inesgotável, e são justamente as táticas para se jogar deathmatch que eu pretendo colocar em meu livro, e que até hoje não vi em nenhum outro livro de estratégia para jogos semelhantes.

1.2 Objetivos

Existem muitas pessoas, a maioria adulta, que jogam deathmatch, mas não tem interesse no jogo individual, logicamente para este tipo de público os livros de estratégia não tem interesse algum, é aí que o meu livro se diferenciara dos outros, pois ele atingirá o jogador que só joga deathmatch, e também aquele que joga somente contra a máquina. Então, o meu objetivo, é fazer um livro de estratégias para o *Hexen* que sirva para qualquer tipo de jogador, sozinho ou em grupo.

1.3 Justificativa

Além do Livro ser completo, tanto no jogo por si só, quanto no Netgame, ele tem outro argumento que o faz viável: não existe nenhuma publicação de livros de estratégias para o jogo *Hexen* em português. Só existe um livro de estratégias para o Hexen, que é o publicado pelos próprios criadores do jogo nos Estados Unidos, e até hoje ele não foi traduzido para o português. Outro argumento é o seguinte: conversei com a editora Makron Books, que edita inúmeros livros de informática e entre eles os Livros de estratégia “*Doom - Totalmente Não Autorizado*” e “*Doom 2 - Totalmente Não Autorizado*”, ambos traduções do autor norte americano Robert E. Waring, e eles me disseram que tem interesse em publicações deste gênero de livro pois, segundo suas próprias palavras “tem uma venda lenta, porém contante”, e me pediram para mandar uma cópia deste projeto para eles, o que ainda farei.

1.4 Contato com a Empresa

Algumas das informações a respeito da jogabilidade e possivelmente curiosidades do jogo HEXEN, podem ser obtidas com a empresa que desenvolveu a tecnologia do jogo, a ID Software, localizada nos EUA. Em função disso, através do servidor de Internet da Faculdade Anhembí

Morumbi, tentamos iniciar um diálogo com a empresa por e-mail. Enviamos para a ID a seguinte mensagem:

help@idsoftware.com

Message to ID Software

Hello ! My name is Pedro Luiz, I'm a Doomer¹ from São Paulo, Brazil.

I'm a student, I study editorial production and I have to edit a book to conclude my course, then, I thought about doing a book about your fantastic game Hexen.

I need some informations to write the book so I'm sending this message. I'd like to know where I can get more information about your company and also about Raven. Could you tell where there are sites and addresses in Internet where I can get information about Hexen and Heretic.

I'd like to Know also, How did you and Raven start to think about creating Heretic and Hexen? Why did you do those games together ? When did you publish Wolfenstein, Doom, Doom2, Heretic and Hexen ? And one more question: When and where did you come from. Is there any sites where I can get your history ? If so, please tell me.

I need to know one more thing: How can I capture the screen in Hexen and Heretic.

If, in the future, any publisher want to publish my book, then I'll contact you to see the details about the editorial rights, but now It's only a term paper for college.

Congratulations for your excellent work with Doom (1 and 2), Heretic and Hexen. I hope Quake is as good or better than these.

Please send the answer to me at the address bellow:

fanhembim@eu.ansp.br

Thanks in advance.

Your fan, Pedro Luiz.

¹ Aquele que pratica o jogo "Doom" desenvolvido pela mesma empresa (ID).

2. Concorrentes

Não existe nenhum concorrente direto ao Livro: “*Hexen (Além de) Estratégias e Segredos*”, pois não existe nenhuma publicação sobre este jogo em língua portuguesa. Mas citarei os livros semelhantes que existem no mercado.

2.1 Produtos existentes

- Hexen, The Official Strategy Guide; Id & Raven Software
Editora Prima's Secrets (EUA)
- Doom, Totalmente Não Autorizado; Robert E. Waring
Editora Makron Books (São Paulo-SP)
- Doom 2, Totalmente Não Autorizado; Robert E. Waring
Editora Makron Books (São Paulo-SP)
- Doom 1 & 2; Sérgio Cláudio Michini
Editora Quark (São Paulo-SP)
- Doom 2, Guia Oficial de Estratégia; Ed Dille
Editora Tempo Real
- Guia Oficial de Sobrevivência no Doom; Mendoza
Editora Tempo Real
- Heretic, The Lost Levels; Ed Dille
Editora Tempo Real
- Heretic, The Official Strategy Guide; Ed Dille
Editora Tempo Real
- Official Heretic Strategy Guide; Bradygames
Editora Tempo Real
- Duke Nuken Official Strategy Guide; 3D Realm
Editora 3D Realm

2.2 Segmento e Tendência do Produto

O livro “*Hexen (Além de) Segredos e Estratégias*”, segue o segmento dos livros de informática, mais especificamente dos livros de estratégias para jogos em primeira pessoa. Além das estratégias e segredos do jogo e do Netgame, ele conterá informações técnicas a respeito do jogo, tais como: como instalar e configurar o *Hexen*; como jogar *Hexen* em rede, via modem, ou cabo serial; explicação de todos os comandos do *Hexen*; soluções de problemas comuns ao se executar o *Hexen*. Por isso, este livro também é um livro técnico de informática.

2.3 Público Alvo

O público alvo do livro “*Hexen (Além de) Segredos e Estratégias*”, são todos os jogadores de Hexen, tantos os que curtem o jogo em sí, quanto aqueles que só curtem o jogo em rede, modem ou cabo serial. Este público, em geral é adulto, maiores de 18 anos, já que o jogo contém cenas de violência e sangue.

3. As Peças

3.1 Livro: “*Hexen (Além de) Segredos e Estratégias*”

Este livro conterà, pelo menos a princípio, os seguintes capítulos e itens:

-Agradecimentos

- Sumário

-Introdução

- Aos Hexen maníacos
- Como Consultar este Livro
- O Disquete (ou CD-ROM) que Acompanha o Livro

Cap 1- Hexen: de onde surgiu

- O Que é Hexen
- Wolf3d
- Doom e Doom2
- Heretic
- A História da Id
- Os Inventores do Hexen
- A Co-Produção Id e Raven
- Heretic, História
- Hexen, História
- O Futuro: Quake

Cap 2 - Os Recursos do Hexen

- Os Recursos Conhecidos
 - Jogo multiplayer*
 - Texturas realísticas*
 - Iluminação*
 - Alturas e tetos variáveis*

- Ambiente animado*
- O Que Há de Novo no Hexen
 - Hub play*
 - O quebra-cabeças*
 - Os artifatos*
 - Mais personagens*
 - Paredes que se movem*
 - Terremotos*
 - Solos móveis e escorregadios*
 - Inimigos que se materializam*
 - O feitiço contra o feitiçeiro*
 - Armadilhas inteligentes*
 - Precípicios*
 - Você joga deathmatch sem modem ou placa de rede*
 - Cenário mais interativo*
 - Voando por mais tempo*
 - Jogo multiplayer para oito jogadores*

Cap 3 - Os controles do Hexen

- O Menu Principal do Hexen
- A Barra de Status
- A Barra de Status do Mapa
- Os Controles de Teclado
- Os Controles de Joystick
- Os Controles de Mouse
- Os Controles do Mapa
- Controles dos Itens
- Uso de Chaves, Poderes e Artifatos
- Teleportes e Portais
- Movendo-se no Hexen
 - *Andar, correr, virar, pular, atirar*
- Terminando um Hub

Cap 4 - Personagens e Armas

- Fighter
 - Estratégia*
 - *Armas*
- Cleric
 - Estratégia*
 - *Armas*
- Mage
 - Estratégia*

- *Armas*

Cap 5 - Itens e Artifatos

Cap 6 -O Bestiário

Cap 7 - As Senhas do Hexen

- Senhas de Trapaça do Hexen
- Parametros da Linha de Comando

Cap 8 - Desvendando o Hexen

- Fases 1 á 31

Cap 9- Jogo Multiplayer

- Modo Cooperative
- Modo Deathmatch
- Em Rede
- Serial
- Modem

Cap 10 - As Táticas para Deathmatch

Apêndice A - Problemas Comuns no Hexen

Apêndice B - Instalando o Hexen

- Requisitos para Rodar o Hexen
- Instalando pelos Disquetes
- Instalando pelo CD-ROM
- Escolhendo os Controles
- Configurando o Teclado
- Configurando o Joystick
- Configurando o Mouse
- Configurando o Som
 - FX*
 - Música*
- Ouvindo a Música a Partir do Drive de CD-ROM

3.2 Disquete ou CD-ROM

O disquete ou CD-ROM conterà vários utilitários para os jogadores de Hexen, entre eles estarão:

- Uma versão shareware do Heretic
- Uma versão shareware do Hexen
- Um editor shareware de Heretic e Hexen
- Inúmeras fases extras, **wad files** (algumas que eu mesmo editarei); o máximo que eu puder encontrar pelas BBSs e Internet
- Patch para atualizar a versão 1.0 do Hexen para versão 1.1
- Patch para se jogar em rede com 8 jogadores

-Mais inúmeros utilitários que eu arrumar nas BBSs e Internet Este CD-ROM, será vital para reforçar as vendas do livro. Pois se eu conseguir reunir bastante utilitários e bastantes wads files, isso aumentará e muito o interesse pelo mesmo.

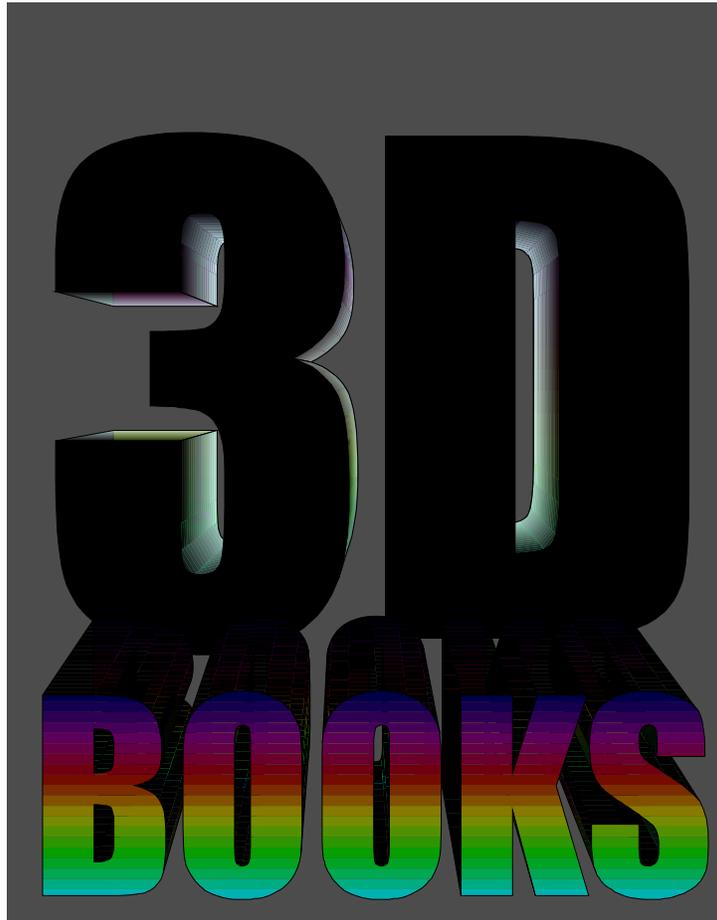
3.3 Pôster do Hexen, Beyond Heretic

Um super pôster deste incrível jogo: *Hexen, Beyond Heretic*, procurando enfatizar o fato de o Hexen possuir três personagens (Guerreiro, Clérigo e Mago), o que nenhum jogo semelhante possui. Colocarei os três personagens no pôster.

3.4 Página na Internet

Uma página, comentando do livro “*Hexen (Além de) Segredos e Estratégias*”, sua vital importância para os jogadores deste incrível jogo, e o destaque para as táticas de Deathmatch.

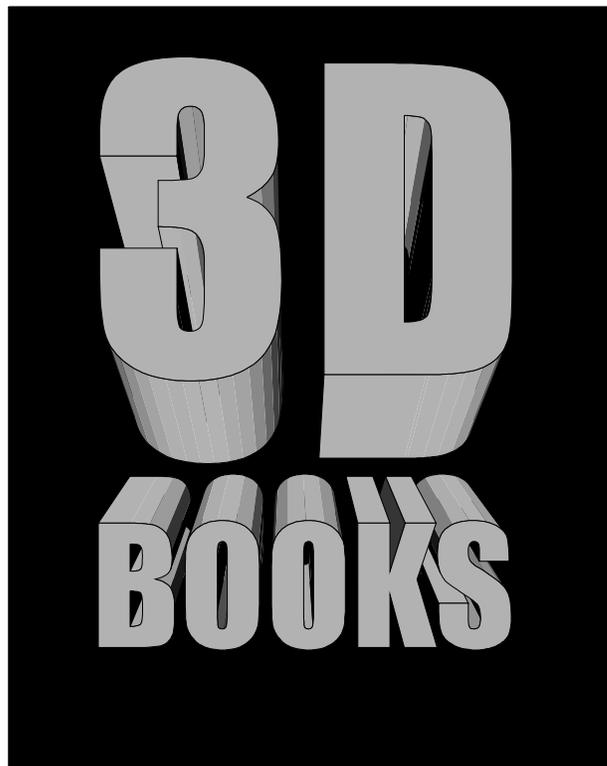
4. Logotipo Oficial da Editora 3D Books



Logotipo 2, em Preto e Branco:



Logotipo 2 em Preto e Branco Negativo:



4.1 Justificativa do Logotipo

O Logotipo pretende destacar as publicações da Editora 3D Books, sempre ligadas com o que há de mais moderno em informática, a imagem 3D e a realidade virtual, por isso, tanto o “3D”, quanto o “Books” estão em relevo e o “Books” com mais relevo em relação ao “3D”, para enfatizar ainda mais a terceira dimensão, é como se o “Books” estivesse saltando de uma dimensão para outra, da segunda para a terceira dimensão.

4.2 Justificativa da cor do Logotipo

O logotipo em cor preta se destaca do fundo mais claro, criando uma sombra que vem de trás e realça ainda mais o relevo das letras e a idéia de terceira dimensão. Já o “Books” está em degradê para reforçar o destaque de seu “salto” para a terceira dimensão, e já que ele está “saltando para a terceira dimensão” ele não poderia ser de uma cor apenas, pois a modernidade da realidade virtual não possui apenas o preto e o branco, e sim mais de 16 milhões de cores.

Questionário de Pesquisa

Data:

1-) Nome:

Sexo: () Feminino () Masculino

Idade:

Profissão:

Qual o grau de instrução do chefe de sua família ?

- () Analfabeto/ Primário incompleto 0 pts
- () Primário completo 5 pts
- () Ginásio completo 10 pts
- () Colegial completo 15 pts
- () Superior completo 21 pts

Na sua casa tem:

- () Aspirador de pó 6 pts
- () Geladeira 7 pts
- () Máquina de Lavar 8 pts
- () Vídeo cassete 10 pts

Quantos destes itens você possui na sua casa ?

	0	1	2	3	4	5	6	
TV á cores	0	4	7	11	14	18	22	pts
Rádio	0	2	3	5	6	8	9	pts
Banheiro	0	2	5	7	10	12	13	pts
Automóvel	0	4	9	13	18	22	26	pts
Empregada Mensal	0	5	11	16	21	26	32pts	

1-) Você possui contato com algum tipo de microcomputador ?

- () Sim Qual modelo? () 386 () 486 () Pentium () Macintosh
- () Não

2-)Se *Sim*, onde ?

- () Em casa
- () Na casa de amigos ou parentes
- () No trabalho
- () Outros:

3-) Se você possui micro em casa, então quem o utiliza ?

- () Só você
 - () Você e seus pais
 - () Você e seus amigos
 - () Você, seus parentes e vizinhos
 - () Outros:
-

4-) Com que finalidade, você e/ou as pessoas indicadas na questão anterior, utilizam o computador ?

- Trabalho
 - Lazer
 - Aprendizado
 - Controle de despesas
 - Outras:
-

5-) O que você acha dos jogos em primeira pessoa, para computador ?

- Muito bons
 - Bons
 - Ruins
 - Péssimos
 - Não conhece
 - Outras opções:
-

6-) Dos jogos mencionados abaixo, todos em primeira pessoa (3D), qual deles você conhece ?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Rise of The Triad | <input type="checkbox"/> Decent |
| <input type="checkbox"/> Dark Forces | <input type="checkbox"/> Duke Nuken 3D |
| <input type="checkbox"/> Shell Shok | <input type="checkbox"/> Marathon |
| <input type="checkbox"/> Wolfenstein 3D | <input type="checkbox"/> Mech Warrior 2 |
| <input type="checkbox"/> Doom | <input type="checkbox"/> Heretic |
| <input type="checkbox"/> Quake | <input type="checkbox"/> Hexen |

7-) Você gosta de jogos interativos, que se joga com outros jogadores via modem ou em rede ?

- Sim
- Não
- Não conheço

8-) Você já experimentou um dos seguintes jogos, via modem ou em rede ?

- Doom
- Heretic
- Hexen
- Duke Nuken
- Não, nunca experimentei

9-) O que você acha que um livro de estratégias para os jogos em 3D, como os mencionados na questão anterior, deve conter ?

- Informações completas sobre como desvendar todos os mistérios do jogo.
- Explicar detalhadamente todos os itens e aspectos do jogo.
- Táticas para se jogar melhor.
- Códigos de trapaça do jogo.
- Informações de cunho técnico: instalação, controles e problemas na execução do jogo.
- Detalhes técnicos para se jogar em rede e via modem.
- As táticas para se jogar com múltiplos jogadores, via modem ou em rede.
- A história do jogo e da empresa que o criou.
- Acompanhar sempre um disquete ou CD-ROM com programas, versão shareware do jogo, e outros utilitários para o jogo.

10-) O que você acha de um livro de estratégia que contenha todos os itens mencionados acima, sobre o jogo da Id Software: Hexen, Beyond Heretic ?

() Sem Opinião

() Opinião:

ANEXOS

Material já levantado para montagem do livro.

Capítulo 1: O Que é Hexen?

Hexen, é um jogo em primeira pessoa que simula uma realidade virtual em um ambiente medieval, feito para computadores. Em 199?, a Id Software, em conjunto com a Raven Software, lançavam o jogo, também em realidade virtual, *Heretic*. O *Heretic* tinha basicamente os mesmos princípios do *Doom* e *Doom2*, lançados pela Id Software respectivamente em 199? e 199?, porém se passava em um ambiente medieval (O *Doom* 1 e 2 simulam uma realidade de ficção, mais futurista). Apesar de seu impacto não ter sido tão forte quanto o *Doom*, o sucesso do *Heretic* foi absoluto, e logo, tanto a Id, quanto a Raven, começaram a trabalhar em uma nova versão para o *Heretic*, e assim começou a surgir o *Hexen*.

Mas você pode se perguntar: *qual a semelhança entre o Heretic e o Hexen, eu já joguei os dois e eles são bem diferentes?* Ao contrario, do *Doom*, que teve uma nova versão, o *Doom2*, que apenas acrescentou mais monstros e cenários em relação ao primeiro, o *Hexen* em relação ao *Heretic* mudou quase tudo, na verdade, foram mantidos apenas alguns monstros (mesmo assim redesenhados), o uso dos poderes, e os cenários no estilo medieval, o resto foi totalmente reformulado, e acrescentou-se novos recursos que ainda não eram conhecidos pelos jogadores de *Doom* e/ou *Heretic*.

Wolfeinstein 3D

Doom e Doom2

A História da Id

Os Inventores do Hexen

A Co-produção Id-Raven

O começo: Heretic

História

A história até então...

Heretic contou a história de um heróico anão “Sidhe” que desafiou as forças de D’Sparil, o mais fraco dos três viajantes dimensionais *Serpent Riders*. Sua vitória foi importante, mas enquanto ele lutava contra D’Sparil, os

dois outros Serpent Riders nem pensavam em descansar. Eles estavam trabalhando duro semeando a destruição em várias outras dimensões. Uma destas dimensões é Cronos, o mundo de Hexen: um mundo habitado por humanos, mas um mundo em que as forças da magia são maiores e mais bem controladas que no mundo de Elven.

Os humanos aprenderam através de experiências dolorosas que a magia pode ser uma força poderosa mas que ela também possui maior potencial destrutivo do que qualquer outra força no universo. Desta dura descoberta formou-se uma sociedade disciplinada e ordenada, na qual cada cidadão conhece seu lugar, e na qual a vasta maioria de homens comuns são mantidos sob o poder de alguns impiedosos líderes. Controlando poderes mágicos e artefatos secretos, estes homens sobrepujam qualquer outra força humana em Cronos, anulando qualquer tipo de ação ou de mentalidade individualista, em nome do bem de todos.

Dentro desta ordem rigorosa, três organizações mantêm o sistema desta sociedade humana: A Legião (Legion), a Arcano (Arcanum), e a Igreja (Church). Num equilíbrio freqüentemente ameaçado por disputas insignificantes e lutas pelo poder, estas três organizações dividem entre si o domínio absoluto sobre toda a raça humana. A Legião representa a força militar humana, e utiliza-se de força bruta garantida por armas mágicas, para impor uma ordem estrita e inflexível sobre a população. A Arcano é o centro de aprendizagem de estudos relativos à magia, e é ela quem determina quem terá ou não acesso aos seus muitos segredos. A Igreja age como uma ponte entre a Legião e a Arcano, usando uma mistura de mágica com treinamento militar, para manter o equilíbrio de forças enquanto, secretamente, promove seus próprios interesses. Juntos ou separadamente, estes três grupos controlam todo e qualquer aspecto da vida humana.

Cada organização é liderada por um único homem: Zedek, marechal de Legião; Traductus, o grande patriarca da Igreja; e Menelkir, feiticeiro da Arcano. Estes homens são o grau mais alto da encarnação de poder em Cronos. Frios, calculistas, sem preocupar-se com nada exceto aumentar seu status, estes líderes foram os primeiros a sucumbir ao poder de Korax, o segundo dos Serpent Riders. Em troca de sua fidelidade, Zedek, Traductus e Menelkir foram recompensados por Korax com o presente negro da Anti-vida. Graças aos poderes concedidos por Korax, além dos que já possuíam, estes três líderes fizeram com que toda a humanidade rapidamente sucumbisse às suas magias.

Apenas três humanos escaparam da dominação dos novos poderes de seus líderes: Baratus, um guerreiro da Legião; Daedolon, um mago da Arcano; e Parias, um sacerdote da Igreja. Agora estes três juraram destruir os líderes que uma vez seguiram, e tudo mais que surja em seu caminho durante a execução da tarefa. Ao entrar no portal místico usado por Korax para atingir seu mundo, os três misteriosamente se separam, e cada um deles é forçado a tentar, sozinho, o que, juntos, já era quase impossível de conseguir: encontrar a fortaleza de Korax, derrotar suas legiões de guerreiro grotescos e, finalmente, destruir o próprio Serpent Rider.

Sua missão será realmente muito difícil. Sabe-se muito bem que os poderes especiais de Korax provêm do controle que tem sobre a Esfera do Caos, a qual ele usa para corromper a tudo e a todos que toca. Mesmo não sendo o mais poderoso dos Serpent Riders, Korax é de longe mais poderoso que D'Sparil era, e sua cobiça por poder é apenas comparável ao seu ódio a todos os seres vivos que não estão sob seu controle. Poderá ele ser derrotado? Só o tempo dirá.

Tanto se você escolher jogar como Baratus, o Guerreiro, Daedolon, o Mago, ou Parias, o Sacerdote, o objetivo principal do jogo "Hexen: Beyond Heretic" é o mesmo. Você deverá derrotar Korax, o segundo dos três mortais Serpent Riders. Entretanto, essa não é uma missão fácil. No caminho, você deverá destruir centenas de legionários de Korax e aprender os segredos de sua fortaleza, se quiser progredir até o confronto final.

Capítulo 2: A Nova Interatividade do Hexen

Os Recursos Conhecidos

O Hexen possui os mesmos recursos encontrados no Doom, Doom2 e Heretic e uma infinidade de novos recursos. Assim como nestes jogos, o Hexen também possui ambientes com tetos de altura variáveis, paredes com diferentes formatos e texturas, tetos esmagadores, luzes que se apagam subitamente, você também encontrará uma variedade de tipos de portas, escadas, e chaves. Não se preocupe, esses são apenas alguns dos recursos deste jogo, pois estamos falando apenas dos recursos conhecidos. Além destes conhecidos recursos, o Hexen também permite que você, além de jogar sozinho contra os monstros, jogue com múltiplos jogadores.

Jogo Multiplayer

Assim como no Doom 1 e 2, e como no Heretic, o Hexen também permite jogos com múltiplos jogadores. A novidade está no número de jogadores: enquanto os primeiros suportavam no máximo 4 jogadores em rede, o Hexen versão 1.1, vem com um Patch para até oito jogadores em rede ou cabo serial. E não se preocupe, se o seu Hexen é da versão anterior, a 1.0, basta apenas dar um upgrade para versão 1.1 que você poderá jogar com até oito jogadores.

Dirija-se ao capítulo 9 “Jogo Multiplayer” para saber mais sobre esse recurso do Hexen.

Ambiente Realístico e Animado

O ambiente do Hexen procura simular uma realidade medieval, e com isso conta com texturas que procuram retratar castelos, pantanos, florestas e cavernas entre outras. desses pequenos recursos, o Hexen traz novidades nos sons, como ventos, trovoadas, animais rugindo e para realçar mais ainda a interatividade do jogo, o próprio Korax vem te ameaçar

pessoalmente, dizendo palavras desafiadoras e zombadoras, se dirigindo ao personagem sempre no início de um episódio. Existem também objetos que ajudam a realçar a realidade do Hexen: morcegos que saem de cavernas, árvores que quebram e queimam, folhas que voam, rios com correnteza etc.

O uso de Poderes

Assim como no *Heretic*, A seu personagem do Hexen, também possui um inventário de itens que podem ser usados no momento em que você achar necessário ou que for preciso. Esses itens são os conhecidos poderes, entre eles você pode voar, se teletransportar, ganhar energia etc. Foram mantidos no Hexen, alguns poderes já conhecidos no *Heretic*, mas foram acrescentados outros muito interessantes; no *Heretic* você transformava seus inimigos em galinhas, no Hexen eles se transformarão em porcos, basta você achar o item “The Porkalator”, que tem o formato de um porquinho, e utilizá-lo em seus adversários. Informação sobre os novos poderes você poderá encontrar nas próximas sessões desse capítulo e no capítulo 5 “Itens e Artifatos”.

O que há de novo no Hexen

Mais Personagens

Diferente do *Doom* e do *Heretic*, o *Hexen* te dá a possibilidade de escolher um personagem para jogar, nestes outros jogos, você não tinha opção de escolha, no *Doom* você é um Space Marine, no *Heretic* o anão “Sidhe”. No Hexen você pode optar entre um Guerreiro (*Fighter*), um sacerdote (*Cleric*) e um mago (*Mage*), para enfrentar seus inimigos, tanto jogando sozinho como com múltiplos jogadores. Cada personagem possui diferentes características em relação à força, armor, velocidade e magia, além de possuir diretas armas. O uso de alguns poderes² também difere para cada personagem. É interessante você experimentar jogar com os três personagens, pois para cada um você terá de estabelecer diferentes estratégias para vencer os mesmos obstáculos. Se você gostou do personagem do *Heretic*, talvez você prefira jogar com o mago, pois ele é o personagem que mais se assemelha com

² Consulte a sessão Itens e Artifatos para mais informações sobre o uso dos poderes.

ele. Consulte o capítulo 4 “**Personagens e Armas**”, para obter informações mais detalhadas sobre cada personagem e suas respectivas armas.

Hub Play

Para quem jogou *Heretic* ou *Doom*, vai estranhar um pouco o desenvolvimento das fases no *Hexen*. Ao contrário destes jogos – em que você progredia de forma linear de um nível ao próximo – você vai descobrir que a fortaleza de Korax é construída em uma série de núcleos centrais conhecidos como “**Hubs**”. Cada **Hub** dá acesso a vários subníveis. Para progredir no jogo, você terá de visitar cada **Hub** várias vezes e explorar os subníveis que se ramificam a partir dele, freqüentemente recuperando itens importantes e trazendo-os de volta ao **Hub**. Só assim você poderá avançar para o próximo **Hub** e continuar o desafio.

Um **Hub**, é na verdade um episódio, só que, diferente aos do *Heretic* e do *Doom*, você tem uma fase principal, que te dá acesso a vários subníveis, onde você só pode completar o **Hub**, depois de percorrer todos subníveis, e não existe uma sequência lógica para se percorrer esses subníveis.

Os subníveis de um **Hub**, na maioria dos casos, não podem ser completados de uma vez, você terá que voltar a eles várias vezes, até todos ficarem completamente abertos. Em alguns **Hubs**, você até poderá ter acesso á saída sem ter completado todos seus subníveis, mas neste caso, você não terá acesso a fase bônus desse episódio.

O Quebra Cabeças

Em seus passeios pelos subníveis de um **Hub**, muitas vezes você terá de montar quebra-cabeças, para poder completar esse **Hub**. O quebra cabeças pode ter três, seis ou nove peças. Essas peças são comutadores que você tem que acionar, ou setores onde você tem que passar. Você receberá a mensagem “*one third of the puzzle has been solved*”³, o que quer dizer que um terço do quebra-cabeças foi resolvido. Ao encontrar as outras peças, você receberá a mesma mensagem e, então, alguma porta se abrirá na fase principal, ou sugerirá algum portal, talvez uma escada ou plataforma, ninguém sabe o que pode acontecer quando um quebra-cabeças é montado, provavelmente você terá chegado ao fim do Episódio (**Hub**), ou apenas ao início de mais um quebra-cabeças.

³Esse exemplo se refere a um quebra-cabeças de três partes.

Os Personagens e Armas do Hexen

Os personagens do Hexen possuem diferentes características em termos de magia, força, velocidade, armor e armas. Essas diferenças são feitas de maneira que, na média, todos os adversários sejam equivalentes, por exemplo: o Guerreiro é o mais forte e veloz de todos, porém suas armas são as piores; o Mago é o mais fraco e lento de todos, mas possui as melhores armas; já o Clérigo, está na média entre os dois.

Fighter (Guerreiro)

O Bárbaro Baratus, é especialista em matar de perto seus adversários. Sua enorme força, e sua excelente velocidade o fazem um dos personagens mais temidos do Hexen, e compensam sua fraqueza intimada com a magia. Por suas armas enfatizarem lutas de perto, ele inicia o jogo com o maior armor de todos os personagens e, pode construir um armor bem mais alto que os outros. Algumas de suas armas o permitem combater seus adversários à distância mas, para tirar melhor proveito delas, é preciso se aproximar de seus inimigos.

Ficha técnica:

Nome:	Baratus
Classe:	Guerreiro
Mestre:	Zedek
Armor mínimo:	3
Armor máximo:	20
Força:	10
Velocidade:	10
Armor:	10
Magia:	1

Armas:

Spiked Gauntlets: São seus próprios punhos, um poderoso soco de direita. Três socos bem dados, é o bastante para derrubar muitos de seus inimigos, inclusive os adversários de deathmatch. Como primeira arma, é a melhor de todos os personagens.

Timon's Axe: Um poderoso machado energético, de cor azul. Essa é a melhor arma para despachar seus adversários de perto. Muito rápida e eficaz, porém, como segunda arma, é a pior de todos os personagens.

Hammer of Retribution: Esse martelo permite ao guerreiro matar seus adversários à distância. De perto, uma poderosa martelada, que é capaz de

despachar seus inimigos de uma vez só (inclusive os de deathmatch), de longe, ela solta um pequeno martelinho que explode seus adversários. Porém, apesar de ser possível se atirar á distância com essa arma, ela exige uma boa precisão para atingir seu alvo, o que enfatiza um combate de curta ou média distância. Para compensar esse obstáculo da distância, essa arma possui um exelente dano. A vantagem desta arma é que, ao se usar ela de perto (sem soltar o martelinho), ela não gasta munição. A desvantagem da mesma, é ela ser um pouco lenta no intervalo entre uma martelada e outra.

Quietus: Essa é a arma em pedaços do Guerreiro, uma poderosa espada de fogo. Essa espada, solta uma chama que se divide em pequenas partes, capaz de atingir vários opoentes, sendo muito boa para os combates de média e longa distância. De perto, essa arma concentra seu fogo em cima do seu adversário, matando-os sem perdão (inclusive os de deathmatch), porém para tal feito, é preciso precisão no tiro. Embora seja a melhor arma do Guerreiro, como quarta arma, é a pior de todos os personagens. Em uma partida de deathmatch, essa é, com certeza a arma certa para o Guerreiro.

Cleric (Clérigo)

O Sacerdote Parias, é em parte um guerreiro, e em parte um mago. Ele não é tão forte e veloz quanto o Guerreiro, nem possui a mesma magia do Mago, seu armor está na média entre os outros dois personagens, porém sua fé e suas habilidades o fazem formidável em combate. Com esseção da massa de guerra, suas armas são muito boas para serem usadas á distância. Seu armor é intermediário entre o do Guerreiro e o do Mago.

Ficha técnica:

Nome:	Parias
Classe:	Clérigo
Mestre:	Traductus
Armor mínimo:	2
Armor máximo:	18
Força:	6
Velocidade:	7
Armor:	8
Magia:	6

Armas:

Mace of Contrition: Uma massa de guerra.. Como arma 1, é a pior de todos os personagens, possui um dano baixo e só permite atingir os adversários á

curta distância. Somente use essa arma como ultimo recurso, ou se for tudo que você possuir.

Serpent Staff: Um cajado que possui a excência sagrada da Serpente Kalrath. Ela emite pequenas esferas envenenadas que farão sucumbir seus adversários. Por ser muito rápida, e emitir duas esferas envenenadas por vez, essa arma permite você “metralhar” seus oponentes, o que compensa o baixo dano de cada esfera envenenada. Essa arma ainda possui a propriedade de sugar energia de vida dos inimigos, quando usada de perto.

Firestorm: Essa arma emite um raio de fogo de suas mãos, que ao atingir seus adversários suga o fogo das entranhas da Terra para “carboniza-los” vivos. É uma excelente arma, com um dano alto e muito rápida. Como arma 3, é a melhor de todos os personagens.

Wraithverge: Essa arma em pedaços é muito poderosa. Um cetro mágico com forças do além, ele invoca as almas de seus inimigos, soltando espíritos que perseguem e matam seus oponentes, e você não precisa nem mirar. É muito boa para deathmatch, seus adversários sucumbirão diante desta negra magia, a não ser que eles consigam correr como o diabo para fugir dos espíritos que esta arma invoca, ou utilizar um poder para reverter essa magia, fazendo os espíritos se voltarem contra você, neste caso, utilize o Firestorm, ele é muito mais eficiente. Tome cuidado pois, se você soltar os espíritos, e eles não tiverem quem matar, eles também se voltarão contra você.

Mage (Mago)

O Mago Daedolon, é fisicamente fraco, porém forte em espírito, faz de sua magia o ponto forte para sucumbir seus inimigos. Suas armas mágicas são muito poderosas, o que compensa sua pouca força, velocidade e o seu baixo armor. Em conjunto, suas armas são as melhores, pois permitem combates á longa distância, e de perto...
...morte certa.

Ficha técnica:

Nome:	Daedolon
Classe:	Mago
Mestre:	Merelkir
Armor mínimo:	1
Armor máximo:	16
Força:	4
Velocidade:	4
Armor:	2
Magia:	10

Armas:

Sapphire Wand: É em cajado com uma pedra encantada que emite um dardo mágico em seu alvo. Serve para eliminar os inimigos de longa distância porém, requer vários disparos. Apesar de seu dano baixo, ela é muito eficiente com os inimigos, até em deathmatch (se for tudo que você tiver).

Frost Shards: Esta magia faz você emitir cacos de gelo das suas mãos que congela e mata seus inimigos. É muito eficiente pois cada disparo emite inúmeros cacos que se espalham, abrangendo uma boa área, o que compensa o baixo dano de seus cacos. Usando-a de perto em seus oponentes, ela concentra todos os cacos em cima do mesmo, congelando-o com poucos disparos. Além disso, ela é muito rápida, por isso, como arma 2, é a melhor de todos os personagens.

Arc of Death: Essa magia atira colunas super carregadas de energia elétrica de suas mãos, matando os inimigos, muitas vezes, com um único disparo. Embora seja um pouco lenta, e requeira boa precisão, ela é muito eficiente pois, como arma 3, possui um o maior dano de todas: pode eliminar muitos de seus adversários com apenas um tiro, inclusive os de deathmatch. Em corredores apertados, a corrente elétrica percorre as paredes e queima os inimigos pela frente.

Bloodscourge: Essa arma em pedaços, é um cajado com uma caveira na ponta, é a arma mais assassina de todas. Ela emite esferas pontiagudas que perseguem e matam todos inimigos em seu caminho. Ela é tão poderosa que, nos inimigos mais fracos, as esferas atravessam seus corpos (matando-os), e continuam sua jornada assassina em busca de mais oponentes para matar. Essa arma não requer mira, ela busca seus inimigos. Mas cuidado, se algum adversário usar um escudo refletor (invulnerabilidade), as esferas se voltarão contra você. Se, em uma partida de deathmatch, você escolher ser o mago, procure sempre juntar os pedaços dessa arma, seus inimigos terão pouca chance diante dela.

Os Artifatos

Se não bastassem os quebra-cabeças, você terá ainda que achar alguns artifatos para completar alguns **Hubs**. Artifatos são peças que você terá de encontrar, e depois depositá-las em outro local. Ao encontrar um artifato, ele ficará depositado em seu inventário, e se você tentar acioná-lo, receberá a mensagem “*you can not use this here*”, ou seja você não pode usá-lo, a não ser no local onde ele deve ser depositado. Para você entender um pouco melhor, vou lhe dar um exemplo: Em uma fase do quarto **Hub** chamada “*Gibbets*”,

você terá de encontrar a cabeça de um demônio, e depois depositá-la em uma estátua de um demônio sem cabeça. Entendeu? Na verdade, os artifatos são, também quebra cabeças, e você terá de montá-los para completar os **Hubs**.

Você Joga Deathmatch sem Modem ou Placa de Rede

Como você sabe, no *Hexen* você tem três personagens para escolher: Guerreiro, Clérigo ou Mago. Em uma partida de *deathmatch*, você enfrentará um desses três, ou todos eles ao mesmo tempo. Mas jogando apenas o jogo *Hexen*, sozinho em seu computador, você também enfrentará esses “vilões”, só que comandados pelo computador, mais especificamente pelo programa **HEXEN.EXE**. Sim, é verdade, no **Hub** final do *Hexen*, “*Necropoils*”, você enfrentará os seus mestres: *Zedek*, marechal de Legião, o guerreiro; *Traductus*, patriarca da Igreja, o clérigo; *Menelkir*, feiticeiro da Arcano, o mago, que foram aqueles que te treinaram e fizeram de você o herói que você é hoje. Eles foram dominados por *Korax*, e agora você terá de enfrentá-los, para finalmente bater o vilão-chefe do *Hexen*, o segundo dos três *Serpent Riders*, o próprio *Korax*. E tome cuidado, embora esses vilões sejam controlados pelo computador, eles possuem os mesmos poderes que você, as mesmas armas e estão com o armor completo. Veja o capítulo 6 “**Bestiário**” para mais sobre estes inimigos.

Inimigos que se Materializam

No *Heretic*, ou no *Doom*, depois de matar todos os monstros de uma fase, você podia caminhar tranquilo pelos corredores da mesma, que ninguém iria atacá-lo. No *Hexen*, você nunca pode ficar tranquilo pois, os inimigos, mais especificamente um chamado *Attin*⁴, se materializa com o passar do tempo, louco para pegá-lo distraído pelas costas. Em outras palavras, ao terminar uma fase, vá embora rapidinho, pois os *Attins* virão de outra dimensão para pegá-lo, e não adianta matá-los, pois eles nunca cessarão de se materializar.

⁴ Veja a sessão do Bestiário para obter mais informações sobre esse monstro.

Precipícios e Terremotos

No *Doom* ou no *Heretic*, você podia despencar de qualquer altura que nada te acontecia, você chegava intacto no chão. No *Hexen* isso não ocorre, ao pular de locais muito altos você se machucará e perderá pontos de vida, ou simplesmente morrerá se cair de um lugar muito alto. Tome cuidado, existem muitos precipícios no *Hexen* que querem tragá-lo para as trevas. Outro perigo são os terremotos, se você acionar alguma chave e o chão começar a tremer, corra, saia de onde você estiver pois, o chão desabará em um enorme precipício, e você morrerá se cair nele. O único jeito de saber se uma queda é mortal, é ouvindo o grito de desespero de seu personagem ao cair.

Paredes que se Móvem e Atiram

Agora o perigo não são apenas os tetos esmagadores, as paredes também se movem e podem esmagá-lo ou, simplesmente empurrá-lo em algum precipício. Outras paredes disparam setas assassinas, pedras de gelo, ou fogo. Tome cuidado, armadilhas com paredes são comuns no *Hexen*. Quando uma parede começar a lançar setas, não pense que tem inimigos atrás dela, é ela mesmo que está disparando, paredes invisíveis não existem no *Hexen*.

Solos Móveis e Escorregadios

Agora, além das correntezas já conhecidas no *Heretic*, os solos do *Hexen*, que muitas vezes são feitos de gelo, podem fazer você escorregar e, logicamente, cair em algum precipício. Alguns solos pantanosos podem se mover, formando ondas que atrapalham os movimentos do personagem, além de esconderem alguns monstros.

Novas Portas

No *Hexen*, existem vários tipos de porta, umas abrem para cima, outras para baixo. A novidade está nas portas que giram em torno de dobradiças e abrem para os lados (como portas reais), cuidado essas portas podem machucá-lo prensando-o contra as paredes. Outras portas giram em torno de um pino central, e podem esmagá-lo facilmente se você parar nela.

Existem inúmeras maneiras de se abrir uma porta, umas você abre simplesmente pressionando a tecla **USE** (na configuração default: **SPACEBAR**), outras necessitam de chaves, algumas abrem através de comutadores, outras se caminhando por sertos setores, algumas abrem somente depois de montado o quebra-cabeça, e finalmente existem portas que você abre empurrando, ou seja, pressionando seu personagem contra elas.

Cogumelos Venenosos

Você verá inúmeros cogumelos em muitos cenários do Hexen. Mas tome cuidado, muitos deles são venenosos, e ao serem atingidos por algum disparo, explodem e deixam uma cortina de fumaça de gás venenoso no ar que poderá intoxicá-lo, tirando preciosos pontos de vida. Mas você pode usar esse veneno contra os monstros, eles ficam paralizados e morrem ao passar pela fumaça mortal desses cogumelos.

Vitrais e Árvores que se Quebram

Ao Contrário dos vitrais do Heretic que, ou eram intransponíveis, ou simplesmente eram portas camufladas, os vitrais do Hexen podem se partir em estilhaços. Assim, sempre que encontrar um vitral, atinja-o com qualquer tipo de arma, muitos se partirão, revelando passagens secretas, comutadores e é claro, inimigos. Se você encontrar alguma árvore seca, em seu caminho, pode atingi-la que ela se partirá, muitas vezes essas árvores camuflam passagens secretas. Alguns pinhais podem queimar com disparos de armas que lancem fogo, mas eles nunca escodem nada de importante.

O Feitiço Contra o Feitiçeiro

No Hexen, alguns monstros podem se defender se seus ataques com disparos, refletindo-os em outras direções, que pode ser a sua. Outros monstros podem, formar uma camada de invulnerabilidade, que reflete os disparos, e se você estiver usando alguma arma mágica ou algum poder, os disparos ou feitiços se voltarão contra você. Em contrapartida, se você estiver utilizando o poder do “*Icon of Defender*”⁵, você formará uma camada de invulnerabilidade em torno de si, que refletirá os disparos de seus inimigos. O

⁵ Consulte a sessão Itens e Artifatos para mais informações sobre o uso dos poderes.

uso do poder “*Banishment Device*”⁴, também pode reverter o ataque de algumas armas mágicas.

Voando por Mais Tempo

Os fãs do *Heretic* com certeza conhecem o poder simbolizado por um morceguinho chamado “*Wings of Wrath*”⁴, que faz você voar. No *Heretic* esse poder durava apenas alguns segundos, depois você só poderia voar novamente se encontrasse outro morceguinho. No *Hexen*, depois de encontrar o “*Wings of Wrath*” você pode usá-lo até completar o *Hub* em que você o encontrou, por tempo indeterminado, acionando-o e desacionando-o quando desejar. Você só encontrará o “*Wings of Wrath*” no final de cada *Hub*, porém o *Hexen* sempre te dá uma fase bônus para você “brincar” com esse poder. Você pode passear por todas as fases de um *Hub* utilizando o “*Wings of Wrath*”, mas ao terminar um *Hub*, esse poder acaba, mesmo se você não o tiver acionado. A única exceção desse poder é para partidas de deathmatch, nelas ele dura apenas trinta segundos, mas você pode pegá-lo inúmeras vezes.

Capítulo 3: Os Controles do Hexen

Iniciando um Jogo Novo:

Dentro do diretório onde está instalado o *Hexen* em seu computador, digite HEXEN para entrar no jogo. Após o jogo entrar, e carregar a primeira demo, pode-se acessar o menu principal do *Hexen* pressionando a tecla <ENTER>, ao fazê-lo, você obterá o seguinte menu:

Usando as teclas de direção, pode-se alternar sobre as opções do menu, pressionando-se <ENTER> sobre qualquer uma delas, estaremos ativando-a e/ou entrando em suas sub-opções, as quais vou descrever abaixo:

New Game:

Selecione esta opção para iniciar uma nova partida de Hexen, iniciando da primeira fase. Após selecionar New Game, o Hexen perguntará qual a classe de personagem que você deseja para jogar (**Choose Class**): *Fighter* (Guerreiro), *Cleric* (Clérigo), ou *Mage* (Mago). Após se escolher o personagem, o Hexen te perguntará o nível de dificuldade em que se quer jogar (**Choose Skill Level**), os quais estão na tabela abaixo, embora os nomes sejam diferentes para cada um dos personagens, elas são respectivamente iguais, por isso estão também numerados de 1 á 5, sendo o skill 1 o mais fácil, e 5 o mais difícil:

Skill	Guerreiro	Clérigo	Mago	Comentários
1	Squire	Altar Boy	Apprentice	Menor número de monstros; possui a propriedade dos "Quartz Flask" ⁶ se acionarem automaticamente quando sua vida chegar a zero.
2	Knight	Acolyte	Enchanter	Mesmo número monstros do nível anterior, mas sem a propriedade dos "Quartz Flask".
3	Warrior	Priest	Sorcerer	Mais monstros, menos "Vials" ¹ , "Quartz Flask" e munição, que o nível anterior.
4	Berseker	Cardinal	Warlock	Mais monstros, mesmo nível de "Vials", "Quartz Flask" e munição, que o nível anterior.
5	Titan	Pope	Archimage	Mesmo nível de monstros, energia e munição do nível anterior, porém os monstros se movimentam mais rápido, e atiram com maior frequência.

⁶ Veja a sessão dos "Itens e Artífatos".

Se você tem dúvidas sobre qual classe de jogador deve escolher, consulte o capítulo “Personagens e Armas”.

Options:

Selecione esta opção para alterar vários aspectos do jogo, os quais comentarei agora:

-End Game: se você está jogando, e quer encerrar este jogo e voltar para a demo, selecione esta opção, o *Hexen* pedirá uma confirmação (Y/N), para ir em frente digite Y (Yes), se não quiser, digite N (No).

-Messages: ative (*on*), ou desative (*off*) as mensagens durante o jogo. Mensagens são descrições de itens, armas, artifatos, munição quando você os pega. O mais importante aqui, é que no *Hexen*, muitas vezes para você evoluir no jogo, é preciso montar “quebra cabeças” (*Puzzle*), o que se obtém acionando chaves, comutadores e/ou caminhando sobre certos setores, onde você obterá a mensagem de que uma parte do quebra cabeças foi resolvido, se você deixar esta opção em off, você não obterá estas mensagens, o que dificultará a montagem dos mesmos. Eu, pessoalmente, apesar de já ter experiência nos quebra cabeças do *Hexen*, utilizo esta opção, e recomendo a você deixá-la sempre em *on*.

-Mouse Sensibility: se você utiliza o mouse para jogar, aqui você ajusta a sensibilidade do mouse com relação a movimentação de seu personagem. Utilize as setas à direita e à esquerda para tal.

-More... : traz mais opções, são elas:

-Screen Size: ajusta o tamanho da tela. Observe que se você deixar a tela em seu tamanho máximo, você terá apenas duas informações na tela: a sua vida (no canto inferior esquerdo), e o item selecionado de seu inventário (no canto inferior direito). Nos outros tamanhos, você terá a barra de status completa na tela. Se o seu computador estiver um pouco lento, tente diminuir o tamanho da tela, isso as vezes ajuda a aumentar a velocidade dos gráficos na tela de seu computador.

-Sfx Volume: ajusta o volume dos sons e efeitos especiais. Utilize as setas a direita e a esquerda para tal.

-**Music Volume:** ajusta o volume da música. Utilize as setas a direita e a esquerda para tal.

Game Files

Selecione esta opção para gravar um jogo (na sua posição atual), ou restaurar um jogo salvo anteriormente:

-**Load Game:** restaura um jogo salvo.

-**Save Game:** salva um jogo na sua posição atual.

Info

Esta opção é um arquivo de ajuda básica do *Hexen*, nele você terá uma tela mostrando as teclas que são respectivas a movimentação do personagem (teclas default, pois você pode altera-las ⁷), teclas de funções do mapa, as armas dos respectivos personagens, teclas do inventário, as teclas de função, e no final, o crédito aos autores do jogo. Ou seja, você não precisa consultar este livro se esquecer a função de alguma tecla, basta escolher esta opção.

Quit Game

Encerra seu jogos de *Hexen* e retorna ao prompt do DOS, ou ao Windows, se você estiver utilizando o Windows 95. O Hexen pedirá uma confirmação (Y/N), para ir em frente digite Y (*Yes*), se não quiser, digite N (*No*).

⁷ Consulte o Apêndice X "Instalando e Configurando o Hexen" para saber como configurar o teclado a seu gosto.

Os Controles do Hexen

Teclas Default: podem ser reconfiguradas a seu gosto:

Teclas de direção (tanto do teclado normal quanto do numérico):		-movimenta seu personagem para frente.
		-movimenta seu personagem para trás.
		-gira seu personagem para direita
		-gira seu personagem para esquerda.
direita ou esquerda.	Alt + Tecla de direção á esq. ou dir. - (tecla de Strafe)	personagem se movimenta de lado, para
	<	- Strafe para esquerda (Strafe direto).
	>	- Strafe para direita (Strafe direto).
	Shift + Teclas de direção	- Faz seu personagem correr.
	Ctrl	-tecla para se usar a arma que tem em mão (atirar).
Joystick e mouse, botão 1.		
	/	- faz o personagem pular
personagem morra, renascer. Joystick e mouse, duplo clique.	Space Bar	- (Use) abre portas, aciona comutadores e, caso seu
	Page Down	- seu personagem olha para cima.
	Delete	- seu personagem olha para baixo.
	End	- centra a visão do personagem de novo.
personagem poderá voar para cima utilizando esta tecla.	Page Up	- se você estiver usando o “Wings of Wrath” ⁸ , seu
	Insert	- seu personagem voa para baixo.
	Home	- encerra o vôo de seu personagem.
	[- seleciona o item á esquerda de seu inventário.
]	- seleciona o item á direita de seu inventário.
Outras Teclas, que não podem ser reconfiguradas:		
	Esc	- ativa o menu principal do Hexen.
	Pause	- pausa o jogo.
	Tab	- mapa.
	=	- aumenta o tamanho da tela.
	-	- diminui o tamanho da tela.
	<ENTER>	- seleciona, e ativa o item selecionado de seu inventário.
de CD-ROM ⁹ .	`	- seleciona uma faixa de música do CD, de seu drive
Armas: respectivamente para Guerreiro, Clérigo e Mago:		
Wand.	1	- Spiked Gauntlets, Mace of Contrition, Sapphire
	2	- Timon’s Axe, Serpent Staff, Frost Shards.
	3	- Hammer of Retribution, Firestorm, Arc of Death.
	4	- Quietus, Wraithverge, Bloodsconrge
Teclas de atalho para seu inventário:		
	5	- Icon of the Defender
	6	- Porkalator
	7	- Banishment Device
	8	- Chaos Device
	9	- Disc of Repulsion
	0	- Flechette
	\	- Quartz Flask
inventário.	Backspace	- Panic button: ativa todos os itens que você possuir em seu
Teclas do mapa:		

⁸ Veja a sessão dos “Itens e Artífatos”.

⁹ Veja o apêndice X, “Instalando e Configurando o Hexen”.

-	- diminui o zoom.
=	- aumenta o zoom.
F	- ativa ou desativa o Map Follow Mode.
0	- alterna entre o zoom mais baixo e o mais alto.
Teclas de Função:	
F1	- ajuda.
F2	- salva o jogo na sua posição atual.
F3	- restaura um jogo salvo anteriormente.
F4	- regula volume da música e efeitos especiais.
F5	- seu personagem se suicida.
F6	- salva rapidamente um jogo salvo (é preciso
selecionar um jogo já salvo antes).	
F7	- encerra o jogo e volta para demo.
F8	- ativa ou desativa as mensagens durante o jogo.
F9	- restaura rapidamente um jogo salvo (é preciso
selecionar um jogo já salvo antes).	
F10	- encerra o jogo e volta ao prompt do DOS.
F11	- corrige o nível de iluminação (Gama) do cenário.