

# 3DGAMER

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DEDICADA AOS GAMERS COM PLACA 3D

VOCÊ VIU O FILME,  
AGORA PODERÁ  
VIVER A LENDA.

JOGO COMPLETO

Ano 1 - Nº 04

## CORAÇÃO VALENTE

BRAVEHEART™

Colecione

04



# Produtos Completos

**Flash 3** *Crie animações interativas em suas páginas Web*

**C++Builder 3** *Desenvolva qualquer tipo de aplicação!*

**PrintArtist 3.0** *Tenha uma gráfica expressa em casa!*

**Command Antivirus** *Antivírus para Win 3.1/95/98/NT*

**Xara3D 1.0** *Trabalhe com modelos 3D usando fontes do Windows*

**MediaBox 3.4** *Mergulhe de cabeça no mundo MP3*

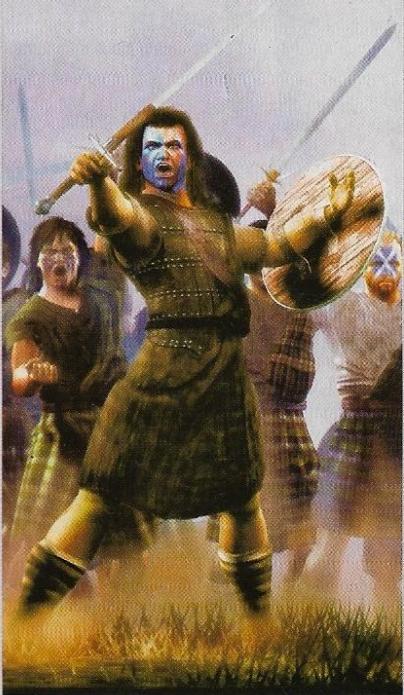
**PC Expert** UM UPGRADE TODO MÊS **nº 15**

Qualidade **CD EXPERT**

## Jogo do Mês

### Coração Valente 6

Entre de cabeça no universo do premiadíssimo filme de Mel Gibson e livre a Escócia do domínio inglês com sua placa 3D



## Placa do Mês 16

A Nvidia volta com força total  
Conheça o poder da GeForce 2

## Sites 17

Precisando de orientação para sobreviver no mundo 3D?

## Novidades 20

Está para começar mais um round na luta pela vida do PC. Saiba quem são os desafiantes

## Sistema 22

Pentium III vs. Celeron:  
quem é mais rápido?  
Tire todas as suas dúvidas sobre AGP e PCI. Nossos técnicos esclarecem tudo

# 3DGAMER

BRASIL  
BY PC GAMER

## Preview

Da boca do forno para o seu micro.  
Conheça os games que estão chegando ao mercado nacional

**24**



### Daikatana

Polêmico e poderoso. Saiba todos os detalhes do filho querido de John Romero

### Devil Inside

Um grande hit de terror: uma câmera na mão e demônios na televisão



### Thief II

Adivinha quem voltou... O maior e mais perigoso ladrão da idade média em novas aventuras



## Review

Os games que estão abalando a mente e o micro dos gamers

**28**



### Enemy Engaged: Comanche vs. Hockum

Frente a frente duas super máquinas de guerra



### Messiah

O filho de Malaquias está de volta na Terra



### Sim City 3000 - World Edition

Construa e administre as principais metrópoles do mundo

## Especial On Line

Super guia sobre placas de vídeo 3D

Modelos e recursos

Fique por dentro de todos os recursos e modelos das principais placas 3D, neste super guia digital, produzido por um dos mais conceituados professores de hardware. Vale lembrar que entre outras coisas, você irá encontrar inúmeras explicações sobre termos técnicos, testes de beachmark, testes comparativos e muito mais. Para encontrar o livro digital, proceda da seguinte maneira:

1º. Abra a pasta Placas 3D

2º. Dê um duplo clique no arquivo Placas 3D.pdf

Obs.: Caso você não tenha o Adobe Acrobat Reader na sua máquina, você poderá instalar a sua última versão, que se encontra no mesmo diretório.

### Placas de Vídeo

**3D**

### Modelos e recursos

### Guia Completo

Edição especial para a

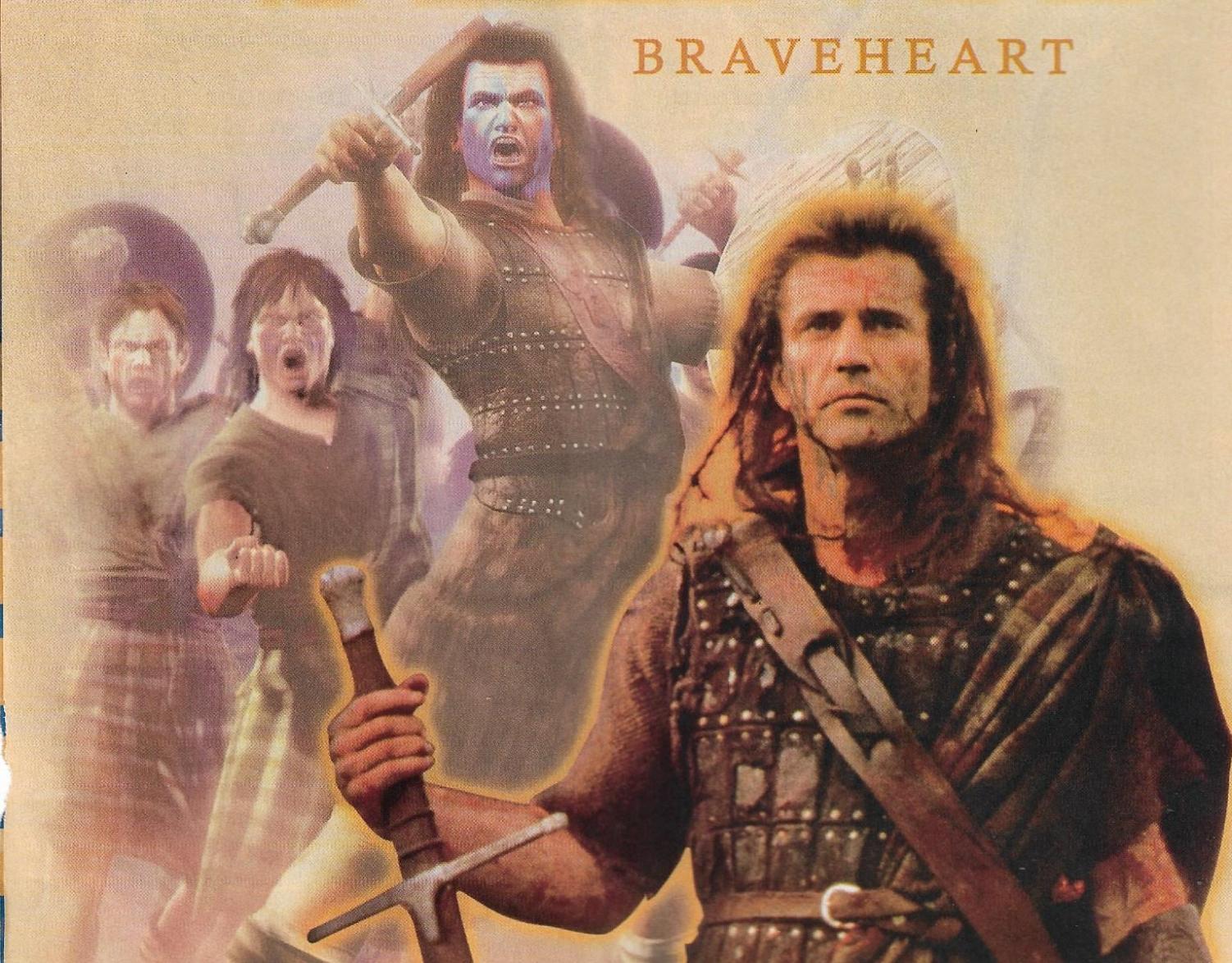
**3DGAMER**

Carlos E. Morimoto  
<http://www.guiaohardware.net>

**EXPEDIENTE:** Revista CD Expert E special (ISSN 1413-3466) é uma publicação da **CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.**, telefone: (0xx11) 6942-2222. • Os CD-ROMs brindes são parte integrante desta edição • **Bureau:** Fotofacto • **Impressão:** Plural • **Distribuição:** Fernando Chinaglia Distribuidora S/A • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi • **Jornalista Responsável:** Lucélia Ribeiro, MTB 25.672 • **Arte:** Guilherme Pereira Pinto • **Equipe:** Alessandro Treguer, Kleber Pedroso, Rodrigo Rudiger, Henrique Thomaz Bruscagin, Elisa Züigéber, Emerson Freire, Andréia Cavalcanti • **Colaboraram nesta edição:** Ana Claudia Crispim, Carlos Morimoto.

# CORAÇÃO VALENTE

BRAVEHEART



Mais do que um grande jogo,  
um épico inesquecível



## jogo Coração Valente é baseado no premiado filme de

**mesmo nome,** dirigido e estrelado por Mel Gibson. O game contém trechos e diálogos originais do filme, além de mais algumas horas de novos diálogos de Angus MacFadyen, que no filme interpreta Robert the Bruce. No jogo, os personagens do filme são representados com fidelidade. Os jogadores podem interpretar papéis de líderes de clãs, como William Wallace, Robert the Bruce ou, até mesmo, assumir o poderio do exército inglês sob o comando do Rei Edward.

Os compatriotas de Wallace, Stephen e Hamish, também aparecem em cenas extraídas do filme, que são entrelaçadas com o jogo para recriar a atmosfera e a paixão da história épica.

Coração Valente conta a história da Escócia do século XIII. Divididos pela guerra, os clãs tornaram-se rivais implacáveis pela posse de territórios e poder político. O Rei inglês, Edward "The Longshanks", invadiu a Escócia com seus exércitos impiedosos, esmagando toda resistência. A tarefa de resistir foi deixada para um escocês comum, William Wallace, um fazendeiro livre. Conclamando milhares de escoceses a favor da sua causa, Wallace enfrenta imensas desvantagens para lutar pela liberdade do seu povo.

Coração Valente apresenta uma engine 3D própria, altamente avançada, que permite ao jogador vivenciar combates corpo-a-corpo no campo de batalha. A geografia do Reino Unido foi recriada com precisão de 50 metros, permitindo que o jogador marche com seus exércitos a Londres para roubar a coroa inglesa. O jogo simula fases noturnas e diurnas, variações sazonais, vida selvagem, pontos de referência geográficos e batalhas em campo com absoluta autenticidade.

O objetivo final é criar um exército para derrotar os ingleses e repelir os invasores da Escócia. Coração Valente tem o endosso dos chefes de clãs da Escócia e de Soares Wallace, descendente direto de William Wallace. Soares foi, também, o conselheiro do filme.

É final do século XIII, e o estado feudal da Escócia está em tumulto com as rixas ferozes entre os clãs, a ignorância generalizada e as maquinações de uma tênue monarquia escocesa, lutando para controlar o caos. Percebendo as óbvias vulnerabilidades do país, Edward Longshanks, Rei da Inglaterra, aproveita a chance e manda seus exércitos atravessarem a fronteira com um objetivo claro: a subjugação total do reino da Escócia.

Nesse game, o jogador é lançado como Chefe Hereditário de um grande clã escocês. Nas suas mãos, está não somente a existência do seu próprio clã, mas também o destino de toda a nação. Naturalmente, você não está sozinho na Escócia do século XIII. Existem muitos outros clãs que também procuram atingir, exatamente, os mesmos objetivos. Eles se opõem, obstruem e, possivelmente, até o ajudam na criação do futuro do seu país. Tanto você quanto seus oponentes começam o jogo com uma comunidade em que vive o seu clã. A propriedade pode ser uma cidade ou uma aldeia, mas já possui os elementos básicos de uma comunidade florescente: fazendas, trabalhadores, negociantes e guerreiros. O mais importante é que cada clã participante começa o jogo com figuras capazes de alterar o curso da história escocesa. É por meio desses líderes que você interage com o mundo enquanto eles agem como seus tenentes de clãs, obedecendo seus comandos e estendendo a sua influência pelo mundo. Entretanto, a luta por território, poder e até

sobrevivência, não é fácil. Todas as suas decisões afetarão, não somente, o seu clã, mas, também, tudo o que entrar em contato com ele. Você fará amigos e inimigos nos clãs que encontrar e o seu próprio clã nunca poderá deixar de levar em conta a perfídia dos ingleses. O sucesso dependerá de como você lidera o seu clã em um ambiente sempre em mutação, como o da Escócia medieval. Você ganha influência nacional com o comércio? Você procura aliados em todos os que encontra e os obriga a obedecer à sua vontade? Você conquista e saqueia um chamejante caminho para a glória no campo de batalha?

Embora nem tudo seja estratégia, a sua própria habilidade decidirá o resultado das manobras militares, as tentativas de espionagem e até as missões secretas dos seus líderes enquanto você controla os soldados na paisagem tridimensional que abrange o lar ancestral dos clãs. Mande seus homens avançarem em formações, flankeie seus inimigos e assassine os líderes da oposição. Ou, ainda melhor, conquiste sua lealdade e eles o servirão como mestre. É seu o papel de salvador da Escócia, mas, se falhar, a Escócia falhará com você. Prepare-se: agora os rumos da história estão em suas mãos.

## CAPÍTULO 1: INICIANDO

### INSTALANDO O JOGO

Coloque o CD na unidade de CD-ROM. Depois de alguns segundos, o painel de instalação aparecerá. Siga os procedimentos que surgirão adiante.

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:

#### Requisitos do Sistema

##### Modo Software:

- Pentium II 233 MHz
- Windows 95/98
- 32 MB de RAM (64 MB recomendados)
- CD-ROM 8X
- Placa de vídeo SVGA de 2 MB compatível com DirectX 6.1
- 200 MB de espaço livre em HD (arquivo de troca de 200 MB)
- DirectX 6.1 (incluso no CD do jogo) ou posterior

##### Modo Hardware (Suporta Open GL, Glide e D3D):

- Pentium 200 MHz
- Windows 95/98
- 32 MB RAM (64 MB recomendados)
- CD-ROM 8X
- 200 MB de espaço livre em HD (arquivo de troca de 200 MB)
- Placa de vídeo com 4 MB, compatível com Open GL, Glide ou D3D
- DirectX 6.1 (incluso no CD do jogo) ou posterior



## INICIANDO O JOGO

Há quatro opções para rodar Coração Valente:

- Glide (requer placa 3Dfx Voodoo1, Rush, Banshee, Voodoo 2 ou Voodoo 3)
- OpenGL (requer placa de vídeo compatível com o modo OpenGL ICD)
- Software
- Direct 3D

## CAPÍTULO 2: CONFIGURANDO O JOGO

### INICIANDO UMA NOVA CAMPANHA

Clique na opção Standard Game (jogo padrão), e clique OK para jogar.

### MODO MULTIPLAYER

O modo multiplayer permite que até doze clãs participem de um mesmo combate. Esses clãs podem ser controlados pelo jogador ou pelo computador.

Selecione Host (para criar e ser o servidor do jogo) ou Join (simplesmente para entrar em uma disputa já existente).

### HOSPEDANDO UM GAME

Para ser o servidor de um jogo, você deve configurar o número máximo de unidades e de pontos do exército, a hora da batalha, as condições climáticas e o campo de batalha.



Realismo épico: a emoção das batalhas do filme Coração Valente foi perfeitamente reproduzida para este game

### ENTRANDO EM UM JOGO JÁ EXISTENTE

Se você preferir entrar em um jogo já existente, as opções serão, um pouco diferentes e não será possível jogar apenas contra o computador. De acordo com o tipo de conexão selecionado, você verá os jogos disponíveis.

## CAPÍTULO 3: JOGANDO

### OS OBJETIVOS DO JOGO

Há dois grandes objetivos no Coração Valente: conseguir a coroa da Escócia e derrotar os ingleses.

Para realizar essas tarefas, é possível optar entre a política, a espada ou ambas. Não existem caminhos estabelecidos para ganhar o jogo, portanto experimente estratégias variadas. Mas lembre-se de que os outros clãs também estão lutando pelos mesmos objetivos que você.

No final você precisará subjugar mais clãs do que os seus oponentes. Uma vez que você tenha mostrado o seu domínio, os clãs restantes sucumbirão às suas habilidades e irão coroá-lo rei. Geralmente, a absorção de grandes clãs acelera esse processo.

### OS CLÃS

Você, provavelmente, terá que competir com todos os outros clãs não selecionados no começo do jogo. Eles são os mais agressivos. Os nobres com maior ambição e avidez pela coroa escocesa pertencem a esses clãs. Cada qual tem sua própria doutrina expansionista e seu código de conduta. Essas características são consistentes de um jogo para outro, portanto você deve encontrar as forças e as fraquezas de cada clã para explorá-las.

Juntamente com esses grandes clãs, há muitos outros menores que não ambicionam a coroa. Eles vivem despreocupadamente, embora não sejam um mero alvo para os clãs maiores. Quando ameaçados, eles se defendem, negociam mercadorias e formam alianças.

### OS INGLESES

Os ingleses acham que a coroa da Escócia já pertence a seu rei, Edward I, conhecido por "The Longshanks". Portanto, para eles todas as demais investidas pelo trono são ilegais e precisam ser completamente esmagadas.

Infelizmente, os ingleses têm poder para alcançar essa façanha. Seu rei é forte, seus soldados são bem



treinados, bem alimentados e numerosos. Os britânicos têm uma desagradável tendência para atacar os clãs que parecem muito poderosos. A aliança é sábia enquanto você cresce. Se precisar lutar contra eles, leve soldados experientes para o campo, com armas anticavalaria.

### INICIANDO O JOGO

#### As telas de gerenciamento

Essas telas são a forma de comunicação com os ambientes vívidos que compõem a Escócia do século XIII. Com elas você cultiva a terra, negocia mercadorias, fabrica armas de guerra e treina suas legiões.

É um processo complicado, conduzido em dois níveis diferentes: o de visão geral do clã, em que você pode avaliar o efeito total dos seus esforços governamentais, e o nível de cidade, que lida diretamente com a vida e o trabalho das pessoas do seu clã.

Cada tela é vinculada às outras por meios de ícones. Cada ícone representa uma faceta do gerenciamento do clã. Os ícones com bordas azuis representam telas de clãs e, os de bordas vermelhas indicam telas de cidades.

Da esquerda para a direita, os ícones são os seguintes:

- General Map (mapa geral)
- Settlements (Assentamento)
- Leaders (líderes)
- Armies (exércitos)
- Production & Stores (produção e lojas)
- Trade Routes (rotas de comércio)
- Messenger Routes (rotas do mensageiro)
- Main Town (cidade principal)
- Workers Screen (tela dos trabalhadores)
- Military Screen (tela do exército)
- Town Trade (comércio da cidade)
- News Screen (tela de notícias)

## As telas de clãs

Fornecem informações sobre o ambiente. Todas as informações coletadas sobre a terra e seus habitantes são apresentadas nessas telas.

### Mapa geral

O mapa geral é a primeira tela de gerenciamento. É nela que você acompanha os movimentos da sua tropa e das caravanas, fica alerta em relação aos exércitos que se aproximam e inspeciona a terra procurando recursos brutos, fronteiras políticas e assentamentos. Sob o título da tela há alguns ícones destinados à manipulação do mapa. Os seis primeiros ativam e desativam algumas opções, e os três últimos manipulam o próprio mapa. Os ícones são os seguintes:

#### • Political Borders (fronteiras políticas)

Exibe fronteiras coloridas para mostrar a extensão do território dos clãs e suas atitudes políticas em relação a você. As cores estão relacionadas a seguir:

Branco	- Seu próprio clã
Amarelo	- Aliados
Verde	- Amistosos
Azul	- Neutros
Laranja	- Hostis
Vermelho	- Adversários
Cinza	- Territórios desconhecidos

#### • Resources (recursos)

Mostra o mapa de recursos brutos da terra. Os recursos são relacionados com as cores a seguir. Cores escuras indicam terras mais férteis ou ricas.

Marrom	- Terra arável
Verde	- Floresta
Vermelho	- Pedreira
Amarelo	- Minas
Branco	- Terra estéril ou inútil
Azul	- Água

#### • Settlements (assentamentos)

Mostra a localização de cidades e castelos. As cidades são representadas com um círculo colorido. As capitais são contornadas por um segundo círculo. Um losango representa a sua localização atual e uma caveira representa uma cidade com praga. Os castelos são exibidos de acordo com seu tamanho e tipo e são coloridos com base em suas inclinações políticas.

Mantenha a tecla Ctrl pressionada e clique em uma das suas cidades para vê-las em 3D. Você também pode ver em 3D as cidades que não são suas, se tiver um espião nela. Para sair da cidade, pressione ESC e, em seguida, selecione Abandon Battlefield (abandonar campo de batalha). Isso irá levá-lo ao mapa geral.

#### • Armies (exércitos)

Exibe os seus exércitos e os de outros clãs que foram descobertos. Os exércitos do seu próprio clã são mostrados de acordo com as missões designadas.

Os ícones indicam o estado das tropas:

Espada	- Em combate
Lua crescente	- Em ações secretas
Castelo	- Em guarnição
Pergaminho	- Em missão diplomática
Caminho	- Em missão de patrulha/ emboscada
Sapato	- Em marcha
Escudo vazio	- Aguardando ordens
Pt. de inter.	- Desconhecido

#### • Trade Caravans (caravanas de comércio)

Exibe as suas caravanas de comércio e qualquer outra que possa ser localizada por suas cidades. Essas caravanas são mostradas cheias ou vazias, dependendo da sua situação atual.

As caravanas com um escudo estão viajando com guarda armado.



A cada nível iniciado, uma tela diferente de gerenciamento é fornecida para que você elabore a sua estratégia com antecedência

#### • Scouts/Spies (batedores/espiões)

Só são exibidas as suas próprias forças especiais.

#### • Zoom in to Map (aproximar do mapa)

Aumenta o mapa enquanto o ícone estiver pressionado

#### • Zoom out of Map (afastar do mapa)

Diminui o mapa enquanto o ícone estiver pressionado.

#### • Move Map (mover mapa)

Rola a área de visão com as setas de direção e as teclas +/-.

À direita do mapa, há um painel com informações sobre cidades ou itens selecionados do mapa. Os dados apresentados nele dependem das informações obtidas por espiões ou batedores.

## Assentamentos

Esta tela fornece um resumo de todas as cidades e aldeias conhecidas pelo seu clã. Inicialmente, ela traz apenas os dados da sua primeira cidade.

Em pouco tempo, ela será preenchida com dados de outras cidades, à medida que seus batedores retornarem de suas missões e suas fronteiras começarem a se expandir.

Essa tela oferece as seguintes informações:

- A que clã pertence cada assentamento.
- Nome do assentamento.
- A guarnição estimada da cidade.
- Número de líderes baseados na cidade. (embora eles possam estar em outro local)

- Produto principal do assentamento.
- Número de rotas de comércio que a cidade está administrando.
- A condição atual do assentamento.
- Moral atual da cidade.
- A população estimada da cidade.
- Tesouro da cidade.
- A taxa de imposto da cidade.

#### • Go To Town (ir para a cidade)

Por último, você pode usar um atalho para ir para as seções de gerenciamento da cidade, clicando duas vezes na linha de informações



#### FARMING (FAZENDEIROS)

Um dos grupos de trabalhadores de terra. Os outros três são: escavadores, lenhadores e mineiros.

#### QUARRIERS (ESCAVADORES)

Eles extraem as pedras que são essenciais para todas as construções e, consequentemente, para o crescimento da cidade.

#### FORESTERS (LENHADORES)

Cuidam das matas e fornecem madeira para construções e armas.

#### MINERS (MINEIROS)

Garimpam metais e, em alguns casos de sorte, até encontram ouro.

#### BACKERS (PADEIROS)

Parte de um grupo de produtores, os padeiros tomam ingredientes, fornecidos pelos fazendeiros, e os transformam em alimento.

#### ARMOURERS (ARMEIROS)

Fabricam armas, armaduras e equipamentos para sitiamento. Estão limitados a certos tipos de armas a princípio, mas com a prática e tempo podem fabricar artigos mais sofisticados.

#### TAILORS (ALFAIATES)

Fabricam roupas para manter o povo alegre e satisfeito.

#### JEWELLERS (JOALHEIROS)

Fabricam belos artigos de luxo para damas. A joalheria é cara e sempre alcança um bom preço. As jóias podem ser convertidas em dinheiro a qualquer hora, se vendidas para os moradores de sua cidade.

#### LIVESTOCK (GRÁFICO DE PRODUÇÃO)

Esta caixa prediz o futuro das suas lojas com base na produção e no consumo previstos.

Sob a caixa, há vários ícones que representam os diferentes tipos de lojas existentes na cidade.

#### Militares

A tela Military (exército) é a mais sofisticada do jogo e, também, a mais importante. Ela representa as casernas da cidade onde ficam todos os seus líderes, exércitos e outras forças, aguardando suas ordens.

Os militares são mostrados em caixas: exército, líderes e forças auxiliares. Os líderes são exibidos, também, como retratos na parte inferior da tela.

Abaixo do nome do exército e do salário pago a ele, há a caixa de exército. Sob a caixa de exército, há um espaço reservado para o seu comandante.

Há quatro tipos de forças auxiliares: camponeses, mensageiros, batedores e espiões.

Qualquer tipo de soldado ou camponês pode ser colocado em uma caixa de unidades; os líderes só podem ser colocados nas caixas de líderes ou na barra de líder; os equipamentos podem ser largados com os soldados, os líderes e os camponeses.

Clique com o botão direito para largar itens. Mantenha o botão direito pressionado para largar mais itens. Clique duas vezes com o botão direito para largar todos os itens.

Quando um dos ícones abaixo das caixas de exército ficar acidentado é sinal de que uma condição precisa ser satisfeita primeiro, como, por exemplo, selecionar um exército ou uma unidade.

Os ícones são os seguintes:

- Toggle Equipping

(alterar equipamentos/missões)  
Este ícone alterna entre a barra de missões e a de equipamentos.

- Toggle Prison

(alternar prisão/exército)  
Os itens dessa tela só estarão disponíveis, se você tiver construído uma prisão na sua cidade e tiver prisioneiros.

- View All Forces/View Local Forces

(ver todos os exércitos/ver exércitos locais)  
Ícone alternador que permite liberar um pouco de espaço na tela, examinando somente os exércitos locais, ou vender todos os seus exércitos, presentes ou não na cidade.

- New Army (criar exército)

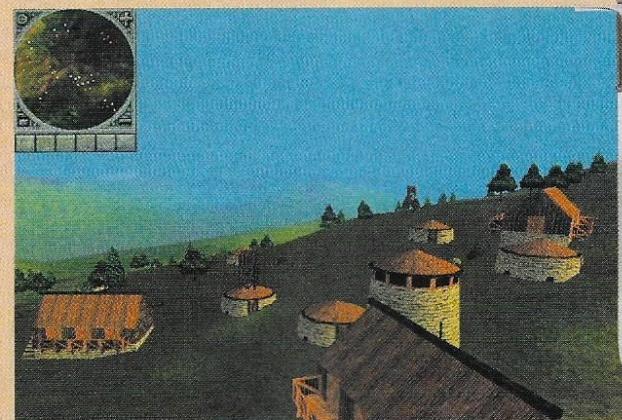
Seleciona unidades e largue neste ícone para criar um novo exército com elas.

- Disband Army (dispensar exército)

Seleciona um exército ou guerreiros e clique neste ícone para dispensá-los. Os soldados voltam a ser camponeses.

- Assign Visiting Army to Here (designar base de exército)

Todos os exércitos precisam de uma cidade que seja sua base. Este ícone vincula um exército selecionado a cidade que você estiver gerenciando.



- Recall Army (convocar exército)

Convoca um exército, que está em missão, de volta para sua base.

#### CRIOANDO EXÉRCITOS

Para criar um novo exército, você precisa pegar alguns soldados com o botão esquerdo do mouse e largá-los no ícone New Army (novo exército) com o botão direito.

## EQUIPANDO OS SOLDADOS

Para equipar ou rearmar soldados, clique no ícone Equip the Troops (equipar os soldados).

## MISSÕES

Depois de formar exércitos e de recrutar comandantes, você poderá enviá-los para causar devastação e caos pela terra. Selecione um exército, clicando no seu nome. Os ícones das missões ficam disponíveis.

Os ícones da barra de missões são:

- Idle Army (exército ocioso)

Indica que o exército não recebeu nenhuma ordem. Os exércitos ociosos estão fora de serviço e não executam nenhuma função.

- Move Army (movimentação)

Ordena que o exército mova-se para outra cidade. Se ele tiver que cruzar mares e rios, deverá primeiro viajar para uma cidade portuária.

- Attack (ataque)

O seu exército é enviado para atacar um alvo.

- Diplomatic Mission (Missão Diplomática)

O líder age como um enviado diplomático, e seu exército como guarda pessoal. Quando o diplomata chega a uma cidade, os seguintes assuntos podem ser discutidos (os assuntos disponíveis dependem da atmosfera política entre os dois clãs):

- Offer Peace: propor paz.
- Present Gift: oferecer presente
- Demand Surrender: exigir rendição
- Demand Tribute: exigir imposto
- Demand Absorption: exigir incorporação
- Rally Support: apoio para a formação de tropas

- Ask for Support: pedir apoio
- Ask for Information: pedir informações
- Attack the Town: atacar a cidade.
- Declare War: declarar guerra.
- Cancel Diplomatic Mission: cancelar missão diplomática.

- Patrol/Ambush (patrulha/emboscada)

Pede a um exército que patrulhe uma área de terra, procurando por alvos.

- Garrison (guarnição)

Essa missão pode ser conduzida por exércitos sem líder e age como uma força defensiva de castelo.

- Guard (proteção)

Há dois tipos de missão de proteção e nenhum deles exige a presença de um líder: noturna e de caravana.

- Covert (ações secretas)

Essa expressão é usada para qualquer operação noturna de uma pequena unidade dentro dos assentamentos inimigos. Para realizar ações secretas, os exércitos devem ter um líder e, ainda, mais de dez soldados.

Ações possíveis:

- Raid Treasury: saquear tesouro
- Raid Stores: saquear loja
- Raid Armory: saquear arsenal
- Rescue Prisoner: resgatar prisioneiros
- Destroy Stores: destruir lojas
- Destroy Armory: destruir arsenal
- Destroy Barracks: destruir casernas
- Assassinate Leader: assassinar líder

- Train Army (treinamento militar)

Retira o exército da ativa e o submete a um programa intensivo de treinamento para melhorar seu desempenho geral.

- Awaiting Orders (aguardando ordens)

Indica um estado de descanso.

## MENSAGEIROS

Se você não quiser arriscar um diplomata em uma missão, use um mensageiro que pode ser sacrificado. As cidades só podem ter dois mensageiros por vez. Se um deles for morto, será treinado

um outro da população civil.

- Ask for Information: pedir informações
- Ask for Military Support: pedir apoio militar
- Ask for a Loan: pedir um empréstimo
- End Alliance: terminar aliança
- Offer Alliance: oferecer aliança
- Declare War: declarar guerra
- Pay Ransom: pagar resgate
- Cancel Diplomatic Mission: cancelar missão diplomática



## Comércio da Cidade

A tela Town Trade (comércio da cidade) controla o envio e a guarda de caravanas comerciais, além da exposição de artigos para venda. Essa tela é dividida em duas seções: as caravanas, à esquerda, e as lojas e casernas, à direita. Os ícones, no alto e à direita, são alternadores. Eles mudam as opções de vista na tela.

Da esquerda para direita, os ícones são os seguintes:

- View Store: ver estoques.
- View Armies: ver exércitos.
- Show all Caravans: mostrar todas as caravanas.
- Show Incoming Caravans Only: mostrar somente caravanas que chegam.
- Show Outgoing Caravans Only: mostrar somente caravanas que partem.

## CARAVANAS DE COMÉRCIO

Esta janela é dividida em três seções. A caixa, à esquerda, representa a própria caravana. Ela pode levar até cinqüenta unidades de cinco mercadorias diferentes. A outra caixa é a bolsa do mercador com dinheiro destinado às compras. A terceira seção, à direita, representa a guarda da caravana. Elas são coloridas para indicar sua condição. A azul é a caravana que parte e a dourada é a



que chega. Você também pode ver seu destino, o clã a que pertence e o tempo previsto para a chegada.

Cada caravana pode ser usada somente uma vez, fazendo o caminho de ida e volta. Se for usada para abastecer uma das cidades, ela será dispensada logo que chegar.

### Notícias

Todas as notícias são documentadas na tela News (notícias) em forma de relatórios simples. As informações são atualizadas todos os dias, à medida que ocorrem os fatos.

## CAPÍTULO 4: GUERREIROS

### LÍDERES

Em Coração Valente, os exércitos mal conseguem executar uma tarefa sem que haja um líder para comandá-los. Na tela Leaders, você pode ver todos eles com suas respectivas características.

Essas características são:

- Leadership (liderança) - a capacidade de reunir homens em uma força coesa e lutadora.
- Combat (combate) - eficiência do líder em batalha.
- Brown (vigor) - a força do líder.
- Brain (cérebro) - a inteligência.
- Stealth (dissimulação) - a capacidade do líder de ser furtivo.
- Diplomacy (diplomacia) - a habilidade do líder em conversações diplomáticas.
- Loyalty (lealdade) - a devoção do líder por seu superior.
- Fame (fama) - a fama não é uma estatística, mas a soma entre a sua experiência e reputação.
- Morale (moral) - o líder é afetado por vitórias e derrotas.
- Wage (salário) - é apenas o salário mensal do líder. É pago no começo do mês, de acordo com sua fama.

### LÍDERES EM BATALHA

Os líderes são figuras inspiradoras. Eles transmitem uma moral elevada a todos os soldados amistosos que os cercam e, ao mesmo tempo, amedrontam o inimigo.

Mesmo fracos, eles são melhores do que soldados de elite em combate. No entanto, como o comandante sempre é um alvo visado, isso não é lá uma grande vantagem, portanto cuide do seu líder em batalha.

### SOLDADOS

Há muitos tipos de soldados, que variam de acordo com a arma principal que carregam. Além da arma usada, também são considerados o escudo, a armadura e o cavalo. O número de variações que isso permite é muito grande, mas um espadachim com escudo e malha ainda é classificado como espadachim.

### GRADUAÇÃO E EXPERIÊNCIA

Os soldados ganham experiência a cada batalha especialmente, quando são vitoriosos. Escudos, armaduras e cavalos não afetam a graduação de um soldado. Eles podem ser: Green (recrutas), Regular (aspirantes), Veteran (veteranos) e Elite (de elite).

Uma graduação alta aumenta a autonomia do soldado quando comandado por um líder fraco.

Os soldados são codificados por cores, como a seguir:

- Verde: recruta, soldado inexperiente
- Laranja: aspirante, soldado bem treinado, pronto para a batalha.
- Vermelho: veterano, soldado experiente, endurecido pela batalha.
- Azul: soldado de elite, o mais experiente de todos.

### CAVALOS E CAVALARIA

Os cavalos têm duas finalidades no jogo: servem para puxar a carroça no lugar dos bois, que são mais comuns, e para a cavalaria. A cavalaria é uma unidade nova e perigosa ao exército medieval.

### LEALDADE

Todos os exércitos têm uma classificação de lealdade que está ligada à experiência dos soldados e às suas origens. Há três classificações de lealdade:

- Dubious (dúbia): exércitos recém-criados com desertores de outros clãs.
- Reliable (confiável): exércitos estáveis e com sólida experiência.
- Fanatical (fanática): soldados inabaláveis.

Quanto mais baixa a lealdade, mais facilmente o exército perderá a moral no campo de batalha, o que

pode resultar em rendição, deserção ou debandada.

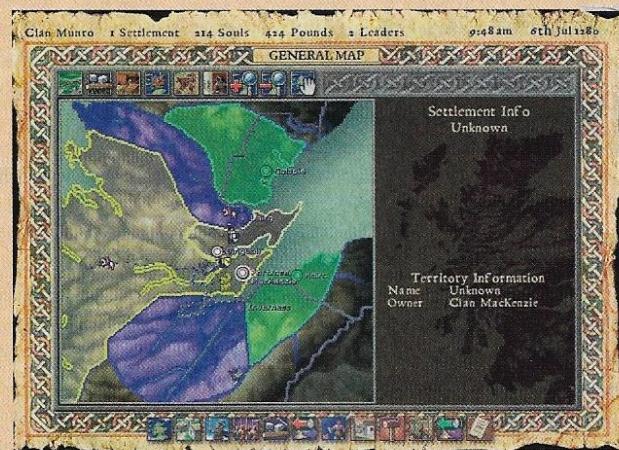
### MÁQUINAS DE SÍTIO

Equipamentos especiais para o cerco. Não custam barato, nem são obtidos rapidamente. Há três tipos: catapulta, o aríete e a torre de sítio.

### LINHAS DE SUPRIMENTO

Um exército em marcha precisa se alimentar, pois as longas viagens desgatam os homens.

O exército alimenta-se com o que há nos armazéns da cidade em que está acampado. Os exércitos não levam suprimentos quando viajam. Em vez disso, eles alimentam-se com o que recolhem nas terras vizinhas. Isso não sacrifica os suprimentos da cidade, mas como o alimento mal dá para sobreviver, depois de algum tempo os soldados acham isso desmoralizante e degradante. Soldados que marcham por muito tempo perdem a moral e começam a desertar. Isso aplica-se, também, a líderes. Se a moral de um líder ficar mais baixa que o da sua tropa, ele desertará e levará o exército inteiro consigo.



### FORÇAS AUXILIARES

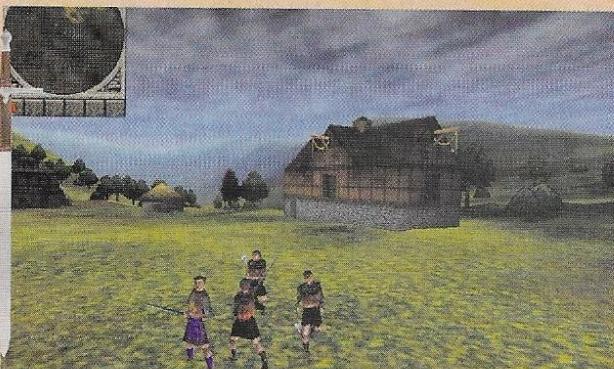
#### BATEDORES

Os batedores são soldados não combatentes, que investigam as características dos territórios. Eles evitam assentamentos, exceto para marcarem a sua localização, mas só retornam depois de terem mapeado todo o novo território.

#### ESPIÕES

São unidades muito especiais que tem uma só função: infiltrar-se em cidades e castelos de outros clãs para

descobrir o máximo possível sobre o inimigo. Os espiões não são combatentes e não devem ser confundidos com soldados em missões secretas.



Jogue em dobro: pelo modo normal, na estratégia e administração tradicionais ou no modo 3D, com total liberdade de visões

## CAPÍTULO 5: ENTRANDO EM BATALHAS 3D

Mais cedo ou mais tarde, você precisará jogar com vista 3D. O controle é em tempo real e semelhante a outros jogos do gênero, exceto pelo conceito de câmera. O controle da vista tem grande importância no jogo 3D. Para facilitá-lo, há quatro vistas: do soldado, de acompanhamento, de batalha e nula. Três desses modos dependem da designação de um "cinegrafista", que pode ser qualquer um dos seus soldados presente no campo de batalha. O cinegrafista pode ser trocado à vontade. Quando ele estiver determinado, você poderá trocar as vistas.

**Soldier's view:** vista do soldado.  
**Follow Camera:** câmera de acompanhamento  
**Battle Camera:** câmera de batalha.  
**Null Camera:** câmera nula.

### CONTROLE DA CÂMERA

As ações da câmera são controladas por meio do botão direito do mouse. Para mudar o cinegrafista, clique com o botão direito do mouse no soldado. Como a área de jogo é imensa e é muito fácil se perder nela, há vários atalhos para ajudá-lo a encontrar um grupo de homens e designar um novo cinegrafista.

Para mudar a câmera:

**F1** Vista do soldado

**F2** Câmera de acompanhamento

**F3** Câmera de batalha

**F4** Câmera nula

### INTERFACE 3D

A interface 3D é separada em duas partes: o painel de controle e a área de jogo. O painel de controle tem botões de comando e de informações. A área de jogo é onde você interage com os soldados e comanda seus movimentos.

### CONTROLANDO OS SOLDADOS

#### MÉTODO DE SELEÇÃO E CONTROLE

Clique em um indivíduo, unidade ou exército para selecioná-lo. Clique e arraste o mouse para selecionar várias unidades. Mantenha a tecla Ctrl pressionada e clique em outra unidade para acrescentá-la à seleção. Mantenha a tecla Alt esquerda pressionada para remover a seleção dos indivíduos, unidades ou exércitos.

A barra de espaço cancela o modo de comando, remove toda a seleção e volta para a caixa de exército.

#### A CAIXA DE EXÉRCITO

Esta caixa mostra na tela Military como você organizou seus homens, antes de enviá-los para uma missão. Você pode alternar entre as caixas dos exércitos, clicando no atalho abaixo do radar. Você poderá conferir o nome, o número total de soldados, a lealdade e a graduação de cada exército, além dos próprios soldados em suas respectivas unidades.

#### RESUMO DOS CONTROLES DO JOGO 3D

Os soldados podem ser selecionados na caixa de exército, abaixo do radar, com um clique do mouse.

- Clique em uma posição do exército para ativar a sua respectiva caixa, na qual suas unidades são exibidas.
- Clique no nome do exército para selecionar todos os seus membros.

- Clique em uma única unidade da caixa de exército para selecioná-la.
- Clique no retrato de um líder, na parte inferior esquerda da tela, para selecioná-lo.

Outros comandos e teclas de atalhos do jogo 3D são:

**ctrl** acrescenta a seleção

**alt** remove a seleção

**1** a **0** seleciona/remove da seleção de unidade

**barra espaço** remove toda a seleção e fecha a caixa de exército

**1** a **8** + **alt** direito exibe/oculta caixa de exército

**M** modo Move (mover)

**A** modo Attack (atacar)

**G** modo Guard (proteger)

**R** modo Raid (saquear)

**alt** + **1** a **9** agrupa soldados

**1** a **9** seleciona grupo

Teclado numérico:

**8** **2** **4** **6** + -

move a câmera para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita, aproxima e afasta

Mouse:

Botão esquerdo (clique) - seleciona/ remove seleção

Botão esquerdo (arraste) - seleciona um grupo de soldados



- alt** esquerdo remove seleção
- + **ctrl** esquerdo acrescenta a seleção
- Botão direito - seleciona o cinegrafista
- + **shift** esquerdo gira e aproxima a câmera (em modo de terceira pessoa ou câmera nula)
- insert** envia mensagem para rede
- esc** acessa o menu de opções do jogo.

## OS ÍCONES

Os ícones de comando são divididos em três categorias: comandos básicos, táticos e de líder. Certas condições devem ser satisfeitas para que cada um deles fique disponível.

## COMANDOS BÁSICOS

Sempre que um soldado é selecionado, você tem acesso aos comandos básicos.

Os comandos básicos são Move, Attack, Guard e Raid.

- **Move**

Leva a um lugar ou a um ponto no mapa à vista.

- **Attack**

Tem como alvo um indivíduo ou um edifício com os soldados selecionados.

- **Guard**

Os soldados selecionados andam em volta do edifício que será protegido, expulsando forças hostis da área. Esse edifício pode ser um único prédio.

- **Raid**

Tem como alvo apenas edifícios específicos.

## COMANDOS TÁTICOS

Para executar um comando tático é preciso selecionar pelo menos seis homens. Há oito comandos de unidade. Quatro são formações, os outros são ações estratégicas. Os comandos podem variar de acordo com a graduação da unidade.

### Formações

As formações são definidas com um só clique, mas há, também, a opção de definir a direção com o cursor (tecla de atalho M).

- Line Formation (formação em linha)

A linha é uma formação defensiva, exceto para a cavalaria.

- Wedge Formation (formação em cunha)

É uma formação ofensiva usada para abrir uma brecha nas forças inimigas.

- Circle Formation (formação em círculo)

É uma formação defensiva, que é semelhante ao comando de proteção básico.

- Loose Formation (sem formação)

Quando os soldados não estão em nenhuma formação.

## AÇÕES ESTRATÉGICAS

- Charge (investida)

O grupo move-se em formação (se for possível) e com máxima velocidade em direção ao alvo, a fim de atacar com toda força.

- Scatter (dispersão)

A unidade desfaz a formação e corre a toda a velocidade para longe de seu ponto central.



- Withdraw (recesso)

Você precisa determinar o destino da tropa. Ela recua e se defende ao mesmo tempo.

- Retreat (retirada)

Você deve confirmar o comando, pois ele retira o exército inteiro do combate, abandonando o campo de batalha.

## COMANDOS DO LÍDER

Disponíveis sempre que um líder é selecionado.

Há três comandos do líder:

- Regroup (reagrupamento)

É um comando de movimentação.

- Truce (trégua)

Não está disponível para as missões secretas. Oferece uma trégua ao inimigo no campo de batalha.

- Surrender self (rendição)

Se é mesmo um covarde, vá em frente.

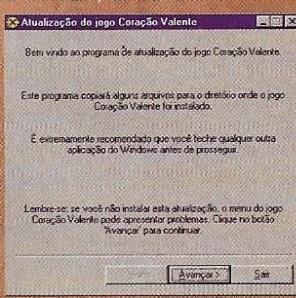
## IMPORTANTE: ATUALIZE O SEU JOGO CORAÇÃO VALENTE!

Quando você inserir o CD-ROM do jogo Coração Valente em seu drive, uma tela (veja foto abaixo) aparecerá automaticamente para iniciar a instalação.

Caso esta tela automática não apareça, execute o arquivo **PCGAMERLOADER.EXE** que se encontra na raiz do CD-ROM. Esse executável é o único que contém a instalação de Coração Valente e uma atualização unidas em um único arquivo. Além disso, após o jogo ter sido instalado, esse mesmo arquivo servirá de atalho para você escolher as opções de jogo.



Após a instalação, você poderá perceber que uma outra tela, também denominada de **BraveHeart**, entrará em primeiro plano, contendo a janela ao lado. Esta é a tela para a atualização do jogo. Prossiga com esta instalação até o fim, para que você não enfrente possíveis problemas no menu de Coração Valente. Caso ocorra algum problema com o menu do jogo, execute o arquivo **ATUALIZA.EXE**, localizado na raiz do CD-ROM.



# A revolução está começando

## Nvidia GeForce 2 GTS

### **A Nvidia tem brigado muito para quebrar a supremacia da 3dfx.**

Com seu mais novo lançamento, a GeForce 2 GTS, ela parece ter conseguido atingir em cheio seus objetivos, principalmente, levando em conta que até mesmo, a Microsoft resolveu implantar, em seu próximo projeto (leia-se X-Box, o console que promete revolucionar o mundo) a tecnologia da Nvidia. Mas, isso não é tudo...

Para começar a entender como a Nvidia conseguiu o que para muitos parecia impossível, sua nova placa utiliza o mesmo projeto de chip da GeForce original. Mas as diferenças vêm a seguir. Enquanto a GeForce antiga era fabricada utilizando-se a mesma técnica de produção de transistores 0.22 micron presente na TNT 2 Ultra, a GeForce 2 é fabricada com uma nova técnica de produção. Com transistores de apenas 0.18 micron. Esta é mesma técnica de fabricação usada nos processadores Pentium III Coopermine e Athlon. Como sempre, o uso de transistores menores permite aumentar a freqüência de operação do chip.

Enquanto o GeForce original operava a apenas 120 MHz, o GeForce 2 GTS trabalha a respeitáveis 200 MHz. Além da maior freqüência de operação, o GeForce 2 continua sendo compatível com o recurso de single pass multietexturing.

A essa altura do campeonato, você deve estar perguntando-se o que significa a sigla "GTS". Bem, estas três letras escondem um grande e poderoso segredo: "Giga Texel Shader". Ainda não entendeu o que isso significa? Basta fazer as contas. Com 4 processadores de texturas trabalhando em paralelo a uma freqüência de 200 MHz, temos um fill rate total de 800 Megapixels e, como



possuímos suporte ao recurso de single pass multietexturing, temos um total de 1600 megatexels, ou seja, 1.6 Gigatexels. Esta é a primeira placa da Nvidia a superar a marca de 1 Gigatexel por segundo, daí o nome.

Apesar do chipset de vídeo ter tido sua freqüência ampliada, a memória continua sendo acessada a 166 MHz e com um barramento de 128 bits, assim como a GeForce original. Naturalmente, todas as placas com o GeForce GTS utilizam memórias DDR, o que garante os mesmos 5.2 GB de transferência que temos na GeForce DDR. Apesar do chipset de vídeo ter tornado-se mais rápido, o barramento de comunicação com a memória manteve-se o mesmo, portanto não temos um ganho de desempenho tão brutal em relação à GeForce original, como seria de se esperar, mas, de qualquer forma, temos um grande ganho. Para ter certeza do que estamos falando, basta dar uma olhadinha nos testes de benchmark.

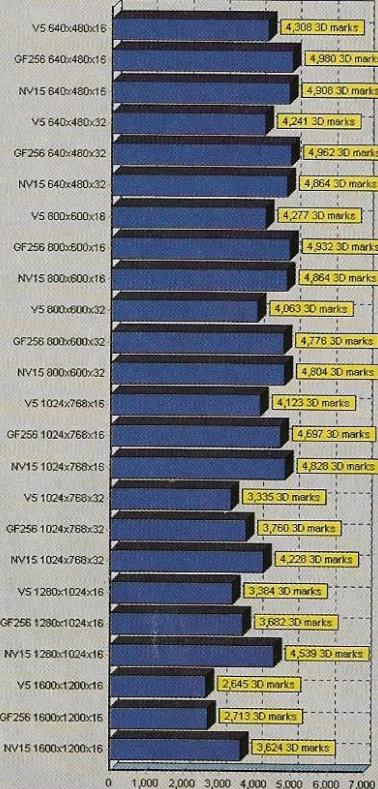
Outra vantagem da GeForce 2 diz respeito ao baixo consumo elétrico. Talvez este seja o mais importante fator para o sucesso da GeForce 2. Apesar da placa original já ser considerada econômica nesse sentido, consumindo apenas 16 Watts de corrente, a GeForce 2 vai além, consumindo apenas 9 Watts! Isso a coloca entre as placas de vídeo 3D mais econômicas da atualidade, dispensando o uso de slots AGP-Pro ou de alimentação externa como temos nas Voodoo 5 e 6. Lembrando que o uso de fontes externas é um grande transtorno (fios para todo lado) e pode causar danos à máquina caso haja algum curto circuito, entre outras possibilidades.

Atualmente, a GeForce 2 GTS pode ser considerada a placa de vídeo 3D mais rápida do mercado. Mas, como a indústria não pára, o reinado do pessoal da Nvidia já está ameaçado. Isso porquem há poucos dias foi

anunciado que, em breve, já estará disponível a Voodoo 5 6000. Mesmo assim, em termos de custo-benefício, a GeForce 2 seria uma opção bem melhor, pois custa quase a metade do preço do que a Voodoo 5 6000 custará ao ser lançada ao mesmo tempo, a GeForce 2 é uma solução mais elegante e adequada a um micro doméstico, pois, apesar de todo o poder de fogo, a Voodoo 5 6000 é um verdadeiro tostador, que gera muito calor e consome muita eletricidade, necessitando, inclusive, de uma fonte externa.



3DMark Result (3D marks)



No teste de velocidade fica claro o potencial da nova placa da Nvidia

## Confira nossa relação de endereços quentes e não fique navegando à deriva no gigantesco mundo da Internet

### PC Drivers HeadQuarters

Procurando drivers para o seu micro? Bem, se você não está localizando ou está tendo problemas em localizá-los, anote o endereço deste importantíssimo site. Nele, você encontra drivers não só para sua placa 3D, como também para placas de som, vídeo, scanners e muitos outros. O destaque fica por conta da opção para a localização de todos os possíveis endereços da Internet.

[www.drivershq.com](http://www.drivershq.com)



### Gamespy 3D

Procurando um servidor para jogar seu game preferido? Ao invés de ficar navegando à deriva, direcione seu browser para o Gamespy 3D. Neste endereço, fora uma relação gigantesca de servidores, você irá encontrar patches, atualizações e Mods para os mais alucinantes games. Vale lembrar que você também irá poder participar de diversos forums dedicados.

[www.gamespy3d.com](http://www.gamespy3d.com)



### Planet GeForce

Se um site não é o bastante para matar sua sede de informações, que tal um planeta inteiro? Sem exageros, Planet GeForce é o endereço obrigatório para quem tem uma placa com tecnologia Nvidia. Semanalmente, são colocadas novas informações sobre as novas placas que estão chegando ao mercado, tudo sobre os bastidores da GeForce, Patches para jogos e muito mais. Não perca tempo, guarde este endereço em seu bookmark, e fique bem informado.

[www.planetgeforce.com](http://www.planetgeforce.com)



### Hard OCP

Se você for um alucinado por informações sobre como deixar ainda mais rápida a sua máquina, o Hard OCP é o seu endereço. Neste site, totalmente em inglês e bem humorado (à maneira americana), você irá encontrar desde análises sobre os últimos lançamentos em CPU, HD e vídeo, até dicas quentes de como colocar seus equipamentos para funcionarem a todo vapor sem prejudicar a vida útil da máquina.

[www.hardocp.com](http://www.hardocp.com)



### FullOn3D Now!

Unir em único endereço análises dos games mais quentes e de quebra uma super conferida nos novos hardwares, esta é a proposta do site FullOn3D. Evidentemente, todo gamer que se preze tem que estar bem informado sobre os dois assuntos de maneira rápida e prática, e com tantos sites espalhados por aí, é muito difícil conseguir isso. Não se esqueça de dar uma conferida, também, nos forums de discussão, eles apresentam uma grande variedade de assuntos interessantes.

<http://fullon3d.com/hardware/>



### Benchtest. Com

Invenções estranhas com overclock de equipamentos, testes de benchmark dos mais ágeis dispositivos, enfim, tudo o que envolve aceleração e ajustes finos para tirar o máximo de sua máquina, você irá encontrar neste endereço. Em matérias super detalhadas, em inglês, com fotos e ilustrações, você poderá ficar sabendo como acelerar ainda mais seu equipamento.

[www.benchtest.com](http://www.benchtest.com)



# GreenLeaf é muito mais game!

ENEMY  
ENGAGED<sup>TM</sup>

RAH-66 COMANCHE VERSUS KA-52 HOKUM

O simulador de helicópteros do novo milênio.  
Pilote o Comanche (EUA) ou o Hokum (Rússia) em batalhas  
espalhadas por 3 vastas zonas militares.  
Exclusiva engine 3D para máximo realismo em combates  
de baixa altitude.

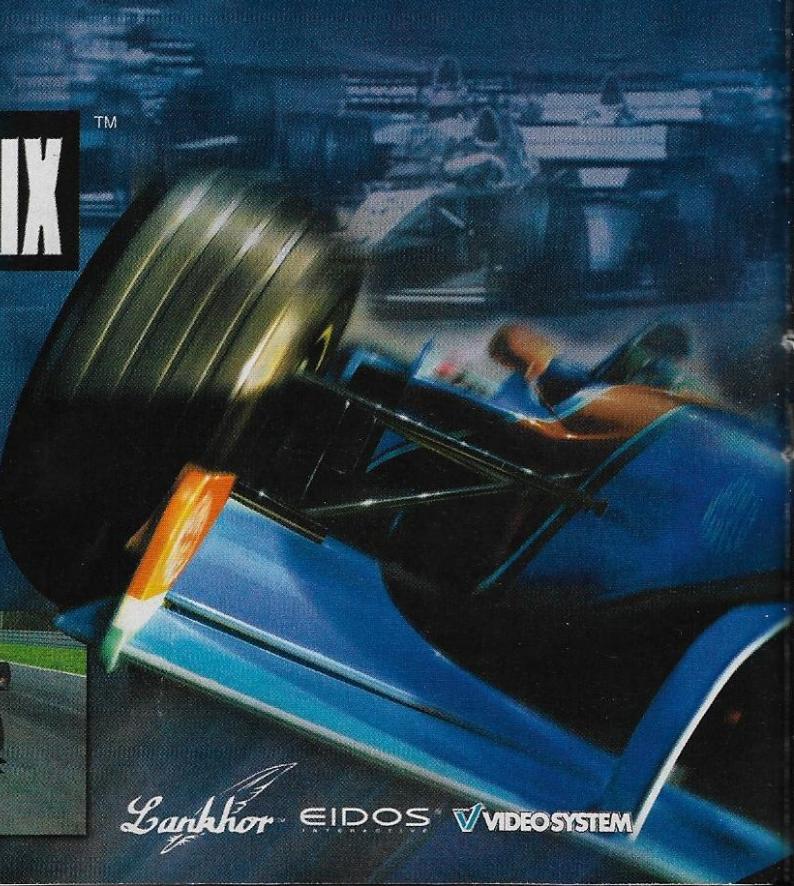
Razorworks **empire** INTERACTIVE

## F1 WORLD GRAND PRIX

Nenhum detalhe foi pouparado para recriar a melhor  
simulação de F1 que você já viu.

Todas as equipes, pilotos e circuitos oficiais da temporada,  
com licença exclusiva da FIA.

Um game para quem tem obsessão por velocidade!



Lankhor EIDOS<sup>TM</sup> VIDEOSYSTEM

JOHN ROMERO'S

# DAIKATANA™

Lute ao lado de Hiro, Mikiko e Superfly, utilizando a poderosa espada Daikatana.

Viaje no tempo e encare 24 fases cheias de desafios e muitos inimigos para detonar neste fantástico shooter desenvolvido pelo lendário John Romero.



ION  
STORM

EIDOS  
INTERACTIVE

Esta é a sua chance de completar toda a série do mais famoso game de estratégia em turnos do PC.



3DO™

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC™

## Heroes of Might and Magic Millennium Edition

– Lendário pacote incluindo as versões completas dos três primeiros jogos da série Heroes e o kit de expansão Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty.

## Heroes of Might and Magic Armageddon's Blade

– Kit de expansão oficial para Heroes of Might and Magic III, incluindo novas missões, cidades, campanhas e heróis.

# IMPERIUM GALACTICA™ ALLIANCES

Colonize planetas, negocie com outras raças, declare guerras, espione e desenvolva novas tecnologias.

Confrontos estelares e batalhas em solo totalmente 3D no jogo de estratégia mais abrangente de todos os tempos.



G  
GT Interactive  
Software

DIGITAL  
REALITY

[www.greenleaf.com.br](http://www.greenleaf.com.br)

Greenleaf

É Muito Mais Game

# A Luta do PC pela Sobrevivência

**S**erá que o Playstation 2 e o X-Box levarão à lona o nosso amado PC?

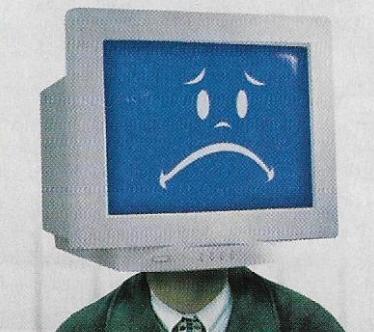
Será que os jogos para PC irão desaparecer? Muitas pessoas, incluindo algumas figuras influentes da indústria de games, acham que sim. Mas, toda essa argumentação parece simplesmente uma propaganda para que os desenvolvedores e, até mesmo os consumidores, passem a migrar para o universo dos consoles. Em todo esse tempo que o PC lutou para sobreviver, a história sempre foi a mesma. Basta o anúncio de uma nova geração de consoles, para que muitos já comecem a correr. Mas, nossa equipe resolveu abrir um debate e discutir os cinco pontos positivos importantes que sempre estiveram presentes nos PCs e não deixaram nossos fiéis companheiros tornarem-se simples dinossauros...

## 1. O multi-uso dos PCs e sua vida eterna

Uma coisa é certa: ninguém irá parar a fabricação de PCs. Eles são essenciais aos negócios ou mesmo, para utilizá-los em casa. Enquanto novos dispositivos (periféricos e programas) são criados, as pessoas continuam utilizando serviços de e-mail, browsers para navegação, programas para edição de textos, etc. Com essa evolução (criação de novas placas, maior capacidade de memória, entre outros), os games para PCs só têm a ganhar,

tornando-se cada vez melhores. Outro aspecto importante para a sobrevivência dos PCs é que eles estão tornando-se cada vez mais baratos. Milhões de gamers optaram por PCs, mesmo levando em consideração que o Playstation custa o equivalente a 1/5 do preço de um PC equipado.

Atualmente, o X-Box parece tão poderoso quanto os PCs mais recentes, só que devemos observar que os micros não param de evoluir. Os PCs com velocidade de 1000 Mhz serão comuns em pouco tempo enquanto as placas de vídeo serão, pelo menos, 2 vezes mais poderosas do que as atuais em um curto espaço de tempo. Os desenvolvedores do X-Box estão utilizando, atualmente, a tecnologia da Nvidia (GeForce2) como sistema padrão. Evidentemente, eles sabem que sua plataforma, quando estiver próxima de ser lançada, terá a mesma performance encontrada nos PCs atuais. Evidentemente, todos esperam



Ofereço-me para trabalho pesado





O X-Box e o Playstation 2 mostraram o seu poder durante a última E3. Os jogos para PC não foram o centro da atenção, mas não irão desaparecer tão cedo...

que esses consoles sejam introduzidos no mercado em até 5 anos.

Como você acha que serão os games para PC daqui a 5 anos? Bem melhores do que hoje em dia, com certeza, é a sua resposta.

## 2. Custos mais baixos para publicar um game

Para liberar a cópia de um game para console você precisa, primeiramente da aprovação dos seus desenvolvedores. Isso vale para qualquer plataforma. Tendo essa autorização, uma parcela de cada cópia vendida será destinada a eles. A venda de games para console parece lucrativa, pois são equivalentes à venda de games para PC. Os lucros, geralmente, são utilizados para os estabelecimentos de franchising. As maiores vendas do Playstation foram feitas pela Sony (Gran Turismo), SquareSoft (Final Fantasy), Eidos (Tomb Raider) e Electronic Arts (FIFA).

Com mais de 200 desenvolvedores competindo para dominar o mercado com seus produtos, com certeza, haverá muitos perdedores. Em contraste, o comércio barato de games para PC suporta uma grande quantidade de títulos e, além disso, o publicador não precisa pagar a taxa pelos direitos autorais para a Sony. Isso significa que o preço para cada título será estipulado pelo publicador, assim como a quantidade que será produzida pode ser discutida diretamente com o desenvolvedor.

Outro aspecto que parece manter a vida longa dos computadores é que o PC, assim como o X-Box, (que nada mais

é do que um PC disfarçado de video game) usa o DirectX, um software que requer um esforço mínimo do equipamento para ser executado. A Microsoft não foi suicida; eles não esperam que o X-Box derrube a venda de PCs. Provavelmente, isso ampliará a base de uso do DirectX. Por exemplo: os publicadores poderão lançar os títulos do X-Box para PC. Os jogos para PC serão incentivados com o X-Box.

## 3.Os games para PC sempre serão melhores

Um grande e significativo exemplo é que, devido à estrutura do PC e do X-Box serem semelhantes, muitos desenvolvedores farão um jogo para PC e, então, o simplificarão para X-Box. O PC continuará sendo uma ótima plataforma de desenvolvimento, pois continuará trabalhando com a mais poderosa e avançada tecnologia.

## 4.Os gêneros continuarão a ser inovadores no universo do PC

Sem o PC, nós não teríamos C&C, Wolfenstein, Ultima Online e Tomb Raider. Esses títulos, além de serem ótimos jogos, tornaram-se populares pelo conjunto de novos estilos apresentados. A liderança em tecnologia e a própria comunidade gamer são quem fazem com que os games tornem-se cada vez melhores. Os mais interessantes jogos da E3 – Sigma, Black & White, Halo, Anachronox e Battle Realms, estiveram, por um instante, no PC, antes de chegarem aos consoles.

A maioria dos gamers ficaram entediados com os games de console,

o que não aconteceu em relação aos games para PC.

## 5.Versatilidade copiada

A versatilidade do PC é única e (basta a criação de uma nova plataforma que tudo transforma-se) a história já provou isso. Inovações como 3D, acesso à Internet, tudo veio para o PC anos antes de chegar perto da realidade dos consoles. E, há, ainda, muito mais por vir. Claro, o PC é mais caro, e para aqueles que não têm condições de adquiri-lo, novos consoles são bem vindos. Mas, para aqueles que utilizam PCs, temos certeza que os resultados serão mais prolongados.

Será que você ainda pensa que os PCs irão desaparecer da face da Terra? Nossa equipe espera que você, leitor, tenha entendido e continue defendendo a maior de todas as plataformas: o seu PC. ♦



# Pentium III x Celeron

**S e você está pensando em comprar um novo micro ou, então, fazer um upgrade,**

e decidiu comprar um processador Intel, deve estar se perguntando se seria um bom negócio comprar um Celeron, ou se seria melhor partir logo para um Pentium III.

O Celeron é muito mais barato; essa vai ser a primeira coisa que você irá perceber ao comparar os preços, mas e quanto ao desempenho? Será que o Celeron apresenta uma performance próxima à do Pentium III?

A primeira coisa a entender é que o Celeron é, na verdade, um Pentium III com menos cache. Sim, existe uma única linha de produção para os dois processadores. A diferença é que os processadores vendidos como Celerons tem parte de seu cache desabilitado ainda em fábrica, de forma que tenham um desempenho um pouco inferior ao Pentium III, que vem com todo o cache habilitado. Para

confirmar esta afirmação, basta comparar as especificações de ambos os processadores. Veja que tanto o Pentium III com core Coopermine, quanto os novos Celerons de 566 MHz ou mais, possuem a mesma quantidade de transistores. Na verdade, é uma forma de vender o mesmo processador para dois perfis diferentes de consumidor, ganhando em ambos os mercados.

Existem duas famílias de processadores Pentium III, que são chamadas de Katmai e Coopermine. Os processadores com core Katmai são os mais antigos e assim, como o Pentium II, trazem 512 KB de cache L2 operando à metade da freqüência do processador. Estes processadores foram produzidos em versões 450 e 600 MHz, mas atualmente estão fora de linha.

Os processadores Pentium III com core Coopermine são os mais avançados. Estes estão disponíveis nas versões de até 933 MHz, e o cache L2 opera à mesma freqüência do processador e não à metade, como nas versões anteriores. Apesar de trazerem apenas 256 KB de cache, contra os 512 KB das versões prévias, estes processadores são mais rápidos, pois neles o cache é muito mais eficiente.

O Celeron também possui variações. Em primeiro lugar, temos as primeiras versões, de 266 e 300 MHz, que não trazem cache algum. Esses primeiros modelos são muito lentos devido à completa ausência de cache, mas felizmente não são mais produzidos.

Todas as versões do Celeron a venda atualmente trazem 128 KB de

cache L2, operando à mesma freqüência do processador. As versões de 566 e 600, assim como as recém-lançadas versões de 633, 666 e 700 MHz, trazem a vantagem adicional de suportarem as novas instruções SSE do Pentium III, o que melhora perceptivelmente seu desempenho em algumas aplicações.

O grande problema do Celeron é que em todas as suas



versões é utilizado barramento de 66 MHz, enquanto que o Pentium III utiliza 100 ou 133 MHz, dependendo da versão. A freqüência do barramento, ou bus, determina a velocidade de acesso à memória RAM. Quanto mais alta for a freqüência, mais rápido será o acesso à memória, e consequentemente, melhor será o desempenho do sistema como um todo.

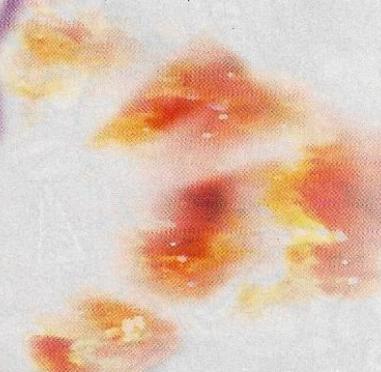
Resumindo, o Celeron justifica seu preço mais baixo, ao apresentar duas desvantagens sobre seu irmão mais velho: menos memória cache e acesso mais lento à memória RAM. Para ver o quanto essas desvantagens



influenciam o desempenho do processador, a seguir alguns testes feitos por Anand Lai Shimpi, do Anandtech Hardware. Você pode verificar mais testes realizados por ele no endereço: [www.anandtech.com](http://www.anandtech.com)

O primeiro teste mostra o desempenho dos processadores em jogos 3D. Neste caso, foi usado como referência o desempenho alcançado no Quake III em conjunto com uma placa 3D, em número de quadros gerados por segundo.

Observe que, devido ao cache menor e acesso mais lento à memória, o Celeron acaba ficando quase 25% atrás de um Pentium III da mesma freqüência, perdendo, também,



para os processadores Athlon e Duron, da AMD.

Os processadores que aparecem como "Intel Celeron 850/100" são, na verdade, Celerons de 566 MHz operando em overclock. Uma das vantagens do Celeron continua sendo as boas possibilidades de overclock permitidas por ele.

As siglas entre parênteses, como "(BX)", "(Via 133A)", etc. indicam o chipset da placa-mãe utilizada no teste. Há uma pequena diferença de performance que foi levada em consideração de acordo com a placa mãe utilizada.

Foi realizado, também, outro teste de desempenho em jogos 3D, desta vez utilizando como referência o número de quadros por segundo gerados em Unreal. Observe que os resultados não são muito diferentes do teste anterior, o Celeron continua como lanterninha.

Finalizando, aqui estão alguns números alcançados no SYSMark, um bench que testa o desempenho dos processadores em aplicativos do dia-a-dia, como processadores de textos, planilhas, acesso à Internet, etc. Esses números indicam quanto tempo o processador demorará para abrir uma nova janela do Browser, carregar uma página com as aplicações java, gerar gráficos no Excel, etc.

Novamente, não temos grandes novidades. Desta vez, o Celeron de 700 MHz conseguiu superar o Athlon de 500 MHz (sem comentários...).

## Conclusão

Se você tivesse que escolher há um ano e meio atrás, se deveria comprar um Pentium ou um Celeron, melhor opção (custo-benefício) seria Celeron. Porém, atualmente, fica difícil recomendar o Celeron. Ele continua sendo uma boa opção para quem quer fazer um upgrade sem gastar muito, principalmente devido ao fato de utilizar um bus de 66 MHz, o Celeron é compatível com a maioria das placas para Pentium II antigas, o que permite, na maioria dos casos trocar apenas o processador em um upgrade.

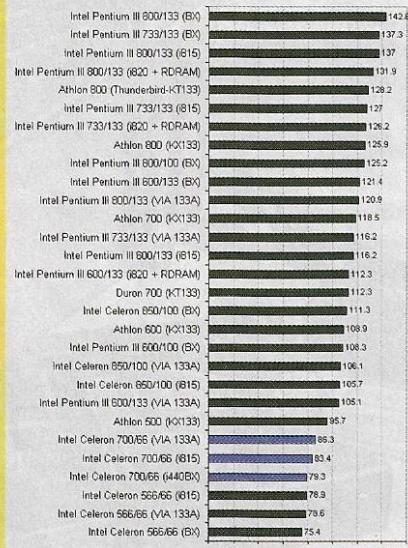


Entretanto, se você está montando um micro novo e pode pagar um pouco mais por um processador de melhor desempenho, então, um Pentium III ou, até mesmo, um Athlon, seria uma escolha melhor, pois o desempenho destes dois processadores fica bem acima do apresentado por um Celeron da mesma freqüência.

Outro processador que está surgindo como uma excelente opção é o recém lançado AMD Duron. O Duron é uma versão de baixo custo do AMD Athlon, que traz menos cache L2. Nos EUA, o Duron tem o mesmo preço de um Celeron da mesma freqüência, mas, como vimos nos gráficos, apresenta um desempenho bastante superior. ☺

## Teste 1

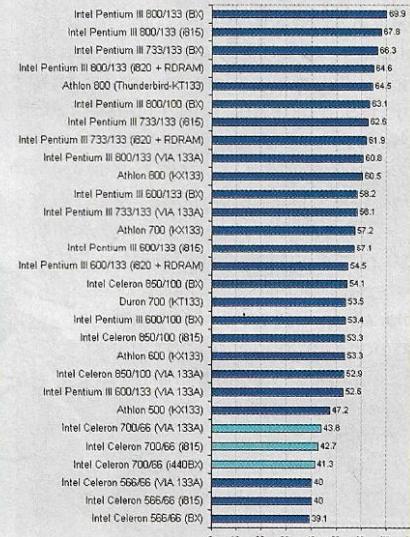
Quake III Arena demo001 640 x 480 x 16 "Normal" - Windows 98SE



## Teste 2

Unreal Tournament AnandTechCPU.dem

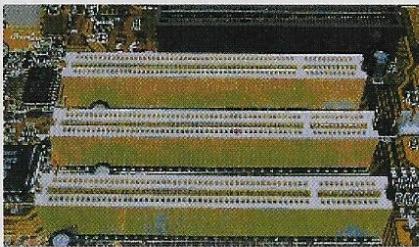
640 x 480 x 16 - Windows 98SE



# Tudo que você sempre quis saber sobre AGP

**D**e dois anos pra cá, muito tem se falado sobre o AGP. "AGP" é a abreviação de "Acelerated Graphics Port", ou, em uma tradução livre, porta gráfica acelerada. Como o próprio nome sugere, o AGP veio para permitir a existência das poderosas placas de vídeo 3D que temos atualmente, assim como servir como base para o lançamento de placas ainda mais potentes no futuro.

Na placa mãe, o slot AGP é o encaixe marrom que fica entre os slots PCI (brancos) e o encaixe do processador, como pode ser visto na foto abaixo:



Apesar do AGP ser bem mais rápido, você encontrará a venda tanto placas de vídeo AGP, quanto placas de vídeo PCI, que podem ser usadas caso a sua placa mãe não possua um slot AGP. Não existe nenhum tipo de adaptador que permita encaixar uma placa AGP em um slot PCI ou vice-versa.

Apesar do AGP poder ser usado por qualquer tipo de placa de vídeo, seu potencial só é utilizado por placas de vídeo 3D. Afinal, não é só por estar andando no circuito de Interlagos que um Uno Mille vai correr igual a um carro de fórmula 1.

Muitas placas de vídeo utilizam o barramento AGP, simplesmente, por questões de Marketing, pois, existe uma idéia

geral de que as placas de vídeo AGP são melhores e, consequentemente, uma placa lançada em versão AGP vende bem mais do que se fosse lançada em versão PCI. Mas, caso a placa não seja rápida o suficiente para utilizar a maior velocidade de transferência permitida pelo barramento AGP e, não utilizar a memória local para armazenar texturas, então, a única vantagem será poder dizer: "eu tenho uma placa AGP..."

Esse é o caso de todas as placas de vídeo 2D que utilizam o barramento AGP e, até mesmo, de muitas placas aceleradoras 3D, como as equipadas com o chipset Riva 128, Voodoo, Voodoo 2 e Voodoo 3. Por não utilizarem efetivamente os recursos do barramento AGP, estes chipsets podem ser facilmente adaptados para utilizarem o barramento PCI, sem que haja uma perda perceptível de performance. Isso explica porque a diferença de



desempenho entre Viper v330 AGP e uma PCI ou de uma Voodoo 3 2000 AGP e uma PCI seja de menos de 2% e porque mesmo utilizando o barramento PCI as placas equipadas com o chipset Voodoo 2 foram durante muito tempo consideradas as mais rápidas do mercado, superando muitas placas AGP da época.

De um modo geral, as placas de vídeo que são lançadas simultaneamente em versões PCI e AGP são as que não utilizam os recursos permitidos pelo barramento AGP e por isso são facilmente adaptáveis ao barramento PCI. Nesses casos, a diferença de performance entre a versão PCI e a versão AGP é imperceptível. Caso a sua placa mãe não tenha um slot AGP, você pode comprar a versão PCI e ter o mesmo desempenho de outro usuário que comprou a versão AGP da mesma placa.

### **1x, 2x, 4x ou AGP-Pro? Entendendo a salada de padrões**

Assim como quase tudo na Informática, o AGP também teve seu processo de evolução. O primeiro modelo de AGP, chamado AGP 1x, permitia transferir até 266 MB de dados por segundo. O padrão seguinte foi o AGP 2x, que por ser duas vezes mais rápido, permitiu que a placa de vídeo recebesse ou transmitisse até 533 MB de dados por segundo.

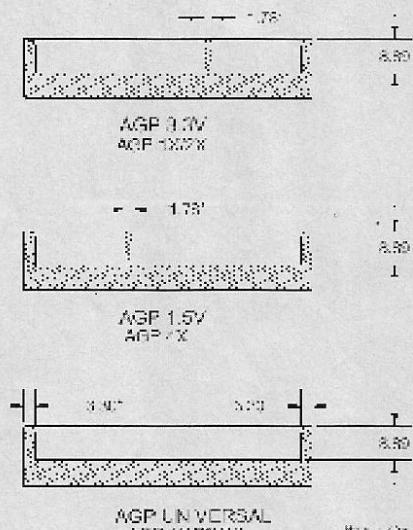
Como se não bastasse, as placas mãe atuais trazem slots AGP 4x, que permitem transferências de dados de até 1066 MB por segundo. Para entender o potencial, imagine que, espetada em um slot AGP 4x, a placa de vídeo poderá transmitir uma quantidade de dados equivalente a um CD inteiro em apenas 0.61 segundo!

Dependendo do chipset utilizado, o slot AGP da placa mãe pode comportar apenas um certo tipo de placas AGP. Pode ser que sejam suportadas apenas placas AGP 1x ou 2x, apenas placas 4x ou, então, que seja suportado qualquer um dos três padrões.

Você pode ver quais tipos de placa AGP são suportadas pela placa-mãe apenas observando a posição do pino central do slot AGP, como ilustrado nas ilustrações a seguir. Se o pino estiver próximo do fundo do gabinete, ao lado da fonte, então, são suportadas apenas placas de vídeo AGP 1x ou 2x, (esta é a

configuração mais comum em placas mãe antigas); se o pino estiver na posição contrária, mais próximo da frente do gabinete (como na ilustração central), então são suportadas apenas placas de vídeo AGP 4x.

Mas, se não existir pino algum (como na ilustração abaixo) então temos um slot AGP universal onde podem ser encaixadas placas de vídeo de qualquer um dos três padrões. Esta é a configuração mais comum nas placas-mãe atuais.



Naturalmente, assim como muda o encaixe na placa-mãe, também, muda o formato do conector da placa de vídeo. Veja nas fotos abaixo a diferença entre os conectores de uma placa de vídeo AGP 2x e de outra AGP 4x:



**AGP 4x Universal (pode ser usada em qualquer placa mãe com slot AGP)**

Apesar de permitir um barramento de dados largo o suficiente para saciar mesmo as placas de vídeo 3D mais poderosas, os slots AGP 4x possuem um grave problema, que dificulta a produção de placas de vídeo mais parrudas.

O problema é que, como no caso dos processadores, quanto mais poder de processamento um chipset de vídeo possuir, mais transistores ele deverá ter. Quanto mais transistores, maior é o consumo elétrico.

Um slot AGP 4x comum, não é capaz de suprir estavelmente mais de 20 ou 25 Watts de corrente, o que limita bastante o potencial das placas de vídeo. Para você ter uma idéia, a Voodoo 5 6000, a placa topo de linha da 3DFx atualmente, consome mais de 70 Watts. Neste caso, a solução encontrada pelos projetistas da 3DFx foi usar uma fonte externa. Sim, parece ridículo, mas é preciso ligar a placa na tomada para que ela possa funcionar.

O AGP Pro é, na verdade um slot AGP 4x com 48 contatos a mais, 20 de um lado e 28 do outro. Esses contatos adicionais são usados para aumentar a capacidade de fornecimento elétrico do slot.

Existem dois tipos de slots AGP Pro: o AGP Pro50 e o AGP Pro110. O nome indica a capacidade de fornecimento elétrico de ambos os padrões: o AGP Pro50 é certificado para fornecer até 50 Watts, enquanto o AGP Pro110 pode fornecer até 110 Watts.

O formato do encaixe não diz se o slot é Pro50 ou Pro110, apenas aponta quais tipos de placas são suportadas. O que muda do Pro50 para o Pro110 é os capacitores de alimentação da placa-mãe, que devem ser capazes de manter uma corrente maior, e não o formato do encaixe.

Os slots AGP Pro ainda não são muito comuns, mas devem tornar-se padrão dentro de pouco tempo, já que muitas placas de vídeo virão apenas neste formato e não poderão ser usadas em placas mãe com slots AGP comuns. ☺

**Veja nas fotos a seguir a diferença de tamanho entre um Slot AGP tradicional e um slot AGP Pro:**



**AGP Pro**



**AGP tradicional**

# Daikatana

**A** Ion Storm fez jus ao seu nome. Em uma tradução livre,

Ion Storm significa tempestade de íons. A empresa prometeu, falou demais antes do tempo, teve inúmeros problemas com seus funcionários e, a mídia especializada não perdoou. Muito pelo contrário, Daikatana, o primeiro e mais forte título de John Romero, quase foi destruído antes mesmo de ser lançado. Mas, como Fênix, o game ergue-se das cinzas e promete abalar o mercado mundial com uma história envolvente e, ao mesmo tempo, intrigante, cheia de suspense e com muita ação. A ideia básica é que o gamer fique entretido do começo ao fim. Mas, como conseguir isto?

Antes de mais nada, vamos à história. Tudo começa em um futuro distante. Exatamente no ano de 2030, quando o cientista Tetsuo Ebihara, após décadas de pesquisas, consegue descobrir a cura da AIDS (uma previsão bem pessimista, não é mesmo?). Interessado em suas descobertas, o governo e, até mesmo, a máfia japonesa, decidem obter a fórmula secreta a qualquer custo, chegando até a pagar uma grande fortuna em troca das informações



técnicas. Passados alguns anos, seu neto, Toshiro Ebihara, decide usar parte do dinheiro arrecadado por seu avô para financiar escavações em busca de uma lendária e poderosa espada chamada Daikatana. Ao encontrá-la, Kage Mishima, um de seus assistentes, decide usar os poderes da espada, voltar no tempo, roubar a cura da AIDS e, consequentemente, a fortuna de Ebihara. Sem ter muito a quem recorrer, três guerreiros são convidados a impedir que Kage obtenha sucesso.

Porém, para conseguir isso, os guerreiros deverão enfrentar e derrotar uma enorme quantidade de criaturas horripilantes colocadas a serviço do xarope Kage. Em outras palavras, o jogador terá que percorrer diferentes locais, em diferentes épocas, para achar o ladrão japonês.

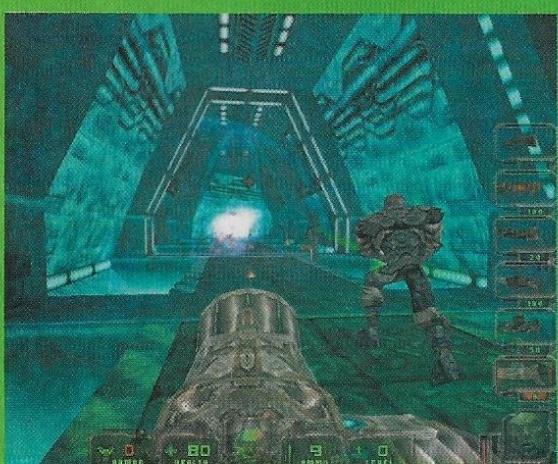
Bem, se você já começou a ficar

entusiasmado com o enredo, vamos prosseguir um pouco mais. Uma característica diferente e positiva de Daikatana é que ele procura incorporar alguns aspectos, geralmente, encontrados em jogos de RPG. Recuperar a espada mágica, exige que o jogador utilize seu bom senso para criar estratégias de ação e fuga, caso contrário, será uma tarefa quase impossível de ser atingida. Cada jogador evolui, adquirindo habilidades próprias no decorrer do jogo. Para dificultar um pouco mais as coisas, os inimigos têm mapas detalhados de todos os cenários. Isso significa que correr e tentar esconder-se não é uma boa pedida.

Outro aspecto positivo é que os cenários, extremamente realistas, diferenciados e assustadores, podem ser explorados por todos os ângulos, permitindo total liberdade de ação.



Mas, há ainda muito mais neste game que não pode ser resumido em uma única página. Nossa conselho é que você passe algumas horas com Daikatana para entender porque estamos falando isso. ♦



**GreenLeaf**

[www.greenleaf.com.br](http://www.greenleaf.com.br)

Pentium 233 Mhz,  
32 MB RAM



# Devil Inside

**Q**uando falamos de games de ação, o que nos vem à mente, geralmente, são aqueles

tradicionalis jogos, que preocupam-se apenas em criar situações de batalhas, esquecendo-se da diversão e do entretenimento. Indo na contramão, a Game Squad criou Devil Inside. Um jogo que procura explorar aspectos diferentes quando o assunto é ação.

Devil Inside procura despertar o demônio que existe dentro de cada um de nós. O personagem principal, um tal Dave Ackland, um oficial da polícia, resolve abandonar seu antigo emprego para dedicar-se a um programa de televisão. O tema do programa é a investigação de forças sobrenaturais e é transmitido ao vivo

para o canal de TV chamado WWWLA.

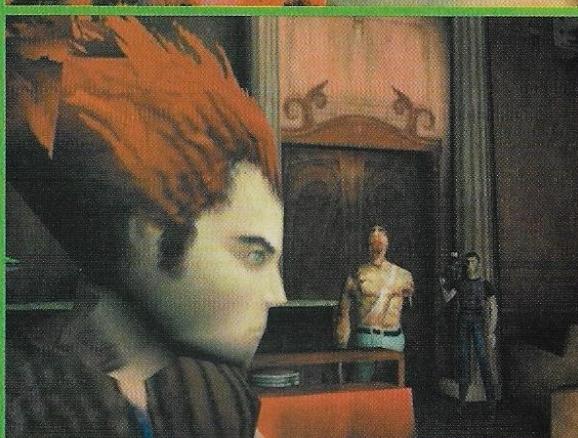
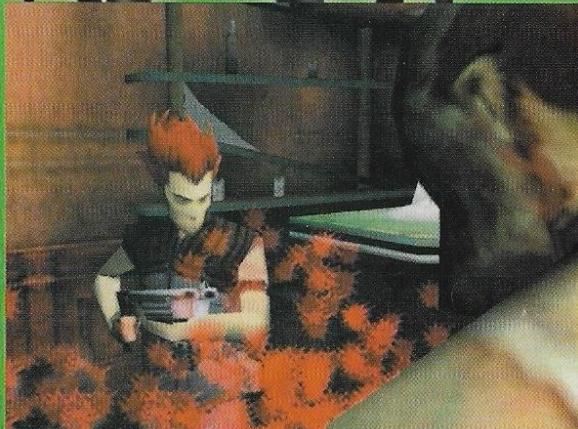
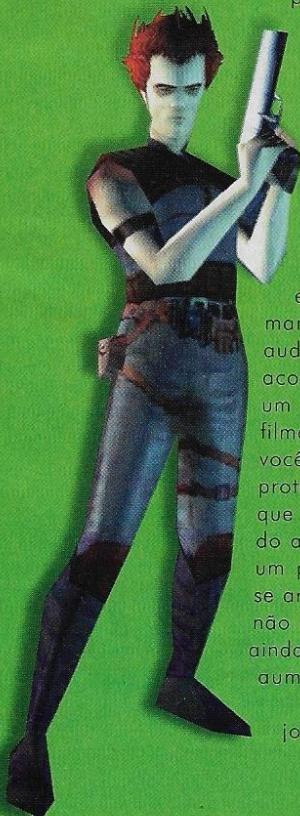
O serviço de Dave é perseguir e capturar criaturas horripilantes, utilizando armas de fogo e, assim, mantendo uma alta audiência. Sempre acompanhado por um cameraman que filma tudo de perto, você ainda tem que protegê-lo, evitando que o programa saia do ar. Imagine perder um profissional que se arrisca ao extremo, não reclama e, ainda, não pede aumento...

A forma que o jogo foi montado

lembra alguns clássicos. O primeiro que vem à mente logo de cara é Alone In The Dark. Mas, isso não causa nenhuma estranheza, já que o criador da clássica e pré-histórica série de terror para PC é o responsável por Devil Inside. Em alguns momentos, há também uma mera semelhança com Tomb Raider. Não vamos entrar em detalhes sobre a transformação de Dave em uma apetitosa assistente do Senhor das Trevas, pois não queremos estragar a surpresa. Mas, o que realmente diferencia Devil Inside dos outros jogos é que no decorrer das suas missões, há sempre um cameraman presente transmitindo-as ao vivo para uma das maiores redes de televisão do país. E os personagens do além parecem ficar empolgados com a idéia de mostrar suas lindas carinhas em rede nacional.

O jogo é caracterizado muito mais pela ação do que pela aventura, embora ofereça uma grande quantidade de lugares para serem explorados. Toda a violência é justificada pela seguinte afirmação: quanto mais violento o programa, mais audiência ele alcança.

Um destaque assombroso do game está ligado ao momento em que Dave mata uma criatura muito poderosa. A alma do morto-vivo o persegue pelo cenário, mas sem causar danos ou ferimentos, criando um



ambiente muito assustador e sombrio. Com relação a engine utilizada, seu poder pode ser traduzido pela beleza dos cenários ricos em detalhes e sem nenhum prejuízo à jogabilidade.

★★★★★

**Infogrames**

[www.infogrames.com.br](http://www.infogrames.com.br)

Pentium II 266 MHz, 64 MB

RAM e placa 3D



# Thief II The Metal Age

## Quando o primeiro ladrão chegou no mundos dos games,

quase ninguém ouviu falar nele. Se por um lado ele cumpriu bem seu trabalho ao agir nas sombras e em total silêncio, por outro, quase comprometeu o sucesso do segundo que viria mais tarde. Mas, tudo isso, já são águas passadas. Os estúdios Looking Glass continuaram apostando na idéia de transportar o submundo do crime para o PC, e Thief II chegou ao mercado prometendo atingir um número bem maior de fãs. Tudo bem que o pessoal da Looking Glass jamais verá os resultados de seu trabalho, pois, devido aos problemas

financeiros, estes sujeitos acabaram fechando suas portas. Muitos gamers e revistas especializadas consideraram o segundo jogo da série como o mais belo adeus que uma empresa de software já deu de presente para seus leais seguidores. Nossa equipe também concordou com isso.

Se houvesse a necessidade de resumir a história do jogo em poucas palavras, poderíamos, simplesmente, dizer que o jogador entra na pele de um ladrão, revoltado com as leis e com o xerife local, em plena era medieval. Algo como uma versão mais solitária para o lendário Robin Hood. Entretanto ao contrário de Robin Hood, ele aceita qualquer trabalho em troca de dinheiro para adquirir novos armamentos. Para tentar derrotar o opressor máximo, o nosso amigo vingativo, free lancer de plantão, e de nome estranho (Garret), usa as técnicas dignas de verdadeiros ninjas: o assassinato silencioso, a movimentação nas sombras e, é claro, o furto sem pistas. A idéia do game é tão original e criativa que acabou gerando um novo estilo de game chamado "first person sneaker", ou, espiãoagem e ação nas sombras em primeira pessoa.

O segundo game traz várias mudanças significativas. A primeira e a mais importante está relacionada à Dark Engine desenvolvida especialmente para o jogo. Por meio de rotinas, cuidadosamente, desenvolvidas, os efeitos de

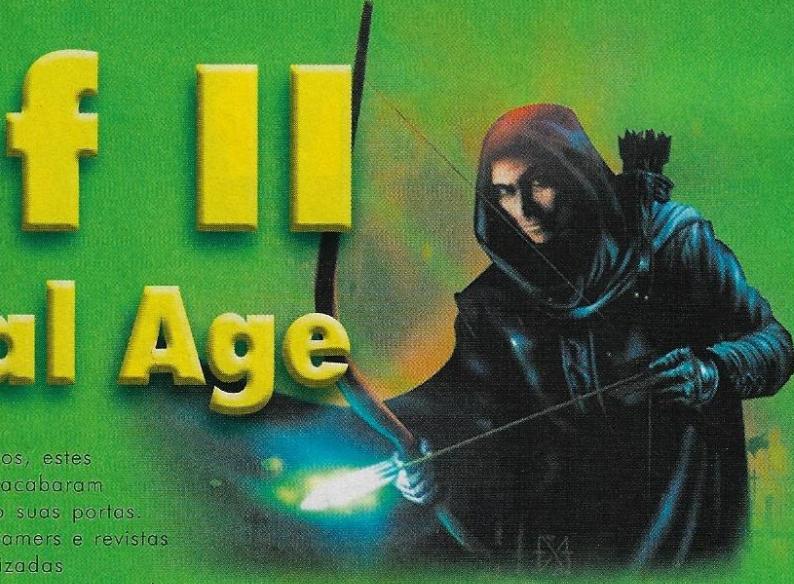
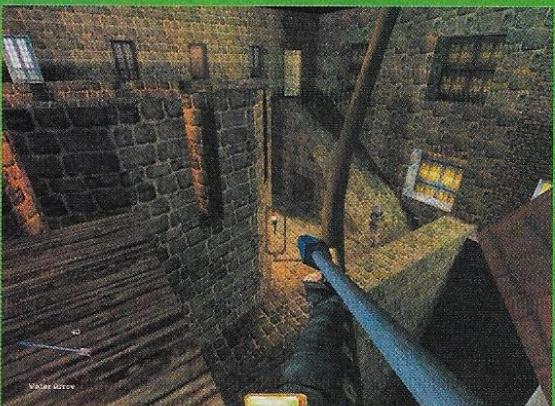
luz e sombra ganharam o destaque que mereciam, tornando o jogo um verdadeiro espetáculo à parte.

Graficamente, podemos dizer o mesmo.

Mas não foi só isso que mudou. Em Thief II, as missões ganharam complexidade e obstáculos bem interessantes. Só para se ter uma idéia, fazer qualquer barulho ou ser visto é um pecado capital e, pior que isso, mortal. A inteligência artificial dos inimigos foi melhorada a ponto de transformar suas aventuras em empreitadas mais do que reais. Durante uma infiltração, por exemplo, uma pequena batida de chave em uma porta de ferro pode colocar em alerta uma verdadeira multidão de guardas que não sossegarião até localizar a fonte do barulho. Fugir ou esconder-se são tarefas para verdadeiros ninjas.

Armas novas também não faltam. As clássicas, como flechas, porretes, espadas, câmeras mágicas, que podem revelar posições estratégicas de inimigos, estão, ainda, presentes e são bem eficazes em vários momentos da aventura.

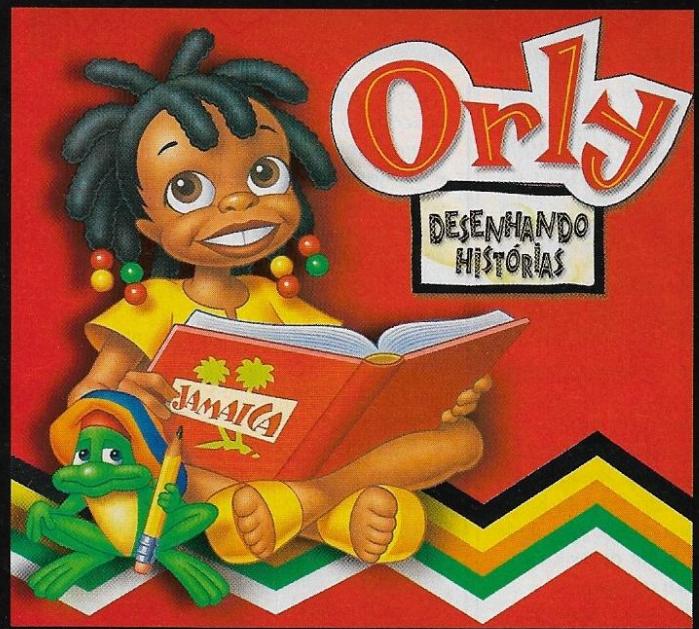
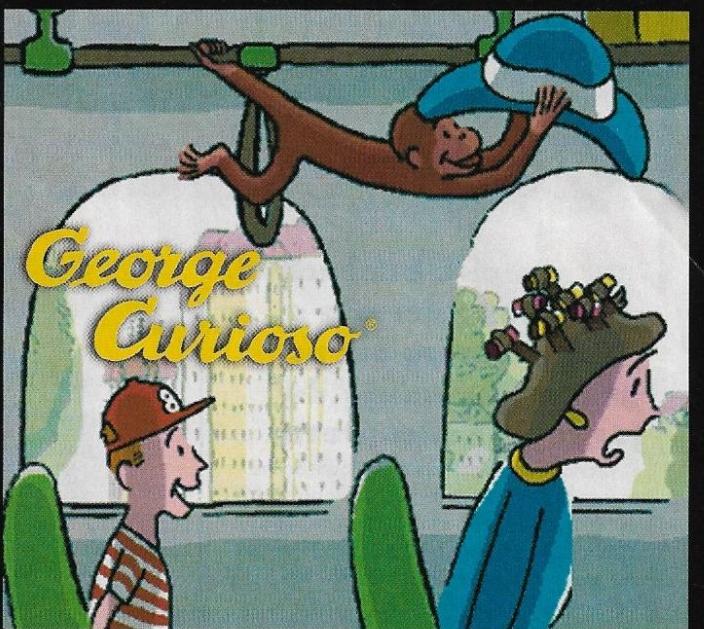
Para aqueles que estão procurando por novos e bem bolados games, Thief II é uma pedida bem interessante. Suas armas são muitas; história bem bolada, gráficos bonitos e ótimos artifícios para manter o jogador na frente da máquina por horas, sem apelar para violência estúpida e sem propósito, pelo menos aparentemente...



★★★★★  
**Pentium 266 MHz,  
48 MB RAM e placa 3D  
Eidos/ GreenLeaf -  
www.greenleaf.com.br**



# Venha brincar com a gente!



## A turminha cd expert kids é só alegria!



Na cd expert kids, a diversão toma conta da garotada, e jogos super legais, cheios de brincadeiras e atividades interativas, ensinam brincando a todas as crianças. Leve esta turminha pra casa você também, e curta o sorriso do baixinho que mora em seu coração.

A revista da criança esperta  
**Revista cd expert kids**

# Enemy Engaged: Comanche vs Hokum



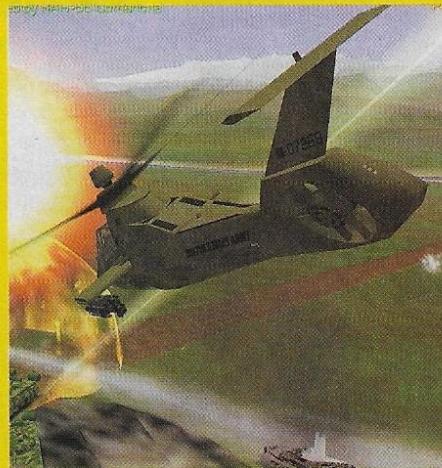
**E**mpire Interactive, considerada a número um no desenvolvimento de jogos de helicóptero,

e, procurando manter esta colocação no desenvolvimento desse tipo de jogo, acaba de fazer mais um novo lançamento para a alegria dos gamers fanáticos por jogos de aeronaves. Trata-se de Comanche vs. Hokum, um jogo similar ao Apache vs. Havoc (considerado o melhor jogo de helicóptero em anos anteriores).

Na essência, o jogo é, praticamente o mesmo. Também, para que mexer em time que está ganhando, não é mesmo? Porém, engana-se quem acredita que o pessoal da Empire prendeu-se nesse ditado. Para começar a nova versão conta com dois diferentes helicópteros: RAH-66 Comanche e KA52 Hokum.

Normalmente, jogos de helicópteros são considerados muito mais empolgantes do que jogos de aviões pelo fato de poderem ocultar-se sinistramente atrás de árvores e edifícios, e, no caso de errarem algum alvo, eles podem inverter a posição rapidamente, ao invés de terem que voar uma grande distância para poderem voltar a encontrar o alvo. O Comanche vs. Hokum reserva ainda bem mais surpresas. Os cenários são extremamente detalhados, fazendo com que o jogador possa sentir-se realmente, dentro de uma batalha real.

O RAH-66 Comanche é tão avançado, que ainda não pode ser utilizado por nenhum governo. Há boatos



de que ele estará à serviço em 2006, realizando reconhecimentos e ataques de acordo com a função especificada pelo exército americano. Esta máquina será equipada com sensores capazes de localizar e identificar unidades inimigas, e então relatar essas posições não somente para o piloto, mas também ao comandante do quartel. Para fechar com chave de ouro seu poder de destruição esta máquina ainda irá possuir mísseis Stinger e Hellfire.

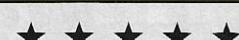
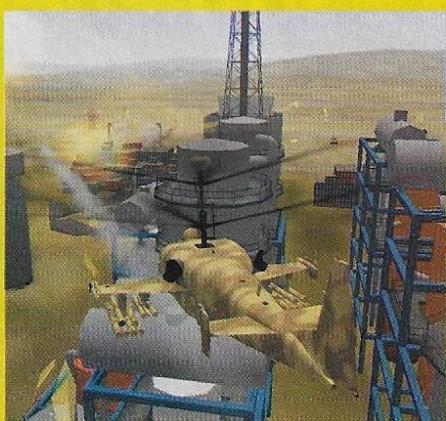
O KA-52, por outro lado, é uma vítima da política americana que tenta enfraquecer as bases militares Russas. Essa máquina está em serviço do Exército Russo desde 1995, sendo capaz de executar giros a qualquer velocidade, a fim de evitar os radares. Ele carrega doze mísseis antitanque guiados por laser, fazendo com que raramente errem.

Apesar de tantos pontos diferentes, ambas as máquinas são recriadas

incrivelmente com todos o detalhes de um helicóptero real: a proteção do compartimento do piloto abre e fecha e os mísseis são desligados com a ocorrência de fogo ou fumaça. Além disso você conta ainda com um co-piloto, sentado próximo a você e que fica prestando atenção no espaço aéreo ao redor do helicóptero, entre outros pequenos detalhes que fazem muita diferença.

E a excelência não acaba por aí. Enquanto sua missão for observar, é essencial não se distrair com os edifícios ou com a luz do amanhecer. Caminhões estarão dando voltas ao redor da sua base. Se você estiver observando o lugar certo na hora certa, você poderá observar a formação das colunas de tanques A-10s, os soldados de infantaria, erguendo seus lançadores com os ombros e carregadores, descendo suprimentos para as tropas famintas.

O Comanche vs. Hokum é, inegavelmente, brilhante. A maneira real pela qual você pode esquivar-se dos inimigos e dos alvos atrás das encostas, adotando o terreno para evitar sua localização e ao mesmo tempo, as colisões, é apenas uma pequena parte do que você irá encontrar nesse maravilhoso jogo.



Empire/ GreenLeaf

[www.greenleaf.com.br](http://www.greenleaf.com.br)

Pentium II 266 MHz, 64 MB

RAM e placa 3D



# Simcity 3000 World Edition

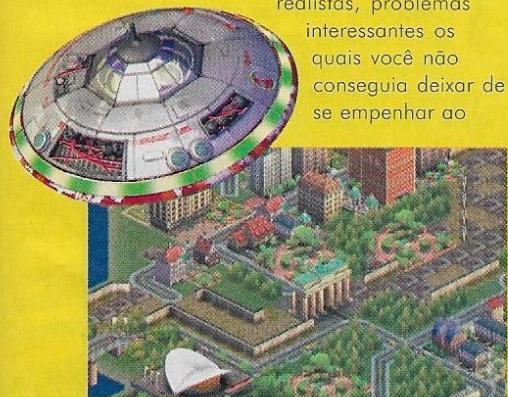
**Q**uem de vocês chegou a jogar o jogo Simcity original?

Faz tanto tempo que esse revolucionário game foi lançado, que é incrível como a Maxis tenha conseguido mantê-lo vivo e ativo depois de tantos anos.

Para quem não conhece a série Simcity (existe alguém assim?), o jogo é um simulador de cidade, onde você é o prefeito, o engenheiro civil, o ecólogo e, toma todas as decisões que possa imaginar para fazer com que sua cidade passe de uma pequena vila a uma gigantesca metrópole. Cabe ao seu poder, definir áreas residenciais, industriais e comerciais, fazer o sistema de transporte, que inclui estradas, rodovias, metrôs, trens, aeroportos e docas, e cuidar para que os níveis de crime e poluição não afetem a vida dos seus habitantes.

O SimCity 3000 foi uma seqüência excelente do aclamado SimCity 2000.

Ele trouxe gráficos muito realistas, problemas interessantes os quais você não conseguia deixar de se empenhar ao

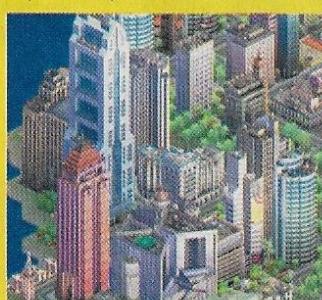


máximo para resolver, além de um nível de jogabilidade quase que infinito. Agora a Maxis nos trouxe a expansão desse último jogo da série. O SimCity 3000 Unlimited adiciona ainda mais vida ao jogo.

Novas opções de terreno, árvores e prédios permitem-lhe construir sua cidade com a cara que você quiser. Escolha entre terrenos cobertos de neve, áreas desertas e

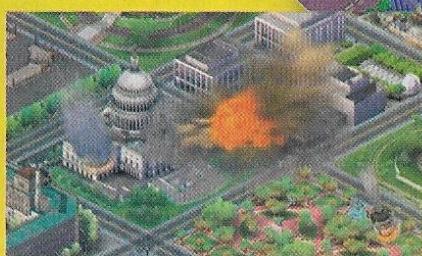
florestas tropicais para localizar sua cidade. Centenas de novos prédios são encontrados em Unlimited, incluindo a arquitetura asiática e européia.

Novos cenários também foram adicionados ao jogo. Suas 13 missões estão entre os mais variados níveis de dificuldade e irão desafiar tanto os experts como novatos. Mas, sua nova e ampliada cidade estará correndo perigo de com 4 novos tipos de desastres. E para os prefeitos mais maníacos, foi



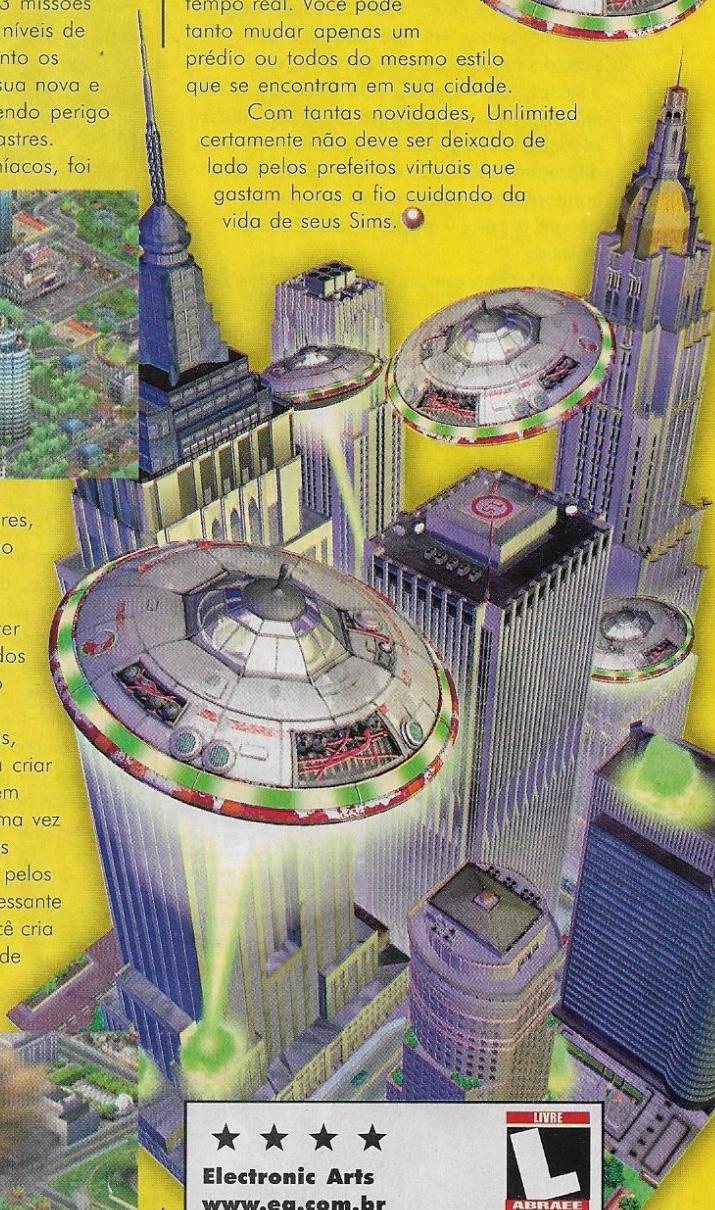
dada a opção de criar desastres, fazendo com que você mesmo veja seu povo sofrer e ficar aterrorizado com pragas, furacões, nuvens tóxicas ou ver os seus navios sendo devorados por redemoinhos gigantes no porto.

O Building Architect Plus, incluído no jogo, lhe permitirá criar seus próprios prédios para serem construídos em sua cidade. Uma vez criados, você pode substituir os prédios antigos de sua cidade pelos novos. Outra ferramenta interessante é o Scenario Creator, onde você cria seus próprios cenários através de uma linguagem de script de fácil entendimento.



Por fim, você poderá também substituir os prédios de sua cidade sem precisar sair jogo: tudo feito em tempo real. Você pode tanto mudar apenas um prédio ou todos do mesmo estilo que se encontram em sua cidade.

Com tantas novidades, Unlimited certamente não deve ser deixado de lado pelos prefeitos virtuais que gastam horas a fio cuidando da vida de seus Sims.



★★★★★

Electronic Arts  
[www.ea.com.br](http://www.ea.com.br)  
Pentium 166 MMX,  
32 MB RAM

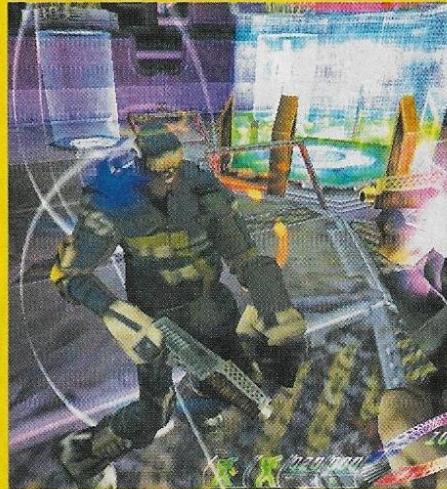
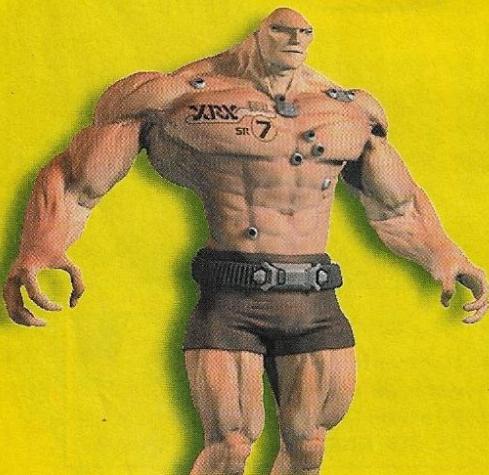


# Messiah

**T**odas as religiões do mundo acreditam que, de uma forma ou de outra, um dia o senhor supremo do universo,

virá a Terra para mostrar o caminho da salvação aos seus fiéis. Particularmente, esperamos que ele não seja nem um pouco parecido com o personagem principal do novo jogo da Interplay. E nós temos muitas razões para dizer isso. Nossa redação é composta por pessoas dos mais diferentes credos, e, em um ponto todas concordaram: Messiah pode criar um gênero à parte – profano, blasfêmico e obscuro.

Messiah tem todos os elementos para tornar-se um dos games mais polêmicos no universo dos jogos para computador. Primeiro, por abordar um assunto que serve de base para todas as religiões do planeta. Mas, isso não seria tão sério se não fosse tratado da maneira que foi escolhida pelos desenvolvedores. Disfarçado em uma caixa prateada e com um anjo barroco estampado, está escondido o mais maldito de todos os jogos já produzidos. Na pele de um anjinho, com olhar estranho e quase maléfico, sua missão é incorporar-se nos humanos e usá-los. Qualquer um pode ser possuído desde militares até prostitutas, lembrando que cada tipo de morta têm um elemento em especial. A justificativa para a manipulação dos pobres mortais está ligado ao fato de uma empresa que

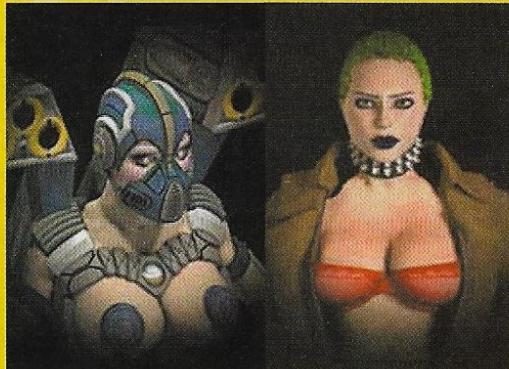


conseguiu prender o senhor "Cão Coxo", "Zé Maria", "Caramunhão" ou para os menos entendidos, o senhor Diabo em pessoa, estar pensando em usá-lo para dominar o mundo. Como já é de se esperar, a missão de Bob (mas que nome sem criatividade para um anjinho não?) quase sempre resulta em mortes, desavenças, destruições em massa, em outras palavras caos total.

Dotado de uma tecnologia que usa todos os recursos da placa aceleradora, o que justifica os altos requerimentos de sistema, Messiah busca elementos dos grandes shooters em primeira pessoa, como Soldier of Fortune entre outros, para apimentar ainda mais a trama maléfica. O maior destaque fica por conta da utilização do mais poderoso zoom para ver seus inimigos perderem a cabeça com um tiro de rifle. Porém, grande parte do jogo acontece em terceira pessoa e com uma visão que mescla um pouco da câmera isométrica, muitas vezes confusa. A jogabilidade é aceitável, levando-se em consideração que a inteligência artificial dos inimigos é simplória. Já sua maior falha está no fato do enredo polêmico, apesar dos gráficos bonitos, do jogador ser exposto a uma sequência, praticamente, infinita de ter que possuir a pessoa certa

para poder avançar no jogo. Além disso, os quebra-cabeças são medíocres, por exemplo, algumas portas só podem ser abertas por cientistas e para conseguir prosseguir, Bob tem que achar um elemento e possuí-lo.

Com tanta polêmica gerada por jogos mais simples, é de se estranhar que alguém tenha a coragem de colocar, no mercado nacional, um game violento ao extremo e mais, que usa a heresia para promover-se. Que Deus tenha piedade da alma destes pobres afortunados desenvolvedores... ☽



★★★

Interplay

Pentium II 233 MHz,

64 MB RAM e placa 3D

[www.messiah.com](http://www.messiah.com)





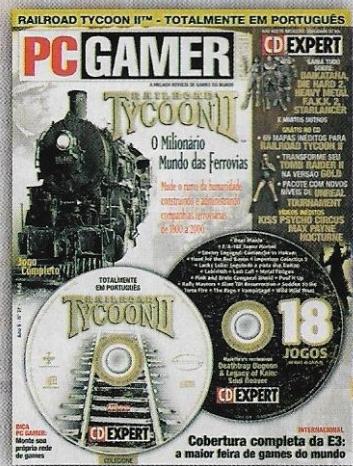
# RAILROAD TYCOON II

TM

GAMER

Embarque nesta  
Divirta-se Pra Valer

Todas as marcas que aparecem nesse anúncio pertencem aos seus respectivos titulares.



Nas Bancas

QUALIDADE  
**CD EXPERT**

# AQUI VOCÊ CONHECE O FUTURO.



Technology for the New E-economy



LINUX  
ENTERPRISE

NETWORLD  
+INTEROP  
BRASIL '2000

BrainShare 2000  
Novell

FEIRA  
Pavilhão de  
Exposições

22-25  
Agosto

Anhembi - São Paulo - SP

CONGRESSO  
Palácio de  
Convenções  
21-24  
Agosto

Anhembi - São Paulo - SP

## KEYNOTES

## SPEAKERS

Acesso gratuito para Visitantes Credenciados - PALÁCIO DE CONVENÇÕES

- 21 AGO 11h30 STEVEN HOUCK - Executive Vice President, Sales - COREL  
22 AGO 11h30 ROBERT McDOWELL - Vice President Enterprise Business - MICROSOFT  
22 AGO 16h30 PAMELA MEYER LOPKER - Chairman and President - QAD INC.  
22 AGO 17h30 JEFF PANCOTTINE - Senior Vice President - SALES & MARKETING  
23 AGO 11h30 JOHN S. CHEN - Chairman, CEO and President - SYBASE INC.  
23 AGO 16h30 GREGOR BAILAR - CIO & Executive Vice President - NASDAQ  
23 AGO 17h30 JAMES J. WELCH - President and General Manager - COMSAT INTL.  
24 AGO 11h30 CARL S. LEDBETTER - Senior Vice President, Business and Corp. Develop - NOVELL INC.  
24 AGO 16h30 PAUL MACKAY - VP, Sales and Marketing, Internet Products - PROGRESS SOFTWARE CORP.  
24 AGO 17h30 DAN MIDDLETON - VP of Marketing Cable Media Solutions - NORTEL NETWORKS

### Informações e Inscrições:

Secretaria Executiva do Comdex Sucesu-SP'2000 & Networld+Interop Brasil'2000

Telefone: (5511) 5561-4942

Inscreve-se pelos Sites:

[www.comdex.com.br](http://www.comdex.com.br)  
[comdex@sucesusp.com.br](mailto:comdex@sucesusp.com.br)

**CAIXA**  
Banco Oficial

[www.networldinterop.com.br](http://www.networldinterop.com.br)  
[ni@networldinterop.com.br](mailto:ni@networldinterop.com.br)

### Comdex Partner Program

Itautec

**PROGRESS**  
SOFTWARE

Microsoft Windows 2000

ALCATEL  
ARCHITECTS OF AN INTERNET WORLD

COMPUTER<sup>®</sup>  
Associates Software experts by design

Embratel  
Telefones para o mundo

Itautec

### Patrocinadores Congresso

COMSAT

CONSIST

FedEx.  
Federal Express

IMPACTA  
TECNOLOGIA

PROGRESS  
SOFTWARE

QAD

real

SYBASE

OKI

PRODAM

InFocus<sup>®</sup>  
Project yourself.

### KEY3MEDIA EVENT

[www.key3media.com](http://www.key3media.com)

300 First Avenue  
02194-2722 - Needham - MA - USA  
Tel.: 781 433.1500  
Fax: 781 444.3322

promoção/organização  
 Guazzelli Feiras  
Messe Frankfurt

[www.guazzelli.com.br](http://www.guazzelli.com.br)

Al. Rio Negro, 433 - 2ºa, - Prédio 1  
06454-904 - Barueri - SP  
Tel.: (55) (11) 7291-0440  
Fax: (55) (11) 7291-0660

SUCESU-SP  
SUCESU-SP

[www.sucessusp.com.br](http://www.sucessusp.com.br)

Rua Tabapuã, 627 - 1º andar  
04533-903 - São Paulo - SP - Brasil  
Tel.: (55) (11) 3842.2144  
Fax: (55) (11) 3842.8376

# 3DGAMER

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DEDICADA AOS GAMERS COM PLACA 3D

## CORAÇÃO VALENTE

VOCÊ VIU O FILME,  
AGORA PODERÁ  
VIVER A LENDA...

Ano 1 - Nº 04 - R\$ 15,90

### BRAVEHEART™

Muito mais que um jogo,  
um verdadeiro épico  
baseado no premiado  
filme de Mel Gibson

JOGO COMPLETO



**Diablo**  
Muito mais do  
que uma viagem  
ao inferno,  
um encontro  
com o Senhor  
das Trevas



Tire todas as suas  
dúvidas sobre  
AGP e PCI

• Pentium III vs. Celeron:  
uma briga infernal

• Fique por dentro  
do poder da nova  
placa da Nvidia:  
Ge Force 2

• Conheça  
os detalhes de  
Daikatana  
Thief II: The Metal Age  
Devil Inside  
Comanche vs. Hockum  
e muitos outros



Não aceite imitações.  
A revista com capa dura, só CD EXPERT.

**CD EXPERT**

Grátis: Livro digital sobre placas 3D.  
Mais de 60 páginas de pura informação.

**NO 04**

# CORAÇÃO VALENTE

BRAVEHEART

## BASEADO NO PREMIADO FILME DE MEL GIBSON

Reuna seu clã. Os ingleses querem tomar a Escócia, e você, William Wallace, poderoso líder, terá que preparar seu exército para a maior batalha do século XIII. Mostre-se digno da lealdade de seus irmãos. Defenda seu povo, faça alianças, derrote seus inimigos, participe de cercos a castelos e saqueie aldeias rivais, colocando milhares de guerreiros em combates sangrentos, onde está em jogo a liberdade de uma nação inteira.

Lembre-se: a coroa inglesa precisa ser detida, e só você pode viver a maior lenda da história. Coração Valente irá transportá-lo ao universo escocês do século XIII, num incrível game de estratégia em tempo real, onde as possibilidades são infinitas, e tudo só depende de você.

PC GAMER  
91%

- Estratégia em tempo real • Terrenos reais criados a partir de imagens de satélite da Escócia e Inglaterra • Ação noturna e diurna • Vários climas diferentes que interferem diretamente nos combates
- Realize comércio • Relações diplomáticas • Administre seus recursos ou simplesmente parta para a ação

Conheça em detalhes os games que estão chegando ao mercado nacional

## MATERIAS ESPECIAIS

### Daikatana

**PREVIEW**

O mais impressionante shooter de todos os tempos

### Devil Inside

Os demônios invadem a televisão...

### Thief II: The Metal Age

O ladrão mais temido da idade média volta a atacar

### Comanche vs. Hockum

**REVIEW**

As duas mais poderosas máquinas de guerra

### Messiah

Conheça o anjo mais hardcore do momento

### Simcity 3000 World Edition

Construa e administre qualquer cidade do mundo

## Requerimentos mínimos:

Com aceleração por software: (não necessita placa 3D)

- Pentium® II 233 Mhz (Pentium® III 300 Mhz recomendado) • Sistema operacional Windows 95 ou 98 • 32 MB de RAM (64 recomendados) • Unidade de CD-ROM de 8x • 150 MB ou mais de espaço livre no disco rígido • DirectX 6.1a (incluso no CD do jogo).

Com aceleração por hardware:

- Pentium® 200 MHz (Pentium® III 233 Mhz recomendado) • Sistema operacional Windows 95 ou 98 • Placa de vídeo com 4 MB compatível com Glide ou Direct 3D • 32 MB de RAM (64 MB recomendados) • Unidade de CD-ROM de 8x • 150 MB ou mais de espaço livre no disco rígido.

Braveheart TM & © 1995, 1998 Paramount Pictures e Twentieth Century Fox Film Corporation. © e licença da Eidos Interactive Limited 1999. Eidos é marca registrada da Eidos Plc. ©1999 Eidos. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

# 3DGAMER

BY PEGI 12

EMPRESA FILIADA À  
**CD EXPERT**  
Software Protection Association

QUALIDADE  
**CD EXPERT**  
Conteúdo livre de vírus  
Garantia Norton AntiVírus



JOVENS  
**17+**  
ABRAE

