

# 3D GAMER

CD EXPERT  
BY

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DEDICADA AOS GAMERS COM PLACA 3D

## SLAVE ZERO™

JOGO COMPLETO



HOMENS E MÁQUINAS.  
QUEM VENCE A BATALHA  
PELA SUPREMACIA?

Ano 2 - Nº 09

Colecione

09



O Thiago, quando começa a jogar, não larga mais a namorada, o refrigerante e as batatinhas.



O Adriano ainda não sabe, mas irá trocar o seu monitor usado por outro novinho.



Victor, 6 anos, está louco por uma bicicleta nova. Qual será que ele irá ganhar?



O Zeca e a Juliana acabaram de se conhecer. Ele vende celulares, e ela leu o anúncio.

## Entre para o time vitorioso da CD EXPERT

Anuncie em nossas revistas.

O Thiago, o Adriano, o Zeca e a Juliana, o Zé Carlos, o Victor... e outros milhares de leitores estão loucos à espera de novidades. Aproveite!

# CD EXPERT

## SLAVE ZERO



### JOGO DO MÊS

Estamos no ano de 2500, em Megacity S1-9, e você terá que enfrentar os guerreiros de SovKhan, gigantescas criaturas biomecânicas, denominadas Slaves. Liberte os Guardiões e salve a cidade da destruição total.

**Manual.....07**

**Cartas.....06**

Esclareça suas mais obscuras dúvidas

**Novidades.....15**

Tire todas as suas dúvidas com as definições dos termos do universo acelerado

**Placa do Mês .....20**

Uma matéria super completa sobre a veloz 3D Prophet III, da Hercules

**Especial .....23**

Saiba tudo sobre a reação dos games no Windows XP

**Sites .....32**

Conheça os sites mais acelerados da Internet

### Preview

Saiba tudo sobre os games que estão chegando ao mercado nacional

**Ozzy's Black Skies .....26**

Conheça o melhor de Ozzy, nesta aventura Heavy Metal

**Summoner .....26**

Ajude o predestinado Joseph a erradicar as forças do mal

**Z: Steel Soldiers .....27**

Os robôs já não são mais os mesmos; manipule impiedosos soldados de aço neste empolgante RTS

**Emperor: Battle for Dune .....27**

Acabe com as tropas inimigas em meio a sangue e areia

**Medal of Honour .....28**

Para os derrotados, o lamento! Para os vencedores, a medalha de honra!

**Alone in the Dark – The New Nightmare .....28**

Cuidado! A escuridão é o seu maior inimigo



### Review

Os games que abalam a mente e o micro dos gamers



**Anachronox .....29**

Salve Anachronox e o universo da destruição total, acabando com cruéis alienígenas

**Pro Rally 2001 .....29**

O clima das disputas de rally agora ganhou um novo sentido

**A Bruxa de Blair volume II:  
The Legend of Coffin Rock ..30**

As escuras florestas de Burkittsville ainda escondem seus mistérios

**Sacrifice .....30**

O poder da magia está em suas mãos, mas é preciso saber usá-las

**Drácula 2: O Último Santuário .....31**

O mais famoso dos vampiros está de volta, e com mais sede de sangue do que nunca!

**Pernalonga e Taz: O Furacão do Tempo .....31**

Ajude Pernalonga e Taz a recuperar a Pedra do Tempo

**EXPEDIENTE:** Revista CD Expert Especial (ISSN 1519-3705) é uma publicação da **CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.** • **Endereço:** Rua Antônio Camargo, 364 - Tatupé - São Paulo - SP - Telefone: (0xx11) 6942-2222 • Os CD-ROMs grátis são parte integrante desta edição • **Bureaus:** Vision Print • **Impressão:** Margraf Plural • **Distribuição:** Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sergio Cursi • **Jornalista Responsável:** Priscila Lanaro, MTB 30.110 • **Arte:** Guilherme Pereira Pinto • **Equipe:** Alessandro Treguar, Elisa Zuigóber, Emerson Freire, Henrique Thomaz Bruscajin, Adriano Mendes Camargo, Inara Costa Porto, Alexandre Hideki Chicaoka, Leandro Ribeiro Dias, Paula Aparecida dos Santos e Andria Naliato

Está na hora de vocês participarem cada vez mais desta seção. Portanto, mande agora mesmo sua opinião sobre o nosso trabalho. Estamos ansiosos para receber sua carta ou e-mail. Além disso, temos também, o espaço para os desenhos mais criativos feitos com os melhores efeitos em 3D.



### Microcomputador novo

Caros colegas da 3D Gamer, meu nome é Fabiano Moraes Lima, tenho 17 anos e acabei de comprar um computador. Nos dias de hoje, ficar sem micro é meio complicado! Em casa, o computador vai ser útil para todos: para os cálculos do meu pai, para minha mãe encontrar coisas de interesse doméstico na Internet e para os meus trabalhos de escola e de minha irmã. Mas, é claro que pretendo passar boa parte de meu tempo livre jogando. Cheguei a pedir emprestado alguns CD's de jogos dos meus colegas que, vez ou outra, compram a CD EXPERT e a 3D Gamer. Mas estou com um problema: alguns jogos rodam muito lentamente, e não sei direito o que fazer. Devo comprar componentes novos? Quais os melhores?

Fabiano Moraes Lima  
Porto Alegre - RS

Bem, caro amigo Fabiano, quando o computador foi comprado, o vendedor chegou a passar as informações de configuração? Procure saber quais as características de sua máquina (HD, placa aceleradora, processador, etc.). Muitas vezes, nem é preciso comprar um equipamento novo, bastam algumas alterações na configuração do micro e do jogo para que ele rode adequadamente. A 3D Gamer n.08 traz uma matéria especial sobre a configuração de micros para jogos que requerem placa aceleradora. Provavelmente, você ainda encontrará a revista nas bancas. Boa sorte.

### Dúvidas sobre a GeForce 2 GTS

Fala, pessoal da 3D Gamer, sou fã de jogos. Tenho Playstation em casa e comecei a me interessar pelos jogos para computador há pouco tempo. Gostaria de comprar uma boa placa aceleradora 3D, mas não tenho muito dinheiro para desembolsar. A GeForce 2 GTS é uma boa pedida? Por favor, esclareçam esta minha dúvida cruel!

Agamenon da Silva  
Itapetininga - SP

Caro Agamenon, a GeForce 2 GTS é uma das grandes coqueluches do mercado, mas se o dinheiro é curto, esqueça a idéia. Se o seu computador é um Pentium II 400 MHz, por exemplo, uma placa GeForce2 MX ou uma TNT-2 é uma ótima pedida. Você encontra essas placas por um preço médio de R\$ 450,00. Com esse conjunto, já é possível conseguir uma boa diversão.

### Heretic

E aí, galera mais acelerada do planeta, gostaria de saber porque o jogo completo Heretic da 3D Gamer está sendo vendido por R\$ 9,90 se a revista custa R\$ 15,90. Acho o seguinte, se fosse esperar sair essas "super ofertas" de preço, eu não compraria as revistas e esperaria baixar o preço para comprá-las. Tirem minha dúvida, por favor!

João Vitor Barbosa Nunes  
Fortaleza - CE

Caro João, agradecemos muito a sua carta. Com relação à sua questão, a revista que você viu à venda já é bem antiga, por isso, foi feito um preço especial, pois ela já havia sido retirada da banca há mais de um ano, não existe problema nenhum em fazer isso.

### Glamourosos elogios

Olá, pessoal da 3D Gamer. Já faz algum tempo que tentava escrever esta carta para vocês, porém, não encontrava tempo necessário para finalizá-la. Venho acompanhando as edições da revista 3D Gamer desde o seu lançamento e, durante todos esses meses, o que pude perceber foi uma grande evolução no que diz respeito à sua elaboração e conteúdo. Realmente, fiquei muito surpreendido com as matérias de Preview, Review e, principalmente, aquela que refere-se à Placa do Mês. É sensacional poder contar com uma revista que, em cada edição, nos fornece um maravilhoso game, com o seu respectivo manual e um espetacular conteúdo editorial. Para todos aqueles que são fírrados por games 3D, assim como

eu, posso dizer que a 3D Gamer está longe de deixar algo a desejar. Valeu, pessoal. Até mais!!

Renato Thomas Bruscin  
Guarulhos - SP

Ficamos muito contentes com seus elogios, caro amigo. Isso é muito bom para o nosso trabalho, que é feito com a maior dedicação por todos aqueles que adoram esse universo. Com o nosso grande esforço, tendemos a melhorar cada vez mais, para uma maior satisfação de pessoas como você. Valeu, Renato!!!

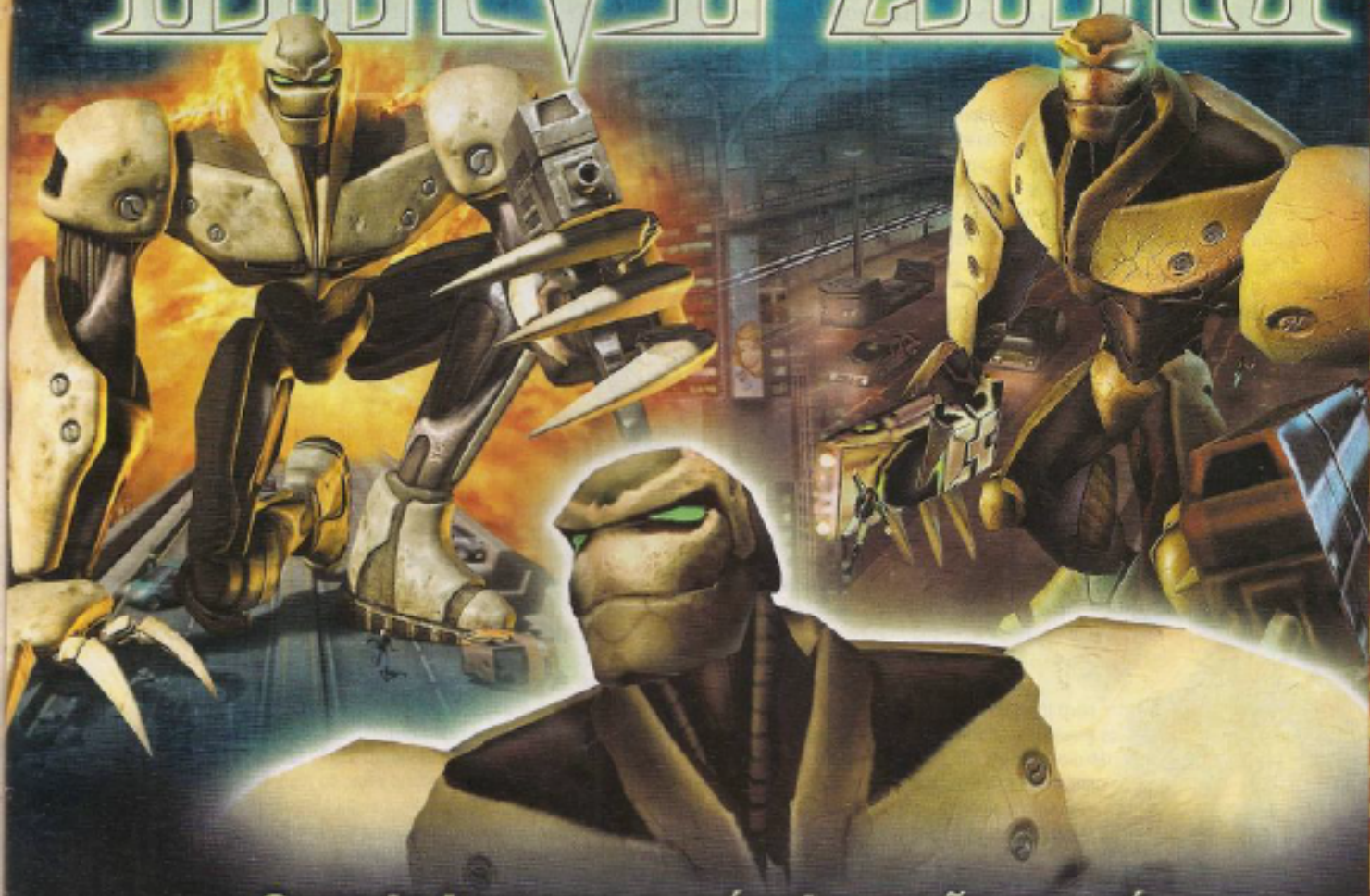
### Mais Desafios

Caros amigos da 3D Gamer, primeiramente, gostaria de dizer que estou cada vez mais contente com o game e seções presentes em cada uma das edições dessa extraordinária revista. Tenho percebido um aprimoramento constante nela, o que me deixa cada vez mais empolgado. Além de acompanhar todas as edições da 3D, também sou leitor assíduo da CD Expert (Games), que possui a maravilhosa seção Mais Desafios. Ela consegue oferecer ao gamer mais fírrado um material extra para ser explorado. Bom, deixe-me ir direto ao assunto. Gostaria que vocês disponibilizassem uma seção parecida com a Mais Desafios, da revista CD Expert, na 3D. Isso seria fantástico! Aguardo uma resposta!

João Carlos Crispino Júnior  
São Paulo - SP

Olá, caro leitor fírrado em games. Ficamos muito contentes com os seus elogios, pois isso é uma motivação a mais para realizarmos o nosso trabalho da melhor maneira possível. Bem, com relação à sua proposta, apenas podemos dizer que estamos estudando a criação de uma seção parecida com a Mais Desafios, da revista CD Expert. Realmente, é uma seção que alegra bastante os gamers que procuram se aprofundar mais nas suas aventuras virtuais, buscando novos desafios e limites. Valeu!!!

# SLAVE ZERO



## Quando homens e máquinas são um só, quem controla quem?

A partir de Megacity S1-9, uma incrível cidade vertical, SovKhan governa, com pulso de ferro, a Primeira Dinastia Comum (First Corporate Dynasty). Um poderoso complexo milita-industrial vomita poluentes misteriosos e letais para dentro dos campos nos arredores da cidade, criando um mar de resíduos tóxicos estagnados.

Os Guardiões, descendentes de um clã antigo de sacerdotes guerreiros, conhecidos por sua força mental e física, juraram destruir a amaldiçoada Megacity S1-9 e derrotar o tirânico SovKhan. Agora, banidos ao "sarvedouro", um complexo de canais de esgoto público, os Guardiões construíram uma instalação secreta que poderia se transformar em uma nova base de ataque. Porém, os Guardiões não são páreo para os exércitos de SovKhan, formado por sentinelas e gigantes inumanos, seus escravos destruidores. As máquinas de guerra são "desenvolvidas" a partir de uma combinação de embriões cibernéticos,

exo-esqueletos de metal e o misterioso composto de crescimento de neutronium (NTR95879), o Dark Matter (a Matéria Negra).

Em doze horas, os ciber-escravos embriões completarão sua gestação e emergirão dos tanques de combate, graças ao trabalho da misteriosa Matéria Negra. O que falta aos Slaves é a força e inteligência do legado dos Guardiões. O que falta aos Guardiões é o tamanho e poder dos robôs gigantes. Muitas mentes humanas são fracas para controlar um Slave, porém a rigorosa preparação exercida pelos Guardiões pode provar a exceção.

Os Guardiões conseguiram roubar uma unidade Slave e escolheram seu melhor homem Chan para tentar pilotá-la e alcançar a perfeição entre o homem e a máquina. Você é a última esperança dos Guardiões e, talvez, da humanidade. Você precisa dominar a primeira dessas monstruosidades de combate. Você precisa tornar-se um: SLAVE ZERO.

## Instalação

1. Microsoft Windows®95 ou Windows®98.
2. Microsoft Direct 7.0 ou mais recente. Através do Slave Zero, você poderá instalar a versão mais recente do DirectX, se ela não for encontrada em seu computador.
3. O Slave Zero requer 120 megabytes de espaço livre no disco rígido para a instalação mínima, ou 225 megabytes para a instalação recomendada, a qual também instalará todos os arquivos de música em seu disco rígido. Se você não fizer a instalação recomendada, deverá manter o CD do Slave Zero dentro do dispositivo de CD-ROM, para poder ouvir música durante o jogo.
4. O Slave Zero é um jogo acelerado em 3D e requer uma placa de vídeo 3D para ser executado.
5. Insira o CD do Slave Zero no dispositivo de CD-ROM.
6. Se você tiver o programa Autorun em seu computador, siga as instruções da tela para a instalação. Se o programa Autorun não estiver ativado, clique em: Iniciar, Executar e digite o seguinte dentro da caixa de diálogos: "D:\AUTORUN". Clique no botão OK. (Se for o caso, troque D pela letra apropriada do drive de seu CD-ROM). Siga as instruções da tela.

## Menus do jogo

Navegue pelos menus do jogo utilizando as setas "para cima" e "para baixo" do teclado ou o mouse. Clique com o botão esquerdo do mouse (ou pressione enter) para selecionar uma opção e aperte Esc para voltar ao menu anterior.

### Menu Principal

O Menu Principal aparece quando você inicia o Slave Zero. A partir daí, você controlará as opções de seu jogo, começará um novo jogo, ou carregará um jogo salvo anteriormente.

#### New Game

Escolha essa opção para iniciar um novo jogo. Você poderá escolher entre os graus de dificuldade Easy (Fácil), Medium (Médio) ou Hard (Difícil). Quanto mais difícil for, mais duros serão os adversários. Pressione a tecla Back (Voltar), para retornar ao Menu Principal sem ter que iniciar um novo jogo.

#### Load Game

É possível carregar um jogo previamente salvo, a partir dessa opção. Utilize o mouse ou destaque o jogo salvo que você quer carregar, clicando depois com o botão esquerdo do mouse em Load Game (Carregar Jogo).

Também é possível remover jogos salvos destacando-os e depois clicando com o botão esquerdo do mouse. Clique em Back para voltar ao Menu Principal.

#### Options

Você pode configurar várias opções de Audio, Vídeo e Controles a partir desse menu.

#### Audio

Essa opção controla o som do jogo. Segue um pequeno resumo do que pode ser mudado:

- SFX Volume: Esse indicador aumentará ou diminuirá o volume de efeitos especiais.
- Music Volume: Ajusta o volume da música de fundo.
- Audio Mode: Há quatro tipos de Modos de Audio: No Audio (Sem Audio) – Desliga todo o som.



- SFX Only (Somente SFX) – Somente sons de efeitos especiais serão executados.
- Music and SFX (Música e SFX) – Executará todos os tipos de música ambiente e som de efeitos especiais.
- Ambient and SFX (Ambiente e SFX) – Executa todos os sons, menos a música de fundo.
- Reverb Enable: Liga e desliga a reverberação, se o hardware de áudio suportar.
- Audio Hardware: Permite que você ligue e desligue o Suporte do Hardware Audio, se o hardware de áudio suportar.
- Reinitialize Original Settings: Faz com que todas as configurações de Áudio voltem às configurações padrão do fabricante.

#### Video

Esse menu controla a aparência do seu jogo.

- Video Mode: Diz ao Slave Zero qual placa de vídeo utilizar, caso você tenha mais de uma placa de vídeo instalada em seu computador.
- Resolution: Percorra todas as resoluções disponíveis. Quanto maior a resolução, mais recursos de sistema são necessários para executar o jogo. Não exagere, a não ser que possua uma máquina rápida e uma placa 3D.
- Gamma: Ajusta o nível gama ou brilho.
- Viewport Size: Você pode aumentar o desempenho de máquinas reduzindo o tamanho do Viewport.
- True Color Textures: Liga e desliga (ON/OFF) as texturas True Color.
- Clip Range: Permite-lhe mudar o plano do jogo. Clip Range (A distância) pode ser Near (Perto), Normal, ou Medium (Médio).
- M.R.G.: Permite ao usuário mudar a Multiple Resolution Geometry (Geometria de Resolução Múltipla) dos modelos. Na configuração padrão, essa opção está desligada (OFF). Se você possuir uma máquina com poucos recursos, poderá ativar essa opção (ON) para um pequeno aumento de desempenho.
- Bump Mapping (Mapeamento): Liga e desliga (ON/OFF) o Bump Mapping (Mapeamento Geral). Essa opção pode ser selecionada na medida que a sua placa 3D suportar. O Slave Zero aceita o Bump Mapping tanto em alto relevo quanto ambiental.





- **Shadows:** Liga e desliga os mapas sombreados do mundo.
- **Wait For Vsync:** Essa opção sincroniza o renderizador com o refresh rate (número de vezes por segundos que a exibição da tela é atualizada). Algumas placas 3D podem obter um melhor visual quando essa opção estiver ON (ligada). A configuração padrão é OFF (desligada), a não ser que a resolução em andamento seja maior que 1024x768.
- **Apply Changes:** Adapta as mudanças do Video Mode (Modo de Vídeo) e de resoluções. Todas as outras opções de vídeo são automaticamente ajustadas quando você faz qualquer mudança nelas.
- **Restore Defaults:** Retorna a todas as configurações padrão do fabricante.

### Controles

- **Invert Mouse Axis:** Alterna entre ON (Mover o mouse para CIMA para olhar para baixo, mover o mouse para BAIXO para olhar para cima) e OFF (Mover o mouse para CIMA para olhar para cima e mover o mouse para BAIXO para olhar para baixo).
- **Mouse Speed:** Esse indicador ajusta a sensibilidade do movimento do mouse.
- **Joystick X Axis:** Esse indicador ajusta a sensibilidade do joystick ao longo do eixo X.
- **Joystick Y Axis:** Como acima, mas com o eixo Y.
- **Analog Input:** Alterna entre mouse e joystick.
- **Force Feedback:** Capacita o Force Feedback se o controle utilizado permitir.
- **Crosshair:** Alterna a mira reticulada entre ON e OFF.
- **First Person View:** Alterna a visão do jogo entre primeira pessoa (ON) e terceira pessoa (OFF).
- **Weapon Pickup:** Você pode escolher entre: Only Upgrade (Somente a Melhor), que vai pegar

somente as armas que forem melhores do que as que você já possui. Al Weapons (Todas as Armas) pega automaticamente qualquer arma que aparecer no seu caminho, que vai ficar no lugar da que você já tem, mesmo que aquela seja uma arma pior.

- **Configure Controls:** Essa opção leva você ao menu de configuração dos controles, onde você pode ajustar o seu layout. Cada controle pode ter duas teclas diferentes ou controle de mouse. Aperte a tecla Return para selecionar a opção de tecla de controle, antes de destacá-la. Uma barra diagonal aparecerá, e você poderá escolher a segunda tecla que deseja utilizar como controle, pressionando-a. Aperte a tecla Return para limpar as teclas de controle atuais.
- **Restore Defaults:** Restaura as configurações do fabricante.

### Menus internos do jogo

Quando você acessar os menus internos do jogo pressionando a tecla ESC, encontrará algumas outras opções disponíveis:

- **Resume Game:** Retorna ao jogo.
- **Restart Level:** Reinicia o jogo a partir do princípio do nível em andamento. Se você estiver em uma seção multinível, o jogo não reiniciará do princípio da missão, mas do princípio do nível em andamento.
- **Save Game:** Salva o jogo em andamento. Destaque "New Save" (Salvar Novo Jogo) e clique com o botão esquerdo do mouse em "Save" (Salvar), para salvar seu jogo, ou selecione da lista um arquivo de jogo salvo e clique em "Save" (Salvar) para sobrescrever o jogo com sua posição atual, ou clique em "Delete" (Remover) para apagar o arquivo. Selecionando Back, você volta ao menu anterior.

### Munições

Muita munição será utilizada na batalha contra as forças de SovKhan. Cada tipo de arma utiliza um tipo diferente de munição. Você deve estar sempre munido de balas, energia e foguetes.

Enquanto você se movimenta por MegaCity S1-9, encontrará munições espalhadas em seu caminho. Mova-se em direção a elas, e se você estiver com pouca munição do tipo encontrado, o Slave Zero irá utilizá-la. Se você não precisar da munição, ela ficará no chão para ser utilizada futuramente.

### Saúde

Lutar contra as forças do SovKhan é prejudicial à sua saúde. Quanto mais você luta, mais o seu Slave é danificado. Isso é inevitável. Felizmente, não é irreparável. A Saúde (Health) vem em bônus de dois tamanhos: pequeno, que restaura 20 medidas de saúde e o grande, que restaura 100. Mova-se sobre eles para utilizá-los, exatamente como nos bônus de Munições.

### Dicas e conselhos

#### Pegar e jogar objetos

Para apanhar um objeto, chegue perto e mova o cursor sobre o objeto que deseja pegar. Quando o cursor tomar-se vermelho, pressione a tecla Ctrl





(Control) para pegar o objeto. Para largá-lo, pressione Ctrl (Control) novamente.

É possível pegar e largar pessoas, carros, e escombros – como vigas de aço. As vigas de aço podem transformar-se em excelentes chaves!

**Destruir construções**

A maioria dos pequenos edifícios e estruturas são destruíveis.

O seu cursor se tornará vermelho quando você apontá-lo para uma construção que pode ser destruída. Use as armas,

ou mova-se para perto do edifício e esmurre-o (Gatilho R) para destruí-lo. Sempre há bônus de energia escondidos dentro dos edifícios, e vale a pena chacá-los.

**Conservar os bônus de energia**

Não desperdice seus bônus de Munição e Saúde e tente tirar o máximo proveito deles. Não se mova em direção a um Recarregador de Projéteis (Slug Reload) quando não estiver com o nível de munição bem baixo (40 ou 50), caso contrário, irá desperdiçá-lo. Isso é especialmente importante no que se refere a Bônus de Saúde. Não use um bônus de Saúde grande (Large Health Power-Up) enquanto o nível de saúde não estiver abaixo de 30, ou desperdiçará a maioria desse efeito.

**Armas do Slave Zero**

O seu Slave irá começar com um Cannon Avenger (Pistola Avenger) de mão e um Shrieker Rocket Launcher (Lançador de Foguetes) de ombro. Na medida em que for progredindo, novas armas serão encontradas. A qualquer hora é possível carregar uma arma balística, uma arma de energia e um lançador de mísseis (não mais que isso). Veremos, a seguir, alguns tipos de armas que você poderá colocar suas mãos "robóticas". Existem também, no imenso arsenal de SovKhan, outras armas de poder inimaginável para serem descobertas.

**Armas Balísticas**

**Pistola Leve "Avenger" AVR-9**

A pistola Avenger é útil no ataque a inimigos não muito bem armados, com golpes rápidos e certeiros. Embora os danos sejam leves, é possível demorar um inimigo com tiros consecutivos.



**Pistola de Ataque "Iron Roar" IR-9000**

Essa pistola de ataque detona cartuchos 100mm em alta velocidade. Essa arma é um sistema comprimido e testado em vários climas e condições. O nome "Iron Roar" (Rugido de Ferro) vem dos pequenos estouros que ela dá a cada puxada de gatilho. Também é um Modo de Fogo, ativado quando mantemos o gatilho pressionado. Aviso: Isso pode reduzir drasticamente o seu suprimento de munições!

**Pistola de Saturamento "Cyclone" CR-80**

Essa arma pesada descarrega um volume incrível de metal em seu alvo e arrasa com ele. No entanto, usará ainda mais munição que a pistola Iron Roar, podendo deixá-lo rapidamente sem munição!

**Armas de Energia**

**Rifle de Plasma a Jato PPR-2**

Esta arma de plasma descarrega um jato de osmium, a partir de um acelerador linear, em direção ao seu alvo. Ao ser lançado, a explosão do plasma chega a uma temperatura de mais de 7500 graus Fahrenheit e causa danos ao alvo pela alta temperatura e efeitos secundários de queimaduras.

**Pistola de Explosão Photon OS(7)**

Uma atualização da PPR-2, a OS(7) esparrama sete pequenas bolas de plasma em círculo. Embora a área de alcance seja mais limitada que a do PPR-2 Plasma Pulse Rifle, o seu efeito é devastador.



**Pistola Rail de Plasma**

Essa arma demoníaca abra um único penetrador em uma velocidade ultra-rápida, causando um tremendo impacto cinético em seu alvo. Depois de cada tiro, leva aproximadamente dois segundos para a pistola ser recarregada. No entanto, o dano causado compensa o tempo de demora.

**Lançadores de Mísseis**

**Lançador de Foguetes "Shrieker" SBR-80**

Esse lançador de ombro detona um foguete não-guiado. Ele manda um poderoso explosivo para cima do alvo, capaz de penetrar um escudo de até 800mm, em uma longa área de alcance. Cuidado





quando utilizar essa arma contra alvos ágeis e unidades Sentinelas.

#### Sistema de Misséis

##### Guiados Stone Dog

O Stone Dog lança mísseis guiados. Esses mísseis carregam um explosivo maior que o foguete Striker, e são muito mais difíceis de se desviar devido ao seu sistema interno de orientação que os manda direto ao alvo. O Stone Dog é uma excelente solução "atire e esqueça" para os seus problemas! Ele também pode ser utilizado no modo não-guiado, simplesmente apertando o gatilho sem mirar no alvo.

##### Lançador de Foguetes Classe Valhalla

O lançador Classe Valhalla detona um explosivo fragmentado, não-guiado. O explosivo é programado para despedaçar-se quando atinge o máximo alcance, mas também pode fragmentar-se antes, puxando-se novamente o gatilho.

## Oposição

Você irá encontrar um grande número de inimigos durante suas batalhas contra as forças de SovKhan. As informações dadas a seguir poderão ajudá-lo a vencer. Segue um relatório das forças inimigas que você poderá encontrar. Mantenha seus olhos abertos, há mais tipos de inimigos lá fora!

### Forças militares convencionais

A maioria das forças militares convencionais são uma pequena ameaça enquanto você pilota o Slave Zero. Como elas são consideravelmente menos armadas e menos manobráveis que o seu Slave, você deve tomá-las rapidamente. Assure-se disso, pois algumas carregam armas poderosas.

#### Tanque Principal "Reaper" – M-99

O M-99 é o tanque padrão do Império SovKhan. Aproveitado em uma série de funções, o Reaper é equipado com o Penetrador Anti-Armor Cannon (Cânham Penetrador Anti-Armadura). Essa unidade



movimenta-se por meio de hélices às quais permitem que ele se mova facilmente pela água ou por terrenos irregulares.

#### Veículo de Ataque Cerrado – CAV-4

O Wolf (Lobo), veículo padrão das Forças de Infantaria, carrega seis unidades de infantaria blindada e anda em alta velocidade através do campo de batalha. Ele também carrega um FireStreak Missile-Salvo Pod, tornando-se assim, um adversário perigoso.

#### Nave de Combate classe VTOL "Hyena" – AER23

O Hyena é o novo VTOL de combate do Império SovKhan. Equipado com dois FireStreak Missile-Salvo Pods e fortemente blindado, o Hyena é rápido e fácil de manobrar. Ele é extremamente capaz em sua função de caçador e matador.

#### Gaviota Negra

Essa é uma unidade não blindada, em VTOL de Exploração para um só homem, que é usada somente para táticas limitadas dentro do campo de batalha. Na cidade, em contrapartida, o FireFly pode navegar onde VTOLs maiores não são capazes. A maior desvantagem do FireFly



é o seu fraco sistema de armas, possui apenas uma Ripper Light Machine (Metralhadora Ripper Leve).

#### Transporte dos Sentinelas "Manta" – STV-43C

A desarmada Manta é utilizada para transportar os Sentinelas, via aérea, de um alvo para outro. A Manta também pode carregar unidades de infantaria no lugar que segura os Sentinelas. Não importa o que carregam, mate-as antes que elas descarreguem suas cargas mortais em cima de suas áreas táticas.

### Unidades de ataque classe sentinela

Os Sentinelas são as coisas mais parecidas com um ser que você vai encontrar nos campos de batalha. Tome cuidado extra com essas unidades!

#### Sentinela Juiz

O Arbiter foi alterado a partir de pesados objetos para construção. Apesar de, originalmente, terem sido utilizadas somente para controlar as multidões, essas unidades foram



aperfeiçoadas para se tornarem qualificadas a defender a cidade. Elas carregam um revólver Riot 75mm.

**Sentinela Jammer**

Altamente manobrável, o Jammer é a unidade ideal de ataque e perseguição. Embora superficialmente blindado, o Jammer carrega o formidável Plasma Pulse Rifle (Rifles de Plasma a Jato).

**Sentinela Regulador**

O Regulador é a peça de guerra padrão das forças armadas de SovKhan, produzido em massa. Ele está armado com um Shneker Rocket Launcher (Lançador de Foguetes Shrieker) e pode funcionar em absolutamente todas as condições climáticas.

**Sentinela Titan**

Totalmente blindado e pesadamente armado, o Titan é uma das unidades mais perigosas que existem. É equipado com um Plasma Railgun, um Cluster Missile System e com um Energy Claw System, uma mistura mortal a qualquer distância de combate!

**Sentinela de Guerra Piranha**

O Piranha foi o primeiro Sentinela de Guerra a ser adotado pelas forças de SovKhan. Como tal, ele carece de muitos sistemas defensivos achados nos Sentinelas mais modernos. O Piranha é relativamente rápido e moderadamente blindado. Ainda é aproveitado em tropas militares ou, ainda, em unidades de segunda linha.

**Plataforma de armas Wolf Spider**

Uma nova unidade de linha de frente, o Wolf Spider tem uma capacidade incrível de fogo com seu RMDS-7 Reactive Mine Dispensing System (Sistema de Distribuição de Minas Reativas). Ele é mais lento que outras unidades Sentinelas, mas sua forma, com seis pernas, permite que ele atravesse uma grande quantidade de diferentes tipos de terrenos.



**A primeira missão**

Com a área do Setor de Comunicações desativada, SovKhan não estará apto a mandar nenhum tipo de reforço para sua área de operações. A chave para a desativação da área de comunicações é destruir os três Geradores Centrais (Core Generators) que fornecem a energia para esse setor. Essa é a sua primeira missão. Ela é dividida em duas partes: a primeira é destruir um Gerador Central. Quando completar essa tarefa, você poderá passar para a segunda parte. Vá com calma e aprenda a controlar seu Slave. Você e a máquina devem tomar-se um só, para que seja possível sobreviver!

Fique atento a uma arma escondida. Enquanto você se move através da cidade, irá localizar uma passagem a sua direita. Entre por essa passagem e siga até encontrar o Iron Roar Cannon (Pistola Rugido de Ferro). Há uma outra arma escondida perto do começo da segunda parte dessa missão, mas você terá que encontrá-la sozinho. Investigue as redondezas e fique atento a cantos estranhos e bônus escondidos.

Logo depois de destruir o Segundo Gerador, corra para um Sentinela Titan. Mantenha distância e golpeie quando ele parar para atirar mísseis contra você. Mude de posição e dê outro golpe. Proceda dessa maneira até que o Titan seja destruído. Pode esperar, pois muitas unidades de Sentinelas menores aparecerão depois que você livrar-se do Titan. Destrua o Terceiro Gerador para passar para a próxima missão. Você começou a batalha contra SovKhan!<sup>3D</sup>

**REQUERIMENTOS MÍNIMOS:**  
 Pentium II 233 MHz,  
 32 MB RAM, CD-ROM  
 8x, Windows 95/98,  
 placa aceleradora 3D,  
 placa de vídeo com  
 8 MB RAM, 125 MB  
 de espaço livre em  
 disco e DirectX v6.1



**13+**  
 REQUISITO

## Comandos para

# SLAVE ZERO

## Torne-se um só com a máquina

### Controlando seu Slave

Você pode controlar o Slave Zero a partir do joystick ou do teclado e do mouse. Os controles padrão do teclado e do mouse estão listados a seguir. Embora você possa configurar os controles para utilizar somente o teclado, nós recomendamos que tente utilizar os controles padrão. Eles lhe darão o máximo em sensibilidade e controle.

### Controles do mouse

Olhar à esquerda: mova o mouse para a esquerda

Olhar à direita: mova o mouse para a direita

Olhar para cima: mova o mouse para frente

Olhar para baixo: mova o mouse para trás

Atirar com arma de mão: botão esquerdo do mouse

Atirar com lança-foguetes: botão direito do mouse



### Controles do teclado:

Mover para frente: **W**

Mover para trás: **S**

Bombardear à esquerda: **A**

Bombardear à direita: **D**

Saltar: **E** (combinado com setas)

Pegar objeto: **ctrl**

Atirar objeto: **E**

Mudar a arma de mão: **C**

Pisotear: **F**

Virar à esquerda: **←**

Virar à direita: **→**

Olhar para cima: **↑**

Olhar para baixo: **↓**

Olhar para o centro: **end**

Salvar rápido: **ctrl** **S**

Carregar rápido: **ctrl** **7**



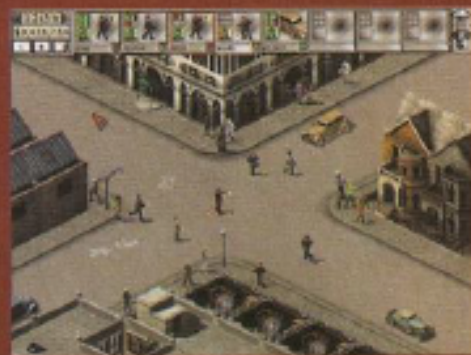
(As opções Salvar Rápido e Carregar Rápido permitem que você salve ou carregue um jogo sem utilizar o menu.)

# Gangsters

## VENDETTA

Gangsters 2 © 2001. Hothouse Creations Ltd. Publicado por Eidos Interactive Ltd. Eidos Interactive é o design Eidos. Interativo é o grupo de empresas Eidos. © 2001 Eidos Interactive. Todos os Direitos Reservados. Distribuído no Brasil por GreenLeaf Distributors LTDA, C. P. 08.214, 71100-910, Brasília, DF, 2501.

**Negócios de família  
não se discutem no jantar.**



Dia e noite são igualmente estratégicos. Você pode ficar na legalidade durante todo o dia e deixar o trabalho sujo para a madrugada.



Comande uma horda de novos especialistas para aumentar o poder de sua gangue e as conexões da sua família.



Abra negócios de fachada, expanda sua influência e domine os 15 condados de New Temperance.



**EIDOS**  
INTERACTIVE

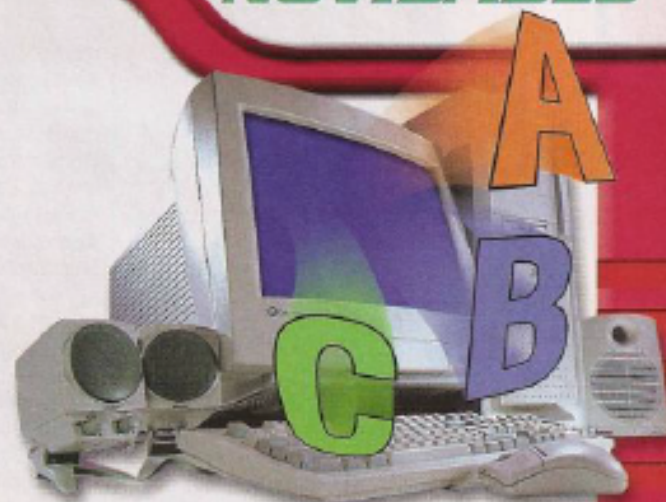
Visite Nosso Site

**GreenLeaf**  
É Muito Mais Game

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

# O alfabeto acelerado

Glossário de definições do universo 3D – parte 1



**S**e você sempre foi um daqueles usuários que nunca entenderam os termos técnicos usados para definir o universo acelerado, com certeza terá suas dúvidas sanadas. Agora, você encontrará um glossário com as definições dos mais variados termos usados, quando o assunto principal são as placas aceleradoras.

**128 Bits** – Se refere a engine gráfica interna ou ao caminho do controlador para a memória de vídeo. Um subsistema gráfico (fiel 128 bits) contém incorporado uma engine gráfica interna 128 bits, em acréscimo a um caminho 128 bits do controlador para a memória de vídeo. Placas de vídeo baseadas nessa tecnologia, fornecem uma aprimorada performance 2D e 3D, quando comparadas com a velha tecnologia 64 bits. A NVIDIA TrT seria um exemplo de chip 128 bits, enquanto a S3 Savage 3D seria um exemplo de um chip interno de 128 bits.

**3D Graphics Accelerator** – Basicamente, um acelerador 3D é uma placa de vídeo que pode traçar polígonos, utilizando somente os polígonos de vértices tridimensionais, e que podem mapear texturas sobre polígonos e/ou sombrea-

los. Nem todos os aceleradores gráficos são placas 3D. Até 1997, a maioria dos aceleradores eram apenas 2D, eles traçavam imagens de duas dimensões, emitindo pixels sobre a tela sem calcular aquele elemento escondido: o z-axis.

**AGP: Accelerated Graphics Port** – Um dedicado slot bus gráfico sobre a placa-mãe do PC. A AGP opera em 66 MHz e transfere dados em uma taxa de até 528 MB. Apenas para comparar, o Slot PCI roda em 33 MHz e possui uma taxa de transferência máxima de 128 MB.

Uma chave para o futuro sucesso do AGP é a sua habilidade de utilizar a **memória de sistema** para armazenar, devolver grandes e as mais realistas texturas. Utilizando a memória de sistema, em vez da memória de vídeo, sem causar uma "pancada" na performance, os desenvolvedores de aplicações 3D podem usar um bandwidth melhor para os games mais intensos graficamente. A indústria gráfica está mudando do PCI para o AGP rapidamente.

**Alpha-blending** – Uma técnica utilizada para fazer transparência. É um valor extra adicionado aos pixels de um mapa de textura. Geralmente, existem níveis diferentes disponíveis e algumas formas de manchas são usadas para fazer com que todo o conjunto fique mais realista.

**Alpha Channel** – As cores podem ser definidas pelos valores de vermelho, verde e azul. Porém, em acréscimo aos valores RGB, também podem ser dados valores alfa, que podem ser usados para combinação de muitas cores simultaneamente.

**Anti-aliasing** – Explicar isso de forma completa, significaria explicar todo um conjunto de teorias de experimentos matemáticos. Para recuperar um sinal ou uma imagem, você precisa de um alguns exemplos para estar apto a dar uma representação realista da imagem. Os problemas começam com os mapas de textura, que podem estar muito perto ou bastante longe do ponto de vista. Se o polígono está muito longe, você só tem um número limitado de pontos para exibir o mapa de textura, por isso, logicamente, você tem que saltar muitos dos pixels reais do seu mapa de textura. Isso cria um tipo de efeito de entrelaçamento: uma linha é exibida e uma outra não. Isso pode resultar em aparições com um padrão esquisito, e fazer o mapa de textura parecer completamente diferente do real. Um problema similar, caso o polígono esteja próximo. Você precisa de mais informação do que aquela resultada na geração de ruídos aleatórios (valores insignificantes). Na maior parte do tempo, o último problema é resolvido pelo MIP-Mapping, enquanto o outro é solucionado pelo Anti-aliasing.

Outro ponto onde o Anti-aliasing é utilizado na renderização de linhas retas é com as linhas retas. Se você traçar uma linha reta (sob um ângulo), utilizando um programa de desenho, e aproximar a distância da visão (zoom), irá descobrir que a linha se parece com uma escadaria. Para que a linha não fique pontilhada, a tecnologia Anti-aliasing adiciona diferentes cores à sua volta, dando a impressão que a linha não é um aglomerado de pontos sequenciais.

**API: Application Programming Interface** – Um conjunto de rotinas, funções e objetos que podem ser usados para desenvolver aplicações. Um API também pode fornecer um Hardware Abstraction Layer (HAL), quer dizer, uma interface para vários dispositivos de hardware.



**Application Setting (app hint) -**

Visto que o Direct3D nem sempre é ativado da mesma maneira, algumas placas de vídeo executam melhor com algumas características desativadas, e outras configuradas de diferentes formas.

No caso da 3Dfx, você pode usar um programa separado chamado Tweak, para acrescentar otimização. O grupo de chips Power VR têm o seu próprio embutido na interface, sobre a sua aba de driver, que possibilita ao usuário otimizar as configurações para um game em particular. A VideoLogic e a Matrox forneceram uma longa lista de games pré-configurados, porém, como novos games são lançados, mais serão adicionados nas atualizações de driver. O usuário também pode atualizar suas próprias configurações, indo na parte de ambientação avançada para o driver PowerVR.

**Atmospheric Effects -**

Atualmente, refere-se a dois outros efeitos que formam um efeito atmosférico quando são combinados: Fogging e Depth Cueing.

**Bump Mapping -**

Um efeito como o acréscimo de textura 3D palpável e em relevo, para um mapa de textura, que aumenta o realismo dos objetos 3D. Exemplos disso, podem incluir uma imagem renderizada final de uma parede de ladrilhos, que mostra a superfície impar do ladrilho e os canais entre eles.

**Busmastering -**

É uma expansão do PCI-bus desenvolvido pela Intel. Isso permite aos dois periféricos PCI-bus conversarem um com

o outro, sem interromper o processador. Isso possibilita uma rápida comunicação entre as 2 placas e não prejudica o desempenho do processador.

A velocidade vai para até 100 Mbps nos setups de laboratório e chega até 60 Mbps nas placas-mães reais. Essa técnica é utilizada pelo PowerVR para enviar os pixels que são calculados para a placa de vídeo existente, que faz o frame buffering e transforma a imagem para o monitor. Os 60 Mbps são mais do que suficientes. No geral, 15% dos 60 Mbps é deixado. Não existe perda na qualidade.

**CLUT: Color Look-Up Table -**

Uma tabela que estabelece uma correspondência entre a paleta de cores global (cores de 64K, por exemplo) e o subsistema de cores, usado por uma textura particular.

**DDR: Double Data Rate -**

Permite a transferência de dados a serem levados sobre ambas extremidades (altas e baixas) do clock, duplicando a taxa de transferência. Por exemplo, um clock de 100 MHz DDR atingiria uma transferência igual a de um clock 200 MHz. A taxa de transferência eficaz é igual a frequência do clock, multiplicada pela largura do barramento, duplicado.

**Depth Cueing -**

Muda a cor e a tonalidade de um objeto, de acordo com a distância que eles estão do Viewer. Os efeitos mais realistas são obtidos com a utilização de uma curva exponencial, para determinar a cor e a tonalidade.

**Direct3D -** API da Microsoft para gráficos em 3D. Um dos componentes do DirectX.

**DirectX -** Um grupo de APIs desenvolvido pela Microsoft. O DirectX é feito de muitos componentes, sendo que cada um pode ser utilizado para acessar diferentes dispositivos de hardware. Os membros dessa família incluem:

- Direct Draw para serviços gráficos 2-D aprimorados.
- Direct3D para serviços gráficos 3-D aprimorados.
- Direct Sound para aprimorada mistura de som e serviços playback.

• Direct Play para games multiplayer conectados via Internet.

• Direct Input para performance aprimorada de dispositivos como o joystick.

O DirectX é um API de nível baixo desenvolvido, principalmente, para aplicações de alta performance, como os

games. Trata-se de uma camada fina fornecendo acesso direto aos serviços de hardware. A tecnologia leva a vantagem dos aceleradores de hardware disponíveis e emula um serviço acelerador, quando os aceleradores estão presentes.

**Double Buffering -**

Esse é o processo de uso de dois buffers de frame para animações estáveis. Enquanto a imagem do primeiro buffer está sendo exibida, o controlador gráfico pode usar o segundo buffer para construir ou renderizar a próxima imagem. Uma vez que a segunda imagem está completa, os buffers são trocados. Dessa forma, o resultado é a aparência de animação estável, pois somente imagens completas são exibidas e o processo de esboço não.

**Dithering -**

Criação de uma nova cor, misturando diversas cores que já estão disponíveis. Essa técnica pode ser usada para fazer imagens de 256 cores se parecerem com imagens de 64 K. O reverso também é verdade: o Dithering pode ser usado para desenhar algumas imagens de 64 K com somente 256 cores.

**EDO Ram -** Extended Data Out RAM.

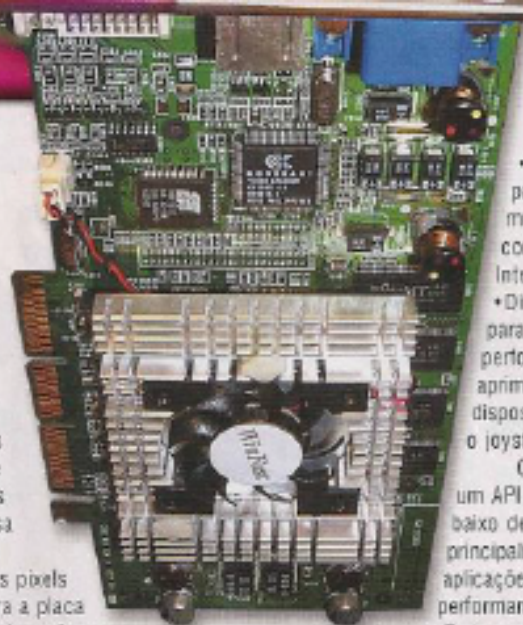
Esse tipo de memória é mais rápida que a regular Dynamic RAM, pois possui seu próprio cache. Enquanto a GPU está lendo o dado armazenado nesse cache, a memória pode devolver a outra informação, de forma que a CPU não fique lenta, esperando pelo alcance da memória.

**Fill Rate -**

O número de pixels que uma placa pode desenhar (sombreada e texturizada), durante um período de tempo (milhões de pixels por segundo, MPPS).

**FPS -**

FPS representa Frames por Segundo. Seu significado é utilizado para descrever a performance gráfica e de vídeo. O objetivo para um bom playback DVD é 30 fps. Essa quantidade também é

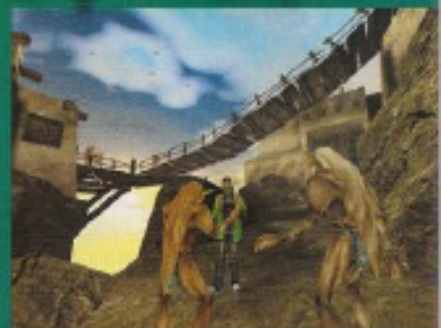


# Enfrente Novos Desafios...

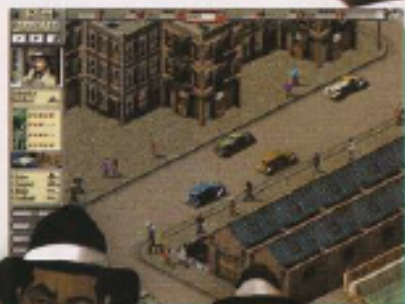


## ANACHRONOX

Explore milhares de localidades diferentes, desenvolva mais de 250 milhões de armas e enfrente toneladas de inimigos nesta incrível jornada para salvar o universo. Anachronox é um extraordinário RPG futurista desenvolvido pelo mago dos games, Tom Hall, o mesmo criador de Wolfstein 3D.



EIDOS  
INTERACTIVE



## Gangsters 2

The Mobster Sim

Gangsters 2 é um jogo de estratégia que traz de volta a "América da Lei Seca", nos anos 30, quando a concorrência pela distribuição de bebidas era o botão de ignição da criminalidade. Ajude Joey Bane a recrutar capangas para derrotar a supremacia de Constantine, o Chefe da máfia local, e a vingar a morte de seu pai. Encare perigosas missões de dia ou de noite, gere seus próprios capangas e assuma o controle total das ruas de New Temperance.

ECONOMIC LINE



EIDOS  
INTERACTIVE





# STAR TOPIA

Administre gigantescas colônias espaciais, habitadas pelas mais estranhas raças alienígenas que você já viu. Cada uma delas tem suas próprias características, necessidades e exigências. Elas precisam trabalhar, comer e se divertir para viverem alegremente. Crie uma ampla rede de serviços para atendê-las e receba o merecido lucro pelos seus esforços. Startopia é um simulador do outro mundo, cheio de desafios e tiradas cômicas geniais.



EIDOS



Bully Tact Productions

## Divirta-se mais, gastando menos.

Somente na Economic Line da GreenLeaf  
você encontra games de sucesso, recém  
lançados no exterior, por um precinho especial.

# GreenLeaf é muito mais Game!

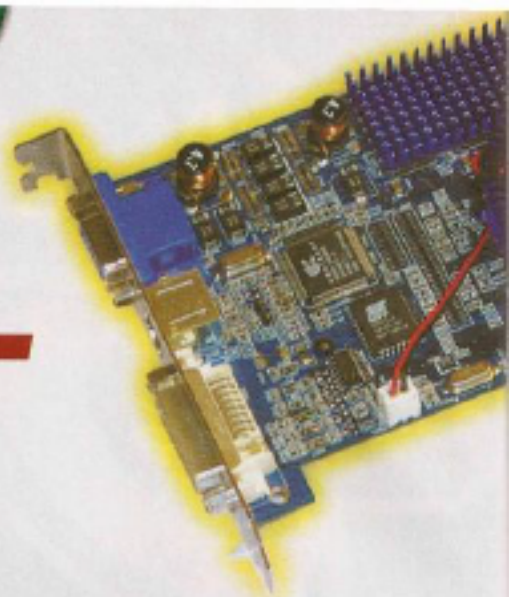
Visite Nosso Site

**GreenLeaf**  
É Muito Mais Game

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



# 3D Prophet III- GeForce 3



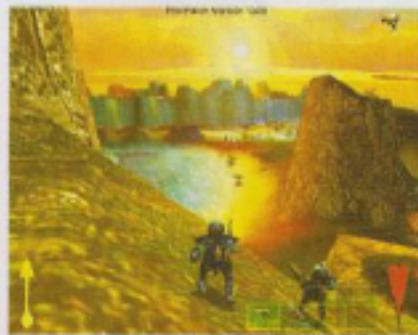
Uma super análise de uma das mais atuais placas aceleradoras do momento

Vamos mostrar a vocês, um pouco sobre a última criação da Hercules, a já conhecida desenvolvedora americana de excelentes placas gráficas. Fundada em 1982, a Hercules criou entre outras coisas, o padrão gráfico monocromo. Com o passar dos anos, a marca começou a focar na elaboração de produtos de alta qualidade e foi comprada pela Guillemot Corporation, em novembro de 1999. Trata-se de uma desenvolvedora de hardware francesa que tem um poderoso estabelecimento na Europa e conta com uma excelente reputação. Com essa aquisição, a Hercules está novamente em cena e, cada vez mais, torna-se um dos mais favoritos desenvolvedores de placas gráficas entre os gamers. O último produto deles, a 3D Prophet III, é baseada na mais nova e esperada GPU da NVIDIA, a GeForce 3 (previamente, nomeada NV20). De forma não muito surpreendente, a Hercules escolheu manter o nome que fez o sucesso das suas outras placas 3D. A 3D Prophet III, claramente, objetiva um nicho no mercado: entusiasmados e fissurados gamers! A 3D Prophet III é, atualmente, mais uma exibição da tecnologia Hercules do que um recurso real de rendimento para a companhia. De qualquer jeito, essa nova placa representa um claro "corta-caminho" em termos de tecnologia 3D, graças a NVIDIA.

## Primeira Aparência

Como sempre acontece com a Hercules, o design da 3D Prophet III é bastante meticuloso e elegante. A placa é totalmente azul, conferindo uma aparência pouco comum. É claro, uma vez que a placa estiver instalada no seu computador, você não verá mais a bela coloração dela, porém, esse também é um fator que diferencia a Hercules dos seus competidores. Assim como cada uma das novas placas gráficas baseadas na GeForce 3, a 3D Prophet III vem com dois "heatsinks" de memória, que cobrem 4 chips de memória DDR (em vez de um heatsink por 2 chips de memória). Esses

adaptadores de refrigeração estão aqui como uma espécie de segurança para a placa, fornecendo a oportunidade de um overclock a salvo. A engine da placa é encoberta por um heatsink azul, que vem com um forte e poderoso ventilador. Em comparação com a 3D Prophet II Ultra, ambos os heatsinks e ventiladores da GPU são maiores e mais eficientes. Essa moderna placa 3D também caracteriza um emissor S-VHS TV, por isso, você pode assistir DVDs e jogar games na sua TV. De forma contrária a competir com os desenvolvedores das placas GeForce 3, o emissor de TV da 3D Prophet III não é um adaptador plugado dentro da placa, ele está totalmente integrado ao dispositivo, evitando utilizar mais espaço no seu sistema.

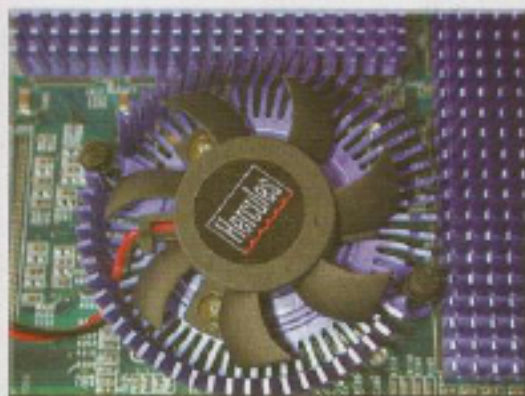


Uma outra característica única da 3D Prophet III é o conector DVI, que permite ao usuário plugar os monitores LCD, utilizando uma conexão digital completa.

Finalmente, os gamers fissurados poderão apreciar o fato das placas virem com belos rótulos Hercules, para decorar a caixa do seu PC.

## Suporte

A Hercules ganha pontos com relação ao seu excelente suporte técnico. A placa é



garantida por 3 anos e você pode obter suporte técnico por telefone ou e-mail. Porém, um outro ponto de acréscimo vai para a Hercules por fornecer atualizações dos últimos BIOS aos seus clientes, diferentemente da Creative. O melhor de tudo é que essas atualizações são bastante fáceis de serem instaladas, já que um programa de setup conduz o usuário durante todo o processo.

## Overclock

Nós estamos aptos a elevar nossa placa para até 220MHz de processador e 475 MHz de memória com completa estabilidade. Isso tudo, graças aos heatsinks que são bastante eficientes. Repare que, realmente, estaríamos aptos a elevar o clock do processamento, caso tivéssemos sistemas de resfriamento mais poderosos dentro do nosso computador (o computador testado já tem 5 ventiladores: um para a CPU, um para o adaptador de força, dois dentro da parte da caixa e um especial destinado resfriar as placas de extensão plugadas nos slots PCI & AGP). Perceba que não é aconselhável fazer overlocks em qualquer placa 3D, visto que isso pode causar danos a ela se for realizado incorretamente.



## Drivers

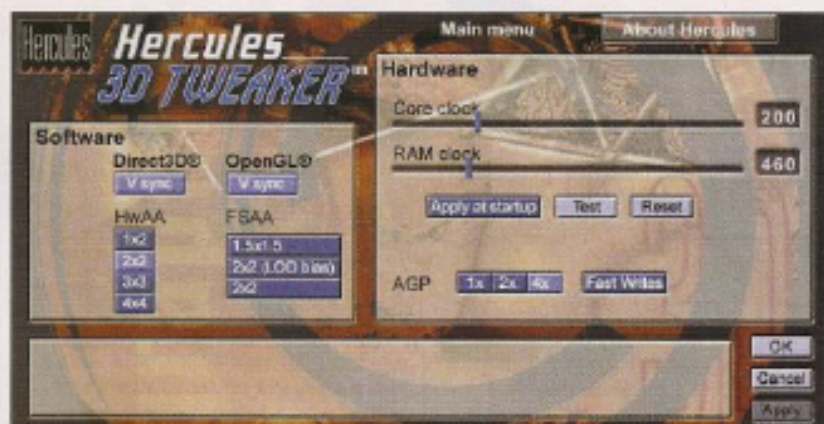
Os drivers fornecidos pela placa foram os Hercules 11.01. A

Hercules construiu seu próprio conjunto de drivers tomando como referência os drivers da NVIDIA (Detonator 11.01). Você pode encontrar somente algumas diferenças entre as duas distribuições de drivers. A diferença maior entre os drivers da Hercules e da NVIDIA, é que os da Hercules são disponíveis em diferentes línguas, como francês, alemão, espanhol, etc. Enquanto que a NVIDIA só está disponível em inglês.

## NVIDIA GeForce 3 aka NV 20

A NVIDIA, fundada em 1993, lançou nos últimos cinco anos (desde o lançamento da primeira placa 3D em 1995) várias placas gráficas 3D, uma melhor que a outra. Com a introdução dos chips gráficos TNT em 1998, a NVIDIA tornou-se a maior desenvolvedora de chips 3D do mundo; eles enterraram todos os competidores e, até mesmo, compraram a 3DFX, que foi a última sobrevivente capaz de oferecer uma alternativa viável a supremacia da NVIDIA. De qualquer jeito, não foi uma tarefa fácil tomar-se o rei dos desenvolvedores de placas 3D. Demorou anos para que os gamers conseguissem ter olhos somente para os GPUs NVIDIA, conhecidos pelo grande poder e qualidade dos drivers. Os drivers são as coisas mais importantes depois da engine.

Quando a NVIDIA introduziu a primeira GeForce, a GeForce 256, a doce designação do GPU foi dado à ela, onde GPU representava a Unidade de Processamento Gráfico (Graphics Processing Unit). De fato, eles estavam definitivamente certos nomeando os chips gráficos daquela maneira, visto que a GeForce 3 contém 57 milhões de transistores frente aos somente 42 milhões do processador do Pentium 4!



Esse relato revela o poder que você pode esperar da GeForce 3. Depois de meses de longa espera e muitos rumores "loucos" a GeForce 3 está, finalmente, pronta para gerar a grande satisfação dos gamers. Ela deu à NVIDIA a chance de demonstrar as novas tecnologias para superar a ATI e sua linha de placas Radeon, afirmando mais uma vez, sua grande supremacia. Abaixo, você pode conferir as características daquilo que podemos chamar de "Besta":

- 256 bit GPU gravado em 0.15µ
- canais de processamento - 4 pixel
- 2 texturas simultâneas por pixel
- 4 texturas ativas máximas por pixel e por transmissão
- 36 operações simultâneas de sombreado de pixel por transmissão
- 128 instruções Vertex por transmissão
- GPU com clock de 200 MHz
- DDR com clock de 230 MHz
- 64 MB de memória DDR onboard, utilizando uma interface 128 bits
- 7.36 GB por segundo - memória "bandwidth"
- Tecnologia DVD Motion Compensation

Embora esses números não sejam impressionantes, especialmente, quando você sabe que eles vieram da NVIDIA, podemos dizer que só ocorrem porque os engenheiros da NVIDIA focaram seus esforços no desenvolvimento de novas tecnologias dentro do chip, como a estrutura da Light Speed Memory ou a novíssima engine gráfica, chamada nFinite FX.

## Estrutura Light Speed Memory

Como dito anteriormente quando comparada a GeForce II Ultra, as especificações do chip da GeForce 3 não variam muito. Se, geralmente, as taxas de preenchimento

(fillrate) anunciadas pelos desenvolvedores de chips nunca são atingidas, não torna-se necessário agradecer a nova estrutura que a GeForce 3 carrega. Com ela, a maioria das mudanças estão debaixo do capuz! A nova estrutura Light Speed Memory objetiva otimizar o bandwidth da memória para gerar uma experiência de game melhor e mais realista. Essa nova estrutura inclui três tecnologias novas e únicas, docemente chamadas de: Z-Occlusion, Lossless Z Compression e Z-Buffer CrossBar.

## CrossBar

A GeForce 3 GPU vem com um novo controlador de memória, chamado CrossBar. Ele tem como objetivo, compensar a lenta taxa de preenchimento do chip, com a prevenção de perda de bits, reduzindo o tempo necessário para a localização e carregamento de dados, assegurando que supere a GeForce II Ultra 99% naquilo que refere-se a tempo. Tradicionalmente, uma GPU utiliza um controlador de memória de





256 bits, que pode transferir dados somente em 256 bits. Por isso, se um triângulo é somente um pixel em tamanho, isso requer um acesso de memória de 32 bytes, quando somente 8 bytes são, de fato, requeridos; mais de 75% da área de frequência da memória são perdidas com esse processo! Esse é o fato que fez com que a NVIDIA, inteligentemente, resolvesse o problema com a implementação de um novo controlador CrossBar. Diferentemente da GPU de ontem, o controlador CrossBar possui quatro sub-controladores independentes de memória, que podem tratar com blocos 64 bits por clock, para um total de 256 bits. Esse novo controlador de memória é a chave para um melhor gerenciamento de memória, a resposta às necessidades dos atuais desenvolvedores de games: complexidade dos cenários 3D (número de triângulos por frame foi largamente acrescido nos games recentes). Fazendo uma comparação com um tradicional controlador de memória, o CrossBar reduz o tempo de localização e carregamento de dados em até 25%. Daquela maneira, nenhuma aplicação 3D podia ter benefício dessa maravilha de tecnologia. De acordo com a NVIDIA, o controlador CrossBar pode aumentar a velocidade de acesso da memória em até quatro vezes.

### Texturas 3D

Definitivamente, não está tatando nada à NVIDIA em termos de características! A GeForce 3 suporta texturas 3D. A utilização de texturas 3D volumétricas muda a maneira que os designers gráficos criam os cenários. Agora, é possível adotar uma textura 3D como parte de um personagem para determinada profundidade, a textura

correspondente poderá ser a de um tecido, para outra poderá ser ser uma textura de pele ou alguma textura que represente a carne humana. Entretanto, mais uma vez existe um problema! Texturas 3D são enormes! Uma simples textura 32 bits utiliza até 8 MB de memória de vídeo. Devemos agradecer ao DirectX 8.0 e ao fato da GeForce 3 vir com um VTC (Volume Texture Compression), característica que irá comprimir texturas 3D, fazendo com que ocupem menos espaço.

### DVD

Bom, não existe nada de especial a dizer aqui, exceto, que o suporte de DVD, trazido pelo chip da GeForce 3, não é digno de uma placa de gráficos, já que não existe uma descompressão real de hardware. A mesma velha tecnologia de compensação de movimento (Compensation Motion), introduzida pela GeForce 256, ainda está aqui e requer que o seu computador tenha, pelo menos, 400 MHz. Algumas outras tecnologias foram incluídas:

- Processador de Vídeo de Alta Resolução (tela completa, frame playback completo)
- Sub-Pixel Alpha Blending / Composição
- Hardware Scaling (para cima e para baixo)

Porém, essas tecnologias não estão sendo usadas por um software de PC DVD player. Isso faz com que sejam um pouco imprestáveis. Sentimos muito em dizer que a NVIDIA não fez nenhum esforço nesse ponto, visto que as placas gráficas ATI Radeon (assim como a velha ATI 128) vem com uma engine real de descompressão de MPEG 2. Até mesmo em computadores rápidos, um decoder de hardware MPEG 2 aumenta a fluidez do vídeo, evitando qualquer falha, congelamento, etc. Visando remediar a situação, a Hercules colocou junto a 3D Prophet III a última e completa versão 3.0 do excelente software Power DVD. Por isso, você pode ver DVDs de qualquer jeito.

### Eficiência do Pentium 4

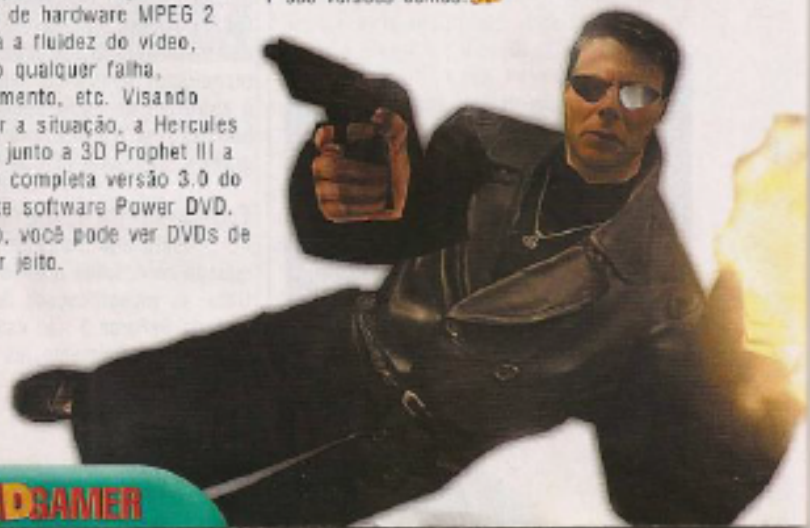
A NVIDIA trabalhou bastante próxima a Intel para assegurar que o último "bebê" dela, levasse vantagens de todas as novas características trazidas pelo mais rápido processador Intel. O processador Pentium 4 integra uma série de novas instruções, visando acelerar o alcance das aplicações, incluindo visualizações em 3D. A GeForce 3 GPU é, especialmente, os seus drivers levam vantagem dessas novas intruções e outras características que o Pentium 4 pode oferecer, como Cache de Transferência Avançada, para um maior rendimento de dados, o famoso sistema de barramento Intel NetBus 400 MHz, e a Engine de Rápida Execução, para um melhor desempenho na hora de executar algo. A combinação do processador Pentium 4 e as tecnologias da NVIDIA GeForce 3 prometem inspirar novos níveis de excitação visual para os desenvolvedores de aplicações.

### Resultados Finais

Aqui estão nossos comentários finais, notas e graduações para a Hercules 3D Prophet III.

### Comentários finais

Como já era esperado, a Hercules não nos desapontou com esse antecipado produto. A qualidade de produção da placa ainda é excepcional e sem rivais, enquanto a integração de um emissor de TV e um conector DVI para monitores LCD são vantagens reais. Podemos dizer que esse produto é uma máquina de sonhos e a qualidade visual que ele traz, graças a todas as tecnologias explicadas acima, é indescritível e sem precedentes, conforme exibido nos screenshots anteriores. Nós não alimentaríamos adiante as performances da GeForce 3, exceto que apenas objetivam desenvolver-se para novos níveis quando os drivers finalizados forem revelados. A Hercules fornece o Power DVD 3.0 com sua placa gráfica, o que é uma enorme vantagem, mesmo se lamentarmos que todos os games fornecidos no CD, apenas são versões demos. **3B**



# Windows XP versus Games



Saiba as novidades do Windows XP em relação aos games

O próximo OS da Microsoft utilizará o poderoso núcleo do Windows 2000. Porém, quão satisfatório será sua performance com os games? Enquanto muitos gamers continuam ansiosos pela data de lançamento da Microsoft, prevista para 8 de Novembro, quando o Xbox será lançado nos Estados Unidos, o fiél público do PC também pode querer escrever à lápis em 25 de Outubro, a data para o Windows XP. Todas as atualizações do OS têm suas vantagens e desvantagens, e mudar para a próxima geração de sistemas operacionais da Microsoft pode não ser uma decisão fácil. O Windows XP traz algumas das mais substanciais mudanças para o consumidor da família Windows. Com ele, a Microsoft concretiza o velho sonho de consolidar a família Windows (Windows 95, 98, 98SE e ME), como o mais estável e avançado código de sistema operacional que estava rodando por anos, os produtos Windows de classe comercial (Windows NT e 2000). A Microsoft promete aos consumidores muita coisa nessa atualização: melhor integração de novos dispositivos digitais, como câmeras e MP3 Players, uma interface e organização de programas mais amigáveis, menos quedas de sistema, mais suporte técnico, fácil rede de comunicação para casa, etc.

Mas, o que isso traz aos gamers? Um certo tempo foi gasto para colocar uma breve versão do Windows XP dentro do universo de games. Por enquanto, é muito cedo julgar um produto que está sendo muito bem direcionado, por muitos, mais meses antes de ser liberado para a produção, nossa breve experiência com o XP sugere que os gamers estarão de face com uma "espinhosa" decisão. Dependendo dos games e hardwares que você gosta de utilizar, a estabilidade superior do XP e aplicação, podem vir ao preço de compatibilidade e performance.

A substância dessa troca para o Windows XP torna-se clara no processo de instalação. O centro do Windows XP e o modelo de driver é, fundamentalmente, diferente do atual Windows OS, por isso, o instalador do XP executa um rigoroso checkup sobre o nosso sistema e, então, cede uma lista de lavagem do software, hardware e drivers que são incompatíveis com o sistema operacional.

É claro, a maioria dos principais desenvolvedores planejam drivers revisados quando o XP for lançado e, na maioria dos casos, estamos aptos a utilizar os drivers existentes no Windows 2000 para a maioria desses periféricos. Entretanto, nossa experiência diz que, com relação a compatibilidade, os gamers terão que contemplar uma atualização do Windows XP.

O OS virá em duas versões: Home Edition, voltada aos usuários de casa e sistemas mainstream, e Professional, que

adentrará no espaço ocupado agora pelo Windows 2000. A divisão é, principalmente, uma questão de preço e empacotamento.

Mais do que qualquer outra atualização do Windows durante os últimos anos, o Windows XP levanta interesses de compatibilidade, pois, diferentemente do Windows 95, 98 ou ME, baseia-se em um código puramente de 32 bits. Para fazer a compatibilidade com velhos programas, processadores e DOS, o Windows que a maioria de nós têm utilizado, durante esses anos, possui uma mistura de "código de software" para velhos e novos processadores (16 e 32 bits, respectivamente) e ainda, para o DOS. O Windows 95 e os seus sucessores, primeiramente, carregam o sistema operacional dentro do DOS e, então, rodam o Windows OS. Essa legada camada de DOS faz com que os games pré-Windows, no modo DOS, pudessem ser rodados através de um simples processo. O Windows 95/98/ME também deixa os desenvolvedores de softwares, especialmente os de games, distorcer algumas regras de sistemas operacionais, escrever por cima dos drivers de OS existentes ou, até mesmo, "iludir" o OS no geral e endereçar o hardware base diretamente. No total, esses são os elementos que deixaram o Windows muito menos estável e mais orientado para conflitos de software e

memória, do que sistemas operacionais que não tem que acomodar velhas codificações.



## Deixando os 16 Bits para trás

Da mesma forma que o Windows NT e 2000,

o Windows XP é baseado em um puro código 32 bits, em vez da mistura dos modos 16 e 32-bits suportados pelo Windows 95 e seus sucessores. O centro do Windows XP, do núcleo do NT, foi desenhado para aumentar a estabilidade e a performance.

A diferença mais prática é que um sistema operacional baseado no NT pode permanecer estável, mesmo que a aplicação trave, e pode rodar múltiplas aplicações de forma mais eficiente. Enquanto a estabilidade extrema é simplesmente uma necessidade negociável para os usuários tradicionais corporativos do Windows NT, as vantagens técnicas do Windows XP não serão perdidas sobre os usuários comuns (casa). Apesar disso não prevenir os games contra travamentos, não é um problema sair e reiniciá-lo sem um reboot quando o game trava.

Muitos títulos de games rodarão ou não, vagarosamente, no NT ou 2000. E poucos periféricos de games obtiveram o suporte de driver necessário para operarem sobre um OS, que não era desenhado para atrair o consumidor do mercado. A Microsoft promete que o Windows XP não dificultará os gamers com esses tipos de infortúnios de compatibilidade e performance. Apesar do Windows XP ser baseado no mesmo núcleo e estrutura, conforme

o Windows 2, ele foi feito para acomodar muito mais pacotes de software para consumidores e hardwares, incluindo games e periféricos.

Para aqueles que ainda jogam velhos games de PC, a ausência de suporte fiel ao DOS no Windows XP, pode ser considerado mais que um problema. Visto que muitos desenvolvedores de games estavam relutantes em abraçar o Windows como uma plataforma para games, um número de clássicos e re-jogáveis títulos (as séries Ultima, X-Com, Wing Commander), ainda requerem o acesso fácil ao modo DOS que a linha do Windows permitiu. Abaixo do Windows XP, não existe opção para realizar o boot dentro do DOS. No Windows XP, ainda existe uma janela de DOS disponível, que emula o ambiente DOS dentro de um sistema 32 bits.

A diferença radical entre a velha família Windows e o XP, pode ser a principal razão para a extrema instabilidade que vimos depois de uma "instalação de aprimoramento (upgrade)". A instalação do novo OS em cima do Windows ME, produziu um sistema muito instável, que encontra problemas regularmente, e agrava com o passar do tempo.

**Os drivers dizem a história**

Fora a compatibilidade, o grande interesse que cerca o XP é a performance. O centro do Windows NT/2000 foi construído para estabilidade e um propósito comum de velocidade, porém, geralmente, cede uma menor performance em games com aceleração 3D. Quake III, Unreal Tournament, Fallout Tactics, Alice, Deus Ex e outros games rodados no XP pareceram rodar mais rápido do que no Windows ME.

A performance do vídeo acelerado foi muito mais mista. Uma placa ATI Radeon All-in-Wonder que consegue um 3DMark 2000 escore de 5,550 no Windows ME, cai mais de 20 % para 4,209 abaixo dos drivers ATI beta para o XP. Em Quake III Arena, o Radeon cedeu 141 frames por

segundo em 640x480, no Windows ME, porém, conquistou apenas 85.8fps abaixo do XP. Em Unreal Tournament, nós partimos de 45.8fps para 33.3fps no XP.

Os últimos drivers da NVIDIA incluem o suporte de Windows XP, e eles atuam quase igualmente sobre o Windows 98 e XP. Sobre uma GeForce 3, nós atingimos 3D WinMark 2000 score de 8,911 no Windows 98, porém, baixou para 8,267 no XP. Os escores de Quake III foram quase iguais: 153fps no Windows 98 (640x480) e 150 no XP. Mesmo que em 1600x1200, o Windows 98 nos deu 88fps, e o XP baixou somente para 81.8. Intelizmente, a performance de Black&White piorou quando estava sob os novos drivers, travando o sistema repetidamente.

Faltando cinco meses para o lançamento formal, é muito cedo para julgar sobre a performance e compatibilidade do XP. Ainda, a construção beta sugere que o XP estará apto a ser executado igualmente como as versões prévias do Windows, porém, somente com muito desenvolvimento de poderosos drivers dos vendedores de hardware. Enquanto a Radeon foi mais vagarosa sob o XP do que no Windows ME, ela rodou os games no Windows XP melhor que a placa da NVIDIA, que deixou de rodar alguns, como por exemplo, Black White e Alice. Evidentemente, o suporte para o Windows XP pode variar um pouco por dispositivo e por game.

**A ausência do DOS  
pode ser  
considerado mais  
que um problema**

**Graus de compatibilidade**

A boa notícia para os gamers é que, teoricamente, o XP deixa os fornecedores de hardware focalizarem o desenvolvimento de drivers sobre uma única plataforma OS, o que pode ajudá-los a obter melhores drivers. A Microsoft está encorajando a utilização de drivers "assinados de

forma digital" no Windows XP. Esses são drivers que os fornecedores submeteram à Microsoft e passaram no teste de compatibilidade WHQL da companhia. O Windows XP procura por essa assinatura digital quando você carrega os novos drivers e, caso eles não estejam presentes, o previne. Alguns usuários ficaram preocupados com rumores de que

o XP impediria o uso de drivers que não passassem pelo teste da Microsoft.

Apesar disso, o quão bom é o driver de dispositivo não é importante, parece inevitável que alguns velhos games não funcionarão no Windows XP. O novo núcleo não foi desenvolvido para acomodar de forma confiante o código do pré-Windows. Enquanto, freqüentemente, ele pareceu apto a lidar com velhos gráficos de DOS, a configuração apropriada do som foi quase impossível. Por exemplo, Wolfenstein 3D rodou agradavelmente no modo "Full-Screen", porém, o Windows XP congelou o game quando ele foi iniciado em uma janela. Duke Nukem 3D, que requer um setup de som mais detalhado, carregou somente quando todos os sons foram desabilitados. De qualquer forma, até no Windows 98, o suporte de som tornou-se bastante difícil de ser gerenciado.

Enquanto a maioria esmagadora dos games de Windows, que nós testamos, trabalhou bem no Windows XP, alguns títulos do Windows 95 sofreram numerosos defeitos. Algumas cenas de animação em Bad Day at the Midway e Jedi Knight, sofreram terríveis "estremecimentos", ainda que a



performance tenha sido a esperada. Arcades da Microsoft carregaram e rodaram bem, entretanto, perdemos o controle do mouse em alguns games. Além desses pequenos defeitos, clássicos mais recentes, como Starcraft e Half-Life, não tiveram problemas e rodaram perfeitamente. Um "modo de compatibilidade" está disponível no XP, porém, isso parece estar em uso limitado.

Assim como o Windows ME, o XP possui um processo de boot bastante rápido. A partir do primeiro beep do nosso computador, entrávamos no desktop em cerca de 30 segundos, uma marca aprimorada no Windows 98 e seus predecessores. A maioria das mudanças parecem ser superficiais. O confortável estilo visual do Windows XP, dá ao mouse e aos cursores pequenos sombreadamentos que acrescentam um certo senso de profundidade ao desktop. A Microsoft também quer minimizar a mistura de ícones e menus, por isso, gira o Menu Iniciar dentro de mais de um console, o que permite um acesso direto aos últimos cinco programas rodados, ao painel de controle e as pastas que contêm suas músicas armazenadas, documentos e fotos.

### Mais do que uma face bonita

Mais substancial é a diferente organização visual de muitos dos recursos do sistema. Os gamers estarão aptos a encontrar todos os sons familiares e caixas de propriedades que, geralmente, tendem a visitar. Entretanto, a diferença, agora, é que elas estão mais escondidas debaixo de um planejamento orientado por tarefas, do Painel de Controle. A intenção comum aqui, é isolar os usuários do lado técnico do OS. Todos os ícones que, antigamente, eram comprimidos dentro do Painel de Controle, agora, estão organizados ao redor de tarefas comuns (rede de comunicação, aparência do desktop, som, performance e manutenção). Visto que a nova interface está altamente otimizada, todas essas delicadezas podem ser desativadas facilmente. Por isso, os usuários podem fazer o XP parecer muito com as versões do velho Windows, caso prefiram.

Mais do que coisas meramente insignificantes, a interface e a nova organização do OS, realmente, podem ajudar os gamers. Por exemplo, o Windows XP torna fácil manter múltiplos logins e setups sobre a mesma máquina. Se o seu desktop está ficando desordenado, com aqueles games e ícones ao lado do Word, Excel e teclas de atalho de e-mail, é muito fácil manter dois ou mais diferentes desktops no XP, cada um com diferentes setups de hardware e desktop. No "Boot-up", você pode escolher entre login



de identidades ou pode trocar identidades sem realizar o boot na máquina novamente.

Visto que apenas pouco a respeito do Windows XP é designado a ajudar os gamers, as melhores novidades a respeito do sistema operacional que está por vir podem ser resumidas, dizendo que ele não parece causar grandes danos, e, freqüentemente, faz com que alguns aspectos de performance sejam mais eficientes quando estamos jogando games recentes. A plataforma recomendada para o XP é um processador de 300 MHz, ou superior, com 128 MB de memória e 2 GB de espaço livre no disco rígido. Mesmo que a Microsoft admita que os gamers irão querer corpulentas máquinas de 1GHz para obter mais fora do OS. E, quanto mais velho o game, mais prováveis são as chances de rodarem com problemas de compatibilidade no XP. Entretanto, muito dependerá do suporte de fornecedores de hardware no final. Conforme pudemos perceber com os games testados, os drivers fazem toda a diferença. Com quatro ou cinco meses de tempo de desenvolvimento antes de ser lançado, devemos ter esperança na Microsoft e desenvolvedores de hardware para encontrarem tempo de fazer a transição adequada para o XP. **31**



Wolfenstein 3D rodou de forma brilhante no modo "Full Screen", mas quando o minimizamos para uma janela, o Windows XP congelou o game. Já o Duke Nukem 3D só carregou quando todos os sons foram desativados

## Ozzy's Black Skies

Para sermos sinceros, os games baseados em grupos de rock criados até o momento não emplacaram como grandes sucessos. E a iRock Interactive espera quebrar esse tabu. A empresa surge com a visão de criar games que combinam um ótimo estilo de jogo com excelente talento musical. Assim sendo, parece que Ozzy's Black Skies está no caminho certo.

A história do game gira em torno de três encarnações do Rei Ozzy, de Fraewyn, uma terra mágica onde o game é jogado. Essas encarnações se baseiam na carreira de Ozzy, embora os desenvolvedores tenham certa liberdade, já que, acima de tudo, se trata de um jogo. Nos anos 70, por exemplo, Ozzy

apareceu no cenário musical à frente do Black Sabbath como um mestre demoníaco que mordeia cabeças de morcego. Os anos 80 foram marcados pela inesquecível criatura da capa de Bark at the Moon. Nos anos 90, Ozzy se reinventou como um homem de família, tomando-se uma figura quase angelical.

As três facções em Black Skies irão também se basear nas fases musicais que Ozzy teve durante estes mais de 30 anos de carreira.

Trata-se de um simulador de combate aéreo envolto por muita fantasia, onde você controla uma das 24



bestas (8 de cada facção) sobre os céus de Fraewyn, numa batalha furiosa para conquistar o desejado trono. Cada uma das 24 criaturas possuirá um modelo de voo único e ainda compreenderão 56 variáveis separadas, assim como características corporais diferentes. Cada uma das bestas possui ataque primário e secundário, e você pode combinar movimentos em combos especiais. Isso pode fazer a diferença entre a vida e a morte no mundo de Ozzy's Black Skies.

A tecnologia RFEengine oferece os mais fantásticos visuais ao game. Ambientes externos sem limites, animação esquelética, texturas detalhadas e um dinâmico sistema de efeitos de água.

Muitas das 30 missões (10 para cada campanha) do game são baseadas nas obras musicais de Ozzy. Divirta-se com as clássicas Crazy Train, Flying High Again e uma canção intitulada Black Skies, especialmente gravada para o game. Acima de tudo, Ozzy's Black Skies é heavy metal.



TBA / iRock Interactive

www.irock.com

Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM e placa aceleradora 3D



## Summoner

Summoner é pura fantasia, e cria um mundo completamente novo, com suas próprias regras e regiões, como os continentes de Medeva e Orenia. Você exerce controle sobre Joseph, um homem com a habilidade de evocar poderosas criaturas para lutar por ele. Frente à perseguição exercida pelos diabólicos soberanos de sua terra, ele é forçado, como manda a tradição, a eliminar o mal e restabelecer o equilíbrio do universo. Pelo caminho você escolhe três personagens, que faz parte da sua "festa".

Múltiplas missões podem ser realizadas. Entre numa nova área, e os marcadores aparecem sobre os personagens aptos para determinada missão. Cada indivíduo incluído, e que vagueia pelos locais, possuem coisas pertinentes a dizer. Isso mostra a total atenção que os desenvolvedores têm para os detalhes. O combate promete ser bastante divertido. Você controla



apenas um personagem por vez, os demais possuem uma linha de roteiro a ser seguida e, diferente de alguns games "rampínicos", isso não significa que eles se meterão em problemas.

A questão do chamado é a parte chave do game. Conforme você progride, Joseph consegue anéis mágicos, e cada um será associado à uma propriedade ou elemento, facilitando a evocação de uma criatura. A combinação destes anéis pode resultar em um imprevisível aparecimento de poderosas criaturas. Você não as conhece, então é preciso experimentá-las.

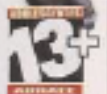
O game envolve exploração, combate, desenvolvimento de personagens e acumulação de itens. Summoner tem tudo para empregar a lista dos melhores RPGs do ano pelos seus ambientes 3D, belíssimos gráficos, além de uma rica e envolvente história. Evoque os mais poderosos demônios e dragões, utilizando-os como seus aliados. Mesmo que os desenvolvedores ainda se mantenham fascinados pelos MMORPGs, Summoner tem potencial de sobra para fazer a cabeça dos gamers e é um dos grandes lançamentos de RPG do ano.



THQ Inc.

www.thq.com

Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



# Z: Steel Soldiers

Este game futurístico é a seqüência do irreverente título Z, lançado em 1996, pela Virgin Interactive e apresenta o mesmo estilo de humor encontrado em seu predecessor. Z: Steel Soldiers se passa num futuro distante, quando duas corporações interplanetárias que lutam pelo controle territorial, acabaram de aceitar um cessar-fogo.

Assim como Z, Z: Steel Soldiers envolve combate entre unidades robôs em vez de organismos vivos. Devido aos avanços tecnológicos, esses robôs possuem personalidade, e é em cima das diferentes personalidades dos seres, que o humor do jogo é desenvolvido. O game utiliza o mesmo sistema de gerenciamento do game anterior e se baseia no controle territorial.

Z: Steel Soldiers ainda oferece



uma visão completa do mapa 3D. As unidades inimigas e as construções, apesar de tudo, são invisíveis, até que uma unidade amistosa obtenha uma linha de visão clara. As explosões decedentes das fantásticas batalhas mostram a grandiosidade dos efeitos 3D.

Os gráficos 3D em Z: Steel Soldiers são efetivos. O game é provido de um sistema de câmera que permite aproximar, rotacionar e mudar o ângulo de câmera, tudo com o simples uso do mouse. Os ambientes presentes foram muito bem desenhados e incluem detalhes como vida selvagem, efeitos de tempo, reflexos de água e fumaça. Você desfruta de seis ambientes diferentes e 30 missões. Enquanto os gráficos, o humor, e a mecânica do game merecem toda nossa atenção, a inteligência artificial perfila um capítulo à parte dentro da dinâmica do jogo.

O sistema de inteligência artificial reconhece importantes territórios no mapa e ajusta seu plano de batalha adequadamente, além de ser esperto o suficiente para destruir pontes, caso isso seja benéfico para seu objetivo.

Bom, o melhor de tudo isso é que a Bitmap Brothers parou de assimilar completamente os anseios dos fãs do game e do gênero. Portanto, faça parte do exército de Z: Steel Soldiers.



Electronic Arts

www.ea.com.br

Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



# Emperor: Battle for Dune

Emperor: Battle for Dune é o primeiro game de estratégia inteiramente 3D, desenvolvido pela Westwood, e está inserido no universo Dune, retratado pelas grandes obras de ficção científica de Frank Herbert.

Nossa primeira impressão com relação ao game nos indica que tudo parece graficamente perfeito, principalmente com relação a forma tão cuidadosa aplicada aos polígonos. A engine 3D foi introduzida, como em Warzone 2100 e seus seguidores, com o objetivo de oferecer a natureza das táticas em três dimensões.

Uma característica importante do game será a ênfase dada à questão do terreno. Por exemplo, será possível apenas construir suas edificações sobre rochas sólidas, fazendo do espaço disponível um verdadeiro prêmio. Por que? Os vermes da areia patrulham o deserto. Imagine ser atacado por uma dessas horrendas criaturas.

O jogador assumirá o controle de uma das três principais facções: Atreides, Harkonnen e Ordos. Cada facção apresentará características distintas e unidades exclusivas. Cada uma, como em qualquer game de estratégia, possuirá pontos fortes e fracos.

Cabe a você tomar a decisão certa. Será possível ainda, formar alianças com outras pequenas facções, aumentando suas opções de construção e táticas. Algumas opções são reservadas às armas e aos vermes (minhocas), cujo papel é importantíssimo, no desenrolar do game.

O game é quente e apimentado. Os modelos 3D apresentam sua melhor performance nos focos dos grandes combates, e o promissor modo multiplayer é uma das mais atraentes características do jogo. Você escolhe: online ou rede local.

Então, para aqueles que procuram uma nova geração de loucas idéias para RTS, por favor, não fiquem muito esperançosos. O que podemos esperar de Emperor: Battle for Dune será a aquisição de muita confusão e mudanças adquiridas durante quase uma década de aprimoramento.



Bitmap Brothers

www.bytebrothers.com.br

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D





# Medal Of Honour: Allied Assault

Desde o seu acontecimento, a Segunda Guerra Mundial sempre foi tema de filmes e livros, gerando, uma vez ou outra, grandes obras-primas. Esse mesmo fenômeno acontece com os games, e Medal of Honour, possui todas as credenciais para traçar o caminho do sucesso no universo dos shooters em primeira pessoa, baseados em um dos mais expressivos conflitos da história da humanidade.

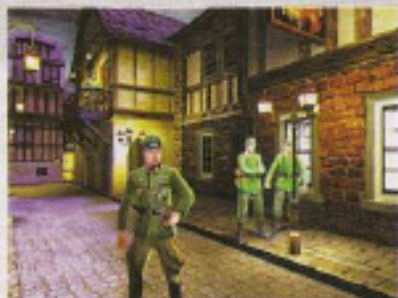
O original Medal of Honour era um shooter de console bem sucedido, mas os desenvolvedores 2015 decidiram refazer toda a coisa num estilo de Quake III. Em Medal of Honour, você terá a possibilidade de ter seus adversários de maneiras visivelmente agonizantes e, sem dúvida alguma, se sentirá completamente satisfeito atirando na cabeça do inimigo com uma super precisa sniper, há dezenas de metros de distância.

Não bastasse a beleza, os sinuosos modelos de Quake III serão aprimorados para incluir expressões faciais e discursos caracterizados pelo sincronismo labial. Todo esse aparato técnico

deveria, esperançosamente, ser mais do que apenas um estético "tiro no braço" para a já bem sucedida série Medal of Honour.

Há, certamente, a presença de um grande potencial aqui, para que esse seja um impressionante título. O game ainda está em competição direta com um outro shooter em primeira pessoa, baseado na Segunda Guerra Mundial, o brilhante Return to Castle Wolfenstein. O concorrente é hereditário, misterioso, e de um mundo mais fantástico. Será interessante ver a similaridade entre os dois games, especialmente, porque ambos se apoiaram na mesma tecnologia 3D, utilizando-a em seus esplendores gráficos.

De qualquer forma, muito desse sucesso irá depender da qualidade de seus estágios (serão 7 seções principais para o game, com cerca de 20 mapas). Combine isso com as possibilidades para o jogo multiplayer (alguns estágios serão apropriados para o modo cooperativo), e você poderá aumentar suas expectativas.



DreamWorks / EA

www.ca.com.br

Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



# Alone in the Dark – The New Nightmare

O melhor amigo de Edward Carnby, Charles Fiske, morreu durante uma investigação na misteriosa Shadow Island (Ilha da Sombra). Edward conversou com o cliente de Charles e se ofereceu para tomar frente do caso. O cliente, Frederick Johnson, aceita a decisão, mas insiste em mandar uma assistente, a jovem professora Aline Cedrac. O objetivo da

investigação é recuperar um conjunto de placas de pedra que possuem misteriosas e indecifráveis inscrições. Carnby descobre que Obed Morton, dono das placas, é responsável pela morte de seu amigo. Assim que o piloto começa a sobrevoar a ilha, o hidroplano é tomado por uma estranha força. Carnby e Aline Cedrac não tem escolha, a não

ser saltarem de pára-quadras. Carnby cai num jardim abandonado, enquanto Aline aterriza sobre o telhado de uma sombria mansão. A partir daí, Carnby e Aline começam a deparar com estranhas criaturas vindas do inferno. Os poucos humanos que eles encontraram na ilha estavam tomados pelo medo e loucura. Apenas um índio americano chamado Edenshaw foi capaz de fornecer-lhes alguma ajuda. Assim, começará a aventura de terror e mistério em Alone in the Dark – The New Nightmare.

O tempo está sendo agradável para Edward, que, junto de Aline Cedrac, será maravilhosamente representado em três dimensões, e será iluminado por incríveis efeitos de luz.

Os visuais e o som serão verdadeiramente apavorantes, mas felizmente, você vai se deparar com ângulos de câmera e métodos de controle fixos. A Darkworks decidiu apostar no sistema que estreou o primeiro game há anos atrás. As cenas de pancadaria com o personagem escolhido alcançam as margens da tela, enquanto a costureira auto-mira e os movimentos de rotação/corrida, conspiram para retornar ao passado.

Portanto, tenha muito cuidado ao entrar em um ambiente sombrio e escuro, pois as criaturas desconhecidas em Alone in the Dark – The New Nightmare, estão prestes a devorar sua alma.



Infogrames

www.infogrames.com.br

Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



## Anachronox

Anachronox é um game de RPG que utiliza a engine de Quake II, conseguindo gerar ambientações em terceira pessoa e uma interface; aponte e clique, bastante prática. Podemos dizer que possui algumas características bastante similares aquelas presentes em outros jogos do gênero de aventura.

O game é ambientado em um futuro muito distante, iniciando-se



na infame cidade de Anachronox. Neste local, já viveram milhares de alienígenas que hoje descansam abaixo de sete palmos de terra, devido a uma devastadora peste. Não é de se estranhar que apenas os tipos mais barra-pesada do universo ainda queiram ficar por lá, com o intuito de manter suas atividades escondidas dos olhos da lei.

Você está na pele de Sylvester "Sly" Boots, que, juntamente com o seus companheiros, vai explorar o vasto universo da sinistra cidade de Anachronox, visando evitar a destruição completa do universo. Antigamente, a cidade era ocupada por uma raça



pacífica de alienígenas, porém, com o desenrolar de uma gigantesca destruição, todos deixaram de existir, cedendo lugar a uma raça cruel de seres vindos de outra galáxia.

É aqui que encontramos o nosso herói, em companhia de seu robô servicial, de uma mercenária conhecida por Styletto Anyway, sua secretária holográfica, um cientista renegado e, até mesmo, um super herói meio desocupado. Boots viaja através das dimensões, conhece antigas formas de tecnologia e luta contra misteriosos inimigos para evitar que o universo acabe se auto-destruindo. Anachronox está recheado de seqüências de animação, diálogos interessantes, suspense e fantásticos combates registrados por uma câmera especial que se movimenta regularmente, para captar os melhores ângulos do combate.

Existe uma grande familiaridade do game com algumas convenções de RPGs para console. Um brilhante universo 3D e uma interessante história de ficção científica criarão uma atmosfera excepcional para o gamer.



Eidos / GreenLeaf

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

Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



## Pro Rally 2001

Pro Rally 2001 chega para provocar uma verdadeira revolução. A Ubi Soft e renomados fabricantes de carros, assinaram um acordo para a criação de um revolucionário simulador de corrida. Você tem a oportunidade de realizar seus mais casados sonhos a bordo de carros da vida real, como o Peugeot 206, o Audi Quattro e o Toyota Corolla, além de outros automóveis presentes no Campeonato Mundial de Rally.

O interessante do jogo é que você passa por uma espécie de treinamento, antes de encarar os agitados campeonatos. Como um bom aprendiz, é preciso assimilar todas as tarefas básicas disponibilizadas no modo de escola de pilotagem.

Nos campeonatos, as possibilidades de diversão se ampliam exponencialmente. Você percorre o mundo inteiro atrás das melhores corridas, realizadas nas mais variadas condições de tempo e terreno. São 24 pistas e 12 países. Correr no asfalto é, relativamente, mais tranquilo, na medida em que o tempo esteja

aberto e estável. A neve proporciona momentos de total instabilidade e dirigir em terra pode prejudicar o later visibilidade.

Correr solitariamente, pode ser interessante por alguns momentos, mas a companhia de alguns competidores ajuda a instigar seu espírito de competição. O modo multiplayer é bastante efetivo em suas disputas online e o game ainda suporta dois jogadores em um mesmo computador, através do sistema de tela dividida.

A sonoridade empregada faz qualquer um ser transportado para a beira das pistas, como se estivessem realmente presentes em um campeonato de rally de verdade.

Outro fator que cabiva o jogador, é a atenção despendida em relação ao detalhismo e o realismo das corridas vistas em Pro Rally 2001. Dependendo da gravidade de uma colisão, a performance de seu veículo pode decair drasticamente.

Entim, Pro Rally 2001 possui todos os requisitos necessários para se tornar um dos melhores simuladores de corrida do ano.



Ubi Soft

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

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



# A Bruxa de Blair - volume II: The Legend of Coffin Rock

Como não poderia deixar de ser, produções cinematográficas de sucesso e polêmica, invariavelmente, geram frutos. E a seqüência não tardou a vir, com *Bruxa de Blair 2: O Livro das Sombras*. Essa mesma fenômeno foi refletido para os games. *Blair Witch 1: Rustin Parr* chegou aos computadores para o deleite dos fãs do filme. No ritmo das séries, a Human Head e a Take Two Interactive logo, providenciaram, a seqüência do primeiro game baseado na mitologia da bruxa. .

Este conto sobrenatural se passa mais uma vez na cidade de Burkittsville, Maryland, desta vez no ano de 1886. Você assume o papel de um soldado de guerra com amnésia, que é resgatado por uma jovem garota da cidade, chamada Robin Weaver. Ela e sua avó, que acaba lhe apelidando de Lazarus, o levam para casa, tratando de seus estranhos ferimentos.

Subitamente, a garota desaparece na floresta, logo depois da sua chegada. Uma reunião para busca é organizada, mas a avó da garota insiste em dizer que a procura será em vão. Ela está convencida de que os habitantes da cidade que entram na floresta à procura de sua neta, estão sendo mortos por uma força sobrenatural que habita os arredores da mata. Sobretudo, ela acredita que apenas Lazarus será capaz de encontrar a garota. Aos poucos, você começa a se lembrar do passado, descobrindo



que era um tenente do exército durante a guerra civil. Só descobrindo os segredos de seu passado você conseguirá derrotar o demônio que, até agora, está oculto nas florestas que rondam Burkittsville.

Você possui uma pequena variedade de armas à sua disposição, mas isto não é motivo de preocupação. O revólver é sempre útil, sendo capaz de derrubar a maioria dos oponentes. Além disso, você fará uso da espada, especialmente em ocasiões de pouca munição.

O game despertará os medos mais profundos da natureza humana, fazendo você tremer a cada comando executado. Portanto, esteja pronto para encarar o desconhecido.



GDD / GreenLeaf

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

Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



# Sacrifice

Vira e mexe, a Shiny Entertainment nos apresenta com maravilhosos títulos. Esbanjando inovação, *Sacrifice* chegou para fazer história. Este game de ação/RTS em terceira pessoa é jogado em um mundo de fantasia e muita magia.

Em *Sacrifice*, os jogadores exercem controle sobre um mago e enfrentam até quatro outros mágicos em diferentes paisagens, regradas por cinco deuses. Seu objetivo é estabelecer a ordem no gigantesco mundo de *Sacrifice*, que se encontra em ruínas.

Já é perceptível a importância das habilidades mágicas logo no contexto do jogo. Os contatos físicos são raros e tudo é feito por base de magia. Os feitiços determinam o andamento das missões, entretanto, devem ser utilizados com muita consciência.

Existem dois elementos importantíssimos presentes no game. Os manás e as almas.

O mana é a energia necessária aos feiticeiros e pode ser encontrado por todo o ambiente do jogo. As almas proporcionam situações bastante emocionantes. Cada personagem do jogo é provido de alma. Após destruir um inimigo, é possível capturar sua alma e convertê-la para fazer parte de seu exército.

Um outro fator de destaque do game são suas criaturas. Diferentes categorias de criaturas

serão utilizadas, como demônios e outras criaturas malféticas, brutamontes desajeitados e dragões gigantes fazem parte da festa.

Atentando para os recursos sonoros presentes em *Sacrifice*, tudo foi muito bem escolhido. A trilha e os sons das batalhas arrastam você diretamente ao centro dos acontecimentos.

Por último, destacamos os bem-sucedidos elementos gráficos de *Sacrifice*. Os efeitos visuais, texturas e o emprego de muitas cores fazem do game uma verdadeira obra-prima. Certamente você ficará encantado com o panorama de *Sacrifice*.



Interplay

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

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



# Drácula 2: O Último Santuário

Drácula parece não ter sido o suficiente para saciar a sede dos gamers: Drácula 2: O Último Santuário levará você de volta ao clima de suspense e terror que envolve a lenda de Drácula.

O ano é 1904. Após salvar sua noiva Mina das garras do Príncipe das Trevas, Jonathan Harker agora enfrentará a maior de suas aventuras: acabar, definitivamente, com a ira do rei dos vampiros, que agora está na cidade de Londres. Enfrentar criaturas da escuridão e resolver enigmas e desafios, conforme você percorre muitas regiões, serão algumas das suas tarefas.

A qualidade dos visuais em Drácula 2: O Último Santuário é, na maioria das áreas, satisfatória. Até mesmo as ruas externas e carpetes no

chão emanam uma atmosfera assombrosa. Os personagens são desenhados de uma forma altamente impressionante e movimentada. Preste atenção nos cabelos, verrugas, rugas e dentes das figuras.

Os efeitos especiais de luz e sombra são extremamente efetivos na produção do medo, com muitos ambientes sendo terrivelmente escuros. O clima é ainda mais envolvente devido ao fato de você poder contemplar a vista de qualquer ambiente através de um giro de 360° e perceber tudo o que acontece à sua volta.

As feições são assustadoras, com close de figuras falando e gesticulando à sua frente. Tudo é flexível e bizarro, contribuindo dramaticamente para entrelaçar os elementos da história.

Assim como em Drácula, Drácula 2: O Último Santuário é dotado de uma interface "aponte-e-clique" com a utilização do mouse. O cursor do mouse muda conforme você o movimenta sobre os objetos.

A trilha e os efeitos sonoros não são os melhores já vistos entre títulos similares, mas realizam, perfeitamente, seus papéis no desenrolar do jogo. Sobretudo, Drácula 2: O Último Santuário é um lançamento mais interessante que seu predecessor. Então, proteja seu pescoço.



Infogrames

www.infogrames.com.br

Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D



# Pernalonga e Taz: O Furacão do Tempo

A história é a seguinte... Enquanto Patolino realiza seu trabalho como controlador de pragas, acidentalmente, acaba danificando o regulador do tempo da Vóvó, que é enviado para o passado, junto da Pedra do Tempo que, nada mais é, do que o núcleo da máquina. É aí que entram nossos heróis, Pernalonga e Taz, precisam, urgentemente, resgatar a jóia e estabilizar a ordem do tempo. Ao invés de "brincar" com apenas um personagem, você pode controlar o Pernalonga e o Taz, na tela, ao mesmo tempo.

O jogo se baseia no fato de você ter que mudar de personagem a todo momento, com o objetivo de designar tarefas específicas aos endiabrados heróis. O Pernalonga pode pular mais alto, se enterrar em buracos cavados na terra, e utilizar suas orelhas como hélices de helicóptero, para prolongar seus saltos. Já o Taz pode empurrar pesados objetos, quebrar obstáculos com seu rodopio e cavar buracos em áreas especiais, onde o coelho não tem acesso.

No game, você viaja por quatro diferentes eras (Asteca, Viking, Árabe e Transylvania), além de enfrentar os mais diferentes inimigos, como:

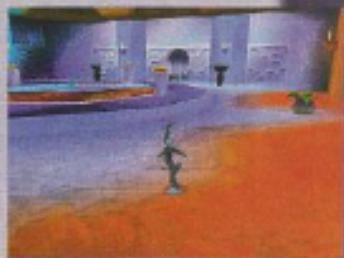
Eufrazino, Hortelino, Ali Babá e o Conde Bloodcount.

E com relação aos gráficos? Podemos dizer que

é muito parecido como game da Playstation. Jogue o game uma ou duas vezes na resolução de 1024x768 e você verá toda a beleza de um game de Playstation. As texturas são brilhantes e os objetos e personagens são divertidos de se ver.

Em se tratando dos atributos sonoros apresentados pelo game, apresenta um aspecto simples, mas mantém perfeitamente a natureza do desenho, ou seja, muita diversão. A representação da voz é exatamente como você esperava. Taz e Pernalonga são perfeitos, a Vóvó é perfeita... tudo é perfeito.

Se você passou a infância assistindo aos hilariantes desenhos da Turma do Pernalonga, aqui você pode reviver os bons e velhos desenhos animados. E não se esqueça, Pernalonga e Taz estão ansiosos para que você os ajude a consertar o controlador do tempo da Vóvó.



Infogrames

www.infogrames.com.br

Pentium 233 MHz, 32 MB RAM e placa aceleradora 3D

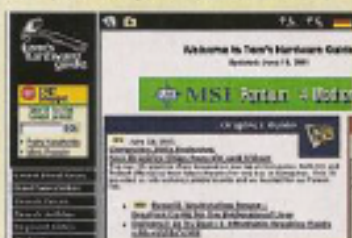


## Chegou a hora de deixar de navegar à toa e voar pela rede com nossas dicas aceleradas de sites

### Amigo Tom

Quando o assunto é de interesse geral, existe sempre uma boa alma disposta a criar um endereço eletrônico especializado no tema em discussão. Foi o que o Dr. Thomas Pabst fez com o assunto hardware para PC, incluindo as tão desejadas placas aceleradoras 3D. Liderando uma equipe de jornalistas veteranos e editores especializados em tecnologia, ele mantém esta rica fonte de informação online. Os amantes das placas, logo notaram a qualidade de Tom's Hardware Guide. Confira reviews, fóruns, preços de placas e outros acessórios. Tom's Hardware Guide está disponível em seis idiomas diferentes.

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



### Placa é aqui

Navegar na rede em busca de dados da placa que você possui ou pretende comprar, às vezes, serve como um grande teste de paciência. A primeira coisa que os gamers com placa aceleradora 3D exigem é o conteúdo. O segundo fator é a organização. O endereço da uma verdadeira aula de como um Website, especializada em hardware, deve se portar. Participe de fóruns e obtenha informações detalhadas sobre o item que você está visando adquirir, ou então, quer incrementar a performance de sua placa atual. AnadTech é passeio e confusão, aqui, não tem vez.

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



### Solução 3D

Placas e usuários, usuários e placas: uma relação difícil. As coisas podem ser complicadas, sim. Mas, quando encontramos a sintonia perfeita, as coisas deslançam e os jogos são uma completa diversão. O complicado é encontrar o ponto certo. E, às vezes, precisamos de um conselheiro para as situações de impasse. Nessas horas, acesse [H]ard|OCP e faça as pazes com seu computador. Logo de cara, você irá perceber que o forte do site são as notícias, atualizadas diariamente. Vale ressaltar que [H]ard|OCP não se limita a abordar apenas o universo das placas 3D, abrindo suas portas para o mercado de hardware em geral. O site está em inglês.

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



### Hardware na ativa

Mais um bom site criado para os fãs dos games 3D que exigem placas aceleradoras. Active Hardware é muito bem suprido de informações. Notícias diárias e um banco de arquivos mantém o usuário por dentro do mercado das placas gráficas e hardware, em geral. Atente para a voluptuosa seção Drivers/Graphic Cards. Você poderá conseguir drivers das mais populares placas aceleradoras (deixamos claro que o site e seu autor não se responsabilizam por quaisquer danos que os arquivos venham causar ao sistema). Confira!

[www.active-hardware.com/english/main.htm](http://www.active-hardware.com/english/main.htm)



### Legião online

Reviews muito bem escritos. Essa é a principal virtude da Legion Hardware, um site independente criado para oferecer aos usuários, os melhores reviews de placas aceleradoras. De forma clara e objetiva, o endereço é uma ótima alternativa para todo e qualquer tipo de usuário, desde os novatos até os mais entendidos no assunto. Dominar o inglês básico e um computador conectado à Internet, é tudo o que o usuário necessita para dissecar todos os mistérios que envolvem as placas. Como não poderia deixar de ser, os games merecem um espaço reservado. Aprenda como montar seu computador, entre outras utilidades.

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



### Rapidez é importante

Precisando trocar algumas peças de seu computador? O fato é que, muitas vezes, a gente nunca está satisfeito com o que é nosso. Agora, para aqueles que não passam sequer um dia longe dos games 3D, a presença de uma boa placa é imprescindível. E placas novas no mercado nunca faltarão. Para ficar antenado às tendências do mercado, acesse Fast Graphics.com e decida qual a melhor placa para o seu PC. O site faz uma análise apurada dos modelos que estão na crista da onda. Fast Graphics.com, inteligentemente, não abusa das cores e é simplista.

<http://fastgraphics.hwigroup.nl>





Cada um com  
uma **mania...**



Utilitários completos, games completos, coletâneas de cliparts, produtos infantis...

**Escolha a sua!**

Diga não à pirataria. Exija qualidade!

**CD EXPERT**

Visite o nosso site: [www.cdexpert.com.br](http://www.cdexpert.com.br)

# Complete sua Gametecca



HIDDEN & DANGEROUS



NITRORIDERS



NIGHT AND MAGIC



WARZONE 2100



OUTCAST



OUTPOST 2



HEART OF DARKNESS



URBAN CHAOS



KING'S QUEST VII



RAILROAD TYCOON II



DEATHTRAP DUNGEON

**Compre 2  
Leve 3**

Quero mais emoção!  
Quero mais CD EXPERT



FORSAKEN

Nesses endereços, a sua grana vale mais, e a diversão é muito mais completa! Confira:

- Teresina (PI) - Infonews (86) 232-6465
- Palmas (TO) - Macro Shop Informática (63) 223-1106
- Jequié (BA) - SMS Informática (73) 525-24.15
- Sete Lagoas (MG) - WA Informática (31) 3771-4677
- Duque de Caxias (RJ) - Martec Informática (21) 671-9792
- São Gonçalo (RJ) - Microlider (21) 6053-6604
- Volta Redonda (RJ) - JOB Informática (24) 3348-1576
- São Paulo (SP) - FastCD (11) 3889-0489
- Joenville (SC) - World Game (47) 457-8066
- Santana do Livramento (RS) - Virtual Shop (55) 241-1307
- Ijuí (RS) - Livraria Progresso (55) 332-1339
- Santa Maria (RS) - CS Computadores (55) 225-4664
- Sapiranga (RS) - Alfa Music (51) 599-4595

Comprando 2 (duas) revistas da promoção, você escolhe uma terceira gratuitamente. Essa promoção é válida somente nas lojas participantes, apenas para os títulos indicados e é válida até 31/09/2001 ou o fim do estoque. Não é válida junto com outras promoções ou descontos. Para receber a terceira revista gratuita, você deve mencionar essa promoção na hora da compra. O valor da capa de cada revista é de R\$14,90.