O mundo de Heroes of Might and Magic está maior e mais envolvente!

CD EXPERT

CONTEÚDO EXCLUSIVO PC GAMER BRASIL

JOGO COMPLETO

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

A RESTAURAÇÃO DE ERATHIA

Estratégia e honra em incríveis batalhas épicas

Novas doses de guerra e poder no terceiro jogo da série Heroes of Might and Magic





Ano 08 - nº 65 - R$ 14,90

Banco de Talento

Revelado!

Todas as fases de Deus Ex: Invisible War

Editorial

Atenção galera, estamos nos infiltrando no maravilhoso, mágico e estratégico mundo de Heroes of Might and Magic. Nesta edição, você terá a seu dispor a 3ª edição de uma das mais premiadas sagas de jogos de estratégia de todo o mundo. Em A Restauração de Erathia, novos heróis, unidades e envolventes ambientes 3D estarão em seu caminho. Além desse sensacional jogo completo, você terá em suas mãos todas as fases do game Deus Ex: Invisible War.

Um grande abraço,

Equipe CD Expert
Comunique-se conosco: editor@cdexpert.com.br



Procedimentos para instalação:

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: A RESTAURAÇÃO DE ERATHIA

Coloque o CD-ROM dentro do drive e aguarde até que a tela inicial seja apresentada. Caso isso não ocorra, abra seu EXPLORER e, em seguida, clique na unidade de CD-ROM e, por fim, dê um duplo clique no arquivo SETUP.EXE.

Requerimentos de sistema:

• Windows 95/98 ou NT 4.0 • Pentium 166 MHz • 32 MB RAM
• 200 MB de espaço livre no HD • Placa de som compatível com DirectX
• Placa de vídeo compatível com DirectX 6.0 • Drive de CD-ROM 4x

A CD EXPERT EDITORA declara os seguintes itens para o uso do CD-ROM:

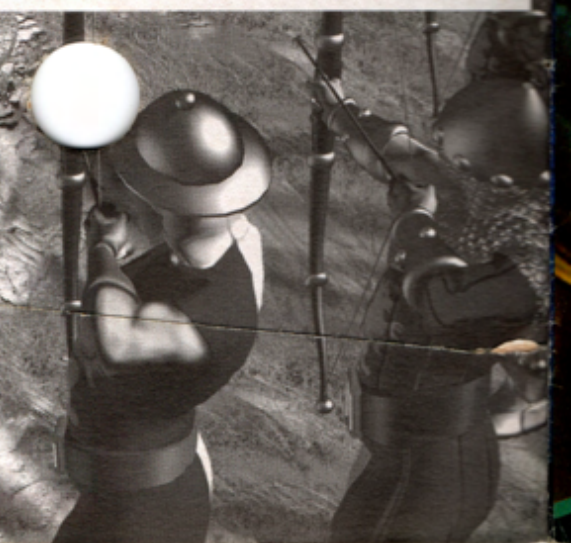
O CD-ROM foi testado e verificado em todos os estágios de sua produção. Nós recomendamos que você sempre rode um antivírus para checar qualquer programa antes de instalá-lo. A CD Expert Editora não se responsabiliza por qualquer problema, dano ou perda de dados ou do sistema do seu micro devido ao uso dos programas contidos no CD brinde. Assegure-se de realizar, periodicamente, backups dos dados de sua máquina antes de utilizar um novo software. Caso você não concorde com essa declaração, não utilize o CD brinde. **Atenção:** O uso do conteúdo do CD brinde é permitido apenas para um micro.

Suporte Técnico
(0xx11) 6942-2280 - (0xx11) 6942-2282 - (0xx11) 6942-2285
e-mail: suporte@cdexpert.com.br

Serviço de Atendimento ao Consumidor
Para informações sobre lançamentos, promoções e locais de compra:
e-mail: sac@cdexpert.com.br

Horário de atendimento:
De segunda a sexta-feira, das 8h30 às 12h e das 13h30 às 17h30

Anúncios / Marketing / Publicidade:
e-mail: publicidade@cdexpert.com.br




AÇÃO E RPG
SEQÜÊNCIA DO
JOGO DO ANO
DEUS EX
FAÇA A GUERRA A SUA MANEIRA
DEUS EX
INVISIBLE WAR™
NA PELE DE ALEX DENTON, UM AGENTE SECRETO ANTITERROR, VOCÊ É JOGADO EM VESPEIRO DE CONFLITOS, CONSPIRAÇÃO E FRAUDE. QUANDO UM ATAQUE TERRORISTA OCORRE EM CHICAGO, VOCÊ DEVE DECIDIR SE A SUA OPÇÃO DE LEALDADE É A CORRETA.
O FUTURO DA GUERRA CONTRA O TERROR
ION STORM
eidos
Visite Nosso Site
Greenleaf
É Muito Mais Game
www.greenleaf.com.br

06 **BRINDE DE CAPA**

HEROES III
A RESTAURAÇÃO DE ERATHIA



Restabeleça o equilíbrio de Erathia no terceiro game da série Heroes of Might and Magic

05 **CANAL ABERTO**
O espaço certo para o leitor manifestar suas habilidades com os desenhos



12 **BANCO DE TALENTO**
Os leitores mostram que são feras na finalização dos games! Todas as fases de Deus Ex: Invisible War.



EXPEDIENTE: Revista CD Expert (ISSN 1413-8466) é uma publicação da **CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.** • **Endereço:** Rua Euclides Pacheco, 1072 - São Paulo - SP - Telefone: (0xx11) 6942-2222 • O CD-ROM brinde é parte integrante desta edição • **Bureau:** Efeito Graph • **Impressão:** Padilla • **Distribuição:** Fernando Chinaglia Distribuidora S/A • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia e Andrea Carla Miranda • **Jornalista responsável:** Priscila Lanaro Treguer, MTB 30.110 • **Editor de Arte:** Guilherme Pereira Pinto • **Equipe:** Alessandro Treguer, Adriano Mendes Camargo, Alexandre Hideki Chicaoka, Marcel Luiz Tomé, Rosemeire Mendes Cavalheiro e Marcos Alberto Garcia da Silva• **Colaboração:** Marcos Encarnação Said (www.gamevicio.com.br) • **Publicidade:** publicidade@cdexpert.com.br



CHEGA DE DÚVIDAS! QUER DAR UMA SUGESTÃO, FAZER UMA CRÍTICA, ELOGIO OU GOSTA DE DESENHAR? NÃO PERCA TEMPO. MANDE-NOS, AGORA MESMO, SUA CARTA OU E-MAIL. FICAMOS AGUARDANDO SEU CONTATO. ATÉ MAIS...

SUGESTÃO DE LANÇAMENTOS

Em primeiro lugar, quero parabenizar toda a equipe da CD Expert por fazer a alegria dos jovens, das crianças e dos adultos. Vocês realizam um excelente trabalho em todas as matérias. Bem, não sei se vocês poderão me ajudar, mas eu gostaria de saber se vocês irão lançar alguns desses games em suas revistas: Unreal Tournament, Indiana Jones e Half Life: Opposing Force. Meus parabéns, vocês merecem!

Kátia Ribeiro
Santo André – SP

Olá Kátia. Obrigado pelos elogios. Agora, quanto aos lançamentos, só posso adiantar que este ano teremos muitas surpresas. Agora é só aguardar! Vale a pena...

MORTE A LEGACY OF KAIN

Olá galera da CD Expert, estou escrevendo para vocês porque estou engasgado com o poderoso Kain, pois mal vejo a hora de poder encontrá-lo novamente e acertar as contas. Quando cheguei no fim do jogo fiquei eufórico, pensei que fosse o fim do degenerado. Mas o impacto foi grande quando observei Kain fugir, sem nada poder fazer. É por isso que estou escrevendo para saber como posso conseguir o game Legacy of Kain: Soul Reaver II. Estou aguardando com uma enorme ansiedade, pois a vingança se tornou pessoal.

Alessandro Ap. da Silva Duarte
São José do Rio Pardo – SP



A bela Lara Croft com traços de anime foi enviada por Mara L.R. de Souza, de Ribeirão Preto - SP



Goku em fase de treinamento! Enviado por Wellington S. de Oliveira, de Lençois Paulista - SP

Caro Alessandro, muita calma, não precisa ficar alucinado por matar Kain. Você pode conseguir o game Soul Reaver II, acessando o site www.gameclube.com.br e clicando no link GreenLeaf Collection. Com isso, você compra o game direto de sua casa e pode sanar sua vontade de liqüidar com Kain. Até mais e boa matança!

APAIXONADO POR SIMULADORES

Olá amigos da CD Expert. É com grande satisfação que lhes mando esse e-mail. Sou fã número 1 da CD e sempre que posso compro suas edições. Adoro todos os games lançados, principalmente os simuladores, que me deixam viciado. Existem simuladores de diversas espécies, como: lutas, guerras, corridas, aviões, futebol, caminhões e outros. Só queria saber onde encontro simulador de ônibus. Sou apaixonado por viagens de ônibus e gostaria de jogar um game desse estilo. Espero que me ajudem e que façam bastante sucesso.

Harley Oliveira
Por e-mail

Olá Harley, gostaria de agradecer pelo seu e-mail. Infelizmente, não lançamos nenhum game com essas características. Caso exista algum ele é bem antigo. Até mais e continuem com a gente!

S.O.S. RUNE

Olá amigos, não consigo passar da fase "Montain Fortress of Thorstadt". Cheguei a uma parte em que tenho que cortar uma corrente para que as caixas caiam em cima de um soldado. Existe uma alavanca do lado do soldado morto, mas a porta que abre me leva ao mesmo lugar. Como poderia passar essa parte?

"Shaman"
Por e-mail

Oi. Embora tenha procurado por informações sobre dúvidas dos games em suas revistas, não as encontrei. Tanto que estou mandando esta mensagem em função do game Rune. Na fase "Mountain Fortress of Thorstadt", encontrei uma porta que simplesmente não abre. Será que vocês podem sanar esta minha dúvida! Agradeço antecipadamente!

Cristiano Tiscoski
Por e-mail

Caros leitores, na edição 57, com o jogo de capa "KISS Psycho Circus", você encontra o walkthru com a explicação correta para passar por esses obstáculos. Entre em contato com o nosso SAC por telefone (0xx11) 6942-2288 ou e-mail: sac@cdexpert.com.br, ou acesse o site: www.gameclube.com.br. Até mais...



Bruno Henrique, da Vila Maria - SP nos enviou esse estiloso samurai de duas espadas!

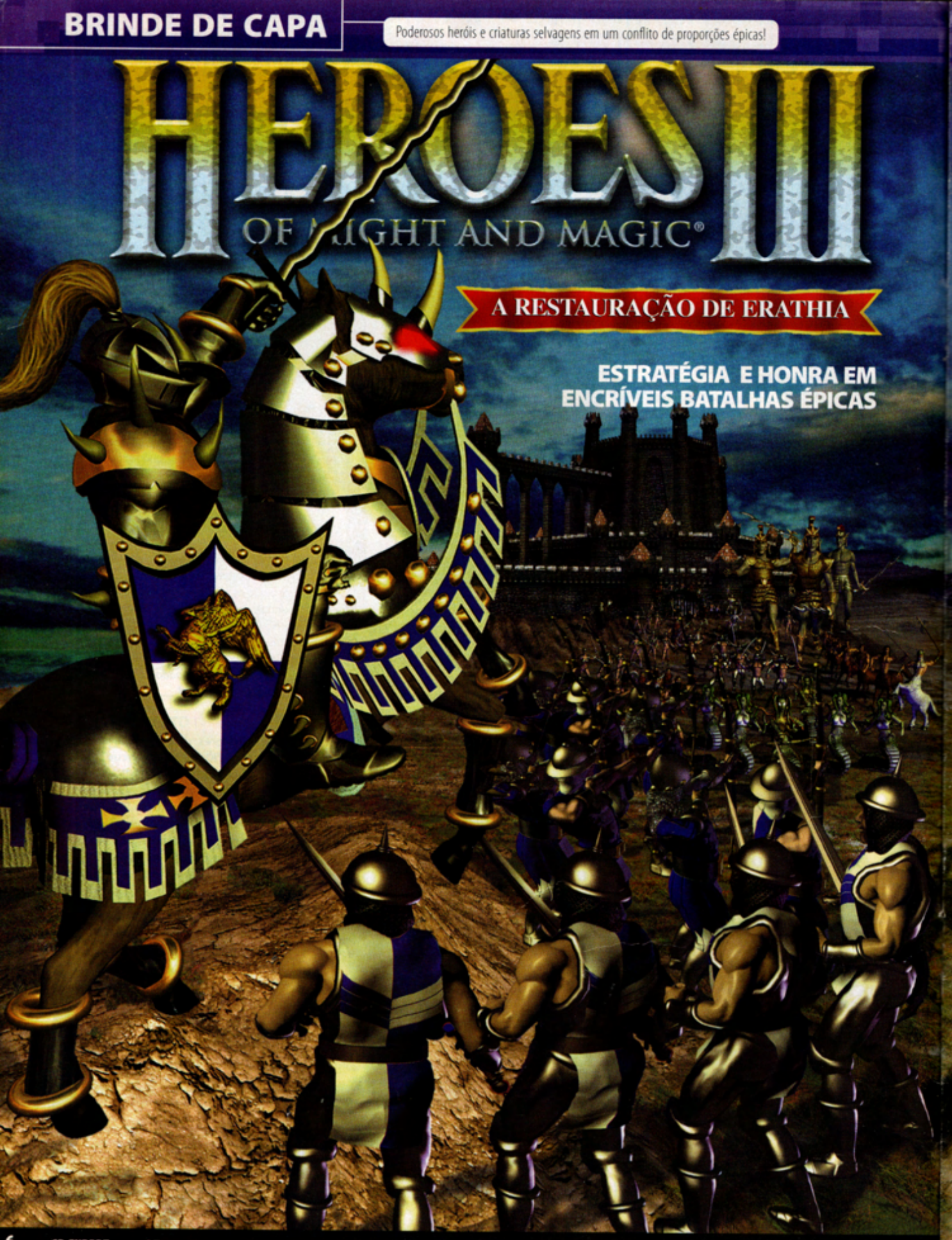
Poderosos heróis e criaturas selvagens em um conflito de proporções épicas!

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

A RESTAURAÇÃO DE ERATHIA

ESTRATÉGIA E HONRA EM ENCRÍVEIS BATALHAS ÉPICAS



COMEÇANDO A JOGAR

Antes de iniciar uma partida de ***Heroes III,*** é preciso escolher que tipo de jogo você deseja. O Menu Novo Jogo lhe permite escolher entre ***cenários solo, campanha*** e ***multiplayer***. Também é possível escolher retomar um jogo previamente salvo ou jogar o tutorial.

INICIANDO HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

Uma vez instalado o programa, você pode iniciar o jogo colocando o CD de ***Heroes III*** no drive de CD-ROM e clicando no botão ***Jogar*** na tela a seguir. Quando fizer isso, serão apresentados as animações de crédito e o filme introdutório, que podem ser "pulados", caso você clique no botão do mouse a qualquer tempo. Também é possível começar o jogo selecionando o atalho ***Heroes III,*** criado no Menu Iniciar.

MENU PRINCIPAL

O Menu Principal aparece depois das animações introdutórias. Para escolher uma opção no menu, mova o cursor do mouse sobre um botão e clique.

- **Novo Jogo (New Game):** escolha para iniciar um jogo desde o começo. Clicar neste botão o leva para o Menu Novo Jogo, no qual você pode selecionar entre cenários solo, multiplayer ou de campanha.

- **Carregar Jogo (Load Game):** enquanto joga Heroes III, você pode salvar o progresso. Escolha essa opção para recuperar um jogo previamente salvo.

- **Escores Mais Altos (High Scores):** quando completar um cenário solo ou de campanha, você recebe uma pontuação baseada no desempenho. Clique neste botão para ver uma lista dos melhores escores.

- **Créditos (Credits):** clique neste botão para ver a lista de pessoas responsáveis por lhe oferecer Heroes III.

- **Sair (Quit):** clique neste botão para fechar o programa e voltar ao Windows.

MENU NOVO JOGO

O Menu Novo Jogo surge quando se clica o botão Novo Jogo no Menu Principal. A partir dele, é possível jogar um cenário solo, multiplayer ou de campanha, desde o início.

- **Cenário Solo (Single Scenario):** clique neste botão para iniciar um cenário solo. Esses cenários são jogados em um mapa, contra o computador, e são completados ao ser cumprido um conjunto de condições de missão.

- **Multiplayer:** pode-se jogar Heroes III contra outros jogadores humanos através da Internet, outras conexões de rede, ou em um único computador. Pressione esse botão para abrir o Seletor de Tipo de Jogo Multiplayer. Para mais informações sobre jogos multiplayer, consulte Multiplayer.

- **Campanha (Campaign):** selecione esse botão para ver a seleção de jogos de campanha. Esses jogos são cenários interligados, que marcam eventos climáticos em histórias mais longas. São jogados contra o computador.

- **Tutorial:** Foi criado um cenário tutorial especial para ajudá-lo a aprender a jogar. Para jogá-lo, clique nesse botão. Será necessário consultar o guia tutorial on-line, enquanto joga.

- **Voltar (Back):** clique neste botão para voltar ao MenuPrincipal.

MAPA DE AVENTURA

Cada cenário de ***Heroes III*** ocorre em uma região de Erathia. A parte em questão é representada no Mapa de Aventura. No início de cada cenário, é possível ver apenas as áreas do país ao alcance das suas próprias cidades e heróis. O resto está oculto. À medida que você envia heróis para explorar, o mapa é revelado junto com suas rotas de viagem. Portais subterrâneos funcionam como passagens para o nível subterrâneo. Esse território no subsolo é mostrado em seu próprio mapa, que também se abre à medida que seus heróis viajam.À medida que se explora o mapa, são descobertos tesouros, criaturas errantes, recursos valiosos e uma grande variedade de locais permanentes. Embora haja uma infinidade de tipos diferentes de locais permanentes, dentre eles, podem ser encontradas minas, que oferecem uma fonte contínua de recursos; ruínas abandonadas para explorar; e criaturas morando em local em que se podem recrutar tropas para os exércitos dos seus heróis.Também serão encontrados heróis e cidades que pertencem aos oponentes – humanos ou o computador.Com maior freqüência, os objetivos de missão do cenário exigirão que você lute contra outros heróis. O combate entre seus heróis e os dos outros, contra monstros errantes e guarnições de cidades, ocorrem na Tela de Combate. Quando conquistam-se cidades inimigas, elas se tornam parte do seu território, acrescentando vários benefícios à sua causa.

OPÇÕES DA AVENTURA

- **Ver Mundo (View World):** este botão mostra uma vista em grande escala do mapa na tela do Mapa de Aventura. Clique nos botões de ***Zoom*** para mudar a escala da vista. Clique no botão Mapa de Quebra-Cabeças (Puzzle Map) para passar para uma vista do Mapa de ***Quebra-Cabeças***.

- **Mapa de Quebra-Cabeças (Puzzle Map):** este botão mostra o Mapa de Quebra-Cabeças, que indica a localização do Graal. Quando seus heróis visitam os Obeliscos, parte do mapa é revelada. Quando o mapa é mostrado por inteiro, pode-se ver um X marcando o local em que o Graal está enterrado.

- **Escavar (Dig):** para recuperar o Graal, um herói deve desenterrá-lo do solo. Clique neste botão para levar o herói até o local. Escavar leva um dia inteiro. Portanto, o herói não deve ter se movido durante o turno atual.

- **Informações do Cenário (Scenario Information):** clique neste botão para mostrar informações sobre o cenário atual.

- **Repetir Turno do Oponente (Replay Opponent Turn):** Se você pressionar este botão, pode ver uma reprise dos últimos turnos do oponente.

OPÇÕES DE SISTEMA

- **Velocidade do Herói (Hero Speed):** Selecione um destes botões para configurar a velocidade da animação de movimento dos seus heróis.

- **Velocidade do Inimigo (Enemy Speed):** Estes botões controlam a velocidade de animação de movimento dos inimigos. Também é possível escolher e ocultar os movimentos do inimigo.

- **Velocidade de Rolagem de Mapa (Map Scroll Speed):**Estes botões controlam a rapidez com que a vista do mapa é rolada.

- **Qualidade de Vídeo (Video Quality):** Seleciona reprodução em vídeo de alta ou baixa qualidade

- **Mostrar Rota de Movimento (Show Movie Path):** Ativa o mostrador das rotas de movimento do herói. Se as rotas forem desativadas, os heróis se movimentarão imediatamente até o destino em que se clicar.

- **Lembrete de Movimento de Herói (Move Hero Reminder):** Ativa e desativa o Lembrete de Movimento de Herói, que, em geral, é mostrado ao final de um turno, caso haja heróis adormecidos ou com pontos restantes de movimento.

Combate Rápido (Quick Combat): Quando esta opção está ativada, o jogo decide o combate por você sem mostrar a Tela de Combate.

Legendas de Vídeo (Video Subtitles): Ativa e desativa as legendas dos vídeos.

• **Contornos de Edifício da Cidade (Town Building Outlines):** Quando o cursor se move sobre os edifícios na Tela da Cidade, os edifícios nos quais se pode clicar são contornados. Esses botões ativam e desativam o contorno.

• **Animação do Livro de Magias (Spell Book Animation):** Ativa e desativa as animações de páginas viradas, na tela do livro de magia.

OPÇÕES DE DISCO

• **Carregar Jogo (Load Game):** Este botão mostra o menu. **Carregar Jogo**. Carregar um novo jogo encerrará o jogo atual.

• **Salvar Jogo (Save Game):** Este botão mostra o menu **Salvar Jogo,** para salvar o jogo atual.

• **Reiniciar Cenário (Restart Scenario):** Clique neste botão para iniciar o cenário atual desde o começo.

OPÇÕES DE SOM

• **Volume da Música (Music Volume):** Este controle configura o volume da música de fundo do jogo. Clicar nos controles de volume, à esquerda, reduz este (volume), e clicar à direita, o aumenta.

• **Volume dos Efeitos (Effects Volume):** Este controle permite configurar o volume dos efeitos sonoros de fundo.

HERÓIS E TELA DE HERÓI

As ações em Heroes III são realizadas por heróis, que exploram a terra, o mar e o subsolo. Eles recolhem tesouros, recursos e outros artefatos. Protegem cidades e estruturas do Mapa de Aventura, acrescentando-as ao seu território. Podem viajar com tropas recrutadas em cidades e outros locais. Com esses exércitos, é possível entrar em batalhas contra seus inimigos ou aumentar a defesa das suas cidades. À medida que exploram e lutam, os heróis ganham pontos de experiência. Quando têm pontos suficientes, ganham novas habilidades e aumentam sua destreza nas habilidades que já possuem. Na maioria dos cenários, você começa com pelo menos um herói sob seu comando. Pode atrair mais heróis para sua causa recrutando-os nas tavernas das cidades. Os heróis podem ficar nas guarnições das cidades, ou podem percorrer as terras de Erathia. Heróis em guarnições lideram as tropas da guarnição se a cidade for atacada por um herói inimigo. É possível ter um herói na guarnição por cidade, e até oito heróis viajantes por vez.

• **Clérigo:** Os clérigos são membros das forças de combate das suas ordens sagradas. Buscam grande conheci-mento, tanto marcial como místico.

HERÓIS DE CALABOUÇO

• **Chefe Supremo (Overlord):** Os Chefes Supremos constroem esconderijos em forma de calabouço para proteger os ganhos que obtiveram mediante a conquista. Governando através de intimidação, tendem a ser guerreiros, que conhecem o valor da magia. Com freqüência usam armaduras criadas para aumentar a ferocidade da sua aparência.

• **Feiticeiro (Warlock):** Os Warlocks aprendem magia por causa do poder que lhes confere, por atingirem objetivos escusos e egoístas. Mais que qualquer outro herói, centram-se na busca de conhecimento mágico acima de tudo. Com freqüência ostentam seu poder, usando magia para alterar suas características.

TIPOS DE HERÓI

Há dezesseis tipos diferentes de herói – dois para cada um dos oito tipos. Um tipo é especializado no uso de magia, outro é mais guerreiro. Heróis de todos os tipos podem ser recrutados em qualquer cidade.

HERÓIS DO CASTELO

• **Cavaleiro:** Os cavaleiros são guerreiros nobres e corajosos dedicados ao bem e à justiça. Embora possam aprender habilidades mágicas, são muito mais dedicados à busca do conhecimento marcial.

HERÓIS DE FORTALEZA

• **Mestre das Feras (Beastmaster):** Os Mestres das Feras construíram seus reinos através de força física e intimidação, subjugando os moradores próximos. Como conseqüência, estão pouco interessados na busca de conhecimento místico.

• **Bruxa (Witch):** As Bruxas são adeptas do uso de magia fortalecida por ingredientes raros colhidos nas áreas pantanosas. Aprender esse conhecimento exige uma concentração que permite poucos avanços no conhecimento militar.

• **Menu Principal (Main Menu):** Clique neste botão para voltar ao **Menu Principal**, encerrando o jogo atual.

• **Ir para Área de Trabalho (Quit to Desktop):** Clique neste botão para fechar ***Heroes III*** e voltar ao Windows.

• **Voltar ao Jogo (Return to Game):** Clique neste botão para fechar o menu **Opções de Sistema (System Options)** e voltar ao jogo.

HERÓIS INFERNAIS

• **Demoníaco (Demoniac):** Os Demoníacos são pessoas (em geral ex-hereges) que foram completamente possuídos por um ou mais demônios. Embora tenham uma predisposição natural para obter poderes mágicos, também adquirem habilidades militares equilibradas.

• **Herege (Heretic):** Os Hereges pretendem dominar, submeter as forças demoníacas à sua vontade.



Embora tendam a treinar com habilidades guerreiras, também devem conhecer magia suficiente para controlar seus aliados infernais. Com freqüência, podem ser reconhecidos pelo número de amuletos e marcas protetoras que usam para se protegerem dos ataques de demoníacos.

HERÓIS DE NECRÓPOLE

• **Cavaleiro Morto (Death Knight):** São cavaleiros ressuscitados como cadáveres. Embora conservem seus antigos conheci-mentos marciais, sua nova forma lhes permite aprender mágica com maior liberdade.

• **Nigromante (Necromancer):** Os Nigromantes são usuários de magia seduzidos pelo poder fácil da magia mortal. O preço da sua arte é que sua prática drena lentamente a vida dos seus corpos – eventualmente transformando-os em cadáveres.

HERÓIS DA PLANÍCIE

• **Ranger:** Rangers são guerreiros nascidos nas florestas. São hábeis em caçar e rastrear pistas. Sua dedicação à proteção da vida selvagem, os leva a buscar uma ampla gama de conhecimentos, especialmente no que diz respeito às habilidades marciais e de ar livre.

• **Druida (Druid):** Druidas são místicos que retiram seu poder de uma relação harmoniosa com a terra. Embora busquem conhecimentos místicos, sua vida ao ar livre os faz alcançar um equilíbrio de habilidades físicas.

HERÓIS DE FORTALEZA

• **Bárbaro (Barbarian):** Os Bárbaros estão pouco interessados em qualquer outra coisa, além da busca de poderio militar. Em conseqüência, progridem mais depressa em habilidades baseadas em ataque, e mais devagar em todas as demais. Carregam armas maciças e usam pouca armadura.

• **Mago de Batalha (Battle Mage):** São Bárbaros com capacidade limitada de usar magia. Embora aperfeiçoem sua aptidão mágica, também estudam as artes da guerra. Os Magos de Batalha freqüentemente carregam troféus, recolhidos de inimigos mortos, dos quais obtêm poder adicional.

HERÓIS DE TORRE

• **Alquimista (Alchemist):** Os Alquimistas são hábeis em magia física e química, especialmente quanto à criação e animação de golems. Realizar seus trabalhos aumenta a força muscular, tornando-os aprendizes adequados também de habilidades marciais. Sua armadura é composta de raras ligas de metal criadas através de seu conhecimento alquímico.

• **Mago (Wizard):** Os Wizards (Magos) são incansáveis na busca de conhecimento místico e mágico. Embora se interessem pouco pelo aspecto militar direto de uma batalha, podem virar as chances a seu favor quando usam poderosas forças arcanas. Raramente usam armadura.

COMBATE

Sempre que se entra em conflito direto com um herói inimigo, criatura errante, cidade inimiga ou criaturas guardando uma estrutura no Mapa da Aventuras, a batalha que se segue ocorre na Tela de Combate, que mostra um mapa detalhado do campo de batalha. O terreno em que se luta depende do local em que ocorre o conflito no Mapa da Aventuras. Se lutar contra o inimigo em uma cidade fortificada, lutará em combate cercado. Combate entre navios ocorre quando um barco ataca outro. Se uma batalha acontecer em terreno aberto ou em uma cidade não fortificada, será lutada em combate de campo. No combate de campo as forças atacantes são dispostas do lado esquerdo da tela, e os defensores do lado direito. No combate de cerco, os atacantes estão à esquerda, e os defensores à direita, atrás de muros de proteção. No caso de combate entre navios, os dois lados estão protegidos por suas amuradas. Os combates ocorrem entre criaturas. Se houver um herói presente em um dos lados, ele ou ela não se envolvem diretamente no ataque ou na defesa. Os heróis comandam a batalha e podem lançar feitiços de combate, se puderem. Criaturas individuais são parte de tropas que podem conter mais de um membro, mas que são representadas no campo de batalha como uma única unidade. Cada lado pode ter até sete tropas. Cada tropa pode ter somente criaturas do mesmo tipo. Se um herói estiver equipado com máquinas de guerra, estas surgirão ao seu lado no campo de batalha. A seqüência de combate é dividida em turnos. Cada tropa ou máquina de guerra podem realizar apenas uma ação por turno. Todas as unidades de combate usam turnos para completar suas ações.

A unidade que age primeiro é determinada pela sua velocidade, com as mais rápidas agindo antes das mais lentas.

Se houver duas criaturas com igual velocidade, os atacantes agirão primeiro. As ações podem consistir em, lutas corpo a corpo ou ataques a distância, lance de feitiços, uso de habilidades especiais.

O combate termina quando um lado se retira, se rende ou é completamente eliminado. Os heróis que vencem a batalha ganham pontos de experiência, e coletam os artefatos dos heróis inimigos derrotados. Se um herói do jogador derrotar as forças guardiãs de uma cidade, esta se torna parte do território do jogador.

CIDADES

A Tela de Cidade se abre quando um dos seus heróis entra em uma das suas Cidades. Também se pode dar um duplo clique na cidade destacada pelo botão ***Seletor de Cidade,*** no Mapa da Aventuras, para mostrar sua Tela de Cidade. As cidades servem sua causa de vários modos: funcionam como centros de recrutamento de heróis e tropas que formam os exércitos dos heróis.

Após um dia os heróis recuperam seus pontos de magia e aprendem novos feitiços nas guildas de magia. Em cidades com mercado, podem ser trocados recursos extras por recursos com pouca quantidade. As prefeituras garantem sua renda diária em ouro. Edifícios exclusivos de cada um dos oito tipos de Cidade em ***Heroes III*** podem oferecer poderes e habilidades extras às suas forças.

Com o passar do tempo, é possível investir-se em recursos para construir novas estruturas nas cidades, e para atualizar as existentes, para aumentar os benefícios oferecidos.

Por serem tão úteis aos jogadores, a conquista e a defesa das cidades têm um papel de importância em qualquer

estratégia de jogo. As cidades podem ser defendidas com a construção de fortificações – muros, seteiras e um fosso –colocando-se tropas defensoras nas guarnições, as quais podem ser lideradas por heróis estacionados. Além disso, um herói visitando a cidade cederá seu exército para a defesa desta, forçando um atacante a lutar com o exército do herói visitante antes de enfrentar as forças da guarnição.





SISTEMA DE MAGIA

Os heróis podem usar o poder da magia na forma de feitiços. Podem usá-los para ajudar GM em suas viagens, revelar conhecimentos ocultos sobre os arredores e, em combate, ajudar suas tropas ou atacar os adversários. Quando tudo está equilibrado, a magia pode oferecer a vantagem que garante a vitória em uma campanha.Antes de poder lançar um feitiço, os heróis precisam ter um livro de magias. É nesse livro que o herói registra os encantamentos que aprendeu. Alguns heróis já têm um livro de magias quando são recrutados. Outros podem comprar seus livros nas guildas de magos, localizadas em cidades. O livro de magias de um herói é mantido no seu inventário de itens, mas não pode ser trocado, diferentemente dos outros itens.

Cada feitiço tem um nível, que representa sua dificuldade de invocação. Feitiços de nível mais alto são obtidos somente por heróis com alto nível de habilidade Sabedoria. Quando os heróis visitam uma cidade com guilda de magos, aprendem automaticamente as novas magias oferecidas que seu nível de Sabedoria permite invocar. Os heróis também podem aprender feitiços à medida que exploram os locais do mapa.

Cada encantamento pertence a uma das quatro escolas de magia – ar, terra, fogo ou água. Os heróis podem aprender as habilidades secundárias Magia do Ar, da Terra, do Fogo e da Água para aumentarem o poder com que lançam os encantamentos de cada escola.

São gastos pontos de magias para se lançar um encantamento. O número máximo de pontos de magia de um herói é igual a 10 vezes sua habilidade Conhecimento. À medida que são lançados feitiços, os pontos de magia diminuem. Um herói não pode lançar feitiços que custem mais pontos de magia do que ele tem. Os pontos são recuperados à razão de um por dia, ou podem ser completamente recuperados quando o herói começa um novo dia em uma cidade com guilda de magos. Os heróis com habilidade Misticismo recuperam os pontos de magia com maior rapidez.

MULTIPLAYER

Em muitos dos cenários que acompanham ***Heroes of Might and Magic III***, entre duas e oito forças oponentes podem ser jogadas por jogadores humanos. Esses cenários podem ser jogados como partidas multiplayer, seja em um único computador (um jogo "hotseat"), em que os jogadores se revezam nos controles do computador, ou como um jogo em rede, com cada jogador diante de um computador conectado via rede, Internet, modem ou cabo serial. Esta seção descreve como esses jogos são iniciados e jogados.

INICIANDO UM JOGO MULTIPLAYER

A partir do **Menu Principal**, clique no botão **Novo Jogo (New Game)** para abrir o Menu Novo Jogo. Nele, clique no botão **Multiplayer** para acessar o Seletor de Tipo de Jogo Multiplayer mostrado acima. Nele, pode-se escolher o tipo de jogo que se deseja disputar – Hotseat, IPX, TCP/IP, Modem, ou Conexão Direta. Clique no botão **Serviços Online (Online Services)** para se conectar a serviços de localização de oponentes disponíveis na Internet. Pode-se clicar no campo Nome do Jogador para ativar seu cursor de texto, e digitar seu nome. Esse é o nome pelo qual outros jogadores o reconhecerão. Clique no botão **Cancelar (Cancel)** para voltar ao Menu Principal.

INICIANDO UM JOGO EM REDE IPX OU TCP/IP

Os jogos em rede podem ser jogados entre computadores se comunicando em uma Rede Local (LAN) ou pela Internet. Computadores conectados via LAN devem poder usar protocolos IPX ou TCP/IP, enquanto que os computadores conectados via Internet devem se comunicar via TCP/IP. Antes de se disputar um jogo em rede, o protocolo necessário deve ser adequadamente configurado no seu Painel de Controle de Rede do Windows. Além disso, todos os computadores envolvidos devem ter uma cópia de ***Heroes III*** instalada. Para começar a configurar um jogo, clique no botão ***IPX*** ou ***TCP/IP*** para abrir o ***Menu de Configuração de Jogo em Rede***.

HOSPEDANDO UM JOGO

Todo jogo multiplayer necessita de um computador hospedeiro. O jogador anfitrião controla a seleção de cenários e decide quais forças cada jogador irá liderar. Para hospedar um jogo, pressione o botão **Hospedar,** no **Menu de Configuração de Jogo em Rede**. Surge uma caixa, que permite nomear o jogo e escolher uma senha. Se escolher uma senha, somente os jogadores que a conhecem poderão participar do seu jogo. Se deixar o campo da senha em branco, qualquer um pode participar. Seu jogo aparece nas Listas de Jogos dos outros jogadores. Os jogos protegidos por senha aparecem com um ícone de cadeado. Jogos abertos aparecem com um ícone de porta aberta. Jogos em andamento aparecem com um ícone de porta fechada.

PARTICIPANDO DE UM JOGO

Para participar de um jogo controlado por outro jogador, digite seu nome na Caixa de Nome, clique em um nome na Lista de Jogos e pressione o botão **Participar (Join)**. Se o jogo for protegido por senha, surge uma caixa pedindo que você digite a senha. Ao se juntar a um jogo, sua tela passará para o Seletor de Cenários. Não será possível selecionar cenários ou fazer

atribuições. Essas ações serão realizadas pelo hospedeiro do jogo. Pressione o botão **Cancelar (Cancelar)** para sair do jogo e voltar ao Menu Principal.

ENCONTRANDO UM HOSPEDEIRO TCP/IP

Para se conectar a um jogo na Internet, é preciso saber o endereço IP do computador que hospeda o jogo. Para procurar por esse computador, pressione o botão Procurar. Surge uma caixa, na qual se pode digitar o endereço TCP/IP com onze dígitos do computador (por exemplo 123.21.123.123). O jogador hospedeiro precisará fornecer esse endereço.

INICIANDO UM JOGO VIA MODEM

Jogos via modem são disputados entre dois jogadores, diante de computadores que se comunicam através de modem, com um deles na função de hospedeiro. Para começar um jogo via modem, clique no botão **Modem** no Seletor de Tipo de Jogo Multiplayer. Se for hospedar o jogo, clique no botão **Hospedar (Host)**. Selecione o modem que deseja usar (se tiver mais de um instalado), e clique no botão **Responder (Answer)**. Seu computador irá esperar um chamado do outro. Para participar do jogo, pressione o botão Participar. Depois que o computador hospedeiro tiver sido configurado e estiver pronto para responder, digite o número de telefone do computador hospedeiro na caixa indicada, e pressione o botão **Conectar (Connect)**. Depois de os dois computadores negociarem a conexão, o hospedeiro pode atribuir jogadores no Seletor de Cenários.

INICIANDO UM JOGO VIA CONEXÃO DIRETA

Dois jogadores podem disputar uma partida entre computadores conectados através de um cabo não-modem ligado a portas seriais em cada computador. Para iniciar esse tipo de jogo, um dos computadores deve ser configurado como hospedeiro. Para isso, clique no botão Conexão Direta, no Seletor de Tipo de Jogo Multiplayer. Surge uma caixa com um espaço para digitar o nome do jogo, e botões marcados como **Hospedeiro** e **Participar**. Insira o nome do jogador e clique no botão **Hospedeiro (Host)**. O outro jogador deve clicar Conexão Direta e, em seguida, no botão **Participar (Join)**.

JOGANDO VIA REDE, MODEM, OU CONEXÃO DIRETA

Cada jogador, computador ou humano, têm direito a um turno por dia erathiano. Como em um jogo solo, um jogador pode orientar suas forças por vez. Enquanto espera a vez, pode explorar o Mapa das Aventuras e ver as telas informativas disponíveis durante seu turno. Não é possível movimentar heróis, construir cidades ou fazer outras alterações no ambiente do jogo. ◆

ABRAEE **Livre**

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

Requerimentos de Sistema:
• Windows 95/98 ou NT 4.0 • Pentium 166 MHz • 32 MB RAM • Drive de CD-ROM 4x • 200 MB de espaço livre no HD• Placa de som compatível com DirectX • Placa de vídeo compatível com DirectX 6.0



ATALHOS DE TECLADO

MAPA DE AVENTURAS

- H ..... Seleciona o herói seguinte
- M ..... Move o herói atual
- K ..... Vista Aérea do Reino
- U ..... Alterna elevação do mapa
- C ..... Usa magia
- Z ..... Adormece herói atual
- W ..... Desperta herói atual
- Q ..... Diário da Jornada
- E ..... Encerra turno
- A ..... Opções de Aventura
- V ..... Ver Mundo
- P ..... Mapa de Quebra-cabeças
- D ..... Escavar
- I ..... Ver Informações de Cenário
- O ..... Opções de Sistema
- M ..... Menu Principal
- L ..... Carregar Jogo
- R ..... Reiniciar Cenário
- S ..... Salvar Jogo
- ↑ ↓ ← → ..... Movem herói atual
- ↑ ↓ ← → ctrl ..... rola Mapa de Aventuras
- enter ..... Centraliza herói ou cidade atual no Mapa de Aventuras
- tab ..... Enviar mensagem de chat (jogo multiplayer)
- esc ..... Sair



TELA DE COMBATE

- A ..... Ativar/desativar combate automático
- D ..... Defender
- W ..... Esperar
- C ..... Usar magia
- R ..... Retirada
- S ..... Rendição
- O ..... Opções de Combate
- T ..... Ver tropa
- F5 ..... Alterna tipos de criatura
- F6 ..... Ativa grade de hexágonos
- F7 ..... Ativa sombra do mouse
- F8 ..... Ativa mostrar sombra em movimento
- ↓ ↑ ..... Rola mensagens de combate
- barra espaço ..... Seleciona criatura seguinte





Deus Ex: Invisible War

CONFIRA O PASSO A PASSO COMPLETO DE UM DOS GAMES MAIS ESPERADOS DO ANO

O futuro da guerra contra o terror está em suas mãos! Nesta edição, você confere o passo a passo completo de Deus Ex: Invisible War, a seqüência do premiadíssimo Deus Ex. Nosso destruidor de fases está de volta com mais um grande game detonado! Marcos Encarnação Said (www.gamevicio.com.br), de Cardoso, interior de São Paulo, nos enviou este super walkthru.

Você também, que está aí detonando nos games, pode nos enviar seu walkthru. Ficamos aqui no aguardo de novos desbravadores de jogos. Mande seus passo a passo para essa seção por meio de nosso e-mail: editor@cdexpert.com.br ou por carta: Rua Euclides Pacheco, 1072 - Tatuapé / CEP: 03321-000. Contamos com vocês!

MISSÃO 1: SEATTLE
TARSUS APARTMENTS



Aproxime-se da escrivaninha, e o holograma de Leila será ativado. Pegue a barra de chocolate sobre a escrivaninha e o binóculo na prateleira ao lado do troféu. Abra o baú perto da janela e pegue o DataCube, que contém o mapa do lugar.

A porta do seu apartamento será aberta. Consulte o mapa através da sua Galeria de Dados (DataVault) na sessão "Imagens" e dirija-se ao apartamento 454. Dica: A porta seguinte é aberta pressionando o botão à direita dela.



No caminho, pegue munição do guarda morto e fale com Janitor. Acione o interfone à esquerda da porta do referido apartamento, entre, termine a conversa com Billie e reviste o lugar para recolher alguns alimentos.

Consulte o mapa novamente e dirija-se ao elevador (fale com o guarda).

TARSUS RECREATION

O escritório da Dr. Leila Nassif é logo à esquerda, mas a porta está trancada. Você conversará, através da janela, alguns passos adiante. Após a conversa, avance pelo corredor e fale com Klara.



Dê alguns passos para trás e olhe para o leste. Você verá uma porta dizendo "Cuidado: Corredores". Fale com Leo, o cara que está correndo.



Volte à sala anterior. Desça as escadas. Entre na sala dos armários (locker room). Abra o armário de Alex D.. Recolha o equipamento. Dica: Pegue os itens do armário de Leo. Um dos outros dois armários pode ser destrancado, se você utilizar a Multitool que apanhou.



Os terroristas cortaram a luz do prédio. Empunhe a pistola, fale com o guarda nesta mesma sala e fale a primeira frase (de cima para baixo). Com isso, o guarda o ajudará a derrotar o terrorista na quadra de esportes. Recolha uma granada EMP e munição junto ao corpo.

Fale com Billie, no escritório da Dra. Nassif. Tome o elevador e volte ao andar anterior.

TARSUS APARTMENTS PARTE 2

Recolha os itens do guarda morto, fale com o outro policial e dê a primeira resposta para que ele o ajude a derrotar o terrorista. Reviste todos os apartamentos em busca de itens. Dica: O duto de ar que interliga os apartamentos 452 e 453 abriga uma Multitool. Administre seu inventário corretamente para que ele possa armazenar os itens imprescindíveis à missão.



Entre no toalete do seu apartamento (451) e atravesse a fenda na parede. Desça a escada de mão e segure o botão de salto para escalar a parede.

TARSUS LABORATORY



Converse com a Dra. Nassif através do holograma. Pegue três canisters (tubos) de Biomods dentro do armário.

Abra o menu de Biomod (tecla B) e aplique-os nas características que você acha útil. Dica: Leia todos os DataCubes. Existe uma Multitool sobre a mesa da direita. Um biomod recomendável de instalar é o Leg Biomod => Move Silent. É preciso instalar pelo menos um biomod para prosseguir.



Fale com a cientista na próxima sala. Leia os DataCubes. Abra a porta. Espere o momento certo de passar pela câmera (evitar campo de visão) e, então, suba a escada. Dica: Pegue uma EnergyCell (célula de energia) sobre a caixa de frente à câmera.

Fale com dois cientistas, empunhe sua arma, mate dois inimigos que virão e fale novamente com eles.



Vá para a próxima sala. Pegue uma célula de energia sobre a mesa e uma multitool na prateleira. Esta você utilizará para destrancar a porta da parte debaixo da mesa. Pegue o kit médico e o tubo negro de Biomod (abra o menu Biomod e empregue-o na habilidade Cranial Biomod => Neural Interface. Você será capaz de hackear todo o tipo de máquinas como de refrigerantes e caixas eletrônicos, além de sistemas de segurança. Porém, é preciso ter cuidado para não ser visto, sob pena de a polícia ficar na sua cola). Empurre o tonel à direita para que ele desbloqueie o duto e você possa prosseguir. Dica: Existe munição embaixo da outra mesa. Você pode derrubar o tonel e usá-lo como obstáculo nos lasers da outra porta ou, simplesmente, usar uma Multitool.

Suba as escadas. Destranque o armário com uma Multitool e recolha 100 créditos e uma célula de energia. Você pode chegar ao final da fase atravessando o duto nesta sala e depois caminhando sobre vigas e derrotando um inimigo ou descendendo a escada e derrotando dois inimigos. Entre no elevador no final. Dica: Você pode utilizar o medbot (robô médico) para restaurar sua energia. Ele está entre o primeiro duto de ar e a última sala. Durante o jogo também serão encontrados repairbots (robôs reparadores) que recuperaram sua energia. Quando encontrá-los, utilize o biomod que recupera sua saúde, haja vista que toda a energia gasta será recuperada pelo robô (desde que não seja gasta nenhuma célula de energia).

UPPER SEATTLE CITY CENTER

Fale com os dois guardas. Não siga pelo corredor da esquerda, vire à direita. Entre na porta da esquerda e esquerda novamente. Pegue o DataCube com o mapa do lugar perto do holograma.

Vá até a lanchonete (coffeeshop). Fale com os dois caras. Pegue uma Multitool no outro cômodo embaixo da mesa antes de sair.



Siga as setas de indicação para a estação de metrô. Você deverá encontrar uma passagem bloqueada

por lasers. Empurre uma das lixeiras para que bloqueie o feixe mais baixo e possa passar abaixado.

WTO AIR TERMINAL



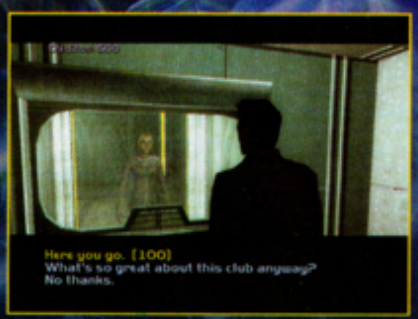
Vá até a sala de Donna Morgan. Após a conversa com ela, fique próximo (o suficiente para ouvir a conversa) da porta da sala oposta à de Morgan. Aguarde a conversa terminar. Então fale com o administrador público. Dentro da sala dele, destranque o cofre com uma Multitool, destranque o segundo armário da esquerda para a direita e pegue o silenciador. Leia o DataCube, acesse o terminal à direita e desligue duas câmeras de segurança. Saia da área.

UPPER SEATTLE CITY CENTER PARTE 2



Encontre um lugar com vários letreiros luminosos. Perceba que por meio deste lugar você poderá acessar o ClubVox, Emerald Suites e a Galeria. Dirija-se à Galeria e pegue uma multitool sobre um dos bancos. Vamos agora para Emerald Suites.

CLUB VOX





Fale com a guarda da porta e pague os 100 créditos para poder entrar. Fale com o ministro da cultura perto do balcão do barzinho. Depois fale com Lionel (logo atrás de você). Volte a falar com o ministro e dê a primeira resposta para receber o código. Dica: Sobre o balcão do barzinho do piso de cima, você poderá apanhar 100 créditos.

Suba as escadas, vire à direita, à direita novamente e fale com o dono do clube (Club Owner). No final do corredor, fale com o holograma da dançarina. Deixe o clube e vá para Emerald Suites.

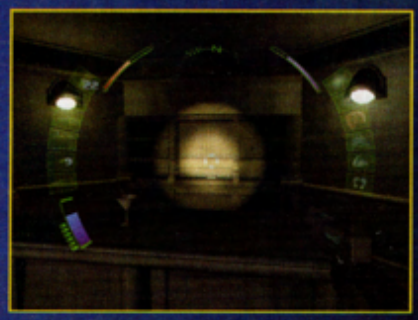
EMERALD SUITES

Utilize uma Multitool no keypad do apartamento 2224. Recolha alguns alimentos. Entre no quarto. Leia o DataCube e pegue o tubo de Biomod (utilize na habilidade skeletal biomod => thermal masking).



Dirija-se ao apartamento 2226, fale pelo intercomunicador, dê a primeira resposta e o cara destrancará a porta. Então, acione o keypad, entre e mate-o. Mate também seu guarda-costas. Ma Dica: Se você tiver em seu inventário, jogue uma granada luminosa e mate os dois inimigos rapidamente antes que um deles soe o alarme. No outro cômodo, use uma multitool no keypad para desativar os lasers, e recolha vários itens e um Sniper Rifle.

Localize o elevador exclusivo para a cobertura (penthouse). Abra a porta à esquerda dele e suba as escadas. Dica: Uma multitool está no móvel perto do terminal público, e outra dentro do duto de ventilação, com entrada nas escadas ao lado do elevador. Caso precise de créditos, Tente tomar o elevador para a cobertura (penthouse). Ele estará danificado. Utilize uma multitool na caixa de energia (tem uma multitool no móvel perto do terminal público) e suba as escadas de mão.



Entre na suíte, no ministro da cultura. Pegue uma multitool na prateleira atrás de uns pacotes, mate a aranha-robô, hackeie o terminal de segurança, e desative tudo. Leia o DataCube atrás de algumas garrafas na prateleira do barzinho (útil no andar de cima para abrir a porta do cômodo secreto, caso você não tenha optado por instalar a interface neural que lhe permitirá hackear o terminal).



Suba a escada. Espere a câmera virar para a direita. Corra e fique embaixo dela. Logo depois, abra a porta ao sul. Abra o armário, hackeie o terminal e desative a câmera de vigilância. Abra a porta do cômodo secreto. Leia o DataCube lá e volte para o Club Vox.

CLUB VOX PARTE 2



Fale com o dono do clube e receba 300 créditos e o acesso à área VIP. Entre na área VIP pela porta no andar inferior, fale com o comerciante Omar (Omar Trader) e dê a última resposta ("Talvez mais tarde").



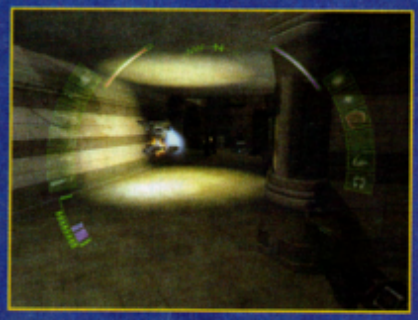
Ainda na área VIP, caminhe até a sacada. Salte na plataforma da esquerda em que existe uma multitool. Entre no duto de ventilação. Recolha mais uma multitool e caia num quartinho (tenha cuidado para não ir na outra direção e cair no salão de dança). Saia deste quartinho. Entre no duto de ar (próximo do chão). Você chegará a um escritório. leia o DataCube. Pegue o código-chave na prateleira. Uma SMG embaixo da mesa. Uma célula de energia. Destranque o cofre na parede com uma multitool e recolha créditos. Leia o datacube.



Saia da área VIP. Vá para o subsolo (localize uma porta em que há escrito "basement" perto da escada). Hackeie o terminal e desative a segurança. Leia o datacube sobre a análise de tecido e recolha os itens na prateleira, incluindo o mod para arma.

Fale com o comerciante Omar. Não compre nada, a não ser que precise e seja recompensando com um tubo negro de Biomod (empregue na habilidade arm biomod => bot domination ou Interface Neural).

UPPER SEATTLE CITY CENTER PARTE 3



Vá para os arredores do elevador com dois guardas (primeiro lugar em que você esteve nesta parte). Quando o robô-aéreo policial seguir pelo corredor da esquerda (inclinator 85), vá atrás dele. Tome a dianteira. Fale com os vândalos à frente e dê a segunda resposta ("você pegou o cara errado para roubar"). Saia do lugar e deixe os policiais aniquilarem os caras.

Recolha os itens no baú, inclusive um mod para arma. Leia a informação que surgirá na tela para saber como proceder para instalá-lo. Entre na porta que diz "manutenção", no final do beco.

INCLINATOR FACILITY

Converse com a diretora junto com outros dois operários (tem uma multitool perto das caixas). Atravesse a porta depois do policial. Entre rapidamente na sala da direita. Vá para o escritório, pegue 100 créditos e uma multitool.

Entre no duto de ar. Suba a escada. Salte na direção oposta para prosseguir e encontrar a saída do duto.



Caminhe sobre as vigas até a borda esquerda (uma das vigas tem uma multitool). Avance caminhando abaixado. Acesse o terminal para ativar o sistema de drenagem. Colete a recompensa com a diretora no início desta área.



Volte à área que antes estava coberta de gases. Vá para o nível inferior através do elevador de cargas e saia do lugar pela porta atrás de uma grande caixa. Dica: Nesta área existe uma escada que o levará a um trabalhador. Fale com ele e receba um registro (login) que possibilitará a você abrir a sala com um robô reparador que recuperará sua energia (use o biomod regeneration para recuperar sua saúde). No nível inferior, utilize uma Multitool no keypad da porta e recolha uma SMG e um mod de arma. Existe uma multitool na caçamba de lixo.

LOWER SEATTLE SLUMS



Siga pelo corredor sudeste. Suba as escadas. Fale com o comerciante Omar, caso queira adquirir algum produto. Entre na lanchonete da esquina, subindo na caçamba de lixo e atravessando o duto de ar acima. Lá dentro, destrua o estoque de grãos de café, recolha os créditos e a softkey para destrancar a porta e sair. Dica: O estoque de café pode ser destruído com tiros da pistola padrão.

UPPER SEATTLE CITY CENTER PARTE 4

Fale com o dono da lanchonete e receba 300 créditos. Vá para o WTO Air Terminal.

WTO AIR TERMINAL PARTE 2



Fale com o administrador público e receba 500 créditos. Fale também com Donna Morgan. Espere receber novas informações. Então tome o elevador entre os dois guardas.

WTO AIR TERMINAL HANGAR



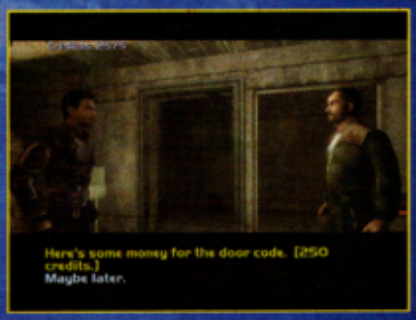
Fique abaixado e caminhe vagarosamente subindo a escada em sua frente para não alertar os guardas, à esquerda. Desça a escada à direita. Não deixe a câmera ver você e entre na porta embaixo dela (duas multitools necessárias). Hackeie o terminal, desative a bateria de mísseis norte e a câmera (a torre de tiro só poderá ser desativada com o nível 2 do biomod interface neural). Dica: O biomod thermal masking pode ser usado para você evitar ser visto pelos robôs e câmeras.



Saia desta sala. Suba a última escada e desça pela escada esquerda. Entre na porta à frente, hackeie o outro terminal e desative a bateria de mísseis sul. Nesta mesma sala, entre no duto de ventilação (pegue uma multitool à esquerda), e você chegará à sala de comando. ative o controle no canto da sala.

Vá até o helicóptero no final da passarela, fale com Ava e dê a primeira resposta.

MAKO BALLISTIC EXTERIOR



Pegue uma multitool jogada no chão. Vasculhe as duas caçambas. Entre no duto de ar escondido atrás das caixas no canto e converse com o cara na sala, na outra ponta do duto. Dê a primeira resposta (dar 250 créditos pelo código da porta).

Saia pela única porta da sala. Espere o guarda se afastar. Ande vagarosamente beirando a parede esquerda. Utilize o código recebido no keypad da porta principal um pouco à frente e prossiga por qualquer uma das portas laterais.

MAKO BALLISTICS INTERIOR



Passe rapidamente pela recepção antes que a garota ative a torre de tiro. Mate o policial. O cão-robô está vigiando o outro corredor. Espere até que ele se aproxime de uma caixa explosiva. Atire na caixa para detonar o robô. Dica: Você pode jogar também uma granada de concussão, que pode ser obtida do policial eliminado há pouco. Pegue uma multitool no lugar em que estava a caixa explosiva.

Siga o corredor pela esquerda, atraia o guarda para longe das câmeras e mate-o . Hackeie o terminal à direita e desative as câmeras. Continue pelo corredor, mate outro guarda e entre em Advanced Weapon Development utilizando uma multitool.



Fale o Dr. Patton e dê a primeira resposta. Aguarde até o doutor. Vá ao seu escritório e libere o acesso. Pressione o botão à direita para levantar o vidro e pegue a arma Mag Rail. Dica: Pegue uma multitool perto do receptáculo onde a arma foi apanhada. O tiro alternativo é de EMP, ou seja, você poderá desativar equipamentos e robôs com ele, assim como a granada EMP.

Quando você tentar sair deste laboratório, dois guardas estarão a sua espera. É possível evitá-los utilizando o duto de ar.

Utilize uma multitool no escritório (fica de frente a duas mesas) no mesmo corredor do laboratório visitado. Leia o datacube.

Vá para onde você destruiu o cão-robô. Siga o corredor na outra direção e tome o elevador, utilizando o código obtido no datacube.

MAKO BALLISTICS BIOLAB

Mate todos os policiais. Pegue uma multitool na prateleira. Entre na cabine policial e leia o datacube. Adentre a porta ao lado. Mate mais um policial antes que ele ative a torre de tiro. Recupere sua saúde com o médico-robô. Pegue mais uma multitool sobre a mesa no canto da sala. Dica: Caso a quantidade de multitools esteja satisfatória, utilize duas multitools para destrancar a prateleira e pegar um tubo de biomod.

Entre no escritório da Dra. Nassif e veja toda a seqüência do holograma. Saia do prédio.

MAKO BALLISTIC EXTERIOR PARTE 2

Siga pela esquerda. Utilize uma multitool para desativar os lasers e subir a escada (hackeie o terminal no final do corredor e ganhe créditos). Pegue uma multitool e tome o helicóptero no terraço do prédio (dê a primeira resposta ao piloto).

MISSÃO 2: CAIRO

SOUTH MEDINA

Desça a escada de mão, fale com o xerife e receba o mapa do lugar. Converse também com o administrador da lanchonete, que está de trás do balcão.

Siga pela direita, obedecendo às indicações para Nassif Greenhouse. Alguns cidadãos locais vão pará-lo, cobrando créditos para que você possa prosseguir. Caso recuse, terá de matar três deles.

NASSIF GREENHOUSE



Esconda-se atrás da pilha de caixas esquerda. Espere a câmera voltar à outra direção. Avance até a outra pilha e desative a câmera hackeando o terminal. Dica: Entre na porta à esquerda, após encontrar duas aranhas-robô. Apanhe uma multitool na abertura, à direita.

Proceda pela direita, elimine o robô com o disparo alternativo da Mag Rail ou uma granada EMP ou então hackeando o terminal logo depois da escada de mão.



Existem duas formas de completar o objetivo:

1- No armazém onde o robô vigiava, existe uma porta trancada e duas caixas explosivas. Apanhe a caixa mais próxima, posicione perto da porta e atire. Isso destruíra a porta. Pegue a outra caixa. Entre na sala que se tornou disponível. Pegue uma multitool antes, posicione-a próxima do filtro e atire. Dica: Depois que o filtro for explodido, entre no duto de ar embaixo dele e você encontra um tubo de biomod;

2- Hackeie o primeiro terminal após a escada de mão desativando o sistema de segurança. Percorra o corredor, desative a câmera e hackeie o outro terminal.

Veja o holograma perto do terminal, que foi usado na desativação do robô. Deixe o local.

SOUTH MEDINA PARTE 2

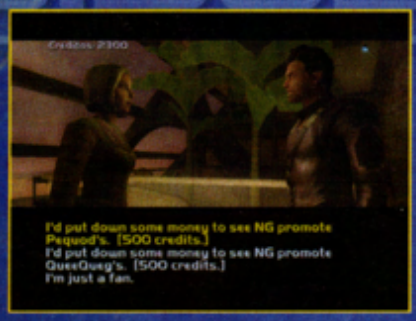
Partindo da lanchonete, siga pela direita. Abra o portão duplo (arcology). Não se preocupe com a câmera. Fale com o policial e pague 200 créditos pelo código de acesso. Tome o elevador às suas costas.

CAIRO ARCOLOGY LEVELS 107-108

Suba a rampa, apanhe 25 créditos e leia o datacube para receber o mapa do lugar. Suba a rampa sul, vire à esquerda, fale com o holograma da dançarina (a mesma do Club Vox) e com o cara da lanchonete Pequod.

No nível 108, tome o elevador que o levará ao Arcology Air Terminal.

ARCOLOGY AIR TERMINAL



Fale com a administradora da NG e escolha uma das lanchonetes não qual você quer investir 500 créditos (lembre-se que a recompensa da Pequod é um biomod, enquanto que a da Queequeeg é um mod de arma). Depois é só falar com o dono da lanchonete pela qual optou e coletar a recompensa.

CAIRO ARCOLOGY LEVELS 107-108 PARTE 2

Fale novamente com o holograma da garota. Dê a primeira resposta e receba 200 créditos (talvez seja preciso tentar falar com ela mais de uma vez para as opções de resposta surgirem).

Tome o elevador no meio da rampa que interliga os andares 107 e 108.

ORDER MOSQUE



Fale com Billie, atravesse os portões que indicam o caminho para Medina.

NORTH MEDINA

Recolha uma multitool próxima dos pneus. Suba a rampa, à esquerda, e a escada de mão, à frente. Fale com Leo Jankowski. Pegue mais uma multitool na sacada. Fale com os comerciantes Omar.



Suba a escada de frente ao portão duplo que o levou até North Medina. Fale com Harvester (preso atrás das grades). Entre no apartamento de Maskini Nassif. Fale com ele. Entre no outro cômodo. Empregue uma multitool no baú e leia o datacube. Volte para Cairo Arcology.

CAIRO ARCOLOGY LEVELS 107-108 PARTE 3



Perto da entrada para Tarsus Academy no nível 107, derrube a lixeira e as cadeiras para desbloquear a entrada do duto de ar. Adentre-o, empregue uma multitool e desative os lasers. Vá até o final do duto e ouça a conversa dos policiais.



Ainda dentro do duto de ar, suba duas escadas de mão. Você encontrará uma abertura. Abra-a sem cair e mate o chefe da segurança a partir do duto de ar mesmo.

Entre em Tarsus Academy.

ARCOLOGY TARSUS ACADEMY



Leia o datacube no balcão da recepção e obtenha o mapa do lugar. Fale com o policial na entrada no nanotech lab, entre lá, mate os as criaturas (greasels) e receba 100 créditos do policial.



Certifique-se de não empunhar nenhuma arma. Atravesse o duto de ar dentro do laboratório, no qual você matou as criaturas, e converse com as garotas.



Perceba que existe uma outra entrada do duto de ar. Salte na mesa e depois da grade para alcançá-la. Mais adiante, você encontrará o escritório secreto do diretor. Pegue a softkey, leia os datacubes e assista ao holograma (objetivo). O cofre pode ser aberto hackeando o terminal. Deixe o local.

APOSTLE CORP FACILITIES

A entrada deste lugar (Corporate Suites) fica no nível 108 à direita da entrada de Arcoly Air Terminal.

Fale com Klara perto do elevador e receba um tubo de biomod. Ajude-a a matar os caras da sala seguinte. Atravesse o corredor, hackeie o terminal fixo ao pilar e desative o sistema de segurança.

Existe um inimigo fazendo a ronda no corredor. É aconselhável eliminá-lo sem fazer muito barulho para não atrair outros, ou seja, utilize, por exemplo, a arma Boltcaster.



Entre na segunda porta à esquerda e mate o chefe da segurança.

Vá até o final do corredor e chegue ao Office suite. Entre na porta disponível.

APOSTLECORP LABORATORY SUITE



Hackeie o terminal e desative a câmera. Livre-se dos cães-robô. Fale com a Dra. Nassif. Espere-a sair da sala e fale de novo. Saia e vá para Arcology Air Terminal.

ARCOLOGY AIR TERMINAL PARTE 2

Desça a rampa. Pegue uma multitool atrás do balcão. Desça o restante da rampa, fale com o auditor de taxas da WTO e, seguida, com a recepcionista e ela lhe dará a senha.



Prossiga para o corredor com entrada ao lado do terminal de notícias. Siga o corredor bay 24. Pegue uma multitool. Entre no duto de ar atrás das duas caixas empilhadas. Suba a escada de mão. Leia o datacube dentro do armário esquerdo.

Abra a porta da baía 24 com o código que a recepcionista lhe deu.

Existem vários soldados e um robô gigante patrulhando o local. O robô você pode enganar com a biomod Thermal Masking, e os soldados você deve eliminar somente se eles o encontrarem. Leia o datacube dentro do baú próximo do robô. Suba a escada de mão na parede direita e veja o holograma.

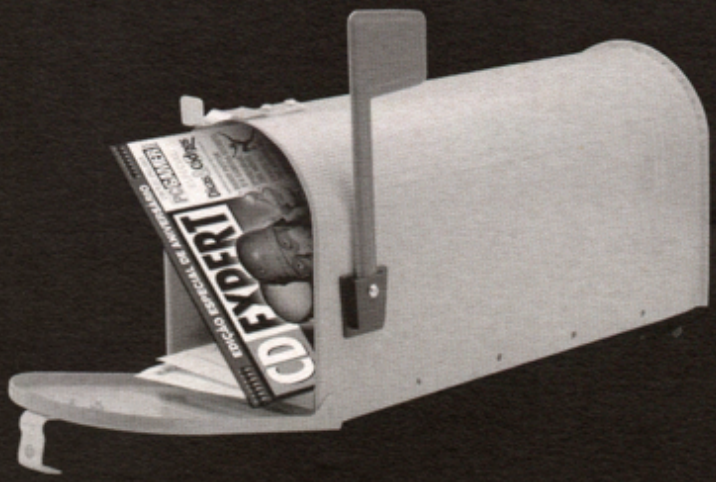


Desça a escada. Entre na área de segurança. O lugar estará cheio de gás, mas é só ir rapidamente até o cofre, ler o datacube e sair. Caso o tenha, você pode usar o biomod Hazard Drone, embora não seja recomendável. Você não poderá usar o biomod Interface Neural.

Entre novamente no duto de ar perto das caixas empilhadas, na entrada da baía 24. Siga o corredor direito e fale com o cara. Dê a primeira resposta e receba 750 créditos.

Fale com o auditor de taxas da WTO, dê a primeira resposta e receba 200 créditos.

CONFIRA O PASSO A PASSO COMPLETO NO **CD-ROM**



Os melhores games entregues direto em sua casa

www

gameclube.com.br
delivery

www.gameclube.com.br - Visite hoje mesmo nosso site e confira as ofertas!

JOGO COMPLETO

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC

A RESTAURAÇÃO DE ERATHIA



Depois de uma morte brutal, o Rei de Erathia volta à vida na forma de um poderoso senhor de guerra, para tomar frente de uma horda de criaturas do mal e invadir seu antigo reino. Ao mesmo tempo, sua filha, Catherine, atual rainha de Enroth, volta à Erathia na tentativa de reerguer o reino de sua família. Para isso, ela conta com um exército formado por soldados de elite. Mas, além de resgatar suas terras, Catherine pretende descobrir os responsáveis pela morte de seu progenitor e, assim, livrá-lo da condição adquirida depois da ressurreição.
Este é Heroes of Might and Magic III: A Restauração de Erathia, o terceiro jogo da premiada série de estratégia Heroes of Might and Magic. Novos heróis, unidades e envolventes ambientes 3D compõem a emoção de inúmeros confrontos épicos na mágica Erathia!









CARACTERÍSTICAS:

- Oito cidades e castelos inéditos, 16 tipos diferentes de heróis e mais de 120 unidades de combate
- Jogo multiplayer via LAN ou Internet para até 8 jogadores
- Alto grau de detalhismo no desenvolvimento de personagens
- Exclusivo sistema de combate



3DO™

NEW WORLD COMPUTING®

Requerimentos mínimos de sistema:
- Windows 95/98 ou NT 4.0 • Pentium 166 MHz • 32MB de RAM
- Drive de CD-ROM 4x • 200 MB de espaço livre no HD
- Placa de som compatível com DirectX
- Placa de vídeo compatível com DirectX 6.0

EXCLUSIVIDADE Norton AntiVirus Conteúdo livre de vírus CD EXPERT

EMPRESA FILIADA À ABRAEE

Livre

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

Não garantimos compatibilidade com todos os equipamentos e sistemas operacionais. ©2004 CD EXPERT Editora.
© 2004 The 3DO Company. Todos os Direitos Reservados. Heroes of Might and Magic, New World Computing, 3DO e seus respectivos logotipos são marcas registradas e/ou de serviço da The 3DO Company, nos Estados Unidos e em outros países. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos proprietários. New World Computing é uma divisão da The 3DO Company.

SEJA ORIGINAL. DIGA NÃO AOS PIRATAS

CD EXPERT

www.cdexpert.com.br


HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC
CD EXPERT
3DO
NEW WORLD COMPUTING