

DVD-ROM

REVISTA

# FULLGAMES

ANO 8 - Nº 85 - R\$ 17,90

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

JOGO COMPLETO

MANUAL EM PORTUGUÊS

## EMPIRE EARTH

ATENÇÃO  
CD-KEY OBRIGATÓRIO PARA INSTALAR O JOGO  
BAB5-FAB8-SEP2-DAS2-2735

O game brinde desta revista possui a seguinte classificação etária:

14

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS

Categoria: Estratégia  
Contém: Agressão física e assassinato.



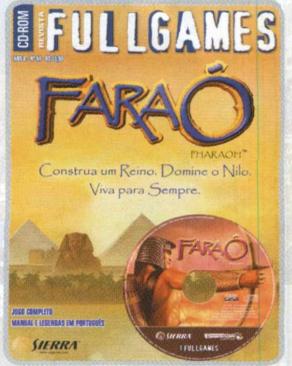
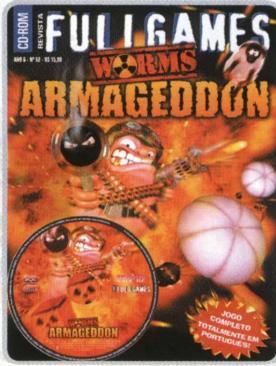
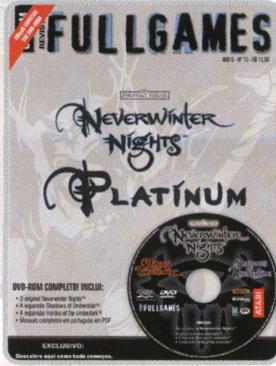
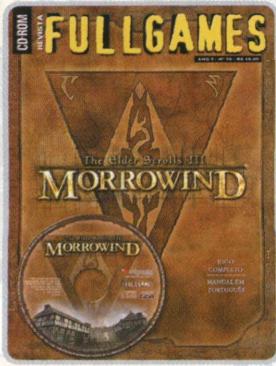
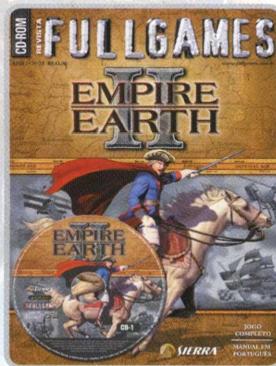
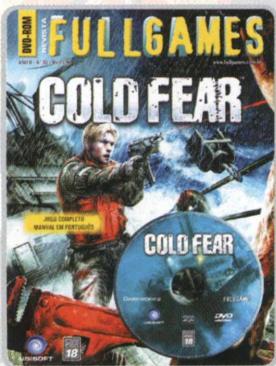
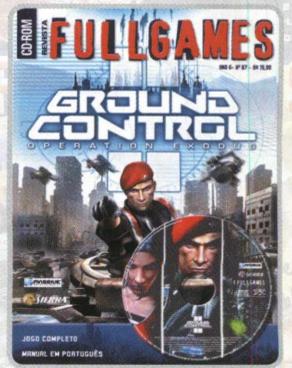
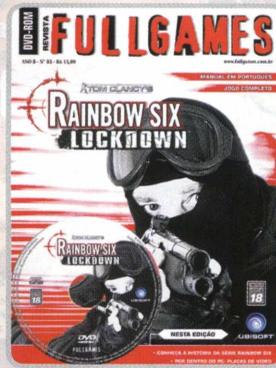
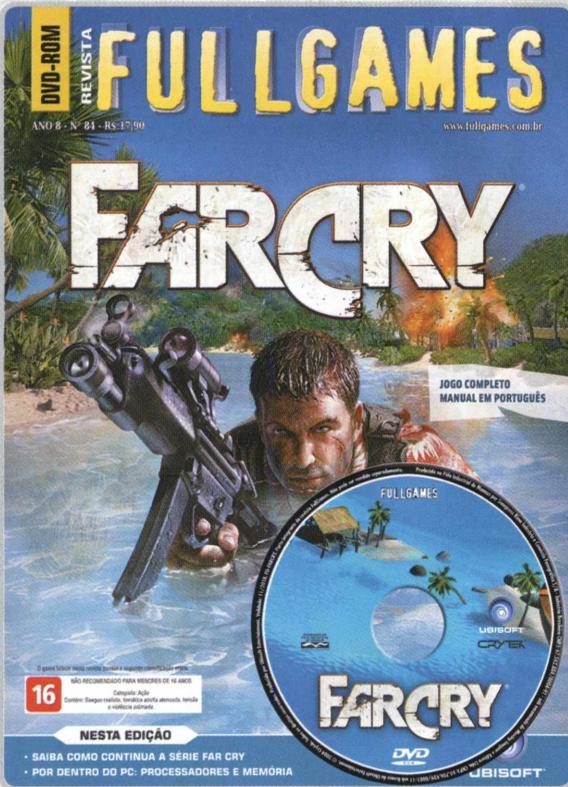
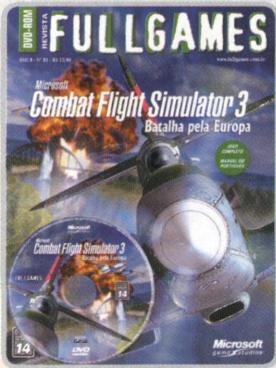
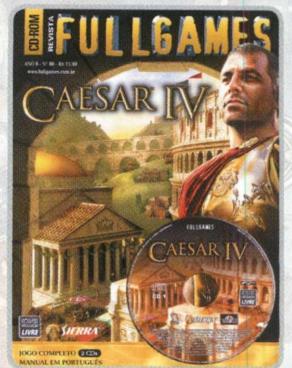
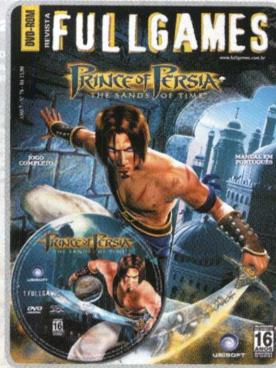
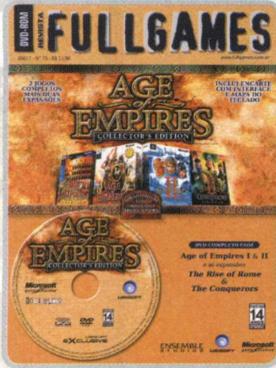
NESTA EDIÇÃO

Games  
for Windows

SIERRA™

• JOGANDO MULTIPLAYER PELA INTERNET

# Leve essa coleção para casa



[WWW.FULLGAMES.COM.BR](http://WWW.FULLGAMES.COM.BR)

- AMERICANAS.COM
- BOMPREGO
- DIGIMER
- EMOÇÃO VIRTUAL
- EXTRA.COM
- FNAC
- KALUNGA
- LIVRARIAS CURITIBA
- LIVRARIA CULTURA
- MISTER BROS
- REDE LEITURA
- RI HAPPY
- SARAIVA
- SILBENE
- SUBMARINO
- UZ GAMES
- WAL-MART

# FULLGAMES

## DIRETOR GERAL

Plínio Figueiredo

## DIRETORA EXECUTIVA

Iamara Sarkovas

## GERENTE DE PRODUTO

Alexandre R. Silva

## EDIÇÃO E ARTE

Pedro Pellicano

## COLABORAÇÃO

Thiago Costa

## PUBLICIDADE

publicidade@movingeditora.com.br

## JORNALISTA RESPONSÁVEL

Ivone Tabarin

Mtb 12.157

## DISTRIBUIÇÃO

Fernando Chinaglia

Distribuidora S.A.

R. Teodoro da Silva, 907

Rio de Janeiro - RJ

## FULLGAMES

é uma publicação da

Moving Imagem e Editora Ltda.

C.N.P.J.: 65.706.939/0001-11

Todos os direitos reservados.

R. Tabapuã, 821 - Cj. 14

São Paulo - SP

CEP: 04533-013

Telefone: (11) 3708-1300

Suporte Técnico: (11) 3071-1390

suporte@movingeditora.com.br

www.fullgames.com.br

www.movingeditora.com.br

Empresa Filial à



Copiar Software é Crime

Tele-pirata 0800 - 110039

# MOVING

www.movingeditora.com.br

# EMPIRE EARTH III

## EDITORIAL

Olá, caro leitor.

Preparado para tornar-se o maior imperador do planeta e dominar todas as regiões do mundo? Então comece a planejar sua estratégia para atingir esse objetivo já que o caminho é longo e desafiador.

A FullGames traz o **Empire Earth III**, a versão definitiva dessa famosa série de estratégia. São milhares de anos e diversas eras da história humana para você pesquisar tecnologias, desenvolver províncias e evoluir sua civilização.

Seus exércitos tornarão-se poderosos e imponentes, mas também é preciso cuidar das relações diplomáticas e comerciais com seus vizinhos. Nem sempre a guerra é a melhor solução e um bom aliado pode ser de grande ajuda em seus planos de expansão.

Para traçar rotas militares ou comerciais você tem à disposição um globo tridimensional que serve para administrar as relações entre províncias e posicionar suas unidades de acordo com seus objetivos. Esse novo patamar de estratégia é fundamental para garantir que suas ações sejam coordenadas mesmo em partes distintas do mundo.

O objetivo principal do jogo é a dominação do planeta, mas você também pode jogar partidas únicas no modo de batalha. Assim, é possível experimentar toda a intensidade das guerras entre províncias sem ter que se preocupar tanto com a evolução das mesmas.

Completando mais esse ótimo lançamento, a FullGames segue firme com sua série de matérias especiais. Nesta edição falaremos um pouco sobre os jogos online, os termos geralmente associados a partidas multiplayer e também à internet.

Que sua civilização seja próspera e vitoriosa!

Boa sorte e um abraço,

*Equipe  
FullGames*



# POR DENTRO DA INTERNET

Hoje a Internet já não é um mistério para quase ninguém. Ela nos fornece entretenimento, diversão, informações, trabalho e muitos outros elementos que tornaram-se fundamentais.

Mas como outros aspectos da vida moderna, a internet acaba sendo tratada apenas como um termo e suas características não são levadas em conta pelos usuários.

É importante conhecer e entender os principais detalhes dessa ferramenta, não só para escolher melhor um provedor de acesso mas também para saber como usar da melhor forma possível a internet.

## Velocidade de Conexão

A velocidade da internet sempre acaba sendo o elemento mais lembrado pelos usuários na hora da compra, mas deve-se saber o que ela significa em termos práticos.

Atualmente vivemos um tempo no qual a **Banda Larga** já não é um mito e pode ser adquirida por preços mais baixos. Banda Larga, aliás, refere-se a uma conexão de velocidade maior e que não é baseada em linha de telefone. Ou seja, quem possui Banda Larga não usa um modem de telefone no computador; ao contrário, para usar a Banda Larga é necessário um Modem Externo que conecta-se ao PC pelo cabo de rede.

A Banda Larga não precisa ser extremamente veloz, ela só precisa ser dedicada com seu modem próprio. Porém, esse tipo de conexão privilegia velocidades maiores de acesso justamente por não ter a limitação da linha telefônica (que não é adequada para altas velocidades).

## Kbps ou Mbps?

A evolução da tecnologia nos obriga a aprender novos termos, não só por capricho mas também para uso no dia-a-dia. Velocidade de Acesso é um desses termos, já que é expressa em **Kilobits** ou **Megabits**. Mas o que significa isso?

Esses nomes referem-se à Taxa de Transferência de sua conexão, ou seja, qual a quantidade de dados que conseguem passar a cada segundo. Porém, eles não refletem a mesma taxa de velocidade mostrada em seu computador quando você faz um download. Isso acontece porque a Velocidade de Acesso é expressa em **BITS**. Já o download feito no PC utiliza a medida **BYTES**.

Bytes são uma unidade maior da computação e os Bits, uma menor - da mesma forma que dezenas, centenas e milhares. Uma música de MP3, por exemplo, possui em média 4 Megabytes. Caso você tenha uma conexão de 4 Megabits, a música não será baixada em 1 segundo apenas, pois as unidades usadas são diferentes.

Uma boa forma de fazer a conversão entre Velocidade de Acesso e Taxa de Download é dividir a velocidade por 8. Para isso, é preciso usar as taxas de 1, 2, 3 (ou mais) Megas como 1, 2 ou 3 mil Bits. Quando a divisão por 8 é feita, chega-se à velocidade aproximada em Bytes (aquela que aparece na janela de download).

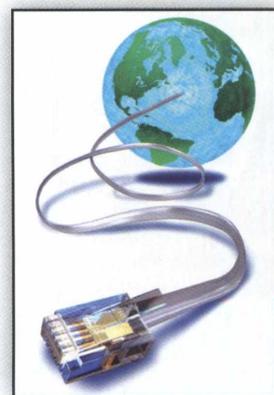
Em suma, bits são menores do que bytes, mas é possível entender ambos os termos. A melhor maneira de identificar qual unidade está sendo usada é observar o tamanho da letra 'B'. Se for minúscula, são Bits; se for maiúscula, são Bytes.

## DOWNLOAD

Download significa a ação de baixar coisas da internet, ou seja, obter músicas, fotos, filmes ou e-mails através de sua conexão. Esse é o uso primário da internet e também está relacionado à taxa principal que devemos observar quando formos adquirir um plano de conexão por Banda Larga (expressa em Kilo ou Megabits).

## UPLOAD

O Upload é o ato de enviar arquivos ou dados pela internet. Isso pode ser feito tanto por um e-mail como também através de jogos, nos quais seus movimentos e ações são transferidos para outros jogadores. É comum ele ser mais baixo que o Download porque é um uso secundário da internet (para usuários domésticos).



## Tipos de Conexão

Além da conexão discada, que utiliza um modem básico e interno ao computador, existem as conexões de Banda Larga. Essas podem ser feitas de 2 formas: **ADSL** ou **Cabo**.

As conexões de ADSL utilizam a rede telefônica para o acesso à internet. As velocidades são maiores do que uma conexão discada e existe a vantagem da linha de telefone ficar desocupada.

Conexões via Cabo são feitas com um modem especial e elas possuem uma rede própria. Ao invés de virem pelas linhas de telefone, as conexões por cabo trafegam em cabos próprios, geralmente associadas a uma empresa de TV.

Seja qual for o tipo de conexão, a velocidade para baixar arquivos da internet é sempre maior do que a velocidade de envio. Isso não deve-se apenas às limitações das tecnologias; a grande maioria dos usuários baixa muito mais vídeos, músicas e fotos da internet do que envia. Portanto, é comum uma conexão de Banda Larga ter altas taxas de Download e baixas taxas de Upload.

Para saber qual a taxa de Download e Upload, observe a especificação da provedora de acesso. O 1º número é o Download e o 2º é o Upload. Exemplo/Internet de 4 Mega/600 Kbits, ou seja, são 4 Megabits para baixar e 600 Kbits para enviar.

## E para os jogos?

A Conexão de internet é muito importante para os jogos que possuem modos online, ou seja, oferecem a possibilidade para se disputar partidas pela internet com outros jogadores. Esse tipo de jogo não exige taxas de download muito altas.

Para participar de uma partida online não é preciso um upload muito alto, já que as informações enviadas não passam de números que indicam sua posição e suas ações no jogo. Porém, se você quiser hospedar um jogo precisa ter uma conexão com upload de no mínimo 256Kbps.

A Banda Larga oferece não apenas uma taxa de upload melhor mas principalmente a estabilidade do acesso. Linha discada, mesmo que seja rápida, não é constante e corre sempre o risco de 'cair' (ser desconectada).

Um bom jogo não precisa, necessariamente, ter um modo de multiplayer. Mas aqueles que tem acabam ficando mais na memória dos jogadores porque proporcionam uma diversão que estende-se por mais tempo.

É cada vez mais comum as pessoas conectarem-se à internet para disputas online e existem até campeonatos voltados a essa modalidade de jogo. A interação entre os jogadores é um fator determinante e acrescenta muito mais realismo à partida. Afinal, você não enfrenta personagens controlados pelo computador; você enfrenta pessoas reais que pensam e agem de forma muito mais inteligente e imprevisível.

## Modos de Jogo

Uma das vantagens dos jogos online é que eles oferecem tipos de partidas diferentes e mais interativas do que os jogos single-player (para um jogador apenas). Esses modos tiram proveito da quantidade maior de pessoas disputando juntas e geralmente incentivam o trabalho em equipe.

Mais ainda, é comum também que o jogo guarde o seu progresso nas partidas e recompense seu desempenho com melhorias para suas armas, itens, roupas, atributos e muito mais. Desta forma, é mais fácil garantir que você continuará jogando online para manter (e melhorar) esses aspectos de seu personagem.

Alguns dos modos mais comuns nas partidas multiplayer são:

### • DeathMatch em Equipes

Esse modo coloca 2 times de jogadores um contra o outro. A equipe vencedora é aquela que eliminar mais oponentes dentro do tempo determinado. Também pode ser jogado no modo 'cada um por si'.

### • Seek and Destroy (Caçar e Destruir)

Aqui uma equipe deve defender um ponto específico da fase e a outra precisa destruir esse ponto, sempre dentro de um tempo determinado. Os times alternam de lado a cada rodada.

### • Capture The Flag (Capture a bandeira)

Nesse modo uma equipe precisa roubar a bandeira do outro time, o qual deve defendê-la. Quando conseguir roubá-la, o time precisa trazer a bandeira para sua 'base', o que caracteriza a vitória na rodada.

### • Pontos de Controle

O nome desse modo varia muito entre os jogos, mas a ideia é parecida com o Capture The Flag. Porém, ao invés de uma bandeira, as equipes devem conquistar pontos específicos do cenário (isso é obtido ao se permanecer no local por certo tempo). Geralmente são vários pontos e ganha o time que atingir o maior número de pontos conquistados primeiro.

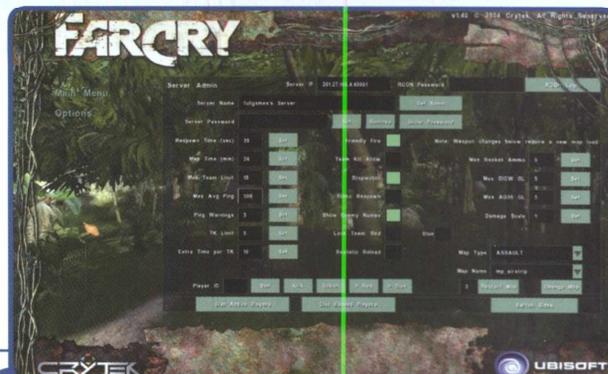
### • Cooperativo

Nem sempre um jogo tem modo específico para multiplayer. Mais ainda, alguns oferecem a opção de modo cooperativo, no qual os jogadores se unem para combater o computador. Isso pode acontecer tanto em fases únicas quanto também dentro da mesma aventura que é jogada no modo single-player.

### • MMO

Os MMOS são jogos especificamente online e para muitas pessoas ao mesmo tempo. Precisam ser jogados na internet pois boa parte dos personagens do mundo virtual são pessoas reais. Nesses jogos a troca de itens e informações é intensa e é muito comum que seja formadas equipes dentro da população total de jogadores, pois alguns desafios só podem ser vencidos com a ajuda dos outros.

Existem muito mais modos multiplayer e isso é uma prova de como esse tipo de jogo oferece amplas possibilidades para os estúdios de games mais criativos. Um simples objetivo torna-se uma aventura eletrizante quando são colocadas pessoas reais na disputa e esse é o grande atrativo do multiplayer.



TELA DE CONFIGURAÇÃO MULTIPLAYER DO JOGO FAR CRY, LANÇADO NA FULLGAMES Nº84

## Onde é o jogo?

Uma partida multiplayer acontece no computador de vários jogadores mas também precisa de uma central que coordene tudo. Em boa parte dos casos a disputa multiplayer acontece no Servidor do fabricante do jogo, um poderoso computador que gerencia as partidas entre milhares de pessoas.

Porém, às vezes esses servidores são desligados ou simplesmente não oferecem as opções desejadas. Para isso, é possível criar o seu próprio servidor no PC. Assim, as pessoas conectam-se à sua máquina e você tem controle sobre acesso, regras e modos de partidas.

## Nomenclatura

### • Server

Servidor (ou Server em inglês) é a máquina responsável pelo gerenciamento das partidas online. Ele tem o poder de banir usuários que desrespeitem regras bem como guardar informações sobre as disputas.

### • IP

Endereço único de internet de cada computador. Todo servidor ou PC tem um IP e ele é necessário quando você criar seu próprio server. Seus amigos terão que saber o endereço da sua máquina para poderem conectar-se a você - além de normalmente ser usada uma senha para segurança.

### • Ping

Ping refere-se ao tempo que as informações levam para sair do computador do jogo, ir até o servidor e então retornar. Essas informações são os movimentos, tiros e ações do jogador. Um ping muito alto causa lentidão e pequenas 'travadas' em partidas online. Isso pode ser causado pela longa distância entre as máquinas ou por uma conexão com a internet instável.

### • Respawn

Termo que significa 'reviver' em um jogo online após ser morto por um oponente. Geralmente há um tempo entre a morte e o respawn e alguns jogos oferecem a possibilidade de escolher o local de respawn.

### • Cheat

Cheats são códigos usados para alterar o funcionamento normal do game em benefício do jogador. Eles costumam destravar mais armas, dar munição infinita, entre outros. Boa parte dos servidores oficiais de jogos proíbem esse tipo de artifício, mas você sempre pode montar o seu próprio servidor sem restrições.

### • Mod

Mod são alterações criadas pelos jogadores a partir de elementos do jogo. Muitas empresas incentivam isso já que é uma forma de renovar o conteúdo do game com novas armas, fases, roupas e o que mais a criatividade permitir.

### • Patch

Atualizações posteriores ao lançamento do jogo que melhoram performance e resolvem problemas no mesmo.

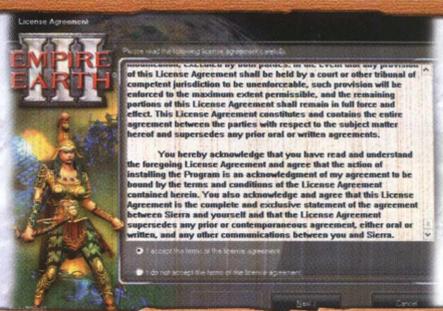
# INSTALAÇÃO

Insira o jogo no drive de DVD-ROM do seu computador e aguarde. Caso não seja executado automaticamente, vá até **MEU COMPUTADOR** e clique 2 vezes sobre o ícone do drive que diz "EE3".



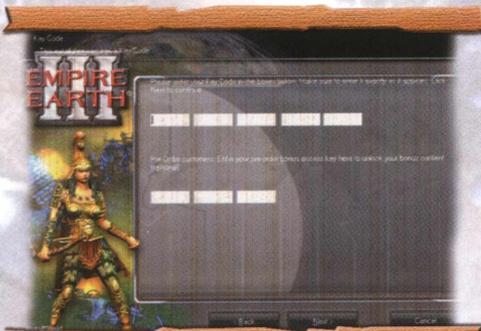
## PASSO 1

Clique no botão **INSTALL** e depois em **NEXT** na tela seguinte para avançar.



## PASSO 2

Role o Contrato até o final, marque a opção *'I accept the terms...'* e clique em **NEXT**.



## PASSO 3

Digite o **CD-KEY** DA ETIQUETA COLADA NA CAPA DA REVISTA e depois clique em **NEXT**.



## PASSO 4

Selecione *'Easy Install'* e depois clique em **NEXT**.



## PASSO 5

Aguarde enquanto os arquivos são copiados.



## PASSO 6

Empire Earth III está instalado. Clique no ícone criado na Área de Trabalho para iniciar.

## INICIANDO O JOGO

Após a instalação, inicie o jogo. Quando você inicia o Empire Earth III, será exibida a tela principal, onde você pode selecionar o tipo de jogo e ajustar as opções do jogo. A partir do menu "Tools" (Ferramentas), você pode visualizar

um jogo gravado, os créditos do jogo, bem como acessar o editor de mapas e configurar os perfis de usuário. Você também pode criar uma civilização.

Antes de começar a jogar, você deve selecionar um tipo de jogo.

### Tipos de jogo

O *Empire Earth III* oferece dois tipos de jogo: "Single Player" (Individual) e "Multiplayer" (Multijogador).

#### Individual

Há três maneiras de jogar o modo individual:

**Tutorial** – Os tutoriais ensinam os princípios básicos do jogo, desde as movimentações de combate até os recursos de colheita. Mesmo que você já tenha jogado os outros jogos da série, nós recomendamos que você jogue os tutoriais, pois muita coisa mudou no *Empire Earth III*.

**World Domination (Dominação do mundo)** – Neste modo, que é uma eletrizante campanha individual, você pode conquistar o mundo à medida que domina outras civilizações e tribos nativas num mapa tridimensional da Terra super-realista.

**Main Campaign (Campanha principal)** – Selecione sua região e o nível de dificuldade e vá à luta! A quantidade e os tipos de adversários são predefinidos. Essa é a maneira mais rápida de dominar o mundo e, por isso, é recomendada aos marinheiros de primeira viagem. Não se esqueça, entretanto, de passar pelos tutoriais antes!

**Play Custom Game (Jogo personalizado)** – Aqui você escolhe sua região, o número e o tipo de adversários que irá enfrentar, o nível de dificuldade da partida e muito mais. Os jogos personalizados permitem que você ajuste todos os detalhes para deixar tudo sob medida para você.

**Skirmish (Escaramuça)** – Jogue em um único mapa contra um ou mais adversários controlados pelo computador. Esta opção oferece várias possibilidades: configurar o número e o tipo de adversários, designar equipes, escolher o mapa e muito mais. É a opção perfeita para jogadores que procuram uma experiência rápida e única, que seja totalmente adaptada ao seu estilo de jogo (veja a lista completa de opções em "Multijogador").

#### Multijogador

Você pode disputar partidas multijogador com até sete adversários na Internet através do GameSpy.com, ou usando uma conexão de rede local. Cada participante pode escolher sua própria civilização e suas habilidades. Você pode hospedar seu próprio jogo ou, se preferir, entrar num jogo hospedado por alguém. Se você optar por hospedar um jogo, terá de configurar os seguintes parâmetros, que também se aplicam aos jogos do tipo "Skirmish":

**Number of players (Número de jogadores)** – Para controlar o número máximo de jogadores, dê um clique com o botão esquerdo do mouse no menu suspenso que está sob "Player Type" (Tipo de jogador) e mude o tipo de jogador

de "Open" (Aberto) para "Closed" (Fechado). Para acrescentar jogadores controlados pela inteligência artificial, selecione um dos níveis de dificuldade da IA, como "AI Hard" (IA difícil), em "Player Type".

**Team (Equipe)** – Para designar jogadores para a mesma equipe, selecione o número apropriado a partir deste menu suspenso.

**Use Pre-made/Custom Civs (Usar civilizações personalizadas)** – Se você habilitar esta opção, os jogadores poderão usar civilizações construídas a partir do criador de civilizações personalizadas. Como default, esta opção está configurada em "off" (desabilitada).

**Maximum/Minimum Era (Era inicial/final)** – Aqui você pode configurar as eras inicial e final para a tecnologia. A opção default permite que todas as eras sejam jogadas completamente, desde "Ancient" (Antiga) até "Future" (Futura).

**Use Quickstart (Usar início rápido)** – Ao selecionar esta opção, todos os jogadores receberão unidades ou recursos adicionais no começo do jogo, o que tornará o início mais rápido. As possibilidades de tamanho inicial dos exércitos são "Small" (Pequeno), "Medium" (Médio) e "Large" (Grande). O default é "off" (desabilitado).

**Lock Teams (Bloquear equipes)** – Esta opção permite que você determine que os jogadores não possam romper alianças iniciais nem formar novas alianças, o que implica que a maioria das opções de diplomacia permanecerão desativadas. O default é "off" (desabilitado).

**Teams Start Together (Início simultâneo da equipe)** – Esta opção faz com que os jogadores de uma mesma equipe comecem em províncias adjacentes no mapa. O default é "on" (habilitado).

**Initial Cease Fire (Cessar-fogo inicial)** – Esta opção permite ajustar o tempo durante o qual nenhum ataque contra outros jogadores pode ser feito. O default é "None" (Nenhum).

**Reveal Map (Revelar mapa)** – Esta opção define como a "fog of war" (neblina de guerra) se comporta no jogo. "Unrevealed" (Oculto) deixa o mapa todo preto enquanto não for explorado. "Explored" (Explorado) deixa o terreno visível no início, mas os jogadores não conseguem ver nada que esteja sendo construído por outros jogadores fora do campo de visão de suas unidades atuais. No modo "Revealed" (Revelado), todos os jogadores têm visão do mapa inteiro. O default é "Explored".

**Cheats Enabled (Trapaças ativadas)** – Esta opção define se os jogadores poderão ou não utilizar trapaças.

**Game Speed (Velocidade do jogo)** – Esta opção determina com que velocidade o jogo progride. Este ajuste afeta todos os recursos de colheita, animações, danos, etc. do jogo. As possibilidades de escolha são "Slow" (Lenta), "Normal" ou "Fast" (Rápida), sendo "Normal" a configuração default.

### Opções de jogo

As "Game Options" (Opções de jogo) permitem que você faça a configuração do som, do vídeo e de outros ajustes, de acordo com o seu estilo de jogo e a capacidade do seu computador. Existem dois tipos de opção:

**Basic Options (Opções básicas)** – São exibidas assim que você seleciona "Game Options" na tela principal.

**Resolution (Resolução)** – Oferece uma série de ajustes para a resolução. Saiba, entretanto, que as resoluções mais altas podem afetar consideravelmente o desempenho do jogo.

**Detail Level (Nível de detalhes)** – Permite configurar o nível de detalhes geral do jogo. É possível escolher entre "Highest Quality" (Qualidade mais alta), "Best Performance" (Melhor desempenho) e "Recommended" (Recomendado), que é o default. Lembre-se de que a opção "Highest Quality" pode comprometer sobremaneira o desempenho do jogo.

**Music Volume (Volume da música)** – Permite ajustar o volume da música do jogo.

**Sound Volume (Volume do som)** – Permite ajustar o volume dos efeitos sonoros do jogo.

**Voice Volume (Volume da voz)** – Permite ajustar o volume da voz dos narradores do jogo.

**Advanced Options (Opções avançadas)** – Permite configurar uma grande variedade de opções de áudio, vídeo e também do jogo a fim de que você possa adaptar a experiência do jogo às suas preferências e à capacidade do seu computador. Não se esqueça de que tais alterações podem prejudicar o desempenho do jogo.



# INTERFACE DE JOGO



## 1 - Botão de Era

Mostra a Era atual e pode ser clicado para avançar para a próxima Era.

## 2 - Área dos grupos de controle

É possível designar qualquer combinação de unidades para um grupo de controle, que você pode selecionar facilmente mais tarde.

## 3 - Indicador de Recursos

Este indicador mostra a quantidade de recursos que você possui.

## 4 - Indicador de população

A população é exibida no formato “população atual/capacidade populacional”. A capacidade populacional de uma determinada região aumenta à medida que determinados prédios são construídos (veja mais detalhes nas seções de cada região). Você não pode produzir mais unidades se atingir ou ultrapassar a capacidade populacional.

## 5 - Relógio do jogo

Tempo decorrido no jogo atual.

## 6 - Diplomacia

Os controles da diplomacia permitem que os

jogadores proponham e confirmem alianças, declarem guerra ou neutralidade e ofereçam recursos, unidades ou até mesmo províncias inteiras como tributos (somente no modo “World Domination”).

## 7 - Registro de eventos

Durante a campanha “World Domination”, os jogadores encontrarão eventos aleatórios.

O registro de eventos mantém você informado sobre todos os eventos e quais metas você deve cumprir para realizá-los. Há também um histórico dos eventos.

## 8 - Painel de habilidades

Dá acesso às habilidades disponíveis da unidade ou construção selecionadas, inclusive ações de combate, além de novas habilidades disponíveis para pesquisa. Alterne entre os botões civis e militares se necessário.

## 9 - Painel de seleções

Exibe informações sobre o que está selecionado no momento, como, por exemplo, a pontuação de uma unidade ou outros atributos.

## 10 - Realce

Destaca uma área importante no minimapa para que todos os aliados possam vê-la.

## 11 - Menu Pausa

Clique neste botão para acessar o menu Pausa, onde você pode fazer ajustes de áudio/vídeo, configurar o jogo, carregar/gravar o jogo ou abandonar o jogo.

## 12 - Minimapa

O minimapa é uma poderosa ferramenta que exhibe uma versão miniatura de todo o campo de batalha.

No minimapa os jogadores podem visualizar o mapa inteiro, dar ordens de movimento às unidades selecionadas com um clique do botão direito do mouse, rastrear os movimentos dos inimigos (quando eles estiverem no seu ângulo de visão) e muito mais. Com o ícone “Flare” (Realce), é possível marcar áreas importantes do minimapa para que os aliados as vejam.

## CONTROLES DO MOUSE

1. O clique com o BOTÃO ESQUERDO sobre um botão ativa um recurso ou, se seguido da seleção de um local, determina a construção de um edifício ou manda as unidades pôr em prática alguma habilidade ou ação. Ele também seleciona unidades.

2. O clique com o BOTÃO DIREITO ativa a ação default para as unidades selecionadas, tais como mover as unidades selecionadas para um ponto no cenário, atacar um elemento na tela ou ocupar um território específico.

A RODA DO MOUSE APROXIMA E AFASTA A CÂMERA.

O Empire Earth III oferece várias opções para o aprendizado dos princípios básicos do jogo. Além de ler este manual, nós recomendamos que você jogue os tutoriais, que podem ser acessados a partir do menu "Single Player" (Individual). Os tutoriais ensinam os fundamentos do jogo – desde as movimentações em combate até os recursos de colheita. Existe também um tutorial específico para o modo "World Domination".

As dicas fornecidas ao longo do jogo trazem informações úteis sobre o que cada coisa faz. Quase tudo no Empire Earth III tem dicas: unidades, construções, recursos, assim como ícones e botões. Para visualizar uma dica, basta mover o cursor do mouse sobre aquilo para o que você quer ter informações e deixá-lo ali alguns instantes. Uma dica será exibida. Você pode desabilitar as dicas na tela "Advanced Game Options" (Opções avançadas do jogo).

## CONCEITOS BÁSICOS

### CARACTERÍSTICAS DO MAPA

No Empire Earth III há quatro tipos de mapa, nos quais você pode competir com outros jogadores:

- **Arctic (Ártico):** frio e rochoso, com neve, gelo e caminhos por entre montanhas;
- **Arid (Árido):** quente e seco, com desertos e cânions;

- **Temperate (Temperado):** ameno, com gramíneas e colinas onduladas;
- **Tropical:** florestas luxuriantes, com altas montanhas e quedas d'água.

Os quatro mapas são encontrados em "World Domination", "Single Player Skirmish" (Escaramuça individual) e "Multiplayer" (Multijogador). Algumas características são comuns a todos os mapas.

## Territórios

Cada mapa é dividido em seções denominadas territórios, as quais podem ser reclamadas ou tomadas por jogadores mediante a construção de "City Centers" (Centros urbanos). Cada território só consegue suportar um único centro urbano, um único mercado e tantas construções quanto seus limites comportarem.

O número de territórios varia de acordo com o mapa, mas nunca haverá menos do que dois nem mais do que vinte. Como só há territórios em faixas de terra, o número de territórios por mapa também dependerá da quantidade de água presente: quanto mais água, oceanos ou mares tiver o mapa, menos territórios haverá. Veja a seção de cada região para mais detalhes.

## Relevo e clima

Os mapas do Empire Earth III têm terrenos distintos de acordo com a área do globo que representam. Cada um dos quatro tipos de terreno conta com um clima específico. As condições climáticas dos mapas podem variar em intensidade. Um mapa de clima árido, por exemplo, pode ter "Wind" (Vento), que é de "low intensity" (baixa intensidade), ou "Dust Storm" (Tempestade de areia), que é de "high intensity" (alta intensidade). As condições climáticas não afetam a jogabilidade. Você pode habilitar e desabilitar os efeitos do clima, selecionando "on" e "off", respectivamente, em "Advanced Video Options" (Opções de vídeo avançadas).

## Tesouros

Os tesouros são itens especiais descobertos pelas unidades de um jogador à medida que o mundo vai sendo explorado e conquistado. Os tesouros podem aparecer como prédios contendo unidades especiais ou como "reliquias" (pequenos itens). Ao reclamar a posse de um tesouro, o jogador receberá um benefício na forma de unidades especiais ou de recursos. Alguns tesouros são vigiados e, nesse caso, guardas têm de ser antes eliminados para que você possa reclamar a posse.

## Tribos nativas

As tribos nativas pertencem a uma província ou mapa específicos e são basicamente "minicivilizações". As tribos nativas vivem no mundo do jogo, têm objetivos próprios, dão mais "animação" à paisagem e podem tanto aliar-se aos jogadores como voltar-se contra eles. As tribos nativas diferem dos jogadores controlados por inteligência artificial na medida em que elas não têm o objetivo de vencer o jogo.

Os jogadores podem estabelecer alianças normais com as tribos ou tentar assimilá-las, ampliando as relações com elas a partir de um determinado limiar. Para mais detalhes, veja "Relações".

## Relações

As relações afetam como os jogadores e as tribos controlados pela Inteligência Artificial (IA) se sentem em relação aos jogadores humanos e outros jogadores controlados pela IA no jogo. Isso abre uma outra possibilidade, além do engajamento militar, para o jogador

humano interagir com os elementos controlados pela IA.

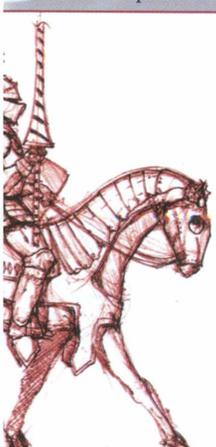
Todo jogador humano tem uma relação com todos os elementos controlado pela IA (jogadores e tribos). Essa relação é inerentemente simétrica: para quaisquer dois jogadores haverá sempre um único valor de relação. As relações são exibidas ao jogador como os seguintes valores: "Hate" (Odiar), "Dislike" (Desgostar), "Indifference" (Indiferença), "Like" (Gostar) e "Love" (Amar).

Os elementos controlados pela IA são muito mais propensos a aceitar uma proposta de aliança vinda de jogadores que eles amam e, contrariamente, entrar em guerra contra jogadores que eles odeiam. Da mesma forma, existem fortes chances de que eles proponham uma aliança ou declare guerra contra esses jogadores. Uma tribo nativa que passe a amar um jogador será assimilada por ele (veja mais detalhes em "Diplomacia"). Há também bônus de comercialização quando você negocia com elementos que gostam de sua civilização ou a amam.

Passar o ponteiro do mouse sobre uma tribo ou sobre o botão de um jogador controlado pela IA para ver o nível de relação no momento. Tome cuidado com os relacionamentos, pois pode ser muito mais fácil conquistar a amizade de um elemento controlado pela IA do que destruí-lo.

Vários aspectos podem afetar as relações positiva ou negativamente, tais como tributos, atividades comerciais, alianças, guerras, etc. Além disso, toda região conta com uma unidade que tem uma habilidade especial que afeta as relações com os elementos controlados pela IA.

- **Sacerdotes orientais** podem influenciar as unidades da IA para que ampliem suas relações no decorrer do tempo.
- **Agentes do Oriente Médio** podem tornar-se emissários permanentes num centro urbano da IA para ampliar relações.
- **Construtores ocidentais** podem erguer monumentos nas proximidades de prédios da IA para ampliar relações no decorrer do tempo.



## Recursos

Existem três tipos de recurso no Empire Earth III: "Raw Materials" (Matérias-primas), "Wealth" (Riqueza) e "Tech Points" (Pontos de tecnologia).

### Matérias-primas

Os mapas diferem no que diz respeito ao número e aos tipos de sítios de matérias-primas que possuem. O clima do mapa também pode definir quais tipos de sítio têm mais chances de ser encontrados. Os tipos de sítio com as respectivas matérias-primas são os seguintes:

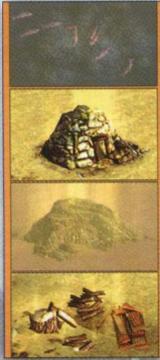
- Mines (Minas) – Ore (Minério)
- Forests (Florestas) – Wood (Madeira)
- Quarries (Pedreiras) – Stone (Pedra)
- Schools of Fish (Cardumes) – Fish (Peixes)

Uma vez coletadas, as matérias-primas são permutáveis e vão para o mesmo "Warehouse" (Armazém). As matérias-primas são usadas inicialmente para comprar unidades e construções.

Um armazém deve ser construído ao lado de um sítio de matéria-prima para que o recurso passe a ser coletado. Os armazéns começam com três trabalhadores, porém mais pessoal pode ser contratado até preencher todos os slots do armazém. O novo trabalhador custará sempre mais do que o trabalhador contratado anteriormente para a construção.

### Riqueza

Produz-se riqueza com a construção de um mercado e de rotas comerciais. Após haver construído um mercado, o primeiro veículo de comércio do



## Construções e unidades

No Empire Earth III, você ampliará sua civilização construindo prédios e produzindo unidades que serão usadas contra seus inimigos.

### Construção de estruturas



Para erguer construções, você deve selecionar uma unidade que possa construir e, em seguida, adquirir uma construção clicando no botão da construção e dos recursos. Cada região realiza isso de um modo distinto.

Quando o jogo começa, cada região recebe o seguinte para construir: um construtor para o Ocidente, cinco lanceiros para o Extremo Oriente ou um centro urbano para o Oriente Médio. Outras unidades e construções também podem estar disponíveis, dependendo da região e das opções de jogo escolhidas.

O seu painel na tela de jogo exibirá uma lista das construções que podem ser compradas. É possível posicionar uma construção adquirida clicando com o botão esquerdo do mouse no terreno onde você deseja posicionar a construção. Para o Ocidente e para o Extremo Oriente, o

## Eras e Tecnologia

O Empire Earth III atravessa cinco eras: **Antiga, Medieval, Colonial, Moderna e Futura**. À medida que o jogador for avançando pelas eras, alguns recursos serão "atualizados" automaticamente ao entrar numa nova era, enquanto outros deverão ser pesquisados para poderem evoluir. As atualizações de pesquisa são adquiridas na construção onde a unidade se originou. Certas unidades também possuem habilidades especiais que podem ser usadas pelo jogador em batalhas ou outras situações. Algumas habilidades estão disponíveis

## Combate

Dentre todas as opções que você tem à sua disposição para expandir seu império, o combate é a principal maneira de derrotar inimigos e conquistar o mundo.

Como é do conhecimento de qualquer comandante que se preze, o bom desempenho de suas unidades dependerá exclusivamente de você. Se você estudar bem as informações que virão a seguir, logo o mundo estará aos seus pés.

jogador aparecerá e estabelecerá uma rota comercial até o centro urbano mais próximo. A riqueza é gerada pelos veículos assim que eles chegam ao seu destino (um centro comercial ou uma doca) e retornam ao seu mercado de origem. A quantidade de riqueza gerada é determinada pela distância entre a origem do veículo e o seu destino. Quanto maior a distância, maior a riqueza gerada; porém é preciso ter em mente que longas distâncias aumentam o risco de ataques ao veículo. Quando você destrói o veículo de outro jogador, você se apodera da riqueza que estava sendo transportada.

Assim como os armazéns, os mercados têm "slots" (espaços) que podem ser adquiridos. Um espaço novo custa mais do que o anterior (por construção). Cada um dos espaços representa um veículo, que aparece assim que um espaço é adquirido. Os veículos começam a se deslocar pelas rotas automaticamente tão logo elas são criadas. É possível mudar o destino de uma rota selecionando o mercado ou o veículo e definindo, a seguir, um novo destino. Você só poderá negociar com outros jogadores após ter pesquisado a tecnologia "Foreign Trade" (Comércio internacional).

### Pontos de tecnologia

É preciso adquirir "Worker Slots" (Vagas para trabalhadores) no centro urbano para contratar "Scholars" (Sábios), que geram um fluxo estável de pontos de tecnologia. Os centros urbanos não vêm com os slots – e todos os slots têm de ser comprados. Os slots produzem pontos de tecnologia com a mesma rapidez. No entanto, um novo slot (por construção) custa mais do que o anterior. Pesquisa tecnológica e avanços da era custam pontos de tecnologia, além de outros recursos.

Durante o Modo Batalha em jogos "World Domination", você só precisará de sábios a partir da era moderna, por isso não é possível contratá-los nas eras anteriores.

construtor ou os lanceiros se deslocarão até o ponto designado e erguerão a construção apropriada. O Oriente Médio produzirá uma versão compactada da construção que se deslocará até o ponto designado e irá descompactar-se quando solicitado.

### Produção de unidades

As construções que produzem unidades – tais como "Barracks" (Quartéis), "Stables" (Estábulos), "Workshops" (Oficinas) e "Docks" (Docas), que também podem ser chamadas de "Shipyards" (Estaleiros) – exibirão em seus painéis respectivos o número e os tipos de unidade que podem produzir.

Clicando com o botão esquerdo do mouse no botão do ícone da unidade que fica no painel de exibição, você gasta o valor da unidade em recursos e a adquire. A unidade demorará uma quantidade de tempo predefinida até ficar pronta e, decorrido esse prazo, ela emergirá da construção. Essas construções produtoras de unidades podem estancar uma bandeira de reagrupamento e, para que façam isso, basta dar um clique com o botão direito do mouse no terreno fora da construção. Assim que a unidade é concluída, ela se desloca imediatamente até a bandeira.



por padrão enquanto outras devem ser pesquisadas antes de serem usadas.

Para avançar para uma nova era, o jogador deve pagar um custo específico de "Technology" (Tecnologia), "Wealth" (Riqueza) e "Raw Materials" (Matérias-primas). Para visualizar o custo do avanço ou pesquisas necessárias, o jogador só precisa passar o ponteiro do mouse sobre o nome da era, que fica na parte superior esquerda da tela, e logo verá uma dica. Quando estiver pronto para avançar, basta clicar no botão da era.

### Função das unidades

Cada unidade do seu império desempenha um papel específico no combate. Você irá notar que o combate funciona como na brincadeira pedra-papel-tesoura, pois cada uma é forte contra certos tipos de unidade e vence-os facilmente, porém é fraca contra outros tipos de unidade, podendo ser destruídas rapidamente caso você não tome o devido cuidado.

## Infantry (Infantaria)

A infantaria é a sua unidade de combate mais básica. Todas as regiões contam com uma variedade de soldados de infantaria que você pode selecionar. As unidades de infantaria, via de regra, não são caras, mas são fáceis de destruir. Por outro lado, elas se tornam perigosas quando numerosas e têm muitas habilidades especiais, que as tornam surpreendentemente letais. As infantarias funcionam melhor como um grande grupo de ataque ou como escolta para unidades maiores, mas tome sempre cuidado com os canhões de campanha!

## Light Cavalry (Cavalaria leve)

A deficiência de blindagem da cavalaria leve é compensada por sua velocidade. Suas unidades de cavalaria leve são seus melhores batedores e dão cobertura rapidamente, o que ajuda a manter os inimigos sob vigia. Os cavaleiros leves são ótimos em ataques-surpresa e podem destruir rapidamente veículos de transporte e trabalhadores inimigos. Por fim, essas unidades também funcionam como excelente resistência às armas de sítio do inimigo graças à sua rapidez e ao profundo conhecimento que têm sobre armas.

## Heavy Cavalry (Cavalaria pesada)

As unidades de cavalaria pesada, apesar de lentas, são poderosas e bem protegidas com blindagem espessa dos pés à cabeça. Elas são ideais para derrubar infantarias, podendo aniquilar um grupo

inteiro e debandar antes que o inimigo se dê conta do que aconteceu.

## Anti-Cavalry (Anticavalaria)

O seu exército também conta com unidades especializadas de anticavalaria para eliminar cavalaria leves e pesadas. Mantenha, porém, sua anticavalaria longe das unidades de infantaria, às quais ela é particularmente vulnerável.

## Field Guns (Canhões de campanha)

Estas são as armas de artilharia compactas do seu arsenal. São perfeitas para atacar grandes grupos de unidades de movimentação lenta, tais como infantarias, dizimando-as completamente.

## Siege Weapons (Armas de sítio)

As armas de sítio são suas maiores máquinas de guerra em solo. Ainda que sejam de movimentação lenta, têm um poder devastador quando usadas contra estruturas inimigas. Uma única arma de sítio é capaz de destruir rapidamente uma construção, uma torre ou um muro inimigos. No entanto, as armas de sítio são bastante vulneráveis devido à sua velocidade lenta e à sua inabilidade de rechazar ataques a curta distância. Proteja sempre essas valiosas armas com batedores de infantaria e cavalaria.

## Small Ships (Embarcações de pequeno porte)

Sua marinha é composta de duas classes de

embarcações – as embarcações de pequeno porte são uma delas. A maioria dessas pequenas naves é útil para transportar unidades terrestres e todas elas são perfeitas para perfurar o casco das embarcações inimigas.

## Large Ships (Embarcações de grande porte)

Estas naves, comparáveis a enormes beemontes, são usadas por comandantes astutos para bombardear alvos costeiros desde o alto-mar. A maioria delas pode também transportar unidades, mas é vulnerável a ataques de embarcações inimigas.

## Heroes (Heróis)

De tempos em tempos, você pode ter um poderoso herói e enviá-lo ao campo de batalha. Os heróis custam caro, mas são unidades extremamente robustas, de habilidades letais inigualáveis. Um exército que tem um herói como líder não é para ser subestimado.

## Special Units (Unidades especiais)

Algumas unidades sob o seu comando não se encaixam exatamente em nenhum dos grupos acima, tais como os "Fire Ships" (Brulotes ou navios de fogo) e os "Priests" (Sacerdotes). Essas unidades são para fins bem específicos, que você irá acabar conhecendo à medida que for desenvolvendo sua experiência como comandante. Cada região tem suas próprias unidades especiais e de apoio.

## Habilidade das unidades

Muitas das unidades do seu exército têm acesso a habilidades especiais. Algumas dessas habilidades já são conhecidas de suas unidades, ao passo que outras lhes devem ser ensinadas por meio de pesquisa.



Na imagem ao lado, você pode observar o "Command Card" (Cartão de comando) para uma unidade. Os ícones da fileira superior representam as ações de combate disponíveis à unidade. Logo abaixo estão os itens pesquisáveis. Para

pesquisar algo, basta clicar no botão de pesquisa. O custo da pesquisa é descontado do seu armazém de recursos. As pesquisas demoram um certo tempo até serem concluídas; isso é indicado numa barra de tempo que atravessa o ícone enquanto a pesquisa estiver em andamento.

Na parte inferior do cartão de comando há ícones que representam as habilidades possíveis para a unidade. Clique neles para usar uma habilidade. Em alguns casos, você terá também de clicar num alvo ou local para que a habilidade funcione ali. Algumas habilidades custam recursos e algumas têm "cooldown", que é um tempo de espera que certas habilidades requerem para serem usadas novamente. Durante o "cooldown", a habilidade não pode ser usada e você deve aguardar até que ela se recarregue. Passe o ponteiro do mouse por cima de um ícone para obter informações sobre ele.

## Ações de combate

Seus soldados e pessoal de apoio são altamente habilidosos e bem treinados. Como comandante deles, você tem acesso a táticas avançadas, denominadas ações de combate, que suas unidades vão desempenhar sob sua orientação. Muitas dessas ações estão disponíveis por default, mas algumas têm de ser pesquisadas antes de ser utilizadas.

As ações de combate podem ser usadas por vários tipos de unidades e, por isso, diferem das habilidades das unidades, que são únicas e específicas. As ações de combate são uma combinação de formações e objetivos para um fim específico. Por exemplo, se você estiver jogando no Oriente Médio e quiser que um grupo de suas unidades faça uma emboscada na entrada de

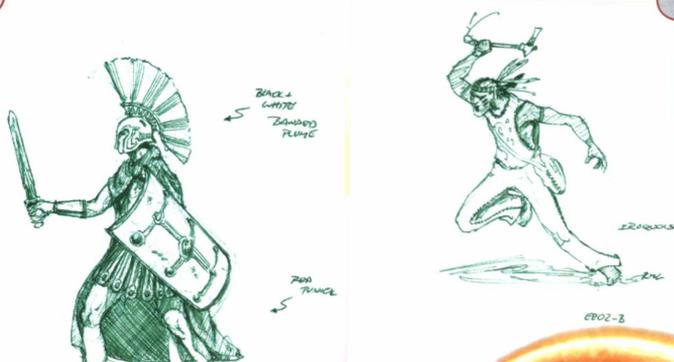
uma floresta, primeiramente selecione suas unidades, a seguir dê um clique com o botão esquerdo do mouse no ícone "Ambush" (Emboscada) no cartão de comando. Depois clique no local onde quer que suas unidades realizem a emboscada. Elas começarão a deslocar-se até o alvo, entrar em formação e se esconder. Lá elas irão aguardar pacientemente até fazerem um ataque-surpresa contra as unidades inimigas que terão a infelicidade de cruzar seu caminho.

Existem várias ações de combate disponíveis para suas tropas, tais como capturar construções, atacar unidades inimigas e explorar o mapa. Muitas dessas ações têm bônus bastante poderosos. O comandante esperto que souber utilizar bem as ações de combate dificilmente será detido.

## Combate Aéreo

O controle de sua força aérea é muito semelhante ao das ações de combate. Após construir uma "Airbase" (Base aérea), você poderá lançar ataques aéreos e outras missões aéreas a partir dela. O tipo de missão e a quantidade de danos que esses ataques causam dependerá da aeronave que você tiver pesquisado.

Selecione um ícone de missão aérea da sua base clicando nele com o botão esquerdo do mouse, e clicando a seguir no alvo. Feito isso, seus aviões irão decolar imediatamente e seguir suas ordens. Assim você pode lançar bombardeios, iniciar dogfights e fazer amplos reconhecimentos aéreos. Existem vários tipos de missões aéreas, com as quais você irá se familiarizar à medida que seu império for desenvolvendo a tecnologia apropriada.



Dependendo da situação e de sua estratégia, a via diplomática pode ser uma alternativa inteligente em vez de partir para o combate. Para acessar

os controles da diplomacia, clique no botão “Diplomacy” no lado direito da parte superior direita da tela principal.

Existem três status diplomáticos no Empire Earth III: “Allies” (Aliados), “Neutral” (Neutros) e “Enemies” (Inimigos), também chamados de “At War” (Em guerra). Esses status são recíprocos, o que quer dizer que você não pode ser inimigo de um jogador que é seu aliado ou neutro em relação a você. Os jogadores também podem assimilar tribos nativas, estabelecendo assim um tipo especial de aliança.

- **Aliados** – Jogadores aliados não podem se atacar. Por default, os aliados compartilham uma “LOS” (“line of sight” = linha de visão) entre si. Existem três tipos básicos de aliança:

- » **Timed (Cronometrada)** – uma aliança que dura um tempo predefinido e expira ao final, deixando os jogadores neutros entre si.

- » **Breakable (Rompível)** – os jogadores são aliados até que um declare guerra ao outro.

- » **Whole Battle (Batalha inteira)** – basicamente uma aliança inquebrável, que dura toda a partida.



- **Neutros** – Jogadores neutros podem atacar uns aos outros, mas só deliberadamente. É preciso “forçar o ataque” mantendo pressionada a tecla **Alt** enquanto se ordena o ataque, clicando no alvo com o botão direito do mouse. Ao atacar um jogador neutro, será declarada guerra contra ele automaticamente.

- **Inimigos** – Os jogadores inimigos estão sempre em estado de guerra. As unidades irão se atacar automaticamente umas às outras assim que tiverem os adversários em seu campo de visão. Inimigos não podem estabelecer rotas comerciais entre si.

- **Assimilados** – Para assimilar uma tribo, maximize suas relações com ela. As tribos assimiladas adotam a mesma postura diplomática que o jogador assimilador tem para com os outros jogadores e tentam atacar os inimigos dele. As tribos também dão parte dos recursos que coletam ao jogador que as assimilou.

## Fazendo alianças e declarando guerra

Você pode facilmente enviar uma proposta de aliança ou declarar guerra a outro jogador ou a uma tribo nativa. Acesse os controles de diplomacia e selecione o jogador ao qual você quer se aliar ou declarar guerra. Uma série de botões será exibida. Para propor imediatamente uma aliança cronometrada ou uma aliança rompível, clique no botão correspondente. O default da aliança cronometrada é 10 minutos.

Para declarar guerra a um jogador e tornar-se seu inimigo mútuo, clique no botão “Declare War” (Declarar guerra), que fica ao lado dos botões de alianças. Para declarar guerra a um jogador neutro, você deve “forçar ataque” às unidades dele, selecionando unidades e ordenando-lhes que ataquem, mantendo a tecla **Alt** pressionada e dando um clique com o botão direito do mouse no alvo.

Quando um jogador envia um pedido de aliança ou qualquer outro tipo de proposta a você, o botão “Diplomacy” (Diplomacia) fica piscando. Clique nele e veja o botão do(s) jogador(es) que enviou(aram) uma proposta piscando. Se houver somente uma proposta pendente, aparecerão botões de “Quick Response” (Resposta rápida) logo abaixo do botão do jogador. Se você recebeu múltiplas propostas, clique no botão de um jogador para ver as opções de resposta rápida para a proposta daquele jogador. Os botões de resposta rápida permitem que você aceite ou recuse uma proposta instantaneamente, ou então faça uma contraproposta (veja o tópico “Propostas” adiante). Passe o ponteiro do mouse sobre os botões para ver uma dica que resume a proposta do outro jogador.

## Propostas

Para mais opções diplomáticas, você pode enviar uma proposta a outro jogador (mas não a uma tribo nativa). Clique em “Diplomacy” (Diplomacia), selecione o jogador e, a seguir, clique no botão “Proposal” (Proposta).

Na parte superior do painel “Proposal” encontram-se os controles a partir dos quais se pode propor “Alliance” (Aliança) ou “Neutrality” (Neutralidade). Você pode sugerir vários tipos de aliança e também propor o tamanho da linha de visão que será compartilhada. Logo abaixo, há duas seções onde se pode oferecer e requisitar tributos como parte da proposta.

Também é possível oferecer ou requisitar a um terceiro uma mudança de status diplomático (veja imagem). Tais condições passarão a vigorar somente quando a proposta tiver sido aceita por ambas as partes.

Na parte inferior do painel estão os botões para enviar, corrigir ou cancelar. Ao analisar uma proposta enviada por outro jogador, você pode aceitá-la, recusá-la ou fazer uma contraproposta.

**Importante:** Na seção “Tributos” (Tributos), o lado esquerdo do painel sempre mostra o que o jogador que enviou a proposta original dará quando ela for aceita. O lado direito sempre mostra o que o jogador que recebeu a proposta dará. Então, por exemplo, se você enviar uma proposta e oferecer 500 de riqueza, você faz essa oferta no lado esquerdo. Ao mesmo tempo, se você quiser que o outro jogador lhe dê 600 de matérias-primas, você fará esse pedido do lado direito.

**Change Status (Mudar status)** – Você pode oferecer ou requisitar mudança de status diplomático em relação a um jogador, com a condição de que a proposta tenha sido aceita. Escolha um dos três status no campo “Change

## Tributos



Você pode enviar recursos, unidades e construções a outros jogadores e tribos nativas como tributos. Isso é particularmente útil para melhorar seu relacionamento com uma tribo. Nos controles “Diplomacy” (Diplomacia), clique no jogador a quem você deseja enviar um tributo. Um clique com o botão esquerdo do mouse envia imediatamente uma

quantia fixa de recursos ao jogador selecionado. Se você mantiver a tecla **Shift** pressionada enquanto clica, a quantia enviada será quintuplicada.

Para enviar unidades ou construções como tributo, primeiramente selecione as que quiser oferecer como tributo. A seguir clique em “Diplomacy” e selecione o jogador para o qual quer oferecê-las. Clique no botão “Tribute Units” (Unidades-tributo) e as unidades e construções selecionadas serão dadas ao jogador escolhido.

Status”. A seguir, escolha um dos jogadores da província no campo “With this Player” (Com este jogador).

Se solicitada, uma declaração de guerra com aquele jogador ocorre imediatamente, assim que a proposta é aceita. As opções “Alliance” (Aliança) ou “Neutral” (Neutro) também enviam automaticamente uma proposta ao outro jogador, que poderá aceitá-la ou recusá-la.

**Nota sobre as propostas nos jogos “World Domination”:** Você tem a opção de oferecer províncias inteiras como tributo enquanto estiver no nível Mundo. Verifique a caixa de validação “Tribute Province” (Província-tributo) e selecione a província que quiser oferecer ou requisitar como tributo.

# DOMINAÇÃO DO MUNDO

O “World Domination” é uma campanha individual do Empire Earth III. Seu objetivo é expandir seu território e dominar o mundo com 60% das províncias disponíveis. Os jogadores controlados pela inteligência artificial tentam fazer o mesmo, ao passo que as tribos nativas simplesmente realizam

suas atividades corriqueiras na maioria das províncias. Existem algumas características adicionais nos jogos “World Domination” em comparação com os jogos “Skirmish”.

## Províncias

Nos jogos “World Domination” o mapa é um globo terrestre dividido em províncias. Cada uma delas representa um único mapa do estilo “Skirmish”. Você pode rotacionar o globo clicando nele e em seguida arrastando o mouse.

## Recursos do mundo

Cada província é mais ou menos rica em quatro tipos de recursos:

- **Militar** – o número potencial de exércitos que a província pode suportar.
- **Imperial** – uma medida do poder político potencial da província. O poder

imperial pode ser gasto em compras e pesquisa.

- **Comercial** – uma medida do potencial comercial da província. As reservas comerciais podem ser gastas em compras e pesquisa.
- **Pesquisa** – uma medida do potencial de pesquisa da província. A pesquisa que você gera é usada basicamente para adquirir itens da árvore de tecnologia e para avançar para a era seguinte.

O valor de cada recurso é expresso por um número. Quanto maior for o número, mais valiosa será a província para aquele recurso. Nota: alguns valores podem ser zero.

## Designação das Províncias

A fim de explorar o valor potencial dos recursos do mundo, você terá de possuir a província e designá-la adequadamente. Existem quatro designações, as quais correspondem aos quatro recursos do mundo. É possível trocar a designação de uma província – por exemplo, de militar para comercial – mas será preciso aguardar uma rodada até que a alteração seja completada.



COMERCIAL

- Produz comércio a cada rodada com base no valor comercial.
- Utilizada para criar rotas de comércio mundial para rendimento comercial extra.



PESQUISA

- Produz pesquisa a cada rodada com base no valor de pesquisa.
- Utilizada para adquirir tecnologias e avançar nas eras.



IMPERIAL

- Produz poder imperial a cada rodada com base no valor imperial.
- Utilizada para criar espíões.
- Contribui para o limite de espíões (um por província imperial).



MILITAR

- Contribui para o limite dos exércitos com base no valor militar
- Utilizada para criar exércitos (ou modificá-los gratuitamente).

## Modo Mundo vs. Modo Batalha

Nos jogos do tipo “World Domination”, os jogadores competem em dois modos distintos:

- **Modo Mundo** – Esta fase estratégica, dividida em rodadas, é jogada num mapa-múndi. Os jogadores coletam recursos, realizam grandes pesquisas e controlam exércitos e espíões.
- **Modo Batalha** – Esta fase é muito semelhante aos jogos “Skirmish”. Os jogadores coletam recursos, pesquisam habilidades das unidades para utilizá-las durante a batalha e, em vez de exércitos, controlam unidades individuais. As batalhas se desenrolam em tempo real.

No início de uma rodada-mundo, todas as batalhas pendentes são resolvidas (as províncias ficam destacadas em vermelho). As batalhas acontecem quando você tem um exército numa província não-amiga ou sem dono, ou também quando outro jogador tiver movido um exército para dentro de uma de suas províncias. Clique numa província destacada em vermelho para resolver

a batalha pendente que está ocorrendo ali. Você pode optar por lutar no modo batalha, que se desenrola em tempo real no mapa da província, e pode optar também por selecionar “Auto Resolve” (Resolução automática) para que o confronto seja resolvido automática e instantaneamente com base nos pontos fortes e fracos de cada lado da batalha. Lembre-se de que você só pode usar o recurso de resolução automática contra jogadores controlados pela inteligência artificial, e não contra tribos nativas.

Após solucionar todas as suas batalhas, você pode mover unidades, pesquisar novas tecnologias ou usar tecnologias imperiais (veja detalhes adiante). A rodada só terminará quando você clicar no botão “Advance Turn” (Avançar rodada), no centro da parte superior da tela “World” (Mundo). Logo abaixo desse botão aparece o ano atual, que corresponde à era em que você se encontra. Para ver o número da rodada passe o ponteiro do mouse por cima da indicação do ano.

## Exércitos

Existem três tipos de unidades para o modo “World” (Mundo): exércitos, espíões e veículos comerciais. As unidades do modo Mundo são móveis e aparecem como ícones no mapa.

Um exército é formado de unidades terrestres e/ou unidades navais, respeitando a capacidade populacional. Para criar um exército, você deve estar abaixo da sua capacidade de contingente e ter recursos suficientes. Sua capacidade de contingente corresponde à soma dos valores militares de todas as suas províncias militares. A criação de exércitos, que só pode ser feita em províncias militares, custa recursos do mundo.

Para criar um exército, clique numa província militar para abrir o painel “Province” (Província), ou dê um duplo-clique num ícone de “Army Base” (Base aérea). No painel, clique em um dos dois ícones de exército vazios (ao lado do valor militar) para exibir o painel “Army Composition” (Composição do exército). Se você já tiver um ou dois exércitos nessa província, um ou ambos os ícones não estarão vazios. Clique no ícone de um

exército ativo para abrir aquele exército no painel “Army Composition”, o que permitirá que você mude a posição dele. Você só pode ter um único exército numa província por vez.

Na parte superior do painel há uma barra que exibe o nome do exército. O nome default é simplesmente “Army” seguido do número do exército, mas você pode dar um duplo-clique no nome e editá-lo. Essa mesma barra também funciona como indicador da capacidade populacional, que vai aumentando à medida que você seleciona unidades e as acrescenta ao exército. O tamanho máximo de seu exército aumenta conforme você progride nas eras.

Logo abaixo da barra do nome há colunas para cada tipo de construção. Essas colunas listam todas as unidades disponíveis, de acordo com a sua era atual e unidades pesquisadas. Dicas aparecerão sobre cada ícone de unidade, com o nome e informações respectivos. Para acrescentar unidades ao exército, basta clicar com o botão esquerdo do mouse nos ícones das unidades desejadas (para

reduzir o número, clique com o botão direito). Quando a barra da capacidade populacional atingir o seu máximo, mais nenhuma unidade poderá ser adicionada.

Todos os exércitos devem conter pelo menos uma unidade capaz de erguer construções (a unidade variará de acordo com a região com a qual você estiver jogando). A composição do exército será considerada como definitiva uma vez que você tiver movido o exército ou concluído a rodada, mas você pode modificar o conteúdo de um exército por um custo determinado se o exército estiver numa província sua (essa modificação é gratuita em províncias militares).

Na parte inferior da tela há um conjunto de botões. Estes são atalhos para preenchimento rápido: três já vêm definidos (ofensivo, defensivo e naval) e três são definidos pelo jogador. Para criar uma disposição, componha o exército como quiser e depois clique num dos três botões vazios para gravar.

## Saúde dos exércitos

Como as unidades individuais do nível Batalha, os exércitos também têm uma barra de saúde. Se você for derrotado numa batalha, os exércitos envolvidos serão perdidos. Caso você vença, nem por isso seus exércitos deixarão de sofrer alguns danos. Os exércitos são considerados “em repouso” se passarem uma rodada sem se mover ou atacar. Eles recuperam saúde durante as rodadas em que estiverem em repouso.

No nível Batalha, as unidades de um exército danificado têm sua saúde limitada na mesma proporção. No entanto, as unidades produzidas durante a batalha terão saúde completa.

## Movimentação dos exércitos

Para mover um exército, clique no ícone corresponde no mapa (clique com o botão direito para cancelar a seleção). O ponteiro do mouse

muda para a forma de movimentação. Quando você passa o ponteiro sobre uma província, esta ficará destacada em verde se for uma província para a qual você poderá mover ou ficará vermelha se for um destino inválido. Clique com o botão esquerdo do mouse em uma província verde para ordenar que o exército se desloque para lá. Os exércitos normalmente podem avançar somente uma província por rodada, mas algumas tecnologias imperiais podem aumentar isso. Os movimentos só surtirão efeito quando você concluir a rodada, por isso é possível desfazer um movimento fazendo com que o exército recue à província original. Não é permitido ter mais de dois exércitos numa província no mesmo lance.

Para mover um exército sobre a água (por exemplo, sobre uma província-oceano), o exército deve possuir embarcações suficientes com capacidade de transportar todas as suas unidades terrestres. O total das capacidades chama-se “Cargo

Capacity”(Capacidade de carga). Se a capacidade de carga de um exército for maior ou igual à população de todas as unidades terrestres, você pode mover o exército para dentro da água ou na terra; entretanto, é óbvio, os navios não poderão ser posicionados em mapas terrestres.

## Retirada da batalha

Você pode retirar seus exércitos de uma batalha e abrigá-los em segurança se você ainda possuir unidades suficientes no mapa. Durante a batalha, clique no botão “Withdraw” (Retirar). Seus exércitos retirados sofrerão algumas baixas, mas estarão em breve disponíveis na província para onde debandaram. Lembre-se de que a retirada conta como uma movimentação na rodada.

### ATENÇÃO

Mover exércitos para uma província que não pertence a você nem a um aliado constitui um ato de guerra.

## Espiões

Os espiões são unidades dissimuladas que reúnem inteligência, interceptam negociações e dão cabo de espiões inimigos. Os espiões também podem realizar outras ações especiais, que devem primeiramente ser pesquisadas na árvore de tecnologia imperial. Os espiões são movimentados no mapa do mundo exatamente como os exércitos e também possuem uma barra de saúde. Para criar um espião, clique numa província imperial e, a seguir, clique no ícone do espião que se encontra no painel da província. O número de espiões que você pode ter é igual ao número de províncias imperiais que você possui. Só é permitido ter no máximo dois espiões por vez numa mesma província.

### Ações dos espiões:

- **Gather Intelligence (Captar informações)** – Os espiões automaticamente conseguem informações sobre a província que estão ocupando e podem ver outras unidades inclusive nas províncias adjacentes. Um espião só pode ser visualizado por outro espião. Você pode pesquisar inteligência superior na árvore de tecnologia imperial para obter informações adicionais, incluindo

a composição de exércitos inimigos.

- **Assassinate (Assassinar)** – Quando espiões de jogadores diferentes se cruzam na mesma província, eles tentam matar um ao outro. Seus espiões têm uma vantagem quando estão em províncias amigas, mas estão em desvantagem nas províncias inimigas. Se o assassinato for bem-sucedido, o(s) espião(ões) morto(s) é(são) removido(s) do mapa. Se o plano de matar não der certo, o espião sofre danos. As tentativas de assassinato ocorrem no início da rodada.
- **Commandeer Trade (Desviar mercadorias)** – Quando um espião se encontra na província em que há um veículo de transporte comercial pertencente a outro jogador, o espião automaticamente surrupia o valor comercial daquela viagem. O proprietário do veículo nada ganha por aquela viagem.
- **Empire Techs (Tecnologias imperiais)** – As seguintes tecnologias imperiais requerem um espião: propaganda, corrupção, sabotagem, financiamento de rebeldes, subsídios tribais, golpe de estado e zona sem espião.

As milícias são forças defensivas locais. Toda província tem direito a uma milícia, que você pode adquirir e compor exatamente como um exército. As milícias também possuem uma barra de saúde, porém elas não podem se mover nem ser movidas.

Se você optar por não adquirir uma milícia para uma província, você ainda terá algumas construções básicas na província, dependendo da designação dela:

- A província militar terá um quartel e um estábulo/fábrica;
- A província comercial terá dois mercados;
- A província imperial terá dois armazéns;
- Todos os tipos de província terão pelo menos um centro urbano.

**NOTA:** Devido às regras de propriedade de territórios, o Ocidente e o

Extremo Oriente devem ter centros urbanos adicionais para acomodar mercados adicionais (e armazéns, se estiverem em territórios diferentes).

- Além disso, o Ocidente terá um construtor, e o Extremo Oriente contará com alguns soldados de infantaria que sabem construir.

A milícia que você quiser adquirir deve atender aos quesitos acima, mas você também pode adicionar-lhe o que quiser, inclusive construções (exceto muros). Cada construção necessita de certa quantidade de população para a criação de milícias. Você pode salvar um modelo de milícia para cada uma das quatro designações de província.

As milícias são destruídas caso a província que estão defendendo seja conquistada.

## Milícias

## Comércio no Mundo

Qualquer uma de suas províncias pode ser ponto de partida ou de chegada de uma rota comercial entre sua província e a de outro jogador. As extremidades da rota têm de ser províncias comerciais. Você não pode comercializar com jogadores inimigos, a menos que sua região seja o Oriente Médio e você tenha desenvolvido a tecnologia mercado negro.

A criação de uma rota comercial custa recursos. Para criar uma rota, clique numa de suas províncias comerciais para abrir o painel “Province” (Província), a seguir clique no botão “Trade” (Comércio), que fica próximo ao valor comercial no painel. As províncias com destino autorizado ficam destacadas em verde quando você passa o ponteiro do mouse sobre elas. Os valores comerciais das províncias de origem e de destino e a distância entre



elas são fatores determinantes do valor da rota. Para concluir, clique na província de destino.

Cada vez que o veículo comercial chega ao destino ou retorna à origem, você obtém rendimentos da rota, os quais são acrescentados à sua reserva comercial. Se você tiver um parceiro comercial além de você mesmo, ele ganhará um pequeno bônus igual ao valor comercial da província dele. Você pode excluir uma rota comercial selecionando um veículo e deletando-o a seguir, ou selecionando a província de origem e criando uma nova rota.

Se houver espiões na província, eles furtarão automaticamente os veículos de comércio, deixando o proprietário da rota e seu parceiro sem nada para a viagem. Se um exército inimigo estiver na mesma província que o veículo de transporte, ele destruirá não só o veículo, mas também a rota.

## Eventos do Mundo

Os eventos do mundo são missões que ocorrem aleatoriamente (ou em condições específicas) durante um jogo "World Domination". Quando esses eventos sobrevêm, você recebe um descritivo da situação bem como objetivos a cumprir. Cada vez que concluir um evento, você normalmente será agraciado com algum tipo de recompensa ou benefício. Os eventos

costumam ser opcionais, por isso você tem a opção de recusá-los.

Caso você decida concluir um evento, aceite-o e cumpra os objetivos estipulados. Alguns eventos são curtos e fáceis; outros, porém, são longos e complicados. Há também eventos que, assim que concluídos, geram novos eventos.

## TECNOLOGIAS DO MUNDO

Num jogo "World Domination", as pesquisas tecnológicas não são conduzidas como nos jogos "Skirmish". Nos jogos WD você tem a opção de pesquisar tecnologias do império, que são especiais e contam com uma grande gama de usos e efeitos (veja mais detalhes adiante).

Na árvore tecnológica regular ou "Evolution" (Evolução), o que você pode pesquisar irá depender do tipo de nível em que você estiver: "World" (Mundo) ou "Battle" (Batalha).

**World Level (Nível Mundo)** – Pesquise unidades e upgrades para elas, que custam recursos do mundo. A pesquisa neste nível dura até o final do jogo.

**Battle Level (Nível Batalha)** – Pesquise habilidades para as unidades, incluindo upgrades, os quais custam recursos locais. A pesquisa neste nível só dura até o final da batalha; por isso, se você pesquisar uma habilidade numa determinada batalha, você terá de pesquisá-la novamente para uma outra batalha. Aqui você



basicamente dará equipamentos e treinamento especiais às unidades que participam de cada batalha específica.

### Tecnologias imperiais

Existem três tipos de tecnologia imperial: "Military" (Militar), "Commercial" (Comercial) e "Imperial". Por sua vez, todos os três se subdividem em três ranques. As tecnologias mais poderosas geralmente estão nos ranques mais altos e têm como pré-requisito a pesquisa de ranques inferiores. Uma vez pesquisadas, as tecnologias aparecem no painel de tecnologia e ficam disponíveis para utilização. Algumas tecnologias estão habilitadas por default, porém a maioria delas deve ser ativada, o que normalmente gera custo. Para usar uma tecnologia já pesquisada, clique no ícone respectivo no painel da árvore de tecnologia e arraste-o até seu alvo no globo (geralmente uma província). Dependendo da tecnologia acionada, pode ser que demore uma rodada até surtir efeito.

## Tecnologias Imperiais

### Superior Intel (Inteligência superior)

» **Ranque imperial:** 1

» **Custo de utilização:** Gratuito.

» **Descrição:** Quando está numa província, o espião automaticamente capta informações, estruturas do nível Mundo, tribos locais e vários territórios. Além disso, você pode observar a composição dos exércitos e da milícia na mesma província que o espião.

### Frontiers (Fronteiras)

» **Ranque imperial:** 1

» **Custo de utilização:** Gratuito.

» **Descrição:** Aumenta o campo de visão do mundo. Você pode ver os valores e o dono de uma província a duas províncias de distância em vez de uma.

### Tribal Subsidies (Subsídios tribais)

» **Ranque imperial:** 2

» **Custo de utilização:** Paga-se por uso (requer espião).

» **Descrição:** Estreita significativamente suas relações com todas as tribos de uma província sem dono.

### Patriotic Rally (Reagrupamento patriótico)

» **Ranque imperial:** 2

» **Custo de utilização:** Paga-se por uso, mas perde-se temporariamente a capacidade de arrecadar recursos.

» **Descrição:** Quando você paga por um reagrupamento patriótico numa de suas províncias, essa província não pode ser invadida durante uma roda inteira. Por outro lado, em virtude do reagrupamento, nenhuma renda é arrecadada na província durante essa mesma rodada. Uma vez que você tiver usado um reagrupamento, não pode usar outro durante uma rodada inteira.

### Cultural Landmark (Marco cultural)

» **Ranque imperial:** 2

» **Custo de utilização:** Paga-se ao construir ou reconstruir.

» **Descrição:** O marco cultural é uma estrutura especial. É tão reverenciado que os exércitos estrangeiros não invadem uma província que tenha um marco cultural. Além disso, ele traz +1 Comércio a cada rodada, independentemente de como a província tiver sido designada. Só é possível ter um marco cultural por vez, e ele não pode ser erguido numa província militar. Sua construção demora uma rodada para ser concluída e o mesmo tempo é necessário para removê-lo e reconstruí-lo em outra província. Nenhum exército (amigo ou não) tem permissão para entrar numa província que tenha um marco cultural. Para invadir uma província que tem marco cultural, há duas alternativas: você pode tentar usar de sabotagem utilizando um espião ou isolar a província do resto dos domínios do império de seu proprietário (isto é, ela não deve ficar adjacente a nenhuma outra província do império do outro jogador).

### Coup d'État (Golpe de estado)

» **Ranque imperial:** 3

» **Custo de utilização:** Paga-se por uso (requer espião).

» **Descrição:** Mova seu espião para uma província de outro jogador, que tem pelo menos um exército dele, e tente promover um golpe de estado (a chance de êxito diminui proporcionalmente ao número de exércitos que houver lá). Se o golpe der certo, a província será sua a partir da rodada seguinte. Todos os borderões do mundo serão destruídos.

### Border Growth (Expansão das fronteiras)

*Somente Extremo Oriente*

» **Ranque imperial:** 3

» **Custo de utilização:** Paga-se por província tomada.

» **Descrição:** Seu império automaticamente tenta se expandir a cada rodada tomando uma província adjacente sem dono (se houver). A tomada de cada província tem um custo, por isso, se você não tiver recursos suficientes, a expansão das fronteiras não dará certo.

### No-Spy Zone (Zona sem espião)

*Somente Oriente Médio*

» **Ranque imperial:** 3

» **Custo de utilização:** Paga-se por uso (requer espião, que será perdido).

» **Descrição:** Mova um espião seu para uma de suas províncias e transforme-a numa "zona sem espião". Seu espião precisará de uma rodada inteira para preparar a zona e, quando ela estiver concluída, você o perderá. A partir daí, nenhum espião estrangeiro poderá entrar naquela província. Só é permitido ter uma zona sem espião por vez. Se você designar uma nova zona, a zona antiga será removida imediatamente, ou seja, você não terá uma zona sem espião durante uma rodada, e só voltará a ter na rodada seguinte, quando a nova estiver pronta.

### Foment Revolt (Incitação à revolta)

*Somente Ocidente*

» **Ranque imperial:** 3

» **Custo de utilização:** Paga-se por uso (os exércitos aumentam o custo).

» **Descrição:** Selecione uma província de outro jogador que seja adjacente a uma província sua e incite uma revolta ali. Na rodada seguinte, a província rompe com o outro jogador, tornando-se assim uma província sem dono. O custo desse tipo de prática aumenta se houver mais exércitos inimigos na província, porém eles são destruídos.

## Tecnologias Comerciais

### Corruption (Corrupção)

- » **Ranque comercial:** 1
- » **Custo de utilização:** Gratuito (requer espião).
- » **Descrição:** Todos os seus espiões que estiverem numa província inimiga desviam automaticamente uma porcentagem dos recursos daquela província em cada rodada. A corrupção é proporcional ao número de espiões, ou seja, dois espiões desviam o dobro de recursos.

### Supply Lines (Linhas de suprimento)

- » **Ranque comercial:** 1
- » **Custo de utilização:** Paga-se por uso.
- » **Descrição:** Selecione uma província na qual ocorrerá uma batalha na próxima rodada. Durante toda a batalha, você receberá recursos adicionais em intervalos periódicos.

### Eminent Domain (Domínio notável)

- » **Ranque comercial:** 2
- » **Custo de utilização:** Paga-se por uso (o custo pode variar de acordo com a província).
- » **Descrição:** Adquirir diretamente qualquer província sem dono que estiver no seu campo de visão.

### Sabotage (Sabotagem)

- » **Ranque comercial:** 2
- » **Custo de utilização:** Paga-se por uso (requer um espião, que pode não sobreviver).
- » **Descrição:** Mova um espião para uma província de um outro jogador e ordene que ela faça uma sabotagem. Os benefícios produzidos pela província são levados embora durante uma rodada inteira. Além disso, existe a possibilidade

de destruir estradas, infra-estruturas, o marco cultural e o centro de produção (caso a província os possua); e o proprietário não pode reconstruir durante uma rodada inteira. Existe, entretanto, a probabilidade de que o espião não sobreviva.

### Production Center (Centro de produção)

- » **Ranque comercial:** 2
- » **Custo de utilização:** Paga-se ao construir ou reconstruir.
- » **Descrição:** O centro de produção é uma estrutura especial do nível "World" (Mundo) que aumenta os valores dos recursos da província em que está construído. Você só tem direito a um centro de produção por vez, e a província na qual ele é construído não pode ter um exército seu. O lucro que você obterá da província irá depender de como você a designou:
  - **Província comercial** = mais rendimento comercial por rodada
  - **Província imperial** = mais rendimento imperial por rodada
  - **Província militar** = maior contingente
  - **Província de pesquisa** = mais rendimento de pesquisa por rodada

### Fund Rebels (Financiamento de rebeldes)

- » **Ranque comercial:** 3
- » **Custo de utilização:** Paga-se por uso (requer espião).
- » **Descrição:** Mova um espião para uma província de outro jogador. O espião "compra" as tribos locais, que acabam se voltando contra o dono da província e atacando-o na rodada seguinte.

### Hire Mercenary Army (Contratação de exército mercenário)

*Somente Extremo Oriente*

- » **Ranque comercial:** 3
- » **Custo de utilização:** Paga-se por uso.
- » **Descrição:** Selecione uma província que você está invadindo, na qual ocorrerá uma batalha na rodada seguinte. Assim que a batalha começar, um exército de mercenários independentes invadirá a província e atacará seus inimigos. Você só pode contratar um exército mercenário por província.

### Black Market (Mercado negro)

*Somente Oriente Médio*

- » **Ranque comercial:** 3
- » **Custo de utilização:** Paga-se ao estabelecer a rota comercial.
- » **Descrição:** Permite que você crie um caminho para o mercado negro com os inimigos. Toda a produção decorrente dessa rota é tomada do armazém do seu inimigo. Os veículos utilizados no mercado negro não são vistos pelos outros jogadores, mas podem, entretanto, ser detectados por um espião.

### Sanctions (Sanções)

*Somente Ocidente*

- » **Ranque comercial:** 3
- » **Custo de utilização:** Paga-se por uso.
- » **Descrição:** Toda coleta de recursos (nos níveis Mundo e Batalha) numa província-alvo é suspensa para todos os jogadores durante algumas rodadas. As rotas comerciais funcionam, mas sem produzir lucro.

## Tecnologias Militares

### Roads & Infrastructure (Estradas & infra-estrutura)

- » **Ranque militar:** 1
- » **Custo de utilização:** Paga-se por província.
- » **Descrição:** Construa estradas e infra-estrutura nas suas províncias para garantir a movimentação livre de exércitos amigos e de seus espiões.

### Propaganda

- » **Ranque militar:** 1
- » **Custo de utilização:** Paga-se por uso (requer estião).
- » **Descrição:** Desloque um espião para uma província que contém um ou mais exércitos inimigos e ponha-o para agir. O espião dissemina idéias contra a guerra, o que faz com que os exércitos não-aliados daquela província não consigam recuperar-se de danos durante algumas rodadas, mesmo se eles saírem daquela província.

### Resistance (Resistência)

- » **Ranque militar:** 2
- » **Custo de utilização:** Paga-se por uso.
- » **Descrição:** Os combatentes da resistência aumentam suas forças na província selecionada durante uma batalha.

### Lightning Deployment (Posicionamento-relâmpago)

- » **Ranque militar:** 2
- » **Custo de utilização:** Paga-se por uso.
- » **Descrição:** Mova um exército entre duas províncias que lhe pertencem em um único lance, mesmo se outras províncias intervierem.

### Reinforcements (Reforços)

- » **Ranque militar:** 2
- » **Custo de utilização:** Paga-se por uso (um exército é perdido).
- » **Descrição:** Destaque um exército como reforço durante uma rodada. Se estiver ocorrendo uma batalha numa província adjacente, você pode optar por chamar reforços, um exército extra com o qual poderá lutar; entretanto, o exército debandarà em seguida.

### Scorched Earth (Queimada)

- » **Ranque militar:** 3
- » **Custo de utilização:** Gratuito, porém perdem-se unidades, exércitos e milícias.
- » **Descrição:** Durante a batalha, sacrifique seus próprios exércitos fazendo uma queimada para interromper toda produção de recursos para todos os jogadores que estiverem na província durante várias rodadas. Existe, porém, uma pequena possibilidade de essa tentativa não ter sucesso.

### People's Army (Exército popular)

*Somente Extremo Oriente*

- » **Ranque militar:** 3
- » **Custo de utilização:** Paga-se por exército.
- » **Descrição:** Aumente o contingente do exército selecionado. Você pode acrescentar unidades além da capacidade populacional normal.

### Shock and Awe (Ataque intimidador)

*Somente Ocidente*

- » **Ranque militar:** 3
- » **Custo de utilização:** Paga-se por uso.
- » **Descrição:** Selecione uma província que você invadiu, na qual será realizada uma batalha na próxima rodada. Quando a batalha começar, uma esquadrilha aérea irá cobrir de bombas a zona de defesa. Ao final do ataque, as construções que não tiverem sido destruídas produzirão unidades e recursos somente com a metade da capacidade normal durante alguns minutos.

### Sneak Attack (Ataque furtivo)

*Somente Oriente Médio*

- » **Ranque militar:** 3
- » **Custo de utilização:** Paga-se por uso.
- » **Descrição:** Selecione um exército e pague o custo. O exército pode saltar a província e chegar mais rapidamente à província seguinte em um único lance; entretanto, navios são necessários para a travessia de oceanos.



## REGIÃO - OCIDENTE

### CONSTRUÇÕES

A filosofia ocidental parte do princípio de que o trabalho certo requer a pessoa certa. Ou seja, as construções são melhores quando feitas por profissionais, o que implica que você irá precisar de construtores dedicados para levantar suas estruturas.

### CONTROLE DO TERRITÓRIO

Para controlar um território é preciso que se construa nele um centro urbano que servirá de base do poder. Com exceção do centro urbano, as construções ocidentais só podem ser feitas em locais dos quais já se tem posse. As defesas ocidentais incluem muros, torres, fortalezas e plataformas antiaéreas para proteger os domínios.

### POPULAÇÃO

Para que as forças tenham apoio, é necessário que a população tenha moradias estáveis. Os impérios ocidentais constroem moradias para a população, pois assim acabam desenvolvendo também, por tabela, seu poderio militar.

As tropas ocidentais lutam a partir de uma posição de força. Nos combates mano a mano com inimigos semelhantes na mesma era, as unidades ocidentais saem praticamente sempre vencedoras. Além de contar com construções mais resistentes, essas unidades são mais fortes e causam mais danos do que as de outras regiões. Essa força, porém, tem um preço. Elas têm de lutar com qualidade, já que não podem se dar ao luxo de produzir quantidade. Os impérios ocidentais também possuem mais opções tecnológicas e normalmente, em vez de produzir novos tipos de unidades, preferem especializar-se em um tipo de unidade já existente. No Futuro, o Ocidente se apóia principalmente na robótica e nas armas autônomas.

### AÇÕES EM COMBATES E TECNOLOGIAS IMPERIAIS

#### Ação em combate

**Recuperação** – As unidades modernas são capazes de se curar sozinhas, bastando para isso permanecerem quietas sem entrar em combate.

#### Tecnologias imperiais – somente “World Domination”

- **Ataque intimidador** – Esta tecnologia deve ser ativada numa província antes da invasão. Um grande número de bombardeiros investe pesadamente contra a província, já causando sérios danos ao inimigo antes da chegada de suas tropas.
- **Sanções** – Esta tecnologia interrompe a captação e a comercialização de recursos na província nos âmbitos local e global. Por conseguinte, ninguém poderá coletar qualquer tipo de recursos da província durante algumas rodadas.
- **Incitação à revolta** – Esta tecnologia causa uma revolta civil numa província vizinha do seu império. Todas as unidades inimigas dessa província tornam-se uma nova tribo nativa neutra, hostil ao antigo dono, o que faz com que ele perca o controle sobre ela.



## REGIÃO - ORIENTE MÉDIO

### CONSTRUÇÕES

O Oriente Médio é a única região que possui a habilidade de erguer construções exclusivamente no interior de seu centro urbano. Uma vez adquirida e produzida, a construção assume a forma de um pequeno veículo, o qual, após ser movido para o destino desejado, voltará a assumir sua forma de construção. A maioria das construções pode ser transferida de local.

### CONTROLE DO TERRITÓRIO

O Oriente Médio reclama a posse de um território movendo o centro urbano na forma de um pequeno veículo até o território desejado e soltando-o ali, para que volte à forma original. O Oriente Médio pode construir em qualquer território, mesmo se ele já pertencer a outro jogador; já o Ocidente e o Extremo Oriente não podem construir em territórios pertencentes a outros jogadores. Por outro lado, o Oriente Médio não pode assumir o controle de um território se alguém já tiver a posse dele e tampouco erguer muros ou torres, mas pode levantar fortalezas para defesa e também para o aumento da capacidade populacional.

### POPULAÇÃO

O Oriente Médio deve construir fortalezas, que são bem mais robustas do que as moradias ocidentais, a fim de aumentar a capacidade populacional.

As especialidades do Oriente Médio são as unidades de cavalaria, os elementos-surpresa e as táticas do tipo “atacar-e-debandar”. O Oriente Médio pode constituir uma facção móvel capaz de mudar de local a maioria de suas construções, podendo criar bases avançadas. Esses “mestres da mobilidade” apóiam-se sempre em sua excelente habilidade de intimidar, realizar emboscadas e atacar inesperadamente. O Oriente Médio não pode erguer muros nem torres, mas pode levantar fortalezas defensivas, que também aumentam a capacidade populacional. No Futuro, o Oriente Médio implementa várias modificações inteligentes nas armas convencionais e também nas não tão convencionais.

### AÇÕES EM COMBATES E TECNOLOGIAS IMPERIAIS

#### Ação em combate

**Emboscada** – Selecione unidades e ordene que façam uma emboscada num determinado local. As unidades ficam de tocaia na área definida e, no momento oportuno, saltam sobre os inimigos incautos, obtendo assim um bônus de ataque.

#### Tecnologias imperiais – somente “World Domination”

- **Ataque furtivo** – Por um custo, o exército selecionado fica autorizado a atravessar duas províncias em vez de uma, saltando a província do meio (exceto oceanos).
- **Mercado negro** – Trace rotas comerciais de mercado negro com os inimigos. Todos os recursos recebidos por essa rota são furtados do armazém do inimigo.
- **Zona sem espião** – Este poder permite que você designe uma província por vez como zona sem espião, o que impede todo espião estrangeiro de entrar na província. uma nova tribo nativa neutra, hostil ao antigo dono, o que faz com que ele perca o controle sobre ela.

# REGIÃO - EXTREMO ORIENTE



## CONSTRUÇÕES

Além de excelentes combatentes, suas unidades de infantaria multipropósito são também exímios construtores. Isso pode poupar você de ter de treinar unidades especiais para esse fim.

## CONTROLE DO TERRITÓRIO

Assim como o Ocidente, o Extremo Oriente só pode erguer construções, com exceção do "Ministry" (Ministério), nos territórios que lhe pertencem. Para conseguir a posse de um território, você deve construir um ministério nele. Você não pode construir num território que já tenha dono. Para assumir o controle de um território alheio, você terá de destruir ou capturar o centro urbano ou o ministério dele. O Extremo Oriente pode construir muros, torres e fortalezas para ajudar na defesa dos territórios controlados. Na Era Moderna, é possível adicionar uma capacidade antiaérea às torres e às fortalezas.

## POPULAÇÃO

No Extremo Oriente as construções atraem habitantes. Portanto, se você precisar aumentar sua capacidade populacional, erga mais construções.

O Extremo Oriente conta com uma quantidade considerável de unidades de infantaria ágeis e de baixo custo durante as três primeiras eras. Isso significa que, para dominar, você terá de jogar agressivamente, usando essa vantagem numérica inicial para controlar territórios e fortalecer assim a sua economia. No Futuro, a partir da engenharia genética, o Extremo Oriente consegue criar animais fortíssimos. O Oriente Médio pode talvez não ser tão tecnologicamente avançado quanto o Ocidente nem tão móvel e ardiloso quanto o Oriente Médio, mas pode, se bem comandado, esmagar qualquer adversário com o peso dos números.

## ACÇÕES EM COMBATES E TECNOLOGIAS IMPERIAIS

### Ação em combate

**Entrincheiramento** – As infantarias criam fortificações e se posicionam atrás delas, o que constitui uma boa estratégia defensiva. É preciso tempo para construir e também para derrubar essas barreiras. As unidades que estiverem entrincheiradas não podem ser movimentadas.

### Tecnologias imperiais – somente "World Domination"

- **Exército popular** – Permite que você coloque em campo exércitos bem maiores que os das outras regiões.
- **Exército mercenário** – Com esta tecnologia é possível invadir uma província com um exército aliado a mais combatendo do seu lado.
- **Expansão das fronteiras** – A cada rodada seu império se expande automaticamente, apoderando-se de uma província adjacente que não tiver dono.

## FURANDO A FILA (CHEAT CODES)

Aperte ENTER durante uma partida para abrir o console de comando. Então, digite os comandos abaixo e pressione ENTER novamente para usar o cheat.

**icheat** - Necessário para habilitar os cheats.

**idontcheat** - Desabilita os cheats.

**play god** - Liga o God Mode.

**toggle fog** - Liga ou desliga a neblina do cenário (revela o ambiente).

**sea monkeys** - Liga a construção instantânea.

**era up** - Avança uma era sem cumprir nenhum dos requisitos para isso.

**max pop** - Habilita capacidade máxima da população.

**loot** - Todos os recursos são aumentados para 10.000.

**taxes** - Recursos sofrem uma perda de 100.

**punish** - Unidade selecionada leva 20 pontos de dano.

**convert** - Unidade selecionada é convertida para seu lado.

**super cheat** - Enche seus recursos, habilita capacidade máxima da população e a construção instantânea e desliga a neblina.

## DOWNLOAD DO PATCH 1.1 PARA JOGO ONLINE

Para jogar **Empire Earth 3** pela internet (em modo multiplayer) pode ser necessário um Patch de atualização. Para baixar esse Patch, siga até o site do jogo no endereço <http://www.empireearth.com/us/index.html>

Nesta página, clique na aba que diz **DOWNLOADS**. Será mostrado o link para

o Patch, onde diz **Update Version 1.1**. Clique neste link e selecione um local em seu computador para salvá-lo.

Depois que o arquivos for baixado, execute-o e siga as instruções na tela para instalação do Patch. Após disso você poderá conectar-se aos servidores do jogo.

É bom avisar antes para você ir criando coragem.

**DVD-ROM**  
**REVISTA**

# FULLGAMES

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

## 4 resident evil™

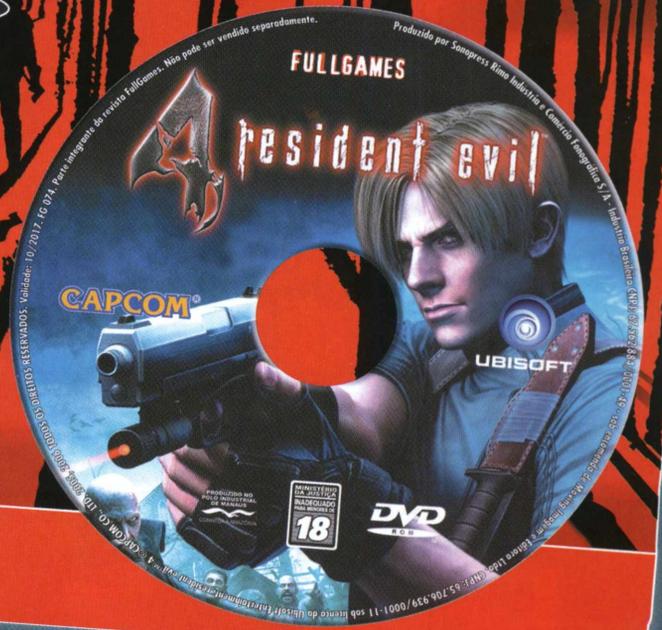
**EM BREVE!**

LOGO COMPLETO

MANUAL EM PORTUGUÊS

**18** NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS  
Categoria: Ação  
Contém: Agressão Física, Assassinato, Crueldade e Decapitação.

UBISOFT



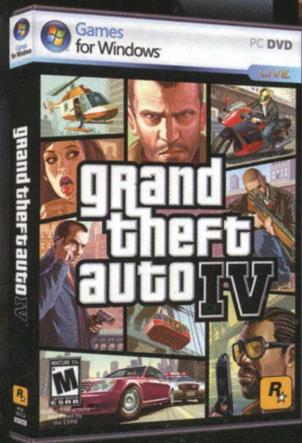
Produzido por Sonopros: Rima Indústria e Comércio Eletrônica S.A. Indústria Brasileira de Jogos Eletrônicos. Não pode ser vendido separadamente.

Produção em parceria com a Ubisoft. Todos os direitos reservados. Validação: 01/2017 - EC 01. Para mais informações, consulte a revista FullGames.

UBISOFT

O premiado Resident Evil 4 na Revista FullGames.

# Grand Theft Auto IV



Agora também disponível para PC.

À venda nas lojas:



AMERICANAS.com



PLAYSTATION 3



PC



DISTRIBUIDOR OFICIAL DE GAMES

©2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, o logo Rockstar Games R, o logo Rockstar North R, o logo Grand Theft Auto e o logo Grand Theft Auto logo são marcas e/ou marcas registradas da Take-Two Interactive Software, Inc. Todos os direitos reservados. "PlayStation", "PLAYSTATION" e a família de logos "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox360, Xbox LIVE e os logos Xbox são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft e são usadas sob licença da Microsoft.