

DVD-ROM

REVISTA

# FULLGAMES

ANO 7 - Nº 75 - R\$ 15,90

www.fullgames.com.br

2 JOGOS  
COMPLETOS  
MAIS DUAS  
EXPANSÕES

INCLUI ENCARTE  
COM INTERFACE  
E MAPA DO  
TECLADO

## AGE of EMPIRES COLLECTOR'S EDITION



EDIÇÃO LIMITADA  
Inclui  
COMPILAÇÃO DA  
TRILHA SONORA

DVD COMPLETO COM

Age of Empires I & II  
e as expansões  
*The Rise of Rome*  
&  
*The Conquerors*

INADEQUADO  
PARA MENORES DE:  
**14**  
ANOS  
MINISTÉRIO  
DA JUSTIÇA

ENSEMBLE  
STUDIOS



Microsoft  
game studios

NOVA FÓRMULA PARA CRIAÇÃO  
DA REVISTA FULLGAMES

# REVISTA + GAME + SUA OPINIÃO

A EQUIPE DA REVISTA  
FULLGAMES QUER FICAR  
MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ!

ACESSE O SITE  
[WWW.FULLGAMES.COM.BR/SUAOPINIAO](http://WWW.FULLGAMES.COM.BR/SUAOPINIAO)

VOCÊ VAI RECEBER INFORMAÇÕES  
DE NOSSOS LANÇAMENTOS E  
DAR SUA OPINIÃO E SUGESTÕES  
SOBRE OS GAMES QUE VOCÊ  
QUER VER E DETONAR NA  
FULLGAMES.

©2005 Alan, Inc. ©2005 Ecko Unltd. Todos os direitos reservados.



**DIRETOR  
GERAL**  
Plínio  
Figueiredo

**DIRETORA  
EXECUTIVA**  
Iamara Sarkovas

**GERENTE  
DE PRODUTO**  
Alexandre R.  
da Silva

**EDIÇÃO E ARTE**  
Robinson Onias  
Alexandre Leandro

**COLABORAÇÃO**  
Caue Figueiredo  
Klaycom Almeida

**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

Tel.: (11) 3708-1300  
Suporte: (11) 3071-1390  
suporte@movingeditora.com.br

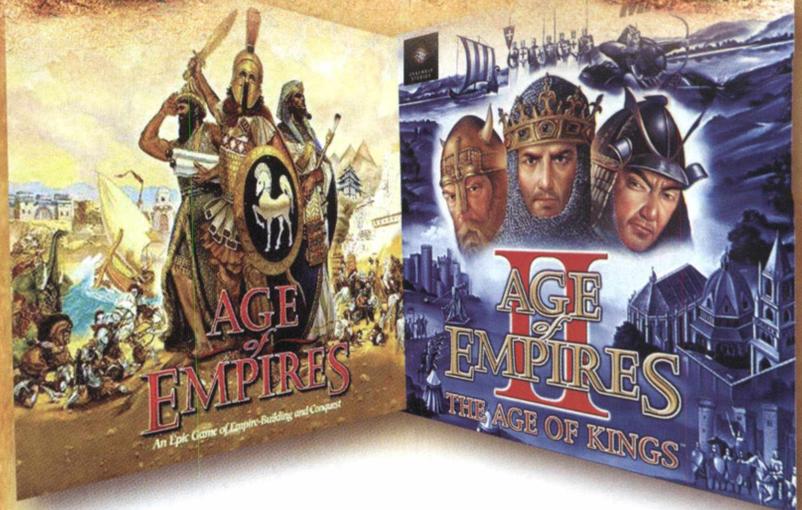
www.movingeditora.com.br  
www.fullgames.com.br

**MOVING**  
www.movingeditora.com.br

Empresa Filial da  
**APRES**  
Associação Brasileira de  
Proteção aos Direitos do Consumidor  
Copiar Software é Crime  
Tele-pirata 0800 - 110039

# AGE of EMPIRES

EDITORIAL



Nesta edição mais uma vez a FullGames arrasou trazendo uma das mais consagradas e premiadas séries de jogos de estratégia de todos os tempos: Age of Empires I e II, mais as suas expansões The Rise of Rome e The Conquerors. Tudo isso em apenas um DVD.

Então... já recuperou seu fôlego?

Comece a pensar na melhor forma de alcançar seus objetivos e conquistas. Defendendo e administrando Roma, o mais poderoso Império que já existiu, guiando os espanhóis pelas províncias Astecas ou até controlando um dos mais temidos exércitos do mundo, os Hunos.

Além das campanhas originais do jogo e suas expansões, você ainda pode inventar inúmeras batalhas no modo "Deathmatch" que dá a liberdade de escolher os povos, climas, locais, épocas em que vão se desenrolar suas tramas.

Sem contar que é possível se conectar com pessoas do mundo inteiro ou seus amigos e competir em tempo real com milhares de opções como no modo "Deathmatch".

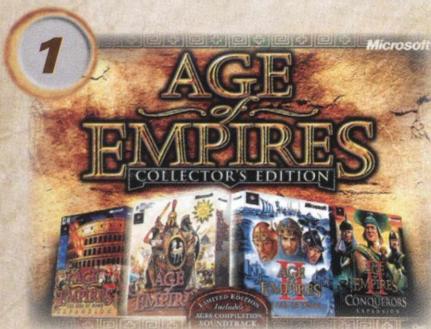
Agora você já possui bons motivos para começar a conquistar, quero dizer... jogar Age of Empires!

# INSTALAÇÃO

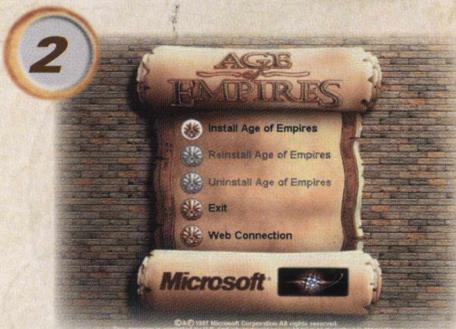
Insira o disco do jogo no drive de DVD-ROM de seu computador e aguarde. Se o seu computador não estiver configurado para executar automaticamente, vá em **Meu Computador/Unidade de DVD** e execute o instalador.



Escolha um idioma para a instalação.



1 Clique com o mouse sobre a imagem da caixa do jogo **Age of Empires**.



2 Para fazer a instalação do jogo clique no símbolo ao lado de **Play Age of Empires**.



3 Feche todos os outros programas e páginas da Internet em uso, em seguida clique em **Continue**.



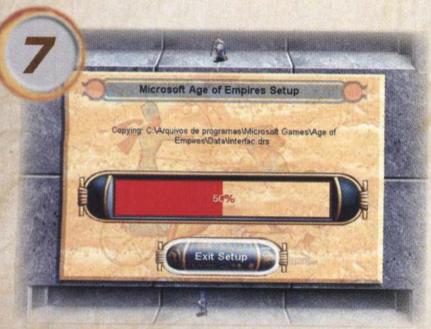
4 Esta é a licença do usuário. Após ler e aceitar todos os termos clique em **I agree**.



5 Este é o local do seu computador onde será instalado o jogo. Clique em **Continue**.



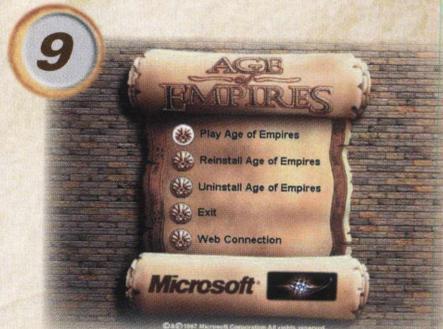
6 Nesta etapa você pode escolher duas formas de instalação. Completa em **FULL** ou Comum em **TYPICAL**. O Padrão é **TYPICAL**.



7 Aguarde o término da instalação.



8 Clique em **Online Registration** se desejar fazer um registro do jogo, caso contrário clique em continuar.



9 O jogo já está instalado. Clique em **Play Age of Empires** e divirta-se!

\*Acesse o manual detalhado em português no site [www.movingeditora.com.br/manuais](http://www.movingeditora.com.br/manuais).

\*A expansão **The Rise of Rome** só pode ser instalada depois do **Age of Empires I**.

# Jogando AGE of EMPIRES

**V**ocê é o espírito que guia uma tribo cujo objetivo é estabelecer-se como uma poderosa civilização que visa o domínio do mundo.

Você inicia o jogo na Idade da Pedra com uma pequena tribo em um mapa inexplorado.

Na medida em que explora esse mapa, você descobre tipos diferentes de terrenos e localiza fontes de comida, madeira, pedra e ouro que os aldeões usam para caça, pesca, coleta, cultivo, corte de madeira e mineração. Você deve acumular recursos e construir habitações suficientes para sustentar sua civilização em crescimento.

A construção de edificações permite o treinamento de unidades militares e barcos para defender sua civilização de ataques inimigos. Construir edificações também permite a pesquisa de novas tecnologias benéficas para sua civilização, como aumento da capacidade de acumular recursos ou a força de suas unidades militares.

Na medida em que avança através das Idades, você pode construir novos tipos de edificações, barcos, unidades militares e pesquisar novas tecnologias.

Você pode estabelecer alianças com outras civilizações controladas por jogadores humanos ou pelo computador, trocar tributos e estabelecer rotas de comércio.

É determinado um vencedor através da condição de vitória do cenário. Você pode jogar uma gama de campanhas de um jogador (single player) pré-definidas, bem como mapas ou cenários randômicos de um jogador (single player) ou multiplayer (multiusuários). Você pode ainda criar seu próprio cenário usando o construtor de cenários (scenario builder).

## APRENDENDO A JOGAR

A melhor maneira de aprender o básico de AGE OF EMPIRES é jogar a campanha de aprendizado *Ascensão do Egito* (Ascent of Egypt Learning Campaign). Você aprenderá como caçar, estocar recursos, construir edificações e combater.

### PARA JOGAR A CAMPANHA DE APRENDIZADO:

1 - No menu AGE OF EMPIRES, clique SinglePlayer.

2 - Clique Campanha (Campaign).

3 - Digite o nome do jogador ou clique na lista de nomes (Name).

4 - Clique OK para mostrar a lista de campanhas.

5 - Selecione *Ascensão do Egito* (Ascent of Egypt

Learning Campaign). Apenas o primeiro cenário será mostrado. Após completar um cenário, o próximo aparecerá no fim da lista.

6 - Selecione o nível de dificuldade (Difficulty Level) – a habilidade das civilizações controladas pelo computador.

7 - Clique OK para iniciar o cenário.

Após as animações, as instruções do cenário serão reveladas. Para mostrar as instruções durante o jogo, clique no botão Menu na barra de menu e clique em Instruções do Cenário (Scenario Instructions).

## CONFIGURANDO UM JOGO

Antes de iniciar um jogo, você deve selecionar o tipo do jogo (single player ou multiplayer) e mapa randômico, cenário ou campanha. O tipo de jogo escolhido determina o que você deve fazer para ganhar o jogo.

Você pode escolher uma entre doze poderosas civilizações, cada uma com diferentes virtudes e fraquezas.



## INICIANDO UM MAPA INEXPLORADO

Você inicia o jogo com alguns aldeões e um Centro da Cidade (Town Center) em um mapa inexplorado (preto). Se você mover um aldeão para a área preta, o tipo de terreno será revelado. Para mover o aldeão, clique nele e então clique com o botão direito do mouse na área em que deseja colocá-lo. Construções inimigas e muros não são visíveis até que você explore a área do mapa onde estão localizados.



Na medida em que explora o mapa, você descobre recursos para aumentar seus estoques de alimento, madeira, pedra e ouro. Aldeões podem cortar madeira, caçar animais, pescar e prospectar as minas de ouro e pedra. Para determinar uma tarefa a um aldeão, clique nele e então clique com o botão direito do mouse em uma área de trabalho, como uma árvore, animal ou mina. Você também pode aumentar seus estoques negociando ou recebendo tributos de outras civilizações.

### CONSTRUINDO SUA CIVILIZAÇÃO

Você utiliza os recursos (alimento, madeira, pedra, ouro) estocados para construir edificações. Você deve construir casas (houses) suficientes para acolher a população de sua civilização. Cada casa comporta quatro aldeões, barcos ou unidades militares. Cada civilização pode criar no máximo 50 aldeões, unidades militares e barcos.

### AVANÇANDO ATRAVÉS DAS IDADES

Os recursos estocados também são usados para avançar sua civilização através das diferentes Idades. Existem quatro Idades: Idade da Pedra (Stone Age), Idade da Pedra Polida (Tool Age), Idade do Bronze (Bronze Age) e Idade do

Ferro (Iron Age). Você inicia o jogo na Idade da Pedra e luta para alcançar a Idade do Ferro. Para avançar para a próxima era, você deve ter um Centro da Cidade (Town Center) e construir duas edificações diferentes da Idade em que está. Clique no Centro da Cidade e então clique no botão "Avançar para a próxima Idade" (Advance to Next Age).

A medida que avançar através das Idades, você poderá construir novas edificações, unidades militares e pesquisar novas tecnologias que irão beneficiar sua civilização. Por exemplo, pesquisar Armadura de Couro (Leather Armor) irá reduzir o dano recebido por suas unidades militares em combate. As edificações, unidades militares e tecnologias disponíveis dependem da civilização que você escolheu para jogar.

### ENTRANDO EM COMBATE

Unidades militares e aldeões podem entrar em combate na terra. Navios de guerra (War Ships) podem entrar em combate no mar. Para ganhar o jogo através de conquista militar, sua civilização (ou time) precisa destruir todos os aldeões, unidades militares, navios de guerra e edificações do inimigo. Você não precisa destruir veículos comerciais, de transporte, de pesca, artefatos, ruínas ou muros. Você pode também obter uma vitória aliada com outras civilizações.

Unidades militares e aldeões feridos podem ser curados por um padre (Priest). Aldeões, unidades militares, edificações e barcos inimigos podem ser convertidos pelo padre. Edificações e barcos danificados podem ser reparados por um aldeão.

## ESCOLHENDO UMA CIVILIZAÇÃO

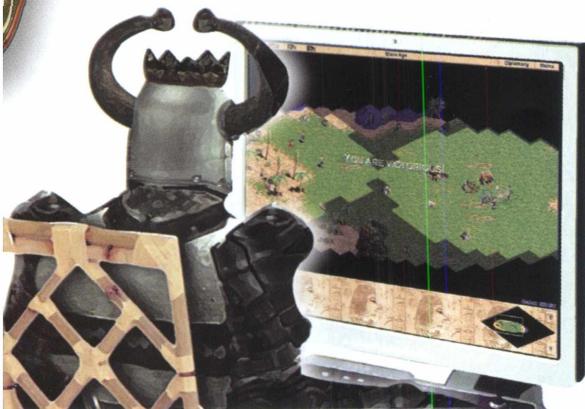
Jogue com uma das 12 mais poderosas civilizações da Antigüidade! Comande a Falange Grega, a melhor infantaria do mundo por centenas de anos. Lidere as carruagens dos Hititas ou Assírios. Construa o vasto império agrícola do Egito, Babilônia ou Suméria. Guie os Shang (China), Antigos Choson (Coreia) ou Yamato (Japão) pelo controle da Ásia. Domine o comércio marítimo com os Fenícios ou Minoanos.

Cada civilização possui virtudes e fraquezas e pode pesquisar diferentes tecnologias. A civilização que você escolheu para jogar é dependente das condições de vitória do jogo e das virtudes e fraquezas das outras civilizações.

Se um mundo possui mares extensos, escolha uma civilização que possua vantagens na construção de barcos (Yamato, Fenícios, Minoanos). Se você está competindo com os Persas, prepare-se para eventuais embates com elefantes de guerra. Mais de um jogador pode escolher a mesma civilização. Em um jogo multiplayer ou cooperativo, dois ou mais jogadores podem escolher o mesmo número de jogadores e compartilhar o controle de uma civilização.



# JOGANDO UMA CAMPANHA



desenvolvido. Novos jogadores devem jogar a campanha Ascensão do Egito (Ascent of Egypt Learning Campaign) para aprender o básico do jogo.

Você pode criar suas próprias campanhas utilizando o editor de campanhas (Campaign Editor).

## PARA JOGAR UMA CAMPANHA:

**1 -** No menu AGE OF EMPIRES, clique Single Player.

**2 -** Clique Campaign.

**3 -** Digite o nome do jogador ou clique no nome do jogador na lista de jogadores (Name).

Para adicionar um nome na lista, clique New e digite um nome.

Para apagar um nome da lista, clique no

nome que deseja apagar e clique em Remove.

**4 -** Clique OK para ver a lista de campanhas.

**5 -** Selecione a campanha para jogar. Os cenários da campanha são mostrados na lista Select Scenario. Se você não jogou a campanha usando o nome que selecionou, apenas o primeiro cenário será mostrado. Após completar um cenário, o próximo aparecerá na lista.

**6 -** Se mais de um cenário for mostrado na lista, selecione aquele que deseja jogar.

**7 -** Selecione o nível de dificuldade (Difficulty Level).

**8 -** Clique OK para iniciar o cenário.

Uma campanha é uma série de cenários relacionados e pré-definidos que acompanha o surgimento de uma das grandes civilizações da Antiguidade. Você deve jogar os cenários em seqüência, utilizando as condições de vitória e opções para as quais o cenário foi

O mapa que aparece antes do cenário de uma campanha mostra a área onde o presente cenário acontece e as áreas onde cenários anteriores da campanha aconteceram.

# EXPLORANDO O MAPA

No início de um jogo típico de AGE OF EMPIRES, a exploração é vital. Fontes de alimento e madeira precisam ser encontradas rapidamente. Ruínas próximas e artefatos precisam ser controlados. A geografia das proximidades pode sugerir onde as defesas devem ser posicionadas para adiar ataques em potencial. Recursos localizados em locais distantes devem ser considerados para eventuais expansões.

Descobrir a localização do inimigo pode ajudar no planejamento dos ataques.

Áreas inexploradas do mapa são pretas. Mover um aldeão, unidade militar ou barco para uma área preta revela o mapa.

Você não pode explorar além das fronteiras do mapa. Edificações e muros inimigos não são visíveis até que você explore a área do mapa onde estão localizados.

Uma vez explorada, a área das edificações e muros permanecerá visível. Contudo, mudanças nas edificações, como atualizações de era, danos e destruições não são visíveis, a não ser que estejam ao alcance de aldeão, unidade militar ou barco de sua civilização.

Aldeões, unidades militares e barcos inimigos estarão visíveis apenas no raio de alcance de uma unidade de sua civilização. A pesquisa da escrita permite aos aliados compartilhar as explorações.



## AGRUPANDO ALDEÕES, UNIDADES MILITARES E BARCOS

O agrupamento permite o comando de alguns aldeões, unidades militares ou barcos ao mesmo tempo.

Para selecionar um grupo:

- Arraste o ponteiro do mouse sobre os aldeões, unidades militares ou barcos que você deseja agrupar.

Você também pode teclar e segurar a tecla CTRL e clicar em cada unidade.

Para criar um grupo:

- Selecione o grupo e clique no botão Group. Quando você clicar em um membro do grupo, os outros membros também serão selecionados.

Para desagrupar unidades:

- Clique em um membro do grupo, e clique no botão Ungroup.

Para associar um número para o grupo:

**1 -** Selecione um grupo.

**2 -** Pressione CTRL e o número que deseja associar com o grupo. Por exemplo, para associar o número 2 para um grupo, pressione CTRL+2.

O número aparece no canto inferior esquerdo de cada unidade do grupo.

**3 -** Para selecionar o grupo, pressione o número associado ao grupo.

Por exemplo, para selecionar o grupo 2, pressione a tecla 2.

## MOVENDO ALDEÕES, UNIDADES MILITARES E BARCOS

A rapidez dos movimentos depende da velocidade da unidade e do jogo. Unidades próximas movem-se em formação, a não ser que recebam o comando de *ir para* ou *atacar* um objeto, onde convergem em direção ao objeto. Você pode usar rotas para fazer as unidades seguirem um caminho determinado até seu objetivo. A Pesquisa da Roda aumenta a velocidade dos aldeões. O politeísmo aumenta a velocidade dos Padres, e a Aristocracia aumenta a velocidade das unidades acadêmicas.

Para mover um aldeão, unidade militar ou barco:

- Clique em um aldeão, unidade militar ou barco (ou selecione um grupo) e então clique com o botão direito do mouse no lugar para onde deseja mover a unidade.

**Para mover um aldeão, unidade militar ou barco usando uma rota:**

- 1 - Clique em um aldeão, unidade militar ou barco (ou selecione um grupo).
- 2 - Pressione a tecla SHIFT e então clique com o botão direito do mouse em cada ponto da rota. Um marcador de rota aparecerá.
- 3 - Solte a tecla SHIFT e então clique o último ponto da rota. A unidade ou grupo se moverá ao longo da rota criada.

## TRANSPORTANDO UNIDADES ATRAVÉS DA ÁGUA

Aldeões, unidades militares e artefatos podem ser colocados em uma embarcação

de transporte e movidos através da água.

Unidades aliadas também podem ser transportadas.

Cada embarcação de transporte pode carregar um número limitado de unidades em cada viagem.

**Para carregar uma embarcação de transporte:**

- 1 - Construa uma embarcação de transporte leve (Light Transport) ou de transporte pesado (Heavy Transport) nas docas (Dock).

- 2 - Clique em um aldeão, unidade militar ou artefato (ou selecione um grupo) e então clique com o botão direito do mouse na embarcação a ser carregada.

## PARA DESCARREGAR UMA EMBARCAÇÃO DE TRANSPORTE:

- 1 - Clique na embarcação de transporte.
- 2 - Clique no botão Unload.
- 3 - Clique em um local na costa ou em um local raso.

## TERRENO

O terreno oferece recursos e desempenha funções táticas ou estratégicas no combate. Os tipos de terreno incluem:

- **Água (Water)** – Intransponível para aldeões e unidades militares.
- **Águas Rasas (Shallows)** – Acessível para aldeões, unidades militares e barcos.
- **Floresta (Forest)** – Intransponível para aldeões e unidades militares.
- **Penhasco (Cliff)** – Intransponível para aldeões e unidades militares. Proporciona a chance de 25% de dano triplo em cada ataque de uma unidade, quando o alvo está posicionado abaixo do penhasco.
- **Elevação (Elevation)** – Proporciona a chance de 25% de dano triplo em cada ataque de uma unidade, quando o alvo está posicionado abaixo da elevação.

# ESCOLHENDO UMA CIVILIZAÇÃO

## COLETANDO RECURSOS

Os recursos em seus estoques são usados para criar aldeões, treinar e atualizar suas unidades militares e barcos, construir edificações, pesquisar tecnologias e avançar através das Idades. Aldeões aumentam seus estoques através

de plantações, pesca, caça etc. Você também poderá aumentar seus estoques através do comércio e recebendo tributos de outras civilizações. Os recursos estocados serão mostrados no canto superior esquerdo da tela. Eles incluem Madeira (Wood), Alimento (Food), Ouro (Gold) e Pedra (Stone).

## TAREFAS DOS ALDEÕES

Os aldeões realizam várias tarefas, incluindo a construção e reparo de edificações e aumento de estoques. A pesquisa da roda aumenta a velocidade dos aldeões. Eles podem realizar as seguintes tarefas:

- **Construtor (Builder)** – Constrói edificações.
- **Fazendeiro (Farmer)** – Obtém alimentos de uma fazenda. As pesquisas de domesticação, arado e irrigação aumentam a produção da fazenda.
- **Pescador (Fisherman)** – Extrai alimento de locais de pesca (onde os peixes pulam) perto da costa, em rios e oceanos. Barcos de pesca também obtêm alimento.
- **Coletor (Forager)** – Consegue alimento dos arbustos frutíferos (berry bushes).
- **Minerador de Ouro (Gold Miner)** – Obtém ouro das minas de ouro. A pesquisa de prospecção de ouro aumenta a eficiência da mineração de ouro e a cunhagem de moedas aumenta a produção de ouro.

- **Caçador (Hunter)** – Mata animais selvagens (gazelas, elefantes, leões e jacarés) para alimentação. As unidades militares também podem matar os animais, mas nenhum alimento pode ser obtido da carcaça.

- **Reparador (Repairman)** – Conserta edificações e barcos avariados em combate.

- **Minerador de Pedra (Stone Miner)** – Coleta pedras das minas de pedra. A pesquisa da mineração de pedra e a construção de catapultas aumentam a eficiência dessa mineração.



- **Aldeão (Villager)** – Engajado em combate ou ocioso. A pesquisa de construção de catapultas permite aos aldeões destruir muros e torres e a *Jihad* aumenta sua habilidade de combate.

- **Lenhador (Woodcutter)** – Corta árvores para obter madeira. As pesquisas de trabalho em madeira e artesanato aumentam a eficiência do corte de madeira.

### Para atribuir uma tarefa a um aldeão:

- 1 - Clique em um aldeão.
- 2 - Clique com o botão direito do mouse em uma área de trabalho. Por exemplo, para designar um aldeão para a prospecção de ouro, clique em uma mina de ouro.

## CRIANDO ALDEÕES, UNIDADES MILITARES E BARCOS

Criar aldeões, unidades militares ou barcos consome recursos. Você também precisa de casas suficientes para criá-los (cada casa comporta quatro unidades). O Centro da Cidade também comporta quatro unidades. Se uma casa é destruída, você não perde o suporte para as unidades que já possui, mas precisará construir mais casas para novas unidades.

Cada civilização comporta pouco mais de 50 aldeões, unidades militares ou barcos.

### Para criar um aldeão:

- 1 - Clique no Centro da Cidade.
- 2 - Clique no botão Create Villager.

Após um curto período de treinamento, o aldeão aparecerá ao lado do Centro da Cidade.

### Para treinar uma unidade militar:

- 1 - Construa um Quartel (Barracks), uma Arqueria (Archery Range), um Estábulo (Stable), Oficina de Catapultas (Siege Workshop), Academia (Academy) ou Templo (Temple).

- 2 - Clique na edificação.

- 3 - Clique no botão da unidade militar que deseja treinar.

Após um curto período de treinamento, a unidade militar aparecerá ao lado da edificação.



Após um curto período de treinamento, o barco aparecerá ao lado da doca.

Para remover um aldeão, unidade militar ou barco:

- Clique na unidade que pertence a sua civilização e pressione a tecla DELETE.

Você pode remover suas próprias unidades e edificações a qualquer momento. Se você remover uma edificação que está sendo construída, 50% dos recursos pertencentes à parte não construída da edificação retornam para seu estoque.

## CONSTRUINDO EDIFICAÇÕES

**Construir edificações consome madeira ou pedra. Você pode construir mais de uma edificação do mesmo tipo. Existem dois tipos de edificação:**

- Edificações de tecnologia, como o quartel, que permite criar e atualizar unidades militares e pesquisar tecnologias.

- Edificações não-tecnológicas, como muros e fazendas, que beneficiam sua civilização mas não permitem a criação de unidades militares ou pesquisa de tecnologias.

Conforme você avança através das Idades, a aparência de cada edificação evolui e novas unidades militares, atualizações, tecnologias e edificações tornam-se disponíveis. Civilizações aliadas não podem se ajudar construindo edificações uma para a outra. A pesquisa da arquitetura aumenta o poder de dano e

diminui o tempo de construção de edificações e muros.

Para construir uma edificação:

- 1 - Clique em um aldeão (ou selecione um grupo). Quanto mais aldeões você assinalar para construir a edificação, mais rápido ela será construída.
- 2 - Clique no botão Build.
- 3 - Clique no botão da edificação que deseja construir.
- Para ver mais edificações, clique no botão à direita dos ícones de edificação.
- 4 - Clique em uma área do mapa. A edificação é mostrada em vermelho se você não puder construí-la no local.

## REPARANDO EDIFICAÇÕES E BARCOS

Barcos e edificações danificadas pegam fogo. Eles podem ser reparados por aldeões. Reparar também consome recursos. Edificações destruídas ficam reduzidas a destroços e eventualmente desaparecem. Barcos destruídos afundam. Você pode reparar as edificações de civilizações aliadas. O custo do reparo é deduzido da civilização a que a edificação pertence.

### Para reparar uma edificação ou barco:

- 1 - Clique em um aldeão (ou selecione um grupo de aldeões). Quanto mais aldeões, mais rápido o reparo.
- 2 - Clique com o botão direito do mouse na edificação ou barco a ser reparado.

### Para reparar uma embarcação de transporte:

- 1 - Clique em um aldeão (ou selecione um grupo de aldeões).
- 2 - Clique em *Repair* e então clique com o botão direito do mouse na embarcação a ser reparada.

## COMÉRCIO

O comércio permite a troca de alimentos, madeiras e pedras de seu estoque por ouro. Você troca com outras civilizações estabelecendo rotas de comércio para docas estrangeiras. Navios mercantes viajam para docas estrangeiras com um carregamento de mercadorias (20 alimentos, madeiras ou pedras), trocam as mercadorias por ouro e retornam para sua doca para depositar o ouro. Quanto mais distante for a doca estrangeira, maior o valor da mercadoria e mais ouro é obtido. As embarcações podem carregar até 20 unidades de mercadoria. Se o estoque do que você está comercializando cai para zero, as embarcações ficam ociosas.

Para realizar trocas com outra civilização:

- 1 - Clique em um barco comercial (trade boat) ou navio mercante (merchant ship).
- 2 - Clique no botão que corresponde ao recurso que você quer comercializar na parte inferior da tela (alimento, madeira ou pedra). O recurso que você escolheu sofre deduções automaticamente toda vez que um veículo retorna para a doca.
- 3 - CTRL+clique na doca escolhida para a troca.

Para ver a carga do veículo:

- Clique em um barco comercial (trade boat) ou navio mercante (merchant ship). A carga que ele está levando é mostrada na caixa de status no canto inferior esquerdo da tela.

Para ver o ouro pago em uma doca:

- Clique na doca. O montante de ouro que você recebe por sua mercadoria é mostrado na caixa de status no canto inferior esquerdo de sua tela (na forma de montante de ouro/ custo).

# PESQUISANDO TECNOLOGIAS

## AVANÇANDO ATRAVÉS DAS IDADES

Novas edificações, unidades militares e tecnologias tornam-se disponíveis conforme você constrói edificações tecnológicas no decorrer das Idades. As tecnologias disponíveis dependem da civilização que você escolheu para jogar.

### Para pesquisar tecnologias:

Clique em uma edificação tecnológica no mapa. As tecnologias disponíveis para pesquisa aparecem nos botões na parte inferior da tela. Clique no botão da tecnologia que você deseja pesquisar. A pesquisa de tecnologias consome recursos e tempo, mas após a pesquisa sua civilização começa a usufruir do(s) benefício(s) imediatamente.

**AGE OF EMPIRES** cobre 12.000 anos de história antiga. Esse período foi subdividido em quatro Idades significantes:

**Idade da Pedra (Stone Age)** – Caracterizada pela busca de meios adequados para a sobrevivência: a construção de abrigo e a busca de fontes seguras e primitivas de alimento através da caça, pesca e coleta.

**Idade da Pedra Polida (Tool Age)** – Marcada pelo assentamento de fazendas, fontes estáveis de alimento, defesa do território, crescimento populacional, economia simples e ascensão das forças militares.

**Idade do Bronze (Bronze Age)** – Competição por recursos valiosos, tecnologias cada vez mais sofisticadas, metais, comércio, colonização, governo centralizado, religião, sistemas militares organizados e conquistas.

**Idade do Ferro (Iron Age)** – Caracterizada pela dependência econômica de metais preciosos, construção de impérios, expansão, construção de cidades massivas abrigando enormes populações, organizações militares sofisticadas, sofisticação de táticas, armaduras e armas, domínio das rotas marítimas com as Galeras e Trirremes e construções enormes incluindo as Maravilhas do Mundo Antigo. Normalmente, você inicia o jogo na Idade da Pedra e luta para alcançar a Idade do Ferro. Avançar através das Idades consome recursos e tempo. Como pré-requisito para avançar para uma nova era, você deve ter dois tipos de edificações tecnológicas da Idade em que se encontra.

### Para avançar para a próxima era:

- 1 - Você deve ter dois tipos diferentes de edificações tecnológicas da Idade em que se encontra. Para avançar da Idade da Pedra para a Idade da Pedra Polida, você deve ter um Centro da Cidade e dois tipos diferentes de edificações tecnológicas da Idade da Pedra (Celeiro, Silo de Armazenamento, Doca ou Quartel).
- Para avançar da Idade da Pedra Polida para a Idade do Bronze, você deve possuir duas edificações diferentes da Idade da Pedra Polida (Mercado, Arqueria ou Estábulo).
- Para avançar da Idade do Bronze para a Idade do Ferro, você deve possuir duas edificações diferentes da Idade do Bronze (Templo, Palácio do Governo, Oficina de Catapultas ou Academia)
- 2 - Clique no Centro da Cidade.
- 3 - Clique no botão Advance to Next Age.

Após a passagem para a próxima Idade, novas edificações tecnológicas tornam-se disponíveis para construção. Depois de construir certas edificações, você poderá criar novas unidades, atualizar unidades existentes, pesquisar novas tecnologias ou construir novas edificações.



# FULLGAMES

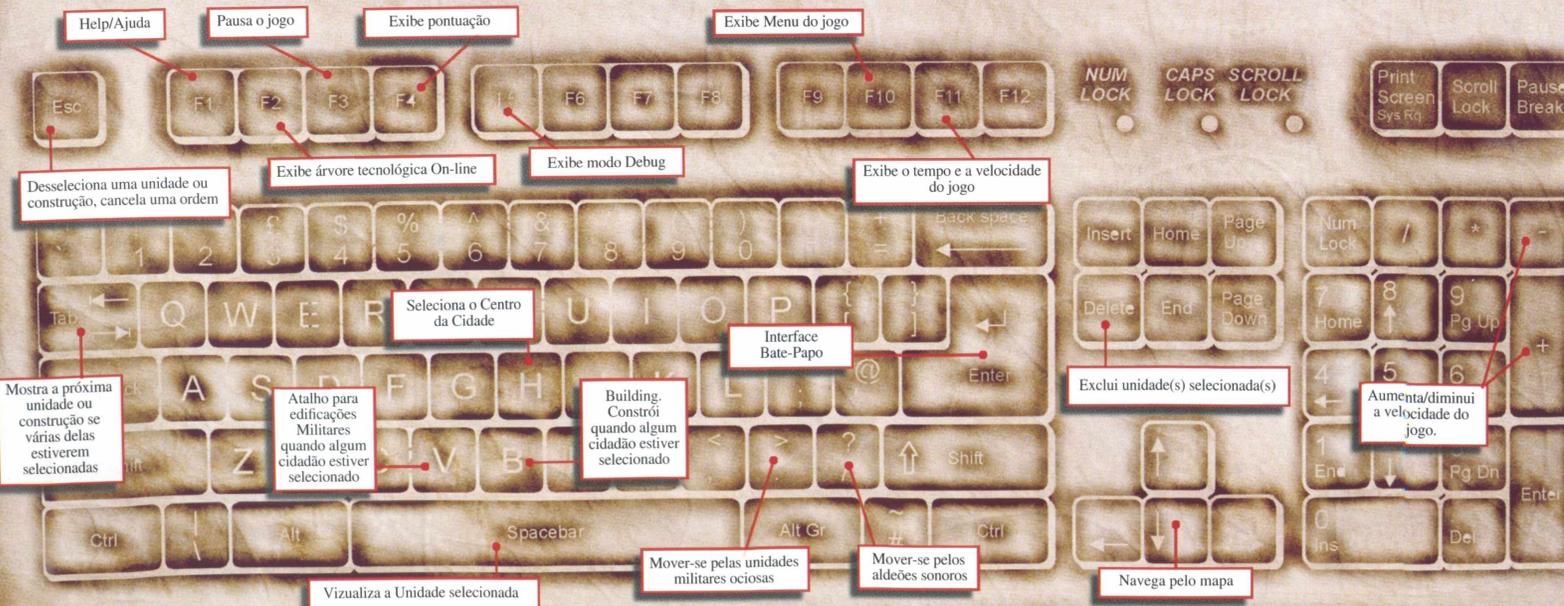
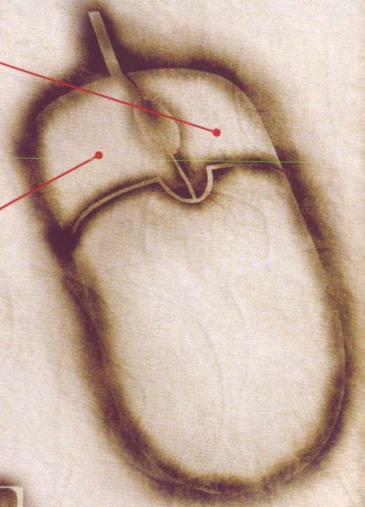
## Comandos do Jogo - Age of Empires



Ao encostar o cursor do mouse nas laterais da interface a mesma se move para o lado do cursor.

Confirma e inicia a execução da tarefa que foi dada ao cidadão, construções, unidades militares, navios e etc.

Seleciona opções, objetos, cidadãos, árvores e etc.



### HotKeys Combinados

Clicar duas vezes em um tipo de unidade  
Seleciona todas as unidades deste tipo

CTRL+1 a 9  
Atribui números de grupo a unidades

1 a 9  
Seleciona grupo atribuído a este número

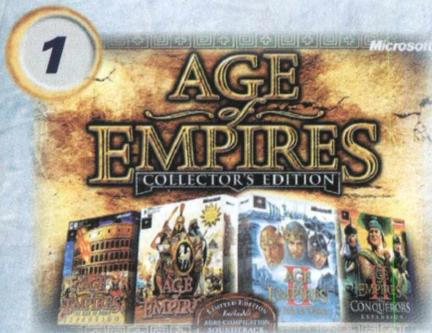
SHIFT+1 a 9  
Seleciona este grupo além das unidades já selecionadas

# INSTALAÇÃO

Insira o disco do jogo **Age of Empires II** no drive de DVD-ROM e aguarde.  
Se o computador não estiver configurado para executar automaticamente vá em **Meu Computador/Unidade de DVD** e execute o instalador.



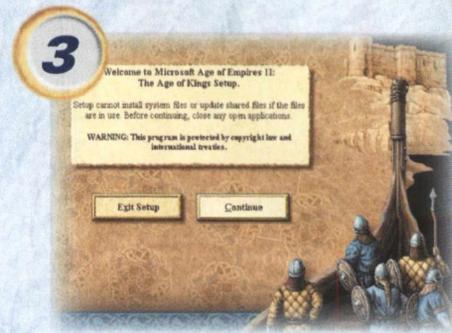
Escolha um idioma para a instalação.



1  
Clique com o mouse sobre a imagem da caixa do jogo **Age of Empires II**.



2  
Para fazer a instalação do jogo clique em **Install**.



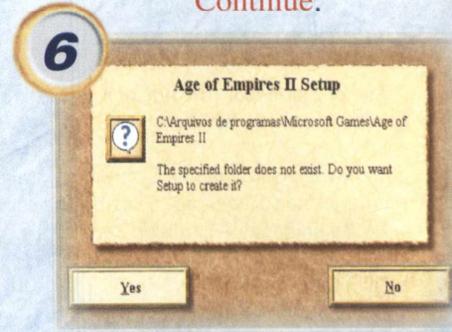
3  
Feche todos os outros programas e páginas da Internet em uso, em seguida clique em **Continue**.



4  
Este é o número de identificação do usuário. Poderá ser solicitado em algum contato com a Microsoft.



5  
Opções de instalação. Para deixar o padrão clique em **Continue**.



6  
O Instalador criará uma pasta de nome **Age of Empires II** em seu computador. Se aceitar clique em **Yes**.



7  
Aguarde o término da instalação.



8  
O jogo já está instalado. Clique em **Play Now** e divirta-se!



\* Acesse o manual detalhado em português no site [www.movingeditora.com.br/manuais](http://www.movingeditora.com.br/manuais).

\* A expansão The Conquerors só pode ser instalada depois do Age of Empires II.

# Jogando AGE of EMPIRES II

## INICIANDO

O Age of Empires II: The Age of Kings é um jogo de estratégia que começa no período da queda de Roma e segue até a Idade Média.

Você controla uma das 13 civilizações que podem ser erguidas até formar um poderoso Império que dominará outras civilizações antes que elas façam o mesmo com você.

### O QUE HÁ DE NOVO NO AGE OF EMPIRES II

Age of Empires II: The Age of Kings inclui estas novas características:

**13 novas civilizações** — Cada uma possui uma unidade diferenciada e uma equipe bônus.

**Novas unidades** — Incluindo Reis, Heróis, Aldeões, Cavaleiros, Canhões e navios de demolição por explosão.

**Novos Prédios** — Incluindo castelos e portões impressionantes que abrem e fecham automaticamente para você e para os seus aliados.

**Novas tecnologias** — Incluindo recenseamento militar (maior velocidade de criação da unidade militar) e Town Watch (aumentando a linha de visão dos prédios).

**Formações** — Controle de precisão sobre como o seu exército se move e participa de combates.

**Novas Campanhas Multimídia** — Música diferenciada e mais de 300 peças de arte originais para aprimorar o seu jogo enquanto você acompanha grandes guerreiros pelas batalhas como: William Wallace, Joan of Arc, Saladin, Genghis Khan, e Frederick Barbarossa.

**Novos meios de comércio** — Faça comércio com outros jogadores por mar ou terra; compre ou venda recursos no Mercado.

**Aprendendo uma campanha** — Aprenda o

básico ajudando William Wallace a crescer quase sem recursos para derrotar os Britânicos.

**Jogo Regicida** — Defenda o seu Rei para ganhar o jogo.

**8 novos tipos de mapas** — Incluindo Arábia, Floresta Negra, Rios ou opção *Aleatório*, que permite ao computador escolher uma surpresa para você.

**Guarnições** — Unidades estacionárias dentro de prédios para proteção, tratamento e ataque surpresa.

**Novas características de combate** — Dirija unidades militares para patrulha, guarda, ou acompanhe e escolha a posição de combate.

**Grave e reproduza o replay de jogos**

— Assista o seu jogo single-player e multiplayer mais tarde.

**Encontre aldeões inativos** — Localize automaticamente aldeões sem nenhuma tarefa, usando o botão Idle Villager (Aldeão Inativo).

**Nova árvore de ensino online** — Consulte o que está disponível para a sua civilização e quais as unidades e tecnologias que você pesquisou quando estava no jogo.

**Melhor características multiplayer** — Salve e restaure jogos multiplayer; congele a velocidade do jogo para todos os jogadores. Trave as equipes e os jogadores não poderão mudar de aliança durante o jogo.

**Coletando pontos** — Novas unidades coletam pontos automaticamente em um local determinado ou em guarnições dentro de um prédio.

**Interface Aprimorada** — As unidades atrás de prédios e árvores são visíveis;



o minimapa possui o modo Normal, Combate e Econômico; a interface de chat foi ampliada; a Ajuda está integrada no jogo.

**Perfil dos usuários** — Personalize opções e hotkeys e salve automaticamente a partir do jogo.

**Enciclopédia online** — Grandes histórias de 13 civilizações medievais; jogo baseado na Idade Média, no exército, nas civilizações, nas armas e na guerra.

## Como Jogar

O meio mais fácil de se familiarizar com o **Age of Empires II** é iniciar a campanha de aprendizado de William Wallace. Você aprenderá o básico do jogo e as novas características.

### Para iniciar a campanha de aprendizado

No menu principal, clique Learn (Aprender) para jogar.

Se você é um novo jogador, clique em Marching and Fighting (Marchando e Lutando), e então jogue o restante do cenário conforme a ordem. Se você é um jogador com experiência no **Age of Empires**, você poderá começar com Forge an Alliance e The Battle of Falkirk, que fornecerão informações sobre as novas características do **Age of Empires II**.

### PARA INICIAR UM JOGO SINGLE-PLAYER EM MAPA ALEATÓRIO



Clique Single Player no menu principal, clique em Mapa Aleatório e escolha as configurações de jogo. Para ajuda na escolha das configurações do Mapa Aleatório, segure o mouse sobre qualquer item na tela para exibir informações no canto inferior direito.

Em um jogo normal em Mapa Aleatório, você começa na Dark Age com uma pequena Cidade, alguns poucos aldeões, e uma unidade de Cavalaria de Exploração.



(minas de pedra), e ouro (minas de ouro). Os seus aldeões coletam os recursos destes locais. Com os recursos coletados você poderá fazer melhorias na sua civilização.

### ESTOCANDO RECURSOS

Enquanto você move os seus aldeões e a Cavalaria de Exploração, você descobre fontes de comida, arbustos de feno, ovelhas, cervos, peixe, porco selvagem (cuidado, o porco pode atacar!), madeira (árvores), pedra

(minas de pedra), e ouro (minas de ouro). Os seus aldeões coletam os recursos destes locais. Com os recursos coletados você poderá fazer melhorias na sua civilização.

### PARA COLETAR RECURSOS

Clique em um aldeão, e então clique com o botão da direita no arbusto de feno, no animal, na árvore, na mina de pedra ou na mina de ouro. Os aldeões coletam alguns dos recursos e carregam automaticamente para o Centro da sua Cidade, onde ele é depositado no seu armazém (a quantia é mostrada no canto superior esquerdo da tela).

### CRIANDO NOVOS ALDEÕES

Os aldeões fazem parte do investimento vital no começo do jogo. Quanto mais aldeões coletando recursos, mais rápido o seu armazenamento cresce (e mais rápido você pode construir uma civilização poderosa).

Para criar um aldeão Clique no Centro da Cidade, em seguida no botão Create Villager (Criar Aldeão).

Após alguns segundos, o aldeão aparecerá perto do Centro da Cidade e você poderá lhe enviar uma ordem.

Criar um aldeão irá consumir recursos.

### UMA VISÃO GERAL BÁSICA

Em **Age of Empires II The Age of Kings**, você comanda uma das 13 civilizações medievais. Cada civilização possui forças e fraquezas que você precisa usar como vantagem para ganhar. Por exemplo, os Bizantinos levantam paredes fortes e esta pode ser considerada uma civilização com uma boa defesa. Para mais informação sobre a escolha de uma civilização.

### INICIANDO

Os jogos em Mapas Aleatórios são comuns no **Age of Empires II**. Um Mapa Aleatório nunca é igual ao outro.

O seu objetivo é criar um império capaz de conquistar civilizações inimigas. Você poderá visualizar apenas uma pequena parte do mapa; a maioria estará escura. Você não sabe onde os seus oponentes estão. Você cria a sua civilização coletando recursos naturais, construindo prédios, criando um exército, pesquisando aprimoramentos tecnológicos e avançando pelo tempo, passando pela Idade feudal, a Idade dos Castelos e finalmente chegando na Idade Imperial.

A primeira coisa que você deve fazer é explorar por fontes de comida e madeira. Você pode explorar o mapa movendo os seus aldeões e a Cavalaria de Exploração na área escura.

## Apoiando a sua população



Enquanto a sua população cresce, você deve construir casas para suportá-la. Cada casa suporta 5 unidades. O Centro da Cidade também suporta 5 unidades. Um castelo suporta até 20 unidades. Antes de expandir a sua população criando novos aldeões, unidades militares ou navios, você deverá ter Casas suficientes para suportá-los. O indicador de população (canto superior esquerdo da tela) mostra a sua população atual com relação a casas (população atual/suportável).

### PARA CONSTRUIR UMA CASA

Clique em um aldeão, clique no botão Buildings (Prédios), clique no botão Build House (Construir Casa) e então clique em um local no mapa. Se o prédio estiver piscando em vermelho ele não pode ser construído neste local; tente um local diferente.

### CONSTRUINDO PRÉDIOS

Os aldeões podem depositar recursos no Town Center (Centro da Cidade), no Mill (Moinho), no Lumber Camp (Campo de Madeira) e no Mining Camp (Campo de Mineração). Construir estes prédios perto de um recurso diminui a distância que os seus aldeões tem que andar, assim o seu armazenamento cresce mais rápido.

### PARA CONSTRUIR UM MOINHO

Clique em um aldeão, clique no botão Buildings, clique no botão Build Mill (Construir Moinho), e então clique em um local perto de um arbusto de feno. Se o prédio estiver piscando em vermelho, ele não pode ser construído neste local; tente um local diferente. Você designa os aldeões para construir outros prédios do mesmo modo.

### EXPLORANDO

Enquanto os seus aldeões estiverem coletando recursos, você poderá usar a sua Cavalaria de Exploração para explorar o

mapa. As patrulhas são ideais para exploração porque elas enxergam mais longe e se movem mais rápido do que os aldeões. Fique atento a recursos distantes, florestas, cidades inimigas e penhascos que você poderá usar como proteção. Os prédios inimigos não são visíveis até que você explore a área do mapa onde eles estão localizados. Tome cuidado com lobos, que podem atacar você e não poderão ser usados como alimento.

### PARA EXPLORAR MAIS LONGE NA ÁREA ESCURA DO MAPA

Clique na sua Cavalaria de Exploração, e então clique com o botão da direita no mapa ou no mini-mapa no canto inferior esquerdo da tela. A sua unidade Cavalaria de

Exploração irá para o local, revelando as partes do mapa por onde ela passa.

Quando uma unidade deixa uma área, uma neblina de Guerra cai sobre a área explorada. A neblina de guerra congela a visualização da área até que outra unidade retorne para aquele local. Por exemplo, se a sua Cavalaria de Exploração descobrir um prédio inimigo durante a exploração e então deixar a área, a neblina de guerra mostrará o prédio naquele local (no seu estado atual, mesmo se o prédio for atualizado ou destruído com o passar do tempo) até que outra de suas unidades retorne para o mesmo local (a neblina de guerra é então retirada e o terreno atual será revelado).

### CRIANDO UM EXÉRCITO

Antes de você criar um exército, você deve construir Barracks (Quartéis).

### PARA CONSTRUIR QUARTÉIS

Clique em um aldeão, clique no botão Militar Buildings (Prédio Militar), clique no botão Barracks (Quartéis) e então clique em um local no mapa.

Após o Quartel ser concluído, você poderá criar unidades de infantaria. A primeira unidade de infantaria que você pode criar é uma unidade de Milícia.

### PARA CRIAR UMA UNIDADE DE MILÍCIA

Clique em Barracks, e então clique no botão Create Militia. Após alguns segundos, a unidade Milícia aparecerá perto do seu Quartel. Quando você avançar para a Idade Feudal, você poderá atualizar as suas unidades de Milícias e construir um Archery Range (Campo



de Arquearia) e um Stable (Estábulo) para criar diferentes tipos de unidades militares.

### AVANÇANDO PELOS PERÍODOS

Existem quatro períodos: Dark Age (Escuridão da Idade Média), Feudal Age (Idade Feudal), Castle Age (Idade dos Castelos) e Imperial Age (Idade Imperial). Avançar para o próximo período permite a você criar diferentes prédios, criar unidades militares mais poderosas e pesquisar mais tecnologias valiosas. Quando você coletar 500 unidades de comida (food) e construir dois prédios diferentes na Dark Age,

por exemplo Mill, Barracks, Lumber Camp, Mining Camp, ou Dock (Moinho, Quartel, Campo de Madeira, Campo de Mina ou Doca), sem incluir Casas e o Centro da Cidade, você poderá avançar para a Idade Feudal.

### ATUALIZANDO UNIDADES & PESQUISANDO TECNOLOGIAS

Após avançar para a Idade Feudal, você poderá criar diferentes unidades militares e atualizar os seus soldados, necessários para fortalecer unidades militares. Você também poderá pesquisar novas tecnologias.

### PARA PESQUISAR TECNOLOGIA

Clique em um prédio que contém tecnologias (por exemplo, Blacksmith), e então clique no botão para pesquisar aquela tecnologia (por exemplo, Research Scale Mail Armor - Pesquisa de Blindagem).

### PARTICIPANDO DE COMBATE

Assim que você criar um exército e localizar seus inimigos, poderá se preparar para batalha. As unidades participam do combate em terra. Navios de guerra participam de combate no mar e com unidades em terra também.

## Para atacar o inimigo

Clique na sua unidade militar (ou arraste o mouse ao redor de múltiplas unidades), e então clique com o botão da direita na unidade inimiga ou prédio para atacar. Você pode criar um Monk (Monge) para curar os soldados feridos e para converter os soldados inimigos e prédios, para assim você também controlá-los.

### VENCENDO UM JOGO

Um jogo em Mapa Aleatório, você vence destruindo todas as unidades militares e prédios ou controlando todas as relíquias por um período de tempo. Estas são as condições padrões de vitória. O primeiro jogador a alcançar estas condições vence o jogo.

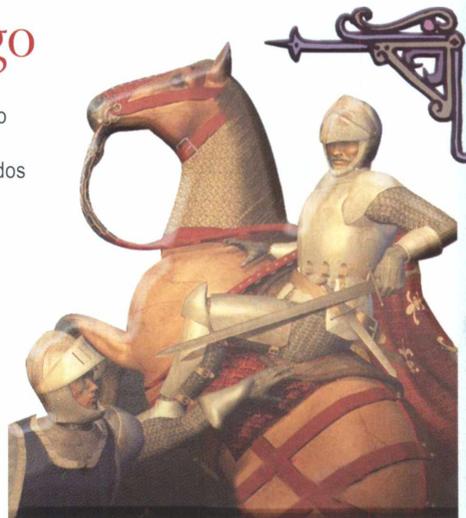
### DICAS PARA INICIANTES

Aqui estão algumas dicas para iniciantes jogando em um Mapa Aleatório, onde você começa na Dark Age com alguns aldeões e constrói uma civilização poderosa.

Primeiro concentre-se na coleta de alimento e madeira. Crie novos aldeões e construa novas casas para abrigá-los. Coloque os novos aldeões para trabalharem juntos na coleta de alimento e madeira. Para começar, colete apenas madeira suficiente para construir casas e dois prédios que serão necessários para avançar a Idade Feudal. Colete alimento dos arbustos de feno perto da sua cidade. Construa o seu moinho perto dos arbustos para coletar alimento mais rápido. Semelhantemente, construa Campos de Madeira perto das florestas e Campos de Mina perto das minas de pedra e de ouro. Construa um Moinho e um Quartel. Você precisa de dois prédios para avançar para a Idade Feudal e o Quartel é necessário para construir outros importantes prédios com o passar do tempo.

Quando aparecer uma ovelha, clique em um aldeão e clique com o botão da direita na ovelha. O aldeão irá reunir as ovelhas perto do seu Moinho ou Centro da Cidade antes de matá-las para virar alimento. Você também pode clicar em uma ovelha e então clicar com o botão direito no Centro da Cidade ou no Moinho para que a ovelha siga sozinha para o local onde ela se transforma em alimento.

Crie múltiplos aldeões (pelo menos de 10 a 15 na Dark Age). Envie a sua Cavalaria de Exploração para explorar mais recursos no mapa, localize cidades inimigas e encontre locais estratégicos para criar torres e muros. Revele o máximo do mapa possível, assim você poderá manter os olhos no que o inimigo está fazendo. Continue coletando madeira e espere até a Idade Feudal para coletar ouro e pedra. Construa múltiplas Farms (Fazendas) na Idade Feudal. Construa as fazendas o mais perto possível entre si, do Centro da Cidade ou do Moinho. Isto aprimora o seu estado, permite aos aldeões depositarem comida das Fazendas mais rapidamente, e assim você pode reconstruir a fazenda com maior rapidez quando a terra não for mais cultivada. Clique no botão Idle Villager (Aldeão Inativo) no mini-mapa no canto inferior direito da tela de jogo ou pressione a tecla PONTO (.) para encontrar aldeões que não estejam trabalhando.



Pressione a tecla VÍRGULA (,) para encontrar as suas unidades militares inativas. Ataque em grande número. Atualize a blindagem e força de ataque das suas unidades militares em Blacksmith, a partir da Idade Feudal. Se você for atacado, toque o sino da cidade para os aldeões se protegerem nas guarnições. Aprenda estratégias assistindo como o computador age. Para observar o computador selecione All Visible (Tudo Visível) na lista Reveal Map (Revelar Mapa) sob Game Settings (Configurações do Jogo) na tela single-player Random Map (Mapa Aleatório) antes de iniciar o jogo. Quando você iniciar o jogo, poderá ver como o computador está construindo as suas civilizações. Construa prédios e torres para proteger a sua cidade de ataques inimigos. Procure por áreas no mapa que sejam mais fáceis de colocar os muros (entre florestas ou em pântanos).



Barbarossa

Genghis Khan

Saladin

Joana D'arc

## Jogo Campanha

Se junte a Joana d'arc, Genghis Khan, Saladin, ou Frederick Barbarossa em uma série de cenários baseados na história. Você deve vencer cada jogo antes de progredir para a próxima campanha.

### PARA PARTICIPAR DE UMA CAMPANHA

Clique em Single Player no Menu Principal, clique Campaigns (Campanhas), e então clique no nome da campanha que você deseja jogar.

Se você estiver aprendendo a jogar **Age of Empires II**, você deve começar com a Campanha de Aprendizado do William Wallace. Clique apenas em Learn to Play (Aprender a Jogar) no Menu Principal.

### JOGO EM MAPA ALEATÓRIO

Em um jogo na opção Mapa Aleatório, você sempre terá um jogo diferente, porque o mapa nunca é o mesmo. Você pode usar as configurações padrões do jogo ou escolher a sua própria, incluindo número de jogadores e civilizações, tipo de mapa e limite do tamanho da população, quantidade de recursos iniciais, período inicial e condição de vitória.

### JOGO REGICIDA

Em um jogo Regicide (Regicida), o seu rei deve ser o último sobrevivente. Se o seu Rei for morto, você é eliminado do jogo. Todos os jogadores começam o jogo com um Rei, um Town Center, um Castelo e vários aldeões. O seu rei possui poucos pontos de hit (acerto) e nenhum de ataque, portanto o mantenha altamente protegido. Você não pode criar um novo Rei, e um Rei está disponível apenas em um jogo Regicida.

Em um jogo Regicida, as tecnologias de Espionagem (no Castelo) são chamadas de Traição e funcionam de um modo único (para benefícios dos Espiões normais, consulte o Capítulo VIII). Toda vez que você pesquisar uma Traição em um jogo Regicida, um

sinal indicará onde os Reis inimigos estão e você ouvirá um aviso notificando.

O local é revelado temporariamente, portanto acompanhe o local do Rei porque você poderá ter que pesquisar por Traições várias vezes.

Em um jogo Regicida, o custo da tecnologia é cobrado cada vez que você pesquisar uma Traição.

### PARA JOGAR UM JOGO REGICIDA SINGLE-PLAYER

Clique em Single Player no menu principal, clique em Regicide, e então escolha as configurações de jogo. Para ajuda na escolha destas configurações, segure o mouse sobre qualquer item para exibir a informação no canto inferior direito.

### JOGO DEATH MATCH

Em um jogo *DeathMatch*, todos os jogadores começam com muita quantidade de madeira, comida, ouro e pedra – e então lutam até a morte.

### PARA JOGAR UM JOGO SINGLE-PLAYER DEATH MATCH

Clique em Single Player no Menu Principal, Clique em *DeathMatch*, e então escolha as configurações de jogo. Para ajuda na escolha destas configurações, coloque o mouse sobre qualquer item na tela para exibir a informação no canto inferior esquerdo.

## Escolhendo uma civilização

Ao jogar com Random Map, Regicide ou Death Match, você pode selecionar qual das 13 grandes civilizações deseja lutar ou guiar para a glória. Cada civilização possui habilidades particulares, uma unidade militar única que pode ser criada a partir da Castle Age, um bônus especial aplicado durante os jogos por equipe e você também pode acessar certas unidades e tecnologias.

Você pode escolher a sua civilização e as civilizações dos seus oponentes guiados pelo computador. Quando escolher uma civilização, considere o tipo de mapa, condições de vitória e forças e franquezas dos seus oponentes. Você também pode escolher uma civilização aleatória, para permitir que o computador escolha as civilizações para você e para todos os jogadores.

Mais de um jogador pode escolher a mesma civilização. Em um jogo multiplayer cooperativo, dois ou mais jogadores podem compartilhar o controle de uma única civilização. Bônus para equipes são aplicados para todos os membros da equipe e são calculados após o game iniciar. Se um membro da equipe trocar de equipe ou for eliminado do jogo, os bônus de equipe do início do jogo permanecem em vigor.

## Como vencer

Se você estiver em outro modo de jogo, vencerá alcançando os objetivos exibidos no começo do jogo, que também podem incluir as condições de vitória necessárias para vencer. Você pode exibir os objetivos novamente durante um jogo clicando no botão de Objetivos na parte superior da tela.





## COLOCANDO OS SEUS ALDEÕES PARA TRABALHAR

Os aldeões têm um valor inestimável para a sua civilização. A sua função primária é coletar madeira, comida, ouro, pedra e depositar no seu armazém. Eles também criam barcos, prédios e armas. Sob pressão, eles podem até entrar em combate. Navios Pesqueiros também contribuem para contagem da população porque a única função deles é a pesca de alimentos.

Quanto mais aldeões você tiver, mais rápido você poderá criar a sua civilização. Pesquisar em Wheelbarrow (no Centro da Cidade) fará com que os seus aldeões trabalhem mais rápido.

Quando você colocar o seu aldeão para trabalhar, seu nome na área de status na parte inferior da tela indicará sua tarefa atual.

## ARMAZENANDO RECURSOS

Recursos (madeira, comida, ouro e pedras) são blocos de construção da sua civilização. Os aldeões coletam estes recursos da terra e depositam no armazém (mostrado no canto superior esquerdo da tela). Você usa os recursos no seu armazém para pagar por novos aldeões, soldados, prédios e tecnologias conforme você cria o seu império.

- Alimento é uma fonte de recurso importante usada primariamente para criar aldeões, soldados, pesquisar algumas tecnologias e avançar para o próximo período.
- Madeira é usada primariamente para construir prédios, navios e algumas armas. Também é usada para criar arqueiros e para pesquisar algumas tecnologias.
- Pedra é usada primariamente para construir e atualizar paredes e torres, Castelos e Maravilhas.
- Ouro é usado primariamente para criar unidades militares avançadas e para pesquisar tecnologias.

## PARA COLETAR MADEIRA, COMIDA, OURO OU PEDRA

Clique em um aldeão, e então clique com o botão da direita em uma árvore, arbusto (ou outra fonte de alimento), mina de ouro, mina de pedra ou outro local de trabalho.

Se você selecionar um arbusto, por exemplo, o aldeão coleta a quantidade de comida que ele consegue carregar, leva para o Centro da Cidade e deposita no seu armazenamento, então retorna para o arbusto para coletar mais.

Quanto mais aldeões trabalharem na coleta de recursos, mais rápido o seu armazenamento cresce. Os aldeões podem depositar os recursos mais rapidamente se forem construídos moinhos perto de fontes de comida, campos de madeira perto de florestas e campos de mineração perto de minas de ouro e de pedras.

Pesquisar pelas seguintes tecnologias melhora as habilidades de coleta dos seus aldeões: Wheelbarrow, Hand Cart (Centro da Cidade); Heavy Plow (Moinho); Double-Bit Axe, Bow Saw, Two-Man Saw (Campo de Madeira); Stone Mining, Gold Mining, Stone Shaft Mining, Gold Shaft Mining (Campo de Mineração).



Os recursos são esgotados gradualmente e eventualmente desaparecem. Quando isto acontecer, os aldeões seguirão para o mesmo tipo de local mais próximo ou permanecerão inativos até você dar uma nova ordem.

## PARA ENCONTRAR ALDEÕES INATIVOS

Toda vez que você clicar no botão Idle Villager (Aldeão Inativo) no mini-mapa, você poderá alternar pelos Aldeões, Navios Pesqueiros, Carros de Comércio, Navios de Transporte ou prédios com unidades de guarnição inativos.

## PARA EXIBIR OS RECURSOS EM UM LOCAL DE TRABALHO

Clique em um arbusto, árvore, mina de pedra, mina de ouro ou outro local de trabalho. A quantidade de recursos necessária é exibida na área de status na parte inferior da tela.

## FAZENDAS & ARMADILHAS DE PESCA

Fazendas e Armadilhas de Pesca são os únicos recursos renováveis de alimento. Um aldeão constrói uma Fazenda (ou um Navio Pesqueiro constrói uma Armadilha de Pesca) e então comida é coletada e depositada no Centro da Cidade e ou no Moinho (ou Doca). Apenas um fazendeiro pode trabalhar em uma Fazenda, e apenas um Navio Pesqueiro trabalha em uma Armadilha de Pesca.

## PARA COLETAR COMIDA DE UMA FAZENDA OU ARMADILHA DE PESCA

Após construir um Moinho, clique em um aldeão, clique no botão Buildings (Prédios) e então clique no botão Build Farm (Construir Fazenda).

—ou—

Após avançar para a Idade Feudal, clique em um Navio Pesqueiro e então clique no botão Build Fish Trap (Construir Armadilha de Pesca).

Quando toda a comida for coletada de uma Fazenda ou Armadilha de Pesca, o aldeão ou Navio Pesqueiro que estava trabalhando permanece inativo. Gradualmente, a Fazenda ou Armadilha de Pesca começa a desaparecer.

## PARA RECONSTRUIR UMA FAZENDA OU ARMADILHA DE PESCA

Clique em um Navio Pesqueiro, e então clique com o botão da direita em uma Fazenda ou Armadilha de Pesca.

Reconstruir uma Fazenda ou Armadilha de Pesca custa o mesmo que construir uma nova, mas ela será mais eficiente porque você não precisará usar o botão Build Farm (Construir Fazenda) ou Build Fish Trap (Construir Armadilha de Pesca). Quando uma fazenda ou armadilha de pesca acabar, você ouvirá um aviso. Para seguir para o local, clique no botão Idle Villager (Aldeão Inativo). Uma Fazenda ou Armadilha de Pesca permanecerá acabada e deverá ser reconstruída usando os botões de construção.

## Construindo prédios

A construção de um prédio custa madeira e pedra. Você pode construir quantos prédios quiser de cada tipo. Por exemplo, você pode construir dois campos de Madeira ou três campos de Mineração. Conforme você avança pelas épocas, a aparência de cada prédio evolui e novas unidades militares, atualizações, tecnologias e prédios se tornam disponíveis. Civilizações aliadas não podem ajudar na construção de outros prédios (exceto pagando tributo necessário em madeira ou pedra).

### PARA CONSTRUIR UM PORTÃO

Avance para a Idade Feudal, clique em um aldeão, clique no botão Military Buildings, clique no botão Build Gate, e então clique no local ou próximo à parede existente onde você deseja construir o Portão.

### CONSERTANDO PRÉDIOS, NAVIOS & ARMAS

Prédios, navios e armas pegarão fogo quando forem danificadas em combate.

Os seus aldeões podem conserta-los. Os consertos custam uma porcentagem do custo adicional para construir o navio, prédio ou arma, sendo concluídos em uma fração do tempo. Como nas construções, o conserto demora menos tempo se você usar vários aldeões. Você também pode consertar prédios, navios e armas aliadas. O custo de reparo é reduzido do armazenamento do proprietário. Aldeões em guarnições não podem consertar dentro de um prédio.

Os prédios mostram os danos quando eles são atacados e seus pontos de acerto são reduzidos. Eles ficam em chamas quando danificados moderadamente, ejetando automaticamente todas as unidades de guarnição quando altamente danificados, entrando em colapso e sendo destruídos. A área de status na parte inferior da tela mostra

quantidade de danos que um prédio ou unidade sofreu. Quanto mais verde a barra de acerto, mais saudável o prédio ou unidade.

### ESCOLHENDO ONDE AS SUAS NOVAS UNIDADES FAZEM A COLETA

Todos os prédios usados para criar unidades permitem a você escolher onde as novas unidades criadas irão coletar. Por exemplo, se você estiver criando aldeões no Centro da Cidade, você poderá definir um ponto de coleta em um arbusto, assim os aldeões coletam comida automaticamente assim que eles forem criados. Ou você poderá definir um ponto de coleta em um prédio militar para guarnecer as unidades recém-criadas dentro do prédio. Esta função é útil para gerar um exército de defesa quando a sua cidade estiver sob ataque, assim as novas unidades não morrem enquanto elas estiverem sendo criadas. Unidades guarnecidas nos prédios usando pontos de coleta não podem entrar novamente naquele prédio assim que forem desguarnecidas. Os prédios são: Dock, Barracks, Archery Range, Stable, Siege Workshop e Monastery.

### PARA DEFINIR UM PONTO DE COLETA

Clique em um prédio onde você pode criar unidades, e então clique com o botão da direita onde você deseja definir o ponto de coleta (um local de trabalho, prédio ou outro local no mapa). Para mover para um ponto de coleta, simplesmente defina um novo.

### PARA EXIBIR OS PONTOS COLETADOS PARA UM PRÉDIO

Clique em um prédio onde define-se um ponto de coleta. Uma bandeira aparecerá no mapa do jogo e um X branco aparecerá no mini-mapa.



## Atualizando as suas unidades

Enquanto você avança pelos períodos, é possível pagar para atualizar as suas unidades militares existentes, navios, muros e torres para outras com melhor ataque, defesa e velocidade. Quando você atualiza, todas as suas estruturas existentes, unidades e navios de um certo tipo são trocados por atualizações mais poderosas. Qualquer nova estrutura que você construir ou unidade criada será na versão atualizada. Por

exemplo, se você criar 10 Milícias na Dark Age, assim que você avançar para a Idade Feudal poderá atualizar as 10 milícias existentes para Men-at-Arms, que são mais fortes. As unidades que um monge converter não poderão ser atualizadas, elas permanecem com os atributos que tinham quando convertidas.

Por exemplo, para atualizar a sua Milícia para Men-at-Arms, clique nos Quartéis, então clique no botão Upgrade to Man-at-Arms. Todas as suas milícias existentes se tornarão Men-at-Arms e o botão Create Militia é trocado pelo botão Create Man-at-Arms.

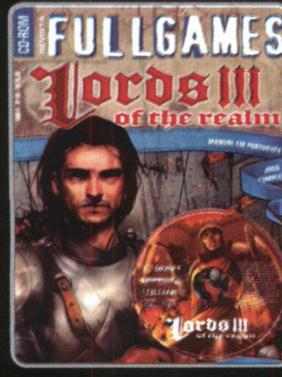
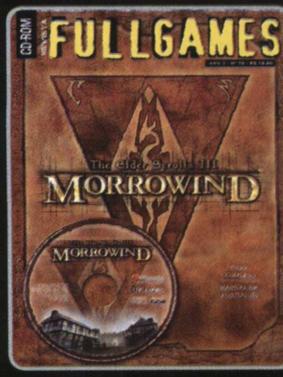
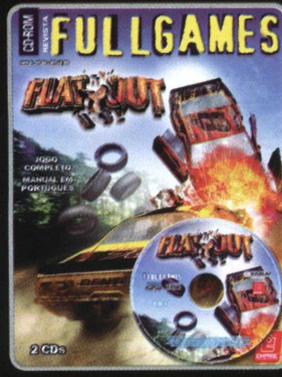
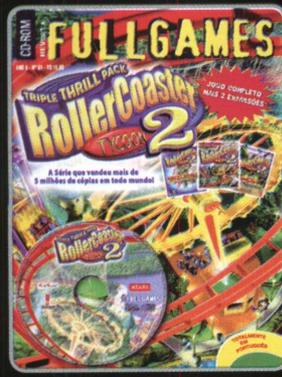
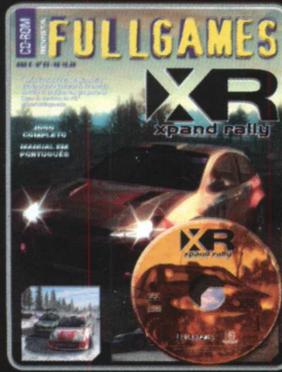
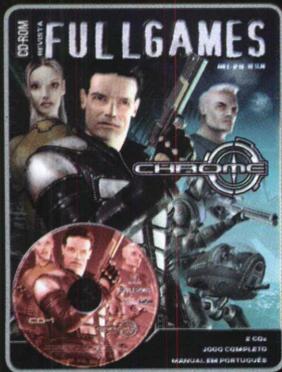
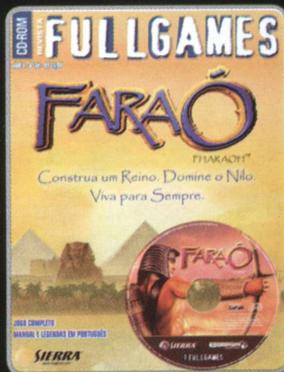
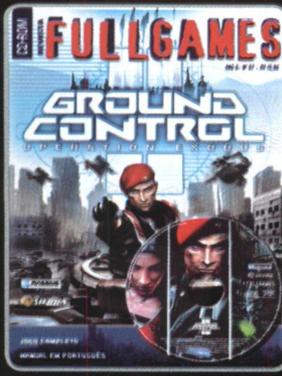
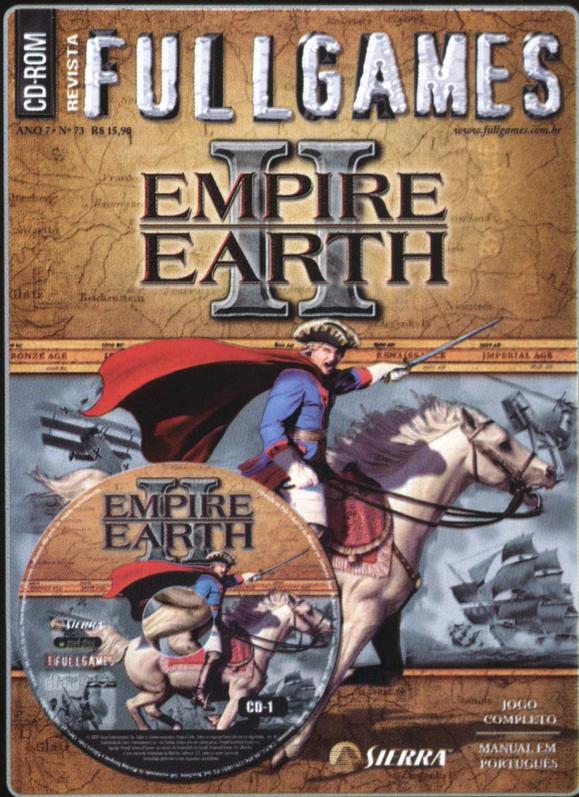
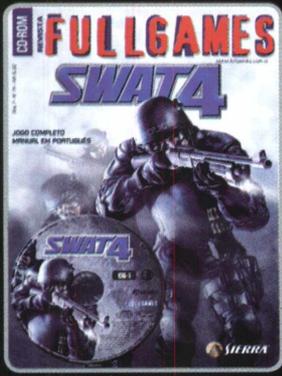
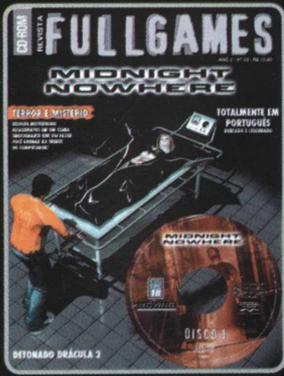
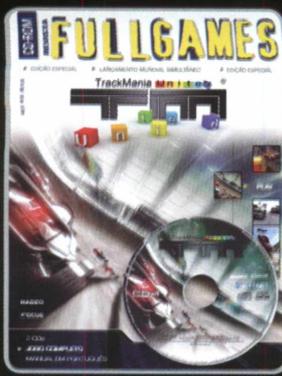
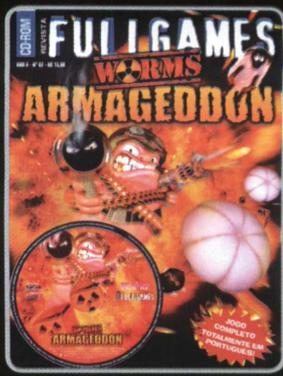
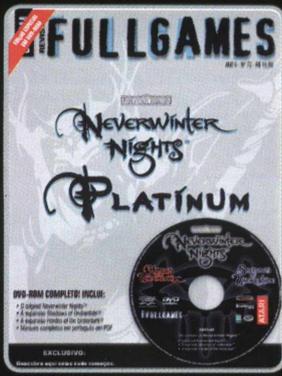
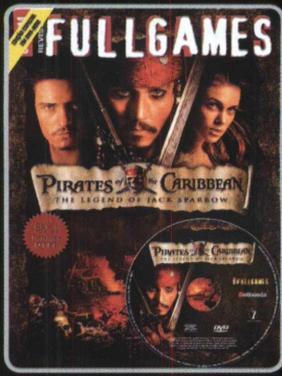
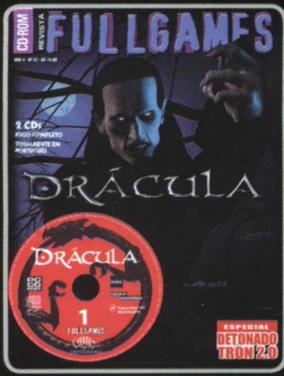
### PESQUISANDO TECNOLOGIA

Enquanto você avança pelos períodos, é possível pesquisar tecnologias para aprimorar a sua civilização. Por exemplo, pesquisar o Loom (no Centro da Cidade) torna os seus aldeões

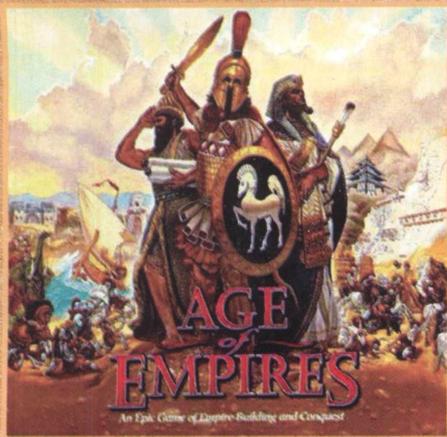
mais difíceis de matar. Após você avançar para o próximo período, você poderá pesquisar tecnologias adicionais para tornar o trabalho dos seus aldeões mais eficiente e melhorar as suas unidades militares. A pesquisa tecnológica demora e custa recursos, mas após ter pesquisado uma tecnologia a sua civilização começa imediatamente a obter os seus benefícios.

Algumas tecnologias são relacionadas e são dependentes de uma idade para outra. Por exemplo, na Idade Feudal, você pode pesquisar Scale Barding Armor para fornecer às suas unidades de cavalaria mais proteção em um ataque. Na Idade dos Castelos, você pode pesquisar Chain Barding Armor, que fornece ainda mais proteção para a sua cavalaria, e na Idade Imperial, você pode fazer o melhor aprimoramento pesquisando Plate Barding Armor (todos são pesquisados em Blacksmith).





# REUNIMOS O MELHOR DA SÉRIE AGE OF EMPIRES EM UM ÚNICO DVD



## Age of Empires

Como você irá dominar o mundo? Descobrir os segredos da humanidade? Conquistar civilizações inimigas? Acumular riquezas? Siga um destes caminhos para construir a maior civilização da Terra.



## Age of Empires The Rise of Rome

Com esta expansão você poderá recriar a mais temida e grandiosa civilização da história, o Império Romano.

**ESTE PRODUTO CONTÉM:  
VIOLÊNCIA E SANGUE  
REALISTAS E TENSÃO**

## REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA

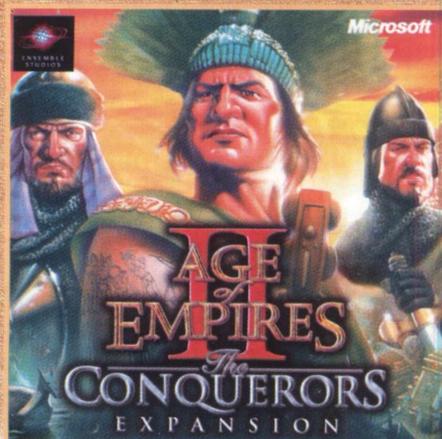
**Sistema Operacional:** Windows® 98/ME/2000/XP  
**Processador:** Pentium II 300 MHz  
**Memória:** 128 MB de RAM  
**Vídeo:** Placa de Vídeo com 32 MB  
**Leitor de DVD:** DVD-ROM 4x  
**Placa de Som:** compatível com DirectX®  
**Espaço em disco:** 600 MB  
**DirectX:** Direct X® 9.0  
**Jogo Multiplayer:** Conexão de 28.8 Kbps ou melhor

**NÃO REQUER PLACA 3D. SOFTWARE EM INGLÊS.  
GUIA DE UTILIZAÇÃO EM PORTUGUÊS.**



## Age of Empires II The Age of Kings

O Império Romano caiu e o mundo está sob o seu comando! Transforme sua civilização em um grande e poderoso Império. Viva a história em tempo real.



## Age of Empires II The Conquerors

Nesta expansão você encontrará: Novos heróis e tipos de jogos, novas campanhas, civilizações, tecnologias e mapas do mundo real.



ENSEMBLE  
STUDIOS

Microsoft  
game studios



© 2003 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, o logo Microsoft Game Studios, Age of Empires, Ensemble Studios são marcas registradas da Microsoft Corporation nos EUA e/ou outros países. Published by Ubisoft Entertainment. Produzido e distribuído por Moving Imagem e Editora Ltda Rua Tabapuã, 821 - Q. 14 - CEP 04533-013 - São Paulo - SP. C.N.P.J.: 65.706.939/0001-11.