

CD-ROM

REVISTA

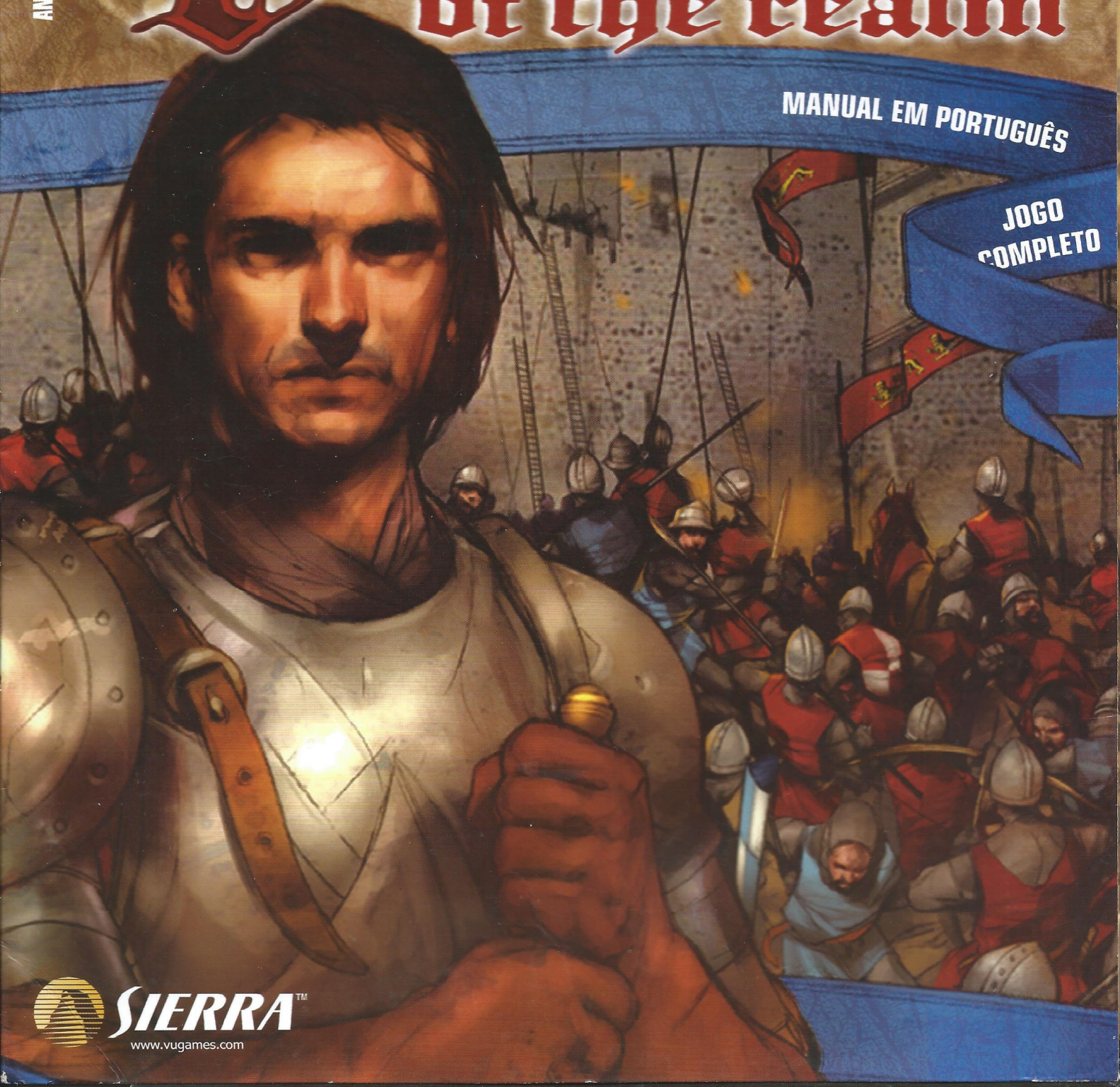
FULLGAMES

ANO 6 - Nº 65 - R\$ 15,90

Knights III of the realm

MANUAL EM PORTUGUÊS

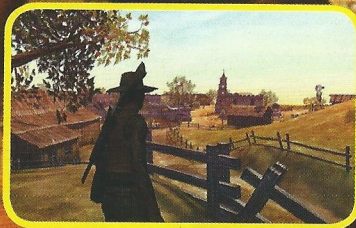
JOGO
COMPLETO



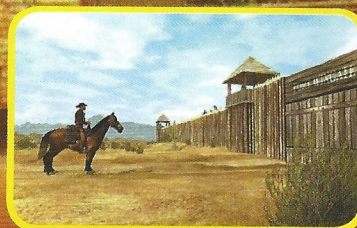
 **SIERRA™**
www.vugames.com

John Cooper sempre
carrega uma pistola,
uma faca e um relógio.
É tudo que ele precisa.

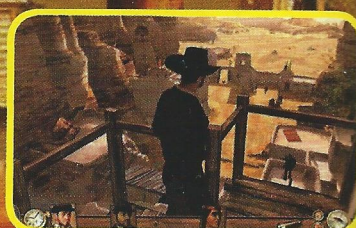
Continuação do sucesso que vendeu
mais de 60 mil cópias no Brasil



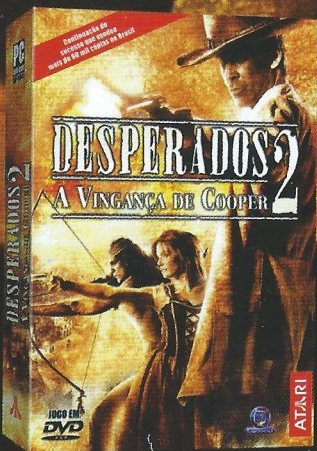
★ DOIS TIPOS DE VISÃO 3D: A VISÃO
AÉREA ALTAMENTE PERSONALIZÁVEL E A
VISÃO DE 3ª PESSOA PARA MELHORAR A
PRECISÃO DOS TIROS E TÁTICAS DE JOGO.



★ AÇÃO E ESTRATÉGIA EM TEMPO REAL
COM UMA PROFUNDA HISTÓRIA E
EXCITANTE ATMOSFERA DO VELHO
OESTE.



★ CONTROLE ATÉ 6 HERÓIS, CADA UM
COM SUAS PRÓPRIAS HABILIDADES E
PERSONALIDADES - VENÇA O INIMIGO
COM O HERÓI DE SUA ESCOLHA.



DESPERADOS 2

A VINGANÇA DE COOPER

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

MINISTÉRIO
DA JUSTIÇA
INADEQUADO
PARA MENORES DE
12 ANOS

MOVING



ATARI

© 2006 Atari Interactive, Inc. Todos os Direitos Reservados Atari Inc. Logo Atari são marcas registradas da Atari Interactive, Inc. Desenvolvido por Spellbound, Inc. Distribuído por Spellbound, Inc. 1997-2006 por RAD Game Tools, Inc. © 2006 EMI Games. Produção: Fun Dynamic GmbH & Co. KG, Grieswaidl Munich, Germany. Manipulado e distribuído por Moving Image e Editora Ltda. sob licença da Atari do Brasil Ltda. somente para o território brasileiro.

FULLGAMES

Editorial

DIRETOR GERAL
Plínio Figueiredo

DIRETORA EXECUTIVA
Iamara Sarkovas

EDITOR CHEFE
Alexandre R. Silva

EDITOR
Fabrício Lobo

COLABORAÇÃO
Flávio Araújo Santos

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.
Todos os direitos reservados.

R. Tabapuá, 821 - cj. 14
São Paulo / SP
CEP 04533-013

Tel.: (11) 3708-1300

Suporte Técnico: (11) 3071-1390
suporte@movingeditora.com.br

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



MOVING
www.movingeditora.com.br

cnpj : 65.706.939/0001-11

Saudações, nobre lorde!

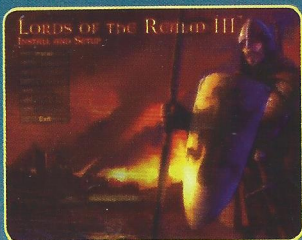
Começa aqui uma crônica de cavalaria, que narrará os feitos de um valoroso príncipe frente ao seu reino. Você verá desde suas estratégias políticas, artimanhas e negociações com reinos rivais, até os épicos combates travados por ele e seu poderoso exército. Uma saga lendária de muitas batalhas e conquistas, onde o protagonista dela é você.

Prepare-se para assumir o controle de um reino até transformá-lo num império. Este mês, a FullGames trás para você toda a glória e bravura das antigas campanhas medievais. Você irá negociar com reinos vizinhos pela prosperidade de seu povo e, quando a negociação falhar, chegará o momento de seus exércitos brandirem suas espadas e marcharem contra o inimigo.

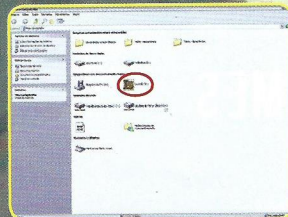
O tempo não pára e seus inimigos também não. Contra uma inteligência artificial desafiadora, você contará com a ajuda de leais vassalos. Mas cuidado, nesta estratégia em tempo real (RTS), seu aliado mais importante será o raciocínio rápido e o menor deslize poderá representar a queda de sua nação.

Bem-vindo à Idade Média, e esteja pronto para se tornar um verdadeiro Lorde dos Reinos!

1

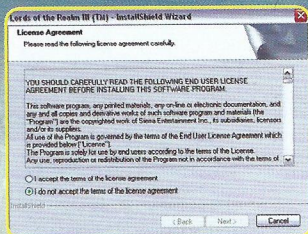


Clique em "Install" para começar a instalar.



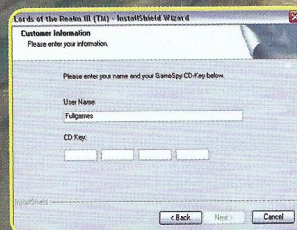
Se a tela de autorun não aparecer: Clique duas vezes no ícone "Meu Computador". A seguir, clique duas vezes no ícone do seu CD-ROM.

2



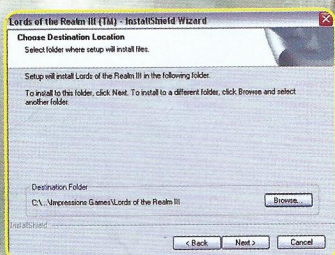
Nesta janela será mostrado o contrato de licença para o usuário final. Clique em "I Accept(...)" para aceitá-lo e em seguida em "Next" continuar.

3



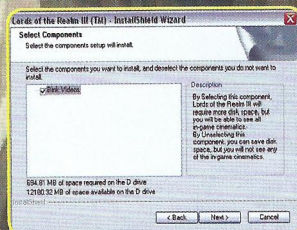
Nesta tela é necessário que você digite o CD-Key do jogo.*

4



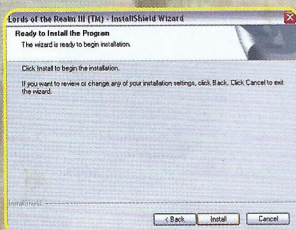
Clique em "Next" para continuar.

5



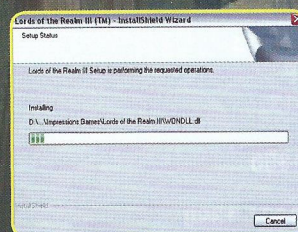
Marque a opção "Bink Vídeos" e depois clique em "Next" para continuar.

6



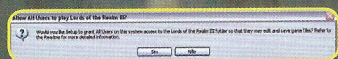
Clique em "Install" para iniciar a instalação.

7



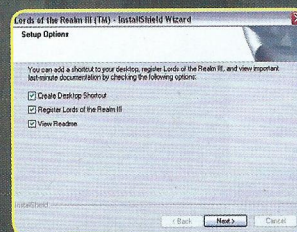
Aqui você irá acompanhar o processo de instalação dos arquivos para o seu computador. Aguarde a instalação ser completada.

8



Se você quiser habilitar o jogo para todos os usuários do seu computador clique em "Sim". (apenas para windows 2000/XP)

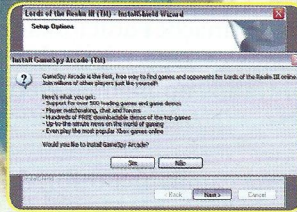
9



Clique em "Next" para continuar.

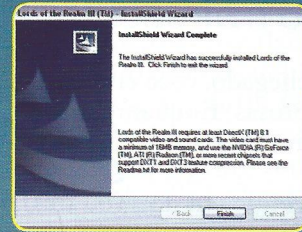
* O CD-Key do jogo está afixado na capa desta revista.

10



Se você quiser instalar o GameSpy Arcade para jogar na internet clique em "Sim", caso não tenha interesse clique em "Não".

11

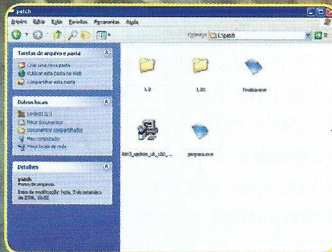


Instalação completa! Clique em "Finish" para concluir a instalação.

* Na primeira vez em que você iniciar o jogo ele poderá levar alguns minutos para otimizar os mapas. Aguarde o término do processo. A partir da segunda vez que você iniciar o jogo, este processo será mais rápido.

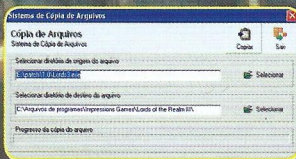
ATUALIZAÇÃO DO GAME (OPCIONAL)

1



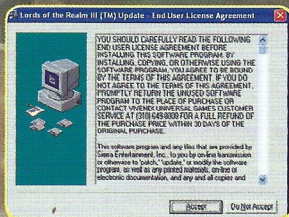
Entre em "Meu Computador", clique com o botão direito do mouse no seu drive de CD-ROM e selecione "Explorar". Em seguida abra a pasta "Patch".

2



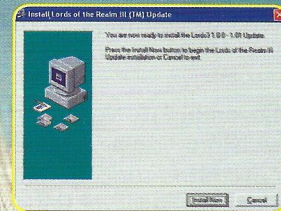
Clique duas vezes no arquivo "prepara.exe". Em seguida clique em "Copiar".

3



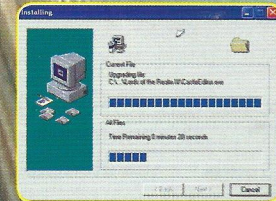
Em seguida, clique duas vezes no arquivo "lotr3_update_uk_100_101.EXE" e depois clique em "Accept" para aceitar o contrato de licença.

4



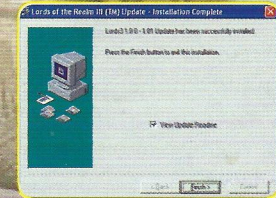
Para instalar a atualização clique em "Install Now".

5



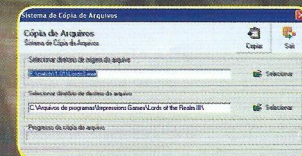
Aguarde a transferência dos arquivos.

6



Clique em "Finish" para concluir a instalação da atualização.

7



Agora clique duas vezes no arquivo "finaliza.exe" e em seguida clique no botão "Copiar". Agora seu jogo está atualizado e pronto para rodar na versão 1.01.

DO MUNDO E DE SEUS HABITANTES

Como recém-chegado, você encontrará muitas coisas novas e assombrosas. Enquanto explora a região e constrói o seu reino, tenha em mente o seguinte:

O mundo é dividido em dois (ou três). A ação no Lords of the Realm III acontece basicamente em dois níveis: o Nível de Batalha e o Nível de Estratégia. No Nível de Batalha, você luta. No Nível de Estratégia, você move exércitos, planta alimentos, ganha dinheiro e administra o seu reino. Há também um Nível de Política. Nele, você interage com outros Lordes e examina as suas pontuações.

O tempo nunca pára. O tempo continua a passar em todos os níveis, qualquer que seja o nível que você estiver visitando no momento. Portanto, se você estiver lutando no Nível de Batalha, recursos continuarão a ser produzidos e exércitos continuarão marchando no Nível de Estratégia.

Da mesma forma, enquanto você estiver movendo exércitos e supervisionando as suas terras no Nível de Estratégia, seus exércitos continuarão lutando no Nível de Batalha. A visita ao Nível de Política também não pára o tempo: as atividades no Nível de Estratégia e no Nível de Batalha continuam. Sua atenção talvez fique dividida. Você não só tem de acompanhar os níveis da Batalha, Estratégia e Política, como também às vezes pode se ver lutando mais de uma batalha ao mesmo tempo.

Felizmente, você não está sozinho. Os vassalos vivem para servi-lo. Os vassalos cuidam dos detalhes para que você possa manter a sua atenção concentrada nas questões maiores. Os quatro tipos de vassalos são Knights (Cavaleiros), Burghers (Burgueses), Serfs (Servos) e Clergy (Clérigos). Os cavaleiros atuam como generais no Nível de Batalha quando você não está presente para comandar o exército pessoalmente.

No Nível de Estratégia, os servos plantam alimentos, os burgueses ganham dinheiro e os clérigos cuidam da saúde e do bem-estar do seu povo. Com vassalos leais à sua disposição, você pode ter a garantia de que nunca precisará se preocupar com os pequenos detalhes do dia-a-dia.

SUCCOR EM TEMPOS DE ADVERSIDADE

Use o comando Ajuda (“?” na interface) para obter assistência enquanto estiver

jogando. Clique nesse botão e depois selecione um item na tela para ver informações adicionais sobre ele. Outros detalhes sobre todos os aspectos do Lords III também podem ser encontrados no manual eletrônico, localizado no disco do jogo.

Além disso, há uma campanha tutorial que ensina o que você precisa saber sobre o jogo.

AQUI VOCÊ CRIA UM NOBRE

Quando você iniciar o Lords III, será levado à tela Scenario (Cenário). Antes de jogar um cenário, é preciso selecionar um Nobre. Você pode usar o nobre padrão oferecido pelo jogo ou pode criar um nobre de sua própria escolha selecionando o botão Create Noble (Criar nobre).

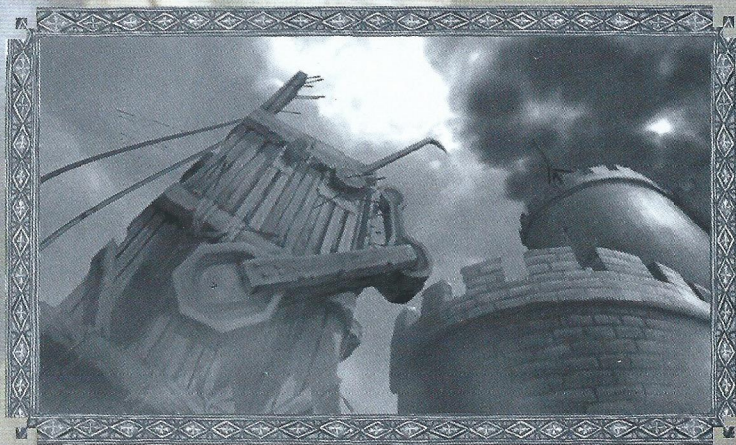
Na tela Noble Creation (Criação de nobre), dê um nome para o seu nobre e escolha a fotografia e o brasão ao seu gosto. Quando estiver pronto, grave o seu nobre e você será levado de volta à tela Cenário.

DOS CENÁRIOS QUE VOCÊ PODE JOGAR

No modo de um só jogador, o Lords III é organizado em Campaigns (Campanhas) e Battles (Batalhas). As campanhas – irlandesa, inglesa, francesa e alemã – são cenários ligados que recriam acontecimentos importantes da história de cada reino. Na primeira vez em que você joga uma campanha, é preciso jogar todos os cenários em ordem. Toda vez que você vence um cenário, o cenário seguinte na campanha é desbloqueado. Depois que você tiver desbloqueado um cenário, poderá jogá-lo sem seguir toda a progressão da campanha. Cenários que tiverem sido desbloqueados usando um determinado Nobre não ficam desbloqueados para outros nobres.

Cenários de Batalha não são bloqueados e são jogados inteiramente no Nível de Batalha do jogo. Administração de recursos, movimentos estratégicos e política não são usados em jogos de batalha. Esses cenários lhe dão a oportunidade de testar as suas habilidades de general no campo de combate.

Cenários Conquest (Conquista) incluem todos os aspectos do Lords III – Nível de Batalha, Nível de Estratégia e Nível de Política. Nestes jogos, você precisa construir um reino usando todas as suas habilidades. Os cenários de conquista são listados sob as várias campanhas. A tela de Cenário oferece uma descrição de cada cenário.



Os escudos indicam o número de casas de jogador no cenário. A seleção de um escudo o substitui por um brasão e define a sua posição inicial. O botão Victory (Vitória) exibe as condições de vitória para a posição. O botão Start Game inicia o cenário com as configurações que você tiver escolhido.

O NÍVEL DE BATALHA

Reinos são conquistados e perdidos no campo de batalha e a capacidade de conduzir as suas tropas com sucesso é uma necessidade para qualquer líder. Preste atenção nos conselhos a seguir e suas façanhas poderão se tornar lendárias. As batalhas acontecem na tela Battle Level (Nível de Batalha), que é composta da Janela Principal, da Tela do exército, do Painel de informações, dos Botões de ação e do Minimapa.

SOBRE A JANELA PRINCIPAL

Você vê o campo de batalha e as companhias que se encontram nele na Janela Principal. A localização visualizada pode ser alterada movendo o cursor para a borda da tela, o que faz o mapa rolar nessa direção. A roda do mouse pode ser usada para aproximar e afastar a visão. Segurar a tecla "Z" enquanto move o mouse permite que você gire e incline a sua visão.

As suas companhias são compostas de soldados individuais liderados por um Cavaleiro. Você pode selecionar companhias e dar ordens a elas usando o cursor ou por meio de atalhos de teclado. As companhias funcionam como grupos, portanto a seleção de um soldado individual seleciona automaticamente todos os soldados, inclusive o cavaleiro, dessa companhia. Você também pode selecionar múltiplas companhias agrupando-as nessa visão. Quando uma companhia está selecionada, a base de cada soldado pertencente a ela aparece realçada.

AQUI A TELA DO EXÉRCITO É REVELADA

A Tela do Exército permite que você tenha uma visão geral de todas as companhias do seu exército. Cada uma delas é representada por um ícone que identifica qual é o seu tipo de tropa. Sob cada ícone há uma barra mostrando a saúde atual da companhia, medida em homens perdidos. A cor de fundo dos ícones das

companhias indica o seu estado de espírito atual. A cor mudará de verde para amarelo, para laranja e para vermelho conforme o espírito da companhia mudar de bom para abalado e para arrasado. Os símbolos acima do ícone da companhia mostram quando ela está em combate, sob fogo de projéteis, com ordem de manter posição ou em debandada. Você pode selecionar companhias diretamente na Tela do Exército, individualmente ou em grupos, pressionando a tecla Shift enquanto faz a seleção. Quando uma companhia está selecionada, seu ícone aparece realçado.

Use os botões no lado esquerdo da tela para alternar entre as suas companhias e o seu equipamento de sítio. O equipamento de sítio só aparece em mapas com fortificações (castelos, feudos e cidades); caso contrário, seus cavaleiros mantêm as suas ferramentas de sítio em segurança, longe do campo de batalha. Equipamentos de sítio podem ser selecionados e controlados como as companhias.

Quando uma companhia ou arma de sítio é selecionada, a Janela de Informações mostra o nome e imagens do comandante da companhia e do tipo de soldados. Um clique com o botão direito do mouse na imagem do soldado substitui a imagem do comandante por informações sobre Offense (Ataque), Defense (Defesa), Morale (Estado de espírito) e Health (Saúde) da companhia. Um clique com o botão direito do mouse na imagem do comandante abre uma janela com estatísticas mais detalhadas sobre ele.

DO MINIMAPA E DOS SEUS USOS

O minimapa mostra todo o campo de batalha: a localização de companhias amigas e inimigas, castelos, rios e água. As unidades amigas selecionadas podem receber ordens Move (Mover) no minimapa. Clique no minimapa com o botão direito do mouse na localização para onde você deseja que as unidades se movam.

Um clique com o botão esquerdo do mouse em qualquer ponto do minimapa muda sua vista na Janela Principal para a localização selecionada. Ao lado do minimapa há os botões Game Options (Opções de jogo) e Go to Strategic Level/Victory Conditions (Ir para o Nível de Estratégia/Condições de vitória). O botão Game Options



permite que você grave/carregue jogos, saia para o menu principal, saia do jogo e ajuste algumas das opções do jogo. No modo de um só jogador, o jogo fica em pausa enquanto Game Options estiver aberto. O botão Go to Strategic Level só está disponível em cenários de conquista. Em cenários de batalha, ele é substituído pelo botão Victory Conditions. Este mostra as condições de vitória que devem ser satisfeitas na batalha. O status de cada condição de vitória também é apresentado.

ACÇÕES VALOROSAS E COMO ELAS SÃO REALIZADAS

Companhias e equipamentos de sítio podem cumprir diversas ordens. Você pode dar uma ordem usando os botões Order (Ordem) ou diretamente na interface. Ordens só podem ser dadas a uma companhia selecionada e algumas ordens só estão disponíveis para determinadas companhias. Quando tipos diferentes de companhias são selecionados, as ordens que são disponíveis para algumas, mas não para todas as companhias selecionadas, (como Fire – Atirar) não podem ser usadas. Quando uma companhia é selecionada, o cursor muda para indicar a ordem que será executada.

COMO UM NOBRE MOVE E DIRECIONA AS SUAS UNIDADES

Há duas maneiras de mover uma companhia. Na Janela Principal, clicar com o botão direito do mouse num ponto desocupado do terreno dá uma ordem de movimento para a companhia selecionada. Alternativamente, você pode clicar com o botão direito do mouse numa localização no minimapa para ordenar que uma companhia se mova para aquele local no Mapa Principal. Um clique com o botão esquerdo no botão Stop (Parar) cancela uma ordem de movimento dada à companhia selecionada.

O lado para onde uma companhia e equipamentos de sítio estão voltados é importante. Companhias atacam melhor quando voltadas para a frente e são mais vulneráveis se atacadas pelas laterais ou pela retaguarda de sua formação. Armas de sítio precisam estar voltadas para o alvo para serem disparadas. Para decidir para que lado virar tropas e equipamento de sítio, mantenha pressionado o botão do mouse enquanto dá uma ordem de movimento. Em poucos instantes, a seta de direção e uma silhueta da formação da companhia aparecerão no ponto de destino.

Mover o mouse faz a seta girar 360°. Quando o botão do mouse for solto, a companhia seguirá para a localização especificada e se orientará na direção escolhida. Quando uma ordem Mover é dada, a companhia marcha pela rota mais direta. Pântanos, lama e vegetação retardarão consideravelmente o movimento da companhia. Rios

não são atravessáveis, exceto em pontes e em trechos rasos. Se for atacada enquanto estiver em movimento, a companhia cancelará a ordem de movimento e lutará.

Para estabelecer pontos de rota, mantenha pressionada a tecla W quando der a ordem de movimento. Qualquer número de pontos de rota pode ser definido até que a tecla W seja liberada ou que uma ordem diferente seja dada. Quando uma companhia estiver selecionada, os pontos de rota atuais são mostrados no mapa. Se uma companhia iniciar um combate ou receber uma ordem de atacar ou fazer uma investida, todos os pontos de rota são perdidos.

O NOBRE SÁBIO ORGANIZA SEUS HOMENS

Uma companhia é composta de soldados que se movem e agem numa Formação. Uma formação afeta os movimentos e as capacidades de ataque e defesa de uma companhia. Cada companhia conhece duas a quatro formações. Clique com o botão direito do mouse num ícone de companhia para exibir uma lista das formações que essa companhia pode usar. Clique com o botão direito para fechar a lista ou com o botão esquerdo para selecionar uma formação.



Line (Linha) é uma formação básica para ataque e defesa. A companhia forma-se numa linha com um ou mais postos de profundidade.



Box (Caixa) é uma formação com igual número de fileiras e colunas. Formações em caixa movem-se mais rápido do que a linha.



Skirmish (Dispersa) é um grupo pouco coeso mas de rápida movimentação, com fraca capacidade de ataque e defesa.



Shield Wall (Muralha de escudos) é similar à formação em linha, mas os homens ficam tão perto um do outro que seus escudos formam uma forte defesa.



Phalanx (Falange) é uma formação ofensiva em que os homens formam um bloco fortemente unido.



Schiltrom cria uma defesa forte, porém imóvel. Os soldados voltam-se para fora, em todas as direções.





Stakes (Estacas) são usadas por arqueiros, que fixam estacas diante de sua linha, mas não podem se mover sem perdê-las.



Mantlets (Manteletes) são escudos fixados por besteiros. Os soldados não podem se mover enquanto os estiverem usando.



Todas as companhias podem receber as seguintes ordens:

 **Stop (Parar)** cancela imediatamente as ordens da companhia selecionada. A companhia ainda se defende e ataca inimigos que entrem em seu raio de alcance.

 **Hold (Manter posição)** cancela as ordens de uma companhia e a coloca na defesa da sua localização. A companhia pára e defende a sua localização atual, atacando inimigos apenas quando eles chegam muito perto.

Embora os soldados mantenham as suas formações por tanto tempo quanto puderem, as formações tendem a se desfazer conforme a batalha prossegue.

ONDE OS HOMENS SÃO POSTOS EM BATALHA ENTRE SI

  As companhias podem receber ordens de atacar na Janela Principal. Para isso, selecione a companhia e clique no alvo com o botão direito do mouse. O cursor mudará para um ícone de ataque quando estiver sobre um alvo válido.

Alguns soldados têm mais de um modo de ataque. Por exemplo, arqueiros e besteiros podem empregar ataque de projéteis ou táticas de corpo-a-corpo. O ataque de projéteis é usado por padrão. O cursor muda de uma flecha para uma espada num ataque corpo-a-corpo. Pode haver momentos em que você não queira usar o modo de ataque padrão. Nesses casos, use o botão Missile/Melee (Projéteis/Corpo-a-corpo) para mudar as armas da companhia. Quando o ícone de arco aparece, a companhia ataca com flechas; quando a espada é mostrada, você faz um ataque corpo-a-corpo.

Tanto as companhias de infantaria como as de cavalaria podem fazer investidas em curtas distâncias. Investidas (Charges) são ataques potentes que aumentam os danos que uma companhia produz no impacto inicial contra o inimigo. A investida tem um alcance limitado que varia com o tipo de companhia. Companhias em investida também sofrem um decréscimo em sua defesa enquanto estiverem investindo.

Investidas podem ser realizadas sempre que o ícone de investida de uma companhia estiver ativo. Quando um alvo estiver em alcance de investida, o cursor de ataque se ilumina. Para fazer uma investida, clique num inimigo ou localização, depois clique no botão Charge. A companhia acelerará enquanto investe e, no caso da cavalaria, baixará suas lanças para um ataque devastador. Depois que a investida é selecionada, o botão Charge fica escurecido por algum tempo. Você precisa esperar que o botão volte a ficar ativo para poder executar outra investida.

As formações Schiltrom e Falange são especialmente boas para enfrentar investidas. As companhias que fizerem investidas contra inimigos nessas formações sofrerão mais danos. A Muralha de Escudos aumenta a defesa de uma companhia contra investidas, mas não ajuda a companhia a danificar o inimigo atacante.

COMO UM CAVALEIRO DEVE LIDERAR OS SEUS HOMENS



Um cavaleiro pode tanto participar do combate como comandar os seus homens. Quando recebe a ordem de comandar, o cavaleiro move-se para a retaguarda da companhia. Lá ele corre menos risco de tombar em combate e incentiva o estado de espírito de seus homens. Quando toma parte no combate, o cavaleiro move-se para a frente da companhia, onde é um poderoso guerreiro nas batalhas. Porém, a perda de seu cavaleiro pode ter conseqüências desastrosas para o estado de espírito da companhia. Pressione E para enviar o cavaleiro para a frente ou para a retaguarda.

SOBRE O ROMPIMENTO DE MURALHAS E FORTIFICAÇÕES

Fortificações podem ser danificadas se você tiver engenheiros de sítio ou vassalos que possuam equipamento de sítio. Se você tiver equipamento de sítio, o botão Siege/Company (Sítio/Companhia) fica ativo na Tela do Exército. Use esse botão para alternar a tela entre companhias e equipamento de sítio.

O equipamento de sítio também pode ser selecionado e controlado diretamente no mapa. Há muitos tipos de equipamento de sítio. Catapultas, trabucos e manganelas podem atacar muralhas ou companhias. Eles não são muito precisos, nem são muito bons para acertar alvos em movimento. Arietes só podem ser usados para atacar portões. Torres de sítio permitem que a infantaria ataque muralhas. Para usar uma torre de sítio, as companhias precisam receber a ordem de se dirigir a ela.

Quando estiverem na torre, os soldados podem receber a ordem de Unload (Descarregar). Se a torre estiver encostada numa muralha, eles tentarão capturar a muralha. Caso contrário, simplesmente sairão da torre. Torres de sítio só podem ser usadas para atacar muralhas. Todas as unidades de infantaria de confronto corpo-a-corpo podem usar escadas de sítio. Quando uma muralha é escolhida como alvo, o cursor muda para um ícone de escada. Clique com o botão direito do mouse para ordenar que a companhia posicione escadas de sítio e ataque a muralha naquela localização.

Nível de Estratégia

- Abastecido
- Guarnição
- Procurando comida
- Sitiado
- Desabastecido
- Sem alimentos
- Ajudante fixo presente
- Sem coroa
- Guilda
- Beneditino
- Porto
- Franciscano
- Em batalha
- Dominicano
- No campo
- Cisterciense
- No feudo
- Cavaleiro hospitalário
- Aumento de produtividade
- Cavaleiro templário
- Sem produtividade
- Cavaleiro teutónico
- Ver vassalos
- Pilhagem
- Ver tropas
- Atacar inimigo/ignorar inimigo
- Ver mercenários
- Contratar mercenário
- Informações de vassalos
- Reorganizar exército
- Encontrar lote vago
- Consertar castelo
- Designar vassalo
- Ampliar castelo
- Remover vassalo
- Ir para o nível de Diplomacia
- Marchar para
- Cavaleiro/Outros/Vassalos menores
- Marcha forçada

Geral

- Seleção de exército
- Seleção de equipamento de sítio
- Ajuda
- Menu do jogo
- Condições de vitória
- Brasão e cor
- Coroas
- Alimentos
- Capacidade especial em vigor

Nível de Batalha

- Fazer investida
- Manter posição
- Parar
- Cavaleiro lidera/comanda
- Projéteis/Corpo-a-corpo
- Retirada ou rendição
- Ir para o nível de Estratégia
- Classificação por saúde/estado de espírito/força

Nível de Estratégia

F1	Ver vassalos
F2	Ver tropas
F3	Ver mercenários
D	Ir para a tela de Diplomacia
B	Ir para a próxima batalha
I	Abrir informações secundárias
S	Marcha padrão
F	Marcha forçada
G	Pilhagem
A	Alternar posturas (Atacar/Defender)
R	Reorganizar exércitos
V	Alternar entre vista do vassalo e do lote
E	Remover vassalo
O	Mostrar burgueses, clérigos e servos (percorrer)
N	Mostrar cavaleiros
K	Mostrar vassalos menores
J	Mostrar exércitos
H	Contratar mercenário
M	Mostrar mercenários disponíveis para contratação
Tab	Ir para o nível de Batalha, para a última batalha vista ou para a iniciada mais recentemente

TECLAS DE ATALHO

Gerais

Q	Gravação rápida
Espace	Pular para o local da mensagem
Esc	Trazer menu
P	Pausa
L	Ajuda
C	Centrar no item selecionado
W	Definir ponto de passagem

Nível de Batalha

T	Alternar entre tropas e sítio
A	Atacar
S	Parar
D	Manter posição
G	Ignorar (para mover e ignorar)
F	Fazer investida
E	Cavaleiro lidera/comanda
R	Ataque à distância
X	Bater em retirada
Y	Classificar por tipo
M	Classificar por estado de espírito
H	Classificar por saúde
Shift + selecionar companhia	A acrescentar a companhia selecionada ao grupo atual
Alt + selecionar companhia	Selecionar todas as companhias do mesmo tipo de tropa que estiverem na tela
Ctrl + selecionar companhia em grupo	Remover a companhia selecionada do grupo
F1	Entrar na primeira formação da lista para a companhia selecionada
F2	Entrar na segunda formação da lista
F3	Entrar na terceira formação da lista
F4	Entrar na quarta formação da lista
Tab	Retornar ao nível de Estratégia
Shift + teclas de setas/mouse	Girar câmera
Shift + teclas de setas para cima/para baixo	Inclinar câmera
+/= ou roda do mouse	Aproximar/afastar vista
Ctrl + 1 a 0 quando vários companhias estiverem selecionadas	Criar grupo de controle (companhias podem fazer parte de vários grupos de controle)

Cursors do Mouse

- Alvo inválido para flechas
- Alvo inválido para escada
- Alvo válido para flechas
- Alvo válido para escada
- Declarar cruzada válido
- Ataque corpo-a-corpo
- Declarar guerra inválido
- Fusão impossível
- Declarar guerra válido
- Fusão
- Entrar em torre de sítio
- Embarcar
- Posicionar torre de sítio
- Desembarcar
- Cursor padrão
- Marcha forçada
- Entrada inválida
- Arrasar
- Entrada válida
- Sitiar
- Alvo inválido para fogo
- Bater em retirada
- Alvo válido para fogo
- Alvo inválido para pedras
- Alvo inválido para flecha incendiária
- Alvo válido para pedras
- Alvo válido para flecha incendiária
- Ajuda
- Investida possível



Arqueiros precisam mudar para o modo Melee (usando o botão Missile/Melee) para que possam usar escadas de sítio. Escadas de sítio não podem ser colocadas em torres, fortalezas ou portões fortificados.

SOBRE A TOMADA DE UM CASTELO

Depois de abrir brechas nas muralhas, as suas tropas podem invadir o castelo para lutar com os seus defensores. Você pode ordenar que seus soldados se encaminhem a qualquer parte do castelo clicando na localização desejada. A companhia move-se para a entrada mais próxima (geralmente uma torre) e, depois, para a localização escolhida.

Conforme a batalha avança, você pode medir o seu sucesso pelo número de suas tropas nas muralhas e torres do castelo. As batalhas em castelos têm um limite de tempo (aproximadamente seis minutos). Se nenhum dos lados tiver causado danos durante esse tempo, a batalha termina e o atacante se retira automaticamente.

Castelos são tomados quando todas as companhias defensoras são destruídas ou se rendem. Se apenas armas de sítio de defesa permanecerem, o castelo é conquistado.

SOBRE A DEFESA DE UM CASTELO

As espessas muralhas e torres de um castelo são a sua principal defesa contra o inimigo, embora você tenha também algumas ferramentas ofensivas ao seu dispor. Balistas, catapultas e manganelas instaladas no alto de torres podem lançar projéteis contra companhias atacantes. E, claro, você também tem óleo fervente. Seus homens despejarão óleo automaticamente quando o inimigo estiver na base da muralha sob o caldeirão. Depois disso, eles precisam esperar que os caldeirões sejam enchidos novamente para poder usá-los num novo ataque.

OS RISCOS E RECOMPENSAS DA BATALHA

A batalha dura até que um dos lados abandone o campo. Conforme as companhias sofrem perdas, seu estado de espírito cai. O estado de espírito de uma companhia é indicado pela cor de seu ícone na Tela do Exército: a cor muda de verde para amarelo, depois para laranja e vermelho conforme o estado de espírito vai se deteriorando. Verde significa estado de espírito bom, amarelo indica que a companhia está abalada e laranja escuro para vermelho significa que a companhia está prestes a debandar. Quando uma companhia debanda, os soldados rompem a formação imediatamente e correm até estar a uma distância segura do inimigo, onde

esperam e se recompõem. Durante esse tempo, você não pode controlar ou dar ordens à companhia e eles podem correr outra vez se inimigos chegarem muito perto. Se chegarem a uma borda do mapa, eles abandonarão a batalha de vez.



Às vezes, se não puderem escapar (quando estiverem cercados, por exemplo), eles se renderão imediatamente e serão removidos do jogo. Às vezes é mais recomendável bater em retirada do que lutar até o último homem. O botão Withdraw (Bater em retirada) ordena automaticamente que todo o seu exército se retire ou, se você for o defensor de um castelo, que todos se rendam. Você precisa confirmar essa ordem antes que ela seja executada.

Num cenário de Conquista, quando um lado ordena uma retirada, a batalha termina e os jogadores voltam ao Nível de Estratégia. Você receberá um aviso do resultado da batalha, que inclui pontos de Chivalry (Fidalguia) ganhos ou perdidos, saques ganhos e cavaleiros capturados. Você tem de decidir imediatamente se vai pedir resgate ou executar os prisioneiros.

Se cavaleiros seus tiverem sido aprisionados, você pode ter a chance de pagar resgate por eles. Se você estiver lutando em atitude No Quarter (Sem clemência), os cavaleiros capturados são executados automaticamente. Se você tiver escolhido Fight Honorably (Lutar com nobreza), os cativos são automaticamente oferecidos em troca de um resgate. Cavaleiros resgatados voltam no mesmo instante para a sua casa. Enquanto isso, o exército em retirada precisa afastar-se até uma distância segura (se puder) antes que o jogador possa dar novas ordens.

O NÍVEL DE ESTRATÉGIA

Exércitos marcham e dinheiro é obtido no Nível de Estratégia. Aqui, você desenvolverá as suas terras e tomará decisões militares estratégicas.

SOBRE A INTERFACE

Os elementos do Strategic Level (Nível de Estratégia) são a Janela principal, o Painel de informações, a Barra de seleção, os Botões de ação, o Minimapa e a Barra de mensagens. A Janela principal mostra uma parte do mundo. Nela são exibidos lotes, grandes propriedades, fronteiras e exércitos.

É aqui que você move exércitos, atribui vassalos a terras e governa o seu reino. Você só pode ver as suas próprias terras, as terras junto às suas fronteiras e o território ocupado pelos seus exércitos. A maior parte do território inimigo é encoberta por neblina de guerra.

QUANTO AO USO DE EXÉRCITOS

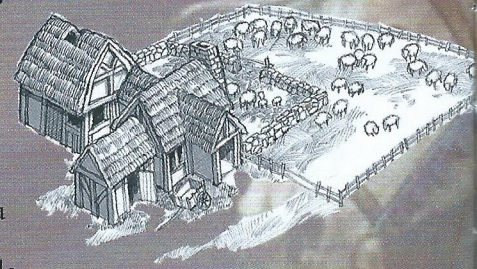
Quando um Cavaleiro é designado para um lote ou uma grande propriedade, um exército aparece no mapa, no feudo ou no castelo dele. O Cavaleiro comanda esse exército. A seleção de um exército muda os Botões de Ação para os botões usados por exércitos: March to (Marchar para), Force March (Marcha forçada), Pillage (Pilhagem), Orders (Ordens) e Reorganize (Reorganizar). O botão View Armies (Ver exércitos) exhibe todos os seus exércitos na Barra de seleção. As bandeiras na Barra de seleção têm ícones que indicam se o exército está em batalha, no campo ou ocupando um castelo, feudo ou cidade. A barra sob a bandeira indica o tamanho do exército em número de companhias. Na janela do mapa, os ornamentos no alto da bandeira do exército indicam o tamanho geral: um a três cavaleiros, quatro a sete cavaleiros e oito ou mais.

Quando dois exércitos se encontram no mesmo local, eles se fundem para formar um só exército. Um exército pode ter de uma a dez companhias. Se a combinação de dois exércitos for resultar num exército com mais de dez companhias, os exércitos não poderão se unir. Você pode, porém, mover companhias individuais de um exército para outro. Quando o exército é selecionado, todas as companhias são mostradas na Barra de seleção. Para dividir um exército grande em exércitos menores, selecione as companhias desejadas na tela (usando Shift+clique com o botão esquerdo do mouse) e mova-as para uma nova localização ou clique no botão **Reorganize**. Você pode dar ordens de movimento para exércitos clicando com o botão direito do mouse numa localização no mapa ou usando o botão March To e selecionando a localização desejada. Para ordenar uma marcha forçada (o exército se moverá mais depressa), escolha um destino e use o botão Force March. A marcha forçada causa perda de estado de espírito para o exército.

Quanto mais tempo os soldados tiverem de marchar, mais desmotivados eles ficarão. Quando seu estado de espírito cair abaixo de um certo nível, eles param automaticamente a marcha forçada. Se localizados em um porto amigo, os exércitos podem se deslocar por mar. Enquanto o exército estiver no cais, clique na água com o botão direito do mouse para fazer o exército entrar numa embarcação e partir. Eles podem receber ordens de desembarcar em qualquer porto ou ancoradouro. Porém, enquanto estiver no mar, o exército é considerado desabastecido e sofrerá com isso.

O botão Orders permite que um exército assuma uma postura Engage Enemy (Atacar inimigo) ou Ignore Enemy (Ignorar inimigo). Exércitos que atacam o inimigo movem-se para enfrentar qualquer exército inimigo que esteja no mesmo lote, independentemente de estar em seu próprio território ou entrando em terras inimigas. Um exército com ordens de ignorar o inimigo mantém a sua posição se estiver parado e ignora os exércitos inimigos enquanto estiver em marcha. Esses exércitos, porém, lutarão se forem atacados. A ordem Pillage é usada para queimar plantações e destruir prédios, arruinando a produtividade de um lote. Se o exército receber a ordem de atacar um prédio principal não-defendido de um lote (a fazenda, a igreja, etc.), ele arrasará totalmente o prédio.

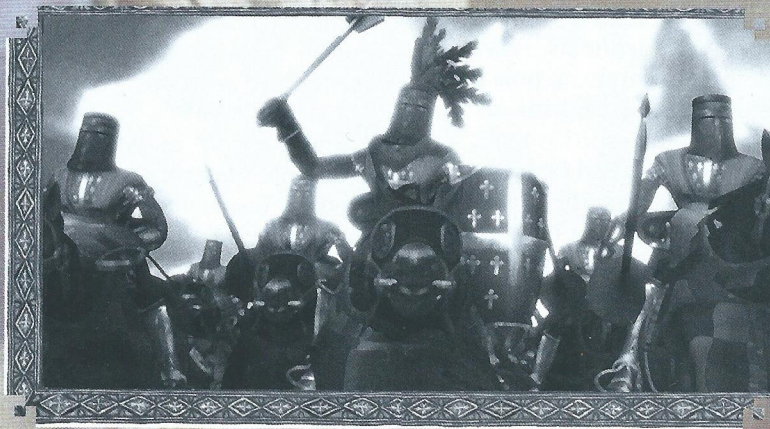
O vassalo atribuído a esse lote retorna automaticamente ao grupo de vassalos do seu jogador. Um novo (ou o mesmo) vassalo não pode ser designado para esse lote até que transcorra um período de tempo determinado. Você pode ordenar que exércitos ataquem o inimigo movendo-os diretamente para o alvo ou, se o exército tiver sido configurado com a ordem de atacar inimigos, simplesmente ordenando que ele entre num lote que contenha um exército inimigo. Nesse caso, o exército se moverá automaticamente para atacar o inimigo (e o inimigo pode também começar a se mover se também ele estiver configurado para uma postura agressiva).



Quando os dois exércitos se encontrarem, a batalha começará. Você pode entrar e assumir o comando de uma batalha dando um duplo-clique nos exércitos. Estando dentro de uma batalha, você pode sair a qualquer momento usando o botão "Go to Strategic Level" (Ir para o Nível de Estratégia). Quando você não estiver comandando os seus homens, seus cavaleiros e soldados lutarão no grau máximo de sua capacidade. Se você sair de uma batalha, seus soldados tentarão executar todos os comandos que você lhes tiver dado, antes de tomar as suas próprias decisões. É possível que várias batalhas ocorram ao mesmo tempo e você precise escolher quais batalhas vai supervisionar. Por fim, quando um exército

se vê numa situação de esmagadora inferioridade, ele pode se render antes mesmo de iniciar a batalha.

Se uma batalha não estiver indo bem, você pode ordenar que o seu exército bata em retirada,



instruindo-o a se mover para outro local. Lembre-se de que a retirada tem graves conseqüências para o seu exército. Quando um exército bate em retirada, ele sofre perdas adicionais e tenta se abrigar num lote seguro – um lote amigo ou um lote sem exércitos inimigos. Se não conseguir encontrar um lote para se abrigar, o exército debandarará. Quando um exército estiver batendo em retirada, você não pode dar a ele nenhuma ordem. Da mesma forma, um exército vitorioso precisa saquear o campo de batalha e reagrupar-se depois do combate antes de poder receber novas ordens.

SOBRE A ALIMENTAÇÃO E MANUTENÇÃO DE EXÉRCITOS

Para manter as suas condições de combate, os exércitos precisam ser alimentados. Exércitos são abastecidos com alimentos de fazendas e solares. Fazendas produzem de um a três pontos de alimento, dependendo do nível do lote; solares produzem de três a nove. Cada companhia precisa de um ponto de alimentos.

O Contador de Alimentos na Barra de Menu mostra quantas companhias você está alimentando e a sua produção de comida atual. A seleção do mostrador faz com que ele exiba a quantidade total de alimentos armazenados em seus solares e a sua taxa de consumo. Se a sua produção de alimentos for igual ou maior do que a necessidade de suas companhias, os seus celeiros se encherão gradualmente. Se as suas companhias comerem mais alimentos do que você produz, elas consumirão o alimento armazenado nos solares e os seus celeiros se esvaziarão.

Quando seus solares estiverem vazios, as companhias extras ficarão desabastecidas. A recuperação mais rápida acontece quando uma companhia estiver em seu lote de origem; a mais lenta, quando ela estiver em território inimigo.

AQUI SÃO DESCRITOS OS MERCENÁRIOS

Você pode contratar **mercenary companies** (companhias de mercenários), **siege engineers** (engenheiros de sítio), **agents** (agentes) e **retainers** (ajudantes fixos). Mercenários aparecem em vilas e cidades. O botão View Mercenaries (Ver mercenários) mostra quais mercenários estão disponíveis. Mais informações, incluindo o custo, aparecem no Painel de Informações quando um mercenário é selecionado. Para contratar um mercenário, selecione-o e clique no botão **Hire** (Contratar).

Companhias aparecem como exércitos na vila onde tiverem sido contratadas. Às vezes são contratadas grandes companhias, que são compostas de várias companhias.

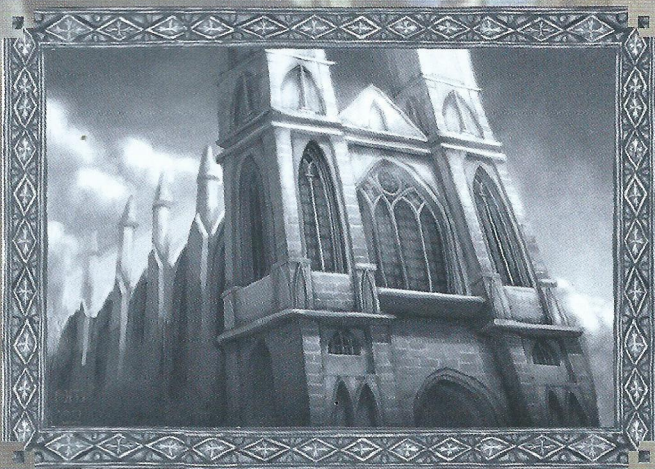
Ajudantes fixos são mercenários designados permanentemente a lotes. Eles têm habilidades que afetam o lote, toda a região ou, às vezes, o vassalo daquele lote. Quando é contratado, o cursor muda para mostrar o ajudante fixo. Um lote só pode ter um ajudante fixo por vez; se outro for contratado, você tem de demitir o anterior.

COMO CASTELOS SÃO CONSTRUÍDOS E CONSERTADOS

Quando você coloca um cavaleiro numa grande propriedade, ele constrói automaticamente um castelo simples. Para melhorar as defesas da propriedade, selecione o lote e clique no botão Upgrade (Ampliar). Você verá uma lista dos projetos de castelo atualmente disponíveis e seus custos. Depois que você escolher um projeto, o custo é deduzido do seu tesouro e a construção começa. A construção leva tempo e este variará de acordo com o número de pontos de construção produzidos por lotes da região. Até que a obra esteja completa, o castelo antigo aparecerá durante as batalhas. Quando um castelo é danificado durante um combate, ele pode ser consertado depois que a batalha tiver terminado. Para castelos danificados, aparece uma opção Repair (Consertar). Clique em Repair para restaurar o castelo.

SOBRE GUARNIÇÕES

Um castelo pode conter um só exército, mais todas as tropas de guarnições estacionadas nele. Se um exército que estiver entrando nele exceder o limite, nenhuma companhia desse exército entrará (embora companhias individuais possam receber ordem de entrar separadamente). Para mover exércitos para castelos, selecione o exército e clique no castelo com o botão direito do mouse.



DIPLOMACIA

O nobre bem-sucedido está sempre atento aos poderosos à sua volta. Isso inclui não só vizinhos, reis e imperadores, mas também a influência onipresente da Igreja e a vontade do Papa. O botão Diplomacy (Diplomacia) leva você à tela Political. Lembre-se de que o jogo não fica em pausa enquanto você estiver nessa tela. A tela Political é composta do Mapa, da Tela de informações e dos Botões de seleção. O **Mapa** mostra lotes, com as bordas de regiões e reinos indicadas. Cada lote é representado por um código de cores para mostrar quem é o seu proprietário. Localizações em grandes propriedades são marcadas por ícones. Os botões acima do mapa permitem que você exiba informações adicionais. A **Tela de informações** mostra as suas pontuações: **Chivalry** (Fidalguia), **Christianity** (Cristianismo) e **Honor** (Honra). As demais informações dependem do que estiver selecionado. **Politics** (Política) mostra as ações possíveis em relação a outras casas de nobres. **Noble Houses** (Casas de nobres) mostra as informações atuais sobre outros nobres e permite que você defina a sua atitude para com eles.

ONDE AS PONTUAÇÕES SÃO EXPLICADAS

Há três padrões pelos quais as suas ações e inações são medidas: Chivalry (Fidalguia), Christianity (Cristianismo) e Honor (Honra). Essas pontuações sobem e descem com base em ações tomadas pela Casa. Os números variam de 1 (pior) a 7 (melhor). As pontuações têm um amplo efeito sobre o seu reino e sobre as suas interações com os outros.

Fidalguia afeta as suas relações com os seus cavaleiros. A Fidalguia é aumentada quando você vence batalhas, torna-se um rei, paga resgates e conquista regiões. A Fidalguia diminui quando mercenários são contratados, batalhas são perdidas, cavaleiros desertam devido a baixo estado de espírito, resgates não são pagos e quando você luta com a atitude No quarter (Sem clemência). Quando servem um Lorde com alta Fidalguia, os soldados têm um estado de espírito mais elevado, além de recuperar estado de espírito e substituir perdas mais rápido. A baixa Fidalguia resulta numa piora

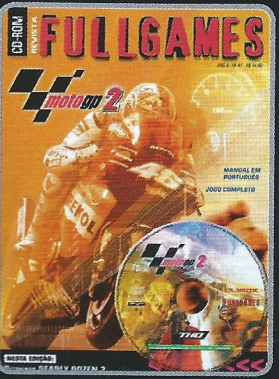
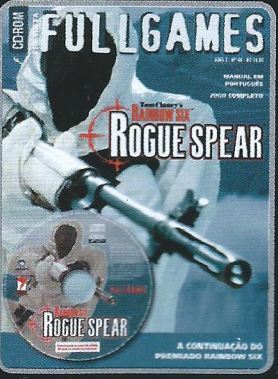
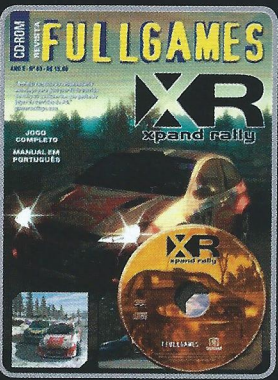
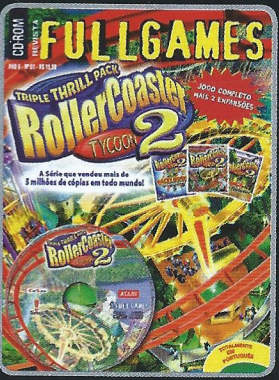
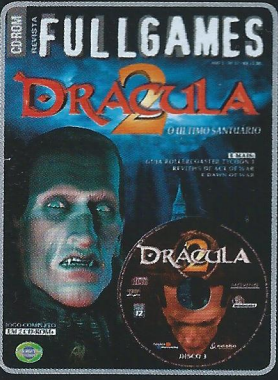
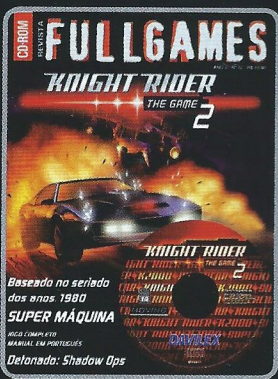
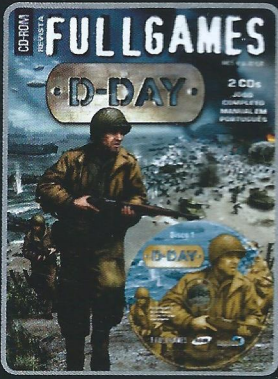
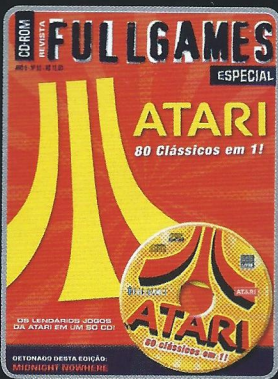
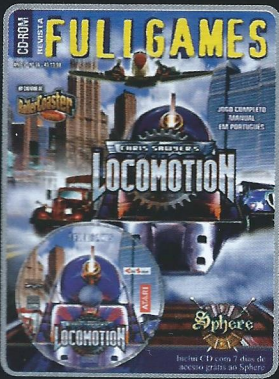
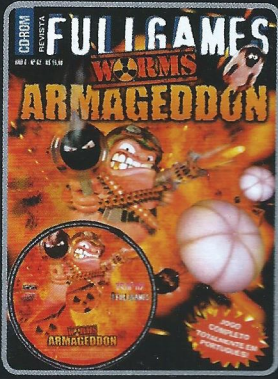
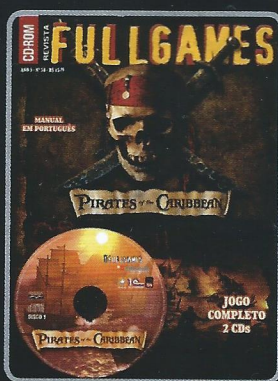
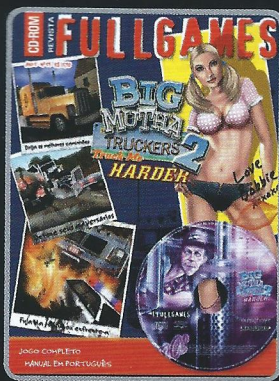
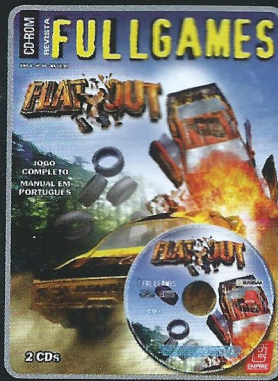
para os soldados em todas essas categorias. Cavaleiros galantes só se oferecerão para servir Lordes com alto nível de Fidalguia, enquanto canalhas execráveis só podem trabalhar para Lordes de coração cruel.

Cristianismo é a medida da sua piedade e da sua posição perante a Igreja. O Cristianismo aumenta quando você vence batalhas em lotes com uma igreja ou catedral e quando você conquista regiões inimigas durante uma cruzada. Ele diminui quando você arrasa lotes de servos e clérigos, faz pilhagens (especialmente pilhagens em suas próprias terras ou terras que tenham igreja), combate em território inimigo (a menos que o inimigo seja excomungado ou herético), combate em lotes inimigos com igrejas e luta em regiões inimigas com catedrais. Lordes com alto Cristianismo atraem os pios, virtuosos e diligentes. Os que têm Cristianismo baixo com frequência atraem bárbaros, saqueadores e outros tipos pouco recomendáveis. Um Cristianismo de nível 2 resulta em excomunhão e Lordes com Cristianismo de nível 1 são denunciados como heréticos. Qualquer guerra contra um herético é automaticamente uma cruzada.

Você pode encontrar o manual completo em PDF no CD-ROM do jogo.

Honra afeta as suas relações com outros nobres, burgueses e mercenários. A Honra aumenta quando você combate inimigos de seus aliados, pede resgate por cavaleiros capturados, luta com atitude de nobreza uma guerra inteira, assina tratados de paz, forma alianças e contrata mercenários. Sua Honra diminui quando você executa cavaleiros, declara guerra, rompe alianças, ataca seus aliados sem declarar guerra e arrasa cidades ou vilas. Ela também cai quando seus mercenários debandam devido a perdas. Os Lordes mais honrados geralmente têm mais facilidade para formar alianças e fazer tratados de paz com outros nobres, além de ter custos reduzidos para construir castelos, contratar mercenários e resgatar cavaleiros. O Lorde sem honra terá dificuldades para se relacionar com outros nobres e enfrentará custos aumentados ao construir castelos, contratar mercenários e pagar resgates.





WWW.FULLGAMES.COM.BR

COLECIONE@FULLGAMES.COM.BR

MOVING

www.movingeditora.com.br

Lidere os cavaleiros. Garanta a vitória.

Seja o senhor de todos os lugares por onde passar numa nobre campanha para ser o rei. Reúna exércitos de valorosos cavaleiros e construa poderosos castelos. Governe suas terras com a leal assistência de servos e mercadores. Avance suas catapultas sobre os corpos dos inimigos abatidos e sitie castelos sem se descuidar da segurança da sua própria fortaleza. Sua corte aguarda as suas ordens!



Invada castelos com uma profusão de equipamentos, de catapultas destrutivas a escadas estrategicamente posicionadas



Domine os campos de batalha com dezenas de tipos e formações de tropas.



Da aristocrática Itália à Irlanda feudal, construa castelos pelo poder, cidades pelo ouro e catedrais para agradar a Deus.



Massacre inimigos numa seqüência ininterrupta de batalhas 3D em tempo real.

- ◉ **Editor de castelos:**
Projete sólidas fortalezas para enfrentar as máquinas de sítio de seus inimigos.
- ◉ **Nobres poderosos:**
Governe como um grande lorde com o auxílio de leais cavaleiros, homens do povo, membros do clero e servos.
- ◉ **Campanhas grandiosas:**
Guerreie no modo individual ou contra até 7 inimigos humanos em extensas conquistas e em combates corpo-a-corpo.
- ◉ **3D avançado:**
Gire a sua vista do campo de batalha e veja de perto as suas vitórias em completo 3D.

EQUIPAMENTO MÍNIMO NECESSÁRIO

• **Sistema Operacional:** Microsoft® Windows® 98/ ME/ 2000/ XP • **CPU:** Intel® Pentium® III 800 MHz ou equivalente • **Memória:** 128 MB RAM (256 MB RAM para Windows 2000 e XP) • **Sistema de Vídeo:** 16 MB compatível com DirectX® 8.1 usando chipset Nvidia®, ATI Radeon® ou mais recente • **CD-ROM:** 24X ou superior • **Espaço em Disco:** 850 MB de espaço livre no disco rígido • **Sistema de Som:** Placa de Som compatível com DirectX® 8.1 • **Multijogador:** Conexão dial-up de 56k só é suportada para mapas de 2 jogadores. Conexões à internet por DSL, cabo ou mais rápida têm capacidade para até 8 jogadores

ESTE PRODUTO CONTÉM:
SANGUE REALISTA, TENSÃO MODERADA E VIOLÊNCIA MODERADA REALISTA

Impressions Games



SIERRA™
www.vugames.com

MOVING
www.movingeditora.com.br

9 777108 110658

ISSN 1518-9139

00065



© 2006 Sierra Entertainment Inc. Todos os Direitos Reservados. Lords of the Realm, o logotipo Impressions Games, Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade de Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Vivendi Universal Games e o logotipo Vivendi Universal Games são marcas de titularidade de Vivendi Universal Games, Inc. Todos os outros nomes de empresas e/ou produtos pertencem aos seus respectivos proprietários. ® designa marcas registradas nos EUA, que podem também ser registradas em outros países. Distribuído por Moving Imagem e Editora Ltda. CNPJ: 65.706.939/0001-11.