

Warcraft® II The Dark Saga™ Software © 1997 Electronic Arts, portions © 1995 Davidson & Associates, Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Arts e o Logotipo Electronic Arts nos Estados Unidos e/ou outros países. The Dark Saga, Tides of Darkness e Beyond The Dark Portal são marcas e Warcraft e Blizzard Entertainment são marcas ou marcas registradas de Davidson & Associates Inc. nos Estados Unidos e/ou outros países. Todos os direitos reservados.

TEC TOY

SEGA

SEGA



SEGA SATURN

TEC TOY

WARCRAFT

of DARK II SAGA



ELECTRONIC ARTS™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Produzido sob licença de
Sega Enterprises Ltd., Japan
Tec Toy é um distribuidor autorizado de Electronic Arts™

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

ANTES DE USAR:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

DURANTE O JOGO:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.



Este selo é a sua garantia de que este produto está dentro dos padrões de qualidade Sega. Comprar produtos com este selo é a sua garantia de estar adquirindo produtos compatíveis com o sistema Sega Saturn.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as anteriores
- (e) Nenhuma das anteriores

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1.
3. Coloque o CD Warcraft II (com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a Introdução do Jogo, como a Tela Principal do Painel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturn". Em seguida, aperte o **Botão C** para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. Warcraft II é para 1.



ENTRADA DO CD

ENTRADA 1 PARA JOYSTICK



CONTEÚDO

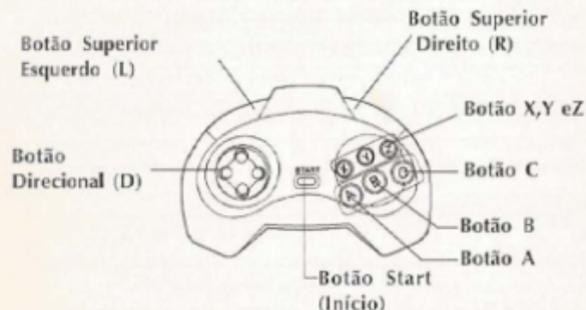
| | |
|------------------------------|----|
| COMEÇANDO O JOGO | 1 |
| ASSUMA O CONTROLE..... | 2 |
| INTRODUÇÃO..... | 4 |
| PREPARANDO-SE..... | 5 |
| JOGANDO..... | 8 |
| DESCRIÇÕES DA UNIDADE..... | 10 |
| DESCRIÇÕES DA MAGIA..... | 12 |
| TERRITÓRIOS CONSTRUÍDOS..... | 14 |
| TERRITÓRIOS DA UNIDADE..... | 16 |
| COMANDOS ESPECIAIS..... | 18 |
| SALVANDO E CARREGANDO..... | 20 |
| CRÉDITOS..... | 22 |

INDICE

PAGINAS CORRETAS:
 02-04-08-09-14-17
 19-21-23-25-31-34



ASSUMA O CONTROLE



CONTROLES DE MENU

| Ação | Joystick |
|--------------------------------|--------------|
| Ativar, Desativar o menu Ajuda | Z |
| Percorrer pelos itens do menu | Direcional ↓ |
| Selecionar o item iluminado | C |
| Retornar à tela anterior | B |

CONTROLES DE JOGO

| | |
|---|--|
| Ação | Joystick |
| Pausar | START |
| Mover cursor | Direcional |
| Selecionar unidade/edifício | Coloque o cursor sobre a unidade/edifício e pressione C |
| Cancelar a seleção de unidade/edifício | B |
| Iniciar caixa de seleção | Segure o Botão C e mova o cursor |
| Aceitar caixa de seleção | Solte o Botão C |
| Mostrar o Mini-Mapa | Segure o Botão Superior Esquerdo + Botão Superior Direito |
| Mover o foco no Mini-Mapa | Segure o Botão Superior Esquerdo + Botão Superior Direito e Direcional |
| Estabelecer o lugar do mapa | Botão Superior Esquerdo + X, Y ou Z 1/2/3 |
| Chamar o lugar do mapa de volta 1/2/3 | Botão Superior Direito + X, Y ou Z |
| Centralizar o mapa na unidade selecionada | Botão Superior Esquerdo + Botão Superior Direito + X |

CONTROLES DE UNIDADE

Uma Observação sobre os Controles de Unidade:

Cada unidade tem um conjunto próprio de ações que executam. Quando uma unidade é selecionada, estas ações podem ser acessadas no menu pop-up. Algumas destaseções podem ser carregadas automaticamente dependendo do objetivo da ação.

Por exemplo: Se desejar que um Servçal ou Camponês procure por ouro, clique na mina de ouro quando o Servçal ou Campõnes for selecionado. Do mesmo modo, quando desejar atacar um inimigo, selecione a unidade/ edifício do inimigo enquanto sua unidade estiver selecionada. Para obter uma lista de ações próprias a cada unidade, consulte a seção *Comandos Especiais*.

UNIDADE SELECIONADA DE COMANDO

| Ação | Joystick |
|----------------------------------|---|
| Ativar o menu pop-up | A |
| Cancelar o menu pop-up | B |
| Selecionar a ação do menu | Direcional e pressione o Botão pop-up C. Um cursor alvo ou outro menu pop-up aparece. |
| Selecionar um alvo para | Mova o cursor ao alvo sua ação que desejar e pressione o Botão C. |
| Visualizar a posição do edifício | Z |
| Selecionar a posição do edifício | Consulte a seção <i>Comando Especiais</i> |
| Funções Automáticas | Consulte a seção <i>Comando Especiais</i> |

COMANDOS DO EDIFÍCIO SELECIONADO

| Ação | Joystick |
|--------------------------------|--|
| Ativar o menu pop-up | A |
| Cancelar o menu pop-up | B |
| Selecionar a ação do menu | Direcional + Botão C |
| Visualizar o lugar do edifício | Z |
| Cancelar a ação atual | Selecione o ícone CANCEL (CANCELAR) |
| Funções Automáticas | Consulte a seção <i>Comandos Especiais</i> |

CONTROLES DE GRUPO

| Ação | Joystick |
|-----------------------------|---|
| Criar um grupo | Segure o Botão C e mova o cursor contendo as unidades que deseja no grupo. Solte o Botão C para aceitar. |
| Adicionar unidade ao grupo | Selecione o grupo, mova o cursor sobre a unidade a ser adicionada, então pressione e segure o Botão <i>Superior Esquerdo</i> + o Botão C. |
| Remova unidade do grupo | Selecione o grupo, mova o cursor sobre a unidade a ser removida, então pressione e segure o Botão <i>Superior Direto</i> + o Botão C |
| Selecione novamente o grupo | Coloque o cursor sobre a unidade em grupo e pressione o Botão <i>Superior Direto</i> + o Botão C. |

INTRODUÇÃO

UMA BREVE HISTÓRIA DA QUEDA DE AZEROTH

A queda de Azeroth é raramente mencionada sem o nome de Aegwyn. A última pupila de uma grande ordem de mágicos poderosos que se dedicou em proteger mortais dos mistérios da Grande Treva, Aegwyn veio a Azeroth em busca de um mortal para procriar o herdeiro de todos os seus grandes poderes. O grande feiticeiro Nielas foi encontrado e deu um filho a Aegwyn. Recebeu o nome de Medivh e realmente herdou os poderes e conhecimentos obtidos durante os milhares de anos que sua mãe viveu. Na véspera de seu aniversário de 13 anos os poderes que estavam escondidos dentro dele foram revelados. Incapaz de lidar com as energias cósmicas que estavam em seu interior, ele sofreu um intenso trauma psíquico que o deixou inconsciente por quase seis anos.

Quando Medivh acordou, era visível para Aegwyn que a sabedoria e poder que eram seu direito hereditário haviam se transformado em maldade e corrupção. As forças distantes presentes na Rotação Inferior marcaram a alma de Medivh. Ele começou, então, a testar seus poderes e em pouco tempo aprofundou-se no abismo das trevas da loucura demoníaca e nas artes proibidas da Necrologia. A prática da magia negra o levou ao contato espiritual com Gul'dan o Feiticeiro - o mais poderoso ditador das regras das trevas, do mundo vermelho que assombrou as visões de Medivh. Em sua ambição por mais poder, sobre Azeroth, fez um pacto pecaminoso com Gul'dan e as Orcas que governava. As Orcas juraram destruir Azeroth transformando-a em ruínas. A Gul'dan foi prometido o imenso poder de um antigo mago aprisionado no grande mar de Azeroth. Portais artificiais foram abertos entre o mundo de Azeroth e o mundo vermelho das Orcas. A chegada das Orcas dilacerou o distante reino de Azeroth por aproximadamente cinco anos. As terras do Reino que já haviam sido ricas foram destruídas e abandonadas pelo impiedoso exército de Orcas.

Medivh foi assassinado em uma das inúmeras batalhas que ocorreram e não viveu para ver os frutos do que plantara. Entretanto, o Portal permaneceu aberto e continuou a transportar centenas de Orcas para as terras humanas todos os dias.

A HISTÓRIA DA ASCENSÃO ORCISH

Como uma força excepcional de destruição, a Horda Orcish invadiu e fez ameaças às terras de seus inimigos. Nenhuma vida é poupada. Nenhum edifício é deixado em pé. Tem sido assim dessa maneira. As forças brutais e selvagens das massas são facilmente manipuladas pelos que possuem o verdadeiro poder - a força real que guia a grande máquina destrutiva que é a Horda. Portanto, quando conquistaram todo seu mundo

nativo nada do que a grande besta da guerra pudesse devorar foi mantido. Tensão e violência entre os clãs começaram a surgir. Disputas menores fragmentaram-se em batalha aberta e matança massiva. Novos territórios foram encontrados para que o clã não se auto destruisse. Foi nesta hora que Gul'dan, o feiticeiro mais poderoso, foi contactado por uma força negra chamada Medivh. Medivh prometeu a destruição de um Reino para a Horda e poderes infinitos para Gul'dan. Chegou-se a um acordo e um Portal entre os mundos foi invocado. Entretanto, o Reino de Azeroth não era tão fácil de ser derrotado como eles pensaram e as antigas tensões entre os clãs Orcish começaram a aumentar ainda mais...

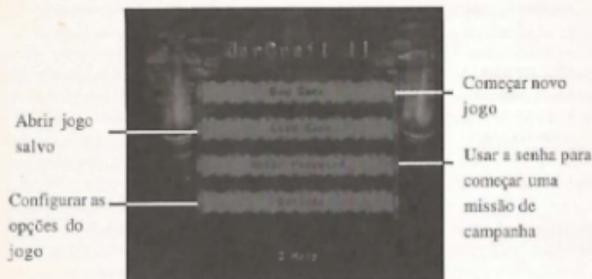
AS CONSEQUÊNCIAS DA SEGUNDA GUERRA

Por muitos meses as forças da Aliança procuraram as Orcas renegadas que desapareceram após a queda do Portal das Trevas. A maioria dos clãs foram capturados pela Aliança e agrupados em reservas de proteção e campos de prisão. Os líderes da Aliança discordavam se as Orcas aprisionadas seriam exterminadas ou sentenciadas a viver em prisão. Com a discórdia, a Aliança começou a enfraquecer e as Orcas restantes fizeram planos para voltar a sua terra natal. Na véspera do verão de 606, os membros remanescentes da Horda utilizaram uma magia desconhecida em Azeroth para reativar um portal antigo mais uma vez para voltar para casa. Em sua chegada, foram aclamados como heróis por sobreviverem trinta anos em terras inimigas. Os líderes destes guerreiros foram divididos entre os clãs da terra natal para colocarem seus planos em ação. Para as Orcas foi decidido recuperar certos artefatos de Azeroth e planejado utilizá-los para abrir brechas em outros mundos para levar as Hordas Orcish à grandes vitórias além do Portal das Trevas...

PREPARANDO-SE

Warcraft II: The Dark Saga inclui as missões Tides of Darkness, a missão adicional Beyond the Dark Portal e cenários personalizados. Ambos os grupos de missões podem ser jogados como o lado da Aliança Humana e como o lado da Horda Orcish. Você começa enfrentando uma nova luta como Orca ou Humano. No início de cada missão, os objetivos são relacionados durante a tela de Cenário Briefing (Resumo de Cenário). Quando completar os objetivos das missões, você ganhará uma colocação e passará para a próxima missão. As missões continuarão na sequência, tomando-se mais competitivas e complicadas.

MENU PRINCIPAL



Para utilizar a função de Início Rápido e ir direto a um cenário qualquer, segure **START** e o Direcional \downarrow . Um cenário aleatório aparecerá.

NOVO JOGO

Selecione uma nova campanha Humana ou das Orcas em "Tides of Darkness" ou "Beyond the Dark Portal" ou um cenário personalizado.

Para começar uma nova luta:

1. Selecione **NEW GAME (NOVO JOGO)** no Menu Principal. Um sub-menu aparecerá.

2. Selecione **NEW CAMPAIGN (NOVA CAMPANHA)**. O menu de nova campanha aparecerá.

* Para selecionar uma campanha, pressione o Direcional \leftarrow e o Botão **C**. Telas introdutórias aparecem seguidas da tela de Cenário Briefing (Resumo de Cenário).

* Para pular as telas introdutórias, pressione o Botão **C**.

3. A tela de Cenário Briefing (Resumo de Cenário) explica sua missão e relaciona os objetivos da mesma.

* Para sair da tela de Cenário Briefing (Resumo de Cenário), pressione o Botão **C**. O jogo começará.

Para iniciar um cenário personalizado:

1. Selecione **NEW GAME (NOVO JOGO)** no Menu Principal.

O sub-menu de Novo Jogo aparecerá.

2. Selecione **CUSTOM SCENARIO (CENÁRIO PERSONALIZADO)**.

A tela de Cenário Personalizado aparecerá.

3. Selecione **CUSTOM SETTINGS (AJUSTES PERSONALIZADOS)** para ajustar os itens de cenário, **SELECT SCENARIO (SELECIONAR CENÁRIOS)** para escolher seu cenário ou **START GAME (COMEÇAR JOGO)** para iniciar seu jogo.

Para mudar os ajustes personalizados:

1. Selecione **CUSTOM SETTINGS (AJUSTES PERSONALIZADOS)** na tela de Custom Scenario (Cenário Personalizado). A tela de Custom Settings (Ajustes Personalizados) aparecerá.

2. Ilumine a opção que deseja e pressione o Botão **C**. Um sub-menu de opção aparecerá.

3. Pressione o Direcional \uparrow para a seleção que deseja e o Botão **C**.

4. Pressione o Botão **B** para sair do menu de Custom Settings (Ajustes Personalizados). A tela de Custom Scenario (Cenário Personalizado) reaparece.

Para selecionar um mapa de cenário:

1. Selecione **SELECT SCENARIO (SELECIONAR CENÁRIO)** na tela de Custom Scenario (Cenário Personalizado). A tela de Selecionar Cenário aparecerá.

* Para selecionar dentre uma lista de mapas maiores/ menores, selecione **MAP SIZE (TAMANHO DO MAPA)**, então selecione o tamanho que deseja no menu de Tamanho de Mapa.

* Para circular pelos cenários personalizados, ilumine a barra à direita da lista de cenário e o Direcional \leftarrow (há mais cenários que não são visíveis a menos que você os procure).

* Para selecionar um cenário, ilumine-o e pressione o Botão **C**.

* Quando terminar, pressione o Botão **B**. A tela de Custom Scenario (Cenário Personalizado) reaparecerá.

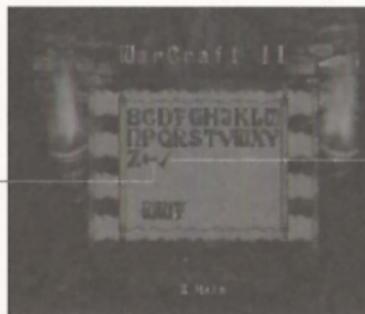


CARREGAR JOGO

Veja Salvando e Carregando na pág. 20.

INTRODUZIR SENHA

Utilize senhas para continuar o jogo.



Para deletar uma letra, ilumine o ícone de seta para a esquerda e pressione o Botão C.

Para digitar a sua senha, ilumine o ícone de marca de checagem e pressione o Botão C. O seu jogo salvo começará.

OPÇÕES

Ajuste as características de jogo, veja os créditos ou visualize os avisos do jogo.

NOTA: As opções padrão são mostradas em *negrito*.

Para ajustar as características de jogo:

1. Selecione **OPTIONS (OPÇÕES)** no Menu Principal, e então, **SETTINGS (AJUSTES)** no sub-menu de Opções. O Menu de Ajustes aparece.

* Para ajustar os ajustes de velocidade, selecione **SPEED SETTINGS (AJUSTES DE VELOCIDADE)** e então, utilize as barras para ajustar os níveis do cursor e a velocidade de jogo que deseja nesta tela. Quando terminar, pressione o Botão B. A tela de Ajustes reaparecerá.

* Para ajustar as opções de áudio, selecione **AUDIO SETTINGS (AJUSTES DE ÁUDIO)**. A tela de Ajustes de Áudio aparecerá.

* Para manter o nevoeiro da guerra **ON/ OFF (ATIVADO/ DESATIVADO)**, ilumine **FOG OF WAR (NEVOEIRO DA GUERRA)** e pressione o Botão C. Quando estiver **OFF (DESATIVADO)**, as áreas exploradas sempre permanecerão visíveis. Quando estiver **ON (ATIVADO)**, apenas as áreas que estiverem ocupadas ficarão visíveis.

* Para manter o mini-mapa **HIDE/ SHOW (ESCONDIDO/ DISPONÍVEL)**, ilumine **MINI-MAP** e pressione o Botão C. Quando estiver ajustado para **SHOW (DISPONÍVEL)**, o mini-mapa é constantemente mostrado no canto superior esquerdo da tela de jogo.

AJUSTES DE ÁUDIO

* Para ajustar o volume da música, ilumine a barra de música e pressione o Direcional **←→**.

* Para ajustar o volume do efeito sonoro, ilumine a barra de efeito sonoro e pressione o Direcional **←→**.

* Para manter o diálogo da unidade **ON/ OFF (ATIVADO/ DESATIVADO)**, ilumine **UNIT SPEECH (DIÁLOGO DA UNIDADE)** e pressione o Botão C.

* Para manter a notificação da unidade (suas unidades respondem a seus comandos) **ON/ OFF (ATIVADO/ DESATIVADO)**, ilumine **UNIT ACKNOWLEDGE (CONFIRMAÇÃO DA UNIDADE)** e pressione o Botão C.

* Para manter os efeitos sonoros do edifício (as atividades dentro e fora dos edifícios podem ser ouvidas) **ON/ OFF (ATIVADO/ DESATIVADO)**, ilumine **BUILDING SFX (SFX EDIFÍCIO)** e pressione o Botão C.

* Quando acabar de ajustar as Opções de Áudio, pressione o Botão B. O menu de Ajustes retornará.

Para visualizar créditos do jogo:

1. Selecione **OPTIONS (OPÇÕES)** no Menu Principal, então **SHOW CREDITS (MOSTRAR CRÉDITOS)** no sub-menu de Opções. Os créditos serão mostrados.

2. Quando terminar de visualizar os créditos, pressione o Botão C. O menu de Opções reaparecerá.

Para visualizar os avisos do jogo:

1. Selecione **OPTIONS (OPÇÕES)** no Menu Principal, então **TIPS (DICAS)** no sub-menu de Opções. O menu de Avisos aparece.

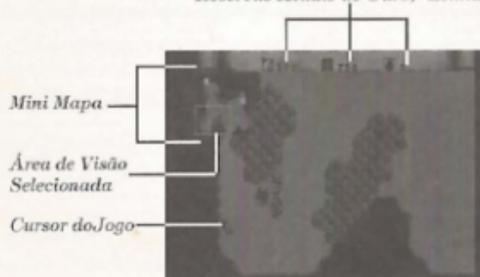
- * Para girar o aviso atual para cima/ para baixo, utilize a barra.
- * Para visualizar a aviso anterior, ilumine PREV e pressione o Botão C.
- * Para visualizar o próximo aviso, ilumine NEXT (PRÓXIMO) e pressione o Botão C.
- * Quando terminar, pressione o Botão B. O menu de Opções reaparece.
- * Para visualizar os objetivos da missão, ilumine os objetivos e pressione o Botão C. (Disponível apenas no Menu de Pausa no jogo.).

JOGANDO

Warcraft II: The Dark Saga é um jogo de ação/ estratégia envolvendo habilidades reunidas, construindo e destruindo sua base, treinando várias tropas e enviando-as para batalha. O objetivo definitivo é a eliminação de todos os oponentes que apareçam em seu caminho e a finalizar vitoriosamente todas as suas missões.

TELA DE JOGO

Reservas Atuais de Ouro, Lenha e Óleo



RECURSOS DA ILHA

OURO

Escavar as ricas terras de Azeroth, este precioso metal é comumente utilizado em troca de mercadorias e serviços. O Ouro deve ser extraído das Minas de Ouro determinadas.

MADEIRA

Retirada das inúmeras florestas que ocupam algumas regiões doreino, as utilizações da madeira são praticamente infinitas. Os artesãos utilizam esta matéria-prima para construir estruturas diferentes e navios, bem como certas armas e máquinas de guerra.

ÓLEO

Grandes depósitos deste valioso recurso são encontrados muito além da superfície marítima. Plataformas especiais devem ser construídas para se obter a perfuração suficiente para retirada do óleo. Os sinais oleosos e escuros criados por gêisers cuspidores de modestas quantias de óleo em águas próximas servem como um sinal para Petroleiros que procuram o rico combustível negro. Apesar do óleo ser freqüentemente utilizado na construção e capacitação de navios, também tem sido utilizado no desenvolvimento de armas extremamente poderosas e aprimoramento de algumas estruturas.

MENU DE PAUSA

- * Para acessar o menu de Pausa em qualquer instante durante o jogo, pressione **START (INICIAR)**. A ação termina e o menu de Pausa aparece.
- * Para retornar ao jogo, pressione **START (INICIAR)**.

SALVAR JOGO

Vá para a tela de Salvar Jogo. Consulte a seção *Salvando e Carregando*.

CARREGAR JOGO

Vá para a Tela de Carregar Jogo. Consulte a seção *Salvando e Carregando*.

SENHA DE ENTRADA

Vá para a tela de Senha. Consulte a seção *Senha de Entrada*.

OPÇÕES

Vá para a tela de Opções. Consulte a seção *Opções*.



FINALIZAR CENÁRIO

Para recomençar a missão, captular ou parar o menu Principal.

*Para recomençar a missão atual, selecione END SCENARIO (FINALIZAR CENÁRIO) no menu de Pausa, então selecione RESTART MISSION (REINICIAR MISSÃO) no menu pop-up de Cenário Final. Não está disponível em Cenários Personalizados.

*Para captular, selecione END SCENARIO (FINALIZAR CENÁRIO) no menu de Pausa, então selecione SURRENDER (RENDER) no menu pop-up de Cenário Final. Se estiver jogando em um cenário de luta, a tela de Colocações aparece, então você tem uma outra chance de completar a missão. Se estiver jogando em um cenário personalizado, a tela de colocação aparece seguida da tela de Título.

*Para parar e voltar ao menu Principal, selecione END SCENARIO (FINALIZAR CENÁRIO) no menu de Pausa, então selecione QUIT TO MAIN MENU (PARAR E IR AO MENU PRINCIPAL) no menu pop-up de Cenário Final.

DESCRISÕES DAS UNIDADES

A HORDA ORCISH

UNIDADES TERRESTRES

| | |
|------------------|--|
| Peon | Estes escravos da armada de mecanismos bélicos Orcish incansavelmente armazenam matéria-prima e construindo e restabelecendo suas defesas. |
| Grunt | Lutadores Bárbaros manuseando machados gigantes que destemidamente prosseguem na batalha sob seu comando. |
| Troll Axethrower | Rápido, ligeiro e metucioso ao arremessar machados |
| Troll Berserker | Uma seita sedenta por sangue dos sobre naturalismas temíveis. |
| Ogre | Estas monstruosidades de duas cabeças são os mais fortes, os guerreiros mais ferozes da Horda. |
| Ogre-Mage | Bichos-Papão possuidores de poderes mágicos. |
| Catapult | Máquinas em cerco mortal lançando projéteis explosivos. |
| Death Knight | Magos da necrologia maléficos capazes de evocar palavras poderosas. |
| Goblin Sapper | Duendes pioneiros que possuem explosivos poderosos rojetados para destruir qualquer obstáculo em ataques suicidas. |

UNIDADE AÉREAS

| | |
|-----------------|--|
| Goblin Zeppelin | Sentinelas voadores armados capazes de detectar inimigos subaquáticos. |
| Dragon | Estas criaturas aladas são as armas mais poderosas do arsenal Orcish. |

UNIDADES NAVAIS

| | |
|-----------------|---|
| Oil Tanker | Navios utilitários que constroem plataformas e balsa para óleo. |
| Troll Destroyer | Navios leves e rápidos |
| Transport | Embarcações projetadas para levar e entregar unidades terrestres às costas inimigas. |
| Ogre Juggernaut | Navios blindados gargantuanos com canhões fatais. |
| Giant Turtle | Criaturas submergíveis armadas que utilizam o sigilo para realizar ataques surpresas. |

A ALIANÇA HUMANA

UNIDADES TERRESTRES

| | |
|-------------------------|--|
| Peasant | Os habitantes de Azeroth que trabalham arduamente estão sempre "prontos para servir". Bons para escavar, construir, restaurar e armazenar. |
| Footman | A primeira linha de defesa da Aliança Humana. Armados com espada e escudo, defendem a ilha com decisões severas. |
| Elven Archer | Aliados Elven com arcos fatais utilizados como arma casual. |
| Elven Ranger | A elite dos Arqueiros Elven |
| Knights | Guerreiros corajosos armados com martelos de guerra poderosos capazes de detectar inimigos subaquáticos. |
| Paladin | Guerreiros munidos manuseando poderes mágicos tão bem quanto armas. |
| Ballista | Balistas móveis gigantes capazes de causar um dano fantástico. |
| Mage | Guerreiros Magos treinados para desencadear palavras mágicas aterrorizantes para defesa e destruição. |
| Demolition Squad | Anões Kamikaze capazes de destruir qualquer obstáculo. |

UNIDADES AÉREAS

| | |
|-------------------------------|---|
| Gnomish Flying Machine | Estes sentinelas voadores desarmados de longo alcance da Aliança são capazes de detectar inimigos subaquáticos. |
| Gryphon Rider | Um dos guerreiros mais poderosos para comandar o espaço. |

UNIDADES NAVAIS

| | |
|--------------------------|---|
| Petroleiro | Navios Utilitários que constroem plataformas e balsa para óleo. |
| Elven Destroyer | Navios de guerra rápidos e leves. |
| Transport | Embarcações projetadas para levar e entregar unidade terrestres às costas inimigas. |
| Battleship | Navios blindados adaptados com canhões fatais. |
| Gnomish Submarine | Projetados para gnomos espertos, estes navios de guerra submersíveis são projetados para ataques sigilosos e de surpresa. |

DESCRIÇÕES DAS PALAVRAS MÁGICAS

A HORDA ORCISH

| | |
|---|---|
| Palavra Mágica do Bicho Papão Mágico Eye of Kilrog (Olho de Kilrog) | Cria uma aparição flutuante livre com o formato de um olho desencarnado que pode ser direcionado através do ar para tratar com superioridade forças e acompanhamentos inimigos. |
| Bloodlust (Luxúria de Sangue) | Um encantamento utilizado para induzir um guerreiro da mesma categoria a luxúria insaciável por sangue, fazendo com que caia em uma ira selvagem. |
| Runes (Runas) | Cria uma armadilha secreta que explode quando atingida causando um dano intenso a qualquer um que tenha o azar de estar perto. |

PALAVRAS MÁGICAS DO CAVALheiro DA MORTE

| | |
|--|--|
| Touch of Darkness (Toque das Trevas) | Uma carga direcionada de energia da essência maléfica que drena energia de seu alvo. |
| Death Coil (Rolo da Morte) | Uma variação relevante específica do "Touch of Darkness", o Rolo da Morte transfere energia do alvo para atirar. |
| Haste (Pressa) | Pela mágica aumenta a velocidade em que o corpo gera energia vital, o atirador pode conferir segurança a qualquer ser. |
| Unholy Armor (Armadura Pecaminosa) | Esta antiga palavra mágica da Necrologia transforma uma porção da força vital de um recipiente em um pedido de armadura sobrenatural e fantástica. |
| Death and Decay (Morte e Decadência) | Evoca névoa mortífera que produz algo em seu caminho para degenerar e decompor. |
| Whirlwind (Tufão) | Este foco de ventos do além faz com que alguém seja pego para ser arremessado com muita força e violência. |
| Raise Dead (Ressurreição) | Esta magia negra pode animar cadáveres recém mortos e então comandar estas medonhas incorporações para atacar seus inimigos. |



A ALIANÇA HUMANA



TROLLBAT TROLL BALL



TROLLPIN TROLLBOX



TROLL ARCHER TROLL MAGE TROLL PRIEST



TROLL BANNER TROLL MAGE TROLL PRIEST UPGRADE AT KEEP



TROLL SHAMAN TROLL MAGE TROLL PRIEST TROLL KNIGHT



TROLL MAGE TROLL MAGE TROLL KNIGHT TROLL SHAMAN



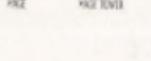
TROLL SHAMAN TROLL MAGE TROLL KNIGHT TROLL SHAMAN UPGRADE AT CHURCH



TROLL SHAMAN TROLL MAGE



TROLL SHAMAN TROLL MAGE



TROLL SHAMAN TROLL MAGE



TROLL MAGE TROLL MAGE TROLL MAGE



TROLL SHAMAN TROLL MAGE



TROLL SHAMAN TROLL MAGE



TROLL SHAMAN TROLL MAGE



TROLL SHAMAN TROLL MAGE TROLL MAGE



TROLL SHAMAN TROLL MAGE TROLL MAGE



TROLL SHAMAN TROLL MAGE TROLL MAGE

COMANDOS ESPECIAIS

PATROL (PATRULHAR)

Este comando estabelece unidades em constante movimento entre dois pontos. Se um inimigo chegar, suas unidades o atacarão.

Para utilizar o comando de Patrulhar:

1. Selecione a/s unidade/s que deseja patrulhar.
2. Mova a unidade para o final da área que deseja patrulhar.
3. Pressione o Botão A para trazer um menu pop-up e selecionar o comando de Patrulha. Um cursor de alvo aparecerá.
4. Coloque o cursor de alvo no outro final da área que deseja patrulhar e pressione o Botão C. A unidade continua a patrulhar até detectar um inimigo ou receber outro comando.

FOLLOW (SEGUIR)

Este comando faz com que as unidades sigam outra unidade e é útil para mover os grupos.

Para utilizar o comando de Seguir:

1. Selecione a unidade que deseja que seja a seguidora.
2. Selecione o comando Move/ Follow (Mover/ Seguir) na unidade de menu pop-up. Um cursor de alvo aparece.

3. Coloque um cursor de alvo sobre a unidade que deseja que seja a líder e pressione o Botão C. As Unidades seguem a líder onde quer que vá até receber outro comando.

SELECT BUILDING SITE (SELECIONAR O LOCAL DA CONSTRUÇÃO)

Quando um Serviço/ Camponês for utilizado para selecionar o comando de construir, então escolha a construção, um revestimento brilhante aparece sobre os locais escondidos para construção. Se o revestimento ficar verde, o local é aceito. Se qualquer parte do revestimento for vermelho, o local precisa ser removido.

Para selecionar o local da construção:

1. Para selecionar um building site/ move (local da construção/ mover) o revestimento, pressione o Direcional ↔
* Para cancelar, pressione o Botão B.
2. Para iniciar uma construção, mova revestimento para o local que deseja e pressione o Botão C.
* Para cancelar a construção em andamento, selecione CANCEL (CANCELAR) no menu pop-up de construção.



USING MAGIC SPELLS (UTILIZANDO PALAVRAS MÁGICAS)

Quando uma unidade com palavras mágicas for selecionada, suas palavras mágicas aparecem no menu pop-up. Cada palavra Mágica exige uma quantia diferente de mana. Se escolher uma palavra mágica que não possuir mana o suficiente para ser lançada, aparece um erro de mensagem. Os personagens automaticamente gain/replace (ganham/ recebem) seu mana em relação ao tempo.

Para lançar uma palavra mágica:

1. Selecione a unidade que deseja para lançar uma palavra mágica.
2. Selecione a palavra mágica que deseja na unidade de menu pop-up. Um cursor de alvo aparece.
3. Mova o cursor de alvo sobre o alvo que deseja e pressione o Botão C para lançar a palavra mágica.



BUILD OIL PLATAFORM (CONSTRUIR PLATAFORMA DE PETRÓLEO)

Este comando é exclusivamente utilizado para Petroleiros e uma vez selecionada, as funções permanecem da mesma forma que estão em *Select Building Site (Selecionar Local de Construção)* acima. Entretanto, o revestimento da construção deve ser colocado diretamente sobre a mancha de óleo. As manchas de óleo estão aleatoriamente localizadas na água e são representadas por um círculo negro.

TRANSPORTS (TRANSPORTES)

São navios utilitários usados para carregar e entregar unidades terrestres na água.
Para carregar as unidades em um transporte:

1. Selecione a/s unidades/s (até seis) que deseja carregar.
2. Mova o cursor para Transporte e pressione o Botão C.

Para descarregar as unidades para transporte:

1. Selecione o transporte.
2. Selecione o ícone de descarregar no menu pop-up. Se o transporte estiver próximo à terra, a/s unidade/s carrega, por



outro lado um cursor de alvo aparece.

3. Mova o cursor de alvo para um lugar em terra onde deseja que sua unidade s recarregada e pressione o Botão C.

AUTO-BUILD (AUTO-CONSTRUÇÃO)

Este comando lhe permite designar conjuntos de escolhas de building/training (construindo/ tentando). As escolhas podem conter diferentes tipos de unidades que possam estar disponíveis. As escolhas são carregadas assim que as fontes estejam disponíveis.

Para estabelecer escolhas de Auto-construção:

1. Selecione a construção que deseja dar à uma escolha de Auto-Construção.
2. Selecione AUTO-BUILD (AUTO-CONSTRUÇÃO) no menu pop-up. Um menu de Auto-Construção aparece.
 - * Para selecionar o tipo de unidade você deseja build/train (construir/ tentar), utilize o Direcional.
 - * Para selecionar o número de unidades que deseja build/ train (construir/ tentar), utilize Direcional ←→.



* Para testar continuamente as unidades, utilize o Direcional ← até que o "C" apareça.

* Para aceitar as escolhas de construção e sair do menu pop-up de Auto-construção, pressione o Botão C.

* Para retirar todas as escolhas de construção, pressione o Botão A.

* Para deixar todas as escolhas feitas, pressione o Botão Z.

* Para sair do menu de auto-construção, pressione o Botão B.

AUTO-UPGRADE (AUTO-SUBIDA)

Este comando é utilizado automaticamente para melhorar as construções assim que as fontes e exigências sejam encontradas (consulte a seção Construindo Territórios).

Para estabelecer uma construção em Auto-melhora:

1. Selecione a construção que deseja.
2. Selecione AUTO-UPGRADE (AUTO-MELHORA) no menu pop-up.



SALVANDO E CARREGANDO

NOTA: Nunca insira ou retire o cartucho BACKUP para o Sega Saturn (vendido separadamente) ou desligue o sistema quando estiver carregando ou salvando arquivos.

CARREGAR TELA DE JOGO

A tela de Carregar Jogo pode ser acessada no menu Principal ou no de Pausa e pode ser utilizado para retornar a um conjunto previamente salvo ou jogo de cenário personalizado.

* Para acessar a tela de Carregar Jogo, selecione LOAD GAME (CARREGAR JOGO) e pressione o Botão C. A tela de Carregar Jogo aparece. Para retornar ao menu Principal ou de Pausa, pressione o Botão B.

* Para passar pelos jogos salvos, utilize a barra de giro para à direita da lista de jogos salvos.

* Para selecionar um jogo salvo, pressione Direcional ↔ no jogo em que deseja salvar e pressione o Botão C. O jogo é mostrado abaixo da lista de jogos salvos.

* Para carregar o jogo salvo selecionado, selecione LOAD (CARREGAR). O jogo começa.

* Para deletar o jogo salvo selecionado, selecione DELETE (DELETAR), então selecione YES (SIM) na confirmação de pronto. O jogo é deletado.

* Para alternar entre memória interna e de cartucho, ilumine DEVICE (DISPOSITIVO) e pressione o Botão C. O cabeçalho superior mostra sua escolha de memória.

* Para deletar todos os jogos salvos, selecione CLEAR (LIMPAR), então selecione YES (SIM) na confirmação de pronto.

TELA DE SALVAR JOGO

A tela de Salvar Jogo pode ser acessada no menu de Pausa e é utilizado para salvar conjuntos em progresso bem como jogos de cenário personalizado. As funções da Tela de Salvar Jogo são idênticas às da tela de Carregar Jogo (Consulte a seção *Load Game Screen (Tela de Carregar Jogo)*, exceto pela função de salvar detalhada abaixo.

* Para acessar a tela de Salvar Jogo, selecione SAVE GAME (SALVAR JOGO) e pressione o Botão C. A tela de Salvar Jogo aparece.

* Para retornar ao menu de Pausa, pressione o Botão B.

Para salvar seu jogo:

1. Selecione SAVE (SALVAR) no menu de Salvar Jogo. O mei pop-up de Salvar aparece.

2. Crie um nome para seu jogo salvo.

* Para iluminar uma letra, pressione Direcional ←→.

* Para adicionar uma letra, ilumine a letra que deseja e pressione o Botão C.

* Para deletar uma letra, ilumine o ícone da tecla esquerda e pressione o Botão C.

* Quando terminar, selecione o ícone de marca de verificação e pressione o Botão C. Uma mensagem de Jogo Salvo aparece seguida de uma mensagem de SAVE SUCCESSFUL! (SALVAMENTO BEM SUCEDIDO!) se o jogo foi apropriadamente salvo.

3. Pressione o Botão Z para retornar ao menu de Salvar Jogo.

AVISO: Pode ser necessário que você delete previamente jogos salvos para salvar um Warcraft de nível 2 e pode não ser possível salvar alguns níveis para a memória interna de seu Saturn system. Uma vez que for exigido um número máximo de 850 blocos de memória para salvar um nível recomenda-se a compra de um cartucho BACKUP para o Sega Saturn (vendido separadamente).



CRÉDITOS

Projeto Original do Jogo Warcraft II

Blizzard Entertainment™

**Desenvolvimento de
Beyond the Dark Portal**
CyberLore Studios

ELECTRONIC ARTS

Produtor Associado

Dennis Hirsch

Produtor Assistente

Kevin Loh

Diretor de Desenvolvimento Sênior

Pauline Moller

Assistentes de Produção

Wendell Harlow, Adrienne Travica

Diretor Técnico

Yggy King

Gerente de Produção

Peter Royea

Gerente de Marketing do Reino Unido

Sean Ratcliffe

Gerente de Relações Públicas

Keith Dundas

Climax

EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO

Presidente

Karl Jeffery



Produtor Executivo

Tim May

Vice- Presidente

Chris Bergstresser

Programador Diretor

Dave Looker

Programadores

Damian Stones, Tom Pinnock, Darren White, Dave
Thorburn, Tony Mack

Diretor Artístico

Thor Hayton

Artistas

Mike Baxter, Andy Oakley, Alan Weaver, Mike
Oakley, Lewis Cooper

Diretor Áudio

Matt Simmonds

ELECTRONIC ARTS QA

Coordenador de Projeto QA

Rod Higo

Analista Diretores

Tim Lewinson, Geoffrey Ball

Diretores Assistentes

Edwin Singh, Lori Wilson

Analistas

Aaron Watmough, Ryan Yewell, Octavio Izaurrealde,
Ryan Savella, Colin Currie, Ian Ritchie, Greg Chan-
Eather, Randy Deluna, Fausto Mazzuto, Joel Frigon,
Avinash Narayan, Koji Sato, RJ Thompson, Patrick
Donaghy, Justin Wiebe

Direção

Peter Petkov, Cary Chao, Jeff Hutchinson

Guru de Suporte de Database QA

Bob Purewal

Documentação

Jason Armatta

Layout de Documentação

Corinne Mah

Projeto de Embalagem

Mary Mitchell

Ilustração de Embalagem

Cortesia da Blizzard Entertainment, Inc.

Direção de Arte de Embalagem

Jennie Maruyama

Garantia de Qualidade

Matthew "The Tick" Murphy, Big John Hanley, Gregg Pollack

Agradecimentos à equipe da Blizzard

Shane Dabiri, Mike Morhaime, Joeray Hall, Patrick Wyatt, Bill Roper, Duane Stinnett, Paul Sams

Agradecimentos Especiais

Don Matrick, Paulette Doudelle, Steve Fitton, Julio Valladares, James Fairweather, Patrick Ratto, Sue Garfield, Louis Mutter (Davidson), Chris Yashimora (Davidson), Susan Wooley (Davidson), Kirby Leung

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data de sua compra. Este período de garantia é composto de: a- 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor; b- 90 dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, furtos de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica incorreta ou sujeita a variações excessivas. Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal da compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e cabos de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TVs e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Este(a) incluída na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY

Nº 314 115375

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3.200 - Jardim Três Montanhas Osasco - SP - CEP 06276 - 000 - Indústria Brasileira
CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP
CEP 04045-003 - Tel.: (011) 5071-1331