

Conquest of The New World™



BY GAMERS. FOR GAMERS.

TEC TOY
multimedia



Interplay™

BY GAMERS. FOR GAMERS.™

TEC TOY
multimedia

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar em seu computador 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 de 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 1,5 m do monitor.
- 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.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando em computadores.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do PC. 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 o seu médico.

INTRODUÇÃO

Conquest of the New World é um jogo em que você controla uma civilização nativa ou uma força expedicionária de um de cinco países Europeus. Você compete contra outros jogadores na esperança de estabelecer controle do Novo Mundo durante o século dezesseis. Observe, este não é um jogo que simula o verdadeiro descobrimento e colonização das Américas; um Novo Mundo é gerado no começo de cada jogo e cada Novo Mundo (e jogo) é, portanto, único.

Seu trabalho é explorar o Novo Mundo, fundar colônias prósperas, produzir e comercializar mercadorias, eliminar seus oponentes ou defender seus direitos dos seus oponentes. Cada jogador estabelece seus próprios objetivos para cada jogo. Para alguns jogadores, vencer o jogo pode implicar principalmente em encontrar novos marcos de terra no Novo Mundo e estabelecer muitas colônias. Para outros jogadores, o principal objetivo pode ser estabelecer domínio no Novo Mundo eliminando os adversários. O jogo acaba quando o número determinado de rodadas tiver acabado ou quando um jogador alcança um determinado número de pontos de vitória. Para aqueles jogadores que não se preocupam em vencer e jogam por divertimento, há uma opção para jogar um jogo sem limite de tempo, que só terminará para aquele jogador se ele for eliminado por seus oponentes.

Nota do Desenhista: Conquest of the New World não é um jogo que descreve o que aconteceu no século dezesseis em detalhes históricos precisos. Em vez disso, ele proporciona uma oportunidade de participar do espírito do século dezesseis conduzido pela exploração e conquista mundial.

Usando o Mouse

Do começo ao fim deste manual, o termo clicar, a menos que seja indicado, refere-se a posicionar e clicar no item indicado com o botão esquerdo do mouse.

Começando um Novo Jogo

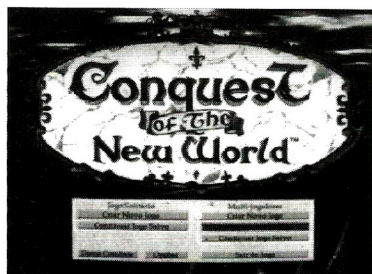


Figura 1. Esta é a tela de Menu do Jogo.

Para começar um novo jogo, clique no botão Criar Novo Jogo na tela de Menu do Jogo. Você pode jogar uma partida sozinho contra zero até cinco oponentes do computador, ou pode jogar uma partida com muitos jogadores contra até cinco outros jogadores humanos ou do computador.

A tela de Menu do Jogo permite a você continuar a partida de jogo salvo, praticar técnicas de combate através de uma demonstração, ou desistir de jogar. Além disso, você pode selecionar o botão Opções para ligar ou desligar efeitos sonoros, animações, para alterar o nível máximo de "aproximação", para ligar ou desligar texturas, e a existência da Gazeta Colonial, e para estabelecer uma conexão via rede ou via modem com outros jogadores. O botão Opções também deixa você "editar" seu jogador, permitindo que você tome a posição do jogador do computador ou permitindo ao computador tomar sua posição.

Visto que a primeira coisa a fazer é jogar um jogo Tutorial sozinho, clique no botão Criar Novo Jogo. Isto levará você para tela Cenário (Figura 2) onde você poderá selecionar o cenário que desejar jogar ou escolher configurar seu próprio jogo.

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

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

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TECTOY.

CCD: 901.504.536.813

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

R. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 - Jd. Três Montanhas
Osasco - SP - CEP 06276-000

CAC - CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576

São Paulo - SP - CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421

Se isto falhar, o melhor teste será usar um programa de comunicação serial simples para testar a conexão física. Usando a mesma porta e taxa de transmissão de dados como no jogo, tente enviar e receber dados entre as máquinas. Se os programas de modem puderem fazer isso, o jogo também poderá. Se eles não puderem certamente o jogo não poderá. Cheque seus cabos e tente em cada máquina sozinha, usando os mesmos cabos, conectando a um modem ou outro dispositivo serial simples. Isto deve ajudar a isolar que componente do sistema está causando o problema.

Se a conexão física apresentar sinal, mas o jogo ainda não puder ser conectado, tente diminuir a taxa de transmissão de dados. Máquinas mais lentas operam melhor a não mais que 9600 baud.

Se o programa conecta mas dá a impressão de travar enquanto está transferindo dados, tente diminuir a taxa de transmissão de dados.

Para conexões via modem:

Cheque a porta COM e a taxa de transmissão de dados para ter certeza de que eles são compatíveis com o modem conectado. Tenha certeza de que o cabo de seu computador para o modem não inclua um modem nulo.

Se a conexão ainda não puder ser feita, tente usar um programa de comunicação serial simples para conversar com o modem. Se você selecionar as opções corretamente e digitar "AT" seguido da tecla ENTER, um modem com uma placa padrão compatível deverá responder com um "OK". (É possível que modem não responda como isto, mas é raro.) Se o modem responder, então o cabo está OK. Caso contrário, a seleção da porta serial ou o cabo pode estar com problema.

Se a conexão física para o modem estiver correta, tente discar para outra máquina entrando com um número de telefone e clicando no botão Estabelecer Conexão enquanto a outra seleciona o botão Esperar por Conexão. Se um modem discar e o outro modem seleciona, mas nenhuma conexão é estabelecida, os modems podem estar esperando diferentes taxas de transmissão de dados ou elas podem ser incompatíveis. O melhor para analisar esta situação é usar um programa de comunicação serial simples e tentar fazer uma conexão sem o jogo. Se esta conexão tiver sucesso, o jogo irá funcionar! Se não, os cabos, modems, ou linhas telefônicas podem estar com defeito.

Se o jogo trava enquanto está transferindo dados, a razão mais provável é que a taxa de transmissão de dados está muito alta. Restabeleça uma conexão com uma menor taxa de transmissão de dados. Se uma ou ambas as máquinas estiverem rodando sobre o Windows, tente rodar o jogo debaixo da plataforma MS-DOS somente. A conexão deverá ser mais estável, especialmente em computadores 486.

CAPÍTULO 9: VENCENDO O JOGO

Você pode vencer Conquest o the New World de várias maneiras. Quando o jogo é determinado, é fornecido um número máximo de rodadas, uma pontuação vitoriosa, e cada jogador determina seus bônus de pontos de vitória. Quem quer que seja que alcance os pontos vitoriosos vencerá o jogo. Se ninguém alcançar a pontuação vitoriosa antes que o número máximo de rodadas tenha expirado, o jogador com a maior pontuação naquele momento ganha. Finalmente, se você for o único jogador restante no fim do jogo, você vence.

Você obterá uma "pontuação" acumulando pontos de vitória. Pontos de vitória são ganhos explorando e descobrindo importantes marcos de terra. Bônus de pontos de vitória são concedidos descobrindo o mais longo rio, a mais alta montanha, ou outro marco que quebre o recorde. Pontos de vitória são também concedidos fundando e desenvolvendo colônias, ganhando batalhas, instituindo relações diplomáticas com outros jogadores, e alterando significativamente seu status diplomático (tornando-se independente, instituindo uma comunidade, ou federação, dependendo de suas opções).

Os bônus em pontos de vitória que você escolheu quando determinou as características de seu jogador no começo do jogo podem modificar quantos pontos de vitória você consiga para certos tipos de talento e podem dar a você bônus em pontos de vitória ou penalidades para outros talentos (dependendo de qualquer habilidade especial que você tenha escolhido). Finalmente, você poderá ganhar ou perder pontos adicionais de vitória se você estiver jogando com o Time Bônus (Bônus por tempo) normal ou extremo.

Para conseguir saber como você está indo no departamento de pontos de vitória, clique no botão Menu e selecione o botão Placar. Isto dará a você uma análise de sua pontuação atual. Se você clicar no botão Posição Atual, você abrirá a janela de Posição Atual onde você verá sua pontuação total atual de pontos de vitória contra a pontuação de seus oponentes.

Nota: não há maneira de você descobrir quais as condições de vitória de seus oponentes. O único modo de você poder tentar impedir que eles alcancem seus pontos de vitória é fazer o melhor que puder, analisando quais parecem ser suas prioridades.

Finalmente, uns poucos comentários a fundo para jogar este jogo. Esteja atento que existem muitas maneiras de jogar e vencer Conquest of the New World. Não seja enganado pela simplicidade da aparência do jogo. Enquanto esta simplicidade garante que novos jogadores possam aprender as regras básicas do jogo, ela não limita acessos que jogadores espertos possam ter para tentar vencer. Há muitas situações para este jogo, incluindo tentar determinar a melhor maneira para fundar e desenvolver colônias para aumentar sua posição econômica, como fazer melhor proveito dos Colégios de Guerra, habilidades especiais para escolher, como fazer melhor proveito de diplomacia, como vencer batalhas táticas, e quando declarar independência ou federação. Todos esse elementos e outros mais contribuem para a profundidade do jogo e continuarão a desafiar jogadores para que eles desenvolvam estratégias para vencer em Conquest of the New World.

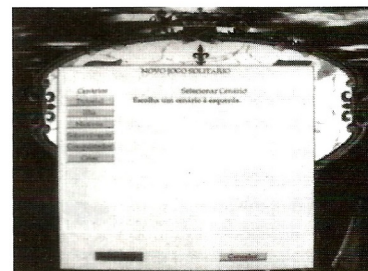


Figura 2. Nesta tela, você poderá escolher o cenário que desejar jogar ou escolher criar seu próprio cenário.

Para agora, clique no botão Tutorial para começar um cenário de ajuda, introdutório e educacional.

CAPÍTULO 1: CENÁRIO TUTORIAL

O cenário Tutorial é determinado em séries num total de quatro missões na qual você leva uma expedição Inglesa para o Novo Mundo. Na primeira missão você aprenderá como usar seu Navio para explorar e como desembarcar unidades do mesmo. Você aprenderá o básico do que cada unidade faz. Finalmente, você usará suas unidades para explorar o Novo Mundo e descobrir novos marcos de terra.

A segunda missão é procurar uma colônia com seu Colono, e a terceira missão é começar a construir uma colônia e torná-la próspera. A missão final é impedir o computador de estabelecer uma nova colônia ou capturar a nova colônia dele, se já existir uma.

Nota: Você poderá modificar sua personalidade, digitando um novo nome dentro do espaço fornecido. Embora você possa mudar seu nome, você não poderá mudar seu país (Inglaterra).

Missão 1: Desembarcar e Descobrir Três Marcos Importantes no Novo Mundo

O Rei da Inglaterra enviou você para descobrir algumas das riquezas no Novo Mundo. Você terá dez rodadas para desembarcar suas unidades no Novo Mundo e encontrar três marcos principais.

As seções seguintes descrevem algumas das informações básicas que você deveria saber sobre a tela de Jogo (Figura 3), exploração, e descobrimento de marcos.



Figura 3: Esta é a tela de Jogo onde os principais eventos acontecem.

Usando as Telas de Ajuda

Visto que você está no jogo Tutorial, telas de ajuda aparecerão explicando como explorar, como desembarcar de seus Navios, e como fazer tudo! Se você precisar de ajuda durante este e outros cenários, simplesmente clique com o botão direito do mouse sobre a unidade, botões ou outros itens da tela para mais informações sobre eles.

A Tela do Jogo

Tudo se realiza na tela do Jogo. No alto da tela você verá uma Barra de Status que fornece importantes informações sobre limitações ou exigências de certas ações que você deseja fazer com as unidades ou colônias. Também, no alto desta tela há uma série de botões que permite a você fazer muitas coisas. Esses botões e suas funções são descritas nas seções seguintes.

Fechando e Manipulando Janelas

Sempre que uma janela tiver sido aberta você poderá fechá-la clicando sobre o quadrado Fechar no canto esquerdo no alto da janela ou apertando a tecla ESC. Há poucas janelas que não tem o quadrado Fechar. Além disso, você deverá escolher uma das opções indicadas na ordem para fechar a janela. Para outras (bem como quando a Gazeta Colonial aparece no começo de cada rodada) feche a janela clicando na mesma.

Para mover janelas para uma localização diferente na tela Jogo, clique numa parte da janela que não tenha botões. Então arraste a janela para uma nova localização na tela do Jogo.

O Botão Missão

Clicando no botão Missão no alto da tela do Jogo você poderá rever seus atuais objetivos.

A Janela Menu Principal e a Rodada Básica do Jogo

Clicando no botão Menu no alto do canto direito da tela aparecerá uma série de opções de jogo importantes.

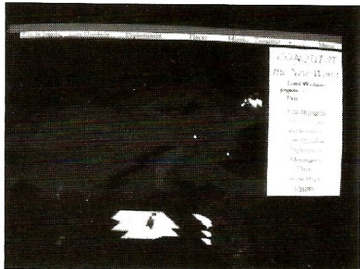


Figura 4: A janela Menu Principal oferece muitas opções importantes do jogo.

Terminando Sua Jogada e Pausando o Jogo

Quando você tiver terminado de mover suas peças, desenvolver suas colônias e conduzir outros negócios, tal como um comércio, clique no botão Fim de Jogada ou aperte a tecla "E" no seu teclado para terminar sua jogada. O botão Fim de Jogada estará presente no Menu Principal e no alto da Tela de Jogo.

Quando todos os jogadores (computador ou humanos) tiverem terminado suas jogadas, o computador determinará os resultados de cada rodada dos jogadores. Quando você estiver jogando sozinho ou em rede, qualquer combate então será conduzido em um tático campo de batalha. Se você estiver jogando via e-mail, o computador conduzirá todo o combate e informará a você dos resultados da batalha no começo da próxima rodada.

Quando o computador tiver determinado o que aconteceu (nada ocorre oficialmente até todas as jogadas dos jogadores estarem terminadas), você verá uma cópia dos Anais da História que contem fatos históricos interessantes pertencentes ao período. Em seguida aos Anais da História virá a Gazeta Colonial que manterá você informado dos eventos importantes do jogo e os resultados atuais de todos os jogadores. Note, cada rodada leva um ano e o jogo começa no ano de 1493.

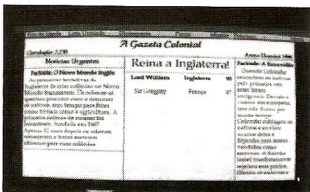


Figura 5: A Gazeta Colonial é o único lugar na qual pára seu jogo

Ainda no começo do jogo, a tela da Gazeta Colonial é o único lugar seguro onde você pode "pausar" sua jogada sem resultar em penalidades de tempo.

Nota: Uma vez que você tiver completado sua jogada clique no botão Fim de Jogada, não há nenhuma maneira para você mudar o que tiver feito. Por isso, tenha certeza que você fez tudo que queria antes de terminar sua jogada.

Salvando e Saindo de Seu Jogo

Clique no botão de Salvar e Sair na janela do Menu Principal para salvar uma cópia do seu jogo e retornar para a tela Menu de Jogo. Saindo do jogo, você parará o contador de bônus/penalidades.

Quando você voltar para continuar seu jogo, continuará jogando na rodada que estava jogando. Sua rodada não será completada até que você termine clicando no botão Fim de Jogada.

Quando você estiver jogando um jogo, você poderá salvar uma cópia do seu jogo, sob um novo nome, clicando no botão Salvar Como. Isso forçará você a introduzir um nome para este jogo salvo. Quando você tiver acabado de salvar seu jogo, voltará para o jogo com o nome original. Nota: Esta característica não estará disponível nos jogos com muitos jogadores.

Lista e Manipulação de Unidades

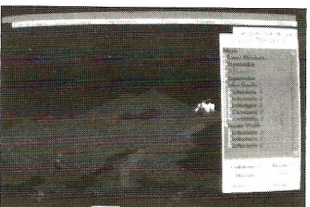


Figura 6: Uma Lista de Unidade

Clicando no botão de Lista de Unidade, este introduzirá uma lista de todas as unidades e colônias no seu jogo. Também, mostra as unidades ligadas a Líderes, colônias e Navios listando essas unidades numa forma de hierarquia sob a unidade ou colônia na qual elas estão ligadas. (Isto é, unidades ligadas serão ordenadas debaixo das unidades ou colônias que elas estão ligadas).

Na parte inferior da janela Lista de Unidade há quatro botões de Separar Categoria. Use esses botões para configurar essa janela para mostrar exatamente o que você quer. Por exemplo, um pequeno visto no quadrado próximo aos Navios (clique no quadrado se não houver nenhum

visto) garante que sua Lista de Unidade inclua todos os seus navios.

O mesmo serve para todas suas colônias, unidades militares, exploradores e colonos. Se você desejar remover um tipo de unidade da sua lista, clique no quadrado próximo àquele tipo de unidade para remover o visto.

Para localizar a posição de uma unidade particular na tela do Jogo a partir desta lista, destaque a unidade clicando na mesma e depois clique no botão Procurar. Isto centralizará a tela do Jogo naquela unidade ou colônia.

Para separar uma unidade de um Líder, Colônia, ou Navio (que deve estar próximo à terra), selecione a unidade e clique no botão Desligar Todos. Alternativamente, clique na unidade da lista e arraste-a para a tela do Jogo. A unidade então aparecerá próxima à colônia ou unidade da qual foi separada. Para fazer a mesma coisa com mais de uma unidade mantenha apertada a tecla SHIFT, enquanto você seleciona as unidades a separar. Depois, clique no botão Desligar Todos ou arraste as unidades para a tela do jogo.

Há duas outras maneiras de separar as unidades dos Navios sem usar a Lista de Unidade. Para ambas as maneiras, o Navio deve estar próximo à costa. Clique duas vezes no Navio para abrir sua janela Navio. Para separar todas as unidades do Navio, clique no botão Desembarcar Todas. Para separar somente unidades específicas, clique no botão de Carga e então clique na(s) unidade(s) que você deseja desembarcar. Finalmente clique no botão Desembarcar para tirar aquela unidade do Navio.

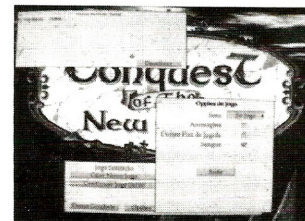


Figura 68: Janela Status da Rede

Uma vez que um jogador tiver criado um novo jogo (veja seções prévias), outros jogadores na rede IPX deverão ver o nome deste novo jogo aparecer quando eles clicarem em Juntar-se a Novo Jogo. (Se a lista dos jogos for muito grande, você poderá clicar no botão Mais para achar o novo jogo que você deseja se conectar.) Clique no nome do jogo e configure suas características, clicando em Adicionar quando você estiver pronto. O jogo começará uma vez que todos os jogadores tiverem se conectado. Note, se você já tiver jogado no jogo atual, selecione Continuar Jogo Salvo e selecione o jogo apropriado.

Se dois ou mais jogadores desejarem jogar na mesma máquina, clique no botão Cancelar na janela Jogo para Muitos Jogadores, e então clique em Juntar-se a um Novo Jogo para adicionar o próximo jogador. O jogo permitirá qualquer número de jogadores até seis para jogar em qualquer máquina. A escolha da máquina também não estará presa uma vez que o jogo tenha começado. Apenas tenha certeza de que você não está ligado em qualquer outra máquina (desconecte-se clicando no botão Cancel na janela Jogo para Muitos Jogadores e, na sua máquina atual, clique no botão para carregar o nome de seu jogador na janela Jogo Multi- Jogadores).

Se você selecionar uma conexão serial, a janela Conexão Serial se abrirá. Aqui você poderá selecionar a porta apropriada e taxa de transmissão de dados. Clique em Estabelecer Conexão para fazê-la. Depois que você tiver realizado a conexão, clique em Juntar-se a Novo Jogo. O jogo ao qual você desejará se conectar deverá aparecer. Então clique no jogo e selecione as características de seu jogador. Clique em Adicionar quando você estiver pronto.

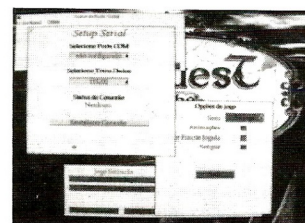


Figura 69: Janela Conexão Serial

Se você selecionar uma conexão via modem, a janela Conexão do Modem aparecerá. Selecione a porta COM correta, taxa de transmissão de dados (Baud Rate), sequência de inicialização (String de Inicialização), e o status de Chamada/Resposta. O jogador que estiver fazendo a chamada para outro computador deverá então Estabelecer Conexão. Depois disso, clique no Juntar-se a Novo Jogo ou Continuar Jogo Salvo, se você tiver se conectado ao jogo previamente. Configure as características de seu jogador, e clique em Adicionar quando você estiver pronto.

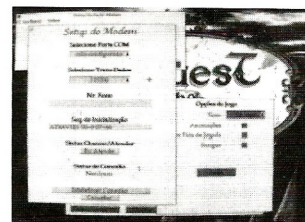


Figura 70: A Janela Conexão de Modem

Nota: Se você estiver jogando via email, examine as instruções no arquivo README do jogo.

Se você não quiser ver as janelas Status de Rede ou Opções, clique em suas caixas de Fechar. Essas caixas não tem de ser abertas para uma conexão de rede existir.

Caçando Problemas para Conexões de Rede IPX:

Use a janela Status de Rede para verificar que cada unidade esteja conectada à rede, rodando o próprio driver IPX e rodando o programa. A janela será atualizada em tempo real, mostrando cada máquina que aparece e desaparece do sistema. Esta é uma boa maneira para checar na máquina se houver falha na rede (por exemplo, no caso de uma falha de energia ou um cabo de rede solto).

Clique no botão IPX na janela Status de Rede para ativar a procura da rede IPX.

Apesar de Conquest of the New World ser um produto DOS, ele poderá usar o suporte IPX do Windows 95. Apenas rode o jogo usando a caixa Windows 95 DOS e tenha certeza de que os serviços IPX estejam disponíveis na Rede do painel de controle.

Quando tentar uma conexão entre máquinas Windows 3.1 e Windows 95, você deverá fazer uma alteração na Rede no painel de controle na(s) máquina Windows 95, porque o protocolo IPX padrão é diferente do esperado pelo Windows 3.1. O IPX padrão Frame Type do Windows 95 é "Auto". Mudando isto para "802.3" será possível comunicar-se com máquinas que rodam outros softwares.

Todas as máquinas devem ser equipadas com o software de driver IPX e localizadas na mesma rede. IPX "modificados" sobre protocolos de rede podem funcionar com o jogo mas não é diretamente suportado (nada tem sido testado a esse respeito).

Para conexões seriais:

Se o jogo estiver tendo problemas de conexão através de uma porta serial, primeiro tenha certeza de que cada máquina esteja configurada para usar uma própria porta serial e que ambas as máquinas tenham a mesma taxa de transmissão de dados.

Cheque que o cabo de conexão de duas máquinas sejam cabos sem modem ou tenham um modem anulado no final. Nota: Você só precisará de um modem anulado! Se houver dois modems anulados isto não será diferente de ter absolutamente nenhum.

Se você ainda estiver tendo dificuldades, certifique-se de que nenhum outro programa de comunicação esteja rodando na máquina. Procure por programas que tenham remapeado as portas seriais ou mudado as configurações corretas.

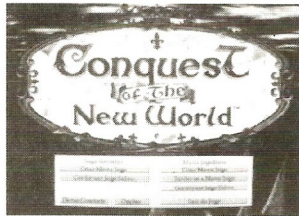


Figura 64: A Tela Principal do Jogo

levará você para a Tela de Configuração do Jogo. Muitas das escolhas do jogo com muitos jogadores idênticas às do jogo Solitário. A única diferença é que você terá que determinar quantos jogadores humanos e do computadores estarão no jogo. Você poderá escolher de um até seis jogadores humanos sem jogadores do computador. Se você desejar ambos os tipos de jogadores (humanos do computador), você poderá ter até quatro oponentes controlados pelo computador jogando contra dois jogadores humanos.

Nota: Dois jogadores não poderão jogar com o mesmo país! Decida antecipadamente quem irá jogar com a França, Espanha, etc.

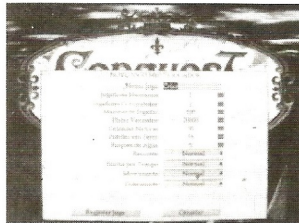


Figura 65: Tela de Configuração do Jogo com Muitos Jogadores

Quando você tiver escolhido o número de jogadores no jogo, termine a configuração do jogo. Quando você tiver feito toda a configuração do jogo, clique no botão Registrar para ir para a janela Adicionar Novo Jogador. Para criar sua personalidade, selecione suas características e clique no Adicionar. Alternativamente, selecione Cancelar para sair e criar uma personalidade mais tarde. Sempre que você escolher para voltar, selecione Criar Novo Jogo a partir da tela Menu do Jogo, clique nos nomes dos jogadores, selecione suas características, e então selecione Adicionar Jogador.

Use a janela Status de Rede para ter certeza de que todos os jogadores estão conectados.



Figura 66: Janela Adicionar Novo Jogador

Quando todos os jogadores tiverem "conectados" a um novo jogo (veja a próxima seção), ou via rede, ou via modem, ou no mesmo computador, o novo jogo irá começar. Um Jogo com Muitos Jogadores aparecerá com uma lista de todos os jogadores do jogo em uma série de botões. Os botões dos jogadores do computador estarão desabilitados e inacessíveis aos jogadores humanos. Para fazer uma jogada, clique no botão para carregar seu nome (quando este não estiver desabilitado).

Clique no Fim de Jogada para encerrar sua rodada. Neste ponto, a janela Jogo com Muitos Jogadores aparecerá, mas seu nome estará em vermelho, e você não será capaz de iniciar a próxima rodada até que cada um dos outros terminem suas jogadas, o computador processará os comandos de cada um e qualquer combate será resolvido. Para resolver qualquer combate em terra, os jogadores humanos devem assinar, clicando nos botões que aparecem com seus nomes. Assim, eles poderão disputar a(s) batalha(s). Uma vez que todas as batalhas tiverem sido resolvidas, a próxima rodada do jogo começará.

Acessando e Conectando a um Jogo com Muitos Jogadores

Se você desejar se conectar a um jogo com muitos jogadores no mesmo computador que todos, simplesmente selecione Criar um Novo Jogo a partir da tela Menu do Jogo, selecione o jogo que você deseja se conectar (você deverá clicar no botão Mais para encontrar o jogo que você deseja se conectar se houver mais que um jogo na tela), e depois definir as características de seu jogador. Selecione Adicionar quando você estiver pronto.

Se você desejar se conectar a um jogo com muitos jogadores através de uma rede (IPX, serial, e conexões de modem são suportadas), primeiro selecione o botão Opções na janela Menu do Jogo. Clique no botão Rede e então escolha o tipo de conexão que você deseja fazer.

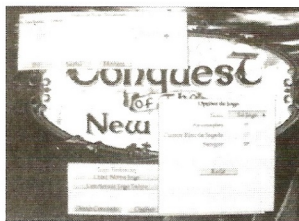


Figura 67: Opções de Rede

Se você selecionar uma conexão IPX, primeiro tenha certeza de que sua máquina esteja rodando um Driver IPX. Uma variedade de utilidades estão disponíveis para plataformas DOS e Windows 3.1 que são mais comuns para suportar jogos em rede. Suporte IPX é construído dentro do Windows 95.

Nota: Quando tentar uma conexão IPX entre máquinas Windows 3.1 e Windows 95, você deverá ajustar seu ambiente de rede. Veja a seção Caçando Problemas para maiores detalhes.

Após ter escolhido uma conexão IPX, uma janela Status da Rede aparecerá. Esta janela mostrará todas as máquinas que estiverem rodando no jogo e conectadas na mesma rede IPX. A lista mostrará o nome do jogador, se o jogo estiver ativo, e o que o jogador estará atualmente fazendo.

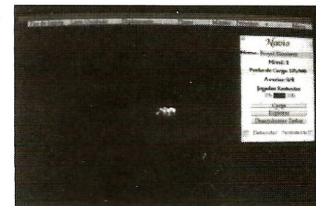


Figura 7: Janela do Navio

Você poderá usar a Lista de Unidade para ligar unidades a Líderes, colônias, ou Navios. Selecione tais unidades clicando em seus nomes na lista e então arraste-as para o seu destino. Isso só funcionará se a unidade e o destino estiverem na mesma localização no Novo Mundo. Você também pode ligar unidades a Líderes, Colônias, ou Navios que estão na costa usando a tela do jogo. Clique em suas unidades e arraste-as até o Líder, Centro da Colônia, ou Navio. Se eles puderem caminhar para longe o suficiente nesta jogada para chegar a seus alvos, eles se ligarão aos alvos. Caso contrário, você precisará esperar até a próxima rodada para ligar-se a eles.

Para mais informações sobre ligar, separar, e reorganizar unidades na Lista de Unidade, veja as seções Ligando, Separando, e Reorganizando no capítulo Unidades.

Diplomacia

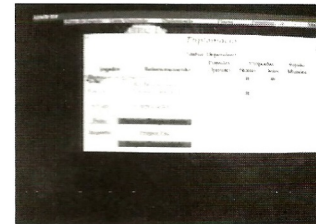
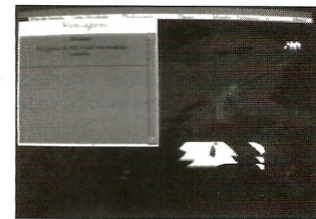


Figura 8: A janela Diplomacia

O botão Diplomacia leva você para a janela Diplomacia (Figura 8) na qual você poderá enviar emissários para outros jogadores, pagar suas taxas, alterar suas relações com outros jogadores e sua Pátria Mãe. Para este cenário você não precisará saber como fazer qualquer coisa disso. Suas taxas são "automatizadas", então elas serão pagas automaticamente pelo Ouro e pelas mercadorias de suas colônias. Veja o capítulo Diplomacia para mais detalhes do uso da diplomacia no jogo.

Mensagens



Clicando no botão Mensagens este listará os eventos significantes (Figura 9), qualquer que sejam, divulgados no fim da rodada anterior.

Figura 9: Janela de Mensagens

Feche essa janela clicando em seu centro.

Nota: A janela de Mensagens automaticamente aparecerá no começo de uma rodada do jogo quando os eventos importantes forem divulgados na jogada anterior.

Pontuação do Jogo

Clicando no botão "Placar" aparecerão informações de quantos pontos de vitória você terá acumulado até aquela data (Figura 10). Clicando no botão Posição Atual você obterá informações de como estão seus oponentes. Enquanto isso não é importante nesse cenário, em outros jogos, a vitória é determinada por quem alcançar a pontuação vitoriosa pré-determinada primeiro ou quem tiver o maior número de pontos de vitória no final de todas as rodadas.

Para mais informações de como vencer o jogo e dos fatores que influenciam seus pontos de vitória veja os capítulos configurando Seu Próprio Jogo e Vencendo o Jogo.

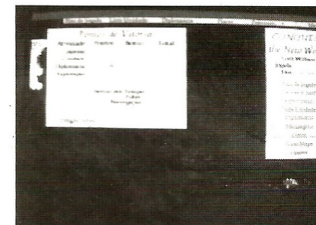


Figura 10: Tela da pontuação do Jogo

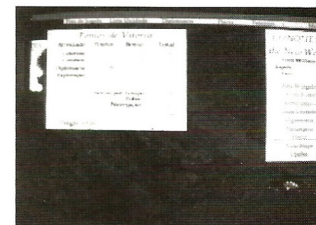


Figura 11: Comparando seus pontos com os pontos de seus adversários: janela da Posição Atual

AutoMapa

Clicando no botão AutoMapa, aparecerá uma pequena figura no canto esquerdo inferior da sua tela do Jogo. Essa figura poderá ajudar você a orientar-se e dará a você uma idéia da "grandeza" do mundo. Colônias e colonos nativos aparecerão como grupos de pontos vermelhos nesse Auto Mapa.

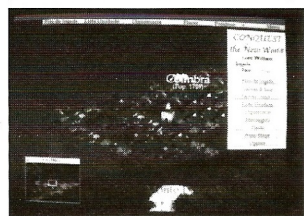


Figura 12: As características de Auto Mapa.

O quadrado branco no centro do AutoMapa mostra a área que está atualmente visível na tela do jogo. Esta área aumentará e diminuirá (como acontecerá na tela do jogo) quando você Aproximar ou Afastar.

Você poderá usar a característica do AutoMapa para saltar para outras áreas do Novo Mundo. Clique em qualquer ponto da janela do AutoMapa para centralizar a tela do Jogo naquela localização. Você também poderá mover tanto a tela do jogo como a do AutoMapa, clicando e arrastando seu mouse sobre o AutoMapa.

Opções

Este botão leva você para a janela de Opções (Figura 13) onde você poderá ajustar o som, animações, o nível máximo de aproximação e as texturas no jogo. Você também pode selecionar para pular a Gazeta Colonial, configurar jogo em Rede, e "Editar" seu jogador mudando o controle do jogador para o computador ou assumindo o controle do jogador do computador.

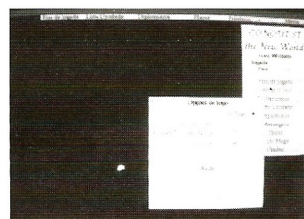


Figura 13: A janela de Opções.

Barra de Status e Contador

A Barra de Status corre ao longo do topo da tela do Jogo (Figura 14). Frequentemente, se você tentar mover unidades, fundar e desenvolver colônias, esta barra dará a você importantes informações. Por exemplo, ela pode mostrar a você que você não poderá construir uma certa estrutura por que não tem suprimentos vitais de construção. Preste atenção à essa Barra de Status à medida que for jogando o jogo.

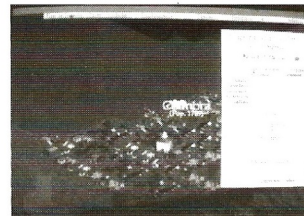


Figura 14: A Barra de Status.

Se você estiver jogando com o Bônus por Tempo de Jogo, você observará um número mudando na Barra de Status. Este número preto é disparado no começo de cada rodada e diminui à medida que o tempo passa. Se você completar sua jogada enquanto este número ainda for preto (positivo), você ganhará o número indicado em pontos de vitória bem como um bônus por terminar rapidamente a jogada. Se o número for vermelho (negativo), quando sua jogada estiver completada, os pontos de vitória serão descontados de sua pontuação.

Aproximando e Afastando

Os botões (+) e (-) no topo da tela do Jogo permitirão a você aproximar e afastar seu panorama do mundo, permitindo ver coisas nos níveis detalhados que preferir. Cuidado, não afaste muito quando você estiver tentando mover-se ao redor, pois algumas coisas desaparecerão do panorama!

Para aproximar e fechar o panorama ou afastar e abrir o panorama, mantenha apertada a tecla SHIFT enquanto aperta os botões (+) ou (-).



Figura 15: Panorama Aproximado

Figura 16: Panorama Afastado do Mundo.

Você também pode usar as teclas + e - do seu teclado para aproximar e afastar a sua tela do Jogo.



Uma aliança ou federação com sucesso resultará nos seguintes benefícios ou desafios para o jogador Nativo:

- Todas as tribos nativas não federadas irão se tornar inimigas a partir desta hora e aumentarão de força, atacando suas colônias com grandes grupos de guerra.
- Você terá a opção de federar tribos nativas atacando-as e vencendo as batalhas contra elas.
- Qualquer tribo nativa conquistada (federada) irá tornar-se instantaneamente aliada e defenderá suas colônias de outros jogadores.
- Tribos federadas dobram em força, atacam de surpresa jogadores inimigos com grandes grupos de guerra e se beneficiam de pesquisas em seus Colégios de Guerra
- Tribos federadas herdam seus status diplomáticos com jogadores Europeus.
- Tribos federadas dobram a sua capacidade de comércio (somente para jogadores Nativos) de qualquer mercadoria por rodada. Elas também poderão comercializar com outras de suas colônias (independente da distância).
- Pontos de vitória adicionais serão concedidos para cada tribo que for conquistada e fizer parte de sua federação.

Pagando Táxas

A janela Diplomacia permitirá a você pagar suas taxas ou escolher pagar seus impostos automaticamente clicando no botão Imposto e colocando um visto próximo ao Automático. Se você desejar pagar suas taxas manualmente, nas rodadas na qual sua Pátria Mãe cobrar (você será informado através das janelas de Mensagens no começo de cada rodada), vá até a janela Diplomacia e clique em Imposto. Lembre-se você estará perturbando grandemente sua Pátria Mãe se você não pagar suas taxas prontamente.

Usando Espiões

Se você desejar saber quão bem estão seus oponentes à distancia ou se você desejar sabotar os esforços de seus inimigos, você poderá usar a janela Diplomacia para enviar espiões às colônias inimigas. Se seu espião tiver sucesso, você ganhará informações importantes ou destruirá o alvo indicado. Se seu espião falhar ou for pego, ele poderá morrer com seus segredos ou confessar. Se ele confessar, seu oponente saberá quem enviou o espião e poderá não ser muito amável com você.

Tribos Nativas

Tribos nativas podem ser ambos um favor e uma desgraça. Tribos nativas amigas próximas a seus colonos comercializarão mercadorias com suas colônias. Elas podem também ajudar a defender a colônia quando esta for atacada. Entretanto, todos os nativos podem ocasionalmente atacar de surpresa colônias próximas. Igualmente nativos amigos poderão atacar de hora em hora, embora eles ataquem de surpresa com bem menos frequência que tribos neutras e hostis.

Tribos hostis patrulham ativamente suas fronteiras e poderão cada uma tentar empenhar-se em combate invadindo seu território.

Se você propositalmente atacar uma tribo nativa, você poderá eliminar a tribo se tiver sucesso no combate. Entretanto, tais ações deliberadamente hostis não assustarão outros nativos, e suas relações com eles esfriarão consideravelmente, diminuindo a probabilidade deles comercializarem com você e aumentando a chance de serem atacados de surpresa.

CAPÍTULO 8: JOGOS COM MUITOS JOGADORES

Conquest of the New World oferece um jogo com muitos jogadores via modem, via rede e via email. As seguintes seções descrevem como começar um novo jogo com muitos jogadores e como se ligar a um deles. Tirando os detalhes de como configurar e conectar-se a um jogo com muitos jogadores, jogar este tipo de jogo ocorre do mesmo modo que jogar um jogo contra oponentes do computador.

Configurando um Jogo com Muitos Jogadores

- Um dos jogadores humanos deve iniciar e registrar o jogo. Este jogador deve selecionar Criar Novo Jogo dentro da seção Multi-Jogadores da Tela Principal do Jogo.
- Todos os jogadores devem usar as Opções e selecionar o tipo de rede que eles irão usar para o jogo.

- **Prestar atenção ao status de seu país em relação a outros países.** Isto significa não atacar jogadores com quem seu país tem bons termos e não comercializar com países inimigos. Você será informado pelas janelas de Mensagens de qualquer mudança de status que a sua Pátria Mãe faça com outros países; se você tiver dúvida a qualquer hora, poderá checar o status diplomático de seu país com outro país, olhando na janela Diplomacia.

- **Pagar suas taxas atentamente.**

Nota: Se você perturbar sua Pátria Mãe o bastante através de repetidas ações contra suas vontades, ela eventualmente assumirá que você fez uma declaração de independência. Então ela declarará guerra contra você, um estágio perigoso, se você estiver despreparado.

Checando seu Status Diplomático

Vá até a janela Diplomacia (através da janela do Menu Principal) para checar o status de seu país com aquele de outro jogador.

Instituindo Relações Diplomáticas

Você não poderá instituir relações diplomáticas ou comercializar com outros jogadores até que você tenha encontrado uma de suas colônias.

Propor uma Mudança no Status Diplomático

Propor uma mudança no status diplomático é uma maneira de tentar melhorar (ou piorar) as relações com sua Pátria Mãe ou com outros jogadores. Na janela Diplomacia, clique no botão "Nosso" próximo ao jogador com quem você deseja alterar relações. Então ofereça uma proposta para mudar o status das relações diplomáticas com aquele jogador.

Atacando Outros Jogadores

Você não poderá atacar unidades ou colônias de outros jogadores a menos que seu status diplomático com aquele jogador seja Hostil ou pior. Veja seções prévias do que fazer para diminuir o status diplomático.

Jogadores Europeus: Guerra pela Independência

Além de limitar seu combate, comércio e opções diplomáticas, sua Pátria Mãe continuará aumentando suas taxas à medida que o tempo passar. Eventualmente, o jogador que não mais suportar essas leis, desejará declarar independência.

Há duas maneiras que os jogadores Europeus podem declarar independência. A primeira maneira é deixar sua Pátria Mãe tão irritada que ela declare guerra a você. A segunda maneira é ir até a janela Diplomacia e clicar no botão Declarar Independência.

Indiferentemente de como isto tenha acontecido, sua Pátria Mãe enviará tropas para atacar suas colônias. Você deverá vencer o equivalente a três grandes batalhas para conseguir independência.

Se mudar de idéia antes de sua Pátria Mãe vencer um segundo ataque à uma de suas colônias, você poderá "Propor Paz" na janela Diplomacia. Se você já tiver vencido duas batalhas, você poderá ou Pedir por Paz, ou Propor Comunidade. Uma comunidade não é tão bom quanto a independência, mas isto dará a você menores taxas e maior extensão nas suas relações com outros jogadores.

Se depois de declarar uma comunidade você decidir declarar independência, você precisará somente vencer o equivalente a mais duas grandes batalhas com sua Pátria Mãe para conseguir independência.

Indiferentemente de um resultado, depois de uma Guerra pela Independência, todas as colônias dos jogadores retornarão aos seus controles. Colônias que estiveram em combate provavelmente serão retornadas em estados insatisfatórios (danificadas, desfalçadas de pilhas de estoque e com uma população reduzida).

Se um jogador vencer a Guerra pela Independência, ele voltará com autonomia total. Ele não pagará mais taxas e pegará melhores preços quando comercializar com a Europa. Ele poderá alterar relações diplomáticas com outros jogadores quando tiver vontade. Finalmente, este status valerá pontos de vitória extras no final do jogo. O status da comunidade também valerá como pontos de vitória extras no final do jogo, embora valendo menos pontos de vitória que se fosse totalmente independente.

Jogadores Nativos: Federação

Jogadores Nativos não poderão declarar independência. Em vez disso, eles poderão escolher Federação a partir da janela Detalhes de População, quando eles estiverem prontos para um progresso. O jogador Nativo deve ativamente ir à diante e conquistar outras tribos nativas para trazê-las para dentro da federação.

Uma vez que você comece a tentar conquistá-los e trazê-los para sua federação, não haverá maneiras de Propor Paz. Nativos enviarão Grupos de Guerra contra suas colônias com o objetivo de destruí-las.

O Botão Próximo.

Quando você desejar mover suas unidades, você poderá circular para sua próxima unidade separada (veja capítulo Unidades) clicando no botão Próximo, no alto da tela do Jogo. Quando todas as suas unidades separadas tiverem gasto suas cotas de movimento, este botão ficará indisponível.

Você poderá circular pelos tipos de unidades usando as teclas F1 até F4 em seu teclado:

Tecla F1: Próxima Colônia **Tecla F2:** Próximo Navio
Tecla F3: Próximo Explorador **Tecla F4:** Próximo Líder

Nota: O botão Próximo não levará você para cada uma de suas colônias. Para circular através de suas colônias na ordem de seqüência, use a tecla F1.

Exploradores, Exploração, Movimentos Básicos e Descobrimo Marcos Importantes.

Sua primeira missão é estabelecer limites e começar explorando um Novo Mundo. Para desembarcar as unidades de seu Navio, clique no Navio. Então clique no Desembarcar Todas para mover todas as unidades para fora da embarcação de uma só vez; ou clique no botão de Carga, selecione a unidade que você deseja que saia do Navio e clique no botão Desembarcar.

Seus Exploradores poderão mover-se para longe e mais facilmente por todos os tipos de terreno que qualquer outra unidade. Selecione um Explorador clicando nele e o conduza arrastando-o para outro lugar no mapa. Eles farão o melhor para chegar lá, do modo mais eficiente possível. Nota: unidades não poderão cruzar lagos ou caminhar sobre oceanos. Você poderá fazer qualquer unidade viajar mais rapidamente mantendo pressionada a tecla SHIFT, enquanto a unidade se movimenta. Você também poderá mudar seu destino clicando na unidade (enquanto se movimenta) e a arrastando para outro lugar.

Para uma exploração mais eficiente, mantenha pressionada a tecla CTRL enquanto as unidades se movem. Depois (sem apertar a tecla CTRL) clique na tela do Jogo, e a unidade começará a se mover em direção a um lugar. Este é um método muito rápido e eficiente de explorar territórios desconhecidos (especialmente quando você está tentando procurar um novo marco tal como um rio ou uma cadeia de montanhas).

Se você quiser, pode pressionar o botão Explorar na Janela do Explorador. A unidade automaticamente explorará as áreas locais para você. Nota: A tecla SHIFT acelera este movimento. Se você tiver escolhido a função Explorar, o botão será trocado por "Interromper". Clique no botão Interromper para encerrar a exploração neste meio.

Todas as unidades tem uma Cota de Movimentos representada por uma barra vermelha na janela da unidade. Como a unidade gasta pontos de movimentação, a barra vermelha diminuirá de tamanho e eventualmente desaparecerá quando a unidade tiver acabado de se mover, durante a jogada atual.

Clique no quadrado Persistente na janela da unidade para marcá-lo. Quando este quadrado Persistente estiver marcado, as unidades que poderão explorar o farão automaticamente no começo de cada volta. Para todas as unidades, clicando neste quadrado permitirá que a unidade se mova para o destino desejado sobre seu curso em várias rodadas. Se você mudar de idéia e desejar controlar o movimento da unidade novamente, clique nesse quadrado, para remover o visto.

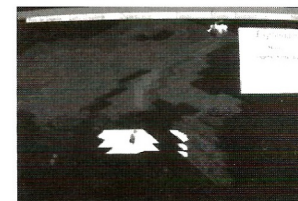


Figura 17: Janela do Explorador. A Barra de Movimentos Restantes diminuirá de tamanho à medida que a unidade totalizar seus movimentos através de uma exploração.

Você poderá explorar a costa com seu Navio da mesma maneira. Clique no Navio e arraste-o para onde você desejar ir ou clique no botão Explorar.

Outras unidades Líderes, Infantaria, Cavalaria, Artilharia e Colonos somente poderão ser movidos, clicando e arrastando-os. Todos eles percorrem menores distâncias por volta que os Exploradores, mas suas funções são diferentes das deles.

Para circular para a próxima unidade separada com uma cota restante de movimentos, clique no botão Próximo no alto da tela do Jogo. Quando todas as unidades tiverem gasto todos seus pontos de movimento, este botão ficará indisponível. As unidades ligadas a Líderes ou Navios automaticamente viajarão com aquelas unidades. Unidades ligadas a colônias ficam dentro da colônia até que você as separe.

Como suas unidades exploram um Novo Mundo elas descobrirão todos os tipos de território. Entre as coisas que elas descobrirão, estão rios, montanhas, cadeias de montanhas, e grandes áreas. Quando você descobrir uma dessas você será questionado de um nome para ela. Nomeie sua descoberta na janela que aparecerá. Se você for o primeiro a descobrir este marco, ele será nomeado de acordo com suas ordens no começo da próxima rodada.

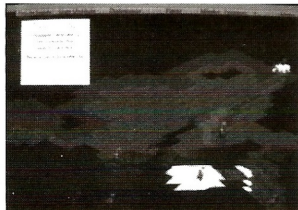


Figura 18: Você descobriu ...

Você ganhará pontos de vitória por descobrir marcos importantes. Além disso, se você descobrir o rio mais longo, a montanha mais alta, etc, no fim do jogo você receberá bônus em pontos de vitória pela sua descoberta. Se, entretanto, outro alguém tiver encontrado marcos semelhantes no fim do jogo eles ganharão aqueles bônus. Para ver quais bônus você ganhou, clique no botão Menu e selecione Pontuações do Jogo.

Quando você tiver descoberto três marcos importantes, sua primeira missão no cenário Tutorial estará completa. Você deve descobrir três marcos até o final da décima rodada ou o Rei decapitará você. Antes disso, entretanto, ele ficará extremamente irritado com você. Faça um esforço extra para procurar montanhas e rios. Movendo-se ao longo de cada cadeia de montanhas ou rios que você encontrar, você fará importantes descobertas.

Para mais informações sobre movimentos, Exploradores, e descobertas, procure nas seções apropriadas no capítulo Unidades.

Missão 2: Fundar uma Colônia

Quando você tiver completado sua primeira missão, você receberá uma segunda ordem da Inglaterra. Esta será para você pegar um novo Navio que foi enviado e trazê-lo para terra. Coloque um Colono em uma localização conveniente no Novo Mundo (com lotes planos de terra e outras vantagens) e funde uma colônia. Você deverá completar essa missão antes que o total de 20 rodadas tenha decorrido.

Unidades de Colonos

Unidades de Colonos serão representadas por pequenas mulheres peregrinas. Elas se movimentam muito devagar no jogo e não tem habilidade de combate. Mas elas transportam tudo que é necessário para estabelecer uma nova colônia. Se os colonos se moverem lentamente, será uma boa idéia transportá-los rapidamente de navio até que eles se aproximem de um bom local para a colônia. Então desembarque-os, mova para o novo lugar, e funde uma colônia clicando no botão Fundar. Nota: O botão Fundar não estará disponível se você não puder estabelecer uma colônia no local escolhido. Mova seu Colono pelos arredores até que o botão fique disponível.

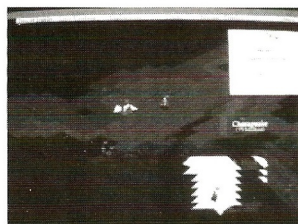


Figura 19: Unidades de Colono podem fundar novas colônias.

Fundando uma Boa Colônia

Enquanto você encontra informações mais detalhadas sobre as colônias no capítulo Colônias e Comércio, essa seção providencia uma breve sinopse de como começar no caminho certo.

Colônias devem encontrar terra fértil para fazendas, assim como para produção de Madeira, Metais, Ouro e para as construções e recrutamento de soldados e outras unidades. Um local adequado para a colônia incluirá terras gramadas perto de rios (para maior produção das terras da fazenda), acesso ao oceano (para construção de uma Doca e estabelecer comércio com sua Pátria Mãe, matas ou florestas virgens, e montanhas (para extração de Ouro e Metais. Proximidade a rios aumentará a produtividade das Serrarias e das Minas. Em suma, as terras que rodeiam o centro das colônias devem ser planas já que nada pode ser construído em encostas ou montanhas.

Pode ser uma dificuldade para encontrar a localização mais ideal. De qualquer modo para determinar ou não outro lugar para a colônia, posicione o cursor do mouse em uma localização central de uma terra aparentemente adequada. Pressione a tecla Z e veja vários lotes que estarão destacados (Figura 20). Para sua primeira colônia tenha certeza de que um desses lotes seja um pedaço de oceano ou um pedaço de rio com acesso ao oceano (ou você não será capaz de construir uma Doca ou conduzir um comércio com sua Pátria Mãe. Tente construir uma Doca em um pedaço de oceano para depois poder construir Navios; Cais construídos em lagos e rios somente serão postos de comércio e não poderão construir navios. Além disso, Cais em lagos ou rios sem acesso para oceano não poderão ser usados para conduzir comércio com sua Pátria Mãe. Tenha certeza de que algumas de suas terras sejam florestas virgens, para você poder construir boas Serrarias. Finalmente, tente construí-lo em um rio com boa vegetação na vizinhança. Essas terras se tornarão suas Fazendas. No melhor de todos os mundos possíveis você também terá uma pequena área montanhosa nas redondezas de seus territórios. As terras (ou planícies) próximas as montanhas são ricas fontes de Ouro e Metais.

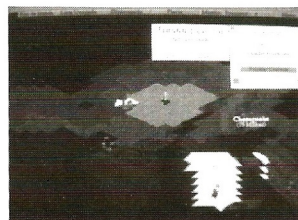


Figura 20: Sobre tentar fundar uma nova colônia, as áreas planas onde você tentará erguer novas construções serão destacadas. Se esta terra lhe parecer conveniente, dê um nome à sua colônia e clique no botão OK.

Se estas áreas destacadas parecem convenientes, dê um nome à sua colônia (ou aceite o nome padrão) e clique no botão OK. Se você mudar de idéia sobre esta colônia, e se você ainda não tiver clicado no botão Fim de Jogada, você poderá clicar duas vezes no Centro da Colônia e selecionar Desfazer Fundar para pegar seu colono de volta.

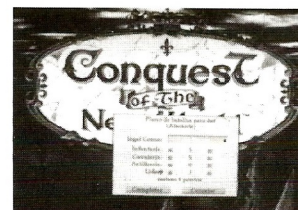


Figura 63: Janela do Plano de Batalha

Os custos de se comprar unidades ou pontos de ataque do Líder são os seguintes:

Unidades de Infantaria:	1 ponto
Unidades de Cavalaria:	2 pontos
Unidades de Artilharia:	2 pontos
Pontos de ataque do Líder:	3 pontos

Nota: Cada unidade que é comprada será uma unidade militar de Nível 4. Cada ponto alocado para pontos de ataque do Líder aumenta o número de ataques que aquele lado pode fazer por rodada de combate.

Quando você tiver terminado, clique no Continuar, para ir para a janela do Plano de Batalha do jogador defensor. Distribua os pontos e clique no botão Completar para iniciar o combate.

Combate Navio-a-Navio

Os Navios podem atacar outros navios. Como qualquer outro combate, o combate navio-a-navio é resolvido entre rodadas do jogo, com os resultados mostrados em janelas de Mensagens no começo da rodada seguinte.

Para atacar um navio inimigo, clique em seu Navio e arraste-o até a embarcação inimiga. Então escolha Afundar, Subir a bordo, ou Cancelar o ataque. Se você mudar de idéia, clique duas vezes em seu Navio e clique em Cancelar Ataque.

Atacando um navio inimigo.

Um combate navio-a-navio será resolvido até o fim da rodada do jogo. O computador determinará qual navio alcançou a "medida do vento" ou manobrou melhor durante o combate. Alcançar esta medida do vento é influenciado pelo tamanho do Navio, com Navios menores será mais provável de se alcançar a "medida do vento". Navios danificados serão mais prováveis de não alcançar a "medida do vento" que os não danificados. O computador então determinará, baseado na análise da atual situação, se o navio defensor terá chance de afundar, subir a bordo de seu oponente ou tentar fugir. Cada Navio então tentará realizar a missão escolhida.

Se o Navio defensor escapar com sucesso, o confronto termina e ambos os Navios sairão ilesos.

Um duelo de armas (na tentativa de afundar navios inimigos) pode danificar ou afundar tanto um quanto ambos os navios. Navios danificados se movem mais lentamente e devem retornar à Doca para serem reparados. Colocar um Navio danificado próximo de seus Cais recuperará este dano a um ponto por rodada do jogo.

Ações a bordo envolvem combates homem-a-homem entre tripulantes (unidades de Infantaria, um número na qual depende do tamanho do navio) e qualquer unidades militares em cada Navio. Combates a bordo podem resultar em danos ou afundamento de um ou ambos os Navios, ou na captura de um dos Navios. Unidades militares nos Navios batalharão a toda força, se elas forem de Infantaria. Elas batalharão na metade da força se elas forem de Cavalaria e irão abster-se do combate se elas forem de Artilharia.

Os resultados de todas as ações, incluindo o combate homem-a-homem causado por ações a bordo, serão determinados pelo computador e relatados em janelas de Mensagens no começo das rodadas seguintes.

CAPÍTULO 7: DIPLOMACIA

A Diplomacia é uma importante parte de Conquest of the New World. Você pode usar estratégias diplomáticas para influenciar suas relações com sua Pátria Mãe e outros jogadores, mantendo um bom relacionamento com eles, até que esteja pronto para declarar independência ou guerra. A maioria das ações diplomáticas são feitas na janela da Diplomacia, proveniente da janela do Menu Principal (clicando no Menu da tela do jogo). As seções nesse capítulo descrevem as importantes funções dessa tela, bem como ações diplomáticas que afetam tribos nativas.

Recomendações Gerais: Ter uma Boa Relação com sua Pátria Mãe

Para jogadores Europeus (isto não vale para jogadores Nativos), ficar em bons termos com sua Pátria Mãe é vital, até que eles estejam fortes o suficiente para declarar independência ou proteger-se de retaliações. Ficar em bons termos com sua Pátria Mãe envolve:

Moral, Pânico, e Retirada: Quando as unidades são prejudicadas, há a chance delas perderem moral, serem apavoradas, e se retirarem um lote em direção às suas reservas. Quanto mais danos a unidade sofrer, maior a chance daquela unidade se retirar. Se o Líder da unidade tem um alto Carisma, isto aumentará a moral e diminuirá a probabilidade da retirada. Se o Líder inimigo tiver uma alta Reputação, isto aumentará a probabilidade da sua unidade bater em retirada. Se a unidade não puder se retirar porque o caminho está bloqueado, ela sofrerá pontos de dano adicionais enquanto permanecer na atual localização.

Números Brancos, Vermelhos, e Amarelos: No campo de batalha, as unidades com números brancos são unidades militares recrutadas; aquelas com números vermelhos são unidades (de milícia) ou unidades de Artilharia (dos Fortes) que surgirão para defender a colônia. Danos às unidades vermelhas (de milícia) irão diminuir a população da colônia. Danos às unidades vermelhas de Artilharia não causarão efeito na população das colônias. Nativos amigos que ajudarem na defesa terão números amarelos.

Atacando Unidades de Artilharia: Se uma unidade de Artilharia for o único tipo de unidade no lote atacado pelas unidades de Infantaria e/ou Cavalaria, ela poderá sofrer danos extras! Unidades de Artilharia são menos efetivas quando atacam unidades de Artilharia que quando são atacadas por unidades de Infantaria ou Cavalaria.

Bônus de Armamento Combinado e de Flanco: Se você iniciar um ataque com armamentos combinados (atacando um lote alvo com mais de um tipo de unidade), seu ataque será mais efetivo. Se você iniciar ataques de mais de um lote, você estará ganhando bônus de flanco. Quanto mais lotes envolvidos no ataque mais bônus você estará ganhando.

Para iniciar um ataque de armamento combinado, você deve ter mais de um tipo de unidade capaz de atacar o lote alvo. Clique em cada unidade que você queira que inicie o ataque (isto inclui unidades vizinhas de Infantaria e Cavalaria, bem como, unidades de Artilharia corretamente posicionadas). Quando você tiver selecionado todas as unidades que deseja que participem do ataque, clique no lote alvo.

Bônus de Armamento Combinado e Bônus de Flanco são acumulativos. Então, sempre use muitas unidades em muitos lotes se possíveis para iniciar ataques. Ambos, bônus de Armamento Combinado e bônus de Flanco, são mais efetivos resultando em maior potencial de dano às unidades inimigas.

Que Golpes Usar: Se um ataque for começado contra um lote alvo que contenha mais que um tipo de unidade, tais unidades provavelmente absorverão os danos, dependendo de ambas unidades de ataque e defesa. Basicamente, as unidades são mais prováveis de atacar unidades semelhantes. Então, Infantaria são mais prováveis de atacar unidades de Infantaria; Cavalaria são mais prováveis de atacar unidades de Cavalaria; e unidades de Artilharia em geral abrem fogo preferencialmente contra outras unidades de Artilharia. Por exemplo, se você tiver uma área cheia de unidades de Cavalaria, esta provavelmente será atacada por uma esquadra de Artilharia na próxima rodada, com isso será uma boa idéia mover algumas unidades de Infantaria para dentro desta área para absorver o impacto do ataque.

Fugindo

Clique no botão Retirada se você desejar fugir de uma batalha. Seus inimigos serão concedidos de uma partição de tiros antes que suas tropas possam ir embora. Lembre-se que se uma tropa foge de uma colônia que é defendida, a colônia será perdida da tropa, ou, em caso de invasão, a colônia será destruída.

OOPS!

Clique no botão Desfazer para voltar seu movimento. Porém, você não poderá voltar seus ataques! Você pode continuar a clicar no botão Desfazer para remover sucessivamente movimento precoces que tenha feito durante uma rodada. Você não poderá voltar qualquer movimento feito que seja prioridade do último ataque nem poderá voltar à rodada prévia de uma batalha.

Prática de Combate com o Combat Demo

Você pode desejar afiar suas habilidades de combate ou simplesmente empenhar-se em combates por brincadeira clicando no botão Demo Combate na tela Menu do Jogo. Quando você seleciona isto, uma janela de Parâmetros de Combate se abrirá. Clique na caixa próxima ao Nome e dê nome a batalha. Então clique na caixa próxima à localização e escolha uma localização (mata, rio, ou grama) para a batalha. A localização não terá efeitos na luta; somente altera os gráficos no campo da batalha. Escolha um número de pontos que você deseja alocar para os jogadores comprarem unidades (entre 5 e 40) clicando nos botões < e > próximos aos Pontos. Clique no Continuar para ir para a janela Selecionar Oponentes de Batalha.

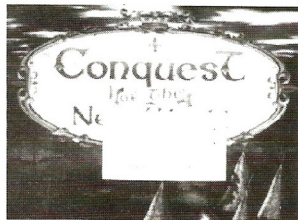


Figura 62: Janela de Seleção de Oponentes de Batalha.

A partir da janela de Seleção de Oponentes de Batalha, determine se você ou o computador serão o atacante ou o defensor. (Você poderá jogar para ambos os lados se desejar ou ter o computador jogando também para ambos os lados.) Clique no botão Iniciar para selecionar unidades para cada jogador ou em Re-registrar para voltar para a janela de Parâmetros de Combate.

Se você selecionar Iniciar, a próxima janela que aparecerá será a janela de Plano de Batalha do jogador atacante. Selecione o país para a qual o atacante está jogando depois aloque pontos para comprar unidades de Infantaria, Cavalaria, e Artilharia, ou para comprar pontos para o Líder. Nota, jogadores Nativos não podem comprar unidades de Artilharia mas recebem mais pontos

que os outros jogadores.

Começando Sua Nova Colônia

Quando você tiver fundado uma colônia, clique duas vezes no Centro da Colônia. Isto abrirá sua janela da Colônia (Figura 21). Desta tela você poderá fazer inúmeras coisas. Primeiro, você poderá ver a variedades de artigos que você tem, incluindo Ouro, Metais, Madeira, Mercadorias e Safras. Você também poderá ver quanto dessas mercadorias você tem a receber (via comércio ou produção interna) na próxima rodada.

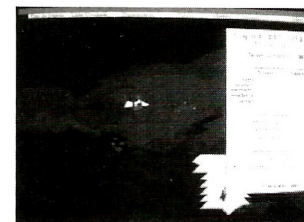


Figura 21: Janela da Colônia

Para levantar sua colônia, clique no botão Criar Edifícios. Isto abrirá uma lista de edifícios que você poderá construir. Se você não tiver os suprimentos para construir uma estrutura particular, o botão de construções estará indisponível. Passando seu cursor sobre cada botão (somente nos disponíveis), você poderá ver os materiais requeridos para construir aquela construção na Barra de Status.

Para escolher uma construção clique nesses botões. Seu cursor se tornará no tipo de construção que você tiver selecionado. Toda a terra disponível (e água para o Cais) para a construção será destacada ao redor de seu Centro da Colônia. Passando o cursor de construção por sobre as áreas destacadas da colônia, você poderá obter informações sobre a produtividade da construção se colocada em uma região particular. A Barra de Status também mostrará que você não poderá construir aquela estrutura onde você está tentando e porque não poderá fazer isso. Para colocar uma construção em um lugar, simplesmente clique com seu cursor de construção no local disponível.

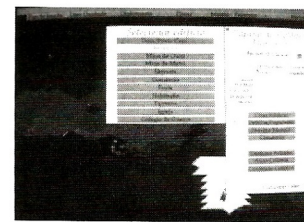


Figura 22: Esta é a lista de construções na qual você poderá desenvolver sua colônia. Construções na qual você não tem recursos suficientes, não estarão disponíveis.

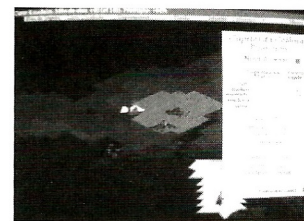


Figura 23: O cursor mudou-se para uma pequena Fazenda. Áreas destacadas indicam potenciais locais para a construção da Fazenda, e a Barra de Status providencia informações úteis da qualidade do local da futura Fazenda.

Primeiro, encontre alguma terra conveniente para a Fazenda (procure pela maior produtividade que você puder encontrar). Coloque uma ou duas Fazendas nas terras.

Então clique no botão Serraria e encontre a terra que renderá a maior produtividade para produção de Madeira. Construa várias Serrarias.

Clique no botão Mina de Ouro e tente encontrar um local onde a produtividade seja maior que 100%. De outro modo a Barra de Status informará a você que construções naquele local serão inúteis, onde a produtividade é tão pequena que a mina não renderá nenhum Ouro. Construa uma Mina de Ouro se você puder encontrar uma localização adequada.

Clique no botão Mina de Metal e tente encontrar um local onde a produtividade será maior que 0%. Se você não puder encontrar um local semelhante, escolha outra localização que quiser. Minas de Metal normalmente rendem pelo menos um metal por rodada para o nível 1 dependendo do local onde elas estão construídas! Construa várias Minas de Metal.

Construa algumas Habitações e uma Igreja (para encorajar a imigração) pelo menos na parte útil de terra que você tem.

Finalmente, construa uma Doca em um pedaço de oceano, se possível (assim você poderá construir Navios). De outro modo, decida pela construção de uma Doca em um rio com acesso a um oceano (assim você ainda poderá comercializar com sua Pátria Mãe). Na pior das hipóteses, você poderá construir uma Doca no meio de um rio ou num pedaço de lago. Cais construídos em pedaços semelhantes servirão exclusivamente como postos de comércio, uma construção necessária para qualquer nova colônia, mas Docas sem acesso ao oceano não poderão ser usados para comércio com sua Pátria Mãe.

Eventualmente você irá querer construir um Forte. Tenha certeza de que você tem um lote de 2 X 2 sobre o qual você poderá construir um futuro Forte.

Nota: As construções listadas acima são aquelas que você desejaria incluir uma ou mais na sua colônia em estágio avançado de desenvolvimento; essa lista não significa que você irá seguir rigorosamente esse plano para erguer sua colônia. No mínimo, você precisará de Fazendas, Serrarias, e Habitações no Início. Antes de tudo, você deveria também construir Minas de Metais para obter os metais necessários para melhorar o Centro da Colônia e outras construções em sua colônia. Além disso, quantas e quais tipos de construções você escolherá construir dependerá da sua própria estratégia de jogo.

O Centro da Colônia e todas as construções começarão como estruturas de nível 1. Essas são pelo menos construções produtivas.

Quando você tiver recursos suficientes para melhorar o seu Centro da Colônia, o botão Elevar da janela Colônia brilhara. Se você marcar neste quadrado, na sua próxima volta do jogo sua colônia terá aumentado de tamanho (aproximadamente um lote ao redor do perímetro) e você será capaz melhorar qualquer construção na colônia.

Para melhorar uma construção clique duas vezes na construção e depois clique no quadrado Elevar que aparece. Você só poderá melhorar as estruturas se você tiver material necessário em mãos e se o Centro de Colônia estiver em um nível mais alto que o nível da atual construção. Passando seu cursor sobre o quadrado Elevar, a Barra de Status mostrará o que é necessário para atualizar a construção e de quanto você está abaixo dos relativos recursos.

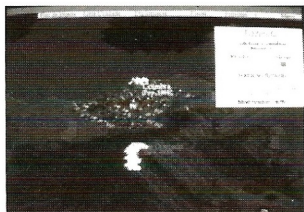


Figura 24: Uma janela da Fazenda. Você poderá atualizar sua Fazenda clicando na caixa Elevar. Notifique-se de que a Barra de Status providenciará informações do que é necessário para melhorar a Fazenda.

Se você quiser reconstruir uma seção de sua colônia, você poderá clicar duas vezes na construção e então clicar no botão Demolir para remover as construções da colônia. Isto permitirá que você reestruture sua colônia da melhor forma que convir às suas necessidades à medida que o tempo passa. Note que a construção não será demolida até o começo de sua próxima rodada, assim você não poderá construir nada novo naquele local até então. Na jogada seguinte (quando sua construção for demolida), você recuperará uma pequena porção de materiais que foram usados na construção.

Se você ainda não tiver terminado a rodada e mudar de idéia sobre a estrutura da construção, melhorando ou demolindo a mesma, simplesmente clique duas vezes na construção e “desfaça” suas instruções.

Finalmente, se você decidir que escolheu um péssimo local para uma colônia e ainda não tiver terminado sua rodada, simplesmente clique no botão Fundar na janela da Colônia. Isto lhe devolverá seu Colono e você poderá escolher um novo local para o colônia.

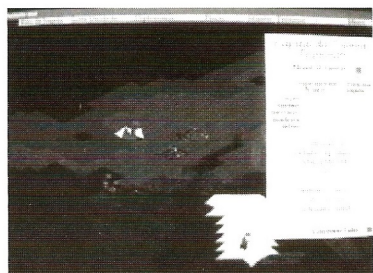


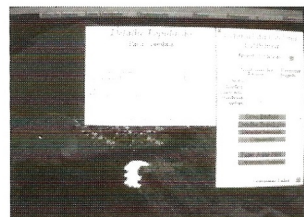
Figura 25: Clicando no botão Desfazer Fundar removerá apenas a colônia que você fundou e devolverá o colono a você.

Descobrimo mais sobre a Colônia e Comércio

Existem mais botões na janela da Colônia que providenciarão informações e opções adicionais úteis. Para informações essenciais com mais detalhes, veja o capítulo Colônias e Comércio.

O botão Detalhe População introduzirá a janela de Detalhes Populacionais. Essa janela mostrará uma base da população da colônia atual, o número de unidades na colônia, população total e população máxima (baseado nas Habitações atuais). Ela também mostrará quantos operários Demanda de Operários as indústrias atuais requerem na colônia e quantos Operários Livres existem. Operários Livres serão positivos se ninguém na colônia estiver empregado. Ele será negativo quando existir escassez de operários. Essa janela mostrará como os vários parâmetros da população são aguardados para mudar na próxima rodada (entre parênteses). Ela também indicará o número de Safras necessárias para alimentar a população atual e como algumas Igrejas estão contribuindo para a taxa de imigração. Nota: você deverá ter Safras o suficiente (proveniente de produção interna, suprimentos atuais, ou comércio) para alimentar seus colonos ou eles começarão a emigrar.

Figura 26: Janela de Detalhes da População



O botão Detalhe Mercado introduzirá a janela de Detalhes das Mercadorias. Essa janela providenciará informações vitais de quantos recursos sua colônia estará produzindo e consumindo por rodada. A produção é dada de quantas unidades de uma mercadoria particular sua colônia está produzindo e de quanto ela pode produzir (baseado nessas construções). Se a produção for menor que a capacidade da colônia, indica que a colônia necessita de mais operários (pessoas) ou mais matéria-prima para aumentar a produção. Essa janela também mostrará quantas Safras ou outros artigos sua colônia está consumindo por rodada. Finalmente, ela mostrará quantos recursos você está obtendo através do comércio bem como a produção líquida total (ou consumo) de cada mercadoria.

Combate no Campo de Batalha

Todos os combates serão encerrados depois que todos os jogadores tiverem terminado suas jogadas e antes que a próxima rodada do jogo comece. Um Combate ocupa lugar de 3 x 4 grades (Figura 61). Seu objetivo é capturar a bandeira de seu oponente movendo uma unidade para dentro do lote que contém esta bandeira. Você também poderá vencer eliminando todas as unidades de seu inimigo no campo de batalha ou forçando seu oponente a se retirar. Na tela do Jogo Principal, clique no botão Demo Combate para ter uma visão prévia de como um combate é conduzido.

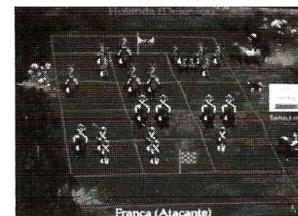


Figura 61. O campo de batalha

O atacante se move primeiro. Durante cada rodada no combate, você poderá mover qualquer uma de todas as suas unidades. O Nível de seu Líder determinará quantos ataques você poderá começar. Unidades somente podem mover-se para frente, para trás, ou para os lados, elas não podem mover-se diagonalmente. Igualmente, nenhum ataque pode ser começado ao longo de linhas diagonais.

Movendo e Atacando com Unidades

Para mover unidades, clique para destacar esta unidades e então clique no lote destacado para o qual você deseja mover esta unidade. Nota: Se suas unidades ocupam lotes próximos a uma unidade inimiga (diagonal não conta), elas só poderão se mover para lotes que não sejam adjacentes à outra unidade inimiga. Unidades de Artilharia e Infantaria podem se mover um lote por rodada do combate; as de cavalaria podem se mover por dois lotes.

Para atacar com unidades, clique em todas as unidades que você deseja que participem do ataque a um alvo ocupado pelo inimigo. Quando você tiver destacado todas as unidades que você deseja usar no ataque, clique no alvo. Note, unidades de Artilharia e Infantaria somente poderão atacar se elas não tiverem se movido durante a rodada atual do combate. Cavalaria podem se mover por um lote antes de atacar, mas não poderão se mover se eles já tiverem atacado durante a rodada.

Para mover ou atacar com todas as unidades em um lote particular, mantenha pressionada a tecla ALT e clique na porção não ocupada neste lote. Então clique no alvo.

Nota: Unidades podem se mover para dentro de lotes vazios, ou lotes ocupados por unidades amigas. Um lote pode conter até seis unidades de Infantaria. Cada unidade de Artilharia e Cavalaria conta como duas unidades de Infantaria.

Terminando Sua Rodada de Combate

Quando você tiver completado todos seus movimentos e ataques, clique no botão Feito para terminar sua jogada.

Unidades Militares no Campo de Batalha, Força de Ataque e Danos

Esta seção contém uma grande quantidade de informações que ajudarão você a planejar suas táticas de combate:

Reservas e Colunas da Residência: Todas as unidades começam um combate nas reservas, fora do campo de batalha. A primeira coluna próxima às reservas dos jogadores são chamadas colunas da residência.

Efeito de um Líder: Seu Líder determina quantos ataques você pode iniciar por rodada de combate. Eles também tem efeito na moral de suas unidades (através do Carisma através da Reputação). Se você vencer a batalha, seu Líder ganhará pontos de experiência que poderão ser alocados para melhorar qualquer de seus atributos exceto para Reputação. Uma Reputação de Líder depende de todas as suas falhas e sucessos nos combates.

Alvo para Ataque: Infantaria e Cavalaria somente podem atacar unidades em lotes vizinhos (não na diagonal). Unidades de Artilharia podem atacar unidades a muitos lotes de distância, desde que seu alvo esteja na mesma coluna.

Cotas de Movimentos e de Ataque para Unidades: Unidades de Infantaria podem ou atirar ou se mover um lote a cada rodada. Unidades de Cavalaria podem se mover por dois lotes ou se mover até um lote e atirar. Se as unidades de Cavalaria moverem-se e ataquem dentro da mesma rodada, elas receberão uma carga de bônus para seus ataques, desde que elas não tenham sido apavoradas ou se retiraram para longe pelas unidades inimigas durante a rodada precedente. Unidades de Artilharia podem se mover por um lote por rodada (mas elas são limitadas às “colunas da residência” do campo de batalha). Os ataques da Artilharia são mais efetivos num campo fechado.

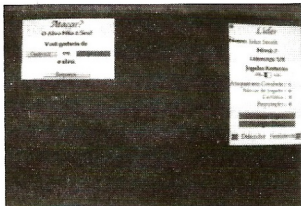
Força de Ataque e Danos: Todas as unidades no campo de batalha tem um nível (ou força de combate) de um até cinco. Este número determina quantos danos a unidade pode sofrer. Isto também determina a força da unidade. À medida que este número diminuir (por sofrer danos) a força da unidade e os golpes serão reduzidos. Quando esse número chegar a zero, a unidade morrerá.

Recuperação: As unidades não se recuperarão enquanto estiverem no campo de batalha ou enquanto estiverem viajando. Elas devem estar na colônia (ligadas ao Centro da Colônia) para se recuperarem. A Recuperação acontece à razão de um ponto de força por rodada do jogo.

Se você estiver atacando uma unidade, sua única opção será destruir o alvo. Se você estiver atacando uma colônia, você poderá tentar capturar ou atacar de surpresa seu alvo. As colônias que forem capturadas sofrerão alguns danos. Nota, Jogadores Nativos não poderão capturar colônias de jogadores Europeus e jogadores Europeus não poderão capturar colônias de jogadores nativos. Se você tentar capturar uma colônia, você somente a capturará se você vencer a batalha.

Atacar de surpresa uma colônia não requer uma vitória no campo de batalha para ser considerada um sucesso. Isto é, o objetivo de um ataque de surpresa é prolongar a batalha; quanto mais longa for a batalha, mais danos serão feitos durante o ataque. Durante toda rodada da batalha, depois da quarta, um nível da construção será destruído. Metade dos valores daquela construção, se esta for uma estrutura de primeiro nível, (ou este for o mais recente nível atualizado) serão adquiridos pelo atacante se vencer a batalha. A cada rodada de combate, começando da terceira rodada da batalha, o atacante também receberá 10% dos recursos das pilhas de estoque da colônia. Nota: os 10% referem-se aos recursos restantes das pilhas de estoque depois de última rodada do combate. Em cada rodada subsequente do combate, a quantidade dos novos recursos ganhos pelo atacante será inferior à da rodada prévia. Se o ataque de surpresa continuar até as forças defensoras serem eliminadas ou se retirarem, a colônia será destruída. As forças defensoras que se retiraram aparecerão próximas à formação do local da colônia no começo da próxima rodada do jogo. Os Fortes são mais difíceis de destruir que outras construções.

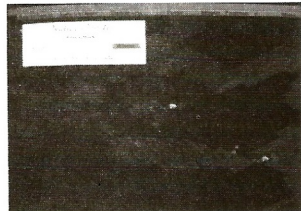
Figura 58. Atacando uma colônia



Disputas com Nativos Hostis

Durante a exploração, suas unidades ocasionalmente chegarão a se encontrar com colônias nativas. (Você pode deliberadamente provocar um encontro movendo suas unidades até colônias nativas hostis). Quando isto ocorrer, uma janela aparecerá dando a você a opção de atacar ou evitar um encontro não muito amigável.

Figura 59. Chocando-se com nativos hostis.



Nota: Exploradores, Colonos e Líderes solitários não podem brigar! Se eles cercarem os nativos hostis e não puderem evitar ataque resultante, eles serão eliminados. Clique no botão Evitar para escapar do ataque. Se você continuar a se mover para próximo de tais nativos hostis, eventualmente o botão Evitar não estará disponível, você será forçado a atacar, ou a unidade atacante será automaticamente eliminada.

Se a unidade for um Líder com unidades ligadas, você poderá escolher atacar os nativos hostis em vez de fugir. Neste caso, clique no botão Destruir. Nota: se uma unidade fora do seu campo de visão encontrar nativos hostis, centralize a tela do Jogo na sua unidade clicando no botão Achar.

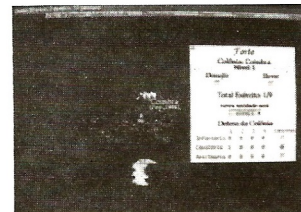
Para cancelar um ataque: antes que você termine a rodada, clique duas vezes na unidade atacante e clique no botão Esqueça.

Quando você empenhar-se num combate com nativos hostis, a força de tribo nativa determinará o número e a quantidade de unidades que eles trarão para o campo de batalha. Quanto maior e mais poderosa a tribo, maiores as chances deles interceptarem suas unidades em distâncias remotas à sua origem.

Defendendo Colônias

Quando você ataca uma colônia ou quando suas colônias são atacadas, elas necessitarão saber qual colono poderá defendê-la. Primeiro, tenha idéia de como defender sua colônia, clicando duas vezes no Forte daquela colônia. (Você deve ter um Forte para obter essa informação.)

Figura 60. Determinando a habilidade defensiva de uma colônia



O número de unidades de milícia (sempre Infantarias e Artilharias de Nível 2) para a defesa de uma colônia depende do nível da colônia. Se as unidades de milícia caírem numa batalha, a população de sua colônia será reduzida.

Para cada Forte dentro da colônia, unidades adicionais aparecerão para defender a colônia em caso de ataque. Porém, qualquer unidade militar dentro da colônia poderá ajudar na defesa da colônia. Se a colônia tiver mais que um Líder, o melhor deles será escolhido para defender a colônia. Este Líder será equipado com as melhores unidades dentro da colônia (mesmo que elas

estejam ligadas a outro Líder ou à colônia). Finalmente, tribos amigas vizinhas ao Centro da Colônia também poderão contribuir para defender a colônia.

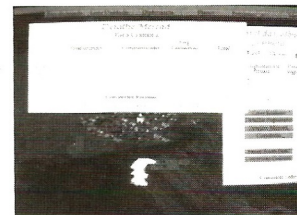


Figura 27: Janela de Detalhes das Mercadorias

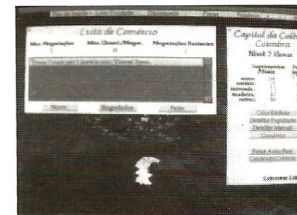


Figura 28: A tela do Comércio

O botão Comércio permitirá a sua colônia conduzir comércio com a Pátria Mãe, outros jogadores, jogadores nativos e outras colônias. Você só poderá estabelecer comércio com outros jogadores uma vez que tenha se encontrado com eles no jogo (descobrendo uma de suas colônias). O botão Comércio introduzirá a tela do Comércio. Esta tela Comércio tem uma lista dos comércios atuais bem como as seguintes opções:

Novo: Clicando neste botão introduzirá uma lista de opções (Figura 29) na qual você poderá escolher comprar ou vender para sua Pátria Mãe, comercializar com nativos, dar ou requisitar

taxas de outros jogadores, negociar com outros jogadores, ou transferir suprimentos entre suas colônias. Selecione "comprar de" ou "vender para" a Pátria Mãe (se você estiver jogando como Europeu. Esta opção se chamará "Europa" se você declarar independência do seu país). O Comércio com seu país envolve compra ou venda de mercadorias. Este é o meio primário que os jogadores Europeus poderão comprar as Mercadorias necessárias para construir uma construção de Comércio (a qual produzirá Mercadorias) e fazer posteriores atualizações. Vender recursos para sua Pátria Mãe é também um meio para adquirir o ouro necessário para melhorias, recrutamento de Líderes e Colonos. Selecione Comércio com Nativos para comercializar com nativos Indígenas (se houver algum por perto) tudo exceto Mercadorias. Selecione Transferir à Colônia para enviar recursos para outras colônias. Finalmente, se você tiver estabelecido contato com outro jogador, você poderá escolher pagar ou exigir tributos para aquele jogador ou tentar negociar com aquele jogador.

O Comércio com sua Pátria Mãe requer a construção de uma Doca em um oceano ou em um rio com acesso ao oceano e demoram várias rodadas para serem completados. O Comércio dentro do Novo Mundo requer uma ou mais jogadas para completar, dependendo da distância entre as colônias e do conhecimento de rotas de comércio. O comércio por terra requer significativamente mais tempo que o comércio marítimo. Você poderá fazer vários comércios com sua Pátria Mãe todas as rodadas, mas você poderá fazer somente um comércio por rodada, com nativos. O comércio com Nativos ocorre imediatamente.

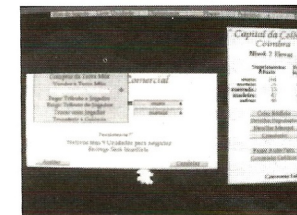


Figura 29: Janela do Novo Comércio. Opções relevantes não estarão disponíveis se: você não puder comercializar com sua Pátria Mãe porque você tem pouco relacionamento ou porque você não tem uma Doca, não houver nativos amigos nas proximidades, você não tiver outras colônias, ou você não tiver encontrado outros jogadores.

Editar: Selecione um comércio na lista dos comércios. Então clique no botão Cancelar para alterar aquele comércio particular.

Nota: O comércio com nativos não poderá ser alterado desde que eles aconteçam imediatamente.

Remover: Selecione um comércio na lista dos comércios. Então clique no botão Remover para retirar aquele comércio.

Além das opções acima, você poderá também comissionar um Líder a partir de sua janela da Colônia se você tiver recursos suficientes. Veja o capítulo Unidades e o capítulo Colônias e Comércio para mais informações no recrutamento de Líderes e suas características.

Finalmente, se você não desejar envolver-se no necessário trabalho manual de construir uma colônia, você poderá clicar no quadrado próximo de Auto Colônia. Se fizer isso, o computador tomará todas as decisões necessárias de como construir, demolir e comercializar, baseado nas avaliações de suas maiores necessidades. A característica Auto Colônia funcionará por apenas uma rodada. Se você desejar usá-la para cada jogada, você deverá ir até sua colônia em cada jogada e selecionar esta opção. Veja a Barra de Status para detalhes do que a característica de Auto Colônia fez para você, durante a jogada.

Missão 3: Melhorar seu Centro da Colônia para o nível 2

Para atualizar seu primeiro Centro da Colônia você deverá ter 20 Madeiras e 5 Metais. Você poderá obtê-los construindo produtivas Serrarias e Minas de Metais e Habitações suficientes para adquirir os operários para rodar essas indústrias. Porém, você poderá comercializar qualquer recurso que possa produzir com sua Pátria Mãe ou com nativos por ouro e, então, comprar o restante dos recursos necessários. Afim de comercializar com sua Pátria Mãe, sua colônia deve ter uma Doca construída em uma porção de oceano ou em um rio com acesso ao oceano!

Veja as seções acima e o capítulo Colônias e Comércio para mais informações de como atualizar e desenvolver sua colônia.

Você deverá completar esta terceira missão até o fim da trigésima rodada do jogo.

Missão 4: Eliminar os Franceses do Novo Mundo!

No cenário Tutorial você estará jogando contra um jogador Francês. Para sua última missão, alguns nativos tinham prometido localizar novas colônias Francesas para você. Você deve construir um Forte e recrutar unidades militares para combate. Depois deverá evitar que os Franceses estabeleçam uma nova colônia ou eliminar suas colônias se elas tiverem se estabelecido. Você deverá completar esta missão até o final da rodada 40.

Para construir um Forte, quando você tiver recursos suficientes, clique no botão Construir Construções na sua janela da Colônia. Selecione um Forte e coloque-o em sua colônia. Nas rodadas subsequentes, clique duas vezes no Forte e clique próximo à Infantaria, Cavalaria, ou Artilharia para construir uma dessas unidades na próxima rodada. Quando já tiver construído unidades suficientes, use os Líderes que você já tiver ou comissione uns novos através da janela Colônia e ligue suas unidades militares a esses Líderes. Para maiores informações das unidades militares veja as seções apropriadas no capítulo Unidades.

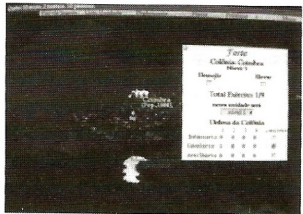


Figura 30: A janela do Forte. Clique próximo ao tipo de unidade que você deseja recrutar.

Finalmente, embarque Líderes e unidades em seus Navios (use seus velhos Navios ou construa novos clicando duas vezes em sua Doca e selecionando Construir Navios) e rumo em direção à colônia Francesa. Velejando provavelmente será o caminho mais rápido para chegar aos Franceses uma vez que muitas unidades demoram devido aos terrenos montanhosos.

Desembarque suas unidades próximo aos Franceses, clique e arraste-as em direção ao Centro da Colônia ou em direção ao Colono Francês.

Selecione o botão Capturar ou Atacar de Surpresa se você estiver atacando as colônias, ou o botão Atacar se você estiver tentando destruir seus Colonos. Quando sua jogada terminar, você será envolvido em um combate tático com o inimigo.

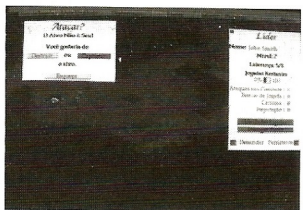


Figura 31: Atacando uma colônia

Combate Básico

Você encontrará mais detalhes de como conduzir um combate no capítulo Combate, porém esta seção dará a você uma pequena idéia para começar.

Cada lado de suas unidades é o começo de suas "reservas." A coluna de quadrados próxima às reservas são chamadas de colunas da casa. Quando estiver na sua jogada, clique na unidade que você deseja mover e mova-a para um dos lotes realçados. Quando você estiver pronto o bastante para abrir fogo no inimigo, clique nas unidades que você deseja conduzir para atacar e então clique no lote alvo ocupado pelas unidades do inimigo. Seu objetivo será forçar seu oponente a se retirar, eliminá-lo, ou ocupar o lote que contém sua bandeira.

As unidades de Infantaria somente poderão mover-se para frente, para trás, ou para os lados, um lote por rodada. Ou eles poderão iniciar um ataque. Unidades de Cavalaria, porém, poderão mover dois lotes por rodada (não na diagonal) ou mover até um lote e atacar. Artilharias poderão mover um lote por rodada (embora eles possam permanecer no coluna mais fechada do seu lado) ou eles poderão abrir fogo no inimigo. Unidades de Infantaria e unidades de Cavalaria somente poderão atacar seus oponentes nos lotes, de frente, da traseira, ou próximos a eles. Unidades de Artilharia podem abrir fogo em qualquer lote da coluna que elas ocupam.

Tipo de Unidade (Nível)	Custo ¹	Funções e Habilidades
(4)	500\$, 1P	
Infantaria		move 1 lote ou ataca uma vez por rodada no combate
(1)	5\$, 1ME, 10P	
(2)	10\$, 2ME, 15P	
(3)	15\$, 5ME, 1MERC, 20P	
(4)	20\$, 10ME, 2MERC, 25P	
Cavalaria		move 2 lotes, ou move 1 lote e ataca um vez por rodada no combate
(1)	10\$, 2ME, 10P	
(2)	20\$, 5ME, 15P	
(3)	30\$, 10ME, 2MERC, 20P	
(4)	40\$, 16ME, 5MERC, 25P	
Artilharia		move 1 lote ou atira para qualquer lote na mesma coluna uma vez por rodada no combate
(1)	10\$, 5ME, 5P	
(2)	20\$, 10ME, 10P	
(3)	30\$, 20ME, 2MERC, 15P	
(4)	40\$, 32ME, 5MERC, 20P	
Colonos		carregam tudo que é necessário para fundar uma colônia
(1)	50\$, 15MA, 15S, 150P	
(2)	100\$, 30MA, 30S, 300P	
(3)	150\$, 10ME, 45MA, 45S, 450P	
(4)	200\$, 20ME, 60MA, 10MERC, 60S, 600P	
Navios		atravessam oceanos e carregam unidades através deles.
(1)	50\$, 4ME, 10MA, 80P	
(2)	100\$, 8ME, 20MA, 120P	
(3)	150\$, 20ME, 8MERC, 50MA, 160P	
(4)	200\$, 40ME, 20MERC, 100MA, 200P	

* Abreviações usadas:

MA = Madeira

MERC = Mercadorias

ME = Metal

S = Safras

\$ = Ouro

P = Pessoas

CAPÍTULO 6: COMBATE

Há dois tipos básicos de combates em Conquest of the New World. Unidades militares podem atacar outras unidades, nativos, ou colônias. Além disso, Navios podem empenhar-se em combates com outros Navios. Um Combate somente poderá ser iniciado contra jogadores com quem você tem uma relação diplomática Hostil ou pior (veja o capítulo Diplomacia). As seções a seguir descrevem como um combate é iniciado, conduzido e decidido.

Atacando Unidades ou Colônias

Somente unidades militares Infantaria, Cavalaria, Artilharia e Líderes poderão iniciar ataques em terra. Clique na unidade e arraste-a até a unidade, tribo, ou colônia que você deseja atacar. Se você estiver perto o bastante de alcançar seu alvo nesta rodada, você terá a opção de destruir, surpreender, ou capturar seu alvo, dependendo do alvo. Clique nos botões correspondentes para empreender essas ações.

Artilharia

Unidades de Artilharia são as unidades com maior campo de ataque. Elas podem começar um ataque atravessando campos de batalha, mas elas devem permanecer na dianteira de seus donos. Elas somente poderão atacar unidades em uma linha direta à sua frente (sem levar em conta unidades no caminho). A efetividade de combate é aumentada quando elas atacam em combinação com outras unidades e quando elas atingirem campos fechados. Unidades de Artilharia de maior nível poderão aguentar mais danos e impor mais golpes num combate que unidades de Artilharia de menor nível.

Veja o capítulo Combate para mais detalhes do papel das unidades de Artilharia em combates.

Colonos

Os Colonos são o meio pelo qual você pode fundar novas colônias no Novo Mundo. Eles carregam tudo que é preciso para fundar uma nova colônia e são, conseqüentemente, as unidades que se movem mais lentamente no jogo. Em razão da sua lenta movimentação, eles serão levados por Navios quando possível e colocados próximos ao futuro local da colônia.

Para fundar uma colônia, mova seu Colono para o lugar que você deseja construir o novo Centro da Colônia. Veja a seção Fundar uma Colônia no capítulo Colônias e Comércio para apontar bons lugares para a colônia.

O Colono deve estar em uma planície para fundar uma colônia. O botão Fundar não estará disponível até que você tenha colocado seu Colono em um local semelhante. Clique no botão Fundar para fundar uma nova colônia. Nomeie a colônia clicando na caixa Nome e digitando na mesma um novo nome. Alternativamente, você poderá manter o nome padrão sugerido pelo jogo. Se mudar de idéia sobre a fundação da colônia (somente na mesma rodada) clique duas vezes no Centro da Colônia e então selecione Desfazer Achado. Isto devolverá seu Colono e você poderá selecionar uma melhor localização.

Nota: Cada Colono pode fundar somente uma colônia. Para mais colônias, você deve recrutar mais Colonos. Você pode recrutar mais Colonos clicando duas vezes na Habitação e então clicando no botão Recrutar Colonos. Um Colono aparecerá próximo à Habitação onde ele foi recrutado no começo da próxima rodada do jogo. Colonos de nível mais alto carregam mais recursos e pessoas com eles permitindo a novas colônias fundadas por esses Colonos um começo mais fácil.

Navios

Você começará seu jogo com um Navio. Navios carregam unidades através do oceano. (Clique duas vezes no Navio e então clique no botão Carga para ver as unidades carregadas pelo seu Navio). Eles movem-se rapidamente pelos oceanos. Quanto mais alto o nível do seu Navio, mais longe ele poderá viajar, mais poderoso ele será em combate, e mais carga (passageiros) ele poderá carregar.

Os Navios são construídos nas Docas. Clique duas vezes na Doca onde você deseja construir um novo Navio e então clique no botão Construir Navio. Na volta seguinte o novo Navio aparecerá.

Nota: Somente Docas que são construídas em pedaços de oceano podem construir Navios. Docas em pedaços de rios e lagos somente atuarão como postos de comércio, não como ancoradouros.

Nota: Navios devem estar próximos à terra para desembarcar unidades e para trazer a bordo unidades terrestres.

Navios poderão se empenhar em combates com outros Navios também. Veja o capítulo Combates para detalhes de combate navio-a-navio.

Tabela de Informações de Unidades

A seguinte tabela providencia informações de custos de recrutamento e habilidades para cada tipo de unidade no Conquest of the New World.

Tipo de Unidade (Nível)	Custo ¹	Funções e Habilidades
Exploradores		movimento rápido; bons para evitar nativos hostis
(1)	20\$, 1P	
(2)	50\$, 1P	
(3)	100\$, 1P	
(4)	200\$, 1P	
Líderes		comandam unidades militares em combate determinam o número de ataques por rodada no combate
(1)	100\$, 1P	
(2)	200\$, 1P	
(3)	350\$, 1P	

Quanto mais diferentes tipos de unidades atacarem ao mesmo tempo, maiores serão as chances de sucesso. Isto é um bônus de armamento combinado para o seu ataque. Para começar um ataque de armamentos combinado, clique em cada unidade que você deseja envolver no ataque. Quando tiver feito a seleção de todas as unidades, clique no lote alvo inimigo.

A Cavalaria começará melhores ataques se tiverem se movido antes do ataque (carregando bônus). Entretanto, ela não receberá esse bônus se for apavorada e tiver recuado durante a rodada precedente.

Os ataques serão mais efetivos quando eles envolverem unidades em mais que um lote. Atacar pelos lados com múltiplos lotes, adiciona efetividade que é chamado de bônus de flanco. Quanto mais lotes envolvidos no ataque, maior será este bônus. Note: Bônus de flanco e bônus de armamento combinados se somam. Então, quanto mais lotes no qual um ataque é começado e quanto mais tipos de unidades envolvidas no ataque, mais poderoso ele será!

Finalmente, o fogo das unidades de Artilharia será mais efetivo se cercar seu alvo, e o ataque da Infantaria e Cavalaria como reforço à Artilharia são mais prováveis de causar danos que se atacar de outra maneira com unidades situadas de Artilharia.

Nota: Cada um dos bônus descritos acima, a menos que indicado de outra maneira, aumentarão a efetividade de um ataque aumentando a probabilidade das suas unidades de ataque acertar seus oponentes. Esses bônus não aumentarão o número de golpes ou tiros dados pelas unidades de ataque.

O número de ataques que você poderá começar durante cada rodada de combate, depende do nível do seu Líder. O número de movimentos que cada unidade poderá fazer por rodada de combate será somente limitado pelo tipo de unidade.

Quando as unidades forem atingidas, elas poderão perder força. O número próximo a unidade diminuirá. Seu ataque diminuirá de potência correspondentemente a quanto de força que a unidade perdeu. Quando a força da unidade chegar a zero, ela morrerá. A unidade não se recuperará durante o combate ou enquanto viajar; elas deverão estar em uma colônia para se recuperar (à taxa de um ponto por rodada).

Quando as unidades sofrerem danos, elas poderão se apavorar (perder moral) e se retirarão um lote para trás em direção de suas reservas. Quanto mais danos elas sofrerem, será mais provável que elas sejam retiradas. Sua moral será também afetada pelo Carisma de seus Líderes e pela Reputação do Líder de oposição. Quanto maior o Carisma do seu Líder, é menos provável que elas fiquem apavoradas. Quanto maior a Reputação do Líder de oposição, é mais provável que suas unidades fiquem apavoradas. Se o caminho de retirada da unidade estiver bloqueado, a unidade em pânico sofrerá um adicional ponto de dano e permanecerá na mesma localização.

Para garantir a vitória, tenha certeza de que você enviou muitas unidades e reforços em direção à colônia Francesa. Ataque a colônia repetidamente até que tenha sucesso na captura ou destruição da mesma (atacando-a de surpresa).

Missão Cumprida.

Se você tiver completado com sucesso o cenário Tutorial, você terá aprendido como usar os elementos básicos no jogo. Você agora está pronto atacar fora de seu território.

CAPÍTULO 2: CONFIGURANDO SEU PRÓPRIO JOGO

A partir da tela do Menu do Jogo você poderá escolher para começar um novo jogo solitário. Na tela Cenário, escolha Criar para criar seu novo jogo.

Escolhendo Criar introduzir-se-á a tela de Configuração do Jogo Sob Medida, onde você será capaz de mudar vários parâmetros para seu novo jogo e para o mundo do jogo.

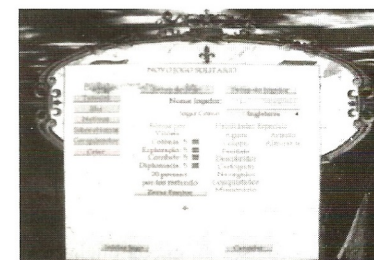


Figura 32: Tela Configuração do Jogo Sob Medida

Nota: Quando você escolher jogar um jogo com muitos jogadores contra outros jogadores humanos, aquele que configurar o jogo apontará aos mesmos parâmetros como são listados na seção seguinte.

A Tela de Configuração do Jogo Sob Medida

Você poderá dar um único nome ao seu jogo, clicando na caixa Nome do Jogo e digitando um novo nome para seu jogo.

Jogadores do Computador: Selecione o número de oponentes controlados pelo computador para seu jogo clicando nas caixas maior ou menor para aumentar ou diminuir este número. Você poderá escolher jogar um verdadeiro jogo solitário (contra nenhum oponente) ou poderá jogar contra até quatro oponentes controlados pelo computador.

Máximo de Jogadas: Selecione o número de rodadas que você deseja que o jogo tenha. Este número pode ser de zero (chamado "ilimitado"), se você deseja que não haja limite de rodadas, até 300. O jogador com máximo de pontos no final deste número de voltas, ganhará o jogo (a menos que um jogador atinja a Pontuação Vitoriosa antes deste tempo. Veja a seção Vencendo o Jogo para mais informações.

Placar Vencedor: Selecione o número de pontos da vitória necessário para a vitória. Quando um jogador alcançar este número (dentro do número máximo selecionado de rodadas do jogo), o jogo terminará e o jogador vencerá. Este número pode ser de qualquer um até zero (também chamado "ilimitado") que representa nenhum placar vencedor até 200.000.

Colônias Nativas: Selecione um número de zero a 50. Este será o número de Colônias Indígenas nativas espalhadas pelo Novo Mundo.

Porções de Terra: Selecione o número de Porções de terra que o programa usará para gerar o mundo. Quanto mais porções de terra (em relação às Porções de água) você selecionar, mais terras haverá no Novo Mundo e mais terras vão fazer parte deste vasto continente.

Porções de Água: Selecione o número de Porções de água que o programa usará para gerar o mundo. Quanto mais Porções de água houver (em relação às Porções de terra), mais água haverá no Novo Mundo. Isso tende a aumentar o número de ilhas no Novo Mundo. Muita água pode acabar tornando o Novo Mundo quase inabitável.

Recursos: Você poderá selecionar um nível geral de produtividade das terras quando construir Serrarias, Fazendas e Minas em suas Colônias. Os recursos podem ser determinados como escassos, normal, ou abundante dependendo do nível do desafio que você deseja que suas Colônias encarem.

Bônus de Tempo de Jogo: Você poderá selecionar penalidades de tempo (demorando muito tempo para completar as rodadas) e Bônus (terminando as rodadas antecipadamente) para jogar. Este Bônus será desativado se você não quiser jogar contra o relógio; poderá ser normal ou extremo. Para cada rodada, você começará com um número determinado de segundos para completar todas as suas ações. Se você completá-las antes do tempo, ganhará pontos de vitória; se demorar, você perderá pontos de vitória.

Movimento: Selecione fácil, normal, ou difícil para alterar a distância na qual as unidades podem se mover no Novo Mundo. Para facilitar o movimento, as unidades remotas serão capazes de mover-se a cada rodada.

Dificuldade: Selecione muito fácil, fácil, normal, difícil ou muito difícil, dependendo de quanto desafio você deseja enfrentar. As primeiras poucas vezes que você jogar Conquest of the New World, você deverá escolher o nível fácil até que se acostume jogando o jogo. Depois, mude para o nível difícil para acompanhar seu aumento de experiência. O nível difícil afeta a disponibilidade de recursos (modifica a produtividade baseado em regiões) na Colônias dos jogadores do computador. Indígenas nativos serão provavelmente mais hostis em relação a você, nos níveis mais altos de dificuldade. Nativos amigos comercializarão com suas colônias e não atacarão unidades viajantes. Nativos hostis atacarão unidades que são igualmente adversas as suas colônias.

Nota do Desenhista: Conquest of the New World não terá acesso às informações ou materiais que não lhe dizem respeito (o jogador do computador não "trapaceia"). O único meio do computador levar vantagem é se você deixar, alterando o Nível de Dificuldade para difícil ou muito difícil. Pela razão da essencial igualdade entre jogadores do computador e jogadores humanos, é possível utilizar a característica onde o jogador humano pode tomar posse da posição do jogador do computador (através do botão Verificar Jogador no menu de Opções) ou vice-versa.

Quando tiver selecionado as características para seu jogo e para o mundo, clique no botão Setup do Jogador para selecionar as características e especificar condições de vitória para sua personalidade.

Configurando as Características de Seu Jogador

A tela Setup do Jogador, permitirá a você dar um nome ao seu jogador e defender várias condições de vitória ou habilidades especiais.

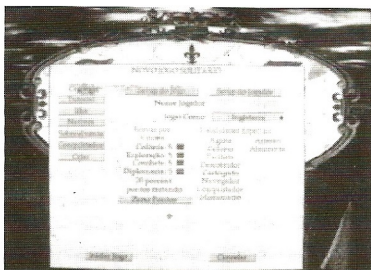


Figura 33: Tela Setup do Jogador

Nome do Jogador: Clique nesta caixa e digite um único nome para seu personagem.

Jogar Como: Selecione seu País. Selecionando um dos países Europeus (Inglaterra, Holanda, França, Portugal ou Espanha) você começará com poucas unidades em um Navio que acabou de avistar a terra. A partir daí, você deverá desembarcar suas unidades, começar a explorar e, eventualmente, fundar colônias. Escolhendo Nativos, porém, alterará algumas das Opções que você terá mais tarde no jogo. Veja o capítulo Diplomacia para mais detalhes dessas Opções. Somente um jogador poderá jogar como um dos países Europeus ou como Nativos.

Líderes

Os Líderes são as cabeças de suas tropas. Quando você comissiona um Líder, você pode determinar algumas de suas características. Se você desejar, você pode dar ao seu novo Líder, um único nome digitando dentro da caixa de texto providenciada. Então, você pode alocar um certo número de pontos, dependendo do nível do Líder e do grau do quanto você tiver investido em Pesquisa do Líder em seus Colégios de Guerra, em qualquer das seguintes áreas:

- Liderança/chefia (aumenta o número de unidades que um Líder pode comandar)
- número de ataques por rodada de combate
- movimento (até onde um Líder pode viajar por rodada)
- Carisma (aumenta a moral/resistência para desespero das unidades sobre o comando do Líder)

O Carisma pode variar de 0 até 10, enquanto Reputação pode variar em valores de 5 até 10. Outros atributos do Líder não tem limite máximo.

Nota: Quando seu Líder ganhar experiência (após batalhas bem sucedidas), você terá pontos adicionais para alocar para as áreas acima. No começo da rodada seguinte à batalha bem sucedida, você receberá uma mensagem na janela de Mensagens. Encontre o Líder bem sucedido e clique duas vezes nele. Clique no Designar Experiência e selecione onde alocar os pontos que seu Líder ganhou. Você pode escolher alocar esses pontos a qualquer hora depois que ganhá-los (você pode "economizar" para aumentar habilidades mais caras, aumentando desta maneira o número de ataques por rodada de combate que seu Líder pode comandar).

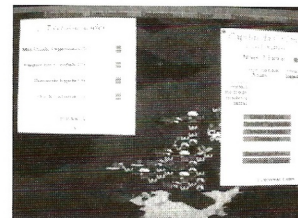


Figura 56. Um novo Líder tendo sucesso.

Cada Líder pode controlar um certo número de outras unidades militares. Quanto maior for o nível de seu Líder, mais unidades ele poderá controlar e mais ataques ele poderá ordenar durante cada rodada de combate.

Clicando duas vezes em um Líder, mostrará a você algumas das características importantes incluindo quantas unidades ele está chefiando e quantas unidades ele pode chefiar. Por exemplo, um 3/7 indica que este Líder pode chefiar 7 unidades num combate, embora ele esteja somente chefiando 3 unidades atualmente. A janela do Líder também mostra o número de ataques que ele

pode ordenar por rodada de combate, bônus de jogada, Carisma, e Reputação. Veja os parágrafos acima para informações de cada uma dessas características.

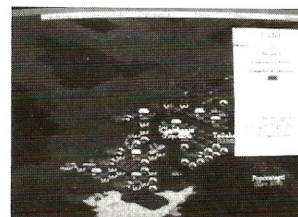


Figura 57. A janela do Líder

Para informações de como juntar ou reorganizar unidades militares debaixo de Líderes veja as seções Ligando, Separando e Reorganizando neste capítulo.

Infantaria

Unidades de Infantaria são seus soldados de base. Elas são armadas com espingardas, fuzis, ou pistolas e, por causa de seu baixo custo, tendem a ser usadas pelas unidades mais comuns no combate. Unidades de Infantaria de maior nível, podem suportar mais danos e impor maiores

prejuízos durante o combate, que as unidades de menor nível.

Cada cidadão da colônia pode formar uma milícia (espécie de unidade militar de Infantaria) de Infantaria na qual os defenderá de ataques. Esta milícia é formada por pessoas da colônia. Para mais informações, veja a seção Defendendo Colônias no capítulo Combate.

Infantaria pode mover um lote por rodada durante o combate ou eles podem atacar uma vez por rodada de combate (se seu Líder tiver ataques de sobra). Eles somente poderão mover-se e atacar adiante, para trás, ou para os lados. Veja o capítulo Combate para mais detalhes.

Cavalaria

Unidades de Cavalaria estarão montadas a cavalo. Elas podem mover dois lotes por rodada durante o combate ou elas poderão mover até um lote e iniciar um ataque. Elas são mais eficientes se moverem-se imediatamente antes de atacar, se não tiverem se apavorado e se retirado de inimigos na rodada precedente. Elas serão duplamente eficazes se seus ataques forem combinados com ataques de Infantaria. Unidades de Cavalaria de maior nível poderão aguentar mais danos e impor mais golpes durante um combate que unidades de Cavalaria de menor nível.

Veja o capítulo Combate para mais detalhes do papel das unidades de Cavalaria em combates.

Recrutando Novas Unidades

Várias construções dentro da sua colônia podem ser usadas para recrutar novas unidades. Quando escolher essa função (assumindo que você tenha em mãos materiais suficientes para recrutar a desejada unidade) a nova unidade não aparecerá até a rodada seguinte do jogo. Exploradores aparecem próximos à Taverna que os recrutou; Colonos aparecem próximos às Habitações que os apresentou; Líderes aparecem próximos ao Centro da Colônia onde eles foram convocados; e Navios aparecem próximos à Doca que os construiu. Unidades Militares, entretanto, permanecem alojadas no Forte onde eles foram recrutados até que você as separe desta estrutura. Unidades militares recrutadas (Infantaria, Artilharia e Cavalaria) sempre serão de nível menor ou igual ao do Forte onde elas foram recrutadas. Quando você escolher recrutar uma nova unidade militar, então, deve especificar qual o nível do recrutamento (apesar de que o nível máximo que você pode selecionar será o nível da construção onde você está recrutando esta unidade). Construções podem suportar somente um número limitado de unidades. Você não poderá recrutar mais de qualquer tipo de unidade que puder suportar, baseado no número e nos níveis das construções onde tais unidades são produzidas. Por exemplo, você não poderá recrutar mais Exploradores que todas as suas Tavernas (levando em conta seus níveis) indicarem que elas possam suportar.

Nota: Tenha certeza de que você construirá unidades militares logo que você puder. Você precisará delas para defender suas colônias e eliminar seus inimigos.

Especifique Tipos de Unidades

As seções seguintes descrevem características únicas para cada tipo de unidade. Para informações de como mover unidades, da Lista de Unidades, recrutamento de unidades, separação de unidades das colônias, Líderes, ou Navios, e outras informações gerais, refira-se às seções anteriores.

Exploradores Fazendo Descobertas

Exploradores podem mover-se para mais longe que outras unidades e são especializados em travessias de montanhas e viagens ao longo de rios. Novos Exploradores podem ser recrutados através das Tavernas. O nível de um novo Explorador será igual ao da Taverna onde ele foi recrutado. Quanto maior o nível, mais longe um Explorador poderá mover-se por rodada.

Quando Exploradores ou outras unidades descobrirem novos marcos no Novo Mundo, uma janela surgirá, onde você poderá digitar um único nome para o marco. Clique na caixa que aparece, digite um nome e aperte a tecla ENTER.

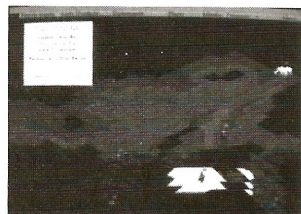


Figura 55. Uma janela de Descoberta

Se a unidade que descobrir o novo marco não estiver visível na tela do Jogo, você poderá clicar no botão Achar na janela Lista de Unidades para centralizar a tela na descoberta.

Sobre a descoberta, você a reivindicará à Europa. Se você for o primeiro explorador a encontrar e dar um nome para a descoberta, sua reivindicação (e nome) serão aceitas. Caso contrário, será rejeitada.

Nota: Se dois jogadores fizerem a mesma reivindicação na mesma rodada, a reivindicação será conferida ao jogador cuja unidade descobridora (usualmente um Explorador) tiver usado uma menor porcentagem de sua cota de movimentos na jogada atual, antes de fazer a descoberta.

Unidades Militares

Unidades Militares são o meio para que suas novas colônias possam se defender de nativos hostis e outros jogadores. Elas também poderão ser usadas para iniciar ataques contra inimigos. Novas unidades (Infantaria, Cavalaria, ou Artilharia) são recrutadas através do Forte. As novas unidades podem ser recrutadas em qualquer nível menor que ou igual ao nível do Forte que as tiver recrutado.

Unidades militares devem ser ligadas a Líderes para formarem tropas. Novos Leaders (Líderes) podem ser comissionados através da janela Colônia. Um novo Líder será do mesmo nível ao Centro da Colônia da colônia que o recrutou. Líderes de nível mais alto terão mais unidades sobre seu comando e aumentarão suas vantagens no combate e seu número de ataques por rodada no campo de batalha.

Unidades militares incluindo Líderes, podem viajar mais rápido abrindo terrenos (gramados e desertos), mas eles demorarão muito quando atravessarem outros tipos de terrenos, especialmente montanhas e rios.

Unidades militares recuperarão um ponto pelos danos por rodada do jogo quando estiverem dentro da colônia. (Elas devem estar dentro do Centro da Colônia para esta recuperação ocorrer).

As habilidades/experiências das unidades militares podem ser aumentadas construindo um Colégio de Guerra e investindo em recursos. Veja as seções Colégios de Guerra, Pesquisa e Desenvolvimento no capítulo Colônias e Comércio para mais detalhes.

Nota: Escolhendo jogar como Nativos afetará muitos elementos do seu jogo. Exceto no começo, no canto esquerdo do Novo Mundo, suas colônias e Opções diplomáticas serão diferenciadas substancialmente daquelas dos jogadores europeus. Os custos das construções e atualização de estrutura, variarão levemente daquelas dos jogadores europeus. Jogadores nativos podem construir grandes cidades e não pagar impostos, apesar de que eles não poderão comercializar com a Europa. Jogadores nativos pagam menos por Colonos, Infantaria e Cavalaria, e seus Exploradores se movem mais longe por volta que os dos jogadores europeus. Finalmente, jogadores Nativos podem comercializar com tribos Indígenas que estão longe de suas colônias, enquanto que o comércio dos jogadores europeus com as tribos requer melhores relações das tribos com as colônias.

Nota do Desenhista: Nenhuma das tribos nativas dentro do jogo nem o jogador Indígenas Nativo são baseados em qualquer tribo indígena. A história das Américas inclui linhagens Nativas numerosas demais para se mencionar. Por esta razão, a civilização de jogadores Nativos incluirá elementos de muitas heranças, tal como as longas aldeias das seguras tribos Nativas, a habitação em rochedos de Anasazi, e as várias estruturas em rochas construídas pelas civilizações Maías, Aztecas e Incas. Em Conquest of the New World, esta civilização do jogador Nativo estará atingindo um novo pico de poder e começando a se expandir para dentro de novos territórios.

Bônus em Pontos de Vitória: Nesta seção você especifica suas condições de Vitória. Você ganhará 40 pontos para alocar como Bônus por fundar e levantar colônias, explorar e descobrir marcos, vencer batalhas e jogar um jogo diplomático. Você também poderá usar esses pontos para “comprar” habilidades especiais. Cada ponto representa um ponto percentual. Por exemplo, se você tiver um “5” próximo à exploração, o pontos de vitória que você ganhará pela exploração e descobrimento de um marco de terra, receberão um Bônus de 5%. Então se você lucrar 100 pontos por descobrir alguma coisa, você ganharia na realidade 105 pontos. Use os botões maior e menor próximos de cada categoria para aumentar e diminuir o Bônus que você será premiado em cada área.

Os pontos de Vitória que você lucra enquanto você joga podem ser na forma de Bônus acumulativo ou Bônus “avaliado”. O Bônus acumulativo será somado em seus pontos de Vitória ao final de cada volta do jogo e não poderão ser tirados de seus pontos. Bônus avaliado depende da atual condição de suas colônias, recursos e descobertas, e, por esta razão, sua contribuição para seus pontos pode variar de rodada a rodada. Quando o jogo terminar, a situação do jogo naquela hora determinará a contribuição final dos Bônus avaliados.

Colônia: Somando Bônus de pontos de Vitória à esta categoria, aumentará os pontos de Vitória de suas colônias. Quando suas colônias eventualmente atingirem um alto nível de excesso de produção você poderá usar o botão Converter Excessos na janela Detalhes Mercadoria para converter o excesso de produção em pontos de vitória. Quando mais bônus de pontos de vitória você alocar em direção a esta categoria, mais você se beneficiará dos excessos de produção das suas colônias durante o jogo.

Exploração: Somando bônus de pontos de vitória a esta categoria aumentará seus pontos de Vitória se você tiver sido o primeiro a explorar novas áreas do mundo (aquelas que estavam previamente em preto), e tiver sido o primeiro a descobrir importantes marcos de terra. Você não ganhará pontos de vitória explorando oceanos.

Combate: Somando bônus de pontos de vitória a esta categoria aumentará os pontos de vitória que você receberá se tiver tido uma batalha bem sucedida com nativos hostis ou outros jogadores. Os pontos serão concedidos por qualquer dano feito as unidades dos inimigos no combate.

Diplomacia: Somando bônus de pontos de vitória a esta categoria, aumentará os pontos de vitória que você receberá por ter conduzido diplomaticamente (como fazendo ou quebrando alianças).

Porcentagem de Bônus de Pontos de Vitória: Isto diz a você quantos dos 40 Bônus de pontos de vitória você tem para alocar para colônias, exploração, combate, diplomacia, ou habilidades especiais.

Zerar Pontos: Selecionando isto, você removerá todos os bônus de pontos de vitória já alocados. Então você poderá começar novamente.

Habilidades Especiais: Você poderá adquirir habilidades especiais que poderão afetar seu jeito de jogar e seus pontos de vitória. Cada habilidade custa dez bônus de pontos de vitória dos 40 que você tem quando está configurando as características do jogador.

Agiota: Esta habilidade especial dá a você pontos de vitória extra pelo Ouro que acumular em suas colônias. O Bônus que você ganha por este Ouro é um Bônus avaliado; os pontos de vitória que você ganha por ter esta habilidade dependerá da quantidade de Ouro que você tiver no fim do jogo.

Colono: Esta habilidade confere pontos de vitória por atrair colonizadores ao Novo Mundo. Quanto mais colonizadores em suas colônias, mais pontos de vitória serão ganhos. Este é um Bônus avaliado, assim, os pontos de vitória que você lucrar até o fim do jogo adequados a esta habilidade dependerão de quantos colonizadores você tem naquele momento.

Descobridor: Esta habilidade aumenta os pontos (na forma de bônus acumulado) que você ganha, por nomear e reivindicar marcos descobertos.

Pacifista: Esta habilidade concede pontos pelo desenvolvimento e atualização da colônia, penaliza você se iniciar ataques, e diminui custos de pesquisas de defesas táticas militares. Pontos de vitória ganhos como resultado da escolha desta habilidade são concedidos acumuladamente.

Cartógrafo: Esta seleção aumenta a cota de movimentos de todas as suas unidades de terra (elas serão capazes de mover-se para mais longe a cada rodada). A cartografia não tem efeito em seus pontos de vitória.

Navegador: Esta habilidade especial aumenta a cota de movimento de seus Navios, mas não tem efeito em seus pontos de vitória.

Conquistador: Esta habilidade especial permite que seus Fortes suportem mais unidades militares do que o padrão, para cada Forte que construir, será permitido a você uma unidade extra por nível do forte. Esta habilidade não tem efeito em seus pontos de vitória. Veja a Tabela de Construções no capítulo Colônias e Comércio para mais informações de quantas unidades um Forte pode suportar.

Artesão: Esta habilidade aumenta a quantia que você ganha vendendo mercadorias para sua Pátria Mãe, outros jogadores, e nativos locais. Esta prática não tem efeito em seus pontos de vitória.

Almirante: Selecionando esta habilidade especial, aumenta a perícia de seus Navios, durante o combate navio-a-navio, mas não tem efeito em seus pontos de vitória.

Missionário: Esta habilidade especial melhora suas relações com os índios nativos a qualquer hora; não tem efeito em seus pontos de vitória.

Quando tiver completado a seleção das características de seu jogador, clique no botão Iniciar Jogo para começar a jogar. Se mudar de idéia, clique no botão Cancelar.

CAPÍTULO 3: OS TIPOS DE TERRENOS DO NOVO MUNDO

Quando um Novo Mundo é gerado no começo de um novo jogo, os parâmetros básicos usados para construí-lo são aqueles escolhidos na tela Configuração do Jogo. Deve ser dito, contudo, que todos os Novos Mundos em Conquest of the New World são no hemisfério norte. Por esta razão, você encontrará tundra (vegetação característica das planícies do Canadá) ao norte e pântanos e florestas ao sul.

Os vários tipos de terrenos no Novo Mundo influenciarão o movimento das unidades. Eles também podem afetar a produtividade de várias Construções. A seguinte tabela mostra os efeitos do terreno no movimento e produtividade das Construções.

Tipo de Terreno	Aparência	Efeito no Movimento	Efeito na Produção
Terra:			
Gramma Verde	Verde Claro		umenta Safra, diminui Madeira
Deserto	Marrom Claro	Mais lento que o gramado	diminui Safra, diminui Madeira
Mata	Verde Escuro	Mais lento que o deserto	diminui Safra, aumenta Madeira
Floresta Virgem	Verde Esmeralda	Mais lento que as matas	umenta Madeira, mais que a mata, diminui Safra, mais que a mata
Montanhas	Marrom	Extremamente lento	umenta Metais e Ouro
Neve	Branca	Extremamente lento, principalmente nas montanhas	umenta Ouro especialmente nas montanhas
Água:			
Rios	**	Lento para maioria das unidades; Navios não são permitidos. Rápido para Exploradores, principalmente movendo-se rio abaixo.	Aumenta Safra, Madeira, Metais e Ouro.
Delta dos Rios	Azul Médio	Intransitável	Aumenta produções
Lagos	Azul Médio **	Intransitável	Aumenta Safra, Metais e Ouro, (menos que os rios).
Oceanos	Azul Escuro	Somente para Navio	Aumenta Safra de peixes.

Nota: Colinas podem aparecer como componentes próximos a qualquer tipo de terreno. Colinas diminuem o movimento e impedem a realização de construções.

CAPÍTULO 4: COLÔNIAS E COMÉRCIO

Seu sucesso em estabelecer suas reivindicações ao Novo Mundo dependerá lentamente da quantidade e qualidade das Colônias que você instituiu. Este capítulo mostra profundamente informações das colônias e do comércio.

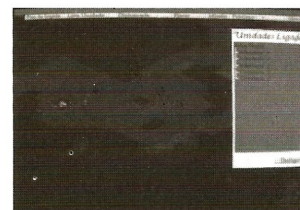


Figura 53: Selecionando o botão Unidades Ligadas na tela do Líder abrirá uma lista de todas as unidades abaixo do comando do Líder.

Você pode também separar unidades de Líderes usando a tela de Lista de Unidades. Clique no botão Menu no topo da tela e selecione Lista de Unidades. Encontre as unidades que você deseja separar do Líder. Você pode seletivamente procurar por unidades militares ou outras unidades clicando na caixa próxima aos tipos de unidade que você está interessado em ver (colocando um visto na caixa). Ou não, clicando na caixa para remover o visto.

Clique na(s) unidade(s) que você deseja separar do Líder (mantendo pressionada a tecla SHIFT, se você deseja separar mais que uma unidade) e então ou clique no botão Desligar ou arraste as unidades selecionadas para dentro do mapa.

Navios: Separar unidades de Navios é chamado desembarque e funciona da mesma maneira como separar unidades de Líderes, exceto que os Navios devem estar próximos a uma costa para você desembarcar as unidades com sucesso. Clicando duas vezes no Navio abrirá a janela do Navio. Selecione Desembarcar Todas se você desejar que todas as unidades se separem do Navio.

Selecione Carga para obter uma lista das tropas das unidades no Navio. Então selecione a(s) unidade(s) que você deseja separar ou desembarcar (segurando apertada a tecla SHIFT durante esta seleção, se você desejar desembarcar mais que uma unidade) e então ou arraste as unidades para o mapa ou clique no botão Desembarcar.

Você também poderá desembarcar unidades de Navios a partir de uma Lista de Unidades da mesma maneira como você separaria as unidades de Líderes. A única exigência é que o Navio deve estar próximo a uma costa.

Colônias: Você pode separar unidades de Colônias usando o botão Conteúdo da Colônia na janela do Centro da Colônia e separando-a como você separaria unidades de Líderes.

Reorganizar unidades só é possível quando todas as unidades que você está tentando reorganizar estão na mesma localização. Por exemplo, você pode reorganizar unidades em Navios, embaixo de Líderes, ou em Colônias, que estão próximas uma das outra.

Para reorganizar unidades, selecione a unidade que você deseja juntar à outras unidades ou separar desta atual unidade. Você pode selecionar múltiplas unidades mantendo pressionada a tecla SHIFT enquanto clica nas unidades que deseja mover. Clique nesta unidade e arraste-a para uma unidade ou Colônia na lista na qual você deseja ligar novamente. Você pode fazer isto a partir de qualquer lista de unidades que você possa acessar (ou clicando duas vezes nos Navios ou Líderes e então selecionando os botões Unidades Ligadas ou Carga, ou indo até a Lista de Unidades no Menu Principal).

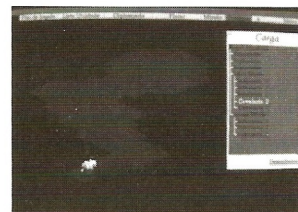
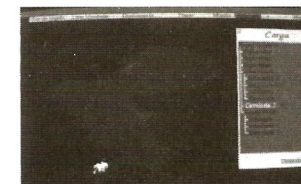


Figura 54: Um exemplo de reorganização de unidades em uma lista de unidades.



Por exemplo, digamos que você tenha um Líder a bordo de um Navio com uma unidade de Cavalaria ligada, e o Navio também tem uma unidade de Infantaria que não é ligada ao Líder. Clique duas vezes para chamar a janela da Navio e então clique em Carga. Ou, clique no Menu da tela do jogo e então clique na Lista de Unidades. Você pode ligar a unidade de Infantaria solitária ao Líder clicando na unidade de Infantaria e arrastando para o Líder. Você pode separar a unidade de Cavalaria (e juntá-la ao Navio, clicando na unidade de Cavalaria e arrastando esta caixa realçada para o nome do Navio). Liberando o botão do mouse, separará a unidade de Cavalaria do Líder e a ligará ao Navio.

Nota: Unidades Militares e Colonos não tem botão Explorar. Isto é porque essas unidades movem-se muito lentamente comparadas aos Exploradores e também porque essas unidades tem outras funções primárias. Unidades Militares devem ser usadas de modo ofensivo e defensivo durante o jogo. Colonos carregam tudo o que é preciso para fundar uma nova Colônia e servir aos seus melhores propósitos quando transportados para o futuro lugar da Colônia, permitindo a eles serem promovidos.

Mantendo pressionada a tecla SHIFT enquanto a unidade se move, intensificará este movimento; intensificará também os movimentos de todas as outras unidades no mapa.

Você pode mudar o destino de uma unidade, clicando nesta unidade e arrastando-a para uma nova localização do objetivo. Você também pode mudar o destino de uma unidade enquanto ela se move clicando no mapa (na nova localização do objetivo) enquanto mantém pressionada a tecla CTRL.

Todas as unidades tem uma caixa de Movimentos Restantes. Esta caixa será preenchida de vermelho no começo de uma rodada. À medida que a unidade se move, a barra vermelha diminuirá e desaparecerá finalmente quando a cota de movimentos da unidade para esta rodada for gasta.



Figura 52. A caixa de Movimentos Restantes indica quanto da cota de movimento da unidade esta faltando para esta volta.

As unidades sempre tentarão encontrar a melhor maneira para conseguir sua localização. Sobre terrenos explorados, as unidades tentarão evitar obstáculos que reduzam a velocidade de seus movimentos. Quando dirigem-se para terrenos inexplorados, as unidades geralmente usam caminhos de acessos retos.

Para unidades com botões Explorar, clicando na caixa Persistente na janela da unidade, motivará a unidade a explorar automaticamente no começo de cada rodada do jogo. Para todas as unidades,

clicando na caixa Persistente permitirá que as unidades se movam em direção ao destino escolhido sobre o comando de diversas rodadas do jogo. Se você mudar de idéia e decidir controlar a unidade pessoalmente, simplesmente clique duas vezes na unidade e clique na caixa Persistente novamente para remover o visto.

Encontrando uma Unidade na Tela do Jogo

Para encontrar uma unidade particular, clique no botão Menu e depois no botão Lista de Unidades. Selecione a unidade que você deseja encontrar e então clique no botão Achar para centralizar a tela do jogo nesta unidade.

Ligando, Separando e Reorganizando

Unidades podem ser ligadas ou separadas dos Líderes, colônias ou Navios. Unidades que são ligadas a algo não se movem independentemente; elas devem em primeiro lugar ser separadas.

Para ligar unidades a Líderes, colônias, ou Navios, mova-as até eles. Isto é, clique na unidade e arraste-a para o Líder, Centro de Colônia, ou Navio. Se a unidade puder ir para este destino nesta jogada, ela conseguirá e irá juntar-se ao seu objetivo. Caso contrário, você terá que tentar ligar a unidade em uma jogada futura. Note, unidades não podem subir a bordo de Navios que não estejam próximos à costa, e unidades não podem juntar-se elas mesmas a Líderes ou Navios que já estejam com sua capacidade máxima. Líderes somente podem conter unidades militares e Colonos.

Em todas as listas de unidades (obtidas clicando duas vezes nos Líderes e selecionando Unidades Ligadas, clicando duas vezes nos Navios e selecionando Carga, selecionando o botão Lista de Unidades a partir da janela do Menu Principal ou selecionando o botão Conteúdo da Colônia) as unidade ligadas aparecerão recuadas e abaixo da unidade da qual elas estão ligadas.

Unidades que estão ligadas não movem a si próprias. Se elas estiverem em uma Colônia, um Navio, ou com um Líder, elas não aparecerão quando você clicar no botão Próximo para encontrar a Próxima unidade com uma provável cota de movimentos. Se elas estão ligadas a um Líder ou Navio, elas se movem com esta unidade (elas desembarcarão de um Navio) se tiverem ligadas a um Líder que as desembarque. Até que você separe-as de onde elas estão, elas não se moverão independentemente.

Unidades podem ser separadas de Líderes, Colônias, ou Navios de varias maneiras:

Líderes: Separe as unidades clicando duas vezes no Líder e então clique no botão Unidades Ligadas. Selecione a unidade que você deseja separar e clique no botão Desligar. Mantendo apertada a tecla SHIFT enquanto seleciona as unidades para separar e então clicando no botão Desligar ou arrastando as unidades para a tela do jogo, separará todas as unidades selecionadas. Para separar todas as unidades que estão viajando com o Líder, clique duas vezes no Líder e então clique no botão Desligar Todos.

Fundando uma Colônia

Mova seu Colono para a localização exata que você quer que seja construído seu Centro da Colônia, então clique no botão Fundar Colônia para fazê-lo nesse lugar. Você somente poderá construir um Centro da Colônia e outras Construções em uma superfície plana de terra, então certifique-se de que você esta fundando sua Colônia no lugar certo, o botão Fundar não estará disponível se você não puder fundar o Centro da Colônia onde seu Colono está parado.

Depois da seleção do Fundar, uma área aparecerá destacada ao redor do Colono; esta área destacada é onde você estará apto a levantar Construções. Se esta área destacada lhe parecer adequada, nomeie sua Colônia (ou concorde com o nome sugerido) e clique no botão OK.

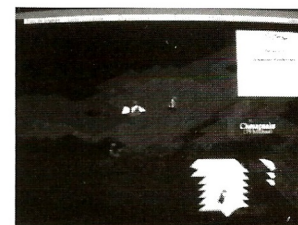


Figura 34: Clique no botão Fundar Colônia para construir uma Colônia neste lugar.

Se, depois de uma inspeção adicional, você decidir que o lugar onde você fundou sua Colônia não é apropriado, clique duas vezes no Centro de Colônia e clique no botão Desfazer Achado. Seu Colono então reaparecerá para ser movido para uma melhor localização. Você somente poderá fazer isso durante a rodada que você fundar a Colônia. Depois que você terminar esta jogada, a opção Desfazer Achado não estará disponível e você não poderá mudar o lugar da Colônia.

Mais tarde no jogo, para construir uma nova Colônia você deverá construir uma nova unidade de Colonos. Você pode recrutar um Colono em uma Habitação clicando duas vezes em algumas Habitacões na Colônia e então clique no botão Recrutar Colonos, (se você tiver um número adequado de recursos para construir um Colono), coloque um visto próximo a ele. Na sua próxima jogada um novo Colono aparecerá. Se você decidir não construir uma Colônia depois de tudo, pode clicar no botão Recrutar Colonos novamente para remover o visto.

Nota: Tenha certeza de que você não negligenciou a construção de algumas colônias para estabelecer seus direitos no Novo Mundo em benefício de exploração e conquista. Uma fundação sólida de produção em razão de numerosas colônias prósperas, ajudará você a vencer o jogo.

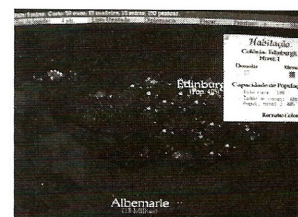


Figura 35: Clique no botão Recrutar Colono para recrutar um novo colono.

Localizar um lugar equilibrado para construir uma nova colônia é mais difícil que simplesmente fundá-la em qualquer lugar! Por ordem de importância, procure pelas seguintes características do lugar para fundar a futura colônia:

- Acesso ao oceano nos limites da colônia, pelo menos para a primeira colônia (para construir uma Doca e comercializar com sua Pátria Mãe).
- Larga expansão de planícies (para aumentar lotes de construções).

- Áreas de Mata (verde escuro) ou Floresta Virgens (verde esmeralda) (para Serrarias).
- Áreas verdes próximo a rios (para boas fazendas).
- Rios (para melhorar a produtividade das Fazendas, Serrarias e Minas próximas a eles).
- Proximidade a montanhas (para minas de Ouro e Metais).

Uma localização ideal terá todos esses elementos, mas no mínimo deverá ter uns 3 ou 4 para a primeira colônia.

Erguendo Uma Nova Colônia

Construções somente podem se localizar em territórios planos (ou em Áreas Aquáticas no caso de Docas) próximos ao Centro de Colônia. Lotes disponíveis para localizar novas construções serão destacados quando você clicar no botão para construir. Novas construções devem se localizar em conjuntos, dentro das Áreas destacadas.

Para construir uma nova construção, clique duas vezes no Centro da Colônia, Então clique no botão Criar Edifícios, seguido do clique do botão da construção que deseja construir. Isto mudará seu cursor para a construção que escolheu. Você pode então clicar em um ponto dentro da colônia onde quiser colocar esta construção. O cursor brilhara se você não puder colocar a construção na localização escolhida.

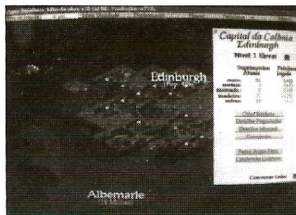


Figura 36: Você tem apenas que escolher para construir uma Serraria. Observe os lotes destacados na colônia. Você pode construir sua Serraria em qualquer um desses lotes. Veja a Barra de Status para informações que ajudarão você a determinar o melhor lugar para colocar esta nova Serraria.

Nota: Se você não tem os materiais necessários para erguer uma construção particular, aquele botão não estará disponível. Barra de Status permite que você saiba o que está faltando nos seus recursos para construir tais estruturas.

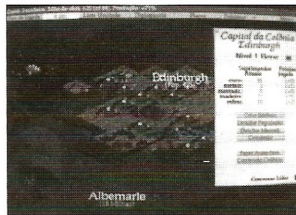


Figura 37: Construções na qual você não tem fornecimento adequado dos materiais de construção, estarão indisponíveis. Veja a Barra de Status para informações do que você precisa para construir tais estruturas.

Preste atenção às mudanças na Barra de Status quando tentar construir. Isto providenciará uma importante informação de produtividade de várias estruturas se construídas na dada localização. Em particular, quando desejar colocar uma nova Fazenda, Serraria, ou Mina em sua colônia, preste atenção à Barra de Status quando mover o cursor de construção por sobre as áreas destacadas em sua colônia. Sempre tente colocar suas construções em áreas com alta modificações de produtividade. A modificação de produtividade você observa dependendo da construção que

está tentando fazer e do local do terreno. Você verá diferentes modificações quando tentar colocar diferentes construções no mesmo lote ou quando você colocar o mesmo tipo de construção em diferentes lotes.

Suas colônias ganharão bônus de produtividade, especializando-se em suas mais comuns construções. Por exemplo, quanto mais Serrarias ou Fazendas você construir, maior será a produtividade de todas suas Serrarias ou Fazendas. Isto aumenta os direitos de especialização de produtividade que refletirá na produção do mais comum tipo de construção (acessado através de uma janela que você abre clicando duas vezes na construção em sua colônia).

Fazendas e Safras

Fazendas são grandes construções (2 X 2); elas são as primeiras estruturas que você deveria construir em sua nova colônia. Ela tira uma Safra por rodada para alimentar 100 pessoas e sua colônia requer uma Safra adicional por rodada. Por esta razão, sua primeira colônia, que começa com 150 pessoas, requer 2 Safras por rodada, quando é a primeira a ser fundada. Se você tiver poucas safras seus colonos emigrarão.

Cada Fazenda do Nível 1 produz três Safras por rodada (duas safras por rodada para jogadores Nativos). Se a terra for alta em produtividade ela renderá mais Safras por rodada. O melhor lugar para construir Fazendas é em terras próximas a rios ou outros corpos de água. Construa pelo menos uma Fazenda para começar bem uma colônia. Safras produzidas em excesso por suas Fazendas podem ser estocadas para emergências futuras, comércio com outros recursos ou Ouro, ou usados na construção de Colônias.

Habitações, População e Operários

A próxima coisa depois de construir Fazendas são as Habitações. Cada Habitação de Nível 1 pode suportar 100 pessoas. Centro da Colônia tem o mesmo número de pessoas que uma estrutura de Habitação de mesmo Nível. Fazendas também abastecem algumas Habitações, (o suficiente para 40 pessoas numa Fazenda de Nível 1). Mas os Centros das Colônias e as Fazendas não podem alocar pessoas necessárias nas suas outras indústrias. Você pode construir Habitações em qualquer área de superfície plana dentro de sua Colônia.

Como suas colônias crescem, preste atenção à informação acessadas clicando no botão Detalhe da População na janela da Colônia. Isto dirá a você qual sua população atual, qual é o máximo atual da população de sua cidade (baseado nas Habitações disponíveis), e quantos Operários Livres há. Quando o número de operários livres for negativo, não há pessoas o suficiente para executar os trabalhos disponíveis na colônia, significando que a colônia precisa de mais pessoas para maximizar a produção de mercadorias. As primeiras indústrias que sofrem o impacto da falta de operários são o Comércio e as Minas. Se a falta de operários é extrema, a produção de Madeira também será afetada e, nos piores casos, a produção de Safra será diminuída. Quando o número de Operários Livres for positivo, há lotes de pessoas sem trabalhar, então você deve aumentar os níveis ou o número de novas indústrias. Atualizando suas Habitações você não somente aumentará sua capacidade de abrigar pessoas, mas também será capaz de construir melhores unidades de Colono para fundar novas Colônias.

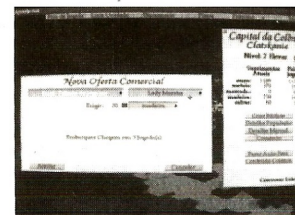


Figura 51: Comercialize, Pague ou Receba Tributos de outros jogadores.

Proponha um comércio (dando ou exigindo taxas) com este jogador. Selecione os recursos que você deseja enviar e retorne com suas quantidades. A janela dirá a você quanto tempo você pode esperar antes que o carregamento chegue ao seu destino.

Você também pode propor um comércio corriqueiro clicando na caixa "Persistente".

Se você estiver satisfeito com o comércio ou taxa que você propôs, clique no botão Aceitar. Clique no Cancelar se mudar de idéia. Se, antes do fim da sua jogada, você decidir contra a realização deste comércio, selecione os comércios na tela do Comércio e clique no Remover.

Você poderá também editar o comércio proposto ou taxa, selecionando o comércio na tela do Comércio e clicando no botão Editar (veja a seção Editar Comércios mais tarde neste capítulo).

Depois que todos os jogadores tiverem terminado suas jogadas, o jogador com quem você está tentando comercializar poderá aceitar ou rejeitar seu comércio ou taxa oferecida; a janela de Mensagens no começo da próxima jogada informará a você da decisão do jogador se sua oferta foi aceita, as mercadorias na qual você comercializou (ou que você exigiu) serão embarcadas a você para chegarem em poucas rodadas. Cheque a tela de Comércio para determinar quanto tempo levará para o carregamento chegar.

Editar Comércio

Para qualquer comércio, exceto nos Tributos corriqueiros ou no Intercâmbio, você poderá alterar os termos daquele comércio se ele for corriqueiro ou se o comércio ainda não foi divulgado (se você não tiver terminado a jogada durante a qual você alterou os termos do comércio). Abra a tela de Comércio clicando no botão Comércio na janela da Colônia. Selecione o comércio que você deseja alterar usando a lista de comércios. Altere o comércio apropriadamente e clique no Aceitar quando tiver terminado. Se mudar de idéia clique no botão Cancelar.

Apagar Comércios

Para qualquer comércio, você pode retrair-los se ele for corriqueiro ou se o comércio ainda não tiver começado a ocorrer (se você ainda não tiver terminado a jogada na qual você alterou o comércio). Abra a tela do Comércio clicando no botão Comércio na janela da Colônia. Selecione o comércio que você deseja alterar usando a lista de comércios. Clique no Remover para remover o comércio.

CAPÍTULO 5: UNIDADES

Todas as suas unidades transportarão a bandeira de seu País, sendo fácil distinguir suas unidades daquelas de seus oponentes. As seções seguintes descrevem as várias maneiras de manipulação de unidades que são comuns para todas as unidades no jogo. Seções posteriores discutem características únicas de cada tipo de unidade. Veja as seções Lista de Unidades e Manipulando Unidades no capítulo Cenário Tutorial para mais informações desta função de Menu Principal.

Dando uma Olhada nas Unidades

Você pode examinar suas unidades clicando duas vezes sobre elas. Isto abrirá uma pequena janela de Unidade com opções de movimentos e outras ações dependendo do tipo de unidade.

Movimento

As unidades podem ser movimentadas clicando (para selecioná-las) e arrastando-as para onde você deseja que elas vão. Elas viajarão o melhor que podem e só pararão se não tiverem sua cota de movimentos, ou porque elas alcançaram um tipo de terreno que não podem atravessar. Note, Navios somente poderão viajar em oceanos (nem em rios ou em lagos), e unidades terrestres não podem viajar em oceanos ou lagos, embora possam atravessar rios.

Você pode rapidamente passar através de todas as unidades moveis clicando no botão Próximo no topo da tela do Jogo. Isto levará você para a Próxima unidade com sobra de cotas de movimento. Quando a unidade estiver se movendo clique na "Próximo" novamente para ir para a Próxima unidade. Quando todas as unidades tiverem se movido, o botão Próximo estará desabilitado.

Você pode circular seletivamente através de certos tipos de unidades ou suas colônias usando as teclas F1 até F4 em seu teclado.

F1: Próxima Colônia

F2: Próximo Navio

F3: Próximo Explorador

F4: Próximo Líder

Para tipos de unidades com o botão Explorar clicando neste botão (ou pressionando a tecla X em seu teclado) motivará a unidade selecionada a explorar o que possui. Você pode parar este processo a qualquer hora, clicando no botão Interromper que aparece substituindo o botão Explorar ou clicando na unidade nesta tela do jogo.