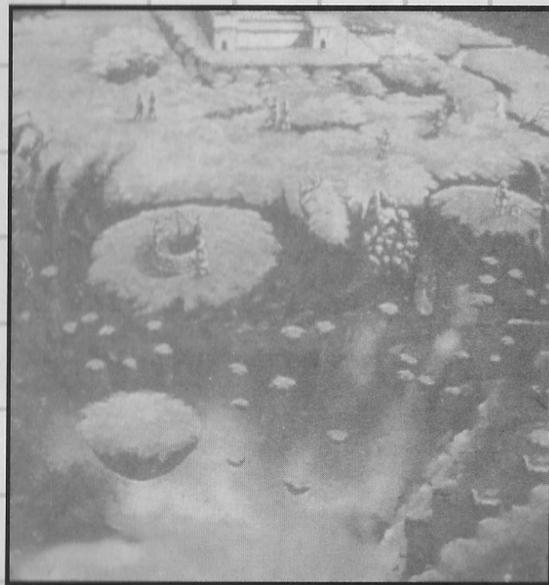


Master System[®]

Populous



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

© 1989 Bullfrog Productions Software.
© 1989 Electronic Arts. TecMagik é
marca registrada de Lance Investments
Ltd. Todos os direitos reservados.
Distribuído sob licença de
Lance Investments Ltd.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORREIO O AMAZONAS

SEGA

TECMAGIK™

TEC TOY

ATENÇÃO:

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

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

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o jogo:

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

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho POPULOUS no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. POPULOUS é para 1 jogador somente.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Você é um Ser Supremo...

...e tem poder para criar mundos. Porém, como uma divindade, você precisa de adoradores para adquirir o poder de controlar a natureza. Quanto mais seguidores tiver, maior será o seu poder. E há centenas de mundos espalhados por todo o universo, cada um com uma pequena quantidade de pessoas que adoram a Deus.

Mas há o Mal, também. Perto de cinco mil mundos estão infestados pelos seguidores do Mal. Os seguidores do Bem aguardam pacientemente que você os chame para eliminar esse Mal de seus mundos, para chamá-los para a glória, para a vitória. Se você não fizer nada para ajudá-los, a população de seus seguidores aumentará vagarosamente. Eles terão dificuldades em encontrar terras planas para serem cultivadas, e não saberão mais o que fazer. Finalmente, seu povo se juntará com a população do Mal e passará a orar para as forças das trevas. Tudo estará perdido.

O povo do Bem não pode conquistar o mundo sem sua ajuda. No princípio você estará fraco, possuindo poder somente para elevar e rebaixar a terra. Aplaine a terra para seus seguidores construírem suas colônias. Aplaine a terra ao redor das colônias, e o seu povo poderá ampliar suas plantações e construir colônias maiores.

Logo você terá poder para mover o Ankh, um enorme monumento em forma de cruz egípcia. Você poderá dizer a seu povo para seguir esse sinal em qualquer lugar do mundo. Eles poderão ir para cultivar novas terras, ou para enfrentar o Mal. Você poderá criar um Líder com seu Ankh, e mais tarde transformar esse Líder em um Cavaleiro das cruzadas. Os Cavaleiros são exércitos implacáveis que invadem os territórios inimigos, destruindo as cidades e as plantações.

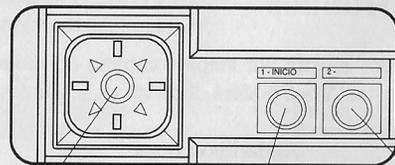
Se você reunir poder suficiente a partir do seu povo, poderá desencadear tremendos desastres naturais sobre o povo do Mal: Terremotos, Pantanaís, Vulcões e Dilúvios. Use essas catástrofes para destruir os seguidores do Mal, mas tenha cuidado. Todas as pessoas do Bem atingidas pela catástrofe também serão destruídas!

Você conquistará o mundo somente após a extinção de todo o povo do Mal. Você deverá enviar seu povo para exterminá-los, não deixando pedra sobre pedra, até restar somente o Bem. Se o número do Bem exceder o número do Mal, e você tiver poder suficiente, poderá declarar o Armagedon. Todos os povos, do Bem e do Mal, se deslocarão para o centro do mundo para a batalha do Juízo Final. Quando restar somente uma facção, o destino do mundo estará selado.

Após conquistar um mundo, você se moverá para o próximo. Cada mundo será mais desafiador que o anterior. Você enfrentará inimigos mais terríveis, com poderes cada vez maiores, e combaterá em regiões mais desoladas. Desenvolva estratégias melhores para lutar contra o Mal. No universo, as forças do Bem esperam pela sua liderança!

Assuma o Controle!

Você controla tudo com seu cursor – o Botão D move o cursor. O Botão 1 ativa todos os comandos. O Botão 2 seleciona um dos três modos de controle. Leia as descrições detalhadas no item "Os Modos de Controle" mais adiante neste manual.



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

A Tela do Jogo

Ao começar o jogo, você verá uma Tela de Descrição do Mundo. Para mais informações sobre essa tela, veja o item "A Tela de Descrição do Mundo" mais adiante neste manual. Para escolher um mundo diferente, pressione o Botão 2 (veja maiores detalhes no item "A Escolha de um Mundo"). Para seguir em frente e jogar nesse mundo, pressione o Botão 1. A Tela do Jogo aparecerá:



Livro dos Mundos

O Livro dos Mundos mostra um mapa completo do mundo que você deseja conquistar. Você poderá observar os seguintes aspectos:

Pontos Azuis
Pontos Vermelhos
Pontos Brancos
Pontos Cinza Escuro
Linha de Mira Branca

Andarilhos Bons
 Andarilhos Maus
 Povoados Bons
 Povoados Maus
 Posição do cursor no
 Mapa de Detalhes

Mapa de Detalhes

O Mapa de Detalhes é uma visão ampliada do ponto marcado no Livro dos Mundos pela linha de mira branca. Aqui há aspectos para você observar.

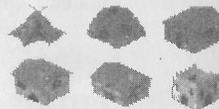
Para mais informações sobre esses aspectos, veja o item "Coisas que Você Precisa Saber" mais adiante neste manual.

Terreno

A terra poderá estar nua, cultivada, pantanosa ou destruída por um Cavaleiro. O padrão e a cor da terra informam o seu estado.



Andarilhos (Andarilhos Bons têm cabelos louros, Andarilhos Maus têm cabelos castanhos).



Povoados



Rochas e Árvores



Ankh

Pântanos e Rochas reduzem a quantidade de terras cultiváveis que suas colônias podem usar. Para remover Pântanos ou Rochas escuras (brancas em regiões de Deserto), ou para restaurar terra de plantio destruída, eleve e depois rebaixe a terra afetada. Para remover Rochas brancas (cinzas em regiões de Deserto), afunde-as rebaixando todo o terreno ao seu redor até encontrar água. Você também poderá remover construções destruídas desse modo, mas não precisará fazê-lo, já que é possível construir próximo às ruínas se as terras forem restauradas.



Terra Nua
– Pontos
Aleatórios



Arruinada
–
Hachuras



Pântanosa
–
Salpicadas



Cultivada – Filas ordenadas
de pontos. Colorido claro para
plantações do Bem, escuro
para as do Mal.



Os Símbolos de Comandos

A seleção desses símbolos é a única forma de se exercer controle sobre o mundo e seu povo. Use-os para ajudar seu povo a conquistar um mundo. Há três categorias de símbolos: Intervenção Divina, Influência no Comportamento e Observação. Veja as instruções sobre como usá-los no item "Os Modos de Controle" mais adiante neste manual.

A Barra do Maná

A Barra do Maná é um indicador de poder. Quando seu poder aumenta, a seta move-se para a direita. Você pode usar qualquer Intervenção Divina mostrada à esquerda da Seta. Para usar uma delas, selecione o seu símbolo entre os Símbolos de Comandos.

NOTA: Você poderá selecionar somente símbolos disponíveis para aquele mundo específico. Veja os detalhes no item "A Tela de Descrição do Mundo" mais adiante neste manual.

O Escudo de Informações

O Escudo de Informações pode fornecer-lhe informações sobre os povos e as colônias em qualquer lugar do mundo. Veja os detalhes no item "O Escudo de Informações" mais adiante neste manual.

O que Você Precisa Saber

Aqui estão os conceitos importantes que você precisa entender para jogar POPULOUS. Para detalhes sobre qualquer símbolo de comando mencionado, veja o item "Os Símbolos de Comandos" mais adiante neste manual.

A Conquista

Você começa no mundo chamado Gênesis. Se você destruir toda a população do Mal, o mundo é seu. Então você é transportado para um outro mundo, com mais desafios para conquistar. Há milhares desses mundos, e as divindades do Mal que você encontrará serão cada vez mais fortes e cruéis.

Você primeiro verá a Tela de Descrição do Mundo de Gênesis. Se conseguir conquistar Gênesis facilmente, não passará direto para o segundo mundo, mas pulará vários mundos. Quanto mais fáceis as vitórias, maiores os pulos. Desse modo você poderá chegar mais depressa aos mundos mais desafiadores. Anote o nome de cada novo mundo que aparecer, pois assim poderá, posteriormente, entrar diretamente naquele mundo outra vez. Veja os detalhes no item "A Escolha de um Mundo" mais adiante neste manual.

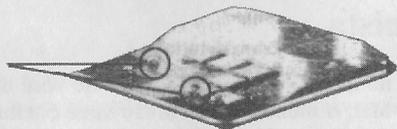
O Maná

O Maná é o poder que você precisa para controlar a natureza. Você o obtém do povo que o adora. Quanto mais seguidores tiver, mais rápido acumulará o Maná. Você também obtém o Maná destruindo Andarilhos do Mal, especialmente Líderes e Cavaleiros do Mal.

Você precisará de quantidades cada vez maiores de Maná para executar as ações, na seguinte ordem: Elevação e Rebaixamento da Terra, Posicionamento do Ankh, Terremoto, Pantanal, Cavaleiro, Vulcão, Dilúvio e Armagedon. Estas intervenções são mostradas na Barra de Maná, e a seta indica quanto Maná você possui. Você poderá executar qualquer intervenção à esquerda da seta.

Os Andarilhos

Andarilhos



Cada pessoa que você vê no Mapa de Detalhes é chamada de Andarilho. Os Andarilhos representam uma determinada quantidade de pessoas, dependendo de suas energias. Seus Andarilhos fazem qualquer coisa que você pedir através do uso dos símbolos de Influência no Comportamento. Um Andarilho que é forçado a andar sem destino, sem fixar uma colônia (construindo uma cidade), se enfraquecerá e conseqüentemente morrerá.

Os Dois Tipos de Ankh



Ankh do Bem



Ankh do Mal

Os Ankh são monumentos enormes usados para controlar o povo. A sua forma muda, dependendo do tipo da paisagem. Por exemplo, nos Prados o Ankh do Bem é representado por uma Cruz Egípcia, e o Ankh do Mal por um Crânio. O seu Ankh é seu monumento divino. Você o utiliza para mover seu povo através dos mundos. Você também o utiliza para controlar um Andarilho especial, chamado de Líder. Você poderá mover seu Ankh se tiver um Líder e Maná suficiente. Seu Ankh é indestrutível. Você não poderá controlar o Ankh do adversário – que será posicionado pelo MASTER SYSTEM.

Os Líderes

Seu Líder é um Andarilho especial que carrega um pequeno Ankh. Seus Andarilhos seguirão o Líder sempre que você selecionar o símbolo "Sigam O Ankh". Se você reunir Maná suficiente e acreditar que seu Líder está suficientemente forte, poderá transformá-lo em um Cavaleiro.

Se você não tiver um Líder, e um Andarilho tocar o seu Ankh, aquele Andarilho se tornará um Líder (você poderá possuir somente um Líder por vez). Para conseguir que um Andarilho toque seu Ankh, você deverá selecionar o símbolo "Sigam O Ankh". Se, posteriormente, seu Líder morrer ou se tornar um Cavaleiro, o Ankh se moverá para o lugar onde ele desapareceu.

Os Cavaleiros

Se você tiver Maná suficiente, poderá transformar seu Líder em um Cavaleiro. Os Cavaleiros são um tipo especial de Andarilho, e você poderá ter mais do que um. Os Cavaleiros procuram os Andarilhos inimigos e lutam com eles até a morte. Eles invadem as colônias inimigas, destruindo as construções e as terras das plantações. Eles são fortes, mas não invencíveis. Eles se enfraquecem a cada batalha e finalmente morrem. Um único Cavaleiro pode representar uma grande parte de sua população total, e assim, a perda de apenas um deles pode ser devastadora.

NOTA: Quando você escolhe "Reúnam-se Depois Colonizem" (veja "Os Símbolos da Influência no Comportamento", mais adiante neste manual), seus Andarilhos podem unir-se aos seus Cavaleiros para aumentar suas forças e longevidades. Porém, tenha cuidado – seu Líder também poderá unir-se ao Cavaleiro, deixando-o sem Líder. Se dois Cavaleiros estiverem na mesma tela, eles se unirão para formarem um Cavaleiro mais forte, independente do modo de comportamento fixado por você.

Colônias



Quando você ordena a seu povo que se estabeleça, qualquer Andarilho que encontra terras planas levanta uma colônia e faz plantações. Quanto mais terras planas você criar ao redor de uma colônia, maior ela ficará. Quanto maior a colônia, mais rápido cresce a população e mais Maná você obtém. A população cresce dentro de uma colônia até que ela se torne totalmente povoada, quando então um Andarilho sai dela. Esses novos Andarilhos partem em busca de mais terras planas para se estabelecerem.

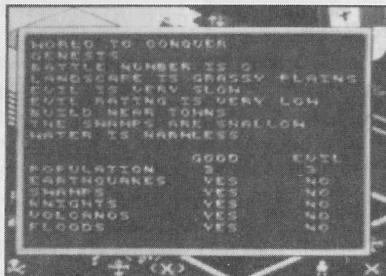
As bandeiras azuis marcam as colônias do Bem; as bandeiras vermelhas marcam as colônias do Mal.

A Tela de Descrição do Mundo

No início de cada batalha é apresentada a Tela de Descrição do Mundo. Ela descreve o mundo que você deve conquistar, e os poderes que você e o Mal possuem.

Aqui está a tela para o primeiro mundo, Gênesis, com uma explicação de cada item.

Tela de Descrição do Mundo



Populações
Terremotos
Pântanos
Cavaleiros
Vulcões
Dilúvios

World to Conquer

Mundo a Conquistar

É o nome do mundo atual. Cada vez que você ganha um mundo, você é levado a outro mais difícil. Anote o nome de cada novo mundo que aparecer para você, para poder voltar a ele mais tarde. Veja mais detalhes no item "A Escolha de um Mundo", mais adiante neste manual.

Battle Number

O Número da Batalha

O número do mundo. Gênesis é o primeiro mundo na série de Conquistas e tem um Número de Batalha igual a 0. A série de Conquistas contém quase cinco mil mundos, com dificuldades crescentes.

Landscape

A Paisagem

Há seis tipos de paisagens: GRASSY PLAINS (Prado), DESERT (Deserto), SNOW AND ICE (Neve e Gelo), ROCK AND LAVA (Rocha e Lava), FUTURISTIC (Futurística) e BITMAP (Ponto no Mapa). Cada tipo requer estratégias diferentes. Por exemplo, em algumas paisagens, a população cresce mais lentamente, os Andarilhos morrem mais rapidamente se ficarem andando sem se fixar, e as colônias têm um baixo progresso cultural (veja mais detalhes no item "O Escudo de Informações" mais adiante neste manual).

Evil

O Mal

Representa a velocidade com a qual seu adversário do Mal pode fazer as mesmas coisas que você está tentando fazer, tal como aplainar terrenos. O Mal pode ser:

- VERY SLOW (Muito Lento)
- VERY FAST (Muito Rápido)
- ou possuir uma velocidade qualquer entre os dois extremos.

Evil Rating

A Classificação do Mal

Representa a habilidade do Mal, ou seu grau de inteligência. A classificação do Mal pode ser:

- VERY LOW (Muito baixa)
- VERY HIGH (Muito alta)
- ou estar em uma condição qualquer entre os dois extremos.

Build Near

Construir Próximo

O modo de construção no qual você está tem influência na sua condição de poder elevar ou rebaixar a terra. Há dois modos diferentes de construir:

Build Near Towns or People

Construir Próximo a Cidades ou Pessoas – Você pode alterar a terra se houver um Andarilho do Bem ou uma colônia do Bem no Mapa de Detalhes.

Build Near Towns Only

Construir Próximo Somente a Cidades – Você pode alterar a terra somente quando há uma colônia do Bem no Mapa de Detalhes.

The Swamps

Os Pântanos

Há dois tipos de pântanos: SHALLOW (rasos) ou BOTTOMLESS (sem fundo). Um Pântano raso desaparece se um Andarilho cai dentro dele; um Pântano sem fundo não.

Water

A Água

A água pode ser FATAL (mortal) ou HARMFUL (perigosa). Se a água é mortal, qualquer Andarilho que cai nela morre imediatamente. Se a água é perigosa, os Andarilhos afundam mais lentamente, havendo tempo para você levantar a terra por debaixo deles antes que eles morram.

Good & Evil

O Bem e O Mal

Este item relaciona os poderes que não funcionam em certos mundos. As palavras YES (Sim) ou NO (Não) aparecem embaixo da palavra GOOD (O Bem) relativa a cada poder, conforme você possa usar ou não aquele poder. Os poderes do Mal estão relacionados embaixo da palavra EVIL (O Mal). Na maioria dos mundos, os poderes não são equilibrados, e você deve levar isso em conta em sua estratégia. Também estão relacionados os números de Andarilhos do Bem e do Mal no início do mundo.

Os Modos de Controle

Há três modos de controle:

1. Edição de Paisagem
2. Intervenção e Observação Divinas
3. Influência no Comportamento

Utilizando o Botão 2 você pode percorrer os modos de controle.

MODO 1 – Edição de Paisagem

Este é o modo mais importante. Use o Botão D para mover o ponteiro por todo o mapa. Se você mover o ponteiro para fora das margens do mapa, ele rolará, permitindo a você visualizar o mundo todo. Para elevar ou rebaixar a terra, mantenha pressionado o Botão 1 e pressione o Botão D para cima ou para baixo.

NOTA: O modo de construir afeta a sua capacidade de elevar ou rebaixar a terra. Veja o item "A Tela de Descrição do Mundo" mais adiante neste manual.

Amplie a terra plana próxima à sua população para que seus seguidores possam expandir suas plantações e crescerem. Se você não consegue adequar o terreno, verifique se possui Maná suficiente. Certifique-se também de que o jogo não está paralisado.

O pressionamento do Botão 2 leva você ao...

MODO 2 – Intervenção e Observação Divinas

Indique um dos símbolos do grupo à esquerda usando o Botão D, e pressione o Botão 1 para confirmá-lo. Esses símbolos estão descritos no item "Os Símbolos da Intervenção Divina" e no item "Visualização dos Símbolos".

O pressionamento do Botão 2 pela segunda vez, move-o para o...

MODO 3 – Influência no Comportamento

Use o Botão D para escolher um dos quatro Símbolos da Influência no Comportamento no canto inferior direito da tela. (Veja o item "Os Símbolos da Influência no Comportamento".) Pressione o Botão 1 para confirmar esse símbolo, e voltar para o MODO 1.

Se você pressionar o Botão 2, voltará para o MODO 1.

Os Símbolos da Intervenção Divina

Esses símbolos permitem que você interfira diretamente no mundo. Você precisará de Maná para executar cada uma dessas ações, e o consumirá totalmente sempre que o fizer. Eles estão relacionados do menos para o mais poderoso.

Posicionamento do Ankh



Posicione o Ankh em qualquer lugar no Mapa de Detalhes.

Ao selecionar esse símbolo lhe será fornecido um cursor em formato de um pequeno Ankh, que você poderá mover por todo o Mapa de Detalhes. Pressione o Botão 1 para posicionar seu Ankh no local indicado pela seta.

Você poderá mover seu Ankh somente se tiver um Líder.

Se você deseja que seus Andarilhos emigrem, posicione seu Ankh no local para onde eles devem se mover e selecione "Sigam O Ankh". Se você posicionar seu Ankh sobre uma construção, e ainda está no modo "Sigam O Ankh", seu líder vai para aquela colônia, embora ele esteja na verdade situado próximo à construção. Para tornar seu Líder poderoso, posicione o Ankh em uma área densamente povoada, pois seus Andarilhos vão se juntar a ele. Ao posicionar o Ankh, você voltará ao MODO 1. Se você não conseguir movê-lo, verifique se você possui um Líder e Maná em quantidade suficiente. Certifique-se também de que o jogo não está paralisado.

Terremoto



Provoque um terremoto na área mostrada no Mapa de Detalhes.

Mova o Mapa de Detalhes para o local que você deseja causar o Terremoto e selecione esse símbolo.

Os terremotos fazem a terra tremer, tornando-a desnivelada e imprópria para plantações. A terra deverá ser aplainada novamente para poder ser cultivada. Os terremotos também transformam as terras altas em terras baixas.

Pantanal



Torne a área mostrada no Mapa de Detalhes pantanosa.

Ao selecionar esse símbolo lhe será fornecido um cursor em formato de pântano que você poderá mover por todo o Mapa de Detalhes. Pressione o Botão 1 para posicionar diversos Pântanos nos Mapas de Detalhe. Os Pântanos somente podem existir em terras planas. Pressione o Botão 2 para finalizar o posicionamento dos Pântanos.

Os Pântanos podem ser rasos ou sem fundo, dependendo do mundo. Eles reduzem terras férteis e engolem os Andarilhos. Para remover um Pântano, eleve e depois rebaixe a terra.

Cavaleiro



Transforme seu Líder em um Cavaleiro.

Selecione esse símbolo para transformar seu Líder em um Cavaleiro.

Quanto mais forte for o seu Líder, mais forte será seu Cavaleiro. Quando você cria um Cavaleiro, você perde o Líder (e a construção se ele estiver em uma). Os Cavaleiros do Bem atacam as colônias e os Andarilhos do Mal, destruindo suas construções e plantações.

Vulcão



Erga uma montanha rochosa na área mostrada no Mapa de Detalhes.

Mova o Mapa de Detalhes para a posição na qual você deseja ter um Vulcão e selecione esse símbolo.

Os Vulcões elevam a terra a grandes alturas e espalham pedaços de rochas sobre ela. A recuperação dos danos causados por um Vulcão consome muito tempo e muito Maná, pois o terreno deve ser aplainado e as rochas removidas. Para causar maiores devastações no Mal, tente um Vulcão duplo ou triplo.

Dilúvio



Eleve o nível da água em todo o mundo.

Selecione esse símbolo para provocar um Dilúvio.

Todas as colônias inundadas são destruídas, tanto do Bem como do Mal, e os Andarilhos atiram-se na água. Eles morrem imediatamente ou posteriormente, dependendo das regras do mundo que você está tentando conquistar.

Armagedon



Declare a batalha final do Armagedon!

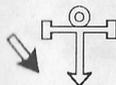
Selecione este símbolo para acabar com o mundo.

O Armagedon é o dia do Juízo Final. Ele incita todas as pessoas do mundo a deixarem suas casas, e a migrarem para o centro do mundo para lutar pela supremacia final. Você pode mudar seu ponto de observação durante o Armagedon mas não pode alterar o curso dos eventos de modo nenhum. Seus Andarilhos criam pontes de terra, se necessário, para alcançarem o centro do mundo. Certifique-se de que a população do Bem excede a do Mal antes de selecionar o Armagedon.

Os Símbolos da Influência no Comportamento

Influencie seus seguidores com esses símbolos. Para influenciar as ações de seu povo, não será consumido nenhum Maná, e suas ações sempre serão movidas por uma dessas influências.

Sigam O Ankh



Todos os seus Andarilhos (exceto Cavaleiros) emigram na direção de seu Líder, o qual anda na direção do Ankh.

Se não houver um Líder, os Andarilhos irão direto para o Ímã. Use esse modo para criar um Líder (o primeiro Andarilho a tocar o Ankh torna-se seu Líder, caso você ainda não tenha nenhum). Ou use esse recurso para provocar uma invasão, pelo seu povo, do território do Mal, posicionando o Ankh em uma colônia do Mal. Seus Andarilhos não construirão colônias nesse modo.

Colonizem



Seus Andarilhos constroem colônias e moram nelas, aumentando sua população. Seus Andarilhos procuram terras planas para construir as colônias. Quando uma colônia fica repleta, um Andarilho deixa a colônia e procura mais terra plana para construir. Muito embora os Castelos sejam bons porque geram pessoas e Maná com mais rapidez, eles levam muito tempo para serem totalmente povoados e assim produzir Andarilhos. As pequenas colônias são importantes também, uma vez que elas lhe fornecem um suprimento constante de Andarilhos.

Lutem e Depois Colonizem



Seus Andarilhos procuram as colônias vizinhas do Mal para invadir e povoar.

Seus Andarilhos buscam por colônias do Mal para invadirem. Quando um Andarilho invade uma colônia do Mal com sucesso, ela se torna uma colônia do Bem. Se não houverem colônias do Mal nas vizinhanças, seus Andarilhos somente povoarão.

Reunam-se e Depois Colonizem



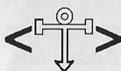
Seus Andarilhos se reúnem e então colonizam.

Cada Andarilho procura outros Andarilhos nas vizinhanças, para unirem-se e formarem unidades menores de grande vigor. Isso é especialmente útil em terrenos ásperos, onde o caminhar pode matar rapidamente um Andarilho fraco.

Símbolos de Observação

Visualize determinados objetos no Mapa de Detalhes. O Escudo de Informações mostra as informações sobre o objeto visualizado por alguns segundos, e depois retorna para o Portador de Escudo.

Visualize os Líderes ou os Ankh



Pressione o Botão 1 sobre esse símbolo para ver o Líder do Bem. A seleção repetida desse símbolo possibilita visualizar o Líder do Bem, o Ankh do Bem, o Líder do Mal, e o Ankh do Mal. Se não houver Líder do Bem ou do Mal, você visualizará diretamente o Ankh.

Visualize os Cavaleiros ou os Andarilhos



Pressione o Botão 1 sobre esse símbolo repetidamente para visualizar cada um de seus Cavaleiros em seqüência. Se você não tiver Cavaleiros, serão apresentados cada um de seus Andarilhos, seqüencialmente.

Visualize as Batalhas ou as Colônias



Pressione o Botão 1 sobre esse símbolo repetidamente para visualizar cada uma de suas batalhas em seqüência. Se não houver batalhas em andamento, pressione o Botão 1 para ver cada uma de suas colônias.

Visualize o Escudo



Pressione o Botão 1 sobre esse símbolo para ver o Portador de Escudo.

Posicione o Escudo



Esse é um símbolo especial de visão que lhe dará informações específicas sobre os Andarilhos ou colônias. Pressione o Botão 1 sobre esse símbolo para pegar seu Escudo de Informações.

Aponte a seta para um andarilho ou para o centro de uma colônia no Mapa de Detalhes, e pressione o Botão 1 novamente para fazer aquele objeto ser o Portador de Escudo. Para saber como ler o Escudo de Informações, veja o item "O Escudo de Informações". Pressione o Botão 2 para retornar para o modo de controle 1.

O Escudo de Informações

O Escudo de Informações mostra informações sobre a população do Bem e do Mal e sobre o Portador de Escudo.

As Barras de População

Quanto mais alta a barra, maior a população. A barra azul representa a população do Bem, e a vermelha, a do Mal.



O Portador de Escudo

É o objeto ao qual o Escudo é associado. Pode ser ou um Andarilho ou uma colônia.

O Progresso

Representa o progresso cultural do Portador de Escudo. Quanto maior a colônia, maior será o seu progresso. Um Andarilho produzido por uma colônia avançada é muito mais forte do que um Andarilho proveniente de uma colônia primitiva. Seu progresso cultural máximo depende da paisagem do mundo. Por exemplo, bola e corrente são os símbolos de progresso cultural máximo para os mundos de Deserto.



Punho



Rocha



Clava



Lança

Mais primitivo Mais avançado



Machado



Arco de
Flecha
Pequeno



Bola e Corrente



Espada

Mais primitivo Mais avançado

O Bem ou O Mal

Mostra de quem o Portador de Escudo é aliado. A cruz egípcia indica um aliado do Bem, o crânio indica um do Mal.

A Força

As barras de força mostram coisas específicas para cada tipo de Portador de Escudos.

As colônias

A barra amarela (à esquerda) representa a força e o poder defensivo da colônia comparados a um Castelo totalmente povoado (uma barra amarela sólida representa um Castelo totalmente povoado).

A barra verde (à direita) é a população da colônia. Um Andarilho é produzido quando a colônia fica totalmente povoada.

Os Andarilhos

Há três barras de força, uma amarela e duas laranjas. Somente duas barras são mostradas de cada vez. Quando a barra laranja da direita se completa, a barra laranja à esquerda (mais forte) aumenta um ponto e a barra da direita se esvazia. Quando a barra da esquerda se completa, você passa a ver a barra amarela e a barra laranja mais fortes. Sempre que as duas barras laranjas se completam, a barra amarela aumenta um ponto e as duas barras laranjas se esvaziam (embora somente a barra laranja mais forte seja mostrada). Um Andarilho com uma barra amarela completa é muito forte.

O Combate

Quando dois Andarilhos estão combatendo, as barras azul e vermelha mostram a força relativa dos dois lutadores.

O Movimento do Escudo

Freqüentemente o Escudo se moverá do Andarilho ou colônia que você definiu.

- Se o Escudo está em um Andarilho que constrói uma colônia, o Escudo é transferido para a colônia.
- Se o Escudo está em uma colônia que produz um Andarilho, o Escudo é transferido para o Andarilho.
- Se o Escudo está em um Andarilho durante uma batalha, e o Andarilho é derrotado, o Escudo é transferido para o vencedor.
- Se o Escudo está em um Andarilho e o Andarilho morre devido a fatores do ambiente, o Escudo desaparece e o Escudo de Informações permanece vazio até você voltar a associá-lo.
- Se o Escudo está em um Andarilho e o Andarilho se reúne ao Líder ou a um Cavaleiro, o Escudo é transferido para o Líder ou para o Cavaleiro.

Escolha um Mundo

Se você sabe o nome de outro mundo para o qual deseja ir, pressione o Botão 2 para selecionar o seu nome. Você entra com o nome do mundo que deseja usando o joystick. Escolha as letras usando o Botão D e confirme-as pressionando o Botão 1. Selecione a seta à esquerda para voltar uma letra, e quando terminar selecione END (Fim). Se você entrou com um nome válido, você obterá uma descrição do novo mundo. Pressione o Botão 1 para começar.

Para obter nomes de mundos válidos, você deverá conquistar novos mundos e ir anotando qualquer nome de mundo novo que encontrar.

Vencendo, Perdendo e Recomeçando

Vencendo

Quando você conquista um mundo, a Tela GAME WON (Jogo Vencido) é apresentada. Sua pontuação é baseada no número de batalhas vencidas e no número de Cavaleiros e colônias restantes no final do jogo.

Perdendo

Quando você perde um mundo, a Tela GAME LOST (Jogo Perdido) é apresentada. Pressione o Botão 1 para ir para a Tela de Descrição do Mundo, e depois o Botão 1 para tentar conquistar o mesmo mundo novamente, ou o Botão 2 para selecionar um novo mundo.

Recomeçando

Sempre que você começa uma conquista, anote o nome do mundo que você está. Se sua conquista está fracassando e você deseja recomeçá-la rapidamente, pressione o Botão RESET no console para começar novamente.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY 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 TEC TOY 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 cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

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



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266