



# RISE & FALL

CIVILIZATIONS AT WAR™



## MANUAL DE INSTRUÇÕES

**SYNERGEX**  
DO BRASIL

**MIDWAY**

# REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA

SISTEMAS OPERACIONAIS: Windows 2000/ Windows XP

PLACA DE VÍDEO: Compatível com Direct X 9.0c

MEMÓRIA DA PLACA DE VÍDEO: 64MB, 128MB, 256MB

ESPECIFICAÇÕES MÍNIMAS DE PLACA DE VÍDEO: GeForce 3 (64MB), GeForce 3Ti (128MB), Quadro, Quadro 2, Quadro 4, Geforce 4, ATI 8500, ATI 9000, ATI 9500, ATI 9800

MEMÓRIA DO SISTEMA: 512MB

SOM: Compatível com Direct X 9.0c

PROCESSADOR: AMD Athlon XP 1700+ ou Intel P4 1.5Ghz

As equipes de *Rise & Fall* e da NVIDIA trabalharam em conjunto para criar um jogo de última geração para PC. *Rise & Fall* é capaz de usar os mais modernos recursos em Placa de Vídeo, tais como o Modelo de Sombreamento 2 e 3 do DirectX, anti-aliasing por hardware, sombras e reflexos acelerados por hardware, além de partículas fantásticas. *Rise & Fall* também suporta SLI da NVIDIA para executar os modos de alta resolução nos mais novos monitores de 30 polegadas.

## Aviso de Saúde Importante para os Usuários de Jogos Eletrônicos

### Aviso Sobre Epilepsia

Algumas pessoas são suscetíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certas composições visuais, como luzes intermitentes ou padrões de luzes que podem aparecer em jogos eletrônicos. Até mesmo pessoas que não tenham histórico de perda de consciência ou ataques epiléticos podem ter uma condição não diagnosticada que possibilite um caso de epilepsia enquanto assistem ou jogam um jogo eletrônico.

Esses ataques podem se revelar a partir de uma variedade de sintomas, incluindo tontura, visão turva, contração dos olhos ou músculos, movimentos involuntários de braços e pernas, desorientação, estados de confusão mental ou perda momentânea dos sentidos. Em alguns casos, os ataques epiléticos também ocasionam perda de consciência ou convulsões que podem levar a ferimentos no caso de quedas ou choques com objetos próximos.

Caso você apresente qualquer um desses sintomas, interrompa o jogo imediatamente e procure por aconselhamento médico. Pais e responsáveis devem observar suas crianças durante os períodos de jogo e questioná-las em relação aos sintomas descritos acima. Crianças e adolescentes são mais suscetíveis a ataques epiléticos do que adultos. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido através da adoção das seguintes precauções: sente-se a uma distância confortável do seu televisor; use televisores com telas menores; jogue sempre em salas bem iluminadas; e evite jogar quando estiver com sono ou cansado.

Se você ou alguém em sua família possui um histórico de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

# ÍNDICE

INSTALAÇÃO .....	4
CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO .....	4
GUIA DE INÍCIO RÁPIDO .....	4
COMANDO DE HERÓI.....	4
BATALHAS NAVAIS .....	5
CONSELHEIROS .....	5
CAMPANHA DE ALEXANDRE, O GRANDE.....	6
CAMPANHA DE CLEÓPATRA .....	6
CAPÍTULO 2: COMEÇANDO .....	7
INSTALANDO O JOGO .....	7
INICIANDO O JOGO .....	7
MENU PRINCIPAL .....	8
SALVANDO O JOGO .....	8
AJUSTANDO O DESEMPENHO DO JOGO .....	8 - 9
CAPÍTULO 3: JOGANDO .....	10
COMBATE .....	10 - 11
COMBATE NAVAL .....	11 - 12
ECONOMIA .....	13 - 14
CAPACIDADE POPULACIONAL .....	14
ÁRVORE TECNOLÓGICA .....	15
MORAL .....	15
TECLAS DE COMANDO .....	15 - 20
CAPÍTULO 4: COMANDO DE HERÓI .....	21
OS HERÓIS .....	22
PÉRSIA .....	22 - 23
GRÉCIA.....	23
EGITO.....	24
ROMA.....	25
CAPÍTULO 5: CIVILIZAÇÕES .....	26
ROMA.....	26 - 28
GRÉCIA.....	28 - 31
PÉRSIA .....	31 - 33
EGITO.....	34 - 36
CAPÍTULO 6: JOGANDO EM REDE .....	37 - 39
CRÉDITOS.....	40 - 43
CONTRATO DE LICENÇA COM USUÁRIO FINAL .....	44 - 46
SUORTE .....	47

# CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO

## GUIA DE INÍCIO RÁPIDO

*Rise & Fall: Civilizations at War* é um emocionante jogo de estratégia em tempo real que coloca você no comando dos maiores exércitos do mundo antigo. Será preciso conduzir sua civilização no caminho da dominação mundial, dos poeirentos campos da Pérsia às imensas batalhas navais no Mediterrâneo. Somente você poderá levá-la à vitória.

São duas campanhas individuais em *Rise & Fall* (mais detalhes na página 6), além dos modos de combate e multiplayer. Se você já participou de algum outro jogo de estratégia em tempo real, será mais fácil começar *Rise & Fall*. Durante o jogo, você coleta Madeira (Wood) e Ouro (Gold), acumula Glória (Glory), cria e expande cidades, combate seus inimigos até a morte e desvenda novas tecnologias que aumentam sua capacidade militar.

Apesar da familiaridade com os principais conceitos do *Rise & Fall*, há algumas inovações que são totalmente inéditas nos jogos de estratégia. Elas serão esquematizadas a seguir.

### COMANDO DE HERÓI

O modo Hero Command (Comando de Herói) é a sua superarma principal: permite que você controle diretamente seu herói com uma perspectiva em terceira pessoa, durante curtos períodos. Enquanto estiver comandando o herói, ele será capaz de realizar atos de heroísmo assombrosos no campo de batalha e poderá derrotar centenas de soldados inimigos neste espaço reduzido de tempo.



O persa Nebuchadnezzar (Nabucodonosor) é um dos heróis que você comandará durante o jogo.

O modo comando de herói é extremamente precioso, portanto é melhor usá-lo apenas em momentos estratégicos da batalha. O tempo que você poderá comandar o seu herói é determinado pelo Vigor (Stamina) e pelo nível do seu herói, ambos tratados mais adiante neste manual.

## BATALHAS NAVAIS

Ter uma marinha poderosa era fundamental para a máquina de guerra das civilizações antigas e isso se reflete no *Rise & Fall*. É possível construir três tipos de barcos no jogo – a Galera (Galley), a Bireme e a Trireme. Seus barcos agem como quartéis flutuantes, permitindo recrutar novos soldados mesmo longe de sua cidade. Elas também podem cercar assentamentos costeiros, se equipar suas triremes com armas de cerco.



As batalhas navais têm um papel decisivo no *Rise & Fall*, portanto não subestime a importância de uma frota grande e equilibrada. Veja no Capítulo 3 como gerenciar corretamente a sua marinha.

Quando for o momento do choque com outros barcos em mar aberto, há várias opções disponíveis. Você pode golpear as embarcações inimigas até pulverizá-las, mandando a tripulação para a tumba do mar. Ou se preferir tornar as coisas mais pessoais, sua tripulação pode atracar e abordar os navios inimigos. Se conseguir, você captura o barco inimigo e ele passa para sua frota.

## CONSELHEIROS

Os líderes de carne e osso, como Alexandre, o Grande e Júlio César, contavam com conselheiros talentosos que os ajudaram a tirar o melhor do império. Em *Rise & Fall*, os consultores que você contratar desvendam novas tecnologias, assim como atualizações das unidades. O único modo de conseguir essas atualizações e tecnologias é por meio dos conselheiros.

## CAMPANHA DE ALEXANDRE, O GRANDE

Pella, capital da Macedônia, é uma ruína flamejante, destruída por mercenários apoiados pelos persas. Filipe, o rei macedônio, está morto, derrubado por mãos assassinas. O destino do país está nas mãos de Alexandre, um príncipe ingênuo cercado de inimigos por todos os lados, estrangeiros ou não.

Determinado a aniquilar os persas de uma vez por todas, Alexandre lança uma invasão em larga escala à Ásia Menor, mesmo tendo de lutar para preservar seu direito ao trono macedônico. A campanha leva Alexandre das ardentes ruínas das cidades costeiras da Macedônia às planícies da Ásia Menor e, por fim, às praias do Mediterrâneo. É ali que ele precisa reivindicar seu lugar entre os maiores conquistadores da história e destruir os persas de uma vez por todas.

## CAMPANHA DE CLEÓPATRA

Quando em visita à cidade egípcia sulista de Tebas, Cleópatra recebeu uma mensagem urgente que o general romano Otávio lançou uma invasão em larga escala contra o Egito. Em poucos dias, as forças de Otávio tomaram Alexandria, Cairo e Mênfis. Centenas de egípcios inocentes foram escravizados por Otávio em uma brutal demonstração de força. Não haveria misericórdia.

Acompanhada pelo seu irmão, Ptolomeu, e pelo aliado romano, Marco Antônio, Cleópatra liderou seu pequeno exército rumo ao norte, pelas margens do Nilo, travando uma guerra desesperada para repelir o avanço romano e reivindicar seus territórios perdidos.

Esperando por Cleópatra e seus homens está Otávio e todo o poderio do exército romano, uma força que jamais havia sido derrotada...



Você pode jogar as campanhas em qualquer ordem. Não é preciso completar a campanha de Alexandre, o Grande para começar a outra.

## CAPÍTULO 2: COMEÇANDO

### INSTALANDO O JOGO

Siga estas instruções para instalar o *Rise & Fall*:

1. Coloque o primeiro disco na unidade de CD/DVD-ROM.
2. Quando aparecer o menu de instalação, clique na opção Install e siga as instruções na tela.

**OBSERVAÇÃO:** Se a reprodução automática estiver desativada ou se o menu de instalação não aparecer automaticamente, clique em Meu Computador. Clique duas vezes sobre o ícone da unidade de CD/DVD-ROM e procure o SETUP.EXE. Clique duas vezes sobre ele para iniciar a instalação.



Nós sabemos que você está ansioso para acabar com seus inimigos, mas gaste um tempo lendo o README.TXT. Lá encontrará as últimas observações e informações sobre como solucionar os possíveis problemas com o *Rise & Fall*

### INICIANDO O JOGO

Para jogar *Rise & Fall*:

1. Coloque o CD do jogo na sua unidade de CD/DVD-ROM. O DVD é exigido em todos os tipos de jogo, mesmo multiplayer
2. Clique duas vezes sobre o ícone *Rise & Fall* na área de trabalho.
3. Quando for pedido, digite a chave que está na contracapa desse manual para poder jogar on-line. Para isso, é preciso estar ligado à Internet para se conectar ao GameSpy.

## MENU PRINCIPAL

**Update (Atualização):** Selecione essa opção para procurar as atualizações online.

**Single Player (individual):** Jogue uma das campanhas, um cenário, um combate, ou carregue um jogo ou aprenda a jogar *Rise & Fall*.

**Multiplayer (em grupo):** Hospede ou entre em um jogo multiplayer pela Internet, pela rede ou por um endereço IP.

**Editor:** Desenhe ou crie seus próprios cenário e mapas. Visite o site <http://raf.heavengames.com> para informações sobre como usar o editor.

**Options (Opções):** Mude as configurações de vídeo, áudio ou da interface. Diminua as configurações de vídeo para melhorar o desempenho do jogo.

**Exit (Sair):** Para sair do *Rise & Fall* e voltar à área de trabalho.



Antes de iniciar o *Rise & Fall*, feche todos os programas sendo executados em segundo plano, como bate-papo, e-mail e navegadores de Internet.

## SALVANDO SEU JOGO

A qualquer momento você pode salvar seu progresso em *Rise & Fall*. Durante o jogo, clique no botão Options localizado no minimapa e selecione Save Game. Se acreditar que vai esquecer de salvar o jogo ocasionalmente, você pode especificar a frequência com que a partida deve ser salva automaticamente na tela Options: Interface.

## AJUSTANDO O DESEMPENHO DO JOGO

As informações seguintes o ajudarão a determinar como obter o desempenho máximo do *Rise & Fall*.

Estas são as configurações recomendadas para sistemas antigos:

OPÇÃO	CONFIGURAÇÃO
Model LOD (Detalhes de Modelo)	Low (Baixo)
Sound Quality (Qualidade de Som)	Low
Texture Quality (Qualidade de Textura)	Low
Ambient Sounds (Sons Ambientes)	Off (Desligado)
Autosave (Salvamento Automático)	Off
Music Enabled (Música Ativada)	Off
Show Flora (Mostrar Flora)	Off

As configurações seguintes são as que mais influenciam o desempenho do jogo. Ajuste-as segundo o hardware do seu sistema para obter o melhor resultado.

OPÇÃO	PERFORMANCE
Max View Distance (Máxima Distância de Visão)	High (Alto)
Screen Resolution (Resolução da Tela)	High
Anti-Aliasing (Antigranulação)	High
Use Soft Shadows (Usar Sombras por Software)	High
Shadow Quality (Qualidade das Sombras)	Medium (Médio)
Use Post Effects (Usar Efeitos Finais)	High
Model LOD (Detalhes de Modelo)	Medium
Show Reflections (Exibir Reflexos)	High
Texture Quality (Qualidade de Textura)	Medium
Model Quality (Qualidade de Modelo)	Medium
Default Camera View (Visão Padrão de Câmera)	Medium
Flora Quality (Qualidade da Flora)	Low
Water Quality (Qualidade da Água)	Low
Particle Quality (Qualidade de Partícula)	Medium

# CAPÍTULO 3: JOGANDO

## COMBATE

Fazer um cerco a seus inimigos e por fim destruir suas cidades é absolutamente empolgante, mas antes de chegar a isso é preciso saber o básico de como jogar *Rise & Fall*.

O combate em *Rise & Fall* segue um padrão de “pedra-papel-tesoura”; ou seja, qualquer unidade do jogo pode ser derrotada por uma unidade diferente. Por exemplo, Spearmen (Lanceiros) derrotam Cavalry (Cavalaria), Cavalry derrota Archers (Arqueiros), e Archers derrotam Spearmen.



Sempre mine seus inimigos com unidades de artilharia antes de enviar as de corpo-a-corpo. Uma combinação equilibrada de forças é o único meio de garantir a vitória

Swordsmen (Espadachins) formam a unidade militar básica e é um bom páreo contra os outros três tipos básicos de unidade. Mas é na captura de Outposts (Postos Avançados) e eliminação de suas defesas que os Swordsmen realmente brilham. Os Swordsmen também estão bem equipados para lidar com os Town Defenders (Defensores da Cidade).

**Movimento:** Selecione suas unidades e defina o destino clicando com o botão da direita no mapa. Você também pode clicar com o botão da direita no minimapa se quiser que suas forças cruzem grandes distâncias.

Uma outra possibilidade é posicionar as unidades de frente para um lado específico quando chegarem em seu destino. Clique com o botão da direita e arraste para a direção na qual elas devem ficar de frente. Isso funciona para todas as unidades, inclusive barcos.

**Ataque:** Selecione suas unidades e clique com o botão da direita na unidade ou edifício inimigo. O ícone irá indicar se o alvo é válido ou não. Se a unidade

inimiga estiver fora de alcance, suas tropas irão se aproximar e atacar assim que estiverem a uma distância apropriada.

**Atualização de Unidades Militares:** Suas unidades podem ser atualizadas no mesmo edifício em que foram recrutadas. Mas isto depende diretamente do nível do herói. Atualizações novas estarão disponíveis sempre que seu herói subir de nível.

**OBSERVAÇÃO:** As unidades recrutadas em navios só podem ser atualizadas nos edifícios em terra que criam a mesma classe de unidade.

**Formações:** Suas unidades ganham bônus importantes de ataque e defesa quando ficam em formação. Estes bônus são fundamentais se deseja ser vitorioso, pois eles geralmente definem o rumo da batalha.

Todas as unidades em formação precisam ser do mesmo tipo. Não é possível colocar arqueiros e espadachins na mesma formação, por exemplo. Quando você enlaça nove ou mais unidades do mesmo tipo, elas automaticamente entram em formação.

A qualquer momento você pode dispensar a formação clicando no botão Disband Formation. Quando um grupo fica com menos de nove unidades, a formação é totalmente dispensada e as unidades lutam individualmente. Se recrutar mais unidades, poderá criar novas formações.

## RETIRADA!

Durante um combate, se quiser que uma formação se retire da batalha, é preciso selecioná-la e então clicar duas vezes com o botão da direita no mapa. Todas as unidades que puderem irão parar de lutar e se deslocar para o local. Quando uma formação está lutando com o inimigo, um clique normal com o botão da direita não tem efeito. É preciso clicar duas vezes.

## COMBATE NAVAL

Nós falamos rapidamente das batalhas navais do *Rise & Fall* na introdução, mas é importante destacar mais alguns detalhes. Sua marinha faz muito mais do que simplesmente atravessar suas tropas pela água. É parte essencial em qualquer estratégia de combinação de forças. Você precisará dominar estas habilidades se quer controlar o mar aberto com sua marinha.

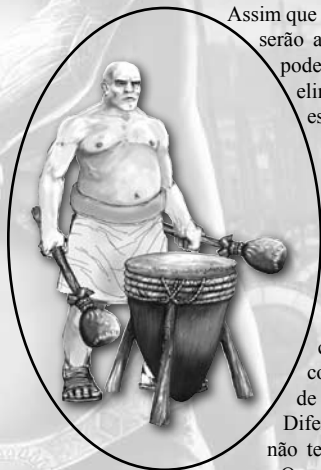
**Observação:** Para selecionar todos seus barcos, clique duas vezes em um deles. Se enlaçar seus barcos com o mouse, você selecionará a tripulação, não os barcos em si.

**Golpeando;** Quando executado de maneira correta, o golpe com o barco é a melhor tática naval. É preciso recrutar um Drummer (Tocador de tambor), treinado no seu barco. É ele quem coordena o golpe certo ao inimigo.

Assim que tiver um Drummer, alinhe seu navio perpendicularmente ao barco inimigo que deseja atacar. Pressione o botão Ram e seu navio irá acelerar pelas águas, acertar a lateral do barco inimigo e parti-lo ao meio.

Por um curto período após o impacto, os soldados inimigos ficarão boiando. Você pode acertá-los com seus arqueiros ou deixá-los afogar. Se seu navio for golpeado, você terá pouco tempo antes dos seus homens se afogarem. Ordene o mais rápido possível que eles nadem até a praia para minimizar as perdas.

**Abordando:** Um modo ótimo de lidar com os barcos inimigos é abordá-los. Para abordar um navio inimigo é preciso de um Sailor (Marinheiro). Assim que tiver um Sailor, selecione seu barco e pressione o botão Grapple. Quando o cursor do mouse mudar, clique sobre o navio inimigo que deseja abordar.



O Tocador de Tambor.

Assim que seu barco estiver perto o suficiente, tábuas serão armadas para unir os dois navios e você poderá mandar seus espadachins. Se conseguir eliminar todos os soldados inimigos, o barco estará capturado e fará parte de sua frota.

Além de permitir atracar barcos inimigos, os Sailors também consertam os danos. Para reparar um navio, o Sailor precisa estar dentro dele. Selecione-o e clique em Repair.

**Fazendo Cerco:** Seu maior barco, chamado de Trireme, pode ser equipado com imensas Onager, catapultas com poder de destruir uma cidade ou frota inimiga. Diferente das armas de cerco terrestre, você não tem controle sobre os alvos do ataque da Onager. A própria Onager define o melhor alvo para ela. Mas você pode cessar seu ataque.

**Quartéis Flutuantes:** Todos os seus barcos funcionam como Barracks (Quartéis), um excelente modo de treinar reforços bem na linha de frente da batalha. Você pode recrutar Archers (Arqueiros), Spearmen (Lanceiros), Swordsmen (Espadachins), Sailors (Marinheiros) e Drummers (Tocadores de tambor) diretamente nos barcos.

**Desembarque:** Quando um navio que fez um desembarque em terra e está com as pranchas estendidas receber uma ordem para se mover, automaticamente recolhe as pranchas e se afasta da costa.

## ECONOMIA

Há dois recursos naturais em *Rise & Fall*, Gold (Ouro) e Wood (Madeira). Ambos são coletados pelos Citizens (Cidadãos), os quais você treina no seu City Center (Centro Municipal). Eles também são necessários para erguer novos edifícios.

Para coletar Gold e Wood, selecione um Citizen e clique com o botão da direita sobre o recurso. O City Center também gera receita por meio de impostos (Taxes).

Todos os Citizens perto de um Town Center pagam impostos ao seu governo. Estas taxas são coletadas automaticamente e o ouro gerado é depositado em seus cofres. Esta receita extra é exibida periodicamente sobre seu Town Center.

A quantidade de ouro que você recebe de impostos é determinada pelo número de cidadãos e a força econômica do edifício. Por exemplo, um Town Center gera o mínimo de imposto, mas atualizado para um Government Center (Centro Governamental) renderá três vezes mais ouro.

Já se a mudança for para uma Town Defense (Defesa Municipal), os impostos não crescerão tanto, mas em troca o edifício fornece grupos de defensores que lutarão automaticamente se um inimigo atacar. Os Town Defenders (Defensores da Cidade) não são comandados. Você não pode dar ordens a eles.

Para construir um edifício, muro ou estrutura defensiva, selecione um cidadão e clique no botão adequado no menu Build (Construir). Então, clique com o botão da esquerda para começar a construção.

Se quiser construir um muro, clique para definir o início e mova o mouse por onde ele deve continuar; clique novamente para marcar o fim. Clique com o botão da direita para finalizar a construção.

**Glória:** Um recurso extremamente importante em *Rise & Fall* é a Glory (Glória), que se consegue de várias maneiras. Você ganha Glory explorando o mapa, expandindo suas cidades ou construindo estátuas especiais. Você pode construir quantas estátuas de Glory desejar e não importa onde as coloca no mapa. Entretanto, elas param de gerar glória após seis minutos de tempo de jogo.

Você também conquista glória em combate. O quanto ganhará depende do número de baixas de ambos os lados da batalha. Glory pode ser gasta para contratar Advisors (Conselheiros) ou para elevar o nível do herói, tornando-o muito mais poderoso.

**Reparos:** Qualquer edifício ou estrutura de defesa danificados podem ser consertados pelos Citizens. Basta selecionar um ou mais cidadãos e clicar com o botão da direita sobre o edifício.

Além de reparar os edifícios, os cidadãos também podem consertar as armas de cerco, como os Battering Rams (Arietes) ou Ballistae (Balistas). Você ordena o reparo da mesma forma que faria com um edifício danificado.

## CAPACIDADE POPULACIONAL

A capacidade populacional determina o número máximo de unidades que você pode comandar no momento. O valor se aplica a todas as suas unidades, incluindo cidadãos, espadachins, arqueiros, barcos, catapultas, etc.

No começo de um jogo Skirmish (Combate) ou Multiplayer, você tem 25% da capacidade populacional (determinada pelo item pop cap na tela de configuração do jogo). Para aumentá-la, é preciso construir um Granary (Celeiro) ou um Altar.

OBSERVAÇÃO: Criar vários celeiros ou altares não aumenta sua capacidade populacional. O único meio de aumentá-la é atualizando o Granary ou Altar. Esta é a lista de atualizações que se aplica tanto ao modo Campaign (Campanha) quanto ao Skirmish (Combate):

O Filósofo



NÍVEL DO EDIFÍCIO	BENEFÍCIO
Level 1	50% capacidade populacional
Level 2	75% capacidade populacional
Level 3	100% capacidade populacional

Cada barco também tem sua própria capacidade e, assim que for atingido o limite, não se pode treinar unidades novas. Essa é a capacidade de cada tipo:

BARCO	CAPACIDADE
Galley (Galera)	20
Bireme	25
Trireme	35

## ÁRVORE TECNOLÓGICA

Contratar Advisors (Conselheiros) é o modo de ganhar melhorias e habilidades poderosas em *Rise & Fall*. Estes homens e mulheres são especialistas em um determinado campo e, além de desenvolver novas tecnologias e armas, geram bônus na produção e na força militar.

Os Advisors custam Glory (Glória) e são divididos em cinco níveis de poder e eficiência que correspondem ao nível do herói. Se seu herói está no terceiro nível, você só poderá contratar conselheiros do nível três ou menos. Veja o capítulo 5 para mais informações sobre conselheiros.

## MORAL

Morale (Moral) gera um bônus importante para sua civilização. Conforme ela cresce, a habilidade de combate de suas tropas também aumenta, assim como a velocidade de coleta dos Citizens (Cidadãos).

Para ver o nível de Morale atual da sua civilização (ou do inimigo), pare o mouse sobre uma unidade e olhe a caixa Advanced Help (Ajuda Avançada) que aparece no canto esquerdo da tela. Esta é a lista de edifícios que aumentam o moral de sua civilização:

EDIFÍCIO	BENEFÍCIO
Altar or Granary (Celeiro)	4%
Shrine (Capela) ou Market (Mercado)	10%
Temple (Templo) ou Bazaar (Bazar)	14%

## TECLAS DE COMANDO

Você pode comandar todas as ações do *Rise & Fall* com o mouse, mas o jogo possui teclas de comando. Elas agilizam muitas das ações no jogo. Esta é a lista de teclas para comandos diversos no jogo:

TECLA	FUNÇÃO
Q	Alterna o Comando de Herói
I	Alterna a Tela de Conselheiro
U	Alterna a interface
V	Alterna os objetivos
Barra de espaço	Centraliza no último evento militar
1-0	Seleciona um grupo de controle
CTRL 1-0	Define um grupo de controle

TECLA	FUNÇÃO
ALT 1-0	Seleciona e centraliza no grupo
,	Seleciona o Herói
ALT-F	Sinaliza
O	Atualiza o Herói
TAB	Seleciona o próximo cidadão livre
F2	Seleciona todos os cidadãos livres
F3	Seleciona todos as unidades militares livres
F8	Captura a imagem da tela
F9	Salvamento rápido
F10	Menu

As teclas seguintes controlam a câmera:

TECLA	FUNÇÃO
HOME	Câmera normal
F6	Inclina para cima/baixo
F7	Zoom isométrico ou normal

As seguintes teclas movem a tela no modo de estratégia em tempo real:

TECLA	FUNÇÃO
W	Move a tela para Cima
S	Move a tela para Baixo
A	Move a tela para Esquerda
D	Move a tela para Direita

As teclas seguintes controlam as ordens de movimentação:

TECLA	FUNCTION
P	Parar
T	Modo de Ataque

As teclas seguintes controlam as ordens para unidades:

TECLA	FUNÇÃO
R	Definir comportamento de unidade
C	Patrulhar
N	Manter posição
J	Agressivo
G	Proteger

As teclas seguintes controlam as formações:

TECLA	FUNÇÃO
F	Definir formação
B	Quebrar formação
E	Definir formação de elite (Pérsia)

As teclas seguintes controlam as ordens de cidadãos:

TECLA	FUNÇÃO
N	Criar Settlement (Assentamento)
B	Construir Barracks (Quartéis)
G	Construir Granary (Celeiro)
T	Construir Tower (Torre)
Z	Construir Wall (Muro)
J	Construir Glory Statue (Estátua de Glória)
C	Construir Dock (Doca)
E	Construir Stable (Estábulo)
L	Construir Ballista (Balista, Grécia/Roma)
P	Construir Palintonos (Catapulta, Roma)
X	Construir Fire Raiser (Lança-Chamas, Grécia)
M	Construir Siege Ram (Ariete, Pérsia/Egito)
X	Construir Catapult (Catapulta, Pérsia/Egito)
F	Construir Arena de Gladiadores (Roma)

TECLA	FUNÇÃO
F	Construir Assyrian Stables (Estábulos Assírios, Pérsia)
F	Construir Academy (Academia, Grécia)

As teclas seguintes selecionam edifícios:

TECLA	FUNÇÃO
CTRL-S	Seleciona o Stable (Estábulo)
CTRL-R	Seleciona o Archery Range (Campo de Arqueiros)
CTRL-N	Seleciona o Settlement (Assentamento)
CTRL-B	Seleciona o Barrack (Quartel)
H	Seleciona o Town Center (Centro Municipal)
C	Gera um Citizen (Cidadão)

As seguintes teclas comandam o seu herói (quando em Comando de Herói):

TECLA	FUNÇÃO
A ou Seta para esquerda	Move o herói para esquerda
D ou Seta para direita	Move o herói para direita
W ou Seta para cima	Move o herói para frente
S ou Seta para baixo	Move o herói para trás
1	Usar arma de combate de perto
2	Usar Arco comum
3	Usar Arco especial
Botão do meio do mouse ou barra de espaço	Defender com o escudo ou a arma
E	Invulnerabilidade
T	Revigorar
R	Traição da Lealdade
N	Grito de Guerra
X	Barragem de Catapulta

TECLA	FUNÇÃO
F	Ordenar que as tropas sigam junto
G	Ordenar que as tropas parem de seguir
C	Ordenar que as tropas ataquem

As seguintes teclas ativam as habilidades especiais das unidades:

TECLA	FUNÇÃO
E	Stampede (Estouro, só elefantes)
F	Atirar Flaming Projectile (Projéteis Flamejantes, Pérsia)

As seguintes teclas constroem e atualizam unidades e edifícios:

TECLA	FUNÇÃO
G	Construir Gate (Portão)
L	Construir Ladder (Escada)
T	Atualizar Tower (Torre)
G	Atualizar Granary (Celeiro)
R	Treinar Swordsman (Espadachim)
Z	Treinar Archer (Arqueiro)
E	Treinar Spearman (Lanceiro)
L	Treinar Ladder Team (Equipe de Escada)
T	Treinar Healer (Curandeiro, Egito)
C	Treinar Chariot Archer (Biga de arqueiro, Egito)
E	Treinar Elephant Archer (Elefante de Arqueiro, Pérsia)
C	Treinar Cavalry (Cavalaria)
E	Treinar War Elephant (Elefante de Guerra, Egito)
O	Treinar Scythe Chariot (Biga de foice, Pérsia)
E	Treinar Spartan (Espartano, Grécia)

## CAPÍTULO 4: COMANDO DE HERÓI

Como foi dito antes, o modo Hero Command (Comando de Herói) é a maior e melhor arma do jogo. Quando você assume o controle pessoal do seu Herói, pode massacrar incontáveis unidades inimigas em poucos momentos.

Como funciona: Para entrar em comando de herói durante uma campanha ou no modo Skirmish (Combate) ou multiplayer, o seu herói precisa estar, no mínimo, no nível dois. Para atualizar o seu nível, aperte o botão diretamente abaixo do retrato dele. Você entra em comando de herói clicando duas vezes sobre o retrato do herói. Outro modo de entrar e sair deste comando é pressionando a tecla Q. Assim que assumir o controle, o jogo segue como qualquer outro de ação em terceira pessoa. Mova seu herói usando W, S, A, D e clicando para atacar. Além disso, você pode bloquear a ofensiva dos inimigos. Pressione a roda central do mouse ou a barra de espaço para bloquear.



Os guerreiros sob seu comando contam com você para levá-los a uma vitória gloriosa. Não os desaponte.

Você pega o arco teclando 2. Quando estiver com o arco, clicar com o botão da direita o coloca no modo Marksman (Atirador) e permite que você dê um zoom nos seus alvos. Clique com o da esquerda para atirar.

Para entrar em comando de herói, sua Stamina (Vigor) precisa estar pelo menos 20% preenchida. A quantidade de Stamina disponível é indicada por uma barra azul no canto superior esquerdo da tela. Lutar no modo comando de herói, assim como os ferimentos, reduz sua Stamina.

Assim que esgotar a Stamina, você sai automaticamente do modo comando de herói. Nos jogos multiplayer ou Skirmish (Combate) ela se restaura lentamente. Durante as campanhas, você precisa pegar os restauradores de Stamina localizados em jarros distribuídos pelo mapa.

TECLA	FUNÇÃO
T	Treinar Military Trainer (Instrutor Militar, Grécia)
X	Treinar Palintonos (Catapulta, Roma)
T	Treinar Centurion (Centurião, Roma)
Z	Treinar Mounted Archer (Arqueiro montado)
G	Construir Galley (Galera)
B	Construir Bireme
T	Construir Trireme

As teclas seguintes controlam sua marinha:

TECLA	FUNÇÃO
G	Grapple (Atracar)
T	Ram (Golpear)
K	Desembarcar
K	Reembarcar
O	Treinar Naval Onager (Catapulta naval)
R	Treinar Swordsman (Espadachim)
E	Treinar Spearman (Lanceiro)
Z	Treinar Archer (Arqueiro)
L	Treinar Sailor (Marinheiro)
M	Treinar Drummer (Tocador de tambor)

Observação: Você não pode quebrar um jarro com o arco no modo Hero Command – é preciso quebrá-lo com sua arma de luta corporal. Entretanto, no modo estratégico a Cleópatra pode destruir os jarros com o arco. Ela é a única que pode fazer isso.

Como o modo comando de herói se baseia na Stamina, é melhor entrar nele só em momentos certos, quando você realmente pode mudar o rumo da batalha.

**Ordens das Tropas:** Quando em Hero Command (Comando de Herói), você pode dar ordens básicas para as tropas usando as teclas de comando. Estas ordens só podem ser dadas no modo comando de herói. Elas não têm efeito no modo estratégico em tempo real.

TECLA	COMANDO
F	Follow – os soldados ao alcance da voz (5 casas) o seguirão.
G	Ground – os soldados param de segui-lo.
C	Charge – os soldados ao alcance da voz (5 casas) atacarão.

## OS HERÓIS

Há oito heróis em *Rise & Fall*, e cada um deles tem suas armas, vantagens e desvantagens particulares. Estas são as informações básicas sobre cada um.

### PÉRSIA

**SARGON II (Sargão II)** - de 763 a 705 a.C.: Sargon II empunha uma imensa cimitarra, que ele usa para deixar seus inimigos em pedaços. Quando ataca à distância, Sargon II troca para o Bow of Atar (arco de Atar), arma de poder incalculável que atira várias flechas ao mesmo tempo. Conforme ganha experiência, ele pode disparar até mais flechas, dizimando por completo as formações inimigas. Ele é mestre arqueiro que inflige o máximo de dano a cada tiro. No modo Marksman (Atirador), Sargon II consegue um zoom x2.

FRAQUEZAS: Sua Constitution (Constituição) e Hit Point (Pontos de Vida) baixos o transformam em um alvo a ataques corporais.

**NEBUCHADNEZZAR (Nabucodonosor)** - de 630 a 562 a.C.: Embora de temperamento tranqüilo, Nebuchadnezzar se irrita facilmente se seu povo estiver em perigo. Durante os combates corporais, ele usa um poderoso machado, mas é extremamente eficiente com o arco, com o qual atira flechas com a velocidade

da luz. Com seu arco, ele atinge um zoom x2.

Conforme Nebuchadnezzar ganha experiência, a velocidade de tiro do arco aumenta. Ele é extremamente ágil e rápido em batalha, capaz de retalhar um adversário e continuar rapidamente.

FRAQUEZAS: Sua baixa Stamina (Vigor) limita o tempo que Nebuchadnezzar pode ficar no modo comando de herói.

### GRÉCIA

**ALEXANDER THE GREAT (Alexandre, o grande)** - de 356 a 323 a.C.: Armado com espada e escudo, Alexandre, o Grande rapidamente divide ao meio legiões de soldados. Se a situação se complicar, ele libera o Bow of Zeus (arco de Zeus), que dispara flechas preparadas com nafta. Essas flechas incendeiam suas vítimas, criando um inferno ao seu redor.

Alexandre é um herói excelente, bem equilibrado. Sempre que ele elimina um soldado inimigo, ganha mais Glory (Glória).

FRAQUEZAS: Nenhuma.

**ACHILLES (Aquiles)** - cerca de 1200 a.C.: Aquiles é mestre em todas as formas de combate, mas sua arma predileta é Xyphos, espada de grande ferocidade, presente de sua mãe. Com uma constituição impressionante, Aquiles ataca sem nenhum medo.

O poderoso grito de batalha Fanaticism of the Gods (Fanatismo dos deuses) torna os aliados ao redor temporariamente invulneráveis. Conforme se torna um guerreiro melhor, o grito de batalha de Aquiles afeta um grupo maior de soldados.

FRAQUEZAS: Aquiles é um pouco mais lento do que outros heróis, e não é tão eficiente com seu arco. Portanto, ele não é capaz de dar zoom.



Quando morreu em 323 a.C., 90% do mundo conhecido chamavam Alexandre de Grande Rei

## EGITO

**RAMSES THE GREAT (Ramsés)** - de 1314 a.C. a 1224 a.C.: Ramsés empunha o Battle Staff of Ra (Bastão de batalha de Ra), arma de combate corporal de tremendo poder, que racha os inimigos ao meio com um único golpe. Ramsés é capaz de infligir mais dano do que qualquer outro herói, e é um tufão atacando as formações de infantaria.



Durante o calor da batalha, ele pode convocar a Imhotep's Blessing (Bênção de Imhotep).

Essa bênção suprema restaura toda a saúde dos soldados ao redor. Quanto mais experiente Ramsés se torna, mais poderosa será a bênção, o que aumenta o número de soldados afetados.

**FRAQUEZAS:** Devido ao peso de sua arma, Ramsés é mais lento do que os outros heróis. Ele também não é capaz de zoom quando usa seu arco no modo Marksman (Atirador).

**CLEÓPATRA** - de 70 a 30 a.C.: Confiando na sua beleza e furtividade, Cleópatra ataca seus inimigos com sua afiadíssima espada Kopesch. Extremamente rápida e ágil, Cleópatra se aproxima, dá o golpe fatal e passa para a próxima vítima. Usando o arco,

**Ramsés, o Grande tinha mais de 200 esposas e construiu alguns dos maiores monumentos do Egito**

ela consegue um zoom x2.

A arma secreta de Cleópatra é a Qetesh's Oratíon (Oração de Qetesh), que faz com que os inimigos ao redor traiam suas civilizações e se submetam à Cleópatra. Conforme ela ganha experiência, mais poderoso é o efeito sobre os inimigos.

**FRAQUEZAS:** Sua baixa Stamina (Vigor) limita a capacidade de Cleópatra enfrentar várias formações ao mesmo tempo.

## ROMA

**JULIUS CAESAR (Júlio César)** - de 100 a 44 a.C.: Com sua poderosa espada Blade of Mars (lâmina de Marte), Julio César lidera suas tropas pessoalmente, quebrando a espinha das formações inimigas. É um herói excepcional e bem equilibrado, que exige um imenso esforço concentrado dos inimigos para derrubá-lo.

Julio César também é mestre na guerra de cerco. Com o comando pessoal das catapultas, elas atiram em qualquer local que ele designar. Essa barragem aniquila rapidamente os inimigos, pavimentando o caminho para a infantaria romana. Conforme César ganha experiência, a barragem das catapultas ganha força e intensidade, aniquilando qualquer coisa com seus tiros. Esse poder só estará disponível enquanto você possuir uma arma de cerco no mapa.

**FRAQUEZAS:** No modo Marksman (Atirador) ele não possui zoom

### **GERMANICUS CAESAR (Germânico César)**

- de 15 a.C a 19 d.C.: Germanicus foi um dos maiores guerreiros de Roma.

Em batalha ele usa seu Two-Handed War Hammer (Martelo de guerra de duas mãos) para esmagar seus inimigos, deixando-os aos corvos. Ele veste uma armadura muito resistente que pode absorver imensa quantidade de dano.



Por ser tão temido no campo de batalha, o poderoso Battle Roar (Rugido de batalha) de Germanicus espalha terror entre os soldados inimigos e muitos fogem da luta. Com a experiência adquirida de cada batalha, o seu rugido se torna cada vez mais poderoso e terrível.

**FRAQUEZAS:** Por ser bastante lento e pesado no campo de batalha, Germanicus confia na infantaria para conter as forças inimigas até chegar. Além disso, ele não tem zoom quando ataca com seu arco.

**Ele conquistou todos os germânicos a leste do Reno. Foi assassinado em 19 d.C. pelo imperador Tibério**

# CAPÍTULO 5: CIVILIZAÇÕES

As quatro civilizações disponíveis em Rise & Fall eram temidas no mundo antigo pela sua grandeza e ferocidade de seus exércitos. Fossem das poderosas legiões romanas ou dos mortalmente precisos arqueiros egípcios, todos os soldados eram veteranos de guerra empenhados na dominação do mundo. Neste capítulo iremos nos aprofundar nos pontos fortes e fracos de cada civilização.

## ROMA

A força do exército romano reside em colocar em campo soldados altamente treinados e disciplinados. Lutando como uma unidade coesa, as formações romanas criam uma barreira quase impenetrável sem perder a capacidade de ataque.

Uma das razões para a infantaria romana ser tão eficaz é o Palintono, uma catapulta modificada que lança uma barreira de pequenas pedras sobre uma grande área enfraquecendo muito os inimigos. Assim, as formações romanas avançam, eliminando rapidamente os sobreviventes. É o que há de melhor na combinação de forças.



Antes de lançar suas forças, os romanos minam a área com uma cruel barragem de flechas incendiárias. Então, espadachins poderosos terminam o trabalho

Os romanos também podem construir Coliseum (Coliseu), que produz Gladiators (Gladiadores) sem custo algum. Por serem treinados na fina arte de acabarem com seus oponentes, os gladiadores matam imediatamente qualquer inimigo seriamente ferimento que eles cruzarem.

Observação: Você pode construir mais de um coliseu, porém quanto mais tiver, mais lentamente os gladiadores serão treinados. Além da capacidade populacional, não há limites para o número de gladiadores que se pode ter.

## BÔNUS DOS ROMANOS

- Os Swordsmen (Espadachins) e Spearmen (Lanceiros) mais fortes
- Os impostos geram mais receita

## ROMAN SUPER WEAPON

- Palintonos

Os Advisors (Conselheiros) são parte fundamental do esforço romano de conquistar o mundo. Esta é a lista completa de conselheiros disponíveis:

### NÍVEL 1



#### **Praetorian**

O pretor reduz o tempo de se recrutar Swordsmen (Espadachins).



#### **Rat Catcher**

O caçador de rato aumenta Morale (Moral).



#### **Wood Merchant**

O mercador de madeira aumenta a velocidade em que os Citizens (Cidadãos) coletam de Wood (Madeira).

### NÍVEL 2



#### **Architect**

Com o arquiteto, todos os edifícios têm seus Hit Points (Pontos de Vida) aumentados.



#### **Shipwright**

O construtor naval aumenta os Hit Points da marinha.



#### **Tax Collector**

O cobrador de impostos aumenta a receita de Gold (Ouro).

### NÍVEL 3



#### **Gong Farmer**

Este lavrador aumenta Morale (Moral).

**Marshall**

Este militar duplica a quantidade de tropas nas estruturas de defesa.

**Midwife**

Com a parteira, dois Citizens (Cidadãos) ou Sailors (Marinheiros) são treinados pelo preço de um.

**Tribune**

Com o tribuno, as tropas podem atravessar florestas.

**NÍVEL 4****Geologist**

O geólogo aumenta a velocidade que os Citizens (Cidadãos) coletam de Gold (Ouro).

**Gladiator**

O gladiador aumenta o poder de ataque do seu herói.

**Historian**

O historiador aumenta Glory (Glória) que é conquistada ao eliminar os inimigos.

**NÍVEL 5****Ambassador**

Com o embaixador você recebe Gold (Ouro) a cada minuto.

**Sanitation Manager**

O administrador de saneamento aumenta Morale (Moral).

**GRÉCIA**

Embora de tamanho menor do que outros exércitos, os gregos compensam com um treinamento ininterrupto. Para isso, se você jogar com os gregos poderá recrutar os Spartans (Espartanos). Treinado na Spartan Academy (Academia), o Spartan Trainer (Treinador) e o Spartan Warrior (Guerreiro) dão aos gregos vantagens exclusivas. O Spartan Trainer treina automaticamente qualquer formação ao seu redor, passando experiências valiosas e aumentando sua força.

O Spartan Warrior é um combatente feroz e o mais forte soldado da época. Embora mais lento por causa de sua pesada armadura, ele virtualmente não pode ser detido.

Ajudando os gregos no campo de batalha está o devastador Fire Raiser, uma torre incendiária que aterroriza os corações inimigos. Ela lança o Greek Fire (Fogo Grego) por uma extensa área, mas por ser grande e lenta também é suscetível aos ataques de uma força pequena e ágil.

**BÔNUS DOS GREGOS**

- Os mais fortes Archers (Arqueiros)
- Citizens (Cidadãos) mais baratos

**SUPERARMA DOS GREGOS**

- Fire Raiser (Cultivador do fogo)

Esta é a lista completa de Advisors (Conselheiros) disponíveis para os gregos:

**NÍVEL 1****Botanist**

A botânica aumenta a velocidade que os Citizens (Cidadãos) coletam de Wood (Madeira).

**Discoverer**

O descobridor aumenta Glory (Glória) ganha com a exploração.

**Orator**

O orador aumenta Morale (Moral).

**Weaponsmith**

Este ferreiro aumenta o ataque dos Spearmen (Lanceiros).

**NÍVEL 2****Butcher**

O açougueiro duplica os Hit Points (Pontos de Vida) dos Citizens (Cidadãos).

**Siege Master**

O mestre do cerco aumenta os Hit Points das armas de cerco.

**Tax Collector**

O cobrador de impostos aumenta a velocidade que os Citizens (Cidadãos) coletam de Gold (Ouro).

**NÍVEL 3****Chef**

O chefe reduz o tempo de se treinar Citizens (Cidadãos).

**Fletcher**

O flecheiro aumenta o alcance de ataque dos Archers (Arqueiros).

**Money Lender**

Este agiota imediatamente tira recursos dos Citizens.

**Philosopher**

O filósofo aumenta Morale (Moral).

**NÍVEL 4****Artisan**

O artesão duplica Glory (Glória) que é gerada por todas as estátuas.

**Pirate**

O pirata aprimora a velocidade dos barcos.

**Surgeon**

O cirurgião dá a todas as unidades a capacidade de se auto-regenerar.

**NÍVEL 5****High Priest**

O supremo sacerdote aumenta Stamina (Vigor) do herói.

**Historian**

O historiador aumenta Glory (Glória) ganha militarmente.

**Oracle**

A oráculo aumenta Morale (Moral).

**Senator**

O senador aumenta o número de unidades militares treinadas.

**PÉRSIA**

Os reis persas, como Sargon II e Nebuchadnezzar, empregaram unidades de elite chamadas de Immortals (Imortais), guerreiros terríveis que dominaram os campos de batalha. Você pode designar, permanentemente, uma formação como imortal e colocar esses poderosos soldados a seu serviço. Se essa formação cair em batalha, você poderá designar uma outra. Em nenhum momento é possível ter mais do que uma formação de imortais.

Os persas também se aliaram com o brutal império assírio, o que lhes deu acesso ao Assyrian Horse Archer (Cavaleiro Arqueiro Assírio).

Os Horse Archers são treinados automaticamente, assim como os gladiadores romanos. Porém, diferente destes, cada Stable (estábulo) treina os cavaleiros a uma taxa constante, independente de quantos estábulos você possuir. Cada estábulo irá treinar até oito Horse Archers.

Além desses cavaleiros, os persas também podem recrutar o Elephant Archer (Elefante de arqueiro). Eles não só carregam até quatro arqueiros, como também podem lançar um ataque corporal atropelando os soldados inimigos.

**BÔNUS DOS PERSAS**

- Todas as unidades, com exceção da Cavalry (Cavalaria), são mais baratas
- Os Cidadãos cortam Wood (Madeira) mais rapidamente

**SUPERARMA DOS PERSAS**

- Scythe Chariot (Biga de foíce)



Na época de Alexandre, o Grande, os persas tinham o maior exército do mundo

Esta é a lista completa de Advisors (Conselheiros) disponíveis para os persas:

### NÍVEL 1



#### **Carpenter**

Com o carpinteiro é possível construir usando menos Gold (Ouro) e Wood (Madeira).



#### **Dentist**

O dentista aumenta Morale (Moral).



#### **Woodsman**

O lenhador aumenta a velocidade que os Citizens (Cidadãos) coletam de Wood (Madeira).

### NÍVEL 2



#### **Mason**

O pedreiro duplica os Hit Points (Pontos de Vida) dos Towers (Torres).



#### **Negotiator**

O negociador diminui o custo de todos os Advisors (Conselheiros).



#### **Saddlemaker**

O fazedor de selas aprimora o poder de ataque da Cavalry (Cavalaria).



#### **Town Clerk**

Esse funcionário municipal torna gratuitos os Tent Settlements (Assentamentos).

### NÍVEL 3



#### **Astrologer**

O astrólogo aumenta Morale (Moral).



#### **Mortician**

Com o coveiro se ganha Gold (Ouro) para cada unidade amiga caída.



#### **Scout**

Com o batedor, as tropas podem atravessar florestas.



#### **Trainer**

O treinador aumenta a velocidade de todas as unidades humanas.

### NÍVEL 4



#### **Courtesan**

A cortesã recruta Citizens (Cidadãos) sem custo algum.



#### **Diplomat**

O diplomata periodicamente traz ajuda estrangeira para seu Town Center (Centro Municipal).



#### **Elephant Trainer**

Esse treinador melhora a habilidade de estouro dos elefantes. Aumenta a duração e permite cruzar florestas.



#### **Eunuch**

Com o eunuco, a saúde de todas as unidades militares aumenta quando infligem dano no inimigo.

### NÍVEL 5



#### **Royal Armorer**

O armeiro real aumenta os Hit Points (Pontos de Vida) do herói.



#### **Soothsayer**

O profeta aumenta Morale (Moral).



#### **Supply Administrator**

Com o administrador de suprimentos, todas as unidades são treinadas na metade do tempo.

## EGITO

O exército egípcio conta mais com a sutileza do que com a força bruta, o que se reflete na sua escolha por armas de longo alcance. Com uma habilidade em arco e flecha sem igual, o exército egípcio reproduz a tática de bater e retirar, embora seus Spearmen (Lanceiros) sejam mais do que capazes de enfrentar a cavalaria inimiga.



Uma das armas mais poderosas no arsenal egípcio é a Chariot Archer (Biga de arqueiro). Esse veículo carrega até quatro arqueiros e atira enquanto se move. Por ser extremamente rápida, é muito difícil encurralar e derrotar a biga em campo aberto.

Os egípcios também trouxeram elefantes das profundezas da África e os transformaram em armas poderosas. O War Elephant (Elefante de guerra) pode agüentar uma quantidade impressionante de flechas e golpes de espadas, o que o torna um perfeito tanque do mundo antigo.

Mas nem todos os egípcios se especializaram em morte e destruição, o Healer (Curandeiro) é capaz de curar unidades amigas. Assim que contratar o conselheiro Herbalist (Herbanário), os curandeiros poderão ressuscitar guerreiros que caíram recentemente em batalha.

Além disso, os egípcios são mestres na construção. Eles constroem estruturas defensivas muito mais fortes e seus edifícios são menos suscetíveis a danos.

### BÔNUS DOS EGÍPCIOS

- Os Citizens (Cidadãos) coletam de Gold (Ouro) com mais rapidez
- Todos os edifícios possuem mais Hit Points (Pontos de Vida)

### SUPERARMAS DOS EGÍPCIOS

- War Elephant (Elefante de guerra)

Esta é a lista completa de Advisors (Conselheiros) disponíveis para os egípcios:

### NÍVEL 1



#### Architect

O arquiteto dá o triplo de Glory (Glória) por construir ou atualizar qualquer dos seus edifícios.



#### Brewer

Com esse cervejeiro, os Citizens (Cidadãos) podem ser convertidos em Infantry (Infantaria).



#### Sculptor

O escultor aumenta Morale (Moral).

### NÍVEL 2



#### Historian

O historiador aumenta Glory (Glória) por eliminar os inimigos.



#### Sentinel

A sentinela diminui o tempo de treinamento de Spearmen (Lanceiros).



#### Slave

Com o escravo, os edifícios são erguidos e consertados automaticamente.



#### Watchman

O vigia evacua as unidades dos edifícios destruídos.

### NÍVEL 3



#### Brigand

Com o bandoleiro, se ganha Gold (Ouro) por destruir os edifícios inimigos.



#### Entertainer

Essa artista aumenta Morale (Moral).



#### Finance Minister

O ministro das finanças aumenta a velocidade que os Citizens (Cidadãos) coletam de Gold (Ouro).

## NÍVEL 4



### **Autocrat**

O autocrata diminuiu o custo das unidades.



### **Charioteer**

Com o condutor de biga as flechas atiradas são incendiárias.



### **Herbalist**

O herbanário pode curar os aliados caídos.



### **Priestess**

A sacerdotisa aumenta a capacidade populacional.

## NÍVEL 5



### **Merchant**

Com o mercador, é possível usar Wood (Madeira) no lugar de Gold (Ouro).



### **Musician**

O músico aumenta Morale (Moral).



### **Princess**

A princesa aumenta Stamina (Vigor) do herói.



### **Tanner**

O curtidor aumenta os Hit Points (Pontos de Vida) de todas as unidades.

## CAPÍTULO 6: JOGANDO EM REDE

**Host Game:** Se preferir hospedar seu próprio jogo, clique em Host Game e preencha as informações requeridas. Se quiser restringir o acesso a seu jogo por uma senha, é aqui que você cria uma. Assim que preencher todas as informações necessárias, clique em Create Game para criar o jogo.

O hospedeiro pode acessar e alterar todas as opções de jogo a partir do lobby, incluindo o número máximo de jogadores, o tamanho e tipo de mapa e as condições de vitória. Essas são as opções disponíveis ao hospedeiro:

**Map:** Selecione o mapa que queira jogar clicando neste ícone. Cada mapa tem um desenho, que mostra como ele se parece. Os mapas criados pelo jogador estão no fim da lista. Se ainda não tiver no seu computador o mapa criado por um jogador, ele será automaticamente enviado para você.

**Use Map Settings:** A opção de usar as configurações de mapa permite que você introduza muitos elementos aleatórios instigantes do jogo, como a manipulação de recurso e os aparecimentos esporádicos de exércitos hostis controlados pelo programa. Desmarque a caixa para remover todos os eventos.

**Players:** O hospedeiro pode abrir e fechar vagas de jogadores, além de adicionar ou remover oponentes controlados pelo computador.

**Population Limit:** Define a população máxima para o jogo. Este número é distribuído igualmente entre todos os jogadores.

**Game Speed:** Define a velocidade do jogo e o ritmo que as unidades se movem, portanto você pode descobrir qual é a melhor para seu estilo.

**Difficulty Level:** Define o nível de dificuldade para o computador. Somente se aplica aos jogadores controlados pelo programa.

**Reveal Map:** Revela o mapa inteiro a todos os jogadores logo no início do jogo. Entretanto, ainda permanece o nevoeiro de guerra.

**Lock Teams:** Determina se os jogadores podem ou não mudar de equipes durante o jogo. Se selecionado, os jogadores não podem.

**High Resources:** Todos os jogadores começam com muitos recursos, e portanto podem entrar logo em guerra.

**Outpost Victory:** Para ganhar, uma equipe precisa capturar um número determinado de Outposts (Postos) e Fishing Sites (Locais de Pesca).

## JOGADO EM UMA LAN

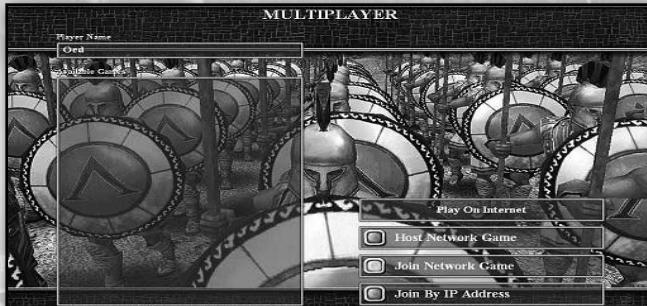
Se preferir jogar em uma LAN, todas as opções descritas acima se aplicam. Porém, não é necessário criar uma conta no GameSpy para jogar em uma LAN.

## OPÇÕES MULTIPLAYER AVANÇADAS

Os jogadores mais experientes em jogos de estratégia em tempo real ficaram satisfeitos em saber que o *Rise & Fall* oferece várias opções avançadas.

**Automatch:** Os jogadores com classificações semelhantes serão agrupados automaticamente e poderão se desafiar em jogos um contra um. Antes de usar o recurso Automatch, é preciso definir suas preferências. Feito isso, clique em Launch Automatch que o jogo irá procurar jogadores com preferências similares as suas. Quando um jogador compatível for encontrado, a partida começa.

Uma parte importante do Autmatch é a seu Rating (classificação), que indica seu histórico de vitórias e derrotas. Todos os novos jogadores começam com uma classificação de 1.000, que será ajustada segundo o desempenho. Um jogador será compatível com outro se a diferença nas classificações não for maior do que 200.



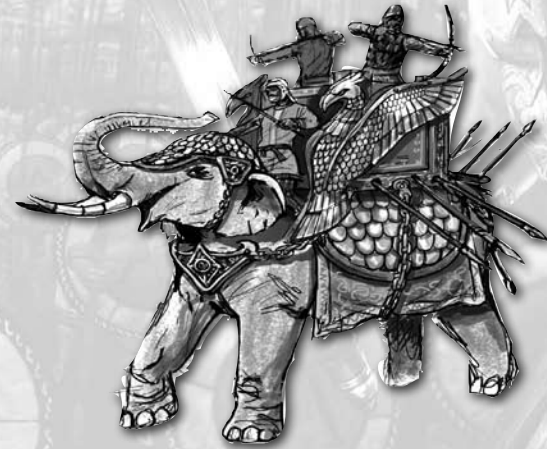
**Buddy List:** Este é um ótimo recurso que permite você ver se seus amigos estão on-line. Antes de poder adicionar alguém a sua Buddy List é preciso ter a permissão dele. E, da mesma forma, é preciso dar sua permissão se alguém quiser te adicionar à lista dele. Para ver todas as opções disponíveis, clique com o botão da direita sobre o Buddy List.

## TERRITÓRIOS E POSTOS AVANÇADOS

Cada mapa é dividido em Territories (Territórios) e dentro de cada um tem um Outpost (Posto Avançado) guardado por soldados controlados pelo computador. Para capturar um território, é preciso derrotar os soldados que guardam o posto.

Por capturar um posto, você recebe um importante bônus de produção – para cada território conquistado e unidade recrutada que controlar, ganhe uma unidade militar. Portanto, se controlar três territórios, receberá três unidades sem custos.

Entretanto, este bônus tem algumas limitações. Ele não se aplica a Elephants (Elefantes), Chariots (Carruagens), Military Trainers (Treinadores Militares), Sailors (Marinheiros), Drummers (Tocadores de tambor), ou Citizens (Cidadãos).



# RISE & FALL: CRÉDITOS

## MIDWAY HOME ENTERTAINMENT

### PRODUTOR EXECUTIVO

Mark Caldwell

### PRODUTORES

Matt Vella  
Wayne Cline  
Leroy Butler  
Regan Kerwin

### DIRETORES DE DESENVOLVIMENTO

Trevor Snowden  
Mark Teal

### DIRETORES TÉCNICOS

Gary Lake  
Gabriel Valencia

### PROGRAMADO POR PACIFIC BEACH DIGITAL

Daniele Gaetano  
Scott Ray

### DIRETORES DE ARTE

Craig Rundels  
Bill Tiller  
Jimmy Almeida

### DESIGN DE FASES

Robert Randall  
Bill Dillon  
Shawn Charron  
Rick Carter

### ROTEIRISTA

Tony Peterson

### DIRETOR DE QUALIDADE

Paul Sterngold

### GERENTE DE QUALIDADE

Malcolm Scott

### SUPERVISOR DE QUALIDADE

Brien Atangan

### CHEFES DE ANALISTAS DE PRODUTO

Brian Dumlao  
Steven Scott

### ASSISTENTES CHEFES DOS ANALISTAS DE PRODUTO

Mark A. Fontecha  
Saleem Crawford  
Adam Hanson

### ANALISTAS DE PRODUTO

John Bell  
Peter Briones  
Rick Carter  
Saleem Crawford  
Rebecca Dowd  
Michael Hampton  
Ben Kwok  
Jared Hamiter  
Mike Iguico  
Mike Mengle  
Thieny Nguyen  
Eryk Paramoure  
Kevin Peverill  
Robert Randall  
JoJo Seaman  
Paul Sykes  
Jeff Stephenson  
John Tajuna  
Kris Toole

### PRODUTOR ASSOCIADO DE LOCALIZAÇÃO

Ivan Glaze

### COORDENADOR DE LOCALIZAÇÃO

Clermont Matton

### ANALISTAS DE PRODUTO DE LOCALIZAÇÃO

Leonardo Capezzuto  
Franklin Najarro  
Philipp Schilmann  
Steve Farmer  
Grace Sikorska

### DUBLAGEM Italiano

Claudio Beccari  
Paolo De Santis  
Giovanni Gaude  
Claudio Moneta  
Renato Novara  
Silvano Piccardi

Riccardo Rovatti  
Patrizia Salmoiraghi

### Espanhol

Jorge Teixeira  
Carmen Gambin  
Abel Navarro  
Alfredo Martínez  
Carlos del Pino  
Leopoldo Ballesteros  
Pedro Tena  
Rafael Torres  
Salvador Serrano  
David Rocha

### Francês

Cédric Bineau  
Marc Brunet  
Florence Dumortier  
Jean-Pierre Gaby  
Tony Joudrier  
Patrice Melenneç  
Lorenzo Pancino  
Emmanuel Rausenberger  
Pierre Tessier  
Antoine Tome

### Alemão

Oliver Böttcher  
Mark Bremer  
Till Demtröder  
Wolfgang Hartmann  
Martin Lohmann  
Uli Pleßmann  
Rüdiger Schulzki  
Von Stengel  
Christos Topoulos  
Douglas Welbat

### CAPTURE DE MOVIMENTO

Jimmy Almeida  
A.J. Briones  
Mario Margott

### DESIGN E PRODUÇÃO DE IMPRESSÃO

Yvonne White-Baptista  
Ryan Braman  
Stefano Dalu  
Gary Gonzales  
Rare Macapayag  
Jon Mongelluzzo  
Sally Nichols  
Matt Schiel  
Ron White

### CHICAGO CREATIVE MEDIA

Peter Bennett  
Michael Crawford  
Rigoberto Cortes  
Jack O'Neall  
Bill O'Neil  
Chris Skrundz  
Dimitrios Tianis  
BethAnn Smukowski  
James Vogel  
Christa Woss  
Larry Wotman

### MARKETING E RP

Sean McCann  
John Riehl  
Tim Granich  
Mona Hamilton

### ACONSELHAMENTO JURÍDICO

Rob Gustafson  
Michael Burke  
Cory Halpern  
Debbie Fulton

### AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Steve Crane  
David Zucker  
Matt Booty  
Steve Allison  
Michael Gottlieb  
Jeremy Airey  
Darren Walker  
Reilly Brennan  
Andreas & Deanna Vella  
Frank & Kris Cerney  
Aurora Romans  
Hedy MacDonald  
Danielle Abbott  
Carly Yandell

### PRODUÇÃO EXTERNA

#### CHEFE DE PROGRAMAÇÃO

Keith Patella

#### ASSISTENTE CHEFE

Shawn Shoemaker

#### CHEFE DE GRÁFICOS

Greg Seegert

#### EQUIPE DE PROGRAMAÇÃO

Chad Dawson  
Jamie Gotch  
Dan Higgins  
Jesse Johnson  
Vincent Mysliwicz

Bob Scott  
Todd Smith  
Brian Stephens  
Eric Walsh

#### PROGRAMAÇÃO ADICIONAL

Matt Pritchard

#### DIRETOR DE ARTE

Steven Ashley

#### CHEFE DE ARTE

Eric Dannerhoj

#### EQUIPE ARTÍSTICA

David Battilana  
David Boghdan  
Paul Brandl  
Greg Breault  
Josh Buck  
Jeff Carroll  
Jason Childress  
Jeff De Puy  
Sergei Gourski  
Stephen Guberski  
Jeremiah Hennon  
Duncan Kay  
Brent Kim  
Michael Montsalvatge  
Matt Perlot  
Mark Rochefort  
David L. Sanhueza  
Cory Strader  
Ralph K. Thompson  
Nathan Wright

#### ARTE ADICIONAL

Eric Bouford  
Globe Creative Services

#### CHEFE DE DESIGN

Jon Alenson

#### EQUIPE DE DESIGN

Rich Borgatti  
Nathan "Nato" Hollister

#### CHEFE DE DESIGN DE MULTIPLAYER

Richard Bishop

#### DESIGNERS

Jonny Ebbert  
Mike Echino  
Shawn Frison  
Chris Page

Jonathan Sharp  
Dennis Bachman  
Kevin Callirgos  
Joe DiDonato  
Lenny Eusebi  
Shaun Kelly  
Joe Leonard  
Tim "Hank" Scott  
Ben Wilson

#### CHEFE DE DESIGN DE CENÁRIO

Lee Eisenhuth

#### DESIGN DE SOM E PROGRAMAÇÃO

Scott Haraldsen

#### PRODUTORES

Peter Eckert  
Beran Peter  
Mark Rubin  
Scott Macmillan

#### PRODUTORES DE CENÁRIO

Charlene St. Pierre  
Rob Hannigan

#### PRODUTOR DE DESIGN

Jeffrey Seamster

#### HISTÓRIA E DIÁLOGOS

William Harms

#### ROTEIRISTA

Mike Lee

#### ASSISTENTE ADMINISTRATIVO

Sonya Rosa

#### EDITOR DO MANUAL

Patrice S. Bordenave

#### TEXTO E DESIGN DO MANUAL

William Harms

#### CHEFE DE QUALIDADE

Will Jennings

#### ASSISTENTE CHEFE

Dan Chretien

#### EQUIPE DE QUALIDADE

Sean Baptiste  
Patrice S. Bordenave  
Steve Bowe  
William Browning

Bill "Nephrite" Cook  
Sean Donovan  
Nick Garner  
Evan Hatch  
Luke Jacobs  
Dan Lazewatsky  
Chris McCarthy  
John O'Connor  
Reid Peryam  
Thiago Torres De Oliveira  
Nick Warseck  
John Williams

#### MÚSICA ORIGINAL COMPOSTA E PRODUZIDA POR:

Rod Abernethy e Jason Graves do Rednote Audio

#### VOZES

Antony Blanche  
Scott Bridgeton  
Joe Capshaw  
Joshua James  
William King  
Adam Scott  
Josh Thompson  
Sara Wesley  
Geoff White

#### DIREÇÃO DE ELENCO E VOZES

Margaret Tang  
Womb Music

#### GRAVAÇÃO / EDIÇÃO DE DIÁLOGOS

Rik Schaffer  
Womb Music

#### TESTERS DE SÁBADO

Mary Fiyod  
John Kramer  
Graham Rockwell  
Jake Selzer  
William Callahan  
William Fajardo  
Jim Lawton  
David Bond  
Eddie Hawley  
Matt Wiedeman  
Walter O. Krawec  
Jeff LeBoeuf  
Tyler Hensley  
Jared Buchanan  
Brian Orellano  
Alex Illyinskii  
Lyns Hercule  
Joe Liang

Michael Gray  
Bryan Fleming  
Dan Maibor  
Eric Marzano  
Jonathan Hendrickson  
Lee and Jack Leonard  
Joe Bilotta  
James McGrady  
Erin Cole  
Jason Lizek  
Zack O'Skirko  
Michael Raimondi  
Erland Holmquist  
Andrew Ralich  
Anthony J. Yergeau  
Alexander Benoit  
Brian Benoit  
Josiah Gindrod  
Kula Torres  
Deva Torres  
Dave Chalmers  
Michael Kenny  
Michael Terry  
Richard Parr  
Steven Santos  
Kevin Heleodoro  
Christopher Pappas  
Erik Olson  
Kevin Valente  
Jared McLay  
Alfred Dellicicchi  
Bryan Carlosso  
Pedro Souza  
Jonathan Rebelo  
Randall O'Conner  
David Pica  
Shuo Wang  
Kenny Ward  
Michael Hawley  
Gaafar El Mallah

#### SYNERGEX DO BRASIL

#### DIRETOR GERAL

Glauco D'Alessandro Bueno

#### GERENTE DE PRODUTO

João Albani

#### TRADUÇÃO

Quoted

#### LOCALIZAÇÃO E CRIAÇÃO ADICIONAL

OFÍCIO:DESIGN - [www.oficiodesign.com](http://www.oficiodesign.com)

# CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL

## IMPORTANTE:

### LEIA ATENTAMENTE ANTES DE ABRIR ESTA(S) EMBALAGEM(NS)

AO ABRIR ESTA(S) EMBALAGEM(NS), INSTALAR, COPIAR OU, DE ALGUMA FORMA USAR O(S) SOFTWARE(S) NELA(S) CONTIDO(S), VOCÊ ESTARÁ AUTOMATICAMENTE CONSENTINDO EM SE SUJEITAR AOS TERMOS E CONDIÇÕES DO “CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL” ABAIXO.

SE VOCÊ NÃO CONCORDAR COM OS TERMOS E CONDIÇÕES DO “CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL”, DEVOLVA IMEDIATAMENTE A(S) EMBALAGEM(NS) LACRADA(S), JUNTAMENTE COM TODOS OS ITENS QUE A(S) ACOMPANHAM AO LOCAL EM QUE VOCÊ AS ADQUIRIU, PARA OBTER REEMBOLSO INTEGRAL.

## CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL

### SOFTWARE: Rise and Fall: Civilizations at War

Este Contrato de Licença para Usuário Final (doravante denominado “Licença”) é celebrado entre você (pessoa física ou jurídica) e a SYNERGEX DO BRASIL (doravante denominada “SYNERGEX”) para o(s) software(s) interativo(s) acima indicado(s) e inclui todas as respectivas mídias, os materiais impressos e demais documentação disponibilizada de forma eletrônica ou “on line” que o(s) acompanhe(m) (doravante conjuntamente denominado “SOFTWARE”).

**1. Outorga da Licença.** O SOFTWARE é licenciado e não vendido. A SYNERGEX outorga a você o direito não-exclusivo e intransferível de instalar e usar uma cópia do SOFTWARE em um único computador. O SOFTWARE será considerado “em uso” ao ser carregado na memória temporária ou permanente do computador.

**2. Direitos Autorais.** O SOFTWARE (incluindo todas e quaisquer imagens, fotografias, animações, vídeos, áudios, músicas, textos e documentação técnica nele contido) constitui propriedade da SYNERGEX e está protegido por leis e tratados internacionais relativos a propriedade intelectual e legislação nacional aplicável. Você não poderá copiar ou reproduzir total ou parcialmente o SOFTWARE, sendo-lhe permitido tão somente: (i) fazer uma única cópia do SOFTWARE exclusivamente para fins de salvaguarda e arquivo; ou, alternativamente, (ii) transferir o SOFTWARE para um único disco rígido, desde

que você mantenha a cópia original exclusivamente para fins de salvaguarda e arquivo.

**3. Limitações de Uso.** Você não poderá fazer engenharia reversa, descompilar, desmontar, modificar, traduzir e/ou criar ou desenvolver obras derivativas do SOFTWARE. Você não poderá alugar, vender, sublicenciar nem emprestar o SOFTWARE. O SOFTWARE é licenciado como um produto único. Seus componentes não podem ser separados para fins de utilização em mais de um computador. Todavia, você pode transferir permanentemente todos os direitos sob esta Licença, contanto que: (i) você não retenha nenhuma cópia do SOFTWARE, (ii) transfira o SOFTWARE todo (inclusive todos os materiais fornecidos com o mesmo) e (iii) o destinatário concorde com os termos desta Licença.

**4. Garantia.** A SYNERGEX garante que, durante um prazo de 90 (noventa) dias contado da data de recebimento do SOFTWARE, desde que não modificado por você e usado conforme as instruções, o SOFTWARE terá um desempenho substancialmente de acordo com os materiais escritos que o acompanham e que a mídia estará livre de defeitos.

**4.1.** Caso o desempenho do SOFTWARE não corresponda aos termos da garantia acima, a única responsabilidade da SYNERGEX e seus distribuidores, bem assim seu único direito nesse tocante, a critério exclusivo da SYNERGEX, será (i) a devolução do preço pago pelo SOFTWARE; ou, alternativamente, (ii) o conserto ou substituição do SOFTWARE desconforme, desde que seja devolvido à SYNERGEX ou seus distribuidores na vigência do período de garantia, acompanhado da respectiva Nota Fiscal. A garantia acima será considerada nula, a critério exclusivo da SYNERGEX, se a desconformidade do SOFTWARE resultar de modificação, acidente, abuso ou utilização inadequada. Qualquer SOFTWARE substituído será garantido pelo restante do prazo original da garantia ou por trinta (30) dias, o que for maior.

**4.2.** Exceto se diversamente especificado nesta Licença e na medida do máximo permitido por lei, a SYNERGEX e seus distribuidores não outorgam qualquer outra garantia, oral ou escrita, expressa ou implícita (incluindo, mas não se limitando a, garantias implícitas de comercialização, adequação a um fim específico, titularidade e não infração de direitos).

**5. Responsabilidade.** Você reconhece e consente que a SYNERGEX e/ou seus distribuidores não se responsabilizam por nenhum dano (incluindo, sem limitações, dano especial, incidental, consequencial ou indireto, lucros cessantes e perda de informações) ou qualquer outro prejuízo pecuniário decorrente do uso ou da impossibilidade de usar o SOFTWARE. Ademais, a responsabilidade total da SYNERGEX e/ou seus distribuidores sob esta Licença é limitada à quantia que foi, de fato, paga por você pelo SOFTWARE. Você reconhece e

aceita que as limitações de responsabilidade aqui estabelecidas foram essenciais na determinação do preço pago por você pelo SOFTWARE.

**6. Rescisão.** Caso você viole qualquer disposição desta Licença, a SYNERGEX poderá rescindir imediatamente esta Licença, sem prejuízo de nenhum outro direito da SYNERGEX e/ou seus distribuidores. Se a Licença for rescindida, você deverá devolver o SOFTWARE à SYNERGEX ou a qualquer terceiro por esta indicado ou, mediante solicitação da SYNERGEX, destruir todas as cópias do SOFTWARE.

**7. Lei aplicável e solução de conflitos.** Esta Licença é regida pelas leis da República Federativa do Brasil. As partes elegem o foro central da Comarca de São Paulo, Estado de São Paulo, para dirimir quaisquer controvérsias relacionadas à Licença, com renúncia expressa a qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja.

**8. Registro.** Esta Licença está registrada junto ao Cartório de Registro de Imóveis, Títulos e Documentos e Civil de Pessoas Jurídicas da Comarca de Barueri, sob o número **455.972**.

## SUPOORTE

A Synergex do Brasil oferece suporte via e-mail.  
Qualquer dúvida ou sugestão favor entrar em contato com o e-mail abaixo.



**Synergex do Brasil Distribuição e Logística LTDA.**  
**CNPJ: 08.871.344/0001-88**  
**av. Piracema, 1411 Módulo 06**  
**06460-030 BARUERI SP**



Rise & Fall: Civilizations at War © 2006 Midway Home Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR é uma denominação comercial da Midway Games West Inc. MIDWAY e os logotipos Midway são denominações comerciais da Midway Amusement Games, LLC. Usados sob permissão. Esse produto contém tecnologia de software licenciada da GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. Utiliza Bink Video. Copyright (C) 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Usa Miles Sound System. Copyright (C) 1991 – 2005 by RAD Game Tools, Inc. Usa Granny Animation. Copyright © 1999 – 2004 by RAD Game Tools.

IMPÉRIOS SÃO ERGUIDOS E DESTRUÍDOS.  
MAS HERÓIS VIVEM PARA SEMPRE.



MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC. - 6755 Mira Mesa Blvd., Suite 123-155 San Diego, CA 92121 - MIDWAY.COM  
Rise & Fall: Civilizations at War © 2006 O logo Midway é denominação comercial registrada da Midway Amusement Games, LLC.  
Usados sob permissão. GameSpy e o desenho "Powered by GameSpy" são denominações comerciais da GameSpy Industries,  
Inc. Todos os direitos reservados. O logo da plataforma de software (tm e c) IEMA 2006. MidwayAmusement Games, LCC e suas  
afiliadas não monitoram, endossam nem aceitam responsabilidade pelo conteúdo de qualquer website que não seja da Midway.

**CÓDIGO ONLINE DE RISE & FALL:**