

Civilization FAQ/Strategy Guide (Portuguese) Final

by Ash_Riot

Updated on Apr 23, 2007

This walkthrough was originally written for Civilization on the SNES, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

CIVILIZATION PARA SNES

INDICE

- 1 - Introdução

- 2 - Início
 - 2a - Iniciando um novo jogo
 - 2b - Customizando o mundo
 - 2c - Níveis de dificuldade
 - 2d - Escolhendo o número de civilizações rivais
 - 2e - Escolhendo a sua civilização

- 3 - Tecnologias

- 4 - Unidades

- 5 - Edificações
 - 5a - Buildings
 - 5b - Wonders

- 6 - Sistemas de governo

- 7 - Menus
 - 7a - Menu principal
 - 7b - Menu das cidades
 - 7c - Menu das unidades
 - 7d - Diplomatas

- 8 - Audiências

- 9 - Cabanas

- 10 - Tipos de terreno

- 11 - Dicas para iniciantes

1 - INTRODUÇÃO:

Neste jogo você deverá desenvolver uma civilização o máximo possível, descobrir novas tecnologias, construir edificações, defender-se de outras civilizações que queiram tomar suas cidades ou tentar manter uma relação pacífica com elas podendo inclusive trocar tecnologias ou, se você for bem mais poderoso, ganhar dinheiro delas através do pagamento de tributos, tentarei fazer um guia o mais claro e objetivo possível para que você desenvolva o máximo potencial de sua

civilização.

2 - INÍCIO:

Na tela inicial você terá três opções (uma, se for a primeira vez que estiver jogando), são elas:

START - Inicia um novo jogo;

CONTINUE - Carrega um jogo salvo;

HALL OF FAME - Mostra um ranking das cinco melhores civilizações.

2a - INICIANDO UM NOVO JOGO:

Ao escolher START, você terá três opções, são elas:

GAME START: Começa o jogo em um mapa aleatório.

CUSTOMIZE WORLD: Altera diversos aspectos do mundo, mais detalhes a seguir.

EARTH: Habilita um mapa igual a Terra.

2b - CUSTOMIZANDO O MUNDO;

Ao escolher CUSTOMIZE WORLD, você poderá alterar alguns aspectos do mundo em que sua civilização irá se localizar, são eles:

LAND MASS (tamanho do mundo) - Você pode escolher entre pequeno, médio e grande.

TEMPERATURE (temperatura) - Você pode escolher entre, frio, normal e quente, aconselho a não escolher o frio, pois isso pode prejudicar na agricultura.

CLIMATE (clima) - Você pode escolher entre árido, normal e úmido.

AGE (idade da terra) - Você pode escolher entre 3, 4 ou 5 bilhões de anos.

Cobinação recomendada para iniciantes: LAND MASS - Large

TEMPERATURE - Normal

CLIMATE - Normal

AGE - Qualquer um.

2c - NÍVEIS DE DIFICULDADE:

Ao escolher GAME START o próximo passo será escolher o nível de dificuldade, você tem as seguintes opções:

CHIEFTAIN (chefe de tribo) - O nível mais fácil, você terá tutoriais te explicando o básico do jogo, começa com 300+ em dinheiro, as novas tecnologias são descobertas rapidamente e é bem fácil manter o povo feliz.

WARLORD (senhor da guerra) - Um nível não tão fácil, mas também nada difícil, você começa sem dinheiro, mas é fácil de ganhar, não tem mais tutorial explicativo, as tecnologias demoram um pouquinho mais para aparecer, mas ainda é fácil manter o povo feliz.

PRINCE (Príncipe) - Nível intermediário, ganhar dinheiro fica um pouco mais difícil, assim como manter a felicidade do povo, as tecnologias demoram um pouco a aparecer, aconselho este nível para aqueles que já sabem o básico do jogo.

KING (rei) - Um nível bem difícil, manter-se com dinheiro para sustentar sua civilização será um sério problema, a população não irá se contentar facilmente e os avanços científicos precisarão de bastante investimento, boa sorte!

EMPEROR (imperador) - Nível extremo de dificuldade, poucos conseguem sobreviver aqui, apenas para jogadores extremamente experientes, o teste definitivo para a sua habilidade em estratégia.

2d - ESCOLHENDO O NÚMERO DE CIVILIZAÇÕES RIVAIS:

Após escolher o nível de dificuldade, você deverá escolher quantas civilizações (incluindo a sua) deverão existir no mundo, você pode escolher no mínimo 3 (recomendado para iniciantes) e no máximo 7.

2e - ESCOLHENDO A SUA CIVILIZAÇÃO:

Após escolher o número de civilizações rivais, você finalmente deverá escolher uma civilização para desenvolver, suas opções são as seguintes:

CIVILIZAÇÃO	LÍDER	COR
Roma	César	Azul
Babilônia	Hamurabi	Branca
Alemanha	Frederich	Roxa
Egito	Ramsés	Marrom
América	Lincoln	Rosa
Grécia	Alexandre	Verde
Índia	Ghandi	Amarela
Russia	Stalin	Azul
Japão	Yeasu	Branca
França	Napoleão	Roxa
Asteca	Montezuma	Marrom
China	Mao Tse Tung	Rosa
Grã-Bretanha	Elizabeth	Verde
Mongólia	Genjis Khan	Amarelo

Aparentemente não há nenhuma diferença significativa entre as civilizações, então escolha a que quiser e se quiser pode mudar o nome do líder, após os conselhos iniciais da deusa, o jogo começa.

3 - TECNOLOGIAS:

Após você construir sua primeira cidade, depois alguns turnos, seus sábios e cientistas começarão a pesquisar novas tecnologias e então você poderá construir novas edificações, adquirir novas unidades de combate, entre outras coisas, abaixo segue uma lista de todas as tecnologias e seus efeitos na civilização:

TECNOLOGIA	EFEITO
Pottery (argila)	Permite a construção das unidades GRANARY e B. GARDEN.
Alphabet (alfabeto)	Revela as tecnologias Laws, Map Making, Math (após descobrir Masonry) e Writing.
The Wheel (a roda)	Permite construir a unidade CHARIOT e é necessária para revelar a Engin'ring.
Masonry (edificações)	Permite construir as edificações PALACE, CITY WALL, PYRAMID E GREAT WALL e é necessária para revelar Math, Construct e Stirrup.
Laws (leis)	Permite construir a edificação COURTHOUSE e é necessária para revelar Monarchy, Literacy, Trade e Republic.
Monarchy (monarquia)	É necessária para revelar Stirrup.
Writing (escrita)	Permite a construir a unidade DIPLOMAT e a

	edificação LIBRARY e é necessária para revelar Religion e Literacy.
Map Making (mapas)	Permite a construção da unidade TRIREME e da edificação LIGHTHOUSE e é necessária para revelar Navigation.
Math (matemática)	Permite a construção da unidade CATAPULT e é necessária para a revelar Astronomy, Physics, University e Computers.
Bronze Work (Bronze)	Permite a construção da unidade PHALANX e da edificação COLOSSUS e revela Currency e Iron Work.
Riding (montaria)	Permite a construção da unidade LCAV e é necessária para revelar Chivalry.
Literacy (literatura)	Permite a construção da edificação GREAT LIBRARY e é necessária para revelar Philosophy, Republic, Democracy e Invention.
Currency (dinheiro)	Permite a construção da edificação MARKET PLACE e é necessária para revelar Trade e Construct.
Mysticism (misticismo)	Permite a construção da edificação ORACLE e é necessário para revelar Astronomy e Philosophy.
Iron Work (ferro)	Permite a construção da unidade LEGION e é necessária para revelar Bridging e Gunpowder.
Construct (construção)	Permite a construção das edificações AQUEDUCT e COLOSSEUM, permite aos settlers fazer FORTRESS e é necessária para revelar Engin'rng e Bridging.
Philosophy (filosofia)	É necessária para revelar Democracy, Univesity, Medicine, Religion e Comunism.
Astronomy (astronomia)	Permite a construção da edificação C. OBSERVATORY e é necessária para revelar Navigation e Gravity.
Democracy (democracia)	É necessária para revelar Solar.
Navigation (navegação)	Permite a contrução da unidade SAIL e da edificação EXPEDITION e é necessária para revelar Physics e Compass.
Physics (física)	É necessária para revelar Atomic, Compass, Steam Engine e Flight 1.
Engin'rng (engenharia)	É necessária para revelar Television e Invention.
Bridging (pontes)	Permite aos Settlers construir estradas em rios e é necessária para revelar Railroad.
Trade (troca)	Permite construir a unidade CARAVAN e é necessária para revelar Medicine e Banking.
Stirrup	É necessária para revelar Chivalry.
Chivalry (cavalaria)	Permite a construção da unidade KNIGHTS.

Republic (república)	É necessário para revelar Banking e Conscript.
Banking (Bancos)	Permite a construção da edificação BANK e é necessário para revelar Industrial e Corporation.
Medicine (medicina)	Permite a construção da edificação S. TEATHER e é necessária para revelar Chemistry e Genetics.
University (universidade)	Permite a construção da edificação UNIVERSITY e é necessária para revelar Chemistry, Metallurgy e Gravity, cancela o efeito da GREAT LIBRARY.
Chemistry (química)	É necessária para revelar Refining e Explosives.
Gravity (gravidade)	Permite a construção da edificação N. COLLEGE e é necessário para revelar Atomic.
Atomic (átomo)	É necessário para revelar Fission.
Compass (bússola)	Permite a construção da unidade FRIGATE, é necessário para revelar Electric, cancela o efeito da LIGHTHOUSE.
Invention (invenção)	É necessária para revelar Steam Engine e Gunpowder, cancela o efeito do B. GARDEN.
Steam Engine (motor a vapor)	Permite a construção da unidade IRONCLAD e é necessária para revelar Railroad.
Railroad (Estrada de ferro)	Permite a construção da edificação D. VOYAGE, permite aos settlers construir estradas de ferro e é necessária para revelar Industrial.
Industrial (Indústria)	Permite a construção da unidade TRANSPORT e das edificações FACTORY e SUFFRAGE, é necessária para revelar Communism, Corporation e Steel.
Corporation (corporação)	É necessário para revelar, Mass Production, Refining e Genetics.
Refining (refino)	Permite a construção da edificação Power Plant, é necessário para revelar Combustion e Plastics.
Genetics (genética)	Permite a construção da edificação CURE CANCER.
Religion (religião)	Permite a construção das edificações CATHEDRAL, M. CHAPEL e JSB CATHEDRAL, cancela o efeito do ORACLE.
Gunpowder (pólvora)	Permite a construção da unidade MUSKETEER, é necessária para revelar Metallurgy e Explosives, cancela o efeito da GREAT WALL.
Metallurgy (metalurgia)	Permite a construção da unidade CANNON e é necessária para revelar Steel e Electric.
Steel (aço)	Permite a construção da unidade BATTLE SHIP e é necessária para revelar Automobile.

Explosives (explosivos)	É necessária para revelar Combustion e Conscript.
Conscript (exército)	Permite a construção da unidade RIFLES.
Combustion (combustão)	Permite a construção da unidade CRUISER e é necessária para revelar Automobile e Flight 1.
Flight 1 (Vôo 1)	Permite a construção da unidade FIGHTER e é necessária para revelar Flight 2.
Automobile (automóvel)	Permite a construção da unidade ARMOR e é necessária para revelar Mass Production.
Mass Production (produção em massa)	Permite a construção da unidade SUB e da edificação MASS TRANSIT, é necessária para revelar Fission, Super Conductor, Solar e Union.
Solar	Permite a construção da edificação RECYCLE C.
Electric (eletricidade)	É necessária para revelar Television e Flight 2, cancela o efeito do COLOSSUS.
Television (televisão)	Permite a construção das edificações HIDRO POWER e HOOVER DAM, é necessária para revelar Nuclear, Computers e Rocketry, cancela o efeito do S. TEATHER.
Flight 2 (vôo 2)	Permite a construção das unidades BOMBER e CARRIER e é necessária para revelar Rocketry.
Computers (computadores)	Permite a construção da edificação SETI PROGRAM e é necessário para revelar Flight 3 e Robotics.
Rocketry (foguetes)	Permite a construção da unidade NUKES e é necessária para revelar Flight 3.
Flight 3 (vôo 3)	Permite a construção das edificações APOLLO P. e SS STRUCTURE, é necessária para revelar Plastics.
Plastics (plástico)	Permite a construção da edificação SS COMPONENT, é necessária para revelar Super Conductor e Robotics.
Robotics (robótica)	Permite a construção da unidade ARTILLERY e das edificações MANUFATURACT P. e SS MODULE.
Super Conductor (super condutor)	Permite a construção da edificação SDI DEFENSE e é necessária para revelar Fusion.
Fission (Fissão)	Permite a construção da edificação MANHATTAN PROJECT, é necessária para revelar Nuclear, cancela o efeito do N. COLLEGE.
Nuclear	Permite a construção da edificação NUCLEAR POWER e é necessária para revelar Fusion.
Communism (comunismo)	Permite a construção da edificação UNITED NATIONS, é necessária para revelar Union, cancela o efeito da PYRAMID e M. CHAPEL.

Union (união)	Permite a construção da unidade MECH INF.
Fusion (fusão)	É necessária para revelar Future Tech
Future Tech (Tecnologia do futuro)	Nenhum efeito, apenas adiciona pontos ao seu score final.

4 - UNIDADES:

Pode-se dizer que as unidade são o elemento humano da sua civilização, a maioria são unidade militares que tem a função de defender ou atacar, mas há unidades com outras funções como construir coisas, transportar, fazer comércio, etc. Abaixo segue uma lista de todas as unidades e suas funções.

UNIDADE	CUSTO	ATAQUE	DEFESA	MOBILIDADE	DESCRIÇÃO
Settler	40	0	1	1	Talvez a unidade mais importante do jogo, serve para construir cidades e desenvolver a área ao redor delas.
Militia	10	1	1	1	Unidade militar básica, quebram o galho no início mas tornam-se inúteis com a chegada dos legion.
Chariot	40	4	1	2	Ótima unidade de ataque nas fases iniciais, pode servir também para exploração, para fazê-lo, é preciso ter a tecnologia THE WHEEL.
Phalanx	20	1	2	1	Unidade básica de defesa, é necessário ter a tecnologia BRONZE WORK.
Legion	20	3	1	1	Boa unidade de ataque e barata também, para fazê-la é preciso ter a tecnologia IRON WORK.
LCAV	20	2	1	2	Mais fraca que um legion, porém com melhor mobilidade, recomendado para exploração, requer a tecnologia RIDING.
Trireme	40	1	0	3	Unidade marítima básica, pode transportar duas unidades, mas se perde no mar se ficar muito longe da terra, requer a tecnologia MAP MAKING.
Catapult	40	6	1	1	Ótima unidade de ataque,

mas com uma péssima defesa e baixa mobilidade requer a tecnologia MATH.

Diplomat	30	0	0	2	Tem diversas funções, como estabelecer embaixadas, negociar, espionar e estimular rebeliões em outras civilizações, requer a tecnologia WRITING.
Caravan	50	0	1	1	Tem a função de vender produtos a outras civilizações ou ajudar na construção de Wonders, requer a tecnologia TRADE.
Knights	40	4	2	2	Versão melhorada da Chariot, necessita da tecnologia CHIVALRY.
Sail	40	1	1	3	Unidade marítima, pode transportar 3 unidades, recomendado para exploração, requer a tecnologia NAVIGATION.
Frigate	40	2	2	3	Unidade marítima, tem um ataque razoável, pode transportar 4 unidades, requer a tecnologia COMPASS.
Musketeers	30	2	3	1	Versão melhorada do Phalanx, necessita ter a tecnologia GUNPOWDER.
Ironclad	60	4	4	4	Unidade marítima de ataque, não pode transportar, requer a tecnologia STEAM ENG.
Cannon	40	8	1	1	Versão melhorada da Catapult, necessita da tecnologia METTALURGY.
Transport	50	0	3	4	Unidade marítima, pode transportar até 8 unidades, necessita da tecnologia INDUSTRIAL.
Battle Ship	160	18	14	4	Unidade marítima de alto poder de ataque, não pode transportar unidades, requer a tecnologia STEEL.
Rifles	30	3	5	1	Versão melhorada dos Musketeers, necessita da tecnologia CONSCRIPT.

Cruiser	80	6	6	6	Versão melhorada do Ironclad, necessita da tecnologia COMBUSTION.
Fighter	60	4	2	10	Unidade aérea, só pode ser atacada por outra unidade aérea, mas se ao final do seu turno ela não estiver numa cidade ou Carrier, cairá, requer a tecnologia FLIGHT 1.
Armor	80	10	5	3	Unidade de ataque, alto poder ofensivo e ótima mobilidade, uma das melhores unidades terrestres, requer a tecnologia AUTOMOBILE.
Bomber	120	12	1	8	Unidade aérea, pode ficar até dois turnos longe de uma cidade ou Carrier, mas também cairá se não retornar, necessita da tecnologia FLIGHT 2
Carrier	160	1	12	5	Unidade marítima, serve como base para Fighters, Bombers e Nukes, pode transportar 8 unidades requer a tecnologia FLIGHT 2.
Sub	50	8	2	3	Boa unidade marítima, requer a tecnologia MASS PRODUCTION.
Artillery	60	12	2	2	Unidade terrestre ofensiva definitiva, alto poder de ataque e ainda ignora o efeito das City Walls, necessita da tecnologia ROBOTICS.
Mech Inf	50	6	6	3	Unidade terrestre defensiva definitiva, requer a tecnologia UNION.
Nukes	160	99 (!)	0	16	Arma nuclear, só pode ser produzida após a construção do Manhattan Project, repare no seu poder de ataque, requer a tecnologia ROCKETRY.

5 - EDIFICAÇÕES

São os prédios da sua civilização, eles se dividem em duas categorias, são elas:

5a - BUILDINGS - São as edificações que podem ser construídas em cada cidade e os efeitos dela só se aplicam na cidade em que foi construída, abaixo segue uma lista de todas as Buildings e suas funções:

BUILDING	CUSTOS CONSTRUÇÃO/MANUTENÇÃO	DESCRIÇÃO
Barrack	40/0	Fortalece as unidades da cidade, o custo de manutenção aumenta com o surgimento de novas tecnologias.
Granary	60/1	50% da comida armazenada pode ser usada quando a população aumenta, também protege contra fome, necessita da tecnologia POTTERY.
City Wall	120/2	Defesa das unidades aumenta em 3 vezes, protege contra inundações necessita da tecnologia MASONRY.
Market Place	80/1	Taxa de arrecadação e de produção de bens, aumenta em 50%, requer a tecnologia CURRENCY.
Temple	40/1	1 pessoa infeliz na cidade fica feliz, protege contra erupções vulcânicas, requer a tecnologia BURIAL.
Aqueduct	120/2	Cidades podem expandir sua população além de 10, protege contra incêndios e epidemias, requer a tecnologia CONSTRUCT.
Colosseum	100/4	3 pessoas descontentes ficam felizes, requer a tecnologia CONSTRUCT.
Library	80/1	Produção intelectual aumenta em 50%, requer a tecnologia WRITING.
Court House	80/1	Corrupção nas cidades cai 50%, necessita da tecnologia LAWS.
Bank	120/3	Taxa de arrecadação e produção de bens aumenta

		em 50%, requer a tecnologia BANKING.
University	160/3	Produção intelectual aumenta em 50%, requer a tecnologia UNIVERSITY.
Factory	200/4	Produção de bens aumenta em 50%, necessita da tecnologia INDUSTRIAL.
Power Plant	160/4	Produção das fábricas aumenta em 50%, poluição aumenta, requer a tecnologia REFINING.
Hydro Power	240/4	Produção das fábricas aumenta 100% e poluição diminui, necessita da tecnologia TELEVISION.
Mass Transit	160/4	A população não é afetada pela poluição, requer a tecnologia MASS PRODUCTION.
Recycle C.	200/2	A probabilidade de poluição diminui para 2/3, necessita da tecnologia SOLAR.
Nuke Power	160/2	Aumenta a produção nas fábricas em 50%, mas eventuais tumultos podem causar acidentes, requer a tecnologia NUCLEAR.
Manufac. Plant	320/6	Produção nas cidades aumenta em 100%, requer a tecnologia ROBOTICS.
SDI Defense	200/4	Protege a cidade contra armas nucleares, requer a tecnologia SUPER CONDUCTOR.
S.S. Structure	80/0	Parte integrante da espaçonave, requer a tecnologia FLIGHT 3.
S.S. Component	160/0	Sistema de propulsão e combustível da espaçonave, requer a tecnologia PLASTICS.
S.S. Module	320/0	Sistema de suporte a vida e produção de energia na espaçonave,

requer a tecnologia
ROBOTICS.

5b - WONDER - São as maravilhas do mundo, só uma pode ser construída por uma única civilização e os efeitos dela se estendem por todas as cidades e as por outras civilizações, as wonders não tem custo de manutenção, abaixo segue uma lista de todas as Wonders e suas funções:

WONDER	CUSTO	CONSTRUÇÃO	DESCRIÇÃO
Palace	200		O centro administrativo da sua civilização, cidades distantes da capital são mais vulneráveis a corrupção, requer a tecnologia MASONRY.
B. Garden	300		Felicidade aumenta em 1 em cada cidade, INVENTION cancela o efeito, necessita da tecnologia POTTERY.
Pyramid	300		Sistema de governo muda sem passar por anarquia, COMMUNISM cancela o efeito, requer a tecnologia MASONRY.
Colossus	200		Troca nas cidades aumenta em 1, ELECTRIC cancela o efeito, requer a tecnologia IRON WORK.
Great Wall	300		Outras civilizações sempre oferecerão ofertas de paz, GUNPOWDER cancela o efeito, requer a tecnologia MASONRY.
Oracle	300		Aumenta o efeito dos Temples, RELIGION cancela o efeito, requer a tecnologia MYSTICISM.
Lighthouse	200		Todas as unidades marítimas aumentam sua mobilidade em 1, COMPASS cancela o efeito, requer a tecnologia MAP MAKING.
Great Library	300		Sua civilização ganha uma tecnologia já adquirida por outras duas civilizações, UNIVERSITY cancela o efeito, requer a tecnologia LITERACY.
C. Observatory	300		Dobra a produção intelectual, requer a tecnologia ASTRONOMY.
Expedition	400		Todas as unidades marítimas aumentam sua mobilidade em 1,

		requer a tecnologia NAVIGATION.
S. Theater	400	Pessoas infelizes nas cidades ficam satisfeitas, TELEVISION cancela o efeito, requer a tecnologia MEDICINE.
N. College	400	Aumenta a produção intelectual FISSION cancela o efeito, requer a tecnologia GRAVITY.
D. Voyage	300	Sua civilização ganha imediatamente as duas próximas tecnologias que você escolher, requer a tecnologia RAILROAD.
Sufrage	600	Reduz a quantidade de pessoas descontentes por causa de unidades fora das cidades quando estiver no sistema de governo Republic ou Democracy, requer a tecnologia INDUSTRIAL.
Cure Cancer	600	Felicidade em todas as cidades aumenta em 1, requer a tecnologia GENETICS.
Hoover Dam	600	Aumenta a produção de todas as cidades no continente em 50% e diminui a poluição, requer a tecnologia TELEVISION.
SETI Program	600	Aumenta em 50 % a produção intelectual, necessita da tecnologia COMPUTERS.
Manhattan Project	600	Permite a construção de armas nucleares, necessita da tecnologia FISSION.
Apollo Project	600	Permite a construção de espaçonaves, requer a tecnologia FLIGHT 3.
United Nations	600	Negociações com outras civilizações, sempre trarão ofertas de paz, necessita da tecnologia COMMUNISM.

6 - SISTEMAS DE GOVERNO

Anarchy - É o sistema com o qual você começa o jogo o líder é o DITADOR, a taxa de arrecadação de dinheiro é boa desde que você construa estradas e MARKET PLACES, a Wonder COLOSSUS também ajuda, o povo fica feliz facilmente, desde que se construa TEMPLES e o ORACLE, e a

produção intelectual é razoável desde que você construa LIBRARIES e o C. OBSERVATORY, mas conforme se vai construindo edificações, esse sistema se torna incompatível com os gastos.

Monarchy - O líder é o REI, a taxa de arrecadação aumenta um pouco, mas logo requer a construção de BANKS para compensar os gastos, manter o povo feliz se torna um pouco mais difícil e torna-se necessário construir COLOSSEUMS E CATHEDRALS, bem como as Wonders M. CHAPEL, JSB CATHEDRAL e S. THEATER, a produção intelectual melhora, mas seria interessante construir UNIVERSITIES e a Wonder N.COLLEGE, para melhorar ainda mais, esse sistema é aconselhável quando a maioria de suas cidades estiver em nível 10.

Republic - O líder é o CHANCELLER, a taxa de arrecadação e a produção intelectual dão um tremendo salto, mas manter o povo feliz torna-se cada vez mais difícil, a construção das Wonders SUFRAGE E CURE CANCER pode ajudar, mas o que ajuda mesmo é manter a taxa de LUXURY em pelo menos 2, esse sistema é aconselhável quando a maioria de suas cidades estiver em nível 20.

Democracy - O líder é o PRESIDENTE, arrecadação e produção intelectual aumentam ainda mais, só que a população não se contentará facilmente, não costumo usar esse sistema, mas se quiser arriscar, só coloque-o quando suas cidades estiverem em nível 25.

Communism - O líder também é PRESIDENTE, o povo mantém-se na linha devido a lei marcial, a produção intelectual cai vertiginosamente, por isso torna-se necessário produzir DIPLOMATS para roubar tecnologia de outras civilizações, não sei dizer o que ocorre com a taxa de arrecadação, mas acredito que deva ser a mesma do sistema ANARCHY.

7 - MENUS

7a - MENU PRINCIPAL - É acessado ao colocar o cursor (tocha) em um local onde não tenha uma unidade ou cidade, ele consta das seguintes opções:

Distribute - Serve para distribuir pontos entre as taxas de de arrecadação de impostos (Tax), produção de bens de consumo (Lux) e produção intelectual (Sci), você tem 10 pontos para distribuir entre eles, quanto mais pontos tiver a TAX, mais dinheiro você ganha por turno, quanto mais pontos tiver o LUX, menor é a possibilidade de haver tumultos nas cidades, e quanto mais pontos tiver o SCI mais rápido as novas tecnologias surgirão.

Advice - São informações sobre a sua civilização, essa é opção abre mais outras que são:

City Status - fornece informações gerais sobre cada cidade como população, produção de comida, produção de bens de consumo e arrecadação de impostos.

Military - fornece informações sobre suas unidades, quantas estão sendo produzidas e quantas estão ativas.

Inteligency - fornece informações sobre outras civilizações, mas só depois que você estabelecer uma embaixada nela.

Attitude - fornece informações sobre a felicidade do povo.

Trade - fornece informações financeiras de cada cidade, o quanto ela arrecada e o quanto gasta.

Science - fornece informações a respeito da produção intelectual, que tecnologias já foram descobertas e quantos turnos faltam para se descobrir a próxima.

Revolution - Inicia uma revolução para mudar o sistema de governo, após alguns turnos, você poderá escolher qual sistema quer seguir.

Information - Mais algumas informações sobre as civilizações, essa opção abre outras três que são:

Top Five Cities - Mostra as cinco cidades mais desenvolvidas do mundo.

Score - Mostra a sua pontuação que depende de vários fatores.

Demographics - Exibe diversas informações sobre a população da sua civilização.

Jump - Te transporta direto para uma cidade de sua escolha.

World Map - Te mostra o mapa do mundo.

Option - Serve para ativar ou desativar algumas opções do jogo, como música, animações, etc.

Save - Salva seu jogo.

Retire - Encerra o jogo.

7b - MENU DAS CIDADES - Pode ser acessado ao clicar com o cursor em uma cidade, você

terá as seguintes opções:

City - Serve para distribuir a população trabalhadora pelo terreno em volta da cidade, eles podem trabalhar na produção de alimentos ou mineração.

Production - Serve para administrar a produção de bens (unidades e edificações) na parte direita você tem as opções CHANGE que serve para mudar o que será construído e BUY para comprar logo o produto, aqui você pode também vender uma edificação, mas somente BUILDINGS podem ser vendidos.

Armed Forces - Serve para manipular as unidades que estão dentro das cidades.

View - Te dá uma visão geral da cidade.

Happy - Te mostra como está o nível de felicidade na cidade.

Rename - Serve para mudar o nome de uma cidade.

7c - MENU DAS UNIDADES - Pode ser acessado ao se clicar com o cursor sobre uma unidade, dependendo de onde essa unidade estiver, algumas opções podem aparecer ou não, as opções são as seguintes:

Move - Movimenta a unidade para a direção que você escolher, se nessa direção estiver uma unidade de outra civilização, o movimento será de ataque e dependendo do seu poder de ataque e do poder de defesa do atacado, você pode destruí-lo, ou ser destruído.

Replenish - Apenas SETTLERS podem executar essa função, ela serve para transformar o Settler em um membro da população da cidade, aumentando o nível dela em 1, ao executar essa ação não poderá mais ser utilizado.

Wait - Fica em estado de espera até que outras unidades executem suas ações.

Sentry - Fica em estado de vigilância, se uma unidade de outra civilização se aproximar ele volta ao estado ativo.

Defense - Fica em estado de defesa, só volta ao estado ativo se você clicar sobre ele com o cursor.

Home City - Torna uma unidade sem pátria como membro daquela cidade.

No Order - Encerra o turno da unidade.

Disband - Abandona a unidade e ela não poderá mais ser utilizada.

Land - Só pode ser utilizada por unidades marítimas de transporte, serve para desembarcar unidades terrestres dentro delas.

City - Só pode ser usado pelos SETTLERS, serve para construir uma nova cidade, ao usar essa opção o Settler desaparece.

Irrigation - Só pode ser usado pelos SETTLERS, serve para irrigar certos terrenos, como Ground, Grass, Hills e Deserts desde que estejam próximos a rios lagos ou oceanos e assim aumentar a produção de alimentos.

Mine - Só pode ser usado pelos SETTLERS, serve para minerar certos terrenos, como Mountais, Hills e Deserts e assim acelerar a produção de bens.

Road - Só pode ser usado pelos SETTLERS, serve para construir estradas, dependendo do terreno onde ela é construída, pode aumentar a arrecadação de dinheiro na cidade, unidades terrestres que se movem em estradas tem sua mobilidade triplicada.

Fortress - Só pode ser usado pelos SETTLERS e após adquirir a tecnologia CONSTRUCTION, serve para construir fortalezas, unidades que ficam dentro delas tem seu poder defensivo aumentado, e se houver mais de uma unidade dentro de uma fortaleza e elas forem atacadas, apenas uma poderá ser destruída a cada ataque.

Railroad - Só pode ser usado pelos SETTLERS e após adquirir a tecnologia RAILROAD, serve para construir estradas de ferro sobre uma estrada normal, unidades terrestres que se movem em estradas de ferro tem mobilidade infinita.

Ground/Grass - Só pode ser usado pelos SETTLERS, transforma Florestas, Pântanos e selvas em terrenos propícios para a irrigação.

Forest - Só pode ser usado pelos SETTLERS, transforma terrenos planos em florestas (inútil, na minha opinião).

Plunder - Destrói irrigações e minas.

7d - DIPLOMATAS - Quando um Diplomata entra em uma cidade de outra civilização, aparecem as seguintes opções:

Establish an embassy - cria uma embaixada naquela civilização e você passa a ter informações sobre, periodicamente você é avisado quando essa civilização descobrir uma nova tecnologia e quando ela estiver em guerra com outra.

Search for Cities - eu acho que esse serve para localizar as cidades daquela civilização, eu só usei uma vez e não aconteceu nada.

Steal Technology - rouba uma tecnologia que você ainda não tenha, isso pode acarretar em uma declaração de guerra.

Cause Destruction - supostamente destroi edificações daquela civilização, mas eu também não uso essa, então não tenho certeza.

Ask for an audience - pede uma audiência com o rei, mais detalhes no tópico a seguir.

8 - AUDIÊNCIAS

Eventualmente você deverá fazer contato com outras civilizações, elas enviarão emissários para conversar com você, eis o que pode acontecer se você aceitar conversar:

Se for o seu primeiro contato com a civilização, o rei estará grato pela atenção e poderá propor a troca de tecnologias, por exemplo:

"Currency é uma tecnologia que vocês não tem, gostaríamos de trocá-la por uma das suas tecnologias, o que você nos diz?"

Opção 1 - Quem precisa disso? (recusar a oferta)

Opção 2 - Sim, vamos trocar (aceita a oferta)

Após isso se você tiver alguma outra tecnologia que eles queiram e a recíproca não for verdadeira, estes serão os termos da conversa:

"Sua civilização é uma piada, teríamos muito prazer em guerrear com vocês, mas se você nos ensinar a tecnologia Riding, nós lhe pouparemos!"

Opção 1 - Não lhe ensinaremos nada (isso pode acarretar em declaração de guerra)

Opção 2 - Nós iremos cooperar (cede a tecnologia exigida)

Há ainda a possibilidade de eles exigirem um tributo da sua parte, nesse caso a conversa se dará da seguinte maneira:

"Você é uma tribo maligna e insignificante, que podemos facilmente aniquilar, mas se você nos der uma certa quantia em dinheiro, nós lhe pouparemos!"

Opção 1 - Não lhe pagaremos nada! (grande chance de declaração de guerra.)

Opção 2 - Nós entendemos e vamos cooperar (paga o tributo.)

Nos dois casos anteriores, se escolher a segunda opção, eles irão propor um tratado de paz, você tem as seguintes opções:

Opção 1 - Não! (rejeita a proposta e declara guerra!)

Opção 2 - Certo, façamos um tratado. (Aceita a oferta)

Se escolher a segunda opção, o líder da outra civilização comemora a aliança e diz que você tem a eterna amizade do povo deles, você então terá outras três opções finais:

Opção 1 - O prazer é nosso (encerra a audiência)

Opção 2 - Solicitar reforços (Pede ajuda para lutar contra outra civilização)

Opção 3 - Exigir pagamento de tributo (pode acarretar em declaração de guerra)

Se escolher a segunda opção e eles aceitarem, irão pedir uma certa quantia em dinheiro para ajudar na guerra, cabe a você aceitar ou não.

9 - CABANAS

Elas estão espalhadas por todo o mundo e se você entrar nelas pode acontecer várias coisas, como fundar uma nova cidade, adquirir unidades mercenárias, adquirir novas tecnologias, adquirir dinheiro ou encontrar bandidos, então aconselho sempre a salvar antes de entrar numa cabana.

10 - TIPOS DE TERRENO

Ground (terra) - Serve para irrigação e estradas, grounds com a figura de um animal produzem mais comida.

Grass (grama) - Tem a mesma função do Ground.

Hills (morros) - Servem para mineração e irrigação, grounds com a figura de uma rocha preta, produzem mais recursos minerais e aceleram a produção de bens, unidades situadas em morros tem seu poder defensivo dobrado.

Mountains (montanhas) - Servem para mineração, mountais com a figura de uma barra de outro produzem mais dinheiro ser for feita uma estrada sobre ela, unidades situadas em uma montanha tem seu poder defensivo aumentado em 200%.

Forests (florestas) - Praticamente inúteis, as que tem a figura de um animal ainda produzem alguma comida, mas o melhor mesmo é derrubá-las. (que anti-ecológico hehehe!)

Jungle (selva) - Só servem as que tem a figura de uma pedra azul, faça estradas neles para ganhar mais dinheiro, as que não tiverem são inúteis e devem ser limadas.

River (rio) - Servem para irrigação, estradas só podem ser construídas após descobrir a tecnologia BRIDGING.

Thundra (neve) - Totalmente inúteis, as que tem a figura de um animal ainda produzem alguma comida, mas evite construir cidades perto desses locais.

Water (oceanos e lagos) - os que tem a figura de um peixe produzem comida, os que não tem apenas fornecem dinheiro.

Swamps (pântanos) - os que tem a figura de uma gota marrom aceleram a produção de bens, os que não tem são inúteis.

Desert (desertos) - são os melhores tipos de terreno pois servem para irrigação, mineração e estradas, os que tem a figura de um oasis são melhores para agricultura, os que não tem devem ser minerados.

11 - DICAS PARA INICIANTES

- Não construa cidades demais ou será muito difícil controlar os gastos, faça cinco, no máximo seis, quando for mais experiente pode se arriscar com um número maior.

- Mantenha uma distância não muito grande entre as cidades, mas evite que a área útil de uma invada a da outra.

- Aproveite toda a área útil das suas cidades, irrigue, mine e faça estradas, não deixe nenhum quadrado inutilizado, tenha pelo menos dois Settlers trabalhando nisso.

- Construa cidades em áreas com terrenos variados, evite construir só em terrenos para irrigação ou só em terrenos para mineração e tenha pelo menos uma cidade próxima ao oceano ou não poderá fazer unidades marítimas.

- Defenda bem suas cidades, tenha pelo menos 3 unidades defensivas dentro delas pois além de correr o risco de ser atacado por outras civilizações, ainda tem os piratas e bandoleiros que querem pilhar e saquear.

- Esteja pronto para atacar, faça unidades de ataque para atacar outras civilizações que declarem guerra contra você, não ceda a ameaças, a não ser que a outra civilização seja bem mais poderosa, nesse caso é melhor manter a paz.

- Esteja atento ao seu dinheiro, se a arrecadação estiver menor que os gastos, construa Market Places e Banks para tentar reverter isso, se não for suficiente, mude o sistema de governo.

- Mantenha o povo feliz, construa Temples, Collosseus e Cathedrals sempre que houver ameaça de tumultos, quando eles acontecem a produção de bens para e atrasa o desenvolvimento da cidade.

Por hora é só, se tiver mais alguma dúvida, é só me escrever, até a próxima.

Esse detonado foi feito por Ash_Riot, se você quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, desde que eu seja informado e receba os devidos créditos.

Outros Detonados meus que você pode encontrar no Gamefaqs:

Chrono Trigger
Final Fantasy IV
Final Fantasy VI
Final Fantasy VIII
Final Fantasy Tactics
Goof Trop
Grandia
Legend of Legaia
Megaman X
Megaman X2
Megaman X3
Megaman X4
Megaman X5
Megaman X6
Mortal Kombat (lista de golpes)
Parasite Eve 2
Resident Evil 2
Resident Evil 3
Silent Hill
Super Street Fighter II (lista de golpes)
Tales of Phantasia
The King of Fighters 95 (lista de golpes)
Tiny Toon - Wacky Sports Challenge
World Heroes 2 (lista de golpes)
Xenogears

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios escrevam para rcrdfrts@hotmail.com, obrigado.

<http://snesorama.us>