



Objetivo do jogo

Remova os potes coloridos encantando as serpentes e conduzindo-as até a parreira, usando a flauta. Quando uma serpente alcança a parreira, seu pote desaparece e você ganha pontos. Os corações no lado esquerdo da tela mostram suas nove vidas. Cuidado com tampas que caem - se uma tampa acertar um pote, você perderá uma vida. Se você perder todas as suas vidas ou se uma pilha de potes alcançar a parreira, o jogo será finalizado.

Consulte também

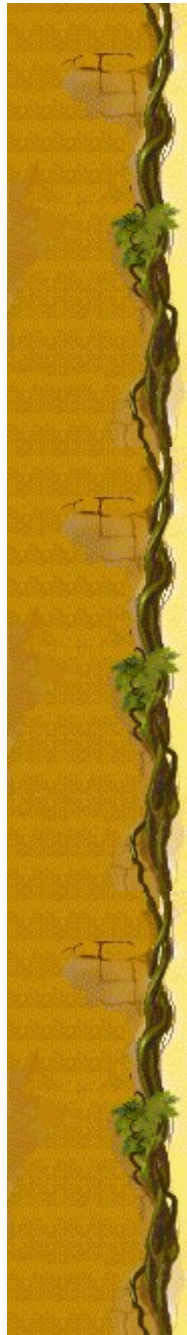
[Como jogar](#)





charlier

Clique sobre diferentes áreas abaixo para ver como cada parte funciona.





Level (Nível)

Seu nível atual.

Score (Contagem)

Sua contagem é exibida aqui.

Corações

Os corações representam quantas vidas você tem. Quando uma tampa cai sobre um pote, você perde uma vida.

Flautas

As flautas encantam as serpentes para fazer com que elas saiam de seus potes. Flautas diferentes fazem com que as serpentes se comportem de maneiras diferentes. Pressione a **BARRA DE ESPAÇOS** para alterar as flautas.

Serpentes

As serpentes escondidas nos potes podem ser encantadas para erguer as tampas até a parreira.

Parreira

Quando uma serpente alcança a parreira, seu pote desaparece da pilha.

Papagaio

Se uma serpente alcançar a parreira enquanto o papagaio estiver batendo as asas, você ganhará uma vida.

Homem misterioso

Quando um homem misterioso aparece na porta, as serpentes se assustam e permanecem em seus potes.

Tampa

Quando as tampas caírem da parreira, encante as serpentes para erguê-las novamente. Se uma tampa alcançar um pote, você perderá uma vida e outro pote será adicionado à pilha.

Potes

Elimine os potes encantando as serpentes e conduzindo-as até a parreira. Quando todos os potes tiverem sido eliminados, você passará para o próximo nível.



Como jogar

- Use as teclas **SETA À ESQUERDA** e **SETA À DIREITA** para posicionar uma flauta sob um pote a fim de encantar uma serpente.
- Encante uma serpente e a conduza até a parreira para eliminar um pote.
- Use a **BARRA DE ESPAÇOS** para alterar para uma flauta diferente.
- Quando uma tampa cair da parreira, encante uma serpente para retorná-la à parreira. Se uma tampa acertar um pote, você perderá uma vida e outro pote aparecerá. Se você perder suas vidas, ou se os potes alcançarem a parreira, o jogo será finalizado.

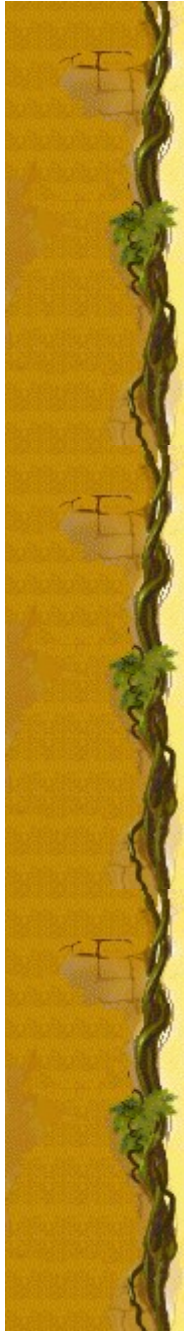
Consulte também

[Objetivo do jogo](#)

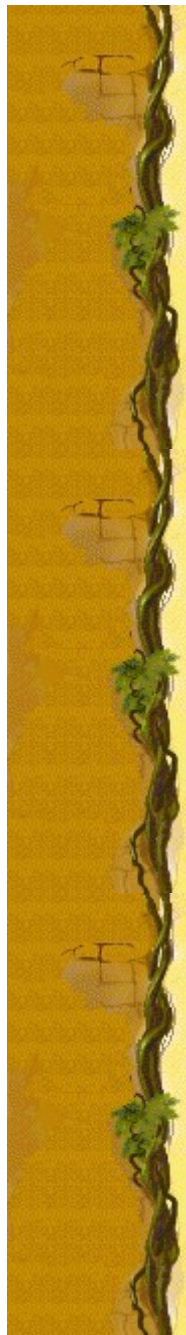
[Usando a tela do jogo](#)

[Dicas e estratégias](#)

[Iniciando um novo jogo, fazendo uma pausa e saindo](#)







Serpentes

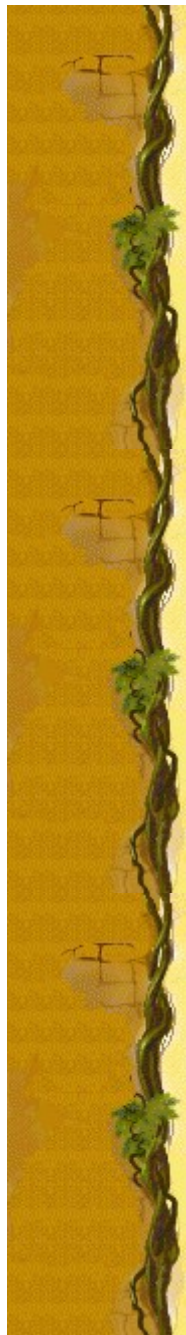
Serpentes diferentes reagem diferentemente a cada flauta. Analise as reações delas para melhorar o seu jogo.





Flautas

Cada flauta tem um efeito exclusivo sobre uma serpente. Use a flauta que oferece a resposta que você necessita de cada serpente. Altere as flautas pressionando a **BARRA DE ESPAÇOS**.





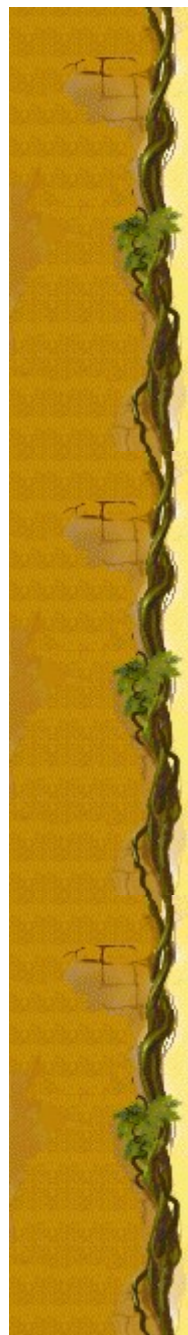


Contagem

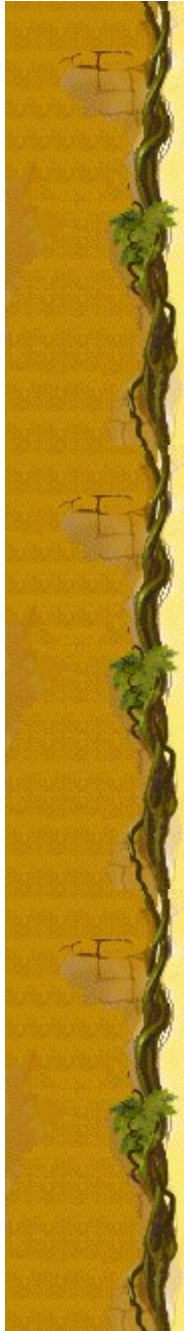
Esta tabela mostra o número de pontos que você ganha em cada nível quando elimina um pote.

Dificuldade	Pontos por pote
-------------	-----------------

Fácil	10
Médio	20
Difícil	30







Dicas e estratégias

- Cada tipo de serpente tem um comportamento diferente. Analise as diferenças para melhorar o seu jogo.
- As flautas afetam cada serpente diferentemente. Altere a flauta para fazer com que a serpente se movimente da maneira que você deseja.
- Quando várias tampas estiverem caindo ao mesmo tempo, você só precisará fazer com que uma serpente suba o suficiente para conduzir a tampa de volta à parreira. Em seguida, você pode começar a encantar outra serpente para erguer uma tampa diferente. A tampa que você atingiu retornará à parreira sozinha. Você não vai se desfazer de um pote, mas também não perderá uma vida!
- Se uma serpente alcançar a parreira enquanto o papagaio no lado direito da tela do jogo estiver batendo suas asas, você ganha uma vida.
- Quando um homem misterioso aparece na porta, as serpentes se assustam e permanecem em seus potes.
- Existem 10 níveis no Charmer. Você pode alterar o nível inicial em vez de jogar desde o início. Quanto mais alto o nível, aparecem mais pilhas ou mais potes em cada pilha.

Consulte também

[Como jogar](#)

[Tela do jogo](#)

[Contagem](#)





Iniciando um novo jogo, fazendo uma pausa e saindo

Para iniciar um novo jogo

- ▶ No menu **Jogo**, clique sobre **Novo** ou pressione **F2**.

Para fazer uma pausa em um jogo

- ▶ Na barra de menu, clique sobre **Pausa!** ou pressione **F3**. Clique sobre **Jogar**, para continuar o jogo.

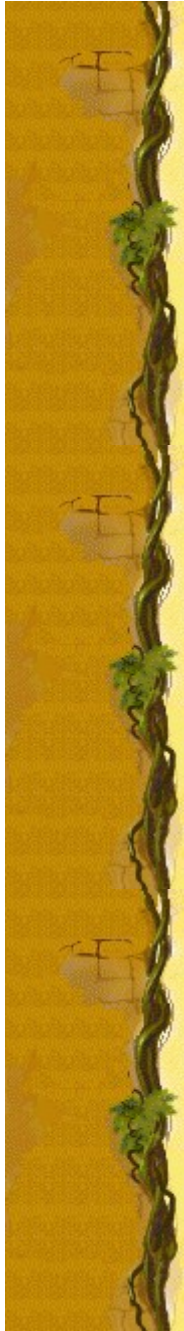
Para sair de um jogo

- ▶ No menu **Jogo**, clique sobre **Sair**.

Consulte também

[Como jogar](#)

[Opções de jogo](#)







Opções de jogo

Você pode personalizar o Charmer alterando a dificuldade ou o nível, alterando o nome do jogador que aparece na lista **Contagem máxima** e ativando ou desativando a música de fundo e os efeitos sonoros. Também é possível que seu nome seja solicitado toda vez que alcançar uma contagem máxima, zerar a contagem máxima e ativar ou desativar a **Ajuda rápida** e **Dicas rápidas**.

Clique sobre a opção desejada:

[Alterando a dificuldade](#)

[Alterando o nível inicial](#)

[Alterando o nome do jogador padrão](#)

[Ativando ou desativando a música de fundo](#)

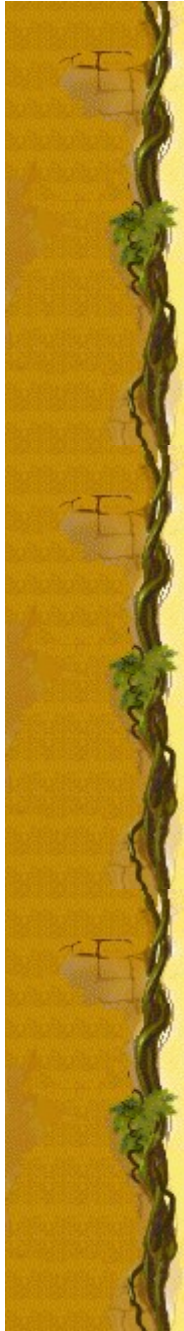
[Ativando ou desativando os efeitos sonoros](#)

[Ativando ou desativando Peça o nome do jogador](#)

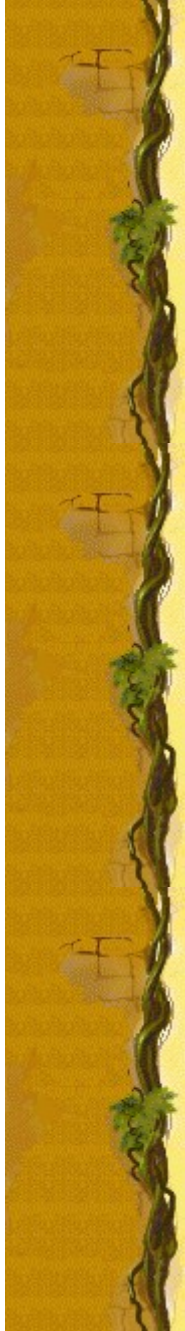
[Zerando a contagem máxima](#)

[Ativando ou desativando a ajuda rápida](#)

[Ativando ou desativando as dicas rápidas](#)







Para aumentar a dificuldade do jogo

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Na seção **Dificuldade** da caixa de diálogo **Charmer**, clique sobre **Fácil**, **Médio** ou **Difícil**.
Quanto maior a dificuldade, mais rápido as tampas dos potes caem.

Consultem também

[Opções de jogo](#)





Para alterar o nível inicial

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Na seção **Nível inicial** da caixa de diálogo **Opções do Charmer**, clique sobre as teclas **SETA ACIMA** ou **SETA ABAIXO** para alterar o nível inicial do jogo. Quanto mais alto o nível, mais potes aparecem em cada pilha.

Consultem também

[Opções de jogo](#)





Para alterar o nome do jogador padrão

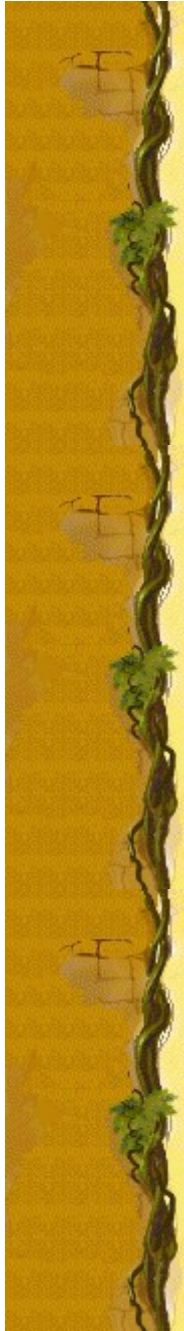
Você pode alterar o nome que aparece por padrão na lista **Contagem máxima**.

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Na caixa de diálogo **Opções do Charmer**, digite seu nome na caixa **Informe o seu nome**. Se desejar que o mesmo nome apareça automaticamente na lista **Contagem máxima** toda vez que alcançar uma contagem máxima, desmarque a caixa de seleção **Peça o nome do jogador**. Se desejar alterar o nome que aparece na lista **Contagem máxima** toda vez que alcançar uma contagem máxima, selecione a caixa de seleção.

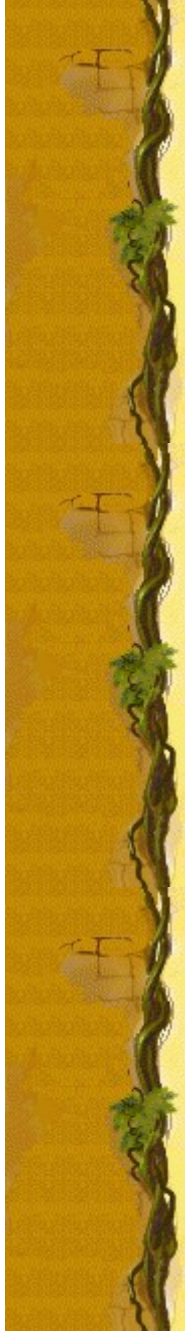
Consulte também

[Opções de jogo](#)

[Peça o nome do jogador](#)







Para ativar ou desativar a música de fundo

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Na caixa de diálogo **Opções do Charmer**, selecione ou desmarque a caixa de seleção **Música de fundo**.

Consulte também

[Opções de jogo](#)



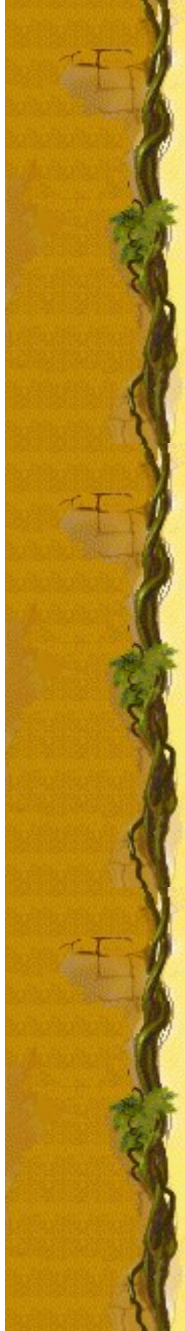


Para ativar ou desativar os efeitos sonoros

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Selecione ou desmarque a caixa de seleção **Efeitos sonoros** na caixa de diálogo **Opções do Charmer**.

Consulte também

[Opções de jogo](#)







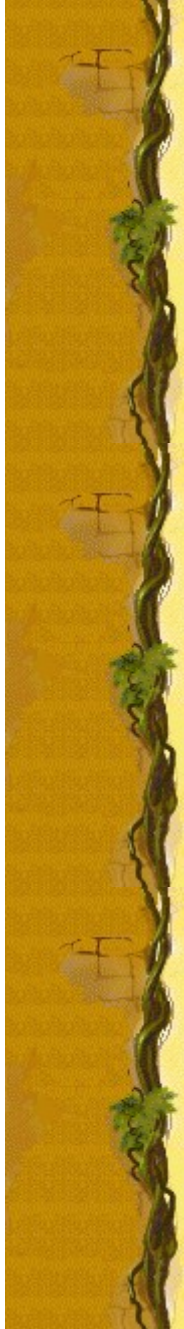
Para ativar ou desativar Peça o nome do jogador

Você pode escolher que seu nome apareça automaticamente na lista **Contagem máxima** quando alcançar uma contagem máxima ou pode inserir seu nome toda vez que alcançar uma contagem máxima.

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Na caixa de diálogo **Opções do Charmer**, selecione a caixa de seleção **Peça o nome do jogador** se desejar inserir um nome toda vez que alcançar uma contagem máxima. Desmarque a caixa se desejar que o nome na caixa apareça automaticamente na lista **Contagem máxima**.

Consulte também

[Opções de jogo](#)







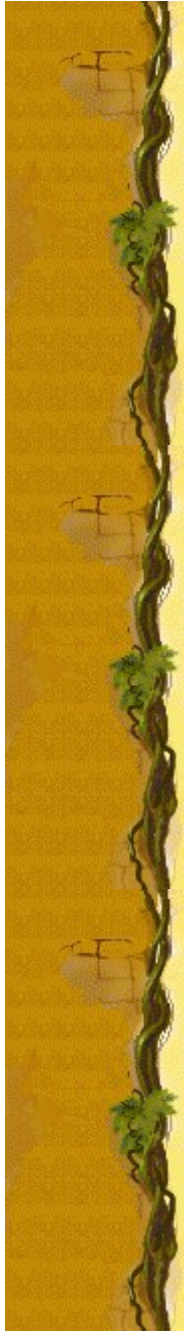
Para zerar a contagem máxima

Quando você zera a lista **Contagem máxima**, todas as contagens máximas listadas retornam a zero.

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Contagem máxima**.
2. Na caixa de diálogo **Contagens máximas para o Charmer**, clique sobre **Zerar**.

Consulte também

[Opções de jogo](#)







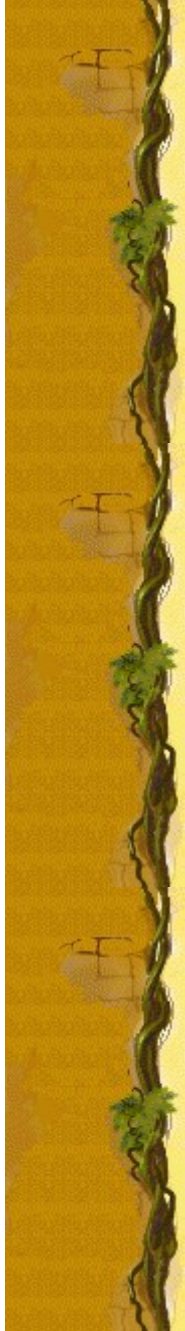
Para ativar ou desativar a ajuda rápida

Ajuda rápida fornece instruções breves sobre o jogo, incluindo Objetivo do jogo e Como jogar.

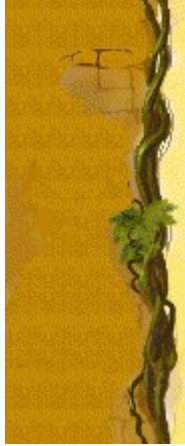
1. No menu **Ajuda**, clique sobre **Ajuda rápida**.
2. Na caixa de diálogo **Ajuda rápida do Charmer**, selecione ou desmarque a caixa de seleção **Ignorar ajuda rápida na inicialização**.

Consulte também

[Opções de jogo](#)







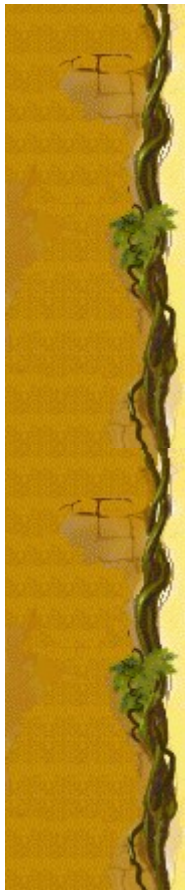
Para ativar ou desativar as dicas rápidas

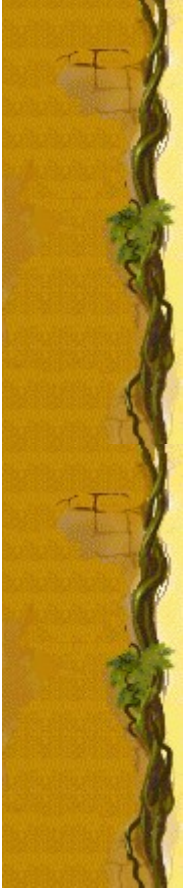
Dicas rápidas fornecem informações rápidas sobre os principais recursos do jogo à medida que eles aparecem ou sobre os níveis, conforme eles ocorrem.

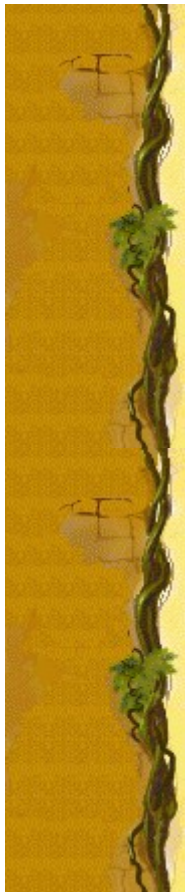
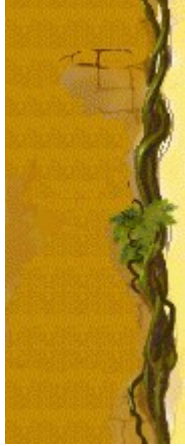
1. No menu **Ajuda**, clique sobre **Mostrar dicas rápidas**.
2. Quando **Mostrar dicas rápidas** for marcado, as dicas rápidas aparecerão durante o jogo. Quando **Mostrar dicas rápidas** for desmarcado, as dicas rápidas não aparecerão.

Consulte também

[Opções de jogo](#)







Créditos

Mir-Dialogue

Gerente do Projeto: Valeri Mirantsev
Concepção: Alexey Pajitnov
Produtor: Andrey Novikov
Programador Chefe: Nickolay Reshetnyak
Programadores: Vadim Kuznetsov, Nadya Romanchuk
Chefe de Artes: Marina Lenskaya
Compositor Chefe: Igor Krasilnikov
Chefe de Teste de Software: Yury Romanchuk
Suporte ao Produto: Sergey Pshenichnikov

Microsoft

Produtor: Zachary M. Drake
Projetista do Jogo: Alexey Pajitnov
Planejador do Jogo: Heather Burgess
Gerente do Produto: Ann Martinson
Gerente do Projeto de Localização: Laurence K. Smith
Chefe de Suporte ao Produto: Steven Kastner
Chefes de Teste de Software: Steve Sanford, Matt Gradwohl, Eric Spunaugle
Testadores de Software: Brian Hunt, Paul H. Gradwohl, Sean Kellogg
Coordenador Beta: Andy Wood
Desenvolvedor da Instalação: David Shoemaker
Desenvolvedor da Ajuda: Maximilien X. Klaisner
Escritores: Tricia Hoffman, Pamela Janello, Alexandra Shapiro
Editor: Amy Robison



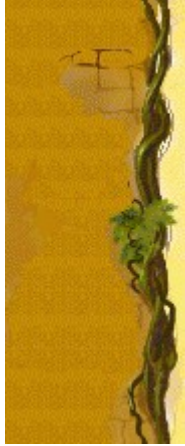
Diretor de Arte: Jennifer Epps

Artista da Embalagem do CD: Chris Lassen

Artista do Ícone: Connie Braat

Especialista em Usabilidade: Sean Draine

Gerenciamento: Stuart Moulder, Brian Bennink, Jo Tyo, Craig Henry, Ed Ventura



Suporte

Entre em contato com o fabricante do seu computador para obter suporte ao produto. O número do telefone para suporte ao produto encontra-se na documentação fornecida com o computador.

