

© 1998-2016 Rebellion. O nome e o logotipo da Rebellion e o nome e o logotipo do Battlezone são marcas registradas da Rebellion e podem ser marcas registradas em certos países. Todos os direitos reservados.

REBELLION

FM 6-1201-309-62

MANUAL DE CAMPO DA AGÊNCIA DE SEGURANÇA NACIONAL



MANUAL PARA RECRUTAS DA NSDF, INCLUINDO PESQUISA PLANETÁRIA, INFORMAÇÕES SOBRE VEÍCULOS E OUTROS DADOS DE PESQUISA

SECRETO

QUARTEL GENERAL, NSA

JUNHO DE 1969

Apesar do Battlezone utilizar fatos reais, a estória do jogo é fictícia. Todos os personagens retratados ou mencionados no jogo também são fictícios, exceto por referências ao Presidente Dwight D. Eisenhower, ao antigo diretor da CIA, Allen Dulles, e a certos membros do Corpo de Astronautas dos EUA. Qualquer semelhança entre a estória do jogo, seu enredo, ou suas personagens com qualquer evento ou pessoa real é mera coincidência.



Ao jogar o Battlezone, referências ao Governo dos Estados Unidos serão feitas, incluindo a Escritório do Presidente dos Estados Unidos, a Agência de Segurança Nacional (NSA), a Agência de Inteligência Central (CIA), e à Administração Nacional de Aeronáutica e Espaço (NASA). Nenhuma dessas entidades governamentais aprovou, endossou, ou está associada de qualquer maneira à criação do Battlezone, e o jogo não é um produto autorizado por nenhuma dessas agências.

REBELLION®

© 1998-2016 Rebellion. O nome e o logotipo da Rebellion e o nome e o logotipo do Battlezone são marcas registradas da Rebellion e podem ser marcas registradas em certos países. Todos os direitos reservados.

FM 6-1201-309-62

MANUAL DE CAMPO DA AGÊNCIA DE SEGURANÇA NACIONAL

MANUAL PARA RECRUTAS DA NSDF, INCLUINDO PESQUISA PLANETÁRIA,
INFORMAÇÕES SOBRE VEÍCULOS E OUTROS DADOS DE PESQUISA

SECRETO

**QUARTEL GENERAL, NSA
JUNHO DE 1969**

Apesar do Battlezone utilizar fatos reais, a estória do jogo é fictícia. Todos os personagens retratados ou mencionados no jogo também são fictícios, exceto por referências ao Presidente Dwight D. Eisenhower, ao antigo diretor da CIA, Allen Dulles, e a certos membros do Corpo de Astronautas dos EUA. Qualquer semelhança entre a estória do jogo, seu enredo, ou suas personagens com qualquer evento ou pessoa real é mera coincidência.

Ao jogar o Battlezone, referências ao Governo dos Estados Unidos serão feitas, incluindo o Escritório do Presidente dos Estados Unidos, a Agência de Segurança Nacional (NSA), a Agência de Inteligência Central (CIA), e à Administração Nacional de Aeronáutica e Espaço (NASA). Nenhuma dessas entidades governamentais aprovou, endossou, ou está associada de qualquer maneira à criação do Battlezone, e o jogo não é um produto autorizado por nenhuma dessas agências.

AVISO IMPORTANTE SOBRE SAÚDE E VIDEOGAMES

Fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode sofrer convulsões quando exposta a certas imagens, incluindo luzes vibrantes ou texturas que podem aparecer em videogames. Até pessoas que não têm histórico de convulsões ou epilepsia podem ter uma condição não diagnosticada que pode causar estas "convulsões por fotossensibilidade" ao assistir videogames. Estas convulsões podem apresentar vários sintomas, incluindo tontura, alteração na visão, espasmos nos olhos ou no rosto, tremor nos braços ou nas pernas, desorientação, confusão, ou perda temporária dos sentidos. As convulsões também podem causar desmaios, que podem levar a ferimentos por quedas ou por choque com objetos próximos.

Pare de jogar imediatamente e consulte um médico se perceber alguns destes sintomas.

Os pais devem observar ou perguntar sobre estes sintomas aos seus filhos. Crianças e adolescentes têm maior probabilidade de sofrer estas convulsões do que adultos. O risco de convulsões epiléticas por fotossensibilidade pode ser reduzido tomando-se as seguintes precauções: Sente-se mais longe da tela; Use uma tela menor; Jogue em um local bem iluminado; E não jogue quando estiver com muito sono ou cansado demais

Se você ou algum dos seus parentes tiver histórico de convulsões ou epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

Conteúdo

AVISO IMPORTANTE SOBRE SAÚDE E VIDEOGAMES	2
Fotossensibilidade	2
Menú principal	4
Um Jogado	4
Opções	5
Opções de Jogo	5
Opções Gráficas	6
Opções de Áudio	6
Configurações de Control	6
Controle no jogo	6
Salvar e Restaurar Jogos	9
Jogos para Multijogador	10
Características do Multijogador	11
Jogos Multijogador Têm as Opções a Seguir	11
Dicas para Partidas Multijogador Estratégia	12
Combate Básico	13
Ação	13
Estratégia	14
Construindo e Alimentando Estruturas	17
Edifícios Básicos	17
Edifícios Avançados	17
Fontes de Energia Alternativa	17
Garantia e Suporte	18
Introdução	18
Licença	18
Propriedade	8
Limites de Uso	18
Garantia	18
Limitação de Responsabilidade	19
Jurisdição	19
Enfrentando problemas?	19

Menu Principal

Um jogador

Escolha **Um Jogador** para começar a jogar o Battlezone.

Multijogador

Para começar uma partida multijogador na internet, ou em uma rede local (LAN), selecione esta opção.

Ver créditos

Selecione esta opção para ver uma lista das pessoas (e animais) que trabalharam neste jogo maravilhoso.

Repetir Intro

Esta opção executará o vídeo de abertura outra vez.

Opções

Aqui você tem acesso à tela Opções, onde pode escolher ajustes de gráficos, sons, controle, e opções de jogo.

Mods

Aqui você tem acesso à tela de seleção de Mods de ativar/desativar e definir a prioridade do conteúdo personalizado instalado.

Sair do Jogo

Clique em **Sair do Jogo** se quiser sair.

Um jogador

Estrelas e Listras

Selecione Estrelas e Listras para iniciar a campanha dos americanos. A campanha Estrelas e Listras é a campanha principal, criada para apresentar os jogadores à estratégia-ação em primeira pessoa.

A Brigada Vermelha

Selecione a Brigada Vermelha para começar sua campanha. Nas missões da Brigada Vermelha, você comandará as forças soviéticas contra a Brigada do Cachorro Negro dos americanos. A campanha da Brigada Vermelha inclui missões avançadas, para jogadores experientes.

Exercícios de Combate

Selecione Exercícios de Combate para começar as missões de treinamento. Para novos jogadores, o Exercício de Combate oferece instruções sobre o universo do Battlezone e sobre como mover seu veículo e disparar contra inimigos, além de como controlar e construir unidades. Complete as quatro missões de treinamento e os comandantes estarão prontos para liderar as tropas.

Alternar jogo salvo

Use este menu para carregar um jogo salvo anteriormente.

Ação Instantânea

A Ação Instantânea (IA) é uma coletânea de mapas para um jogador, jogados contra a inteligência artificial.

Opções

Na tela Opções, os jogadores podem ajustar Opções de Jogo, Opções Gráficas, Opções de Áudio, e Configurações de Controle para o Battlezone.

Opções de Jogo

Dificuldade do Jogo

Altere a dificuldade do Battlezone, de Muito Fácil até Muito Difícil. O nível padrão é o Médio.

Item Especial

O Item Especial altera o comportamento dos Itens Especiais (Phantom VIR, Campo RED, e Câmera Local). Quando estiver **Ligado**, você pode ativar ou desativar os Itens Especiais com o botão de disparo (botão esquerdo do mouse) enquanto selecionado, ou com o gatilho de Item Especial (botão do meio do mouse) a qualquer momento. Com o Item Especial **Desligado**, eles serão ligados automaticamente quando for selecionado e serão desligados automaticamente quando não for selecionado. Você não terá controle sobre ele.

Nivelamento Automático

O Nivelamento Automático manterá o nível do seu veículo durante o jogo. Alterar esta opção para **Desligado**, permite maior controle sobre o veículo para jogadores avançados, mas pode tornar o controle do seu veículo mais difícil.

Posição do Alvo

Quando **Ligado**, fará com que um pequeno indicador seja exibido durante o jogo, que ajudará os pilotos a disparar com maior precisão contra alvos em movimento. Quando um veículo alvo estiver em movimento, apontar o retículo contra o alvo e disparar poderá ser um desperdício de munição. O veículo alvo sairá do caminho do disparo, e os projéteis não o acertarão. O indicador da Posição do Alvo demonstrará onde a mira precisa ser posicionada a fim de atingir o veículo alvo.

Inverter Mouse (Para Cima/Baixo)

Esta opção inverterá os comandos do mouse. Apontar o mouse para baixo fará seu veículo descer, e vice versa.

Sensibilidade do Mouse

Esta opção altera a sensibilidade dos movimentos do mouse.

Ajuda na Estratégia

Com a Ajuda na Estratégia ativa, os objetos serão automaticamente identificados quando forem apontados.

Idioma

Altere o idioma do texto e das vozes para um dos idiomas suportados.

Opções Gráficas

As opções gráficas permitem que você otimize os gráficos para o seu sistema. Opções que aumentam a qualidade visual podem desacelerar o jogo em sistemas mais antigos. Se o jogo estiver lento demais, alterar as opções provavelmente fará com que o desempenho melhore.

- Monitor
- Resolução
- Filtro Anisotrópico
- Tela Cheia
- Sombras dos Veículos
- Tamanho do HUD
- HUD em tela
- Anti-aliasing
- Detalhes
- Detalhes da Cabine
- Brilho na Tela
- Aplique para aceitar as alterações feitas nas Opções Gráficas

Opções de Áudio

O menu Opções de Áudio possui controles para os níveis de volume de:

- Música
- Efeitos
- Voz

Configurações de Controle

Para alterar o controle padrão, escolha Configurações de Controle. Nesta tela você pode alterar a visualização, as teclas do teclado, e pode ativar um controle/joystick que controlará os movimentos e as armas selecionadas.

Controle no jogo

Controle	
Q	Mover-se para a frente lentamente
V	Mover-se para a frente
A	Mover-se para a esquerda
S	Parar e voltar
D	Mover-se para a direita
F	Inclinar para cima
C	Inclinar para baixo
Mouse para a esquerda	Virar para a esquerda
Mouse para a direita	Virar para a direita
E	Pular

Armas	
Botão esquerdo do mouse	Disparar arma
Botão direito do mouse	Selecionar arma
F8 a F12	Selecionar hardpoint da arma
Ctrl-F8 a Ctrl-F12	Agrupar hardpoints da arma
D	Combinar 2 armas

Visualizações

Shift-F1	Cabine e HUD
Shift-F2	Apenas HUD
Shift-F3	Sobre o veículo
Shift-F4	Câmera externa
Shift-F5	Sem HUD ou cabine
Setas do teclado	Controle da câmera externa
+/-	Aproximar/Afastar
Shift-F11	Câmera livre Gire com as setas do teclado, mova-se para a frente/para trás com as teclas de zoom (+/-)

Interface de Comandos

Tecla Esc	Menu de opções do jogo
1 a 9 e 0	Ativar Menus de Interface de Comandos
Barra de espaço	Enviar Comando de Retículo Inteligente à unidade selecionada
Alt	Definir Comando de Retículo Inteligente no alvo selecionado
Tab	Cancelar menu de comando selecionado
Shift	Menu de controle do mouse

Agrupamento de Unidades

Ctrl + Seleção de Unidades	Selecionar múltiplas unidades
Ctrl-F1 a Ctrl-F7	Mapear unidades selecionadas à Tecla Rápida
F1-F7	Selecionar grupo mapeado por jogador

Outros

T	Ligar ou Desligar alvo inimigo/Desligar Sinais
N	Selecionar próximo Sinal
J	Largar Sinal
I	Obter informações sobre objeto sob o retículo
H	Sair do veículo
Ctrl-B	Sair e destruir veículo
K	Instalar/Juntar veículos instaláveis
Ctrl-C	Conversar com outro jogador no modo multijogador.
Pausa	Pausar la partida
Alt-X	Abandonar missão
M	Informações sobre multijogador
O	Revisar objetivos da missão

Outros

D	Repetir transmissão de rádio
Caps Lock	Alternar Radar/Mapa



Salvar e Restaurar Jogos

O Battlezone armazenará temporariamente seu avanço na campanha enquanto o jogo estiver sendo executado. Entretanto, você deve salvar o jogo para que ele seja armazenado de maneira definitiva. Salve um jogo durante uma a missão da seguinte maneira:

Você pode salvar um jogo a partir do menu **Esc**. Pressione **Esc** depois selecione Salvar Jogo. Defina um nome para o jogo salvo e pressione **Enter** para concluir

Carregue um jogo salvo a partir do menu Um Jogador escolhendo Carregar Jogo Salvo. Selecione seu jogo salvo para executá-lo.

Jogos para Multijogador

Escolha **Multijogador** a partir do Menu Principal para começar uma partida para multijogadores.

Selecione uma das salas disponíveis para entrar. Para enviar mensagens a outros jogadores, digite sua mensagem no campo correspondente, na parte inferior da tela e pressione **Enter** para enviar a mensagem a todos os jogadores na sala selecionada. Selecione **S** para **Sussurrar** uma mensagem a apenas um jogador. Selecione **E** para **Emudecer** um jogador, e parar de receber suas mensagens. Selecione **E** outra vez para que volte ao normal, reativando assim suas mensagens.

Quando você for o host e clicar em outros jogadores, você poderá escolher **C** para **Chutar** um jogador, removendo-o da sala. Pressione **Criar Sala** para criar uma nova sala que permite bate-papo entre jogadores enquanto você espera o

início de novos jogos.

Para entrar em um jogo, selecione um dos jogos disponíveis. Pressione **Entrar em Jogo** para iniciar.

Para criar um novo jogo, selecione **Criar Jogo**. Insira o nome do jogo no campo e pressione **OK** para seguir para a próxima tela. Você selecionará uma missão para seu game depois disso. Você pode então escolher um veículo e definir os parâmetros da missão com base em seu tipo. As missões disponíveis são Deathmatch (**D**), Rei da Colina (**K**), e Estratégia (**S**).

Quando você clicar em cada missão, uma descrição do mapa daquela missão será exibida.

Um mapa **Deathmatch** cria um jogo onde cada piloto deve matar ou ser morto. No **Deathmatch**, as opções de construção não estão disponível. Vários power-ups podem ser encontrados no mapa, que restaram sua munição, consertam veículos danificados e oferecem armas alternativas aos pilotos.

No modo Multijogador, os veículos que você pode escolher são diferentes daqueles disponíveis no Battlezone para um jogador.

Novos jogadores podem participar de Deathmatch Dinâmico a qualquer momento (Entrada Sincronizada **Desligado**).

Um mapa **Rei da Colina** cria um jogo onde os pilotos devem controlar um ponto de captura. No **Rei da Colina**, as opções de construção não estão disponível. Vários power-ups podem ser encontrados no mapa, que restaram sua munição, consertam veículos danificados e oferecem armas alternativas aos pilotos.

Escolha um mapa de **Estratégia** para executar uma missão que permite que os pilotos construam uma base e a defendam. Um Reciclador ficará disponível e um piloto deverá usar de estratégia para executar ataques mortais contra bases inimigas. Ainda assim, o objetivo principal é matar ou ser morto.

Esta tela também exibe o status dos jogadores no jogo e permite o bate-papo entre jogadores enquanto esperam a chegada de outros jogadores.



Pressione **Executar** para executar seu novo jogo. Aguarde que outros jogadores entrem na partida e depois mate-os.

Quando estiver em missão, pressione **M** para obter informações sobre os jogadores que estiverem em combate. Uma barra de informações com Nome, Quantas vezes matou, Quantas vezes morreu, e Latência dos jogadores atuais será exibida. A Latência é a taxa de envio de informações sobre movimentos e ações do outro jogador ao seu console. Um jogador com alto nível de Latência terá movimentos irregulares, e pode exigir que os pilotos inimigos alterem sua estratégia de ataque.

Características do Multijogador

Durante uma partida Multijogador, várias mensagens serão exibidas na tela com informações sobre o status. Se um novo jogador entrar no jogo, os pilotos serão informados.

Quando um veículo é destruído no multijogador do Battlezone, o piloto é ejetado do veículo e cairá no chão. O piloto deve então assumir o controle de outro veículo antes

de ser destruído. O piloto só será destruído no multijogador se for morto fora de um veículo. acaban con él mientras está fuera de un vehículo.

Escolha **Ejetar (Ctrl-B)** para ejetar de seu veículo. O veículo será destruído automaticamente. Escolha **Sair (H)** para sair do seu veículo mantendo-o intacto.

Quando os Pilotos estão no chão, eles podem disparar contra pilotos e veículos inimigos usando pistolas e armas de maior calibre. Ao matar um piloto inimigo usando um Rifle de Precisão, é possível assumir o comando do veículo do piloto morto.

Jogos Multijogador Têm as Opções a Seguir:

Entrada Sincronizada (Ligado/Desligado)

A Entrada Sincronizada começa simultaneamente para todos os jogadores. Novos jogadores ficam impossibilitados de entrar na partida depois dessa ter começado. Esta opção está disponível para jogos de Estratégia e Deathmatch, e é recomendada para todos os jogos de Estratégia

Satélite de Comunicação Ligado/Desligado

Quando **Satélite de Comunicação Ligado/Desligado** estiver **Ligado**, os jogadores poderão construir Torres de Comunicação. As Torres de Comunicação permitem ativar a visão de satélite do campo de batalha. Esta opção só é relevante em jogos de Estratégia.

Quartéis Ligado/Desligado

Quando **Alojamentos Ligado/Desligado** estiver **Ligado**, os jogadores poderão construir alojamentos. Os Alojamentos garantem mais pilotos aos jogadores, permitindo que controlem mais unidades ao mesmo tempo. Pode ser

interessante desativar os Alojamentos em partidas na Internet a fim de limitar o número de unidades ativas. Esta opção só é relevante em jogos de Estratégia

Vidas do Jogador

Este número define quantas vezes um jogador pode morrer em um jogo de Estratégia e ainda continuar controlando forças. Esta opção só é relevante em jogos de Estratégia.

Limite de Jogadores

Esta opção define quantos jogadores podem participar do jogo. O limite de jogadores aplica-se a partidas de Deathmatch, de Rei da Colina e de Estratégia.

Tempo Limite

Define quanto tempo o jogo vai durar antes de ser terminado automaticamente. O Tempo Limite só é relevante em partidas Deathmatch.

Atirador

Esta opção determina se os jogadores terão Rifles de Precisão quando estiverem fora de seus veículos. Aplica-se tanto a jogos Deathmatch quanto Estratégia.

Limite de Mortes

Define o número de mortes que um jogador deve atingir para que o jogo seja concluído. O Limite de Mortes só é relevante em partidas Deathmatch.

Dicas para Partidas Multijogador Estratégia

- Não morra! Não importa o tamanho de suas forças, você perderá a partida se morrer mais vezes que o limite de Vidas do Jogador. Tente ficar longe do perigo e deixe o computador lutar por você.
- Construa defesas eficientes. Adversários humanos são muito melhores na hora de atacar que um computador. Suas defesas serão testadas.
- Aprenda a utilizar suas unidades de maneira eficiente. Cada unidade no Battlezone possui um estilo de ataque ou de defesa de sua preferência. Descubra as vantagens de cada unidade e tente usá-las da melhor maneira possível.
- Os números fazem diferença. As batalhas normalmente são definidas por quem é mais forte. Tente manter suas forças juntas, ou faça com que ataquem juntas um ponto específico no campo de batalha para ações definitivas.
- Controle a fonte de sucata e construa Silos perto de depósitos.
- Controle o mapa. Use a imagem na tela (pressione **Caps Lock**) para identificar áreas que você quer controlar.

Combate Básico

Ação

Movimentos

Controle seu veículo usando o teclado e o mouse. O movimento simples para frente do veículo é feito através da tecla **W**. Quando estiver movendo-se para a frente, mantendo a tecla **W** pressionada, mova o **mouse para a esquerda e para a direita** para mudar sua direção.

Use a tecla **A** para mover-se à esquerda e a tecla **D** para mover-se para a direita.

Ao deslocar-se pelos mundos do jogo, você encontrará vários obstáculos, como caixotes ou colinas, que seu veículo terá dificuldades para atravessar. Use a tecla **E** para usar os aceleradores turbo e Pular. Esta função funciona melhor quando usada em combinação com o movimento para a frente. Quanto maior a velocidade do seu veículo, mais alto será seu pulo.

Os Exercícios de Combate do Battlezone são essenciais para os novos jogadores desta modalidade. Eles ajudarão você a aprender como pilotar veículos, como comunicar-se com outras unidades, e como definir alvos inimigos.

Controle Básico para Uso de Armas

Use o botão **esquerdo do mouse**, ou a tecla Insert do teclado numérico, para disparar sua arma. O botão **direito do mouse**, ou a tecla Enter do teclado numérico, permite que você altere a arma selecionada. Use as teclas **F8** a **F12** para ter acesso direto às armas. A tecla **F8** selecionará a primeira arma, a tecla **F9** selecionará a segunda arma, e assim por diante. Pressione **Ctrl-F8** a **Ctrl-F12** para associar armas.

Definindo alvos

Para mirar em um inimigo, pressione **T** quando ele estiver no campo de visão. O computador de bordo travará a mira através da emissão de calor do veículo inimigo automaticamente, e permanecerá travada. Os marcadores de alvo serão exibidos, mostrando a distância até o veículo e os danos que o veículo sofreu. A câmera do alvo será exibida, e continuará mostrando a posição e as ações do veículo alvo. Se um inimigo não foi definido como alvo anteriormente, e for então atingido por disparos do piloto, ele será automaticamente definido como alvo, e as informações sobre o alvo serão coletadas.

A Pé

Pressione **H** para sair do seu veículo mantendo-o intacto. Pressione **Ctrl-B** para ejetar do seu veículo. Depois de ejetar, o veículo será destruído automaticamente.

Quando estiver no chão, use o teclado e o mouse para mover-se da mesma maneira que nos veículos. Pilotos andando fora do veículo podem pedir socorro a unidades amigas ou podem assumir o comando de unidades inimigas.

Entretanto, pilotos ficam mais vulneráveis quando estão fora de seus veículos. Eles podem ser atingidos por disparos dos inimigos. Ainda assim, nenhum piloto está completamente indefeso quando está a pé. Cada um recebe uma arma de plasma e um rifle de



precisão, e pode disparar contra veículos inimigos ou contra outros pilotos que também estiverem fora de seus veículos.

Mudando de Veículos

Um piloto pode chamar um veículo e pode pedir para ser resgatado por um amigo disponível. Selecione a unidade amiga e use o comando **Recolha-me**. O outro soldado sairá e o piloto no comando poderá usar o veículo. O primeiro piloto irá até o veículo amigo sem piloto mais próximo, ou voltará andando até a base.

Comandando Veículos

Quando estiver a pé, você poderá usar sua pistola padrão no modo de longo alcance para disparar contra veículos inimigos, matando o piloto e fazendo com que o veículo fique disponível para que você possa usá-lo.

Alternar para o Rifle de Precisão fará com que você abaixe-se e leve o rifle até seu ombro, ativando a visão por calor. O Rifle de Precisão exibirá pilotos inimigos como pontos brancos brilhantes quando os veículos inimigos estiverem no campo de visão. Elimine o piloto inimigo e seu veículo estará disponível para ser confiscado.

Veículos que pueden ser incautados:

APC	Artilharia	Navalha Pesada
Minador	Navalha	Tanque Foguete
Coletor	Tanque	Canhão

Estratégia

O Retículo Inteligente

O Retículo Inteligente é uma ferramenta básica de combate que permite que pilotos enviem comandos a unidades. Aponte o retículo a unidades e pressione a **Barra de Espaço** para acessar uma lista de comandos



disponíveis. Esses comandos podem ser dados quando um piloto pressionar as teclas numéricas de **1 a 0**. A tecla **Tab** pode ser usada para voltar ao menu de comandos principal. Os Engenheiros NSDF simplificaram o processo de batalha permitindo que pilotos enviem comandos com um único botão. Até em péssimas condições, acidentes com fogo amigo e erros de batalha foram minimizados. Tenha a certeza de que o Comando NSDF confia nas decisões dos pilotos, mas também entende que em situações de vida ou morte, seus soldados terão que encarar a possibilidade de cometer erros inesperados.

Controlando Unidades

Use o Retículo Inteligente para controlar unidades amigas. Este retículo também possui link de comunicação com o Reciclador, com edifícios e com unidades móveis. Aponte o retículo no aparato necessário e pressione a **Barra de Espaço** para comunicar-se. Os comandos possíveis serão listados no canto superior esquerdo do console. Escolha o comando desejado e pressione o botão correspondente. Estruturas capazes executarão os comandos imediatamente, e farão uma verificação quando concluírem.

Teclas Rápidas

As teclas **F1 a F7** podem ser mapeadas para comandos de múltiplas unidades selecionadas pelo jogador, como um grupo. Para fazer isso, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e selecione uma ou mais unidades a partir da Interface de Comando. Depois, mantendo pressionada a tecla **Ctrl**, pressione uma tecla de função de **F1 a F7**. Você ouvirá um clique. Agora, sempre que você pressionar a tecla de função selecionada, enviará comandos a todas as unidades naquele grupo ao mesmo tempo.

O mapa

Um mapa topográfico fica localizado no canto inferior esquerdo do console do veículo. Ele contém o resultado de muitas horas de pesquisa, e inclui as mais atuais informações de satélite em sua implementação. Este mapa foi criado para alertar os pilotos sobre perigos na topografia, além de garantir que o terreno possa ser usado como vantagem por lutadores experientes. Uma bússola fica sobreposta ao mapa, permitindo que os pilotos definam seu trajeto e movam-se para seguir suas ordens. Informações do radar também são exibidas neste mapa. Veículos e acampamentos inimigos são exibidos em vermelho, e unidades amigas em verde.

Interface de Comandos

A interface de comandos exibirá a localização das unidades no mapa quando unidades amigas forem selecionadas. A interface de comando permite que um piloto construa e controle unidades. O nível mais alto da interface de comando é composta das categorias de unidades: ofensiva, defensiva, etc.

1. Unidades Ofensivas

Este menu permite que você selecione e controle unidades ofensivas. Quando você selecionar esta categoria, receberá uma lista de todas as unidades ofensivas disponíveis. Selecione uma unidade e uma lista de ordens disponíveis será

exibida. Pressione o número correspondente para dar essa ordem. Unidades ofensivas incluem Tanques, Exploradores, APCs, e Walkers.

2. Unidades Defensivas

Este menu permite que você selecione e controle unidades defensivas. Quando você selecionar esta categoria, receberá uma lista de todas as unidades defensivas disponíveis. Selecione uma unidade para obter uma lista de comandos. Pressione o número correspondente para enviar o comando. Unidades Defensivas incluem Howitzers, Torres e Minadores. Torres e Howitzers só podem disparar quando forem instalados. Para instalar ou desinstalar uma Torre ou um Howitzer que você estiver dirigindo, pressione K.

3. Unidades Utilitárias

Este menu permite que você selecione e controle unidades utilitárias. Selecione uma unidade utilitária para obter uma lista de comandos. Pressione o número correspondente para instigar o comando. Unidades utilitárias consistem de Coletores e Reboques.

4. Sinais

Este menu exibe uma lista de todos os Sinais ativos. Pressione o número correspondente para um sinal específico para selecionar esse sinal e exibir seu ponto de vista. Quando um sinal for selecionado, as unidades amigas podem receber ordem de fazer o reconhecimento de sua posição. O Comando NSDF posicionou Sinais em alguns locais. Os Sinais podem ser posicionados em qualquer lugar do mapa ao serem lançados do Arsenal, caso este esteja disponível. Observação: Um Sinal selecionado vai girar com seu veículo, permitindo que você tenha visão em todas as direções ao redor do Sinal.

5. Reciclador

Selecionar este menu exibirá todas as unidades que podem ser construídas no momento. Unidades que exigem mais sucata do que foi coletada não estarão disponíveis. Um número é exibido ao lado de cada unidade, definindo quanta sucata é necessária. Um P será exibido, indicando que um soldado é necessário para pilotar essa unidade. Se nenhum piloto estiver disponível, a unidade não poderá ser construída. Se um Reciclador for instalado em um gêiser e você desejar movê-lo, deverá primeiro ordenar que o mesmo seja embalado. Para embalar um reciclador, abra um canal de comunicação com o Reciclador pressionando 5, depois pressione 0. Depois de embalado, o Reciclador aceitará ordens para movimentar-se.

6. Fábrica de Unidades Móvel

A Fábrica de Unidades Móvel é bem parecida com o Reciclador. Entretanto, ela foi configurada para a construção de veículos mais avançados. Selecionar este menu exibirá todas as unidades que podem ser construídas no momento. Unidades que exigem mais sucata do que foi coletada não estarão disponíveis. Um número é exibido ao lado de cada unidade, definindo quanta sucata é necessária. Um P será exibido, indicando que um soldado é necessário para pilotar essa unidade. Se nenhum piloto estiver disponível, a unidade não poderá ser construída.

Se a MUF for instalada em um gêiser e você desejar movê-la, deverá primeiro ordenar que a mesma seja embalada. Para embalar uma MUF, abra um canal de comunicação com ela pressionando 6, depois pressione 0. Depois de embalada, a Fábrica de Unidades Móvel aceitará ordens para movimentar-se.

7. Arsenal

El edificio de armamento puede construir y distribuir suministros en el campo de batalla. Al seleccionarlo, se mostrará

una lista de las armas y suministros disponibles. Selecciona el arma, baliza de navegación, el alijo de munición la pieza de reparación que desees construir y apunta con la retícula para indicarle al edificio el lugar al que debe lanzar el suministro. Si se despliega este edificio sobre un géiser y desees moverlo, primero tendrás que ordenar que se repliegue. Para replegar este edificio, pulsa **7** para abrir un canal de comunicaciones con ella y luego pulsa **0**. Una vez replegado, aceptará órdenes de movimiento.

8. Plataforma de Construção

Seleccionar este menu exhibirá todos os edifícios que podem ser construídos no momento. Edifícios que exigem mais sucata do que foi coletada não estarão disponíveis. Um número é exibido ao lado de cada unidade, definindo quanta sucata é necessária. Selecione um edifício e depois use o retículo inteligente para indicar onde o edifício deverá ser construído. Alguns edifícios exigem energia. Se um edifício exigir energia, o cursor ficará amarelo, caso não haja energia disponível.

9. Satélite

Quando um Satélite tiver sido instalado, pressione 9 para exibir o ponto de vista do satélite. Isso pode ser usado além das informações de radar no mapa na hora de escolher comandos para o batalhão e de receber informações sobre as instalações inimigas.



Pilotos e Medidores de Sucata

Ao lado da interface de comando, há dois importantes indicadores de recursos: **Pilotos** e **Sucata**.



Pilotos indica o número de pilotos que você tem sob seu comando. A maioria dos veículos que você construir exigirá um piloto. Se você não tiver pilotos disponíveis, não poderá construir essa unidade. Toda missão começa com um número fixo de pilotos. Se você precisar de mais pilotos, deverá construir um alojamento, que adicionará cinco outros pilotos. Construir uma fábrica/arsenal também aumentará o número de pilotos disponíveis. Quando um veículo é destruído, é possível que o piloto ejete e volte à base. Se isso acontecer, esse piloto estará disponível para comandar outra unidade.

O Indicador de Sucata exibe quanta sucata de biometal você recolheu com seus Coletores. Tudo que você construir vai exigir uma certa quantidade de sucata. Se você não tiver sucata suficiente, itens que você não puder construir ficarão indisponíveis no menu **Construir**. Se você ficar sem sucata, é possível usar unidades que você já construiu e ordenar que sejam recicladas. Selecione uma unidade e escolha a opção **Reciclar** no menu Comandos e essa unidade retornará ao Reciclador, sendo transformada em sucata.

Construindo e Alimentando Estruturas

Edifícios Básicos

Comandantes em campo têm acesso a várias construções e podem instalar novas estruturas ofensivas e defensivas de acordo com a situação. Primeiro, estabeleça comunicações com o Reciclador. Esta peça estratégica pode construir Torres de defesa, Coletores, Exploradores e vários outros aliados ofensivos e defensivos.

O Reciclador deve, a princípio, ser direcionado a um gêiser, para obter energia térmica. Quando o Reciclador estiver energizado, ele poderá construir outras coisas. Direcione a unidade até o gêiser mais próximo apontando o retículo inteligente para o Reciclador e pressionando a **Barra de Espaço**. Depois, aponte o retículo para um gêiser próximo e pressione a **Barra de Espaço** ou escolha uma terceira opção de comando, **Ir até o Gêiser**.

Quando o Reciclador estiver completamente energizado, pressione a **Barra de Espaço** mais uma vez para abrir um canal de comunicação. A unidade responderá, e um menu de unidades disponíveis será exibido no canto superior esquerdo do console. Pressione a tecla de comando correspondente da unidade que você deseja construir e o Reciclador começará imediatamente. Depois que cada unidade for concluída, o Reciclador ficará disponível para a construção de mais unidades.

Edifícios Avançados

Algumas unidades estão indisponíveis no campo até que certos pré-requisitos do batalhão sejam cumpridos. Até o

cumprimento destes pré-requisitos, os comandantes devem lutar apenas com as unidades ofensivas e defensivas. Estes pré-requisitos mudam de batalha para batalha, devido à irregularidade na obtenção de energia e material. Um piloto informado saberá dessas limitações, descritas na introdução da missão.

Quando as diretrizes da missão exigirem edifícios avançados, mande o Reciclador construir uma Fábrica de Unidades Móvel. Este edifício tem a capacidade de construir unidades avançadas.

Quando necessário, comandantes de campo podem ordenar que o Reciclador construa Instalações de Lançamento de Suprimentos. Este edifício permite que unidades em campo tenham acesso a reparos básicos e munição, além de armas avançadas. O Arsenal entrega sua carga catapultando-a até as unidades em campo.

Uma Plataforma de Construção é outra unidade que lida com montagem. Sua diretriz primária é construir edifícios como torres de defesa, unidades de comunicação e fontes de energia.

Fontes de Energia Alternativa

Há dois tipos de energia: energia gerada por gêiseres e energia elétrica, gerada por vento, raios, ou pelo Sol.

Os gêiseres geram energia geotérmica, e são a fonte de energia mais comum neste conflito. Entretanto, as diferenças em terreno no planeta e nas luas pesquisados permitem o uso de várias fontes de energia alternativas para o suprimento das unidades.

Uma Plataforma de Construção pode receber ordens para a construção de usinas que armazenam energia de raios, da luz do Sol ou dos ventos. Os comandantes devem usar as informações neste manual e nas descrições de suas missões para descobrir o que as equipes de inteligência descobriram sobre o terreno e o meio-ambiente do planeta. Estas informações são essenciais para que os pilotos saibam que estruturas deverão construir, e em que local.

Garantia e Suporte

Introdução

Este acordo de licença é um contrato (a "Licença") entre você, a pessoa que está usando este software (o "Jogo"), e a Rebellion Interactive Limited ("Rebellion"). A instalação ou uso do Jogo indica que você aceitou os termos desta Licença.

Licença

A Rebellion garante a você uma licença limitada, não exclusiva, e não transferível para instalar o Jogo em seu computador pessoal e para usar o Jogo de acordo com as instruções ao usuário publicadas pela Rebellion, unicamente para o seu uso pessoal. Todos os outros direitos são reservados à Rebellion.

Propriedade

O Jogo é licenciado, não vendido, e nenhum direito, título ou propriedade sobre o Jogo (ou qualquer parte dele) é transferida a você. Todos os direitos à propriedade intelectual contidos ou relacionados ao Jogo são propriedade exclusiva da Rebellion.

Limites de Uso

Você concorda em não: (a) explorar qualquer parte do Jogo comercialmente ou em troca de alguma consideração monetária; (b) vender, alugar, licenciar, distribuir ou transferir o Jogo sem aprovação da Rebellion; (c) fazer engenharia reversa, modificar, decompilar, criar obras derivadas ou desmontar o Jogo (exceto caso a Rebellion seja exigida a isso por lei, e só depois de notificar a Rebellion de suas intenções); ou (d) contornar, desativar ou remover qualquer tecnologia de proteção contra cópias ou qualquer aviso sobre marcas registradas.

Garantia

A Rebellion oferece garantia por 90 dias depois da aquisição do Jogo, e garante que se o mesmo for instalado e utilizado em um PC com a configuração adequada, ele funcionará substancialmente de acordo com as especificações do Jogo publicadas pela Rebellion.

ATÉ ONDE FOR PERMITIDO POR LEI, A REBELLION NEGA TODAS AS OUTRAS GARANTIAS E CONDIÇÕES, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO, MAS NÃO LIMITANDO-SE A GARANTIAS IMPLÍCITAS POR COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO FIM, TÍTULO E NÃO VIOLAÇÃO COM RESPEITO AO JOGO.

Limitação de Responsabilidade

DE MANEIRA ALGUMA A REBELLION ASSUMIRÁ RESPONSABILIDADE POR PERDA, DANOS, OU QUALQUER OUTRA PERDA ECONÔMICA EM QUALQUER CONEXÃO COM ESTA LICENÇA, SEJA INDIRETA OU CONSEQUENCIAL, OU DE QUALQUER OUTRA MANEIRA LIGADA AO JOGO.

TODA A RESPONSABILIDADE DA REBELLION EM CONEXÃO COM ESTA LICENÇA OU EM QUALQUER OUTRA FORMA LIGADA AO JOGO SERÁ LIMITADA AO RESSARCIMENTO DO VALOR PAGO PELO JOGO OU AO FORNECIMENTO DE UMA OUTRA CÓPIA DO JOGO (DEPOIS DE DETERMINAÇÃO DA REBELLION, SOB SEU CRITÉRIO EXCLUSIVO).

Entretanto, nada nesta Licença limita a responsabilidade da Rebellion por má interpretação fraudulenta, danos pessoais causados por negligência da Rebellion, ou qualquer outra forma de responsabilidade que não possa ser limitada ou excluída por contrato.

Jurisdição

Esta Licença deve ser interpretada de acordo com as leis da Inglaterra, e os tribunais da Inglaterra têm jurisdição exclusiva em qualquer disputa relacionada ao Jogo ou a esta Licença. Nenhum dos termos desta Licença é executável por terceiros de acordo com o Contracts (Rights of Third Parties) Act 1999. Para Perguntas e Respostas, além de outras informações, visite www.rebellion.co.uk

Enfrentando problemas?

E-mail: bz98.support@rebellion.co.uk

Site: <http://www.rebellion.co.uk/support>

Para outros jogos da Rebellion, visite

<http://www.rebellion.co.uk/games>