

Greetings and welcome to Terra!

Quando você acessa o Terra pela primeira vez, um treinador chamado TARN vai lhe ensinar algumas operações básicas do jogo. É importante lembrar do que ele lhe ensina, mas há muito mais coisas que você precisa aprender para se tornar um guerreiro de sucesso nesse complexo mundo virtual.

I. DIs e Ventrilo

A maioria dos jogadores mais experientes vai querer responder suas perguntas e te ajudar, mas jogadores com DI seguido dos seus nomes no clã dos Drill Instructors (Instrutores de Treinamento), são especificamente designados para ajudar os novos jogadores e são aliados dos clãs de iniciantes Amok e Desertrats. Você pode agregar um comunicador de voz ao Instrutor se você tiver um microfone e o ventrilo digitando o nome do usuário no programa ventrilo clicando aqui. Se você pedir a um instrutor para juntar-se a você, será muito mais fácil para ele que você fale enquanto joga ao invés de ter que parar e digitar.

Se você tiver um microfone, você pode baixar o programa no <http://www.ventrilo.com/download.php>

Geralmente, o ventrilo é necessário para entrar em um dos principais clãs do Terra, também deixa o jogo mais emocionante e as batalhas mais fáceis de serem travadas. Porém, ele não é indispensável.

II. Teclado e Configurações

Em primeiro lugar, o mais importante a fazer depois de completar os treinos, é configurar o seu teclado de modo que você possa mover e mudar as suas armas usando o teclado ao invés de ter que mover o mouse. **VOCÊ NUNCA VAISER BEM SUCEDIDO NO TERRA** se você usar o mouse para mudar de armas e não use o HULL ROTATION (descrito abaixo).

Se você tem um teclado completo, tente determinar estas teclas pressionando F1 e clicando na tecla de configuração abaixo à esquerda (é exatamente esta configuração que eu uso) (acerte o zoom para 150% se você estiver com problemas para ler o modelo).



Se você não tiver um teclado e preferir usar o joystick, as coisas mais importantes que você tem que determinar quando você inicia são: TOGGLE HSM/LDM, SELECT DUP, ZOOM IN e HULL FACE

FORWARD, LEFT, RIGHT (TECLAS ENTRE OS NÚMEROS E AS LETRAS).

Uma vez que você tenha o seu teclado configurado, seu mouse estará livre para outras funções, determine PATH (segurando a tecla SHIFT e clicando com o botão da direita: piloto automático). A maioria dos guerreiros mais experientes joga em tela cheia para ver melhor. Você também deveria tentar [(-)botão acima da configuração] assim você se acostuma a sua configuração e não ficará em desvantagem.

III. Comandos de jogo

@l lista os seus companheiros de tribo e aliados que estão no jogo; **@l all** lista todos no jogo.

@s lista todas as propriedades de sua tribo; **@s me** lista suas condições.

@s warrior name são as condições de um jogador se você colocar o nome dele no lugar do warrior name.

@s clan name lista as propriedades de outra tribo se você colocar o nome dela no lugar do clan name.

@d deposita dinheiro no seu tanque no forte que você estiver perto (tem que ser um círculo interior).

@w money-amount pega dinheiro do forte para dentro do seu tanque. (dentro do círculo).

@e leva você para o forte mais próximo, você também pode digitar **@e specific-fort-name**.

@e money-amount fort-name deixa você pegar dinheiro do tanque para o forte ou de forte para forte.

@o asset-name é como você observa um forte, caso não esteja pronto e você não queira sair.

@t player-name message é como você manda mensagens confidenciais.

@p empregados aliados ao seu meio. Você pode designar uma pessoa específica.

@m mostra a tribo MOTD, que é uma mensagem que você pode ver digitando **@motd message**.

@dist mostra a distância que você está da propriedade mais próxima que mostra no mapa.

@dist asset-name mostra a distância que você está de uma propriedade específica.

Para mudar os canais (frequências) segure o controle e pressione os três números 100 que faltam.

IV. Acampamentos, Refúgios e Clãs

Uma vez que você tenha completado o treinamento com o Tarn, você é lavado ao acampamento base. O único propósito desta área é acostumar-se a lutar com robôs- tanques e capturar fortes. Para capturar um forte, você tem que destruir 04 torres atirando um disco amarelo de uma máquina (MACHG). Você é automaticamente levado para Amok Home ou Desertrats Home, onde você será forçado a operar um tanque, mas você pode digitar **@e Bootcamp** para lhe colocar onde você queira no mapa (FARP) e escolher diferentes veículos. Assim que estiver preparado vá para o aterro digitando **@e dregs**, onde os jogadores ganham algum dinheiro e ocasionalmente travam algumas batalhas. Uma vez que você estiver no aterro, é interessante que você conheça alguns dos jogadores e decidir a qual clã você quer se juntar, ou você pode formar o seu próprio clã se você precisar de algum tempo. Você não conseguirá nem ganhar e nem guardar dinheiro enquanto estiver em Amok ou Desertrats, já que esses clãs iniciantes não têm privilégios. Para garantir ou formar um clã, vá para www.terracorps.com, entre e vá para game functions.

O aterro, que é um lugar neutro, e todos os jogadores podem usá-lo como acampamento de base. Existem 14 campos inimigos que você tem que capturar. Os 04 mais próximos são: Ex, Benton, Gane e Nought. Você ganha L10000 por capturar esses fortes que são defendidos por 06 rhino tanques e 01 morcego. Você só pode ter Rhino, Goat, Buffalo ou Shrike dos acampamentos base, aterros, fortes e estes 04 campos inimigos. Fora destes campos inimigos existem outros que contêm L30000 para serem capturados. São defendidos por 03 Rhinos, 02 Goats, 02 Morcegos e você pode pegar veículos extras de lá. Você pode pegar Barracuda, Phoenix, Scarab, Armadillo e Rocket Goats destes campos inimigos e de propriedades que são construídas além das fronteiras (fortes e bases móveis).

V. Radar, Lazer e IFF

O radar é uma ferramenta muito importante de utilizar e entender. Pontos vermelhos representam veículos inimigos e pontos azuis representam veículos amigos. Se você ligar o seu IFF, você poderá ver seus amigos que não têm seus IFF ligados por mais de 02 km de distância e inimigos que não têm os seus IFF ligados por mais de 500m de distância. Se um amigo ou inimigo tem o seu IFF ligado, você será capaz de vê-los por mais de 02 km, então é por isso que você não vai deixá-lo ligado se não estiver participando de uma batalha. Ligue-o se você escutar mísseis sendo atirados e você terá amigos on-line para ver se são eles e só deixe ligado se você estiver sendo cercado por um Shrike/Goat ou se existe um Rhino tanque bem perto de você que já esteja para atirar.

Quando você atira em algo, aparece no mapa, uma caixa que liga e desliga depois de um segundo. Ligando o seu IFF, também mostra esse flash que também pode ser detectado de uma longa distância. Se você escutar "I believe we are being lazed" quer dizer que algo/alguém vê você e sua posição foi revelada à todas as unidades perto o suficiente para ver o seu flash no radar.

Você verá que se você quiser atirar em algo com o laser ou apenas clicar com o botão da direita, um número aparece. Esta é a distância em metros do lugar que você clicou.

VI. Veículos e Estratégias avançadas de batalha

Aprenda a operar Rhinos e Goats por primeiro. Eles são os veículos mais importantes do núcleo.

-Se você vir um alvo e tiver um tiro HSM (caixa verde), atire 03 mísseis, mude para LDM (atire clicando com o botão da direita, triângulo amarelo), atire mais 03, mude para DUP e atire nesses por mais ou menos 05 segundos e repita fazendo isto o mais RÁPIDO que puder. Não pare de se mexer e use hull rotation quando você passar por um Rhino, assim você não danifica a sua traseira. -Se você vir um alvo, mas não tem HSM porque está muito longe ou em direção perpendicular, atire LDM primeiro, e depois HSM, assim que ele virar em sua direção.

-Quando você estiver perto, use somente DUPs, já que os mísseis só tem poder se você estiver no mínimo a 100 metros de distância. Se você não tem tranca HSM e/ou não pode obtê-la clicando como botão da direita em um alvo com LDMs, você está muito perto.

-Se você não vê o alvo, mas TEM HSM, certifique-se do seu movimento primeiro, e então ilumine-a para ter certeza de que não é uma nave amiga.

Se você estiver tendo problemas, porque foi danificado por 4+bots, tente ir (localizando-se no mapa) mais longe e guiando com o HSM selecionado. Uma vez que você tenha uma tranca (caixa verde) o mais longe possível, PARE e atire mísseis, fazendo os tanques virem até você aos poucos. Atirando 02 ou mais ao mesmo tempo, é importante manter-se em movimento e usar a hull rotation, então lados diferentes do tanque são danificados. Aparte da frente é a mais danificada, então os lados, e a traseira é bem danificada. Certifique-se também que você está fazendo isto em intervalos regulares para ter mais armamentos e munição. Se você vir um Shrike (helicóptero), enquanto guiando um Rhino, use LDM para explodi-los e use sua machinegun enquanto LDMs estão recarregando. É interessante ter uma tecla configurada para machinegun, assim você pode mudar para ela rapidamente. Suas chances de sobrevivência são geralmente maiores se você atirar de volta assim que receber os tiros. Se você vir um Shrike enquanto estiver em um Goat, eu recomendo correr muito. Ou sair e mudar para um Rhino, assim você pode abatê-lo.

Goat: Mag é uma ferramenta magnética que perfura o casco do veículo e explode depois de 25 segundos, somente se você ainda estiver vivo na hora da explosão. Se você for atingido e matar o Goat que te atingiu, você não vai explodir. Use essa ferramenta ou rhinos (só precisa de um deles), se você sair, ande em círculos em volta dele usando a hull rotation e só atire HSM se você estiver de frente à sua traseira. Seis HSMs na traseira do Rhino tira ele de combate. Alguns Rhinos não se mexem (aqueles que outros guerreiros largaram, você pode ver a diferença por causa dos foguetes

brancos em cada lado da torre) e esses são os únicos que são bons para PEL. O Rhino vai automaticamente fugir dos PELs. MAGs trabalham da mesma maneira que DUPs, mas eles só são eficientes até 300m.

Rhinos e outros Goats só atiram HSM nos Goats se eles estiverem indo muito devagar ou se estiverem andando em sua direção ou direção oposta. Depois de atingir com a MAG o Rhino, tente sair de sua visão, assim eles não podem atirar LDM, porém é importante não sair correndo da direção deles, porque senão eles colocarão 03 HSMs na traseira. Tente circular em volta deles até que surja uma montanha de fumaça entre vocês. As técnicas apropriadas para atingir um Rhino é usar a MAG, então vire e encare-o, bata a face direita ou esquerda do casco dependendo qual é o melhor.....mantenha-se encarando-o e ande em volta dele. Você só tem que se preocupar com ele se estiver com guerreiros, embora bots só atirem com DUPs e MAGs.

Quando vocês se mexem usando Goats, usem a HULL ROTATION aos montes para se mover com a intenção de escapar dos DUPs que os Rhino robôs atiram. É meio difícil de se acostumar, mas essencial para ser um bom em lidar com Goats, o que é importante. Um pouco de meneio (mudança de direção para frente e para trás) é tudo que um DUP precisa para não perder um tiro. Você pode escapar de DUPs em um Rhino, mas só se você estiver dirigindo muito rápido e o DUP estiver em uma distância muito grande.

VII. Procedimentos de Construção

Usar um Scarab se você começar a construir algo. Digite @w 50000 enquanto dentro de um círculo de um forte com dinheiro suficiente e descarte toda a sua munição, assim você pode dirigir até mais longe.

Depois de digitar os seguintes comandos, clique no terreno que você gostaria de se estabelecer, então digite **@build (o nome que você quiser)**. Caso você esqueça ou não digite um nome, irá ser designado um número de série como um nome.

Você não pode construir nada com uma distância menor de 06km de outra construção. Você também tem que estar a um mínimo de 25 km de qualquer coisa pertencente à OP4. Então se você não puder construir “por causa de uma construção muito perto”, ou você encontrou outra propriedade inimiga, ou você está muito perto de goat_berserker, berserker, bootcamp, gauntlet, waterworks, o dregs.

@survey é como você constrói um forte (você precisa de L25000 para iniciar um)

@power é como você constrói uma power plant (necessária para um forte, L25000 posto dentro do círculo em volta do forte).

@base é como você constrói uma base móvel (L25000).

@radar é como você constrói um radar, que mostra as propriedades inimigas de uma maneira bem completa.

@fuel é como você constrói um depósito de combustível (caso você fique sem combustível enquanto dirige para construir).

@ammo é como você constrói um depósito de munição (caso você tenha armamentos e munição) usado na maioria das vezes para atacar outros fortes.

Para ter dinheiro para terminar uma base incompleta, digite **@o moneyamount forname**, então **@d** uma vez que você esteja voando por ali por perto.

Você precisa em torno de L400000 para o forte e L150000 para uma base móvel.

Defesas: depois de clicar os comandos no mapa de onde você quer ir, então vá **@b**

@t permite você formar uma torre assassina (L1000).

@r permite formar um campo de força (L200).

Você pode construir 16 defesas em um MB e 20 em um forte, você pode botar 07 robôs em fortes, tatus e morcegos são os melhores.