

Manualul in limba romana

Felicitari si bine ati venit in **Terra**

Cand intrati pentru prima oara in Terra, un antrenor automat pe nume **Tarn** va va invata cele mai importante operatiuni din joc. Este foarte important sa va amintiti ce va invata el, dar aici sant mult mai multe informatii pe care trebuie sa le invatati pentru a deveni un luptator de succes in aceasta complexa lume online. Acest ghid a fost compus de seful clanului **DrillInstructors SamsonDI** pentru a va informa despre toate aspectele in joc, cuprinzind informatii despre vehicule, operatiuni de constructie, strategii de batalie, diferite comenzi, si multe altele.

I. DI's si Ventrilo

Cea mai mare parte din jucatorii experimentati din acest joc o sa va ajute cu placere raspunzand la intrebarile voastre, dar jucatorii cu terminatia "**DI**" ce insoteste numele acestora si care fac parte din "**DrillInstructors**" clan sant special desemnati sa ajute jucatorii noi si sant aliatii clanurilor de antrenament "**Amok**" si "**Desertrats**". Puteti sa folositi serverul de comunicatii voicale cu un DrillInstructor daca aveti microfon si "**Ventrilo client**", dar mai intai faceti-va un username in programul **ventrilo**. Ar fi mult mai simplu sa comunicati prin acest servervocal cu un instructor pentru a intelege regulile jocului.

Daca aveti microfon, puteti downloada acest program vizitind www.ventrilo.com/download.php.

Ventrilo poate face acest joc mult mai placut si bataliile mai usor de condus. Dar daca nu doriti sa il folositi, nu este nici o problema.

II. Configurarea tastaturii

In primul rand, cel mai important lucru pe care trebuie sa il faceti dupa ce finisati antrenamentul, este sa setati tastatura stfel incat sa va puteti misca si sa schimbati armele cu ajutorul tastaturii fara sa fiti nevoiti sa folositi mausul pentru acest lucru. **NU VETI AVEA NICIODATA SUCCES IN TERRA** daca folositi mouse-ul ca sa schimbati armele si nu folositi **HULL ROTATION** (citeste in continuare).

Daca aveti o tastatura completa, incercati sa o setati tastind **F1** in joc ca in urmatoarea imagine (este exact configuratia pe care o folosesc): (folositi imaginea la 150% daca nu puteti vedea ce e scris cu rosu).



Daca nu aveti o tastatura completa sau preferati sa folositi un joystick, cel mai important lucru este sa aveti setat de la inceput **TOGGLE HSM/LDM, SELECT DUP/HEAT, ZOOM IN, and HULL FACE FORWARD, LEFT, RIGHT** (tastele num-pad-ului si functiile asociate).

Daca aveti tastatura setata, mousul poate fi folosit pentru a privi imprejur, pentru a identifica adversarul (**laze**) si pentru a folosi functia **PATH** (tineti apasat shift si click dreapta: **autopilotul**). Marea majoritatea a terrainilor experimentati folosesc optiunea **full screen** pentru a avea o vizibilitate mai buna. Dumneavoastra puteti incerca asta (setint o tasta special pentru asta –sau **ctrl+d**).

III. Comenzi ale jocului

@l listeaza coechipierii dumneavoastra si aliatii online; **@l all** listeaza toti jucatorii aflati online. **@s** listeaza toate constructiile clanului (baze mobile, forturi si radare); **@s me** listeaza statusul dumneavoastra.

@s nume-jucator afiseaza statusul jucatorului.

@s nume-clan afiseaza numele constructiilor calnului pe care doriti sa le vedeti.

@d e folosita pentru a depozita bani din vehicolul in care va aflati in fortul dorit daca va aflati suficient de aproape (trebuie sa va aflati in interiorul cercului).

@w suma-bani scoate banii din fort in vehicolul dumneavoastra (in interiorul cercului)

@e va evacueaza in cel mai apropiat fort de-al dumneavoastra; de asemenea puteti tasta **@e nume-fort** daca doriti sa ajungeti intr-un anumit fort.

@e suma-bani nume-fort va permite sa mutati banii din vehicol in fort, sau dintr-un fort in altul. **@o nume cladire** va permite sa observati o anumita cladire in cazul in care nu e completa sau nu vreti sa fiti evacuati intr-un anumit fort.

@t nume-jucator mesaj va permite sa trimiteti un mesaj privat unui anumit jucator.

@p puteti solicita aliatii sa foloseasca o anumita frecventa, **@p nume-jucator** doar un anumit jucator.

@m arata obiectivele clanului dumneavoastra (**MOTD**), care e mesajul clanului, sau il puteti stabili tastand **@motd mesaj**.

@dist afiseaza distanta la care va aflati de cea mai apropiata constructie vizibila pe harta dumneavoastra.

@dist nume-cladire afiseaza distanta pe care o aveti pana la o anumita cladire.

Pentru a schimba canalul (frecventa) tineti apasat **Ctrl** si **tastati 3 numere**. Frecventa **100** e o frecventa folosita de obicei de catre toti jucatorii.

IV. **Bootcamp, Dregs si Clanurile**

Indata ce finisati antrenamentul cu **TARN**, santeti evacuat in zona **Bootcamp**. Singurul scop al acestei zone este de a va deprinde sa luptati cu tancurile-robot si sa capturati forturi. Pentru a captura un fort, trebuie sa distrugeti toti cei 4 piloni de comunicatie impuscand discul galben din varful pilonului, care se roteste, cu mitraliera (**MACH – machgun**). Santeti luat automat catre **Amok_home** sau **Desertrats_home** de catre un elicopter de transport (**vulture**), unde veti fi obligati sa folositi un **rhino** (tanc). Dar puteti tasta **@e bootcamp** unde puteti alege vehicolul cat si locul pe harta unde vreti sa mergeti. Din momentul in care v-ati gandit ca santeti pregatiti, puteti merge la Dregs tastand **@e dregs** urmata de **enter** unde jucatorii castiga bani si uneori au loc mici batalii. Odata ce santeti la Dregs este in interesul dumneavoastra sa faceti cunostinta cu cativa jucatori si sa decideti in ce clan sa intrati, sau puteti sa va faceti propriul clan daca aveti nevoie de mai mult timp sa va decideti. Nu puteti sa salvati banii pe care ii castigati la dregs sau sump atat timp cat santeti in clanurile de antrenament **Amok** sau **Desertrats** pentru ca aceste clanuri nu beneficiaza de privilegii de constructie. Pentru a intra sau a face un clan trebuie sa vizitati www.terracorps.com, logati-va, apoi mergeti la **GAME FUNCTIONS**. Pentru a deveni membru al unui clan deja existent dati clic pe **pledge clan** dupa care alegeti din lista **numele clanului**. In cazul in care doriti sa creati propriul clan, faceti clic pe **create clan** si tastati **numele clanului**. Dar pentru a fi **seful (chieftain)** propriului clan trebuie sa aveti gradul de **maior**.

Imprejurul **Dregs**-ului, care e o structura neutral pe care o pot folosi toti jucatorii ca si **Bootcamp** sant **14 forturi (beachheads)** pe care le puteti captura. Cele mai apropiate 4 forturi de dregs sant **Ex, Gane, Benton si Nought**. Puteti castiga cate **10000 luckers** daca capturati aceste forturi care sant aparate de cate 6 tancuri (**rhinos**) si cate un **bloodbat** fiecare. Similar acestor 4 forturi sant si forturile **Haud, Khuf, Lahai** aflate in jurul **Sump**-ului. Puteti folosi numai **rhino, goat, buffalo** sau **shrike** din aceste forturi, **boot camp, dregs, sump**, forturile **BC**. Exterior acestor forturi se aflu alte forturi pe care, daca le capturati va recompenseaza cu cate **30000 luckers** de fiecare. Ele sant aparate de cate **3 rhinos, 2 goats, and 2 bloodbats** de fiecare. Aici veti putea folosi o gama mai larga de vehicule: **barracuda, bloodbat, phoenix, r-goat, scarab, armadillo** pentru a cuceri alte forturi aflate in zona sau spre exterior, in **Outland**.

V. **Harta radar, Lazing and IFF**

Harta radar e un lucru foarte important. De aceea trebuie inteleasa si folosita. Punctele **rosii** reprezinta vehiculele **inamice**, iar punctele **albastre** reprezinta vehiculele **propriului clan sau ale aliatilor**. Daca deschideti functia **IFF**, puteti vedea pe harta vehiculele aliate pe o raza de **2 km** care nu au IFF-ul pornit, iar vehiculele inamice pe o raza de **500m** distanta. Daca un vehicol prieten sau inamic au IFF-ul activat le puteti vedea pe o raza de **2km** distanta. De aceea nu e recomandat sa folositi aceasta functie prea des daca santeti angajati intr-o batalie. Puteti sa o folositi daca auziti ca se trage cu rachete si in apropiere sant prieteni pentru a-i identifica. De asemenea e indicat sa lasati IFF deschis daca santeti angajati intr-o lupta de aproape cu un **shrike** (elicopter) / **goat** inamic sau un **rhino** (tanc) inamic.

Cand folositi functia **laze** pentru a identifica un vehicol sau constructie, in secunda urmatoare veti observa pe harta un flash de culoarea albastru daca e un prieten, sau, respective, e rosu daca este un inamic. Pornind functia IFF de asemenea veti observa acest flash pe harta si acest lucru e vizibil de la mare distanta. Dca auziti expresia **“I believe we are being lazed”** asta inseamna ca

ceva/cineva a folosit functia **laze** asupra dumneavoastra, iar **flash**-ul de pe harta a fost vazut a fost vazut pe o mare distanta.

Daca veti folosi functia aceasta veti fi informat asupra identitatii, vehicolului, numele jucatorului care il ocupa, frecventa care o utilizeaza, statusul jucatorului, si istanta in metrii. Daca faceti click dreapta va fi afisata o cifra care reprezinta distanta de la dumneavoastra la punctual asupra caruia a-ti facut click dreapta.

VI. Vehicule de baza si strategii avansate de lupta

Invatati sa folositi un **rhino/goat** pentru inceput. Ele sunt unele din cele mai utilizate vehicule.

-Daca vedeti o tinta si aveti tinta **HSM** fixate (patratul verde), trageți 3 rachete, schimbati la **LDM** (fixate tinta cu clic dreapta si veti observa un triunghi galben), mai trageți inca 3, schimbati la **DUP** tragand timp de 5 secunde cu acestea, repetati de la inceput, repetind aceasta cat de repede puteti. **NU va opriti** si folositi **Hull rotation** pentru a minimize distrugerile propriului tanc.

-Daca vedeti un inamic si nu aveti tinta **HSM** fixate pentru ca este prea departe or conduce perpendicular pe directia pe care rulati, folositi intai **LDM** si dupa aceea **HSM**.

-Cand va aflati aproape folositi doar **DUP**, rachetele provoaca pierderi doar daca sunt folosite la o distanta mai mare de 100m.

-Daca nu vedeti inamicul dar aveti tinta **HSM** fixate, intai asigurati-va ca se misca si apoi folositi flash-ul **IFF** pentru a va asigura ca e un inamic si nu un prieten.

Daca aveti probleme cand sunteti angajat cu 4 rhinos inamice in lupta si toate trag in acelasi timp asupra dumneavoastra, incercati sa folositi functia **farp** (sa alegeti locul pe harta unde sa fiti proiectat), cat mai departe si conduceti avand **HSM** deshis. Cand aveti tinta **HSM** fixata, opriti-va si lansati cateva rachete. Asta va face tancurile (rhinos) inamice sa vina spre dumneavoastra.

Incercati sa folositi tot timpul **hull rotation** in lupta pentru a minimiza pierderile si folositi functia **SUP** pentru a va realimenta cu armament, combustibil si a va repara blindajul-autopilotul (**shift+clic dreapta** asupra **WRECKS** - resturilor fumegande ale vehicolului inamice distruse).

Daca vedeti un **shrike** (elicopter) inamic apropiindu-se cand conduceti un **rhino** (tanc), folositi **LSM** pentru a fixa tinta lansati 3 rachete, dupa folositi **machgun** (mitraliera) cat timp se reincarca **LDM**. Este in interesul dumneavoastra sa aveti setata o tasta pentru a folosi rapid **machgun** ori de cate ori aveti nevoie. Daca sunteti intr-un **goat** si se arorie un **shrike** nu aveti decat o singura posibilitate. Sa incercati sa va salvati pielea fugind. Puteti evacua si folosi **farp** (alegeti locul pe harta) cumparind un rhino (tanc) pentru a-l dobori.

Goat: MAG este o mina magnetica care patrunde in interiorul vehicolului si face explozie dupa **25 sec.**, dar numai daca dumneavoastra mai sunteti in viata dupa aceste 25 secunde. Daca sunteti in goat si un alt goat foloseste mag impotriva dumneavoastra, trebuie sa il distrugeti pana trec 25 de secunde, altfel veti exploda. Pentru asta folositi **HSM**, **machgun** or **PEL**. Folositi **MAG** impotriva rhinos (tancuri) (unul e de ajuns pentru a distruge un tanc). Rulati imprejurul tancurilor si folositi **HSM** daca e posibil. 6 **HSM** trebuie sa fie suficiente pentru a distruge un tanc. Unele rhinos nu se misca (unii din jucatori s-au evacuat din ele, puteti face diferenta prin faptul ca puteti veda pe lateralele turelei rachetele albe). Acestea sunt singurele impotriva carora puteti folosi **PEL** (mine magnetice). Robotii din defensiva forturilor le detecteaza si le ocolesc in mod automat. **MAG** sunt efective doar la o distanta mai mica de 300 metrii.

Rhinos sau goat-urile pot fixa tinta **HSM** asupra unui alt goat doar daca acest ruleaza foarte incet sau direct spre/dinspre acesta. Dupa ce utilizati **MAG** impotriva unui rhino, incercati sa iesiti din raza vizuala, astfel incat sa nu poata fixa tinta **LDM** asupra dumneavoastra. Cu 3 astfel de rachete el va pot scoate in afara jocului. Incercati sa va invaritati in cerc si puneti intre dumneavoastra si

inamic resturile fumegande ale altui vehicol, ori sa va ascundeti in spatele unui deal. Cea mai buna tehnica de a utiliza **MAG** impotriva unui rhino (tanc), este de a a va intoarce cu fata la el, dupa care sa folositi tasta corespunzatoare comenzii **hull face right** sau **left** (e bine sa setati pentru asta tastele **4** si **6** de pe **NumPad**), in functie de zona in care e cel mai avantajos teren (stanga sau dreapta). Continuati sa rulati cu fata spre rhino-ul inamic in timp ce aveti orientate fata spre el, invarindu-va in jurul acestuia. Nu trebuie sa va ingrijorati de reactia rhino-ului (tancului) inamic, decat daca acesta e condus de un jucator, pentru ca robotii folosesc impotriva inamicului doar **DUP** sau **MAG**.

Cand folositi un goat incercati sa folositi la manevrele de intoarcere hull rotation in timp ce rhinourile (tancurile) robot inamice executa foc cu **DUP** asupra dumneavoastra. Este un mod relativ dificil de a conduce un goat astfel mai ales daca santeti incepator, dar cu putin exercitiu, veti putea conduce un goat in mod decent. Un mic **wiggle** (intoarcere cu 180 grade inainte si inapoi) din miscare face ca **DUP**-urile inamice sa nu u-si atinga tinta. Daca santeti intr-un rhino puteti eschiva **DUP**-urile in acelasi mod, dar daca rulati cu viteza maxima si **DUP**-urile sunt lansate de la mare distanta.

VII. Tehnici de constructie

Folositi un **scarab** daca intentionati sa construiti ceva. Tasatati **@w 50000** cand santeti in interiorul cercului al unui fort cu suficienti bani in interior si aruncati tot armamentul ca sa puteti conduce mai departe. Fara armament la bord, combustibilul va fi economisit si ve-ti putea conduce scarabul la distante foarte mari.

Dupa ce tastati comenzile ce vor fi expuse in continuare, tastati **@build (orice nume doriti)**. Daca nu a-ti ales un nume s-au a-ti uitat sa il tastati dupa comanda **@build**, in mod automat va fi atribuit un nume format dintr-o serie de numere si cifre.

Nu veti putea construi un fort sau o baza mobile decat la 6km distanta de o alta constructie. De asemenea trebuie sa va aflati la o distanta mai mare de 25km de structurile construite de OP4. Deci daca nu puteti construi "because of a nearby structure" (din cauza unei structuri aflate in vecinate), santeti pe cale sa descoperiti o constructie inamica sau santeti prea aproape de **goat berserker**, **berserker**, **bootcamp**, **gauntlet**, **waterworks**, **dregs** sau **sump**.

@survey este comanda cu care construiti un **fort** (aveti nevoie de 25000 L pentru a incepe unul si inca 400000 L pentru a-l finaliza)

@power – construiti un **power plant** (sursa de energie pentru fortul dumneavoastra, 25000 L, construiti-l in interiorul sau puțin in exteriorul cercului care va aparea in jurul fortului pe care l-ati construit)

@base – construiti o **baza mobile** (mobile base, 25000L si inca 150000 L pentru a-l finaliza)

@radar – **radar** ce va va arata orice constructie care se afla in raza sa de actiune

@fuel - e modul in care puteti construi un **fuel dump** (constructie de unde puteti realimenta cu combustibil, 20000 L)

@ammo – construiti un **ammo dump** (constructie se va permite reincarcarea cu armament la capacitatea maxima si va permite repararea blindajului, 5000 L), folosit mai ales atunci cand atacati un fort inamic.

Pentru a depune bani in structurile aflate in constructie folositi comanda **@o (suma-bani) (constructia-destinatie)**, dupa care tastati comanda **@d** in momentul in care elicopterul de transport (**vulture**) se afla deasupra constructiei in cauza.

Defensiva: dupa ce tastati una din comenzile urmatoare, faceti clic pe pamant in locul unde vreti sa construiti si apoi tastati comanda **@b** urmata de “**enter**”.

@t – puteti construi un **thug** (turn de aparare) care vor distruge orice vehicol inamic care se afla in raza de actiune (1000L)

@r – construiti un **repulsor** (force field pylon – pylon ce va respinge orice vehicol inamic ce va incerca sa se apropie de constructia dumneavoastra si de pilonii de transmisiune proprii 200L)

Puteti construi **16** defensive in jurul unei **baze mobile** si **20** in jurul unui **fort**. Repulsorii (**rep**) e bine sa ii construiti in interiorul cercului din imprejurul constructiei, astfel incat inamicii sa nu se poata apropia pe proprii **piloni de transmisie**. Daca inamicul reuseste sa impuste **discul galben** care se roteste in jurul pilonilor de transmisie, constructia va fi cucerita de acesta, si in mod automat vor aparea alti piloni in zona. Un fort are **4 piloni**, iar o baza mobila are **2 piloni de transmisie**. Defensiva care va supravietui atacului, de asemenea va deveni automat proprietatea inamicului si va executa foc impotriva dumneavoastra.

In defensiva unui fort veti putea seta daca va aflati in interiorul acestuia **7 vehicule robot** de la panoul de comanda ce va fi afisat pe ecran (dreapta). Puteti programa acesti roboti sa patruleze sau sa stea intr-un anumit loc, dupa cum veti considera necesar. O echipa formata din 5 armadillo si 2 bloodbat-uri e cea mai buna combinatie.

Atentie la vulcanii activi din zona.

Informatii suplimentare:

Robotul TARN

Trebuie sa executati **intocmai** toate comenzile pe care acesta vi le indica pentru a finaliza rapid trainingul. Multora din noii recruti li se pare plictisitoare si de aceea renunta sa o finalizeze. Pentru inceput trebuie sa goliti magazia de munitii tragand oriunde doriti. Reincarcarea se face indreptand teava tancului spre arma lui **TARN**. Si iarasi goliti magazia de munitie. Reincarcati ori de cate ori e necesar sau vi se indica lucrul acesta.

TARN va va cere sa indreptati in mod automat tunul tancului spre tunul tancului folosind **shift si clic stanga** pentru a reincarca. Mai tarziu va va cere sa miscati tinta tancului in sus si in jos folosind asupara tancului tinand apasat **clic dreapta de la mouse si miscandu-l**.

Practic aceste miscari le veti folosi foarte des in timpul acestui joc. Spre sfarsitul acestui scurt antrenament va va explica cum sa lansati rachetele **HSM** si **LDM** initial asupra unor machete in miscare pe care sant desenate alte tancuri si apoi asupra unor robot tancuri.

Trainingul ia sfarsit cand va trebui sa folositi **MACH** (machgun – mitraliera) asupra pilonilor de transmisie ce vor aparea in apropierea dumneavoastra.

Dupa ce veti impusca **discul galben** ce se roteste in virful acestor **piloni**, va veti putea misca si va aparea un anunt ce va va anunta ca antrenamentul a luat sfarsit.

TARN va va explica sa folositi functi **laze (clic dreapta)**, pe care o veti utiliza sa-l indentificati.

Nu va fi greu sa va dati seama care este antrenorul personal, pentru ca **TARN** va ocupa tot timpul pozitie in fata dumneavoastra cand veti roti turela.

BOOT CAMP

Un **vulture** (elicopter de transport) va va evacua in mod automat spre **bootcamp**. Daca veti dori sa va deplasati spre alte regiuni cum ar fi **dregs** sau **sump**, v-a trebui sa tastati **@e dregs** sau **@e sump**.

Recomandabil ar fi sa indepliniti pentru inceput misiunile de la **bootcamp** unde trebuie sa atacati forturile **BC** ce vor aparea pe harta dumneavoastra radar sub forma unor puncte rosii. In cazul in care a-ti ramas fara bani in fortul dumneavoastra puteti lua un tanc in mod automat daca tastati **@e amok_home** sau **@e desertrats_home** (in functie de clanul de antrenament din care faceti parte). Pentru a afla carui clan de antrenament a-ti fost repartizat, ca si statusul dumneavoastra, astati **@sme**.

GAUNTLET

Dupa ce ve-ti indeplini misiunile de la bootcamp este recomandat sa va deplasati la **gauntlet** unde trebuie sa supravietuiti si sa impuscati **pilonul de transmisie** ce se afla spre est (stanga pe harta). Va va fi foarte usor sa il gasiti dupa ce ve-ti parcurge lungul coridor ce uneste zona unde veti fi evacuati in **rhino** (tanc) de zona unde se afla pilonul pe care trebuie sa il distrugeti. Pentru a va indeplini cu succes misiunile si pentru a evolua rapid in ierarhia luptatorilor va fi bine sa va setati tastatura inca de la inceput asa cum este explicat in manual (**F1 - hull rotation, dup/heat, hsm/ldm, mach**).