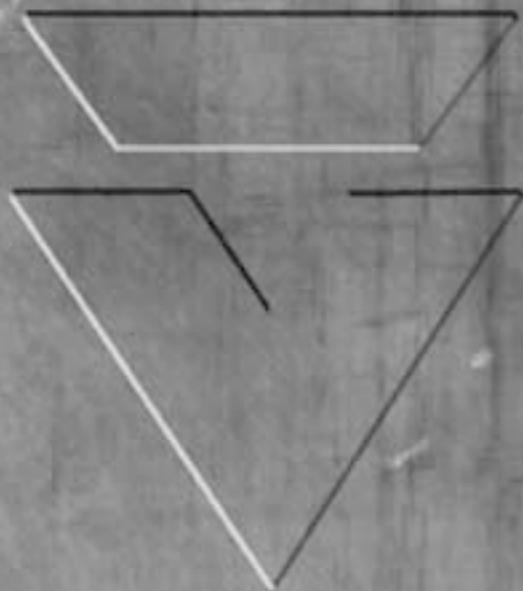


# MECHCOMMANDER 2

O JOGO DE COMANDO TÁTICO DO MECHWARRIOR™



VISOR DE DADOS TÁTICOS DO MECHCOMMANDER

As informações contidas neste documento, incluindo URLs e outras referências a sites da Web, estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. Os exemplos de empresas, organizações, produtos, pessoas e eventos descritos aqui são fictícios e nenhuma associação à empresa, organização, produto, pessoa ou evento reais é pretendida ou deverá ser inferida, salvo indicação em contrário. Obedecer a todas as leis de direitos autorais aplicáveis é de responsabilidade do usuário. Sem limitação dos direitos autorais, nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida em um sistema de recuperação ou transmitida de qualquer forma ou por quaisquer meios (eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou de outra forma), ou para qualquer fim, sem a autorização expressa, por escrito, da Microsoft Corporation.

A Microsoft pode ter patentes ou requisições para obtenção de patente, marcas, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que abrangem o conteúdo deste documento. A posse deste documento não lhe confere nenhum direito sobre as citadas patentes, marcas, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual, exceto conforme previsto expressamente em qualquer contrato de licença da Microsoft.

© & ® 1999-2001 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

BattleMech, BattleTech, 'Mech, MechCommander e MechWarrior são marcas comerciais ou marcas registradas da FASA Corporation e da Microsoft Corporation nos E.U.A. e/ou outros países. Microsoft, Windows, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX e MSN são marcas registradas ou marcas comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou outros países/regiões.

Usa Bink Video. Copyright © 1997-2001 de RAD Game Tools, Inc.

Os nomes de empresas e produtos reais aqui mencionados podem ser marcas de seus respectivos proprietários.

Comandante,

Conforme solicitado, foi feito o download da atualização do software de comando e controle para este Visor de Dados Táticos (VDT) de caçamba articulada.

A bateria de íon trítio do VDT fornece energia para mais de três anos. A caixa externa é um composto de fibra de carbono com revestimento de titânio que sela eletromagneticamente seus componentes eletrônicos. Uma arma nuclear tática poderia explodir perto dessa coisa e ela continuaria funcionando. Contudo, no caso de você conseguir quebrá-la, escrevi uma lista de comandos essenciais na parte de trás para uma pesquisa de emergência.

Menus sensíveis ao cursor e mídia em pop-up complementam o texto na tela. Os ícones, títulos e números de página da seção aparecem ao longo da parte inferior do VDT.

O sargento Cash obteve esse VDT de seu fornecedor usual. Se alguém perguntar de onde isso veio, diga que caiu da traseira de um caminhão blindado.

Na minha opinião, estes dados atualizados vieram na hora certa. Se metade dos relatórios sobre Carver V forem verdadeiros, precisaremos de toda as vantagens de que pudermos nos apoderar. Entre os bandidos, a Casa de Steiner... e sabe-se lá que outras facções estão lutando por essa pedra, isso vai acabar se transformando em uma luta dos diabos.

Imagino que se fosse de outra maneira não haveria razão para estarmos aqui. Quer dizer, quem desejaria um bando de mercenários à sua volta se não houvesse uma guerra?

Lucro e honra para todos nós - Tenente D.C. Diaz



 **Alerta**

Estas janelas de alerta contêm algumas dicas e lembretes de última hora que lhe poderão ser úteis. - Diaz

## Sumário

	<b>Visão Geral da Estratégia ..... 3</b>		<b>Conhecimento da Situação 60</b>
	Instalação do Software		Tela de Visualização do Campo
	MechCommander 2 ..... 3		de Batalha ..... 60
	Menu Principal ..... 5		Controle da Câmera ..... 61
	Enciclopédia ..... 7		Contato do Sensor ..... 62
			Linha de Visão ..... 63
	<b>Logística ..... 8</b>		<b>Pilotos de 'Mechs ..... 65</b>
	Seleção da Missão ..... 8		Posto ..... 65
	Instruções da Missão ..... 10		Habilidades Essenciais ..... 65
	Hangar de 'Mechs ..... 12		Habilidades Especiais ..... 66
	Compra de 'Mechs ..... 14		<b>Táticas e Estratégias ..... 70</b>
	Laboratório de 'Mechs ..... 16		Uso Inteligente da Logística ..... 70
	Área de Preparo de Pilotos ..... 19		Uso de Pontos de Recurso ..... 72
	Salvamento de 'Mechs ..... 21		Exploração ..... 73
	Status do Piloto ..... 23		Alcances das Armas ..... 74
	<b>Interface de Combate ..... 26</b>		Ataque a uma Posição Fortificada .. 77
	Visor de Funções Múltiplas ..... 29		Defesa de uma Instalação
	Barra da Equipe de Ação ..... 35		Fortificada ..... 78
	Paleta de Comandos ..... 36		Retirada ..... 79
	Objetivos da Missão ..... 38		<b>Multi-jogadores</b>
	Resultados da Missão ..... 39		<b>e Missões Solitárias ..... 80</b>
	<b>Comandos e Controles ..... 40</b>		Multi-jogadores ..... 80
	Seleção de Unidades ..... 40		Missões Solitárias ..... 90
	Ordens de Movimento ..... 42		<b>Anexos e Índices ..... 91</b>
	Ordens de Ataque ..... 48		Créditos ..... 91
	Ordens de Apoio ..... 53		Glossário ..... 93
	Ordens de Função de 'Mechs ..... 58		Índice ..... 95

# Visão Geral da Estratégia

## Instalação do Software MechCommander 2

O software MechCommander™ 2 requer um PC com os seguintes requisitos mínimos:

- Processador de 266 MHz ou superior; processador de 400 MHz com MMX ou 3D Now, se não possuir aceleração de hardware de 3-D (família Intel Pentium/Celeron, família AMD K6/Athlon/Duron ou processador compatível).
- Placa de vídeo 2-D Super VGA (SVGA) com 8 MB de memória RAM de vídeo.
- Sistema operacional Microsoft® Windows® 98, Windows Me ou Windows 2000.
- 64 MB de RAM de sistema.
- 400 MB de espaço disponível em disco para uma instalação típica; 200 MB de espaço adicional em disco para um arquivo de permutação.
- Unidade de CD-ROM de velocidade quádrupla ou superior.
- DirectX® 8.0 ou API superior (incluído no disco).
- Monitor em cores SVGA de 16 bits.
- Placa de som de 16 bits compatível com DirectX 8.0 ou superior.
- Teclado e mouse padrões ou dispositivo de indicação compatível.
- Caixas de som ou fones de ouvido para o áudio.

A seguir estão listados os requisitos mínimos adicionais para o jogo entre multi-jogadores:

- Modem de 56-KBps ou uma rede local (LAN) com protocolo TCP/IP ou IPX.
- Acesso à Internet para jogos através da Internet.

**Observação:** O pagamento de uma taxa separada a um provedor de serviços de Internet pode ser requisitado. Podem haver tarifas para chamadas locais e de longa distância

### Para instalar automaticamente o MechCommander 2 em seu computador

- 1 Insira o disco do MechCommander 2 na unidade de CD-ROM.
- 2 Quando a tela de configuração principal aparecer, clique em **Install (Instalar)** e siga as instruções exibidas na tela.

### Para instalar manualmente o MechCommander 2 em seu computador

Se o MechCommander 2 não for instalado automaticamente após o disco ter sido inserido na unidade de CD-ROM, instale-o manualmente.

- 1 Na barra de tarefas do Windows, clique em **Start (Iniciar)** e, em seguida, em **Run (Executar)**.
- 2 Digite `x:\setup`, onde x é a letra da unidade de CD-ROM.  
Por exemplo, se a letra da unidade de CD-ROM for D, digite `d:\setup`
- 3 Clique em **Install (Instalar)** e siga as instruções exibidas na tela.

Quando a instalação for concluída, você poderá exibir o arquivo Readme ou clicar em **Play (Jogar)** para iniciar o jogo.

#### Placas de Vídeo

Atualize os drivers da placa de vídeo, Comandante. A maioria dos problemas técnicos com o software de comando e controle ocorrem devido aos drivers de vídeo estarem desatualizados.

## Menu Principal

Após o software ter sido instalado e iniciado, você verá o Main Menu (Menu Principal) que acessa o MechCommander 2. Esse menu também pode ser aberto durante a preparação da missão clicando no botão **Main Menu (Menu Principal)** em qualquer tela de logística ([consulte a página 8, Logística](#)). Durante as missões de combate, uma versão modificada do Menu Principal - o Menu do Sistema - poderá ser acessada pressionando-se a tecla **ESC** ([consulte a página 26, Interface de Combate](#)).



**New Campaign (Nova Campanha)** Comece sua primeira missão em Carver V ou selecione as missões de aprendizagem - simulações de realidade virtual para a sua familiarização com o novo software MechCommander 2.

**Load Game (Carregar Jogo)** Carregue uma missão gravada anteriormente a partir dos arquivos. Cada missão é listada com um instantâneo de seu mapa e seu status atual de recursos. As missões gravadas também podem ser excluídas aqui.

**Save Game (Salvar Jogo)** Salve a missão atual. As missões gravadas anteriormente podem ser excluídas aqui. Note que os jogos são salvos automaticamente no final de cada missão.

**Multiplayer (Multi-jogadores)** Participe de combates em tempo real com outros MechCommanders (consulte a página 80, Multi-jogadores).

**Solo Mission (Missão Solitária)** Inicie um exercício de batalha simulada. Cada missão da campanha concluída é arquivada como uma missão solitária que pode ser repetida. As missões solitárias também podem ser criadas ou modificadas com o Mission Editor do MechCommander 2. Para obter mais informações, leia a documentação do Mission Editor, localizada na pasta Editor onde você instalou o MechCommander 2 no disco rígido.

**Options (Opções)** Personalize as configurações de gráficos, áudio, jogo e teclas de atalho do MechCommander 2. É possível selecionar opções como esquemas de cor, munição limitada ou ilimitada e níveis de dificuldade do 'Mech.

**Encyclopedia (Enciclopédia)** Acesse um banco de dados completo das informações sobre o jogo MechCommander 2 (consulte a página 7, Enciclopédia).

**Return to Game (Voltar ao Jogo)** Volte à tela anterior.

**Exit (Sair)** Encerre o software MechCommander 2. As informações sobre a missão serão perdidas caso não tenham sido salvas anteriormente.

i Acesse o número de identificação do produto.

### Desempenho

Você pode aumentar o desempenho e a velocidade do jogo desativando as configurações de gráficos na tela Options (Opções).



## Enciclopédia

A Encyclopedia (Enciclopédia) possui informações sobre unidades militares, equipamento, pessoas notáveis e história do BattleTech®.



- 1 **Chapters (Capítulos)** Clique em um botão para exibir as entradas individuais de cada capítulo na enciclopédia.
- 2 **Data Display (Visor de Dados)** Uma imagem da entrada selecionada e também suas estatísticas e um resumo.
- 3 **Chapter Entries (Entradas de Capítulo)** Clique em uma entrada para ver seu registro no visor de dados.

## Logística

Logística é a aquisição, distribuição, manutenção e substituição de pessoal e equipamento militar. Nas duas primeiras telas logistics (logística), você reunirá informações sobre metas de campanha a longo prazo e objetivos imediatos da missão.

### Seleção da Missão

Verifique as informações sobre suas tarefas assumidas aqui na tela Mission Selection (Seleção da Missão) e selecione qual missão executará em seguida. Pode haver uma ou várias missões disponíveis a qualquer momento.



- 1 **VidCom** Uma instrução em vídeo de seu patrão. Clique nos controles no lado direito do VidCom para reproduzir, pausar e parar o vídeo.
- 2 **C-Bills** Todo o dinheiro disponível no momento para comprar e personalizar 'Mechs e equipamentos. Você será pago ao final de cada missão bem-sucedida. Para obter mais informações, consulte a página 39, Resultados da Missão.
- 3 **Campaign Missions (Missões da Campanha)** Uma imagem de satélite do mapa planetário da campanha. Clique em uma missão no mapa para acessar as instruções em vídeo e a visão geral dessa missão.
- 4 **Main Menu (Menu Principal)** Clique nesse botão para acessar o Menu Principal (consulte a página 5, Menu Principal).
- 5 **Mission Overview (Visão Geral da Missão)** Uma visão geral das instruções da missão.
- 6 **Rollover Help (Ajuda Suspensa)** Texto que explica as funções das superfícies de comando conforme o cursor passa sobre elas.

Clique em **Next (Avançar)** para prosseguir para uma instrução mais detalhada da missão.

### Missões Opcionais

Em determinados momentos durante a campanha, você pode omitir algumas missões. Entretanto, é aconselhável concluir todas as missões para maximizar a quantidade recebida de C-bills e ampliar a experiência de combate dos seus pilotos.

## Instruções da Missão

Os detalhes da missão selecionada aparecem na tela Mission Briefing (Instruções da Missão).



- 1 VidCom Mission Map (Mapa da Missão do VidCom)**  
Uma foto de reconhecimento por satélite dos recursos e do terreno da missão selecionada. Os objetivos numerados são exibidos junto com a imagem do VidCom. A divisa do MechCommander indica o ponto de início da missão.
- 2 Mission Objectives (Objetivos da Missão)** Uma lista dos seus objetivos, seguida pelas instruções do patrão e pelas notas do oficial de táticas. Você pode verificar os objetivos da missão *durante* uma missão clicando no botão **Objectives (Objetivos)** na Paleta de Comandos (consulte a página 26, Interface de Combate), pressionando a tecla **F9** ou pressionando a tecla **ESC** e, em seguida, clicando em **Objectives (Objetivos)** no Menu do Sistema.
- 3 VidCom** Uma visão em 3-D dos objetivos da missão.  
Clique em **Next (Avançar)** para prosseguir para o Hangar de 'Mechs, onde é possível comprar e modificar 'Mechs para essa missão.

### Notas do Oficial de Táticas

Ao final de cada instrução eu tentarei incluir todas as informações disponíveis sobre inimigos descobertos na área, e oferecer sugestões sobre quais 'Mechs e armas levar. - Diaz

Nas próximas quatro telas de logística - 'Mech Bay (Hangar de 'Mechs), 'Mech Purchasing (Compra de 'Mechs), 'Mech Lab (Laboratório de 'Mechs) e Pilot Ready Area (Área de Preparo de Pilotos) - você convocará suas forças para a missão atual. Muitos acreditam que a vitória no campo de batalha é em grande parte determinada aqui nestas fases de preparação.

## Hangar de 'Mechs

Em 'Mech Bay (Hangar de 'Mechs), selecione os 'Mechs a serem colocados em ação na missão.



- 1 **Deployment Team (Equipe de Ação)** 'Mechs selecionados para a missão e aguardando designação do piloto. Para mover um 'Mech da área da Equipe de Ação para a Armazenagem de 'Mechs, clique duas vezes nele e arraste-o para a Armazenagem de 'Mechs ou clique nele e, em seguida, no botão **Remove 'Mech (Remover 'Mech)**.
- 2 **Team Weight Limit (Limite de Peso da Equipe)** Uma exibição do peso total dos 'Mechs na área da Equipe de Ação. Você não pode adicionar 'Mechs à equipe de ação se o peso de desembarque total exceder o máximo. O limite de peso máximo irá variar de acordo com cada missão.
- 3 **'Mech Storage (Armazenagem de 'Mechs)** Um inventário de seus 'Mechs. Para mover um 'Mech da Armazenagem de 'Mechs para a área da Equipe de Ação, clique duas vezes nele e arraste-o para a área da Equipe de Ação ou clique nele e, em seguida, clique no botão **Add 'Mech (Adicionar 'Mech)**.
- 4 **'Mech Data (Informações sobre 'Mechs)** Uma exibição das estatísticas de um 'Mech selecionado - tonelagem, faixa de alcance de armas, blindagem, velocidade e capacidade de salto - assim como uma imagem do 'Mech e seu carregamento atual de armas com descrições suspensas.
- 5 **Modify 'Mech (Modificar 'Mech)** Clique nesse botão para transferir um 'Mech selecionado para o Laboratório de 'Mechs e fazer a sua personalização (consulte a página 16, Laboratório de 'Mechs).
- 6 **Buy/Sell 'Mechs (Comprar/Vender 'Mechs)** Clique nesse botão para acessar a tela 'Mech Purchasing (Compra de 'Mechs), onde os 'Mechs podem ser vendidos a partir do inventário atual ou comprados e adicionados a 'Mech Storage (consulte a página 14, Compra de 'Mechs).

Depois de ter selecionado e personalizado os 'Mechs para a missão atual, clique em **Next (Avançar)** para prosseguir para Pilot Ready Area (Área de Preparo de Pilotos) (consulte a página 19), onde você designará pilotos aos 'Mechs.

## Compra de 'Mechs

Um clique no botão **Buy/Sell 'Mechs (Comprar/Vender 'Mechs)** no Laboratório de 'Mechs exibe a tela Compra de 'Mechs. Ao comprar ou vender um 'Mech, o total do C-Bill (localizado na parte superior da tela) é conseqüentemente ajustado. Os 'Mechs que você não puder adquirir aparecerão opacos e não poderão ser selecionados. Não há taxa de negociação associada à compra e venda de 'Mechs; você obtém o valor total de revenda.



- 1 **'Mech Storage (Armazenagem de 'Mechs)** Os 'Mechs disponíveis no inventário. Para vender, clique duas vezes em um 'Mech na Armazenagem de 'Mechs e arraste-o para a lista 'Mechs Disponíveis ou clique nele e, em seguida, no botão Sell 'Mech (Vender 'Mech). A conta C-Bill será creditada.
- 2 **Available 'Mechs ('Mechs Disponíveis)** Uma lista dos 'Mechs prontos para compra. Para comprar, clique duas vezes em 'Mech Disponível e arraste-o para a Armazenagem de 'Mechs ou clique nele e, em seguida, no botão **Buy 'Mech (Comprar 'Mech)**. Seu custo será debitado da conta C-Bill.



- 3 **'Mech Data (Informações sobre 'Mechs)** Uma exibição das estatísticas de um 'Mech selecionado - tonelagem, faixa de alcance de armas, blindagem, velocidade e capacidade de salto - assim como uma imagem do 'Mech e seu carregamento atual de armas com descrições suspensas.

Clique em **Cancel (Cancelar)** para apagar todas as transações ou clique em **Accept (Aceitar)** para finalizar as transações. Qualquer um desses botões o conduz de volta ao Hangar de 'Mechs.

## Laboratório de 'Mechs

Em 'Mech Lab (Laboratório de 'Mechs), você pode modificar qualquer 'Mech no inventário, personalizando suas armas, blindagem e outros equipamentos que você considerar adequados para a missão atual. Também é possível projetar e salvar variantes para ação futura.



- 1** **Sensors (Sensores)** Uma representação dos sensores e contramedidas eletrônicas do 'Mech (CME). Embora exibidos no Payload Model (Modelo de Carga Útil) interativo, esses sistemas são essenciais para o projeto do 'Mech e não podem ser adicionados ou removidos. Somente alguns 'Mechs possuem sensores.

- 2 Variants List (Lista de Variantes)** Uma lista suspensa de variantes de 'Mech salvas anteriormente que podem ser aplicadas ao 'Mech que está sendo modificado no momento. Somente as variantes do modelo do 'Mech sendo modificado aparecem aqui. Se, por exemplo, um Mad Cat estiver sendo alterado, não será possível aplicar uma variante do Shadow Cat.
- 3 Cost of Changes (Custos das Alterações)** O total dos reembolsos pela remoção de componentes e/ou custos da adição de componentes. Esses reembolsos/custos só serão aplicados ao C-Bill total após você clicar no botão **Accept (Aceitar)**.
- 4 Available Components (Componentes Disponíveis)** Escolha e compre aqui armas e outros componentes. Clique em uma guia na parte superior para acessar uma categoria: armas de energia, armas de balística, mísseis e componentes que não sejam armas, como blindagem, dissipadores de calor e jatos de salto. Para adicionar um componente a um 'Mech, clique duas vezes no componente na caixa Componentes Disponíveis e arraste-o para o Modelo de Carga Útil ou clique nele e, em seguida, no botão **Add (Adicionar)**.

Para modificar os componentes, há as seguintes restrições:

- O Modelo de Carga Útil deve possuir espaço livre suficiente para alojar um componente adicionado.
  - O calor gerado por um componente adicionado não pode exceder a capacidade máxima de aquecimento.
  - A blindagem adicional não pode exceder a capacidade máxima permitida de blindagem.
  - Os dissipadores de calor não poderão ser removidos caso isso resulte no excesso da capacidade máxima de aquecimento.
- 5 Payload Model (Modelo de Carga Útil)** Uma representação das armas, blindagem, dissipadores de calor do 'Mech e, para alguns chassis, jatos de salto e sensores. Para remover um componente do 'Mech, clique duas vezes no componente no Modelo de Carga Útil e arraste-o para a caixa Componentes Disponíveis ou clique nele e, em seguida, no botão **Remove (Remover)**.

- 6 **Heat Capacity Indicator (Indicador de Capacidade de Aquecimento)** A quantidade de calor gerada pelas armas do 'Mech e a quantidade máxima de aquecimento suportada pelo chassi.
- 7 **Armor Indicator (Indicador de Blindagem)** O valor atual da blindagem do 'Mech e o valor máximo que seu chassi pode carregar. 'Mechs mais pesados possuem valores máximos permitidos de blindagem maiores.
- 8 **Component Data (Informações sobre Componentes)** Uma exibição das estatísticas de um componente selecionado, tais como alcance, dano, velocidade de disparo e calor gerado.

Para finalizar a modificação de um 'Mech, clique em **Accept (Aceitar)**. Você deve possuir C-Bills suficientes para pagar pelas modificações. Em seguida, você deve nomear e salvar a variante do projeto. Para apagar quaisquer alterações e voltar ao Hangar de 'Mechs, clique em **Cancel (Cancelar)**.

### **Jatos de Salto**

Os jatos de salto só se encaixam aos chassis de 'Mech projetados para eles. Eles são representados em Payload Model (Modelo de Carga Útil) por ícones de ajuste de espaço que demonstram essa restrição.

## Área de Preparo de Pilotos

Inspecione e designe pilotos aos 'Mechs em sua equipe de ação em Pilot Ready Area (Área de Preparo de Pilotos). A seleção do piloto certo para o 'Mech certo é a chave para seu sucesso. Os pilotos de 'Mech possuem habilidades diversas; o que se destaca na pilotagem de um 'Mech Pesado carregado com canhões automáticos pode não ser a melhor opção para pilotar um 'Mech Leve com armas de energia.



- 1 Deployment Team (Equipe de Ação)** Uma lista dos 'Mechs prontos para serem lançados na missão. Clique em um 'Mech não nomeado para inspecionar seu carregamento. Para remover um piloto de um 'Mech, clique duas vezes no 'Mech na área Equipe de Ação e arraste o piloto para a lista Pilotos Disponíveis ou clique no 'Mech e, em seguida, no botão **Remove Pilot (Remover Piloto)**.
- 2 Available Pilots (Pilotos Disponíveis)** Uma lista de pilotos prontos para serem designados aos 'Mechs na equipe de ação. Para adicionar um piloto a um 'Mech, selecione um 'Mech na área Equipe de Ação e, em seguida, clique duas vezes no piloto na lista Pilotos Disponíveis ou clique no piloto e, em seguida, no botão **Add Pilot (Adicionar Piloto)**. Como alternativa, basta arrastar o piloto para o 'Mech desejado.
- 3 Pilot Record (Registro do Piloto)** O registro militar de um piloto selecionado, incluindo posto, habilidades de artilharia e pilotagem, contagem de extermínios e quaisquer outras habilidades especiais (consulte a página 65, Pilotos de 'Mechs).

Após ter selecionado pilotos para todos os 'Mechs na equipe de ação, você poderá enviar sua equipe para a missão clicando em **Launch (Lançar)**.

### **Informações sobre 'Mechs e Pilotos**

Clique em um 'Mech vazio para exibir suas informações. Compare seus componentes com as capacidades de seus pilotos para encontrar a melhor correspondência entre homem e máquina.

Após cada missão bem-sucedida você entrará na parte de recuperação de logística. Aqui você terá a oportunidade de salvar 'Mechs do campo de batalha e inspecionar seus pilotos de 'Mech.

## Salvamento de 'Mechs

Na tela 'Mech Salvage (Salvamento de 'Mechs) é possível recuperar 'Mechs desativados. Em algumas circunstâncias, essa é a única maneira de obter 'Mechs mais novos que não estão disponíveis com o seu patrão.



- 1 Salvage List (Lista de Salvamento)** Uma lista de 'Mechs disponíveis para recuperação. Os ícones de 'Mech são codificados por cores para indicar o dano de cada parte do 'Mech: azul indica sem danos, amarelo indica dano moderado, vermelho indica dano pesado e cinza indica destruído. A tonelagem e o custo de recuperação do 'Mech também são mostrados.
- 2 'Mech Data (Informações sobre 'Mechs)** Uma visualização de estatísticas e carregamento de um 'Mech selecionado.

Clique em **Done (Concluído)** para ir para a tela Pilot Status (Status do Piloto). Você não pode retornar à tela Salvamento de 'Mechs após ter saído dela.

### Custos

Negocie uma cláusula extra em nosso contrato padrão de mercenário . Os custos de conserto para qualquer dano causado aos 'Mechs ou dano em unidades salvas serão cobertos por seu patrão. - Diaz

## Status do Piloto

Na tela Pilot Status (Status do Piloto), você verifica se os pilotos aumentaram suas habilidades, receberam uma promoção ou recomendação ou se foram feridos ou mortos em combate.

## Inspeção do Piloto

A tela Pilot Review (Inspeção do Piloto) permite que você verifique o desempenho do piloto durante a missão anterior. São exibidas as habilidades de artilharia e pilotagem, assim como novas medalhas concedidas ([consulte a página 65, Pilotos de 'Mechs](#)) e marcadores de extermínios acumulados.



Os marcadores de extermínios mostram o tipo e número de unidades inimigas destruídas ou desativadas ao longo de missões sucessivas. Seguem-se exemplos de graduações concedidas a pilotos de 'Mechs.

**'Mech** Concedido quando o piloto destrói um 'Mech inimigo.



**Combat Vehicle (Veículo de Combate)** Concedido quando o piloto destrói um veículo inimigo armado.



Clique em **Done (Concluído)** para prosseguir para a próxima instrução da missão.

### ⚠ Recrutamento de Pilotos

Ao contrário dos 'Mechs, pilotos novos não podem ser adquiridos. No entanto você pode conquistar novos recrutas durante a campanha.

## Promoção de Pilotos

Os pilotos em sua equipe de ação que apresentaram um desempenho excepcional e aumentaram suas habilidades de pilotagem e artilharia poderão receber uma promoção para o próximo posto, e também obter treinamento em habilidades especiais. Para obter detalhes sobre posto e habilidades especiais, consulte a página 65, Pilotos de 'Mechs.



Após examinar as promoções e designar habilidades especiais, clique em **Done (Concluído)** para ir para a tela Pilot Review (Inspeção do Piloto).

### ▲ Habilidade Especial do Piloto

Os pilotos recebem somente uma habilidade especial com a promoção de posto. A escolha é permanente. Pense muito bem antes de escolher.



- 1 **Battlefield (Campo de Batalha)** Uma imagem do campo de batalha transmitida por satélite em tempo real que também exibe todos os contatos de sensores. Para obter informações sobre como alterar o ponto de visão e os ângulos da câmera, consulte a página 60, Conhecimento da Situação.
- 2 **Mission Objectives (Objetivos da Missão)** Os objetivos da missão atual. Podem aparecer novos objetivos à medida que a missão progride, e os objetivos serão marcados conforme forem concluídos com êxito. Consulte a página 38.
- 3 **Compass (Bússola)** Um sistema de orientação de navegação. Ative e desative a bússola pressionando a tecla **BARRA INVERTIDA (\)**.
- 4 **Status Bar (Barra de Status)** Uma barra que aparece sobre cada unidade e edifício conforme o cursor passa sobre eles ou sobre unidades e edifícios selecionados, indicando o dano do objeto. À medida que os danos se acumulam, a barra diminui até desaparecer, e nessa ocasião o objeto é destruído.
- 5 **Rollover Help (Ajuda Suspensa)** Texto que explica as funções das superfícies de comando conforme o cursor passa sobre elas.
- 6 **Command Buttons (Botões de Comando)** O painel de botões sobre Command Palette (Paleta de Comandos) que permite ao MechCommander acessar funções globais do software.



**Objectives (Objetivos)** Clique nesse botão ou pressione a tecla F9 para alternar para os objetivos da missão. Consulte a página 38.



**Information (Informações)** Clique nesse botão ou pressione a tecla I e, em seguida, clique em qualquer unidade para exibir seus dados no visor de informações sobre a unidade. Consulte a página 33.



**System Menu/Pause (Menu do Sistema/Pausa)** Clique nesse botão ou pressione a tecla ESC para exibir o Menu do Sistema e pausar a batalha.

- 7** **System Menu/Pause (Menu do Sistema/Pausa)** Clique em um botão para acessar os objetivos da missão, salvar ou carregar uma missão, personalizar opções do jogo ou abortar a missão atual. Quando o Menu do Sistema aparecer, a batalha será pausada.
- 8** **Multifunctional Display (Visor de Funções Múltiplas)** Um visor interativo que mostra o mapa tático, a paleta de apoio ou o visor de informações sobre a unidade, dependendo da guia selecionada.
-  **Tactical Map (Mapa Tático)** Clique nessa guia para exibir a foto de reconhecimento da área de batalha. Consulte a página 29.
-  **Support Palette (Paleta de Apoio)** Clique nessa guia para exibir a artilharia, o reforço de veículos ou outros comandos de apoio do campo de batalha. Consulte a página 30.
-  **Unit Information (Informações sobre a Unidade)** Clique nessa guia para exibir informações sobre uma unidade selecionada. Consulte a página 33.
- 9** **Deployment Team Bar (Barra da Equipe de Ação)** Uma representação gráfica da condição de cada unidade em sua equipe de ação. Clique nas unidades para selecioná-las. Consulte a página 35.
- 10** **Command Palette (Paleta de Comandos)** Emita comandos de movimento ou tiro a partir desta tela. Consulte a página 36.

### Pausa

Embora a batalha possa ser pausada, o MechCommander pode continuar a avaliar as últimas informações do sensor e emitir ordens de ataque e de movimento.

## Visor de Funções Múltiplas

Selecione guias ao longo da parte superior do multifuncional display (MFD) (visor de funções múltiplas (VFM)) para exibir o mapa tático, a paleta de apoio ou as informações sobre uma unidade selecionada. Como opção, alterne entre os visores pressionando a tecla **TAB**.

### Mapa Tático

O Tactical map (mapa tático) exibe uma visão resumida de todo o campo de batalha.

**1** **Sensor Range (Alcance do Sensor)** Círculos representam o alcance do sensor de 'Mechs, Torres de Sensor ou Sondas com Sensor.

**2** **Sensor Traces (Rastros do Sensor)** Pontos verdes representam unidades na equipe de ação, pontos azuis representam aliados e pontos vermelhos representam unidades hostis. As unidades selecionadas aparecem muito mais brilhantes que as unidades não selecionadas.

**3** **Camera Angle (Ângulo da Câmera)** O trapézio amarelo mostra o ângulo da câmera do ponto de visão no campo de batalha (consulte a página 60, Conhecimento da Situação).

**4** **Mission Objectives (Objetivos da Missão)** Números indicam objetivos da missão principal específica, enquanto letras indicam objetivos secundários.



### ▲ Comando de Visão do Mapa Tático

Para centralizar a tela de visualização em qualquer local, clique na região no mapa tático.

## Paleta de Apoio

Use a support palette (paleta de apoio) para convocar unidades de apoio e ataques aéreos durante a missão. Cada opção de apoio, entretanto, custa pontos de recurso (PRs). PRs são uma medida do apoio tático que seus empregadores fornecem para uma missão específica. É possível obter PRs adicionais capturando edifícios de recursos. Se você não possui PRs suficientes para comprar uma unidade de suporte, seu ícone aparecerá opaco e não poderá ser selecionado.



- 1 Airstrike (Ataque Aéreo)** Clique nesse botão ou pressione a tecla **ASTERISCO (\*)** no teclado numérico e, em seguida, clique em qualquer região do campo de batalha para bombardear essa área. Após um tempo (indicado por um cronômetro de contagem regressiva), um bombardeiro Shilone lançará cargas de explosivos nessa região, causando danos pesados a todas as unidades e edifícios nessa área.
- 2 Fixed Artillery (Artilharia Fixa)** Clique nesse botão e, em seguida, clique em um local do campo de batalha para lançar pelo ar uma plataforma de artilharia Long Tom fixa. Essas peças de Artilharia Fixa não podem ser movidas depois de colocadas em ação. A artilharia se transforma em uma unidade em sua equipe. Você pode comandar a artilharia para atirar como qualquer outra unidade de sua equipe de ação ou pode emitir um comando de disparo de contenção (consulte a página 56).
- 3 Sensor Probe (Sonda com Sensor)** Clique nesse botão ou pressione a tecla **BARRA (/)** no teclado numérico e, em seguida, clique em qualquer região no campo de batalha para lançar pelo ar um sensor não-móvel da órbita elevada. A sonda pode detectar unidades que não estejam além do alcance normal do sensor. Sua bateria tem uma vida útil limitada e o alcance de seu sensor, que diminui constantemente, é representado no mapa tático por um círculo verde.
- 4 Repair Truck (Caminhão de Consertos)** Clique nesse botão e, em seguida, em um local do campo de batalha para lançar pelo ar esse veículo. O caminhão de consertos pode consertar e reabastecer de munição qualquer 'Mech em sua equipe durante a missão. O caminhão de consertos se transforma em uma unidade em sua equipe de ação. Consulte a página 54, Conserto.

**Bombardeiro Shilone**

- 5 Scout 'Copter (Helicóptero Vigia)** Clique nesse botão e, em seguida, em um local no campo de batalha para despachar esse veículo para reconhecimento aéreo. O helicóptero vigia se transforma em uma unidade em sua equipe de ação. Os Helicópteros Vigias não possuem sensores e contam com linha de visão direta ([consulte a página 63](#)) para localizar inimigos.
- 6 Minelayer (Enterrador de Minas)** Clique nesse botão e, em seguida, em um local no campo de batalha para lançar pelo ar um veículo enterrador de minas. O enterrador de minas se transforma em uma unidade em sua equipe de ação. [Consulte a página 55, Enterrar Minas.](#)
- 7 Salvage Craft (Veículo de Salvamento)** Clique nesse botão e, em seguida, em qualquer 'Mech desativado, até mesmo um 'Mech inimigo, no campo de batalha. O 'Mech é restaurado à capacidade mínima de funcionamento e um piloto é designado à unidade. [Consulte a página 57, Salvamento.](#)
- 8 Cancel (Cancelar)** Clique nesse botão para cancelar a ordem pendente na paleta de apoio. Entretanto, uma vez ordenado o apoio (clitando no campo de batalha ou em uma unidade), essa ordem não poderá ser cancelada nem os PRs serão reembolsados.

Helicóptero Vigia



## Informações sobre a Unidade

O visor de unit information (informações sobre a unidade) mostra dados completos sobre uma unidade selecionada e, se aplicável, sobre seu piloto.



- 1 Basic Data (Informações Básicas)** O nome da unidade, sua tonelagem e se é um veículo ou um 'Mech.
- 2 Status Bar (Barra de Status)** Uma medida do dano da unidade. Conforme os danos vão se acumulando, a barra diminui até desaparecer, e nesse momento a unidade é destruída.

- 3 **Damage Display (Exibição do Dano)** As seções frontais e traseiras da unidade e seus estados de dano codificados por cores: azul indica sem danos, amarelo indica dano moderado, vermelho indica dano pesado e cinza, destruído. Se uma seção contendo armas estiver suficientemente danificada, as armas alojadas nessa seção poderão estar destruídas, a munição poderá explodir e os pilotos poderão sair feridos ou mortos.
- 4 **Payload (Carga Útil)** As armas da unidade organizadas por alcance (de curto a longo) e outros equipamentos. Se for o caso, a munição restante será mostrada.
- 5 **Pilot Information (Informações sobre o Piloto)** A foto, nome, posto e habilidades do piloto. Se o piloto estiver morto ou tiver sido ejetado, essa seção mostrará "No Pilot" ("Sem Piloto")

### **Informações sobre Inimigo e Unidade Desativada**

Para exibir informações sobre um inimigo, clique no botão Unit Information (Informações sobre a Unidade) na Paleta de Comandos ou pressione a tecla I e, em seguida, clique em uma unidade inimiga. Você também pode verificar os 'Mechs desativados dessa forma para ver se o salvamento vale a pena.



## Barra da Equipe de Ação

Deployment Team Bar (Barra da Equipe de Ação) permite que você acesse rapidamente a força de sua equipe de ação e selecione ou localize unidades individuais. Cada 'Mech e veículo na equipe de ação está representado na Barra da Equipe de Ação em células de unidade individuais. A exibição do vídeo dos pilotos 'Mech aparece em suas células.

As unidades adquiridas durante uma missão, como um Caminhão de Consertos, um Enterrador de Minas ou um 'Mech salvo, são adicionadas à Barra da Equipe de Ação. Se um Caminhão de Consertos esgotar seus suprimentos, será removido da Barra da Equipe de Ação.

- ① **Pilot or Unit Name (Nome do Piloto ou da Unidade)**

- ② **Status Bar (Barra de Status)**

Um indicador da condição geral da unidade.

- ③ **Armor Damage Level (Nível de Dano da Blindagem)**

O diagrama das seções de blindagem da unidade codificado por cores: azul indica sem danos, amarelo indica dano moderado, vermelho indica dano pesado e cinza, destruído.

- ④ **Jump Jets (Jatos de Salto)** Um indicador mostrando se a unidade possui ou não jatos de salto.

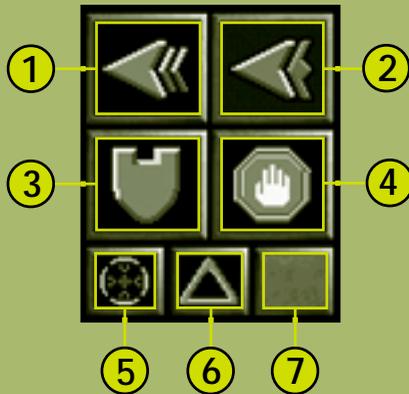
- ⑤ **Pilot Photo (Foto do Piloto)**

Para obter informações sobre como selecionar unidades ou equipes na Barra da Equipe de Ação, consulte a página 40, Seleção de Unidades.



## Paleta de Comandos

A Command Palette (Paleta de Comandos) contém botões usados para emitir as ordens mais comuns a suas unidades.



- 1 Run (Correr)** Clique nesse botão para ordenar que a unidade selecionada se movimente na velocidade mais rápida possível. Consulte a página 42.
- 2 Jump (Saltar)** Clique nesse botão para ordenar que o 'Mech selecionado, equipado com jatos de salto, salte. Consulte a página 43.
- 3 Guard (Montar Guarda)** Clique nesse botão para ordenar que a unidade selecionada salvguarde um objeto ou área. Consulte a página 53.



- 4 Stop/Hold Fire (Cessar/Suspender Fogo)** Clique nesse botão para cessar a ordem pendente. Consulte a página 49.
- 5 Fire from Current Position (Atirar da Posição Atual)** Clique nesse botão para ordenar que a unidade selecionada atire da sua posição atual. Consulte a página 50.
- 6 Hold Position (Manter Posição)** Clique nesse botão para ativar e desativar o comando para manter posição. Quando uma unidade selecionada receber ordens de manter a posição, ela não se deslocará de sua posição atual a menos que seja emitida uma ordem contrária. Consulte a página 44.
- 7 Special Unit Command (Comando de Unidade Especial)** Clique nesse botão ou pressione a tecla **V** para ordenar que a unidade especial selecionada execute sua função principal.



**Lay Mines (Enterrar Minas)** Clique nesse botão para ordenar que o Enterrador de Minas selecionado deposite as minas. Consulte a página 55.



**Suppression Fire (Disparo de Contenção)** Clique nesse botão para ordenar que a Artilharia Fixa comece o disparo de contenção. Consulte a página 56.

## Objetivos da Missão

Existem dois tipos de mission objectives (objetivos da missão): primary (primário) e secondary (secundário). Os objetivos primários devem ser concluídos para que a missão seja finalizada. Seu patrão lhe paga por todos os objetivos primários concluídos. Os objetivos secundários, relacionados abaixo dos objetivos primários, não são necessários para finalizar a missão. Seu patrão, entretanto, pagará um extra para cada objetivo secundário concluído.

### Objetivos da Missão

#### Primary Objectives

- 1. Destroy Fuel Tanks
- 2. Capture Weapons Facility
- 3. Capture Repair Bay
- 4. Capture Prison Complex
- 5. Move to Extraction Point

#### Secondary Objectives

- a. Capture Resource Trucks



## Resultados da Missão

Se todos os objetivos primários forem alcançados durante uma missão, esta será finalizada e a tela Mission Results (Resultados da Missão) será exibida, cobrindo Combat Interface (Interface de Combate).

Resultados da Missão	
Primary Objectives	
<input checked="" type="checkbox"/> 1. Destroy Fuel Tanks .....	1000
<input checked="" type="checkbox"/> 2. Capture Weapons Facility .....	500
<input checked="" type="checkbox"/> 3. Capture Repair Bay .....	50
<input checked="" type="checkbox"/> 4. Capture Prison Complex .....	1000
<input checked="" type="checkbox"/> 5. Move to Extraction Point .....	500
Secondary Objectives	
<input checked="" type="checkbox"/> a. Capture Resource Tracks .....	0
Total: 3000	

Cada objetivo concluído com êxito é pago em C-Bills pelo seu patrão. Uma conta em andamento é exibida na parte inferior dos objetivos. Você pode usar esses C-Bills para personalizar os 'Mechs ou comprar novos 'Mechs para sua próxima missão.

Após a exibição dos resultados de sua missão concluída com êxito, a tela Salvamento de 'Mechs será exibida, onde você poderá recuperar do campo de batalha os 'Mechs desativados.

Entretanto, a missão fracassará se todas as unidades forem destruídas. A tela Resultados da Missão não será exibida, os C-Bills não serão pagos e você retornará à tela Instruções da Missão da interface de logística para repensar seu plano de ataque.

## Comandos e Controles

As ordens são agrupadas em quatro categorias: movimento, ataque, apoio e função de Mech.

Para dar uma ordem, selecione uma ou mais unidades em sua equipe de ação e, em seguida, emita um comando através de Command Palette (Paleta de Comandos) ou do teclado.

Geralmente as unidades aguardam as ordens, mas se forem atacadas elas irão se defender e até mesmo perseguir o inimigo. A qualquer momento é possível cessar as ordens clicando no botão **Stop/Hold Fire (Cessar/Suspender Fogo)** em Command Palette (Paleta de Comandos) ou pressionando a tecla **BACKSPACE**.

### Seleção de Unidades

Quando selecionada, uma unidade aparece no campo de batalha entre colchetes. Além disso, se você mover o cursor do mouse sobre uma unidade, ela será destacada e seu nome aparecerá. Se a unidade for um membro de sua equipe de ação, o nome do piloto também aparecerá abaixo da unidade. Todas as unidades selecionadas são codificadas por cores: verde para unidades amigas, azul para unidades aliadas e vermelho para unidades inimigas.

### Seleção de uma Única Unidade

Use as seguintes técnicas para selecionar uma única unidade.

- Para selecionar uma unidade, mova o cursor do mouse sobre a unidade a ser selecionada no campo de batalha e, em seguida, clique nela.
- Para selecionar uma unidade arrastando, mova o cursor do mouse perto da unidade a ser selecionada no campo de batalha, pressione o botão esquerdo do mouse e, em seguida, arraste o mouse para desenhar um limite em torno da unidade.
- Para selecionar uma unidade através da Deployment Team Bar (Barra da Equipe de Ação), clique em seu ícone na barra (consulte a página 35).

#### Seleção Direta



### Seleção de Várias Unidades

Use as técnicas a seguir para selecionar mais de uma unidade ao mesmo tempo.

- Para selecionar diretamente várias unidades, pressione a tecla **SHIFT** ao clicar em cada unidade.
- Para selecionar várias unidades arrastando, mova o cursor do mouse para perto das unidades a serem selecionadas no campo de batalha, pressione o botão esquerdo do mouse e, em seguida, arraste o mouse para desenhar um limite em torno das unidades.
- Para selecionar várias unidades através da Barra da Equipe de Ação, pressione a tecla **SHIFT** enquanto clica em cada um dos ícones das unidades na barra.
- Para selecionar todas as unidades na equipe de ação, clique duas vezes em cada unidade na Barra da Equipe de Ação.
- Para selecionar todas as unidades à vista no campo de batalha, pressione a tecla **E**. A seleção de quaisquer unidades que não estiverem à vista será cancelada.

### Formação de Grupos de Tarefas

Para economizar tempo selecionando as unidades, atribua unidades em sua equipe de ação a grupos de tarefas que poderão ser selecionados com uma única tecla.

- Para formar um grupo de tarefas, selecione uma ou mais unidades e, em seguida, pressione **CTRL+1** até **9**.

As unidades no grupo de tarefas podem ser selecionadas a qualquer momento pressionando-se a tecla numérica atribuída a elas.

### Cancelamento da Seleção de Unidades

A seleção de unidades pode ser cancelada selecionando-se qualquer outra unidade. Se você precisar cancelar a seleção de uma unidade de um grupo de unidades selecionadas, pressione a tecla **SHIFT** ao clicar nessa unidade no campo de batalha ou na Barra da Equipe de Ação.

## Ordens de Movimento

Para mover uma unidade, selecione-a, clique em uma ordem de movimento na Paleta de Comandos e, em seguida, clique no local de destino no campo de batalha.

### Andar

Também conhecido como movimento de meia potência, a ordem de andar é uma definição da aceleração de médio alcance e o movimento padrão das unidades de sua equipe.



#### Para emitir uma ordem de andar

Selecione uma unidade e, em seguida, clique no local de destino no campo de batalha.

Se uma ordem de andar for emitida para um 'Mech que estiver atacando outra unidade, esse 'Mech continuará a atirar ao prosseguir para o novo local.

### Correr

Também conhecido como movimento de potência total, a ordem de correr envia um comando para as unidades se deslocarem para um novo local em velocidade máxima.



#### Para emitir uma ordem de correr

Selecione um 'Mech, clique no botão **Run (Correr)** na Paleta de Comandos ou pressione a tecla **BARRA DE ESPAÇOS** e, em seguida, clique no local de destino no campo de batalha.

Se você pressionar a **BARRA DE ESPAÇOS** enquanto emite as ordens de capturar, consertar, atacar e enterrar minas, suas unidades executarão essas ordens em velocidade total ao invés da velocidade padrão de movimentação. Para obter detalhes adicionais, consulte a página 48, Ordens de Ataque e a página 53, Ordens de Apoio.

Nem todos os 'Mechs possuem as mesmas velocidades de corrida. Se uma ordem de movimento for emitida a um grupo, eles não chegarão juntos ao novo local.



## Saltar

Somente 'Mechs equipados com jatos de salto podem executar a manobra de salto.



### Para emitir uma ordem de saltar

Selecione um 'Mech, clique no botão **Jump (Saltar)** na Paleta de Comandos ou pressione a tecla **J** e, em seguida, clique no local de destino no campo de batalha.

### Salto de Highlander



A ordem de saltar só será válida se o local de destino estiver dentro do alcance de salto do 'Mech, conforme indicado pela aparência do cursor de salto.

Se uma ordem de salto for emitida a um grupo, o alcance de salto dos 'Mechs' será igual ao menor alcance de salto dentro do grupo. Se um 'Mech em um grupo selecionado não possuir jatos de salto, nenhum dos 'Mechs poderá saltar.

## Manter Posição

Uma unidade que recebe ordens para manter a posição permanece em sua localização atual até receber ordens específicas para mover-se.

### Para emitir uma ordem de manter posição

Selecione uma unidade e, em seguida, clique no botão **Hold Position (Manter Posição)** na Paleta de Comandos ou pressione a tecla H.



As unidades que estiverem mantendo a posição serão indicadas com um triângulo acima de sua imagem no campo de batalha. Ao contrário das outras ordens, a ordem de manter posição deve ser desativada. Caso contrário, a unidade manterá sua posição indefinidamente.

Para liberar uma unidade da ordem de manter posição, selecione-a e, em seguida, clique no botão **Hold Position (Manter Posição)** ou pressione a tecla H novamente.

Se uma ordem de movimento ou captura for emitida para uma unidade que estiver mantendo a posição, a unidade se moverá para a nova localização e manterá a posição ali. Se uma unidade que estiver mantendo sua posição receber ordens para atacar outra unidade, ela permanecerá em sua localização atual e disparará suas armas se o alvo estiver no alcance.

### ▲ Formação de Emboscadas

Disponha os 'Mechs em três lados de inimigos que se aproximam para gerar poder de fogo de várias direções e, em seguida, emita a ordem de manter posição para evitar que os 'Mechs se movam e rompam essa poderosa formação.

## Definição de Pontos Médios

Pontos Médios são pontos predeterminados pelos quais as unidades se movem. Eles são úteis para direcionar as unidades em áreas de difícil navegação ou sediadas por inimigos perigosos, ao cumprirem uma ordem comum de movimento.

As unidades podem receber ordens para andar, correr ou saltar de um ponto médio para outro em qualquer ordem. São permitidos até 16 pontos médios.

Se houver um obstáculo entre dois pontos médios, as unidades o contornarão.

Você pode colocar pontos médios em áreas onde não há contato do sensor ou linha de visão (para obter mais detalhes, [consulte a página 60, Conhecimento da Situação](#)).



### Para definir um ponto médio para andar

Selecione uma ou mais unidades e, em seguida, pressione a tecla **CTRL** enquanto clica no terreno.



### Para definir um ponto médio para correr

Selecione uma ou mais unidades e, em seguida, pressione **CTRL+BARRA DE ESPAÇOS** enquanto clica no terreno.



### Para definir um ponto médio para saltar

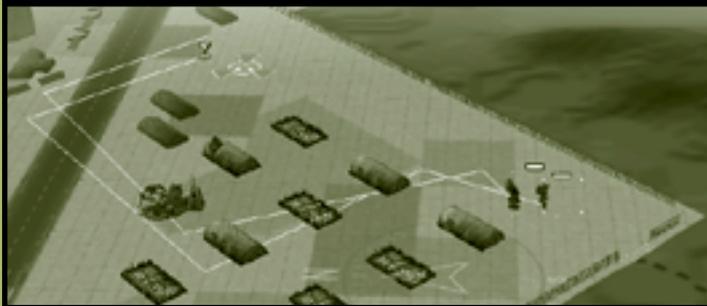
Selecione uma ou mais unidades e, em seguida, pressione **CTRL+J** enquanto clica no terreno.

Suas unidades não começarão o movimento até que a tecla **CTRL** seja liberada.

### Para exibir um caminho do ponto médio

Selecione uma unidade que esteja navegando pelos pontos médios e, em seguida, pressione a tecla CTRL.

#### Caminho do Ponto Médio

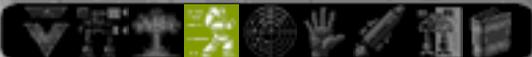


### Para limpar um caminho do ponto médio

Selecione a(s) unidade(s) que esteja(m) navegando pelos pontos médios e, em seguida, clique no botão **Stop/Hold Fire (Cessar/Suspender Fogo)** na Paleta de Comandos, pressione a tecla **BACK-SPACE** ou emita qualquer outra ordem de movimento.

#### Controle do Movimento

As unidades não se movem exatamente nos caminhos do ponto médio. Em vez disso, elas tomam a rota mais curta para cada ponto médio. Para conseguir um controle mais preciso do movimento, trace novos pontos médios.



## Patrulha

Um caminho de patrulha é uma rota de ponto médio modificada pela qual uma unidade passará repetidamente.



### Para definir um caminho de patrulha

Para fazer um caminho circular de patrulha, selecione um 'Mech, trace vários pontos médios e, em seguida, conecte o último ponto médio ao primeiro.

Para fazer um caminho linear de patrulha, selecione um 'Mech, trace vários pontos médios e, em seguida, clique no 'Mech selecionado como último ponto médio.

### Para limpar um caminho de patrulha

Selecione a(s) unidades que esteja(m) navegando pelo caminho de patrulha e, em seguida, clique no botão **Stop/Hold Fire (Cessar/Suspender Fogo)** na Paleta de Comandos, pressione a tecla **BACKSPACE** ou emita qualquer outra ordem de movimento.

Observe que apenas unidades individuais, não grupos, podem ser colocadas em caminhos de patrulha.

## Ordens de Ataque

Para ordenar que um 'Mech ou grupo de 'Mechs ataque, selecione um ou mais 'Mechs e, em seguida, clique em um alvo válido no campo de batalha. O cursor do mouse será alterado para um cursor de ataque correspondente quando passar sobre qualquer alvo válido. 'Mechs, veículos, infantaria, torres e edifícios inimigos são alvos válidos.

Os 'Mechs continuarão a atacar até que o alvo seja destruído, eles recebam novas ordens, ou eles próprios sejam destruídos.

Normalmente, os 'Mechs movem-se em direção aos alvos usando um movimento de meia potência. Para exceder essa velocidade e fazê-los correr em direção aos alvos, pressione a **BARRA DE ESPAÇOS** enquanto clica em um alvo válido.



### Atirar e Mover

Você pode mirar um inimigo e ordenar que os 'Mechs movam-se para uma nova posição. Os 'Mechs continuarão a atirar enquanto se movem.

### Ataque Padrão

Os pilotos de 'Mechs que recebem a ordem de ataque padrão movem-se para um alcance onde suas armas possam causar o máximo de dano.



#### Para emitir uma ordem de ataque

Selecione um 'Mech e, em seguida, clique em um alvo no campo de batalha. Não são necessários botões de comando ou teclas para emitir essa ordem.

### Cessar/Suspender Fogo

O comando de cessar/suspender fogo ordena a um 'Mech que cesse imediatamente os disparos e interrompa seu movimento.

#### Para emitir uma ordem de cessar/suspender fogo

Selecione um 'Mech e, em seguida, clique no botão **Stop/Hold Fire (Cessar/Suspender Fogo)** na Paleta de Comandos ou pressione a tecla **BACKSPACE**.

O 'Mech permanecerá estático até que uma nova ordem seja dada ou até que ele seja atacado, quando então ele se moverá e se defenderá.

### Conservação de Munição

O comando de conservação de munição conserva a munição de mísseis e balística forçando os 'Mechs a dispararem apenas suas armas de energia.



#### Para emitir uma ordem de conservação de munição

Selecione um 'Mech e, em seguida, pressione a tecla **A** enquanto clica em um alvo válido.

### Atirar da Posição Atual

Quando o comando de atirar da posição atual for emitido, um 'Mech interromperá seu movimento e disparará imediatamente de sua posição atual.



#### Para emitir uma ordem de atirar da posição atual

Selecione um 'Mech e clique no botão **Fire from Current Position (Atirar da Posição Atual)** na Paleta de Comandos ou pressione a tecla **C** e, em seguida, clique em um alvo válido.

O 'Mech continuará a atirar dessa posição até que o alvo seja destruído ou uma nova ordem seja emitida.

### Curto, Médio e Longo Alcance

Um comando de alcance força um 'Mech a atirar de uma distância específica. Os pilotos de 'Mech tentarão manobrar para manter o alcance especificado do alvo.



#### Para emitir uma ordem de ataque com alcance

Selecione um 'Mech, pressione a tecla **S** (curto alcance), **M** (médio alcance) ou **L** (longo alcance) e, em seguida, clique em um alvo válido.

### ⚠️ Ordens Falsas

Ordenar que pilotos de 'Mech usem armas de curto alcance quando eles não as possuem é suicídio. Eles serão incapazes de atacar ou defender a si próprios.

## Forçar Disparo

A ordem de forçar disparo permite que os 'Mechs atirem contra alvos normalmente inválidos, tais como 'Mechs desativados, terrenos, torres camufladas não-expostas, pontes e até mesmo unidades amigas.

### Para emitir uma ordem de disparo forçado

Selecione um 'Mech, pressione a tecla F e, em seguida, clique em um alvo.

### Detonação de 'Mech Desativado



### ⚠ Detonação de 'Mech Desativado

Se um 'Mech desativado for destruído, seu motor de fusão será detonado, agindo como uma pequena arma de efeito local em unidades próximas. Essa ação também evita que o 'Mech destruído seja salvo.

## Tiros Guiados

Os pilotos de 'Mech podem mirar manualmente em seções específicas de um 'Mech inimigo. O uso de tiros guiados, entretanto, reduz a chance de acerto bem-sucedido.

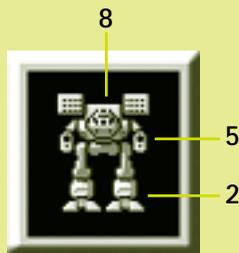
A pontaria seletiva da cabeça de um 'Mech faz com que ele seja desativado enquanto permanece intacto na maior parte (o que é particularmente útil para o salvamento durante a missão). Apontar nas pernas de um 'Mech aleija a unidade, reduzindo significativamente sua taxa de movimento. A destruição dos braços de um 'Mech desativa os componentes de arma alojados nele.



Para emitir uma ordem de tiro guiado

Selecione um 'Mech, certifique-se de que a tecla **NUMLOCK** esteja ativada, pressione as teclas **2**, **5** ou **8** do **TECLADO NUMÉRICO** e, em seguida, clique em um 'Mech inimigo.

### Tiros Guiados Através do Teclado Numérico



## Ordens de Apoio

As ordens de apoio fornecem assistência e apoio tático à sua equipe durante uma missão.

### Montar Guarda

Os 'Mechs podem receber ordens para salvar edifícios, seções de terreno, veículos ou outros 'Mechs.



#### Para emitir uma ordem de montar guarda

Selecione um 'Mech, clique no botão **Guard (Montar Guarda)** na Paleta de Comandos ou pressione a tecla **G** e, em seguida, clique no objeto ou terreno a ser protegido.

O 'Mech de guarda move-se para uma curta distância do objeto guardado. Se o objeto guardado se mover, o 'Mech se moverá com ele para manter sua posição relativa.

No caso de um inimigo se mover o suficiente para disparar armas de longo alcance contra o objeto, o 'Mech de guarda se moverá para travar combate e disparará contra o atacante. Depois que a ameaça for removida, o 'Mech retornará à sua posição de guarda inicial.

Você pode retirar uma ordem de montar guarda selecionando o 'Mech de guarda e, em seguida, clicando no botão **Stop/Hold Fire (Cessar/Suspender Fogo)** em Command Palette (Paleta de Comandos), pressionando a tecla **BACKSPACE** ou emitindo qualquer outra ordem.

### Capturar

Os 'Mechs podem capturar determinados veículos e edifícios inimigos. Se uma unidade ou edifício puder ser capturado, o cursor do mouse será alterado para um cursor de captura ao passar sobre o item.



#### Para emitir uma ordem de captura

Selecione um 'Mech e, em seguida, clique no veículo ou edifício quando o cursor de captura aparecer.

Se uma unidade inimiga estiver perto de um edifício, ela não poderá ser tomada e o cursor de captura indicará isso, transformando-se em um cursor de não-captura.

O efeito de captura de um edifício varia. Para obter mais informações, consulte as entradas individuais da enciclopédia sobre edifícios específicos e a [página 72, Uso de Pontos de Recurso](#).



A captura de edifícios em território inimigo requer velocidade e discrição. Lembre-se de pressionar a BARRA DE ESPAÇOS ao executar essa ordem para que os 'Mechs se movam na potência total.

### Conserto

Os Caminhões de Conserto podem ser lançados pelo ar no campo de batalha (consulte a página 31, Paleta de Apoio). Eles fornecem munição e consertam a blindagem de um 'Mech. As armas destruídas não podem ser substituídas. O caminhão de consertos aparece como uma unidade em sua equipe de ação.

**Conserto e Reabastecimento do Campo de Batalha**



**Para consertar e reabastecer um 'Mech**

Selecione um Caminhão de Consertos e, em seguida, clique em um 'Mech.

A potência dos 'Mechs é reduzida enquanto estão sendo consertados (consulte a [página 58](#)).

O Caminhão de Consertos possui capacidade de reabastecimento limitada, conforme indicado por sua barra de status. Uma vez esgotados seus suprimentos, o Caminhão de Consertos torna-se inativo.

## Enterrar Minas

Os Enterradores de Minas podem ser lançados pelo ar no campo de batalha (consulte a página 32, Paleta de Apoio).

O Enterrador de Minas aparece como uma unidade na Barra da Equipe de Ação.



Para enterrar minas

Enterrador de Minas



Selecione um Enterrador de Minas, clique no botão **Lay Mines (Enterrar Minas)** na Paleta de Comandos ou pressione a tecla **V** e, em seguida, clique no terreno.

Os Enterradores de Minas possuem um número limitado de minas, conforme indicado pela barra de status. Quando um Enterrador de Minas esgota seu suprimento, a unidade torna-se inativa, mas ainda pode ser utilizada como um vigia ou chamariz.

As minas estão sempre visíveis. Se forem detonadas, elas danificarão quaisquer unidades, amigas ou inimigas. Unidades com peso igual ou inferior a 35 toneladas não detonarão as minas.

## Disparo de Contenção

A Artilharia Fixa ([consulte a página 31, Paleta de Apoio](#)) pode ser disparada como qualquer outra unidade em sua equipe de ação ou você pode emitir uma ordem de disparo de contenção. O disparo de contenção é o bombardeio contínuo de uma área. O bombardeio dura até que a ordem seja retirada, uma nova ordem seja dada ou a artilharia fique sem munição.



Para emitir uma ordem de disparo de contenção

Selecione uma peça de Artilharia Fixa e clique no botão **Suppression Fire (Disparo de Contenção)** na Paleta de Comandos ou pressione a tecla **V** e, em seguida, clique no terreno a ser bombardeado.

Artilharia Fixa



A Artilharia Fixa deve possuir linha de visão ([consulte a página 63](#)) com a área a ser bombardeada. Se a linha de visão for perdida, a ordem de disparo de contenção será retirada.

## Salvamento

Uma equipe de salvamento ([consulte a página 32, Paleta de Apoio](#)) pode consertar um 'Mech desativado no campo de batalha para obter uma funcionalidade mínima. Um 'Mech salvo torna-se parte de sua equipe de ação e o piloto de posto mais elevado de suas reservas é posicionado no 'Mech recentemente consertado.



### Para salvar um 'Mech

Clique no botão **Salvage (Salvamento)** na paleta de apoio e, em seguida, clique em um 'Mech desativado no campo de batalha.

### Avião de Salvamento Karnov



Um 'Mech salvo recentemente ainda pode ter danos consideráveis. Se você planeja usar imediatamente o 'Mech na missão atual, tenha um Caminhão de Consertos a postos para consertá-lo e reabastecê-lo para a capacidade total de batalha.

### **Consertos do Sistema**

Um 'Mech salvo tem seus sensores totalmente restaurados. As armas destruídas e membros perdidos, entretanto, não podem ser substituídos no campo de batalha - mesmo por um Caminhão de Conserto.

## Ordens de Função de 'Mechs

### Aumento/Redução de Potência

Um 'Mech pode reduzir a potência de seu reator de fusão interno. Os 'Mechs com potência reduzida não aparecem como contatos de sensor.

#### Para reduzir a potência de um 'Mech

Selecione um 'Mech e pressione a tecla **PAGE DOWN**.

#### Redução de potência



O 'Mech ficará sem energia e sua célula de unidade aparecerá opaca na Barra da Equipe de Ação. Se um 'Mech com a potência reduzida for atingido por disparo inimigo, o piloto aumentará a potência e contra-atacará.

#### Para aumentar a potência de um 'Mech

Selecione um 'Mech com a potência reduzida e pressione a tecla **PAGE UP** ou emita qualquer ordem.

#### Redução de potência

Um 'Mech com a potência reduzida não pode usar os sensores e fica extremamente vulnerável.

## Ejetar

A ejeção geralmente fica a critério do piloto do 'Mech. Se, entretanto, a situação for desesperadora e o piloto for muito teimoso, poderá ser necessário anular seu julgamento para salvar sua vida.



Para emitir uma ordem de ejetar

Pressione a tecla **END** e, em seguida, clique no 'Mech cujo piloto você deseja ejetar.



O piloto é arremessado da cabine e para fora do campo de batalha para a segurança.

### Recursos Humanos

Você sempre poderá comprar um 'Mech, mas um bom piloto é insubstituível.

## Conhecimento da Situação

Saber onde você está e onde seus inimigos estão às vezes pode ser mais importante do que ter uma arma carregada ou blindagem em seu 'Mech. Planejamento, táticas e carregamento perfeito de armas serão inúteis se você não puder se orientar em ambientes estranhos e localizar seus inimigos... antes que eles localizem você.

### Tela de Visualização do Campo de Batalha

A principal tela de visualização do campo de batalha é uma imagem transmitida por satélite em tempo real. Existem três formas de alterar as coordenadas dessa exibição:

- Você pode mover o cursor do mouse para a borda da tela para rolar a tela de visualização para essa direção. Ou você pode usar as teclas de seta no teclado para mover a tela de visualização para a direção desejada.
- Você pode reorientar o ponto de visão clicando em qualquer local do mapa tático. A tela de visualização é centralizada instantaneamente nessa posição.
- Você também pode clicar com o botão direito do mouse em qualquer unidade na Barra da Equipe de Ação para centralizar a tela de visualização nessa unidade.



## Controle da Câmera

Além de alterar as coordenadas visualizadas no campo de batalha, você também poderá alterar a direção e elevação da câmera. Esse campo de visão é sempre mostrado no mapa tático, representado pelo trapézio amarelo sombreado ([consulte a página 29](#)).



**Para mover a câmera para a direita ou a esquerda e para cima ou para baixo**

Mantenha pressionado o botão direito do mouse ao movê-lo.

**Para fazer o panorama da câmera para a direita ou esquerda**

Mantenha a tecla **SHIFT** pressionada enquanto pressiona a tecla de **SETA À DIREITA** ou **SETA À ESQUERDA**.

**Para inclinar a câmera para cima ou para baixo**

Mantenha a tecla **SHIFT** pressionada enquanto pressiona a tecla de **SETA PARA BAIXO** ou **SETA PARA CIMA**.

**Para aumentar ou reduzir o zoom**

Role o botão deslizante do mouse ou pressione a tecla de **MAIS** ou **MENOS**.

**Para redefinir a câmera ao seu ponto de visão padrão**

Pressione o botão deslizante do mouse ou a tecla **HOME**.

Você pode salvar os ângulos da câmera e os níveis de zoom pressionando as teclas **CTRL+F2** até **F5**. Depois disso, pressione de **F2** a **F5** para retornar a essas configurações salvas.

### Mais Zoom e Menos Zoom



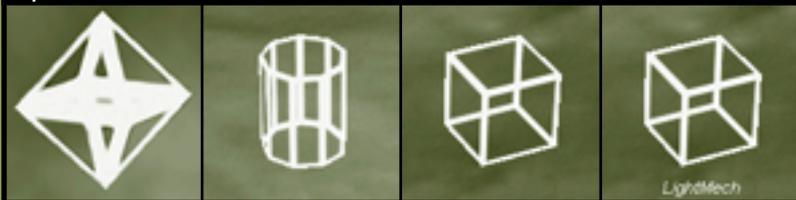
## Contato de Sensor

Terrenos interpostos e outros recursos ambientais podem impedir que você veja unidades inimigas. Os sensores detectam unidades inimigas antes que os pilotos possam avistá-las. O alcance de seus sensores depende do equipamento de detecção eletrônica de seu 'Mech. 'Mechs como o Raven e os Cyclops têm sensores superiores com alcances correspondentemente maiores. O alcance do sensor é indicado no mapa tático pelo diâmetro de círculos verdes em torno de unidades que contêm sensores.

Quando ocorre um contato mínimo do sensor, uma moldura em forma de diamante é exibida na tela de visualização do campo de batalha, representando uma unidade. Além de sua localização, não estarão disponíveis outras informações sobre o objeto.

Os pilotos com treinamento especial de sensor ([consulte a página 69](#)) aumentam a qualidade do contato de sensor automaticamente conforme seus postos aumentam. Conforme a qualidade do contato de sensor é aperfeiçoada, a moldura em forma de diamante transforma-se em um cilindro, indicando um veículo, ou em um cubo, indicando um 'Mech. Se a qualidade do contato de sensor for ainda mais aperfeiçoada, a categoria de peso do objeto, isto é, Light (Leve), Medium (Médio), Heavy (Pesado) ou Assault (Ataque), poderá ser especificada.

### Tipos de Contato de Sensor



### ▲ Habilidade Especial de Sensor

Adicione um piloto com habilidades especiais de sensor à sua equipe. A especialização em sensores lhe traz mais informações.

## Linha de Visão

Mesmo se uma unidade inimiga estiver dentro do alcance visual, ela poderá estar oculta por edifícios ou terrenos interpostos. A linha de visão, ou LDV, refere-se ao contato visual direto com outra unidade (normalmente um inimigo).

As unidades em sua equipe de ação podem receber ordens para atirar contra contatos de sensor, movendo-se para interceptar. Essas unidades de ataque, entretanto, não podem atirar contra unidades inimigas até que tenham LDV.

### Sem Linha de Visão



O cursor de comando indica se você possui LDV em uma determinada região.



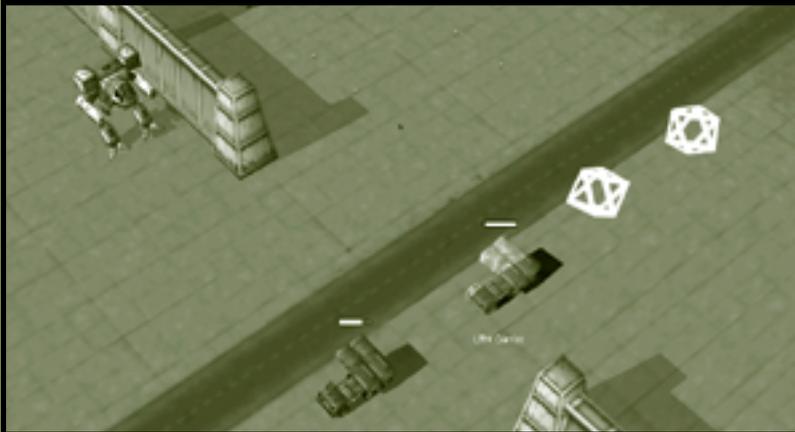
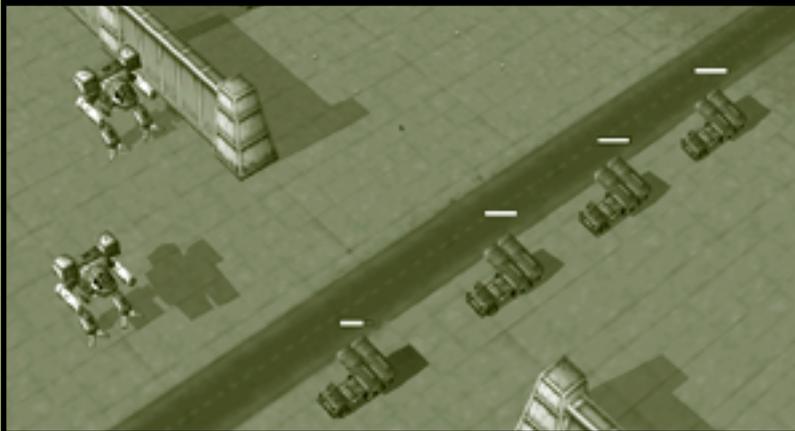
Se você passar o mouse sobre uma região no campo de batalha e o cursor de comando estiver sólido, significa que você tem LDV nessa região.



Se você passar o mouse sobre uma região no campo de batalha e o cursor de comando estiver tracejado, significa que você não tem LDV nessa região.

Todos os veículos de apoio deverão ser lançados pelo ar onde você tiver LDV.

Existe uma exceção à regra de ataque na linha de visão. Se um 'Mech possuir um inimigo na linha de visão, outras unidades de sua equipe poderão obter LDV através desse 'Mech "localizador". Isso permite que unidades sem LDV usem armas de disparo indireto, como mísseis, sobre um alvo oculto.

**'Mechs sem LDV****'Mechs com LDV**

## Pilotos de 'Mechs

Freqüentemente, a escolha do piloto certo para o 'Mech certo é a chave do sucesso no campo de batalha. Mas de onde vêm os pilotos "certos"? Pilotos qualificados são raros, e aqueles com perícia especial, talento e habilidade de sobrevivência são ainda mais raros. Os recrutas verdes devem ser treinados e promovidos e devem receber uma oportunidade de desenvolver seus talentos latentes antes de serem transformados em pilotos de 'Mech de Elite de combate acirrado.

### Posto

Rank (Posto) é uma medida da experiência de combate de um piloto. Ele é determinado especificamente pelas habilidades essenciais de um piloto, que aumenta somente com a demonstração bem-sucedida dessas habilidades em combate. Quando um piloto atinge níveis de habilidades suficientes, as promoções são concedidas automaticamente. Os postos, do mais baixo ao mais alto, são: Verde, Regular, Veterano e Elite.

#### Insignias de Posto



### Habilidades Essenciais

Core skills (habilidades essenciais) de um piloto são artilharia (precisão com armas de um 'Mech) e pilotagem (perícia na manobra de um 'Mech). Todo piloto possui essas habilidades e todo piloto que as usa com êxito em uma missão de combate tem uma chance de subir de posto.

## Habilidades Especiais

Specialty skills (habilidades especiais) representam muitas horas de treinamento rigoroso de pilotos com os talentos adequados. Um piloto é elegível para uma nova habilidade especial após concluir uma missão na qual foi promovido de posto. Os pilotos verdes não possuem habilidades especiais.

Os pilotos não podem treinar a mesma habilidade especial duas vezes. Certas habilidades especiais requerem treinamento caro e não estão disponíveis para pilotos de posto inferior. Entretanto, os pilotos de postos superiores sempre têm a opção de treinar uma habilidade de postos inferiores.

Existem quatro categorias de habilidades especiais: Chassi, Armas, Alcance e Geral.



### Habilidades Especiais de Chassi

Os pilotos com Chassis specialty skill (habilidade especial de Chassi) são peritos em prever e escapar dos disparos de armas inimigas, tornando-se mais difíceis de serem atingidos. Essa habilidade não se aplica a ataques aéreos ou minas e tanques de combustível em explosão.

Um piloto deve aprender essa habilidade especificamente para uma categoria de peso de 'Mech: Leve (30 a 35 toneladas), Médio (40 a 55 toneladas), Pesado (60 a 75 toneladas) ou Ataque (80 a 100 toneladas). Os pilotos podem se tornar especialistas em mais de uma categoria de peso.

A perícia varia de acordo com a categoria de peso do 'Mech pilotado, mas o bônus de evasão é geralmente maior com 'Mechs mais leves.





### Habilidades Especiais de Armas

Os pilotos podem se especializar em uma classe de ataque de armas, recebendo um bônus por atingir com essas armas. Os bônus são cumulativos com a habilidade especial de Alcance ([consulte a página 68](#)).

Especiais	Armas Influenciadas
Laser	Laser, Laser Grande, Laser Grande do Clã, Laser Grande Pesado do Clã
Laser de Impulso	Laser de Impulso, Laser de Impulso Grande, Laser de Impulso do Clã, Laser de Impulso Grande do Clã
Laser de Alcance Estendido (AE)	Laser de AE, Laser Grande de AE, Laser de AE do Clã, Laser Grande de AE do Clã
Canhão Automático (CA) Leve	CA Leve, CA Ultra Leve, CA Ultra Leve do Clã
CA Médio	CA Médio, CA Ultra Médio, CA Ultra Médio do Clã
CA Pesado	CA Pesado, CA Ultra Pesado, CA Ultra Pesado do Clã
Míssil de Longo Alcance (MLA)	Rack de MLA, Rack de MLA do Clã, Rack de MLA Swarm
Míssil de Curto Alcance (MCA)	Pack MCA Streak, Streak do Clã, Pack MCA
Canhão Projeter de Partículas (CPP)	CPP, CPP de AE, CPP de AE do Clã
Brasão Inferior	Metralhadora, Arsenal de Lança-Chamas



### Habilidades Especiais de Alcance

Os pilotos podem receber treinamento especializado em um alcance específico (curto, médio ou longo), resultando em um bônus por acertar com qualquer arma em alvos nesse alcance.

O alcance curto é de 0 a 60 metros, o alcance médio é de 31 a 121 metros e o alcance longo é de 61 a 180 metros.

Os pilotos têm permissão para se especializar em mais de uma categoria de alcance. Se um alvo estiver na sobreposição de dois alcances nos quais o piloto é especializado, os bônus para atingir serão cumulativos. Por exemplo, se um piloto tiver as habilidades especiais de curto e de médio alcance e um alvo estiver a 40 metros de distância, o piloto terá o dobro do bônus por atingir o alvo.





### Habilidades Especiais Gerais

O treinamento especializado também está disponível para que os pilotos aperfeiçoem a exploração, sensores, salto e resistência.

**Scouting (Exploração)** O piloto é treinado para localizar melhor os inimigos a distâncias extremas. O alcance visual é ampliado significativamente.

**Sensor** O piloto recebe treinamento avançado em equipamento de detecção eletrônica, discernindo mais informações sobre sinais de sensor que se aproximam do que os pilotos normais. A qualidade de contato do sensor é aperfeiçoada automaticamente conforme o piloto é promovido de posto (consulte a página 62).

**Jump Jet (Jato de Salto)** O piloto pode maximizar o impulso do jato de salto e a articulação da estrutura do 'Mech para prolongar o alcance normal de saltos com auxílio de jatos.

**Toughness (Resistência)** O piloto recebe treinamento de resistência para suportar punições que matariam qualquer pessoa normal. Se um 'Mech é desativado ou destruído com um piloto que possui habilidade de resistência, esse piloto possui chances maiores de ejetar com segurança.

### MechWarriors

Correm boatos sobre a existência de pilotos além do posto de Elite, assim como uma classe de habilidades especiais que podem ser alcançadas por esses homens e mulheres sobre-humanos.

## Táticas e Estratégias

Você está no comando e é responsável pelo sucesso ou fracasso da missão. Seus pilotos podem reagir instintivamente aos perigos que os cercam, mas você deve permanecer calmo e tomar decisões para concluir a missão.

Os MechCommanders Veteranos têm uma coisa em comum: nunca tentam simplesmente subjugar seus inimigos; eles se esforçam em pensar mais rápido que eles.

### Uso Inteligente da Logística

A logística não é meramente a contabilidade que ocorre entre as batalhas. A logística abrange as pistas e segredos para o sucesso no campo de batalha. Aprenda a ler nas entrelinhas das instruções da missão. Estude seus inimigos e suas próprias forças.

### Mapas e Instruções da Missão

Que tipos de inimigo é provável que você encontre? Bandidos desorganizados? Ou os 'Mechs mortalmente velozes da Casa de Liao? Ambos requerem uma preparação muito diferente. Faça anotações durante as instruções e consulte-as enquanto monta sua equipe de ação.

Se o mapa estiver ocupado por ilhas ou fortalezas muradas, considere colocar em ação alguns 'Mechs equipados com jatos de salto caso essas regiões sejam inacessíveis.

Se o mapa indicar muitas montanhas ou edifícios, certifique-se de que você possui pelo menos um 'Mech com equipamento de sensor para localizar os inimigos. Certifique-se também de que sua equipe de ação tenha armas de curto alcance adequadas para possíveis lutas à curta distância.

Ao contrário, se o terreno for plano e sem obstruções, certifique-se de que seus 'Mechs tenham armas de longo alcance adequadas para desativar seus inimigos à distância.



## Carregamento e Escolha de 'Mechs

O que você deve selecionar para uma missão: um punhado de 'Mechs de Ataque ou um pelotão de 'Mechs menores? Nunca suponha que descobriu a fórmula "correta" para sua equipe de ação para todas as situações. Você deve reequilibrar constantemente suas forças. Algumas missões requerem uma equipe altamente especializada, enquanto outras precisam de um conjunto variado de habilidades e equipamentos para serem bem-sucedidas.

A personalização de 'Mechs individuais é uma arte. Pode ser necessária uma blindagem extra em missões longas, nas quais podem não haver pontos de recurso disponíveis para consertos. Convém fazer com que um 'Mech carregue um arsenal exclusivo de armas de curto alcance para atacar um 'Mech maior (consulte a página 75, Ataque). Suas escolhas e opções são limitadas apenas por suas reservas de C-Bills e pela sua imaginação.

## Pilotos de 'Mechs

A escolha de seus pilotos é talvez a seleção mais crítica a se fazer na logística. Considere que em qualquer missão existe a possibilidade de se perder um piloto. Os 'Mechs podem ser consertados, reajustados e salvos de pilhas de metal ardente; seus pilotos, não.

Naturalmente você deve se empenhar em corresponder as habilidades especiais de um piloto ao 'Mech adequado mas existe outro fator a se considerar, que é o desenvolvimento em longo prazo de sua equipe. Misture pilotos verdes com veteranos. Se você usar constantemente os mesmos pilotos, sua força crescerá excepcionalmente mas poderá não ter um conjunto de habilidades variado e pessoal de reserva adequado.

## Uso de Pontos de Recurso

Os pontos de recurso (PRs) são uma medida do apoio tático que seus patrões fornecem para uma missão. Os PRs não podem ser guardados de uma missão para outra. Caso seus PRs se esgotem durante uma missão, procure edifícios de recursos inimigos para capturar, o que abastecerá sua equipe de ação com PRs adicionais.

## Consertos

Se você despachar um Caminhão de Consertos quando suas forças estiverem em boas condições, ele terá que seguir sua equipe, reduzindo sua velocidade e provavelmente se expondo ao ataque inimigo. O ideal é que o Caminhão de Consertos seja chamado quando sua capacidade de realizar consertos for equivalente aos consertos exigidos pelos 'Mechs da equipe.

## Salvamento

O custo para salvar um pequeno 'Mech Fire Ant é o mesmo para consertar um 'Mech Atlas gigante. Economize seus PRs até encontrar um 'Mech valioso para adicionar à equipe. Entretanto, se você estiver perto de concluir a missão com êxito, pode ser uma boa idéia ordenar o salvamento de um 'Mech a partir da paleta de apoio. Os PRs não são acumulados de uma missão para outra. Se você esperar para salvar um 'Mech até depois da missão - a partir da tela 'Mech Salvage (Salvamento de 'Mechs) - terá que gastar seus próprios C-Bills em vez dos C-Bills de seus patrões.



## Exploração

Uma tática frequentemente negligenciada, a exploração, fornece informações sobre a posição e os poderes de seus inimigos.

O explorador ideal tem as seguintes qualidades e equipamentos: contramedidas eletrônicas (CME) para confundir os sensores inimigos, sensores avançados para detectar unidades a um grande alcance, velocidade, blindagem extra, pelo menos uma boa arma de longo alcance e um piloto com a habilidade especial de sensor, assim como uma alta taxa de habilidade essencial de sensor. O 'Mech Raven é uma escolha especialmente indicada, mas uma Sonda com Sensor também pode ser considerada.



Uma vez feito o contato do sensor, observe cuidadosamente os inimigos para ver se eles também localizaram você. Em caso positivo, esteja preparado para fugir de seu alcance de sensor. Se eles não tiverem localizado seu explorador, mova-se pela borda de seu território, observando a localização de suas unidades e quaisquer fraquezas em suas defesas.

Você também pode revelar seu explorador com a finalidade de atrair inimigos para fora de áreas suscetíveis. Enquanto isso, o restante de sua equipe de ação pode se deslocar para iniciar uma matança fácil.

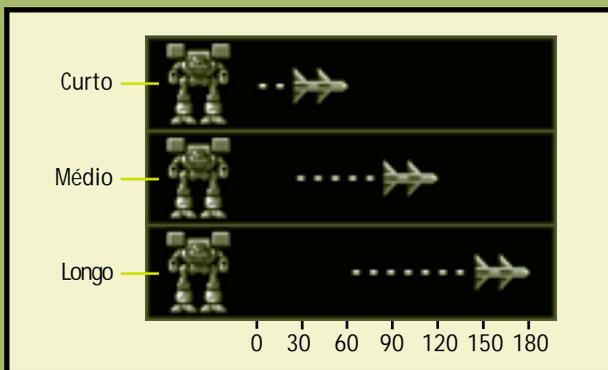
### Tecla de Atalho de Informações sobre a Unidade

Você pode colher informações enquanto o software MechCommander estiver pausado, o que é útil no ponto alto do combate ou durante uma perseguição. Pressione a tecla I e selecione qualquer unidade.

## Alcances das Armas

Cada arma possui um alcance mínimo e máximo. Fora desse alcance, a arma é ineficaz e não irá disparar. Seus pilotos se movem automaticamente para o alcance em que serão mais eficazes. Pode parecer que um 'Mech ordenado para combate está "fugindo" de seu alvo, mas não se trata disso. Ele está se movendo para uma posição onde possa maximizar o dano causado ao alvo.

O alcance curto é de 0 a 60 metros, o alcance médio é de 31 a 121 metros e o alcance longo é de 61 a 180 metros.



As armas de curto alcance não podem atirar a longas distâncias. As armas de longo alcance não podem atirar a curtas distâncias. Entretanto, as armas de médio alcance podem atirar em alcances curto e longo.

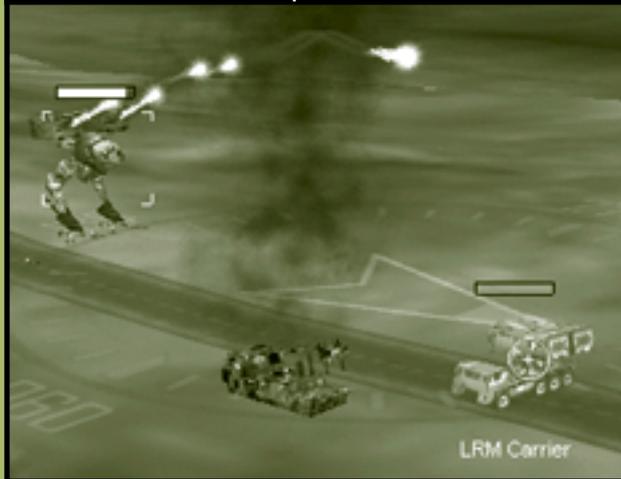
Em logística, leve em consideração a necessidade de 'Mechs com armas de alcances mistos para lidar com todas as situações ou 'Mechs especializados com armas de longo alcance que possam destruir seus inimigos antes que eles o alcancem.

## Ataque

Embora muitos 'Mechs sejam projetados com um arsenal devastador de armas de longo e médio alcance, isso ironicamente os deixa vulneráveis ao poder de fogo concentrado a curto alcance. O inimigo não poderá contra-atacar se um 'Mech com armas de curto alcance puder atacar dentro de um alcance mínimo das armas do inimigo.

O 'Mech ideal para essa tática de "investida" tem excelente poder de fogo de curto alcance, blindagem extra para suportar ataques conforme se aproxima e velocidade adequada para manter alcance próximo ao oponente.

### Investindo 'Mech contra Transportador de MLA



### ⚠ Alcance de Combate

As unidades mais rápidas determinam o alcance da batalha.

## Emboscadas

Armar uma emboscada é uma alternativa ao confronto direto com o inimigo, especialmente quando eles estiverem entinchados em uma posição fortificada ou tiverem poder de fogo superior.

Uma emboscada pode ser armada no caminho de patrulha de um inimigo ou, se não estiverem em movimento, eles podem ser atraídos para a emboscada.

Os 'Mechs velozes ajustam-se melhor a esse propósito.

O ideal é posicionar os 'Mechs na distância mais longa em que eles possam usar suas armas de forma

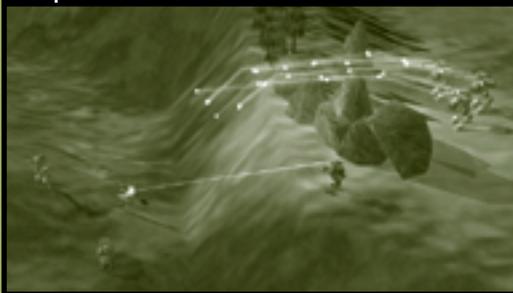
eficiente. Você pode ter que colocar os alcances de fogo em camadas, ou seja, posicionar os 'Mechs com armas de curto alcance efetivos na frente e atrás dos que têm armas de médio alcance e, em seguida, os que têm armas de longo alcance.

À medida que as unidades inimigas são atraídas para as armas de curto, médio e longo alcance, atire simultaneamente para obter um ataque alfa devastador. Para manter essa formação, pode ser que você queira usar o comando de manter posição em seus 'Mechs.

Se você possuir vários 'Mechs equipados com mísseis de longo alcance, posicione-os atrás de terrenos interpostos ou de um edifício e use o 'Mech atraindo os inimigos como um localizador de linha de visão ([consulte a página 63, Linha de Visão](#)).

Quando as unidades inimigas estiverem dentro do alcance do míssil, seus 'Mechs poderão atirar com relativa segurança.

### Ataque de Alcance em Camadas



## Ataque a uma Posição Fortificada

Em muitas missões, seu objetivo será capturar ou destruir uma base murada ou outra instalação fortificada.

Primeiro, obtenha informações com 'Mechs exploradores ou Sondas com Sensor. Ajuste os ângulos da câmera e aumente o zoom para inspecionar a região mais detalhadamente. Você pode não ter linha de visão, portanto considere as possíveis posições de inimigos ocultos.

As bases fortificadas freqüentemente têm torres automatizadas. Mova o cursor do mouse sobre torres de controle ou geradores de energia da torre para destacar todas as torres conectadas. Se as torres forem armas de longo alcance, considere o uso de um ataque aéreo em seu gerador para desativá-las. Se as torres forem armas de curto alcance, você poderá destruí-las à longa distância ou capturar o edifício de controle da torre e, em seguida, usar essas armas contra seus inimigos (consulte a página 53, Captura).

A maioria das posições fortificadas têm muros e portões blindados. Os muros podem impedir a linha de visão e deixá-lo vulnerável ao fogo indireto. Para atravessar os muros, você pode destruí-los atirando ou enviar 'Mechs com jatos de salto sobre os muros para capturar o edifício de controle do portão.

## Defesa de uma Instalação Fortificada

Algumas missões requerem que você defenda uma instalação fortificada. Tais instalações são muradas e possuem portões automatizados e torres de armas para reforçar sua defesa.

Impeça a captura do portão e dos edifícios de controle da torre. Se caírem em mãos inimigas, os sistemas automatizados da instalação serão voltados contra você. Posicione um 'Mech maior perto da torre e dos controles do portão para impedir sua captura. Esses 'Mechs de guarda devem ter armas de longo alcance para que não precisem se mover para travar combate com alvos.

Se a missão requer que um objeto específico dentro da instalação seja defendido, ordene que um 'Mech maior salvguarde esse objeto no caso de unidades inimigas passarem por suas defesas.

Com 'Mechs maiores e mais lentos defendendo instalações críticas, mantenha seus 'Mechs mais leves e mais rápidos livres para interceptar inimigos que se aproximam.

Use o disparo de contenção de uma peça de Artilharia Fixa em áreas onde as unidades inimigas estão concentradas. Se uma seção do muro da instalação for destruída, solicite uma peça de artilharia para preencher essa abertura. Seus inimigos não terão apenas que destruir a artilharia para passar, eles também terão que encarar esse tremendo poder de fogo.

Mine as regiões em frente aos portões e os lugares onde os atacantes possam perceber uma fraqueza em sua defesa, como áreas que não possuem torres. Observe, entretanto, que as minas não fazem distinção. Serão detonadas quando qualquer 'Mech passar sobre elas. Se você minou pesadamente o parâmetro de sua base, poderá capturar 'Mechs dentro dela.



## Retirada

Quando deixados por conta própria, os pilotos de 'Mechs podem caçar inimigos em todas as direções. Na melhor das hipóteses, isso dispersa seu poder de fogo. Na pior das hipóteses, eles podem ser atraídos para uma emboscada. Quando sua equipe de ação se dispersa, é uma boa idéia selecionar todas as unidades e emitir um comando de movimento para uma posição central (consulte a página 42, Ordens de Movimento).

As unidades continuarão atirando enquanto se reagrupam e centralizam novamente seu poder de fogo.

A retirada também é útil quando você pode recuar para uma posição fortificada previamente capturada (preferivelmente com torres funcionais e muros intactos). Enquanto as unidades inimigas perseguem a equipe em retirada, elas verão suas próprias armas capturadas atirando contra elas.

As regras de disparo da linha de visão podem ser usadas para seu benefício durante uma retirada. Coloque edifícios e outras obstruções entre sua equipe e o inimigo que a persegue para que ele perca a LDV e não possa disparar.

### Manter Unidades Juntas

Todos os 'Mechs possuem a mesma velocidade para andar. A emissão de um comando de andar para vários 'Mechs mantém essas unidades agrupadas.

# Multi-jogadores e Missões Solitárias

## Multi-jogadores

Trave combate com outros jogadores em jogos de guerra amigáveis ou em duelos até a morte. Podem participar até 8 MechCommanders. Você pode hospedar um jogo, controlando os parâmetros da missão, ou pode participar de um jogo. Para iniciar, clique em **Multiplayer (Multi-jogadores)** em Main Menu (Menu Principal).

### Connection Type (Tipo de Conexão)

Primeiro, você deve escolher um tipo de conexão para um jogo de multi-jogadores: a MSN™ Gaming Zone (Zona de Jogos da MSN), uma rede local ou a Internet.

**Internet (Zone.com)** Os jogos são realizados na Zone. Se você selecionar esse tipo de conexão, o software MechCommander 2 será fechado e seu navegador da Internet conectará à sala MechCommander 2 na Zone. Você precisa ter uma conta na Zone, que é grátis.

**Local Network (Rede Local)** Os jogos são realizados em uma rede local (LAN). É necessário ter um adaptador LAN e estar conectado a uma LAN. Você pode hospedar um jogo ou procurar um jogo clicando em **Go to LAN Browser (Ir para o Navegador de LAN)**. O navegador de LAN pode ordenar os jogos por nome, número de jogadores, tipo de mapa ou ping (latência da conexão).

**Internet (TCP/IP)** Os jogos são realizados na Internet. Você deve estar conectado através de um provedor de serviços de Internet. Para participar de um jogo, digite o endereço do protocolo de Internet (IP) específico do host ou selecione um endereço IP de jogos anteriores na lista suspensa.

### Endereço de Protocolo de Internet

Se você hospedar um jogo na Internet, certifique-se de que os jogadores participantes saibam seu endereço IP. Seu endereço IP é exibido na tela Mission Parameters (Parâmetros da Missão).

## Mission Parameters (Parâmetros da Missão)

Se você clicar em **Host Game (Hospedar Jogo)**, será solicitado a digitar um nome de jogo e, em seguida, ir para a tela Parâmetros da Missão para personalizar o jogo. Os jogadores convidados também verão essa tela, mas muitas funções estarão disponíveis apenas para o host.

**MISSION PARAMETERS: HOST**

**PLAYER Prefs** | **MAIN MENU**

PLAYER	TEAM	FACTION	C-BILLS	READY
Saber Militants	I	Steiner	350	<input checked="" type="checkbox"/>

**WetWork**

LOAD MAP  
MAP INFO

DROP WEIGHT	400
C-BILLS	350k
TIME LIMIT	15
RESOURCE PTS	0

- AIR STRIKE
- MINELAYER
- SCOUT COPTER
- FIXED ARTILLERY
- UNLIMITED AMMO
- RP FOR 'MECHS
- SENSOR PROBE
- REPAIR TRUCK
- SALVAGE CRAFT
- RESOURCE BLDG
- NO VARIANTS
- ALL TECH

USE QUICKSTART

HOST IP ADDRESS: 157.56.244.153

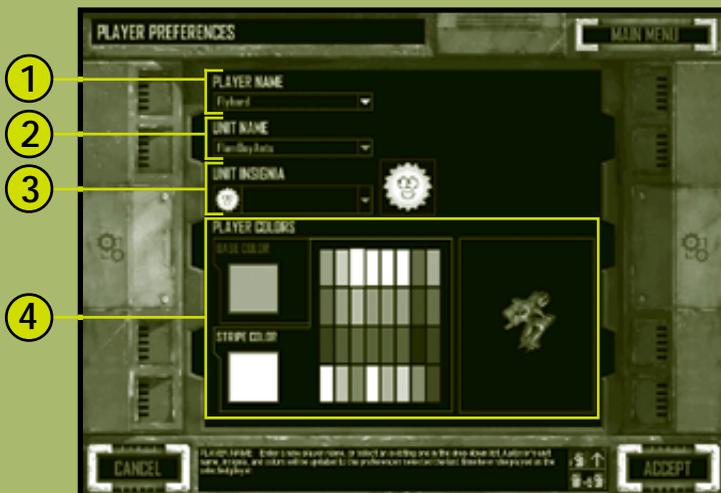
BACK | ? | NEXT

- 1 Player Section (Seção de Jogador)** A lista de jogadores, suas insígnias e nomes de unidades. Os jogadores podem selecionar uma equipe na lista suspensa. Eles recebem um número de equipe na ordem em que entram no jogo. Se um jogador entrar em uma equipe, a cor da sua unidade base será substituída pela cor da equipe, mas a cor da divisa e a insígnia da unidade do jogador não serão alteradas. As facções também são selecionadas em uma lista suspensa na seção Jogador (Player). A escolha da facção (Steiner, Davion, Liao, Clã) limita os 'Mechs e equipamentos que o jogador pode comprar. Se o host selecionar **All Tech (Toda Tecnologia)**, todos os 'Mechs e equipamentos estarão disponíveis para todos os jogadores. Também nessa seção, o host pode alterar o dinheiro disponível para cada jogador. Quando estiverem prontos para iniciar um jogo, os jogadores clicarão na caixa de seleção **Ready (Pronto)**. Quando selecionados, todos os controles relacionados a esse jogador ficam opacos e não podem ser alterados. Desmarcar a caixa de seleção restaura os controles. Se o host alterar quaisquer parâmetros, todas as caixas de seleção Pronto serão desmarcadas.
- 2 Player Preferences (Preferências do Jogador)** Clique nesse botão para acessar a tela Preferências do Jogador. Consulte a [página 84](#).
- 3 Map Section (Seção de Mapa)** Para selecionar um mapa da missão entre vários tamanhos, topografias e tipos de missão ([consulte a página 88](#)), o host deve clicar em **Load Map (Carregar Mapa)**. Depois de selecionado, o mapa tático do campo de batalha é exibido para os jogadores. As informações sobre o mapa e o editor do mapa podem ser exibidas clicando em **Map Info (Informações sobre o Mapa)**.
- 4 Mission Parameters (Parâmetros da Missão)** Controles que permitem que o host defina pesos de desembarque, C-Bills iniciais e pontos de recurso dos jogadores, assim como o limite de tempo da missão. Observe que os C-bills podem ser personalizados individualmente, enquanto os pontos de recurso e pesos de desembarque devem ser os mesmos para cada jogador.



- 5 Host Buttons (Botões de Host)** Botões que fornecem controle de host sobre os jogadores.
-  **Lock Game (Bloquear Jogo)** Permite que o host impeça que outras pessoas participem do jogo.
  -  **Remove Player (Remover Jogador)** Permite que o host remova o jogador selecionado do jogo. Quando um jogador é removido, todas as caixas de seleção Pronto são desmarcadas.
- 6 Endereço IP do Host**
- 7 Chat Window (Janela de Bate-Papo)** Uma função na logística de multi-jogadores que permite comunicação entre os membros da equipe ou com combatentes. Consulte a página 85.
- 8 Support Options (Opções de Apoio)** Controles que permitem que o host altere os recursos da paleta de apoio na missão. O host também pode conceder munição ilimitada, permitir ou proibir que 'Mechs variantes sejam importados pelos jogadores para a logística e decidir se edifícios de recursos devem aparecer no mapa. A opção **RP for 'Mechs (PRs para 'Mechs)** premia jogadores que destroem 'Mechs inimigos com PRs proporcionais à tonelagem do 'Mech. A opção **All Tech (Toda Tecnologia)** altera a facção de cada jogador para **All (Todos)**.
- A opção **Use Quickstart (Usar Início Rápido)** aceita as configurações padrão do mapa da missão. Isso bloqueia as opções de apoio e parâmetros da missão, assim como as configurações de facções e C-Bills na seção Jogador. Os jogadores contornarão a logística e usarão os 'Mechs padrão atribuídos no cenário.
- 9 Next/Launch (Avançar/Lançar)** Permite que o host inicie o jogo - somente após todos os jogadores terem marcado suas caixas de seleção Ready (Pronto). Depois que o host clica nesse botão, todos os jogadores prosseguem para a logística ou, em um jogo de início rápido, diretamente para a missão multi-jogadores.

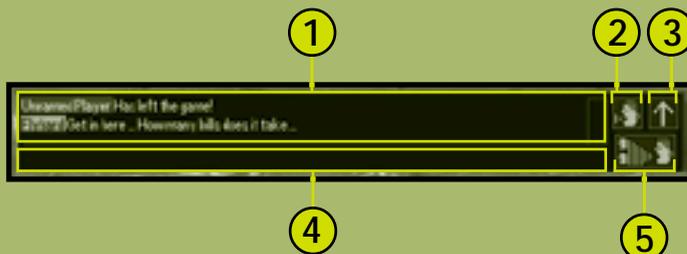
## Player Preferences (Preferências do Jogador)



- 1 **Player Name (Nome do Jogador)** Digite seu nome (até 24 caracteres) ou use a lista suspensa para selecionar um nome já existente. Se um nome já existente for usado, o nome e a insígnia da unidade e as cores serão alterados para corresponder às configurações anteriores desse nome.
- 2 **Unit Name (Nome da Unidade)** O nome da unidade mercenária do jogador.
- 3 **Unit Insignia (Insígnia da Unidade)** Uma lista suspensa onde você seleciona a insígnia entre os símbolos disponíveis da casa de BattleTech, Clã e Mercenários. As insígnias são transferidas automaticamente para todos os membros em um jogo de Multi-jogadores. As insígnias personalizadas de unidades devem estar no formato Targa (.tga) de 24 bits 32-x-32 e ser colocadas no diretório /Data/Multiplayer/Insignia.
- 4 **Player Colors (Cores dos Jogadores)** Selecione suas cores clicando na guia Base Color (Cor Base) ou Stripe Color (Cor de Divisa) e, em seguida, clicando em uma cor na paleta. Sua seleção de cor é atualizada no visor adjacente. Somente uma equipe pode ter uma cor base específica por vez. Você não pode alterar as cores base após ter entrado em uma equipe.

## Multiplayer Chat (Bate-Papo de Multi-jogadores)

A janela de Bate-Papo aparece nas telas de multi-jogadores.



- 1 Chat Display (Visor do Bate-Papo)** O texto é precedido pelo nome do remetente, que é codificado por cores para corresponder à cor de sua equipe.
- 2 Chat  / Help  Toggle (Chave Bate-Papo / Ajuda)** Clique para alternar entre o visor do Bate-Papo e o da Ajuda Suspensa.
- 3 Maximize  / Minimize  Toggle (Chave Maximizar / Minimizar)** Clique para maximizar ou minimizar o visor de bate-papo.
- 4 Text Entry Area (Área de Entrada de Texto)** Clique nessa caixa ou pressione **ENTER**, digite sua mensagem e, em seguida, pressione **ENTER** para enviar sua mensagem.
- 5 Team Only  / All  Toggle (Chave Somente Equipe / Todos)** Clique para alternar entre o bate-papo somente com seus companheiros de equipe ou com todos os jogadores. O bate-papo com todos os jogadores aparece como texto verde. O bate-papo somente com os companheiros de equipe aparece como texto branco.

### *Bate-papo durante a missão*

Todo o texto do bate-papo aparece no topo da tela de visualização do campo de batalha principal. Para bater papo durante uma missão, pressione **ENTER**, digite sua mensagem e, em seguida, pressione **ENTER** novamente para enviar o texto. Para bater papo somente com seus companheiros de equipe, pressione **SHIFT+ENTER**, digite sua mensagem e, em seguida, pressione **ENTER** para enviar o texto.

## Multiplayer Logistics (Logística de Multi-jogadores)

As missões de multi-jogadores diferem das missões da campanha em diversos aspectos.

### *Número de 'Mechs*

Consulte o arquivo Readme para saber o número máximo de 'Mechs permitidos em um jogo de multi-jogadores.

### *Contratação de Pilotos*

Os pilotos atribuídos na logística de multi-jogadores vêm com uma variedade de postos e habilidades especiais e essenciais. Os pilotos não avançam em postos ou habilidades após uma missão de multi-jogadores bem-sucedida.

### *Lançamento a partir de Logística*

Depois de contratar os pilotos, cada jogador deverá clicar em **Launch (Lançar)**. O sistema anuncia quando cada jogador estiver pronto no visor de Bate-Papo. Quando o último jogador clicar em **Lançar**, a missão é iniciada.



## Multiplayer Gameplay (Jogo de Multi-jogadores)

### *Jogadores Eliminados*

Se um jogador perde sua conexão, seus pilotos de 'Mech são ejetados, deixando os 'Mechs para serem salvos pelos jogadores restantes. Uma mensagem do sistema anunciará que o jogador foi eliminado.

### *Perda de Todas as Unidades*

Se um jogador perder todas as suas unidades, todas as outras unidades no jogo serão reveladas e o jogador morto poderá examinar qualquer lugar do mapa e acompanhar o progresso da missão.

### *Pausa*

Não é possível pausar uma missão multi-jogadores. Pressionar a tecla **ESC** exibe o Menu do Sistema (com as opções de salvar e carregar opacas), mas isso não pausa o jogo.

### *Placar*

Em algumas missões multi-jogadores, um placar do jogo substitui a lista de objetivos. Pressione a tecla **F9** para exibir o placar.

## Multiplayer Mission Types (Tipos de Missão Multi-jogadores)

### *Elimination (Eliminação)*

Essa é uma competição mortal com uma reviravolta mercenária; cada unidade destruída dá a seu oponente seu valor de salvamento em C-Bills. O vencedor é o jogador ou equipe com a maior quantidade de C-Bills no final da missão.

### *King of the Hill (Rei da Montanha)*

Durante a missão, o tempo que cada equipe controla um edifício-alvo é registrado. A equipe vencedora será a que tiver mais tempo acumulado, mesmo se todas as unidades dessa equipe tiverem sido destruídas. Se apenas uma equipe tiver unidades restantes, o jogo terminará e a equipe sobrevivente receberá automaticamente o tempo que resta no relógio.

### *Capture Base (Capturar Base)*

Cada equipe recebe um quartel-general (QG). Quando o QG de uma equipe é capturado, seus pilotos são ejetados de seus 'Mechs, deixando-os para os jogadores restantes para salvamento. A equipe com o maior número de capturas de QGs é a vencedora, mesmo se essa equipe teve seu próprio QG capturado.

### *Territories (Territórios)*

Existem edifícios de QGs no mapa que não são ligados a nenhuma equipe. As equipes recebem 1 ponto a cada QG capturado. Se o QG de uma equipe for capturado, ela perderá 1 ponto. Os QGs podem ser repetidamente capturados e recapturados. A equipe com o maior número de pontos ao final da missão será a vencedora.



*Last Man Standing (Último que Restar)*

Vence a equipe que ficar com alguma unidade sobrevivente. Se o tempo desse tipo de missão for marcado, a equipe com mais unidades restantes será a vencedora. É possível fazer alianças.

*Last Man on the Hill (Último Homem na Montanha)*

Essa missão é vencida tomando-se controle de um Quartel-General no fim do limite de tempo da missão. Se nenhuma equipe tiver tomado controle do QG no fim do limite de tempo, não haverá vencedores. Também não haverá vencedores se o QG for destruído. Este tipo de missão deve ter um limite de tempo.

*Complex Mission (Missão Complexa)*

Embora esse tipo de missão tenha muitas variantes, geralmente existem duas equipes: uma equipe de defesa que protege as estruturas da equipe de ataque. A equipe de defesa vencerá se destruir todas as unidades da equipe de ataque ou se o tempo se esgotar sem que a equipe de ataque tenha capturado seus objetivos. A equipe de ataque vencerá se capturar um determinado número de estruturas ou se destruir todas as unidades da equipe de defesa.

## Missões Solitárias

Solo mission (missão solitária) é uma batalha simulada. Você pode experimentar novas táticas e variantes de 'Mech para evitar ter de fazer testes em situações arriscadas. **Observação:** Não são concedidas C-Bills para missões bem-sucedidas e os pilotos não são promovidos de posto. Para iniciar uma missão solitária, clique em **Solo Mission (Missão Solitária)** no Menu Principal.

Depois de selecionar um mapa da missão, clique em **Accept (Aceitar)** para ir para a logística dessa missão.

### Carregar Mapa

A tela Load Map (Carregar Mapa) permite que você selecione uma missão solitária.



- 1 **Map List (Lista de Mapas)** Os mapas de missões solitárias disponíveis, incluindo cada missão de campanha que você tiver concluído. Você também pode fazer mapas de missão solitária com o Mission Editor do MechCommander 2.
- 2 **Mission Tactical Map and Name (Mapa Tático da Missão e Nome)**
- 3 **Mission Notes (Notas da Missão)** Uma breve descrição da missão.

# Créditos

## Produtor

Mitch Gitelman

## Desenvolvimento

Frank Savage - Direção  
Glenn Doren  
Heidi Gaertner  
Mike Hsieh

## Desenvolvedores Adicionais

Melody Litovkin  
Mike Lyons

## Projeto

Mike Lee - Direção  
Derek Carroll  
David Fung  
Jeremy Hill  
Jason Janicki  
Erik Johnson  
Michael Turner

## Projetista Adicional

Sage Merrill

## Arte

Leigh Kellogg - Direção  
Steve Allen  
Dorje Bellbrook  
Adam Crockett  
Charles Oines  
Greg Onychuk  
Steve Scott  
Patrick Watje

## Artistas Adicionais

David Choi  
Stuart Compton  
Mark Forrer  
Steve Hartley  
Brennan Priest

## Produção de Vídeo Adicional

Vic Bonilla Carrillo  
Todd Lubsen

## Áudio

Duane Decker - Direção e Música

## Projeto de Som

Soundelux DMG

## Projeto de Som Adicional

Digital Arts, NYC  
Pete Comley

## Teste

Kevin Fetters - Direção  
Rob Baldwin  
Mark Bartlett  
Sean Kellogg  
Steve Larson  
Aaron Ueland  
Marty Wright

## Testadores Adicionais

Paul Gradwohl (Configuração)  
Jaime Pirnie (Multi-jogadores)  
Matthew Shimabuku

## Instruções do Usuário

Eric Nylund - Direção  
Tom Brush  
Chris Burns  
Jeannie Davison  
Dana Fos  
Robert Sillence

## Localização Estados Unidos

Jennifer Bixler - Gerente do Programa de Localização (EUA)  
Kazukuki Shibuya

## Irlanda

Steve Belton

Niamh Butler  
Darragh Canavan  
Julian Duffy  
Brian Fox  
Cillian Gibbons  
Cosmo Greco  
Fionnuala Keegan  
Sandro Magliocco  
John O'Sullivan  
Jason Shirley  
Greg Ward

## Japão

Yutaka Hasegawa

## Coreia

Han Baek Choi  
Kyoung Ho Han  
Jin Yong Jeong  
Ji Young Kim  
In Goo Kwon  
Joon Ho Lee

## Taiwan

Dupre Deng  
Christine Lin  
Tahlia Lin  
Andy Liu  
Ming-I Peng

## Localização

Jennifer Bixler

## SD do Jogo

Andy Glaister  
Jim Reichert

## A Zone

Matt Esget  
Neal Hallgarth

## Configuração de EBU

Chris Hadden  
Randy Shedden

## Teste de Usuário

Ramon Romero - Líder

Ken Bachman  
Lance Davis  
Kyle Drexel  
Bill Fulton  
Jerome Hagen  
Kevin Keeker  
Fred Northup  
Randy Pagulayan  
Jeff Perini  
Dina Suda

## Coordenação Beta

Matt Alderman

## Suporte Técnico

Steve Kastner

## Planejamento do Produto

Jon Kimmich

## Marketing

Rick Mehler - Gerente de Produto  
Steve Fowler  
Andrew Jenkins  
Justin Kirby

## Jurídico

Jama Cantrell  
Sue Stickney  
Judy Weston

## Pilotos

## Voz

Eric Adams - Worm  
Jennifer Allen - Shadow  
Steve Allen - Hammer  
Steve Alliston - Payback  
Lisa Ambler - Longshot  
Lang Beeck - Chopper  
Robbie Booth - Claymore  
Erika Carlson - Jinx  
Derek Carroll - Operário  
Liao

Dana Fos - Wicked  
 Mitch Gitelman - Helicóptero Batedor  
 Robin Gitelman - Dagger  
 Matt Gradwohl - Mother  
 Jeremy Hill - Lider dos Bandidos  
 Jason Janicki - Guarda de Elite de Liao  
 Erik Johnson - Prisioneiro Davion  
 Lori Johnson - Flash  
 Matthew Johnson - Guerrilheiro  
 Leigh Kellogg - Cobra  
 Sean Kellogg - Creep  
 Steve Lacey - Nuke  
 Sage Merrill - Rooster  
 Duane Molitor - Twitch  
 Mary Kay Omelina - Ghost  
 Charlie Peterson - Psycho  
 Mike Pondsmith - Steel  
 Steve Robinson - Palerider  
 Steve Scott - Scooter  
 Tom Steinke - Meat  
 Michelle Gamboa Stenson - Venom  
 Lex Story - Controlador de Tráfego Aéreo  
 Alison Stroll - Voz do Computador  
 Aaron Ueland - Bubba

Martin Wright - Oficial Steiner

Meiji Yugawa - Hacksaw

## Vídeo

Steve Allen - Hammer  
 Dorje Bellbrook - Worm  
 Robbie Booth - Claymore  
 Melethia Campbell - Flash  
 Erika Carlson - Jinx  
 Bob Crocco - Nuke  
 Brenda Diaz - Shadow  
 Andrew Flavel - Psycho  
 Dana Fos - Wicked  
 Heidi Gaertner - Dagger  
 Matt Gradwohl - Mother

Mike Jones - Bubba  
 Joe Kelsay - Chopper  
 Brian Lemon - Twitch  
 Melody Litovkin - Ghost  
 James Mayo - Meat  
 James McDaniel - Rooster  
 Mike Pondsmith - Steel  
 Ty Robert - Palerider  
 Steven Robinson - Hacksaw  
 Prodipto Roy - Cobra  
 Steve Scott - Scooter  
 Jonathan Sposato - Payback  
 Michelle Gamboa Stenson - Venom  
 Jeff Stevens - Creep  
 Yvette Wagner - Longshot

## Filme Animado - In-Mission Cinemas

Tarquín Cardona - Diretor  
 Rudy Callegari - Produtor  
 Bob Fagan - Produtor  
 Linda Pahlman - Chefe de Produção  
 Taylor Lawrence - Produtor/Diretor Assistente  
 Tarquín Cardona - Diretor de Fotografia  
 Gretchen Goddard - Gerente de Produção  
 Toy Newkirk - Coordenador  
 Susan Tyler - Elenco  
 Vincent Paciera - Assistente de Câmera  
 Andy Rawson - Assistente de Fotografia  
 Allen Compton - Auxiliar  
 Brad Boyer - Chefe de Maquinária  
 Rod Farley - Auxiliar  
 Eric Sedorovitz - Swing  
 Doug Shulman - Som  
 Peter Thoren - Playback/VTR  
 Britta Martinez - Script  
 Sean Aldridge -

Teleprompter  
 Michael Budge - Designer de Produção  
 David Loitz - Contra-regra Mestre  
 Brad Morrison - Contra-regra  
 Shira Harten - Estilista  
 Sal Salamone - Estilista Assistente  
 Miriam Vukich - Cabelo/Maquagem  
 Elif Girgin - Assistente de Cabelo/Maquagem  
 Linda Pahlman - Segundo Diretor Assistente  
 Shawn Carson - Assistente de Produção  
 Wic Coleman - Assistente de Produção  
 Clarence Elie - Desenhista/Marcenaria

## Pós-Produção

Bob Fagan - Produtor  
 Joel Avila - Engenheiro de Som  
 Leo Collen - Editor  
 Arc Video - Ilha de Edição

## Elenco

Rick Deats - Coronel Renard  
 Corinne Choey - Embaixador Yee  
 Marian Lee Stryker - Mandrissa Cho  
 Derrick Blanton - Capitão Jason Cho  
 Trisha Kara - Major Susan Kelly  
 Kenneth Dixon - Baxter  
 Trisha Mann - Oficial de Táticas Diaz  
 Joe Sabatino - Oficial de Armas Cash  
 Amanda Collins - Arconte Katrina Steiner  
 Peter Moore - McLaughlin  
 Richard Ransbottom - Barnes  
 Brett Stimely -

Comentarista 1  
 Aashna Patel - Comentarista 2  
 Toy Newkirk - Comentarista 3  
 Jim Miller - Repórter 1  
 Rick Reardon - Repórter 2  
 Sue Ulu - Repórter 3  
 Sheila Scott - Repórter 4

## Figurantes

Melanie Jayne  
 Ian Ellis Martin  
 Robert Carlson  
 Gretchen Goddard  
 Taylor Lawrence  
 Kane Ng  
 William W. Ryan III  
 Joanna Tisell  
 Sita Verma  
 Linda Pahlman  
 Sal Salamone  
 Rudy Callegari

## Gerência

Stuart Moulder - Gerente Geral  
 Matt Gradwohl (Teste)  
 Craig Henry (Desenvolvimento)  
 Douglas Herring (Criação)  
 Yasmine Nelson (Localização)  
 Eric Straub (Studio X)  
 Jo Tyo (Instruções do Usuário)  
 Edward Ventura (Desenvolvimento Comercial)  
 Joanne Williams (Produção de Impressão)

## Agradecimentos Especiais

Randall Bills  
 Bryan Nystul  
 Jordan Weisman  
 Mort Weisman  
 Jule Zuccotti  
 Nossos fãs

## Glossário

**C-bill** Unidade monetária usada no universo BattleTech para a compra de 'Mechs, armas e equipamentos.

**chassis (chassi)** A estrutura física de um 'Mech.

**Clans (C) (Clãs (C))** Um grupo de facções que desafiou a Liga Estelar para controlar a Esfera Interior.

**Combat Interface (Interface de Combate)** O visor geral do MechCommander que fornece todos os controles e mapas necessários para comandar uma equipe de ação durante uma missão.

**core skills (habilidades especiais)** Habilidades de pilotagem e artilharia de um piloto que, combinadas, determinam o posto do piloto.

**Command Palette (Paleta de Comandos)** Localizado na parte inferior direita da Interface de Combate, esse visor fornece os controles para comandar uma equipe de ação.

**deployment team (equipe de ação)** O grupo de pilotos, seus 'Mechs e veículos que partilham uma missão.

**Deployment Team Bar (Barra da Equipe de Ação)** A representação gráfica das unidades em uma equipe de ação.

**drop weight (peso de desembarque) - também conhecido como team weight (peso da equipe)** O peso total de uma equipe de ação.

**drop zone (zona de desembarque)** A área em terra onde uma equipe de ação ou outros equipamentos são lançados pelo ar.

**electronic countermeasures (ECM) (contramedidas eletrônicas (CME))** Um sistema que interfere nos sensores inimigos.

**extended-range (ER) (alcance estendido (AE))** Uma variação das armas de energia básicas com alcance de fogo aumentado.

**extraction marker (marcador de extração)** Um local especificado no campo de batalha que sinaliza a conclusão da missão quando as unidades alcançam tal local.

**Inner Sphere (IS) (Esfera Interior (EI))** Uma região de sistemas solares colonizados, antes governada pela Liga Estelar e agora dividida entre facções.

**Jump Jets (Jatos de Salto)** Os componentes movidos a plasma em um 'Mech que o habilitam a saltar por cima de terrenos e objetos.

**line of sight (LOS) (linha de visão (LDV))** A linha de visão desde o olho de uma pessoa até o ponto sendo visto.

**loadout (carregamento)** A configuração de armas e equipamentos de um 'Mech ou veículo.

**logistics (logística)** Aquisição, distribuição, manutenção e substituição de pessoal e equipamento militar.

**long-range missiles (LRMs) (mísseis de longo alcance (MLAs))**

Fornecidos como um rack, são mísseis que atiram entre 61 e 180 metros. Com um localizador, esses mísseis podem passar formando um arco sobre terrenos interpostos e atingir alvos fora da linha de visão.

**machine gun (MG) (metralhadora (M))** Uma arma de balística de curto alcance que é barata e eficiente.

**'Mech Bay (Hangar de 'Mechs)** A tela de logística onde os 'Mechs são preparados para uma equipe de ação.

**'Mech Lab (Laboratório de 'Mechs)** A tela de logística onde os 'Mechs são personalizados com armas e equipamentos.

**multifunctional display (MFD) (visor de funções múltiplas (VFM))**

Localizado na parte inferior esquerda da Interface de Combate, esse visor fornece o mapa tático, a paleta de apoio e informações detalhadas sobre as unidades.

**navigation marker (marcador de navegação)** Um local especificado no campo de batalha que sinaliza a conclusão de um objetivo quando as unidades alcançam tal local.

**Particle Projection Cannon (PPC) (Canhão Projeter de Partículas (CPP))** Uma arma que dispara raios de partículas de alta energia.

**resource point (RP) (ponto de recurso (PR))** Uma unidade de apoio tático fornecida por um empregador para ordenar artilharia, veículo e outros tipos de apoio.

**short-range missiles (SRMs) (mísseis de curto alcance (MCAs))** Fornecidos como um pacote, são mísseis que disparam entre 0 e 60 metros.

**specialty skills (habilidades especiais)** Habilidades escolhidas pelos pilotos ao serem promovidos de posto: chassis, armas, alcance e geral.

**spotter (localizador)** Uma unidade que fornece contato visual direto de um alvo para armas de disparo indireto, como mísseis de longo alcance.

**support palette (paleta de apoio)** Localizada no VFM, é o visor que fornece acesso à artilharia, veículo e outros comandos de apoio.

**tactical map (mapa tático - TacMap)** Localizado no VFM, é uma foto de reconhecimento interativo da área de batalha.

**variant (variante)** Um 'Mech personalizado.

**VidCom** Um visor que mostra as instruções de seu patrão para a missão e a campanha, assim como mapas e fotos de satélite.

# Índice remissivo

- alcances
  - armas, 74
  - sensores, 16, 62
- andar, 42
- apoio a ordens, 30
- aquisição de 'Mechs, 14
- armas
  - alcance, 74
  - seleção, 16
- artilharia fixa
  - colocar em ação, 31
  - disparo de contenção, 56
- ataque, 77
- ataques aéreos, 31
- atirar da posição atual, 50
- aumento/redução de potência, 58
- barra de força
  - descrição, 35
- seleção de unidades, 41
- bases
  - ataque, 77
  - defesa, 78
- bate-papo, multi-jogadores, 85
- blindagem, 18
- bússola, 27
- caminhão de consertos
  - colocar em ação, 31
  - ordens, 54
- campo de batalha
  - descrição, 26
  - tela de visualização, 60
- cancelamento de ordens, 15
- cancelamento de unidades, 41
- capacidade de aquecimento, 18
- captura, 53
- carga útil, personalização, 17
- carregamento
  - estratégias, 71
  - personalização, 16
- carregamento de um jogo, 6
- categoria de peso, 'Mechs, 66
- c-bills, obtenção, 38
- cessar/suspender fogo, 49
- comandos *Consulte* ordens
- componentes, seleção, 16
- compra de 'Mechs, 14
- conserto
  - custos de, 72
  - 'Mechs, 54
- conservação de munição, 49
- contato de sensor, 16, 62
- controle de câmera, 61
- correr, 42
- custos
  - de conserto, 72
  - de salvamento, 22, 72
- dano, exibição, 34, 35
- defesa, 78
- definição de pontos médios, 45
- desempenho do piloto, 23
- designação de pilotos, 19
- disparo de contenção, 56
- ejeção, 59
- emboscadas, 44, 76
- enciclopédia, 7
- enterrador de minas
  - colocar em ação, 32
  - ordens, 55
- enterrar minas, 55
- equipe de ação
  - monitoração, 51
  - preparo, 13, 20
- exploração, 73
- forçar disparo, 51
- formação de um grupo de tarefas, 41
- grupos de tarefas, 41
- habilidades especiais, 66
- habilidades essenciais, 65
- hangar de 'Mechs, 12
- helicóptero vigia, colocar em ação, 32
- inclinação da câmera, 61
- informações sobre a unidade, 33
- início rápido, multi-jogadores, 83
- instalação, 4
- instruções da missão
  - estratégias, 70
  - examinar, 10
- interface de combate, 26
- Internet, jogar pela, 80
- investida, 75
- jatos de salto, 18
- jogador eliminado,
  - multi-jogadores, 87
- laboratório de 'Mechs, 16
- linha de visão, 63
- logística
  - definição, 8
  - estratégias, 70
  - multi-jogadores, 86
- manter posição, 44
- mapa tático, 29
- mapas
  - estratégias, 70

- missões solitárias, 90
- multi-jogadores, 82
- táticas, 29
- marcadores de exterminios
- 'Mechs
  - aquisição, 14
  - aumento/redução de potência, 58
  - categoria de peso, 66
  - modificação, 16
  - salvamento pós-missão, 21
  - seleção, 40
  - visualização do dano, 34
- menu principal, 5
- minas, enterrar, 55
- modificação de 'Mechs, 16
- montar guarda, 53
- MSN Gaming Zone, 80
- objetivos da missão, 38
- ordens de alcance, 50
- ordens de ataque, 48
- ordens de movimento, 42
- ordens
  - alcance, 50
  - andar, 42
  - atacar, 49
  - atirar da posição atual, 50
  - aumentar/reduzir potência, 58
  - cancelar, 49
  - capturar, 53
  - cessar/suspender fogo, 49
  - conservar munição, 49
  - correr, 42
  - disparo de contenção, 56
  - ejetar, 59
  - enterrar minas, 55
  - forçar disparo, 51
  - manter posição, 44
  - montar guarda, 53
  - movimentar, 42
  - patrulhar, 47
  - ponto médio, 45
  - saltar, 43
  - tiros guiados, 52
- paleta de apoio, 30
- paleta de comandos, 36
- panorama da câmera, 61
- parâmetros da missão, multi-jogadores, 81
- patrulhamento, 47
- peso da equipe, 13
- peso de desembarque, 13
- pilotos
  - designação, 19
  - ejeção, 59
  - estratégias, 71
  - habilidades especiais, 66
  - posto, 65
- placar, multi-jogadores, 87
- placas de vídeo, solução de problemas, 4
- pontos de recurso, 72
- pontos médias, 45
- posições fortificadas
  - ataque, 77
  - defesa, 78
- posto, 65
- promoção do piloto, 25
- reabastecimento, 54
- rede local, jogar em uma, 80
- redefinição da câmera, 61
- resultados da missão, 39
- retirada, 79
- saltar, 43
- salvamento
  - custos de, 22, 72
  - durante a missão, 57
  - pós-missão, 21
  - salvar um jogo, 6
- seleção
  - armas, 16
  - componentes, 16
  - grupos de tarefas, 41
  - missões, 8
  - unidades, 40
- sensores, 16, 62
- serviços de suporte ao produto da Microsoft, 97
- sonda com sensor, colocar em ação, 31
- suporte ao produto, 97
- tela de opções
  - antes da missão, 6
  - durante a missão, 28
- tela de visualização, 60
- tipos de conexão, 80
- tipos de missão, multi-jogadores, 88
- tiros guiados, 52
- unidades
  - monitoração, 33, 35
  - seleção, 40
- variantes, 17
- veículo de salvamento
  - colocar em ação, 32
  - ordens, 57
- velocidade do jogo, solução de problemas, 6
- visor de funções múltiplas, 29
- Zone, 80
- zoom da câmera, 61



## Utilizando os Serviços de Suporte Microsoft

A Microsoft Brasil possui uma estrutura de serviços de suporte que auxilia os diversos segmentos do mercado na busca de soluções para dúvidas ou problemas técnicos. Esses serviços podem ser fornecidos diretamente pela Microsoft ou através de seus parceiros de suporte, os *Microsoft Gold Certified Partner for Support Services* (antigo *MGSC*), de acordo com as necessidades de cada cliente.

Para isso, foram desenvolvidos os seguintes serviços de suporte destacados a seguir:

### Suporte Gratuito Microsoft

#### Suporte Básico Microsoft

Suporte gratuito oferecido no prazo de 90 dias a partir do primeiro contato do usuário com o suporte técnico. Após este prazo, você poderá optar por outras modalidades de suporte avançado de acordo com as suas necessidades.

Veja abaixo os produtos e as questões abrangidas pelo Suporte Básico Microsoft, bem como as informações que você deverá ter em mãos.

Suporte Microsoft	Aplicativos	Sistemas operacionais	Ferramentas de desenvolvimento	Sistemas avançados
<b>Produtos</b>	Aplicativos Windows e Macintosh, produtos da linha Home, hardware Microsoft (mouse, joystick, teclado) e produtos para a Internet.	MS-DOS Windows 98 Windows Millennium Windows NT Workstation Windows 2000 Professional	Visual Studio, Visual C++, Visual Basic, Visual Fox Pro	Windows NT Server Windows 2000 Server. Windows 2000 Advanced Server. Windows 2000 Datacenter Server
<b>Suporte oferecido</b>	Questões sobre instalação, configuração e utilização. Exclui questões sobre programação de macros e questões sobre servidores da Internet.	Questões sobre instalação, configuração e utilização.	Questões sobre instalação do produto.	Questões sobre instalação do produto.

Antes de utilizar o serviço Suporte Técnico Microsoft, sugerimos a utilização dos seguintes recursos, disponíveis no site <http://www.microsoft.com/brasil/suporte> na Web.

- 1.) Verifique se seu problema está descrito na seção Perguntas Frequentes
- 2.) Faça uma Busca na Base de Dados onde estão os artigos técnicos da Microsoft.

Caso não encontre a solução nos recursos acima acesse o Suporte Técnico Microsoft:

- Por email, <http://www.microsoft.com/brasil/suporte/online.stm>
- Pelo telefone (011) 5506-8087 de segunda a sexta-feira, das 8:00 às 20:00 horas, exceto feriados.
- Pelo fax (011) 5506-8506. Você pode receber automaticamente as respostas técnicas por fax. O Fax Automático funciona 24 horas por dia, 7 dias por semana.

Para mais informações consulte nossa página <http://www.microsoft.com/brasil/suporte>

#### Atendimento Microsoft

O Atendimento Microsoft fornece todo tipo de informação necessária, desde a pré-venda dos produtos, suas características, preços sugeridos, manuais, envio de folhetos informativos, programas de licenciamento, indicação de revendas, até a relação de provedores de soluções, relação de empresas dedicadas a treinamento e certificação, relação de centros de suporte, eventos, promoções especiais, assinaturas de CD-ROMs TechNet e MSDN e troca de mídia.

O horário de funcionamento do Atendimento Microsoft é de segunda a sexta-feira, das 8 às 20 horas, pelo telefone (11) 3842-5764, pelo fax (11) 3842-6227 ou pelo email [atendimento@microsoft.com.br](mailto:atendimento@microsoft.com.br)

#### Troca de Mídia

O departamento de troca de mídia Microsoft fornece os seguintes serviços:

- Troca de mídia por defeito de fabricação
- Troca de CD por disquete (vice-versa) ou troca de idioma
- Envio de drivers e patches

Para mais informações, consulte o Atendimento Microsoft, (11) 3842-5764 ou visite o site <http://www.microsoft.com/brasil/suporte> na Web.

## Microsoft Professional Support

Serviço de suporte Microsoft, destinado a pequenas e médias empresas e profissionais que têm necessidades técnicas mais avançadas, como:

- Desenvolvedores
- Profissionais de informática
- Microsoft Certified Partners (antigo MCSP)
- Revendas
- Integradores/OEM

Consiste em um pacote de Incidentes de Suporte\* que podem ser submetidos diretamente aos especialistas de produtos Microsoft nos Estados Unidos.

Durante o prazo de um ano, o cliente poderá submeter remotamente, por telefone ou pela Internet, até 5 Incidentes de Suporte.

Este serviço está disponível diariamente 24 x 7 (atendimento em português durante o horário comercial de Brasília, de segunda a sexta-feira, das 9:00 às 18:00 horas).

(\* O Incidente de Suporte é um problema que não pode ser subdividido em problemas subordinados. Os problemas subordinados serão considerados incidentes individuais e, portanto, deverão ser submetidos separadamente para efeito de solicitação de suporte.

Antes de o suporte ser fornecido, você e o especialista da Microsoft designado devem concordar sobre o escopo do problema e os parâmetros para uma solução aceitável. Um incidente poderá requerer múltiplas interações e pesquisas off-line para se encontrar a resposta. Caso o incidente envolva um erro no produto Microsoft, o incidente não será descontado da sua cota de 5 incidentes.

Para mais informações, consulte o Atendimento Microsoft, (11) 3842-5764 ou visite o site <http://www.microsoft.com/brasil/suporte/professional.stm> na Web.

## ELEMENTOS BÁSICOS

ACESSAR O MENU DO SISTEMA	ESC OU PAUSE
ACESSAR OS OBJETIVOS	F9
ACESSAR AS TECLAS DE ATALHO	F1
ALTERNAR O VFM	TAB
CESSAR A ORDEM	BACKSPACE

## SELEÇÃO DE UNIDADES

SELECIONAR VÁRIAS UNIDADES **SHIFT+CLIQUE NAS UNIDADES**

SELECIONAR TODAS AS UNIDADES NA TELA

**E**  
SELECIONE AS UNIDADES E, EM SEGUIDA,  
**CTRL+i-9**  
**i-9**

FORMAR GRUPO DE TAREFAS

SELECIONAR GRUPO DE TAREFAS

## ORDENS DE MOVIMENTO

ANDAR

SELECIONE AS UNIDADES E, EM SEGUIDA,  
CLIQUE NO DESTINO

CORRER

**BARRA DE ESPAÇOS+CLIQUE NO DESTINO**

SALTAR

**J+CLIQUE NO DESTINO**

MANTER POSIÇÃO (ATIVAR)

**H**

DEFINIR PONTO MÉDIO

**CTRL+CLIQUE NO PONTO**

DEFINIR PONTO MÉDIO

PARA CORRER

**CTRL+BARRA DE ESPAÇOS+CLIQUE NO PONTO**

DEFINIR PONTO MÉDIO PARA

**CTRL+J+CLIQUE NO PONTO**

SALTAR

## ORDENS DE ATAQUE

ATAQUE PADRÃO

SELECIONE AS UNIDADES E, EM SEGUIDA,  
CLIQUE NO ALVO

ATIRAR DA POSIÇÃO ATUAL

**C+CLIQUE NO ALVO**

ATACAR CURTO ALCANCE

**S+CLIQUE NO ALVO**

ATACAR MÉDIO ALCANCE

**M+CLIQUE NO ALVO**

ATACAR LONGO ALCANCE

**L+CLIQUE NO ALVO**

FORÇAR DISPARO

**F+CLIQUE NO ALVO**

CONSERVAÇÃO DE MUNIÇÃO

**A+CLIQUE NO ALVO**

## ORDENS DE APOIO

ATAQUE AÉREO

**ASTERISCO DO TECLADO NUMÉRICO (\*) E,**  
EM SEGUIDA, CLIQUE NO ALVO

SONDA COM SENSOR

**BARRA DO TECLADO NUMÉRICO (/) E,**  
EM SEGUIDA, CLIQUE NA ÁREA

## CONHECIMENTO DA SITUAÇÃO

AJUSTAR A CÂMERA

CLIQUE COM O BOTÃO DIREITO+MOVA O

MOUSE OU **SHIFT+TECLAS DE SETA**

**MAIS/MENOS OU ROLE O BOTÃO DESLIZANTE**

ZOOM

DO MOUSE

DEFINIR A CONFIGURAÇÃO

**CTRL+F2-F7**

DA CÂMERA

RETORNAR À CONFIGURAÇÃO

**F2-F7**

DA CÂMERA

REDEFINIR A CÂMERA

**HOME OU CLIQUE NO BOTÃO DESLIZANTE DO**

MOUSE

ATIVAR A BÚSSOLA

**BARRA INVERTIDA (\)**

Microsoft®

