



# WING COMMANDER®

THE PRICE OF FREEDOM™

MANUAL DE INSTRUÇÕES



# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY, munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

ETIQUETA

CQ325 101970

**TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.**

R. Antônio Nagib Ibrahim, 30 - Lapa - São Paulo - SP

CEP 05036-060 - C.G.C. 57.997.793/0001-82

**CAC - Central de Atendimento ao Consumidor**

TELEFONE: (011) 861-5421

Indústria Brasileira



**Calibrar Joystick:** Calibra o joystick (Centralize o joystick e aperte o gatilho. Mova o joystick para o lado superior esquerdo e aperte novamente o gatilho. Mova o joystick para o canto inferior direito e pressione mais uma vez o gatilho. Pressione ESC para acertar configuração).



**Ok:** Sai da Tela de Opções e volta para o voo.



## ÍNDICE

Começando o Jogo .....	2
Salvando, Gravando e Saindo .....	2
Começo Rápido .....	3
A Bordo da Lexington .....	6
Falando com os Personagens .....	6
Mapa do Jogo .....	7
Controle de Vôo .....	8
A Sala de Oficiais .....	8
A Sala de Instruções .....	8
O Terminal Principal .....	9
No Cockpit .....	14
Tela de Visão (Instrumentos do Cockpit) .....	14
1. Mostrador do Radar .....	15
2. Mira .....	17
3. Mostrador de Comunicações .....	17
4. Mostrador de Escudos e Armadura .....	19
5. Vista Traseira .....	19
6. Carregamento de Arma .....	19
7. Mostrador de Danos .....	21
8. Mostrador de Energia .....	21
9. Identidade dos Alvos .....	22
10. Características do Alvo .....	23
11. Indicador de Força da Arma .....	23
12. Indicador de Combustível .....	23
13. Indicadores de Velocidade .....	24

14. Arma Ativa, Missil Ativo .....	25
15. Indicador do Piloto Automático .....	25
16. Indicador de Missil Inimigo .....	25
17. Hiperespaço .....	26
18. Danos no Alvo .....	26
19. Alcance do Alvo .....	26
Navegação .....	27
Mirando .....	28
Estabilização .....	31
Decolando e Aterrissando .....	32
Disfarce .....	33
Escutando Transportes .....	34
Módulos de Inserção Pessoal .....	34
Raio de Resgate .....	34
Morrer .....	35
Visões da Câmera .....	36
Opções de Vôo .....	37



## COMEÇANDO O JOGO

Se você ainda não instalou o Wing Commander IV, veja a Introdução ao Wing Commander IV para obter maiores informações.

Ligue o seu computador, vá para o diretório do Wing Commander IV (o padrão é C:\WC4). Digite **WC4** e pressione a tecla **Enter**. Para pular a introdução e os filmes (mesmo assim você ainda terá que fazer as escolhas), pressione a tecla **Esc**.

Você poderá usar um joystick, um mouse ou o teclado para mover o seu cursor e fazer a sua nave voar.

O Botão Direito do Mouse, o Botão A do joystick e as teclas **Tab** e **Shift** + **Tab** circulam pelas "opções" na tela. O Botão Esquerdo do Mouse, o gatilho do joystick e a tecla **Enter** confirmam a opção de ação selecionada.

## SALVANDO, GRAVANDO E SAINDO

Clique o Botão Esquerdo do Mouse em um Terminal Principal (veja à pág. 9). Uma tela de informações aparecerá e você deverá colocar o seu codinome. Um codinome é um apelido que você escolherá para si mesmo. Quando você já tiver o seu codinome, pressione **Return** e clique com o Botão Esquerdo do Mouse na opção Salvar Jogo.

## OUTROS

*Luz indicadora*  
*Tremor*

Liga e desliga a luz indicadora de danos da sua nave.  
Liga e desliga as vibrações da sua nave quando você é atingido.

## ÁUDIO

*Música*  
*Vozes*  
*Legendas*  
*Efeitos Sonoros*  
*Estrondo*

Liga e desliga a música.  
Liga e desliga as vozes.  
Liga e desliga as legendas.  
Liga e desliga os efeitos sonoros.  
Liga e desliga o som do motor da nave principal.

## HABILIDADE

Escolha entre Muito Fácil, Fácil, Médio, Difícil, Muito Difícil e Impossível.



*Tela de Ajuda:* Consegue informações durante o voo.



*Salvar Configuração:* Salva as novas configurações do jogo.



*Carregar Configuração:* Volta para a última configuração salva do jogo.



### Ajuste do quadro

Muda automaticamente entre os Modos VGA e SVGA para ajustar o quadro.

### Alterar Modo de Vôo

Liga e desliga a habilidade de paredão (o paredão combina a habilidade de desviar e rodar).

### Inércia da Nave

Liga a inércia da sua nave. (A dificuldade de manobra se torna mais realista.)

## CÂMERAS

### Vítima

Muda automaticamente para a Câmera da Vítima quando um inimigo está para morrer.

### Míssil

Muda automaticamente para a Câmera do Míssil quando você atira um míssil.

### Mudança Automática

Muda automaticamente entre os modos VGA e SVGA para melhorar o enquadramento da câmera.

### Destruir

Desliga os controles de vôo quando estiver em qualquer visão de câmera que não seja a câmera frontal. (Muda a função dos aparelhos para panorâmica ao invés de controle de vôo).



**Salvar Jogo.** Você só poderá salvar se estiver em um cargueiro. Clique com o Botão Esquerdo do Mouse um espaço vazio, depois clique em Salvar Jogo. Digite uma pequena descrição (no máximo, 20 caracteres) e pressione **Enter**. Você poderá salvar até 100 jogos e gravar sobre espaços já preenchidos por outros jogos.



**Carregar Jogo.** Clique em um espaço ocupado por um jogo, depois clique em Carregar Jogo.

**Nota:** Quando você voltar para o Wing Commander depois de ter salvo um jogo, a tela do jogo salvo aparecerá automaticamente. Você poderá então carregar um jogo salvo, começar um novo jogo ou sair.

**Saindo.** Pressione **Alt X**, depois **Y** para sair do jogo.

## COMEÇO RÁPIDO

1. Escolha **Ajude-o/Coloque-o em seu lugar**. As escolhas para conversar poderão ter algum efeito no jogo. Veja a seção **"Falando com os personagens"**, na pág.6, para obter maiores explicações.

2. Escolha entre **Isto me deixa louco** ou **Não é da minha conta** na briga no bar.

3. Escolha entre **Afirmativo** ou **Negativo** para aceitar ou não o desafio de Maniac. Veja à pág. 14 para obter instruções sobre o cockpit.

- F** Ativa todas as armas.
- Ctrl** **G** Sincroniza as suas armas.
- 1** / **2** Pressione **1** para aceitar ou **2** para recusar o desafio de Maniac.
- L** Tranca o Hellcat de Maniac no seu radar (se você escolher lutar com Maniac).
- Tab** Aproxima usando as turbinas.
- Barra de Espaço** Coloca as suas miras em Maniac, destrua-o usando o seu teclado ou o gatilho do joystick.

4. Lutar contra os piratas

- Alt** **B** Diz a Maniac para quebrar a formação e atacar.
- Tab** Permanece com as turbinas enquanto o seu sistema se reconfigura para o Modo de Batalha.
- Tab** Aproxima usando as turbinas.
- Barra de Espaço** Coloca as suas miras nos piratas, destrua-os usando o seu teclado ou o gatilho do joystick.
- Enter** Use o teclado (ou o Botão A do Joystick junto com gatilho) para atirar mísseis.

## OPÇÕES DE VÔO

Abra esta tela pressionando **Alt** **O** durante o vôo.

### CONTROLE

Seleciona o modo de controle. Escolha entre Teclado, Mouse, Joystick, Thrustmaster ou FS Pro.

### DETALHES

Seleciona o nível de detalhes do gráfico. Escolha entre Baixo, Médio ou Alto. Quanto menor for o detalhamento, maior será a classificação da faixa.

### VÍDEO

Muda o modo de visão do vôo entre VGA e SVGA.

### JOGO











**Colisão Desligada** Quando acionada, sua nave não sofre dano durante as colisões. Liga e desliga a colisão com outras naves.

**Invulnerável** Torna a sua nave invencível (você não sofrerá danos).



## Visões da Câmera

Mude a sua visão do cockpit para outras visões usando as teclas de função. Estas câmeras são temporárias e não serão salvas de missão para missão.

-  Mostra uma vista frontal
-  Mostra uma vista à esquerda
-  Mostra uma vista à direita
-  Mostra uma vista traseira
-  Mostra a vista traseira na UMV
-  Câmera de Perseguição
-  Câmera do Objeto (a visão externa rotacional permitirá que você tenha uma visão panorâmica das naves à sua volta).
-  Câmera do Missil (ativa sempre que um míssil tiver sido lançado).
-  Câmera da Vítima (mostra a vista externa do destino da sua vítima).
-  Câmera de Perseguição (alinha a sua nave com o seu alvo).  
Pressione-a novamente para voltar para o modo anterior.

















5. Piloto automático até o próximo ponto do caminho.

6. Piloto automático até Bluepoint.

7. Pedir liberação para aterrissar.

8. Piloto automático até o cargueiro.

9. Falar com Eisen (clique o Botão Esquerdo do Mouse nele)

10. Ir para a Sala de Oficiais (clique o Botão Esquerdo do Mouse na parte inferior da tela)



11. Falar com Vagabond.

12. Voltar para o Controle de Vôo.

13. Esperar as instruções da missão (clique o Botão Esquerdo na porta do lado esquerdo da tela).

14. Selecionar Configuração da Nave e Configuração do Piloto de Apoio no Terminal Principal (Para maiores informações veja às págs., 12 e 13)







15. Ir para o Convés de Vôo, clique o Botão Esquerdo do Mouse na sua nave.

16. Para decolagem automática, pressione . Para decolagem manual, aumente a velocidade ().





## A BORDO DA LEXINGTON

A parte do jogo entre as missões é dirigida por "pontos de ação" - lugares na tela que produzem um determinado efeito quando clicados. Falar com pessoas, passar de sala para sala, usar os computadores de bordo, etc., tudo poderá ser feito através dos "pontos de ação". O texto na parte inferior da tela explica o que os "pontos" fazem.

 Botão A,  Circula através dos "pontos de ação" (  circula no sentido inverso).  
 Gatilho,  Ativa o ponto de ação.

## Falando com os personagens





 Clique o Botão Esquerdo do Mouse nas pessoas para falar com elas, ou mova o cursor sobre o "ponto de ação" e use o Gatilho/ .

Geralmente, nos filmes, o jogo pausa e mostra duas escolhas.

 Mova o Mouse (joystick/   ) para cima ou para baixo para escolher uma resposta, depois clique o Botão Esquerdo do Mouse (gatilho/ .

Algumas vezes a sua resposta irá afetar a moral das pessoas. Por exemplo, você poderá abaixar a moral das pessoas dizendo que elas não estão fazendo direito o seu trabalho. Muitas vezes, o resultado será que elas não serão amistosas com você durante a batalha ou não voarão bem nas missões.

Outras escolhas influenciarão o esquadrão. Escolher uma missão ao invés de outra, ou uma determinada pessoa, poderá dirigir o fio da história - e até mesmo resultar em um final diferente para o jogo.

  Pressione  para ativar a sua torre de tiro traseiro, depois pressione a tecla  para ativar o raio de resgate e "atirar" o raio - e continue mantendo o gatilho/ tecla/ botão pressionado. Soltando o gatilho/ tecla/ botão você irá desligar o raio de resgate.

Se a sua mira estiver alinhada com o seu alvo, e você estiver perto o suficiente, ele será atraído.

## MORRER

Se você sofrer muitos danos durante o vôo e morrer, uma placa mostrará as seguintes mensagens:

*Repetir a Missão*

*Carregar Jogo Salvo*

*Sair para Dos*

Você voltará para o cockpit e decolará novamente com a mesma nave / carregamento.

Você voltará para a tela de Salvar Jogos.

Você sairá do jogo.







## ESCOLTANDO TRANSPORTES

Algumas missões poderão requerer que você acompanhe transportes até o seu destino. Antes de começar a escoltar, você precisará se “juntar” com a nave que você estará escoltando. Para fazê-lo, basta voar a 1000 clicks do transporte. Você receberá uma mensagem de que está “junto” e pronto para ligar o piloto automático. Se você se descuidar ao juntar-se, o transporte irá avisá-lo de que ele está pronto para ligar-se por piloto automático.

## MÓDULOS DE INSERÇÃO PESSOAL

Os Módulos de Inserção (MIPS) são espaços do tamanho de torpedos usados para transporte pessoal. Eles estarão disponíveis apenas em algumas missões, eles são selecionados e disparados como qualquer míssil ou torpedo. Depois da missão terminada, é sua obrigação recolher todos os sobreviventes usando o seu raio de resgate.

## RAIO DE RESGATE

As naves equipadas com torres de tiro traseiras também possuem o raio de resgate. (Se você estiver incerto, pressione **F4** para ver se você tem torres de tiro. Se você vir uma tela de radar é sinal de que você tem uma torre de tiro traseiro, e portando, um lançador de bombas.) Os raios de resgate são usados para recuperar pilotos ejetados e recolher os sobreviventes.

## Mapa do jogo

**M** Traz o mapa.

Com o Mapa do Jogo, você poderá ir diretamente para qualquer sala disponível clicando o Botão Esquerdo do Mouse sobre ela. Além disso, este instrumento útil não só lhe mostrará um esquema das seções disponíveis na nave, ele também permitirá que você encontre eventuais informantes. Falar com seus companheiros de nave é muito importante para manter o grupo unido.



Um ponto vermelho indica uma conversa da qual você precisa participar antes de ouvir a Instrução da Missão.



Um ponto azul indica uma conversa opcional. Estas conversas costumam estar disponíveis por um curto espaço de tempo e depois se tornam indisponíveis.

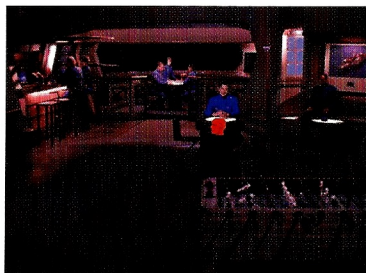


## Controle de Vôo

O Controle de Vôo é um lugar importante na Lexington, porque nele está o Terminal Principal. O Convés de Vôo, a Sala de Instruções e a Sala de Oficiais também podem ser acessadas daqui.

## A Sala de Oficiais

O centro da Lexington é a Sala de Oficiais, onde a maioria das pessoas que você irá encontrar vão para relaxar um pouco. Informações são trocadas, apostas são feitas e amizades são travadas nos tempos calmos entre as missões. A cabine de Eisen tem até uma porta que dá direito para esta área.



## A Sala de Instruções

Antes de cada missão, você terá uma reunião para obter a Instrução da Missão. Você receberá informações sobre o caminho do vôo e os objetivos da missão. Frequentemente, você precisará tomar decisões considerando a natureza da sua missão. Então você passará as informações para o seu esquadrão e pegará a sua nave de combate. Veja a seção Configuração da Nave (p. 12)

## Aterrissagem Manual

6a. Manobre para que a sua nave fique de frente para a pista de aterrissagem.

7a. Diminua a velocidade para menos de 100 KPS e entre na pista de aterrissagem.

8a. Assim que você passar da metade do casco, você terá aterrissado.

Nota: Se você tentar aterrissar manualmente sem permissão você não poderá fazer nada além de voar sobre a pista de aterrissagem.

## Aterrissagem automática

**A** 6b. Pressione a tecla **A** depois de receber a permissão para aterrissar.

## DISFARCE

Mais tarde no jogo, algumas naves estarão equipadas com mecanismos de defesa de disfarces que as tornam invisíveis para as outras naves por algum período de tempo. Uma vez que você utilizar o mecanismo de disfarce, a sua nave temporariamente desaparecerá da sua vista e do radar do seu inimigo.

**Ctrl C** Ativar o mecanismo de disfarce.

Quando você estiver disfarçado, a sua tela ficará em preto e branco.

Enquanto estiver disfarçado, você não poderá atirar mísseis ou armas comuns. Quaisquer mísseis que estejam com a mira trancada na sua nave, continuarão com a mira até que a sua nave esteja completamente disfarçada. Depois que você estiver invisível, os mísseis inimigos não conseguirão mais manter a mira na sua nave.

## DECOLANDO E ATERRISSANDO

Você poderá pressionar a tecla **[A]** para uma decolagem automática, ou decolar manualmente.

### Decolagem Manual

1. Pressione **[+]** para aumentar a velocidade.
2. Siga sempre em frente e saia da pista de decolagem.
3. Quando você tiver saído da pista de decolagem, pressione a tecla **[A]** para ligar o piloto automático para ir para o primeiro ponto de navegação.

### Aterrissando

1. Faça com que o cargueiro fique visível.
2. Abra o Mostrador de Comunicação na UMV no canto inferior esquerdo.
3. Pressione o número correspondente ao cargueiro.
4. Pressione o número da mensagem que diz "Preciso de Autorização" (Permissão para aterrissar).  
(Você precisará estar a menos de 10.000 KPS antes de poder pedir permissão para aterrissar)
5. Espere pela mensagem "Autorização concedida".

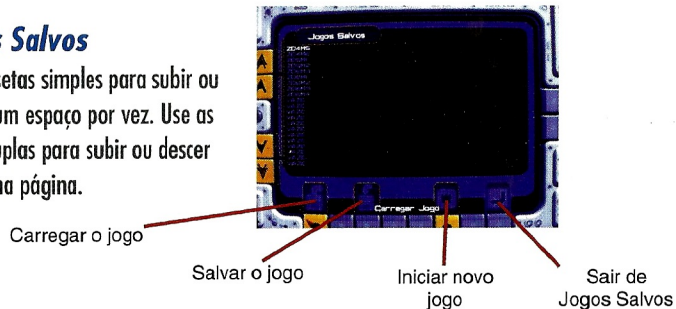
## O Terminal Principal

O Terminal Principal fica no Controle de Vôo. Quando você chegar neste terminal pela primeira vez, você deverá colocar o seu codinome. Sempre, depois disso, quando selecionar o terminal ele mostrará um close do computador, com uma tela de menu. Mova o cursor sobre a opção que quiser, depois selecione-a. Para cancelá-la, clique Desligar Terminal Principal no Terminal Principal.



### Jogos Salvos

Use as setas simples para subir ou descer um espaço por vez. Use as setas duplas para subir ou descer toda uma página.



**Salvar o Jogo.** Clique o Botão Esquerdo do Mouse em um espaço vazio e clique na opção Salvar o Jogo. Digite uma pequena descrição (no máximo 20 caracteres), depois pressione . Você poderá salvar até 100 jogos e regravar sobre jogos gravados anteriormente. Salvando o jogo frequentemente, você poderá tomar decisões diferentes, sem precisar reiniciar o jogo.

**Carregar o Jogo.** Clique o Botão Esquerdo do Mouse em um espaço ocupado por um jogo e clique Carregar o Jogo.

**Iniciar um novo jogo.** Comece a aventura do Wing Commander IV desde o princípio da introdução.

**Sair de Jogos Salvos.** Volta para a Tela do Terminal Principal.

### Parâmetros de Controle

Use estes parâmetros para ajustar a música, o som, o modo gráfico e a língua (as mudanças serão incluídas nos jogos salvos).

**VOLUME DO SOM.** Aumente ou diminua o volume do som. Clique nas setas para ajustar o volume.

**SONS DE AMBIENTE.** Ativar ou Desativar.

### Opções do Filme

**LEGENDAS :** Liga e desliga as legendas das conversas

**JANELA PEQUENA :** Roda o filme em uma janela menor. Isso aumenta consideravelmente a velocidade com a qual o filme roda.

(os mísseis dumbfires, contudo, poderão ser lançados imediatamente.) Tenha sempre em mente que você precisará esperar algum tempo para que todos os mísseis tranquem as suas miras nos alvos antes deles todos serem lançados. Você saberá que eles estão prontos para serem lançados quando todos os pontos de míssil na UMW no canto superior direito da tela estiverem acesos. Quando você atirar, apenas os mísseis que trancaram a sua mira serão lançados.

### ESTABILIZAÇÃO

Os sistemas de estabilização permitirão que você mantenha uma velocidade constante e linear (um versão espacial do controle de velocidade).

Acelere para a velocidade desejada, depois pressione e mantenha pressionada a tecla  para ligar os estabilizadores. (Ou pressione  para ligar e desligar a estabilização).

Você poderá então rodar a sua nave em qualquer direção sem sair do seu curso. Isto é muito útil quando você está voando perto de uma nave principal de um inimigo e atirando no seu casco, ou atacando as suas torres de tiro.

Solte  (ou pressione  novamente) para voltar para os controles normais.

**Nota:** Você não poderá mudar a velocidade da sua nave enquanto estiver no modo de estabilização.

## **Mira Automática**

A mira automática significa que você não precisa manter o círculo verde do ITTS no seu campo de visão para provocar danos. Uma nave com mira automática, se ajusta às manobras do inimigo ou "oscilações" do curso. Quando o seu alvo sair da sua tela, entretanto, a mira automática será incapaz de segui-lo.



## **Trancar o Míssil**

Dependendo de que nave você está voando, você terá acesso a alguns mísseis. A maior parte deles tem os seus próprios mecanismos de tranca. Mísseis Dumbfire e Friend or Foe (FOF) são as únicas exceções.

Se você tiver um míssil selecionado que requer uma tranca e uma nave alvo aparecer na tela, cruzes vermelhas aparecerão fora dos colchetes do alvo. Elas se moverão em direção ao centro dos colchetes. Você ouvirá diferentes sons enquanto o míssil tenta fechar o alvo.

Mantenha o alvo visível. Quando os colchetes se aproximarem do alvo, você ouvirá o som do míssil "trancando" a mira. Isto significa que você poderá atirar o seu míssil selecionado.

Os mísseis permanecerão com o mesmo alvo até que sejam lançados ou até que a nave alvo se mova para fora do seu campo de visão.

Se um inimigo tiver atirado um míssil na sua nave, a luz de Indicador de Míssil Inimigo no cockpit acenderá. Veja a seção Indicador de Míssil Inimigo (p.25) para aprender como usar os simuladores.

Nota: Se você atirar com todas as armas ao mesmo tempo (pressione a tecla **B**) para armar todos os mísseis, você ouvirá um barulho quando a mira do primeiro míssil estiver trancada

**PRETO E BRANCO** : Mostra o filme em preto e branco. Também acelera a velocidade com a qual o filme roda.

**DESCOMPRESSÃO RÁPIDA** : Aumenta a velocidade do filme, com uma pequena deterioração da qualidade da imagem.

## **Modos de Vídeo do Filme**

Escolha entre VGA, SVGA 8-BIT ou SVGA 16-BIT. Mude o gráfico do jogo para VGA (256 cores), SVGA 8-bit (256 cores) ou SVGA 16-bit (até 32,000 cores).

## **Modos de Vídeo do Jogo**

Escolha entre SVGA 8-BIT ou SVGA 16-BIT. Mude o gráfico do jogo para SVGA 8-bit (256 cores) ou SVGA 16-bit (até 32,000 cores).

## **Brilho**

Aumente ou Diminua o brilho. Você também poderá usar as teclas **Ctrl** **←** e **Ctrl** **→** para ajustar o brilho.

**Calibrar o Joystick** Calibre o seu joystick (siga as instruções na tela).

**Retornar ao Menu Principal** Volta para o Terminal Principal.





## Quadro de vitórias

Você encontrará o Quadro de Vitórias no Terminal Principal. Ele mostrará o número de inimigos abatidos por cada piloto. O seu nome será o último da lista, e conforme você for completando as missões e destruindo pilotos inimigos, o número na coluna de Mortes irá aumentar. O número de Ases mortos por cada piloto aparecerá na coluna Áses. O estado dos pilotos aparecerá perto dos seus nomes: OK, não disponível, morto, desertor ou doente.

## Configuração da Nave

Antes de cada missão você precisará decidir se aceitará a nave padrão e o carregamento de mísseis, ou se você mesmo escolherá a sua nave. Se você quiser verificar a nave padrão, pressione o Botão de Configuração da Nave, no terminal principal. Os espaços disponíveis para mísseis são indicados pelo texto - "carregado: 2/2" significa que 2 dos 2 espaços disponíveis estão ocupados. (Algumas naves têm pontos fixos que não poderão ser mudados).



- Você só poderá ver a Configuração da Nave e a Configuração do Piloto de Apoio depois de ouvir as instruções da missão.

[T]

Pressione a tecla [T] quando você tiver trancado a mira em uma nave para circular o seu alvo trancado por todas as naves (estejam elas visíveis ou não). A tranca será transferida para o próximo alvo que você selecionar.

[L]

Pressione [L] novamente para destrancar a mira de uma nave.

## Mira Inteligente

2 Durante a batalha, você terá automaticamente o "alvo inteligente" - você apenas circulará entre os inimigos.

[Ctrl] [S]

Desliga o alvo inteligente para naves aliadas (liga/desliga). Assim você instruirá a sua mira automática para mirar qualquer uma das naves vizinhas.

## Alvo Inercial & Sistema de Perseguição (ITTS)

3 Todos os lutadores usam o ITTS, um sistema que calcula a "velocidade" do inimigo para melhorar as suas chances de acertar o alvo. Quando você trava uma nave que está sendo mirada, o ITTS mostrará um círculo verde em volta desta nave sempre que ela estiver visível. Ele levará em consideração a velocidade do inimigo e posição atual e computará automaticamente a "velocidade" necessária. Se você alinhar sua mira com o círculo verde ao invés da nave alvo, você terá mais chances de acertar o alvo.

4 Sempre que um alvo se mover e sair da vista, o círculo verde mudará para um círculo amarelo. A sua posição na tela indicará a direção em que você precisará se mover para que a nave alvo fique visível novamente. Quando a nave estiver na mira novamente, o círculo amarelo voltará a ser verde.



## Mirando

Colchetes Azuis  
Colchetes Vermelhos  
Colchetes Brancos

Nave aliada.  
Nave inimiga.  
Nave em contato com você.

O seu sistema de mira automaticamente irá mirar a nave mais próxima e colocará colchetes vermelhos (se for inimigo) ou azuis (se for aliado) em sua volta. Enquanto uma nave estiver sendo mirada, a UMV no canto inferior direito mostrará um esquema da nave. O texto acima descreve o tipo de nave em mira. Você precisa ter uma nave como alvo antes de poder atirar mísseis ou torpedos.

**T** Pressione repetidamente a tecla **T** para circular entre os vários alvos na tela. (Você só poderá mirar uma nave por vez). Conforme você for mudando de alvo, os colchetes mudarão para outra nave na sua tela.

**U** Mira e fecha o alvo na nave mais próxima.

**Y** Iguale a sua velocidade com a da nave alvo.

Quando você mira em uma nave principal, a sua nave colocará colchetes amarelos em volta da torre de tiro mais próxima (além dos colchetes vermelhos em volta da nave).

**R** Circula através das torres de tiros disponíveis.



**L** Tranca a mira em uma nave alvo visível (ligar/desligar).

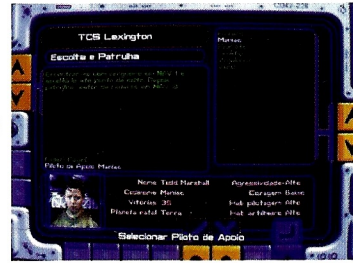
Assim você irá ativar um sistema de mira (veja abaixo) e ganhará uma tranca permanente de alvo em uma nave. Um alvo trancado é cercado por uma caixa sólida no lugar de colchetes. Assim que você tiver feito isto, a tranca permanecerá ativa mesmo se a nave sair da sua vista. Uma nave trancada aparecerá como uma grande cruz no radar.

1. Escolha a sua nave usando os Botões de Nave (Nave Anterior e Próxima Nave).
2. Selecione o lançador que você quer mudar usando os Botões de Lançador (Próximo Lançador, Lançador Anterior), ou clicando diretamente no lugar do míssil.
3. Circule entre as armas disponíveis para aquele Lançador usando os Botões de Arma.
4. Quando estiver satisfeito com as suas escolhas, saia selecionando o Botão de Saída da Configuração da Nave.

## Configuração do Piloto de Apoio

Antes de subir no cockpit, você precisará selecionar o melhor piloto para aquela missão para voar como seu piloto de apoio. O par superior e inferior de botões no lado esquerdo da tela circula entre o texto de instruções da missão.

1. No Terminal Principal, selecione o Botão de Configuração do Piloto de Apoio. Os pilotos que não estiverem disponíveis estarão "apagados" na tela.
  2. Selecione o Piloto de Apoio que você quiser clicando no nome para selecioná-lo e usando o Botão "Seleção do Piloto de Apoio" . Você também poderá usar os Botões de Circulação pela Lista dos Pilotos de Apoio do lado direito da tela para selecionar os seus pilotos.
-  Para remover algum piloto clique no Botão "X".



## Trancando o Alvo

## Mirando

Colchetes Azuis  
Colchetes Vermelhos  
Colchetes Brancos

Nave aliada.  
Nave inimiga.  
Nave em contato com você.

O seu sistema de mira automaticamente irá mirar a nave mais próxima e colocará colchetes vermelhos (se for inimigo) ou azuis (se for aliado) em sua volta. Enquanto uma nave estiver sendo mirada, a UMV no canto inferior direito mostrará um esquema da nave. O texto acima descreve o tipo de nave em mira. Você precisa ter uma nave como alvo antes de poder atirar mísseis ou torpedos.

**T** Pressione repetidamente a tecla **T** para circular entre os vários alvos na tela. (Você só poderá mirar uma nave por vez). Conforme você for mudando de alvo, os colchetes mudarão para outra nave na sua tela. Mira e fecha o alvo na nave mais próxima.

**U** Igual a sua velocidade com a da nave alvo.

Quando você mira em uma nave principal, a sua nave colocará colchetes amarelos em volta da torre de tiro mais próxima (além dos colchetes vermelhos em volta da nave).

**R** Circula através das torres de tiros disponíveis.

28

## Trancando o Alvo

**L** Tranca a mira em uma nave alvo visível (ligar/desligar).


Assim você irá ativar um sistema de mira (veja abaixo) e ganhará uma tranca permanente de alvo em uma nave. Um alvo trancado é cercado por uma caixa sólida no lugar de colchetes. Assim que você tiver feito isto, a tranca permanecerá ativa mesmo se a nave sair da sua vista. Uma nave trancada aparecerá como uma grande cruz no radar.

1. **Escolha a sua nave** usando os Botões de Nave (Nave Anterior e Próxima Nave).
2. **Selecione o lançador** que você quer mudar usando os Botões de Lançador (Próximo Lançador, Lançador Anterior), ou clicando diretamente no lugar do míssil.
3. **Circule entre as armas** disponíveis para aquele Lançador usando os Botões de Arma.
4. Quando estiver satisfeito com as suas escolhas, saia selecionando o Botão de Saída da Configuração da Nave.

## Configuração do Piloto de Apoio

Antes de subir no cockpit, você precisará selecionar o melhor piloto para aquela missão para voar como seu piloto de apoio. O par superior e inferior de botões no lado esquerdo da tela circula entre o texto de instruções da missão.

1. No Terminal Principal, selecione o Botão de Configuração do Piloto de Apoio. Os pilotos que não estiverem disponíveis estarão "apagados" na tela.

2. Selecione o Piloto de Apoio que você quiser clicando no nome para selecioná-lo e usando o Botão "Seleção do Piloto de Apoio" . Você também poderá usar os Botões de Circulação pela Lista dos Pilotos de Apoio do lado direito da tela para selecionar os seus pilotos.

 Para remover algum piloto clique no Botão "X".



13





3. Se a sua missão requer mais de 1 Piloto de Apoio clique sobre o Piloto de Apoio que você deseja mudar e selecione um piloto na lista de chamada. Confirme a sua escolha usando o Botão de Seleção do Piloto de Apoio.

4. Saia pressionando o Botão de Saída da Configuração do Piloto de Apoio.



## NO COCKPIT

### Tela de Visão (Instrumentos do Cockpit)

A tela da vista frontal lhe fornecerá uma visão clara do que está à sua frente. Um diamante amarelo aparecerá no canto da tela quando o seu alvo não estiver ao alcance da sua vista. Para ver o inimigo dirija-se para a direção do diamante amarelo - ele indicará a posição da nave alvo.

Quando outras naves entrarem na sua visão, o seu computador irá mirar automaticamente a mais próxima, a não ser que você já tenha determinado um alvo.

- |                            |  |
|----------------------------|--|
| <i>Colchetes Vermelhos</i> | Nave inimiga é o alvo                  |
| <i>Colchetes Azuis</i>     | Nave aliada é o alvo                   |
| <i>Colchetes Verdes</i>    | Mísseis teleguiados na sua direção     |
| <i>Colchetes Amarelos</i>  | Torres nas naves de comando são o alvo |
| <i>Colchetes Brancos</i>   | Nave em contato com você               |



## Navegação

[N]

Pausa temporariamente o jogo e traz o Mapa de Navegação. O texto na caixa azul descreve o nome da missão e o objetivo do Ponto de Navegação e lhe dará informações sobre o ponto de navegação atual. Quando você selecionar um ponto diferente de navegação (pressionando [N] ou [P]), este texto mudará. Tecla [↑], [←], [→] e [↓] para rodar o mapa, ou mova o joystick enquanto mantém pressionado o Botão A.

*Azul*

Pontos de Navegação completos.

*Vermelho*

Pontos de Navegação incompletos.

*Esfera Branca*

Ponto de Navegação atualmente selecionado.

[N] ou [P]

Seleciona o próximo ponto ou o ponto anterior de navegação.

[I] e [J]

Zoom, aproximar, afastar.

[T]

Circula entre os alvos na área.

[C]

Centraliza a grade na sua nave.

[G]

Liga e desliga a grade no mapa.

[S]

Liga e desliga o campo estelar no mapa.

[B]

Liga e desliga o fundo do mapa.

[Esc]

Sair do Mapa de Navegação.



3. Se a sua missão requer mais de 1 Piloto de Apoio clique sobre o Piloto de Apoio que você deseja mudar e selecione um piloto na lista de chamada. Confirme a sua escolha usando o Botão de Seleção do Piloto de Apoio.

4. Saia pressionando o Botão de Saída da Configuração do Piloto de Apoio.

## NO COCKPIT

### Tela de Visão (Instrumentos do Cockpit)

A tela da vista frontal lhe fornecerá uma visão clara do que está à sua frente. Um diamante amarelo aparecerá no canto da tela quando o seu alvo não estiver ao alcance da sua vista. Para ver o inimigo dirija-se para a direção do diamante amarelo - ele indicará a posição da nave alvo.

Quando outras naves entrarem na sua visão, o seu computador irá mirar automaticamente a mais próxima, a não ser que você já tenha determinado um alvo.

<i>Colchetes Vermelhos</i>	Nave inimiga é o alvo
<i>Colchetes Azuis</i>	Nave aliada é o alvo
<i>Colchetes Verdes</i>	Mísseis teleguiados na sua direção
<i>Colchetes Amarelos</i>	Torres nas naves de comando são o alvo
<i>Colchetes Brancos</i>	Nave em contato com você



## Navegação

[N]

Pausa temporariamente o jogo e traz o Mapa de Navegação. O texto na caixa azul descreve o nome da missão e o objetivo do Ponto de Navegação e lhe dará informações sobre o ponto de navegação atual. Quando você selecionar um ponto diferente de navegação (pressionando [N] ou [P]), este texto mudará. Tecla [↑], [←], [→] e [↓] para rodar o mapa, ou mova o joystick enquanto mantém pressionado o Botão A.

*Azul*

Pontos de Navegação completos.

*Vermelho*

Pontos de Navegação incompletos.

*Esfera Branca*

Ponto de Navegação atualmente selecionado.

[N] ou [P]

Seleciona o próximo ponto ou o ponto anterior de navegação.

[I] e [J]

Zoom, aproximar, afastar.

[T]

Circula entre os alvos na área.

[C]

Centraliza a grade na sua nave.

[G]

Liga e desliga a grade no mapa.

[S]

Liga e desliga o campo estelar no mapa.

[B]

Liga e desliga o fundo do mapa.

[Esc]

Sair do Mapa de Navegação.

- E** Assim que o seu indicador de míssil inimigo (LOCK) brilhar, pressione a tecla **E** para soltar um simulador, depois caia fora.

## 17. Hiperespaço

Algumas naves têm um motor especial para hiperespaço (o hiperespaço permite que você mude de lugar, através de "atalhos", no espaço). Ouça as instruções das missões antes de decidir se uma missão requer ou não o hiperespaço. O indicador de hiperespaço (JUMP) aparecerá na parte central da sua tela.

- J** Ligar os motores de hiperespaço, depois de você ter visto o indicador de hiperespaço.

## 18. Danos no Alvo

Aqui você verá a quantidade de danos que você infligiu contra o seu alvo. Quando a seta alcançar o topo da escala (TD), o seu alvo será destruído.

## 19. Alcance do Alvo

Aqui você verá a distância que o separa de seu alvo (TR).

Um esquema da nave que está na mira aparecerá no monitor do lado inferior direito da tela enquanto a nave permanecer na sua vista. Se você trancar um alvo (pressione **L**), o esquema permanecerá até você destruir a nave ou soltar a trava ou trocar de alvo. Quando determinar um alvo, você também ativará o diamante amarelo descrito acima. Se você preferir voar sem as "interferências" das Unidades de Mostradores de Vídeo (UMV), você poderá desligar e ligar diferentes seções da sua tela de visão:

Superior esquerdo: 

Ctrl	Home
------	------

  
Superior direito: 

Ctrl	Pg Up
------	-------

  
Inferior esquerdo: 

Ctrl	End
------	-----

  
Inferior direito: 

Ctrl	Pg Dn
------	-------

## 1. Mostrador do Radar

O Mostrador do Radar está dividido em seis seções, e cada nave detectada aparecerá como um ponto colorido. O anel exterior mostra a posição das naves que estão atrás de você; o círculo central mostra as naves que estão na sua frente; e os quatro quadrantes do meio representam as posições das naves que estão ao seu lado, acima ou abaixo de você.

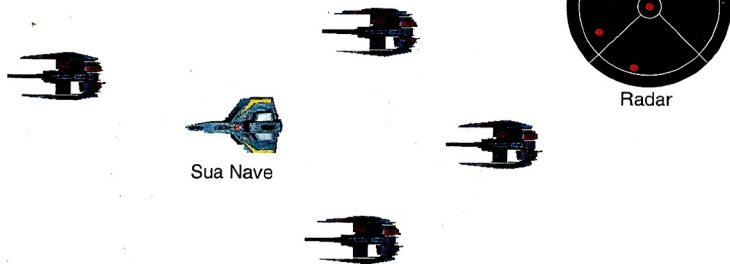
Os pontos seguem um código de cores e o seu alvo atual aparecerá como uma cruz na cor apropriada.

<i>Ponto Vermelho</i>	Nave de luta inimiga
<i>Ponto Azul</i>	Nave de luta aliada
<i>Ponto Azul Claro</i>	Nave de comando aliada
<i>Ponto Laranja</i>	Nave de comando inimiga
<i>Ponto Amarelo</i>	Míssil ou mina (aliado ou inimigo)
<i>Cruz branca</i>	Ponto de Navegação atualmente selecionado
<i>Ponto Roxo</i>	Piloto ejetado

**Dica Tática:** Para colocar um alvo inimigo em vista, encontre um ponto vermelho ou laranja no radar. Depois, manobre a sua nave e centralize o ponto no círculo interior central do mostrador do radar. Desta forma, o alvo ficará bem na sua frente e visível.



## VISTA DE CIMA



Nota: A tecla **[Tab]** para as turbinas e a tecla **[Caps Lock]** para estabilização (p.31) permanecerão ativas enquanto você as mantiver pressionadas. **[~]** e **[?]**, por outro lado, são interruptores que ligam e desligam os efeitos.

### 14. Arma Ativa, Missil Ativo

Informações textuais sobre a arma e o míssil atualmente ativos aparecem na UMV no canto superior direito.

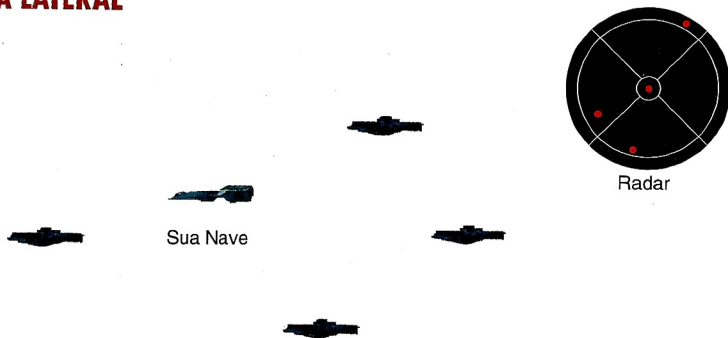
### 15. Indicador do Piloto Automático

O indicador do piloto automático (AUTO) aparecerá no centro da sua tela. Você poderá ligar o piloto automático (pressione **[A]**) para os próximos Pontos de Navegação desde que não tenha nenhum inimigo ou perigo em volta. Se você puder ligar o piloto automático, a sua luz piscará. Se você tentar ligar o piloto automático quando não puder fazê-lo você verá as mensagens Perigo Próximo, Inimigos Próximos ou Piloto Automático não permitido.

### 16. Indicador de Míssil Inimigo

Assim que um inimigo mirar um míssil em você, o indicador "LOCK" aparecerá. (Uma sirene distintiva também soará e se este míssil for visível uma caixa verde aparecerá à sua volta). Quando isto acontecer, você poderá lançar simuladores para distrair os mísseis que o estão perseguindo. (Na UMV no canto superior direito, os simuladores aparecem como "D", seguidos por um número). Lembre-se que você terá um número limitado de simuladores (todos idênticos).

## VISTA LATERAL




## 13A, 13B . Indicadores de Velocidade

**13A.** As Naves têm duas indicações numéricas de velocidade. **Velocidade Estabelecida** (Set) indica a velocidade em clicks por segundo que a sua nave tenta manter sozinha (comparável ao controlador de velocidade de um carro). Ela mudará se você acelerar ou desacelerar (mas não se você ligar as turbinas). **Klicks por Segundo** (KPS) mostra em que velocidade a sua nave está se movendo em clicks por segundo. Muda quando você muda a velocidade estabelecida, faz uma curva fechada ou usa as turbinas.

Quando você segue uma nave alvo, é sempre útil pressionar **[Y]**. Assim você ajustará a sua velocidade automaticamente para a mesma da nave alvo.

**13B.** As naves também têm uma representação gráfica da velocidade (TH). O topo da escala indica a velocidade máxima da nave, sem as turbinas.

Ação	Teclado	Botão A do Joystick ou 
Acelerar	<b>[+]</b>	Empurrar alavanca para a frente
Desacelerar	<b>[-]</b>	Puxar alavanca para trás
Parar	<b>[Bksp]</b>	-
Acelerar ao máximo	<b>[\]</b>	-
Ajustar velocidade com a da nave alvo	<b>[Y]</b>	-
Ligar as turbinas	<b>[Tab]</b> (pressionado)	Pressione rapidamente e mantenha pressionado
Ligar as turbinas (circular)	<b>[~]</b>	-
Estabilização (veja a pág.31)	<b>[Caps Lock]</b> (pressionado)	-
Estabilização (circular)	<b>[?/]</b>	-

## 2. Mira

O círculo vermelho no meio da tela é a sua mira - ele mostra para onde as suas armas estão apontadas.

## 3. Mostrador de Comunicações

Você poderá se comunicar durante o vôo: provocar um inimigo, mandar instruções para o seu piloto de apoio, pedir permissão para aterrissar ou tomar decisões.

Pressione a tecla **[C]** para ver o Mostrador de Comunicações na parte inferior esquerda da tela. Se você puder se comunicar, você verá uma lista numerada de receptores em potencial. Pressione um número para escolher um receptor (uma lista das mensagens que você poderá enviar aparecerá). Pressione o número da mensagem que você quer enviar. Quando um piloto se comunicar com você, uma imagem do emissor aparecerá na Unidade de Mostrador de Video no canto inferior esquerdo da tela e o texto e/ou o discurso começará.

### Para se comunicar

- [C]**
1. Traz o Mostrador de Comunicação na Unidade de Mostrador de Video no canto inferior esquerdo da tela.
  2. **Digite o número** do piloto ou nave receptora.
  3. **Digite o número** da mensagem que você quer enviar.

- [Esc]**
- Sai do Mostrador de Comunicações.
- [Ctrl]** **[V]**
- Liga e desliga o vídeo do vôo.



## Ordens para o Piloto de Apoio

Durante o vôo, você poderá enviar estas ordens para o seu piloto. Algumas teclas (teclas de atalho) estarão disponíveis sem que você precise acessar o Mostrador de Comunicações:

**Afastar-se e Atacar** 

Diz ao seu companheiro para sair da formação e atacar as naves inimigas.

**Entrar em Formação** 

Diz ao seu companheiro para voltar para a formação e seguir a sua nave.

**Qual sua condição** 

Pergunta o quão danificada está a nave do seu piloto de apoio (Esta mensagem também funciona para nave principal, mas não a tecla de atalho).

**Retornar à Base**

Fala para o seu piloto de apoio principal voltar imediatamente para o cargueiro. Se o seu comando for obedecido, o seu piloto não estará mais disponível até o final da missão.

**Me Ajude Aqui** 

Diz ao seu piloto para atacar o inimigo que está lutando contra você.

**Atacar meu alvo** 

Diz ao seu piloto para atacar o inimigo que você tem em mira.

**Manter Silêncio no Rádio**

Não deixa o seu piloto falar com você.

**Quebrar Silêncio no Rádio**

Permite que o seu piloto fale com você e desliga o comando de "Manter Silêncio no Rádio".

**Provocar o Inimigo** 

(Apenas para os inimigos) Insulta um inimigo alvo.

**Preciso de Autorização**

(Cargueiros e bases aéreas apenas) Quando completar uma missão e voltar para a base, você precisará pedir permissão para aterrissar.

## 10. Características do Alvo

Depois que uma nave é identificada, o seu esquema aparece na UMV no canto inferior direito da tela. Uma esfera verde-escuro mostrará a força do escudo. As áreas da esfera ficarão mais claras conforme os escudos do inimigo forem diminuindo e tornam-se verde-claro quando você destrói uma parte dos escudos do seu inimigo. Quando a nave em mira começa a sofrer danos na armadura, seções do esquema passam do verde para o amarelo e, depois, vermelho.

## 11. Indicador de Força de Arma

Pequenas marcas nesta linha indicam o nível de força da arma ativa da sua nave (a cor varia entre os cockpits). Se você usar as armas frequentemente, o nível de força diminuirá. Quanto mais armas você atirar ao mesmo tempo, mais rápido acabará a força da arma. Se você não tiver nenhuma força de arma disponível, as suas armas não irão atirar até que um pouco da sua força seja recuperada. As armas recuperam a força gradualmente, se o seu regenerador não estiver muito danificado.

## 12. Indicador de Combustível

Pequenas marcas nesta barra mostram quanto combustível você ainda tem, e elas irão desaparecer quando o seu tanque estiver vazio. Usando as turbinas você poderá sair de uma situação perigosa, mas elas irão queimar muito combustível. Se você ficar sem combustível, você precisará usar a sua reserva na velocidade máxima da nave (o que varia entre as naves).



**Reparo de Danos.** Quanto mais energia você der ao sistema de Reparo de Danos, mais rápido os sistemas danificados serão consertados.

**Motores.** A energia extra nos Motores lhe dará uma maior velocidade de aceleração e desaceleração. Se você deixar o seu motor com menos de 25%, a sua velocidade máxima irá diminuir.

**Escudos.** Colocar energia nos escudos não os tornará mais fortes, mas permitirá que eles se recuperem mais rapidamente.

**Armas.** Quanto mais energia você der para as suas armas, mais rápido elas recarregarão - mas elas não se tornarão mais poderosas.

- P** Mostrador de Energia, e depois circula através dos quatro pontos de energia.
- Shift J** Fixa o sistema atual em 100%.
- Shift I** Retorna todos os sistemas para 25% cada.
- I** Diminui a energia do sistema atual em 5%.
- J** Aumenta a energia do sistema atual em 5%.
- Ctrl J** Fecha a quantidade de energia do sistema atual.

## 9. Identidade dos Alvos

Quando as naves (aliadas ou inimigas) aparecem na sua frente, o seu computador de bordo mira a nave mais próxima. Você sabe que uma nave está sendo mirada quando colchetes aparecem à sua volta e uma cruz aparece no seu radar (veja a seção Mirando na p.28).

*Colchetes vermelhos*  
*Colchetes azuis*

Naves inimigas.  
Naves aliadas.

O texto sobre a UMV no canto inferior direito identifica o tipo de nave e quão distante ela está.

## 4. Mostrador de Escudos e Armadura **S**

Os seus escudos são marcados por barras coloridas na Unidade de Mostrador de Vídeo, e a armadura está representada por um ícone da nave. Conforme você for sendo atingido, os seus escudos enfraquecem e a barra representando o local afetado diminui. Se o seu regenerador de escudos não estiver danificado, os escudos se recuperarão lentamente. Enquanto os escudos estiverem danificados, entretanto, a armadura começará a sofrer danos, e o ícone da nave começará a registrar estes danos:

Verde	Sem danos
Amarelo	Danos leves
Vermelho	Muitos danos

## 5. Vista Traseira **Ctrl F4**

Você poderá saber o que está acontecendo atrás de você colocando a visão na UMV no canto inferior esquerdo da tela. Isto é muito útil quando você está lutando contra alguém acima de você e há um inimigo atacando-o por trás.

## 6. Carregamento de Arma **W**

Os ícones de mísseis e de armas aparecerão sempre que a Tela de Carregamento estiver disponível. A(s) arma(s) ativa(s) e os mísseis ativos aparecerão como ícones coloridos, enquanto os inativos aparecerão em cinza.



As armas são de tiro múltiplo e drenam a energia da sua nave. Os mísseis são armas de tiro simples, com energia própria. Dependendo de que nave você estiver voando, você terá diferentes armas e mísseis disponíveis.

**G** Muda a arma ativa.

**M** Muda o míssil ativo.

Pressione estas teclas várias vezes para circular pelas armas e mísseis disponíveis. O texto na UMV no canto superior direito da tela mudará para descrever a arma e o míssil ativados.

**B** Permite que um míssil de cada lançador seja atirado na direção de um único alvo.

Se você estiver voando em uma nave com duas ou mais armas, você poderá ativá-las todas ao mesmo tempo - elas atirarão em sequência, rapidamente mas não simultaneamente.

**F** / **G** Pressione **F** ou pressione **G** até ver **TODAS AS ARMAS** na UMV no canto superior direito.

**Ctrl** **G** Sincroniza as suas armas para que elas atirem todas ao mesmo tempo.

Muitas naves têm armas "especiais".

**H** Circula entre armas especiais e normais.

**G** Circula através das várias armas especiais. Consulte o arquivo README.TXT no CD para obter uma lista das estatísticas de armas/ mísseis/ naves.

## 7. **Mostrador de Danos** **D**

Uma descrição dos componentes danificados na sua nave, assim como a porcentagem de danos, aparecerá na UMV no canto inferior esquerdo (algo como "Radar 30%"). Se vários sistemas tiverem sido danificados, você poderá determinar qual quer consertar primeiro pressionando **I** para circular pelos sistemas danificados.

O texto que descreve os sistemas selecionados é marrom. Sistemas completamente danificados não poderão ser consertados. Quando os motores tiverem 100% de danos, a sua nave explodirá.

A cor do texto irá variar da seguinte forma:

<i>Amarelo</i>	Sistema danificado.
<i>Verde</i>	Sistema sendo consertado.
<i>Vermelho</i>	Sistema destruído.

## 8. **Mostrador de Energia** **P**

Cada nave poderá guardar uma certa quantidade de energia para operar máquinas, escudos, armas e o sistema de reparo de danos. Você poderá determinar a quantidade de energia localizada em cada um destes pontos da nave - Motores (E), Armas (W), Escudos (S) e Reparo de Danos (D).

Nota: Quando você diminuir (ou aumentar) a quantidade de energia em um sistema, os outros sistemas receberão mais ou menos energia. As mudanças na distribuição de energia farão com que um ícone apareça sobre o nome do sistema na UMV no canto superior esquerdo.

