

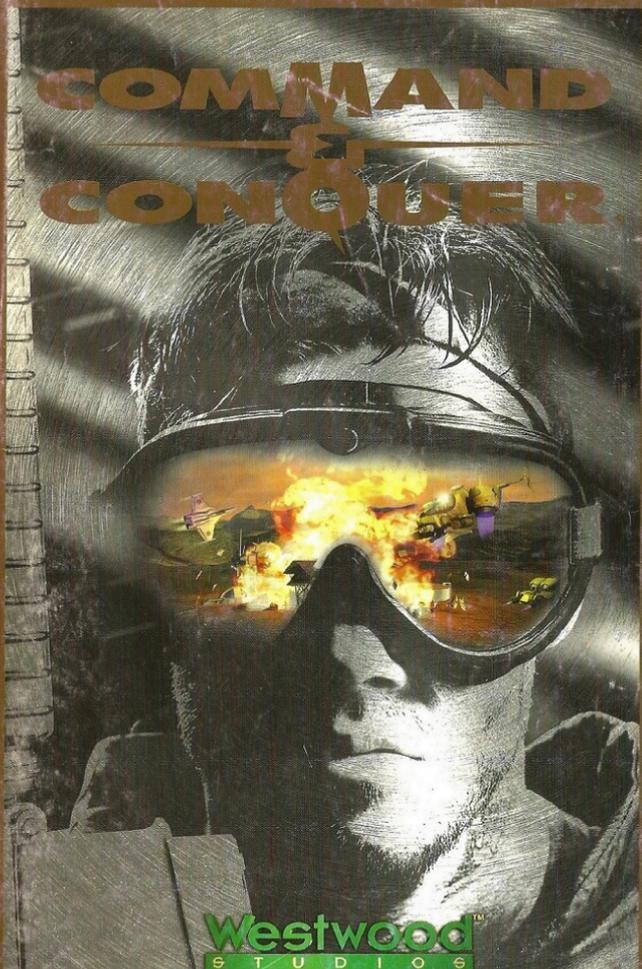
COMMAND & CONQUER®



COMMAND & CONQUER®

COMMAND & CONQUER® SPECIAL GOLD EDITION FOR WINDOWS 95

WESTWOOD STUDIOS™



Westwood™
ESTÚDIO

MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

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 da 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

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr Alberto Jackson Byington, 3200 - Jardim Três Montanhas
Osasco - SP - CEP 06276 - 000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP
CEP 04045-003 - Tel. (011) 5071-1331

cdsuporte@tectoy.com.br

DELEGADO GERAL:	ERICA MARTIN
KANE:	JOSEPH KUCAN
CARTER:	BILL COLLINS
SETH:	ERIC GOOCH
MORELLI:	WENDY BAGGER
DR. MOBIUS:	RICHARD SMITH
GREG BURDETTE:	ERIC RANDALL
ANFITRIÃO DA EXPOSIÇÃO DE CIÊNCIA:	R.C. FAVERO
REPÓRTER:	MARCIA SWAYZE
SOLDADO GDI # 1:	AARON POWELL
SOLDADO GDI # 2:	MICHAEL LIGHTNER
SOLDADO NOD # 1:	BHAVIN PATEL
SOLDADO NOD # 2:	ED DEL CASTILLO
SOLDADO NOD # 3:	PAUL BASTARDO
SOLDADO NOD # 4:	CHRIS RUBYOR
SOLDADO NOD EM PÂNICO:	IAN PUGH
SOLDADOS NOD DO CIBERESPAÇO:	ED DEL CASTILLO
	FRANK KLEPACKI
	IAN PUGH
OFICIAL DE COMUNICAÇÕES NOD:	TED MORRIS
VOZ DE EVA:	KIA HUNTZINGER
VOZ DE INTERROGADOR GRITANDO:	JEFF FILLHABER
VOZ DA INFANTARIA NO JOGO:	PAUL MUDRA
	ROB SANDBERG
VOZ DA PESSOA NOS VEÍCULOS NO JOGO:	ELIE ARABIAN
	DWIGHT OKAHARA
OUTRAS VOZES:	JASON BUCHANAN
	ELSBETH WETHERILL
	FRANK KLEPACKI
	CLIFFORD DAVIS
	RICK GUSH
	PENINA FINGER

DIRECT DIGITAL AUDIO (DDA) BY WESTWOOD STUDIOS

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A: Sean Brenna, pela nave espacial, Matt Spall e seu toque gravitacional, Loui "the madman" Beatty, Laurie Anderson por The Bright Red, aos grandes caras da Autodesk, Monty e Sonic Foundry, a todos os outros da Westwood Studios, e a todos os futuros generais e ditadores que aguardaram tão pacientemente que terminássemos este jogo!

COMMAND & CONQUER®

ÍNDICE

Entenda o seu inimigo	2
Jogando	4
Jogo p/ múltiplos jogadores	20
Controles avançados	30
Unidades GDI	33
Estruturas GDI	41
Unidades Nod	49
Estruturas Nod	58
Tutorial GDI	66
Tutorial Nod	75
Problemas	83
Assistência técnica	86
Créditos	87

Westwood[™]
STUDIOS

www.westwood.com

A IRMANDADE DO NOD

Comumente, A Irmandade, Os Caminhos do Nod, ShaAESeer entre as tribos de Godan; ver INTERPOL File ARK936, pseudônimos da Irmandade, para mais.

FUNDADA: Data desconhecida: relatos exagerados situam a fundação da Irmandade antes de 1800 a.C.

IDEOLOGIA: Unir as nações do Terceiro Mundo por meio de uma plataforma política pseudo-religiosa, com tendências imperialistas. É hoje um movimento agressivo e popular neofascista, anti-Ocidente, visando dominar totalmente as pessoas e recursos do mundo. Opera tendo como lema o mantra: "Irmandade, unidade, paz".

LÍDER ATUAL: Kane; também conhecido como Caine, Jacob (INTERPOL File TRX11-12Q; al Quayym Amir (M16 DR-416.52).

BASE DE OPERAÇÕES: Global. Comando postos antes identificados como Kuantan, Malásia; em algum lugar em Ar-Rub' al-Khali, Arábia Saudita; Tóquio; Cannes, França.

ESTRATÉGIA MILITAR: Supunha-se anteriormente que se tratasse de operações terroristas em pequena escala, mas um escândalo recente envolvendo fornecedores dos Estados Unidos confirmam que a Irmandade está bem equipada, e mantém operações militares significativas em terra, mar e ar.

PODER ECONÔMICO: Ativos consideráveis, que se acredita serem superiores a US\$ 255,2 bilhões, com base em auditorias de registros financeiros estimados (ver CIA Docket 3231.54-776 FIA).

PODER POLÍTICO: Acredita-se que sejam os principais financiadores do Partido Dedo de Allah, na Jordânia (52%); Partido Unidos Permanecemos da América, nos Estados Unidos (12%); do partido Albion First, no Reino Unido (+25%), entre outros (ver Brookings Institution publication A42962-94 para uma lista completa).

AFILIAÇÕES: Partido Republicano Irlandês; Jihad Islâmico; Khmer Vermelho outros (ver documento: Frações da Irmandade de Nod).

VER TAMBÉM: Mobius, Dr. R.H.; atividades terroristas; Ato de Defesa Global dos Estados Unidos; Relatório de Redistribuição Radical de Energia, Relatório do Congresso do E.U.A, 1994, File XXY22.

CRÉDITOS

PRODUTOR EXECUTIVO: BRETT W. SPERRY
 PRODUTOR: ED DEL CASTILLO
 CONCEPÇÃO ORIGINAL: JOE BOSTIC, EYDIE LARAMORE, BRETT W. SPERRY
 HISTÓRIA ORIGINAL: EYDIE LARAMORE
 PROGRAMADORES CHEFES: STEVE TALL, PHIL GORROW
 PROGRAMADORES: JOE BOSTIC, BILL RANDOLPH, JEFF BROWN, BARRY GREEN, DENZIL E. LONG, Jr., DAVID R. DETTNER, MARIA del MAR McCREADY LEGG
 DIREÇÃO TÉCNICA: STEVE WETHERILL, ERIC WANG
 DESENHISTA CHEFE: ERIK YEO
 DESENHISTAS: EYDIE LARAMORE, MICHAEL LIGHTNER
 DIREÇÃO DE ARTE: AARON POWELL, MATTHEW HANSEL
 ARTE: CHRIS DEMERS, JOSEPH HEWITT IV, DAMON REDMOND, SHELLY JOHNSON, JACK MARTIN, CAMERON CHUN, NICK deSOMOV, REN OLSEN, BHAVIN PATEL
 VIDEO & FILME: FELIX KUPIS, ERIC GOOCH
 ELENCO & DIREÇÃO: JOSEPH KUCAN
 GRIP & PROP MASTER: PAUL BASTARDO
 LETREIRO: RON SMITH
 DIREÇÃO DE ÁUDIO: PAUL S. MUDRA
 TRILHA SONORA ORIGINAL: FRANK KLEPACKI
 EFEITOS SONOROS: DWIGHT K. OKAHARA
 DIREÇÃO DE CQ: GLENN SPERRY, DAVE MAXEY
 CONTROLE DE QUALIDADE: KENNETH DUNNE, CHRIS RUBYOR, MIKE SMITH, JOHN ARCHER, LLOYD BELL, D'ANDRE CAMPBELL, ERROL CAMPBELL, RANDY GREENBACK, BEN LUBLIN, RICHARD RASMUSSEN, STEVE SHOCKEY, ALBERT SPRINGFIELD, JIM ADKINS, BIJAN SHAHEE, KHANH NGYUEN, WALLACE WACHI, DAVID WALSH, RICHARD R. BRUNO, SCORR MANNING, TIM TRAN, GARY MOUNTAIN, TUAN BUI
 DESIGN DO BOX: LAUREN RIFKEN
 DESIGN DO MANUAL: PENINA FINGER, ADAM ISGREEN, ERIK YEO.

Suporte Técnico

ANTES DE CHAMAR A ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Se você estiver com problemas, por favor consulte a seção de "problemas" deste manual antes de chamar o suporte técnico. Recebemos muitas chamadas todos os dias, por isso, para atendê-lo de modo mais eficiente, por favor tenha à mão as seguintes informações:

1. O nome correto do jogo.
2. O tipo de computador no qual você está rodando o jogo.
3. A informação mostrada quando você aperta o botão direito do seu mouse no ícone do desktop do seu Windows '95, correspondente a seu computador e propriedades selecionadas. Isso inclui informação sobre o número da versão Windows '95, quantidade de memória e tipo de CPU.
4. Mensagem de erro exata exibida (se houver).
5. Os conteúdos de seus arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS.

Serviços de assistência on-line

A Westwood Studios fornece novidades, versões posteriores, atualizações, demos de produtos, revisão, assistência técnica, orientação e os seguintes serviços on-line.

Internet: World Wide Web

Para encontrar a home page da Westwood na www, você precisará de um browser. Nosso endereço é <http://www.westwood.com>.

Internet: E-mail

Envie e-mail para support@westwood.com com qualquer dúvida que você tenha.

America Online

Selecione o GO TO [VÁ PARA] no menu do alto da tela, e selecione "Keyword" [Palavra-chave]. Insira Westwood Studios e então aperte em "GO" [VÁ]. Você pode enviar mail público em qualquer das áreas de conferência, ou enviar mail privado a Westwood endereçando "WESTWOOD S".

Compuserve

Assine normalmente, então selecione e clique o ícone da luz de tráfego no alto de sua tela. Quando o prompt aparecer, insira "GAIBPUB" para Game Publishers forum "B". Mensagens e arquivos pertencentes aos produtos da Westwood Studios ficam localizados na seção Westwood Studios.

O endereço e-mail da Westwood para Compuserve é 71333,2405.

Prodigy

Depois que aparecer o menu principal, aperte Control-J [para Jumping -Saltar] e então digite "WESTWOOD SUPPORT". Você pode deixar mensagens, downloads ou ler boletins de informação, tudo a partir do menu principal.

GENIE

Use a Palavra-Chave "Scorpio", então selecione a área de mensagem 33 do menu. Você pode deixar mensagem sobre qualquer um de nossos jogos, ou copiar arquivos de assistência da biblioteca.

SERVIÇOS ADICIONAIS DE ASSISTÊNCIA

A Westwood Studios publica regularmente a Westwood Studios News & Notes, fornecendo a mesma informação em formato em quatro cores, facilitado. Para obter uma assinatura, envie o seu nome e endereço a Westwood Studios News & Notes, 3540 W.Sahara #323, Las Vegas, NV 89102.

Comumente, Global Defense Initiative - GDI. Antes de 1990, conhecido como Grupo Eco de Operações Especiais, Black Ops 9.

FUNDADA: 12 de outubro de 1995, de acordo com o United Nations Global Defense Act [UNGDA].

IDEOLOGIA: Impor o United Nations Global Defense Act e defender os ideais esboçados na Carta das Nações Unidas.

LÍDER ATUAL: General Brigadeiro Mark Jamison Shepherd, Chefe do Estado-Maior do Comando Militar das Nações Unidas.

BASE DE OPERAÇÕES: Centro de Comando Militar das Nações Unidas, localização CONFIDENCIAL.

PODER MILITAR: Dentro dos parâmetros da UNGDA, Artigo V, Seção 3A, Parágrafo 12.

PODER ECONÔMICO: Financiada pelas Nações Unidas e por vários governos nacionais, organizações públicas e pela iniciativa privada.

PODER POLÍTICO: Não se aplica: opera dentro dos parâmetros da UNGDA e sob as ordens do Conselho de Segurança das Nações Unidas.

AFILIAÇÕES: Nações Unidas.

VER TAMBÉM: Shepherd, M.J.; Nações Unidas, de 1995 ao presente; United Nations Global Defense Act, 1995; Mobius, Dr. R.H..

Iniciando o jogo

Se você nunca jogou Command & Conquer, não deixe de ler o Tutorial a seguir.

ESCOLHENDO O SEU LADO: GDI OU A IRMANDADE DE NOD

Aproximando-se do final da introdução, é pedido que você escolha um lado ao qual se aliar. Um é o GDI - A Iniciativa de Defesa Global (Global Defense Initiative) das Nações Unidas, força mantenedora da paz. O outro é a Irmandade de Nod, uma organização terrorista dissimulada, que permaneceu escondida por séculos... até hoje. Escolha o lado que mais o agrada clicando no logo do lado apropriado.

Se você escolher a Irmandade, lutará contra a GDI. Se escolher a GDI, lutará contra a Irmandade. Cada lado tem suas próprias características e estilo de jogo, bem como unidades, instalações e táticas radicalmente diferentes.



GDI



Tela de Menu do Título



Nod

Tela de Menu do Título

Quando você inicia o jogo pela primeira vez, será apresentado a uma espectacular introdução a C&C95'. Nos jogos seguintes, você será levado diretamente à Tela de menu do título.

START NEW GAME (INICIAR NOVO JOGO)

Para iniciar um novo jogo, escolha essa opção. Você será levado à tela para escolha do lado que você quer jogar. Ao iniciar um novo jogo, a introdução não será mostrada de novo.

INTERNET

Se você quiser jogar um jogo da Internet, escolha essa opção.

LOAD A MISSION (CARREGAR MISSÃO)

Se você quer jogar uma missão salva anteriormente, escolha essa opção.

fica em termos de tempo, assim você pode experimentar uma diminuição da performance do jogo e/ou erros de sincronia.

PROBLEMAS NO ROUTER: Se dois ou mais jogadores estiverem em lados opostos de um router de rede, atrasos ou impulsos perdidos podem ocorrer. Não recomendamos jogar desse modo, pois a performance de Command & Conquer, servidores, routers e outros componentes da rede podem ser afetados.

O JOGO AO QUAL VOCÊ ESTÁ TENTANDO SE ASSOCIAR NÃO APARECE NA CAIXA "JOIN": Pode haver uma ponte de rede (network) entre o seu e outro sistema. Se for isso, você pode fazer com que Command & Conquer seja executado através da ponte, configurando o valor do endereço de destino da rede (DESTNET), utilizando Command & Conquer for Windows '95 Setup utility (use o atalho "Programs/Westwood/Command & Conquer/Command & Conquer Windows '95 Edition Setup" no menu "Iniciar"). DESTNET tem a forma XX.XX.XX.XX (por exemplo, 00.00.00.44). Numa rede Novell, use a Novell USERLIST/Um comando (do prompt do MS-DOS) para obter uma lista de todos os números e endereços dos usuários da network. Se USERLIST indicar espaços no número de network, substitua-os com 0 ao digitar o número. Todos os quatro números (8 dígitos) devem ser incluídos para que DESTNET funcione. Todos os jogadores devem especificar um DESTNET contendo o número de network das máquinas no lado oposto da ponte. Se algum jogador não especificar a configuração correta, um ou mais jogadores podem ficar de fora, e o jogo não rodará.

Orientação geral sobre problemas em jogos em série:

Se você tiver um modem externo, certifique-se de que está ligado, e de que os cabos (serial e de telefone) estão conectados com o seu PC. O seu modem precisa estar configurado na mesma taxa de transferência que a pessoa com a qual você está se conectando.

STRINGS DE INICIALIZAÇÃO: A performance do jogo em um modem varia segundo o tipo de modem. Descobrimos que, com uma chamada telefônica sem ruídos, o jogo tem uma melhor performance com a correção de erros e a compressão de dados do modem desativados.

AGUARDAR CHAMADA (CALL WAITING): Se você tiver um Call Waiting em sua linha telefônica e ocorre uma chamada, você pode perder sua conexão de jogo via modem. A maior parte das companhias telefônicas permitem que você desative esse dispositivo pela duração de uma chamada (ou seja, o seu jogo!), discando um prefixo especial antes do número telefônico. Isso varia de um lugar a outro, mas Command & Conquer tem uma seleção de prefixos padrões para escolher. Verifique junto a sua companhia telefônica para obter o prefixo correto. Se não for uma das escolhas padrões do Command & Conquer, você pode introduzi-la na caixa de "Settings" [Configurações]. Se ainda tiver problemas, verifique a documentação de seu modem para as configurações corretas.

AS LIGAÇÕES EM SÉRIE PARECEM DEMORAR: Se Command & Conquer parece demorar na espera de uma chamada ou de diálogos de discagem, isso pode se dever a erros causados por uma taxa de transferência muito alta, uma conexão telefônica com muitos ruídos, levando a erros de modem não corrigidos, ou a um Modem incorretamente ou defeitosamente instalado, ausência de Modem ou cabo telefônico. Se o jogo demorar por mais de 30 segundos, é sinal de que algo está errado.

LINHA COM RUÍDOS: Command & Conquer tolera conexões ruidosas: sempre tentará corrigir erros, e chegará a tentar reconectar se a linha cair. Ainda assim, saiba que essas condições estão longe de serem ideais, e é provável que você observe uma séria diminuição da velocidade do jogo. Se você observar constantes condições ruidosas da linha telefônica, deve primeiramente checar todo o seu equipamento e instalação. Se o problema persistir, contate sua companhia telefônica local.

no menu "Iniciar") e verifique o box assinalado "Allow hardware filled blits". Isso pode melhorar a tirar performance em alguns sistemas. Mas deve-se tomar cuidado ao estabelecer essa opção, pois ela pode causar problemas de vídeo durante o jogo em certos sistemas. Nessa situação, você precisa escutar o jogo sem essa opção.

Em alguns casos, você pode melhorar a performance executando "Command & Conquer for Windows '95 Setup utility" (use o atalho "Programs/Westwood/Command & Conquer/Command & Conquer Windows '95 Edition Setup" no menu "Iniciar") sem checar o box "Back buffer in video memory". Normalmente, esse box deve ser checado, e séria degradação da performance pode ocorrer com uma configuração incorreta. Verifique a performance do jogo com e sem essa opção checada para ver o que é melhor para o seu sistema. Se estiver inseguro, deixe a opção ligada.

Q. POR QUÊ O SOM DA PROJEÇÃO É RUIM (COM FALHAS)?

R. Command & Conquer exige um drive CD-ROM de dupla velocidade de pelo menos 300 KB por segundo. Você pode conseguir um som mais suave desligando o caching do CD-ROM. Faça isso usando o atalho "Settings/Control Panel" [Configurações/Painel de controle] no menu "Start" [Iniciar], aperte duas vezes no ícone System [Sistema], aperte na opção "Performance", aperte o botão "File System" [Sistema de arquivo], aperte a opção "CD-ROM" e configure Optimize Access Pattern [Padrão de otimização de acesso] para No Read Ahead [Sem leitura adiante]. Anote as configurações originais, pois outras aplicações podem ser afetadas pela mudança de configuração.

Q. COMMAND & CONQUER AINDA NÃO RODA; O QUE POSSO FAZER?

R. Em primeiro lugar, leia os arquivos README.TXT ou README.WRI. Você encontrará um atalho para eles no grupo de programas de Command & Conquer, ou olhe na raiz do CD, ou no diretório do jogo instalado. Se isso não funcionar, chame um de nossos técnicos de suporte (ver Suporte Técnico)

PROBLEMAS EM REDE (NETWORK) & JOGOS EM SÉRIE

Orientação geral sobre problemas em jogos em rede:

Você necessita de uma conexão de rede e um protocolo de rede IPX compatível com sua placa adaptadora de rede. A opção de jogo em rede fica oculta se não for encontrado um driver IPX. Verifique com o administrador de sua rede para descobrir se sua rede comporta IPX e se os drivers estão configurados para sua máquina.

CONFLITO DE SOCKET IPX: É possível que uma aplicação da rede esteja utilizando um número de socket que entre em conflito com Command & Conquer.

Você pode tentar usar Command & Conquer for Windows '95 Setup utility (use o atalho "Programs/Westwood/Command & Conquer/Command & Conquer Windows '95 Edition Setup" no menu "Iniciar") para alterar o número de SOCKET do Command & Conquer. Especifique um número entre 0 e 16383 par alterar o socket (certificando-se de que todos os participantes usem o mesmo número).

LAN CONGESTIONADA: Se você estiver ligado a uma LAN (Local Area Network) com muitos outros usuários, gerando congestionamento na rede, é possível que impulsos lançados e um tempo de resposta lento tire o jogo de sincronia. Se isso acontecer, uma caixa informará a você que Command & Conquer está fora de sincronia.

CARTÃO LAN LENTO OU DEFEITUOSO: É possível que seu cartão ethernet esteja causando erros em transmissão em bloco, seja por instalação defeituosa, cabos incorretos ou programas dos drivers desconfigurados. Isso pode não aparecer no uso normal, devido a técnicas de correção de erro utilizadas em aplicações que não sejam em tempo real. Command & Conquer é uma aplicação cri-



Tela para carregar missão

TELA DE CARREGAR MISSÃO

Missão, clique na seta para cima ou para baixo para percorrer as missões salvas. Selecione a missão salva que você quer recarregar e aperte o botão à esquerda em LOAD.

JOGOS MÚLTIPLOS

A opção permite que você selecione um jogo de rede para múltiplos jogadores (se detectados), ou jogo em série (sem modem ou com modem). Ver a seção de Jogo para Múltiplos Jogadores para maiores detalhes.

INTRO & SNEAK PEAK

Se quiser ver de novo a introdução, selecione esta opção.

EXIT GAME (SAIR DO JOGO)

Selecione esta opção para sair e voltar ao gerenciador de programas do Windows 95.

Jogando

CONHECENDO O LUGAR

Para ter uma visão panorâmica do campo de batalha, mova o cursor para a margem da tela. O cursor se tornará uma seta branca, e o paisagem mudará na direção indicada. Se você estiver fora do campo de batalha, aparecerá um corte sobre a seta, indicando que você só pode ir até ali.



Setas de rolagem



Setas que não podem rolar

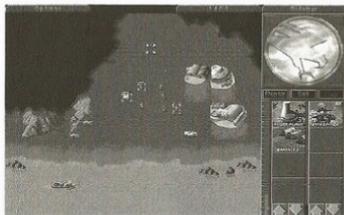


ORGANIZANDO SUAS TROPAS

Para pôr suas tropas em condição de batalha, selecione uma unidade apertando o botão esquerdo do mouse. Um colchete aparecerá em torno da unidade selecionada, e as condições da unidade aparecerão acima dela.

Mova o cursor para o local no mapa do jogo aonde você quer que sua unidade vá. Se o cursor estiver sobre um alvo potencial, ele mudará para um cursor de alvo. Um clique no botão esquerdo fará a unidade atacar o alvo. Se não for o caso, levará a unidade para esse local, a menos que seja impossível (ou seja, um penhasco ou árvores).

Para cancelar essa opção, clique no botão direito e a unidade será desselecionada.



Tela Principal do Jogo



Cursor de seleção



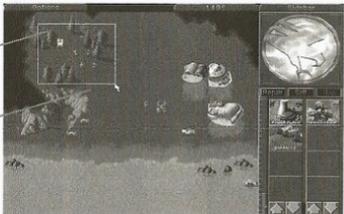
Cursor de alvo



Cursor de movimento

ATIVIDADES EM GRUPO

Para poupar tempo, você pode juntar suas tropas em grupos. Para selecionar várias unidades simultaneamente, clique o botão esquerdo do mouse e segure. Arraste o cursor do mouse para incluir todas as tropas que você quer selecionar. Um quadro branco indica as unidades selecionadas. Então, solte o botão do mouse, e todas as unidades dentro do quadro branco serão selecionadas. Você pode comandar esse grupo do mesmo modo que uma unidade.



Selecionando várias unidades ao mesmo tempo

Aperte o Botão esquerdo e segure

então arraste o cursor para incluir as unidades desejadas

Barra lateral

Na Tela Principal do Jogo, a Barra Lateral pode ser aberta clicando o botão esquerdo do mouse no botão da Barra Lateral no canto superior direito. Se você tiver uma base de construção (Construction Yard), ou, se você dispuser de um MCV, a Barra Lateral se abrirá automaticamente. Clique na Barra Lateral mais uma vez para fechá-la.

A partir da Barra Lateral, você pode construir unidades e prédios, clicando com o botão esquerdo nos ícones correspondentes. A barra lateral também mostrará um mapa do área monitorado por radar (se você tiver estações de radar), e também informará o quanto sua base está produzindo e quanto mais ela precisa produzir.

Importante: Para alterações e notas de último minuto, por favor examine o arquivo readme: use o atalho "Programs/Westwood/Command & Conquer/Command & Conquer Readme" no menu Iniciar para ler o arquivo readme. Como alternativa, o arquivo readme existe como arquivo em texto (readme.txt) e como arquivo Windows.wri (readme.wri), na raiz do CD.

Q. POR QUÊ COMMAND & CONQUER NÃO SE INSTALA EM MEU DISCO RÍGIDO?

R. Certifique-se de dispor de espaço livre suficiente no disco rígido. Command & Conquer for Windows '95 requer 40MB (41,943,040 bytes) para ser instalado. Se você estiver usando um sistema de compressão de disco (como DriveSpace), você precisa dobrar o espaço necessário durante a instalação (isto é, 83,886,080 bytes), pois nem todos os arquivos se comprimirão em 2:1. De modo geral, não recomendamos sistemas de compressão de disco com Command & Conquer.

Q. POR QUÊ COMMAND & CONQUER NÃO ESTÁ CARREGANDO?

R. Certifique-se de dispor de memória suficiente (ver acima). Se você estiver com pouca memória RAM (por exemplo, em um sistema com 8MB), Windows '95 tentará criar um arquivo temporário de troca em seu drive rígido. Se Windows não puder criar esse arquivo de troca, Command & Conquer rodará muito lentamente ou simplesmente não funcionará. Você deve ter pelo menos 15MB (15,728,640 bytes) de espaço livre em seu drive rígido, antes de executar Command & Conquer for Windows'95.

Q. COMMAND & CONQUER EXIGE UM TIPO ESPECÍFICO DE CONFIGURAÇÃO DE MEMÓRIA, COMO EMS OU XMS?

R. Nenhuma configuração especial é exigida.

Q. POR QUÊ APARECE UMA TELA EM BRANCO QUANDO APERTO NO ÍCONE DO JOGO COMMAND & CONQUER?

R. Certas placas de vídeo não suportam o modo de vídeo 640x400 que Command & Conquer for Windows '95 utiliza (embora pretendam fazê-lo). Para descobrir se isso se aplica a você, você pode usar o Command & Conquer for Windows '95 Setup utility (use o atalho "Programs/Westwood/Command & Conquer/Command & Conquer Windows '95 Edition Setup" no menu "Iniciar") para mudar a resolução padrão de 640x400 para 640x480, que parece funcionar bem em todas as placas de vídeo. Os gráficos podem aparecer um pouco comprimidos nesse modo. Se o resto falhar, contate o seu fabricante de placa de vídeo para verificar se existem outros drivers disponíveis para sua placa.

Q. POR QUÊ O SOM NÃO FUNCIONA?

R. Certifique-se de que suas caixas de som estão ligadas e conectadas a seu PC. Veja se os controles de som das caixas estão corretamente ajustadas. Se seu cartão de som não estiver baseado em seu modo original pela Microsoft Direct Sound a qualidade do som pode ser afetada. Se tudo o mais falhar, tente contatar o fabricante de sua placa de som para verificar se há outros drivers disponíveis para sua placa de som.

Q. O JOGO RODA LENTAMENTE EM MEU SISTEMA. O QUE POSSO FAZER?

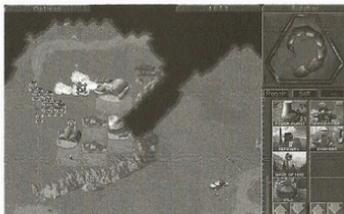
R. Use o Command & Conquer for Windows '95 Setup utility (use o atalho "Programs/Westwood/Command & Conquer/Command & Conquer Windows '95 Edition Setup"

MISSÃO DOIS

captura o prédio, se chegar até ele. Assim, vise os quartéis GDI com seus engenheiros, e eles tentarão capturá-los. Se for bem sucedido e entrar na estrutura, você receberá uma mensagem do EVA, informando de seu êxito. Dado que agora faz parte de sua base, usa energia como qualquer outra estrutura sua. Além disso, capturar uma estrutura do inimigo confere a você toda a sua funcionalidade, às vezes permitindo que você construa algumas unidades, que normalmente você não poderia construir.

LIMPANDO A ÁREA

A partir daí, você pode organizar a base GDI como quiser. Se você capturar o quartel GDI, pode selecioná-lo como seu local principal, apertando duas vezes o botão esquerdo do mouse sobre ele. Ao fazer isso, seus soldados irão aparecer aí, e não em outro quartel de sua base. Capture ou destrua o restante das estruturas GDI, e sua vitória estará assegurada.



Nota: se você capturar uma Refinaria enquanto o caminhão de Tibério do inimigo estiver nela, você obtém o caminhão e a Refinaria, o que é infinitamente melhor do que ter apenas a Refinaria. Se capturar um silo, consegue todo o dinheiro que estava dentro dele no momento da captura, de moço que pode ser um bom investimento atribuí-los como alvos a seus engenheiros de 500 créditos.

Missão 3 e outras

A partir daí, você está por sua própria conta. Estude a seção no manual sobre controles avançados, e aprender a usar grupos e equipes de modo eficaz; é uma parte muito importante neste jogo. Procure compreender as habilidades de todas as unidades à sua disposição. Boa sorte, comandante!



Créditos

Abertura da Barra Lateral

Indicador de créditos

À esquerda da barra lateral, e acima da tela principal do jogo, está a quantidade de créditos que você pode gastar. Esse indicador acompanha a quantidade de dinheiro que você tem disponível para construir estruturas e unidades. Seu número total de créditos diminuirá à medida que você construir ou consertar unidades e estruturas. Os créditos aumentarão quando um prédio for vendido, ou quando uma colheitadeira descarregar Tibério em uma refinaria.

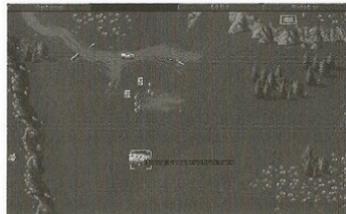
Missões de Produção Vs. Missões Não-Produtivas

Há dois tipos de missões: de produção e de não-produção. Em missões de produção, você recebe quer um local de construção, quer um Veículo de Construção Móvel (Mobile Construction Vehicle - MCV).

Em missões não-produtivas, você deve terminar a missão com as unidades que você começou (isso pode, às vezes, levar a situações de produção; por exemplo, se você começar com uma unidade de engenharia e conseguir capturar uma estrutura de produção do inimigo, o tipo de missão pode mudar).

Artefatos de construção

Essencial para o sucesso de muitas missões é construir sua própria base de operações, e manter e defender constantemente essa base durante o combate. Com frequência, uma base forte é necessária para ganhar.



Selecionando várias unidades ao mesmo tempo



Base de Construção Completa

Para começar a construir sua base, você precisa de uma Base de Construção (Construction Yard). A menos que a base de construção já esteja instalada quando o jogo começar, você terá de utilizar um Veículo de Construção Móvel (MCV). Clique com o botão esquerdo no MCV e mova-se para onde você quiser situar a Base de Construção. Se você quiser empregar o MCV onde não houver espaço suficiente para isso, o cursor de acionamento não aparecerá. Se houver espaço suficiente, clique o botão esquerdo para acionar o MCV, e ele se transformará numa Base de Construção.



MCV

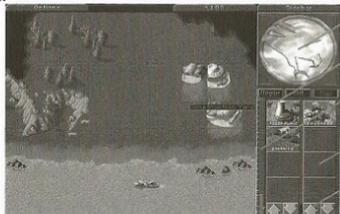


Cursor de acionamento



Base de Construção

Uma vez instalada a Base de Construção, a Barra Lateral irá aparecer. Na parte superior da barra, você verá o símbolo do seu lado (GDI ou Nod). Mais tarde, essa área se tornará um radar, quando você tiver construído uma Estação de Radar, e tiver energia suficiente para mantê-la.



- Seu lado
- Ícones de Construção
- Barra de Força
- Ícones das Unidades
- Botões de Relógem

Abaixo do mostrador do radar há três botões. São REPAIR (Conserto), SELL (Venda) e MAP (Mapear). Cada um deles têm uma função específica, que é discutida abaixo, nesta seção.

Abaixo dos botões REPAIR, SELL e MAP há duas colunas de ícones. A coluna da esquerda exibe que estruturas a sua Base de Construção pode criar; a coluna da direita exibe as unidades que você pode criar. Os botões em forma de seta na parte de baixo desses ícones permitem que você role entre eles quando existir mais do que quatro disponíveis.

MISSÃO DOIS

ELIMINANDO A GDI

Agora que você estabeleceu sua base, é hora de se livrar da presença da GDI na área. Você verá uma estrada que conduz diretamente para Oeste, então se bifurca, seguindo para o Norte e mais para Oeste. Você pode seguir qualquer desses caminhos para alcançar a base GDI, mas o tutorial aconselha que você siga a direção Oeste.



Mova suas tropas mais para Oeste, e revele outras partes do mapa. Provavelmente, encontrará alguma oposição da GDI, mas certifique-se de ter um número bem superior de soldados em seu grupo, e você deve derrotá-los com perdas mínimas. Lembre-se, você ainda pode criar soldados a partir da barra lateral enquanto estiver explorando a região com seus soldados. Assim, você poderá lançar mais deles na briga, se necessário.



Quando atingir a parte mais distante a Oeste do mapa, verá uma pequena elevação ao Norte. Dirija-se para lá, e você encontrará a base GDI.

Provavelmente, você encontrará oposição de um Humm Vee e vários soldados GDI. Se suas forças forem eliminadas, construa de 10 a 15 soldados e mova-os de imediato. Você deverá ver os quartéis da GDI, onde seus soldados foram criados, assim como alguns silos, uma refinaria e uma base de construção.

Você pode destruir todas as estruturas na base GDI, assim como os soldados, simplesmente alvejando-os. Porém, você pode, em vez disso, capturar suas estruturas, o que seria muito mais vantajoso.

UTILIZANDO ENGENHEIROS

Forme alguns engenheiros e envie-os à base GDI atrás de suas outras forças. Eles não possuem armas, e são bem lentos, por isso certifique-se de que nada os ameaça enquanto se dirige à base GDI.

Quando você seleciona um engenheiro e mira num prédio inimigo, você é apresentado a um conjunto de três grandes setas. Isso indica que você pode entrar no prédio com essa unidade. Nesse caso, o engenheiro



MISSÃO DOIS

Se você tiver descoberto Tibério, o caminhão irá se mover automaticamente na sua direção, e começar a colhê-lo. Trata-se de um processo automático, com o qual você não precisa se preocupar. Se não tiver localizado Tibério, precisará enviar seus caminhões para outro lugar.

Se não vir Tibério algum, selecione algumas de suas outras unidades e explore a região até encontrar algum. Quando encontrar, selecione apenas o caminhão, e vise o Tibério. Aperte o botão esquerdo do mouse e o caminhão começará a recolher os cristais.

ARMAZENANDO TIBÉRIO

Em sua barra de construção, você deve ter notado que agora aparece outra opção: um silo. Os silos podem armazenar até 1500 créditos de Tibério e, como a sua Refinaria só pode conter 1000 créditos, é uma boa idéia construir um para estocar o excesso de créditos. Se não construir um silo, e ficar sem espaço de armazenagem, qualquer crédito adicional será PERDIDO, por isso certifique-se de dispor de espaço suficiente.

FORMANDO MAIS TROPAS

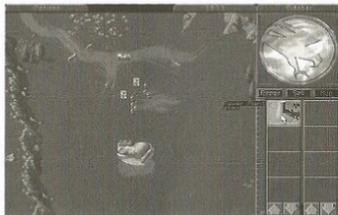
Agora que você dispõe de algum rendimento, pode construir uma Hand of Nod (os quartéis das forças de Nod). Essa estrutura permitirá que você treine todas as suas unidades de infantaria leve. Construa-a do mesmo modo que as estruturas anteriores.

Posicione o Quartel (Hand of Nod) na parte do mapa que você não conhece muito. Desse modo, os soldados da infantaria estarão mais próximos à linha do front, e poderão responder rapidamente às ameaças.

Nesse ponto do jogo, você só pode formar dois tipos de unidade: soldados da infantaria e engenheiros. Os soldados são sua tropa padrão, e serão usados na maior parte do jogo para destruir tanques ou defender sua base.

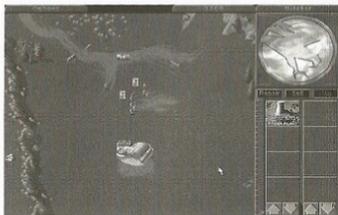
Os engenheiros são unidades especiais que só são usadas para capturar estruturas inimigas. Só serão empregados nesta missão posteriormente, por isso limite-se agora a formar alguns soldados.

A partir daí, você pode escolher o que construir. Quanto maior o número de refinarias que você construir, mais rapidamente o seu dinheiro começará a entrar. Quando mais do que um quartel está construído, mais rapidamente os soldados podem ser criados. Em geral, é uma boa idéia ter duas refinarias funcionando ao mesmo tempo, e por isso você pode querer construir



Escolhendo uma estrutura na Barra Lateral

Para construir uma estrutura ou unidade, aperte o botão esquerdo do mouse sobre o ícone apropriado. A construção levará um certo tempo, indicado pelo arco acima do ícone. O custo da construção e/ou compra será automaticamente deduzido de seus créditos disponíveis. Só se pode construir uma unidade e uma estrutura ao mesmo tempo. Se você mover o cursor sobre o ícone (sem clicar), você verá o que ele representa e quando custaria para ser construído, comprado ou treinado.

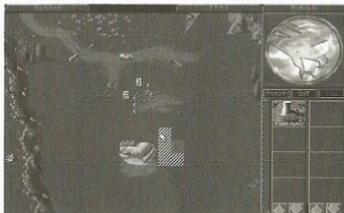


Pronto para posicionar

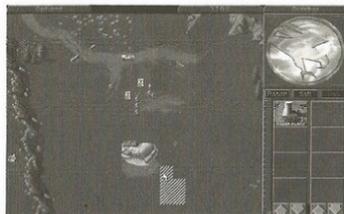


Cursor de Seleção

Para posicionar uma estrutura completa, primeiramente selecione uma estrutura, e então clique em cima dela. Uma vez completada, a palavra READY (Pronta) aparecerá na parte de baixo do ícone, na Barra Lateral. Clique o botão esquerdo no ícone, e o cursor do mouse se transformará numa grade de posicionamento no campo de batalha. A grade dá a você uma idéia do tamanho do prédio no campo. Mova a grade para onde você quer construir o prédio. A grade deve ser inteiramente branca. Qualquer tom vermelho na grade indica que o a área está bloqueada, e você não poderá acionar a construção. Quando tiver encontrado um local apropriado, clique o botão esquerdo e o prédio será posicionado no local que você indicar. Seu novo prédio deve ser adjacente a uma de suas estruturas existentes, ou toda a grade do local será vermelha.



Área bloqueada



Área limpa

Enquanto houver uma grade no local, você não poderá construir nada mais. Você terá de construir o prédio ou cancelar seu posicionamento. Para cancelar, clique à direita enquanto a grade de posicionamento ainda estiver ativada. A grade desaparecerá, e aparecerá novamente READY no ícone de construção (na barra lateral). Clicar com o botão direito de novo no ícone na barra lateral irá cancelar a construção, e restaurar os seus créditos.

Energia

À esquerda dos ícones de construção, há uma barra estreita com um indicador horizontal. É sua barra de energia - fique de olho nela! Cada prédio que você posiciona necessita de energia para funcionar. Saber de quanta energia você dispõe e quanta energia você está usando é muito importante!

A barra azul de "limite" mostra a energia que sua base (e todas as suas estruturas) necessitam para funcionar da melhor maneira, enquanto a barra vertical de produção mostra o quanto que sua base está produzindo. Se a barra de produção de energia estiver amarela ou vermelha, sua base não dispõe de energia suficiente! Se estiver verde, sua base tem energia suficiente para fazer funcionar todas as estruturas que você construiu.

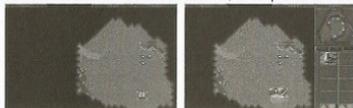


Produção de Força

Barra azul de limite

MISSÃO DOIS

infantaria, um penhasco, uma árvore, etc. Nesta missão, o MCV inicia numa área limpa, e se desdobrará se você não movê-lo, e enquanto a unidade inimiga não atrapalhar.



MEDINDO A ENERGIA

A energia é essencial para que sua base opere de maneira eficaz.

Olhe para a seção da barra lateral de sua tela. A estreita área vertical próxima aos ícones de construção é sua barra de energia.

Enquanto a base estiver de cor verde, sua base tem energia suficiente para operar tudo no máximo de eficiência. Se a barra passa a amarelo ou vermelho, sua base está com pouca energia. Como descrito anteriormente neste manual, quando a base estiver com pouca energia, a construção demorará muito mais do que o habitual, e muitas das estruturas high-tech desligarão.

PROCURANDO TIBÉRIO

Quando a Usina de Força estiver acionada, aperte os ícones de construção do Quartel (Hand of Nod), e a Refinaria aparecerá.

Você pode construir qualquer um primeiro, mas a renda é sempre importante, e como você não está realmente em perigo imediato, pode se permitir construir a Refinaria primeiro. Siga o mesmo procedimento utilizado para construção da Usina de Energia.

Enquanto a Refinaria está sendo construída, mova alguns de seus soldados através do mapa. Explore a área até encontrar algum Tibério (os cristais verdes que brotam do solo).

Posicione sua Refinaria o mais perto que puder do Tibério. Você notará que, quando você instalar sua Refinaria, surgirá com ela um caminhão. Como explicado no manual, o caminhão é utilizado para colher Tibério. Não possui arma e, além de uma blindagem pesada, não é adequado para situações de combate.



CONTINUANDO A GUERRA

Depois de cumprida uma missão, você é apresentado a uma tela com um mapa de seleção, onde pode escolher sua próxima missão. Às vezes, você tem apenas uma escolha, mas em outras haverá várias setas.

Isso significa que você dispõe de mais de uma missão para jogar nessa área. Para selecionar uma missão, aperte o botão esquerdo do mouse na frente de uma das setas. Essa será a sua missão.

Para consultar este tutorial, clique na seta de cima.

Missão dois

Quando esta missão começar, você verá algumas unidades familiares: Infantaria leve e alguns Buggies, mas há também uma nova unidade, o MCV.

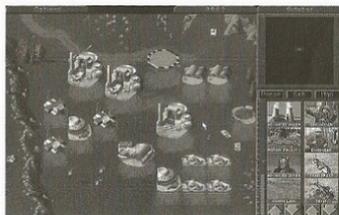
CONSTRUINDO SUA BASE

Use esse MCV para construir sua base. Você precisa ter uma base em funcionamento para construir unidades e recolher Tibério (sua fonte de renda).

Para acionar o seu MCV e começar a operar sua base, selecione-o apertando o botão do mouse sobre ele imediatamente. Você pode movê-lo como faria com qualquer outra unidade. Agora transforme o MCV na Base de Construção. Aperte duas vezes o botão esquerdo sobre ele. O primeiro clique faz aparecer um cursor de "Acionar", e o segundo clique transforma o MCV na Base de Construção. O MCV cria um prédio bem amplo, de modo que necessita de uma área limpa à sua volta para poder ser acionado. Se você tenta acionar o MCV e ele não se desdobra, verifique em torno dele se não há coisas que possam estar atrapalhando o seu acionamento. Poderia ser uma unidade de



Quando a energia não estiver plena, a construção demorará mais, e o radar também apagará (se estiver construído). Serão desativadas também algumas das defesas high-tech da base, presentes no jogo. As Usinas de Forças são bons alvos para se procurar se o inimigo tiver defesas duras de se destruir. Sem energia, o inimigo fica sem informação, com alto tempo de resposta e sem defesa da base.

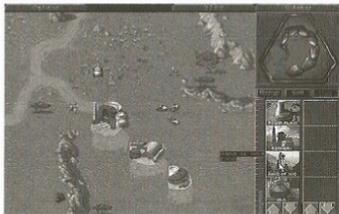


Baixa Força

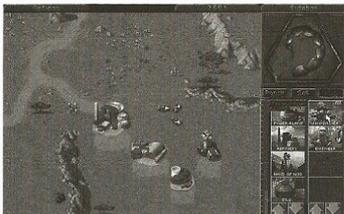
O rendimento de qualquer Usina de energia depende de quão bem ela está funcionando. Certifique-se de que todas as suas Usinas de Forças estão em perfeito estado, ou você pode perder energia num momento inoportuno. Construa uma ou duas plantas de energia extras para ficar seguro.

Criando Unidades Adicionais

Se você tiver uma Base de Construção e créditos suficientes, construa uma Usina de Energia, e então construa Quartéis, ou Mão de Nod, que permitirão que você treine a infantaria. Em primeiro lugar, o tipo de tropas que você pode treinar é limitado. À medida que você cumprir as missões, receberá novas tecnologias e incrementos. Quando você fizer isso, novas tropas com habilidades especiais ficarão disponíveis.



Barracas (Mãos de Nod) prontas p/ construir



Infantaria

Com a Mão de Nod construída, você pode treinar a infantaria

À medida que o jogo prossegue, e você vai formando sua base, você terá uma chance para construir uma Fábrica de Armas ou um Campo de aviação. Com isso, você pode conseguir novas e mais poderosas unidades, como os Hum-vees, Motos de Ataque, Buggis das Dunas e, eventualmente, Tanques. Lembre-se que as unidades e edificações mencionadas acima não estarão disponíveis para ambos os lados.



Veículos

Tanques

Campo de Aviação. Agora você pode comandar veículos e tanques.

Tibério e Caminhão

Para conseguir dinheiro, você precisa recolher Tibério. Para recolher Tibério, precisa construir uma Refinaria e um caminhão. Cada Refinaria que você constrói vem com um caminhão, e você pode construir outras, se você quiser recolher Tibério mais rápido. Uma vez completa a construção da Refinaria, coloque-a numa clareira. Quanto mais perto a refinaria estiver do Tibério, mais rápido você receberá créditos adicionais.

MISSÃO UM

NA CIDADE

Mais soldados da GDI irão atacá-lo, mas mantenha sua força unida, e você os derrotará rapidamente. Prosseguindo um pouco mais, verá um estrada. Siga-a para o norte, o que o conduzirá diretamente à cidade onde Nikoomba está escondido.

Quando alcançar a ponte, saberá que está na direção certa. A GDI tentará impedi-lo de atravessar a ponte, mas você conseguirá se livrar de suas forças sem esforço. Basta selecionar um grupo de soldados e alvejar suas unidades. Eles farão o resto.

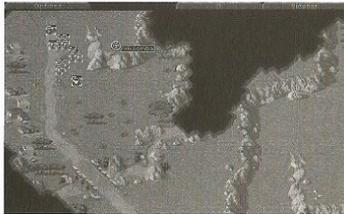
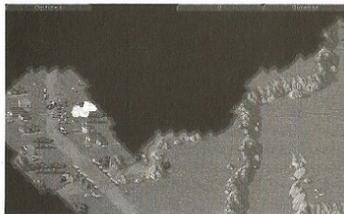
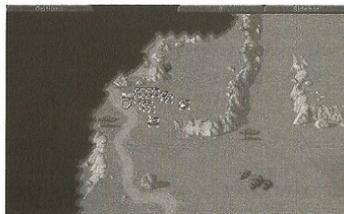
Quando o caminho estiver livre, vá para a cidade. Você pode destruí-la, mas isso não é necessário para cumprir sua missão. Os civis podem tentar atacá-lo por destruir sua cidade, mas eles não são páreo para suas forças.

Quando chegar ao final da estrada, estará na parte superior do mapa.

Rume para o Leste (reto), e você chegará a um pequeno platô que paira sobre a cidade. Nele você encontrará Nikoomba. Ele pode ser facilmente reconhecido, por sua camisa branca. Liquide-o, e sua missão estará completa.

CONFERINDO O SCORE

Quer você esteja jogando Nod ou GDI, no final de cada missão a tela de score aparecerá. Sua atuação será avaliada segundo vários fatores: quanto tempo você demorou para cumprir a missão, com quanto dinheiro você terminou, comparado com o que você começou, e o número de unidades e estruturas que você perdeu, comparado com o número das que você construiu. Também há uma lista dos scores mais altos. Ela trará os sete scores mais altos de cada missão. Isso pode ajudar se você e seus amigos estiverem competindo pelos scores mais altos. Quando você terminar de introduzir o seu nome, a tela ficará limpa.



MISSÃO UM

MOVENDO-SE

No início, você está num desfileiro que leva para o sul de onde você iniciou. Oito novas unidades de infantaria leve entrarão no tabuleiro, prontas para uso. Na medida em que você mover esses homens, unidades GDI irão atacar do Oeste. É o seu primeiro confronto.

Selecione vários de seus soldados com armas leves, e direcione-as contra os soldados inimigos. Para selecionar um grupo de unidades, aperte o botão esquerdo do mouse e segure-o próximo ao grupo que você quer selecionar. Enquanto segura o botão do mouse, mova o cursor através do grupo que você quer selecionar. Você perceberá que um box está sendo criado enquanto você move o cursor do mouse. Aumente o box para incluir todas as unidades que você quer no grupo. Agora solte o botão do mouse. Todas as unidades do box estão selecionadas, e se moverão como um grupo.

Aperte o botão esquerdo do mouse sobre a unidade inimiga que você quer atacar. Suas tropas se moverão em direção ao inimigo visado e lutarão com ele (dica: tente ter várias unidades de infantaria se dirigindo a alvos específicos).

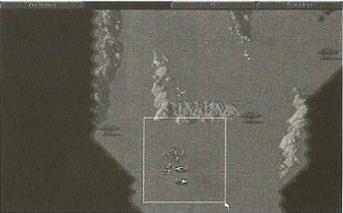
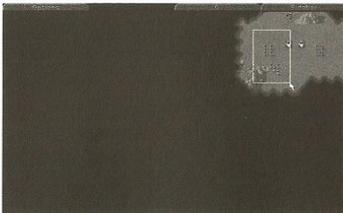
As tropas da infantaria atacarão automaticamente se estiverem sendo alvejadas diretamente, ou se o alvo estiver dentro de seu alcance de fogo. A infantaria não disparará automaticamente se a unidade inimiga que estiver atirando nelas estiver fora de seu alcance.

SONDAGEM SOFISTICADA

Se você quiser ordenar que uma unidade fique atenta a qualquer coisa que se aproxime e lute automaticamente com ela, você pode pô-la no modo "Guarda".

Agora que você respondeu à ameaça imediata, mova suas tropas para baixo na tela, certificando-se de explorar a área enquanto caminha, de modo que nenhuma tropa da GDI o ataque de surpresa. Quando encontrar resistência por parte das tropas da GDI, use um número bem superior de unidades, de modo a não perder suas forças.

Quando chegar à parte inferior do mapa, vá para Oeste, usando as mesmas táticas.



Construindo uma Refinaria

Quando a Refinaria estiver construída, aparecerá junto a ela um caminhão. Esta irá se mover em direção à mina de Tibério mais próxima, visível no mapa, recolhendo-o. O caminhão irá tentar se lembrar de onde ela recolheu o Tibério e, depois de levá-lo à Refinaria, irá tentar voltar ao local e continuar a recolhê-lo. Esse processo é automático, mas pode ser interrompido por você a qualquer momento, redirecionando o caminhão para outro local, ou por quaisquer obstáculos que surjam no caminho.



Apanhando o Caminhão

Se não houver Tibério visível em volta do lugar onde você posicionou sua Refinaria, o caminhão aparecerá, mas não irá se mover. Apanhe uma de suas unidades e investigue a região para encontrar Tibério. Quando encontrar, selecione o caminhão apertando o botão esquerdo do mouse, e então mova o cursor passando pelo Tibério. O cursor irá mudar para um cursor de ataque. Já que o caminhão não dispõe de arma, esse cursor faz com que ela comece a colheita. Clique à esquerda novamente, e o caminhão irá em direção ao Tibério e começará a recolhê-lo. A colheita automática será iniciada.



Mostrando o caminhão onde atuar



A colheita automática começou



Cursor Enter

Você pode forçar o caminhão a voltar à Refinaria mais cedo. Para fazer isso, aperte o botão à esquerda sobre o caminhão, mova seu cursor sobre a Refinaria, e aperte o botão à esquerda na Refinaria quando o cursor se transformar num cursor ENTER. Se o cursor ENTER não aparecer, isso significa que já há um caminhão voltando a essa refinaria. Seleccione outra Refinaria, ou espere até que o caminhão que está retornando descarregue sua carga.

Cursor Enter NOTA: Se você mover o caminhão para algum lugar, e não lhe ordenar recolher Tibério, ela não o fará. Quando atingir sua destinação, se imobilizará até que você ordene que ela se mova novamente. A colheita automática só ocorre quando você tem ao alcance de sua vista uma Refinaria, um caminhão e Tibério.

FIQUE DE OLHO NO SEU CAMINHÃO! Não há nada pior do que não vigiar seu caminhão e vê-lo entrando em território inimigo para recolher Tibério. É o elo mais fraco de suas operações financeiras - lembre-se de protegê-lo com unidades adicionais para mantê-la a salvo!

Administrando seu dinheiro

Certifique-se sempre de que sua base dispõe de espaço suficiente de estocagem para o Tibério excedente. Sua refinaria pode receber no máximo 1000 créditos por Tibério, mas um Silo pode receber até 1500 créditos. Se você não dispuser de espaço suficiente, qual-quer crédito adicional trazido por sua colheitadeira será perdido.

MISSÃO UM

MISSÃO UM

Esta é uma missão não produtiva.

Você não pode construir mais tropas ou estruturas do que aquelas com as quais você iniciou, por isso não as desperdice em confrontos desnecessários.

Quando a missão começar, você verá as forças com as quais poderá contar: uma assembléia de soldados Nod e dois Buggies Nod.

EXPLORANDO O TERRITÓRIO

Você verá o terreno que cerca imediatamente as suas unidades, mas não verá o resto da área de jogo. Essa área escura é chamada de "Terreno Oculto". Na medida em que você mover suas unidades em torno do campo de batalha, o terreno irá se revelando. Cada unidade revela terreno enquanto se move, e as áreas ocultas irão desaparecendo.

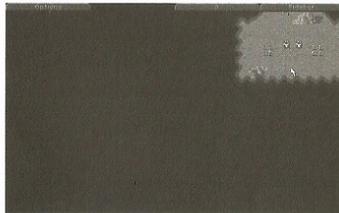
Toda unidade revela terreno quando se move, mas as unidades não "vêem" todas a mesma distância. Por exemplo, infantaria leve não pode ver tão longe quanto os Buggies. Por isso, utilize os Buggies para explorar.

Apanhe vários soldados Nod (ou um Buggy) e explore a área em volta.

Faça isso apertando o botão esquerdo do mouse sobre a unidade que você quer mover, e então mova o cursor para o local aonde você quer que sua unidade vá, e aperte novamente o botão esquerdo. Por exemplo, se você quiser que uma unidade vá para o Terreno Oculto, aperte o botão esquerdo sobre o Terreno Oculto, sobre a unidade, e então novamente sobre o Terreno Oculto, e a unidade irá para lá.

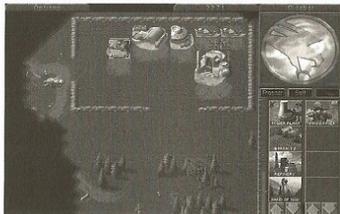


Se houver algo no caminho da unidade, ela tentará chegar tão próximo da destinação quanto possível. Não vá muito rápido para o Terreno Oculto. Qualquer coisa pode estar escondida ali.



MISSÃO DOIS

Certifique-se de destruir todas as tropas Nod em torno, e em sua base recém-adquirida. A partir daí, trata-se apenas de um trabalho de limpeza. Você pode escolher destruir ou capturar os prédios remanescentes. Certifique-se de que todas as unidades Nod foram destruídas, e de que todas as estruturas Nod foram destruídas ou capturadas. Quando isso estiver feito, a missão estará completa.



O resto do jogo fica a seu cargo. Se você tiver mais problemas com as missões, pode contatar o servidor Westwood Chat que vem com Command & Conquer Macintosh. Há um espaço para bate-papo Command & Conquer que está cheio de pessoas que podem dar sugestões, dizendo como resolveram as missões. Apenas pergunte a elas, pois todos adoram contar histórias de guerra.

Bom sorte!

Embarcando unidades em transportes

Algumas unidades podem transportar infantaria. São o APC e o Chinock, cada um deles podendo transportar cinco soldados. Para embarcar a infantaria nessas unidades, selecione um grupo (ou indivíduo), e então mova o cursor sobre o APC ou Chinock. Isso fará aparecer o cursor ENTER. Clique no APC ou Chinock, e as tropas se moverão em sua direção, entrando nas unidades. Você pode então clicar sobre o APC ou Chinock e levá-lo aonde você deseja. Para acionar essas tropas, mova o cursor sobre a unidade (o que deve fazer aparecer um cursor acionador). Clique duas vezes na unidade, e suas tropas irão deixar a unidade, prontas para combate.



Capturando construções inimigas

À medida em que o jogo avança, uma unidade especial de infantaria, a Engenharia, se tornará disponível. Os engenheiros não carregam armas, mas possibilitam que você capture construções inimigas. Algumas construções não podem ser capturadas. Se for uma que puder ser capturada, aparecerá um cursor ENTER. Aperte o botão esquerdo se você quiser que a engenharia tente capturar o prédio. Se você for bem sucedido, a cor do prédio visado mudará para a cor do seu lado.

Agora, o prédio faz parte de sua base. Você pode construir estruturas em torno dele, ou simplesmente deixá-lo lá, impedindo que seu inimigo o use. Dependendo da estrutura que você capturou, você poderá construir algumas unidades ou estruturas de que normalmente você não dispõe! Seu inimigo pode tentar retomar o prédio, assim, se não estiver em seus planos um ataque vindo de dentro, venda-o, ou esteja preparado para defendê-lo.



Consertando estruturas

Para consertar um prédio danificado, e mantê-lo operando com eficiência plena, aperte o botão esquerdo no botão REPAIR da Barra Lateral. O cursor do mouse se transformará numa chave. Clique à esquerda da chave sobre o prédio que você quer consertar. O conserto iniciará imediatamente, indicado por uma chave grande, piscando. O custo do conserto será deduzido automaticamente de sua conta. Vários prédios podem ser consertados simultaneamente apertando botão esquerdo da chave de parafusos sobre eles.

Se você quiser deter o processo de conserto, aperte o botão esquerdo do ícone da Chave sobre o prédio que estiver sendo consertado. Se você ficar sem créditos durante o conserto, o processo cessará. O processo de conserto não recomeçará a menos que você obtenha mais créditos - você precisa reiniciar o processo. Aperte o botão esquerdo quando você quiser cancelar o modo Conserto.



Vendendo estruturas

Para vender um prédio, clique à esquerda no botão SELL, na Barra Lateral. O cursor do mouse se transformará num \$. Clique o botão esquerdo sobre o prédio que você quer vender. Ele será desmontado, e você receberá metade dos créditos do custo original da estrutura.

TENHA CUIDADO! Enquanto o cursor estiver no modo \$, qualquer prédio sobre o qual você apertar o botão esquerdo do mouse será desmontado e vendido! Para cancelar o modo \$, aperte o botão da direita.



Check-Up

Para checar a condição de uma unidade ou estrutura, selecione-a apertando o botão esquerdo sobre ela quando o cursor estiver no modo SELECT (des-selecione com um clique no botão direito). Enquanto a barra estiver verde, a condição é saudável. Quando a barra estiver diminuindo e ficando vermelha, a destruição está próxima. Isso afetará a velocidade da unidade. Em missões posteriores, os veículos poderão ser consertados, caso você construa uma oficina e os envie a ela.

Algumas unidades (APCs, Colheitadeiras, Orcas, Apaches) e algumas estruturas (Refinarias, Silos) têm uma capacidade de transporte ou suprimento de munição limitados, indicados por uma série de boxes estreitos no canto inferior esquerdo da unidade (quando selecionados). Isso dará a você uma noção de quando sua unidade está transportando. Quando todos os boxes estiverem cheios, a unidade também estará.

Opções

Escolher o modo Opções interromperá a ação no campo até que você ajuste seus controles visual, de áudio e de jogo. Para acessar o Menu Opções, aperte o botão esquerdo OPTIONS no canto superior esquerdo da tela. Você pode também apertar a tecla ESC ou a Barra de Espaços.

Carregar missão

Selecione LOAD MISSION do Menu OPTIONS se você quiser jogar uma missão previamente salva. A missão que você está jogando atualmente será perdida, a menos que você a salve.



Escolha Carregar Missões do menu Opções



Menu Carregar Missões

MISSÃO DOIS

PROCURANDO TIBÉRIO

Agora que você possui uma Refinaria, pode colher Tibério. Explore a área até encontrar algum (os cristais verdes que brotam do solo). Deve haver algum na margem oeste do mapa.

Se você capturar a Refinaria com o caminhão, você também possui o caminhão. Essa unidade é utilizada para colher o Tibério. Ela não possui arma, e além de uma blindagem pesada, não é adequada para situações de combate.

Se você tiver descoberto Tibério, o caminhão irá se mover automaticamente na sua direção, e começar a colhê-lo. Trata-se de um processo automático, com o qual você não precisa se preocupar. Se não tiver localizado Tibério, precisará enviar seus caminhões para outro lugar.

Se não vir Tibério algum, selecione algumas de suas outras unidades e explore a região até encontrar algum. Quando encontrar, selecione apenas o caminhão, e vise o Tibério. Aperte o botão esquerdo do mouse e o caminhão começará a recolher os cristais. Consulte o manual para maiores informações sobre o caminhão de Tibério, e sobre como controlá-la em certos casos.

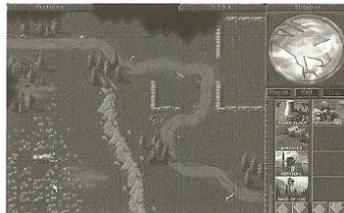
ARMAZENANDO O TIBÉRIO

A Refinaria pode conter até 1000 créditos. Quando recolher além desse número, terá de construir silos para armazenar o excedente. Os silos podem armazenar até 1500 créditos de Tibério. Como você não pode construir um exatamente agora, você pode ter de capturar um, como fez com a Refinaria. Se não tiver um silo, e exceder o seu espaço de armazenagem, os créditos adicionais são PERDIDOS. Por isso, certifique-se de que você sempre dispõe de algum espaço.

CONQUISTANDO A BASE

Agora é o momento de construir um Quartel de Infantaria na base inimiga.. Siga os passos que você já conhece para fazer isso. Certifique-se de situar seus Quartéis próximos à Refinaria que você capturou..

Quando terminar, faça dos novos Quartéis a estrutura "principal". Selecione Quartéis, apertando o botão esquerdo sobre o ícone, e um rótulo "Primary" [Principal] aparecerá debaixo dele. Toda infantaria que você formar nessa missão surgirá desse prédio.



MISSÃO DOIS

MOVENDO-SE

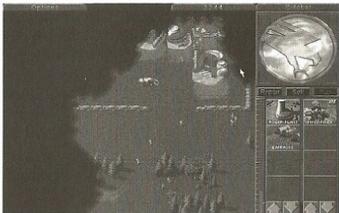
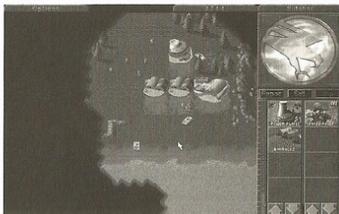
A base inimiga que você precisa destruir fica diretamente ao norte de sua base. Todos os ataques da Nod virão do Norte e do Oeste. Posicione, de acordo com isso, guardas da infantaria. Forme uma grupo de tamanho considerável de infantaria e comece a movê-los na direção Norte.

Destrua todas as tropas de patrulha da Nod que você encontrar no caminho. Se você perder muitos de seus soldados, forme mais. Quando alcançar a base Nod, elimine as tropas Nod que defendem a Refinaria de Tibério.

NÃO atire no caminhão da Nod. Fazer isso trará as tropas da Nod correndo em sua direção.

Assim que tiver isolado a Refinaria, traga os seus engenheiros. Quando o caminhão de Tibério Nod entrar na Refinaria para descarregar, capture a Refinaria. Para fazer isso, aperte o botão esquerdo do mouse sobre um engenheiro e então aperte o mesmo botão sobre a Refinaria.

Agora a Refinaria e o caminhão são seus, juntamente com o dinheiro correspondente. Você pode usar os engenheiros para capturar quase todas as estruturas inimigas (estruturas como Obeliscos, Torres, Torres de Guarda e Torres Avançadas de Guarda não podem ser capturadas).



Aperte o botão esquerdo na seta para cima ou para baixo para percorrer a lista dos jogos salvos. Aperte então o botão esquerdo em LOAD, para carregar o jogo selecionado. Se você quiser sair da tela sem carregar um jogo, aperte o botão esquerdo em CANCEL.

SALVAR MISSÃO

Selecione SAVE MISSION do menu Opções quando quiser salvar a missão que você está jogando atualmente.

No menu Save Mission, escolha o enredo da missão salva da qual você quer usar. Se você salvar um jogo sobre um enredo já utilizado, você gravará por cima o jogo selecionado. Se quiser salvar num novo enredo, escolha [Empty Slot], e dê um nome a sua missão. O número de jogos salvos disponíveis depende do espaço que você tiver no winchester. Se você estiver sem espaço, [Empty Slot] não aparecerá: você terá que salvar sobre um jogo anteriormente salvo, ou deletar alguns jogos.



Menu Salvar Missões

Aperte o botão esquerdo na seta para cima ou para baixo para percorrer a lista de seus jogos salvos. Então aperte o botão esquerdo em SAVE para salvar o jogo selecionado.

Se você quiser sair desta tela sem salvar um jogo, aperte o botão esquerdo em CANCEL.

APAGAR MISSÃO (DELETE MISSION)

Selecione DELETE MISSION do menu Opções quando você quiser se livrar de alguns jogos salvos. Isso é especialmente útil se você precisar de espaço livre em seu winchester.

No menu Dele Mission, escolha a missão da qual você quer se livrar apertando o botão esquerdo sobre ela. Então aperte o botão esquerdo sobre DELETE para se livrar da missão.

Uma janela de confirmação aparecerá apenas para certificar-se de que você quer realmente fazer isso. Se você estiver tentando se livrar dessa missão, aperte o botão esquerdo em OK. Em caso contrário, aperte o mesmo botão em CANCEL.

ABORTAR MISSÃO

Selecione ABORT MISSION se você decidir que você não está gostando do rumo que as coisas estão tomando, e quiser voltar para a Tela Título. Uma janela de confirmação aparecerá, apenas para se certificar.

CONTROLE DO JOGO



Controles do Jogo

Controles de som

Selecione **GAME CONTROLS**, e então **SOUND CONTROLS** para justar o volume da música, ou efeitos sonoros, ou para mudar a música que está sendo tocada.



Controles de Som

Para controlar o volume da música ou os efeitos sonoros, arraste o botão para a esquerda ou para a direita. Ir para a direita aumentará o volume da trilha sonora. Ir para a esquerda diminuirá o volume. Se você quiser cortar a música ou sons, arraste o botão do controle inteiramente para a esquerda.

Música

Para ouvir uma nova música, aperte o botão esquerdo em qualquer trilha (como mostra o acima), e então aperte o botão esquerdo sobre o botão **PLAY**. Para parar uma música, aperte o botão **STOP**.

Apertando o botão **MENU OPTIONS** na parte de baixo do menu, você volta ao Menu Opções, salvando as mudanças que você tiver feito no paines de Controle de Som.

MISSÃO DOIS

Missão Dois

Nesta você entra numa batalha já em andamento. As tropas Nod tomarão sua base, e destruirão sua Energia de Força. Mantenha a calma. Você não pode evitar isso.

Eis o que você deve fazer.

Em primeiro lugar, elimine todas as tropas Nod que estão em sua base. Para fazer isso, selecione um grupo de suas tropas, como fez na missão um, e aperte o botão esquerdo sobre as unidades inimigas em sua base. Comece então rapidamente a reparar seus Quartéis.

Isso é feito mediante um clique esquerdo no botão "Repair" [Conserto], na barra lateral. Fica bem em cima dos ícones de construção. Ao fazer isso, o seu cursor ficará em "modo de conserto", e se transformará numa chave. Agora clique com o botão esquerdo sobre os Quartéis. Uma chave pisca sobre a estrutura, indicando que o conserto está sendo providenciado. Os prédios continuarão a ser consertados até que estejam plenamente reparados, ou até que você fique sem dinheiro. Se você quiser interromper o processo de conserto de uma estrutura antes que esteja terminado, certifique-se de que o seu cursor está no modo de conserto e aperte o botão esquerdo do mouse sobre a estrutura que você quer parar de consertar. Quando você quiser sair desse modo, aperte o botão direito, ou aperte novamente o botão esquerdo do botão Repair na Barra Lateral para sair do modo conserto.

Enquanto isso acontece, você estará recebendo engenheiros. Ponha-os em um lugar seguro, como o canto sudeste do mapa.

Logo depois da chegada dos engenheiros, você receberá um MCV. Acione-o na praia próxima.



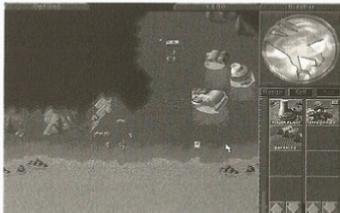
Agora você pode construir uma Usina de Energia e mais infantaria (você pode construir infantaria sem energia, mas demorará mais).

Com a Base de Construção de pé e funcionando, construa um segundo Quartel. Isso possibilita a formação mais rápida de infantaria.

MISSÃO UM

FIQUE DE OLHOS ABERTOS

Enquanto estiver construindo sua base, você provavelmente será atacado algumas vezes por tropas da Nod. Elas atacam rapidamente, por isso tente expulsá-las com reforços que você receberá periodicamente. A maior parte dos ataques virá do Norte e do Oeste, por isso posicione suas tropas nesses lados de sua base.



Assim que tiver eliminado todas as ameaças, destrua as tropas Nod remanescentes. Crie uma força de pelo menos oito a dez unidades de Infantaria leve. Mova o grupo em direção oeste, para a floresta acima dos penhascos, e elimine as tropas Nod que houver ali.

Agora mova suas tropas diretamente para o Norte da floresta, onde você encontrará mais algumas tropas da Nod em patrulha.

Quando as tiver derrotado, direcione suas tropas para o Leste e um pouco para o Sul, onde o último grupo Nod está estacionado.

Quando destruir este último, sua missão deverá estar completa. Se ela não terminar, isso significa que existem ainda algumas unidades ou estruturas Nod escondidas, como a Torre, que não foram eliminadas. Explore o mapa e certifique-se de que todas as unidades e estruturas Nod do mapa foram destruídas.



CONFERINDO O SCORE

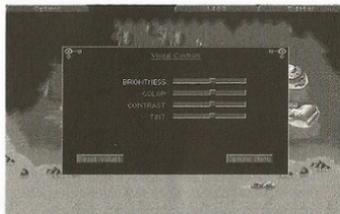
Quer você esteja jogando como Nod ou GDI, no final de cada missão a tela de score aparecerá. Sua atuação será avaliada segundo vários fatores: quanto tempo você demorou para cumprir a missão, com quanto dinheiro você terminou, comparado com o que você começou, e o número de unidades e estruturas que você perdeu, comparado com o número das que você construiu. Também há uma lista dos scores mais altos. Ela trará os sete scores mais altos de cada missão. Isso pode ajudar se você e seus amigos estiverem competindo pelos scores mais altos. Quando você terminar de introduzir o seu nome, a tela ficará limpa.

CONTINUANDO A GUERRA

Depois de cumprida uma missão, você é apresentado a uma tela com um mapa de seleção, onde pode escolher sua próxima missão. Às vezes, você tem apenas uma escolha, mas em outras haverá várias setas.

Isso significa que você dispõe de mais de uma missão para jogar nessa área. Para selecionar uma missão, aperte o botão esquerdo na frente de uma das setas. Essa será a sua missão.

Controles visuais



Os Controles Visuais fornecem opções de exibição. Para ajustar qualquer dos controles, arraste o botão de controle para a esquerda ou para a direita. Ir para a direita aumenta um quadro. Ir para a esquerda, diminui o quadro.

Você pode restabelecer os Controles Visuais para seus ajustes normais, apertando no botão RESET VALUES.

Aperte no botão OPTIONS MENU para retornar ao Menu Opções. As mudanças feitas nos Controles Visuais são imediatamente efetivadas.

VOLTAR (RESUME)

Aperte o botão esquerdo em RESUME para voltar ao jogo principal.

RELEMBRAR (RESTATE)

Aperte o botão esquerdo em RESTATE se você esquecer qual o objetivo de sua missão. Isso mostrará um texto com os objetivos da missão. Se você quiser ver mais uma vez o vídeo com o resumo, aperte o botão esquerdo sobre o botão VIDEO. Quando você estiver pronto para voltar ao Menu Opções, aperte o botão esquerdo sobre o botão OPTIONS.

Jogo para múltiplos jogadores

C&C95 suporta vários tipos de base para múltiplos jogadores, cada um dos quais é descrito nesta seção.

OPÇÕES DE JOGO PARA MÚLTIPLOS JOGADORES

Ao jogar um jogo para múltiplos jogadores, o anfitrião (o jogador que inicia a sessão de jogo) pode escolher várias configurações:

Créditos (Credits)	▪ Créditos ou os quais cada jogador começa
Bases	▪ Ativa/desativa bases de produção e de construção
Engradados (Crates)	▪ Ativa/desativa prêmios de armas e bônus
Tibério (Tiberium)	▪ Ativa/desativa crescimento do Tibério
Jogadores IA (AI Players)	▪ Ativa os jogadores não-humanos e possibilita que o computador jogue no lugar de qualquer um num máximo de 4 jogadores

JOGO NA INTERNET

C&C95 comporta um jogo direto pela Internet.

Para jogar um modo Head-to-Head pela Internet, certifique-se de dispor dos seguintes itens:

1. Modem 28.8 (mínimo), ISDN ou conexão direta com a Internet.
2. Winsock 1.1 Stack TCP/IP (incluso no Windows 95).
3. Uma conta válida com um provedor de acesso à Internet (Internet service provider - ISP) e um endereço eletrônico (e-mail) válido na Internet
4. 16 MB de memória RAM enfaticamente recomendado.

C&C95 tentará conectar-se com seu provedor da Internet, se seu sistema estiver configurado corretamente. Se tiver alguma dúvida, você pode iniciar a sua conexão com a Internet antes de carregar o C&C95.

BATE-PAPO COM A WESTWOOD

A partir do menu título, selecione a Internet. Se você tiver previamente registrado sua cópia de C&C95 com a Westwood Studios, e feito uma assinatura, a janela do bate-papo com a Westwood (Westwood Chat) se abrirá, e será solicitado que você introduza seu nome de usuário e senha. Se você ainda não tiver se registrado, será levado passo por passo pelo processo de registro. Quando você tiver se registrado e escolhido o seu nome de usuário, receberá, em poucos minutos, via e-mail, sua senha do Westwood Chat.

Uma vez na janela do Westwood Chat, você pode se associar a vários "canais" ou "salas" de bate-papo, para conversar sobre C&C95 e outros tópicos, com pessoas de todo o mundo. Você pode também ser o anfitrião ou se juntar a algum jogo de C&C95, no modo Head-to-Head via Internet.

SONDAGEM SOFISTICADA

Se você quiser ordenar que uma unidade fique atenta a qualquer coisa que se aproxime e lute automaticamente com ela, você pode colocá-la no modo "Guarda".

CONSTRUINDO SUA BASE

Quando o MCV é acionado, uma barra lateral aparece no lado direito de sua tela. Suas opções de construção aparecem aí. O único prédio que você pode construir de imediato é a Usina de Energia. Aperte o botão esquerdo sobre o ícone da Usina de Energia na barra lateral. A Usina de Energia começará a ser construída, e o seu custo será deduzido do seu total de créditos, no alto da tela. Quando terminar, uma mensagem de "Ready" [Pronto] aparecerá.

Agora posicione o prédio. Faça isso apertando o botão esquerdo sobre o ícone da Usina de Energia, o que fará aparecer uma grade de posicionamento. Ao longo do jogo, a grade deve ser toda branca, para que você possa posicionar um prédio. Para conseguir a grade branca você precisa atender a duas condições. Em primeiro lugar, você não pode pôr a grade sobre unidades já existentes, ou obstáculos do terreno (penhascos, árvores, montanhas, etc.). Em segundo lugar, você tem de posicionar o novo prédio adjacente a uma de suas estruturas existentes.



MEDINDO A ENERGIA

A energia é essencial para que sua base opere de maneira eficaz.

Olhe para a seção da barra lateral de sua tela. A estreita área vertical próxima aos ícones de construção é sua barra de energia.

Enquanto a base estiver de cor verde, sua base tem energia suficiente para operar tudo no máximo de eficiência. Se a barra passa a amarelo ou vermelho, sua base está com pouca energia. Como descrito anteriormente neste manual, quando a base estiver com pouca energia, a construção demorará muito mais do que o habitual, e muitas das estruturas high-tech desligarão.

CONSTRUINDO OUTRAS ESTRUTURAS

Com sua Usina de Energia posicionada, você notará que um ícone de Quartéis aparece na barra lateral.

Construa os Quartéis do mesmo jeito que você usou para construir a Usina de Energia. Uma vez posicionados os Quartéis, você poderá construir um Infantaria com Armas Leves. Isso o ajudará a suplementar suas tropas.

MISSÃO UM

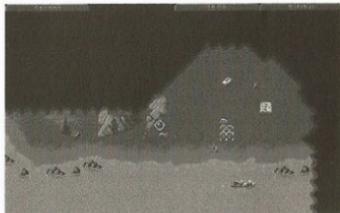
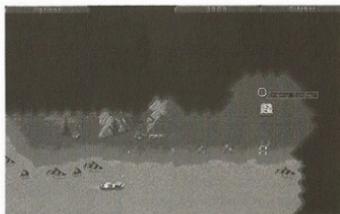
Se houver algo em seu caminho, ela tentará chegar tão próximo quanto possível da região que você escolheu.



Mova a unidade para o Norte (acima de sua Base de Construção) para protegê-la. Para atacar diretamente uma unidade inimiga, aperte o botão esquerdo sobre um de suas unidades, aperte então o botão esquerdo sobre a unidade inimiga que você quer atacar. Sua unidade se moverá até que o alvo esteja a seu alcance, e então atacará (tropas da infantaria atacarão automaticamente se estiverem sendo alvejadas diretamente, ou se o alvo estiver dentro de seu alcance de fogo. A infantaria não disparará automaticamente se a unidade inimiga que estiver atirando nelas estiver fora de seu alcance.

Tente agora mover um grupo de infantaria de uma vez só. Para selecionar um grupo de unidades, aperte o botão esquerdo do mouse e segure-o próximo ao grupo que você quer selecionar. Enquanto segura o botão do mouse, mova o cursor através do grupo que você quer selecionar. Você perceberá que um box está sendo criado enquanto você move o cursor do mouse. Aumente o box para incluir todas as unidades que você quer no grupo. Agora solte o botão do mouse. Todas as unidades do box estão selecionadas, e se moverão como um grupo.

Aperte o botão esquerdo sobre a unidade inimiga que você quer atacar. Suas tropas irão se mover em direção ao alvo designado e lutar com ele (Dica: tente ter várias unidades de infantaria se dirigindo a alvos específicos).



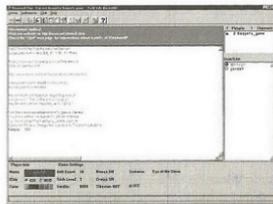
Janela Principal de bate-papo

A principal janela de bate-papo tem uma área com uma mensagem que pode ser percorrida (as mensagens que você envia e as que são enviadas a você por outras pessoas aparecerão aí), uma lista de canais (ou "salas"), uma lista de usuários e uma área para digitação. Quando você tiver se associado a um canal (apertando duas vezes sobre o seu nome na lista de canais), a lista de usuários muda para mostrar os nomes dos outros usuários do canal.



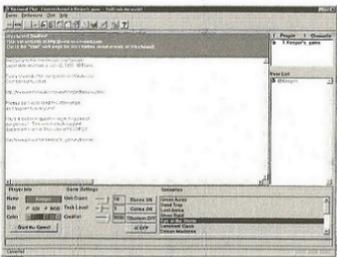
Juntando-se a um jogo "Head-to-Head" na Internet

Os jogos abertos são indicados por um ícone C&C na janela da lista de canais. Outros canais, talvez canais de bate-papo ou outros tipos de jogos. Para associar-se a um jogo C&C5 aberto, aperte duas vezes sobre o seu nome na janela.



Janela para se associar a um Jogo "Head-to-Head" na Internet

Assim que você se associar a um jogo aberto, você irá ver a conhecida lista de canais, a área de mensagens, a área de digitação e a lista de usuários, juntamente com uma área de opções de jogo. Como associado, você pode apenas selecionar o lado e cor que você quer jogar; mas você pode digitar mensagens ao anfitrião solicitando que outras opções sejam mudadas. Se, a qualquer momento, você não estiver satisfeito com as opções, você pode simplesmente sair desse canal. Quando você estiver satisfeito com as opções de jogo, indique isso ao anfitrião e ele pode prosseguir e iniciar o jogo. Assim que o anfitrião apertar o botão START THE GAME!, C&C5 iniciará automaticamente.



Janela de anfitrião no jogo "Head-to-Head" na Internet

Uma vez começado o jogo, você pode enviar mensagens a seu(s) adversário(s), apertando a tecla F1.

Quando o jogo terminar, tanto você quanto o(s) seu(s) adversário(s) serão remetidos à janela de bate-papo Westwood, para um debate pós-batalha.

Jogo em redes locais (IPX)

C&C95 comporta até quatro jogadores por jogo em rede local (local area network - LAN), usando o protocolo IPX. Você precisa dispor de um protocolo de rede IPX compatível com o seu cartão adaptador de rede. Esse dispositivo pode ser encontrado no painel de controle de rede do Windows 95. Se você tiver alguma dúvida, peça a seu administrador de rede para instalar os drivers corretos em sua estação de trabalho.

C&C95 funciona melhor se todos os participantes do jogo de múltiplos jogadores estiverem conectados à mesma rede (network) local, sem rotas e pontes, de maneira a que os pacotes IPX tenham livre acesso entre os sistemas. Isso também garantirá uma sobrecarga mínima sobre outros componentes da rede (como servidores e routers) quando um jogo para múltiplos jogadores estiver em andamento.

PRELIMINARES DO JOGO EM REDES LOCAIS

C&C95 comporta um número ilimitado de jogos com uma conexão (suporte) de rede. A Westwood Studios usa uma conexão registrada, que outros softwares não podem oficialmente usar, e sob circunstâncias normais, você não deve precisar alterá-lo; no entanto, se você estiver com dificuldade de jogar C&C95 numa rede local, pode ser por outro software estar usando nossa conexão.

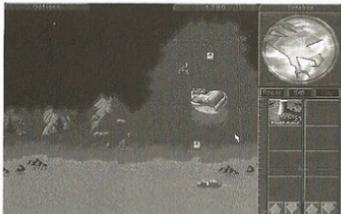
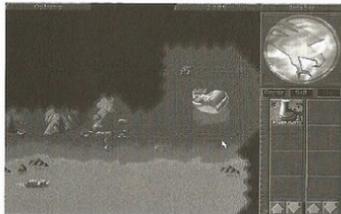
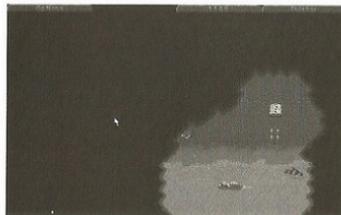
Para resolver isso, você pode usar a conexão usada pelo C&C95 para se conectar executando o programa "Command & Conquer Windows 95 Edition Setup", que pode ser encontrado sob o nome "Command & Conquer Windows 95" no menu "Iniciar" do Windows. Introduza um número de 0 a 16383 na caixa intitulada "Socket Number". Esse número representa uma conexão na área de conexões públicas que qualquer aplicação de software pode usar. Você precisa usar o mesmo número de socket em todas as máqui-

EXPLORANDO O TERRITÓRIO

Quando a missão iniciar, você verá diversas coisas. Na água, ao Sul, uma Canhoneira da GDI está atirando numa Torre da Nod. Ao Norte, estão suas tropas, quatro unidades de infantaria da GDI e um Veículo Móvel de Construção (Mobile Construction Vehicle - MCV). Você verá também o terreno que cerca imediatamente as suas unidades, mas não verá o resto da área de jogo. Essa área escura é chamada de "Terreno Oculto". Na medida em que você mover suas unidades em torno do campo de batalha, o terreno irá se revelando. Cada unidade revela terreno enquanto se move, mas as unidades não "vêm" todas a mesma distância. A infantaria, por exemplo, não pode ver tão longe como outras unidades; por isso, use estas últimas para sondar o terreno.

Não se preocupe com a Canhoneira. Ela disparará automaticamente sobre a Torre Nod. Concentre-se em mover seu MCV. Faça isso apertando o botão do mouse duas vezes sobre ele. O primeiro clique faz aparecer um cursor de "Acionar", e o segundo clique transforma o MCV na Base de Construção. O MCV cria um prédio bem amplo, de modo que necessita de uma área limpa à sua volta para poder ser acionado. Se você tenta acionar o MCV e ele não se desdobra, verifique em torno dele se não há coisas que possam estar atrapalhando o seu acionamento. Poderia ser uma unidade de infantaria, um penhasco, uma árvore, etc. Nesta missão, o MCV inicia numa área limpa, e se desdobrará se você não movê-lo, e enquanto a unidade inimiga não atrapalhar.

Preste atenção agora. Uma unidade de infantaria com armas leves da Nod, vinda do Norte, começará a atacar o seu MCV. Mova sua infantaria para o Norte para proteger sua Base de Construção. Faça isso apertando o botão esquerdo sobre a unidade que você quer mover, movendo então o cursor para a localização que você deseja que sua unidade vá, apertando novamente o botão esquerdo do mouse. Por exemplo, se você quiser que uma unidade se mova para o Norte do MCV, aperte o botão esquerdo sobre a unidade, aperte de novo o mesmo botão sobre o terreno ao Norte do MCV, e então a unidade irá para lá.



Coordenadas das missões

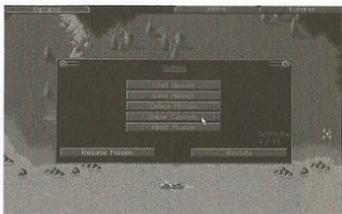
As duas seções a seguir contêm atalhos para as duas primeiras missões GDI e Nod. Não as leia se você quiser tentar sozinho.

MISSÃO UM

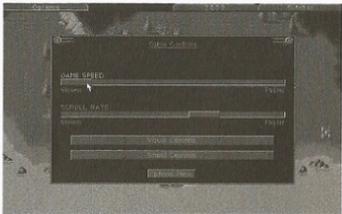
A primeira coisa que você pode querer fazer quando a missão inicia é tornar o jogo mais lento. Fazer isso dará a você uma chance de se acostumar ao modo de funcionamento do jogo. Para tornar o jogo mais lento, aperte sobre a barra no alto da tela que está rotulada "Options" [Opções] (você pode também pressionar a tecla ESC ou a Barra de Espaço).



Ao fazer isso, o jogo fará uma pausa, e um menu aparecerá no meio da tela. Você verá várias opções, incluindo um box intitulado "Game Controls" [Controles do jogo]. Aperte o botão esquerdo do mouse sobre esse box.

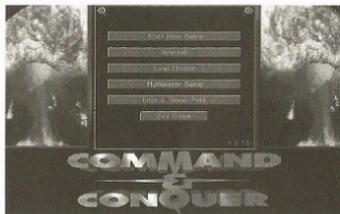


Ao fazer isso, outro box aparecerá, com duas faixas. Uma se intitula "Game Speed" [Velocidade do jogo], a outra "Scroll Speed" [Role a velocidade]. Aperte o botão esquerdo e segure a barra no meio da faixa Game Speed. Mover a barra para a direita aumentará a velocidade do jogo, movê-la para a esquerda diminuirá sua velocidade. Mova a barra toda para a esquerda.



Você pode também ajustar a velocidade em que o mapa se move. A velocidade de rolagem que vem com o jogo já é boa, por isso só a mude se você não gostar dela como está. Para sair da Tela de Controles do Jogo, aperte o botão esquerdo sobre o box intitulado "Options Menu" [Menu Opções]. Quando essa tela desaparecer, aperte o botão esquerdo sobre o box intitulado "Resume Mission" [Retomar missão]. Você pode sair da tela apertando duas vezes a tecla ESC.

nas com as quais você tentar se conectar. Para voltar a usar o socket padrão da Westwood Studios, delete o número na caixa "Número de socket" (Socket Number).



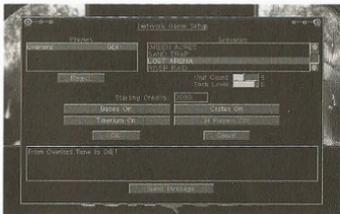
Escolha o Jogo para Múltiplos Jogadores no Menu de Título

Para iniciar um jogo com múltiplos jogadores em rede local (LAN), selecione MULTIPLAYER GAME no Menu Título. Você deve ver a caixa Seleção Jogo Múltiplo; isso significa que C&C95 não detectou a presença de drivers IPX, e você deve verificar se eles foram instalados e corretamente configurados em seu sistema.

Se tudo estiver certo, selecione NETWORK (REDE). Isso o leva diretamente à caixa Join Network Game (Associe-se ao jogo em rede). Nela você pode inserir o seu nome, escolher o lado (GDI ou NOD) e selecionar uma cor para suas unidades e prédios. A caixa tem duas janelas, a janela de Jogos e a janela de Jogadores. A janela de Jogos mostra todas as sessões de jogos ativas na conexão atual. Jogos que estão fechados (em andamento) estão entre colchetes, como: [Player's Game].

A partir desse ponto, você tem duas opções: pode escolher associar-se a um jogo ou ser anfitrião de um novo jogo, para que outros se associem a ele. Você não pode associar-se a um jogo fechado.

INICIAR NOVO JOGO EM REDE



Diálogo de Novo Jogo em Rede

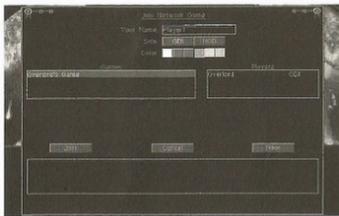
Antes de apertar o botão de seu mouse em um NOVO jogo, precisa introduzir seu nome e escolher lado e cor.

Ao apertar em NOVO (NEW) você se torna o anfitrião de um novo jogo, e o conduz à caixa Network Game Setup. Essa caixa tem uma janela de jogadores e uma janela de cenários. A janela de jogadores mostra o nome dos outros jogadores que se associaram a seu novo jogo. Como anfitrião do novo jogo, somente você tem a opção de rejeitar outros jogadores que tentem se associar ao jogo.

A janela de cenários mostra os cenários disponíveis. Como anfitrião do jogo, cabe a você selecioná-lo, assim como os créditos, bases, engradados, Tibério e opções de jogadores (Inteligência Artificial).

Assim que você tiver 2 ou mais jogadores, pode apertar OK. Como anfitrião, você tem de decidir quando começar o jogo; você só deve fazer isso quando todos os participantes tiverem se associado.

ASSOCIE-SE AO JOGO EM REDE



Caixa de Diálogo Associar-se a Jogo

Antes de apertar em JOIN (para associar-se a um jogo), você precisa introduzir o seu nome e escolher um lado e cor. Feito isto, pode selecionar um jogo aberto e apertar em JOIN. Se o seu nome for o mesmo de outro jogador, você precisa usar outro. Se sua cor for a mesma que um jogador já integrado, o computador escolhe uma cor disponível para você.

A caixa Join Game tem uma janela de mensagens. Mensagens dos outros jogadores do seu jogo aparecem nela, assim como as suas mensagens aparecem nas janelas dos outros jogadores.

Assim que você tiver apertado em JOIN, a caixa de diálogos muda, e os botões NEW e JOIN desaparecem. Você fica então aguardando até que o anfitrião do jogo escolha iniciar o jogo. Nesse modo, você não pode mudar o seu nome, lado ou cor. Você poderá ver as opções de jogo que o anfitrião seleciona.

Enviando mensagens

Nas caixas Join Network Game ou Network Game Setup, o botão SEND MESSAGE permite que você envie uma mensagem aos outros jogadores. Pressione ESC para cancelar.

Dentro do jogo, as chaves F1-F3 enviam uma mensagem a um dos jogadores. Aperte um das chaves "F" para descobrir qual jogador ela designa. Você verá uma mensagem "To Player [Side]:" no canto superior esquerdo da tela.

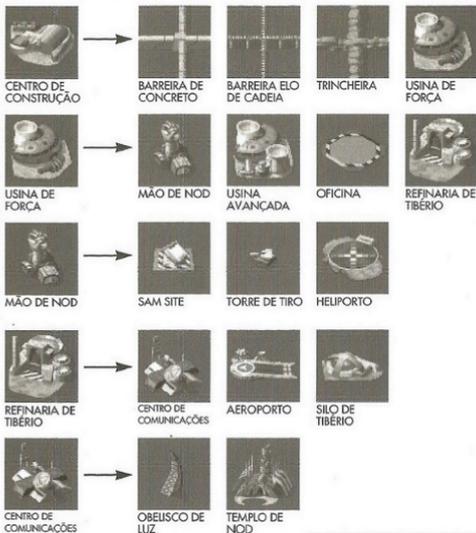
A chave F4 envia uma mensagem a todos os outros jogadores.

Obras-Primas : Estruturas Nod

DESCRIÇÃO	TECNOLOGIA	CUSTO	FORÇA	BLINDAGEM	PRÉ-REQUISITOS	FUNÇÃO/USO
Construction Yard (Centro de Construção)	1	N/A	30	Médio	Nenhum	Produz estruturas
Power Plant (Usina de Força)	1	300	+100	Leve	Centro de Construção	Produz energia
Hand of Nod (Mão de Nod)	1	300	20	Média	Usina de Força	Produz infantaria
Tiberium Refinery (Refinaria de Tibério)	1	300	20	Média	Usina de Força	Converte Tibério em Créditos
Tiberium Silo (Silo de Tibério)	1	150	10	Leve	Refinaria	Armazena 1.500 créditos
Sandbag Barrier (Trincheira)	2	50	0	Leve	Centro de Construção	Defesa da Base
Turret (Torre de Tiro)	2	600	-20	Pesada	Mão de Nod	Torre de defesa da base
Communications Center (Centro de Comunicações)	2	1000	40	Média	Refinaria	Radar & Comunicação
ArtField (Aeroporta)	2	2000	30	Pesada	Refinaria	Área para recepção de armamentos
Obeisck of light	4	1500	150	Média	Centro de Comunicações	Laser para defesa da base
Chain Link Barrier (Elo de Cadeia)	5	75	0	Média	Área de Construção	Defesa da Base
Repair Facility (Oficina)	5	1200	30	Leve	Usina de Força	Reparo de veículos
Advanced Power Plant (Usina Avançada)	5	700	+200	Leve	Usina de Força	Produz Energia
Som Site	6	750	20	Pesado/Leve	Mão de Nod	Avertisogram de helicópteros
Barreira de Concreto	7	100	0	Pesada	Centro de Construção	Defesa da Base
Templo de Nod	7	3000	150	Pesada	Centro de Comunicações	Míssil Nuclear

ESTRUTURAS NOD HIERARQUIA

CONSTRUIR A(S)
ESTRUTURA(S): PERMITE A FABRICAÇÃO DE:



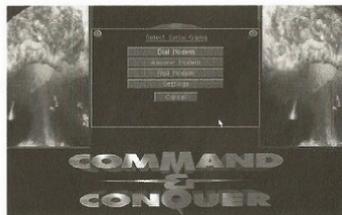
Para jogos c/ múltiplos jogadores

UNIDADE	NÍVEL TECNOLÓGICO
Centro de Construção	1
Usina de Força	1
Mão de Nod	1
Refinaria de Tibério	1
Siló de Tibério	1
Trincheira	2
Torre de Tiro	2
Centro de Comunicações	2
Aeroporto	2
Obelisco de Luz	4
Elo de Cadeia	5
Oficina	5
Usina Avançada	5
Sam Site	6
Heliporto	6
Barreira de Concreto	7
Templo de Nod	7

Jogo em série

C&C95 foi concebido para ser jogado como jogo um contra o outro, seja por cabo por modem nulo. Um modem nulo é um cabo especial que você pode adquirir em seu fornecedor local de informática. Esse cabo permite que dois computadores que se encontram a uma distância de até pouco mais de 900 metros se conectem.

PRELIMINARES DO JOGO EM SÉRIE

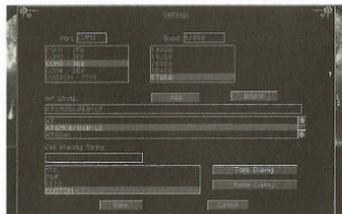


Caixa de Diálogo Selecionar Jogo Serial

Antes de poder jogar um jogo em série, você precisa configurar C&C95 com os parâmetros apropriados. Para fazer isso, selecione MULTIPLAYER GAME do menu Título. Isso o levará a uma das seguintes caixas:

- 1) Selecione jogo múltiplo. Essa caixa aparece se C&C95 detecta uma rede IPX. Selecione MODEM-SERIAL, então, da caixa Select Serial Game, escolha SETTINGS.
- 2) Selecione Serial Game. Essa caixa aparece se C&C95 não detecta uma rede IPX. Selecione SETTINGS da caixa Select Serial Ga

PARÂMETROS DO JOGO EM SÉRIE



Caixa de Diálogo de Configurações

Com isso você é conduzido à caixa Settings, onde você pode instalar os seus parâmetros de comunicação em série permanentes. Selecione a COM/PORT que corresponde a seu modem ou porta serial, juntamente com a taxa de transferência (baud rate) que você pretende usar. É importante que a taxa de transferência selecionada tenha pelo menos a mesma

JOGO P/ MÚLTIPLOS JOGADORES

velocidade de seu modem. Quando você estiver satisfeito com seus parâmetros, aperte em SAVE, e você voltará à caixa Select Serial Game.

Também nessa caixa, você pode introduzir uma linha de Inicialização de modem (separe as linhas múltiplas com um "|" [barra vertical, ou caracter "pipa"], bem como uma linha (string) de Disable Call Waiting [Desativar Chamadas Pendentes].

Se você não souber o que significam esses termos, você deve deixar as especificações padronizadas. Se quiser aprender mais a respeito dessas linhas (strings), por favor consulte o seu manual de modem e seu provedor de serviço telefônico local.

Você pode escolher ainda entre discagem em TONE ou PULSE, para se adequar a seu serviço telefônico local.

Em seguida, você precisa selecionar jogo com ou sem modem.

JOGO COM MODEM

C&C95 requer um modem que seja capaz de pelo menos 14000 baud.

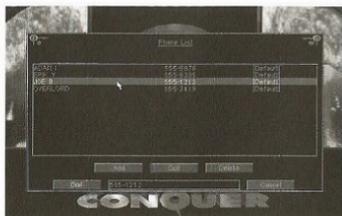
Para iniciar um jogo com modem com dois jogadores, selecione MULTIPLAYER GAME a partir do menu Título. Isso o conduzirá a uma das seguintes caixas:

1) Seleção Multiplayer Game. Essa caixa aparece se C&C95 detectar uma rede IPX. Selezione MODEM/SERIAL para jogar um jogo com modem. Isso o conduz à caixa Select Serial Game.

2) Select Serial Game (Selecione Jogo em Série). Dessa caixa, você pode escolher o tipo de jogo em série que você quer jogar.

Você não precisa decidir se você ou o seu oponente fará a chamada telefônica necessária para jogar o jogo com modem. Se a outra pessoa for ligar para você, selecione ANSWER MODEM. Supondo que você disponha dos dispositivos corretos de comunicação (usando a caixa de Settings), o seu modem esperará a chamada de seu adversário. Uma vez estabelecida a conexão, você verá a caixa Join Serial Game.

Se você for fazer a chamada para seu adversário, deve selecionar DIAL MODEM. Você será levado então à caixa da Lista telefônica.



Caixa da Lista Telefônica

A partir da caixa da lista telefônica, você pode discar os números manualmente ou acrescentar um nome e um número numa lista telefônica, para acelerar a discagem no futuro.

BARREIRA COM CORRENTES



BLINDAGEM: LEVE

CUSTO: 75

SEGUNDOS P/PRODUZIR: 5

USO DE ENERGIA: NENHUM

FINALIDADE: DEFESA DA BASE

A barreira com correntes funciona da mesma maneira que os sacos de areia, mas fornece uma defesa mais eficaz. Só armas explosivas como granadas e mísseis podem danificar uma Barreira com Correntes.



BARREIRA DE CONCRETO



BLINDAGEM: MÉDIA

CUSTO: 100

SEGUNDOS P/PRODUZIR: 7

USO DE ENERGIA: NENHUM

FINALIDADE: DEFESA DA BASE

Os muros de concreto constituem a barreira mais eficaz. São muito mais difíceis de destruir, e o inimigo levará muito mais tempo para destruí-los. Somente armas explosivas como granadas e mísseis podem danificar uma Barreira de Concreto.



OBELISCO DE LUZ

**BLINDAGEM:** MÉDIA**CUSTO:** 1500**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 100**USO DE ENERGIA:** 150**FINALIDADE:** DEFESA DE BASE EQUIPADA COM LASER

Esse laser altamente potente destrói eficazmente tropas e armamentos, a longa distância. É a mais poderosa arma disponível no jogo. Sua recarga lenta significa que não pode ser a única arma na defesa de sua base. Certifique-se de que você dispõe de excedente de energia antes de construir um desses, pois o dano a suas usinas de energia manterão os obeliscos inativos.

TEMPLO DE NOD

**BLINDAGEM:** PESADA**CUSTO:** 3000**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 200**USO DE ENERGIA:** 150**FINALIDADE:** MÍSSIL NUCLEAR

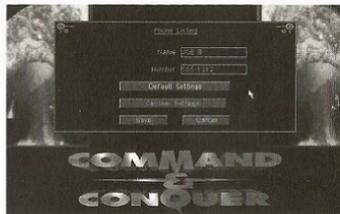
Abriga o computador central, que é o núcleo de todas as comunicações de Nod, e centro de comando de Nod. Tem blindagem pesada. Essa estrutura também permite aos jogadores de Nod disparar mísseis nucleares.

BARREIRA DE SACOS DE AREIA

**BLINDAGEM:** LEVE**CUSTO:** 50**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 3**USO DE ENERGIA:** NENHUM**FINALIDADE:** DEFESA DA BASE

Usado para impedir o avanço do inimigo. As barreiras de sacos de areia fornecem cobertura limitada, e podem atrasar as unidades. Só armas explosivas, como granadas e mísseis podem danificar essas barreiras.

Para discar manualmente, aperte na área de discagem e introduza o número (o número será acrescentado à lista telefônica sem nome). Para conservar um número para uso futuro, juntamente com nome e parâmetros de discagem habituais, aperte em ADD. Isso conduzirá você à caixa Edit Phoner Number (Editar Número Telefônico). Aperte em EDIT para modificar um número anteriormente introduzido.



Caixa de Número Telefônico

Aqui você pode introduzir um nome e número de telefone associado. Designe parâmetros permanentes (COM/PORT, IRQ, modem init string, baud rate, etc.) apertando em DEFAULT SETTINGS, ou use parâmetros já existentes apertando em CUSTOM SETTINGS. Aperte SAVE para voltar à caixa da lista telefônica.

Assim que tiver um número na lista telefônica, você pode selecionar esse número para discagem apertando-o na janela da lista. O número aparecerá na caixa de discagem.

Quando o número desejado estiver na caixa de discagem, seja introduzido manualmente, seja por seleção a partir da janela da lista, você deve apertar em Dial, o que acionará o seu modem e discará o número. Uma vez estabelecida a conexão, você verá a caixa Host Serial Game.

JOGO POR MODEM NULO

Para iniciar um jogo sem modem com dois jogadores, selecione MULTIPLAYER GAME do menu Título. Isso o levará a uma das duas caixas seguintes:

1) Seleção Multiplayer Game. Essa caixa aparece se o C&C95 detectar uma rede IPX. Selezione Modem/Serial, e então Null Modem da caixa Select Serial Game.

2) Seleção Serial Game. Dessa caixa, selecione Null Modem.

Uma vez estabelecida um conexão sem modem, você será levado à caixa "Host Serial Game", ou à caixa "Join Serial Game", dependendo de quem tiver apertado primeiro a seleção Null Modem.



Caixa Host Serial Game

HOST SERIAL GAME (ABRIGAR JOGO SERIAL)

Você precisa introduzir seu nome e escolher lado e cor.

A janela de cenários mostra os cenários disponíveis. Como anfitrião do jogo, cabe a você selecioná-lo, assim como os créditos, bases, engradados, Tibério e opções de jogadores.

Você verá uma janela de mensagens que permitirá que se comunique com seu adversário, assim que selecionar essas opções de jogo. As mensagens de seu adversário aparecem na janela de mensagens. Quando você muda de opções, estas se refletem na caixa de diálogo, permitindo que seu oponente as veja. Como anfitrião, você tem de decidir quando começar a jogar. Quando ambos concordarem sobre o cenário e as opções, você deve apertar OK para iniciar o jogo.



Caixa para se associar ao Jogo em Série

JOIN SERIAL GAME (ASSOCIE-SE AO JOGO EM SÉRIE)

Antes de apertar em OK, introduza o seu nome e escolha um lado e cor. Se o seu nome for o mesmo de outro jogador, você precisa usar outro. Se sua cor for a mesma que um jogador já integrado, o computador escolhe uma cor disponível para você.

Assim que você aperta OK, você e seu parceiro ficam num estado de expectativa até que o anfitrião do jogo escolha iniciar o jogo. Neste modo, você não pode mudar o seu nome, lado ou cor. Você poderá ver as opções de jogo selecionadas pelo anfitrião. O jogo inicia quando o anfitrião aperta OK.

HELIPORTO*



BLINDAGEM: MÉDIA
CUSTO: 1500
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 100
USO DE ENERGIA: 10



FINALIDADE: LANÇAMENTO DE HELICÓPTEROS

A construção do heliponto permite o uso do avião de ataque ORCA. O heliponto é também a estação de rearmamento do ORCA. Se o heliponto for perdido, o ORCA não poderá recarregar. Qualquer ORCA pode usar o heliponto do seu lado.

AEROPORTO



BLINDAGEM: PESADA
CUSTO: 2000
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 133
USO DE ENERGIA: 30



FINALIDADE: ÁREA DE RECEPÇÃO DE ARMAS

A Nod compra todas as suas unidades. O Aeroporto permite que aviões de carga pousem e entreguem equipamento. É funcionalmente equivalente à Fábrica de Armas do GDI. Porém, você não recebe instantaneamente a unidade quando ela está completa - ela tem que ser aerotransportada, por isso, haja de acordo. A construção de vários aeroportos aumentará a velocidade de expedição, e permitirá que você receba duas unidades ao mesmo tempo.

OFICINA



BLINDAGEM: LEVE
CUSTO: 1200
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 80
USO DE ENERGIA: 30

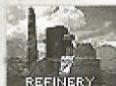


FINALIDADE: CONserto DE VEÍCULOS

A oficina permite que você conserte unidades danificadas. Levar um veículo à oficina inicia o processo de conserto. Todos os consertos são deduzidos de seus créditos. Se você fica sem créditos enquanto os consertos estão em andamento, eles serão interrompidos. Danos à oficina aumentam sensivelmente o tempo de conserto.

* Apenas em jogos para multi-jogadores. Podem estar disponíveis em jogos individuais como unidades dada a você no início da missão ou como um objetivo para ser capturado.

REFINARIA

**BLINDAGEM:** MÉDIA**CUSTO:** 2000**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 133**USO DE ENERGIA:** 40**FINALIDADE:** CONVERTE TIBÉRIO EM CRÉDITOS

A unidade processa Tibério em seus elementos componentes. A construção da refinaria aciona imediatamente um caminhão de Tibério, e cada refinaria pode ter um número infinito de caminhões. A refinaria armazena 1000 créditos de Tibério processada.



SILO

**BLINDAGEM:** LEVE**CUSTO:** 150**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 10**USO DE ENERGIA:** 10**FINALIDADE:** ARMAZENA TIBÉRIO REFINADO

A unidade armazena até 1500 créditos de Tibério processado. Quando a refinaria atinge sua capacidade máxima de Tibério, você terá de construir silos para administrar o excesso de Tibério. Defenda-o cuidadosamente. Se destruído ou capturado, a quantidade armazenada é deduzida da sua conta.



CENTRO DE COMUNICAÇÕES

**BLINDAGEM:** MÉDIA**CUSTO:** 1000**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 66**USO DE ENERGIA:** 40**FINALIDADE:** BASEAR RADAR & COMUNICAÇÃO

Permite o uso da tela de radar, enquanto houver energia suficiente. A tela de radar permite visualizar uma longa extensão do campo de batalha, e comandar unidades a longas distâncias. Ao jogar como Nod contra GDI, nas missões individuais, a destruição da Estação de Radar da GDI impedirá que a GDI deslanche bombardeios de A-10 contra você.



Enviando mensagens

Das caixas "Host Serial Game" ou "Join Serial Game", o botão SEND MESSAGE permite que você envie uma mensagem a outros jogadores. Pressione ESC para cancelar.

Dentro de um jogo, se você apertar a tecla F1 envia uma mensagem ao seu adversário. Você verá uma mensagem "To Player [Side]:" no canto superior esquerdo da tela.

Controles de Jogo Avançado

Assim que você tiver uma boa noção dos controles básicos para suas unidades, é hora de passar para alguns dos controles mais avançados que são apresentados em Command & Conquer. Se você quiser testar suas habilidades contra outros jogadores, aprender a usar esses controles lhe confere uma vantagem adicional.

Equipes [CTRL+#, #, ALT+#]

Como você já sabe, você pode selecionar mais do que uma unidade ao mesmo tempo, apertando o botão esquerdo sobre um espaço vazio, e abrindo uma caixa para selecionar todas as unidades que você quer mover ao mesmo tempo. O que ocorre se você selecionar uma só delas no meio da batalha? Normalmente, você teria que reuni-las todas novamente. Isso pode significar percorrer toda a tela, já que na maior parte do tempo você está tentando fazer mais do que uma coisa ao mesmo tempo. Essa maneira é muito lenta.

Você pode "salvar" todas as unidades selecionadas numa só equipe. Para fazer isso, selecione primeiramente todas as unidades que você quer em sua equipe, então mantenha apertada a tecla CTRL, e aperte e solte qualquer uma das teclas numéricas de seu teclado (1-9 ou 0). Isso reunirá todas as unidades selecionadas num só time. Para selecionar instantaneamente essa equipe, apenas tecle o número correspondente a ela, e todas essas unidades serão selecionadas.

Note que isso não fará com que você focalize novamente essa equipe, apenas a selecionará para que você possa lhe dar ordens. Se você quiser ver o grupo, mantenha a tecla ALT apertada e tecle o número que você designou para essa equipe. Isso fará com que você concentre sua atenção nessa equipe.

Você pode facilmente acrescentar membros a uma equipe já existente. Em primeiro lugar, selecione essa equipe digitando o número correspondente a ela. Então, mantenha apertada a tecla SHIFT e aperte o botão do mouse individualmente sobre as unidades que você quer acrescentar a essa equipe (desculpe, mas você não pode reuni-las numa caixa à parte com esse método). Assim que você tiver selecionado todas as que desejar, salve mais uma vez a equipe mantendo pressionada a tecla CTRL, e digitando o número da equipe.

Modo de guarda (tecla "G")

Normalmente, as unidades que você estaciona só responderão ao fogo se forem alvejadas, ou se uma unidade inimiga se aproximar demais para que disparem sobre ela. Mas elas não ficarão procurando encrenca - só se envolverão em batalha se algum outro começar.

Se você quiser que suas unidades lutem com qualquer um que esteja no alcance, selecione a unidade e aperte a tecla "G" no teclado. Isso porá todas as unidades selecionadas em modo de guarda. Com isso, suas unidades serão bem mais agressivas, indo de encontro a qualquer ameaça que se aproxime delas.

O modo de guarda continuará ativo nessas unidades até que você as mova, ou lhes dê outra ordem, como parar ou dispersar.

QUARTEL (HAND OF NOD)



BLINDAGEM: MÉDIA

CUSTO: 300

SEGUNDOS P/PRODUZIR: 20

USO DE ENERGIA: 20

FINALIDADE: PRODUZ INFANTARIA

Cria unidades de elite da infantaria para a Irmandade de Nod. Construir vários quartéis diminuirá o tempo necessário para treinar um soldado.



TORRE



BLINDAGEM: PESADA

CUSTO: 600

SEGUNDOS P/PRODUZIR: 17

USO DE ENERGIA: 20

FINALIDADE: DEFESA DA BASE

Para varredura ampla, proteção de curto alcance contra veículos de ataque pesados. É o pivô da defesa da base Nod. Por isso, certifique-se de ter várias delas nas entradas de sua base. Com poder de fogo razoável, são equivalentes ao canhão de um tanque médio - sem a mesma mobilidade.



POSTO SAM



BLINDAGEM: PESADA/LEVE

CUSTO: 700

SEGUNDOS P/PRODUZIR: 50

USO DE ENERGIA: 20

FINALIDADE: UNIDADE DE DEFESA ANTI-AÉREA

Dispara mísseis terra-ar sobre unidades aéreas da GDI. Quando o canhão está oculto no solo, é difícil de ser atingido. Mas quando o lançador está exposto é mais vulnerável. Posicione-os em torno de sua base, numa formação triangular. Com isso você tem melhores chances de destruir ameaças aéreas antes que elas causem dano sério a sua base.



BASE DE CONSTRUÇÃO

**BLINDAGEM:** LEVE**CUSTO:** N/D**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** N/D**USO DE ENERGIA:** NENHUM**FINALIDADE:** PRODUZ ESTRUTURAS

A Base de Construção é o fundamento de uma base, e permite a construção de outros prédios. Você precisa proteger essa estrutura! Sem ela, não pode construir qualquer nova estrutura. A Base de Construção é muito forte, mas, como ocorre com a maioria das estruturas, é vulnerável a engenheiros. Tente cercar sua Base de Construção com muros, para manter longe visitantes indesejados.



USINA DE ENERGIA

**BLINDAGEM:** MÉDIA**CUSTO:** 300**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 20**USO DE ENERGIA:** NENHUM**FINALIDADE:** FORNECE ENERGIA À BASE

Fornece energia às estruturas de sua base. A somatória de energia se relaciona diretamente com a condição das usinas de energia, por isso, proteja-as durante as batalhas. Se forem danificadas, conserte-as rapidamente, ou as fofecas de sua base podem deixar de funcionar. A Usina de Energia produz 100 unidades de energia.



USINA DE ENERGIA AVANÇADA

**BLINDAGEM:** MÉDIA**CUSTO:** 700**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 47**USO DE ENERGIA:** NENHUM**FINALIDADE:** FORNECE ENERGIA À BASE

Essa estrutura avançada fornece as correntes de energia de algumas estruturas posteriores, com maior uso de energia. Pode custar um pouco mais do que a Usina de Energia original, mas gera o dobro de energia (200 unidades).



Forçar a atirar (CTRL + Clique esquerdo)

Às vezes, você pode querer que certas unidades atirem em um prédio ou área, mesmo que não haja qualquer alvo inimigo. Para forçá-las a fazer isso, você pode usar o comando de forçar a atirar. Simplesmente selecione as unidades que você quer que atirem, mantenha apertada a tecla CTRL e clique no local que você quer que elas ataquem.

Nesse modo, as unidades continuam a atirar nessa área, ignorando todas as outras ameaças, até que você lhes diga para parar, ou lhes dê uma nova ordem.

Forçar movimento [ALT + Clique esquerdo]

A infantaria está incomodando os seus tanques? Esmague-a. Usando o comando forçar movimento, você pode fazer com que seus tanques (ou qualquer unidade pesada) passe por uma célula ocupada pelo inimigo. E tente passar por cima da infantaria ali presente. Para fazer isso, selecione a(s) unidade(s) para forçar o movimento, então mantenha apertada a tecla ALT e clique à esquerda na área na qual você quer forçar o movimento. Você também pode usar esse recurso para isolar uma unidade de infantaria que está dificultando as coisas para você. Sua unidade tentará esmagar essa infantaria até conseguir, ou até que você lhe dê uma nova ordem, ou até que ela própria seja destruída.

Veículos não podem passar por cima uns dos outros, e a infantaria não pode passar por cima de tanques. Somente unidades motorizadas ou pesadas podem forçar o movimento sobre uma infantaria inimiga. Você não pode forçar os seus tanques a esmagarem a sua própria infantaria.

Dispersar [Tecla X]

Com tanques tentando esmagar sua infantaria, e aviões chegando com Napalm, a tecla dispersar vem a calhar. Você pode fazer com que suas tropas se movam numa direção aleatória a partir de sua localização atual, permitindo-lhes (na maioria das vezes) escapar.

Para dispersar unidades, selecione-as e digite a tecla "X". Unidades que estão se dispersando continuarão a executar ordens de ataque, de modo que você pode selecioná-las, ordenar-lhes que ataquem, e então digitar a tecla "X" para fazê-las dispersar, fugindo da ameaça.

NOTA: A dispersão só fará as unidades se moverem uma vez; se você quiser que elas se dispersem continuamente, precisa manter as unidades selecionadas, e continuar a digitar a tecla "X" a cada instante. De outro modo, elas irão se dispersar uma só vez, então parar, continuando a atacar o alvo que você lhes designou. Também pode acontecer que as unidades que estão se dispersando fiquem fora da zona de fogo. Se isso acontecer, clique à esquerda sobre o alvo mais uma vez (com as unidades ainda selecionadas), e suas unidades voltarão à zona de fogo.

Próxima unidade [N]

Digitar a tecla "N" selecionará e centralizará a tela em uma de suas unidades. Digitar mais uma vez a tecla "N" passará para outra unidade, e assim por diante.

Parar [S]

Se uma unidade estiver marchando para morte certa, ou recebeu uma ordem que você não quer que ela continue a executar, você pode obrigar essa unidade (ou estrutura, se for algum tipo de torre) a parar de atirar/se mover/recolher. Selecione a(s) unidade(s) que você quer deter, e digite a tecla "S".

Seguir [CTRL + ALT + Clique esquerdo]

Às vezes, você pode querer que as unidades "sigam" outra unidade enquanto ela se move pelo mapa. Isso pode ser bom para proteger um caminhão de minério ou qualquer outra unidade crítica enquanto ela se move. Para seguir uma unidade, selecione as unidades que irão fazer a escolta, e mantenha apertado as teclas CTRL e ALT. Com estas ainda seguras, você verá que o cursor mudou para um cursor vermelho de movimento. Clique sobre a unidade que você quer que seja seguida, e elas irão automaticamente atrás dela, seguindo-o onde quer que vá.

NOTA: Ter muitas unidades seguindo uma só unidade pode ser contra-protutivo. Não ponha muitas unidades seguindo seu caminhão de minério ou isso pode prejudicar seu movimento e diminuir a velocidade de sua coleta. Se unidades suficientes estiverem seguindo, podem cercar o seu alvo, e ele não poderá se mover.

Centralizar visão [Tecla Home]

Digitar a tecla home centralizará a sua visão sobre a unidade/estrutura selecionada.

Visão da Base de Construção [tecla H]

Digitar "H" centralizará instantaneamente sua visão sobre sua base de construção. Isso é útil para retornar a sua base quando você estava concentrando seus esforços em algum outro lugar do campo de batalha.

Marcas de localização [CTRL +F7-F10, F7-F10]

Se você quiser salvar uma localização específica do mapa, precisa deslocar o mapa principal de batalha para indicar a localização que você quer marcar, e então manter apertada a tecla CTRL e apertar uma das chaves de função (F7-F10). Isso marcará a localização, que pode então ser acionada digitando a chave de função apropriada.

Obras-Primas: Unidades Nod

AFID = Aeroporto COM = Centro de Comunicações HELI = Heliponto HON = Mão de Nod REEF = Refinaria TON = Templo de Nod

Descrição	Tecnologia	Custo	Alcance	Blindagem	Pre-Requisitos	Arma
Minigun Infantry (Infanteria de Armas Leve)	1	100	Curto	Nenhuma	Mão de Nod	Rifle M-16
Infantry Longo-Chamas	1	200	Curto	Nenhuma	Mão de Nod	Lança-Chamas
Rocket Soldier (Soldado Foguete)	2	300	Médio	Nenhuma	Mão de Nod	Foguete Leve TOW
Recon Bike	2	500	Médio	Leve	Avaporto	Foguete Dragon TOW
Hovercraft (Cavaleteira)	2	1400	Não há	Pesado	Avaporto, Refinaria	Nenhuma
Nod Buggy	3	300	Curto	Leve	Avaporto	Metralhadora M-60
Engineer (Engenheiro)	3	500	Não há	Nenhuma	Mão de Nod	Nenhuma
Light Tank (Tanque Leve)	3	600	Médio	Média	Avaporto	APDS 75mm
APC	4	700	Curto	Pesado	Avaporto, Mão de Nod	Metralhadora M-60
Flame Tank (Tanque Incendiário)	4	800	Curto	Média	Avaporto, Centro de Comunicações	Cometes Duplas Incendiárias
Stechik Tank (Tanque Stechik)	5	900	Médio	Leve	Avaporto, Centro de Comunicações	Foguete Dragon TOW
Mobile Artillery (Artilharia Móvel)	6	450	Longo	Médio	Avaporto	Nenhuma
Chimok* (Chimok de Transporte)	6	1500	Não há	Médio	Avaporto, Heliponto	Cargas Balísticas de 150mm
Attack Helicopter (Helicóptero de Ataque)*	6	1200	Médio	Média	Heliponto, Avaporto	Foguete 227mm
ChemWarrior (Guerrilha Químico)*	7	300	Curto	Nenhuma	Mão de Nod, Templo de Nod	Spray Químico
Commando*	7	1000*	I/S	Nenhuma	Mão de Nod, Templo de Nod	Sniper Rifle / Explosivo G4
MBLS*	7	800	Longo	Leve	Avaporto, Templo de Nod	Missil 227mm
MCV*	7	5000*	N/A	Média	Avaporto, Templo de Nod	Nenhuma
SSM Launcher* (Lançador SSM)	7	750	Muito Longo	Leve	Avaporto, Templo de Nod	Misséis Jabo Honesto
Nuclear Strike (Ataque Nuclear)	7	750	Muito Longo	não há	Templo de Nod	Detonação Nuclear
Hovercraft	Não há	Não há	Pesado	Não há	Não há	
Carga Pône (Aeroneve de Carga)	Não há	Não há	Não há	Pesado	Não há	

* Disponível em missões no modo Multiplayer apenas. Podem estar disponíveis em missões modo Single como unidades fornecidas no início da missão ou como objetivo para captura.

UNIDADES NOD HIERARQUIA

CONSTRUIR A(S) ESTRUTURAS(S): PERMITE A FABRICAÇÃO DE:

MÃO DE NOD → INFANTARIA DE ARMAMENTO LEVE SOLDADO FOGUETE INFANTARIA LANÇA-CHAMAS CORPO DE ENGENHARIA

MÃO DE NOD + TEMPLO DE NOD → INFANTARIA COMANDO GUERREIRO QUÍMICO

MÃO DE NOD + AEROPORTO → APC

MÃO DE NOD + HELIPORTO → CHINOOK APACHE

AEROPORTO → RECON BIKE NOD BUGGY
 AEROPORTO + CENTRO DE COMANDO → TANQUE LEVE ARTILHARIA

AEROPORTO + CENTRO DE COMANDO → TANQUE INCENDIÁRIO TANQUE STEALTH

AEROPORTO + REFINARIA DE TIBÉRIO → CAMINHÃO

AEROPORTO + TEMPLO DE NOD → MCV MRLS

AEROPORTO + OBELISCO DA LUZ → LANÇADOR SSM

Para jogos c/ múltiplos jogadores

UNIDADE	NÍVEL TECNOLÓGICO
Infantaria Lança-Chamas	1
Soldado Foguete	2
Recon Bike	2
Colheitadeira	2
Nod Buggy	3
Engenheiro	3
Tanque Leve	3
APC*	4
Tanque Incendiário	4
Artilharia Móvel	6
Chinook de Transporte*	6
Helicóptero de Ataque*	6
Guerreiro Químico*	7
Commando*	7
MRLS	7
MCV	7
Lançador SSM*	7
Ataque Nuclear	7

* Disponível apenas no modo para jogos com múltiplos jogadores

UNIDADES GDI

INFANTARIA COM ARMAMENTO LEVE



BLINDAGEM: NENHUMA
CUSTO: 100
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 7
ALCANCE: CURTO

ARMA: RIFLE M-16

Equipadas com o GAU-3 "Eliminator", pente de 5.56 mm, essa tropa é o principal elemento das forças da GDI. Em massa, essa unidade é bastante útil contra unidades blindadas lentas, como tanques. Lembre-se apenas que tanques grandes podem facilmente esmagar sua infantaria, e armas à base de fogo podem rapidamente reduzir esquadrões inteiros a cinzas.

GRANADEIRO



BLINDAGEM: NENHUMA
CUSTO: 160
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 7
ALCANCE: CURTO

ARMA: GRANADA ALTAMENTE EXPLOSIVA

O corpo de granadeiros é uma unidade infantaria útil para todos os fins. É uma tropa mais rápida, pode ver mais longe, e tem um poder de fogo maior do que a infantaria normal. As granadas lançadas por essa unidade podem não só passar por cima de muros, como podem destruí-los. Tem um alto poder de explosão.

SOLDADOS FOGUETES



BLINDAGEM: NENHUMA
CUSTO: 300
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 17
ALCANCE: MÉDIO

ARMA: FOGUETES TOW LEVES

Essas unidades de infantaria são mais lentas e mais vulneráveis do que outras, mas podem penetrar blindagens mais rapidamente do que qualquer outra unidade de infantaria. Sua principal vantagem é a capacidade de atacar unidades aéreas. São mais eficazes como unidades de apoio em grupos diversos.

COMANDO*



BLINDAGEM: NENHUMA
CUSTO: 1000
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 67
ALCANCE: LONGO

ARMA: RIFLE DE TOCAIA E PACOTES EXPLOSIVOS C-4

O Comandô pertence à Unidade de Forças de Elite da GDI. Essa unidade utiliza um rifle de assalto Raptor 50cal. com supressor, que é capaz de destruir unidades de infantaria a longa distância. Além disso, o Comandô carrega explosivos C-4. Quando colocados em estruturas inimigas, esses explosivos arrasarão a estrutura visada em segundos.



ENGENHEIRO



BLINDAGEM: NENHUMA
CUSTO: 500
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 33
ALCANCE: N/D

ARMA: NENHUMA

Os engenheiros são usados para capturar prédios inimigos. Como não trazem armas, são extremamente vulneráveis no campo de batalha, e devem ser dirigidos com muito cuidado. Essa tropa é bem lenta, de modo que colocá-los em um APC é a maneira ideal de movê-los pelo campo de batalha.



HUMM-VEE



BLINDAGEM: LEVE
CUSTO: 400
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 27
ALCANCE: CURTO

ARMA: METRALHADORA M-60

Esses veículos de ataque para qualquer tipo de terreno são rápidos e muito úteis contra infantaria, e podem destruir totalmente grande número de motos, quando utilizados em massa. Sua blindagem leve os torna vulneráveis a qualquer arma explosiva.



AVIÃO DE CARGA



BLINDAGEM: PESADA
CUSTO: N/D
SEGUNDOS P/PRODUZIR: N/D
ALCANCE: N/D

ARMA: NENHUMA

Esse cargueiro leva unidades adquiridas pela Irmandade de Nod a partir do aeroporto. Qualquer unidade que receba ordem para tal será embarcada assim que possível. Somente um avião de carga pode estar em funcionamento (no aeroporto) ao mesmo tempo.



SISTEMA MÓVEL DE LANÇAMENTO DE FOGUETES (MRLS)*



BLINDAGEM: LEVE
CUSTO: 800
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 53
ALCANCE: LONGO

ARMA: FOGUETES 227MM

Devastação ambulante. Dispara mísseis de 227 mm, e é eficaz simplesmente contra tudo, incluindo ameaças aéreas. Sem capacidade de luta em curto alcance, essa unidade necessita de proteção constante. É um veículo de ataque. Mantenha-o na retaguarda, e não deixe os inimigos se aproximarem dele.



* Apenas em jogos para multi-jogadores. Podem estar disponíveis em missões para um só jogador como uma unidade dada a você no início de uma missão ou como um objetivo de missão a ser capturado.

MCV



BLINDAGEM: MÉDIA
CUSTO: 5000
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 333
ALCANCE: N/D



ARMA: NENHUMA

O veículo de construção móvel permite que você procure locais apropriados para instalar suas bases. Assim que encontrar um local, converta o MCV numa Base de Construção plena, e use-a para construir outras estruturas. Como é lento, desarmado e caro, você terá interesse em defendê-lo com outras unidades.

CAMINHÃO DE MINÉRIO (HARVESTER)



BLINDAGEM: PESADA
CUSTO: 1400
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 93
ALCANCE: N/D



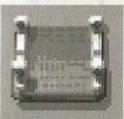
ARMA: NENHUMA

Esse veículo blindado procura e recolhe Tibério bruto, e então transporta-o para as refinarias para processá-lo. É lento e difícil de manejar, e precisará ser protegido. Entre suas vantagens estão que ele pode bater em retirada antes de ser destruído, e é eficiente para esmagar infantaria inimiga.

HOVER CRAFT



BLINDAGEM: PESADA
CUSTO: N/D
SEGUNDOS P/PRODUZIR: N/D
ALCANCE: N/D



ARMA: NENHUMA

Essa unidade com blindagem pesada transporta homens e veículos durante ataques anfíbios. Não pode ser construído em qualquer missão, incluindo os jogos múltiplos.

APC



BLINDAGEM: PESADA
CUSTO: 700
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 47
ALCANCE: CURTO



ARMA: METRALHADORA M-60

O Blindado de Transporte de Tropas (Armored Personnel Carrier - APC) transporta e protege até cinco unidades, levando-as ou trazendo-as dos locais de batalha. Sua blindagem leve, alta velocidade e grande alcance de visão faz dela uma unidade batidora ideal. É útil também para esmagar infantaria inimiga.

TANQUE MÉDIO



BLINDAGEM: PESADA
CUSTO: 800
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 53
ALCANCE: MÉDIO



ARMA: APDS 105MM

Com seu canhão único, o Tanque Médio atira projéteis capazes de penetrar em blindagens. É mais rápido, mais sólido e mais destrutivo do que o Tanque Leve da NOD. É um dos melhores veículos do jogo. É eficaz tanto contra veículos quanto contra estruturas, mas pode ser destruído por unidades de infantaria ou por unidades aéreas.

SISTEMAS MÓVEIS LANÇADORES DE MÍSSEIS



BLINDAGEM: LEVE
CUSTO: 800
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 53
ALCANCE: LONGO



ARMA: MÍSSEIS 227MM

Devastação ambulante. É o veículo de ataque de maior alcance da GDI. Dispara mísseis de 227 mm, e é eficaz simplesmente contra tudo, incluindo ameaças aéreas. Sem capacidade de luta em curto alcance, essa unidade necessita de proteção constante. É um único veículo de ataque. Mantenha-o na retaguarda, e não deixe os inimigos se aproximarem dele.

TANQUE MAMUTE

**BLINDAGEM:** PESADA**CUSTO:** 1500**SEGUNDOS PARA PRODUZIR:** 80**ALCANCE:** MÉDIO/LONGO**ARMA:** APDS DUPLO 120MM/MÍSSEIS DENTES DE MAMUTE

Armado com canhões duplos de 120 mm e Mísseis Dentes de Mamute, esse gigante é uma unidade de ataque bastante versátil. Suas armas ajudam a compensar sua falta de rapidez e mobilidade. Quando essa unidade for muito afetada, pode lentamente recuperar sua condição em até 50%. Quando o tanque Mamute é posto em modo de guarda, pode atirar em unidades aéreas.



AVIÃO DE ASSALTO ORCA VTOL

**BLINDAGEM:** LEVE**CUSTO:** 1200**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 80**ALCANCE:** LONGO**ARMA:** FOGUETES TOW DRAGON

Com aterrissagem e decolagem vertical (VTOL), esse avião carrega cinco salas de foguetes TOW. Os ORCAs são excepcionalmente úteis para destruir blindados inimigos, como os caminhões de minério. Quando usados em conjunção com disparos de canhões de ion, podem facilmente destruir estruturas inimigas. Quando o ORCA fica sem foguetes, precisa retornar à base para recarregar.



HELICÓPTERO DE TRANSPORTE "CHINOOK"

**BLINDAGEM:** MÉDIA**CUSTO:** 1500**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 100**ALCANCE:** N/D**ARMA:** NENHUMA

Fornece transporte para qualquer unidade de infantaria, levando ou trazendo rapidamente tropas do campo de batalha. Essa unidade é basicamente uma versão aérea do APC, sem arma.



LANÇADOR DE MÍSSEIS DE TERRA (SSM)*

**BLINDAGEM:** LEVE**CUSTO:** 750**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 50**ALCANCE:** EXTREMO**ARMA:** MÍSSEIS HONEST JOHN

O SSM é a unidade de maior alcance da Nod, capaz de atirar no inimigo a partir de uma grande distância. Suas cargas de napalm são úteis para lançar sobre as defesas das bases, sem qualquer perigo de retaliação. A infantaria em grandes grupos também sofrerá por sua grande área de atuação. O tempo de recarga dessa unidade é extremamente alto, exigindo o apoio de outras unidades nesse período.



HELICÓPTERO DE ATAQUE APACHE

**BLINDAGEM:** MÉDIA**CUSTO:** 1200**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 80**ALCANCE:** MÉDIO**ARMA:** CANHÃO GATLING DE ALTA VELOCIDADE

O helicóptero Apache da Nod é rápido, ágil e carrega uma grande quantidade de munição. Usado principalmente contra infantaria e estruturas, pode destruir unidades blindadas quando em grande número. Use-os para enfraquecer as bases antes de lançar uma arma nuclear, ou eliminar uma horda de engenheiros que esteja vindo na direção de sua base.



HELICÓPTERO DE TRANSPORTE "CHINOOK"

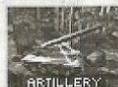
**BLINDAGEM:** MÉDIA**CUSTO:** 1500**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 100**ALCANCE:** N/D**ARMA:** NENHUMA

Fornece transporte de campo para toda unidade de infantaria, levando rapidamente novas tropas ao campo de batalha, ou retirando-as de lá. Essa unidade é basicamente uma versão aérea do APC, sem a arma.



* Apenas em jogos para multi-jogadores. Podem estar disponíveis em missões em jogos solitários como unidades dada a você no início da missão ou como objetivos a serem capturados.

ARTILHARIA MÓVEL



BLINDAGEM: MÉDIA
CUSTO: 450
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 30
ALCANCE: LONGO

ARMA: CARGAS BALÍSTICAS DE 155MM

Esse grande canhão tem grande alcance e poder balístico. Essa unidade é muito lenta. Qualquer ataque que use essa unidade tem de ser cuidadosamente organizado - levar a unidade a seu alvo pode ser muito difícil. Mas, assim que fica a distância de tiro, pouca coisa resiste a seu poder de fogo. Por natureza, a artilharia é algo imprecisa.



TANQUE DE CHAMAS



BLINDAGEM: MÉDIA
CUSTO: 800
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 53
ALCANCE: CURTO

ARMA: CANHÕES COM CHAMA DUPLA

Especialmente útil contra infantaria e estruturas, o Tanque de Chamas pode se mover em meio a numerosa infantaria com pouco ou nenhum dano para si mesmo. Para aumentar suas capacidades destrutivas, o tanque de chamas é rápido, capaz de evitar algumas das armas de fogo que podem atrasá-lo e aproximar-se rapidamente de seu alvo.



TANQUE CAMUFLADO



BLINDAGEM: LEVE
CUSTO: 900
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 60
ALCANCE: MÉDIO

ARMA: FOGUETES TOW DRAGON

Esse tanque levemente blindado é equipado com o escudo Lázaro, que o esconde do inimigo. Esse escudo é neutralizado durante o disparo, dando aos tanques a habilidade de aparecerem do nada. Embora os veículos e a maior parte das estruturas não sejam capazes de ver o tanque enquanto está camuflado, a infantaria e as Torres de Guarda descobrirão o tanque se ele se aproximar demais.



MCV



BLINDAGEM: MÉDIA
CUSTO: 5000
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 333
ALCANCE: N/D

ARMA: NENHUMA

O veículo de construção móvel permite que você procure locais apropriados para instalar suas bases. Assim que encontrar um local, converta o MCV numa Base de Construção plena, e use-a para construir outras estruturas. Como é lento, desarmado e caro, você terá interesse em defendê-lo com outras unidades.



CAMINHÃO DE MINÉRIO (HARVESTER)



BLINDAGEM: PESADA
CUSTO: 1400
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 93
ALCANCE: N/D

ARMA: NENHUMA

Esse veículo blindado procura e recolhe Tibério bruto, e então transporta-o para as refinarias para processá-lo. É lento e difícil de manejar, e precisará ser protegido. Entre suas vantagens estão que ele pode bater em retirada antes de ser destruído, e é eficiente para esmagar infantaria inimiga.



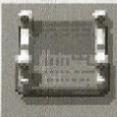
HOVER CRAFT



BLINDAGEM: PESADA
CUSTO: N/D
SEGUNDOS P/PRODUZIR: N/D
ALCANCE: N/D

ARMA: NENHUMA

Essa unidade com blindagem pesada transporta homens e veículos durante ataques anfíbios. Não pode ser construído em qualquer missão, incluindo jogos múltiplos.



AVIÃO DE APOIO DE TERRA A-10

**BLINDAGEM:** PESADA**CUSTO:** N/D**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** N/D**ALCANCE:** LONGO**ARMA:** BOMBAS DE NAPALM

Essas unidades têm alto poder de manobra, com bombas de napalm que destroem os inimigos no solo. Quando jogar como GDI nas missões em jogos solitários, ao destruir todas as bases SAM da Nod você terá acesso a ataques aéreos por A-10. Como o A-10 bombardeia em linha, é uma boa idéia escolher um alvo que seja parte de um grupo. Você pode atingir mais inimigos dessa forma.



CANHONEIRA

**BLINDAGEM:** PESADA**CUSTO:** N/D**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** N/D**ALCANCE:** LONGO**ARMA:** MÍSSIL TOMAHAWK

Pesadamente blindado, e armado com mísseis terra-terra, essa unidade é a parte mais importante das forças navais da GDI. Essa unidade faz aparições especiais nas missões da GDI, mas normalmente não está disponível.



MOTO RECON

**BLINDAGEM:** LEVE**CUSTO:** 500**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 33**ALCANCE:** MÉDIO**ARMA:** FOGUETES TOWN DRAGON

Dotada de dois lançadores de foguete, as motos têm grande flexibilidade, servindo a múltiplos papéis nas forças Nod. Aprenda a usar essas unidades em formações, caçando unidades isoladas ou caminhões de minério. Quando em modo de guarda, elas atirarão em aviões inimigos, o que as torna ideais para impedir ataques aéreos inimigos. Sua velocidade as torna igualmente unidades de patrulha ideais.



BUGGY NOD

**BLINDAGEM:** LEVE**CUSTO:** 300**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 20**ALCANCE:** CURTO**ARMA:** METRALHADORA M60

Esses veículos para qualquer terreno estão equipados com uma torre de metralhadora M60. Mais rápidos do que o Hum-Vee da GDI, o Buggy sacrificou uma parte da blindagem com esse propósito. Usado em táticas de atacar e recuar sobre a infantaria, e outros alvos com blindagem leve, o Buggy brilha. Contra blindagem, morre.



TANQUE LEVE

**BLINDAGEM:** MÉDIA**CUSTO:** 600**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 40**ALCANCE:** MÉDIO**ARMA:** APDS 75MM

Esse veículo de tração altamente ágil tem o máximo poder de destruição com um mínimo de peso, manutenção e armamento. Mais rápido do que qualquer outro tanque no campo de batalha, essas unidades podem alcançar rapidamente os alvos. Usados em conjunto com ataques aéreos, essas unidades são muito eficazes.



ENGENHEIRO



BLINDAGEM: NENHUMA

CUSTO: 500

SEGUNDOS P/PRODUZIR: 33

ALCANCE: N/D

ARMA: NENHUMA

Os engenheiros são usados para capturar prédios inimigos. Como não trazem armas, são extremamente vulneráveis no campo de batalha, e devem ser dirigidos com muito cuidado. Colocá-los num Chinook é uma maneira ideal de movê-los pelo campo de batalha. Jogar um Chinook cheio de engenheiros numa base inimiga é uma tática muito empregada.



GUERREIRO QUÍMICO



BLINDAGEM: NENHUMA

CUSTO: 300

SEGUNDOS P/PRODUZIR: 20

ALCANCE: CURTO

ARMA: SPRAY QUÍMICO

O Guerreiro Químico é uma unidade avançada de infantaria, imune aos efeitos do Tibério. A bomba química que eles carregam produz uma nuvem tóxica de gás de Tibério de curta duração, que matará qualquer infantaria que sofra seus efeitos.



COMANDO*



BLINDAGEM: NENHUMA

CUSTO: 1000

SEGUNDOS P/PRODUZIR: 67

ALCANCE: LONGO

ARMA: RIFLE DE TOCAIA E PACOTES EXPLOSIVOS C-4

O Comando utiliza um rifle de assalto Raptor 50cal. com supressor, que é capaz de destruir unidades de infantaria a longa distância. Além disso, o Comando carrega explosivos C-4. Quando colocados em estruturas inimigas, esses explosivos arrasarão a estrutura visada em segundos.



* Apenas em jogos para multi-jogadores. Podem estar disponíveis em missões em jogos solitários como unidades dada a você no início da missão ou como objetivos a serem capturados.

GDI UNITS - HIERARQUIA

CONSTRUIR A(S) ESTRUTURA(S): PERMITE A FABRICAÇÃO DE:



QUARTEIS



INFANTARIA DE ARMAMENTO LEVE



GRANADEIRO



SOLDADO FOGUETE



CORPO DE ENGENHARIA



QUARTEIS



CENTRO DE COMANDO AVANÇADO



INFANTARIA COMMANDO



QUARTEIS



FABRICA DE ARMAS



APC



QUARTEIS



HELIPORTO



CHINOOK*



ORCA



FABRICA DE ARMAS



HUMM-VEE



TANQUE MÉDIO



FABRICA DE ARMAS



CENTRO DE COMANDO AVANÇADO



PLATAFORMA DE LANÇAMENTO DE FOGUETES



MCV*



FABRICA DE ARMAS



ARMAS+OFICINA



TANQUE MAMUTE



FABRICA DE ARMAS



REFINARIA DE TIBERIO



CAMINHÃO

Para jogos c/ múltiplos jogadores

UNIDADE	NÍVEL TECNOLÓGICO
Infantaria de Armamento Leve	1
Granadeiro	1
Soldado Foguete	2
Hum-vees	2
Colheitadeira	2
Engenheiro	3
Tanque Médio	3
APC	4
Tanque Mamute	5
Chinook de Transporte*	6
Orca	6
Comando*	7
MRLS	7
MCV	7
Canhão de Ions	7

* Disponível apenas no modo para jogos com múltiplos jogadores

Obras-Primas: Unidades GDI

BAR = Quartéis WEAP = Fábrica de Armas ADVG = Centro de Comando Avançado HEI = Heliponto REPR = Oficina de reparos REFN = Refinaria

DESCRIÇÃO	TECNOLOGIA	CUSTO	ALCANCE	BUILDAGEM	PREREQUISITOS	ARMA
Minigun Infantry (Infantaria de Armamento Leve)	1	100	Curto	Nenhuma	Quartil	Rifle M-16
Granadier (Granadeiro)	1	160	Curto	Nenhuma	Quartil	Granada de explosivo pesado
Rocket Soldier (Soldado-Foguete)	2	300	Médio	Nenhuma	Quartil	Quartil Foguete leve TOW
Hummer-vee	2	400	Médio	Leve	Fábrica de Armas	Metralladora M-60
Howzeler (Colheiteiro)	2	1400	Não há	Pesada	Fábrica de Armas, Refinaria	Nenhuma
Engineer (Engenheiro)	3	500	Não há	Nenhuma	Quartil	Nenhuma
Tanque Médio	3	800	Médio	Pesada	Fábrica de Armas	AFDS 105mm
APC	4	700	Curto	Pesada	Quartil, Fábrica de Armas	Metralladora M-60
Marine'sh Tank (Tanque Mamute)	5	1.500	M/S	Pesada	Fábrica de Armas, Oficina	AFDS 120mm/Mísseis
Chinak* (Chinook de Transporte)	6	1500	Não há	Médio	Fábrica de Armas, Heliponto	Nenhuma
Orca	6	1200	Longo	Leve	Fábrica de Armas, Heliponto	Foguetes Dragon TOW
Comando*	7	1000*	L/S	Nenhuma	Quartéis, Centro de Comando Avançado	Sniper Rifle/ Explosivo C4
MBUS	7	800	longo	leve	Fábrica de Armas, Centro de Comando Avan.	Mistil 227mm
MCV	7	5000*	N/A	Média	Fábrica de Armas, Centro de Comando Avan.	Nenhuma
Ion Cannon (Canhão de Ions)	7	Não há	Não há	Não há	Centro de Comando Avançado	Ion Blast
(A-10 Stinger Aircraft) Aeromane de Alpato A-10		Não há	longo	Pesada	Não há	Bombas de Napalm
Gunsboat (Banco de Combate)		Não há	longo	Pesada	Mísseis Tomahawk	
Hovercraft		Não há	Não há	Pesada	Não há	Nenhuma

* Disponível em missões no modo Multiplayer apenas. Podem estar disponíveis em missões modo Single como unidades fornecidas no início da missão ou como objetivo para captura.

UNIDADES NOD

INFANTARIA COM ARMAMENTO LEVE



MINIGUNNER

BLINDAGEM: NENHUMA

CUSTO: 100

SEGUNDOS P/PRODUZIR: 7

ALCANCE: CURTO

ARMA: RIFLE M-16

Equipadas com a metralhadora M-16, essa tropa é o principal componente das forças Nod. Em massa, essa unidade é muito útil contra unidades blindadas lentas, como tanques. Lembre-se apenas de que tanques grandes podem facilmente esmagar sua infantaria, e armas à base de fogo podem rapidamente reduzir esquadrões inteiros a cinzas.



SOLDADO FOGUETE



ROCKET SOLDIER

BLINDAGEM: NENHUMA

CUSTO: 300

SEGUNDOS P/PRODUZIR: 17

ALCANCE: MÉDIO

ARMA: FOGUETES TOW LEVES

Essas unidades de infantaria são mais lentas e mais vulneráveis do que outras, mas podem penetrar blindagens mais rapidamente do que qualquer outra unidade de infantaria. Sua principal vantagem é a capacidade de atacar unidades aéreas. São mais eficazes como unidades de apoio em grupos diversos.



INFANTARIA COM LANÇADOR DE CHAMAS



FLAMETHROWER

BLINDAGEM: NENHUMA

CUSTO: 200

SEGUNDOS P/PRODUZIR: 13

ALCANCE: CURTO

ARMA: LANÇA-CHAMAS

Eficaz para máxima destruição em curto alcance. Produz fogo que queima mais lentamente do que o normal, permitindo a eliminação mais eficientes de humanos e armamentos. Tenha cuidado ao usar essas tropas em grupos - se uma unidade ficar em frente a outra, há chances de que a unidade que estiver à frente seja atingida pela que está atrás. Espalhe-as.



Obras-Primas: Estruturas GDI

DESCRIÇÃO	TECNOLOGIA	CUSTO	FORÇA	BLINDAGEM	PRÉ-REQUISITOS	FUNÇÃO/USO
Construction Yard (Centro de Construção)	1	N/A	30	Médio	Nenhum	Produz estruturas
Power Plant (Usina de Força)	1	300	+100	Leve	Centro de Construção	Produz energia
Infantry Barracks (Quartéis da Infantaria)	1	300	20	Média	Usina de Força	Produz infantaria
Tiberium Refinery (Refinaria do Tibério)	1	300	20	Média	Usina de Força	Converte Tibério em Créditos
Tiberium Silo (Silo de Tibério)	1	150	10	Leve	Refinaria	Armazena 1500 créditos
Sandbag Barrier (Trincheira)	2	50	0	Leve	Centro de Construção	Defesa da Base
Guard Tower (Torre de Guarda)	2	500	10	Leve	Quartel	Defesa
Weapons Factory (Fábrica de Armas)	2	2000	30	Média	Usina de Força	Produz veículos/força aérea
Communication Center (Centro de comunicações)	2	1000	40	Leve	Refinaria	Radar & Comunicações
Torre de Guarda Avançada	4	1000	20	Média	Centro de Comunicações	Lançador de Foguetes defensivos
Chain Link Barrier (Elo de Cadeia)	5	75	0	Média	Área de Construção	Defesa da Base
Advanced Power Plant (Usina Avançada)	5	700	+200	Leve	Usina de Força	Produz Energia
Repair Facility (Oficina)	5	1200	30	Leve	Usina de Força	Reparo de veículos
Helipad (Heliponto)	6	1500	10	Média	Quartel	Aterrisagem/Racamento de Helicópteros
Barreira de Concreto	7	100	0	Pesada	Centro de Construção	Defesa da Base
Centro de Comunicações Avançada	7	2800	200	Pesada	Centro de Comunicações	Radar & Conhaço de Ions

ESTRUTURAS GDI

BASE DE CONSTRUÇÃO



BLINDAGEM: LEVE

CUSTO: N/D

SEGUNDOS P/PRODUZIR: N/D

USO DE ENERGIA: NENHUM

FINALIDADE: PRODUZ ESTRUTURAS

A Base de Construção é o fundamento de uma base, e permite a construção de outros prédios. Você precisa proteger essa estrutural Sem ela, não pode construir qualquer nova estrutura. A Base de Construção é muito forte, mas, como ocorre com a maioria das estruturas, é vulnerável a engenheiros. Tente cercar sua Base de Construção com muros, para manter longe visitantes indesejados.



USINA DE ENERGIA



BLINDAGEM: LEVE

CUSTO: 300

SEGUNDOS P/PRODUZIR: 20

USO DE ENERGIA: NENHUM

FINALIDADE: FORNECE ENERGIA À BASE

Fornece energia às estruturas de sua base. A sotáória de energia se relaciona diretamente com a condição das usinas de energia, por isso, proteja-as durante as batalhas. Se forem danificadas, conserte-as rapidamente, ou as defesas de sua base podem deixar de funcionar. A Usina de Energia produz 100 unidades de energia.



USINA DE ENERGIA AVANÇADA



BLINDAGEM: LEVE

CUSTO: 700

SEGUNDOS P/PRODUZIR: 47

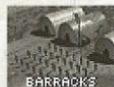
USO DE ENERGIA: NENHUM

FINALIDADE: FORNECE ENERGIA À BASE

Essa estrutura avançada fornece as correntes de energia de algumas estruturas posteriores, com maior uso de energia. Pode custar um pouco mais do que a Usina de Energia original, mas gera o dobro de energia (200 unidades).



QUARTÉIS DE INFANTARIA



BLINDAGEM: MÉDIA
CUSTO: 300
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 20
USO DE ENERGIA: 10



FINALIDADE: PRODUZEM INFANTARIA

Essa estrutura é um campo de treinamento para todas as unidades de infantaria. A construção de vários quartéis aumentará a taxa de produção da infantaria.

TORRE DE GUARDA



BLINDAGEM: LEVE
CUSTO: 500
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 33
USO DE ENERGIA: 10



FINALIDADE: DEFESA

Armada com uma metralhadora de alta velocidade, essa estrutura fornece defesa contra ataque por solo da Nod. A Torre de Guarda é excepcionalmente útil contra infantaria e outras unidades leves, e como requer pouca energia, permanecerá funcional quando sua base perder poder. Também pode detectar Tanques Camuflados da Nod quando eles estiverem próximos.

TORRE DE GUARDA AVANÇADA



BLINDAGEM: MÉDIA
CUSTO: 1000
SEGUNDOS P/PRODUZIR: 66
USO DE ENERGIA: 20

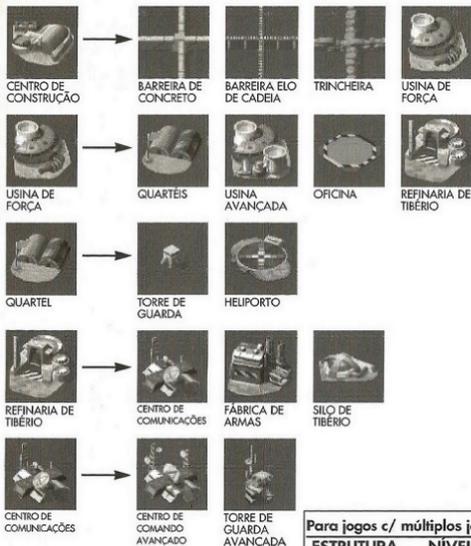


FINALIDADE: DEFESA

Fornece sólida fortificação contra unidades de terra e ar. A Torre de Guarda Avançada (Advanced Guard Tower - AGT) dispara mísseis Tomahawk num alcance considerável, mas requer energia. Devido ao longo alcance das AGTs, não podem atingir unidades que estejam imediatamente adjacentes a elas. É sensato protegê-la com outra defesa, como a Torre de Guarda.

ESTRUTURAS GDI HIERARQUIA

CONSTRUIR A(S)
 ESTRUTURA(S): PERMITE A FABRICAÇÃO DE:



Para jogos c/ múltiplos jogadores

ESTRUTURA	NÍVEL TECNOLÓGICO
Centro de Construção	1
Usina de Força	1
Quartéis de Infantaria	1
Refinaria de Tibério	1
Silo de Tibério	1
Trincheira	2
Torre de Guarda	2
Fábrica de Armas	2
Centro de Comunicações	2
Torre de Guarda Avançada	4
Elo de Cadeia	5
Usina Avançada	5
Oficina	6
Heliporto	6
Barreira de Concreto	7
Templo de Nod	7
Centro de Comunicações Avançada	7

BARREIRA DE CONCRETO



CONCRETE WALL

BLINDAGEM: MÉDIA**CUSTO:** 100**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 7**USO DE ENERGIA:** NENHUM**FINALIDADE:** DEFESA DA BASE

Os muros de concreto constituem a barreira mais eficaz. São muito mais difíceis de destruir, e o inimigo levará muito mais tempo para destruí-las. Somente armas explosivas como granadas e mísseis podem danificar uma Barreira de Concreto.

REFINARIA



REFINERY

BLINDAGEM: MÉDIA**CUSTO:** 2000**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 133**USO DE ENERGIA:** 40**FINALIDADE:** CONVERTE TIBÉRIO EM CRÉDITOS

A unidade processa Tibério em seus elementos componentes. A construção da refinaria aciona imediatamente um caminhão de Tibério, e cada refinaria pode ter um número infinito de caminhões. A refinaria armazena 1000 créditos de Tibério processado.

SILO



SILO

BLINDAGEM: LEVE**CUSTO:** 150**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 10**USO DE ENERGIA:** 10**FINALIDADE:** ARMAZENA TIBÉRIO REFINADO

A unidade armazena até 1500 créditos de Tibério processado. Quando a refinaria atinge sua capacidade máxima de Tibério, você terá de construir silos para administrar o excesso de Tibério. Defenda-o cuidadosamente. Se destruído ou capturado, a quantidade armazenada é deduzida de sua conta.

CENTRO DE COMUNICAÇÕES



COMMUNICATORS

BLINDAGEM: MÉDIA**CUSTO:** 1000**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 66**USO DE ENERGIA:** 40**FINALIDADE:** BASEAR RÁDAR & COMUNICAÇÃO

Permite o uso da tela de radar, enquanto houver energia suficiente. A tela de radar permite visualizar uma longa extensão do campo de batalha, e comandar unidades a longas distâncias. Ao jogar como Nod contra GDI, nas missões individuais, a destruição da Estação de Radar da GDI impedirá que a GDI deslanche bombardeios de A-10 contra você.

CENTRO DE COMUNICAÇÕES AVANÇADO/CANHÃO DE ÍONS

**BLINDAGEM:** PESADA**CUSTO:** 2800**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 186**USO DE ENERGIA:** 200**FINALIDADE:** CANHÃO DE FEIXE DE PARTÍCULAS

Um incremento do Centro de Comunicações, essa estrutura não só fornece radar, mas o centro de ligação para o Canhão de Ions - a arma mais devastadora da GDI. Uma vez carregada, pode desfechar um ataque a um alvo inesperado. O Canhão de Ions precisa de energia para carregar; se sua base estiver com pouca energia, ele parará de atirar. Para disparar, aperte o botão esquerdo do mouse sobre o ícone do Canhão de Ions na barra lateral.



FÁBRICA DE ARMAS

**BLINDAGEM:** MÉDIA**CUSTO:** 2000**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 133**USO DE ENERGIA:** 30**FINALIDADE:** PRODUZ VEÍCULOS PESADOS & FORÇA AÉREA

Essa estrutura constrói veículos da GDI. Tem uma boa blindagem, mas é também um dos alvos preferidos dos engenheiros inimigos. Se sua Fábrica de Armas for capturada, não só você perde a capacidade de construir veículos como o inimigo poderá construir os seus veículos além dos deles. Construir várias Fábricas de Armas diminuirá o tempo necessário para construir um veículo.



HELIPORTO

**BLINDAGEM:** MÉDIA**CUSTO:** 1500**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 100**USO DE ENERGIA:** 10**FINALIDADE:** LANÇAMENTO DE HELICÓPTEROS

A construção do heliporto permite o uso do avião de ataque ORCA. O heliporto é também a estação de rearmamento do ORCA. Se o heliporto for perdido, o ORCA não poderá recarregar. Qualquer ORCA pode usar o heliporto do seu lado.



OFICINA

**BLINDAGEM:** LEVE**CUSTO:** 1200**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 80**USO DE ENERGIA:** 30**FINALIDADE:** CONSERTO DE VEÍCULOS

A oficina permite que você conserte unidades danificadas. Levar um veículo à oficina inicia o processo de conserto. Todos os consertos são deduzidos de seus créditos. Se você fica sem créditos enquanto os consertos estão em andamento, eles serão interrompidos. Danos à oficina aumentam sensivelmente o tempo de conserto.



BARREIRA DE SACOS DE AREIA

**BLINDAGEM:** LEVE**CUSTO:** 50**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 3**USO DE ENERGIA:** NENHUM**FINALIDADE:** DEFESA DA BASE

Usado para impedir o avanço do inimigo. As barreiras de sacos de areia fornecem cobertura limitada, e podem atrasar as unidades. Só armas explosivas, como granadas e mísseis podem danificar essas barreiras.



BARREIRA COM CORRENTES

**BLINDAGEM:** LEVE**CUSTO:** 75**SEGUNDOS P/PRODUZIR:** 5**USO DE ENERGIA:** NENHUM**FINALIDADE:** DEFESA DA BASE

A barreira com correntes funciona da mesma maneira que os sacos de areia, mas fornecem uma defesa mais eficaz. Só armas explosivas como granadas e mísseis podem danificar uma Barreira com Correntes.

