

## ÍNDICE

Lo primero es lo primero .....	1
El archivo ReadMe .....	1
Configuración e instalación.....	1
Comandos del teclado.....	2
Modos de combate.....	4
Partida para un jugador .....	7
Partida multijugador .....	9
Menú Ajustes .....	12
Guardar y cargar.....	17
Visor frontal de datos .....	18
Mensajes de texto .....	19
Chat de voz .....	19
Comando de voz.....	23
Comandos de equipo y burlas .....	23
Chat por Internet.....	24
Mutágenos .....	24
Armas .....	25
Otros objetos .....	28
Vehículos .....	31
Torretas .....	40
Consejos de juego .....	42
Estadísticas globales de UT2004 .....	43
Sitio Web de Unreal Tournament® 2004 .....	44
 Italiano .....	48
Portuguese .....	96
 Créditos .....	144
Servicio técnico .....	149

## LO PRIMERO ES LO PRIMERO

### El archivo ReadMe

El juego *Unreal Tournament® 2004* en CD-ROM incluye un archivo ReadMe en el que encontrarás información actualizada sobre el juego. Es conveniente que leas este archivo para que conozcas los cambios introducidos tras la impresión de este manual.

Para acceder a este archivo, haz doble clic sobre él en el directorio *Unreal Tournament 2004* del disco duro (habitualmente C:\UT2004). También puedes abrir el archivo ReadMe haciendo clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows®, después en Programas, a continuación en *Unreal Tournament 2004* y, por último, en el archivo "Notas de edición".

### Configuración e instalación

- Inicia Windows® 98/Me/2000/XP.
- Inserta el disco CD1 Install Disc de *Unreal Tournament 2004* en CD-ROM en la unidad de CD-ROM. (Inserta el disco de juego (Play Disc) en tu unidad de DVD-ROM si tienes la Edición Especial en DVD de *Unreal Tournament 2004*).
- Si la función de reproducción automática está activada, aparecerá la pantalla de inicio. Si está desactivada o el programa de instalación no se inicia automáticamente, haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows® y después en Ejecutar. Escribe D:\Setup y haz clic en Aceptar. **Nota:** si tu unidad de CD-ROM está asignada a otra letra, cámbiala.
- Sigue el resto de instrucciones en pantalla para completar la instalación del juego *Unreal Tournament 2004*. Para instalar *Unreal Tournament 2004* necesitas la clave que encontrarás en el exterior de la carcasa del disco (dentro del estuche del DVD, para la Edición Especial en DVD).
- Una vez completada la instalación, haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows® y selecciona Programas/Atari/*Unreal Tournament 2004*/Jugar a UT2004 para iniciar el juego.

**Nota:** para jugar es necesario tener el disco del juego (Play Disc) de *Unreal Tournament 2004* en la unidad de CD-ROM o de DVD-ROM.

## Instalación de DirectX®

El juego *Unreal Tournament 2004* en CD-ROM necesita DirectX® 9.0b o una versión superior para funcionar. Si no tienes DirectX® 9.0b o una versión superior instalada en tu ordenador, haz clic en "Sí" para aceptar el acuerdo de licencia de DirectX® 9.0b. A continuación se iniciará la instalación de DirectX® 9.0b.

## COMANDOS DEL TECLADO

La siguiente lista describe los controles predeterminados. Para cambiar cualquiera de ellos, ve al menú Entrada (debajo de Ajustes) y selecciona Configurar controles. Haz clic en el cuadro situado junto a la función que deseas modificar y pulsa la tecla a la que deseas asignarla.

MOVIMIENTO	CONTROL
Disparo	Botón izquierdo del ratón
Disparo alternativo	Botón derecho del ratón
Desplazamiento hacia adelante	Tecla cursor arriba (o W)
Desplazamiento hacia atrás	Tecla cursor abajo (o S)
Paso lateral a la izquierda	Tecla cursor izquierda (o A)
Paso lateral a la derecha	Tecla cursor derecha (o D)
Saltar/Arriba	Barra espaciadora
Agazaparse/Abajo	Mayús
Mirar arriba	Supr
Mirar abajo	Av Pág
Centrar vista	Fin

AYUDA	CONTROL
Mostrar camino a base roja	M
Mostrar camino a base azul	N
DIÁLOGO	CONTROL
Activar micrófono	F
BURLAS	CONTROL
Hablar	T
Hablar de equipo	R
Mostrar menú de voz	V
ANIMACIÓN DE BURLAS	CONTROL
Punto	Tilde (')
Impulsión pélvica	J
Azote en el culo	K
Degollamiento	L
ARMAS	CONTROL
Siguiente arma	Rueda del ratón o signo + del teclado numérico
Arma anterior	Rueda del ratón o signo - del teclado numérico
Cambiar a última arma	B
Cambiar a mejor arma	G
DETALLE DEL HUD	CONTROL
Aumentar HUD	Exclamación (!)
Disminuir HUD	Apóstrofe (')
VARIOS	CONTROL
Usar	E
Pausa	Pausa
Captura de pantalla	F9
Menú	Esc
Marcador	F1
Chat en juego	F2
Estadísticas personales	F3
Mostrar lista de reproducción	F11
Mostrar mapa del radar	F12

## MODOS DE COMBATE

En *Unreal Tournament 2004* hay 10 modos de combate.

### Combate mortal

Los jugadores se enfrentan entre ellos en un todos contra todos. Todo vale. El que consiga más muertos, gana.

### Combate mortal por equipos

Únete a tus compañeros de equipo en la búsqueda de la supremacía sobre el campo de batalla. El equipo que mate a más jugadores enemigos, será el ganador.

### Capturar la bandera

Cada nivel tiene dos banderas de equipo. Para puntuar, un equipo tiene que introducirse en las defensas del equipo contrario, "Capturar su bandera" y volver a su propio territorio. Si la bandera de tu equipo es cogida, deberá ser devuelta a su lugar antes de que tu equipo pueda hacerse con la bandera enemiga. Si el portador de la bandera resulta muerto, la bandera cae al suelo y cualquiera puede cogerla. Si cogen la bandera de tu equipo, ésta deberá ser devuelta a su lugar antes de que tu equipo pueda hacerse con la bandera enemiga.

### Dominación doble

Cada nivel tiene dos Puntos de Dominación. Para puntuar, debes capturar los dos puntos de dominación (corriendo por encima de ellos) y mantenerlos en posesión de tu equipo durante diez segundos. Tras puntuar, los puntos de dominación vuelven a su estado neutral y estarán disponibles de nuevo para dominar tras otros diez segundos.

### Carrera de bombardeo

Cada nivel tiene una pelota en mitad del mapa. El objetivo consiste en llevarla hasta la base enemiga y lanzarla a través de su portería. Además, tienes que defender tu propia portería para impedir que el enemigo puntúe. La pelota se cae cuando su portador resulta muerto y puede ser recogida por los miembros de cualquier equipo.

### Último en pie

Todos los jugadores inician la partida con todas las armas cuando se regeneran, pero tienen un número limitado de vidas. Existe la posibilidad de recuperarse de los daños si matas a alguien. Asimismo, si permaneces en el mismo sitio mucho tiempo, tienes que acampar y tu ubicación aparece en el HUD de todos los demás.

### Invasión

Agrúpate y defiende tu posición contra la llegada masiva de enemigos. Cada oleada dura entre noventa segundos y cuatro minutos. Si mueres durante una oleada, no puedes regenerarte. Sin embargo, siempre que un jugador logre sobrevivir al final de una oleada, todos los jugadores se regeneran para el siguiente ataque. El nivel de dificultad de los monstruos queda determinado por la opción de dificultad "bot" del menú Ajustes.

4

## Mutante

Una partida Mutante comienza como un combate mortal todos contra todos. Sin embargo, en el momento que un jugador consigue matar a un oponente, se convierte en el Mutante. Los demás dejan de luchar (ya nadie puede infligir daños) y en lugar de eso van a por el Mutante. Consigues más puntos con cuantas más muertes provoques mientras eres el Mutante:

**Muerte normal:** 2 puntos

**Muerte doble:** 3 puntos

**Muerte múltiple (o más):** 4 puntos

Los mutantes tienen todas las armas (no superarmas), gran cantidad de munición y además son invisibles, ágiles y frenéticos. Sin embargo, la salud del Mutante disminuye lentamente y solo se recupera si mata a otros jugadores. Además, la posición del Mutante aparece en el HUD del resto. Si un jugador logra matar al Mutante, se convierte en el nuevo Mutante.

Como elemento opcional, el jugador con menor puntuación se convierte en la Presa fácil; puede dedicarse a matar a otros jugadores para puntuar. En el momento que la puntuación de la Presa fácil deja de ser la más baja, otro jugador pasa a ser la nueva Presa fácil. El Mutante consigue cinco puntos si mata a la Presa fácil.

## Asalto

Dos equipos (atacantes y defensores) se enfrentan en el universo de Unreal. Los atacantes tienen muchos objetivos por cumplir si quieren ganar la ronda. Los defensores deben impedir que los atacantes logren dichos objetivos si quieren ganar. Los equipos pueden cambiarse los papeles en cada ronda. Puedes establecer el número de rondas de cada combate, así como el límite de tiempos para ellas.

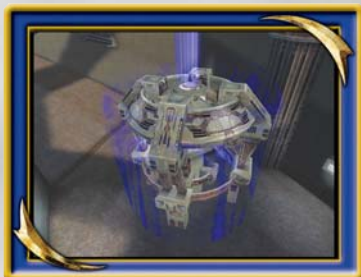
Los objetivos que debe cumplir el equipo atacante pueden consistir en llegar a un punto clave, utilizar maquinaria u ordenadores en el nivel o destruir un elemento de hardware esencial. Las teclas de asignación directa Mostrar camino a Base Azul/Roja (las teclas predeterminadas son M/N) indicarán durante el combate dónde está el siguiente objetivo. Asalto también incluye gran cantidad de vehículos y torretas que pueden utilizarse.

## Acometida

Hemos dejado lo mejor para el final. Los equipos luchan por hacerse con el control del amplio mapa. Si quieres ganar, tendrás que hacer uso de estrategias, fuerza y un poderoso arsenal. Cada equipo empieza la partida con sus propios vehículos. No puedes robar un vehículo enemigo a menos que el enemigo lo desbloquee subiéndose a él. Sin embargo, si tu enemigo sale del tanque para coger munición, sí puedes robarlo.

5





### Núcleo de energía

El objetivo de tu equipo en Acometida consiste en destruir el núcleo de energía del enemigo. Por lo general, éste se encuentra en el corazón de la base enemiga y no puede sufrir daños a menos que tu equipo cuente con un enlace hasta él. Tu equipo tiene que establecer un enlace con el núcleo de energía enemigo mediante el control de los nodos de energía más pequeños que hay en el mapa.

### Enlaces de energía

Los enlaces de energía que conectan los nodos y los núcleos son muy importantes. Cada equipo únicamente puede atacar o tomar el control de aquellos nodos de energía conectados a otros nodos que ya estén bajo su control. Los equipos empiezan en su base y van tomando el control de uno y otro nodo hasta que pueden establecer un enlace con el núcleo de energía enemigo, con el fin de atacarlo.



### Nodos de energía neutrales

Cualquier equipo puede hacerse con los nodos de energía neutrales con solo estar en la base del nodo. Una vez conseguido un nodo, comienza la construcción de un nodo de energía para un equipo concreto. El nodo de energía pasa a estar activo una vez finalizada la construcción.



### Nodos de energía activos

Los nodos de energía activos funcionan como minibases en las que tu equipo puede conseguir nuevos vehículos, armas, munición y regeneración, siempre y cuando el equipo controle el nodo. Cuando se construye un nodo de energía para tu equipo, genera vehículos inmediatamente y permite que los jugadores se regeneren allí.

### Atacar nodos de energía

Si tu equipo cuenta con un enlace hasta un nodo de energía controlado por el enemigo, puedes atacarlo y destruirlo. De esta forma el nodo volverá a su estado neutral y se detendrá la regeneración de jugadores enemigos en el mismo. Puedes iniciar la construcción de un nodo de energía para tu equipo. Durante este proceso, el nodo es vulnerable a los ataques enemigos, de modo que debes defenderlo.

## PARTIDA PARA UN JUGADOR

Selecciona Un jugador en el menú principal para acceder al Torneo e iniciar así tu andadura por los distintos escalafones del mismo. (Éstas son partidas para un jugador en el ordenador, no en Internet.)



### Perfil

En la pantalla de perfil puedes crear un nuevo personaje y equipo, examinar los perfiles ya existentes, continuar una partida en curso y comprobar las mejores puntuaciones registradas.

Selecciona **CREAR NUEVO** en la pantalla de perfil para comenzar una nueva carrera en el Torneo. Aquí podrás dar nombre a tu equipo y al capitán de tu

equipo, seleccionar un nivel de dificultad, escoger un escudo para representar a tu equipo, y escoger el aspecto de tu personaje entre una amplia selección de duros jugadores.

Selecciona el botón **MEJORES PUNTUACIONES** para ver a los mejores equipos que han competido en el Torneo. Al seleccionar **CARGAR** continuarás la partida del equipo seleccionado actualmente en los perfiles.

### Tutoriales

Puedes hacerte una idea general de los cuatro modos de juego en la pantalla de tutoriales. Desde ahí puedes escoger una película orientativa para ver: Combate Mortal, Capturar la Bandera, Dominación Doble y Carrera de Bombardeo.

### Calificación

Esta pantalla cubre tus primeros encuentros en el torneo. Aquí compites a lo largo de cinco Combates Mortales, de dificultad creciente. En la sexta ronda escoges a los miembros potenciales de tu equipo, y luego intentas demostrar tu valía como capitán derrotándolos a todos. Si ganas, se unirán a ti y podrás pasar la siguiente ronda clasificatoria. Tienes cierto control sobre el mapa en el que juegas cada uno de estos encuentros. Si piensas que estás en desventaja en el mapa predeterminado, selecciona **CAMBIAR DE ESTADIO** para ver si las cosas mejoran en otra parte. No te saldrá gratis, y solo tendrás una nueva elección, pero a veces puede suponer la diferencia entre la victoria y la derrota.

## Calificación de equipo

De forma similar a la pantalla de calificación, aquí tú y tu equipo combatís a lo largo de cuatro estadios en Combate Mortal en equipo. Como con el escalafón de calificación, puedes cambiar de estadio si lo deseas.

## Plantilla

Antes de entrar en un estadio, y salvo en los encuentros de Calificación ordinaria, puedes establecer cuáles serán los integrantes de tu equipo. En la pantalla de plantilla, escoge a los miembros del equipo que vas a llevarte y las tácticas que deberán emplear.



Puedes desafiar a los equipos oponentes de habilidad similar en la pantalla de Escalafón, simplemente para divertirte y obtener ganancias. Hay dos tipos de desafío, cada uno con sus propios riesgos y recompensas. Ritos de sangre te permite reclutar nuevos miembros para tu equipo, arrebatándoselos al equipo rival (asumiendo que ganes, claro). Uno contra uno te permite apostar dinero en un Combate Mortal de uno contra uno.



vistazo a los luchadores disponibles de vez en cuando. Selecciona a un agente libre para ver su información, como porcentajes de habilidad, preferencias de armas y detalles históricos.

A medida que tu equipo avanza por el Torneo, es inevitable que algunos de tus compañeros sufran heridas. Si tus reservas de dinero no te permitieron atenderlas después de un encuentro, puedes seleccionar dos opciones médicas en la pantalla de Gestión de equipo. Selecciona un compañero específico para curar y escoge Tratar heridas o haz clic en Tratar todos para atender a todos los compañeros del equipo a la vez.

8

## Escalafón

Tras completar los encuentros de Calificación de equipo, tendrás que empezar a ascender en el Escalafón del torneo. En esta pantalla puedes escoger cuatro escalafones, según el modo de juego, empezando por Dominación Doble. Tras dos victorias dentro de cada escalafón, el siguiente quedará disponible.

## Gestión de equipo

Entre encuentro y encuentro puedes ajustar la composición y condición de tu equipo. En la pantalla de gestión de equipo puedes contratar y despedir a compañeros de equipo según estimes conveniente (y según te puedas permitir). A medida que asciendes en el escalafón, podrás reclutar a nuevos miembros, así que asegúrate de echar un

## Detalles

En muchas de las pantallas del Torneo puedes seleccionar Detalles para obtener información adicional acerca de tu propio rendimiento, así como del rendimiento de tus oponentes. La pestaña de Último encuentro jugado te mostrará las estadísticas tanto de tu equipo como de tu oponente, cuánto ha durado el último encuentro, y cuál era el premio. La pestaña de Otros encuentros del torneo te mostrará los resultados de los encuentros de otros equipos que tuvieron lugar durante tu encuentro. La última pestaña, Equipos oponentes, muestra los detalles de tus oponentes, incluyendo historial, plantilla y estadísticas. Si deseas ver tus estadísticas fuera de *Unreal Tournament 2004*, selecciona el botón **EXPORTAR** para crear un archivo HTML que contenga esta información.

## Acción instantánea

En las partidas de Acción instantánea puedes seleccionar cualquier tipo de combate en cualquiera de los mapas disponibles. Verás una lista de los diferentes modos de combate y el nombre de los estadios disponibles para cada uno de ellos. Utiliza los menús para cambiar las opciones de Jugador y Reglas de juego y elige los Mutágenos que deseas activar. (Para más detalles, consulta el apartado "Mutágenos" en la página 24).

## Personalizar bots

Antes de empezar una partida de Acción instantánea, puedes personalizar los bots de tu equipo y del equipo enemigo. Selecciona "Usar plantilla de bots" en la opción Modo bot de la pestaña "Reglas de juego" y, a continuación, elige qué bots vas a utilizar en la pestaña "Configuración de bots". Puedes personalizar individualmente cada bot haciendo clic en el botón "Personalizar" de cada bot seleccionado.

## PARTIDA MULTIJUGADOR

### Sistema simple de administración de servidor

El sistema de administración simple está activado de manera predeterminada. En este sistema hay solo una contraseña de administrador del servidor. Ésta puede establecerse en el menú "Reglas de servidor". Para utilizar Configurar encuentro, los jugadores deben saber cuál es la contraseña de administrador. Ésta le otorga al usuario control administrativo completo sobre el servidor. Como alternativa, puedes activar el sistema avanzado de administración de servidor.

### Configuración de encuentro multijugador

En las partidas multijugador tienes la posibilidad de permitir que otros jugadores modifiquen los ajustes del servidor de forma remota. Esto resulta necesario cuando dos clanes quieren enfrentarse entre ellos. Esta opción está desactivada de manera predeterminada. Para activarla, marca la opción "Permitir configuración de encuentro" en la pestaña "Reglas de servidor" del menú "Alojar partida".

9



### Sistema avanzado de administración de servidor

Para activar el sistema avanzado de administración de servidor:

1. Detén/cierra *Unreal Tournament 2004*.
2. Edita el archivo `\\UT2004\\System\\UT2004.ini` con un editor de texto.
3. Busca la sección que empieza con "[Engine.GameInfo]".
4. Debajo, busca la línea que contiene "AccessControlClass=Engine.AccessControl".
5. Cámbiala por "AccessControlClass=XAdmin.AccessControlINI".
6. Busca la sección que empieza con "[UWeb.WebServer]".
7. Debajo, busca la línea que contiene "bEnabled=False".
8. Cámbiala por "bEnabled=True".
9. Guarda los cambios.

### Cuentas de usuario en Configuración de encuentro

Si el sistema avanzado de administración de servidor está activado, puedes añadir cuentas de usuarios para Configuración de encuentro. Para crearlas, haz lo siguiente:

1. Selecciona una contraseña para "AdminPassword".
2. Inicia un servidor de *Unreal Tournament 2004*.
3. Abre el explorador de Internet que prefieras.
4. Ve a `http://yourserver.domain.ext/ServerAdmin`, donde tu `yourserver.domain.ext` es la dirección de Internet de tu servidor. También puedes utilizar la dirección IP en su lugar. Si el servidor de *UT2004* está en el mismo ordenador, puedes utilizar `http://localhost/ServerAdmin`.
5. Se te pedirá la ID de Usuario, la Contraseña y el Dominio. Escribe "admin" para la ID de Usuario y la "AdminPassword" (determinada previamente en "Reglas de juego") para Contraseña. Deja Dominio en blanco.
6. De esta forma accederás a la página de administración Web de *Unreal Tournament 2004*.
7. Haz clic en el enlace "Usuarios y admin." situado en la parte de arriba.
8. Haz clic en el enlace "Añadir usuarios" situado a la izquierda.
9. Escribe una ID de Usuario y una Contraseña para el nuevo usuario.
10. En la parte inferior (puedes utilizar la barra de desplazamiento) selecciona "Configuración de encuentro" en la lista Grupo inicial. **Nota:** esto le permitirá al usuario utilizar Configuración de encuentro y nada más. Únicamente podrá ver y modificar aquellas opciones de configuración con un nivel de seguridad de 240 o inferior. (Los niveles de seguridad aparecen junto a cada opción en la sección "predeterminado" de la página Web de administración del servidor de UT).

11. Haz clic en el botón "Añadir administrador".
12. Este usuario ya puede utilizar Configuración de encuentro.

### Uso de Configuración de encuentro

Sigue estos pasos para utilizar la interfaz de Configuración de encuentro durante la conexión a un servidor multijugador.

1. Pulsa la tecla **Esc** y haz clic en el botón "Configuración de encuentro".
2. Escribe tu ID de Usuario y Contraseña de Configuración de encuentro.
3. Tardará unos segundos en descargar todas las opciones del servidor.
4. Puedes seleccionar de la lista situada a la izquierda opciones del servidor haciendo clic en el elemento. Éstos tienen un signo "+" delante en el que puedes hacer clic para abrir opciones adicionales.
5. Tras seleccionar una opción, el valor de la misma aparecerá a la derecha. Aquí puedes cambiar la opción.
6. Tras realizar un cambio, haz clic en el botón "Guardar". El nuevo valor se enviará al servidor y a todos los usuarios de Configuración de encuentro.
7. Una vez terminados los ajustes, debes hacer clic en el botón "Aceptar" para hacer efectivos los cambios en el servidor. Si hay otros usuarios de Configuración de encuentro registrados, ellos también tendrán que hacer clic en el botón "Aceptar" para implementar los cambios.

### Perfil predeterminado

El administrador del servidor puede guardar una serie de opciones (denominadas perfil) como perfil predeterminado. Para ello, el administrador debe abrir la interfaz de Configuración de encuentro, registrarse con una ID de Usuario de nivel administrador, modificar las opciones y hacer clic en el botón "Guardar como predeterminado". Cualquier usuario de Configuración de encuentro puede cargar este Perfil predeterminado haciendo clic en el botón "Cargar predeterminado" de la interfaz de Configuración de encuentro.

### Votación multijugador

En las partidas multijugador, puedes votar por mapas y para expulsar a otros jugadores del servidor.

### Votación de mapas

Para activar la votación de mapas en un servidor, marca la opción "Activar votación de mapa" en la pestaña "Reglas de servidor" del menú "Alojar partida". Esto está desactivado de forma predeterminada. Al final de cada partida, aparece la interfaz de votación de mapas en la pantalla de todos los jugadores. Cada uno de ellos puede seleccionar un tipo de partida (modo de combate) y un mapa. Haz doble clic en el nombre del mapa para aceptar tu selección. La interfaz también muestra una lista de los mapas que han sido votados junto con mensajes de chat de otros jugadores. Desde esta interfaz se pueden enviar mensajes.

### Votación de expulsión

Marca la opción "Activar votación de expulsión" en la pestaña "Reglas de servidor" del menú "Alojar partida" para activar la expulsión de jugadores del servidor. Esta opción solo está disponible si "Opciones avanzadas" está marcado. Esta opción está desactivada de forma predeterminada. En el transcurso del juego los jugadores pueden abrir la interfaz de Votación de expulsión pulsando la tecla **Esc** y haciendo clic en el botón "Votación de expulsión". El jugador puede confirmar su elección haciendo doble clic en uno de la lista de jugadores. La interfaz también muestra la lista de los jugadores contra los que se ha votado. Los jugadores pueden enviar y recibir mensajes en esta interfaz. De manera predeterminada, si más del 51% de los jugadores vota contra un solo jugador, éste es expulsado del servidor y no podrá volver a unirse a él hasta que acabe la partida actual.

## MENÚ AJUSTES

### Pantalla

Configura aquí el aspecto visual del juego.

**Dispositivo de renderización:** dispositivos de renderización alternativos. Puede que diferentes dispositivos ofrezcan mejor rendimiento en tu equipo.

**Resolución:** selecciona la resolución de los gráficos en la que jugar.

**Calidad de color:** selecciona el número máximo de colores que se muestra a la vez.

**Pantalla completa:** marca esta casilla para ejecutar el juego a pantalla completa.

**Brillo:** usa el deslizador para ajustar el brillo a las características de tu monitor.

**Gamma:** usa el deslizador para ajustar la corrección de la gamma a las características de tu monitor.

**Contraste:** usa el deslizador para ajustar el contraste a las características de tu monitor.

**Detalle de texturas:** cambia la cantidad de detalles del mundo que se va a procesar.

**Detalles de los personajes:** cambia la cantidad de detalles de personaje que se va a procesar.

**Detalles de mundo:** cambia el nivel de detalles usado para geometría opcional y efectos.

**Detalles físicos:** cambia el nivel de detalles físicos en la simulación.



**Nivel de detalle de estructuras dinámicas:** ajusta la forma en que se reduce con la distancia el detalle de los vehículos y los personajes agresivos.

**Permanencia de transparencias:** cambia el tiempo que permanecen los efectos de los disparos.

**Sombras de personajes:** activa las sombras de personajes.

**Transparencias:** activa los efectos de disparos.

**Iluminación dinámica:** activa la iluminación dinámica.

**Texturas detalladas:** activa las texturas detalladas.

**Coronas:** activa las coronas.

**Filtro trilineal:** activa el filtro trilineal, recomendado para un PC de gran rendimiento.

**Proyecciones:** activa las proyecciones.

**Vegetación:** activa el césped y otra vegetación.

**Efectos meteorológicos:** activa los efectos meteorológicos, como lluvia y relámpagos.

**Distancia de niebla:** escalado relativo de la distancia de la niebla. Los valores más altos ofrecen mejor rendimiento.

### Audio

Modifica aquí la configuración de sonido del juego. *Unreal Tournament 2004* usa la tecnología de sonido ambiental de Creative EAX® 3.0 ADVANCED HD™ para simular efectos sonoros tales como refracciones, oclusiones y reverberaciones avanzadas en tiempo real. Los modelos acústicos EAX ADVANCED HD son actualizados dinámicamente a medida que te mueves, proporcionando la experiencia sonora más realista. El detalle de sonido adicional, especialmente cuando se emite por un sistema de altavoces múltiples envolventes 7.1 como Inspire™ o Gigawatt™, mejora la forma en la que el jugador conecta con el entorno, proporcionando una mayor inmersión en la experiencia de juego.

**Volumen de música:** ajusta el volumen de la música de fondo.

**Modo de sonido:** cambia el modo del sistema de sonido.

**Detalle de sonido bajo:** baja la calidad del sonido.

**Controlador del sistema:** utiliza el controlador OpanAL instalado en el equipo.

**Invertir estéreo:** invierte los canales de sonido izquierdo y derecho.

**Volumen de efectos:** ajusta el volumen de todos los efectos de sonido del juego.

**Reproducir voces:** define los tipos de mensajes de voz a reproducir.

**Burlas para adultos:** activa comentarios fuera de tono.

**Auto-burla:** permite que tu jugador se burle automáticamente de los oponentes.

**Sonido de mensaje:** activa un sonido al recibir un mensaje de texto de otros jugadores.



**Volumen de comentarista:** ajusta el volumen de todos los mensajes de voz. Comentarios: establece la cantidad de comentarios durante el juego.

**Comentarista de estado:** el comentarista de estado da información importante del juego, tanto a los jugadores como a los espectadores.

**Comentarista de recompensa:** cada jugador del torneo está asociado a un comentarista de recompensa que te informa cuando has demostrado tener habilidades de combate excepcionales.

**Volumen de texto a diálogo:** ajusta el volumen de los mensajes de texto a diálogo.

**Texto a diálogo:** activa el proceso de mensaje de texto a diálogo

**Texto IRC a diálogo:** activa el proceso de texto a diálogo en el cliente IRC (solo se procesan los mensajes de la pestaña activa).

**Chat de voz:** activa el sistema de chat de voz durante las partidas online.

**Opciones de voz:** permite la personalización de características relacionadas con la voz.

**Volumen de chat de voz:** ajusta el volumen de la comunicación por chat de voz con otros jugadores.

**Autounirse a canal público:** unirse automáticamente al canal público al conectarse al servidor.

**Autounirse a canal local:** unirse automáticamente al canal local al conectarse al servidor.

**Autounirse a canal equipo:** unirse automáticamente al canal equipo al conectarse al servidor.

**Autoseleccionar canal activo:** seleccionar automáticamente un canal activo al unirse a un servidor.

**Contraseña de chat:** establecer una contraseña en tu sala de chat personal para limitar la entrada.

**Calidad de Internet:** determina el códec utilizado para transmitir el chat de voz de y a los servidores de Internet.

**Calidad de LAN:** determina el códec utilizado para transmitir el chat de voz de y a los servidores LAN.

## JUGADOR

Modifica aquí la forma en que tus oponentes perciben a tu personaje.

**Nombre:** cambia tu apodo.

**Tipo de voz:** escoge la voz de tu personaje durante el juego.

**CV predeterminado:** cambia tu campo de visión durante el juego.

**Equipo preferido:** cambia tu equipo predeterminado.

**Arma manual:** cambia la visibilidad de tu arma.

**Armas pequeñas:** haz que tu arma en la vista en primera persona sea más pequeña.

**Previsualización de piel:** muestra el aspecto del modelo con la piel seleccionada.

**Retrato:** cambia entre vista 3D y retrato de tu personaje.

**Cambiar personaje:** cambia el personaje con el que juegas.

14

## Juego

Aquí puedes personalizar los elementos visuales del juego.

**Sacudida de arma:** evita que el arma se desvíe arriba y abajo mientras te mueves.

**Nivel de violencia:** configura la cantidad de sangre que verás mientras juegas.

**Esquivar:** desactiva esta opción para desactivar los movimientos de esquiva especiales.

**Apuntar automáticamente:** al activar esta opción se usa la asistencia a la puntería en las partidas de un solo jugador.

**Trayectoria elevada de baliza:** activa esta opción para usar el estilo tradicional de trayectoria de lanzamiento alta de la baliza del transportador.

**Cambiar armas al recoger:** cambia de armas automáticamente cuando recoges una mejor.

**Activar visión movida:** activa la visión movida al aterrizar.

**Conexión:** la velocidad de tu conexión.

**Velocidad de conexión dinámica:** ajusta la velocidad de red en las conexiones lentas.

**Seguimiento estadísticas:** activa esta opción para unirte al sistema de clasificaciones online.

**Nombre de usuario de estadísticas:** el nombre seleccionado para usar en las estadísticas de UT.

**Contraseña de estadísticas:** la contraseña seleccionada para asegurar tus estadísticas de UT.

**Ver estadísticas:** hacer clic para ir al sitio Web de estadísticas de Unreal.

**Reconocimiento de habla:** activar reconocimiento de habla.

**Cargar previamente pieles de todos los jugadores:** carga previamente pieles de todos los jugadores, lo que aumenta el tiempo de carga pero reduce los parones en los juegos por red. Para usar esta opción se necesitan al menos 512 MB de memoria en el sistema.

## Entrada

Aquí puedes ajustar las opciones y la configuración de los dispositivos de entrada.

**CONFIGURAR CONTROLES:** Asigna teclas a diferentes funciones del juego como el movimiento, las armas y las burlas. Por ejemplo, puedes reasignar la función "Siguiente arma" a la rueda del ratón, así como funciones generales del ratón. Haz clic en el cuadro situado junto a función que desees modificar y pulsa la tecla a la que quieras asignar dicha función.

**Asignaciones de diálogo:** establece los controles para reproducir frases durante la partida.

**Cuesta automática:** al activarse, miras automáticamente arriba o abajo cuando llegas a una cuesta.

15



**Invertir ratón:** al activar esta opción, se invierte el eje Y del ratón.

**Suavizado del ratón:** esta opción permite que los movimientos con el ratón sean más suaves.

**Reducir latencia de ratón:** al activar esta opción se reduce el retardo del ratón.

**Activar joystick:** activa la compatibilidad con joysticks.

**Sensibilidad del ratón (juego):** ajusta la sensibilidad del ratón en el juego.

**Sensibilidad del ratón (menús):** ajusta la velocidad del ratón en los menús.

**Fuerza de suavizado de ratón:** ajusta la cantidad de suavizado que se aplica a los movimientos del ratón.

**Umbral de aceleración de ratón:** permite ajustar la aceleración.

**Duración de doble clic de esquivar:** determina lo rápido que debe ser el doble clic para esquivar.

**Efectos de armas:** activa/desactiva esta opción para sentir las armas que disparas con dispositivos TouchSense Force Feedback.

**Efectos de recogida:** activa/desactiva esta opción para sentir los objetos que recoges con dispositivos TouchSense Force Feedback.

**Efectos de daño:** activa/desactiva esta opción para sentir el daño que sufres con dispositivos TouchSense Force Feedback.

**Efectos en IGU:** activa/desactiva esta opción para sentir la IGU con los dispositivos TouchSense Force Feedback.

## Armas

Ajusta la forma en que interactúas con las armas.

**Prioridad de armas:** selecciona el orden del cambio automático de arma.

**Puntos de mira de arma personalizados:** activa esta opción para usar puntos de mira específicos para cada arma.

**Punto de mira:** selecciona el estilo del punto de mira que vas a usar.

**Rojo:** cambia el color del punto de mira.

**Verde:** cambia el color del punto de mira.

**Azul:** cambia el color del punto de mira.

**Opacidad:** cambia el nivel de transparencia del punto de mira.

**Escala de puntos de mira:** cambia la escala del punto de mira.

**Alternar modo de disparo:** marca esta casilla para alternar el modo de disparo del arma seleccionada.

## HUD

Aquí puedes ajustar el aspecto y la información presentada en tu HUD.

**Ocultar HUD:** marca para ocultar el HUD durante el juego.

**Mostrar nombre de enemigos:** muestra los nombres de los enemigos encima de sus cabezas.

**Barra de armas:** selecciona si la barra de armas aparecerá en el HUD.

**Mostrar información de arma:** muestra la munición del arma actual.

**Mostrar información personal:** muestra en el HUD la salud y la armadura.

**Mostrar tanteo:** marca para mostrar tanteo en HUD.

**Mostrar retratos:** muestra retratos de jugadores al recibir mensajes de chat.

**Mostrar retratos VoIP:** muestra retratos de los jugadores al recibir mensajes de chat de voz.

**No mensajes de muerte en consola:** apagar los mensajes de muertes de consola.

**Visualización máx. de chat:** número de líneas de chat que se visualizan a la vez.

**Tamaño de fuentes de chat:** ajusta el tamaño de los mensajes de chat.

**Ajuste de fuentes de mensajes:** ajusta el tamaño de los mensajes en el juego.

**Escala del HUD:** cambia el tamaño del HUD.

**Opacidad de HUD:** establece la transparencia del HUD.

**Personalizar color de HUD:** usar color de HUD personalizado en lugar de colores de equipo.

**Rojo:** establece la cantidad de rojo en el HUD con la opción Personalizar color de HUD activada.

**Verde:** establece la cantidad de verde en el HUD con la opción Personalizar color de HUD activada.

**Azul:** establece la cantidad de azul en el HUD con la opción Personalizar color de HUD activada.

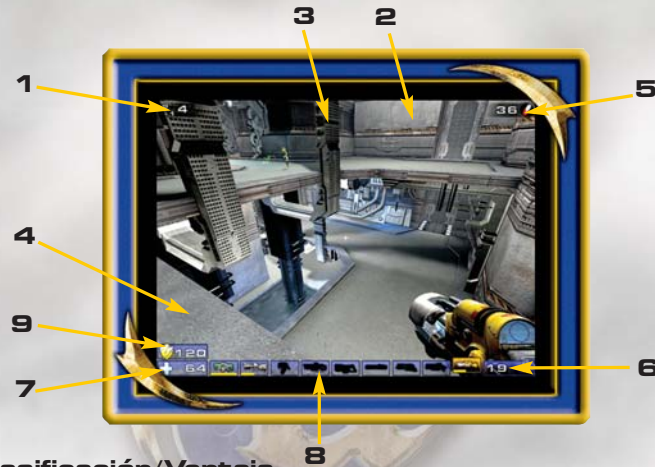
**Configurar:** abre el menú de configuración para personalizar el HUD en ese tipo de partida.

## GUARDAR Y CARGAR

*Unreal Tournament 2004* utiliza un sistema de perfiles para guardar y cargar los datos del juego. Antes de empezar a guardar o cargar una partida para un jugador, se te pedirá que selecciones un perfil o crees uno nuevo. De esta forma, los datos (el progreso en el juego y las opciones) pueden quedar guardados en el perfil correcto. Tras crear tu propio perfil (seleccionar tu personaje y un equipo y escribir tu nombre), éste quedará almacenado. Todos los encuentros ganados se guardarán automáticamente.

## VISOR FRONTAL DE DATOS

En el transcurso del juego, distintos indicadores en pantalla y de estado, iconos y mensajes te permiten estar al corriente de las informaciones y situaciones más importantes. En conjunto, estas ayudas componen tu Visor frontal de datos (HUD). Es conveniente no perderlo de vista porque en ocasiones tu vida puede depender de un simple detalle. No olvides que un jugador precavido es un jugador vivo.



### 1. Clasificación/Ventaja

El primer número en Clasificación indica tu posición actual en la competición y el segundo, el número de jugadores que participan. Ventaja indica cuántos lugares estás por detrás del líder o, si vas en primer lugar, cuántas muertes sacas al segundo.

### 2. Tanteo de equipo

Muestra el rendimiento de tu equipo.

### 3. Mensajes del juego

Muestra información revelante sobre el juego (estado de pelota/bandera, muertes, etc.).

### 4. Ventana de mensajes

Los mensajes de tus enemigos y compañeros de equipo aparecerán aquí.

### 5. Adrenalina

Muestra la cantidad de adrenalina que tienes.

### 6. Indicador de munición

Este icono muestra la cantidad de munición que contiene el arma activa.



### 7. Nivel de salud

Esta cifra indica tu nivel de salud.

### 8. Selección de armas

Estos iconos de armas muestran las armas seleccionadas actualmente, así como la munición.

### 9. Nivel de armadura

Indica la cantidad de armadura que tienes.

## MENSAJES DE TEXTO

*Unreal Tournament 2004* es compatible con los mensajes de texto en el juego mediante los comandos "hablar" (tecla T predeterminada) y "hablar de equipo" (tecla R predeterminada). El comando "hablar" transmite tus comentarios a todos los que participan en el juego, mientras que el comando "hablar de equipo" los envía solo a tus compañeros de equipo. *Unreal Tournament 2004* también es compatible con numerosos macrocomandos % en mensajes de texto que sirven para dar información detallada sobre ti mismo. Son éstos:

%A	Muestra la cantidad actual de adrenalina
%S	Muestra la fuerza actual de protección
%H	Muestra la cantidad actual de salud
%W	Muestra el arma actual
%L	Intenta mostrar una ubicación para utilizar objetivos e inventario del juego
%%	Muestra un símbolo %

Por ejemplo, "Estoy %L portando %W con %H y %A" significaría: "Estoy cerca de la bandera roja portando el lanzacohetes con 100 de salud y 50 de adrenalina".

## CHAT DE VOZ

### Resumen

El chat de voz te permite comunicarte con otros jugadores en el transcurso de un encuentro a través de un micrófono que está conectado a tu tarjeta de sonido. Aquellos jugadores que tengan activado el chat de voz puede oír tus transmisiones y responder. El chat de voz mejora notablemente el juego y la coordinación del equipo en las partidas de *UT2004*, ya que la comunicación es mucho más sencilla. Al poder hablar directamente con tus compañeros de equipo ("¡El enemigo ha preparado una emboscada en el exterior, en la parte izquierda!"), puedes ofrecer a los demás información mucho más concreta que en los anteriores juegos *Unreal*.





El chat de voz se realiza en el servidor a través de canales. Todos aquellos jugadores que sean miembros de un canal de chat de voz pueden oír todas las transmisiones de chat de voz enviadas a través de este canal. Puedes unirte (y recibir transmisiones de voz) a tantos canales de chat de voz como quieras, pero únicamente puedes realizar transmisiones a un solo canal a la vez. Para realizar una transmisión a un canal concreto, debes ser miembro de dicho canal.

Cada partida de *UT2004* incluye numerosos canales de chat de voz estándar:

**Público** — Todos los jugadores en el servidor pueden unirse y realizar transmisiones.

**Local** — Todos los jugadores en el servidor pueden unirse y realizar transmisiones a este canal. El canal local es un nuevo concepto dentro de la tecnología del chat de voz.

Todas las transmisiones enviadas a este canal serán “transmitidas” desde la ubicación de tu jugador en el encuentro actual. Todos aquellos jugadores que se encuentren dentro de la zona de alcance de tu jugador en el mapa, pueden oír tu transmisión. Cuanto más lejos se encuentre otro jugador de ti, menos se oír la voz. Las transmisiones locales son totalmente compatibles con los sistemas de sonido 3D, lo que implica que puedes averiguar de dónde procede la voz de un jugador.

**Equipo** — Solo puedes oír las transmisiones de tus compañeros de equipo. Éste es un canal en cascada, que significa que todas las comunicaciones que se envían a este canal también se escuchan en los canales Ataque y Defensa.

Además de los canales normales de cada servidor *UT2004*, cuando te unes al servidor se crea una sala de chat personal. Otros jugadores pueden unirse a tu sala de chat personal para hablar en privado. Para impedir que personas no autorizadas se unan a esta sala de chat personal, tienes la opción de protegerla con una contraseña. Puedes establecerla en la página de configuración de Chat de voz, en el menú Ajustes.

### Activar chat de voz

El chat de voz está desactivado de forma predeterminada. Para utilizar el chat de voz online, antes debes activarlo. El chat de voz se activa en el menú de ajustes de Chat de voz. Para acceder este menú, abre *UT2004*, haz clic en el menú “Ajustes” y selecciona la pestaña “Chat de voz”. Marca la casilla “Audio” para activarlo durante las partidas online.



## Configuración

### Opciones de clientes

**Unirse automáticamente a chat de voz** — Selecciona los canales públicos a los que deseas unirte cuando te conectes a un servidor.

**Contraseña de chat** — Puedes establecer una contraseña para tu sala de chat personal. Solo aquellos jugadores que la sepan podrán unirse a tu canal personal.

### Opciones de servidor

**Activar canal local** — Determina si el canal “Local” estará activado en el servidor.

**Permitir chat de voz** — Esta opción determina si el servidor permitirá a los jugadores utilizar el chat de voz en el juego.

## Uso

### Comandos básicos

Los comandos básicos del chat de voz se realizan a través del submenú Chat de voz del menú Diálogo (consulta el apartado “Menú Diálogo” para saber cómo utilizar este menú). Abre el menú Diálogo pulsando la tecla de asignación rápida del menú (la tecla V predeterminada) o escribiendo el comando del menú Diálogo en la consola de juego. Los nombres de canales que aparecen en blanco son canales de los que eres miembro. Los nombres en gris indican canales de los que no eres miembro. Los nombres en verde indican tu canal activo. Tu canal activo es aquel en el que actualmente estás enviando tus transmisiones de chat de voz. A la derecha del menú aparece una lista de los miembros del canal, sea cual sea el canal de chat de voz resaltado por el indicador de selección.

El menú del chat de voz incluye tres opciones:

- **Unirse** — Selecciona esta opción para abrir una lista de los canales de chat que hay en el servidor al que estás conectado. Esta lista solo incluirá aquellos canales de los que no eres miembro. Selecciona el canal al que deseas unirte. El menú de diálogo se cerrará y aparecerás como nuevo miembro del canal seleccionado. Empezarás a recibir comunicaciones de voz en el canal.
- **Abandonar** — Selecciona esta opción para abrir una lista de los canales de chat de voz que hay en el servidor al que estás conectado. Esta lista solo incluirá aquellos canales de los que eres miembro. Selecciona el canal que deseas abandonar. El menú de diálogo se cerrará y dejarás de ser miembro del canal seleccionado. Ya no recibirás comunicaciones de voz de este canal.
- **Hablar** — Selecciona esta opción para abrir una lista de los canales de chat de voz que hay en el servidor al que estás conectado. Esta lista incluirá todos los canales del servidor a los que puedes unirte.

Solo los jugadores que sean miembros de tu Canal activo oirán tus transmisiones de chat de voz.

Si ya tienes un Canal activo, selecciona otro canal en el menú “Hablar” para que éste último sea tu nuevo Canal activo. Si no eres miembro de ese canal, automáticamente pasarás a serlo.

Selecciona el canal que actualmente es el Canal activo para que deje de serlo y ningún otro canal quedará asignado como nuevo Canal activo. Cuando no tienes un Canal activo, los demás jugadores del servidor no podrán oír ninguna de tus transmisiones de voz.

## Comandos avanzados del chat de voz

### Rechazo

Puedes impedir a otros jugadores que entren en tu canal de chat personal. Cuando rechazas a otro jugador, éste desaparece inmediatamente de tu canal de chat personal si actualmente son miembros y no podrán volver a unirse a él. También tienes la opción de no volver a oír sus transmisiones de voz en ninguno de los canales de los que eres miembro (esta función se activa en la página de configuración de Chat de voz, en el menú Ajustes). El rechazo a un jugador es general, es decir, aunque estés jugando en otro servidor, la prohibición contra ese jugador seguirá teniendo efecto y éste no podrá unirse a tu sala de chat personal en otro servidor.

### Contraseña

Puedes proteger tu canal de chat personal mediante una contraseña. De esta forma permites que entren a ella únicamente aquéllos a quienes les has dado la contraseña.

### Indicadores del HUD

Mientras realizas una transmisión de voz, un pequeño indicador aparece en la parte izquierda de la pantalla para indicar el volumen de la transmisión. Cuanto mayor sea el indicador, mayor es el volumen de la transmisión de voz. Utiliza este indicador para saber si el volumen de las transmisiones de voz es demasiado alto o bajo.

Cuando oigas la transmisión por chat de voz de otro jugador, aparecerá en la parte izquierda de la pantalla durante unos pocos segundos el retrato del personaje de ese jugador junto a su nombre. De esta forma sabrás quién está hablando (esta opción puede configurarse en la página de configuración del HUD, en el menú “Ajustes”).

## Consejos y trucos

### Comandos de consola

Ésta es una lista de los comandos de consola realizados mediante el chat de voz. Puedes introducirlos en la consola de juego.

**Unirse a <channel name>** — Recibir todas las transmisiones de voz enviadas a este canal.

**Abandonar <channel name>** — Dejar de recibir comunicaciones de voz enviadas a este canal.

**Hablar <channel name>** — Activa y desactiva la opción de transmitir a este canal.

**EstablecerContraseñaChat <new password>** — Establecer, cambiar o borrar la contraseña de chat de tu canal personal.

**RechazarJugador <player name>** — Rechaza a otro jugador (consulta el apartado “Rechazo” en Comandos avanzados del chat de voz).

**ReadmitirJugador<player name>** — Readmite a otro jugador (consulta el apartado “Rechazo” en Comandos avanzados del chat de voz).

Mientras un jugador está registrado como administrador, su voz llega a todos los jugadores.

Tras un cambio de mapa, volverás a unirme automáticamente a los canales de los que eras miembros en el último mapa.

## COMANDO DE VOZ

Los bots pueden recibir tus órdenes de voz. Pulsa la tecla “Activar micrófono” y emite tu comando con claridad. Para determinar qué bot vas a utilizar, debes decir su señal de llamada, como Bravo o Charlie, que aparece en el marcador o en la señal que aparece sobre su cabeza. Tras la señal de llamada, di la frase correspondiente a la orden. Por ejemplo, “Bravo, cúbreme”.

Los comandos compatibles son:

**DEFENDER:** defiende la base.

**ATACAR:** ataca la base enemiga.

**Cúbreme:** el bot te protegerá.

**FREELANCE:** el bot se dedica a vagar.

**MANTENER POSICIÓN:** el bot se aproxima y mantiene tu posición actual.

**ESTADO:** el bot informa de su estado actual.

**DAME:** el bot te da tu arma actual.

También hay comandos de voz ocultos que deberás descubrir tú mismo. Solo en inglés.

## COMANDOS DE EQUIPO Y BURLAS

Durante el juego, puedes seleccionar entre una serie de mensajes que puedes decir en el juego. Pulsa la tecla V durante el juego para abrir el menú Voz y haz clic en la categoría. Cuando veas el mensaje que quieres decir, haz clic en él para transmitirlo. Recuerda que las burlas varían en función de los personajes.

Ésta es una lista de las categorías y sus correspondientes mensajes:



**Contestaciones**

¡Lo tengo!  
 ¡Recibido!  
 ¡Voy hacia allí!

**Fuego amigo**

¡Eh! ¡Del mismo equipo!  
 ¡En tu equipo!

**Órdenes**

Atacar.  
 Cúbreme.  
 Defender.  
 Freelance.  
 Mantener esta posición.

**Otros mensajes**

La base no está cubierta.  
 ¡Consigue nuestra bandera!  
 Tengo la bandera.

Te cubro.

¡Me han dado!  
 ¡Nos atacan!

**Burlas de voz**

¡Cómete esto!  
 ¿Te ha gustado?  
 ¡Palurdo!  
 ¡Buuu!  
 ¡Das pena!  
 ¡Muere, zorra!  
 ¡Ha caído uno!  
 ¡Perdedores!

**Burlas animadas**

Puntos  
 Impulsión pélvica  
 Azote en el culo

**CHAT POR INTERNET**

Se ha incluido la función de chat por Internet para permitir que los jugadores de *UT2004* configuren encuentros o mantengan conversaciones online. Esta función hace uso del protocolo Internet Relay Chat (IRC).

Mensajes de chat: Atari no supervisa, controla, respalda, o acepta responsabilidad alguna por los contenidos de los mensajes de chat. Te recomendamos que no proporciones tu identidad ni información personal a través de los mensajes de chat. Niños, acudid a vuestro padre o tutor si notáis algo raro en alguno de los mensajes que recibís.

**MUTÁGENOS**

Puedes personalizar todas las partidas con ayuda de Mutágenos. Para utilizar un Mutágeno en una partida multijugador o de Acción inmediata, haz clic en la pestaña Mutágenos y mueve los Mutágenos que desees utilizas hasta el cuadro situado a la derecha.

**ARMAS****Rifle de asalto**

Barato y fácil de producir, el AR770 proporciona una solución de combate del calibre 5.56 mm, ligera y muy efectiva contra enemigos sin armadura. Con una penetración de armadura moderada tirando a pobre el mejor papel para este rifle es como arma de apoyo ligero. El accesorio opcional, M355 Lanza Granadas, aporta la potencia de fuego suficiente como para que sea efectiva contra enemigos pesadamente armados.

**Cañón antiaéreo**

La serie 7 de cañones de dardos de Trident Defensive Technologies ha evolucionado en su nueva versión, el MK3 "negociador". Los dardos ionizados son capaces de producir quemaduras de segundo y tercer grado en tejidos orgánicos, cauterizando la herida de manera instantánea. Las descargas se pueden liberar de dos maneras diferentes: una rociada de dardos ionizados que sale del cañón o en forma de granadas de fragmentación que explotan por impacto sembrando los alrededores con una lluvia de dardos.

**Arma eléctrica**

El arma eléctrica es un rifle de energía de gran poder capaz de vaporizar incluso las armaduras más pesadas. Apuntar a un objetivo a largas distancias requiere una mano firme, pero el efecto antitemblores del sistema óptico reduce de manera significativa la curva de aprendizaje con el arma. Una vez que se ha fijado el blanco, el operador presiona el gatillo, pintando un parche, de protones en el objetivo. Milisegundos después, el rifle descarga un arco voltaico de electricidad, que busca el diferencial de carga y aniquila el objetivo.

**Rifle de precisión**

Este rifle de precisión de gran velocidad de salida de proyectil, tiene una mira x10 y es letal a cualquier distancia, especialmente si consigues dar en la cabeza.

**Cañón automático**

El cañón rotatorio Schultz-Metzger T23-A 23mm es capaz de disparar tanto munición de alta velocidad sin casquillo como con casquillo. Con un peso en vacío de 8 kilogramos, el T23 es portátil y manejable, pudiéndose llevar a la espalda si viene equipada con la correa de transporte. El T23-A es el cañón rotatorio preferido del soldado bien informado.



### Lanzacohetes

El Lanzacohetes de triple cañón Trident es muy popular entre los competidores que buscan una buena relación poder destructivo-precio. El sistema rotatorio de carga trasera está diseñado para disparos simples o múltiples, permitiendo disparar hasta tres cohetes no guiados hacia el objetivo. Los proyectiles están diseñados para producir la mayor cantidad de daños de impacto en el objetivo y en los alrededores.



### Cañón protector

El sistema de controles de motines Kemphler DD280 tiene la capacidad de resistir y reflejar proyectiles y haces de energía. El plasma inflinge daños masivos, desgarrando tejidos, pulverizando órganos y llenando el flujo sanguíneo de peligrosas burbujas de gas. Este arma está pensada para combates en distancias cortas, pero si se usa con habilidad es tan peligrosa como cualquier otra.



### Rifle de choque

El rifle de choque ASMD ha cambiado poco desde su incorporación a los Torneos. El ASMD proporciona dos modos de disparo diferentes capaces de actuar en sintonía para neutralizar oponentes en una onda devastadora. Esta combinación de ataques se logra cuando el operador del arma utiliza el modo secundario para enviar una carga de plasma al objetivo. Una vez que el lento plasma está cerca del objetivo, el operador utiliza el rayo de fotones sobre el núcleo de plasma, desencadenando la energía de los antifotones contenidos en el campo electromagnético del plasma.



### Emisor de iones

El emisor de iones parece inofensivo a primera vista, ya que su disparo primario emite un haz de láser de baja energía que no causa daños. Pocos segundos después, un gigantesco cañón orbital de iones, de varios gigawatts, dispara contra el objetivo, neutralizando a todos los combatientes de los alrededores. El emisor es un dispositivo de puntería a distancia que se usa para apuntar y disparar el cañón de iones VAPOR. El emisor de iones proporciona más precisión mediante una mira telescópica que se activa de manera sencilla, con el modo secundario de disparo del arma. Una vez que el emisor de iones se ha usado para designar un blanco, es muy recomendable que el usuario ponga toda la distancia posible entre él y el área de efecto del arma.



### Cañón de iones

El efectivo VAPOR WeP fue el responsable de la gran disminución de incidentes de violencia callejera dentro de las fronteras de la colonia. Al elevarse a gran altura sobre el suelo, el VAPOR explora el campo visible para la activación de láseres integrados en rifles. Cuando se ubica el haz, la plataforma se coloca en posición y emite dos ráfagas de plasma ionizado directamente al objetivo, con lo que vaporiza a todos los agitadores y presentes en un radio de 50 metros.



### Minador araña

Procedente de la tecnología de la línea militar micro-espía de la corporación Izanagi, el minador araña combina explosivos de alta calidad, I.A. y robótica. Al portar termita revestida de un proyectil de Duranium de fragmentación, estos dispositivos aguardan en silencio hasta que un vehículo entra en su campo de acción. Cuando lo hace, se cargan y detonan al entrar en contacto. Si un enemigo a pie entra en el campo de acción, las minas lo alcanzan e impactan contra su rostro. Después de hacerle un agujero en la cabeza e inyectar un explosivo PEM, los dispositivos se alejan a esperar a más enemigos. Pula la tecla Disparo alternativo para activar el láser guía del minador araña, que hace que todos los dispositivos lanzados se dirijan hacia el punto marcado. Aunque cada cargador contiene solo cuatro dispositivos, el minador araña es letal tanto para la infantería como los vehículos.



### LiCAV

Diseñado para actuar solo contra vehículos, el LiCAV aumenta las posibilidades de la infantería. Una vez que el LiCAV ha fijado su objetivo, dispara un misil de fuel sólido que sigue al blanco siempre que la retícula permanezca sobre el vehículo. El misil rastrea al blanco cuando es disparado y es capaz de realizar 4 G y dos giros de noventa grados en solo 3.000 metros. El disparo alternativo permite al jugador mantener y visualizar el objetivo. El misil se carga sólo unas milésimas de segundo antes de impactar y explota al hacerlo, lo que libera una carga de PolyDiChlorite sobre el objetivo. Su recarga es lenta y por ello el LiCAV debe utilizarse con precaución, pues puede resultar decisivo en una batalla campal.





### Bio-Rifle

El Bio-Rifle GES sigue siendo una de las armas más controvertidas del Torneo. Amada por algunos, denostada por otros, el Bio-Rifle ha sido objeto de un largo debate acerca de su utilidad. Algunos puristas del Torneo argumentan que es el equivalente de un cobarde campo de minas. Otros señalan que mejora las capacidades tácticas de los combatientes defensivos. A pesar del debate, el arma proporciona fuego rápido en una zona amplia con su disparo primario y un disparo sencillo, con diferentes posibilidades con el secundario. Hablando en plata, viene a ser como acribillar una zona con pequeños globos de bioceno o lanzar un enorme globo hacia el objetivo.



### Enlazadora

Los sistemas de Armas Dinámicas Riordan combinan los mejores diseños de armas imperiales y humanos en el Rifle de Plasma Avanzado v23, conocido como la Enlazadora. Aunque el modo primario de disparo sigue siendo el mismo que en el anterior proyector de plasma, el modo secundario (antorcha de plasma) ha sido sustituido por una escáner activo y conmutable de matriz energética. Cuando contacta con un compañero de equipo se convierte en un haz inofensivo de transporte. El haz de transporte descarga energía de las células del arma, potenciando la salida del arma del jugador apuntado. Debe advertirse que los jugadores que estén potenciando a un compañero son incapaces de defenderse a sí mismos.



### Emisor de objetivo

Emite un láser que indica un objetivo para el bombardero Phoenix, de forma que se lanza una masiva descarga de bombas convencionales sobre la zona general del blanco. Después de fijar y mantener el haz de apuntado sobre un punto específico del suelo, el Phoenix iniciará un bombardeo de superficie.



### Lanzagranadas

El lanzagranadas es probablemente una de las armas más variadas que se usan actualmente y puede disparar hasta ocho granadas al mismo tiempo. Es capaz de sembrar un área entera para su posterior detonación o dirigirse directamente a los enemigos. Equipado con emisores electroestáticos, cada granada se adhiere a los vehículos y la infantería enemiga y la detonación depende totalmente del portador del arma. Si se emplea con creatividad y coordinación, el lanzagranadas puede ser un arma muy potente.



### Transportador

El Transportador fue diseñado originalmente por la división de I+D de la Corporación Liandri para facilitar la evacuación rápida de los mineros durante derrumbamientos y otro tipo de accidentes. La tecnología ha salvado numerosas vidas, pero se ha pagado un precio. La disolución y reconstitución rápida de un organismo tiene algunos efectos secundarios, entre los que destacan un incremento de la agresividad y la paranoia, además de mayores probabilidades de padecer problemas respiratorios y coronarios. Los artefactos de alteración sináptica se acumulan en el cuadro biológico del individuo, lo que provoca Demencia por transportación (DPT), una enfermedad incurable que ha destrozado a algunos de los mejores campeones. Para prolongar la carrera de los contendientes, hoy en día hay límites en el uso de transportadores en las ligas de menor rango. Esto es necesario para que los nuevos reemplazos no dependan demasiado del dispositivo y de este modo dirija su propio destino. La última versión del transportador incorpora una cámara de control remoto, excepcionalmente útil cuando se explora áreas de contención. No debe olvidarse que mientras se utiliza la cámara de vigilancia el usuario queda efectivamente ciego a su entorno.



### Redentor

La primera vez que veas en acción un dispositivo nuclear en miniatura, estarás de acuerdo en que es el arma más poderosa del Torneo. Con el disparo primario, lanza un misil lento pero tremendamente devastador; y ten cuidado de estar fuera del impresionante radio de acción del Redentor antes de que impacte. El disparo secundario te permite guiar el cohete personalmente, con una vista desde el mismo. De todas maneras, no olvides que mientras apuntas el proyectil del Redentor, eres vulnerable. Debido al enorme volumen de su munición, se queda sin cargas después de un disparo.



## OTROS OBJETOS

### Curación

Cada frasco de curación te da cinco puntos de salud, hasta un máximo de 199.



### Botiquín

Restablece 25 puntos de salud, hasta un máximo de 100.

### Barril saludable

Recobra tu vigor por 100 puntos de salud hasta 199.



### Carga de escudo

Te protege con 50 puntos de armadura.

### Carga de superescudo

Te da 100 puntos de armadura, hasta un máximo de 150.



### Daño doble

Duplica la potencia de todas las armas. Los efectos del daño doble duran 30 segundos.

### Adrenalina

Sabrosa y nutritiva, la adrenalina te aporta la energía adicional necesaria para realizar habilidades especiales de Adrenalina.



30

## VEHÍCULOS

En una partida de Acometida, los vehículos se regeneran en las bases y activan Nodos de energía. Cuando un vehículo se genera por primera vez, está bloqueado y los jugadores enemigos no pueden controlarlo. Tras utilizarlo una vez, el vehículo queda desbloqueado y puede ser secuestrado por el equipo enemigo si se deja sin vigilancia. Sube a un vehículo pulsando la tecla Usar cuando estés cerca de él. Pulsa la tecla Usar para dar la vuelta a un coche volcado. Todos los vehículos tienen una posición para el conductor algunos de ellos pueden llevar pasajeros que pueden disparar las armas integradas en el vehículo. Si un vehículo es destruido, todos los pasajeros y el conductor mueren a menos que salgan antes. También es posible que el conductor y los pasajeros resulten muertos por disparos antes incluso de que el vehículo sea destruido.

Además, hay nuevas voces de gratificación relacionadas con los vehículos:

**Matanza en la carretera:** atropella a un oponente con tu vehículo.

**Aplanado:** machaca a un oponente bajo la Manta.

Hay muchas, muchísimas cosas más que el jugador tendrá que descubrir por sí mismo.

### Goliath

Aunque ha sido recientemente sustituido por un modelo nuevo, el tanque Goliath se utilizó como arma de ataque de primera línea durante dos décadas. Protegido con una coraza de doble capa de carbón-duranium, el Goliath no es especialmente rápido, pero esto lo compensa con una gran resistencia y una fuerza descomunal. Cuatro estabilizadores sincronizados hacen posible que la torreta gire independientemente del chasis, lo que le permite rastrear enemigos a medio y largo alcance. El cañón principal del Goliath lanza una munición masiva de uranio empobrecido de 140 mm a más de una milla por segundo. Un segundo compañero de equipo puede subirse al tanque y disparar con las ametralladoras duales de calibre .50. Si se utilizan en tándem, estas armas ofrecen una gran defensa contra ataques aéreos y terrestres.



### Controles de conducción del Goliath

**Ratón:** apuntar

**Adelante/Atrás:** acelerar/marcha atrás

**Desplazamiento a la izquierda/derecha:** dirección

**Disparo:** disparar cañón principal

**Disparo alternativo:** zoom

### Controles del artillero del Goliath

**Ratón:** apuntar

**Disparo:** disparar cañón automático

**Disparo alternativo:** zoom

31



## Hellbender

El Hellbender ofrece una gran manejabilidad, mucha protección y armamento de gran potencia. Las dos armas de inducción de neutrones del Hellbender causan grandes estragos. La torreta de retaguardia incluye proyecciones duales de plasma de 40 megavatios que, a pesar de su lenta velocidad de recarga, pueden infligir graves daños a los vehículos enemigos.

Las torretas laterales disparan proyectiles PEM de quantum, similares al rifle de choque ASMD. Puedes detonar estos esferoides inestables con un disparo secundario correctamente colocado. Es habitual ver a un grupo de enemigos a pie devastados por esta espectacular arma, que debe utilizarse con precaución.

### Controles de conducción del Hellbender

Ratón: cámara

Adelante/Atrás: acelerar/marcha atrás

Desplazamiento a la izquierda/derecha: dirección

Salto: freno de mano

Disparo: claxon

Disparo alternativo: claxon

### Controles de la torreta de retaguardia

Ratón: apuntar

Disparo: disparar torreta (mantener botón para cambiar)

Disparo alternativo: zoom

### Controles de la torreta lateral del Hellbender

Ratón: apuntar

Disparo: lanzar proyectil PEM

Disparo alternativo: detonar proyectiles PEM



## Manta

Ligero y diminuto, el Manta es temible en combate. Creado para enfrenamientos en ciénagas y pantanos, el Manta ha demostrado su valor en toda clase de terrenos.

Combina una pequeña área de acción con una velocidad superior sobre tierra que propicia una mezcla letal de fuerzas en el campo de batalla. Fabricado casi

exclusivamente con polímero de Alumex laminado, la agilidad del Manta no tiene parangón. Manta flota sobre un cojín de aire proporcionado por dos propulsores magnéticos. Sus cuchillas triples pueden armarse, lo que permite al piloto saltar sobre dos edificios para esquivar enemigos u obstáculos. El Manta lleva sus dos emisores multiplataforma de plasma rápidamente a territorio enemigo. Los pilotos deben tener mucho cuidado con el fuego enemigo, y casi siempre fracasan los ataques abiertos contra vehículos más pesados a corta distancia.

### Controles del Manta

Ratón: dirección

Adelante/Atrás: acelerar/marcha atrás

Desplazamiento a la izquierda/derecha: paso lateral

Salto: ascender

Agazaparse: descender

Disparo: disparar proyector de plasma

Disparo alternativo: arrasador



## Scorpion

Aunque ofrece poca protección, el Scorpion es efectivo contra la infantería y como vehículo ligero y rápido de apoyo en combate. Un emisor de plasma en la parte posterior dispara una serie de núcleos de plasma que se unen por la fuerza magnética. Estos núcleos se envuelven a los enemigos o los vehículos y detonan. El Scorpion está equipado con dos brazos

articulados incrustados en tres hojas de acero industrial con bordes forjados de G cero de un solo átomo de grosor. Los brazos articulados se despliegan y con toda facilidad atraviesan cualquier armadura corporal, dejando a su paso cabezas y torsos perfectamente dañados. Al ser tan pequeño y de blindaje ligero, el Scorpion es vulnerable frente a casi todos los vehículos y al fuego de la infantería.

### Controles del Scorpion

**Ratón:** apuntar

**Adelante/Atrás:** acelerar/marcha atrás

**Desplazamiento a la izquierda/derecha:** dirección

**Salto:** freno de mano

**Disparo:** mantener para cargar, soltar para lanzar proyectil

**Disparo alternativo:** mantener para desplegar cuchillas



## Raptor

El Raptor tiene dominio completo en los combates aéreos. Fabricado con una aleación tritanium-cerámica, permite una rápida respuesta y gran durabilidad. Un entramado de celdas de conducción magnética cubre las alas, que están equipadas con motores duales de plasma de inducción por fases. El entramado reduce la gravedad en la dirección elegida por el piloto, lo que permite que el Raptor acelere. Armado con dos proyectores de plasma sólido y un misil dirigido, el Raptor puede diezmar objetivos concretos rápidamente, aunque los pilotos deben tener cuidado con los cohetes guiados y los ataques de las torretas estacionarias desde el suelo.

### Controles del Raptor

**Ratón:** dirección

**Adelante/Atrás:** acelerar/marcha atrás

**Desplazamiento a la izquierda/derecha:** paso lateral

**Salto:** ascender

**Agazaparse:** descender

**Disparo:** disparar proyector de plasma

**Disparo alternativo:** disparar misil dirigido (solo con Mantas y Raptors)





## Leviathan

Diseñado originalmente para la pacificación urbana, el Leviathan encontró su sitio a finales de las guerras entre Humanos y los Skaarj. El Leviathan representa la más avanzada proyección de fuerza militar móvil, con capacidad para un conductor y cuatro pasajeros. Cada pasajero controla una torreta antivehículos en las esquinas.

El piloto puede apuntar a los enemigos con el cohete integrado en la parte posterior mientras conduce y disparando series consecutivas de proyectiles. Si el piloto necesita mantener la posición, el arma principal puede ser desplegada. Esto inmoviliza al Leviathan para conseguir estabilidad. Equipado con dos reactores de impulsión de fusión de quantum, el proyectil del arma principal crea una singularidad negativa en el punto de impacto, ya que barre del área toda la energía y la materia. Al explotar con una potencia devastadora, la onda expansiva puede aniquilar a todo lo que se encuentre cerca. Hay casos probados de Leviathans que han arrasado fácilmente ciudades enteras, de modo que los ataques en solitario contra un Leviathan son un suicidio.

### Controles de conducción del Leviathan

**Ratón:** apuntar

**Adelante/Atrás:** acelerar/frenar/marcha atrás

**Desplazamiento a la izquierda/derecha:** dirección

**Disparo (sin desplegar):** disparar cohetes

**Disparo (desplegado):** disparar arma principal

**Disparo alternativo:** despliegue/repliegue

### Controles de la torreta del Leviathan

**Ratón:** apuntar

**Disparo:** disparar torreta

**Disparo alternativo:** zoom



## Phoenix

Como dispositivo de explosión remota autónomo, el Phoenix es capaz de disparar grandes cantidades de artillería a un blanco concreto. Mantén el haz del Emisor de objetivo sobre un objeto o el suelo hasta que indique que se ha fijado. A esto le sigue un ataque aéreo con el Phoenix lanzando su artillería directa o indiscriminadamente. Con cuatro motores superiores de propulsión y recubierto de Duranium, el Phoenix de alto blindaje es muy pesado, pero efectivo en combate. El Phoenix se hace notar en el campo de batalla durante el breve espacio, aunque se sabe que el piloto de un Raptor y el artillero de una torreta estacionara han conseguido derribarlo.



## Caza espacial humano

En servicio durante más de medio siglo, los cazas espaciales humanos (conocidos como "Águilas") eran la primera elección para la intercepción militar, el sabotaje y las infiltraciones. Aunque está anticuado, el Águila sigue ofreciendo muchas garantías. El Torneo utiliza réplicas exactas del Águila usada en la guerra

Humanos/Skaarj que se libró hace un siglo. Equipados con dos proyectores de láser y misiles dirigidos, estos cazas pueden destruir cualquier tipo de objetivo de blindaje ligero o medio. Su potente motor le proporciona gran aceleración para escapar del fuego enemigo, así como un modo lento de "acercamiento". Utilizada con controladores duales de ataque, las Águilas con extremadamente agresivas en el espacio.

### Controles del caza espacial humano

**Ratón:** dirección

**Adelante/Atrás:** acelerar/reducir velocidad

**Desplazamiento a la izquierda/derecha:** paso lateral

**Salto + desplazamiento a la izquierda/derecha:** rodar

**Agazaparse:** anular acción de rodar (estabilizador)

**Arma anterior/Siguiente arma:** cambiar de objetivo

**Usar:** anular objetivo y pasar a Puntería automática (el enemigo visible más cercano)

**Disparo:** impacto instantáneo de láser

**Disparo alternativo:** misil dirigido



## Caza espacial Skaarj

Poco se sabe de estos cazas espaciales poco vistos, pues aparecieron y desaparecieron durante la batalla final contra los Skaarj que culminó con el asedio de siete días hace un siglo. Según la inteligencia militar, los Skaarj habían robado una nueva fuente de energía para poner en marcha estas naves de gran calidad (apodadas "Escorpiones

negros"). Ligeros y blindados, los "Escorpiones negros" están equipados con proyectores de plasma duales y misiles dirigidos. Los alerones adaptables y su sistema de motor proporcionan gran velocidad, una agresiva aceleración y gran capacidad de movimiento a los Escorpiones negros. En el Torneo se utilizan réplicas exactas, como las encontradas durante la guerra Humanos/Skaarj.

### Controles del caza espacial Skaarj

**Ratón:** dirección

**Adelante/Atrás:** acelerar/reducir velocidad

**Desplazamiento a la izquierda/derecha:** paso lateral

**Salto + desplazamiento a la izquierda/derecha:** rodar

**Agazaparse:** anular acción de rodar (estabilizador)

**Arma anterior/Siguiente arma:** cambiar de objetivo

**Usar:** anular objetivo y pasar a Puntería automática (enemigo visible más cercano)

**Disparo:** impacto instantáneo de láser

**Disparo alternativo:** misil dirigido





## TORRETAS

### Torreta de cañón automático

Ruidosa y contaminante, la torreta de cañón automático ya no se produce, pero se sigue utilizando. Su turbina de gran potencia le proporciona una gran velocidad de RPM y mucho alcance. El punto flaco de la torreta es su poca precisión y efectividad a corta distancia.

#### Controles

**Usar:** entrar/salir

**Disparo:** disparar

**Disparo alternativo:** zoom

**F4:** pasar de vista en primera persona a vista en tercera persona

### Torreta de nave nodriza

Principales defensas estacionarias en el exterior de la nave nodriza Skaarj. Su disparo primario lanza proyectiles de plasma a gran velocidad y el disparo alternativo una armadura de gran energía.

#### Controles

**Usar:** entrar/salir (entrada mediante un panel de control de la torreta)

**Disparo:** plasma

**Disparo alternativo:** escudo

**F4:** pasar de vista en primera persona a vista en tercera persona

**Arma anterior/Siguiente arma:** torreta anterior/siguiente torreta



### Torreta enlazadora

Fabricado por la misma compañía, la torreta enlazadora es como su hermana pequeña, la Enlazadora. Su disparo primero lanza proyectiles de plasma y el disparo alternativo un haz. Los haces pueden enlazarse a otras torretas para aumentar la potencia de disparo o para curar a compañeros de equipos. La torreta también incluye piloto automático básico y armadura de energía.

#### Controles

**Usar:** entrar/salir (entrada mediante un panel de control de la torreta)

**Disparo:** plasma

**Disparo alternativo:** haz

**Adelante/Atrás:** zoom

**F4:** pasar de vista en primera persona a vista en tercera persona.

**Arma anterior/Siguiente arma:** torreta anterior/siguiente torreta

### Cañón de iones

Réplica exacta de los cañones de iones utilizados durante las batallas de la Guerra de Skaarj. Durante el asedio de 10 años, los cañones de iones fueron colocados en el centro de las ciudades más importantes como último recurso para detener el progreso Skaarj. Su potencia de disparo es muy grande y causan muchas bajas humanas en un amplio radio de acción.

#### Controles

**Usar:** entrar/salir

**Disparo (mantener):** haz de plasma de iones

**Disparo alternativo:** zoom

**F4:** pasar de vista en primera persona a vista en tercera persona



## CONSEJOS DE JUEGO

Asegúrate de aprender a dar órdenes a tus compañeros de equipo con ayuda del menú Voz (la tecla V). En el Torneo, es muy importante saber decirles a varios compañeros que ataquen mientras otros defienden o cubren.

Al comienzo de un encuentro estás en el modo espectador. Tienes total libertad para moverte por el mapa y explorar lo que más te apetezca. No te olvides de anotar la ubicación de las armas grandes, las mejoras y la salud, ¡así no entrarás en combate a ciegas!

Cuando el encuentro se inicia, eres equipado con el cañón protector y un rifle de asalto. ¡Está bien para empezar, pero hay armas mucho más efectivas colocadas en lugares estratégicos por todos los estadios de combate! ¡Ve a coger una antes de que lo hagan tus enemigos!

Recuerda que no debes pararte, porque un blanco en movimiento es más difícil de alcanzar que uno parado. Los desplazamientos laterales son idóneos para evitar ser alcanzado (las teclas cursor izquierda y derecha te ayudarán a dar pasos laterales) mientras mantienes el punto de mira sobre tu enemigo. ¡Úsalo o perderás!

Algunas armas como el lanzacohetes provocan una explosión que crea "daños de salpicadura". Aprovecha esto para herir a tus enemigos apuntando cerca de ellos o al suelo, justo delante de su posición. Un par de buenas salpicaduras acabará con tu oponente rápidamente.

Muchas armas son idóneas para el combate cuerpo a cuerpo, mientras que otras son mejores para el juego a distancia. Por ejemplo, el cañón antiaéreo es genial para distancias cortas, mientras que el zoom del rifle de precisión lo convierte en la mejor arma de largo alcance.

Muchas de las armas que explotan y causan daños de salpicadura te causarán daños a ti si explotan cerca de tu posición. Ten cuidado al disparar, ¡podrías perder puntos!

### Fiestas

Si logras matar a cinco o más oponentes y tú no mueres, estarás en una Fiesta mortal. Recibirás un aviso verbal y tus enemigos una advertencia sobre lo bien que lo estás haciendo. Si matas a 10 o más enemigos, estarás en una Furia destructora. Hay varios niveles de este tipo. ¡A ver a dónde llegas!

### Esquivar

En *Unreal Tournament 2004* puedes esquivar pulsando dos veces una tecla de movimiento en cualquier dirección. Activa esta función en Ajustes > menú de juego. Si no te gusta puedes desactivarla, pero debes saber que muchos buenos jugadores que aprenden esta técnica, se convierten en maestros *Unreal*.

### Disparo de cabeza

¡Si matas a alguien arrancándole la cabeza, recibirás un mensaje para decirte que has clavado un disparo en la cabeza!

## ESTADÍSTICAS GLOBALES DE UT2004

*Unreal Tournament 2004* es compatible con el servicio *UT2004stats*, disponible sin coste alguno. *UT2004stats* registra y muestra tu marcador y ofrece un análisis estadístico del juego para las partidas en Internet. Para acceder a esta información, necesitarás tener instalado en tu ordenador un explorador Web, como la última versión de Netscape Navigator™ o Internet Explorer™.

*UT2004stats* organiza y registra el marcador y las estadísticas de tus partidas multijugador online de *Unreal Tournament 2004*. *UT2004stats* solo realiza el seguimiento de los jugadores que tengan activada la opción de seguimiento de estadísticas. Los oponentes automáticos IA (Bots) no aparecen en las estadísticas. Así funcionan:

Al activar el seguimiento de estadísticas en *Unreal Tournament 2004* se registra toda la información del juego. Todas las muertes, los suicidios, los hechos especiales, los puntos anotados, etc., se envían al servidor maestro de Epic Games. *UT2004stats* interpreta la información y la almacena. A través de un explorador Web puedes buscar tus estadísticas personales en páginas HTML.

Las estadísticas incluyen:

- Detalladas estadísticas personales para cada jugador a las que se accede con la exclusiva IDJugador
- Estadísticas detalladas de los encuentros más recientes
- Clasificación de Combate mortal y los juegos por equipo
- Seguimiento de los tipos de partidas oficiales (sin mutágeno): Combate mortal, Combate mortal por equipos, Capturar la bandera, Dominación doble y Carrera de bombardeo
- Seguimiento de las partidas antes mencionadas con los mutágenos activados
- Seguimiento personalizado de mods
- Estadísticas globales: resumen de las estadísticas en todo el mundo
- Incorpora función de búsqueda de gran potencia
- Páginas sobre "Lo mejor de"
- Detalles sobre mapas, servidores y mods
- Amplia ayuda online: preguntas más frecuentes y mapa del sitio

Si quieres un informe detallado de las estadísticas semanales, mensuales y de todos los tiempos, visita *UT2004stats* en:

<http://ut2004stats.epicgames.com>

Todas tus estadísticas se irán acumulando en una base de datos permanente que registra exactamente cuántas muertes y otras cosas te han ocurrido en las partidas online. No importa el servidor en el que juegues — tus estadísticas quedarán guardadas.



### UT2004stats — Registro, activación de seguimiento de estadísticas

UT2004stats no exige que un pre-registro para participar; además hemos tomado numerosas medidas para garantizar la exclusividad y seguridad de los jugadores. El registro es sencillo y se realiza en el menú del juego:

Ajustes>Red>Estadísticas globales de UT2004. Activa el seguimiento de UT2004stats haciendo clic en el botón Seguimiento estadísticas. A continuación, selecciona un Nombre de usuario de Estadísticas y una Contraseña de Estadísticas. Procura que la combinación de nombre de usuario y contraseña sea única seleccionando una contraseña que contenga letras y números. Guarda la contraseña y memorízala — esta información no la proporciona Epic Games.

Nota: puedes elegir cualquier nombre de jugador (nombre de usuario) y cambiarlo siempre que quieras. Solo el Nombre de usuario de Estadísticas y la Contraseña de Estadísticas serán siempre los mismos. Esta última combinación te asignará un IDJugador único para ti. Podrás encontrar tus estadísticas bajo este IDJugador.



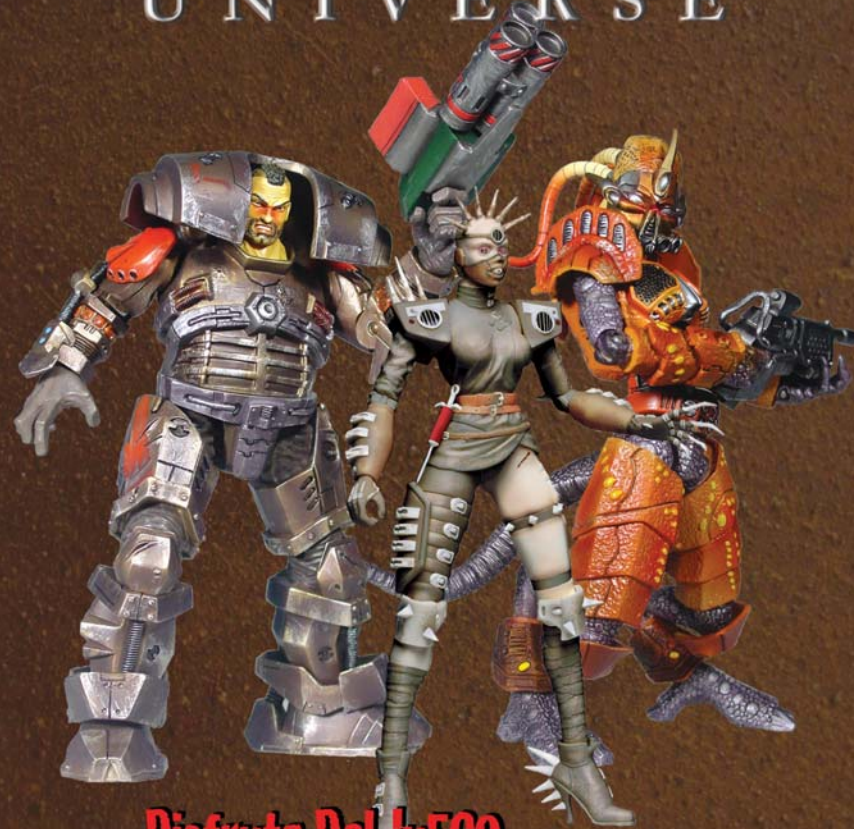
### SITIO WEB DE UNREAL TOURNAMENT® 2004

Para recibir más información sobre *Unreal Tournament 2004*, consejos y trucos, acceso a la comunidad de Unreal Tournament y las últimas noticias y descargas, visita:

<http://www.unrealtournament2004.com>



# Unreal UNIVERSE



Disfruta Del Juego  
CONSIGUE Tus Figuras Favoritas!



## RadioActiveClown

[WWW.RADIOACTIVECLOWN.COM](http://WWW.RADIOACTIVECLOWN.COM)

PLAYS BEST ON  
**ALIENWARE**™



Todos los sistemas Alienware® pueden ser configurados de acuerdo a sus deseos y necesidades. Convierta su sueño en realidad con nuestra gran selección de componentes de última generación e increíbles alternativas.

Alienware® also features:

- ▶ 24/7 Freephone Technical Support
- ▶ Upgrading at Cost
- ▶ 14 Day Return Guarantee

Venga y configure su máquina de sueños en:  
**WWW.ALIENWARE.CO.UK**



**Tel: 0800 279 9751**  
(Teléfono Internacional: 00353-906 456 500)

## ¿Qué significa este logo?



El rendimiento, la compatibilidad y la fiabilidad de las GPU NVIDIA® las han convertido en la plataforma de preferencia para los aficionados a los juegos de todo el mundo. Ésta es la razón por la que los juegos más conocidos están desarrollados sobre productos NVIDIA para disfrutarlos con productos NVIDIA. Con NVIDIA GeForce™ FX tendrás los gráficos más espectaculares y los personajes más verosímiles a velocidades nunca vistas.

Busca el sello "NVIDIA: The way it's meant to be played™" en los juegos y el hardware del PC y disponte a vivir un mundo de increíbles emociones nada más instalar el producto. Equipa tu PC con la potencia de una GPU GeForce FX y empieza a jugar de verdad.

<http://eu.nvidia.com>

©2004 NVIDIA Corporation. NVIDIA, el logotipo de NVIDIA, GeForce y el logotipo de "The way it's meant to be played" son marcas registradas y/o marcas comerciales de NVIDIA Corporation. Quedan reservados todos los derechos.



## SOMMARIO

Note preliminari.....	49
Il file Readme .....	49
Installazione .....	49
Comandi da tastiera .....	50
Modalità di combattimento.....	52
Gioco per un giocatore .....	55
Gioco multigiocatore.....	57
Menu delle impostazioni .....	60
Salvataggio e caricamento.....	65
Indicazioni a video.....	66
Messaggi di testo.....	67
Chat vocale.....	67
Comandi vocali.....	71
Comandi di squadra e beffe .....	71
Chat via Internet.....	72
Mutatori .....	72
Armi .....	73
Altri oggetti .....	76
Veicoli .....	79
Torrette.....	88
Consigli di gioco .....	90
Statistiche globali di <i>UT2004</i> .....	91
Sito di <i>Unreal Tournament® 2004</i> .....	92
 Riconoscimenti .....	144
Supporto tecnico.....	149

## NOTE PRELIMINARI

### Il file Readme

Sul CD-ROM del gioco *Unreal Tournament® 2004* troverai un file ReadMe, che contiene l'accordo di licenza e informazioni aggiornate sul gioco. Ti consigliamo di consultarlo per scoprire quali cambiamenti sono stati apportati al prodotto dopo che questo manuale è andato in stampa.

Per visualizzarlo, cliccaci sopra nella cartella di *Unreal Tournament® 2004* nel tuo disco (il percorso predefinito è C:\UT2004). Puoi visualizzare il file Readme anche cliccando su Start nella barra delle applicazioni di Windows®, quindi su Programmi, dopodiché su *Unreal Tournament® 2004* e infine su "Note di pubblicazione".

### Installazione

- Avvia Windows® 98/ME/2000/XP.
- Inserisci il CD-ROM CD1 Install Disc di *Unreal Tournament 2004* nella tua unità CD-ROM (inseriscilo nell'unità DVD-ROM se hai l'edizione speciale su DVD di *Unreal Tournament 2004*).
- Se la funzione di AutoPlay è attiva, dovrebbe apparire una schermata di avvio. Se tale funzione non è attiva o l'installazione non si avvia automaticamente, clicca sul pulsante Start della barra delle applicazioni di Windows®, quindi seleziona Esegui... Digita nella striscia bianca D:\Setup e clicca su OK. **Nota:** se alla tua unità CD-ROM corrisponde una lettera diversa dalla D, specifica quest'ultima.
- Se vuoi installare il gioco, clicca sul pulsante Installa e segui le istruzioni su schermo per concludere l'installazione del gioco.
- Segui le istruzioni su schermo per terminare l'installazione di *Unreal Tournament 2004*. Per procedere è necessario inserire il codice riportato sulla confezione del CD (oppure dentro la custodia del DVD nel caso dell'edizione speciale su DVD).
- Terminata l'installazione, clicca sul pulsante Start sulla barra delle applicazioni di Windows® e seleziona Programmi/*Unreal Tournament 2004*/Gioca a *UT2004* per avviare il gioco.

**Nota:** per giocare, il disco di *Unreal Tournament 2004* deve essere presente nell'unità CD-ROM o DVD-ROM.

## Installazione di DirectX®

Il gioco per CD-ROM *Unreal Tournament 2004* richiede DirectX® 9.0b o superiore per funzionare. Se DirectX® 9.0b o superiore non è installato sul tuo computer, clicca su "Sì" per accettare l'accordo di licenza di DirectX® 9.0b e avviare l'installazione di DirectX® 9.0b.

## COMANDI DA TASTIERA

Di seguito è riportato un elenco dei comandi predefiniti. Per modificarne uno, accedi al menu Periferiche (sotto Impostazioni) e seleziona Comandi. Clicca sulla casella accanto alla funzione da modificare e premi il tasto corrispondente.

AZIONE	COMANDO O TASTO
Fuoco	Pulsante sinistro del mouse
Fuoco secondario	Pulsante destro del mouse
Avanti	Freccia su (W)
Indietro	Freccia giù (S)
Di lato a sinistra	Freccia sinistra (A)
Di lato a destra	Freccia destra (D)
Salta	Barra spaziatrice
Abbassati	Maiusc
Guarda su	Canc
Guarda giù	PagGiù
Centra visuale	Fine

ASSISTENZA	TASTO
Mostra il percorso per la base rossa	M
Mostra il percorso per la base blu	N
VOCE	TASTO
Attiva il microfono	F
BEFFE	TASTO
Parla	T
Parla alla squadra	R
Mostra il menu di chat vocale	V
ANIMAZIONI DELLE BEFFE	TASTO
Punta	ò
Spinta pelvica	J
Fondoschiena dolente	K
Tagliagole	L
ARMİ	COMANDO O TASTO
Arma seguente	Rotellina del mouse oppure + TastNum
Arma precedente	Rotellina del mouse oppure - TastNum
Ultima arma	B
Arma migliore	G
INDICAZIONI	TASTO
Ingrandisci le indicazioni	i
Riduci le indicazioni	' (apostrofo)
VARIE	TASTO
Usa	E
Pausa	Pausa
Cattura schermata	F9
Menu	Esc
Tabellone	F1
Chat in gioco	F2
Statistiche personali	F3
Mostra elenco partite	F11
Mappa radar sì/no	F12



## MODALITÀ DI COMBATTIMENTO

*Unreal Tournament 2004* offre 10 modalità di combattimento.

### Deathmatch

I giocatori giocano ognuno per conto proprio e si affrontano in un incontro dai ritmi frenetici. Non ci sono regole, tranne una: vince chi realizza il maggior numero di uccisioni.

### Deathmatch a squadre

Unisciti ai tuoi compagni di squadra nella ricerca della supremazia sui campi di battaglia. La squadra che annienta il maggior numero di giocatori nemici è dichiarata vincitrice.

### Cattura la bandiera

In ogni livello vi sono due bandiere, una per ogni squadra. Per segnare, una squadra deve superare le difese della squadra avversaria, "catturare la bandiera" e riportarla presso la bandiera della propria squadra. Se il portatore della bandiera viene ucciso, la bandiera cade a terra e chiunque può raccoglierla. Se la bandiera della tua squadra è stata presa, deve essere restituita, prima di poter prendere la bandiera della squadra avversaria.

### Doppio dominio

In ogni livello vi sono 2 punti di dominio. Per segnare, devi "conquistare" ciascun punto passandovi sopra e fare in modo che la squadra li tenga in suo possesso per 10 secondi. Dopo aver segnato, i punti di dominio tornano neutri e potranno essere dominati nuovamente dopo altri 10 secondi di possesso.

### Attacco con la bomba

Al centro di ogni livello si trova una palla. Il tuo obiettivo è di raccoglierla, portarla nella base nemica e lanciarla nella porta avversaria. Devi inoltre difendere la tua porta per evitare che il nemico segni. Quando un giocatore viene ucciso, la palla viene lasciata cadere e può essere raccolta da qualsiasi giocatore di entrambe le squadre.

### All'ultimo uomo

I giocatori rientrano con tutte le armi, però hanno un numero di vite limitato. Esiste un'opzione che permette di riguadagnare salute dopo aver ucciso qualcuno. Se si resta troppo tempo fermi nello stesso punto, si viene ammoniti per essersi accampati e la propria posizione appare sul video di tutti i giocatori.

### Invasione

Bisogna unire le forze e difendere la propria posizione contro diverse ondate di nemici, la cui durata varia da 90 secondi a 4 minuti. È impossibile rientrare dopo essere morti durante un'ondata; finché almeno un giocatore riesce a sopravvivere a un'ondata, però, tutti i compagni possono rientrare per affrontare la successiva. Il livello dei nemici rispecchia quello dei "bot" nel menu Impostazioni.

### Mutante

Questo tipo di partita inizia come un deathmatch, in cui tutti sono nemici. Però, non appena un giocatore uccide qualcuno, diventa il Mutante. Tutti gli altri smettono di combattere fra loro (non possono più colpirsi a vicenda) e danno la caccia al Mutante. Per guadagnare punti bisogna uccidere quando si è il Mutante:

**Uccisione normale:** 2 punti

**Doppia uccisione:** 3 punti

**Uccisione multipla (e oltre):** 4 punti

Il Mutante riceve tutte le armi (tranne quelle super), munizioni a volontà e i poteri di invisibilità, agilità e devastazione. Però, la sua salute si riduce lentamente nel tempo e può essere ripristinata solo uccidendo altri giocatori. Inoltre, la sua posizione è visibile a tutti i giocatori. Chi uccide il Mutante, lo diventa a sua volta.

Come variante opzionale, il giocatore col punteggio più basso è il Parassita, che può a sua volta uccidere gli altri giocatori per guadagnare punti. Non appena il punteggio del Parassita cessa di essere il più basso, l'ultimo giocatore in classifica assume questo ruolo. Il Mutante guadagna 5 punti se uccide il Parassita.

### Assalto

Due squadre (attaccanti e difensori) si combattono nell'universo di Unreal. Per vincere un turno, gli attaccanti devono raggiungere diversi obiettivi, mentre i difensori devono impedirgli di raggiungerli. Le squadre possono scambiarsi i ruoli alla fine di ogni turno. È possibile stabilire il numero di turni di cui è composto un incontro, nonché il limite di tempo per ciascun turno.

Gli obiettivi da raggiungere per la squadra degli attaccanti possono essere il raggiungimento di un dato punto, l'uso di macchine o computer presenti nel livello o la distruzione di un congegno essenziale. Il tasto che visualizza il percorso per la Base Blu o quella Rossa (predefinito: M per la base blu, N per quella rossa) indica dove si trova il prossimo obiettivo durante un incontro. La modalità Assalto offre anche diversi veicoli e torrette utilizzabili.

### Energia

Infine, ecco la modalità più interessante. Due squadre si affrontano per assumere il controllo di una grande mappa. Per vincere occorrono strategia, energia e un vasto arsenale. All'inizio della partita, ogni squadra dispone dei propri veicoli. È impossibile rubare un veicolo nemico prima che la sua squadra lo sblocchi, entrandoci. Quando il nemico lo abbandona per raccogliere munizioni, lo puoi rubare.



### Nucleo energetico

L'obiettivo della tua squadra è distruggere il nucleo energetico nemico, che di solito si trova al centro della base nemica e non può essere danneggiato fino a quando la tua squadra non dispone di un collegamento verso di esso. Per accedere a questo collegamento, la tua squadra deve assumere il controllo dei nodi energetici presenti sulla mappa.

### Collegamenti energetici

I collegamenti energetici che uniscono i nodi con il nucleo sono molto importanti. Ogni squadra può attaccare o catturare soltanto i nodi energetici collegati a quelli già sotto il suo controllo. Ogni squadra inizia presso la propria base e deve assumere il controllo dei nodi energetici, uno dopo l'altro, fino a quando non riesce a raggiungere un collegamento con il nucleo energetico nemico per attaccarlo.



### Nodi energetici neutrali

I nodi energetici neutrali possono essere conquistati da qualsiasi squadra semplicemente mettendosi sopra la loro base. Una volta conquistato un nodo neutrale, la squadra inizia a costruire un nodo energetico che ha il suo colore e diventerà attivo alla fine dei lavori.



### Nodi energetici attivi

I nodi energetici attivi fungono da mini-basi. La squadra che li controlla può usarli per procurarsi nuovi veicoli, armi, munizioni e rientrare il gioco. Quando la tua squadra ha costruito un nodo energetico, tutti i suoi veicoli e giocatori possono immediatamente usarlo per rientrare.

### Attaccare i nodi energetici

Se la tua squadra raggiunge un collegamento a un nodo energetico nemico, può attaccarlo e distruggerlo, riportandolo allo stato neutrale e impedendo al nemico di rientrare presso quel nodo. Quindi, può iniziare a costruire un proprio nodo energetico, che durante la costruzione sarà vulnerabile agli attacchi nemici e dovrà essere difeso.

## GIOCO PER UN GIOCATORE

Seleziona Un giocatore nel menu principale per entrare nel Torneo e iniziare a risalire le classifiche. In questa modalità giochi solo sul tuo computer, non via Internet.



### Profilo

Nella schermata del profilo, puoi creare nuovi personaggi o squadre, controllare i profili esistenti, proseguire una stagione già iniziata e controllare i record memorizzati.

Seleziona **CREA NUOVO** nella schermata del profilo per iniziare una nuova carriera nel Torneo. Potrai scegliere il nome della tua squadra e del relativo capitano, impostare il livello di difficoltà, scegliere lo stemma della squadra e decidere l'aspetto dei giocatori scegliendo in un vasto repertorio.

Clicca sul pulsante **RECORD** per scoprire quali sono le migliori squadre che abbiano mai partecipato al Torneo. Selezionando **CARICA** potrai proseguire una partita dal punto in cui l'avevi sospesa.

### Tutorial

La schermata dei tutorial ti fornisce una panoramica di quattro diverse modalità di gioco (Deathmatch, Cattura la bandiera, Doppio dominio e Attacco con la bomba) grazie a un filmato orientativo.

### Qualificazione

Qui accederai alle fasi preliminari del Torneo. Per cominciare, dovrai superare cinque deathmatch di difficoltà crescente. Nel sesto turno dovrai selezionare dei potenziali compagni, quindi dimostrare il tuo valore come capitano di squadra sconfiggendoli tutti. Se riuscirai a vincere, si uniranno a te e affronterete insieme il prossimo turno di qualifica.

Per ognuno di questi incontri hai un controllo limitato sulla mappa che verrà scelta. Se pensi di essere in svantaggio nella mappa predefinita, seleziona **CAMBIA ARENA**. La mappa alternativa potrebbe esserti più congeniale. Questa possibilità ti costerà e avrai un'unica occasione, però una mappa diversa potrebbe rappresentare la differenza fra la vittoria e la sconfitta.



## Qualificazione di squadra

Queste schermata è simile alla precedente. Assieme alla tua squadra, dovrai affrontare quattro arene in modalità deathmatch a squadre. Anche in questo caso, se lo desideri puoi cambiare arena.

## Rosa della squadra

Prima di partecipare a qualsiasi incontro non di qualificazione, puoi organizzare la tua squadra nella schermata della rosa della squadra, selezionando i compagni che vuoi portare con te e le tattiche da utilizzare.



Nella schermata dell'eliminazione, puoi sfidare squadre rivali di abilità paragonabile alla tua, unicamente per divertimento e per profitto. Esistono due tipi di sfida, ciascuno dei quali prevede differenti rischi e ricompense: Riti di sangue ti permette di reclutare i giocatori della squadra avversaria (dopo aver vinto, naturalmente), mentre Scommesse ti permette di effettuare scommesse in denaro su chi vincerà un deathmatch uno contro uno.



dimenticare di controllare ogni tanto quelli disponibili. Selezionane uno per richiamare ulteriori informazioni, come le abilità, le armi preferite e i dettagli storici.

Man mano che la tua squadra progredisce, è inevitabile che soffra di qualche infortunio. Se non hai potuto curare le ferite dei compagni durante un incontro, puoi farlo nella schermata della gestione di squadra grazie a due opzioni mediche. Seleziona un compagno da curare e quindi seleziona Cura le ferite, oppure clicca su Cura tutti per curare tutti i compagni in una volta sola.

## Eliminatoria

Dopo aver completato la qualifica a squadre, è il momento di risalire nei ranghi del Torneo attraverso gli incontri eliminatori. In questa schermata puoi selezionare quattro diverse modalità di gioco per l'eliminazione, a cominciare da quella Doppio dominio. Dopo due vittorie in ciascuna modalità, diventerà disponibile quella successiva.

## Gestione di squadra

Fra un incontro e l'altro potrai modificare la composizione e le condizioni della tua squadra. Nella schermata della gestione di squadra, puoi assumere e licenziare i compagni di squadra che desideri (e che le tue finanze ti permettono). Mentre risalirai nella classifica del Torneo, diventeranno disponibili nuovi giocatori, dunque non

## Dettagli

In molte schermate del Torneo, puoi cliccare su Dettagli per ricavare ulteriori informazioni sul tuo rendimento o su quello degli avversari. La scheda Ultimo incontro visualizza statistiche relative alla tua squadra, a quella avversaria, alla durata dell'incontro e all'ammontare del premio. La scheda Altri incontri del Torneo visualizza i risultati degli incontri disputati assieme al tuo. L'ultima scheda, Squadre rivali, presenta dettagli sui tuoi avversari, compresa la loro storia, la rosa delle squadre e le statistiche. Se vuoi visualizzare queste statistiche fuori da *Unreal Tournament 2004*, clicca sul pulsante **ESPORTA** per creare un file HTML contenente queste informazioni.

## Azione rapida

Nelle partite di azione rapida, puoi selezionare qualunque tipo di combattimento su qualsiasi mappa disponibile. Ti verrà presentato un elenco delle modalità di combattimento e delle arene disponibili per ognuna di esse. Serviti dei menu per modificare le impostazioni del giocatore e le regole di gioco, dopodiché specifica i mutatori da attivare (per ulteriori informazioni, consulta la sezione "Mutatori" a pagina 72).

## Personalizzare i bot

Prima di iniziare una partita di azione rapida, puoi personalizzare i bot della tua squadra e di quella avversaria. Seleziona "Usa elenco dei bot" per impostare i bot nella scheda Regole di gioco, quindi seleziona i bot da usare nella scheda Configurazione bot. È possibile configurare separatamente ciascun bot cliccando sul relativo pulsante Personalizza.

## GIOCO MULTIGIOCATORE

### Sistema semplificato di amministrazione del server

Questo è il sistema normalmente attivo. Prevede l'uso di una sola password di amministrazione per il server, che può essere impostata nel menu "Regole del server". Per accedere alle impostazioni della partita, i giocatori devono conoscere la password di amministrazione, che consente il controllo completo del server. In alternativa, si può attivare il sistema avanzato di amministrazione del server.

### Configurazione della partita multigiocatore

Nelle partite multigiocatore, è possibile consentire ad alcuni giocatori di effettuare una modifica remota delle impostazioni del server. Questa funzione, che di norma è disattivata, diventa necessaria quando due squadre si vogliono affrontare. Per attivarla, clicca su "Consenti impostazione partita" nella scheda "Regole del server", nel menu "Ospita una partita".

### Sistema avanzato di amministrazione del server

Per attivare il sistema avanzato di amministrazione del server:

1. Chiudi *Unreal Tournament 2004*.
2. Modifica il file \UT2004\System\UT2004.ini con un editor di testo.
3. Cerca la sezione che inizia con "[Engine.GameInfo]".
4. Sotto questa intestazione, cerca la linea che contiene "AccessControlClass=Engine.AccessControl".
5. Modifica questa linea in "AccessControlClass=XAdmin.AccessControlINI".
6. Cerca la sezione che inizia con "[UWeb.WebServer]".
7. Sotto questa intestazione, cerca la linea che contiene "bEnabled=False".
8. Modifica questa linea in "bEnabled=True".
9. Salva le modifiche.

### Account utente per impostare la partita

Quando il sistema avanzato di amministrazione del server è attivo, puoi aggiungere degli account utente per impostare la partita. Per creare questi account, procedi come segue:

1. Imposta una password di amministrazione di tua scelta.
2. Avvia un server di *Unreal Tournament 2004*.
3. Apri il tuo browser Internet preferito.
4. Usa il browser per raggiungere l'indirizzo <http://dominio.tuo.server/ServerAdmin>, dove dominio.tuo.server è l'indirizzo Internet del tuo server, oppure il relativo indirizzo IP. Se il server di *UT2004* si trova sullo stesso sistema, puoi utilizzare l'indirizzo <http://localhost/ServerAdmin>.
5. Ti verrà chiesto di inserire un ID utente, una password e un dominio. Specifica "admin" come ID utente e usa la password che hai precedentemente impostato come password di amministrazione nella scheda "Regole del server". Lascia vuoto il campo del dominio.
6. Raggiungerai la pagina di amministrazione web di *Unreal Tournament 2004*.
7. Clicca sul collegamento "Gestione utenti e gruppi" in alto.
8. Clicca sul collegamento "Aggiungi utente" a sinistra.
9. Inserisci un ID utente e una password per il nuovo utente.
10. In basso (può essere necessario far scorrere la pagina) seleziona "Impostazioni partita" nell'elenco Gruppo iniziale. **Nota:** questa procedura consente all'utente di accedere soltanto alle impostazioni della partita. L'utente sarà in grado di visualizzare e modificare esclusivamente le impostazioni con livello di sicurezza non superiore a 240 (I livelli di sicurezza appaiono accanto a ogni impostazione nella sezione "Predefiniti" della pagina di amministrazione web).

58

11. Clicca sul pulsante "Aggiungi amministratore".

12. Ora, questo utente può accedere alle impostazioni della partita.

### Usare le impostazioni della partita

Segui i passaggi elencati per utilizzare l'interfaccia di impostazione della partita quando sei connesso a un server multigiocatore.

1. Premi il tasto **Esc** e clicca sul pulsante "Impostazioni partita".
2. Inserisci il tuo ID utente e la tua password.
3. Occorreranno alcuni secondi per scaricare tutte le impostazioni dal server.
4. Puoi selezionare le impostazioni del server nell'elenco a sinistra cliccandoci sopra. Cliccando sulle voci precedute da un simbolo "+", visualizzerai le relative sotto-impostazioni.
5. Dopo aver selezionato un'impostazione, a destra apparirà il suo valore, che può essere modificato.
6. Dopo aver effettuato una modifica, clicca sul pulsante "Salva" per inviare il nuovo valore al server e a tutti gli utenti che stanno utilizzando le stesse impostazioni della partita.
7. Quanto hai finito di modificare le impostazioni, devi cliccare sul pulsante "Accetta" per inviare le modifiche al server. Se altri utenti stanno utilizzando le stesse impostazioni, anche loro dovranno cliccare sul pulsante "Accetta" per confermare le modifiche.

### Profilo predefinito

L'amministratore del server può salvare una serie di impostazioni (chiamate collettivamente "profilo") come profilo predefinito. Per farlo, deve aprire l'interfaccia di impostazione della partita, accedere con un ID utente di amministrazione, modificare le impostazioni e cliccare sul pulsante "Salva predefinito". Qualsiasi altro utente potrà richiamare le impostazioni del profilo predefinito cliccando sul pulsante "Carica predefinito" nell'interfaccia di impostazione della partita.

### Voto multigiocatore

Nelle partite multigiocatore, è possibile votare per scegliere la mappa e per espellere certi giocatori dal server.

### Voto per la mappa

Se vuoi attivare il voto per la mappa, attiva la casella "Abilita voto per la mappa" nella scheda "Regole del server", nel menu "Ospita una partita", che di norma è disattivata. Alla fine della partita, sullo schermo di ogni giocatore apparirà l'interfaccia di votazione per la mappa. Ciascun giocatore potrà scegliere un tipo di partita (modalità di combattimento) e una mappa. Per votare, clicca due volte sul nome della mappa. L'interfaccia presenta anche un elenco delle mappe che sono state votate, nonché i messaggi di chat degli altri giocatori (questa interfaccia consente anche di inviare messaggi fra giocatori).

59



### Voto per espulsione

Se vuoi consentire l'espulsione dei giocatori dal server, attiva l'opzione "Abilita voto espulsione" nella scheda "Regole del server", nel menu "Ospita una partita". Questa opzione, normalmente disattivata, è disponibile solo se le opzioni avanzate sono attive. I giocatori possono richiamare l'interfaccia di voto per l'espulsione in qualsiasi momento della partita premendo il tasto **Esc** e cliccando sul pulsante "Voto per espulsione". Per fare la loro scelta, dovranno cliccare due volte su un nome nell'elenco dei giocatori. L'interfaccia visualizza anche i giocatori che sono stati votati per l'espulsione e consente di inviare messaggi. Di norma, se oltre il 51% dei giocatori vota per espellere qualcuno, questi viene espulso dal server e non potrà rientrare prima che la partita attuale sia terminata.

## MENU DELLE IMPOSTAZIONI

### Grafica

Qui puoi modificare gli aspetti grafici del gioco.

**Dispositivo di resa:** un altro dispositivo di resa grafica potrebbe offrire prestazioni migliori sul tuo sistema.



**Risoluzione:** determina la risoluzione video a cui vuoi giocare.

**Bit di colore:** determina la massima profondità di colore raggiungibile.

**Tutto schermo:** attiva questa opzione per visualizzare il gioco a tutto schermo.

**Luminosità:** usa questo cursore per scegliere un livello di luminosità adatto al tuo monitor.

**Gamma:** usa questo cursore per scegliere un valore di gamma adatto al tuo monitor.

**Contrasto:** usa questo cursore per scegliere un livello di contrasto adatto al tuo monitor.

**Dettagli texture:** determina la ricchezza di dettagli dello scenario.

**Dettagli personaggi:** specifica quanti dettagli dei personaggi vengono visualizzati.

**Dettagli ambiente:** determina il livello di dettaglio della geometria e degli effetti opzionali.

**Precisione fisica:** modifica il livello di dettaglio della simulazione fisica.

**Dettagli di nemici:** determina con quale intensità i dettagli dei personaggi e dei veicoli vengono ridotti in base alla distanza.

**Persistenza danni:** determina la persistenza delle tracce dei danni.

**Ombre personaggi:** attiva le ombre dei personaggi.

60

**Tracce danni:** attiva le tracce dei danni lasciati dalle armi.

**Luci dinamiche:** attiva le luci dinamiche ad alta risoluzione.

**Texture dettagliate:** attiva le texture dettagliate.

**Aure:** attiva gli affetti di aura.

**Filtro trilineare:** attiva il filtro trilineare, consigliato per i PC veloci.

**Proiettori:** attiva i proiettori.

**Vegetazione:** attiva l'erba e la vegetazione ornamentale.

**Effetti meteorologici:** attiva gli effetti meteorologici, come la pioggia e i fulmini.

**Distanza foschia:** scala relativa della foschia dovuta alla distanza. Valori superiori aumentano le prestazioni.

### Audio

Qui puoi modificare le impostazioni audio del gioco.

*Unreal Tournament 2004* utilizza la tecnologia audio ambientale EAX® 3.0 ADVANCED HD™ di Creative Labs per simulare accuratamente in tempo reale effetti sonori come riflessi, occlusioni e riverberi. I modelli acustici di EAX ADVANCED HD sono aggiornati dinamicamente mentre ti muovi, per offrirti l'esperienza audio più avanzata possibile. I dettagli audio aggiuntivi, soprattutto se riprodotti da un sistema surround multicanale come gli altoparlanti Inspire™ o Gigawork™ 7.1, migliorano la percezione dell'ambiente di gioco, portando a un'esperienza di gioco più coinvolgente.

**Volume musica:** modifica il volume della musica di sottofondo.

**Modalità audio:** cambia la modalità del sistema audio.

**Basso dettaglio audio:** riduce la qualità del suono.

**Driver di sistema:** usa il driver OpenAL installato nel sistema.

**Stereo inverso:** inverte i canali audio sinistro e destro.

**Volume effetti:** regola il volume di tutti gli effetti del gioco.

**Messaggi vocali:** definisce i tipi di messaggi vocali da usare.

**Beffe pesanti:** attiva beffe piuttosto esplicite.

**Beffe automatiche:** permette al tuo giocatore di beffare automaticamente gli avversari.

**Bip dei messaggi:** viene emesso un bip quando ricevi un messaggio di testo da altri giocatori.

**Volume voce:** regola il volume di tutti i messaggi vocali del gioco.

**Commenti:** imposta la quantità di commenti durante il gioco.

**Annunciatore di stato:** l'annunciatore di stato comunica importanti informazioni sulla partita ai giocatori e agli spettatori del Torneo.

61

**Annunciatore premi:** a ogni giocatore del Torneo è associato un annunciatore dei premi che notifica quando ha dimostrato un'eccezionale abilità in combattimento.

**Volume Testo in voce:** regola il volume dei messaggi Testo in voce.

**Testo in voce:** consente l'elaborazione Testo in voce dei messaggi.

**Testo in voce IRC:** permette l'elaborazione Testo in voce nel client IRC (vengono elaborati solo i messaggi della scheda attiva).

**Chat vocale:** attiva i sistemi di chat vocale durante le partite online.

**Opzioni voce:** consente di personalizzare le impostazioni della voce.

**Volume chat vocale:** regola il volume delle comunicazioni di chat vocale degli altri giocatori.

**Entra autom. canale pubblico:** entra automaticamente nel canale pubblico in seguito all'accesso a un server.

**Entra autom. canale locale:** entra automaticamente nel canale locale in seguito all'accesso a un server.

**Entra autom. canale squadra:** entra automaticamente nel canale di squadra in seguito all'accesso a un server.

**Scegli autom. canale attivo:** imposta automaticamente un canale attivo in seguito all'accesso a un server.

**Password di chat:** attiva una password per la tua stanza di chat personale, in modo da regolare l'accesso.

**Qualità Internet:** determina il codec usato per trasmettere i dati di chat vocale da e verso i server Internet.

**Qualità LAN:** determina il codec usato per trasmettere i dati di chat vocale da e verso i server LAN.

## Giocatore

Qui puoi modificare il modo in cui gli avversari percepiscono il tuo personaggio.

**Nome:** cambia il tuo alias.

**Tipo di voce:** scegli la voce del tuo personaggio nel gioco.

**Campo visivo pred.:** questo valore modifica il tuo campo visivo durante il gioco.

**Squadra preferita:** specifica in quale squadra giochi di norma.

**Mano visibile:** sceglie se la mano armata sia visibile.

**Armi piccole:** rende più piccole le armi nella visuale in soggettiva.

**Anteprima skin:** mostra come si presenta il modello con la skin selezionata.

**Ritratto:** scegli fra la visuale 3D e il ritratto del tuo personaggio.

**Cambia personaggio:** scegli un nuovo personaggio da controllare.

## Gioco

Qui puoi configurare gli elementi visivi del gioco.

**Movimento armi:** permette o impedisce alle armi di oscillare in mano quando ti muovi.

**Livello di violenza:** specifica quanto sangue si vede durante il gioco.

**Schivata:** disattiva questa opzione per disattivare le mosse speciali di schivata.

**Mira automatica:** attivando questa opzione si abilita il sistema di mira automatica nelle partite per un giocatore.

**Traiettoria alta localizzatore:** permette di usare la tradizionale traiettoria alta di lancio del translocatore.

**Cambia arma raccolta:** cambia arma automaticamente quando ne raccogli una migliore.

**Visuale mossa all'atterraggio:** attiva la visuale mossa durante l'atterraggio.

**Connessione:** quanto è veloce la tua connessione?

**Velocità rete dinamica:** regola in modo dinamico la velocità di rete per le connessioni lente.

**Attiva statistiche:** attiva questa opzione per accedere al sistema di classifiche online.

**Nome utente statistiche:** specifica un nome utente per utilizzare le statistiche di UT.

**Password statistiche:** specifica una password per utilizzare le statistiche di UT.

**Statistiche di UT:** clicca per raggiungere il sito Web delle statistiche di UT.

**Riconoscimento parlato:** attiva il riconoscimento del parlato.

**Precarica le skin dei giocatori:** precarica le skin dei giocatori, rallentando il caricamento dei livelli ma riducendo i rallentamenti delle partite in rete. Sono necessari almeno 512 MB di memoria.

## Periferiche

Qui puoi modificare le opzioni e le configurazioni delle periferiche di comando.

**CONFIGURAZIONE COMANDI:** Assegna dei comandi alle funzioni di gioco, come il movimento, le armi e le beffe. Per esempio, puoi assegnare la funzione "Arma successiva" alla rotellina del mouse. Clicca sulla casella accanto alla funzione che vuoi modificare, quindi aziona il comando che vuoi assegnare quella funzione.

**Comandi messaggi vocali:** imposta i comandi alle frasi da usare nel gioco.

**Pendenza automatica:** se questa opzione è attiva, la visuale si inclina automaticamente verso l'alto o il basso sulle pendenze.



**Mouse inverso:** se questa opzione è attiva, l'asse Y del mouse viene invertito.

**Filtro del mouse:** se questa opzione è attiva, il movimento del mouse viene reso automaticamente più fluido.

**Riduci ritardo mouse:** se questa opzione è attiva, il ritardo del mouse viene ridotto.

**Joystick attivo:** attiva questa opzione per abilitare il supporto del joystick.

**Sensibilità mouse (gioco):** determina la sensibilità del mouse nel gioco.

**Sensibilità mouse (menu):** determina la sensibilità del mouse nei menu.

**Livello filtro mouse:** regola l'intensità con cui viene filtrato il mouse, per rendere più fluido il suo movimento.

**Soglia accelerazione mouse:** determina l'entità minima del movimento del mouse necessaria per attivare l'accelerazione.

**Velocità doppio clic schivata:** determina la velocità del doppio clic per eseguire la schivata.

**Effetti armi:** attiva questa opzione se vuoi sentire con periferiche TouchSense Force Feedback gli effetti delle armi che usi.

**Effetti oggetti:** attiva questa opzione se vuoi sentire con periferiche TouchSense Force Feedback gli effetti degli oggetti che raccogli.

**Effetti danni:** attiva questa opzione se vuoi sentire con periferiche TouchSense Force Feedback gli effetti dei danni che subisci.

**Effetti interfaccia:** attiva questa opzione se vuoi sentire con periferiche TouchSense Force Feedback gli effetti dell'interfaccia.

## Armi

Modifica le impostazioni che influenzano la tua interazione con le armi.

**Priorità armi:** imposta l'ordine di selezione automatica delle armi.

**Mirino specifico:** attiva questa opzione se vuoi usare il mirino specifico di ogni arma.

**Mirino:** seleziona lo stile del mirino.

**Rosso:** cambia il colore del mirino.

**Verde:** cambia il colore del mirino.

**Blu:** cambia il colore del mirino.

**Opacità:** regola la trasparenza del mirino.

**Scala mirino:** cambia la scala del mirino.

**Scambia mod. fuoco:** attiva questa opzione per scambiare le modalità di fuoco dell'arma selezionata.

## Indicazioni

Qui puoi modificare l'aspetto e le informazioni presentate a video.

**Nascondi indicazioni:** nasconde le indicazioni a video durante il gioco.

**Mostra nomi nemici:** visualizza il nome dei nemici sopra la loro testa.

**Barra delle armi:** determina se la barra delle armi è visibile oppure no.

**Mostra dati sulle armi:** mostra lo stato attuale delle armi e delle munizioni.

**Mostra dati personali:** visualizza il livello di salute e della corazza.

**Mostra il punteggio:** attiva questa opzione per visualizzare il punteggio.

**Mostra i ritratti:** visualizza i ritratti dei giocatori quando ricevi messaggi.

**Mostra i ritratti VoIP:** visualizza i ritratti dei giocatori quando ricevi messaggi di chat.

**Niente notifica delle morti:** disattiva la notifica delle morti nella console.

**Righe di chat:** numero di righe di chat visibili contemporaneamente.

**Carattere chat:** regola le dimensioni del testo di chat.

**Carattere messaggi:** regola le dimensioni del testo dei messaggi.

**Scala indicazioni:** regola le dimensioni delle indicazioni a video.

**Opacità indicazioni:** regola la trasparenza delle indicazioni a video.

**Colore speciale indicazioni:** usa un colore specifico per le indicazioni a video, al posto di quello delle squadre.

**Rosso:** regola la componente rossa delle indicazioni a video quando "Colore speciale indicazioni" è attiva.

**Verde:** regola la componente verde delle indicazioni a video quando "Colore speciale indicazioni" è attiva.

**Blu:** regola la componente blu delle indicazioni a video quando "Colore speciale indicazioni" è attiva.

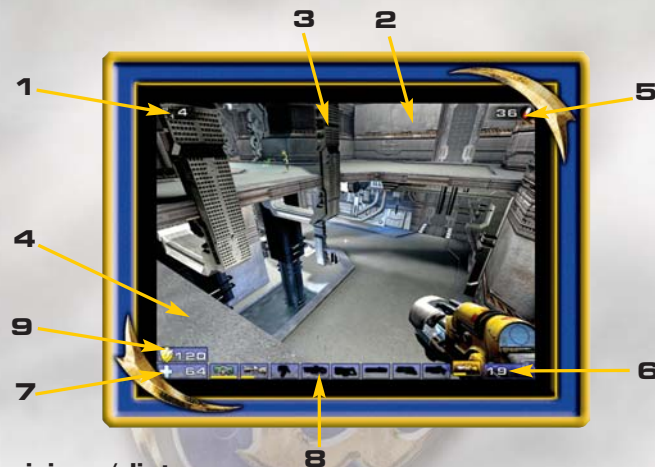
**Configura:** apre il menu di configurazione delle indicazioni per il tipo di partita specificato.

## SALVATAGGIO E CARICAMENTO

*Unreal Tournament 2004* utilizza un sistema di profili per salvare e caricare i dati di gioco. Prima di avviare o caricare una partita per un giocatore, ti verrà chiesto di selezionare un profilo, oppure di crearne uno nuovo. In tal modo, i dati sul progresso e sulle opzioni potranno essere salvati nel profilo giusto. Dopo aver creato un profilo (seleziona il personaggio, poi una squadra e inserisci il tuo nome), quest'ultimo verrà memorizzato. Tutti gli incontri vinti verranno salvati automaticamente.

## INDICAZIONI A VIDEO

Nel corso della partita, una serie di segnalazioni, icone e messaggi a video, detti collettivamente indicazioni a video, ti terranno sempre aggiornato sulla situazione e sugli eventi più importanti. Tieni sotto controllo le indicazioni a video per essere sempre informato dei dettagli che potrebbero salvarti la vita. Ricorda: un giocatore consapevole è un giocatore vivo.



### 1. Posizione/distacco

Il primo numero indica la tua posizione nella classifica della competizione attuale, mentre il secondo indica quanti giocatori vi partecipano. Il distacco indica quanti posti ti separano dal primo in classifica; se sei in testa, specifica quante uccisioni di vantaggio hai sul secondo.

### 2. Punteggio di squadra

Indica l'efficacia operativa della tua squadra.

### 3. Messaggi di gioco

Importanti informazioni di gioco (stato della palla o della bandiera, uccisioni, eccetera).

### 4. Finestra dei messaggi

Qui appaiono i messaggi inviati dal nemico e dai compagni di squadra.

### 5. Adrenalina

Quanta adrenalina ti rimane.

### 6. Indicatore di munizioni

Questa icona indica quante munizioni contiene l'arma attiva.



### 7. Livello di salute

Questo numero esprime il tuo livello di salute.

### 8. Armi selezionate

Queste icone visualizzano le armi attualmente selezionate e il relativo numero di munizioni.

### 9. Livello di corazza

Indica lo stato della tua corazza.

## MESSAGGI DI TESTO

*Unreal Tournament 2004* consente di inviare messaggi di testo durante il gioco con i comandi "Parla" (tasto predefinito: T) e "ParlaSquadra" (tasto predefinito: R). Il comando "Parla" si rivolge a tutti i partecipanti, mentre il comando "ParlaSquadra" si rivolge unicamente ai compagni. *Unreal Tournament 2004* supporta anche diverse variabili per i messaggi, che iniziano col carattere %, per presentare informazioni dettagliate su di te:

%A	Visualizza il tuo attuale livello di adrenalina.
%S	Visualizza il tuo attuale livello di schermi.
%H	Visualizza il tuo attuale livello di salute.
%W	Visualizza la tua arma attuale.
%L	Cerca di descrivere la tua posizione usando gli obiettivi e l'inventario del gioco.
%%	Visualizza il simbolo %.

Per esempio, il messaggio "La mia posizione è %L. Sono armato di %W e ho %H e %A" apparirebbe come segue: "la mia posizione è presso la bandiera rossa. Sono armato di lanciarazzi e ho salute 100 e adrenalina 50".

## CHAT VOCALE

### Panoramica

La chat vocale ti permette di comunicare con altri giocatori durante una partita, parlando in un microfono collegato alla tua scheda audio. Gli altri giocatori che hanno attivato la funzione di chat vocale potranno sentire ciò che dici e rispondere. Agevolando le comunicazioni, la chat vocale arricchisce notevolmente il gioco di squadra e la coordinazione nelle partite di *UT2004*. Comunicando direttamente con i tuoi compagni ("Il nemico ci ha teso un agguato dopo la porta a sinistra!"), puoi trasmettere informazioni molto più specifiche di quelle che era possibile inviare nelle precedenti versioni di *Unreal*.





La chat vocale viene gestita dal server sfruttando i canali. Tutti i giocatori presenti in un canale di chat vocale, possono sentire le comunicazioni inviate su quel canale. Puoi entrare in tutti i canali di chat vocale che desideri, ma puoi trasmettere su uno solo per volta. Per trasmettere in un dato canale, devi trovarti in quel canale.

*UT2004* offre diversi canali predefiniti di chat vocale:

**Pubblico** — tutti i giocatori sul server possono ascoltare e trasmettere.

**Locale** — tutti i giocatori sul server possono ascoltare e trasmettere. Il canale locale è un nuovo concetto della tecnologia della chat vocale.

Tutte le trasmissioni inviate a questo canale verranno "irradiate" dalla tua posizione nella partita attuale e potranno essere captate dai giocatori che si trovano sufficientemente vicini nella mappa. Più un giocatore è lontano, più debole sarà per lui la tua voce. Le trasmissioni locali sono pienamente supportate dai sistemi audio 3D, perciò sarai in grado di capire da che direzione proviene la voce di un giocatore.

**Squadra** — potrai sentire solo le trasmissioni dei tuoi compagni. Questo è un canale collegato in cascata, quindi tutte le comunicazioni qui inviate saranno udibili anche nei canali di attacco e difesa.

Oltre ai canali predefiniti di ogni server di *UT2004*, quando accedi a un server viene creata anche una tua stanza di chat personale, in cui altri giocatori possono entrare per parlarti privatamente. Per impedire l'accesso alle persone non autorizzate, puoi proteggere la tua stanza di chat personale con una password, che si inserisce nella pagina di configurazione della chat vocale del menu Impostazioni.

### Attivare la chat vocale

Di norma, la chat vocale è disattivata. Per utilizzarla online, devi prima attivarla nel relativo menu delle impostazioni. Se vuoi accedere a quest'ultimo, avvia *UT2004*, clicca sul menu "Impostazioni" e seleziona la scheda "Audio". Attiva la casella "Chat vocale" per attivare la chat vocale nelle partite online.



## Configurazione

### Opzioni del client

**Chat vocale automatica** — specifica in quali canali pubblici vuoi entrare dopo esserti collegato a un server.

**Password di chat** — puoi specificare una password per il tuo canale di chat personale, in modo da concedere l'accesso solo a chi la conosce.

### Opzioni del server

**Attiva canale locale** — specifica se il canale locale è attivato sul server.

**Attiva chat vocale** — questa impostazione determina se il server consente al giocatore di usare la chat vocale durante il gioco.

## Utilizzo

### Comandi di base

I comandi di base della chat vocale si inviano usando il sotto-menu Chat vocale del menu Parlatto (per ulteriori informazioni su come utilizzarlo, consulta la relativa sezione). Per richiamarlo, premi il tasto associato (quello predefinito è **V**), oppure inserisci direttamente i comandi nella console. I nomi di canale visualizzati in bianco sono quelli di cui sei membro, mentre se appaiono in grigio significa che non sei membro. Il verde indica il tuo canale attivo, ovvero quello in cui stai attualmente inviando le tue trasmissioni di chat vocale. A destra appare un elenco dei membri del canale evidenziato dall'indicatore di selezione.

Il menu Chat vocale contiene tre opzioni:

- **Entra** — selezionando questa opzione, apparirà un elenco dei canali di chat vocale esistenti sul server a cui sei collegato, contenente solo quelli di cui non sei membro. Seleziona un canale in cui vuoi entrare: il menu si chiuderà e verrai inserito fra i membri del canale selezionato. Potrai così ricevere le comunicazioni inviate a quel canale.
- **Lascia** — selezionando questa opzione, apparirà un elenco dei canali di chat vocale esistenti sul server a cui sei collegato, contenente solo quelli di cui sei membro. Seleziona il canale che vuoi lasciare: il menu si chiuderà e verrai rimosso dai membri del canale selezionato. Non riceverai più le comunicazioni inviate a quel canale.
- **Parla** — selezionando questa opzione, apparirà un elenco dei canali di chat vocale esistenti sul server a cui sei collegato, contenente solo quelli in cui puoi entrare.

Solo i membri del tuo canale attivo potranno sentire le tue trasmissioni chat vocale.

Se hai già un canale attivo, lo puoi cambiare selezionandone un altro nel menu "Parla". Se non sei membro di quel canale, vi verrai automaticamente aggiunto come membro.

Selezionando il tuo canale attivo, lo disattiverai restandone quindi sprovvisto. Quando non disponi di un canale attivo, nessun altro giocatore presente sul server può ascoltare le tue trasmissioni vocali.

## Comandi avanzati di chat vocale

### Bando

Puoi bandire altri giocatori dal tuo canale personale di chat. Questa operazione espelle immediatamente i giocatori interessati, se sono membri del tuo canale, impedendogli di rientrare. Inoltre, hai la possibilità di non sentire più le loro trasmissioni vocali in alcun altro canale di cui sei membro (questa funzione si attiva nella pagina di configurazione della chat vocale, nel menu Impostazioni). Bandire un giocatore è un'azione globale: anche se cambierai server, quel giocatore rimarrà bandito e non potrà ugualmente entrare nella tua stanza di chat personale sul nuovo server.

### Password

Puoi proteggere con una password la tua stanza di chat personale, limitando l'accesso alle sole persone che conoscono questa password.

### Indicazioni a video

Quando effettui una trasmissione vocale, sul lato sinistro del tuo schermo appare un piccolo indicatore di volume. Quanto più sale, tanto più forte è la tua trasmissione vocale. Puoi utilizzarlo per capire se la tua voce è troppo forte o troppo debole.

Quando ascolti la trasmissione vocale di un altro giocatore, vedrai apparire per qualche istante sul lato sinistro dello schermo il suo ritratto e il suo nome. In tal modo, potrai farti un'idea di chi sta parlando (questa opzione può essere modificata nella pagina di configurazione delle indicazioni a video, nel menu "Impostazioni").

## Consigli e suggerimenti

### Comandi da console

Questo è un elenco dei comandi relativi alla chat vocale che possono essere inseriti nella console.

**Join (Entra) <nome canale>** — Per ricevere le trasmissioni vocali inviate a questo canale.

**Leave (Lascia) <nome canale>** — Per smettere di ricevere le trasmissioni vocali inviate a questo canale.

**Speak (Parla) <nome canale>** — Specifica se vuoi o non vuoi trasmettere in questo canale.

**SetChatPassword (ImpostaPasswordChat) <nuova password>** — Imposta, modifica o annulla la password del tuo canale di chat.

**BanPlayer (BandisciGiocatore) <nome giocatore>** — Bandisci un altro giocatore (consulta la sezione "Bando" sotto "Comandi avanzati di chat vocale").

**UnBanPlayer (RiammettiGiocatore) <nome giocatore>** — Riammetti un altro giocatore (consulta la sezione "Bando" sotto "Comandi avanzati di chat vocale").

Quando un giocatore è collegato come amministratore, la sua voce viene inviata a tutti i giocatori.

Dopo aver cambiato una mappa, rientri automaticamente in tutti i canali di cui eri membro giocando nella mappa precedente.

## COMANDI VOCALI

I bot possono essere controllati con la voce. Premi il tasto di attivazione del microfono e pronuncia il tuo comando con voce chiara. Per specificare il bot, devi pronunciare il suo nome, per esempio Bravo o Charlie, che appare nella tabella dei punteggi o è visualizzato sopra la sua testa. Dopo il nome, pronuncia il comando appropriato. Per esempio: "Bravo, cover me" (Bravo, coprimi).

Fra i comandi supportati si annoverano:

**DEFEND (Difendi):** difendi la base.

**ATTACK (Attacca):** attacca la base nemica.

**COVER ME (Coprimi):** il bot ti protegge.

**FREELANCE (Azione libera):** il bot funge da esploratore.

**HOLD POSITION (Tieni la posizione):** il bot ti raggiunge e mantiene la tua posizione attuale.

**STATUS (Stato):** il bot ti indica il suo stato attuale.

**GIMME (Dammi):** il bot ti dà la sua arma attuale.

Esistono anche dei comandi vocali nascosti che dovrai scoprire da solo. È supportato il riconoscimento vocale nella sola lingua inglese.

## COMANDI DI SQUADRA E BEFFE

Durante il gioco, puoi selezionare da un menu di messaggi ciò che puoi dire durante il gioco. Premi il tasto V mentre stai giocando per aprire il menu Voce, quindi fai clic sulla categoria dalla quale scegliere. Quando individui il messaggio da pronunciare, cliccaci sopra per trasmetterlo. Tieni presente che i diversi personaggi hanno a disposizione beffe differenti.

Quanto segue è un elenco di categorie e dei rispettivi messaggi:



**Conferme**

Affermativo!  
Ricevuto!  
Procedo!

**Fuoco amico**

Ehi! Stessa squadra!  
Sono nella tua squadra!

**Ordini**

Attaccate.  
Copritemi.  
Difendete.  
Azione libera.  
Tenete questa posizione.

**Altri messaggi**

La base è indifesa.  
Prendi la nostra bandiera!  
Bandiera presa.

Ti copro io.  
Sono colpito!  
Sotto attacco!

**Beffe vocali**

Ingoia QUESTO!  
Ti piace?  
Poppante!  
Boom!  
Fai schifo!  
Crepa, puttana!  
Uomo a terra!  
Perdente!

**Beffe animate**

Punta  
Spinta pelvica  
Fondoschiena dolente

**CHAT VIA INTERNET**

È stata prevista una funzione di chat via Internet per consentire ai giocatori di *UT2004* di organizzare degli incontri o di discutere online utilizzando il protocollo IRC (Internet Relay Chat).

Messaggi nella Chat: Atari non verifica, non controlla e non accetta responsabilità per i contenuti dei messaggi della Chat. Siete cortesemente pregati di non rivelare la vostra identità o altre informazioni personali tramite i messaggi nella Chat. Per i Bambini, contattate subito i vostri genitori o i vostri tutori se vi sentite a disagio o in imbarazzo a causa dei messaggi che ricevete.

**MUTATORI**

Puoi personalizzare qualsiasi partita servendoti dei mutatori. Per usare dei mutatori in una partita multigiocatore o di azione rapida, clicca sulla scheda "Mutatori" e trascina nell'elenco sulla destra quelli che intendi usare.

**ARMI****Fucile d'assalto**

Economico e facile da produrre, l'AR770 costituisce una soluzione da combattimento leggera da 5,56 mm, assai efficace contro i nemici privi di armatura. Vista la capacità di penetrazione, da bassa a moderata, questo fucile si presta meglio come arma di supporto leggera. Il lanciagranate M355 facoltativo consente a quest'arma di colpire i nemici che dispongono di armature pesanti.

**Cannone Flak**

L'evoluzione del cannone a freccette serie 7 della Trident Defensive Technologies è rappresentata dalla produzione del "Negoziatore" Mk3. I proiettili ionizzati sono in grado di provocare ustioni di secondo e terzo grado al tessuto organico, cauterizzando istantaneamente la ferita. La carica esplosiva viene liberata nei due modi seguenti: tramite proiettili ionizzati lanciati (in modo sparpagliato) direttamente dal cilindro, oppure tramite la frammentazione di bombe a mano che esplodono all'impatto, sprigionando proiettili in tutte le direzioni.

**Fulminatore**

Il fulminatore è un potente fucile a energia in grado di consumare perfino la più robusta corazza carapace. Centrare un bersaglio da lontano richiede una mano ferma, ma l'effetto stabilizzante del puntatore ottico riduce significativamente la curva di apprendimento dell'arma. Una volta inquadrato il bersaglio, l'operatore preme il grilletto, lanciando contro l'obiettivo una scarica di protoni. Pochi millisecondi dopo, il fucile emette un arco elettrico ad altissima tensione che si proietta verso la carica positiva dei protoni e annienta il bersaglio.

**Fucile di precisione**

Questo fucile di precisione spara proiettili veloci, ha un mirino telescopico a 10 ingrandimenti ed è un'arma letale a qualsiasi distanza, soprattutto se si sa mirare alla testa.

**Minigun**

Il minigun Schultz-Metzger T23-A 23 mm è in grado di sparare munizioni ad alta velocità, blindate e normali. Con un peso a vuoto di soli 8 chilogrammi, il T23 è portatile e maneggevole, nonché facile da indossare a tracolla quando si utilizza la cinghia di trasporto opzionale. Il minigun T23-A è la scelta del soldato giudizioso.



### Lanciarazzi

Il lanciarazzi a tre canne Trident è estremamente popolare fra i concorrenti che vogliono ottenere il massimo spendendo il minimo. La canna rotante di retrocarica consente lanci singoli e multipli, permettendoti di inviare contro il bersaglio fino a tre razzi non guidati alla volta. Le testate esplosive sono progettate per colpire il bersaglio e l'area circostante con una forza tale da produrre scosse violente dopo l'esplosione.



### Scudo pneumatico

Il dispositivo di controllo delle sommosse Kemphler DD280 è in grado di resistere ai proiettili e di riflettere i raggi di energia in arrivo. L'onda al plasma infligge danni gravissimi, provocando la rottura di tessuti, polverizzando gli organi e saturando il flusso sanguigno con pericolose bolle di gas. Quest'arma è progettata per combattimenti ravvicinati, ma quando viene maneggiata in modo appropriato è da considerarsi altrettanto pericolosa di qualsiasi altro armamento nel tuo arsenale.



### Fucile shock

Il fucile shock ASMD ha subito poche modifiche da quando è stato accettato nei tornei. L'ASMD dispone di due modalità di fuoco che possono essere usate insieme per neutralizzare gli avversari con una devastante onda shock. Questo attacco combinato viene effettuato quando l'operatore utilizza la modalità di fuoco secondario per lanciare sul bersaglio una carica di plasma. Non appena la carica, che si muove lentamente, arriva nei pressi del bersaglio, l'operatore può colpirla con il raggio fotonico, sprigionando l'energia esplosiva degli antifotoni confinati dal campo elettromagnetico del plasma.



### Ionizzatore

Lo ionizzatore a prima vista sembra abbastanza innocuo quando viene impiegata la modalità di fuoco primario; infatti emette un raggio laser a bassa intensità. Diversi secondi dopo, un cannone a ioni orbitale dalla potenza di parecchi gigawatt spara sul bersaglio, neutralizzando qualsiasi combattente nelle vicinanze. Lo ionizzatore è un dispositivo a bersaglio remoto utilizzato per orientare e sparare il cannone a ioni PAPAS. Lo ionizzatore offre una migliore precisione nel mirare il bersaglio grazie al mirino telescopico, che viene attivato in modo semplice dalla modalità di fuoco secondario. Una volta designato un bersaglio con lo ionizzatore, si consiglia vivamente di tenersi a debita distanza dall'area che verrà colpita.



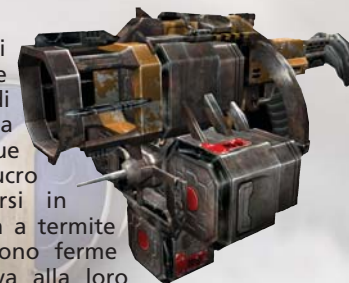
### Cannone a ioni

L'efficacissima Piattaforma Antilaser al Plasma a Sospensione (PAPAS), altrimenti detta cannone a ioni, ha drasticamente ridotto le azioni violente entro i confini delle colonie. La PAPAS fluttua ad alta quota ed esplora il terreno visibile alla ricerca dei laser di puntamento montati sui fucili. Quando ne rileva uno, si porta in posizione e scarica due terawatt di plasma ionizzato direttamente sul bersaglio, vaporizzando tutti i ribelli e gli astanti nel raggio di cinquanta metri.



### Posamine

Il posamine sfrutta tecnologie militari della Corporazione Izanagi e rappresenta una felice combinazione di esplosivi d'avanguardia, intelligenza artificiale e tecnologie robotiche. Le sue mine robot sono costituite da un involucro di duranio concepito per rompersi in frammenti sotto l'impulso della carica a termite integrata. Una volta posate, rimangono ferme fino a quando un veicolo non arriva alla loro portata, quindi si lanciano verso di esso ed esplodono al contatto. Se un nemico a piedi entra nel loro campo operativo, lo seguono, gli saltano in faccia, gli aprono un buco nel cranio per iniettarvi dell'esplosivo EMP e quindi si allontanano con un balzo per mettersi in attesa di altri nemici. Premi il fuoco secondario per attivare il laser di guida: tutte le mine posate si dirigeranno verso il punto indicato dal laser. Anche se ogni ricarica contiene solo quattro mine, il posamine è micidiale per la fanteria e per i veicoli.



### LaRAV

Il LaRAV (LanciaRazzi Anti-Veicoli) è stato progettato esclusivamente per l'uso contro i veicoli, permettendo alla fanteria di affrontarli. Una volta agganciato al bersaglio, il LaRAV lancia un razzo propellente solido che si dirige verso il veicolo preso di mira finché resta nel reticolo di tiro. Il razzo è in grado di sviluppare 4 g e può eseguire due virate da 90° in circa 30 metri. Il fuoco secondario consente al giocatore di zoomare sul bersaglio. La carica cava di polidiclorite interna si attiva solo pochi millisecondi prima dell'impatto ed è capace di concentrare tutta la sua forza esplosiva verso il bersaglio. Essendo lento da ricaricare, il LaRAV deve essere utilizzato con giudizio, ma può ribaltare le sorti di una battaglia difficile.





### Biofucile

Il biofucile GES continua a essere una delle armi più controverse del Torneo. Amato da alcuni, l'utilità del biofucile è stata a lungo un tema di dibattito. Alcuni puristi del Torneo argomentano che la detonazione ritardata della biomelma unita alla capacità di ricoprire velocemente un'area con una sostanza altamente tossica abbia ridotto l'arma all'equivalente di un campo minato, un'arma incivile e codarda impiegata in passato durante i conflitti degli umani. I fautori dell'arma sostengono che essa migliori le capacità tattiche dei combattenti in difesa, permettendo ai partecipanti di segnare più punti in modo più efficiente. Nonostante il dibattito, l'arma rimane storicamente accurata: copre velocemente vaste aree nella modalità di fuoco primaria e fornisce una modalità di fuoco secondaria a carica esplosiva variabile e a colpo singolo. In termini semplici, ciò significa essere in grado di bersagliare un'area con piccoli groppi di biomelma, oppure lanciare un grande ammasso sul bersaglio.



### Fucile Link

La Riordan Dynamic Weapon Systems ha riunito il meglio della progettazione di macchine belliche nel fucile al plasma avanzato v23, comunemente conosciuto come fucile Link o semplicemente Link. Mentre la modalità di fuoco primario del Link rimane invariata rispetto al suo predecessore al plasma, il bruciore secondario è stato sostituito con una matrice di energia commutabile a scansione attiva, che abilita l'arma a registrare un amico o un nemico subito dopo il contatto e modifica di conseguenza le proprietà del raggio. Quando quest'ultimo viene a contatto con un avversario, può ferirlo gravemente o ucciderlo nel giro di pochi secondi. Entrando in contatto con un compagno di squadra, invece, si trasforma in un innocuo flusso trasportatore di energia, incrementando la potenza di fuoco di un giocatore alleato dotato di un Link. Due giocatori possono combinare i loro fucili Link in qualsiasi momento, aumentando significativamente la potenza dell'arma, ma bisogna far notare che, quando un giocatore è "legato" a un compagno di squadra, non può difendersi dagli attacchi nemici.



### Puntatore laser

Il puntatore laser utilizza un laser a stato solido per indicare al Phoenix quale bersaglio deve attaccare, permettendo di scaricare in modo autonomo una massiccia quantità di munizioni convenzionali su una zona dello scenario. Dopo aver mirato con il raggio sul punto da attaccare, il Phoenix entrerà in azione ed eseguirà un bombardamento di superficie.



### Lanciagranate

Il lanciagranate è sicuramente una delle armi più versatili attualmente a disposizione. È in grado di lanciare fino a otto granate contemporaneamente, che verranno fatte esplodere in un secondo tempo, oppure di colpire i singoli nemici. Le granate sono rivestite di emettitori elettrostatici per aderire sia ai veicoli che alla fanteria e la loro detonazione viene controllata unicamente dall'arma che le ha lanciate. Utilizzato in modo accorto e creativo, il lanciagranate può diventare un'arma molto potente.



### Translocatore

Il translocatore originariamente era stato progettato dal reparto Ricerca e sviluppo della Corporazione Liandri per facilitare il rapido richiamo dei minatori durante il crollo dei tunnel o emergenze di altro tipo. La tecnologia ha salvato innumerevoli vite ma non senza prezzo. La rapida decomposizione e ricostruzione dell'organismo può causare diversi effetti indesiderati, tra cui un aumento dell'aggressività e la paranoia così come maggiori probabilità di arresto respiratorio e cardiaco. Gli artefatti della scissione sinaptica si accumulano nella memoria fotografica biologica dell'individuo, fino a condurlo alla demenza da teletrasporto, una malattia incurabile che ha colpito alcuni dei nostri più grandi campioni. Per prolungare la carriera degli attuali concorrenti, sono stati posti dei limiti all'uso del translocatore nelle leghe di livello inferiore. Tale misura di sicurezza è stata ritenuta necessaria per evitare che le nuove reclute segnino il proprio destino facendo troppo affidamento al mezzo. L'ultima versione del translocatore presenta una telecamera comandata a distanza estremamente utile per l'esplorazione di aree contese. Tieni presente che quando la telecamera è in modalità di sorveglianza, l'utente non riesce effettivamente a vedere nelle immediate vicinanze.



### Redentore

La prima volta che vedrai in azione questo dispositivo nucleare in miniatura, concorderai nel ritenerlo l'arma più potente del Torneo. Il fuoco primario lancia un missile lento ma assolutamente devastante; assicurati di essere al di fuori dell'impressionante raggio esplosivo del Redentore prima che l'impatto abbia luogo. Il fuoco secondario ti permette di guidare personalmente l'ordigno grazie alla telecamera di prua del missile. Tieni presente, tuttavia, che sei vulnerabile all'attacco quando controlli il missile del Redentore. A causa delle grandi dimensioni delle munizioni, il Redentore si scarica dopo un solo colpo.



## ALTRI OGGETTI

### Fiala curativa

Ogni fiala curativa ti fornisce 5 punti di salute, fino a un massimo di 199.



### Kit medico

Ti fornisce 25 punti di salute, fino a un massimo di 100.

### Grande kit medico

Una scarica di vitalità da 100 punti di salute, fino a un massimo di 199.



### Ricarica per schermi

Ti protegge con 50 punti di corazza.

### Super ricarica per schermi

Ti fornisce 100 punti di corazza, fino a un massimo di 150.



### Danni doppi

Raddoppia la potenza di tutte le armi. Il suo effetto dura 30 secondi.

### Adrenalina

Gustosa e nutriente, l'adrenalina ti procura l'energia supplementare per utilizzare abilità speciali.



78

## VEICOLI

In una partita in modalità Energia, i veicoli rientrano presso le basi e i nodi energetici attivi. Quando un veicolo rientra per la prima volta è bloccato e i giocatori nemici non lo possono controllare. Dopo essere stato usato per la prima volta, è sbloccato e può essere catturato dal nemico, se viene lasciato incustodito. Per entrare in un veicolo, premi il tasto Usa quando sei vicino. Premi questo tasto anche per ribaltare un veicolo capovolto. Tutti i veicoli hanno una postazione del pilota e alcuni sono in grado di trasportare passeggeri, che possono usare le armi di bordo. Se un veicolo viene distrutto, tutti i passeggeri (compreso il pilota) che non riescono ad abbandonarlo in tempo vengono uccisi. È possibile che il pilota e i passeggeri vengano uccisi dal fuoco nemico anche prima che il veicolo sia distrutto. Inoltre, esistono nuovi premi relativi ai veicoli:

**Uccisione stradale:** travolgi un avversario con un veicolo.

**Frittella:** schiaccia un avversario sotto un Manta.

E ce ne sono molti altri, tutti da scoprire.

### Goliath

Sostituito recentemente da un modello più avanzato, il carro armato Goliath è stata un'arma offensiva di prima linea per due decenni. È protetto da un doppio guscio di carbonio-duranio e raggiunge una velocità modesta, che però compensa con la resistenza e la potenza bruta. Quattro stabilizzatori sincronizzati permettono alla torretta di ruotare indipendentemente dal corpo principale, per tenere di mira i veicoli a medio e lungo raggio. Il cannone principale del Goliath può lanciare grossi proiettili da 140 mm di uranio impoverito a oltre 1.600 metri al secondo. Un compagno di squadra può entrare nel carro per fornire fuoco di copertura con la mitragliatrice binata calibro 0,50. Usate in congiunzione, le due armi di bordo offrono un'eccellente difesa contro gli attacchi aerei e terrestri.



### Comandi per il pilota del Goliath

**Mouse:** prendi la mira

**Avanti/indietro:** accelera/retromarcia

**Di lato a sinistra/destra:** sterza

**Fuoco primario:** usa il cannone principale

**Fuoco secondario:** zoom

### Comandi per il mitragliere del Goliath

**Mouse:** prendi la mira

**Fuoco primario:** spara con la mitragliatrice

**Fuoco secondario:** zoom

79



## Hellbender

L'Hellbender vanta una notevole manovrabilità, una pesante corazza e potenti armi a induzione neutronica dalla grande capacità offensiva. La torretta posteriore monta due proiettori al plasma da 40 megawatt, capaci di infliggere notevoli danni ai veicoli nemici nonostante il tempo di ricarica abbastanza lungo. La

torretta laterale spara proiettili quantistici EMP, simili a quelli del fucile shock ASMD. Questi sferoidi altamente instabili possono essere fatti esplodere con un colpo ben assestato del fuoco secondario. Non è raro vedere un gruppo di nemici a piedi devastati da quest'arma spettacolare, a cui bisogna avvicinarsi con cautela.

### Comandi per il pilota dell'Hellbender

**Mouse:** controlla la visuale

**Avanti/indietro:** accelera/retromarcia

**Di lato a sinistra/destra:** sterza

**Salto:** curva col freno a mano

**Fuoco primario:** suona la tromba

**Fuoco secondario:** suona la tromba

### Comandi per la torretta posteriore dell'Hellbender

**Mouse:** prendi la mira

**Fuoco primario:** spara con la torretta (tieni premuto per caricare)

**Fuoco secondario:** zoom

### Comandi per la torretta laterale dell'Hellbender

**Mouse:** prendi la mira

**Fuoco primario:** lancia un proiettile EMP

**Fuoco secondario:** fai esplodere i proiettili EMP



## Manta

Compatto e leggero, il Manta è un nemico temibile. È stato sviluppato per combattere nelle paludi, ma si è dimostrato valido su tutti tipi di terreno. Il Manta vanta due notevoli vantaggi tattici: è un bersaglio piccolo e ha un'elevata velocità di spostamento. È costruito quasi esclusivamente di polimero laminato di alumex, che gli dà un'agilità irraggiungibile da qualsiasi altro veicolo. Si muove su un

cuscino d'aria creato da due eliche azionate da impulsori magnetici. Le loro tre pale possono essere regolate istantaneamente su qualsiasi angolo, consentendo al pilota di spiccare salti altissimi per evitare ostacoli e nemici. Il Manta può raggiungere molto velocemente i suoi bersagli per attaccarli con i due proiettori multistadio di plasma. Però, i suoi piloti devono stare attenti al fuoco nemico e ricordarsi sempre che gli attacchi ravvicinati ai veicoli pesanti difficilmente riescono.

### Comandi del Manta

**Mouse:** sterza

**Avanti/indietro:** accelera/retromarcia

**Di lato a sinistra/destra:** spostamento laterale

**Salta:** sali

**Abbassati:** scendi

**Fuoco primario:** spara con i proiettori di plasma

**Fuoco secondario:** schiaccia un avversario



## Scorpion

Pur essendo poco corazzato, lo Scorpion è efficace contro la fanteria e si rivela un leggero e rapido veicolo di supporto. L'emettitore di plasma montato a poppa lancia file di nuclei di plasma legati da forze magnetiche coesive, che avvolgono i nemici e i veicoli per poi esplodere. Lo Scorpion dispone di due bracci snodati terminanti in tre chele di acciaio industriale, il cui filo è stato forgiato a zero g e ha lo spessore di un solo atomo. Questi bracci sono comandati dal pilota e possono tagliare senza fatica qualsiasi corazza indossabile, lasciandosi alle spalle una scia di corpi mutilati con precisione chirurgica. Essendo così piccolo e poco corazzato, lo Scorpion è vulnerabile a molti nemici e al fuoco pesante di fanteria.

### Comandi dello Scorpion

**Mouse:** prendi la mira

**Avanti/indietro:** accelera/retromarcia

**Di lato a sinistra/destra:** sterza

**Salta:** curva col freno a mano

**Fuoco primario:** tieni premuto per caricare, rilascia per lanciare i nuclei di plasma

**Fuoco secondario:** tieni premuto per usare i bracci snodati



## Raptor

Il Raptor permette di mantenere la superiorità aerea in combattimento. La sua cellula è costruita con leghe ceramiche di tritanio che le offrono una grande agilità e durata. Le sue ali sono rivestite da una matrice di celle a conduzione magnetica, alimentate da due turbine al plasma a induzione di fase, che piegano la gravità nella direzione scelta dal pilota, permettendo al Raptor di accelerare. È armato con due proiettori di plasma a stato solido e da un lanciatore di missili guidati, che gli consentono di decimare molto velocemente i suoi bersagli. Nondimeno, i piloti del Raptor devono stare attenti ai razzi guidati oppure alle torrette fisse che sparano da terra.

### Comandi del Raptor

**Mouse:** manovra

**Avanti/indietro:** accelera/retromarcia

**Di lato a sinistra/destra:** spostamento laterale

**Salta:** sali

**Abbassati:** scendi

**Fuoco primario:** spara con il proiettore di plasma

**Fuoco secondario:** lancia un missile guidato (aggancia solo i Manta e altri Raptor)





## Leviathan

Progettato originariamente per controllare le sommosse urbane, il Leviathan è stato usato soprattutto verso la fine delle guerre fra umani e Skaarj. Rappresenta l'ultima parola nel campo della proiezione di forza militare e può trasportare un pilota e quattro passeggeri, ciascuno dei quali presidia una delle torrette montate presso gli angoli. Il pilota può prendere di mira i nemici usando il lanciarazzi posteriore mentre il Leviathan è in movimento, sparando una raffica continua di proiettili. Quando ha bisogno di mantenere una posizione, il pilota può estrarre il cannone principale, cosa che immobilizza e stabilizza il Leviathan. Questo cannone è alimentato da due reattori a fusione quantistica e proietta verso il punto d'impatto una singolarità negativa che risucchia tutta la materia e l'energia negli immediati dintorni. L'onda d'urto che ne consegue si propaga verso l'esterno con forza devastante e può annichilire qualsiasi cosa nel suo raggio di effetto. Ci sono stati vari casi documentati di Leviathan che hanno distrutto da soli intere città. Un attacco solitario contro un Leviathan con equipaggio al completo è un autentico suicidio.



### Comandi per il pilota del Leviathan

**Mouse:** prendi la mira

**Avanti/indietro:** accelera/frena/retromarcia

**Di lato a sinistra/destra:** sterza

**Fuoco primario (cannone principale retratto):** lancia razzi

**Fuoco primario (cannone principale estratto):** spara con il cannone principale

**Fuoco secondario:** ritira/estrai il cannone principale

### Comandi per la torretta del Leviathan

**Mouse:** prendi la mira

**Fuoco primario:** spara con la torretta

**Fuoco secondario:** zoom

## Phoenix

Come macchina autonoma per il bombardamento remoto, il Phoenix è capace di indirizzare quantità spaventose di munizioni contro uno specifico bersaglio. Per servirtene, prendi di mira con il raggio illuminatore un oggetto o un punto del terreno fino ad agganciare il bersaglio. Il Phoenix attaccherà immediatamente,

rilasciando il suo carico offensivo in modo diretto, anche se indiscriminato. Questo veicolo resta sospeso in aria grazie a quattro pulsoreattori ed è protetto da una corazza di duranio. Nonostante la mole, è molto efficace in combattimento e lascia sempre il suo segno sul campo di battaglia, anche se un pilota di Raptor o un mitragliere di torretta fissa dai riflessi pronti possono riuscire ad abbatterlo.



## Caccia spaziale degli umani

I caccia spaziali degli umani (noti come "Aquila") sono rimasti in servizio per più di mezzo secolo e sono stati usati soprattutto per l'intercettazione, il sabotaggio e l'infiltrazione. Pur essendo ormai obsoleti, sono tuttora molto affidabili. Nel Torneo si usano repliche esatte delle Aquile usate un secolo fa

nelle guerre fra umani e Skaarj. Sono armati con due proiettori laser e un lanciatore di missili guidati, che permettono di eliminare qualsiasi bersaglio con corazze leggere e medie. Il potente motore a flusso singolo consente una grande accelerazione per sfuggire al fuoco nemico e può anche essere commutato in una modalità di avvicinamento a bassa velocità. Grazie alla loro capacità di spostamento laterale, le Aquile permettono di combattere molto aggressivamente nello spazio.



### Comandi per il caccia spaziale degli umani

**Mouse:** manovra

**Avanti/indietro:** accelera/decelera

**Di lato a sinistra/destra:** spostamento laterale

**Salta + di lato a sinistra/destra:** rollio

**Abbassati:** annulla il rollio (stabilizzatore)

**Arma precedente/seguito:** cambia bersaglio

**Usa:** annulla il bersaglio e attiva la mira automatica (nemico visibile più vicino)

**Fuoco primario:** laser

**Fuoco secondario:** missile guidato

## Caccia spaziale degli Skaarj

Sono poche le informazioni disponibili su questi caccia spaziali, apparsi di rado durante la battaglia finale contro gli Skaarj, che si concluse con l'Assedio dei sette giorni, più di un secolo fa. I servizi informativi militari sospettano che gli Skaarj abbiano rubato una nuova fonte di energia per alimentare questi avanzati vascelli, chiamati in codice "Scorpioni neri". Leggeri e corazzati, gli "Scorpioni neri" sono armati con due proiettori di plasma e un lanciatore di missili guidati. I flap alari adattivi e il sistema di scarico del motore consentono una grande velocità, un'accelerazione rabbiosa e una grande mobilità. Nel torneo si usano delle repliche esatte degli esemplari trovati durante le guerre fra umani e Skaarj.



### Comandi per il caccia spaziale degli Skaarj

**Mouse:** manovra

**Avanti/indietro:** accelera/decelera

**Di lato a sinistra/destra:** spostamento laterale

**Salta + di lato a sinistra/destra:** rollio

**Abbassati:** annulla il rollio (stabilizzatore)

**Arma precedente/seguito:** cambia bersaglio

**Usa:** annulla il bersaglio e attiva la mira automatica (nemico visibile più vicino)

**Fuoco primario:** proiettori

**Fuoco secondario:** missile guidato



## TORRETTE

### Torretta minigun

La torretta minigun, molto rumorosa e inquinante, non è più in produzione, anche se viene tuttora largamente usata. La sua potente turbina consente un'elevata cadenza di fuoco e una notevole portata. I suoi punti deboli sono la precisione e l'efficacia a corto raggio, piuttosto scadenti.



#### Comandi

**Usa:** entra/esci

**Fuoco primario:** spara

**Fuoco secondario:** zoom

**F4:** seleziona la visuale in prima persona o quella in terza persona

### Torretta della nave madre

È una delle tante postazioni difensive sulla superficie della nave madre Skaarj. Il fuoco primario spara due proiettili al plasma ad alta velocità, mentre il fuoco secondario attiva uno scudo ad alta energia.



#### Comandi

**Usa:** entra/esci (si entra attraverso un pannello di controllo della torretta)

**Fuoco primario:** plasma

**Fuoco secondario:** schermo

**F4:** seleziona la visuale in prima persona o quella in terza persona

**Arma precedente/seguito:** torretta precedente/seguito

### Torretta Link

Costruita dallo stesso produttore del fucile Link, questa torretta funziona esattamente come il fucile omonimo. Il fuoco primario lancia dei proiettili di plasma, mentre il fuoco secondario proietta un raggio. È possibile unire i raggi di queste torrette per aumentare la loro potenza offensiva o per curare i compagni di squadra. Le torrette Link offrono anche una semplice funzione di pilotaggio automatico e uno schermo energetico.



#### Comandi

**Usa:** entra/esci (si entra attraverso un pannello di controllo della torretta)

**Fuoco primario:** plasma

**Fuoco secondario:** raggio

**Avanti/indietro:** zoom

**F4:** seleziona la visuale in prima persona o quella in terza persona

**Arma precedente/seguito:** torretta precedente/seguito

### Cannone a ioni

È una replica esatta dei cannoni a ioni usati durante le guerre contro gli Skaarj. Durante l'Assedio dei sette giorni, questi cannoni vennero collocati al centro delle città più importanti come ultima misura di difesa per rallentare l'avanzata degli Skaarj. Oltre a fornire una grande potenza di fuoco, i cannoni a ioni provocarono molte perdite fra gli stessi umani a causa della loro vasta zona d'effetto.



#### Comandi

**Usa:** entra/esci

**Fuoco primario (premuta):** raggio di plasma ionico

**Fuoco secondario:** zoom

**F4:** seleziona la visuale in prima persona o quella in terza persona

## CONSIGLI DI GIOCO

Impara a dirigere i tuoi compagni di squadra utilizzando il menu Voce (premi il tasto V). Ordinare ai tuoi compagni di attaccare mentre altri ti difendono o ti coprono è di fondamentale importanza nel Torneo.

All'inizio di un incontro sei in modalità Spettatore, libero di muoverti sulla mappa e di esplorarla a tuo piacimento. Assicurati di individuare le posizioni delle armi pesanti, degli oggetti e dei kit medici per non entrare in battaglia impreparato!

All'inizio di un incontro hai a disposizione uno scudo pneumatico e un fucile d'assalto. Sono armi efficaci, ma ve ne sono altre molto più potenti, collocate in modo sparso nelle arene di battaglia. Prendine una prima che lo faccia il tuo nemico!

Ricordati di restare in movimento dato che un bersaglio mobile è più difficile da colpire rispetto a uno fermo. Lo spostamento laterale è un modo eccellente per evitare di essere colpito (usa i tasti freccia sinistra e destra per spostarti lateralmente) mentre tieni di mira il tuo nemico.

Alcune armi, quali il lanciarazzi, provocano un'esplosione che produce danni collaterali. Sfrutta questo tipo di danni per colpire i tuoi nemici mirandoli da vicino o puntando al suolo di fronte a loro. Una buona dose di danni eliminerà il tuo nemico in men che non si dica.

Molte armi sono ideali per i combattimenti ravvicinati, mentre altre sono più indicate per un gioco a lunga distanza. Per esempio, il cannone Flak è eccezionale in spazi limitati mentre lo zoom del fucile di precisione è il massimo per combattimenti a lungo raggio.

Molte armi esplosive che producono danni collaterali possono ferirti se esplodono troppo vicino. Fai attenzione a dove spari o puoi perdere dei punti!

### Furia omicida

Se riesci a uccidere cinque o più avversari senza morire, vieni pervaso dalla furia omicida. Riceverai un avviso vocale e i tuoi nemici saranno messi all'erta e informati della tua pericolosità. Se uccidi 10 o più nemici, dai inizio al massacro. Esistono molti livelli di frenesia distruttiva: scopri fin dove puoi arrivare!

### Schivata

In *Unreal Tournament 2004*, puoi schivare premendo due volte un tasto di movimento in qualsiasi direzione. Attiva questa caratteristica nel menu Impostazioni > Gioco. Se non è di tuo gradimento la puoi disattivare, ma tieni presente che molti grandi giocatori che imparano questa tecnica diventano campioni di *Unreal*.

### Colpi alla testa

Se elimini qualcuno decapitandolo, un messaggio ti informerà che hai eseguito un colpo alla testa!

90

## STATISTICHE GLOBALI DI UT2004

*Unreal Tournament 2004* incorpora il supporto per il servizio gratuito Statistiche *UT2004*. Quest'ultimo ti consente di gestire e visualizzare il tuo punteggio e fornisce inoltre le analisi statistiche del gioco via Internet. Per consultare tali informazioni, dovrai aver installato sul tuo PC un browser, quale ad esempio l'ultima versione di Netscape Navigator™ o di Internet Explorer™.

Statistiche *UT2004* organizza e conserva le informazioni relative al punteggio e alle statistiche delle tue partite multigiocatore a *Unreal Tournament 2004*. Statistiche *UT2004* registra solo le statistiche dei giocatori umani che hanno attivato la funzione di registrazione. Gli avversari IA (bot) non sono considerati nelle statistiche. Il funzionamento avviene come segue.

Attivando la funzione di registrazione delle statistiche, *Unreal Tournament 2004* registra tutte le informazioni relative alla partita. Ogni uccisione, morte, suicidio, evento speciale, punto segnato, eccetera viene inviato al server centrale di Epic Games. Statistiche *UT2004* interpreta quindi le informazioni e le memorizza. Puoi prendere visione di tali informazioni quasi immediatamente via browser, ricercando le tue statistiche personali sotto forma di pagine HTML.

Le statistiche integrali comprendono:

- Statistiche approfondite per ogni giocatore da consultare sfruttando un unico nome (ID).
- Statistiche dettagliate delle partite più recenti.
- Classifiche per le partite Deathmatch e a squadre.
- Memorizzazione per i soli tipi di partita ufficiali (senza mutatori): Deathmatch, Deathmatch a squadre, Cattura la bandiera, Doppio dominio e Attacco con la bomba.
- Memorizzazione per i tipi di partita sopra indicati con i mutatori attivi.
- Memorizzazione per le modalità personalizzate.
- Statistiche globali — panoramica delle statistiche mondiali.
- Efficace funzione di ricerca incorporata.
- Pagine "Il meglio di".
- Dettagli sulle mappe, i server e i mod.
- Guida online approfondita: FAQ e mappa del sito.

Per una dettagliata trattazione delle statistiche settimanali, mensili e assolute, visita il sito di Statistiche *UT2004* all'indirizzo:

<http://ut2004stats.epicgames.com>

Tutte le tue statistiche saranno raggruppate in un tuo database permanente che terrà conto del numero esatto di punti, morti e quant'altro accade durante le partite online. Il server usato non influisce sulla registrazione dei dati, che saranno registrati in ogni caso.

91



**Statistiche UT2004 — Registrazione e attivazione**

Non è necessaria una pre-registrazione per partecipare a Statistiche *UT2004* e sono state adottate ampie misure per garantire la sicurezza dei giocatori. La registrazione è semplice e viene effettuata tramite il menu di gioco.

Impostazioni>Rete>Statistiche globali di *UT2004*. Attiva la funzione di registrazione di Statistiche *UT2004* cliccando su Attiva statistiche. Dovrai quindi scegliere un nome utente e una password per questo servizio. Fai in modo che il nome utente e la password siano unici e scegli una password complessa, formata da lettere e numeri. Mantieni segreta la password e prendine nota per non dimenticarla, poiché nessuno a Epic Games la conosce.

**Nota:** puoi scegliere qualsiasi nome di giocatore (nick) e modificarlo a tuo piacimento. Solo il nome utente e la password per le statistiche devono rimanere invariati, in quanto ti assegnano un identificatore che potrai utilizzare per accedere alle tue statistiche.



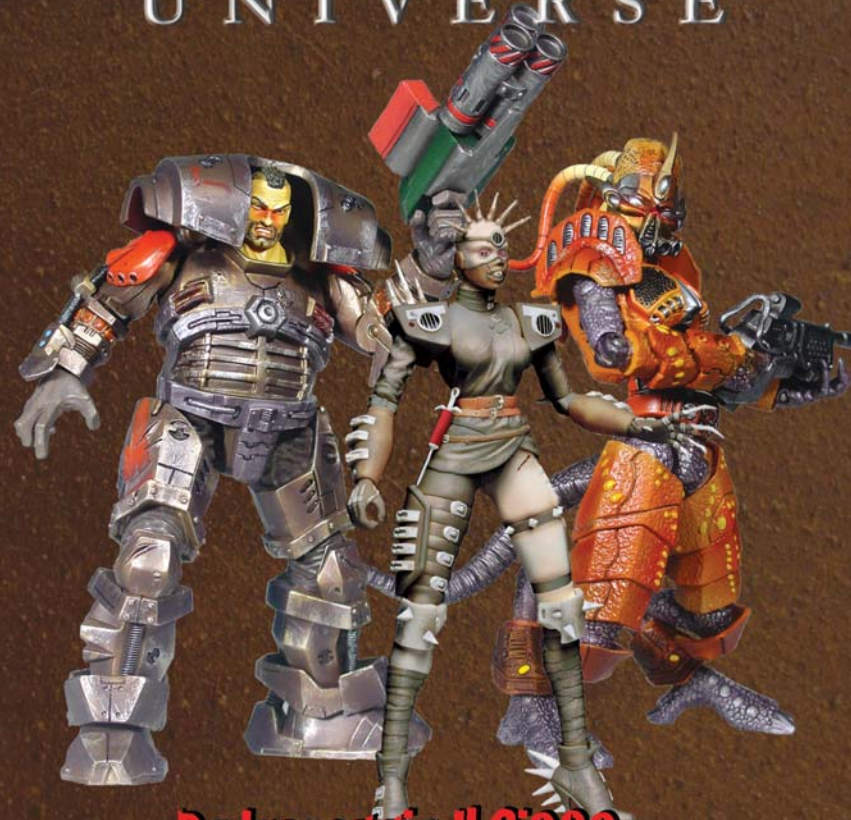
**SITO DI  
UNREAL TOURNAMENT® 2004**

Per ulteriori informazioni su *Unreal Tournament 2004*, trucchi, accessi alla comunità di *Unreal Tournament*, ultimi aggiornamenti e download, visitate:

<http://www.unrealtournament2004.com>



# Unreal UNIVERSE



**Padroneggia Il Gioco  
COLLEZIONA I Personaggi!**



## RadioActiveClown

[WWW.RADIOACTIVECLOWN.COM](http://WWW.RADIOACTIVECLOWN.COM)

PLAYS BEST ON  
**ALIENWARE**™



Tutti i sistemi Alienware® sono facilmente configurabili secondo le vostre preferenze e necessità. Grazie alla gran selezione di componenti più all'avanguardia e grandi alternative, il vostro sogno potrebbe realizzarsi molto presto.

Alienware® offre anche:

- ▶ Linea gratuita d'assistenza tecnica 24/7
- ▶ Aggiornamento al costo
- ▶ 14 giorni di rimborso garantito

Configurate la vostra macchina da sogno su:  
**WWW.ALIENWARE.CO.UK**



**Tel: 0800 279 9751**

(Telefono Internazionale: 00353-906 456 500)

# Che cosa significa?



Le prestazioni, la compatibilità e l'affidabilità delle GPU NVIDIA® le rendono la prima scelta per i giocatori di PC di tutto il mondo. Ecco perché i giochi più interessanti vengono sviluppati su hardware NVIDIA, per essere giocati su sistemi NVIDIA. Grazie alla gamma NVIDIA GeForce™ FX, ottenete una grafica cinematografica sensazionale e personaggi del massimo realismo a velocità senza precedenti.

Cercate il logo del programma "NVIDIA: The way it's meant to be played™" sui giochi e sull'hardware per PC per ottenere la massima semplicità di installazione ed esecuzione. Acquistate una GPU NVIDIA GeForce FX per giocare nel modo migliore (The way it's meant to be played).

<http://eu.nvidia.com>

©2004 NVIDIA Corporation. Il NVIDIA, il logo NVIDIA, GeForce e "The way it's meant to be played" sono marchi e/o marchi registrati di NVIDIA Corporation. Tutti i diritti riservati.



## ÍNDICE

Para começar .....	97
O ficheiro ReadMe .....	97
Configuração & Instalação .....	97
Comandos do Teclado .....	98
Modos de Combate .....	100
Jogo Singular .....	103
Jogo Multi-jogador .....	105
Menu de Configuração .....	108
Guardar e Carregar .....	113
Visualizador de campo (HUD).....	114
Mensagens de texto .....	115
Conversa por voz.....	115
Comando por Voz.....	119
Ordens à Equipa e Insultos .....	119
Conversa na Internet.....	120
Mutators.....	120
Armas .....	121
Outros artigos.....	124
Veículos .....	127
Torres.....	136
Dicas para o jogo.....	138
Estatísticas Globais do <i>UT2004</i> .....	139
Site na Web do <i>Unreal Tournament® 2004</i> .....	140
Créditos .....	144
Assistência Técnica .....	149

## PARA COMEÇAR

### O ficheiro ReadMe

O CD-ROM do jogo *Unreal Tournament® 2004* tem um ficheiro ReadMe onde podes ver informações actualizadas sobre o jogo. Recomendamos vivamente que leias este ficheiro para poderes tirar partido das mudanças que possam ter sido feitas depois de este manual ter ido para o prelo.

Para veres este ficheiro faz um duplo clique no directório do *Unreal Tournament 2004* que encontrarás no teu disco rígido (usualmente em C:\UT2004). Podes também ver o ficheiro ReadMe clicando primeiro no botão Iniciar na barra de tarefas do Windows®, depois em Programas, de seguida em *Unreal Tournament 2004*, e finalmente no ficheiro de “Notas de lançamento”.

### Configuração e Instalação

- Inicia o Windows® 98/Me/2000/XP.
- Insere o CD-ROM CD1 Install Disc *Unreal Tournament 2004* na tua unidade de CD-ROM. (Se tens o *Unreal Tournament 2004* DVD Special Edition, introduz o disco do jogo (Play Disc) na tua unidade de DVD-ROM.)
- Se a função AutoPlay estiver activada, deverá aparecer um ecrã inicial. Se a função AutoPlay não estiver activada, ou se a instalação não começar automaticamente, clica no botão Iniciar na barra de tarefas do Windows® e depois em Executar. Escreve D:\Setup e clica em OK. **Nota:** Se a letra da tua unidade de CD-ROM for diferente de D, substitui D por essa letra.
- Segue as restantes instruções que surgirem no ecrã para acabares de instalar o CD-ROM do jogo *Unreal Tournament 2004*. A instalação do *Unreal Tournament 2004* necessita de um código chave que poderás encontrar no exterior do suporte do disco (dentro da caixa do DVD no caso da Edição Especial).
- Quando a instalação estiver concluída, clica no botão Iniciar na barra de tarefas do Windows® e escolhe Programas/*Unreal Tournament 2004*/Play *UT2004* para comesares o jogo.

**Nota:** Tens que ter o disco do jogo (Play Disc) *Unreal Tournament 2004* na tua unidade de CD-ROM ou DVD-ROM para jogares.

## Instalação do DirectX®

O CD-ROM do *Unreal Tournament 2004* necessita do DirectX® 9.0b ou superior para funcionar. Se não tens o DirectX® 9.0b ou superior instalado no teu computador, clica em "Yes" para aceites o Acordo de Licenciamento do DirectX® 9.0b. Isto dará início à Instalação do DirectX® 9.0b.

## COMANDOS DO TECLADO

Encontras a seguir uma lista dos comandos pré-definidos. Se quiseres mudar algum, vai ao menu de Entrada de Dados (em Configurações), depois selecciona Configurar Comandos. Clica na caixa junto à função que queres mudar e depois prime a tecla que pretendes atribuir-lhe.

MOVIMENTO	COMANDO
Disparar	Botão esquerdo do rato
Disparo Alternativo	Botão Direito do rato
Andar em Frente	Seta para Cima (ou W)
Andar para trás	Seta para Baixo (ou S)
Metralhar para a esquerda	Seta para a Esquerda (ou A)
Metralhar para a direita	Seta para a Direita (ou D)
Saltar/Para Cima	Barra de Espaços
Agachar /Para baixo	Shift
Olhar para Cima	Delete
Olhar para Baixo	Page Down
Centrar a Visão	End

DICAS	COMANDO
Mostrar o Caminho para a Base Vermelha	M
Mostrar o caminho para a Base Azul	N
FALA	COMANDO
Activar o Microfone	F
INSULTOS	COMANDO
Dizer	T
Dizer à equipa	R
Mostrar o Menu de Voz	V
ANIMAÇÕES DE INSULTOS	COMANDO
Apontar	Ponto e vírgula (;)
Movimento pélvico	J
Palmada no Rabo	K
Cortar a garganta	L
ARMAS	COMANDO
Arma Seguinte	Roda do Rato ou Mais (+) no Teclado numérico
Arma Anterior	Roda do Rato ou Menos (-) no Teclado numérico
Mudar para a Última Arma	B
Mudar para a Melhor Arma	G
Pormenores do Visualizador de campo (HUD)	Comando
Aumentar o Visualizador de campo (HUD)	Sinal de igual (=)
Encolher o Visualizador de campo (HUD)	Sinal menos (-)
DIVERSOS	COMANDO
Usar	E
Pausa	Pause
Imagem de ecrã	F9
Menu	Esc
Tabela de pontuações	F1
Conversa no jogo	F2
Estatísticas Pessoais	F3
Mostrar a Lista de Jogo	F11
Alternar o Mapa de Radar	F12



## MODOS DE COMBATE

Há 10 modos de combate no *Unreal Tournament 2004*.

### Deathmatch (Jogo de Morte)

Os jogadores são postos frente a frente num combate pleno e livre para todos. Vale tudo. Ganha aquele que recolher mais bandeiras.

### Team Deathmatch (Jogo de Morte em Equipa)

Junta-te aos teus companheiros de equipa na busca da supremacia no campo de batalha. A equipa que matar mais inimigos é considerada vencedora.

### Capture the Flag (Captura da Bandeira)

Cada nível tem duas bandeiras de equipa. Para pontuar, uma das equipas deverá penetrar nas defesas da equipa adversária, "Capturar a Bandeira" e voltar com ela até à bandeira da sua casa. Se o portador da bandeira for morto, a bandeira cai no chão e qualquer um a pode apanhar. Se a tua bandeira for capturada, deverá ser devolvida ao local antes de a tua equipa poder apanhar a bandeira adversária.

### Double Domination (Duplo Domínio)

Cada nível tem dois Pontos de Domínio. Para pontuares, terás que conquistar ambos os Pontos de Domínio (correndo sobre eles) e mantê-los na posse da tua equipa durante 10 segundos. Depois de pontuares, os Pontos de Domínio voltam ao neutro e ficarão de novo disponíveis para novo Domínio dentro de 10 segundos.

### Bombing Run (Bombardeamento)

Cada nível tem uma bola no meio do mapa. O objectivo consiste em apanhar a bola, levá-la à base do inimigo e dispará-la através da baliza dele. Terás também que defender a tua própria baliza para evitar que o inimigo pontue. A bola cai quando um jogador é morto e pode ser apanhada por qualquer outro jogador de qualquer uma das equipas.

### Last Man Standing (O Último a Morrer)

Todos os jogadores começam o jogo com todas as armas quando renascem, mas têm um número limitado de vidas. Há uma opção para recuperar a vitalidade quando matas alguém. Além disso, se permaneceres parado num lugar durante muito tempo, és chamado para levantar o acampamento e a tua localização aparece no Visualizador de campo (HUD) de toda a gente.

### Invasion (Invasão)

Agrupa-te e defende a tua posição contra as ondas de inimigos que aparecem. Cada onda dura entre 90 segundos e quatro minutos. Não poderás renascer se morreres durante uma onda. Contudo, assim que um jogador chega vivo ao fim da onda, toda a gente renasce para o próximo ataque. A dificuldade dos monstros é controlada pela opção de dificuldade dos "bot" no Menu de Configurações.

### Mutant (Mutante)

Um jogo Mutante começa como um jogo de morte livre para todos. Contudo, assim que um jogador mata alguém, torna-se num Mutante. Todos os outros param de lutar (já não se podem magoar uns aos outros) e em vez disso apontam ao Mutante. Tu marcas pontos conseguindo acumular mortes enquanto estás no estado de Mutante:

**Morte Normal:** 2 Pontos

**Morte Dupla:** 3 Pontos

**Morte Múltipla (e acima):** 4 Pontos

Os Mutantes dispõem de todas as armas (não super), imensas munições, e têm invisibilidade, agilidade e estado de fúria. Contudo, a sua saúde decresce lentamente e apenas pode ser restabelecida matando outros jogadores. Além disso, a posição do Mutante aparece no Visualizador de Campo (HUD) de toda a gente. Se um jogador matar o Mutante, torna-se ele próprio no novo Mutante.

Como traço opcional, o jogador que tiver a pontuação mais baixa, será o Limpa Fundos – também ele pode matar outros jogadores para marcar pontos. Assim que a pontuação do Limpa Fundos deixar de ser a mais baixa, essa posição de Limpa Fundos passará para outro jogador. O Mutante ganha cinco pontos por matar o Limpa Fundos.

### Assault (Assalto)

Duas equipas (atacantes e defensores) combatem-se mutuamente no universo do Unreal. Os atacantes têm certos objectivos a cumprir para poderem ganhar a volta. Os defensores deverão evitar que os atacantes completem esses objectivos, se quiserem vencer. As equipas podem trocar de papéis ao fim de cada volta. Podes estabelecer o número de voltas em cada partida e o tempo limite para cada volta.

O superar de objectivos da equipa atacante pode envolver situações como o atingir de um local chave, usar maquinaria ou computadores que existam naquele nível, ou destruir uma peça importante de equipamento. A tecla de atalho para Mostrar o Caminho para a Base Azul/Vermelha (por defeito o M/N) indicará, durante uma partida, onde se localiza o objectivo seguinte. O modo Assault (Assalto) também inclui a utilização de vários veículos e torres.

### Onslaught (Ataque em Massa)

Guardámo o melhor para o fim. As equipas lutam pelo controlo do mapa completo. Precisarás de usar a estratégia, a força e um arsenal todo-poderoso se quiseres ganhar. Cada equipa começa o jogo com os seus próprios veículos. Não podes roubar um veículo a um inimigo a não ser que esse inimigo o desbloqueie entrando nele primeiro. Se esse inimigo sair do tanque para apanhar algumas munições, aí já poderás roubá-lo.



### Núcleo de Energia

O objectivo da tua equipa no modo Onslaught (Ataque em Massa) é destruir o Núcleo de Energia do inimigo. Usualmente, encontra-se no coração da base do inimigo e apenas pode ser destruído se a tua equipa tiver uma ligação até ele. A tua equipa deverá ligar-se ao Núcleo de Energia do inimigo através do controle dos Nós de Energia mais pequenos que aparecem no mapa.

### Ligações de Energia

As Ligações de Energia que unem os nós e os núcleos são muito importantes. Cada equipa apenas pode atacar ou ganhar o controlo dos Nós de Energia ligados a outros nós que já estejam de posse da equipa. Cada equipa começa na sua base e vai conquistando nó após nó até conseguir estabelecer uma ligação ao Núcleo de Energia e atacá-lo.



### Nós de Energia Neutros

Os Nós de Energia Neutros podem ser tomados por qualquer uma das equipas que se coloquem na base do nó. Assim que um nó é tomado, começa a construção de um Nó de Energia com a cor da equipa que o tomou. O Nó de Energia entra em actividade logo que a construção termine.



### Nós de Energia Activos

Os Nós de Energia Activos funcionam como mini-bases onde a tua equipa pode conseguir novos veículos, armas, munições e onde pode renascer, se a equipa controlar o nó. Assim que um Nó de Energia for construído para a tua equipa, os veículos renascem imediatamente e os jogadores também podem aí renascer.

### Ataque aos Nós de Energia

Se a tua equipa tem uma ligação a um Nó de Energia controlado pelo inimigo, podes atacar esse nó e destruí-lo. Isso fará com que o nó regresse ao estado neutro e cortará a possibilidade de os inimigos renascem nesse nó. Poderás começar a construção de um Nó de Energia para a tua equipa. Durante a construção o nó está vulnerável ao ataque inimigo e, por isso, é bom mantê-lo defendido.

## JOGO SINGULAR

Selecciona Jogo Singular a partir do Menu Principal para entrares no Tournament e comesas a tua viagem em direcção ao topo, pelas escadas do sucesso. (Este será um Jogo para um só jogador, realizado no teu computador e não na Internet.)



### Perfil

No ecrã do Perfil podes criar uma nova personagem ou uma nova equipa, analisar os perfis existentes, continuar uma época que esteja a decorrer ou verificar as pontuações máximas guardadas.

Selecciona **CRIAR NOVO** no ecrã do Perfil para comesas uma nova carreira no Tournament. Aqui poderás dar um nome à tua equipa e ao capitão da equipa,

seleccionarum nível de dificuldade, escolher um símbolo para representar a tua equipa e escolher o aspecto físico com que a tua personagem aparecerá no jogo de entre uma vasta selecção de duros clientes.

Selecciona o botão das **PONTUAÇÕES MÁXIMAS** para veres as melhores equipas que já competiram no Tournament. Ao seleccionares **CARREGAR** continuarás a partir do ponto onde a equipa do perfil seleccionado tinha ficado.

### Lições Introdutórias

Podes ter uma visão geral de quatro modos de jogo diferentes no ecrã das Lições Introdutórias. Aqui poderás escolher qual o filme de orientação que queres ver: Deathmatch (Jogo de Morte), Capture the Flag (Captura da Bandeira), Double Domination (Duplo domínio) e Bombing Run (Bombardeamento).

### Qualificação

Este ecrã cobre as primeiras partidas do Tournament. Aqui competes em cinco jogos Deathmatch (Jogo de Morte), cada um deles mais difícil que o anterior. A sexta volta permite-te escolher potenciais companheiros de equipa e, em seguida, tentares provar o teu valor como capitão, derrotando-os a todos. Se saíres vitorioso, eles juntar-se-ão a ti e passarás à prova de qualificação seguinte.

Tens algum controle sobre o mapa que queres jogar em cada uma destas partidas. Se sentires que estás em desvantagem no mapa que aparece por defeito, selecciona **MUDAR CENÁRIO** para veres se o mapa alternativo é melhor. Isto tem o seu preço e apenas terás uma escolha, mas é uma opção que pode fazer a diferença entre a vitória e a derrota.



## Qualificação da Equipa

De forma semelhante ao ecrã de Qualificação, terás agora que progredir ao longo de quatro cenários num Team Deathmatch (Jogo de Morte em Equipa). Tal como com na anterior escala de Qualificação, também aqui terás a opção de mudar de cenário se o desejares.

## Lista de Equipa

Antes de entrares num cenário em todas as partidas que não sejam de Qualificação, poderás estabelecer a tua equipa. No ecrã da Lista de Equipa escolhes os companheiros que queres levar contigo e qual a tática que eles deverão utilizar.



## Escadas

Depois de completares as partidas de Qualificação de Equipa é chegada a altura de pões a tua equipa em ascensão na escada do sucesso no Tournament. Neste ecrã poderás escolher quatro escadas de modo de jogo, começando com o Double Domination (Duplo Domínio). Depois de duas vitórias em cada escada de modo de jogo, a escada seguinte ficará disponível.

Podes desafiar as equipas adversárias, que tenham um nível equiparado na Escada, para partidas realizadas apenas pelo divertimento e pelo lucro. Há dois tipos de desafio, cada um deles com os seus riscos e recompensas próprios. Os Rituais de Sangue) permitem-te recrutar jogadores de equipas adversárias (assumindo a vitória, evidentemente). O Mano-a-mano permite-te apostar dinheiro em quem irá ganhar num Deathmatch (Jogo de Morte) frente-a-frente.



## Gestão de Equipa

Em qualquer altura entre partidas podes ajustar a composição e condição da tua equipa. No ecrã de Gestão de Equipa podes contratar e despedir companheiro como melhor entenderes (e se a tua folha de pagamentos aguentar). À medida que vais subindo a escada, ficarão disponíveis novos agentes livres e, por isso, não te esqueças de visitar o depósito de

talentos de vez em quando. Selecciona um agente livre para veres a informação sobre ele, como sejam as percentagens de aptidões, as preferências de armas e os detalhes do seu historial. À medida que a tua equipa vai ascendendo no Tournament, é inevitável que alguns sofram ferimentos. Se as tuas reservas monetárias te impedirem de tratar das suas feridas depois da partida, podes remediar a situação seleccionando uma das duas opções médicas no ecrã de Gestão de Equipa. Selecciona um companheiro de equipa determinado e escolhe Tratar Ferimentos ou, simplesmente, clica em Tratar Todos para curares todos os companheiros de equipa de uma vez.

## Detalhes

Em muitos dos ecrãs do Tournament podes seleccionar Detalhes para obteres informação adicional sobre o teu próprio desempenho, assim como sobre o dos teus adversários. O separador do Último Jogo Realizado mostrar-te-á as estatísticas tanto da tua equipa como da do teu adversário, quanto tempo a partida durou e qual foi o prémio. O separador de Outras Partidas do Tournament mostrar-te-á os resultados das partidas dos outros contendores que tiveram lugar ao mesmo tempo que a tua. O último separador, Equipas Adversárias, mostra detalhes sobre os teus adversários, incluindo a sua história, a lista de nomes e estatísticas. Se quiseres ver as tuas estatísticas fora do *Unreal Tournament 2004*, selecciona o botão **EXPORTAR** e cria um ficheiro HTML com esta informação.

## Ação Instantânea

Nos jogos de Acção Instantânea, podes escolher qualquer tipo de combate em qualquer um dos mapas disponíveis. Irás ver uma lista dos vários modos de combate e os nomes dos cenários disponíveis para cada um deles. Usa os Menus para mudar as configurações do Jogador e as Regras do Jogo e escolher quais os Mutators a activar. (Vê a secção "Mutators" na página 120 para mais detalhes)

## Configuração de Bots

Antes de começares um jogo de Acção Instantânea, podes configurar os "bots" da tua equipa e da equipa inimiga. Selecciona a opção "Usar a Lista de Bot" para o Modo Bot no separador das Regras do Jogo e depois selecciona quais os Bot a usar no separador de Bot Config (configuração de Bot). Cada bot pode ser personalizado individualmente clicando no botão de Configuração para o bot seleccionado.

## JOGO MULTI-JOGADOR

### Sistema Simples de Administração de Servidor

O sistema simples de administração de servidor está activo por defeito. Neste sistema existe apenas uma palavra passe para administração de servidor. Esta pode ser estabelecida no menu de "Regras do Servidor". Para usar a "Configuração da Partida", os jogadores deverão saber a palavra passe de administrador. Esta palavra passe dá um controle de administração total sobre o servidor. Em vez disso, poderás querer activar o sistema avançado de administração de servidor.

### Configuração de Partida Multi-jogador

Nos jogos multi-jogador tens a opção de permitir a alguns jogadores modificar remotamente as configurações do servidor. Isto torna-se necessário quando dois clãs querem combater um contra o outro. Esta opção está desactivada por defeito. Para a activares verifica a opção "Permitir Configuração da Partida" no separador de "Regras do Servidor" no Menu de "Jogo Anfitrião".

## Sistema Avançado de Administração de Servidor

Para activares o sistema avançado de administração de servidor:

1. Pára/Sai do *Unreal Tournament 2004*.
2. Edita o ficheiro \UT2004\System\UT2004.ini com um editor de texto.
3. Procura a secção que começa com "[Engine.GameInfo]".
4. Por baixo desta, procura a linha que contém "AccessControlClass=Engine.AccessControl".
5. Muda esta linha para "AccessControlClass=XAdmin.AccessControlINI".
6. Procura a secção que começa com "[UWeb.WebServer]".
7. Por baixo desta procura a linha que contém "bEnabled=False".
8. Muda esta linha para "bEnabled=True".
9. Guarda as alterações.

## Contas de Utilizador para Configuração de Partida

Com o sistema avançado de administração de servidor activado, poderás usar agora contas de utilizador para Configuração de Partida. Para criares contas de utilizador para Configuração de Partida, faz o seguinte:

1. Estabelece a "AdminPassword" (Palavra passe de administrador) indicando uma à tua escolha.
2. Inicia um servidor de *Unreal Tournament 2004*.
3. Abre o teu navegador de Internet favorito.
4. Navega até ao endereço <http://o.teu.domínio.ext/ServerAdmin> em que "o.teu.domínio.ext" é o endereço de Internet do teu servidor. Podes também usar, em vez disso, o endereço IP. Se o servidor *UT2004* estiver no mesmo computador, então poderás usar <http://localhost/ServerAdmin>.
5. Ser-te-á pedida uma UserID (identificação de utilizador), uma Palavra Passe e um Domínio. Escreve "admin" como UserID e como Palavra Passe usa a "AdminPassword" (palavra passe de administrador) anteriormente estabelecida nas "Regras de Servidor". Deixa o Domínio em branco.
6. Isto irá levar-te à página de administração do *Unreal Tournament 2004* na rede.
7. Clica na ligação "Users & Admin" (Utilizadores e Administradores) que se encontra no topo.
8. Clica na ligação "Add Users" (Adicionar Utilizadores) que se encontra à esquerda.
9. Introduz uma UserID (Identificação de Utilizador) e uma Palavra passe para o novo utilizador.
10. No fundo da página (poderás ter que deslizar até abaixo) selecciona "Configuração de Partida" na lista do Grupo Inicial. **Nota:** Isto permitirá a este utilizador usar apenas a Configuração de Partida e nada mais. Ele ou ela apenas poderão ver e modificar configurações de ajuste que tenham um nível de segurança de 240 ou inferior (Os níveis de segurança são apresentados ao lado de cada configuração na secção de "características estabelecidas por defeito" na página da Internet do UT Server Admin (Administrador de Servidor do UT)).
11. Clica no botão "Add Admin" (Adicionar Administrador)
12. Agora este utilizador poderá usar a Configuração de Partida.

## Usar a Configuração de Partida

Segue os passos abaixo para usares o interface de Configuração de Partida quando estiveres ligado a um servidor multi-jogador.

1. Prima a tecla **Esc** e clica no botão "Configuração de Partida".
2. Introduz a tua UserID (Identificação de Utilizador) para a Configuração de Partida e a Palavra Passe.
3. Levará alguns segundos a fazer o download de todas as configurações a partir do servidor.
4. Podes seleccionar as configurações de servidor na lista à esquerda clicando no artigo. Deverás clicar nos artigos que são precedidos por um "+" para veres as sub-configurações em que se dividem.
5. Logo que selecciones uma configuração, o valor dela aparecerá à direita. Poderás mudar então aqui essa configuração.
6. Depois de fazeres uma alteração, clica no botão "Guardar". Isto enviará o novo valor para o servidor e a todos os outros utilizadores da Configuração de Partida para notificação.
7. Depois de acabares de modificar as configurações, precisas de clicar no botão "Aceitar" para implementares as mudanças no servidor. Se houver quaisquer outros utilizadores de Configuração de Partida ligados, eles também terão que clicar no botão "Aceitar" para implementar as mudanças.

## Perfil Estabelecido por Defeito

O administrador de servidor pode guardar um conjunto de configurações (denominado perfil) como perfil definido por defeito. Para o fazer, o administrador deverá abrir o interface de Configuração de Partida, entrar com um UserID (Identificação de Utilizador) a nível de Administrador, modificar as configurações e depois clicar no botão "Guardar Como Configuração por Defeito". Qualquer utilizador da Configuração de Partida poderá carregar este Perfil Definido por Defeito clicando no botão "Carregar Perfil Definido por Defeito" no interface de Configuração de Partida.

## Votação Multi-Jogador

No jogos multi-jogador podes votar em mapas e votar para expulsar jogadores do servidor.

### Votação em Mapa

Para activares a votação num mapa e num servidor, verifica a opção "Activar Votação em Mapa" no separador das "Regras de Servidor" no menu de "Jogo como Anfitrião". Esta opção está desactivada por defeito. No final de cada jogo, aparecerá o interface de votação em mapa no ecrã de cada jogador. Cada um poderá então escolher um tipo de jogo (modo de combate) e um mapa. Faz um duplo-clique no nome do mapa para indicares a tua escolha. O interface também mostra uma lista de mapas que foram votados, juntamente com as mensagens de conversa de outros jogadores. Os participantes também podem enviar mensagens a partir deste interface.



## Votação na Expulsão

Verifica a opção "Activar Votação em Expulsão" no separador das "Regras de Servidor" no menu de "Jogo como Anfitrião" para activares a remoção de jogadores do servidor. Esta opção só estará disponível se estiverem marcadas as Opções Avançadas. Estas, por defeito, estão desactivadas. Em qualquer altura durante um jogo, os participantes podem abrir o interface de Votação em Expulsão premindo a tecla **Esc** e clicando no botão de "Votação em Expulsão". O jogador poderá então fazer a sua votação fazendo um duplo-clique num membro da lista de jogadores. O interface também mostrará uma lista de jogadores contra os quais já houve votações. Os participantes podem enviar e receber mensagens a partir deste interface. Por defeito, se mais de 51% dos jogadores votarem contra um só dos adversários, este será expulso do servidor e não poderá voltar a juntar-se ao grupo antes de o jogo actual ter acabado.

## MENU DE CONFIGURAÇÃO

### Display (Aspecto Visual)

Aqui poderás configurar o aspecto do jogo.

**Render Device (Dispositivo de Criação Automática de Imagem Tridimensional):** Dispositivos alternativos de criação automática de imagens tridimensionais. Poderão proporcionar um melhor desempenho à tua máquina.

**Resolution (Resolução):** Selecciona a resolução de imagem com que desejas jogar.

**Colour Depth (Profundidade de cor):** Selecciona o número máximo de cores que poderão ser utilizadas em simultâneo.

**Full Screen (Ecrã Total):** Marca esta caixa para correres o jogo em ecrã total.

**Brightness (Brilho):** Usa o indicador deslizante para ajustares o brilho do teu monitor.

**Gamma:** Usa o indicador deslizante para ajustares o Gamma que se adapta ao teu monitor.

**Contrast (Contraste):** Usa o indicador deslizante para ajustares o Contraste que se adapta ao teu monitor.

**Texture Detail (Pormenores de Textura):** Altera a quantidade de pormenores que surgirão no teu cenário.

**Character Detail (Pormenores das Personagens):** Altera a quantidade de pormenores que apresentará a tua personagem.

**World Detail (Pormenores do Cenário):** Altera a quantidade de pormenores dos efeitos geométricos opcionais.

**Physics Detail (Pormenores da Física):** Altera o nível de pormenor da simulação física.

**Dynamic Mesh LOD (Nível de Detalhe (LOD) da Rede Dinâmica):** Ajusta a medida em que os pormenores de intensidade de veículos e personagens são reduzidos à distância.

**Decal Stay (Permanência dos Decalques):** Altera o tempo de duração das cicatrizes causadas pelas armas.



**Character Shadows (Sombras das Personagens):** Activa as sombras de personagens.

**Decals (Decalques):** Activa os efeitos de cicatrizes causadas por armas.

**Dynamic Lighting (Iluminação Dinâmica):** Activa as luzes dinâmicas de alta resolução.

**Detail Textures (Texturas de Pormenor):** Activa as texturas de pormenor.

**Coronas (Halos):** Activa os halos.

**Trilinear Filtering (Filtragem Tri-linear):** Activa a filtragem tri-linear, recomendada para PCs de elevado desempenho.

**Projectors (Projectores):** Activa os Projectores.

**Foliage (Folhagem):** Activa a relva e outra folhagem decorativa.

**Weather Effects (Efeitos Atmosféricos):** Activa os efeitos atmosféricos como sejam a chuva e os relâmpagos.

**Fog Distance (Distância do Nevoeiro):** Escalonamento relativo da distância do nevoeiro. Valores mais elevados aumentam o desempenho.

### Audio (Áudio)

Modifica aqui as configurações de som do jogo.

O *Unreal Tournament 2004* usa tecnologia Áudio Ambiental da Creative's EAX® 3.0 ADVANCED HD™ para simular de forma precisa os efeitos sonoros como sejam os ecos, oclusões e reverberações avançadas em tempo real. Os modelos acústicos EAX ADVANCED HD são dinamicamente actualizados à medida que te moves, fornecendo a experiência áudio mais semelhante à realidade de sempre. Os pormenores adicionais de áudio, especialmente produzidos por um sistema de som surround com várias colunas como sejam por exemplo as colunas Inspire™ ou Gigawatt™ 7.1, realçam o modo como o jogador se interliga ao ambiente, conduzindo a uma experiência de jogo mais envolvente.

**Music Volume (Volume da Música):** Ajusta o volume da música de fundo.

**Audio Mode (Modo Áudio):** altera o modo do sistema áudio.

**Low Sound Detail (Pormenor de Som Inferior):** Qualidade de som inferior.

**System Driver (Driver de Sistema):** Usa a driver de sistema OpanAL instalada.

**Reverse Stereo (Estéreo Invertido):** Inverte os canais de áudio esquerdo e direito.

**Effects Volume (Volume dos Efeitos):** Ajusta o volume de todos os efeitos sonoros do jogo.

**Play Voices (Audição das Vozes):** Define os tipos de mensagens de voz a apresentar.

**Mature Taunts (Insultos Adultos):** Activa os comentários mais incorrectos.

**Auto-Taunt (Insulto Automático):** Activa a possibilidade de o teu jogador insultar automaticamente os adversários.

**Message Beep (Som de Aviso de Mensagem):** Activa um som de aviso quando receberes uma mensagem de texto de outros jogadores.

**Announcer Volume (Volume das Vozes):** Ajusta o volume de todas as mensagens de voz do jogo.

**Announcements (Vozes):** Ajusta a quantidade de falas do jogo.

**Status Announcer (Anunciador de Estado):** O Anunciador de Estado fornece aos jogadores do torneio e aos espectadores, importantes informações sobre o jogo.

**Reward Announcer (Anunciador de Recompensas):** Cada jogador do Tournament está ligado a um anunciador de Recompensas que te informa sempre que tenhas demonstrado capacidades de combate excepcionais.

**Text to Speech Volume (Volume do Texto Falado):** Ajusta o volume das mensagens de Texto Falado.

**Text to Speech (Texto Falado):** Activa o processamento de mensagens de Texto Falado.

**IRC Text to Speech (Texto Falado por IRC):** Activa o processamento do Texto Falado no cliente de IRC (serão processadas apenas as mensagens que estiverem na janela activa).

**Voice Chat (Conversa Falada):** Activa o sistema de conversa falada durante as partidas online.

**Voice Options (Opções de Voz):** Permite a configuração dos aspectos relacionados com as vozes.

**Voice Chat Volume (Volume da Conversa Falada):** Ajusta o volume da comunicação por conversa falada dos outros jogadores.

**Auto-join Public Channel (Adesão Automática a um Canal Público):** Adere automaticamente a um canal Público assim que se efectua a ligação ao servidor.

**Auto-join Local Channel (Adesão Automática a um Canal Local):** Adere automaticamente a um canal Local assim que se efectua a ligação ao servidor.

**Auto-join Team Channel (Adesão Automática a um Canal de Equipa):** Adere automaticamente ao canal de Equipa assim que se efectua a ligação ao servidor.

**Auto-select Active Channel (Seleção Automática do Canal Activo):** Estabelece automaticamente um canal activo quando entras.

**Chat Password (Palavra Passe de Conversa):** Estabelece uma palavra passe na tua sala de conversa pessoal para pôr condições a quem pretende entrar.

**Internet Quality (Qualidade de Internet):** Determina qual o codec utilizado para transmitir conversa falada de e para servidores de Internet.

**LAN Quality (Qualidade da Rede Local):** Determina o codec utilizado para transmitir conversa falada de e para servidores de Rede Local.

## Player (Jogador)

É aqui que modificas a forma como os adversários vêem a tua personagem.

**Name (Nome):** Muda o teu pseudónimo.

**Voice Type (Tipo de Voz):** Escolhe o tom de voz com que a tua personagem aparecerá no jogo.

**Default FOV (Campo de Visão (FOV) Definido por Defeito):** Altera o teu campo de visão enquanto jogas.

**Preferred Team (Equipa Preferida):** Muda a tua equipa definida por defeito.

**Weapon Hand (Mão da Arma):** Muda a forma como a tua arma é apresentada.

**Small Weapons (Armas Pequenas):** Torna mais pequena a tua arma na primeira pessoa.

**Skin Preview (Previsão do Tom de Pele):** Mostra o aspecto do modelo usando o tom de pele seleccionado.

**Portrait (Retrato):** Alterna entre a visão 3D e um retrato da tua personagem.

**Change Character (Muda a Personagem):** Muda a personagem com que estás a jogar.



## Game (Jogo)

Aqui poderás personalizar os elementos visuais do jogo.

**Weapon Bob (Oscilação da Arma):** Impede que a tua arma oscile para cima e para baixo enquanto te moves.

**Gore Level (Nível Sanguinário):** Configura a quantidade de efeitos sangrentos que vês enquanto jogas.

**Dodging (Fintas):** DESLIGA esta opção para desactivares os movimentos especiais de evasão.

**Auto Aim (Mira automática):** Activa esta opção para ligares a mira assistida por computador em jogos singulares.

**High Beacon Trajectory (Trajectória de Luz Guia):** Activa a trajectória de lançamento de luz guia ao estilo tradicional de elevada deslocação.

**Weapon Switch on Pickup (Troca de Arma ao Agarrar):** Muda automaticamente de arma quando apanhas uma melhor.

**Landing Viewshake (Oscilação de Imagem ao Aterrar):** Activa a oscilação de imagem quando aterras.

**Connection (Ligação):** Qual a velocidade da tua ligação?

**Dynamic Netspeed (Velocidade de Ligação Dinâmica):** Ajusta de forma dinâmica a velocidade de ligação para ligações mais lentas.

**Stats UserName (Estatísticas do Nome de Utilizador):** O nome seleccionado a usar para Estatísticas do UT.

**Stats Password (Palavra Passe de Estatísticas):** A palavra passe seleccionada que garantirá as tuas próprias Estatísticas do UT.

**Track Stats (Registo de Estatísticas):** Activa esta opção para te juntares ao sistema de classificação on-line.

**View Stats (Ver Estatísticas):** Clica para abrires o site das estatísticas do UT na Internet.

**Speech Recognition (Reconhecimento de Voz):** Activa o reconhecimento de voz.

**Preload all player skins (Carrega previamente os aspectos de todos os jogadores):** Carrega previamente os aspectos de todos os jogadores, aumentando o tempo de carregamento do nível mas reduzindo os atropelos durante os jogos em rede. Deverás ter pelo menos 512MB de memória de sistema para utilizares esta opção.

## Entrada de dados

Aqui poderás ajustar as opções e configurações dos instrumentos de entrada de dados.

**CONFIGURAR OS COMANDOS:** Atribui teclas às diferentes funções do jogo como sejam o movimento, as armas e os insultos. Por exemplo, podes atribuir a função de "Arma Seguinte" à roda do rato, assim como funções gerais do rato. Clica na caixa junto à função que queres modificar e depois carrega na tecla à qual queres atribuir essa função.

**Speech Binder (Separador de Fala):** Estabelece os comandos para serem ditas frases dentro do jogo.





**Auto Slope (Inclinação Automática):** Quando activa, a tua visão mostra automaticamente a imagem inclinada para cima ou para baixo se estiveres num local com inclinação.

**Invert Mouse (Inversão do Rato):** Quando activa, o eixo Y do teu rato ficará invertido.

**Mouse Smoothing (Suavidade do Rato):** Activa esta opção para suavizares automaticamente os movimentos do rato.

**Reduce Mouse Lag (Reduz o atraso do Rato):** Activa esta opção para reduzires a quantidade de atraso do rato.

**Enable Joystick (Activar o Joystick):** Activa o apoio do Joystick.

**Mouse Sensitivity (Game) (Sensibilidade do Rato (Jogo)):** Ajusta a sensibilidade do rato dentro do jogo.

**Mouse Sensitivity (Menus) (Sensibilidade do Rato (Menus)):** Ajusta a sensibilidade do rato dentro dos menus.

**Mouse Smoothing Strength (Potência da Suavidade do Rato):** Ajusta a quantidade de suavidade que será aplicada aos movimentos do rato.

**Mouse Accel. Threshold (Limiar de Aceleração do Rato):** Ajusta para determinares a quantidade de aceleração.

**Dodge Double-Click Time (Velocidade de Desvio por Duplo-Clique):** Determina a rapidez com que deves fazer um duplo-clique nas teclas de movimento para te esquivares.

**Weapon Effects (Efeitos de Arma):** LIGA/DESLIGA esta opção para sentires a força das armas que disparas através de instrumentos TouchSense de Informação de Força.

**Pickup Effects (Efeitos de Preensão):** LIGA/DESLIGA esta opção para sentires os objectos que apanhas através de instrumentos TouchSense de Informação de Força.

**Damage Effects (Efeitos de Danos):** LIGA/DESLIGA esta opção para sentires os danos que sofrestes através de instrumentos TouchSense de Informação de Força.

**GUI Effects (Efeitos GUI (Interface de Utilizador Gráfico)):** LIGA/DESLIGA esta opção para sentires a Interface de Utilizador Gráfico através de instrumentos TouchSense de Informação de Força.

## Weapons (Armas)

Ajusta as configurações que influenciam a tua interacção com as armas.

**Weapon Priority (Prioridade de Arma):** Selecciona a ordem de troca automática de arma.

**Custom Weapon Crosshairs (Miras telescópicas específicas de armas):** Activa esta opção para usares miras telescópicas específicas para determinadas armas.

**Crosshair (Mira telescópica):** Selecciona o estilo de mira telescópica que irás utilizar.

**Red (Vermelho):** Muda a cor da tua mira telescópica.

**Green (Verde):** Muda a cor da tua mira telescópica.

**Blue (Azul):** Muda a cor da tua mira telescópica.

**Opacity (Opacidade):** Muda a transparência da tua mira telescópica.

**Crosshair Scale (Escala da mira telescópica):** Muda a escala da mira telescópica.

**Swap Fire Mode (Troca do Modo de Disparo):** Marca esta caixa para trocares o modo de disparo da arma seleccionada.

## Visualizador de campo (HUD)

Aqui poderás ajustar a aparência e a informação que surge no teu Visualizador de Campo (HUD)

**Hide HUD (Esconder o Visualizador de Campo (HUD)):** Marca esta opção para esconderes o Visualizador de Campo (HUD) enquanto jogas.

**Show Enemy Names (Mostrar os Nomes dos Inimigos):** Mostra os nomes dos inimigos sobre as suas cabeças.

**Weapon Bar (Barra da Arma):** Selecciona se a barra da arma deve aparecer no Visualizador de Campo (HUD).

**Show Weapon Info (Mostrar a Informação sobre a Arma):** Mostra o estado actual das munições da arma.

**Show Personal Info (Mostrar a Informação Pessoal):** Mostra a saúde e o tipo de protecção pessoal no Visualizador de Campo (HUD).

**Show Score (Mostrar a pontuação):** Marca a opção para fazeres apareceres a pontuação no Visualizador de Campo (HUD).

**Show Portraits (Mostrar os Retratos):** Mostra os retratos dos jogadores quando recibes mensagens de conversa.

**Show VoIP Portraits (Mostrar os Retratos das Personagens de Voz):** Apresenta os retratos dos jogadores quando são recebidas mensagens faladas.

**No Console Death Messages (Sem Mensagens de Morte na Consola):** DESLIGA os relatórios de mortes na consola.

**Max. Chat Count (Contagem de Conversa Máxima):** Número de linhas de conversa que aparecem de uma só vez.

**Chat Font Size (Tamanho do Tipo de Letra da Conversa):** Ajusta o tamanho das mensagens de conversa.

**Message Font Offset (Tipo de Letra da Mensagem):** Ajusta o tamanho das mensagens de jogo.

**HUD Scaling (Escala do Visualizador de Campo (HUD)):** Ajusta o tamanho do Visualizador de Campo (HUD).

**HUD Opacity (Opacidade do Visualizador de Campo (HUD)):** Ajusta a transparência do Visualizador de Campo (HUD).

**Custom HUD Colour (Definição de Cor do Visualizador de Campo (HUD)):** Usa uma cor pessoal no Visualizador de Campo (HUD) em vez das cores de equipa.

**Red (Vermelho):** Ajusta a quantidade de vermelho do Visualizador de Campo (HUD) quando estiver activa a Definição de Cor do Visualizador de Campo (HUD).

**Green (Verde):** Ajusta a quantidade de verde do Visualizador de Campo (HUD) quando estiver activa a Definição de Cor do Visualizador de Campo (HUD).

**Blue (Azul):** Ajusta a quantidade de azul do Visualizador de Campo (HUD) quando estiver activa a Definição de Cor do Visualizador de Campo (HUD).

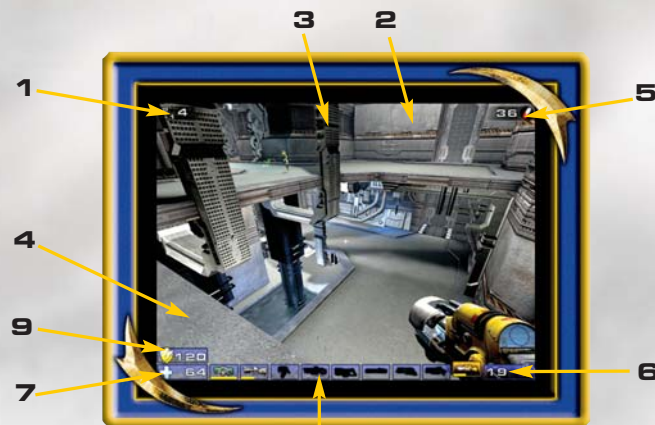
**Configure (Configurar):** Abre o menu de configuração da definição do Visualizador de Campo (HUD) para o tipo de jogo especificado.

## GUARDAR E CARREGAR

O *Unreal Tournament 2004* usa um sistema de perfis para guardar e carregar dados. Antes de começares ou de carregares um jogo singular, é-te pedido que selecciones ou crie um novo perfil. Isto serve para que os dados (sobre a progressão do jogo e as opções) possam ser guardados no perfil correcto. Logo que tenhas criado um perfil (escolhe a tua personagem, escolhe uma equipa e introduz o teu nome), esse perfil é guardado. Quaisquer partidas ganhas serão automaticamente guardadas.

## VISUALIZADOR DE CAMPO (HUD - HEADS-UP DISPLAY)

Durante o jogo poderás pôr-te a par de informações e situações importantes com a ajuda dos indicadores de ecrã, medidores de estado, ícones e mensagens. Todas juntas estas ajudas informativas compõem o teu Visualizador de Campo (HUD). Mantém o olhar no Visualizador de Campo (HUD) para tomares conhecimento dos mais pequenos detalhes que podem acabar por te salvar a vida. Lembra-te que um jogador atento é um jogador vivo.



### 1. Categoria/Afastamento

O primeiro número da Categoria indica a tua posição na competição actual; o segundo número indica quantos jogadores estão a tomar parte. O Afastamento representa o número de lugares que estás afastado do líder, ou (se estiveres em primeiro lugar) quantas bandeiras tens de avanço em relação ao segundo classificado.

### 2. Pontuação da Equipa

Mostra o desempenho da tua equipa.

### 3. Mensagens de Jogo

Apresenta importante informação de jogo (bola/estado da bandeira, mortes, etc.).

### 4. Janela de Mensagens

As mensagens dos teus inimigos e dos teus companheiros de equipa aparecerão aqui.

### 5. Adrenalina

Mostra a quantidade de adrenalina que possuis.

### 6. Indicador de Munições

Este ícone mostra a quantidade de munições que a arma activa contém.

### 7. Nível de Vitalidade

Este número indica a vitalidade que ainda tens.

### 8. Selecção de Arma

Estes ícones de arma indicam qual a arma que está presentemente seleccionada assim como a contagem de munições.

### 9. Nível de Protecção

Indica a quantidade de protecção corporal que possuis.

## MENSAGENS DE TEXTO

O *Unreal Tournament 2004* suporta mensagens de texto durante o jogo através dos comandos "say" (Tecla T por defeito) e "teamsay" (tecla R por defeito). O comando "say" difunde os teus comentários a toda a gente que estiver em jogo enquanto que o comando "teamsay" os envia apenas para os teus companheiros de equipa. O *Unreal Tournament 2004* também suporta vários comandos macro % de mensagens de texto que podem ser utilizados para pormenorizar a informação sobre ti próprio. São eles:

%A	Mostra a quantidade actual de Adrenalina
%S	Mostra a força actual do Escudo
%H	Mostra a quantidade actual de Vitalidade
%W	Mostra a arma actual
%L	Tenta apresentar um local para usar os objectivos do jogo e o inventário.
%%	Apresenta o símbolo %

Por exemplo, "Eu estou %L com o %W na mão, com %H e %A" poderá aparecer como "Eu estou perto da Bandeira Vermelha com o Lança-Mísseis na mão, com 100 de Vitalidade e 50 de Adrenalina"

## CONVERSA POR VOZ

### Aspectos Gerais

A Conversa por voz permite-te comunicar com outros jogadores durante uma partida falando para um microfone ligado à tua placa de som. Os outros jogadores que tiverem activado a opção de Conversa por voz, poderão ouvir as tuas transmissões e responder. A Conversa por voz realça grandemente o jogo de equipa e a coordenação dos jogos do *UT2004* tornando muito mais fácil a comunicação. Falando directamente com os teus colegas de equipa ("Há uma emboscada inimiga à espera mesmo do lado de fora da nossa porta no lado esquerdo!"), poderás dar informações específicas aos outros, mais do que alguma vez fora possível nos anteriores jogos de *Unreal*.



A Conversa por voz é gerida no servidor através de canais. Todos os jogadores que são membros de um canal de Conversa por voz podem ouvir qualquer comunicação falada que seja enviada por esse canal. Podes aderir a quantos canais de voz quiseres (e receberes deles comunicações de voz), mas apenas podes transmitir para um canal de cada vez. Para transmitires para um canal particular, deverás ser membro desse canal.

Cada jogo de *UT2004* contém vários canais padrão de Conversa por voz:

**Públicos** — Todos os jogadores do servidor podem aderir e transmitir.

**Locais** — Todos os jogadores do servidor podem aderir e transmitir para este canal. O canal local é um conceito novo na tecnologia de Conversa por voz.

Quaisquer transmissões enviadas para este canal serão “difundidas” a partir do local do teu jogador no jogo actual. Todos os jogadores que estejam ao alcance do local do teu jogador no mapa, poderão ouvir a tua transmissão. Quanto mais afastado outro jogador estiver de ti, mais baixa a tua voz soará. As difusões locais são totalmente suportadas por sistemas áudio 3D, o que significa que tu poderás distinguir de que direcção veio a voz de um jogador.

**De Equipa** — Apenas ouvirás transmissões dos teus colegas de equipa. Este é um canal em cascata, o que significa que qualquer comunicação enviada para ele, será também ouvida nos Canais de Ofensiva e de Defesa.

Para além dos canais padrão em todos os servidores do *UT2004*, é ainda criada uma sala de conversa pessoal quando te ligas ao servidor. Os outros jogadores podem aderir à tua sala de conversa pessoal para falar em privado. Para evitar que pessoas não autorizadas entrem no teu canal pessoal, tens a opção de proteger esse teu canal pessoal de conversa com uma palavra passe. Podes estabelecer a palavra passe na página de configuração de Conversa por voz do menu de Configurações.

### Activação da Conversa por voz

A Conversa por voz está desactivada por defeito. Para utilizar a Conversa por voz on-line, terás primeiro que a activar. Poderás fazê-lo no menu de configuração de Conversa por voz. Para aí chegares inicia o *UT2004*, clica no menu de “Configurações” e depois selecciona o separador de “Audio”. Marca a caixa “Conversa por voz” para activares a mesma durante jogos on-line.



## Configuração

### Opções do cliente

**Voice Chat Auto Join (Adesão Automática à Conversa por voz)** — Escolhe quais os canais públicos a que gostarias de aderir ao ligares-te a um servidor.

**Chat Password (Palavra passe de Conversa)** — Podes estabelecer uma palavra passe no teu canal de conversa pessoal. Apenas os jogadores que conheçam a tua palavra passe poderão entrar no teu canal pessoal.

### Opções do Servidor

**Enable local Channel (Activar o Canal Local)** — Define se o canal “Local” estará activo no servidor.

**Activar a Conversa Falada** — Esta configuração determina se o servidor irá permitir que os jogadores usem a Conversa Falada num determinado jogo.

## Utilização

### Comandos básicos

Os comandos básicos de Conversa por voz são efectuados usando o sub-menu de Conversa por voz no Menu de Fala (vê a secção do Menu de Fala para obteres instruções sobre a forma de usares este menu). Abre o menu de fala seja premindo a tecla de atalho ao menu de fala (por defeito a tecla **V**), seja entrando no Menu de Fala na Consola do jogo. Os nomes dos canais marcados a branco indicam os canais dos quais és membro. Os canais a cinzento são aqueles de que não és membro. Os canais a verde são os teus canais activos naquele momento. O teu Canal Activo é o canal para o qual estás a enviar as tuas transmissões de Conversa por voz. Uma lista de membros do canal irá aparecer à direita do menu seja qual for o canal de Conversa por voz que estiver marcado pelo indicador de selecção.

O menu de Conversa por voz contém três opções:

- **Join (Entrar)** — Ao seleccionares esta opção aparecerá uma lista de canais de Conversa por voz que existem no servidor ao qual estás ligado. Esta lista apenas conterá os nomes dos canais dos quais não és membro. Selecciona o canal em que gostarias de entrar. O menu de fala fecha-se e o teu nome é adicionado aos membros do canal escolhido. Começarás então a receber mensagens de Conversa por voz neste canal.
- **Leave (Abandonar)** — Ao seleccionares esta opção aparecerá uma lista de canais de Conversa por voz que existem no servidor ao qual estás ligado. Esta lista apenas conterá os nomes dos canais dos quais és membro. Selecciona o canal do qual queres sair. O menu de fala fechar-se-á e tu serás retirado da lista de membros do canal seleccionado. Deixarás de receber comunicações de voz vindas deste canal.
- **Talk (Falar)** — Ao seleccionares esta opção aparecerá uma lista de canais de Conversa por voz que existem no servidor ao qual estás ligado. Esta lista conterá todos os canais do servidor nos quais estás autorizado a entrar.

Apenas os jogadores que são membros do teu Canal Activo poderão ouvir as tuas transmissões de conversa.

Se já tiveres um Canal Activo, ao seleccionares um canal diferente a partir do Menu "Talk" (Falar) o teu Canal Activo passará a ser esse novo canal. Se não fores membro desse canal, serás automaticamente adicionado como membro.

Se seleccionares o mesmo canal como Canal Activo actual, o teu Canal Activo deixará de ser esse e nenhum outro será designado como tal. Enquanto não tiveres um Canal Activo, os outros jogadores no servidor não poderão ouvir nenhuma das tuas transmissões de voz.

## Comandos Avançados de Conversa por voz

### Banning (Banir)

Podes banir outros jogadores do teu canal pessoal de conversa. Quando banires outros jogadores, eles serão imediatamente removidos se forem membros actuais e não poderão voltar a entrar. Tens também disponível a opção de deixar de ouvir as suas transmissões de voz em quaisquer outros canais de que sejas membro (esta opção pode ser activada a partir da página de configuração de Conversa por voz, no menu de configurações). O acto de banir um jogador é global, o que significa que mesmo que estejas a jogar num servidor diferente, a interdição contra esse jogador manter-se-á activa e o referido jogador será impossibilitado de entrar no teu canal pessoal de conversa nesse outro servidor.

### Password (Palavra passe)

Podes proteger com uma palavra passe o teu canal pessoal de conversa. Isto põe limites relativamente às pessoas que podem entrar no teu canal deixando entrar apenas aqueles a quem deres a tua palavra passe.

### Indicadores de Visualizador de Campo (HUD)

Enquanto estiveres a fazer uma transmissão de voz, aparecerá um pequeno medidor, no lado esquerdo do teu ecrã, que indicará o volume a que estás a transmitir. Quanto mais alto for o medidor, mais alta será a tua transmissão. Usa este medidor para determinares se a tua transmissão está demasiado baixa ou demasiado alta.

Quando ouvires a transmissão de Conversa por voz de outro jogador, verás aparecer um retrato da personagem desse jogador, juntamente com o seu nome, no lado esquerdo do teu ecrã e durante alguns segundos para indicar qual o jogador que está a falar (esta opção pode ser configurada a partir da página de configuração do Visualizador de Campo (HUD) no menu de "Configurações").

## Dicas & Truques

### Comandos da Consola

Segue-se uma lista de comandos da consola relacionada com a Conversa por voz. Estes podem ser introduzidos a partir da Consola do Jogo.

**Join (Entrar) <nome do canal>** — Recebe todas as mensagens de voz enviadas para esse canal

**Leave (Abandonar) <nome do canal>** — Pára de receber comunicações de voz enviadas para esse canal

**Speak (Falar) <nome do canal>** — Liga a transmissão para este canal.

**SetChatPassword (Estabelecer Palavra Passe de Conversa) <nova palavra passe>** — Estabelece, modifica ou elimina a palavra passe do teu canal pessoal de conversa.

**BanPlayer (banir jogador) <nome do jogador>** — Banir outro jogador (vê a secção intitulada "Banning" ("Banir") nos Comandos Avançados de Conversa por voz)

**UnBanPlayer (Retirar Interdição) <nome do jogador>** — Retirar a interdição a outro jogador (vê a secção intitulada "Banning" ("Banir") nos Comandos Avançados de Conversa por voz)

Enquanto um jogador está em jogo como administrador, a sua voz é transmitida a todos os jogadores.

Depois de uma mudança de mapa, entrarás automaticamente em todos os canais dos quais eras membro durante o mapa anterior.

## COMANDO POR VOZ

Os Bots podem ser comandados pela tua voz. Prime a tecla de "Activação do Microfone" e profere a tua ordem de forma clara. Para especificares qual o bot a utilizar, deves indicar o seu sinal de chamamento, como por exemplo Bravo ou Charlie, que aparece na lista de pontuação ou no feixe luminoso que aparece sobre a sua cabeça. A seguir ao sinal de chamamento, profere a frase apropriada àquela ordem. Por exemplo "Bravo, cobre-me".

Os comandos disponíveis incluem:

**DEFEND (DEFENDER):** Defender a base.

**ATTACK (ATACAR):** Atacar a base inimiga.

**COVER ME (COBRE-ME):** O bot proteger-te-á.

**FREELANCE (ACÇÃO AUTÓNOMA):** O bot actua como um vagabundo.

**HOLD POSITION (MANTER A POSIÇÃO):** O bot aproxima-se e defende a tua posição actual.

**STATUS (ESTADO):** O bot indica o seu estado actual.

**GIMME (DÁ-ME):** O bot oferece-te a sua arma actual.

Há ainda alguns comandos de voz escondidos que terás que descobrir por ti próprio. Apenas está disponível o reconhecimento de voz em inglês.

## ORDENS À EQUIPA E INSULTOS

Enquanto estás a jogar o jogo, poderás seleccionar a partir de um menu as mensagens que podes dizer durante o jogo. Prime a tecla V durante o jogo para abrires o menu de Voz, depois clica na categoria. Quando vires a mensagem que pretendes dizer, clica sobre ela para a difundires. Repara que os diferentes jogadores têm insultos diferentes disponíveis para cada um.

A seguir encontras uma lista das categorias e as suas respectivas mensagens:



**Informações**

Got it! (Recebido!)  
Roger! (Fim de transmissão!)  
On my way! (A caminho!)

**Fogo Amigo**

Hey! Same team! (Eh! Mesma equipa!)  
On your team! (Da tua equipa!)

**Ordens**

Attack. (Atacar.)  
Cover me. (Cobre-me.)  
Defend. (Defender.)  
Freelance. (Movimento autónomo.)  
Hold this position. (Manter a posição.)

**Outras Mensagens**

Base is uncovered. (A base está desprotegida.)  
Get our flag! (Apanha a nossa bandeira!)  
Got the flag. (Apanhei a bandeira.)

Got your back. (Estou atrás de ti.)  
I'm hit! (Fui atingido.)  
Under attack! (Debaixo de ataque!)

**Insultos de Voz**

Eat that! (Come essa!)  
You like that? (Gostas?)  
Sucker! (Imbecil!)  
Boom! (Bum!)  
You suck! (Metes nojo!)  
Die, bitch! (Morre, cretino!)  
Man down! (Menos um!)  
Loser! (Derrotado!)

**Insultos Animados**

Point (Apontar)  
Pelvic Thrust (Movimento pélvico)  
Ass Smack (Palmada no rabo)

**CONVERSA NA INTERNET**

Foi disponibilizada uma função de conversa pela Internet para permitir aos jogadores do UT2004 estabelecer partidas e ter conversas on-line. Esta opção usa o protocolo Internet Relay Chat (IRC).

Mensagens de conversa : A Atari não monitoriza, controla, sanciona ou aceita qualquer responsabilidade pelo conteúdo das mensagens de conversa. Recomendamos vivamente que não des informações sobre a tua identidade ou qualquer outra informação pessoal através de transmissões de mensagens de conversa. As crianças deverão esclarecer junto dos pais ou tutores qualquer dúvida que surja relativamente a mensagens de conversa que recebam.

**MUTATORS**

Podes configurar o jogo utilizando Mutators. Para usares um Mutator num jogo multi-jogador ou num jogo de Acção Instantânea, clica no separador dos Mutators e move os Mutators que pretendes usar para a caixa de listagem à direita.

**ARMAS****Assault Rifle (Arma Automática Leve)**

Pouco dispendiosa e facilmente produzida, a AR770 fornece uma solução de combate ligeiro de 5.56mm que é muito eficaz contra inimigos sem protecção corporal. Com capacidades de penetração baixas a moderadas, esta arma é mais adequada como arma leve de suporte. O Lança Granadas opcional M355 fornece a energia que torna esta arma efectiva contra inimigos fortemente blindados.

**Flak Cannon (Canhão Anti-aéreo)**

O Canhão de Setas da Trident Defensive Technologies Series 7 deu o passo seguinte no caminho da evolução com a produção do "Negociador" Mk3. As setas ionizadas podem causar queimaduras do segundo e terceiro graus nos tecidos orgânicos e cauterizar a ferida instantaneamente. A libertação da carga explosiva é conseguida por um de dois métodos: as setas ionizadas são lançadas directamente do cano da arma com um padrão de dispersão ou através de granadas de fragmentação que explodem com o impacto, irradiando setas em todas as direcções.

**Lightning Gun (Arma de Descarga Eléctrica)**

A Lightning Gun (Arma de Descarga Eléctrica) é uma arma de energia capaz de remover até a mais pesada carapaça blindada. O posicionamento sobre o alvo de longe exige uma mão firme mas o efeito anti-trepidação do sistema óptico reduz significativamente a curva de percepção da arma. Depois de fixo o alvo, o operador tira o dedo do gatilho, pintando um remendo de protões no alvo. Micro-segundos mais tarde a arma emite um arco de electricidade de alta voltagem que vai em busca do diferencial de carga e aniquila o alvo.

**Sniper Rifle (Carabina de Franco-Atirador)**

Esta espingarda de franco-atirador de alta velocidade com um alcance de 10x é uma arma letal a qualquer distância, sobretudo se conseguires fazer pontaria à cabeça.

**Minigun (Mini-armas)**

O canhão giratório Schultz-Metzger T23-A de 23mm é capaz de disparar tanto munições sem invólucro de alta velocidade como cargas embaladas. Com um peso líquido de apenas 8 quilos, a T23 é portátil e manobrável. Facilmente usada às costas quando é empregue a tira de transporte opcional. O canhão giratório T23-A é a escolha do soldado inteligente.



### Rocket Launcher (Lança-Mísseis)

O Rocket Launcher (Lança Mísseis) Trident de Tambor Triplo é extremamente popular entre os competidores que gostam de obter mais estrondo com menos dinheiro. A concepção do tambor rotativo de carregamento traseiro permite lançamentos de ogivas simples ou múltiplas, permitindo-te colocar até três mísseis de fogo silencioso no alvo. As ogivas são concebidas para causar a máxima força de choque no alvo e na área circundante após a detonação.



### Shieldgun (Arma de Protecção)

O instrumento de Controlo de Motins Kemppler DD280 tem a capacidade de resistir aos projectéis e raios de energia contra si lançados e reflecti-los. A onda de plasma inflige danos maciços, rasgando os tecidos, pulverizando os órgãos e inundando a corrente sanguínea de perigosas bolhas de gás. Esta arma pode ser destinada a combate a curta distância mas quando utilizada adequadamente pode ser tão perigosa como qualquer outro armamento do teu arsenal.



### Shock Rifle (Carabina de Choque)

A Shock Rifle (Carabina de Choque) ASMD mudou muito pouco desde a sua inclusão nos jogos do Tournament. A ASMD ostenta dois modos de disparo capazes de actuar em combinação para neutralizar os adversários numa devastadora onda de choque. Este ataque combinado é conseguido quando o operador da arma utiliza o modo de fogo secundário para disparar sobre o alvo uma carga de plasma em grão. Assim que o plasma de movimento lento estiver ao alcance do alvo, o operador da arma pode disparar o raio de fotões no núcleo do plasma, soltando a energia explosiva dos anti-fotões contidos no campo EM (electro-magnético) do plasma.



### Ion Painter (Pintor de Iões)

O Ion Painter (Pintor de Iões) parece bastante inócuo à primeira vista, emitindo um laser inofensivo de baixa potência quando está definido como modo de disparo primário. Alguns segundos mais tarde, um canhão orbital de iões de vários giga watts dispara sobre o alvo, neutralizando quaisquer combatentes que se encontrem nas proximidades. O Ion Painter (Pintor de Iões) é um instrumento de mira remota usado para orientar e fazer disparar o Canhão de Iões VAPOR. O Ion Painter (Pintor de Iões) oferece uma precisão de mira aumentada devido à sua visão telescópica, facilmente activada pelo modo de disparo secundário da arma. Depois de o Ion Painter (Pintor de Iões) ter sido utilizado para designar um alvo, é fortemente recomendado que o utilizador se coloque a uma distância considerável da área de efeito da arma.



### Ion Cannon (Canhão de Iões)

A altamente eficaz "Variable Altitude Phased Output Remote Weapons Platform" (VAPOR WeP) ou Plataforma Remota de Armas de Altitude Variável e Descarga Faseada levou a uma dramática diminuição dos incidentes de violência de massas dentro dos limites coloniais. Planando a grande altura sobre o terreno, a VAPOR perscruta os campos visíveis para descobrir activações de laser de mira montados em carabinas. Quando localiza um feixe, a plataforma coloca-se em posição e solta dois raios de plasma ionizado com dois terawatts de potência directamente no alvo, vaporizando quaisquer agitadores e circunstâncias num raio de 50 metros.



### Mine Layer (Difusor de Minas)

Com tecnologia da linha militar Micro-spy da Izanagi Corporation, o Minelayer (Difusor de Minas) combina as possibilidades dos fortes explosivos, com a Inteligência Artificial e com a Robótica. Transportando uma carga térmica envolta numa cápsula de Duranium de fragmentação, estes difusores silenciosos ficam quietos até que um veículo chegue ao seu alcance, sendo depois carregados e detonados por contacto. Se um inimigo a pé entrar no seu raio de acção, as minas persegui-lo-ão e saltarão sobre ele. Depois de lhe perfurarem a cabeça e lhe injectarem um explosivo EMP, afastam-se e esperam por novos inimigos. Prime a tecla De Disparo Alternativo para activar o laser guia do Minelayer (Difusor de Minas), fazendo com que todos os difusores se encaminhem para o ponto indicado. Apesar de cada peça apenas conter quatro difusores, este Minelayer é mortal tanto para a infantaria como para os veículos.



### AVRIL

Concebido para ser usado estritamente contra veículos, o Avril permite à infantaria uma hipótese de combate. Logo que o Avril se tenha fixado, dispara um míssil de combustível consistente que perseguirá o alvo enquanto a mira continuar fixada nele. O míssil, ao ser disparado, procura o seu alvo sendo capaz de uma aceleração de 4 G e podendo dar 2 voltas de noventa graus em 300 metros. O Disparo Alternativo permite ao jogador manter o alvo fixado e aproximar a mira. Sendo armado apenas alguns milésimos de segundo antes do impacto, o míssil explode por contacto, disparando toda a força de uma carga moldada de PoliDiClorito no ponto de impacto. Lento a recarregar, o Avril deve ser usado com cuidado, mas pode perfeitamente alterar o desfecho final de uma batalha que se considerava perdida.





### Biorifle (Arma biológica)

A Biorifle GES continua a ser uma das armas mais controversas do Tournament. Adorada por alguns e detestada por outros, a BioRifle (arma biológica) tem sido objecto de longos debates sobre a sua utilidade. Alguns puristas do Tournament argumentam que a detonação diferida da massa de transformação genética, juntamente com a capacidade de facilmente se cobrir uma área com a substância altamente tóxica, acabou por reduzir a arma a pouco mais que um campo de minas, uma arma bárbara e covarde empregue durante os conflitos humanos do passado. Os defensores da arma contrapõem dizendo que ela realça as capacidades tácticas e defensivas dos combatentes, permitindo aos participantes cobrir múltiplos pontos de obstrução de forma eficiente. Apesar do debate, a arma permanece historicamente precisa, fornecendo uma cobertura de difusão rápida sobre uma vasta área no modo de disparo primário ou proporcionando uma descarga variável única quando usada no modo de disparo secundário. Em termos simples, isto é o mesmo que ser capaz de salpicar uma área com pequenos globos de substância biológica ou simplesmente disparar uma grande bolha dessa mesma substância sobre o alvo.



### Link Gun (Arma de Ligação)

Os Sistemas de Armamento Riordan Dynamic combinaram o que há de melhor no design de armas ao criarem a Arma de Plasma Avançada v23, vulgarmente conhecida como Link Gun (Arma de Ligação) ou, simplesmente, Link (Ligação). Enquanto que o modo de disparo primário desta arma permanece igual ao da sua antecessora que disparava plasma, a tocha de corte secundária foi substituída por uma matriz de energia de varrimento activo e alternável. Esta matriz permite que a arma registre uma presença amiga ou inimiga por contacto com o raio verde giratório e mude as suas propriedades de acordo com isso. Quando o raio entra em contacto com um inimigo pode infligir ferimentos graves e causar a morte em segundos. Ao entrar em contacto com um membro da mesma equipa, transforma-se num inofensivo raio de transporte. Este raio de transporte descarrega energia das células integradas, aumentando a força de ataque de qualquer jogador alvo que esteja também a usar o Link. Dois jogadores podem ligar-se um ao outro em qualquer altura, aumentando significativamente a força de disparo da arma, mas deve ter-se em conta que enquanto os jogadores estiverem a "reforçar" um colega de equipa, ficarão incapazes de se defender a si próprios de outros ataques.



### Marcador de Alvo

Emitindo um laser sólido para servir de alvo ao Bombardeiro Fénix, o Marcador de Alvo de um só tiro, permite a largada autónoma de uma carga maciça de munições convencionais numa área geral. Depois de se ter conseguido segurar e fixar o raio de mira num ponto específico do solo, o Fénix aparecerá e começará o bombardeamento da superfície.



124

### Grenade Launcher (Lança Granadas)

Sendo facilmente considerada uma das mais diversificadas armas actualmente em uso, o Lança Granadas pode disparar até oito granadas de cada vez, quer pulverizando uma área completa para detonação posterior, quer apontando directamente aos inimigos. Revestida de emissores electrostáticos, cada granada cola-se tanto a veículos inimigos como a elementos da infantaria e a sua detonação está exclusivamente nas mãos do detentor da arma. Quando utilizada com criatividade e no momento certo, o Lança Granadas pode ser uma arma muito poderosa.



### Translocator (Tele-transportador)

O Translocator (Tele-transportador) foi originalmente concebido pelo sector de Investigação & Desenvolvimento da Liandri Corporation para facilitar o rápido retorno de mineiros à superfície durante o aluimento de túneis e outras emergências. Esta tecnologia salvou inúmeras vidas, mas teve o seu preço. A desintegração rápida e reconstrução dos organismos a ele sujeitos pode ter vários efeitos pouco agradáveis, que incluem o aumento da agressividade e o aparecimento de paranóias, assim como possibilidades elevadas de paragem respiratória e cardíaca. Produtos artificiais de divisão sináptica acumulam-se na imagem biológica do indivíduo levando à Teleportation Related Dementia (TReDs) – Demência Relacionada com o Tele-transporte – uma doença incurável que já atingiu muitos dos nossos maiores campeões. De forma a prolongar a carreira dos contedores dos nossos dias, foram colocados alguns limites ao uso do Translocator (Tele-transportador) nas ligas de nível inferior. Isto foi considerado necessário para evitar que os novos recrutas se tornassem muito dependentes do instrumento, acabando assim por antecipar o seu próprio fim. A última versão do Translocator (Tele-transportador) apresenta uma câmara operada por controlo remoto, extraordinariamente útil quando se fazem batidas em áreas de combate. Deve, no entanto, fazer-se notar que enquanto está a observar a imagem de vigilância da câmara, o utilizador fica de facto cego para aquilo que se passa nas proximidades à sua volta.



### Redeemer (Salvador)

A primeira vez que vires este instrumento nuclear miniatura em acção, irás concordar que é a arma mais poderosa do Tournament. Podes lançar um míssil de movimento lento mas altamente devastador como disparo primário mas certifica-te de que te colocas bem longe do raio de acção da impressionante explosão do Redeemer (Salvador) antes do impacto. O disparo secundário permite que sejas tu a guiar a ogiva através de uma mira de míssil. Tem em atenção, no entanto, que enquanto estiveres a dirigir o projectil do Redeemer (Salvador) ficarás vulnerável ao ataque. Devido ao volume considerável das suas munições, esta arma fica inoperacional após um só tiro.



125

## OUTROS ARTIGOS

### Vitalidade

Cada frasco de Vitalidade fornece 5 pontos de energia, até um máximo de 199.



### Caixa de Vitalidade

Devolve 25 pontos de energia, até um máximo de 100.

### Unidade de Saúde

Um novo contrato de vida, fornecendo 100 pontos de energia até um máximo de 199.



### Embalagem de protecção

Protege-te com 50 pontos de blindagem corporal.

### Super Embalagem de Protecção

Dá-te 100 pontos de blindagem até um máximo de 150.



### Danos Duplos

Duplica o poder de todas as armas. O efeito de Danos Duplos dura 30 segundos.

### Adrenalina

Saborosa e nutritiva, a Adrenalina dá-te energia extra para execução de habilidades especiais para as quais é necessária.



## VEÍCULOS

Num jogo de Onslaught (Ataque em Massa), os veículos nascem nas bases e nos Nós de Energia Activos. Quando um veículo surge pela primeira vez, não fica acessível e os jogadores inimigos não o conseguem controlar. Assim que um veículo for usado pela primeira vez, passa a ser acessível e pode ser capturado pela equipa adversária se for deixado desprotegido. Entra num veículo premindo a tecla Usar quando estiveres perto dele. Prime também a tecla Usar para virar um veículo que tenha capotado. Todos os veículos têm uma posição de condutor e alguns podem transportar passageiros que dispararão as armas com que o veículo vem equipado. Se um veículo for destruído, todos os passageiros e condutor morrerão, a não ser que consigam sair antes disso. É também possível o condutor ou passageiros serem mortos por disparos inimigos mesmo antes de o veículo ter sido destruído. Adicionalmente existem vozes de encorajamento relacionadas com os veículos:

**Atropelamento:** Atropela um inimigo com um veículo.

**Panqueca:** Esmaga um inimigo sob a Manta.

E há muitas, muitas mais para o jogador descobrir.

### Goliath (Golias)

Recentemente substituído por um novo modelo, o tanque Golias serviu como arma ofensiva da linha da frente durante duas décadas. Protegido por uma cobertura dupla de carbo-durânio, o Golias peca pela falta de velocidade de ponta mas compensa esse facto com a capacidade de resistência e a força bruta. Quatro estabilizadores sincronizados permitem que a torre rode independentemente do chassis, permitindo a localização de inimigos e médio e longo alcance. O canhão principal do Golias dispara uma carga maciça de 140mm de urânio empobrecido a uma velocidade de uma milha por segundo. Um segundo companheiro de equipa pode entrar no tanque e fazer a cobertura de fogo com as metralhadoras duplas de calibre 50. Funcionando em tandem, estas armas oferecem uma forte defesa contra ataques tanto terrestres como aéreos.



### Comandos de Condução do Golias

**Rato:** Mira

**Para a Frente / Para Trás:** Acelerar / Marcha-atrás

**Metralha para a Esquerda / Metralha para a Direita:** Conduzir

**Disparar:** Disparar o canhão principal

**Disparo Alternativo:** Ampliação de imagem

### Comandos da Metralhadora do Golias

**Rato:** Mira

**Disparar:** Disparar a Mini-armas

**Disparo Alternativo:** Ampliação de imagem



## Hellbender (Carro dos Infernos)

O Hellbender (Carro dos Infernos) oferece uma boa capacidade de manobra, blindagem pesada e armamento poderoso. As duas armas do Hellbender (Carro dos Infernos), com energia de indução por neutrões, proporcionam um impacto considerável. A torre traseira inclui projectores de plasma duplos de 40 mega watts, os quais, apesar da sua velocidade inferior de recarregamento, são capazes de infligir danos consideráveis aos veículos. A torre lateral dispara projectéis em quantidade determinada por impulso electromagnético, de forma semelhante à da arma de choque ASMD. Podes fazer disparar estes esferóides altamente instáveis com um disparo secundário bem colocado. Não é de todo invulgar ver um grupo de inimigos a pé serem devastados por esta arma espectacular e a aproximação a ela deve ser feita com cautela.



### Comandos de Condução do Hellbender (Carro dos Infernos)

**Rato:** Câmara

**Para a Frente / Para Trás:** Acelerar / Marcha-atrás

**Metralhar para a Esquerda / Metralhar para a Direita:** Conduzir

**Saltar:** Viragem com o travão de mão

**Disparar:** Buzina

**Disparo Alternativo:** Buzina

### Comandos da Torre Traseira do Hellbender (Carro dos Infernos)

**Rato:** Mira

**Disparar:** Disparo da torre (Manter o botão em baixo para mudar)

**Disparo Alternativo:** Ampliação de Imagem

### Comandos da Torre Lateral do Hellbender (Carro dos Infernos)

**Rato:** Mira

**Disparar:** Lançar Projectil por impulso electromagnético

**Disparo Alternativo:** Detonar os Projectéis por impulso electromagnético

## Manta

De tamanho reduzido e de peso ligeiro, em combate o Manta causa uma visão impressionante. Criado para o combate em pântanos ou zonas pantanosas, o Manta provou o seu valor em todo o tipo de terrenos. Consegue combinar a capacidade de estabelecer o alvo sobre uma área reduzida com uma velocidade superior para trazer ao campo de batalha

uma mistura letal de forças. Construído quase totalmente de polímero de Alumex laminado, a agilidade do Manta não pode ser comparada à de nenhum outro veículo. Ele flutua sobre uma almofada de ar fornecida por duas colunas gêmeas com magneto propulsão. As lâminas triplas podem ser instantaneamente levantadas, permitindo ao piloto subir dois andares no ar para evitar inimigos ou obstáculos. O Manta consegue colocar muito rapidamente no território inimigo os seus lançadores de plasma de várias etapas. Os pilotos do Manta deverão estar atentos ao fogo inimigo e os ataques directos a veículos pesados a curta distância, raramente têm sucesso.



### Comandos do Manta

**Rato:** Conduzir

**Para a Frente / Para Trás:** Acelerar / Marcha-atrás

**Metralhar para a Esquerda / Metralhar para a Direita:** Metralhar

**Saltar:** Subir

**Agachar:** Descer

**Disparar:** Dispara o Lançador de Plasma

**Disparo alternativo:** Bater com Força

## Scorpion (Escorpião)

Oferecendo pouco em termos de blindagem o Scorpion (Escorpião) é eficaz contra a infantaria e como veículo de apoio leve e de combate rápido. Um emissor de fita de plasma preso à traseira dispara uma tira de núcleos de plasma interligados por força de coesão magnética. Estes núcleos envolvem os inimigos ou os veículos e

detonam. O Scorpion (Escorpião) está equipado com dois braços gémeos de projecção, embutidos com três tesouras de aço de tipo industrial e com arestas fabricadas com gravidade zero e apenas com a espessura de um átomo. Os braços de projecção abrem-se, obedecendo a um comando, e cortam sem esforço qualquer blindagem de protecção corporal, deixando pelo caminho cabeças e troncos cortados com perfeição. Sendo tão pequeno e com uma blindagem tão leve, o Scorpion (Escorpião) é vulnerável a quase todos os outros veículos e ao fogo pesado da infantaria.

### Comandos do Scorpion (Escorpião)

**Rato:** Mira

**Para a Frente / Para Trás:** Acelerar / Marcha-atrás

**Metralhar para a Esquerda / Metralhar para a Direita:** Conduzir

**Saltar:** Viragem com o travão de mão

**Disparar:** Mantém premido para carregar, solta para disparar o projectil em fita

**Disparo Alternativo:** Mantém premido para desdobrar as lâminas



## Raptor (Predador)

O Raptor (Predador) mantém uma posição de força em termos de superioridade no combate aéreo. Construído em ligas cerâmicas de tritânio, a sua estrutura permite uma resposta rápida e uma alta durabilidade. Uma série de redes de células magneto-condutoras cobrem-lhe as asas, impulsionadas por turbinas duplas de plasma de

indução em fase. As séries de redes desviam a gravidade da direcção que o piloto escolher, permitindo a aceleração do Raptor (Predador). Armado com dois projectores de plasma em estado sólido e um suporte para um míssil teleguiado, o Raptor (Predador) pode dizimar alvos específicos muito rapidamente, apesar de os seus pilotos terem que ser cuidadosos com os mísseis guiados ou com os ataques de Torres Fixas que venham do solo.

### Comandos do Raptor (Predador)

**Rato:** Conduzir

**Para a Frente / Para Trás:** Acelerar / Marcha-atrás

**Metralhar para a Esquerda / Metralhar para a Direita:** Metralhar

**Saltar:** Subir

**Agachar:** Descer

**Disparar:** Disparar o Projector de Plasma

**Disparo Alternativo:** Disparar o Míssil Teleguiado (Apenas se fixa em Mantas e Predadores)





## Leviathan (Gigante)

Originalmente concebido para pacificação urbana, o Leviathan (Gigante) encontrou a sua maior utilização na altura das guerras entre Humanos e Skaarj. O Leviathan (Gigante) representa o que há de mais moderno em projecção de força militar móvel, capaz de transportar um condutor e quatro passageiros. Cada

passageiro manobra uma torre anti-veículos em cada um dos cantos. O piloto pode fazer alvo a inimigos enquanto conduz, por meio da base de míssil montada na traseira, disparando um enxame de projectéis. Quando o piloto necessita de manter posição, a arma principal pode ser preparada. Isto imobilizará o Leviathan (Gigante) para estabilização. Movido por dois reactores de impulso por fusão quântica, o projectil da arma principal cria uma singularidade negativa no ponto de impacto, afastando toda a matéria e energia da área circundante. Explodindo para o exterior com uma força devastadora, a onda de choque pode aniquilar tudo que estiver no seu raio de alcance. Há casos documentados de Leviathans (Gigantes) que arrasaram cidades sozinhos, pelo que ataques isolados a este veículo equipado e tripulado são meros suicídios.



### Comandos de Condução do Leviathan (Gigante)

**Rato:** Mira

**Para a Frente / Para Trás:** Acelerar / Travar / Marcha-atrás

**Metralhar para a Esquerda / Metralhar para a Direita:** Conduzir

**Disparar (Não preparado):** Disparar mísseis

**Disparar (Preparado):** Disparar a arma principal

**Disparo Alternativo:** Preparado / Não preparado

### Comandos da Torre do Leviathan (Gigante)

**Rato:** Mira

**Disparar:** Disparo da torre

**Disparo Alternativo:** Ampliação de imagem

## Phoenix (Fénix)

Como instrumento autónomo de bombardeamento remoto, o Phoenix (Fénix) é capaz de disparar quantidades assombrosas de munições sobre um alvo específico.

Aponta o raio de Sinalização de Alvo a um objecto ou ao chão até que sinalize que fixou o alvo. Segue-se um ataque aéreo imediato em que o Phoenix (Fénix) solta directa e indiscriminadamente

a sua carga. Sustentado por quatro motores de pulsação virtual e revestido com uma blindagem de Durânio, este Phoenix (Fénix) fortemente protegido é ponderado mas efectivo em combate. A sua presença é sentida no campo de batalha de forma muito leve, embora se saiba que um piloto vigilante de um Raptor (Predador) ou o operador de uma Torre Fixa, o poderão eventualmente abater.



## Human Spacefighter (Combatente Espacial Humano)

Ao serviço há mais de meio século, os Human Spacefighters (Combatentes Espaciais Humanos) – conhecidos como “Águias” – foram a principal escolha em termos de interceptação militar, sabotagem e missões de infiltração. Apesar de ultrapassados os “Águias” são muito confiáveis. O Tournament utiliza réplicas exactas dos “Águias” usados durante a guerra Humanos / Skaarj há um século atrás. Armados com dois projectores de laser e uma base de míssil teleguiado, podem abater qualquer tipo de alvo com blindagem média ou leve. O poderoso motor de um só tambor fornece uma forte aceleração para escapar ao fogo inimigo, assim como um modo de “aproximação” a baixa velocidade. Com comandos duplos de metralhadora, os “Águias” são extremamente agressivos no espaço.



### Comandos do Human Space Fighter (Combatente Espacial Humano)

**Rato:** Conduzir

**Para a Frente / Para Trás:** Acelerar / Desacelerar

**Metralhar para a Esquerda / Metralhar para a Direita:** Metralhar

**Saltar + Metralhar para a Esquerda / Para a Direita:** Rolamento

**Agachar:** Restabelecer o rolamento (estabilizador)

**Arma Anterior / Seguinte:** Circular pelo Alvos

**Usar:** Restabelecer o alvo e mudar para Mira Automática (inimigo visível mais próximo)

**Disparar:** Lasers de ataque instantâneo

**Disparo Alternativo:** Míssil teleguiado

## Skaarj Spacefighter (Combatente Espacial Skaarj)

Pouco se sabe sobre estes Combatentes Espaciais raramente vistos, pois eles apareceram e desapareceram durante a batalha final contra os Skaarj que pôs fim ao Cerco dos Sete Dias cerca de um século atrás. Os Serviços Secretos militares suspeitam que os Skaarj terão roubado uma nova fonte de energia para activar estas modernas naves (às quais foi dado o nome de código de “Escorpiões Negros”. Leves e bem blindadas, os “Escorpiões Negros” estão armados com projectores duplos de plasma e com uma base de míssil teleguiado. As abas das asas adaptáveis e o sistema de exaustão do motor proporcionam aos “Escorpiões Negros” uma óptima velocidade máxima, uma aceleração agressiva e um elevado alcance de movimento. No Tournament são usadas réplicas exactas, iguais às que foram encontradas durante a guerra entre Humanos e Skaarj.



### Comandos do Skaarj Spacefighter (Combatente Espacial Skaarj)

**Rato:** Conduzir

**Para a Frente / Para Trás:** Acelerar / Desacelerar

**Metralhar para a Esquerda / Metralhar para a Direita:** Metralhar

**Saltar + Metralhar para a Esquerda / Para a Direita:** Rolamento

**Agachar:** Restabelecer o rolamento (estabilizador)

**Arma Anterior / Seguinte:** Circular pelo Alvos

**Usar:** Restabelecer o alvo e mudar para Mira Automática (inimigo visível mais próximo)

**Disparar:** Lasers de ataque instantâneo

**Disparo Alternativo:** Míssil teleguiado



## TORRES

### Torre de Mini-armas

Muito barulhenta e poluidora a Torre de Mini-armas já não é produzida mas é ainda vastamente utilizada e mantida. A turbina de alta potência dá à torre uma elevada taxa de RPM e um grande alcance. Os pontos fracos desta torre são a pouca precisão e efectividade a curto alcance.



#### Comandos

**Usar:** Entrar / Sair

**Disparar:** Disparar

**Disparo Alternativo:** Ampliação de Imagem

**F4:** Alternar entre visão na primeira pessoa e visão na terceira pessoa.

### Torre de Nave Mãe

São as defesas fixas principais no exterior de uma Nave Mãe Skaarj. O seu fogo primário apresenta dois projecteis de plasma de alta velocidade e um escudo de alta energia como disparo alternativo.



#### Comandos

**Usar:** Entrar / Sair (Introduzido a partir de um Pannel de Controlo de Torre)

**Disparar:** Plasma

**Disparo Alternativo:** Escudo

**F4:** Alternar entre visão na primeira pessoa e visão na terceira pessoa.

**Arma Anterior / Seguinte:** Torre Anterior / Seguinte

### Torre de Ligação

Construída pela mesma companhia a Torre de Ligação é semelhante à sua irmã mais pequena, a Arma de Ligação. O fogo primário dispara projecteis de plasma e o disparo alternativo emite um raio. Os raios podem ser ligados a outras torres para aumentar o seu poder de ataque ou para curar companheiros de equipa. A Torre também apresenta características básicas de piloto automático e escudo de energia.



#### Comandos

**Usar:** Entrar / Sair (Introduzido a partir de um Pannel de Controlo de Torre)

**Disparar:** Plasma

**Disparo Alternativo:** Raio

**Para a Frente / Para Trás:** Ampliação de imagem

**F4:** Alternar entre visão na primeira pessoa e visão na terceira pessoa.

**Arma Anterior / Seguinte:** Torre Anterior / Seguinte

### Canhão de Lões

Uma réplica exacta dos Canhões de Lões usados durante as batalhas da Guerra dos Skaarj. Durante os 10 dias de cerco, os Canhões de Lões foram colocados no coração das maiores cidades como a última esperança contra o avanço dos Skaarj. Ao mesmo tempo que forneciam um imenso poder de ataque, os Canhões de Lões também causaram muitas vítimas humanas devido ao seu elevado raio de acção explosiva.



#### Comandos

**Usar:** Entrar / Sair

**Disparar (Manter pressionado):** Raio de Lões de Plasma

**Disparo Alternativo:** Ampliação de imagem

**F4:** Alternar entre visão na primeira pessoa e visão na terceira pessoa.

## DICAS DE JOGO

Certifica-te de que aprendeste a dar ordens aos teus companheiros de equipa usando o menu de Voz (tecla V). Dizer a uns que ataquem enquanto outros defendem ou te cobrem pode ser uma ajuda preciosa no Tournament.

No princípio de uma partida estás no modo espectador. Tens a liberdade de circular pelo mapa e explorar tudo a teu bel-prazer. Certifica-te de que tomaste nota dos locais das grandes armas, dos locais onde podes apanhar objectos e energia, para não entrares na luta completamente às cegas!

No momento em que começa uma partida, estarás equipado com a Arma de Protecção e uma Arma Automática Leve. Estas são boas armas para começar mas há armas mais eficazes estrategicamente colocadas nos cenários de batalha! Tenta apanhar uma delas antes que o teu adversário o consiga primeiro!

Não deixes de te ires deslocando, pois um alvo em movimento é mais difícil de atingir do que um alvo parado. Metralhar é uma forma óptima de evitar ser alvejado (as teclas das setas para a esquerda e para a direita far-te-ão metralhar de um lado para o outro) enquanto manténs a mira telescópica no inimigo. Usa-a ou perde-a!

Algumas armas, como sejam o Lança Mísseis, provocam uma explosão que provocam danos em extensão. Usa esta capacidade de causar danos em áreas extensas para ferir os teus inimigos apontando para perto deles ou para o chão em frente deles. Uma tantas pulverizações explosivas derrotá-los-ão em pouco tempo.

Muitas das armas são óptimas para combate de perto enquanto que outras são melhores para combate de longe. Por exemplo o Canhão Antiaéreo é ideal para uma zona restrita enquanto que a possibilidade de ampliação de imagem da espingarda de franco-atirador a torna na melhor escolha como arma de longo alcance.

Muitas das armas que explodem e causam danos em extensão poderão também causar-te ferimentos se explodirem muito perto. Tem cuidado para onde disparas ou poderás perder pontos!

### Louvores

Se conseguires matar cinco inimigos ou mais sem morreres, verás o teu nome receber um Louvor. Irás ser objecto de uma notificação verbal e os teus inimigos receberão um aviso dizendo que estás a ir muito bem. Se matares 10 ou mais inimigos receberás uma Homenagem. Há muitos níveis de louvores – vê até onde consegues chegar!

### Fintas

No *Unreal Tournament 2004*, podes fazer fintas premindo uma tecla de movimento duas vezes em qualquer direcção. Activa esta possibilidade nas Configurações > menu de Jogo. Se não gostares dela, poderás desligá-la mas tem em atenção que muitos grandes jogadores que aprenderam a dominar esta técnica tornaram-se verdadeiros mestres do *Unreal*.

### Tiro à cabeça

Se venceres alguém, cortando-lhe a cabeça, receberás uma mensagem que te informará que ganhaste um Tiro à Cabeça.

138

## ESTATÍSTICAS GLOBAIS DO UT2004

Apoios do *Unreal Tournament 2004* para o serviço de estatísticas UT2004 livremente disponíveis. As estatísticas do UT2004 podem manter registos, mostrar a tua pontuação e fornecer uma análise estatística de jogo para jogos na Internet. Para leres toda esta informação precisarás de ter instalado no teu computador um navegador de Internet, como por exemplo a mais recente versão do Netscape Navigator™ ou do Internet Explorer™.

A estatística do UT2004 organiza e mantém actualizada a pontuação e informação estatística de jogo dos teus jogos de *Unreal Tournament 2004* no modo multi-jogador online. A estatística do UT2004 apenas regista jogadores humanos que têm a opção de registo de estatísticas ligada. Os opositores com origem na Inteligência Artificial (Bots) são ignorados nas estatísticas. Funciona do seguinte modo:

Ao ligares o registo de estatísticas no *Unreal Tournament 2004*, passarás a registar toda a informação de jogo. Cada assassinio, morte, suicídio, acontecimento especial, ponto marcado, etc., será enviado ao Servidor Central da Epic Games. As estatísticas UT2004 interpretam a informação e armazenam-na. Através de um navegador de Internet, poderás ver as tuas estatísticas pessoais sob a forma de páginas de código HTML.

Estas estatísticas completas e totais incluem:

- Estatísticas pessoais em pormenor para cada jogador, conseguidas através de uma PlayerID (Identificação de Jogador) única.
- Estatística de Partida pormenorizadas das mais recentes partidas jogadas
- Classificações dos Jogos de Morte e dos jogos de equipa
- Registo de tipos de jogos oficiais puros (sem mutators): Deathmatch (Jogo de Morte), Team Deathmatch (Jogo de Morte em Equipa), Capture the Flag (Captura da Bandeira), Double Domination (Duplo Domínio) e Bombing Run (Bombardeamento)
- Registo dos jogos acima indicados mas com os mutators ligados
- Registo dos modos personalizados
- Estatísticas globais – visão das estatísticas mundiais
- Poderosa função de busca incluída.
- Páginas com "Os Melhores de"
- Pormenores sobre os mapas, servidores e modos
- Ajuda on-line abrangente: perguntas mais frequentes e mapa do site

Para uma informação detalhada das estatísticas semanais, mensais e de todos os tempos, visita as estatísticas do UT2004 em:

<http://ut2004stats.epicgames.com>

Todas as estatísticas relativas ao teu jogo ficaram guardadas numa base de dados permanente onde serão registadas quantas bandeiras ou mortes conseguiste, assim como outros dados, durante os jogos on-line. O servidor que usares é irrelevante - os teus dados serão registados.

139



### **Estatísticas UT2004 — Registo, ligação do registo de Estatísticas**

As Estatísticas *UT2004* não necessitam de pré-registo para participares e foram incluídas medidas abrangentes para garantir a segurança e a identidade única dos jogadores. O Registo é fácil através de um menu de jogo:

Configurações>Rede> Estatísticas Globais *UT2004*. Liga o registo de estatísticas globais *UT2004* clicando no botão de Registo de Estatísticas. Deverás em seguida escolher um Nome de Utilizador de Estatísticas e uma Palavra Passe. Tenta fazer com que a combinação de utilizador e palavra passe sejam únicas escolhendo uma palavra secreta que contenha letras e números. Guarda a palavra passe para ti e não te esqueças dela – a informação não poderá ser disponibilizada através da Epic Games.

Nota: Podes escolher qualquer nome de jogador (pseudónimo) que queiras e mudá-lo todas as vezes que quiseres. Apenas o Nome de Utilizador de Estatísticas e a Palavra Passe deverão manter-se as mesmas. Esta última combinação dar-te-á uma PlayerID (Identificação de Jogador) única. Poderás encontrar as tuas estatísticas usando esta PlayerID (Identificação de Jogador).



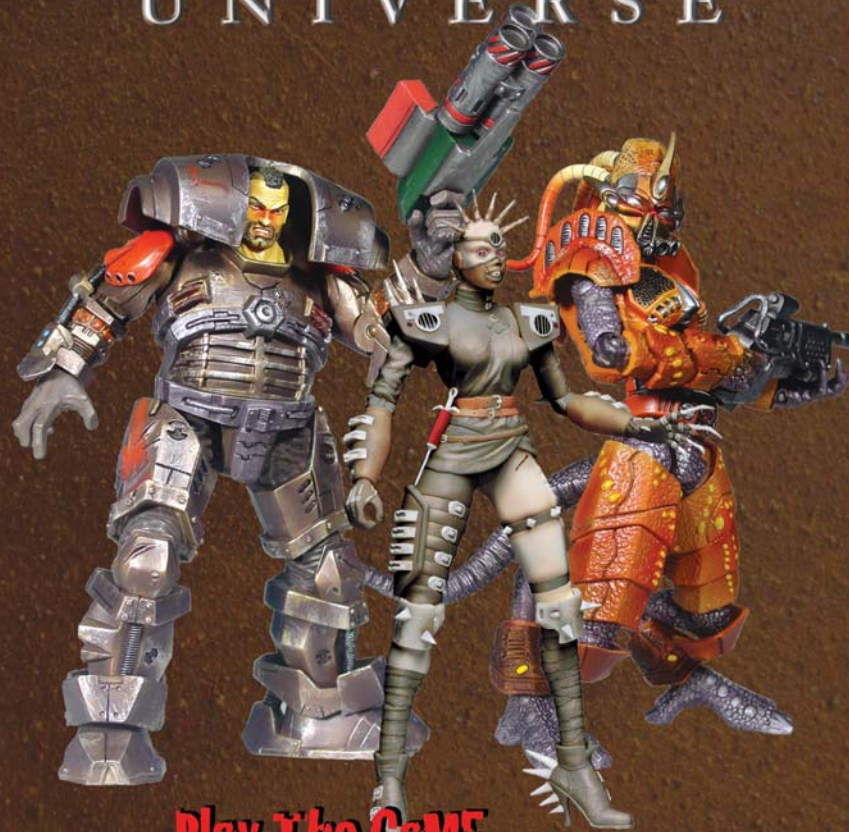
### **SITE DO UNREAL TOURNAMENT® 2004 NA INTERNET**

Para mais informações sobre o Unreal Tournament 2004, dicas e truques, acesso à comunidade do Unreal Tournament, e para as mais recentes actualizações e downloads, visita:

<http://www.unrealtournament2004.com>



# Unreal UNIVERSE



**Play The Game  
OWN The Figures!**



## **RadioActiveClown**

[WWW.RADIOACTIVECLOWN.COM](http://WWW.RADIOACTIVECLOWN.COM)

PLAYS BEST ON  
**ALIENWARE**™



All Alienware® systems are freely configurable according to your choice. With a great selection of the most current components and great alternatives, your dream can come true soon.

Alienware® also features:

- ▶ 24/7 Freephone Technical Support
- ▶ Upgrading at Cost
- ▶ 14 Day Return Guarantee



Custom Build Your Dream Machine at:  
**WWW.ALIENWARE.CO.UK**

**Tel: 0800 279 9751**  
(Outside of the United Kingdom: 00353-906 456 500)

O que é que isto significa?



O desempenho, a compatibilidade e a fiabilidade das GPU da NVIDIA® fazem com que esta seja a plataforma de eleição para os jogadores de PC de todo o mundo. Eis a razão pela qual os jogos mais entusiasmantes de hoje são desenvolvidos na NVIDIA, para serem jogados na NVIDIA. Com a GeForce™ FX da NVIDIA, desfrute de fantásticos efeitos gráficos de qualidade cinematográfica e de personagens de grande realismo a uma velocidade extraordinária.

Procure o selo "NVIDIA: The way it's meant to be played™" nos jogos e no hardware de PC para viver a verdadeira experiência de "instala-e-joga". Instale uma GPU GeForce FX da NVIDIA no seu PC para poder jogar o seu jogo tal como ele deve ser jogado.

<http://eu.nvidia.com>

©2004 NVIDIA Corporation. NVIDIA, o logotipo NVIDIA, GeForce e "The way it's meant to be played" são marcas comerciais e/ou marcas comerciais registadas da NVIDIA Corporation. Todos os direitos reservados.



## CREDITS

### Epic

#### Producers

Cliff Bleszinski  
Jeff Morris

#### Programming

Bruce Bickar  
Dr. Michael Capps  
Michel Comeau  
Erik De Neve  
Laurent Delaven  
James Golding  
Ryan C. Gordon  
Michiel Hendriks  
Christoph A. Loewe  
Warren Marshall  
Matt Oelfke  
Steve Polge  
Jack Porter  
Ron Prestenback  
Andrew Scheidecker  
Tim Sweeney  
Daniel Vogel  
Joe Wilcox

#### Art & Level Design

Ben Beckwith  
Cliff Bleszinski  
Chris Blundell  
Christopher Buecheler  
Shane Caudle  
Phil Cole  
Sjoerd De Jong  
Paul Fahss  
Cedric Fiorentino  
Stuart Fitzsimmons  
Steve Garofalo  
Jeff Geis  
Jeremy Graves  
Alexander Lehmann  
Jack Luttig  
Warren Marshall  
John Mueller  
Rogelio Olguin  
Nathan Overman  
Chris Perna  
Lee Perry  
Sidney Rauchberger  
Peter Respondek  
Doug Schramm  
David Sirmons  
Teddie Tapawan  
Joe Wilcox  
Alan Willard

#### Animation

Alan Cruz  
John Root  
Chad Schoonover

#### Biz

Mark Rein  
Jay Wilbur

#### Office Manager

Anne Dube

#### Music

Will Nevins  
Kevin Riepl

#### Audio

Lani Minella, Audio Godz  
Jamey Scott  
Tommy Tallarico Studios

### Scion Studios

#### Studio Director

Dr. Mike Capps  
Art/Level Design  
Jim Brown  
Ryan Brucks  
Ed Duke-Cox

#### Programming

Joe Graf

### Psyonix Studios

#### Programming

Dave Hagewood  
Per Vogensen

#### Art/Design

Eric Evans

#### Streamline Studios

David Sirmons  
Robert Horvat  
Sjoerd De Jong

#### Audio

Lani Minella, AudioGodz  
Jamey Scott, Dramatic

#### Audio

Kevin Riepl  
Will Nevins, Sound Design Group

### Digital Extremes

#### Programming

Adriano Bertucci  
Jeff Jam  
Glen Miner  
Tony Pilger

#### Steve Sinclair

Justin Smith

#### Character Models &

Animation  
James Edwards  
Steve Jones

#### Art & Models

Mike Bastien  
Geoff Crookes  
Pancho Eekels  
Dave Ewing  
Bastiaan Frank  
Mike Leatham  
Scott McGregor  
Tony Pilger  
Everton Richards  
Dan Sarkar  
James Schmalz  
Cassidy Scott  
Mat Tremblay  
Mario Vazquez

#### PR Director

Meridith Braun

#### Level Design

Mike Bastien  
Pancho Eekels  
Dave Ewing  
Bastiaan Frank  
Scott McGregor  
Jean Rochefort  
James Schmalz  
Cassidy Scott

#### Sound & Music

Starsky Partridge

#### Writer & Localization

Mike Wagner

#### Voice Actors for UT2003

Mike Devine  
Leanne Dixon  
Christine Langos  
Tim McClew  
Yolande McLean  
Mark Staedler

### Streamline Studios

Adrian Banninga  
Renier Banninga  
Stephan Baier  
Jeroen Leurs  
Hector Fernandez  
Alexander Fernandez

## Additional Concept Art & Misc. Works

#### Additional Textures

Christian Bradley

#### Models & Art

Evelyn Eekels

#### Voice Talent

Shannon Ewing

#### Concept Art & Character

Models

Brian Griffith

#### Art Direction, Character

Art, Additional Art

Martin Murphy

### Atari

#### Executive Producer

Steve Ackrich

#### Senior Producer

Peter Wyse

#### Producers

Tim Hess  
David T. Brown

#### V.P. of Brand Marketing

Steve Allison

#### Directors of Brand

Marketing

Chris Mollo

Jean Raymond

#### Brand Managers

Scott McCarthy  
Richard Iggo

#### Director of Marketing

Communications  
Kristine Keever

#### Director of Creative

Services  
Steve Martin

#### Senior Art Director

David Gaines

#### Director of Editorial &

Documentation Services  
Elizabeth Mackney

#### Documentation Specialist

Chris Dawley

#### Copywriter

Norm Schrager

#### Director of Publishing

Support

Michael Gilmartin

#### I.T. Manager/Western

Region

Ken Ford

#### Manager of Technical

Support

Michael Vetsch

#### Senior Q.A. Testing

Manager

Dave Strang

#### Lead Tester

Mark Huggins

Jeff Loney

#### Assistant Lead Tester

Scott Bigwood

Paul Phillips

#### Testers

Phil Allers

Brett Casta

Joe Faulstick

Mark Florentino

Tim Higgins

Erik Jeffery

Jason Johnson

Clif McClure

Mike Murphy

Tim Lang

Milton Laureano

Andrew LeMat

Conor Sullivan

Carl Vogel

Stephan Wenninger

Jeremiah Williams

Mark Alibayan

Jason Pope

Mark Baylon

#### Compatibility Lab

Supervisor

Dave Strang

#### Compatibility Test Lead

Randy Buchholz

#### Compatibility Analysts

Jason Cordero

Mark Florentino

Chris McQuinn

Cuong Vu

Patricia-Jean Cody

#### Director, New Business

Development

Tim Campbell

Content Manager

Mark T. Morrison

#### Senior PR Manager

Matt Frary

#### Director, Online

Jon Nelson

#### Senior Producer, Online

Kyle Peschel

#### Senior Programmer, Online

Gerald "Monkey" Burns

#### Senior Web Designer,

Online

Richard Leighton

## Special Thanks

Kurt Akeley

Drew Angeloff

Ben Ashbaugh

Dave Bartolomeo

Brian Benincasa

Chris Bentley

Bob Beretta

Jim Black

Mike Burrows

Aaron Burton

Liam Byrne

Cem Cebenoyan

Sam Charchian

Keith Charley

Sean Costello

Tony Cox

Matt Craighead

Scott Currie

Will Damon

John David

Joe Deng

Sim Dietrich

Eric Dmers

Beth Doherty

Chris Donahue

Mike Drummelsmith

Kenneth Dyke

Atom Ellis

Steve Engelbrecht

Cass Everitt

Matthew Formica

Thomas Fortier

Ken Fowles

Kang Su Gatlin

Alan Gerrard

Jeff Golds

Juan Guardado

Syed Aqueel Hamdani

Rick Hammerstone

Ted Hase

Jerad Heck

Jeff Herbst

Richard Hernandez

Garin Hiebert  
Aron Ho  
Stephen Holmes  
Beatriz Hubert  
Gareth Hughes  
Aki Jarvilehto  
Anantha Kancherla  
Jenny Keily  
Mark Kenworthy  
Scott Kephart  
Mark Kilgard  
Dave Kirk  
Kent Knox  
Joe Kreiner  
Kristoffer Larson  
Jon Leech  
Terry Leeper  
Barthold Lichtenbelt  
Gary Lusk  
Scott MacDonald  
Rob Mace  
Dean Macri  
Herb Marselas  
Matt McClellan  
Skip McIlvaine  
Max McMullen  
Andy Mecham  
Jason Mitchell  
Alan Modra  
Jack Moffit,  
Derek Moore  
Sameer Nene  
David Notario  
Kim Pallister  
Sanjay Patel  
Daniel Peacock  
Derek Perez  
Emmett Plant  
Bimal Poddar  
Wallace Poulter  
Kan Qiu  
Bill Rehbock  
Guennadi Riguer  
Thomas Roell  
Daniel Rohrer  
Ian Romanick  
Randi Rost  
Jeff Royle  
Sanford Russell  
Sarah Sarmeinto  
Jason Schellenberg  
John Schimpf  
Phil Scott  
Jeffery Seaman

Anand Lal Shimpi  
Rex Sikora  
Connie Siu  
Elias Slater  
John Smith  
Michael Smith  
Lori Solomon  
Geoff Stahl  
John Stauffer  
Micah Stroud  
Iouri Tarassov  
Philip Taylor  
Nicolas Thibieroz  
Nick Triantos  
Jon Trulson  
Matt Tullis  
Joe Valenzuela  
Jean-Marc Valin  
Dan Vivoli  
Carlo Vogelsang  
Mike Walk  
Karen Wilder  
Steve Willett  
Timothy Wilson  
Matthew Witheiler  
David Yackley  
Wei-Wei Yin  
Dave Zenz  
Monty

## **VTM Development Team**

CEO/President of 3D Buzz,  
Inc.

Jason Busby

CTO of 3D Buzz, Inc.  
Logan Frank

3D Buzz Instructor  
Joel Van Eenwyk

3D Buzz Instructor  
Zak Parrish

3D Buzz Instructor  
Derek Stevens

3D Buzz Instructor  
David Aguilar

## **ATARI EUROPE**

Head of Operations  
Jean Marcel Nicolai

**REPUBLISHING TEAM**  
Republishing Director  
Rebecka Pernered

Republishing Team Leader  
Sébastien Chaudat

Republishing Producer  
Sébastien Aprikian

Localisation team Leader  
Ludovic Bony

Localisation Project  
Manager  
Diane Delaye

Localisation Technical  
Consultant  
Olivier Caudrelie

Materials Team Leader  
Caroline Fauchille Printed

Materials Project Manager  
Céline Vilgicquel Printed

Copy Writer  
Vincent Hattenberger

MAM Project manager  
Jenny Clark

## **QUALITY ASSURANCE TEAM**

Quality Director  
Lewis Glower

Control Project Manager  
Carine Mawart Quality

External Certification  
Project Manager  
Jérôme Di Tullio

Product Planning Project  
Manager  
Pierre Marc Bissay

European Engineering  
Services Project Managers  
Stéphane Entéric /  
Philippe Louvet

## **MARKETING TEAM**

European Marketing  
Senior VP  
Martin Spiess

European Group  
Marketing Manager  
Cyril Voiron

European Brand Manager  
Mathieu Brossette

Head of Communication  
Lynn Daniel European

## **LOCAL MARKETING TEAM**

Australia  
Jeff Wong

Benelux  
Johan DeWindt

France  
Alexandre Enklaar

Germany  
Stephan Pietsch

Greece  
Vagellis Karvounis

Iberica  
Carlos Sacristan /  
Joana Teixeira

Italy  
Andrea Louidice

Nordic  
Johnny Berggren

Switzerland  
Tino Pivetta

United Kingdom  
Ben Walker

## **SPECIAL THANKS TO :**

Stephan  
"[dk:LAMBOY]c@pt.orry"  
Pietsch

RelQ RelQ and Prashanth  
Kannan as Lead Tester and  
Sudarshan Ranganathan  
and Hemanshu sheth as  
Assistant Team Leader

Babelmedia : Simone  
Lawrence Lead Tester

A Creative Experience

KBP : Georg Hund, Bruno  
Tarrade

Synthesis : Emanuele  
Scichilone, Mauro Bossetti

DivX is a registered  
trademark of  
DivXNetworks, Inc. in the  
USA and other countries.

DivX® Video provided by  
DivXNetworks, Inc.  
COPYRIGHT © 2000-2003.

Karma Physics Library  
Copyright 2003 Criterion  
Software Limited. Karma is  
a trademark of Criterion  
Software Limited, used  
under license.

Microsoft Speech Software  
Development Kit, Version  
5.1 Copyright 2003  
Microsoft.

Ogg Vorbis Copyright  
2001-2003, Xiph.Org  
Foundation Speex  
Copyright 2002-2003, Jean-  
Marc Valin/Xiph.Org  
Foundation

Uses Miles Sound System.  
Copyright © 1991-2003 by  
RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback  
supplied with the Miles  
Sound System from RAD  
Game Tools, Inc. MPEG  
Layer-3 audio compression  
technology licensed by  
Fraunhofer IIS and  
THOMSON multimedia.

Simple DirectMedia Layer  
library is used under the  
terms of the LGPL license.  
The LGPL License may be  
found on the CD.

Linux and Mac version of  
OpenAL are used under  
the terms of the LGPL  
License. The LGPL License  
may be found on the CD.

BSDish Copyright © 2002  
Jorge Acereda  
<jacereda@users.sourceforge  
ge.net> & Peter O'Gorman  
<ogorman@users.sourceforge  
ge.net>

Goeff Foulds from Alias



**The PEGI age rating system:**

Age Rating categories:  
Les catégories  
de tranche d'âge:



**Note:** There are some local variations!

**Note:** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

**<http://www.pegi.info>**



## ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1.35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 663 +31 (0)40 24 466 36		nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0.34 € / min) (24h/24) 3615 Infogrames (0.34 € / min) Technique: 0825 15 80 80 (0.15 € / min du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1 <sup>er</sup> mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1.24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 +31 (0)40 24 466 36 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2 <sup>a</sup> a 6 <sup>a</sup> , entre as 9:00 e as 17:00		pt.apoiocliente@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2.50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 / min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

### Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

### Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

**[www.atari.com](http://www.atari.com)**

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.