

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Leia atentamente este contrato antes de jogar

Caso não esteja de acordo com os termos e condições, devolva imediatamente o jogo à Tec Toy. Este documento é um Contrato de Licença entre V. Sa., na qualidade de Consumidor Final, e a Tec Toy Indústria e Comércio Ltda., que no qualidade de licenciadora está licenciando este jogo a quem o adquire, desde que haja concordância expressa com os condições na verso deste embalagem.

1. **Concessão da Licença:** Terão em vista o pagamento da presente licença, que é parte do preço pago por este produto, e considerando o concordância com os termos deste contrato, a Tec Toy concede ao Consumidor Final o uso não exclusivo e intransferível deste jogo. 2. **Direitos de Propriedade:** Ao adquirir os CDs associados a esta embalagem, o Consumidor Final torna-se proprietário dos mesmos. O Consumidor Final reconhece, para todos os fins e efeitos de direito, que o software, marcas, símbolos e logotipos do material adquirido pertencem a Tec Toy ou a seus fornecedores, sendo protegidos por leis nacionais e internacionais. Não é autorizado a venda do software original. 3. **Restrições de Cópia:** É proibido a cópia deste software e do material que o acompanha, podendo ser legalmente responsabilizado aquele que infringir esta restrição. 4. **Restrição do Uso:** Não é permitido a instalação deste jogo em rede, exceto se o software tenha sido adquirido para utilização em rede ou em sistema multi-usuário, e que para esse fim o Consumidor Final tenha adquirido ou alugado os meios 1 manual para cada usuário. É proibido a distribuição de cópias do documentação para terceiros. Não é permitida a utilização de engenharia reversa, descompilação, decompilação, decompilar, modificar, traduzir ou criar trabalhos derivativos baseados neste software ou em sua documentação, sem prévia autorização escrita da Tec Toy. 5. **Restrições de Transferência:** O software em posse é licenciado apenas ao Consumidor Final e não pode ser transferido e ter-se-á sem o consentimento prévio e escrito da Tec Toy. Qualquer transferência não autorizada deste software resultará no cancelamento imediato deste contrato. 6. **Cancelamento:** Este contrato é válido até seu cancelamento. Esta licença termina automaticamente, sem aviso da Tec Toy, na hipótese de infração de qualquer dos termos ou condições estabelecidas neste contrato. Após o cancelamento todos os documentos e cópias devem ser destruídos pelo Consumidor Final. 7. **Certificado de Garantia:** A Tec Toy garante que o software, quando devidamente utilizado, operará em conformidade com as descrições dos documentos do software. A Tec Toy garante o funcionamento do CDs por um período de 1 ano, a partir da data de compra, desde que utilizado em condições normais e em cópias produzidas pela Tec Toy. A Tec Toy se obriga a reparar itens em garantia ou substituir integralmente a peça paga pelo Consumidor Final. Os itens reparados em garantia terão o mesmo prazo de garantia dos itens originais. A garantia será aplicada a qualquer CD, desde que a Tec Toy considere ser sido objeto e sua utilização.

SEGA®

WARHEAD TOURNAMENT



Dreamcast®

EPIC
GAMES



INADEQUADO PARA MENORES DE 18 ANOS

18
anos

Contém cenas de:
Sangue e
Violência

ÍNDICE

Iniciando	2
Iniciar Sessão de Prática	5
Iniciando o Torneio Unreal	6
Rede	7
Opções	9
Homepage	10
Indicadores da Tela (HUD)	11
Armas	12
Outros Ítems.....	16
Comandos 80T e Mensagens	18
Dicas de Jogo	19
Técnicas Avançadas	20
Lista de Mapa.....	21
Créditos.....	22

INICIANDO

Certifique-se de que seu Dreamcast está configurada adequadamente e pronto para funcionar. Para maiores informações, consulte o Manual de Instruções que acompanha seu Dreamcast.

Abra o Porta do Disco pressionando o Botão Open (Abrir) e insira seu Disco Específico Unreal Tournament para o Dreamcast. Feche o Porta do Disco.

Pressione Power para iniciar o Dreamcast.



Conectores dos Controles

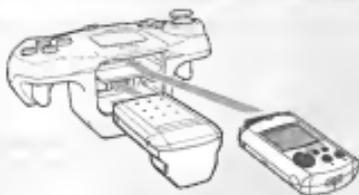
Use estes conectores para ligar o Dreamcast Controller ou outro equipamento periférico. Da esquerda para a direita: Controle A, Controle B, Controle C e Controle D. Use um conector para cada jogador, de 1 a 4 respectivamente.
NOTA: Conector do Controle também pode ser chamado de Porta.

Unreal Tournament é um jogo de 1 a 4 participantes via tela dividida (online, até 8 participantes poderão jogar simultaneamente). Antes de ligar seu Sega Dreamcast, conecte o(s) controle(s) ou outros equipamentos periféricos nas portas de controle do Sega Dreamcast. Se estiver jogando no modo 1 Participante, todos os controles serão usados para controlar seu jogador. Se for 2P, o Participante 1 utilizará os portais de controle A & B, enquanto o Participante 2 utilizará C & D. Para 3P, o Participante 1 utilizará o portal de controle A, Participante 2 utilizará o portal B, participante 3 usará o portal C e o portal D não será utilizado. Para 4 Participantes os Participantes 1 a 4 utilizarão os portais A a D respectivamente. Para retornar à tela principal a qualquer momento, pressione e segure simultaneamente as Botões A, B, X, Y e Start. Tal ação irá fazer com que o Sega Dreamcast reinicialize suavemente e exiba a tela principal.

PURU PURU PACK

Certifique-se de inserir o Puru Puru Pack apenas no plug de Expansão 2. O Puru Puru Pack não irá funcionar corretamente se for inserido no plug de expansão 1, e poderá coir ou poderá impedir o funcionamento do jogo.

Nota: Para retornar à tela título a qualquer momento durante o jogo, pressione simultaneamente os Botões A, B, X, Y e Start. Tal opção irá fazer com que o Sega Dreamcast reinicialize suavemente.



Soquete de Expansão 1

Botão R

Botão L

Soquete de Expansão 2

Controle Analógico

Botão Y

Botão B

Botão A

Botão X

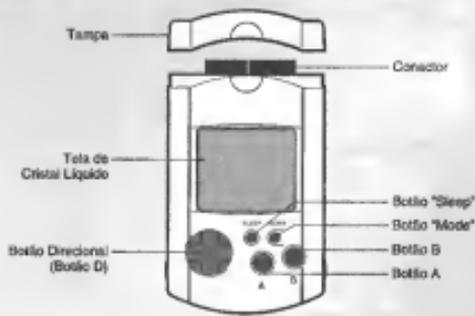
Controle Direcional
(Botão D)

Botão "Start"
Pause On/Off

DREAMCAST CONTROLLER™

Nunca toque o Botão Analógico ou os Botões L/R enquanto estiver ligando seu Sega Dreamcast. Tal opção poderá interromper o procedimento de inicialização do controle e resultar em mau funcionamento.

Se o Botão Analógico ou os Botões L/R forem realmente tocados ao se ligar o Dreamcast, desligue imediatamente e, a seguir, ligue novamente, certificando-se de não tocar o controle.



VMU™

Para salvar seu progresso ou sua configuração, será necessário inserir um VMU no controle em um soquete em qualquer portal do Dreamcast. São necessários 8 blocos de memória para salvar seu jogo de Unreal Tournament. Durante o andamento do Torneio, o jogo irá auto-salvar seu progresso. Suas configurações são auto-salvas quando você deixar o Menu de Opções.

Nota: Enquanto estiver utilizando um Arquivo de Jogo Específico do VMU, nunca desligue o Dreamcast, nem retire o VMU ou desconecte o controle ou outros equipamentos periféricos.

INICIAR SESSÃO DE PRÁTICA

Uma Sessão de Prática é idêntica a jogar o Torneio, mas você não progride no tabelão ao vencer. Você poderá também escolher e configurar seus inimigos (os controlados por computador), e jogar em qualquer cenário disponível que você gostar. Cada um dos modos possui um tela com resumo, onde você poderá estabelecer o número de inimigos, mortes e limites de tempo, e o mapa no qual você irá querer lutar. Primeiramente, selecione o número de jogadores, o seguir, um das seguintes tipos de jogo:

Deathmatch (Combate Mortal): Este modo é idêntica ao Torneio, mas você não progride. Navegue entre as mapas e pressione o Botão A assim que houver encontrado a mapa no qual você gostaria de jogar sua sessão de prática. A seguir escolha o personagem como quem você quer jogar e, então selecione a cor de sua equipe. O menu de opções do Combate Mortal irá aparecer assim que você houver escolhido o cor da equipe. Estabeleça o número de bots, companheiros virtuais de equipe, suas opções, o número de mortes e o limite de tempo para sua sessão. Realce "Play!" (jogar) e pressione o Botão A para iniciar sua sessão de prática.

Team Deathmatch (Combate Mortal de Equipe): Semelhante quanto a objetivo ao Combate Mortal, esta opção é jogado com Equipe Azul e Equipe Vermelho. O combate termina quando um dos equipes atingir o limite de mortes. Como antes, escolha um mapa, um personagem, uma equipe e então estabeleça suas opções.

Domination (Dominação): Idêntica ao Torneio de mesmo nome. Domine seu território tocando nos pontos de controle para modificá-los para o cor de sua equipe, o seguir prateia-os de seus inimigos.

Capture the Flag (Captura da Bandeira): Idêntica ao Torneio de mesma nome. Capture o bandeiro de seu inimigo e traga-a para si para marcar pontos. A primeira equipe a estabelecer o limite de pontos ganha. Selecione o mapa, personagem, equipe e, o seguir, estabeleça as opções de jogo.

Mutators (Mutantes): Este menu obriga opções especiais para prática de mapas, tais como configuração de Boixo Gravidade e Alta velocidade, ou crie um jogo como você gosta. Divirta-se arrebatando seus adversários com nada além de Rifles de Choque e Lançadores de Foguetes!

INICIANDO O TORNEIO UNREAL

A seleção desta opção irá fazê-lo entrar no Torneio e irá dar início à sua ascensão na tabela do Torneio. Registre seu nome e, a seguir, selecione seu grau de aptidão e vá para "Start" (Iniciar) e pressione o Botão A. Utilize o Botão Direcional para escolher seu personagem e, a seguir, pressione o Botão A para aceitar. Inicialmente, você poderá jogar apenas no modo Combate Mortal, mas ao subir na tabela outros modos se tornarão disponíveis. Após selecionar um modo, você irá ver as arenas disponíveis nas quais você poderá competir. A tela após essa irá lhe permitir uma visão de sua competição, completa, com nomes e perfis.

Você irá jogar em várias arenas diferentes conforme for progredindo na tabela; o primeiro "degrau" é um treino tutorial. Se você nunca jogou o Torneio Unreal ou ainda não conhece bem este tipo de jogo, jogue primeiramente o tutorial. Então, escolha a arena acima do tutorial. Todos os modos estão descritos abaixo:

Deathmatch (Combate Mortal): Mate tantos inimigos quanto for possível e tente evitar ser morto por eles. O jogador que alcançar o limite de mortes antes (ou que tenha a maior quantidade de mortes antes do limite de tempo) será o vencedor.

Domination (Dominação): Duas equipes (Vermelha e Azul) lutam pela posse de vários pontos de controle espalhados pela mapa. Para tomar um ponto de controle, simplesmente toque-o. Quando uma equipe possuir um ponto de controle, sua pontuação irá aumentar constantemente até que a outra equipe assuma o controle do ponto de controle.

Capture the Flag (Capture a Bandeira): Os jogadores são divididos em duas equipes, Vermelha e Azul. Cada equipe possui uma base com uma bandeira que eles devem defender. Os pontos são conseguidos quando um membro da equipe capturar a bandeira adversária, trazendo-a de volta até a base da equipe, enquanto que sua própria bandeira está guardada com segurança em sua base local.

Challenge (Desafio): A escada de desafio é um Combate Mortal livre para todos, contra os mais difíceis inimigos no Torneio nos mais diferentes ambientes, desde uma estação espacial marciana até o Nave Arena pessoal de Xon!

View Trophies (Ver Troféus): Conforme for progredindo no torneio, utilize esta opção para ver todas as troféus que você acumulou, assim que você houver avançado com sucesso pela menos um escalão. Quando você dominar com sucesso cada um dos diferentes modos de jogo, você será levado à Sala de Troféus e receberá um troféu por seus esforços.

REDE

Para Jogar Unreal Tournament em rede, seu Dreamcast deverá estar configurado com informações válidas de um ISP (Provedor de Serviços de Internet). Se seu Dreamcast não possuir nenhum informação ISP, por favor, insira o Dreamcast Webbrowser e registre sua informação ISP.

Ao selecionar esta opção no menu, você poderá registrar sua informação de Conta de Internet para contas dial-up e se você possuir um computador de banda larga, registre a informação neste menu para conectar-se aos servidores.

Dial-Up Accounts Menu

Switch Account: Você poderá registrar várias contas no Unreal Tournament, esta opção muda entre as contas disponíveis

Login: O nome de sua conta pessoal para seu ISP.

Password: Sua senha pessoal da conta.

Area Code: Isso é opcional, registre o código de área de seu ISP aqui.

Phone Number: Número de telefone para chamar seu ISP.

Primary DNS: O endereço IP do Domínio Principal de seu Servidor. Contate seu ISP para obter esta informação.

Secondary DNS: O endereço IP do Domínio Secundário de seu Servidor. Contate seu ISP para obter esta informação.

Dialing Options: Esta opção abre um menu para personalizar o modo em que seu telefone disco para se conectar.

Outside Line Prefix: Registre o número que você disco para conseguir uma linha externa (usuários residenciais não precisam disso).

Call Waiting Prefix: Registre o número que você disca para desativar o espera se você possui este serviço.

Long Distant Prefix: Registre o que você disco para iniciar uma discagem à distância (aberto necessário se seu ISP for de outra região).

Local Area Code: Registre o código do área de onde você está discando.

Dial Local Area Code: Selecione se deve ou não discar seu código de área mesmo para ligações locais (ON /OFF).

Pulse Dialing: Selecione para utilizar discagem de pulso ou de tom.

Connect: Conecte-se para obter sua conta ISP.

Broadband Adapter Menu

I.P Address: Registre a endereço I.P. de sua conta de banda larga/LAN. Se você não tiver certeza, tente utilizar 0.0.0.0. e deixe as outras campos em branca, tal ação poderá ser capaz de determinar automaticamente.

Subnet: Registre seu Subnet Mask se exigida por sua conta de banda larga/LAN, cantate seu provedor de banda larga se você não souber a certa qual é seu Subnet.

Gateway: Registre seu Gateway se exigida por sua conta de banda larga/LAN, cantate seu provedor de banda larga se você não souber a certa qual é seu Gateway.

Primary DNS: O endereço IP da Domínio Principal de seu Servidor. Contate seu ISP para obter esta informação.

Secondary DNS: O endereço IP da Domínio Secundária de seu Servidor. Contate seu ISP para obter esta informação.

Login: O nome de sua conta pessoal para sua conta PPPaE.

Password: Sua senha pessoal da conta para sua conta PPPaE.

Connect: Conecte-se à Lista de Servidores Master de Unreal Tournament.

ESCOLHENDO O SERVIDOR

Uma vez conectada aos servidores SegaNet, você será levada ao menu de Servidores. A lista de servidores disponíveis será exibida aqui.

Server: Exibe os servidores disponíveis na ocasião para jogar online. Você poderá classificar os servidores por NOME, JOGADORES ou PING pressionando à direita ou à esquerda para realçar as títulos. Pressione para cima ou para baixa para rolar pelas servidores e pressione a Botão A para aceitar e entrar no sistema da servidor. Pressione a Botão X para atualizar a lista de servidores e pressione a Botão B para sair da tela do menu. Utilize as botões L/R para ralar rapidamente a lista dos servidores, e você estiver utilizando a teclada, utilize as teclas Page Up/Page Down para mover a lista rapidamente e as teclas Home/End para mover-se até a topa e ao fim da lista.

Server: Este item exibe o nome da servidor. Ao classificar os servidores por name, todas as servidores irão aparecer em ordem alfabética por name.

Game: Exibe a tipo de jogo que está sendo rodada no servidor. Ao classificar servidores por jogo, todas as servidores irão aparecer sub-classificadas por tempo de PING.

Players: Exibe os números de jogadores na ocasião e o número máximo de jogadores que a servidor pode obrigar. Ao classificar os servidores por jogadores, todos os servidores irão aparecer sub-classificadas pelo número máximo de jogadores e, então, por PING.

PING: Exibe o PING para cada servidor do menu. Ao classificar os servidores por PING, todos os servidores serão exibidos do tempo de PING mais baixo para o mais alto. (Números menores são melhores).

Play: Utilize a informação de seu jogador atual para jogar contra adversários online.

Player: Acesso o Menu de Configuração do Jogador.

OPÇÕES

Audio: Muda as opções de Som e Música.

Music Volume: Ajusta o volume da música de fundo.

SFX Volume: Ajusta o volume dos efeitos sonoros.

Stereo/Mono: Ajusta a saída de som para mono ou estéreo.

Accept: Mantém as alterações feitas neste menu.

Cancel: Reverte as opções atuais e volta para o menu de opções.

Controller: Configura as opções para os jogadores 1 a 4 individualmente.

Config: Existem 4 opções de controles a escolher. Escolha a que for mais eficiente para você. A quarta opção foi desenhada para o controle Mad Catz' Panther DC.

Slope Look: Muda automaticamente o ângulo vertical de visão para coincidir com o ângulo de onde você está parado. Escolha ON/OFF.

Invert Y: Muda a inclinação da visão de superior para inferior e vice-versa, escolha ON/OFF.

H Sensitivity: Ajusta a sensibilidade horizontal analógica.

V Sensitivity: Ajusta a sensibilidade vertical analógica.

Auto Aim: Assistência de mira apenas para os controles. Se um mouse ou trackball estiverem conectados a mira automática será desabilitada.

Accept: Mantém as alterações feitas neste menu

Cancel: Reverte as opções atuais e volta para o menu de opções.

Keyboard: Configura as opções para os jogadores 1 a 4 individualmente.

Key Commands: Para mudar a tecla, escolha uma ação e pressione Enter. A próxima tecla pressionada substituirá a tecla que no momento ativa a ação.

Weapon Select Menu: Escolha atalhos de teclada para colocar imediatamente uma arma no seu mão.

Accept: Mantém as alterações feitas neste menu.

Cancel: Reverte as opções atuais e volta para o menu de opções.

Mouse: Configura as opções para os jogadores 1 a 4 individualmente.

Config: Escolha uma entre 8 opções de configuração de mouse.

Invert Y: Mude entre olhar para cima e para baixo e vice-versa.

Sensitivity: Muda a sensibilidade do rolamento do mouse.

Accept: Mantém as alterações feitas neste menu.

Cancel: Reverte as opções atuais e volta para a menu de opções.

Miscellaneous: Configura as opções para os jogadores 1 a 4 individualmente.

Dodging: Habilita o clique duplo em uma direção para fazer o seu personagem pular rapidamente naquela direção, ON/OFF.

Vibration: Habilita a suporte de vibração do Puru Puru Pack, ON/OFF.

Auto Weapon Switch: Habilita a troca automática para uma arma melhor quando você pega uma.

Instant Rockets: Habilita disparar foguetes instantaneamente – você não poderá disparar vários foguetes simultaneamente.

Accept: Mantém as alterações feitas neste menu.

Cancel: Reverte as opções atuais e volta para o menu de opções.

HOME PAGE

Esta opção vai tentar conectá-lo a internet e depois ao site do Torneio Unreal online. Se você não está conectado à internet, você será levado ao site offline localizado na disca Unreal Tournament e não vai poder acessar os links online.

INDICADORES DA TELA (HUD)

Durante o jogo, uma série de indicadores na tela, medidores de status, ícones e mensagens vão mantê-lo ao par de informações e situações importantes. Juntos, esses auxílios de informação conformam o seu HUD. Fique de olho na seu HUD para ficar em contato com os pequenos detalhes que podem acabar salvando a sua vida. Lembre-se, um jogador atento é um jogador vivo.



- 1: Identificação:** Identifica o inimigo ou o colega mais próximo ao centro da sua mira.
- 2: Nivel de Vida:** A barra indica quanta vida você tem.
- 3: Nivel de Armadura:** A barra indica quanta proteção de armadura você tem.
- 4: Inimigos Mortos:** Este número mostra quantas pessoas você matou e qual o seu lugar no ranking se você estiver entre os 3 primeiros no Combate Martal.
- 5: Indicadores de Munição:** Mostra quanta munição a arma ativa contém.

ARMAS



Impact Hammer

Disparo Primário: Apenas segure o botão de disparo; ele vai soltar automaticamente quando você tocar alguém.

Disparo Secundário: Impacto rápido; pode atirar inclinado se você acertar o tempo.

Usado originalmente como ferramenta dos trabalhadores dos minos, o martelo de impacto é uma ferramenta de destruição pneumática que atira e pulveriza oponentes tão eficientemente quanto triturava rochas antigamente. Use-o para destruir seus inimigos de dois maneiras: Acerte-os com golpes rápidos repetidamente ou correque-o e bata com um único e poderoso golpe.



Enforcer

Disparo Primário: Taxo de disparos normal.

Disparo Secundário: Taxo rápido de disparos.

Esta arma de mão leve porém poderosa é um motor potente e preciso de curta e médio alcance. É tão fácil de manipular que você pode usar um em cada mão. A jó rápido ocção do Enforcer pode ser aumentado usando o técnico de disparo lateral, um pouco menos precisa, mas igualmente mortal.



Shock Rifle

Disparo Primário: Irradiação imediata de energia.

Disparo Secundário: Projétil lento de energia.

Ataque Combo: Atire um projétil com o disparo secundário junto com o disparo primário para uma explosão mais poderosa.

Emitindo potentes explosões de energia pura o devastador rifle de choque é o arma ideal para ataques de médio e longo alcance. O disparo primário causa um choque instantâneo com precisão máximo; o disparo secundário lança um projétil de energia mais lento.



Ripper

Disparo Primário: Bolos ricocheteantes.

Disparo Secundário: Lâminas explosivas.

Um descendente do Razor Jack o Ripper tem lâminas maiores que seu precursor. As lâminas afiadas o laser ricocheteiam em superfícies sólidas, tornando não somente possível matar a 90 graus, mas também tornando-o fácil. O disparo secundário faz as lâminas explodirem com o impacto gerando um raio considerável de destruição.



Rocket Launcher

Disparo Primário: Lança granadas-foguete que explodem com o impacto.

Disparo Secundário: Lança granadas normais que explodem depois de alguns segundos.

O lançador de foguetes é um meio extremamente versátil como arma de médio e longo alcance. Segure o disparo primário e solte para lançar de uma a seis granadas-foguete espalhadas, as granadas vão explodir com o impacto. Pressione e segure o disparo primário, então pressione o disparo secundário para lançar uma formação circular de granadas. Use o disparo secundário sozinho para atirar de uma a seis granadas normais que vão explodir depois de alguns segundos. Usuários avançados podem se aproveitar da capacidade de atração por calor do lançador de foguetes. Para usá-lo coloque a mira sobre um oponente até que ela mude para um X vermelho então solte seus mísseis e veja-os destruir sua presa.



Flak Cannon

Disparo Primário: Atira como metralhadora dentada.

Disparo Secundário: Lança uma granada-metralhadora que explode com o impacto.

Este triturador de inimigos portátil pode matar instantaneamente a qualquer distância. O disparo primário causa uma explosão concentrada contendo vários kilos de metal fragmentado. A média alcance o resultado é geralmente letal. O disparo secundário dispara uma granada-metralhadora que explode com o impacto. Poucos oponentes sobrevivem ao impacto direto de uma granada do canhão Flak.

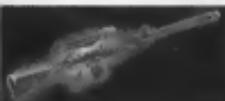


BioRifle

Disparo Primário: Atira mantes de lama tóxica.

Disparo Secundário: Segure e salte para disparar um mante maior de lama tóxica que explode em várias mantes cam a impacto.

Esta arma não-convencional de pequeno e média alcance é mais mortal da que parece à primeira vista. O dispara primária caspe montes de lama tóxica que grudam em superficies sólidas e flutuam na água. Eles explodem depais de alguns segundos (ou quando tocadas par outra objeto ou passante), causando um estraga considerável. Alguns competidares cabrem as pisas, paredes e tetos de carredares estreitos cam lama e depais carregam para trás para pegar perseguidores desatentos. Pressione e segure a dispara secundária para carregar e disparar uma enorme bolha que vai literalmente explodir quando atingir uma superficie, espalhondo pedoças menores da perigasa substância par um grande raia.



Sniper Rifle

Disparo Primário: Dispara de rifle narmal.

Disparo Secundário: Dispara cam "zoom" na alva.

O fato de que sue desenha se manteve virtualmente a mesmo por décadas demantra a funcionalidade atemporal e universal da Rifle de Precisão. O dispara primária mastra um rifle muito rabusto capaz de acabar abruptamente cam a carrida pela titula de Grande Campeã de um competidar. O dispara secundária dá um zoom em seu alva, ecanomizando tempo, esforça e munição por permitir acabar com as inimigas com um único tira na cabeça. Pressione e segure a dispara secundária navamente para retornar a visã normal.



Minigun

Disparo Primário: Taxa de dispara normal; mais preciso.

Disparo Secundário: Taxa de dispara rápida; menos precisa.

Tão simples quanta perigosa, a Mini-arma possui um tambor rotatório e uma inigualável taxa de dispara. Se a dispara primária não é rápida o suficiente para você, tente a muito mais rápida (e menos precisa) dispara secundária. Boa mira é a chave para dominar a mini-arma. Com um pouco de prática você vai reduzir seus oponentes a meras apanhadas de balas.



Pulse Gun

Disparo Primário: Disparos rápidos de plasma.

Disparo Secundário: Fluxo constante de plasma.

Poderosas disparas de plasma inandescente, uma alta taxa de disparas e um feroz dispara secundária fazem da arma de punha uma arma de média alcance muito popular. O dispara primária perfura alvas com tiras de plasma brilhante; a dispara secundário emite um fluxo contínuo de uma substância verde incandescente. A arma de punha usa pentes contendo 50 tiras que devem ser substituídas quando vazios.



Chainsaw

Disparo Primário: Carte frontal.

Disparo Secundário: Carte lateral.

Baseada em uma antiga ferramenta de carte de madeira, a serra elétrica é uma devastadora arma para a luta corpo a corpo capaz de causar estragos em massa instantaneamente. O dispara primário é uma manobra de força enquanto a dispara secundária move a lâmina lateralmente (ideal para decapitações). Nota: A serra elétrica só está disponível em alguns mapas.



Redeemer

Disparo Primário: Lança uma ogiva nuclear miniatura.

Disparo Secundário: Lança e guia uma ogivo nuclear miniatura.

A primeira vez que você vir esta arma nuclear em miniatura em ação, você vai concordar que esta é a arma mais potente de todo o torneio. Lance um míssil lento porém absolutamente devastador com o disparo primário. O disparo secundário permite que você mesmo guie a bomba com uma visão da ponta do foguete. Tenho em mente que você fica vulnerável enquanto está guiando o projétil do Redeemer. Devido a extrema potência de sua munição, o Redeemer se esvazia após um tiro.

OUTROS ÍTENS



Translocador

O translocador é um teletransportador portátil. Funciona como arma, ferramenta de defesa e modo de transporte.

O translocador consiste em duas partes, um módulo origem e um módulo destino. Jogue o módulo de destino com o botão de disparo primário; então pressione o botão de disparo secundário para se teletransportar imediatamente para onde o módulo de destino aterrissou.

Se você jogar o módulo de destino perto o suficiente de um inimigo você pode "telemotar" o seu oponente, matando-o e pegando sua arma. Isto requer uma certa habilidade para realizar porém é extremamente gratificante aterrissar e matar instantaneamente.

Em jogos de captura de bandeira, se teletransportar enquanto leva a bandeira faz a bandeira cair. O translocador só está disponível para certos modos de jogo.



Health Pack

Repõe uma quantidade razoável de vida, até o máximo normal.



Keg O' Health

O barril de vida dá uma quantidade inusual de vida, bem mais que a capacidade normal.



Health Vial

Cada frasca de vida dá uma pequena quantidade de vida, porém pode aumentar mais do que a capacidade normal, como o barril de vida.



Thigh Pads

Estes acessórios leves dão uma pequena quantidade de proteção.



Body Armor

Dá uma quantia considerável de proteção.



Shield Belt

Este útil vestuário não só segura suas calças como é a ferramenta de defesa mais poderosa no Torneio. Conseguir o cinto maximiza sua armadura, criando uma defesa contra seus adversários.



Damage Amplifier

Aumenta dramaticamente o poder de todas as armas. O Amplificador de Danas dura 30 segundos e faz a arma usada ficar verde e brilhar.



Invisibilidade

Torna-o invisível temporariamente.



Anti Grav Boots

Pegar as botas permite que você pule muito mais alto que o normal. Enquanto estiver no ar você terá controle limitado da sua trajetória de vôo. Uma vez cam as botas, elas vão durar três saltos, portanto tire vantagem delas enquanto pode.

COMANDOS BOT/MENSAGENS

Durante o jogo você pode escolher um menu de mensagens que você pode dizer durante o jogo. Simplesmente pressione o botão **START** enquanto joga para abrir o menu de pausa e selecionar os comandos bot, então escolha as ordens que você quer dar para o seu time. Pressione o botão **A** quando sua opção estiver em destaque para executar o comando. Você pode dar ordens individuais a integrantes da sua equipe colocando-os no seu site. Os nomes deles então vão aparecer no seu HUD, selecione então as ordens a executar. Comandos de equipe estão disponíveis apenas nos modos de jogo **Dominação** e **Captura da bandeira**.

A seguir uma lista dos categorias e suas respectivas mensagens:

COMANDOS BOT

Defense (Defesa)

Hold Positions (Manter a posição)

Attack (Atacar)

Follow me (Siga-me)

MENSAGEM (Somente com Teclado)

Wave (Onda) (Padrão J)

Taunt (Mensagem) (Padrão K)

DICAS DE JOGO

Certifique-se de aprender como comandar seus companheiros de equipe usando o menu de ordens. Dizer aos seus comandados para atacar enquanto alguns defendem ou dão cobertura tem um valor inestimável no torneio.

No momento que o combate começa você está equipado com seu Martelo de Impacto e Enforcer. Essas são boas armas para começar mas há armas muito mais eficientes estrategicamente colocadas nos cenários dos batalhos! Ande e pegue as armas antes que seus inimigos o façam! Lembre-se de continuar se movendo porque um alvo em movimento é muito difícil de acertar do que um parado. Melhor constantemente é uma ótima maneira de evitar ser alvejado enquanto mantém a mira no inimigo. Foça-o ou deixe-o!

Algumas armas como o Lançador de Foguetes explodem e causam danos esparsos. Use os danos esparsos para ferir os inimigos mirando perto deles ou no chão próximo a eles. Um par de explosões vão acabar com seu inimigo imediatamente.

Muitas armas são ótimas para um combate próximo, enquanto outras são melhores para combates à distância. O Conhão Floco é ótimo em opções de perto enquanto que o zoom do Rifle de Precisão faz dele o melhor arma de longo alcance.

Muitas armas que explodem e causam danos esparsos vão machucá-lo se explodirem muito perto de você. Preste atenção onde você atira ou você pode perder pontos!

Jogando com um controle, você pode habilitar a opção Miro Automático no menu Miscelânea. Com essa opção habilitada e somente com o controle esta opção pode te ajudar muita a subir vários degraus no torneio.

TÉCNICAS AVANÇADAS

SPREES (DISPARADAS)

Se você matar 5 ou mais oponentes sem morrer você estará em Disparado Mortal. Você vai receber um aviso verbal e seus inimigos um aviso que você está indo bem. Se você mata 10 ou mais inimigos seguidos você estará em "Rampage". Há muitos níveis de disparada, veja quão alto você pode ir.

MULTI KILLS (MORTES MÚLTIPLAS)

Quando você elimina alguém, você tem 03 segundos para eliminar outra pessoa e marcar uma morte múltipla. Os níveis de morte múltipla são:

- Double Kill (Morte Dupla)
- Multi Kill (Morte Múltipla)
- Ultra Kill (Morte Ultra)
- Monster Kill (Morte Monstro)

HEADSHOTS (TIROS NA CABEÇA)

Um tiro preciso com o ripper ou com o rifle de precisão mata o oponente com um golpe se você mirar bem. Se você eliminar alguém com um tiro na cabeça, você vai receber a mensagem de que você acertou a cabeça.

DODGING (ESCONDENDO)

No torneio Unreal você pode se esconder pressionando um tecla de moviment duas vezes em qualquer direção. Habilite esta ferramenta no menu de opções. Se você não gostar dela você pode desabilitá-la, mas esteja atento, muitos ótimos jogadores que aprendem esta técnica viram mestres do Unreal.

LISTA DE MAPA

LISTA	Máximo de Jugadores	Máx. Jugadores Tela Dividida	LISTA	Máximo de Jugadores	Máx. Jugadores Tela Dividida
DEATHMATCH			Oblivion	4	2
Agony	6	3	Outskirts	6	3
Babylon	4	3	Paladin	4	4
Barricade	8	4	Pantheon	6	3
Blockparty	6	3	Phobos	2	2
Brickyard	6	3	Pressure	8	4
CanyonFear	4	3	Sector9	4	4
Codex	8	4	Singularity	6	4
ColdSteelPressure	4	4	Sorayama	6	4
Cave	4	3	SpaceNexus	4	4
Curse	8	3	Stalwart	6	3
Damnation	4	4	StalwartXL	8	4
Deck16	6	4	StationControl	4	4
Depot	4	3	Underlord	4	3
Dust	4	3			
Flux	4	3	CAPTURE THE FLAG		
Gearbox	4	3	Command	8	4
Girdler	4	3	Coret	8	4
Google	4	2	Dreary	8	3
Halberd	6	3	EternalCave	8	4
Healpod	6	4	Face	6	4
Hyperblast	6	4	Face2	6	2
Industrial	6	4	Gauntlet	8	2
Infernal	4	3	Lavagiant	8	4
Instinct	4	3	Niven	8	2
Liandri	6	4	Phalanx	6	4
Loathing	4	4	Sepulchre	6	4
Malevolence	8	3	Spirito	6	4
Megaplex	6	3	Stormfront	6	4
Morbias	4	2	Sundial	6	4
Morpheus	6	3			
Nebula	6	3			
NeoTokya	4	3			

LISTA	Máximo de Jogadores	Máx. Jogadores Tela Dividida
DOMINATION		
Cinder	8	3
Coagulate	6	4
Condemned	6	3
Gearbolt	8	2
Ghardhen	8	4
Haod	4	4
Lament	6	4
Olden	8	2
Osiris	6	4

DREAMCAST LEVEL

CONVERSION

Desenhista de Nivel	Arjan "Atje" Vroegop
	Nick "Kruel" Herres
	Sideny "Clawfist"
	Rauchberger
	Claude "Mier" Meyer
	Tomasz "Millennium"
	Jachimczak
	Peter "Claymore" Nederlof
	Jeremy "Faceless" Graves

CRÉDITOS

SECRET LEVEL GAMES

Produtor	Pete Clark
Programador Líder	Josh Adams
Programador	David Pridie
Adicional	Otávio Good
Programador	Jeffrey Tseng
Ferramentas de Progr.	Ross Kakuschke
Artista Líder	Christopher Bretz
Artistas	Kern Nembhard
	Chris Kniffen
Revisor Técnico	Jeremy Gordon

EPIC/DIGITAL EXTREMES

Programadores	Erik de Neve
	Steve Polge
	Jack Porter
	Brandon Reinhart
	Andrew Scheidecker
	Tim Sweeney
	Carlo Vogelsang
Arte & Modelos	Shane Caudle
	James Edwards
	Pancho Eekels
	Steve Garofalo
	Mike Leatham
	John Mueller
	Everton Richards
	Dan Sarkar
	James Schmalz
	James Green

Desenhista de Nivel

Cliff Bleszinski
 Elliot Connon
 Shone Caudle
 Rich Eastwood
 Poncho Eekels
 Dove Ewing
 Sidney Rauchberger
 Cedric Fiorentino
 Warren Marshall
 Alon Willard
 Alexander Brandon
 Sascha Dikiciyon
 Dave Ewing
 Lani Minello
 Shannon Newmans
 Michiel Van De Bos
 Mark Rein
 Jay Wilbur

Música & Som**Biz****INFOGRAMES**

Produtor
 Produtor Associado
 Diretor de Publicação
 Serviços de Suporte
 Supervisores de QA

Mott Powers
 Tim Hess
 Michael "Gilly" Gilmartin
 Ezequiel "Chuck" Nunez
 Donald "Das_Caribou" Clay
 Jeff "Daddy-O" Loney
 Dave "TheProfessional"
 Strang
 Tomosi "Cynic" Akimeta
 Lupe "StrungOut" De Leon

Testador Líder
 Assistente

Testadores

Jared "Sommiches" Jackson
 D'Artagnon "D'Ary" Greene
 Geoffrey "3DOMAN" Smith
 Joson "Jborg1" Pope
 Jeremy "x_fade" Rovinske
 Mike "Gen" Tetz

Diretor de Marketing
 Produtor de Marketing

Barbara Gleason
 Melissa Farmer

Gerente

Serviços Criativos
 Gerente

Cecelio Hernandez

Gerente de P.R.

Meridith Broun

Produtor Web Sênior

Jacob Robinson

Serviços Criativos

Chris Curtis

Coordenador

Artistas Gráficas

Mosanori Shimazato
 Maye Daniel
 Bill Fitts

Gerente de Publicação

W.D. "Torvo" Robinsan
 Rick "ophelion" Fish

Documentação

Especialistas

Engenheiros

Luis Rivos
 Ken Edwards
 Sondra Jackson
 Joy Schnee
 Dove Constella

Relações Públicas

INFOGRAMES, SEATTLE

Gerente de QA

Zenon "Z" Thornton

Testador Líder

Greg "Porkfry" Hertager

Testadores

P. Tseren "Loki" Sodbinov
Marcus "Mr.King" King
Kyle "Lil'Skippy" Cospersan

SEGANET TEAM

Produtor de Internet

Jeff "hal9000" Hedges

Testadores de QA

Darren "SMACKAVELI"

Nogtalon

Joey "BLOODBATH"

Edwards

Samir "Perpetrator" Gupta

Testadore de Núcleo

Nicolas "jetfiroy" Azizian

Lance "Jodysan" Nelson

Paco "Trunks" Youngel

Ryan "MadLink"

Sindlecker

Josh "MacrossJXS" Simpson

Jason "GadBomber" Nolen

Leland "Sicwiti" Ware

Jorge "GeeMoney" Chacon

Eric "Shujin" Wilhelm

Cliff "LDAngel987" Wilhelm

Agradecimentos Especiais:

Fred Huey, Jonathan Kaplan, Muwaffa Lahman, Gib Biddle, Louis Roitblot, Jerry Markota, Joey Berrios, Art Datangel, Ryan Hurth, Steve Willers, Dow Traux, Brad Witters, Mike Browning, Skip McIlvaine, Julia Miller, Bee Yinn Low, Britt Morris, Sergey Gitman, Sami Tabikh, Aiyu Li, Eugene Archibald, Gabriel Belinsky, Eric Fehr, Jeff Wade, Keitaro Shigemasa, Tina Mendez, and David Rudolph.

**EM MEMÓRIA DE
DAVE PRIDIE**



Copyright © 1999, 1998 CRI

Tec Toy

Termo de garantia

- 1 A Tec Toy (Tec Toy S.A.), após identificada perante o consumidor pelo endereço e telefones constantes da fiscal deste termo de garantia, garante este produto pelo período de um ano abarcando as seguintes condições.
- 2 O período de garantia será contado a partir da data de nota fiscal de revendedora ou primeiro adquirente consumidor, desde que o produto venha a ser transferido a terceiros.
- 3 O atendimento em garantia será feito exclusivamente por oficina autorizada pela Tec Toy para este modelo de produto (que chamamos abreviadamente oficina), exceto pelo consumidor em relação limitada com o produto ou caso a oficina da Central de Atendimento ao Consumidor (CAC) da Tec Toy, cujos telefones e endereços constam do final deste termo de garantia.
- 4 O consumidor residente em localidade onde não haja oficina, será responsável pelos despesas o pagamento do transporte de ida e volta do produto à oficina de outra localidade.
- 5 Nenhum revendedor está autorizado a retirar produto de consumidor para consertá-lo à oficina, ou desta enviar o para devolução ao consumidor sem fornecer informações em nome da oficina ou da Tec Toy sobre o andamento do serviço. A Tec Toy não se responsabiliza por eventuais danos ou despesas em decorrência do não observância desta estipulação.
- 6 O prazo para a execução de um serviço terá início na data de entrega do produto à oficina, que, adequa, os ordens de serviços, o data entregue para o sua conclusão. A Tec Toy ou o oficina não serão responsáveis por eventual dano de consumidor em retirar o produto da oficina.
- 7 A garantia cobre as falhas de qualidade que ocorrem em tempo hábil pelo consumidor e constatadas pela oficina, na sem o produto impróprio ou inadequado às condições normais de uso, considerando-se como falhas as informações sobre o produto comprovadamente divulgadas pelo Tec Toy via site e no apresentação do produto ao consumidor, incluindo-se o manual de instruções de uso do produto.
- 8 O consumidor tem o prazo de noventa dias, a contar da data da nota fiscal de revendedora ou primeiro adquirente consumidor, para reclamações de irregularidade (falhas) operantes, ou seja, de fácil e imediata observação no produto. Findo este prazo, somente por caso de consumidor, por exemplo, os serviços que envolvam os seguintes itens: todos aqueles que constituem a sua parte externa e qualquer outra acessível ao usuário, tais como: microfone, teclado, cabos de microfone, bateria, pilhas, fone e acessórios em geral.
- 9 A garantia não abrangem as danos que o produto venha a sofrer em decorrência de: a) acidentes ou eventos do natureza [tais como CDs ou DVDs]; b) utilização em desacordo com o manual de instruções; c) ligação e sistema elétrica com voltagem imprópria, ou sujeita a flutuações excessivas ou sobrecargas; d) uso de CD para limpeza do teclado ditta ou qualquer outro dispositivo para tal finalidade; e) uso de CD-RWW pineto. O produto poderá a garantia se a nota fiscal do revendedor ou primeiro adquirente consumidor, ou este termo de garantia, apresentar erros ou omissão, ou ainda se o produto apresentar sinais de ter sido utilizada por terceiro ou oficina não autorizados pela Tec Toy para este modelo do produto.
- 10 Este produto destina-se exclusivamente ao uso doméstico ou amador. A garantia não cobre qualquer prejuízo do usuário, amador ou profissional, decorrente de impossibilidade de uso do produto.
- 11 Nenhum revendedor ou oficina tem autorização para alterar as condições aqui mencionadas ou assumir compromissos em nome de Tec Toy.
- 12 O atendimento ao período de garantia será feito mediante a apresentação deste termo juntamente com a nota fiscal do revendedor ou primeiro adquirente consumidor.
- 13 A Tec Toy manterá a disponibilidade de peças e materiais pelo período de cinco anos, a contar da data em que cessar a fabricação ou a importação do modelo de produto.

CAC - Central de Atendimento ao Consumidor

Fone: (11) 3661-3166

www.tectoy.com.br

cdsuporte@tectoy.com.br

TEC TOY

Nº CO 374 035 451

PRODUTOS DO PÓLO INDUSTRIAL DE MAMAUÉ



PORRADA PARA TODO LADO!

13 LUTADORES DOS MAIS VARIADOS ESTILOS!
BATALHAS EM AMBIENTES TOTALMENTE 3D!

8 MODOS DE JOGO DIFERENTES! PORRADA
PARA ATÉ 4 JOGADORES AO MESMO TEMPO!

MULHERES SUPER SENSUAIS E MUITA LUTA...
QUER MAIS?!