

...tenha

cuidado

com o

que

 **QUAKE**
você

deseja



id

TEC TOY
multimedia

ÍNDICE

Prelúdio para a Destruição	2
Requisitos do Sistema	2
Instalando Quake.....	2
Dados Básicos do Jogo	3
Comandos, Menu & Console	5
Linha de Comando	6
O Jogo	6
Seu Novo Meio Ambiente.....	8
Ação Coletiva	12

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

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

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

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

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

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3.200 - Jardim Três Montanhas Osasco - SP
CEP 06276 - 000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

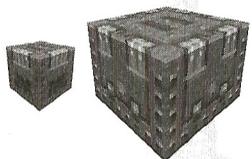
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421

Trocando de Arma: Se você está disparando com uma arma e sua munição termina, Quake troca automaticamente para outra arma. Ele nunca vai mudar para o Lança-Granadas ou o Lança-Foguetes por, digamos, razões óbvias. Então você está atirando feliz por aí e repentinamente está com o machado, mas isso não significa que toda sua munição terminou: você ainda deve ter umas granadas. Porém Quake exige que você troque para estes perigosos explosivos por conta própria.

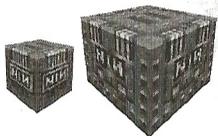
Dica: Se você disparar o Thunderbolt debaixo d'água ele descarregará todos os seus cartuchos, em todas as direções, num único e gigante KA-ZAP! Com você no centro: não tente isso em casa.

Munição

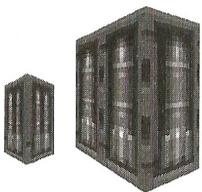
As oito armas usam quatro tipos de munição. Cada tipo de munição vêm sempre em dois estilos: pequeno e grande. O cartucho grande tem o dobro de conteúdo do pequeno.



Shells (Cartuchos): Para espingardas e escopetas. Uma caixa pequena possui 20.



Flechettes (Dardos): Para Nailguns e Supernailguns. Uma caixa pequena possui 25.



Grenades (Granadas): Para Lança-Granadas e Lança-Foguetes. Um caixote pequeno possui 5.



Cells (Baterias): Para o Sr. Thunderbolt. Uma bateria pequena possui 6 cargas, que duram um pouco mais de 1 segundo.

Console

Pressione a tecla ~ (til) para visualizar o console. Assim como no Menu Principal, quando o console está selecionado, o jogo estará pausado. Uma grande variedade de comandos esotéricos pode ser acionada pelo console. O arquivo README.TXT contém avançados comandos de console.

Linha de Comando

Para parâmetros de linhas de comando especiais, veja o README.TXT.

Códigos de Proteção

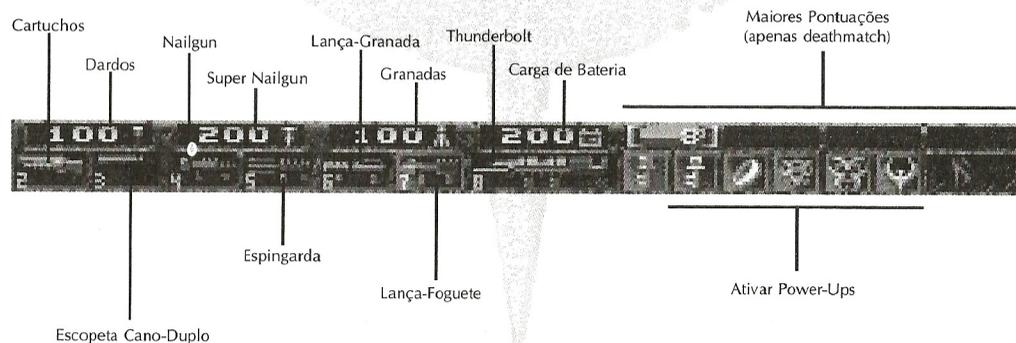
A Id Software, como em seus jogos anteriores, removeu todos os códigos de proteção de Quake

O Jogo

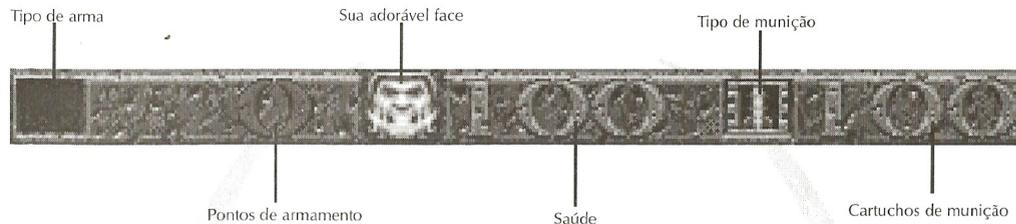
A Tela

A parte larga no topo da tela é a área de visão, onde você verá os monstros e a arquitetura. Imediatamente abaixo está a Barra de Inventário. Abaixo dela está a Barra de Status. Você pode aumentar a área de visão (pressionando a tecla +), até englobar as barras de Inventário e de Status. A tecla - encolhe a área de visão.

Barra de Inventário: Lista munição, armamento, resultados dos deathmatches (combates mortais) e power-ups. A arma ativada está acesa. Cada arma possui um número, tecla o número apropriado para selecionar a arma correspondente. No deathmatch, os quatro melhores resultados são apresentados, com a(s) cor(es) do(s) participante(s).



Barra de Status: Uma parte vital da tela. Quando seus armamentos, munição, pontos de acerto são poucos, o número se torna vermelho. Isso é um sinal, cara.



Barra de Pontuação

Segure a tecla Tab para substituir a barra de status pela barra de pontuação. Ela lista a porcentagem de monstros que você matou, segredos que achou e tempo gasto, junto ao nome do nível. No Deathmatch, a barra de pontuação lista as seis maiores pontuações, e o nome dos jogadores.



Mensagens

Quake fala com você de tempos em tempos. Algumas mensagens aparecem no topo da tela. Elas não são críticas, elas avisam que você pegou um objeto, ou morreu de uma forma peculiar. Ignore essas mensagens se quiser. Certas mensagens aparecem inconvenientemente bem no meio de sua visão. Essas são sempre importantes, e você não deve ignorá-las!

Terminando um Nível

Uma vez terminado um nível, você encontrará um sliggate ou um arco diferenciador levando para o próximo nível. Passe por eles para emergir em outro nível.

Você inicia um nível com os mesmos pontos, armamentos e munição que tinha ao terminar o nível anterior. No caso de você possuir mais de 100 pontos de acerto (devido ao megahealth power-up), você iniciará o novo nível em 100. Se um power-up estava ativo no final de uma fase, infelizmente não continuará funcionando na nova fase. Faça o melhor uso deles.

Terminando uma dimensão

Uma vez terminados todos os níveis de uma dimensão, você retornará à sala de início. Novas dimensões começam cruas: você, sua espingarda e seu machado.

Seu Novo Meio Ambiente

Poder de Fogo

Você é abençoado por oito diferentes meios de destruição em massa. Cada um possui seu lugar numa dieta balanceada.

Machado: O último recurso: Um cara-a-cara com os monstros de Quake demonstram o menor nível de bom-senso.



Espingarda: A arma básica, comparada com todas as outras armas de fogo, perde.

Escopeta Cano-Duplo: Uma valiosa arma com três desvantagens: Primeiro, ela usa dois cartuchos por disparo; segundo, é lerda; terceiro, sua área de ação fica muito dispersa em disparos à longa distância. Mas em geral, quando você encontra essa belezinha, a outra espingarda começa a enferrujar.



Nailgun: Um lança-dardos que crava nos caras maus dois "flechettes" de uma vez.

Supernailgun: Um grande equalizador. Quatro canos rotatórios cuspidos farpas como loucos. Pró: Inimigos caem como moscas mortas. Contra: Come munição como se fosse pipoca.



Lança-Granadas: Explodindo bombas elegantemente pelo ar. Você pode inclusive tabelar uma granada no chão ou numa parede. Em quem encostar, explodirá. Se você errar o monstro, ela cairá no chão, e poucos segundos após, explodirá. Se bobear é possível jogar granadas em você mesmo, essa arma ainda é minha favorita!



Lança-Foguetes: Para quando positivamente, absolutamente, uma granada precisa chegar lá rapidamente.



Thunderbolt: Experimente este raio de pura energia, você irá gostar. Use a mesma técnica aplicada quando você rega sua roseira.



Enforcer (Versão registrada): Grunt nova versão. Grunts mais carrancudos e carniçeiros que os outros, vestem armadura de combate e já vem maquiados de fábrica.



Knight: Carne enlatada. Abra e veja se ainda está fresca.



Dead Knight (Versão registrada): Essa particular carne enlatada costuma tentar abrir você!



Rotfish (Versão registrada): Pequenas e desagradáveis criaturas aquáticas.



Zombie: Não matará aquele que não mais vive. Mas você pode arrebatá-lo até reduzi-lo a insignificantes pedaços.



Scrag: Flutua como uma borboleta, ferroa como uma abelha, e é feio pra diabo. Não são grande coisa, mas gostam de picar você.



Ogre: o que é pior do que um monstro canibal de 2,5 metros de altura? Um desses com uma serra elétrica. E uma mochila cheia de granadas.



Spawn (Registrado): Uma bolha asquerosa saltitante tão difícil de matar quanto de ignorar. Eeca.



Fiend: Em essência, serras circulares orgânicas, abundantes e ansiosas por destruição!



Vore (Registrado): Horror aracnídeo híbrido. Fique de olho na bola de fogo que ele atira.



Shambler: Até os outros monstros o temem, espere então ser apenas surrado. Ele não dá a mínima para explosões. Boa sorte.

Dica: Algumas armas são mais eficientes quando usadas contra certos monstros. Se um novo monstro parece realmente forte, experimente trocar de arma.

Episódio

Após as salas de técnica, você se encontrará num quarto com quatro saídas. Cada uma leva para um diferente complexo militar, onde existe um sliggate ao final o levando para outra dimensão (episódio). Se você não se registrou, o primeiro episódio, Dimension of the Doomed (Dimensão da Destruição), é o único lugar para onde pode ir. Depois de registrado, todos os quatro episódios estarão disponíveis. Os outros três episódios, em ordem do segundo ao quarto, são Realm of Black Magic (Domínio da Magia Negra), Netherworld (Mundo Inferior) e The Elder World (O Mundo Ancião).

DICA: Do episódio 1 ao episódio 4, as dimensões se tornam progressivamente mais difíceis. Sugerimos que você jogue os episódios em ordem para obter o máximo de diversão de Quake.

Informe-se

Andar: Use as setas ou o mouse. Para andar fime para frente, segure a tecla para frente (Seta para cima ou botão central do mouse). Vire para a direita ou esquerda com as setas, ou andando com o mouse para a direção desejada.

Correr: Segure a tecla Shift para aumentar sua velocidade.

Pular: Pressione a barra de espaço ou o enter para pular. Você pula mais longe se estiver se movendo no momento, e você pula mais alto se estiver subindo uma rampa no momento. Você ficará surpreso com os lugares que alcança pulando. Você até pode evitar alguns ataques dessa forma.

Nadar: Sob a água, mire a direção em que deseja ir e pressione a tecla para frente. Você possui total liberdade em três dimensões. Infelizmente, como na vida real, você pode se perder embaixo da água. Use o pulo (barra de espaço ou tecla enter) para subir à superfície.

Uma vez na superfície, segure o botão de pulo para boiar. Para sair da água, nade até uma rampa ou degrau e pressione o botão de pulo. Se você está num poço ou não consegue um ponto de apoio, você não poderá sair da água neste ponto. Existe sempre outra saída, mas você precisará submergir para encontrá-la.

Atirando: clique a tecla Ctrl ou o botão da esquerda do mouse para disparar. Segure este botão de tiro para continuar disparando.

Use: Quake não possui um botão de "uso". Para apertar um botão, abrir uma porta, ande até ela, ou então atire. Para subir uma plataforma, ande até ela. Se uma porta não quer abrir ou uma plataforma não quer descer, você deve precisar de algo especial para ativá-las.

Pegando coisas: Para pegar itens, armas e power-ups, ande sobre eles. Se você não consegue pegar algum item, significa que você já tem o máximo possível. Se é um armamento, significa que você está tentando pegar algo pior do que já tem.

Encontrando coisas

Botões e Plataformas: Botões se ativam com um toque e plataformas devem ser pisadas. Se você vir um botão de aparência diferente que não consegue tocar, deve ser um botão atirável, fogo nele.

Portas: A maioria das portas se abrem quando você se aproxima. Se uma não abre, procure um botão, plataforma ou chave.

Portas Secretas: Algumas portas estão camufladas. Quase todas as portas secretas abrem-se quando você atira nelas ou as acerta com um machado. O resto é aberto por plataformas de pressão escondidas ou botões.

Plataformas: A maioria das plataformas apenas vai para cima e para baixo. Algumas seguem trilhas pelas salas ou níveis. Normalmente, quando você pisa numa plataforma elas sobem até a altura máxima e abaixam quando você sai delas. Algumas plataformas caem quando você pisa nelas, e algumas não funcionam até você ativá-las via botão ou plataforma de pressão.

Plataformas de Pressão e Detectores de Movimento: Invisíveis ou visíveis sensores que podem abrir portas, desencadear armadilhas, alertar monstros, etc.

Descobrimo Segredos: Segredos são escondidos de várias formas. Você precisa atirar num botão, matar um monstro, andar sobre um detector de movimento escondido, etc.

O Segredo dos Segredos: Todos os segredos em Quake são indicados por pistas. Não perca seu tempo vasculhando toda parede. É muito mais produtivo, e divertido, usar seu cérebro e seus olhos. Veja: uma textura angulada, uma luz brilhando sob uma parede, um som estranho... qualquer coisa pode ser uma pista. Algo proeminente numa sala pode ser apenas decoração, ou pode ser uma pista.

Dica: Jogar uma granada na frente de um botão atirável ou uma porta secreta não irá abri-los, mas se a explosão chegar perto o suficiente, irá ativar tais segredos.

Comandos, Menu & Console

Comandos do Teclado

Pressione F1 (a tecla de ajuda) ou selecione a opção Help do menu principal. O arquivo Manual.TXT também possui uma lista completa.

Dica: O Help lista as teclas padrões; se você customizou sua configuração, o Help não estará mais preciso.

O Menu Principal

Pressione a barra de espaço para visualizar o Menu Principal. Enquanto você estiver no menu, o jogo estará pausado. O Menu Principal é muito auto-explicativo, mas se você ainda tem dúvidas, README.TXT as explica.

Dica: Quake salva a sua configuração de teclado quando você sai do jogo, então a próxima vez que jogar, você terá a mesma configuração.

Power-ups

Todos os power-ups, menos as munições, acabam após um certo período de tempo, então, gaste-os assim que os conseguir.



Armor (Armadura): Em três estilos: verde, amarela e vermelha, da mais fraca à mais poderosa.



Magaheath (Supersaúde): 100 pontos extras em tudo o que tiver. Os pontos extras começam a sumir após um certo tempo.



Biosuit (Roupa Biológica): Permite a você respirar sob a água e nadar pelo lodo sem danos. NÃO protege contra lava.



Ring of Shadows (Anel das Sombras): Torna você praticamente invisível. Apenas seus olhos podem ser vistos. Os monstros não o verão a não ser que faça algo estúpido.



Pentagram of Protection (Pentagrama da Proteção): Torna você invulnerável.



Quad Damage (Estrago Quádruplo): A melhoria máxima, agora você causa quatro vezes mais dor.

Dica: Quando o Quad Damage está ativo, use o Lança-Granadas ou Foguetes com cuidado, a explosão quatro vezes mais forte vale tanto para você, quanto para seus inimigos.

Caras Maus

Os Maus de Quake são extremamente fortes, mas você tem o poder de fogo para dar vazão à todas suas queixas. Boa caçada.



Rottweiler: Mau, cachorro mau! Finge de morto! -BANG! BANG!- yipe! Bom menino!

Grunt: Capangas com sondas inseridas em seus centros de prazer: incrementados para quando matarem alguém, receberem um êxtase paroxismático. Em essência: assassinos seriais sob medida. Fáceis de matar, e eles largam cartuchos de espingarda. É como se cada vez que você mata um fosse Natal!



Deathmatch

Num Deathmatch (Partida de Morte), o jogo é de estourar os miolos. Não existem monstros, e quando você é morto, reaparece num lugar aleatório. Após pegar um item, ele “volta à existência” após algum tempo. Alguns itens demoram mais para ressuscitar que outros. Toda vez que você mata alguém, você ganha um Frag. A pessoa com mais Frags ganha, então, seja carniceiro e desmembre seus amiguinhos! Se você se matar, seja intencionalmente ou não, você perde um Frag. Isso inclui afogamento, ser esmagado, e por aí afora. Veja as Multiplayers Options no Menu Principal para maiores informações.

Jogos de Times

O Team Play (Jogo de Time) é uma ótima combinação do deathmatch e os jogos cooperativos. Cada time escolhe um “uniforme” e todos no time mudam sua cor para a cor do time. O time com o maior número de frags vence. Veja o MANUAL.TXT ou o Menu Principal para detalhes.

Dica: Se você selecionou no Team Color Rules a opção No Friendly Fire, suas armas não machucarão outros jogadores com calças das mesmas cores que as suas (Vocês ainda podem ter camisas de diferentes cores). Sua munição será gasta da mesma forma e suas explosões de granadas e foguetes ainda poderão ferir você, mas não seus companheiros.

Quatro horas da manhã, o telefone toca. Às 5:30 você está na instalação secreta. O comandante explica sobriamente, “É sobre o projeto Slipgate. Acabamos de aperfeiçoá-lo, agora estamos aptos a fazer o transporte de pessoas e cargas *instantaneamente*”.

“Um inimigo, de codinome Quake, está usando seus próprios slippgates para inserir esquadrões da morte em nossas bases, matando, roubando e sequestrando...”

“E o pior disso tudo é que não temos idéia de onde ele é. Nossos melhores cientistas acham que Quake não é da Terra, mas de outra dimensão. Eles dizem que Quake está se preparando para atacar com seu verdadeiro exército, o que quer que isso seja”.

“Você é nosso melhor homem. Essa é a Operation Counterstrike, você está no comando. Encontre Quake e pare-o (Ou pare isso...)! Você possui total autoridade para requisitar tudo o que precise. Se nossos pesquisadores estão certos, todas as vidas são descartáveis...”

Prelúdio Para a Destruição

Enquanto observava a vizinhança, você ouve tiros na base Damn, aquele Quake bastardo trabalha rápido! Ele ouviu sobre a Operation Counterstrike e chegou primeiro. Ao voltar, você vê o local devastado. Provavelmente é o único sobrevivente. A Operation Counterstrike está acabada. Exceto por você. Você sabe que o centro da instalação abriga um slippgate. Desde que os assassinos de Quake vieram, ele continua configurado para a dimensão deles. Você pode usar isso para arrebentar no campo do adversário. Talvez você encontre o desgraçado pessoalmente. Carregue sua espingarda e saia mandando chumbo.

Requisitos do Sistema

IBM PC e 100% compatíveis.

Processador Pentium ou superior.

Munitor VGA ou melhor.

8 MB de memória RAM (16 MB reomendado). Para Windows 95 o jogo requer 16 MB de RAM.

Drive de CD ROM.

MS-DOS 5.0 ou superior, ou Windows 95.

Disco rígido com 30 MB disponíveis para versão “Shareware” e 80 MB para versão registrada.

Instalando Quake

Instalação

Windows 95

1. Clique duplamente sobre o ícone Meu Computador. Agora abra o ícone “Quake 101”.
2. Abra a pasta chamada “Cdrom” e depois clique sobre o ícone “Install”.
3. O programa de instalação perguntará onde você deseja instalar o jogo. Digite a letra correspondente ao drive onde você deseja instalar o jogo (geralmente “C”).
4. Você poderá escolher agora o diretório onde o jogo será instalado, o diretório padrão é “QUAKE”. Pressione Enter depois desta escolha. A instalação será iniciada.

5. Leia as informações que aparecerem na tela e depois pressione a tecla ESC. Alguns arquivos serão instalados e o jogo será iniciado em seguida.
6. Para iniciar o jogo após a instalação, abra o ícone Meu Computador, clique duplamente no diretório que representa o drive onde o jogo foi instalado e clique duplamente sobre a pasta "Quake". Clique duplamente sobre o ícone "Quake" para iniciar o jogo.

MS-DOS

1. Selecione seu drive de CD ROM, para isto digite D: (ou a letra que o representa) e pressione Enter.
2. Em seguida digite CD\CDROM e pressione Enter. Agora digite INSTALL e pressione enter novamente.
3. O programa de instalação perguntará onde você deseja instalar o jogo. Digite a letra correspondente ao drive onde você deseja instalar o jogo (geralmente "C").
4. Você poderá escolher agora o diretório onde o jogo será instalado, o diretório padrão é "QUAKE". Pressione Enter depois desta escolha. A instalação será iniciada.
5. Leia as informações que aparecerem na tela e depois pressione a tecla ESC. Alguns arquivos serão instalados e o jogo será iniciado em seguida.
6. Para iniciar o jogo após a instalação, digite (no prompt do DOS C: \>) CD\QUAKE e pressione Enter, agora digite Quake para iniciar o jogo.

Caso você tenha alguma dúvida sobre a instalação ou sobre o jogo, consulte os arquivos Readme.txt ou Manual.txt. Ou então, ligue para a Central de Atendimento pelo telefone 861-5421, caso você não tenha o domínio da língua inglesa.

Dados Básicos do Jogo

Objetivo do Jogo



Quake possui dois objetivos básicos. Primeiro: permanecer vivo. Segundo, sair do lugar onde você está. O primeiro nível de cada episódio termina num slippgate, isso significa entrar numa nova dimensão. Quando você completar uma dimensão (o que leva de cinco a oito níveis), você encontrará outro slippgate, que o retornará ao ponto de partida.

Técnica

A área inicial possui três curtos corredores. O corredor que você escolher selecionará o nível técnico em que você deseja jogar.

Easy: Sob medida para criancinhas e velhinhos.

Medium: A maioria das pessoas deve iniciar Quake pelo nível médio.

Hard: Aqui nós jogamos no nível difícil, e achamos que você deve fazer o mesmo, uma vez preparado.

(Nightmare): Este nível é tão devastador que sua entrada está escondida, para as pessoas não entrarem por acidente. Se você encontrá-lo, não diga que não lhe precavimos.

Desastres e Efeitos Ambientais



Explosões: Recipientes radioativos estão guardados em algumas bases militares. Atirar nessas coisas desencadeia uma grande explosão, então tenha cuidado, você pode não querer ficar muito perto quando a coisa começar a esquentar.

Suas próprias granadas e foguetes causam explosões também e, é claro, o estouro pode machucar você dependendo da distância.

Água: Segura apenas até você ficar muito tempo submerso e se afogar. Volte à tona periodicamente para prevenir isso.

Lodo: Machuca você instantaneamente e progressivamente. Fique longe do lodo a não ser que tenha um motivo muito, mas muito bom para dar um mergulho.

Lava: Se você for rápido e a lava for rasa, você pode escapar antes de ser queimado até virar um toco de carvão, mas não leve isso muito em conta.

Armadilhas: Quake possui muitas e diferentes armadilhas. Não seja paranóico, porque armadilhas não são muito comuns, mas saiba de sua existência. As armadilhas não podem ser classificadas pois existem vários tipos diferentes: emboscadas de monstros, dardos, paredes que fecham, portas falsas, etc.

Teletransportadores: Sua aparência é diferenciada e eles emitem um som único. Quando você pisa num teletransportador, é diretamente transportado para outro teletransportador ou para uma plataforma de teletransporte. Se você é teleportado diretamente para cima de outra pessoa, ele ou ela é morto(a) instantaneamente.

Dica: Monstros são espertos o suficiente para não ativarem suas próprias armadilhas, mas se você ativar, eles podem ser pegos.

Ação Coletiva

Quake pode ser ainda mais divertido quando você está jogando com amigos, do que sozinho. Quando você está usando o console ou o menu principal no modo Multiplayer (Múltiplos Jogadores), o jogo NÃO pausa. Jogadores irresponsáveis ou monstros podem acertar você a vontade, e sua única defesa é a vingança sangrenta. A função Talk (Falar) é útil aqui. Quando você fala, a mensagem aparece no topo da tela de todos os outros jogadores, precedida pelo nome do jogador. Para configurar, operar ou ingressar num jogo com múltiplos jogadores, use a opção Multiplayer do menu principal. README.TXT contém maiores detalhes que podem ser úteis caso seu sistema ou modem precisem de configurações especiais.

Cooperativo

Num co-op game, você e seus amigos trabalham juntos para terminar a fase. Quando uma pessoa sai do jogo, todos saem também, quem quer que seja. Se você é morto no modo co-op, você reaparece na área de início, e precisa alcançar seus amigos. Use a função talk para descobrir onde eles estão. Veja o item Multiplayer Options no menu principal para maiores informações.