

extreme-g
XG2



AKkaim

JÁ NAS LOJAS

TEC TOY
multimedia

AKkaim

MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY
multimedia

TUROK
SEEDS OF EVIL

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu PC 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 do monitor.
- 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 o menor monitor possível para jogar.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando computador.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do computador. 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.

ÍNDICE



Especificações Técnicas	2
Instalação AutoPlay (automática)	2
Instalação Manual	2
Início	3
A Lenda Continua	4
Menus de Início do Jogo	5
Início de jogo: Menu Principal de Jogador Único	5
Início de Jogo: Menu Principal de Jogadores Múltiplos ..	6
Início de Jogo: Opções	7
Início de Jogo: Controles	8
Ação de Jogador Único	9
Menu Principal de Jogador Único	9
Opções	10
Opções de Som	11
Modo de Expedição (Quest Mode)	11
Controles Padrão	13
Armas	16
Bônus da Expedição (Quest Pickups)	23
Tela de Pausa	26
Salvar Pontos	27
Inimigos	27
Modo de Jogadores Múltiplos via Internet ou LAN	30
Hospedando um Jogo	32
Participando de um Jogo: Procura de Jogo	36
Seleção de Personagens	37
Conectando-se a um Jogo	40
Telas de Pausa de Jogo de Jogadores Múltiplos	40
Dicas de Jogos de Jogadores Múltiplos	42



ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

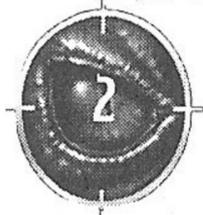
- PC Pentium 200 com Voodoo ou desempenho equivalente à placa aceleradora de vídeo 3D
- PC Pentium 166 com Voodoo 2 ou desempenho equivalente à placa aceleradora de vídeo 3D
- 32 MBs de RAM
- 200MBs de espaço em disco, para instalação máxima
- Drive de CD-ROM de 4 velocidades ou superior
- Windows® 95/98
- Placa aceleradora de vídeo 3D, 3Dfx Voodoo, equivalente ou superior
- Placa de som
- Compatibilidade com todos os controles de DirectInput

INSTALAÇÃO AUTOPLAY

Insira o CD de Turok2® em seu drive de CD-ROM. Se seu AutoPlay (Funcionamento Automático) estiver ativado, após um momento o processo de instalação irá se iniciar automaticamente. Siga as instruções da tela. A instalação padrão instala todas as opções, incluindo algum software gratuito. Lhe será dada a opção de não instalar certos componentes. Se, posteriormente, decidir que quer tais componentes, você poderá executar o processo de instalação, escolher "Custom (Personalizar)", e instalar o que escolher.

INSTALAÇÃO MANUAL

Clique duas vezes em "Meu Computador", a seguir clique duas vezes no seu ícone de CD-ROM. Prossiga como acima descrito.



INÍCIO

Após a instalação, você poderá executar o jogo de duas maneiras:

A partir do Menu Iniciar do Windows – Clique em Iniciar, em Programas, em Acclaim Entertainment, Turok2 Seeds Of Evil.

A partir de sua Área de Trabalho do Windows – O processo de instalação cria uma pasta Turok em sua área de trabalho, contendo atalhos para Turok2®.

Existem três modos de você iniciar Turok2® (a pasta contém um atalho para cada um, com os seguintes títulos):

Jogador Único – Joga um jogo de Jogador Único em seu PC local.

Jogadores Múltiplos – Joga um jogo multiplayer via LAN ou Internet.

Jogadores Múltiplos com Text-to-Speech – Joga em modo multiplayer com o Microsoft Text-to-Speech: digite uma mensagem e os outros jogadores irão ouvir o que você digitou.

Atenção: o Turok2® leva um pouco mais de tempo para carregar neste modo, seja paciente.

Clique duas vezes em Jogador Único, para dominar o mundo de Turok2®. Quando estiver pronto, desafie adversários do mundo real no modo multiplayer.

ATENÇÃO: Se você selecionar uma opção de instalação que não seja a instalação completa, alguns destes atalhos poderão faltar. Nós recomendamos que você feche todas as outras aplicações enquanto estiver executando o Turok2®.

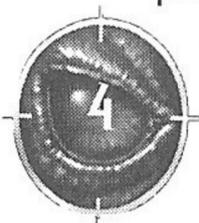


DOIS DESTINOS FATAIS UMA MISSÃO ATEMPORAL...

Turok 2® lhe oferece dois ótimos modos de jogar: Há o Modo de Expedição, uma campanha de jogador único que continua a história do Turok através dos vários novos níveis de obscuridade e perigo. Ou tente o Modo de Jogadores Múltiplos via Internet/LAN: uma competição de tela cheia contra adversários humanos à distância, através da Internet ou de LAN (Rede de Área Local). Seja qual for o jogo que escolher, você deverá vencer seus medos e dominar suas habilidades para poder sobreviver até a vitória.

A LENDA CONTINUA

Quando Turok® destruiu O Campaigner e o Chronoscepter, ele sem querer libertou um novo perigo, sendo este ainda mais ameaçador do que o que ele havia dominado. Porque, voltando ao início dos tempos, aquele que todos chamam de Primagen desafiou a Criação e foi trancafiado em uma prisão de sua própria raça. A Coligação Lazarus percebeu o perigo e ergueu uma série de Totens de Energia, em lugares dados como vulneráveis ao poder da Primagen. Despertado pela destruição do Chronoscepter, o antigo Primagen rapidamente convoca seus seguidores para destruir os Totens de Energia e libertá-lo de sua prisão. Caberá a Joshua Fireseed, o novo Turok®, enfrentar o desafio enquanto luta pela própria existência da Terra Perdida! Ele deverá prestar muita atenção à sabedoria de Adon, A porta-voz da Luz Eterna, pois ela o orientará através dos múltiplos níveis repletos de adversários novos. Como Turok®, você irá encontrar alguns inimigos conhecidos, como o terrível Purr-Linn, e irá se deparar com uma cavalgada de novos adversários de gelar o sangue. Como Turok®, você irá precisar ousar, ser astuto, e necessitará também de todas as armas maravilhosas à sua mão, para derrotar Primagen e salvar a Terra Perdida e, talvez, o Universo!



MENUS DE INÍCIO DO JOGO

Quando você iniciar TUROK 2®, a janela de Início de Jogo irá aparecer em sua área de trabalho do Windows. Ela apresentará uma série de menus que permitirão que você escolha e configure o tipo de jogo que irá querer jogar. Utilize o MOUSE para ressaltar um item, em seguida CLIQUE À ESQUERDA para confirmar a escolha e vá para a próxima tela. Ressalte VOLTAR e CLIQUE À ESQUERDA para retornar a uma tela anterior.

Existem duas telas de abertura de Menu Principal: uma versão para jogo de Jogador Único, e uma versão para jogo de Jogadores Múltiplos.

INÍCIO DE JOGO: MENU PRINCIPAL DE JOGADOR ÚNICO

No Menu Principal de Início de Jogo, você terá estas opções:

Iniciar Jogo

Inicia um jogo de Jogador Único. Você entrará no jogo, onde poderão ser efetuadas opções adicionais quanto ao tipo de jogo e outras opções. Consulte "AÇÃO DE JOGADOR ÚNICO" abaixo.

Opções

Configura as opções de controle, de áudio e de vídeo.

Ajuda

Ajuda online. A Ajuda inclui este manual e muitos outros detalhes de última hora, sobre jogos via Internet e LAN.

Sair

Volta ao Windows.

Assim que você deixar o Início de Jogo e entrar em algum jogo, opções adicionais serão efetuadas com a utilização das teclas  /  para ressaltar uma opção, e a tecla  para confirmar a escolha. Se alguma escolha possuir várias opções, utilize as teclas  /  para ressaltar a opção, e as teclas  /  para selecionar a opção desejada.



INÍCIO DE JOGO: MENU PRINCIPAL DE JOGADORES MÚLTIPLOS

Internet

Combates Mortais contra jogadores à distância, via Internet. Consulte mais adiante "Jogo de Jogadores Múltiplos via Internet e LAN", para maiores detalhes.

LAN

Combates Mortais contra jogadores à distância, via LAN. Consulte mais adiante "Jogo de Jogadores Múltiplos via Internet e LAN", para maiores detalhes.

Opções

Configura opções de controle, de áudio e de vídeo.

Ajuda

Ajuda online. A Ajuda inclui este manual e muitos outros detalhes de última hora sobre jogos via Internet e LAN.

Sair

Volta ao Windows.



INÍCIO DE JOGO: OPÇÕES

Áudio

Vê/modifica configuração de áudio. Tal ação gera uma Caixa de Diálogos do Windows® que permite que você modifique o volume, a qualidade do som, e estabeleça um modo de operação estéreo/mono.

Vídeo

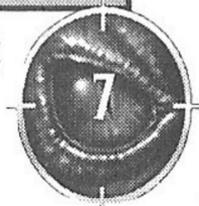
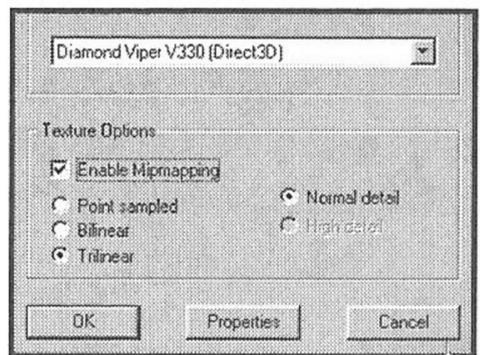
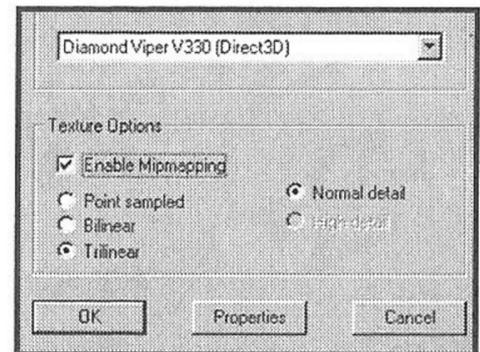
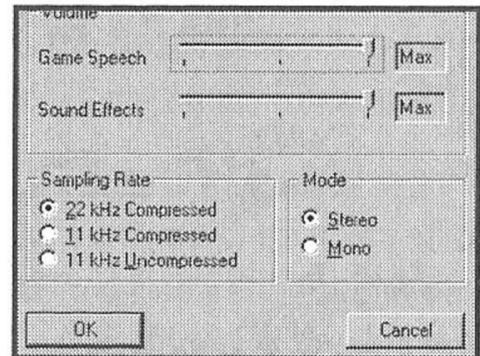
Como já descrito, o TUROK 2® suporta a maioria dos aceleradores de placa 3D, via Direct3D. Na primeira vez em que executar o Início de Jogo, uma Caixa de Diálogos Windows® irá aparecer, listando placas de 3D, em uma seção de "Placas de Vídeo". Embora a lista de placas seja extensa, a sua poderá não constar da mesma. Neste caso, selecione "Placa D3D Não Constante da Lista". Outra abordagem para placas não constantes da lista é escolher uma placa que utilize o mesmo conjunto de chips que a sua. Se possuir uma placa 3Dfx, você não poderá utilizar esta Caixa de Diálogos, pois uma placa 3Dfx é detectada automaticamente e o driver 3Dfx será selecionado como o driver padrão (o desempenho deverá ser um pouco mais rápido do que com Direct3D).

Escolher um Driver

A menos que você possua uma placa 3Dfx, a única opção será Direct3D.

Escolher um Nível de Detalhe

Selecione "Alto Detalhamento" para uma melhor imagem. Se o desempenho de seu PC estiver "truncado", a ação de selecionar "Detalhamento Normal" poderá resultar em um aumento de desempenho.

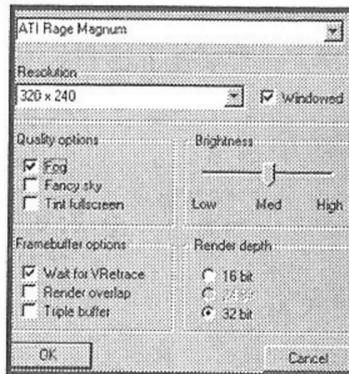


Propriedades

Clique em "Propriedades", para opções adicionais de vídeo.

Propriedades 3Dfx

Se sua placa é uma 3Dfx, você verá esta Caixa de Diálogo. A opção principal a ser configurada é a "Resolução". Tal ação seleciona uma resolução de tela e uma taxa de renovação do monitor. Para garantir que você tenha escolhido uma combinação válida para sua placa 3Dfx e seu monitor, clique em "Teste" e siga as instruções.



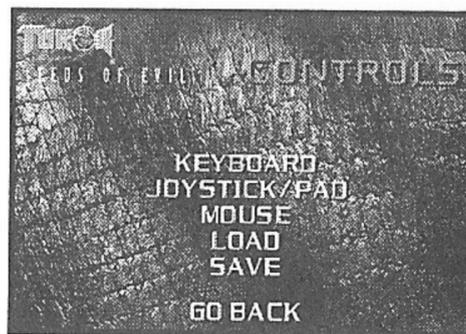
Propriedades Direct3D

Esta caixa de Diálogo irá aparecer para quaisquer outras placas. As configurações recomendadas irão aparecer com marcas de verificação. Novamente, a opção principal que você deverá configurar é a "Resolução". Resoluções mais altas irão ter uma melhor imagem, mas serão executadas mais lentamente. Consulte a Ajuda Online para detalhes adicionais.

INÍCIO DE JOGO: CONTROLES

Teclado

Vê/modifica a configuração do teclado. Tal ação ativará uma Caixa de Diálogos do Windows, que exibirá as atuais configurações de teclado e permitirá uma reconfiguração extensiva, para se ajustar à sua conveniência. Tanto em Início do Jogo quanto em Opções Durante o Jogo, as modificações permanecerão válidas para o jogo atual e para os futuros até serem novamente modificadas.



Joystick/Pad

Vê/modifica as configurações de joystick ou joypad.

Mouse

Vê/modifica configurações de mouse.

Carregar

Carrega um configuração de controles já salva.

Salvar

Salva a configuração atual dos controles.

AÇÃO DE JOGADOR ÚNICO

Você irá se deparar com uma série de menus que permitirão configurar um jogo de jogador único.

MENU PRINCIPAL DE JOGADOR ÚNICO

Você terá estas três opções no Menu Principal de Jogador Único:

Iniciar Jogo

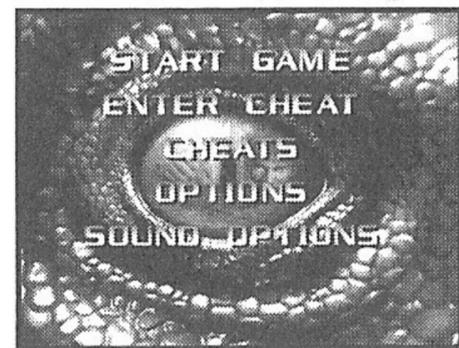
Inicia um jogo.

Trapaças

As Trapaças permitem que você altere o jogo de maneiras divertidas e surpreendentes. Quando você registrar uma trapaça, ela será armazenada e irá aparecer em sua lista, com a opção de ligar ou desligar.

Opções

Consulta Opções

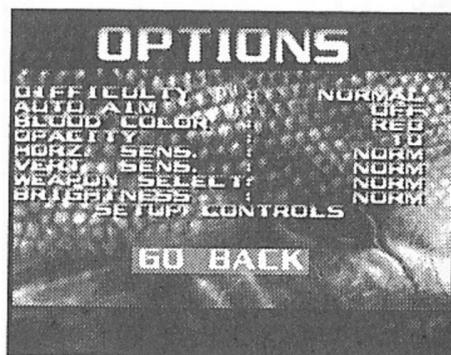


Opções de Som

Consulta Opções de Som

OPÇÕES

Antes que você inicie um jogo, é aconselhável configurar suas opções. Para configurar opções, ressalte a opção desejada utilizando as teclas  e , em seguida utilize as teclas  e  para variar entre as configurações. Para as opções com deslizador, o movimento de deslize para a direita aumenta o efeito, enquanto que o movimento para a esquerda o diminui. Ao movimentar o deslizador à esquerda até o final, você irá desativar tal opção.



Dificuldade

Varia entre configurações de nível de habilidade Fácil, Normal e Difícil.

Auto Mira

Configura em ON (Ativado) para ajuda automática de alvo.

Cor de Sangue

Escolhe jogar com sangue vermelho ou verde, ou desativa o sangue.

Opacidade

Estabelece a transparência do mostrador da tela. Utilize o CONTROLE PAD/STICK para variar de Claro a Opaco.

Sensitividade Horizontal

Este deslizador estabelece o controle de sensibilidade horizontal. Quanto maior a sensibilidade, mas rápido o Turok® irá se virar.

Sensitividade Vertical

Este deslizador estabelece o controle de sensibilidade vertical. Quanto maior a sensibilidade, mas rápido o Turok® irá olhar para cima ou para baixo.

Seleção de Armas

Escolhe entre seleção de armas Normal ou Rápida. A Seleção Rápida permite que você selecione armas mais rapidamente ao dividir as armas entre dois "círculos", um que aparecerá com a tecla ARMAS PARA BAIXO (a tecla A é o padrão), e outro com a tecla ARMAS PARA CIMA (a tecla Z é o padrão).

Brilho

Configura a brilho do vídeo, para se ajustar ao seu monitor.

Configurar Controles

Estabelece as configurações de teclado, mouse, ou joystick.

Após terminar as opções de configuração, ressalte Voltar e pressione ENTER para voltar ao Menu Principal.

OPÇÕES DE SOM

Volume da Música

Utilize as teclas  e  para ajustar o volume da música.

Volume dos Efeitos Sonoros

Utilize as teclas  e  para ajustar o volume dos efeitos sonoros.

Volume das Falas

Ajusta o volume das falas do jogo.

MODO DE EXPEDIÇÃO

Após iniciar um jogo de Jogador Único, você irá chegar ao Menu Principal de Jogador Único. Você terá a opção de Jogo Novo ou Carregar. Selecione Carregar para reiniciar um jogo salvo a partir de onde você saiu, ou Jogo Novo para iniciar uma nova expedição. Resalte sua escolha e pressione . Como Turok®, o jogador irá saltar, lutar, nadar e



cavalgar através de muitos níveis perigosos, tentando encontrar os Totens de Energia e protegê-los contra a destruição de uma ampla variedade de criaturas dispostas a obedecer cegamente as ordens do Primagen. A expedição de Turok® irá levá-lo através de muitos novos mundos estranhos, quase sempre assustadores. Apenas com talento, coragem e determinação é que Turok® será capaz de ultrapassar os desafios que se apresentam a ele, e poderá levar sua expedição até o objetivo prioritário total: a destruição final do Primagen. Certifique-se de estudar cuidadosamente as descrições de nível internas do jogo, para maiores detalhes quanto seus objetivos.

Mapa da Ação

Pressione a tecla  para ativar a exibição do mapa, que poderá ser uma ferramenta útil para navegar através da Terra Perdida. Cada tipo de terreno/região possui o mesmo esquema de cores em todos os níveis. Uma seta amarela indicará sua posição no momento. Pressione a tecla  novamente para desativar a exibição.

Chaves do Primagen

Durante sua expedição, fique atento para chaves escondidas em cada nível. Você deverá recolher todas as chaves do Primagen para poder entrar na prisão do Primagen e completar o jogo com sucesso.

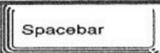
Portal de Tubo

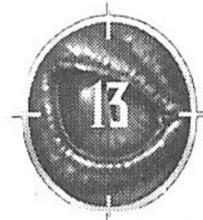
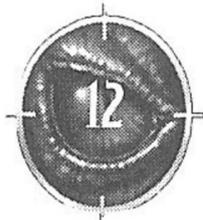
Dentro da Terra Perdida existe um Portal de Tubo, que permite que o Turok® se teleporte de um nível a outro, ao coletar em certo número de chaves e acessando o portal de tubo correspondente. Existem múltiplas chaves de tubo para cada nível.

Penas

Em cada nível, Turok® deverá encontrar uma Pena que permitirá que ele tenha acesso ao Talismã Secreto de tal nível.

CONTROLES PADRÃO

Botão	Ação
	Move para frente
	Move para trás
 , MOUSE	Gira para esquerda
 , MOUSE	Gira para direita
 , Botão esquerdo do mouse	Atira
 , Botão direito do mouse	Pula
	Seleciona arma acima
	Seleciona arma abaixo
HOME	Olha para cima
END	Olha para baixo
	Desliza para direita
	Desliza para esquerda
	Agacha
	Liga e desliga o mapa



CONTROLES DE ESCALAR

Existem vários lugares que o Turok® poderá escalar, tais como muros, escadas, videiras, etc. Eles geralmente parecem um pouco diferentes do que a área da redondeza. Utilize as teclas básicas de MOVIMENTO e de SALTO, para escalar para cima/para baixo, mover para direita/esquerda, e saltar.

Atenção: O Turok® apenas poderá utilizar armas de uma mão só enquanto estiver se agarrando em superfícies escaláveis.

CONTROLES DE NATAÇÃO

Às vezes, em sua busca do Primagen, o Turok® irá precisar nadar. É uma boa idéia praticar seu nado, pois o ambiente submarino 3D pode ser meio desorientador, no início. As águas da Terra Perdida também são lotadas de perigos para que alguém se aventure sem preparo. O Turok® possui armas especiais que funcionam apenas abaixo da superfície da água. Ao nadar no nível da superfície, qualquer arma disponível poderá ser utilizada.

Atenção: o Turok® somente poderá permanecer debaixo d'água por breves períodos de tempo antes que precise de oxigênio. O Turok® irá começar a ver tudo vermelho quando precisar de oxigênio. Se ele não emergir a tempo, ele irá desmaiar e perderá uma vida. Pressione SALTAR, para emergir.

Controles Padrão de Natação

Botão	Ação
	Esquerda
	Avança
	Direita
	Recua
	Nada para cima
	Nada para direita
	Nada para esquerda
	Dispara
	Ir a tona
	Seleciona arma

CAVALGAR

Através do Mundo Perdido, o Turok® irá se defrontar com currais de Estiracossauros. Se puder escalar até o mastro de montaria, ele irá montar automaticamente. A partir dali, controle o Estiracossauro como se controlasse o Turok® (é claro que dinossauros não podem bombardear à esquerda e à direita).

Controles Padrão de Cavalgar:

Botão	Ação
Botão esquerdo do mouse	Dispara míssil
	Atira canhão .20mm

ARMAS

Existem muitas armas em Turok® 2: Seeds of Evil!™. O Turok® irá iniciar sua expedição apenas com armas manuais básicas (a Garra). Ao progredir, ele encontrará armas e munições crescentemente mais potentes. Dependendo da situação do Turok®, submerso, cavalgando ou a pé, existirão armas diferentes à sua disposição.

UTILIZANDO ARMAS

1. [A] e [Z] para variar entre as armas.
2. [Ctrl] / Botão esquerdo do mouse para disparar/utilizar a arma do momento (segurar para carregar algumas armas).
3. Quando estiver cavalgando, pressione BARRA DE ESPAÇO para disparar arma secundária.
4. Pressione [H], para variar de munição.
5. Pressione [N], para modernização de arma.

MODO DE FRANCO-ATIRADOR

Ao utilizar certas armas, a ação de pressionar a tecla SHIFT ESQUERDA ou uma das teclas de ZOOM (; e ') resultará no intercâmbio entre Ativar e Desativar Modo de Franco Atirador. Se uma arma não for compatível com o Modo de Franco Atirador, tal modo não será ativado. Quando ATIVO, será exibido um mostrador de alcance do franco atirador, e você estará pronto para uma caça das mais sérias. Segure a tecla ; para Aproximar o Zoom, ou a tecla ' para Afastar o Zoom. Atenção: Quando em Modo de Franco Atirador, a função Saltar da [Spacebar] será desativada até que o Modo de Franco Atirador seja desativado (pressionando SHIFT ESQUERDO).

SELEÇÃO RÁPIDA

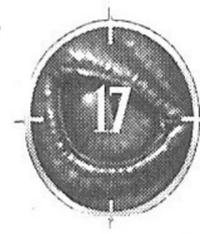
Atenção: Se a Seleção Rápida sido ativada no Menu de Opções, você poderá escolher armas mais rapidamente.

1. Pressione e segure a tecla de ARMAS PARA BAIXO (padrão: [A]). Um círculo de armas irá aparecer na tela.
2. Pressione um número no Teclado Numérico (exceto as teclas [5] e [0]) que "corresponda" à arma que você irá desejar. Ex. a tecla [8] corresponde à arma no topo do círculo de armas, a tecla 2 corresponde à arma na base do círculo, etc.]
3. Solte a tecla de ARMAS PARA BAIXO para selecionar e carregar a arma.
4. Repita o processo com a tecla ARMAS PARA CIMA (padrão: [Z]), para escolher de um círculo diferente de armas.

Atenção: Quaisquer outras ações que tenham sido designadas às teclas do Teclado Numérico serão desativadas até que ARMAS PARA CIMA/BAIXO esteja liberado. Também, o mouse e o joystick poderão ser utilizados para selecionar rapidamente um arma, movimentando-os na direção da arma desejada.

ARMAS PRINCIPAIS

Armas principais são aquelas que o Turok® utilizará em terra (com exceção da Garra e da Lâmina de Guerra, que também funcionam debaixo d'água). Muitas destas armas podem ser modernizadas. Se você preferir a versão "original" ao invés da versão mais moderna (digamos a Metralhadora ao invés do Despedaçador), pressione a tecla ARMA ALTERNATIVA (padrão: [N]) para variar entre as modernizações de armas. Do mesmo modo, você poderá querer conservar uma munição mais potente (usar flechas padrão ao invés das flechas Tek, por exemplo). Para tal, pressione a tecla MUNIÇÃO ALTERNATIVA (padrão: [H]), para variar entre tipos de munição.





Chama (Flare)

Melhor acender uma chama do que amaldiçoar a escuridão. Utilidades ilimitadas, mas deverá ser recarregada.



Garra (Talon)

Esta é uma arma básica de curto alcance nas mãos de um guerreiro talentoso como o Turok®. Uma arma com impressionantes lâminas gêmeas, e é utilizada amarrada à mão por tiras de couro.



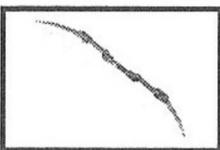
Lâmina de Guerra (War Blade)

A Lâmina de Guerra é uma arma de combate corpo-a-corpo bem mais letal graças a seu tamanho e poder de ataque. Arma grande esculpida em madeira ou em chifre de alce, a Lâmina de Guerra é capaz de desferir golpes bem mais potentes do que os da Garra.



Arco (Bow)

Este arco básico dispara flechas padrão e é a primeira arma de maior raio de alcance do Turok®.



Arco Tek (Tek Bow)

Arma de alta tecnologia, irmã da antiga arma de caça da Nação Saquin. Nenhum Turok® estaria completo sem a mesma. Esta arma dispara flechas padrão, como também as mortais Flechas Tek.



Pistola de .9 MM (.9 MM Pistol)

O nível de entrada das armas de fogo no jogo. Capaz de disparos semi-automáticos, a pistola não é muito útil contra inimigos maiores. Máximo de 50 tiros. Acopla munição extra.



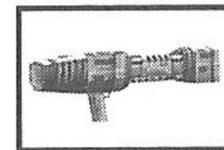
Mag .60

Esta pistola semi-automática representa um outro salto adiante quanto a poder de fogo. Acopla munição extra.



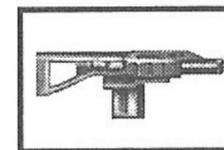
Revolver Tranqüilizante (Tranquilizer Gun)

O Revolver Tranqüilizante oferece um meio não letal, mas eficiente, de despachar temporariamente inimigos. Dependendo do número de alvos que um inimigo possua, e se o(a) mesmo(a) é imune ao tranqüilizante, um ou mais disparos desta arma poderão tornar o inimigo inconsciente por um tempo. No entanto, assim que o tranqüilizante passar, o inimigo recobrará a consciência e irá guardar uma raiva tremenda! Acopla dardos extra.



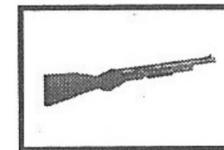
Rifle de Dardos de Carga (Charge Dart Rifle)

Esta arma é uma modernização do Revolver Tranqüilizante, e é eficiente contra outros inimigos mais. Dardos de Cargas são flechinhas eletrificadas, disparadas em alta velocidade. As flechinhas portam uma potente carga elétrica, que poderá atordoar temporariamente vários inimigos a um simples golpe, dando tempo ao jogador para selecionar outra arma e acabar com o inimigo, ou para se retirar.



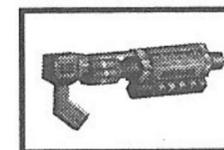
Rifle de Assalto (Assault Rifle) (apenas para multiplayer)

Esta arma leve porém mortal oferece um amplo poder de neutralização no jogo de Combate Mortal.



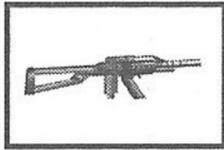
Metralhadora (Shotgun)

A metralhadora é uma arma potente, mas possui um nível lento de disparo. Extremamente útil em situações de curto alcance. Vem com 10 cápsulas de metralhadora padrão. Máximo 20 cápsulas de metralhadora padrão, 20 cápsulas explosivas.



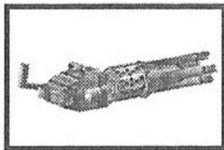
O Despedaçador (The Shredder)

O Despedaçador é uma peça de artilharia séria. Dispara esferas de ricochete que podem repicar em cantos, oferecendo a você toda a espécie de ações clandestinas.



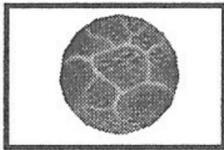
Rifle de Plasma (Plasma Rifle)

Esta versão de rifle de assalto de alta tecnologia dispara esferas de explosões de plasma, tipo rastreadores. Vem com 30 tiros de plasma (diminuindo de 3 em 3, a cada vez que a arma é disparada). Máximo 150 esferas de plasma.



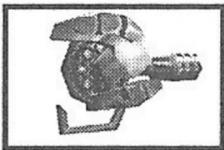
Canhão de Tempestade de Fogo (Firestorm Rifle)

O Canhão de Tempestade de Fogo dispara literalmente uma chuva de fogo que poderá reduzir o inimigo a pedaços, em segundos. Vem com 90 esferas de plasma. Máximo 150 esferas.



Recipientes de Tiros de Sol (Sunfire Pods)

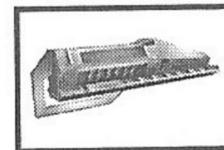
Recipientes de Tiros de Sol são uma arma mística herdada dos antigos. Recipientes de Tiros de Sol são objetos esféricos e macios, feitos de uma substância não muito diferente da obsidiana polida. Consideradas como portadoras da própria essência do Sol, estas armas singulares não causam efeito algum em ambientes externos ou em áreas bem iluminadas. No entanto, quando utilizadas em locais obscuros, estas armas explodem com um flash branco brilhante, cegando qualquer inimigo ao alcance (desde que não sejam imunes) por um breve período de tempo, tornando-os efetivamente indefesos e incapazes de atacar. Recipientes de Tiros de Sol possuem um efeito mais sinistro quando utilizados contra as legiões dos Cegos. Após vários séculos debaixo da Terra, estes possuem uma alergia fatal à luz do Sol... a mesma luz enclausurada num Recipiente de Tiros de Sol. O efeitos dos Recipientes de Tiros de Sol irão, com certeza, afetar do mesmo modo outros inimigos habitantes de cavernas. O Turok® poderá coletar recipientes extras.



Perfuratriz Cerebral (Cerebral Bore)

Soa como uma festinha de faculdade científica, mas é uma peça de tecnologia alienígena particularmente malvada. A Perfuratriz Cerebral dispara um projétil que mira a atividade das ondas cerebrais. Com o impacto, conjuntos de ganchos dentados são impulsionados para o interior profundo do crânio da vítima, drenando seu fluido cerebral. Faz uma bagunça!! A Perfuratriz Cerebral não é eficiente contra criaturas de baixa inteligência,

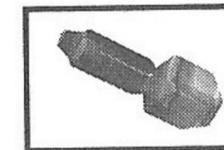
pois os sinais emitidos por seus cérebros não são suficientes para que a Perfuratriz Cerebral capte atividade de ondas cerebrais. Como consequência, o projétil irá visar a cabeça de qualquer inimigo quando disparado.



Camada de Minas de Fragmentação por Proximidade (Proximity Fragmentation Mine Layer)

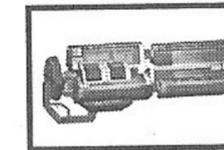
As minas de proximidade resultam em uma morte especialmente desagradável. As minas de proximidade são disparadas para a frente, a partir de um lançador especial. Uma pequena luz verde piscará acima de cada mina. Quando um inimigo se aproximar demais de uma mina, a mina irá ativar um som de bip alto e a luz se piscará, tornando-se vermelha. Uma carga pequena irá lançar a mina aos ares, onde uma segunda carga detonará a mina. Quando a mina explode, ela envia um muro de estilhaços em direção horizontal, cerca da altura do joelho. Esta onda de estilhaços poderá cortar um homem na altura dos joelhos, e poderá fatiar outros inimigos como um aperitivo saboroso.

(ATENÇÃO: M.P.s colocadas individualmente poderão ser utilizadas como uma armadilha separada dentro do jogo). Esta arma possui um nível muito lento de disparo. Vem com 3 M.P.s. Máximo 10 M.P.s.



Lançador de Granadas (Grenade Launcher)

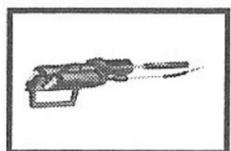
Inflige certo perigo para seus adversários. Cada explosão afeta uma certa área ao seu redor, inclusive você, se estiver muito próximo! Fique de olho para granadas extras.



Lançador de Mísseis Escorpião (Scorpion Missile Launcher)

Disparando uma onda de mísseis pequenos (10 a 15 cms) porém letais, os Mísseis Escorpião podem rastrear alvos múltiplos. Cada míssil Escorpião possui um projétil movido a calor, capaz de rastrear um alvo com grande precisão. De fato, quando um Míssil Escorpião houver atingido um alvo, outros mísseis da mesma onda poderão continuar a rastrear a infeliz vítima. Graças a um sistema inerente que assegura vários ataques contra um alvo único (para uma máxima mortalidade); três a

quatro Mísseis Escorpião de uma única onda poderão atingir um indivíduo antes que outros projéteis se dirijam a um outro alvo. Mísseis Escorpião não possuem um nível de disparo muito rápido. Isto é compensado pela ferocidade da arma. Vem com munição para 3 Salvas de Escorpião. Máximo 4 salvas.



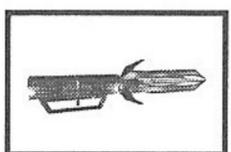
Atirador de Chamas (Flame Thrower)

Ensoue infelizes inimigos com líquido inflamável e eles provavelmente não voltarão mais.



Lâmina Voadora (Razor Wind)

A Lâmina Voadora é uma arma de arremesso que irá fatiar seus inimigos como uma juliana de raspas de cenoura e, em seguida irá voltar como um bumerangue.

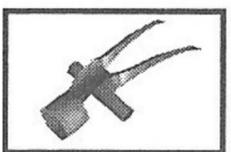


A Bomba Nuclear (The Nuke)

A arma mais potente de seu arsenal.

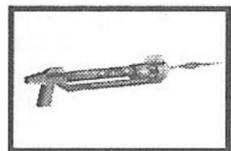
ARMAS SUBMARINAS

Enquanto o Turok® estiver debaixo d'água, um menu separado de seleção de armas irá aparecer no lugar do menu normal de seleção de armas. Tal menu contém apenas as armas que o Turok® poderá utilizar enquanto estiver submerso. Armas submarinas NÃO podem ser modernizadas.



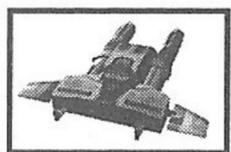
Garra (Talon)

A Garra é a arma submarina básica, assim como terrestre. Mesmo se o jogador houver encontrado a modernização de Lâmina de Guerra, a Garra será a arma padrão enquanto estiver submerso.



Revolver de Arpão (Harpoon Gun)

O Revolver de Arpão dispara um único projétil farpado, em alta velocidade. Ela é indispensável para despachar inimigos à distância, antes que eles possam se aproximar demais e causar danos mais sérios.



Torpedos de Concussão (Concussion Torpedoes)

Torpedos de Concussão são granadas submarinas pequenas, porém eficientes. Disparadas a partir de um lançador especial, estas cargas pequenas podem vir a ser fatais para os inimigos, assim como para o Turok®. Tenha cuidado para não disparar estas cargas potentes em uma área muito limitada.

ARMAS DO ESTIRACOSSAURO

Canhão .20 MM (.20 MM Canon)

A máquina viva de guerra, o Estiracossauro, vem equipado com um canhão de .20 MM totalmente automático. Embora sua velocidade de disparo não seja rápida, esta arma pode retalhar até o mais brutal dos inimigos.



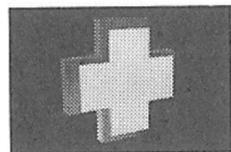
Artilharia (Artillery)

O Estiracossauro também vem equipado com uma potente bateria de artilharia que dispara esferas explosivas.

BÔNUS DA EXPEDIÇÃO

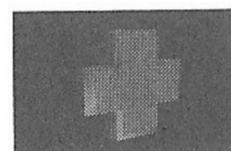
SÁUDE E FORÇA DE VIDA

Existem uma série de bônus de saúde, que servem para curar os ferimentos do Turok®, ou para fornecê-lo vidas adicionais no jogo.



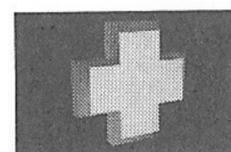
Saúde de Prata (Silver Health)

+2 saúdes. Este bônus é especial, no sentido de poder aumentar o nível máximo de saúde do Turok®, para acima de 100 pontos. Estes bônus de +2 saúdes podem acumular uma marca superior a 100 pontos, dando assim ao Turok® 112, 114, 116 pontos de saúde, etc. Se o Turok® possuir 112 pontos e sofrer 20 pontos de danos, ele será reduzido a 92 pontos. Se o jogador encontrar outro bônus que não possa aumentar o nível de saúde do Turok® para acima dos 100%, ele só poderá curar o Turok® até os 100 pontos.



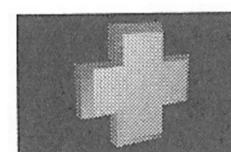
Saúde Azul (Blue Health)

10 saúdes. Este bônus acrescenta 10 pontos na saúde do Turok®, mas não pode aumentar seu nível de saúde acima do máximo de 100 pontos.



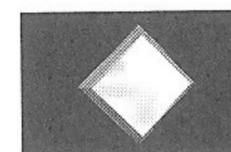
Saúde Laranja (Orange Health)

Saúde total. Este bônus restabelece a saúde do Turok® para 100%. Este bônus não pode aumentar o nível de saúde do Turok® para acima dos 100 pontos.



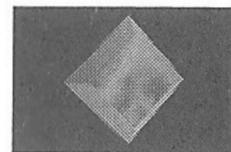
Ultra Saúde (Ultra Health)

Ultra saúde. Isto acrescenta 100 pontos à saúde do Turok®, e poderá aumentar o nível de saúde do Turok® para acima dos 100 pontos. Sendo assim, se o nível de saúde do Turok® estiver em 65% e ele coletar o Saúde Ouro, ele chegará aos 165% de seu nível de saúde. No entanto, tal efeito é temporário. Assim que o Turok® sofrer danos suficientes para cair abaixo dos 100 pontos, ele apenas poderá ser curado até o nível de 100% (a menos que o jogador encontre outra saúde ouro).



Força de Vida Ouro (Gold Life Force)

1 ponto de vida. Cada símbolo de Força de Vida Ouro acrescenta um ponto no total de Força de Vida do Turok®. Quando você coletar 100 pontos de vida, o Turok® será compensado com uma vida extra (reencarnação).



Força de Vida Vermelha (Red Life Force)

Acrescenta 10 forças de vida no total do Turok®.

OS TALISMÃS SAGRADOS

Os Talismãs Sagrados são um conjunto de objetos artesanais antigos, sagrados para a tribo Saquin. Cada um dos 5 Talismãs pode potencializar o Turok® com uma habilidade especial, que poderá ser necessária para completar o jogo. Os Talismãs deverão ser utilizados de um modo muito específico, e em pontos muito específicos de um nível. Estes pontos no nível são marcados muito claramente no jogo, com azulejos que se assemelham às próprias marcas encontradas nos próprios Talismãs.



Andar Sobre Fogo (Firewalk)

Este Talismã dará ao Turok® a habilidade de passar sobre lava, fogo, ou quaisquer outras regiões 'quentes', sem que se machuque. A pele e carne do corpo Turok® se tornarão efetivamente imunes ao calor.



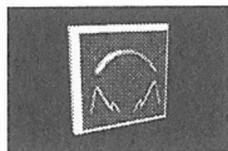
Sussurros (Whispers)

O poder deste Talismã permitirá que o Turok® veja as vozes dos 'Sussurradores': espíritos antigos e benevolentes. Quando o Turok® houver visto as vozes, ele poderá 'carregá-las' para áreas mais altas de um nível, que só poderão ser acessadas através dos Sussurradores. As 'vozes' aparecerão como traços de um vento leve.



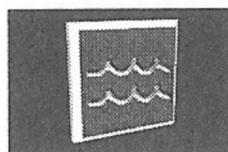
Olho da Verdade (Eye of Truth)

O Olho da Verdade permite que o Turok® veja 'caminhos espirituais', que poderão estar escondidos pelo jogo afora. Caminhos espirituais são regiões, plataformas ou pontos que, de outro modo, são invisíveis e intransponíveis. Geralmente marcados por fileiras de bônus que parecem flutuar, estes caminhos não possuem substância, até que o Turok® tenha conseguido o Olho da Verdade.



Passo da Fé (Leap of Faith)

Ao ser pisado, este Talismã dará ao Turok® a capacidade de efetuar passadas grandes.

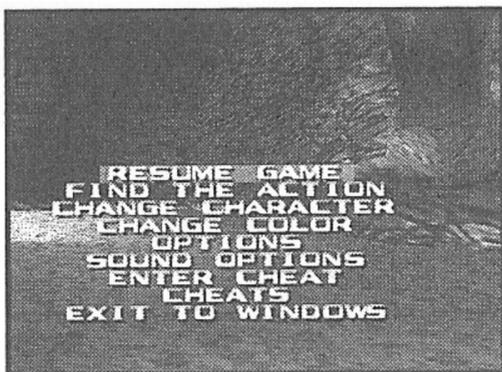


Suspiro de Vida (Breath of Life)

O Suspiro de Vida permitirá que o Turok® ande sobre as águas letais do Rio das Almas. Estes Talismã é absolutamente essencial, se o jogador quiser purificar o Rio das Almas.

TELA DE PAUSA

Você poderá pausar o jogo a qualquer hora, pressionando a tecla . A Tela de Pausa de Jogador Único irá aparecer, com as opções abaixo:



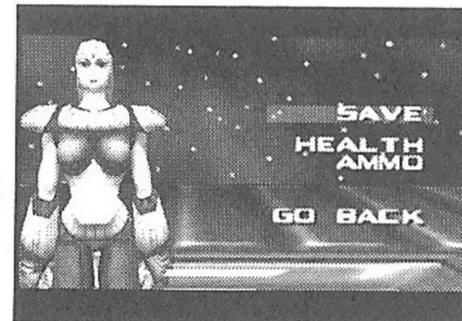
1. Retomar Jogo Retorna o jogo para onde você parou.
2. Status da Missão Revê o progresso do seu jogo.
3. Revisão de Inventário Revê seu estoque atual de chaves de tubos, de chaves Primagen, de oferendas de penas e de Talismãs.
4. Opções Estabelece as opções do jogo. Assim que houver terminado, ressalte a Voltar e pressione a tecla ENTER, para voltar à Tela de Pausa.
5. Opções de Som Estabelece as Opções de Som.
6. Trapaças Registra trapaças e examina o menu de trapaças.
7. Salvar e Carregar Jogo Você poderá salvar seu jogo atual em qualquer ponto, ou carregar um jogo salvo anteriormente. Você poderá salvar até 16 jogos.
8. Sair do Jogo Sai do jogo atual e volta ao Menu Local Principal, onde um jogo novo poderá ser iniciado. Você será solicitado a confirmar.
9. Sair para o Windows Sai totalmente de Turok®, e volta à Área de Trabalho do Windows.



SALVAR PONTOS

Uma tela irá aparecer com tais opções:

Em vários pontos de cada nível, você alcançará um ponto especial de salvamento. Uma tela irá aparecer com estas opções:



Salvar

Salva a progressão do seu jogo atual.

Saúde

Renova sua saúde.

Munição

Renova sua munição.

Voltar

Volta ao jogo.

Renovando Saúde e Munição

A qualquer um destes níveis (uma vez por nível), você poderá renovar tanto sua saúde quanto sua munição, para o nível máximo (100%). Para tal, ressalte sua opção (Saúde, por exemplo) e, em seguida pressione a tecla .

INIMIGOS

Eis aqui uma pequena amostragem dos adversários que o Turok® deverá dominar. Fique atento, pois existem muitos, muitos mais...





Os Endtrails (The Endtrails)

Milhões de anos de evolução produziram os Endtrails. Descendentes dos poderosos Tiranossauros Rex, os Endtrails são bípedes enormes, poderosamente constituídos, com uma sede por batalha e nenhuma noção de misericórdia. Os Endtrails são a elite dos soldados Dinosóides. Eles atacam à distância, com manoplas de íon que disparam potentes cargas de energia, e de perto eles atacam com garras poderosas.



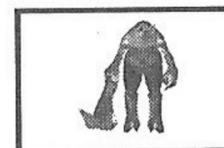
Caçadores (Hunters)

Caçadores são o resultado de séculos de raças seletivas. Criados para atuar como répteis cães de caça, os Caçadores também são utilizados como instrumentos de terror e de morte. Muito musculosos e potentemente moldados, eles podem saltar grandes distâncias e são extremamente letais.



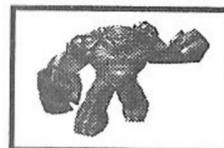
Sentinelas (Sentinels)

Sentinelas são os resmungões da sociedade Canibalista. Apesar de sua posição menosprezada entre os de sua raça, os Sentinelas são responsáveis por quase todas as mortes e destruição associadas aos Canibais. A concorrência entre os Sentinelas Canibais é feroz. Quando um Sentinela provar sua capacidade em batalha, ele poderá ser escolhido para participar do "Sangue da Mãe", um ritual sagrado em que um Sentinela não é apenas promovido, mas literalmente transformado em um membro da Guarda Mortal, a próxima ordem na sociedade Canibalista. Sentinelas vêm armados com lâminas enormes, que acompanham o tamanho de seus braços dos mesmos, e se estendem até 70 cms. além do alcance de suas mãos.



Os Cegos (The Blind Ones)

Os Cegos vivem nas profundezas da Terra, num labirinto confuso de túneis e cavernas. Como seus ancestrais distantes, os Canibais, os Cegos também nutrem um gosto por carne fresca, e eventualmente irão se aventurar até a superfície, com suas enormes aranhas cavernosas de estimação. Emergindo por debaixo de uma porta de armadilha, eles pipocam na superfície e arrastam suas vítimas indefesas para



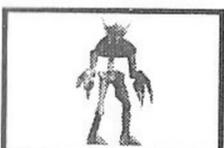
Os Porretes de Guerra (The War Clubs)

O pilar das tropas Purr-Linn, os Porretes de Guerra raramente possuem armas, mas mesmo assim são extremamente perigosos. Os Purr-Linns são ágeis e capazes de enormes saltos. Os Purr-Linns também podem arremessar enormes toras e outros objetos no Turok®.



Soldados (Soldiers)

Estas bestas maciçamente encouraçadas são simplesmente os mais perigosos membros da Colônia Mantide. Enormes, rápidos e extremamente perigosos, os Soldados Mantides podem tornar inútil o mais perigoso dos adversários. A pesada carcaça externa dos Soldados protege o mesmo contra várias armas, tornando sua morte algo muito difícil.



Homens Mortos (Deadmen)

Forragem do Lado Morto, os Homens Mortos são muito mais do que simplesmente corpos apodrecendo. Apesar de seu estado avançado de decomposição, os Homens Mortos são uma frota de soldados de infantaria, e são bem perigosos. Os Homens Mortos se levantam repetidamente após terem sido golpeados por armas de fogo, e se mostram bem teimosos quando se trata de morrer. Homens Mortos utilizam uma armadura modesta, mais como ornamento do que para sua proteção. Os Homens Mortos podem ser literalmente explodidos em duas partes e ainda seguirem se aproximando!



Trooper

Os cavalarianos Primagen são uma monstruosidade humanóide. Mescla de retalhos de metal e carne, é impossível dizer que tipo de criatura eles podem ter sido no passado. Seja o caso que for, os Cavalarianos possuem armas pesadas e altamente mortais. Eles irão atacar o Turok® com pistolas a Laser, ou irão utilizar baionetas maciças, que são presas a eles como uma espada.

MODO DE JOGADORES MÚLTIPLOS VIA INTERNET E LAN

O início de uma versão de Jogadores Múltiplos de Turok®2 abre um novo mundo de Combate Mortal, contra adversários à distância. Cinco modos de jogo estarão disponíveis, cada um com seu próprio conjunto de níveis:

COMBATE ROK

Mate o máximo de adversários, enquanto evita a morte. De um modo resumido, mate ou seja morto.

Objetivos – Seja o primeiro em número predeterminado de matanças, ou possua o maior número se matanças quando o tempo expirar.

Bônus – Espalhados através dos níveis. Os bônus incluem armas, munição, e saúde.

Jogadores – Até 16.

COMBATE ROK DE EQUIPE

Destrua qualquer que não seja de sua equipe.

Objetivos – Ser a primeira equipe em número predeterminado de matanças, ou possua o maior número se matanças quando o tempo expirar.



Bônus – Espalhados através dos níveis. Os bônus incluem armas, munição, e saúde.

Jogadores – Até 8 equipes no total, e qualquer número entre 1-15 jogadores por equipe. Máximo de 16 jogadores por equipe.

Atenção: Neste modo de jogo, existe uma tomada de ligar/desligar o fogo amigo. Sendo assim, a menos que você conheça anteriormente as configurações do jogo, (ou que você simplesmente não goste de seus companheiros de equipe), geralmente é melhor evitar de atacá-los.

ARENA

Uma batalha de um-contra-um, que acontece num cenário de arena. Resumindo, acabe com seu adversário e ataque o próximo que desafiar você. Se perder, você terá que entrar na fila e esperar até que seja sua vez de lutar novamente. Se ganhar, então toda a saúde e munição serão restauradas.

Objetivos – Ser o primeiro a alcançar o número de matanças predeterminado.

Bônus – Nenhum, as armas são designadas aos jogadores.

Jogadores – 2 jogadores batalham ao mesmo tempo, com até 14 esperando na fila. Existe um máximo de 16 jogadores em qualquer um dos jogos.

Atenção: Enquanto estiverem esperando na fila os jogadores poderão voar ao redor, para assistir o jogo de qualquer ponto privilegiado que queiram.

ARENA EM EQUIPE

Semelhante à arena regular, mas agora você terá seus companheiros de equipe para ajudar na batalha.

Objetivos – Os mesmo da Arena.

Bônus – Nenhum, as armas são designadas.



Jogadores – Até o total de 08 equipes, e qualquer número entre 1-15 por equipe, em qualquer um dos jogos.

Atenção: Mais uma vez, o fogo amigo poderá ou não estar ativado. Então, a menos que você nutra alguma aversão por seus companheiros de equipe, tente não atingi-los.

CAPTURA DE BANDEIRA (CTF)

Jogo de equipe em que o objetivo é não apenas matar, mas capturar a bandeira dos adversários e voltar para sua base e, ao mesmo tempo, protegendo sua bandeira para que não a capturem.

Objetivos – Ser a primeira equipe a atingir o ponto limite predeterminado. Níveis variáveis de pontos dados para captura de bandeira, matanças, defesa, etc. Para trazer uma bandeira até sua base com sucesso, a bandeira de sua equipe deverá estar em sua base, quando você chegar com a bandeira roubada.

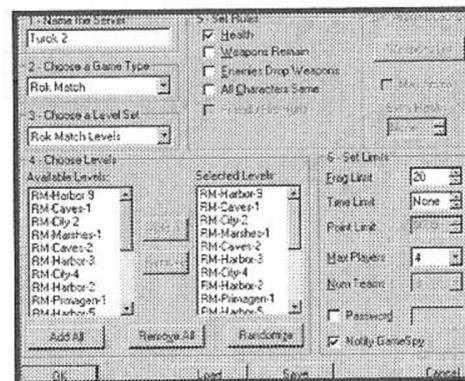
Bônus – Espalhados através dos níveis, com uma bandeira vermelha e uma azul colocadas nas respectivas bases.

Jogadores – Duas equipes jogam uma contra a outra, com qualquer número entre 1-15 jogadores em cada equipe. Máximo de 16 jogadores em qualquer um dos jogos.

Atenção: É sempre aconselhável saber todos os caminhos para a área inimiga, assim, se uma estrada estiver tomada, você poderá pegar uma estrada alternativa. E sim, você poderá ferir seus companheiros de equipe se o fogo amigo estiver ativado.

HOSPEDANDO UM JOGO

Para iniciar um jogo via Internet ou LAN a partir do Menu Principal do Início de Jogo, selecione Internet ou LAN, a seguir escolha Hospedar um Jogo. Note que para hospedar um jogo via Internet através de um modem,



você deverá ter estabelecido uma conexão à Internet antes de iniciar o Turok 2®. Ao ativar um programa navegador de Internet (ex: Netscape ou Internet Explorer), tal ação será automaticamente iniciada, mas você poderá fazê-lo manualmente ao executar sua conexão de rede Dial-up, encontrada em seu Windows®: Meu Computador/ Pasta de Acesso à Rede de Dial-up. Consulte a Ajuda do Windows em 'Dial-up', para maiores detalhes.

Selecionar Hospedar um Jogo Gera a Caixa de Diálogo de Hospedar um Jogo

Você poderá configurar o jogo que quiser jogar em seis etapas:

1. Nomear o Servidor

Você deverá preencher um nome. O nome do servidor/jogo que você registrar aqui será relatado aos jogadores à distância como o "Nome do Servidor", na Aviso de Procura de Jogo (consultar mais adiante).

2. Escolher um Tipo de Jogo

Escolhe entre os cinco modos de jogo. O tipo de jogo selecionada irá determinar a Configuração de Nível disponível.

3. Escolher uma Configuração de Nível

As Configurações de Nível contêm uma série de níveis Combates Mortais.

4. Escolher Níveis

Seleciona níveis para jogar, a partir da Configuração de Nível que você houver escolhido. Inicialmente, todos os níveis da Configuração de Níveis estarão escolhidos. Clique em um nível (ou grupo de níveis), para remove-lo(s) da lista. Os níveis são jogados na ordem de baixo-para-alto. A ação de "Randomize (Escolher Aleatoriamente)" irá modificar a ordem, cada vez que você clicar na mesma.

5. Estabelecer Regras

As regras e opções do jogo poderão ser modificadas aqui. As opções que não se apliquem a algum tipo de jogo em particular, estarão obscurecidas.

Saúde – Se estiver com marca de verificação, os bônus irão aparecer nos níveis.

Armas Permanecem – Se estiver com marca de verificação, uma arma irá permanecer após o jogador tê-la pego (ao invés de desaparecer e “renascer” depois de um período de tempo).

Inimigos Deixam Armas – Se estiver com marca de verificação, os inimigos exterminados deixarão suas armas para trás.

Todos os Personagens Iguais – Cada personagem possui atributos diferentes (velocidade, saúde inicial, força de ataque, etc..), que afetam o jogo. Se esta opção estiver com marca de verificação, todos os personagens irão jogar com os mesmo atributos.

Fogo Amigo Fere – Se estiver com marca de verificação, os disparos de um companheiro de equipe poderão feri-lo. Se não, seus companheiros de equipe não irão machucá-lo (apenas para jogos de equipe).

5. Opções de Arena

Disponíveis apenas em jogos de Arena.

Lista de Armas – A ação de clicar na mesma gera uma Caixa de Diálogo, que irá permitir que você selecione com quais armas irá querer jogar. Todas as armas com marca de verificação estarão disponíveis durante o combate.

Munição Máxima – Cada arma começa com um nível de munição inicial. Quando houver terminado, a arma se torna inútil (já que não existem bônus nos jogos de Arena). Marque esta caixa com sinal de verificação, para configurar o nível inicial no máximo.

Saúde Extra – cada jogador inicia com saúde extra. Isto leva tipicamente a combates de Arena mais longos.

6. Estabelecer Limites

Determina em que ponto o jogo no nível atual irá ser concluído, e o jogo se irá mover para o próximo nível. Estabelece o número de jogadores e de equipes.

Limite de Extermínios – Muda para o próximo nível, quando qualquer jogador atinge tal número de matanças. Note que cada um dos níveis causa uma mudança de nível,

independente do status dos outros limites. Também, um limite poderá ser configurado como “None (Nenhum)”. Se todos os limites estiverem configurados como “Nenhum”, o jogo irá permanecer no nível inicial.

Limite de Tempo – Irá ocorrer uma mudança de nível após esta quantidade de minutos.

Limite de Ponto – Os pontos são premiados para cada matança ou para outras ações ofensivas. Uma mudança de nível irá acontecer quando o placar de pontos de qualquer jogador atingir este limite.

Máximo de Jogadores – O número máximo de jogadores permitidos no jogo.

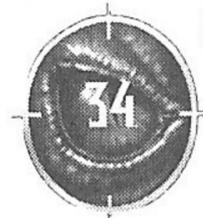
ATENÇÃO: quando estiver hospedando um jogo via modem/Internet, você estará jogando no modo “Servidor Integrado”. Seu PC estará lidando com trocas de informações entre todos os jogadores, além de estar executando seu jogo. Por questões de desempenho, é aconselhável estabelecer o Número Máximo de Jogadores em não mais do que 8. O desempenho poderá começar a decair tão logo atinja 5 jogadores, dependendo de sua conexão de Internet. A ação “Dedicated Servers (Servidores Reservados)” (descritos na Ajuda Online) poderá ser configurada, para lidar com até 16 jogadores com um bom desempenho.

Número de Equipes – Para jogos de equipes, o número de equipes no jogo.

Senha – Se estiver com marca de verificação, será necessária uma senha para entrar no jogo. Digite a senha na caixa à direita.

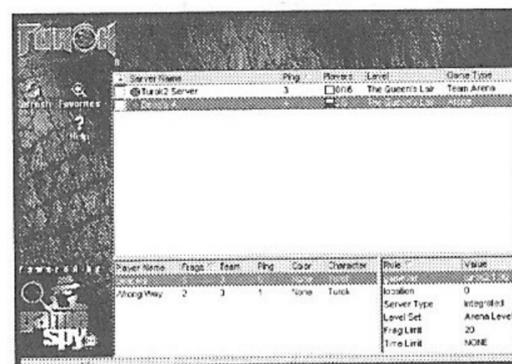
Notificar Procura de Jogo – Geralmente com marca de verificação, tal ação determina se o seu jogo será ou não relatado aos Servidores Mestres de Procura de Jogo (consultar a seguir). Se preferir um jogo “privativo”, remova a marca de verificação desta caixa.

ATENÇÃO: Assim agindo você terá que, de alguma forma, informar o seu endereço IP aos outros jogadores, senão eles não poderão encontrar seu jogo! Geralmente, é melhor deixar a opção com marca de verificação, para que os outros possam participar via Anúncio de Procura de Jogo.



ATENÇÃO: Consulte Ajuda Online para maiores detalhes. Também, quando estacionar o cursor sobre um item nas várias Caixas de Diálogo, tal ação irá ativar uma 'ferramenta de dica', que lhe dará uma explicação breve sobre o item. Após clicar em OK, você irá ver um menu de Seleção de Personagens, que será descrito posteriormente.

PARTICIPANDO DE UM JOGO: ANÚNCIO DE PROCURA DE JOGO



Para participar de um jogo já existente via Internet ou LAN, a partir do Menu Principal de Início de Jogo, selecione Internet ou LAN, a seguir escolha Participar de um Jogo. Após um momento, a tela de Anúncio de Procura de Jogo irá aparecer.

Procura de Jogo mantém múltiplos "Servidores Mestres", que irão listar todos os jogos de Internet Turok 2® sendo executados no momento. Quando você hospeda um jogo, o nome que você houver criado será automaticamente enviado ao Servidores Mestres de Procura de Jogo, e se tornará visível no Anúncio de Procura de Jogo dos outros jogadores procurando participar dos jogos. Cada vez que você entrar na tela de Procura de Jogos, os Servidores Mestres serão contatados e as informações sobre os jogos sendo executados no momento serão descarregadas em seu PC (se você estiver se juntando a um jogo LAN, o anúncio de Procura de Jogo exibirá os jogos sendo executados no momento em seu LAN). A qualquer ponto durante esta tela, você poderá clicar no botão "Refresh (Atualizar)", para descarregar a lista mais atual.

O anúncio de Procura de Jogos exibe detalhes do jogo para cada servidor da lista. Na parte mais superior da tela, clique uma vez para selecionar um servidor em particular, detalhes adicionais sobre o jogo sendo executado, irão aparecer na parte inferior da tela. A janela

esquerda mais inferior exibe quem está no jogo e as estatísticas do mesmo, enquanto que a janela inferior mais à direita exibe as regras do jogo e outras configurações.

Para jogos via Internet, uma informação essencial é seu "Ping" a um servidor. Ping

representa o tempo que leva para o intercâmbio de dados entre seu PC e o servidor. Quanto maior o tempo de Ping, mais provável será que você experimente um jogo "truncado". O anúncio de Procura de Jogo classifica o Ping com um indicador de "semáforo", imediatamente precedendo o nome do servidor: verde é bom, amarelo é aceitável, e vermelho torna improvável um jogo satisfatório.

Com jogos Internet, você provavelmente irá desenvolver servidores "favoritos" (servidores com um bom Ping e tipos/níveis de jogo que você prefira). Clique na Lista de Verificação próxima ao nome de um servidor, para acrescentá-lo a uma Lista de Favoritos. Ao clicar no botão "Favoritos" apenas seus favoritos irão aparecer, reduzindo a confusão e diminuindo o tempo para descarregar informações de servidores (se você tiver selecionado Favoritos anteriormente, assim que entrar no Anúncio de Procura de Jogo, apenas seus favoritos serão contatados, para informações de jogos).

Para selecionar o jogo no qual irá participar, clique duas vezes no nome do servidor desejado. Você irá sair da do Anúncio de Procura de Jogo e irá voltar ao menu Seleção de Personagem. Configure seu personagem, clique PARTICIPAR DE JOGO e prepare-se para exterminar!

SELEÇÃO DE PERSONAGENS

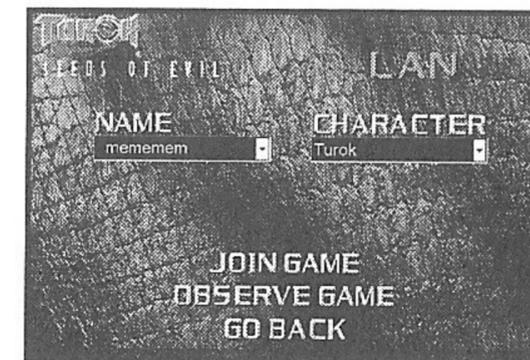
Dependendo do tipo de jogo que você estiver hospedando ou participando, este menu irá oferecer as seguintes seleções:

Nome

Escolha um nome para si mesmo(a). Os(as) outros(as) irão ver seu personagem jogando e sendo listado com tal nome.

Cor

No Combate Rok ou no modo Arena, você poderá modificar a cor de seu personagem.





Senha

Se o jogo do qual você estiver participando for protegido por senha, você irá registrar sua senha aqui.

Iniciar Jogo

Se você for o anfitrião, clique em INICIAR JOGO, e espere que as potenciais vítimas participem!

Participar de Jogo

Se você for participar de um jogo já existente via Internet ou LAN, clique aqui para mover para a Tela de Conexão.

Observar Jogo

Se você estiver participado de um jogo já existente via Internet ou LAN, você poderá escolher também participar do jogo como espectador. Você poderá "voar" ao redor do jogo, observando enquanto a carnificina acontece. Você poderá participar do jogo sempre que escolher, desde que o número máximo de jogadores para tal jogo não tenha sido ultrapassado.

Personagem

Escolha jogar com um dos onze personagens disponíveis do Combate Mortal. Tente cada personagem, para determinar as forças e fraquezas do mesmo. Ou, configure seu jogo com a marca de verificação em "Todos os Personagens Iguais", para dar aos personagens o mesmo conjunto de atributos.

Alguns dos personagens:



Joshua Fireseed: (Turok®)

Um guerreiro bem ajustado. O Turok® é ágil e seguro



Purr Linn: (O Juggernaut)

Este temível guerreiro. É lento e brutal. Uma besta morosa, seus ataques são potentes.



Canibal: (Guarda Mortal)

Este personagem da pesada possui um uma aura de maldade que irá machucar quem se aventurar muito próximo. Rápido e versátil, ele é um adversário fatal.



Tal 'Set:

Talvez o maior Turok® de todos, o Tal 'Set traz todo seu conhecimento e talento de lutador para o Combate Mortal.



O Fireborn:

Esta criatura ardente é ansiosa por uma chance de provar suas consideráveis destrezas de luta.



Adon: (A Porta-Voz da Luz Eterna)

Uma guerreira ágil, seus poderes místicos de regeneração compensam sua vulnerabilidade.



Gant: (O Frio)

Este brutal dinossóide é muito difícil de ser conquistado e, uma vez atacado pode reviver.



Endtrail:

Um enorme e poderoso descendente do T-Rex, esta criatura sem compaixão tem prazer pelo sangue. Certifique-se para que não seja pelo seu!

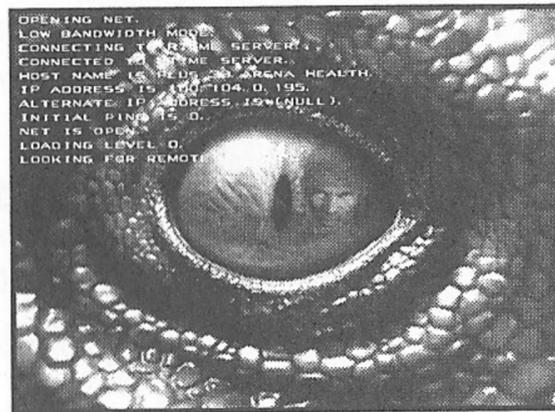


Raptor:

Esta besta depravada não consegue segurar uma arma, mas sua velocidade e poder mais do que lhe bastam, mesmo contra adversários bem armados.

CONECTANDO-SE A UM JOGO

Após clicar em PARTICIPAR DE UM JOGO, seu PC deverá estabelecer uma conexão via Internet ou LAN, com o servidor de jogo escolhido. A Tela de Conexão exibe várias mensagens durante o processo de conexão. Se a conexão for bem sucedida, você irá saltar direto para o calor da batalha. Sendo a Internet o que é, é possível que você possa não ser capaz de estabelecer uma boa conexão com o servidor escolhido. Neste caso, você receberá uma mensagem de abortar e irá voltar ao Windows. Ative o Turok"2 e tente novamente! Se você ainda assim não puder conectar-se com o tal servidor, tente um outro.



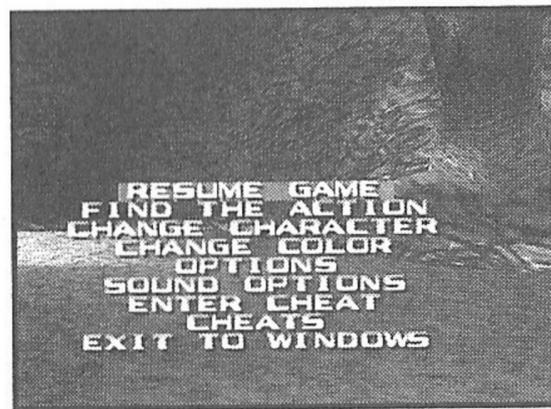
Após a Tela de Conexão, se você houver escolhido jogar um jogo de equipes, (CTF, Arena de Equipes ou Combate Mortal Rok), você terá a oportunidade de participar de uma equipe, ou observar o jogo antes de escolher algum lado.

TELAS DE PAUSA DE JOGADORES MÚLTIPLOS

A Tela de Pausa que você irá ver em vários momentos em um jogo de jogadores múltiplos difere da Tela de Pausa de Jogador Único. Dependendo da condição do jogo que você estiver jogando, e onde você estiver no jogo, você irá ver algumas combinações das seguintes opções:

Restaurar Jogo

Volta ao jogo e continua com o extermínio.



Achar a Ação

Em jogos de Arena e de equipes, você poderá ver esta opção. A seleção de "Achar o Jogo" irá transportá-lo de sua posição atual para algum lugar, onde provavelmente você irá encontrar ação. Se não houver ninguém por perto, tente novamente, você eventualmente encontrará a batalha. Isto é especialmente útil se, como espectador, você tiver conseguido voar até algum lugar que não se pareça mais com a cidadezinha do interior. Simplesmente aperte ESC e selecione esta opção, e você verá que as coisas voltarão ao normal.

Participar de Jogo

Você tem estado observando, agora escolha um lado e jogue.

Mudar de Equipe

Cansado de seus companheiros de equipe? Troque de lado e acabe com eles!

Mudar de Personagem

Experiente, alguns personagens são mais adequados do que outros para um certo nível em particular.

Mudar de Cor

Variada é o tempero da vida.

Opções

Modifica a maioria das configurações, inclusive os controles.

Opções de Som

Modifique as configurações de som aqui.

Registrar Trapaças

Existem algumas trapaças especiais para combates de jogadores múltiplos. Encontre-as.



DICAS DE JOGADORES MÚLTIPLOS

ESTATÍSTICAS INTERNAS DO JOGO

Pressione a tecla F1 e veja como você está se saindo bem (ou não) durante o jogo. Você verá:
Extermínios – Quanta gente você já terá matado até aqui. O Melhor jogador estará no topo da lista.

Dor – Talvez você não esteja no topo da lista de extermínios, mas você poderá ser o melhor em estar causando danos.

Mortes – Certo, você não é perfeito, você é exterminado ocasionalmente. Aqui está a conta total.

Tempo – O tempo dos jogadores no jogo, em minutos.

Ping – O ping de cada jogador para com o servidor.

Personagem – O personagem do Combate Mortal escolhido pelo jogador.

FPS – Extermínios por hora.

Pressione F1 novamente para desligar a exibição das estatísticas. Nos modos de equipe e de Arena, varie com F2 também, para conseguir um conjunto alternativo de números, que são mais concentrados no progresso do jogo como um todo.

COMUNICANDO-SE COM OUTROS JOGADORES

Digite **[M]**, a seguir digite o texto que você quer enviar a todos os outros jogadores, seguido pela tecla **[Enter]**.

Os outros jogadores irão ver sua mensagem, e, se você executar o jogo com o atalho Texto-para-Falas, sua mensagem será também ouvida pelos outros jogadores. Você poderá enviar uma mensagem para um jogador específico (após teclar **[M]**), utilizando

as teclas **[↑]** e **[↓]** para intercambiar através da lista dos jogadores. Para maiores detalhes, consulte a Ajuda online.

Insultos Pré-Gravados

Você poderá enviar um dos 80 insultos para qualquer jogador, teclando **[M]** seguido de um número (1 até 80). Dê uma olhada nas mesmos, escolha seus insultos favoritos.

Console

O Turok® 2 contém um conjunto completo de comandos de “console” internos ao jogo. Durante um jogo, utilize a tecla aspas, para variar pelo Modo de Console. Quando estiver no Modo de Console, você poderá configurar vários parâmetros de jogo, remapear chaves, e muito mais. Uma lista completa de comandos de console poderá ser encontrada na Ajuda online, que é acessível via Menu Principal de Início de Jogo.

Atenção: Ao utilizar as teclas PARA CIMA, PARA BAIXO, PÁGINA PARA CIMA e PÁGINA PARA BAIXO, você poderá rolar um histórico do que foi digitado e exibido no console. Você também poderá repetir a última linha digitada, utilizando tecla F3.

Eis aqui alguns poucos comandos que você provavelmente usará mais:

AJUDA – Tal ação lista vários parâmetros de console, opções, etc. Para encontrar mais informações de um item em particular (digamos, VOZ), DIGITE “AJUDA DE VOZ”. Para mais detalhes sobre comandos de console, consulte a Ajuda online.

ESTABELECER CAMPO DE VISÃO – (onde “#” é um número entre 45 e 90) Estabelece seu campo de visão. 45 é “normal”, enquanto que 90 é o máximo. Você poderá ver ocasionais cortes poligonais se o seu FOV estiver configurado próximo a 90.

DESIGNAR tecla de ação – (onde “tecla” é uma tecla do teclado ou um botão do controle, e “ação” é uma função do jogo) Ex. “DESIGNAR VIRAR PARA ESQUERDA. PARA TECLA **[D]**”. As designações de teclas também poderão ser configuradas pausando o jogo, escolhendo OPÇÕES, CONFIGURAR CONTROLES. Tal ação irá levar você ao Menu de OPÇÕES do Início do Jogo. Configure os controles ali, a seguir clique em VOLTAR, para retornar ao jogo.



ATIVAR PING – Irá exibir seus ping para com o servidor, no canto superior direito da tela.
DESATIVAR PING desativa a exibição.

DESATIVAR TEXTO-PARA-FALA – Se você houver iniciado o jogo a partir do atalho Texto-para-Fala, você poderá desativar esta função com este comando (talvez você esteja cansado de ser gozado). Você poderá reativar o Texto-Para-Fala com o **ATIVAR TEXTO-PARA-FALA**. Lembre-se, você deverá ter iniciado o jogo com o atalho Texto-para-Fala, para que estes comandos funcionem.

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 TEC TOY.

TEC TOY

NºCQ 325 385676

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Ermanno Marchetti, 576 - Térreo Parte 2
São Paulo - SP – CEP 05038-000 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermanno Marchetti, 576 – Lapa
São Paulo - SP – CEP 05038-000 – Tel. (011) 861-5421

cdsuporte@tectoy.com.br

