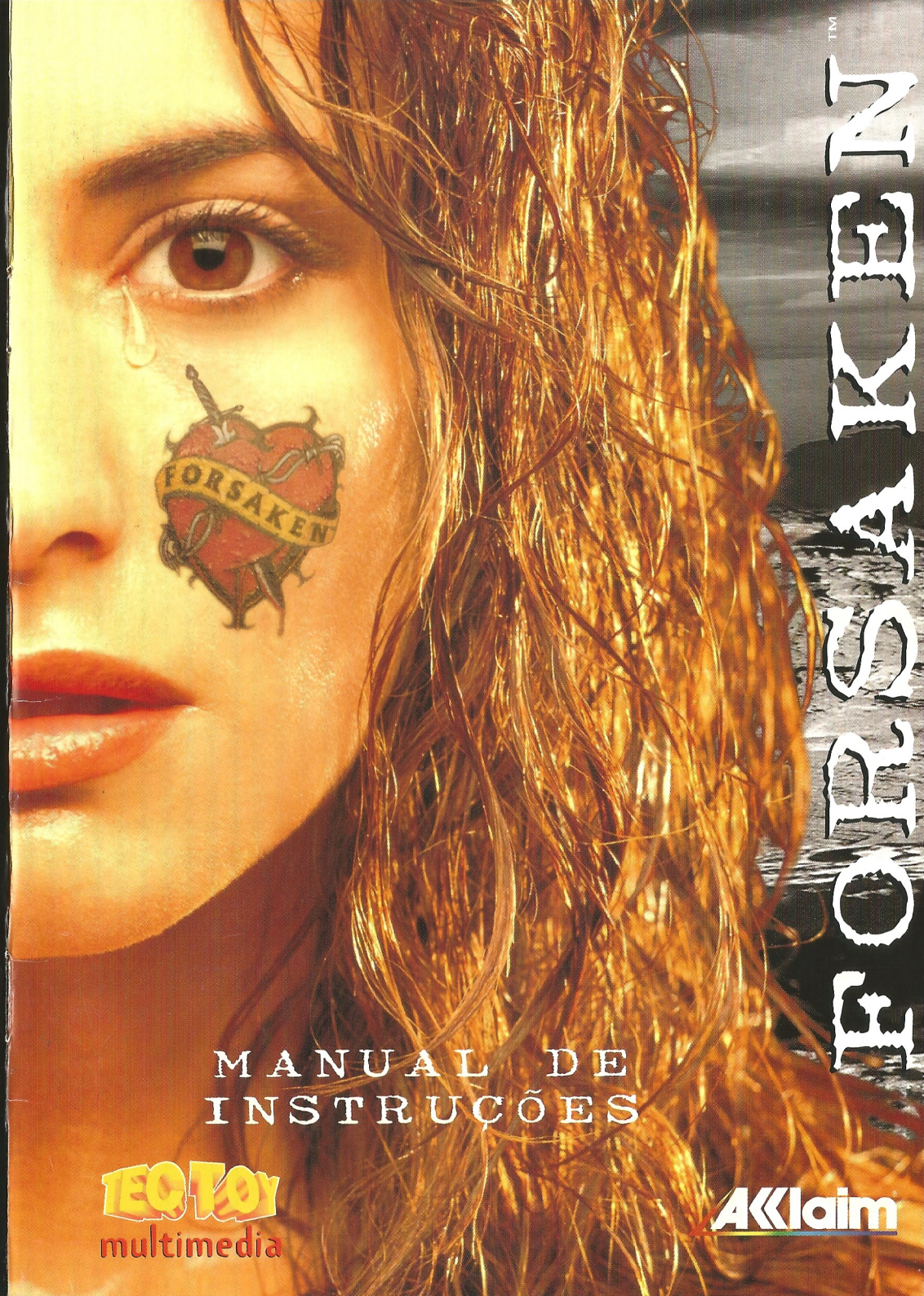


TUROK

Acclaim

FORSAKEN™ & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os demais personagens e elementos contidos neste produto são marcas de Acclaim Entertainment, Inc. Todas as demais marcas são de propriedade de suas respectivas companhias. Acclaim é uma divisão de Acclaim Entertainment, Inc.™, ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Distribuído por Tec Toy.



FORSAKEN™

MANUAL DE
INSTRUÇÕES

TEC TOY
multimedia

Acclaim

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.

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 INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

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

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

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

cdsuporte@tectoy.com.br

DICAS & TRUQUES

GERAL


1. Voe, não vague! Ficar parado, às vezes, é uma necessidade, mas a diferença entre um sobrevivente audacioso e um pato morto está a um tiro de distância. Continue se movendo! Vire-se para cima, baixo, esquerda e direita! Disparadas constantes e esquivadas para trás são cruciais para sua sobrevivência.
2. Não dispare só nos inimigos. Exploda o que está a sua volta, também. Existem muitas áreas que estão acessíveis apenas se você explodir uma porta, superfície ou alguma outra coisa do tipo. Seja criativo, os criadores deste jogo são muito espertos, cheios de manhas para fazer você de bobo!
3. Tente jogar com a função Autoleveling, em "OFF". Isso permite que você voe para cima e para baixo, que é a melhor forma de lançar ataques surpresa. A morte está a frente!
4. Não erre com as minas Quantum! Elas giram e brilham com uma luz azulada, assim você pode deixá-las de lado. Isso e o fato de que elas estouram você, deveria ajudá-lo a distinguir as diferenças.

MODO DEATH MATCH

1. Você levou porrada de novo? Tente praticar no modo Mission para melhorar suas habilidades. Você está sendo chutado para fora ou sentindo-se excluído, depois procura beber para esquecer? Se for assim, jogue tudo para o alto e vá para os braços da mamãe chorar. Tudo vai ficar bem!
2. Tente observar todos os jogadores num demo usando a função Watch Player. Vá mudando o jogador que está assistindo até ver todos. Você irá aprender alguns truques, ou derrepente pode até descobrir algum ponto fraco!
3. Gire enquanto prepara as minas Purge para causar uma grande onda de terror!
4. Use "acordes triplos" – vá para frente, esquerda/direita, cima/baixo ao mesmo tempo. Você irá se mover 1.7 vezes mais rápido – mas para quê direção?!
5. Deixa minas muito perto irá criar uma reação em cadeia, onde uma irá ser neutralizada. Isso pode ser bom ou ruim....





mercenários desumanos. Montado em sua motocicleta anti-gravitacional você se prepara para desbravar as ruínas abandonadas da Terra e lutar contra adversários mecanóides, nesta corrida pela fortuna ou simplesmente para se tornar mais conhecido.

JOGANDO FORSAKEN™

Após as telas legais obrigatórias e a sequência de introdução (pressione  para passar as telas), você irá para o Menu Principal. Nós lhe daremos uma breve informe de cada item a seguir. (Para informações mais detalhadas, veja as seções dedicadas a cada item).

NAVEGAÇÃO NO MENU

(Estes controles funcionam na maioria dos menus)

	Marca item/Seleciona função
	Seleciona função
	Confirma seleção/próximo menu
	Menu anterior/sair da tela

Single Player: Inicie um jogo para um jogador.

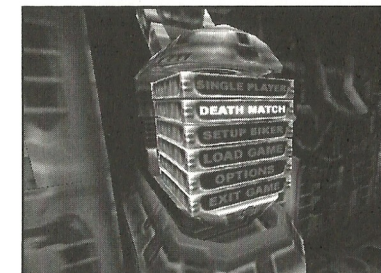
Death Match: Inicie/escolha um jogo multi-jogador/defina as opções de rede.

Setup Biker: Escolha sua motocicleta, nome do jogador, configure os controles e as armas.

Load Game: Carregue um jogo previamente gravado ou jogo salvo.



Options: Defina com antecedência as opções de jogo.


Exit Game: Saia de Forsaken™ e retorne ao Windows 95.




GUIA RÁPIDO DE JOGO (PARA OS IMPACIENTES)

- Escolha Single Player no Menu Principal, em seguida escolha Start.
- Método Convencional de Controle (teclado + mouse).

Teclado (mão esquerda)	+ Mouse (mão direita)
 – frente	BOTÃO ESQUERDO – atira arma principal
 – trás	BOTÃO DIREITO – atira arma secundária

- Estes são os comandos básicos; é recomendado que você atribua teclas para as opções avançadas de controle (como metralhar e rolar) quando você começar a jogar. Você pode definir estas opções sob Setup Biker menu ou teclando  enquanto joga.
- Agora você está pronto para parar de ler e ir jogar! Favor ler todo o manual caso ainda reste alguma dúvida.

OPÇÕES

Antes de escolher um tipo de jogo, defina as opções para que se adapte ao seu perfil. Selecionando uma opção irá aparecer um submenu com mais opções de configuração. Você pode também acessar as opções durante o jogo ao pressionar a tecla  para trazer à tela o menu interno de opções. Nota: qualquer mudança irá permanecer até que você novamente as altere (ou restaure as definições padrão). As configurações de Options "pertencem" ao jogador que as escolhe, dessa forma não é necessário reajustar as configurações a todo momento. Por exemplo, digamos que você defina as opções, em seguida coloque o nome de "Matador". Toda vez que o "Matador" for selecionado como seu jogador, todas as configurações estarão intactas. Veja Game Types (página 9) para detalhes nas opções de Multi-Jogadores para jogo em Rede.

SOM

Volume Som FX: deslize o botão para ajustar o volume dos efeitos sonoros.

CD Áudio: ligue ou desligue (ON/OFF) CD AUDIO.

Speech Options: Jogue com (ON) ou sem (OFF) a fala dos personagens.

VISUAL

Change Detail Levels: Os níveis de detalhamento que você joga podem ter grande impacto em sua experiência de jogo. Enquanto altos níveis de detalhamento são mais atrativos, podem diminuir a velocidade do jogo, e isso pode se tornar por vezes frustrante. A não ser que você tenha um computador bem melhor do que o meu, seria melhor que tentasse combinar qualidade gráfica com velocidade. Experimente a melhor combinação em suas configurações.

As opções a seguir são opcionais para melhorar os gráficos, você pode ligar ou desligá-los (ON/OFF):

In-game Bi-linear Filtering: Obscurece a imagem para se livrar da visão chapada.

Perspective Correct: Previne distorções de polígonos muito próximos.

Lens Flare: Permite uma lente cintilante em torno de objetos muito claros.

Team Info: Numa partida em Equipe, esta opção irá lhe mostrar em qual salas estão seus companheiros (apenas para Multi-Jogador).

Auto Detail: Recomenda-se que esta opção esteja ligada. Esta opção mantém o jogo rápido, automaticamente compensando quando houver excesso de movimentos gráficos.

(Utilize o botão deslizante para ajustar o detalhamento de Smoke Trail, Bike Detail ou Water Detail do menor para o maior. Geralmente quanto menor a definição mais rápido o jogo).

Smoke Trail:

Bike Detail:

Water Detail:

Mature Content: Vibre com baldes de sangue! Ou não.

Lights: Arma Principal, Arma Secundária e Pick-up e Moto.

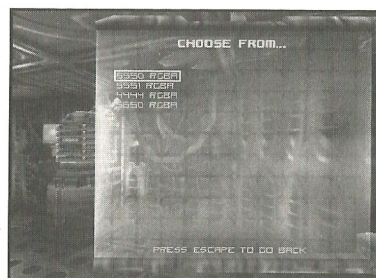
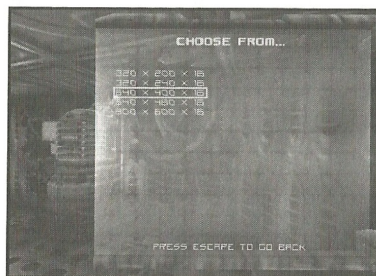
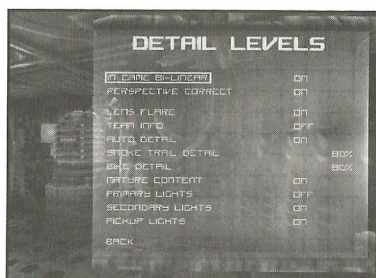
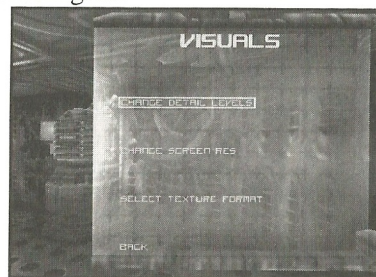
Back: Retorna à tela anterior.


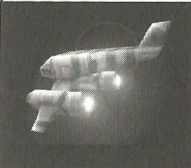
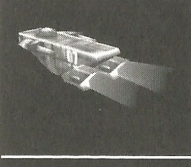

CHANGE SCREEN RESOLUTIONS: Selecione sua resolução da tela. Algumas configurações estão disponíveis apenas com placa de gráficos 3D. Lembre-se que quanto maior a resolução mais devagar será o jogo.

TEXTURE FORMAT: Esta opção permite que você escolha a definição do vídeo segundo sua placa de vídeo (placas diferentes suportam diferentes resoluções). Em algumas definições, pode-se prejudicar os gráficos e o texto pode se tornar difícil de se ler. Experimente a configuração que dê a melhor aparência e que se adapte à sua placa de vídeo e o monitor.

Gamma Correction: Torna as imagens mais claras ou escuras.

Back: Retorna ao menu principal.



	MINELAYER	Comentário: com munição pesada, esta é a morte em "pessoa"! (em níveis médios pode colocar minas Quantum).
	SUPPRESSOR	Comentário: armado com dispositivo similar ao seu Chaos Shield, ele alterna esse dispositivo ligado ou não em intervalos regulares. Está armado com o mortal Trojax.
	LEVITANK	Comentário: Este tanque voador camuflado está bem armado porém é relativamente vulnerável fazendo dele um alvo fácil.
	HUNTER	Comentário: eles são rápidos com ataque ligeiro com uma torre frontal rotativa que lhe permite atirar num ângulo de até 120 graus. Eles são um dos inimigos mais comuns, por isso descubra como lidar com eles!

INIMIGOS DE TERRA

	MEK TON (Fodder type)	Comentário: são armas criadas para a guerra com munição pesada e densa armadura. Ainda que a maior parte seja fixa no chão alguns são rebocados, outros bi-pedais. A morte significa bons negócios.
	LEGZ	Comentário: essa ameaça andante atira Fotons que carregam uma poderosa carga.
	SECURITY BOT	Comentário: essa sentinela andróide está armada com tecnologia similar ao Levitank. O inimigo que for atingido por ele ficará imobilizado por algum tempo.
	SNUB BOT (Leader type)	Comentário: com movimentos vagarosos, carregam mísseis Snub. Eles seguem você pela visão e pelo som e podem lhe ver de costas ou de frente. De qualquer maneira ele está em posição de atirar essa arma que é esperta o bastante para segui-lo sobre obstáculos mesmo que você não esteja visível. Você estará salvo atrás dele se não fizer nenhum barulho.

INIMIGOS VOADORES

	SWARM (Fodder type)	Comentário: pequena e levemente armada, suas armas são empregadas para deixar o inimigo confuso.
	SHADE	Comentário: é capaz de ver qualquer coisa que esteja a sua frente e pode detectar inimigos por trás por meio de um radar. Ela mantém uma razoável frequência de tiros dando ao jogador algumas indicações de seu paradeiro. O Shade é armado com Transpulse uma vez que você for atingido por ele causará um estrago de 70% em seu nível de energia, você ficará cada vez mais fraco quanto mais violento for o dano causado por Shade.
	LAZBOT	Comentário: atirando lasers este inimigo é um perigo constante.
	AIRMOBIL	Comentário: atirando Pulsars essa arma é um de seus inimigos mais mortais, você deve evitá-lo.

SET-UP BIKER

Você pode escolher dentre as 16 motos/pilotos disponíveis. Uma vez que Set-Up Biker é escolhido, irá aparecer um novo menu. Neste você poderá escolher um jogador anteriormente criado, um novo jogador ou apagar um que você não queira mais. Criando um roteiro do jogador, como um “perfil do usuário” onde você salva as características do piloto/moto, nome e qualquer configuração do teclado, mouse ou joystick associadas ao usuário.



SELECIONE A MOTO

Sobre as Motos: cada personagem tem uma moto personalizada que ele/ela usa para vasculhar o caos de Forsaken™. Cada moto possui diferentes atributos, representados por barras de diferentes tamanhos ao lado de cada atributo. Experimente cada moto para ver como cada atributo influi em seu jogo.

Pressione **Enter** para alternar entre as motos/personagens disponíveis. Quando a que você desejar estiver na tela, pressione **Esc**.

Choose Player: Selecione dentre os jogadores existentes/perfil do jogador.

New Player: Adicione novo jogador. Selecione Novo Jogador, em seguida digite um novo nome no campo de NOME (use **←Backspace** para apagar o texto). Pressione **Enter** quando terminar.

Change Bike: Atribua uma motocicleta diferente ao novo jogador.

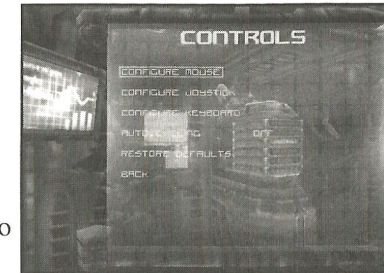
Change Bike Computer: Escolha dentre as 6 definições de voz, incluindo nenhuma (sem voz).

CONTROLES

Forsaken™ lhe dá o completo ajuste das opções de controle, incluindo a habilidade de atribuir uma função de controle para mais de uma entrada. As figuras nas páginas 5 e 6 apresentam os controles padrão.

Selecione Teclado, Joystick (incluindo Gamepad) ou Mouse e defina a sensibilidade do seu dispositivo de entrada (quanto maior a definição, maior resposta desse controle). Nota: você deve ligar seu dispositivo de controle ANTES de rodar Forsaken™ para ter certeza de que o dispositivo será reconhecido e devidamente calibrado.

Você pode utilizar a Configuração de Joystick ou Configuração de Teclado para alterar as definições de controle padrão, e para adicionar uma entrada de controle secundária. Qualquer controle que se apresentar UNDEFINED não terá um botão de definição atribuído para ele e não irá funcionar. Você pode atribuir até dois controles a mesma função no teclado, mas note que não é possível atribuir a uma tecla mais de uma função.



CONTROLES PADRÃO

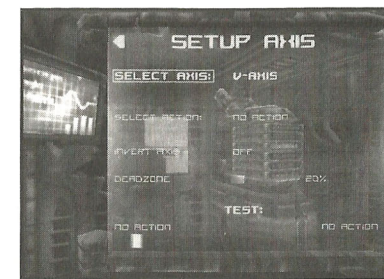
Controles de Mouse (jogue usando a combinação teclado + mouse)

Movendo os controles do mouse à rotação da moto.

BOTÃO ESQUERDO — atira com a arma principal

BOTÃO DIREITO — atira com a arma secundária

• Se seu mouse tiver um terceiro botão ou roda você pode atribuir funções a ela no menu de configurações do piloto ou pressionando **F1** durante o jogo.



KEYBOARD CONTROLS

KEY	ACTION
A	p/ frente
Z	p/ trás

KEY	ACTION
←/→	rotacionar esquerda/direita
↑/↓	rotacionar em cima/em baixo

TECLA	AÇÃO
	Modo deslizante (metralhar)
	Tiro principal
	Tiro secundário
	Inclinar a esquerda
	Inclinar a direita
	Minas
	Nitro
	Pausar jogo (menu de acesso)
	Atalho Menu de Controles da Moto
	Atalho para Menu de Opções
	Atalho para Menu de Recuperar Jogo (apenas para modo jogador único)
	Atalho para Salvar Jogo (apenas para modo jogador único)

TECLA	AÇÃO
	Alternar camera de míssil
	Alternar camera traseira
	Altera o painel de texto (liga/desliga)
	Armas da moto
	Altera tamanho da tela
	* Girar esquerda/direita
	* Girar abaixo/acima
	* Rolar esquerda/direita
	* Deslizar acima/abaixo
	* Deslizar esquerda/direita

* Teclado numérico

	STEALTH MANTLE	Comentário: emite um o campo de baixa frequência em volta de você lhe deixando quase invisível por um curto período.
	RESNIC REANIMATOR	Comentário: no modo Single Player pegue isto e irá ganhar uma vida extra.
	CHAOS SHIELD	Comentário: cria interferência que nenhum tipo de energia conhecida pode penetrar, dando total invulnerabilidade.
	NITRO	Comentário: um Nitro Tank adicionado a sua moto irá duplicar a velocidade, permitindo fugir rapidamente dos inimigos fazendo-os comer fumaça. Ele tem combustível limitado, suficiente para aproximadamente 20 segundos de uso.

SELEÇÃO DE ARMAS PRIMÁRIAS

TECLA	AÇÃO
	Pulsar
	Trojax
	Suss Gun
	Pyrolite Rifle
	Transpulse
	Laser

SELEÇÃO DE ARMAS SECUNDÁRIAS

TECLA	AÇÃO
	MUG
	Solaris
	Scatter
	INDEFINIDO
	Gravgon
	MFRL (lançador de foguetes múltiplos)
	Titan

MENSAGENS MULTI-PLAYER

Para enviar uma mensagem, pressione , em seguida escreva sua mensagem. Pressione novamente para enviar a mensagem. Abaixo estão mensagens prontas insultando o oponente que podem ser enviadas (também podem ser editadas).

TECLA	AÇÃO
-	mandar mensagem de insulto
+ -	mandar sua própria mensagem

UM JOGADOR (SINGLE PLAYER)

Em modo single player, ao pressionar - irá aparecer a última/próxima mensagem enviada. Isto lhe possibilita correr por todas as mensagens enviadas até aquele ponto.

Para alterar/atribuir controles: Use as teclas direcionais para marcar um controle ao lado de sua função, em seguida pressione para iniciar a entrada do controle. Pressione a tecla ou botão que você deseja para realizar a tarefa. Está feito! Continue dessa maneira até que você configure tudo como desejar, depois pressione para retornar ao menu de controle.

O INIMIGO


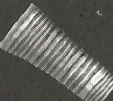
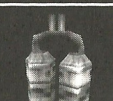
Inimigos, todos temos. Em Forsaken você irá encontrar mais do que você gostaria. Atrás de uma esquina, da parede ou do seus olhos... inimigos são considerados do tipo Fodder ou Leader. Fodder são mais numerosos e menos perigosos que os Leaders.

Existem, é claro, alguns inimigos muito poderosos para lidar, que iriam adorar ouvir você implorar por misericórdia a eles. Tenha certeza que seus apetrechos estejam em ordem...

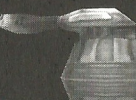
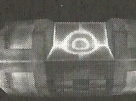


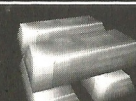

TORRES

	SLUG TURRET (Fodder type)	Comentário: atira um vagaroso pulsar desenvolvido com a capacidade de voltar após 3 voltas.
	PULSE TURRET	Comentário: essa torre atinge rajadas de pulsar. Ela segue por radar e tem listas brancas. Quanto mais fina a lista mais poderosa é a torre.
	DUAL TURRET	Comentário: problema duplicado em forma de torre dupla que pode atirar independentemente.
	BEAM TURRET	Comentário: não entre no caminho desse raio implacável ou você irá ser estudo de caso.
	MISSILE TURRET	Comentário: esse lançador, de foguetes múltiplos é uma ameaça que você não ira esquecer.

AMMO

	PLASMA PACK	Comentário: abastece de energia para ser usada com o Pulsar Laser e o canhão Trojax. Cada carga aumenta sua energia.
	EXTRA AMMO	Comentário: munição extra para sua Suss-Gun.
	PETRO GEL	Comentário: adquira Petro Gel adicional para manter seus adversários em chamas.





POWER-UPS

	ORBIT PULSAR	Comentário: pequenas armas usadas como acessórios que constantemente giram em torno da moto aumentando a capacidade da arma que você tiver. Funciona da mesma forma que o Pulsar, sua força aumenta quanto mais Power-Pods você pegar. Orbite Pulsar atira ao mesmo tempo que a arma principal que você tiver utilizando; o jogador não necessita selecioná-la separadamente. Deste modo, se você tiver selecionado um Trojax, cada vez que você atirar, seu Orbite Pulsar também irá atirar. Esta arma pode ser encontrada ocasionalmente, mas apenas um limite de 4 pode ser adicionado em sua moto.
	POWER PODS	Comentário: são itens universais de carregamento de arma. Cada Pod aumenta o potencial de danos de todas as armas principais que estiver carregando. Uma moto pode carregar até 2 Pods. Pods são suprimentos de força ilimitados.
	SHIELD OVERDRIVES	Comentário: são semelhantes aos Power-Pods eles aumentam a potência do campo de força ao invés da arma.
	CRYSTALS	Comentário: pegue estes cristais para ter acesso a áreas especiais.
	GOLD BARS	Comentário: no modo Single Player, você pode ganhar uma vida extra ao coletar 10 desses. no modo Multi-Player Bounty Hunt e Team Bounty uma Gold Bar está escondida em cada fase. Você precisa encontrá-la e segurá-la consigo ou tentar tirá-la do oponente.
	GOLDEN POWER POD	Comentário: esta é uma variação do Power-Pod padrão e temporariamente recompensa quem pegá-lo com uma carga total de Power-Pods, Nitro ilimitado, quatro Orbite Pulsars, munição ilimitada para a arma principal e energia ilimitada para ela. Nem é preciso dizer que existem poucas.

Autoleveling: Quando esta opção esta ligada (On), sua moto irá sempre se posicionar automaticamente em linha com as paredes do ambiente.


ARMAS

Primary Weapon Order: As armas principais são mais leves como balas de fogo ou munição similar. Esta opção permite que você defina a ordem das armas principais que irão ser auto selecionadas durante o jogo. O auto seletor lista as armas de cima para baixo, e irá atirar com a próxima arma disponível. Durante o jogo, se você pegar uma arma que está mais acima da lista que a atual, ela será auto selecionada.

Para reordenar sua armas principais: Pressione  ou  para marcar a arma que você deseja mover e pressione  para selecioná-la. Em seguida marque a arma que você quer trocar de lugar e pressione  novamente. As duas irão mudar de lugar na ordem.

Secondary Weapon Order: Geralmente, armas secundárias são as mais pesadas, armas de míssil. Esta opção funciona exatamente igual a acima.

Atribuir/definir teclas para armas principais e secundárias, alterar sua ordem ou tirá-las completamente de seu arsenal. Estes funcionam como no menu de controle da moto: você pode atribuir diferentes entradas para ambas as armas primárias e secundárias.

Pressionando  em qualquer função irá alterá-la para UNDEFINED. Você pode usar a função restaurar padrão para retornar à configuração padrão.

(Para uma lista detalhada de armas e suas capacidades, vide Conheça Suas Armas! na página 12) Sair

FUNDAMENTOS DO JOGO

Fases: Cada fase tem diferentes objetivos/requisitos, que estão sublinhados no roteiro que vem antes de cada missão. Existem muitas fases e seria impossível falar de cada uma. Basicamente você quer sobreviver aos constantes tiroteios e emboscadas que fazem de Forsaken o que é. Você precisa ser esperto, rápido e ter muito armamento. Você inicia cada jogada com 5 vidas, que não irão durar muito.

TELA DE EXIBIÇÃO

Shield Energy: Sua moto tem um forte escudo para protegê-la, mas depois de muitos impactos se acaba e aí está você. Cada impacto direto irá esgotar a energia do escudo. Quando se for completamente, sua Armadura de Força irá começar a diminuir (veja abaixo).

Hull Strength: Sua moto não pode ter muitas perfurações, a blindagem é essencial para preservar a moto e diz a quantidade de escudo que lhe resta. Uma vez que a barra atinge a marca zero, o escudo irá se desintegrar e você perderá uma vida.


Cursor do Alvo: Ele vem sempre a mão para alinhar o inimigo à sua mira, permitindo atingir diretamente o alvo a cada vez que você atira. Se tiver sorte.

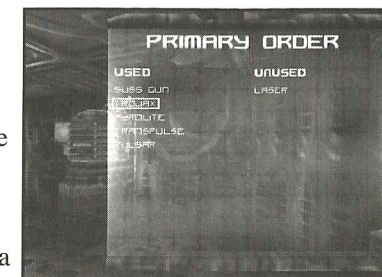
Algo Explodindo: Isto irá acontecer na maior parte das vezes em Forsaken.

Arma Principal: Nome da atual arma principal e contagem da munição.

Arma Secundária: Nome da arma secundária e quantas você carrega.

Nível de Força da Arma: Nível de força da atual arma. Coletando pódios de força aumentará o seu nível de poder. Três é o nível máximo.

Visão traseira: Pressione  para alternar a visão da janela traseira, permitindo-lhe ver o que está atrás de você.





SINGLE PLAYER GAME (MODO DE 1 JOGADOR)

Forsaken™ lhe possibilita 15 fases.

Seu objetivo: apanhe quanto mais pilhas (barras de ouro) quanto for possível nos vários locais que irá visitar. Também seria bom manter-se vivo para aproveitar os frutos do seu trabalho. Você irá ganhar uma vida extra a cada 10 barras de ouro que coletar.

Seus Inimigos: além de sua própria cobiça e imprudência, seus maiores inimigos são os adversários militares já mencionados e mercenários como você que iriam adorar ter um concorrente a menos para dividir o lucro. Como você, eles não hesitam em matar para não ter que dividir o que é seu.


Iniciando Um Jogo: uma vez que você definiu suas opções e selecionou um jogador (você contra o computador), altere o marcador para NORMAL para ajustar as configurações de dificuldade (pressione  ou  para alternar):

Easy: Inimigo fraco, armas inimigas fazem metade do prejuízo normal.

Normal: Ajuste padrão

Hard: Inimigo forte, armas inimigas fazem prejuízo maior.

Total Mayhem (Caos Total): O nome já diz tudo.

Quando você estiver pronto para jogar marque a opção Start e pressione . Você irá para o primeiro Roteiro da Missão – Mission Briefing.

Mission Briefing: Antes de cada missão você irá receber um pequeno roteiro explicando seus objetivos da fase. Leia atentamente, se quiser sobreviver. Boa Sorte!

DEATH MATCH:

CENÁRIO MULTI-PLAYER

Cada jogador (até 16) controla um dos 16 motoqueiros e realiza seu ou sua tarefa contra outros jogadores em qualquer uma das 15 fases. Seus Objetivos e Inimigos dependem do tipo de jogo que você escolher.

JOGANDO UMA DEATH MATCH EM MODO MULTI-JOGADORES

Uma vez que você definiu as opções e selecionou Death Match, você irá ver uma tela com as opções a seguir:

Create Game: Inicia um novo jogo com você como o anfitrião (vide hospedando um jogo).

Join Game: Escolha uma seção para juntar-se.

Back: Retornar ao menu principal.

HOSPEDANDO UM JOGO

Que saiam os bananas e os pernetas! É hora da festa! Uma vez que você escolheu criar jogo, você irá visualizar uma tela com estas opções:

Conexão via IPX: selecione esta opção para jogar numa rede local.




Conexão via Internet TCP/IP: selecione esta opção para jogar pela Internet.

Conexão via Modem: jogo de modem para modem.

Conexão Seria: jogo via cabo.

Uma vez que você selecionou um método de conexão, você irá – legal! – para outra tela!

MENU MULTI-JOGADORES

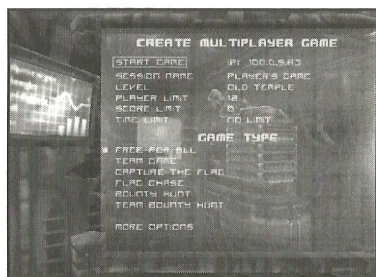
Esse é o menu multi-player, onde você seleciona o tipo de jogo, acessa as opções específicas de cada tipo de jogo, e ajusta as configurações gerais do jogo. Passe pelos itens marcados e pressione  para ativá-lo. Pressione  ou  para alternar a configuração.

Start Game: Depois de selecionar Start Game, é hora de jogar!




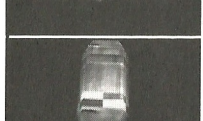
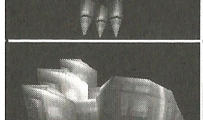

Session Name: Como padrão, será o nome do jogador que você escolheu nas opções da moto.

Level: Selecione uma das 15 fases que você desejar.


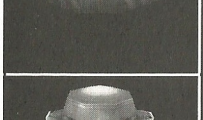
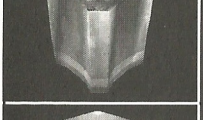
Player Limit: Defina o número de jogadores que podem estar em um jogo, de 1 a 16.



ARMAS SECUNDÁRIAS

	MUG MISSILE	Comentário: este é o míssil padrão carregado por cada jogador. Ele não tem nenhum controle de bordo, dessa forma depende inteiramente de sua mira.
	SCATTER MISSILE	Comentário: ele é principalmente uma arma que atordoia o oponente, desenhada para que você possa roubar a arma do adversário. O oponente atingido por este míssil irá perder todo o seu armamento. Não seja atingido por ele!
	MFRL	Comentário: essa arma pode lançar vários mísseis em segundos! Cada míssil é uma versão diminuída do Mug Missile, mas com um sistema de propulsão melhorado e com menor peso. Ele não tem sistema de controle de bordo, os MFRL irão continuar a ser disparados até que você solte o botão ou os mísseis acabem.
	SOLARIS MISSILE	Comentário: como o nome sugere utiliza detecção de calor para seguir o alvo e mandá-lo para casa. O míssil usa propulsão padrão por isso não é mais rápido que o Mug, porém tem um potencial destrutivo ainda maior.
	TITAN MISSILE	Comentário: este míssil é imensamente poderoso. Munido de uma ogiva com carga ante matéria, possui uma explosão equivalente a 5 kilotons.
	GRAVGON MISSILE	Comentário: munida de uma poderosa carga capaz de alterar a gravidade numa rajada radioativa.

MINAS

	PURGE MINE	Comentário: esta mina é o padrão de impedimento da perseguição. Feita com carga Termo Neutron ela tem a capacidade de derrubar até o mais forte guardião! Quando o jogador coloca a mina ela é deixada logo atrás da moto, onde irá flutuar no ar. Ela pode ser destruída por uma arma de fogo ou irá detonar após uma colisão. Essas minas são pequenas esferas amarela e vermelha com pontos brancos em volta do círculo central.
	QUANTUM MINE	Comentário: o efeito da mina irá causar danos, dependendo da distância que o inimigo estiver da explosão. Como todas as minas, ela irá ser deixada logo atrás da moto e irá detonar quando colidir (ou sob tiros).
	PINE MINE	Comentário: como um “porco-espinho”. Na verdade ela é uma plataforma de mísseis. Sua vantagem é que ela atira mísseis que seguem o caminho do inimigo. Mas ignora quem a ativou.



ARMAS, BONUS & INIMIGOS

CONHEÇA SUAS ARMAS!

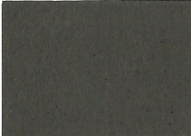
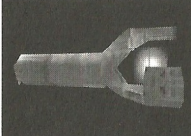
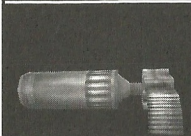

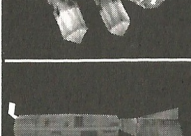
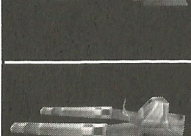
Tipos de Armas: Existem 2 tipos de armas: Principais e Secundárias. Armas Principais têm basicamente disparos à laser e balas, e têm grande quantidade de munição. Armas Secundárias são geralmente providas de mísseis, geralmente possuem pouca quantidade de munição. Armas secundárias que podem ser “colocadas” (como as minas listadas a seguir) são especialmente usadas para criar emboscadas. Todas as armas podem ter potência aumentada ao coletar Cargas de Força (no máximo de 3).

Utilizando as armas: Apenas uma arma principal e uma secundária podem ser ativadas de cada vez. A atual arma selecionada será mostrada no painel de controle. Alinhe os inimigos em sua mira e faça os inimigos verem o que é bom!

Note: se você for destruído durante o jogo, qualquer armas que tiver sido coletada será atirada de onde estiver; você pode resgatar quando se regenerar (se você ainda tiver alguma vida sobrando) ao mover-se sobre ela. Numa Death Match tente coletar as armas do oponente, dando-lhe um adicional tático e ferindo a moral do inimigo.

Ciclo de Armas: Você irá precisar trocar a sua arma atual em algumas situações e inimigos em particular. Padrões: pressione a tecla  para variar a arma principal e a tecla  para variar a arma secundária.

ARMAS PRINCIPAIS

	PULSAR	Comentário: Pulsar é a arma de energia padrão que todos jogadores iniciam a partida – você sempre a terá. Se você for destruído durante a partida, todas as armas serão destruídas com você; tudo que lhe restará será o Pulsar.
	TROJAX	Comentário: uma rajada de Trojax tem alto poder de destruição. Para fazer isso, você deve carregar a arma ao segurar a tecla de tiro. A cada segundo que ela for carregada aumentará seu poder de destruição. Cargas de Força irão diminuir o tempo de recarga.
	SUSS GUN	Comentário: disparando projéteis inteligentes a Pistola Suss é perfeita para manter seu fogo rápido contra muitos alvos, possibilitando ao piloto novato acertar muitos oponentes. Arma de pequeno alcance com largo campo de tiro, a Pistola Suss utiliza de munição especial (vide Extra Ammo).
	PYROLITE RIFLE	Comentário: possui poucos tiros. A bola de fogo de Pyrolite é algo para ser visto (e evitado!).
	TRANSPULSE	Comentário: o tiro de Transpulse irá atravessar objetos sólidos (exceto motos) por isso escolha bem seus alvos.
	BEAM LASER	Comentário: esta arma utiliza 2 tiros paralelos. O alcance é vasto e o efeito instantâneo.

Score Limit: Alcance o número máximo de pontos/mortes que um jogador pode acumular. O primeiro a alcançar o máximo será o ganhador.

Time Limit: Defina o tempo limite de Sem Limite até 30 minutos.

Packets per Second: (Carga por Segundo) o padrão é de 15.

Free For All: Veja descrição abaixo (Tipos de Jogo).



Capture the Flag: Veja descrição abaixo (Tipos de Jogo).

Team Game: Ah, a camaradagem!

Record demo: Grave a seção que irá jogar para poder curtir depois – legal!

Demo Name: Dê um nome para sua seção.

TIPOS DE JOGO (GAME TYPES)

Para escolher Game Types, marque a desejada e pressione . Quando ela estiver selecionada, você irá rolar a marcação para MORE OPTIONS e pressionará  para acessar as opções da jogada selecionada.

Free For All: Agora é cada um por si, assim que funciona fase por fase tentando marcar o máximo de pontos, pegar armas e escudos para conseguir acabar com o maior número de oponentes que você puder.

Team Game: Selecione de duas a quatro equipe. Cada jogador escolhe sua equipe para jogar. Num Team Game, os jogadores devem permanecer na mesma fase até que o Anfitrião escolha a próxima, ou até que o jogo mova para a próxima fase quando for ativada por:

- Alcançado o limite de mortes definido em Máximo de Mortes (se for definido em 0, não terá efeito).
- Alcançando o tempo máximo definido em Tempo da Fase (a menos que defina-se por 0).

Regular: Em um Team Game, os membros de cada equipe estão à vontade para rastrear e destruir a equipe oponente, usando de qualquer tipo de “manha” disponível para isso.

Capture the Flag: As equipes tem o objetivo de defender suas bandeiras assim como tentar capturar as do oponente. Os jogadores se distribuem em uma das quatro cores de equipe (vermelho, verde, azul e amarelo). Cada equipe tem sua zona de pontos contendo as bandeiras. O objetivo é capturar as bandeiras do time adversário e trazê-la para sua zona e marcar os pontos. A captura é o seguinte, você precisa Ter sua bandeira na base e defendê-la da mesma forma com que ataca a bandeira inimiga. Modos opcionais lhe permitem estabelecer como a bandeira de seu time irá se comportar quando tirada de sua zona ou quando estiver flutuando pela fase (se quem estiver carregando for morto ou atingido). Isso pode ser feito ao definir a opção “Own Flag Rule” (selecione More Options em Multi-Player Start Menu).

- 1) **Normal mode:** Tocando a bandeira retorna instantaneamente para sua zona (este é o padrão).
- 2) **Carry it back:** Você tem que trazer de volta para sua zona (é como na opção 1, mas isso torna mais fácil para seu oponente reaver a bandeira se caso ele lhe mate resgata a bandeira.).
- 3) **Can't pick up:** Você não pode retornar com ela e terá de defendê-la onde ela cair (mas você não irá precisar ter sua bandeira em sua própria zona para marcar o ponto).
- 4) **Can pick up:** Como na opção 2 porém você não precisa que a própria bandeira esteja em sua zona para pontuar.
- 5) **1 touch returns:** Como no 1 mas não precisa estar com a própria bandeira em sua zona para pontuar.

Apenas nos modos 1 e 2 você tem que estar com a própria bandeira em sua zona para marcar os pontos; nos modos 3, 4, 5 você pode marcar os pontos mesmo que a própria bandeira não esteja em sua zona, caso o adversário tenha resgatado. Em qualquer um dos modos, os pontos são dados por jogadores mortos da equipe adversária e deduzidos dos mortos de sua equipe. O equilíbrio entre encorajar para capturar a bandeira do oponente e matar o adversário pode ser dado ao ajustar Flag Capture Score na tela More Options – o padrão é de 5 pontos por bandeira capturada contra 1 ponto por morte do oponente.

Flag Chase: (Caça Bandeira) com apenas uma bandeira por fase, cada Cor “Equipe” está livre para achar a bandeira do oponente e trazê-la para sua base. Todo jogador pode visualizar qual cor de equipe tem a posse de sua bandeira. Você não precisa defender sua base, mas terá suas mãos cheias demais se quiser apenas conseguir trazer a bandeira.

Bounty Hunt: (Prêmio da Caçada) nesse modo, o objetivo é achar a Barra de Ouro escondida na fase, e carregá-la o maior tempo possível. O padrão é 1 ponto a cada dez segundos que você segurar a Barra. Você pode ajustar esse Prêmio da Caçada em (ON) ativado ou (OFF) desativado em More Options Menu; se estiver definido em Ativado, você pode alterar o tempo necessário para ganhar o prêmio, e de qualquer forma irá ganhar os pontos por matar os outros oponentes, quando estiver na posse da barra e quando matar o oponente que estiver na posse dela também. Quando um jogador ganhar a posse da Barra de Ouro, um alarme irá soar e o jogador ficará marcado, então será facilmente reconhecido.

Team Bounty Hunt: (Recompensa à Equipe) miseráveis adoram companhia, então junte seus camaradas para pegar e proteger o precioso minério, ou arrancar do pobre coitado que estiver tentando conseguir alguns pontinhos e manter-se vivo. Note que numa Caçada pela recompensa em Equipe, apenas o jogador em posse do prêmio conseguirá pontos por matar o adversário.

MORE OPTIONS: Aparece por último na tela GAME TYPE. Nela contém opções gerais do modo Multi-Player e opções específicas do tipo de jogo escolhido.

Lag Tolerance: (ON/OFF) O intervalo de tolerância é tido de forma diferente dependendo de quando acontece o evento, onde quando acontece novamente. Resumindo, isso determina se a bala/jogador irá colidir dependendo do intervalo. Em outras palavras, você irá ver se quando atirou e atingiu o adversário ele saiu sem problemas (padrão ON).

Short Packets: (Pouca Carga) (ON/OFF) pequenas cargas diminuem a rede, mas perde um pouco da precisão.

Packet Rate: (Taxa de Carga) (variável de 1-30) padrão é 10. Quanto maior a taxa de carga, mais marcados serão os movimento de seus oponentes em seu PC, mas também será maior o alcance da rede. Os jogos usam redes locais (LANs) que podem geralmente ter vantagem sobre altas taxas como de quem trabalha pela Internet. O mais indicado é 10-15 pps em LANs e 10 pps na Internet, mas se ainda sim estiver devagar tente taxas menores.

Show Ping: (Mostrar Alerta) (ON/OFF)

Ping Interval: (variável 1-30) padrão 10. Quanto mais outros jogadores são alertados, pequenos intervalos se tornam mais precisos porém comprometem a faixa de alcance da rede, dessa forma intervalos mais longos se tornam melhores.

Bike Exhausts: (Exaustão da Moto) (ON/OFF).

Bright Bikes: (Luminosidade da moto) (ON/OFF).

Harm Teammates: (Danos da Equipe) (ON/OFF).

Flag Capture Score: (Pontuação de Captura da Bandeira) (variável 1-10) padrão 5. Defina quantos pontos são necessários para vencer uma jogada do tipo Capture a Bandeira.

Record Demo: (ON/OFF)

Change Allowed Pick-Ups: (Alterar Permissão de Captura) permite a você ajustar o que deseja capturar ou não em modo multi-player.

Randomize Pick-Ups: (Captura ocasional) permite que você capture as coisas sempre no mesmo lugar ou que elas apareçam ocasionalmente.

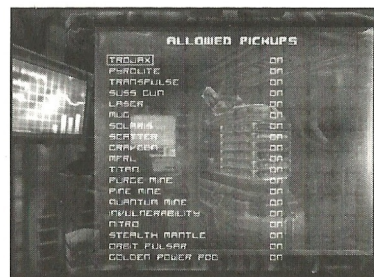
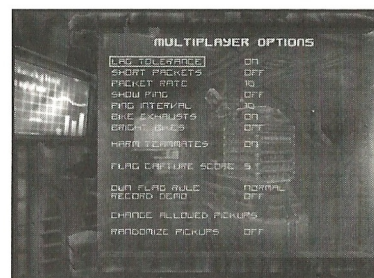
INICIANDO UM JOGO

Ok, agora que você passou por tudo isso, é hora de jogar, certo? Errado! Uma última tela espera entre você e a glória. Após clicar em iniciar jogo, você irá para uma tela onde pode definir o Número de Jogadores, ter a certeza de que seu nome está lá, e mandar mensagens para os outros enquanto você espera o início do jogo.

Taunt messages: (Mensagens de Insulto) cada personagem tem uma série de insultos que podem ser enviados para provocar o adversário. Cada tecla envia uma mensagem diferente.

• Para enviar um insulto: pressione **[F5]**, **[F6]** ou **[F11]**.

• Para editar um insulto: pressione **[Shift] + [F5]**, **[F6]** ou **[F11]**, em seguida digite seu próprio insulto sobre o já existente. Envie algo do tipo: "Você feriu meus sentimentos!".



CARREGAR JOGO

Esta ferramenta lhe permite, tanto ler uma jogada já salva (modo Single Player) ou rever um Demo gravado de uma partida multi-player.

Note: tenha certeza de que você definiu o timer se planejar fazer um Demo. 10 minutos é um bom tempo e não irá sobrecarregar o seu winchester. Ah sim, certifique-se de que você tem 5-10 megabytes livres quando escolher uma gravação. Você deve definir PPS para 30.

Após selecionar Restore Game, você irá ver uma tela de restaurar com as opções a seguir:

Play Demo: Permite rever o Demo selecionado.

Clean Demo: Apaga o demo gravado.

Load Game

Quando a opção **Play Demo** é selecionada irá aparecer na tela:

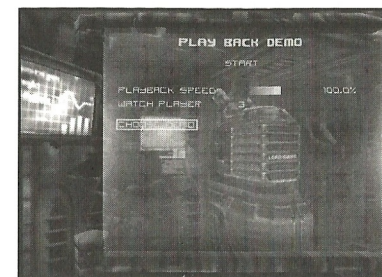
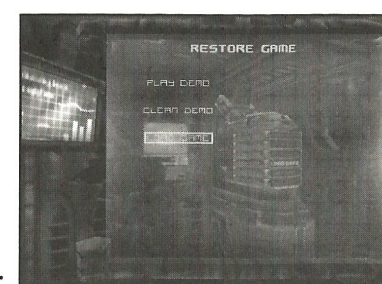
Start

Playback Speed: Ajusta a velocidade de reprodução de 12.5% (devagar) à 100% (rápido).

Watch Player: Selecione qual jogador você deseja seguir. (Jogadores de 1-15 que estão na jogada, jogador número 16 refere-se a uma camera de livre movimento que você pode controlar). Use a ferramenta de assistir jogador para selecionar o jogador que você deseja acompanhar.

Choose Demo: Escolhe os demos.

Delete demos: (Deletar Demos) pressione a tecla delete na tela de Mostrar Demo.



PONTUAÇÃO

A pontuação depende do tipo de jogo que você selecionou, e das definições de opção. No modo Single Player, manter-se vivo significa a vitória ainda que o número de mortes seja importante. No modo Multi-Player existem diferentes pontuações para cada tipo de jogada.

Free for All: (Vale Tudo) o jogador que sobreviver e tiver o maior número de mortes ganha.

Team Game: (Jogo em Equipe) a equipe com a maior somatória de mortes vence.

Capture the Flag: (Capture a Bandeira) os pontos são dados dependendo das configurações (vide Capture the Flag página 9).

Bounty Hunt: (Prêmio da Caçada) o jogador com o maior número de prêmios ganha (vide Bonty Hunt página 9).

Team Bounty: (Recompensa à Equipe) a equipe com o maior número de prêmios ganha (vide Team Bounty página 9).

OPÇÕES DE PAUSA

Pressione **[Esc]** a qualquer hora durante o jogo para trazer à tela o Menu de Pausa. Esse menu permite que você defina as opções, salvar e recuperar jogos, alterar moto, selecionar fases etc.

Simplymente alterne para a opção desejada e pressione **[Enter]**.

Para retornar ao jogo pressione **[Esc]** no Menu de Pausa.

