



Unreal
TOURNAMENT

2004

Aviso de Saúde Importante para os Usuários de Jogos Eletrônicos

Algumas pessoas são suscetíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certas composições visuais, como luzes intermitentes ou padrões de luzes que podem aparecer em jogos eletrônicos. Até mesmo pessoas que não tenham histórico de perda de consciência ou ataques epiléticos podem ter uma condição não diagnosticada que possibilite um caso de epilepsia enquanto assistem ou jogam um jogo eletrônico.

Esses ataques podem se revelar a partir de uma variedade de sintomas, incluindo tontura, visão turva, contração dos olhos ou músculos, movimentos involuntários de braços e pernas, desorientação, estados de confusão mental ou perda momentânea dos sentidos. Em alguns casos, os ataques epiléticos também ocasionam perda de consciência ou convulsões que podem levar a ferimentos no caso de quedas ou choques com objetos próximos.

Caso você apresente qualquer um desses sintomas, interrompa o jogo imediatamente e procure por aconselhamento médico. Pais e responsáveis devem observar suas crianças durante os períodos de jogo e questioná-las em relação aos sintomas descritos acima. Crianças e adolescentes são mais suscetíveis a ataques epiléticos do que adultos. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido através da adoção das seguintes precauções: sente-se a uma distância confortável do seu televisor; use televisores com telas menores; jogue sempre em salas bem iluminadas; e evite jogar quando estiver com sono ou cansado.

Se você ou alguém em sua família possui um histórico de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

Para Começar	2
O Arquivo de Notas de Lançamento	2
Requisitos de Sistema	2
Instalação	3
Comandos de Teclado	4
Modos de Combate	6
Jogo para Um Jogador (Single-Player)	9
Jogo Multiplayer	11
Menu Settings (Configurações)	14
Salvando e Carregando	20
Informações na Tela	20
Mensagens de Texto	21
Conversa por Voz	21
Comando de Voz	24
Comandos de Equipe e Provoações	25
Conversa por Internet	26
Mutators (Mutações)	26
Armas	27
Outros Itens	32
Veículos	33
Torres	43
Dicas de Jogo	45
UT2004 Global Stats (Estatísticas Globais)	46
Créditos	48
Suporte Técnico	52
Contrato de Licença para Usuário Final	53
Anotações	56

PARA COMEÇAR

O Arquivo de Notas de Lançamento

O jogo Unreal Tournament ® 2004 tem um arquivo de Notas de Lançamento (Release Notes), no qual você pode ver o Contrato de Licença e informações atualizadas sobre o jogo. Recomendamos que você leia este arquivo para se beneficiar das mudanças feitas depois da impressão deste manual. Para ler o arquivo, clique duas vezes nele na pasta do Unreal Tournament 2004 em seu disco rígido (geralmente, C:\UT2004) Você também pode ver o arquivo de Notas de Lançamento clicando no botão Iniciar da barra de tarefas do Windows®, depois em Atari, em Unreal Tournament 2004, e no arquivo Release Notes (Notas de Lançamento).

Requisitos de Sistema

Sistema Operacional: Windows® 98 / Me / 2000 / XP / Linux (versão para Linux não é suportada pela Atari).

Processador: Pentium® III 1 GHz ou AMD Athlon 1 GHz ou mais rápido (recomendado: 1,2 GHz ou mais rápido).

Memória: Mínimo de 128 MB de RAM (recomendado: 256 MB).

Espaço Livre em Disco: 5,5 GB livres.

Unidade de CD-ROM: Velocidade 8X (unidade de DVD-ROM necessária para Edição Especial em DVD).

Vídeo: Placa de vídeo de 32 MB compatível com Windows® 98 / Me / 2000 / XP (recomendada: placa de 64 MB NVIDIA® GeForce 2 ou ATI Radeon com Hardware T&L)*.

Som: Placa de som compatível com Windows® 98/Me/2000/XP (NVIDIA® nForce™ ou outras placas-mãe/placas de som com o Dolby® Digital Interactive Content Encoder necessárias para áudio Dolby Digital. Recomendada: placa Sound Blaster® Audigy® 2 ZS.)*.

DirectX®: DirectX® versão 9.0b (incluído) ou superior.

Modem: Modem de 33,6 Kbps para jogo por via rede local/Internet (recomendada: conexão de Internet de banda larga).

* Indica que o dispositivo deve ser compatível com o DirectX® versão 9.0b ou superior.

Instalação

1. Inicie Windows® 98/Me/2000/XP.
2. Insira o CD 1 - Disco de Instalação do Unreal Tournament 2004 na sua unidade de CD-ROM. (Coloque o Disco de Jogo na sua unidade de DVD-ROM se tiver a Edição Especial em DVD do Unreal Tournament 2004.).
3. Se a Reprodução Automática estiver ativada, uma tela inicial deve aparecer. Se a Reprodução Automática não estiver ativada, ou a instalação não iniciar automaticamente, clique no botão Iniciar, na barra de tarefas do Windows®, e em Executar. Digite D:\Setup e clique em OK. Nota: Se sua unidade de CD-ROM ou DVD-ROM estiver definida para outra letra que não D, substitua.
4. Siga o restante das instruções na tela para terminar de instalar o jogo Unreal Tournament 2004. A instalação do Unreal Tournament 2004 requer um número de série encontrado do lado de fora do porta-disco (ou dentro da caixa de DVD, na Edição Especial para DVD).
5. Com a instalação concluída, clique no botão Iniciar da barra de tarefas do Windows® e escolha Programas/Unreal Tournament 2004/Play UT2004 (Jogar UT2004) para iniciar o jogo.

Nota: Para jogar, você deve deixar o Disco de Jogo do Unreal Tournament 2004 na sua unidade de CD-ROM ou DVD-ROM.

Instalação do DirectX®

O jogo Unreal Tournament 2004 requer o DirectX® versão 9.0b ou superior para ser executado. Se você não tiver o DirectX® 9.0b ou superior instalado no seu computador, clique em “Yes” ou “Sim” para aceitar o Contrato de Licença do DirectX® 9.0b. Isso vai executar a instalação do DirectX® 9.0b.

COMANDOS DE TECLADO

Abaixo, encontra-se uma lista dos controles-padrão. Para mudar qualquer um deles, entre no menu Settings (Configurações), Input (Controles) e Configure Controls (Configurar Controles). Clique na caixa ao lado da função que você quiser alterar e pressione a tecla desejada para a respectiva função.

Movimento	Controle
Atirar	Botão Esquerdo do Mouse
Tiro Alternativo	Botão Direito do Mouse
Avançar	Seta para Cima (ou W)
Recuar	Seta para Baixo (ou S)
Passo para Esquerda	Seta para Esquerda (ou A)
Passo para Direita	Passo para Direita (ou D)
Saltar/Subir	Barra de Espaço
Agachar/Descer	Shift
Olhar para cima	Delete
Olhar para Baixo	Page Down
Centralizar Visão	End
Dicas	Controle
Mostrar Caminho para Base Vermelha	M
Mostrar Caminho para Base Azul	N
Comunicação	Controle
Ativar Microfone	F
Dizer	T
Dizer para Equipe	R
Mostrar Menu Speech (Fala)	V

Provocações	Controle
Apontar	ponto e vírgula (;)
Projetar Pélvis	J
Beijar Traseiro	K
Cortar Garganta	L
Armas	Controle
Próxima Arma	Roda do Mouse para Baixo ou Mais (+) do Teclado Numérico
Arma Anterior	Roda do Mouse para Cima ou Menos (-) do Teclado Numérico
Trocar para Última Arma	B
Trocar para Melhor Arma	G
Informações na Tela	Controle
Reduzir Informações na Tela	Menos (-)
Aumentar Informações na Tela	Igual (=)
Diversos	Controle
Usar	E
Pausar	Pausa
Capturar Imagem do Jogo	F9
Menu	Esc
Placar	F1
Chat no Jogo	F2
Estatísticas Pessoais	F3
Exibir Lista de Reprodução	F11
Ligar/Desligar Mapa de Radar	F12

MODOS DE COMBATE

Há 10 modos de combate no Unreal Tournament 2004.

Deathmatch

Os jogadores entram na arena, e, a partir daí, é cada um por si.

Vale tudo. Quem matar mais vence.

Team Deathmatch (Deathmatch em Equipes)

Junte-se aos seus companheiros para dominar o campo de batalha. A equipe que matar jogadores inimigos mais vezes vence.

Capture the Flag (Pique-Bandeira)

Em cada fase, há duas bandeiras, uma para cada equipe. Para pontuar, uma equipe deve penetrar na defesa do oponente, roubar a bandeira e voltar com esta até a posição da sua própria bandeira. Se o portador da bandeira for morto, ela cairá no chão e será de quem pegá-la. Se a bandeira da sua equipe for roubada, ela terá de ser recuperada antes que se possa capturar a da equipe oponente.

Double Domination (Dominação Dupla)

Em cada fase, há dois pontos de dominação (Domination Points). Para pontuar, você deve capturar ambos os pontos (correndo sobre eles) e mantê-los sob sua posse por 10 segundos. Depois de pontuar, os pontos de dominação voltam ao normal e poderão ser dominados de novo depois de mais 10 segundos.

Bombing Run (Corrida para Atirar)

Em cada fase, há uma bola no meio do mapa. O objetivo é pegar a bola, levá-la até a base inimiga e atirá-la, acertando em seu "gol". Você também precisa defender seu próprio gol para impedir que seu inimigo marque. Se o jogador que a carrega a bola é morto, ela fica solta e pode ser pega por qualquer um.

Last Man Standing (Último Sobrevivente)

Todos os jogadores revivem (respawn) com todas as armas, mas cada um possui um número limitado de vidas. Há uma opção que permite recuperar saúde quando você mata alguém. Além disso, se ficar em um só lugar por muito tempo, você é punido por "acampar" (camping), e sua posição aparece no radar de todos.

Invasion (Invasão)

Defenda sua posição contra ondas de ataque de invasores. Cada ataque dura entre 90 segundos e 4 minutos. Você não pode reviver se morrer durante um ataque. No entanto, se, pelo menos, um jogador sobreviver ao final do ataque, todos revivem para o seguinte. A dificuldade dos monstros é controlada pela opção de dificuldade de bots no menu Settings (Configurações).

Mutant (Mutante)

Um jogo de Mutante começa como um deathmatch normal. Mas, assim que um jogador consegue matar alguém, ele se torna o Mutante. Os outros param de lutar entre si (não se ferem mais) e vão atrás do Mutante. Você marca pontos acumulando mortes no papel de Mutante.

Morte comum (Normal Kill): 2 pontos

Duas mortes de uma vez (Double Kill): 3 pontos

Várias mortes (Multi Kill, e acima): 4 pontos

Mutantes ganham todas as armas (exceto as superarmas), muita munição, invisibilidade, agilidade e berserk. No entanto, sua saúde diminui lentamente e só pode ser restaurada se ele matar outros jogadores. Além disso, a posição do Mutante aparece no radar de todos. Se um jogador matar o Mutante, ele passa a ser o novo Mutante.

Com uma opção adicional, o jogador com menos pontos se torna o Carniceiro (Bottom Feeder) e também pode matar outros jogadores para marcar pontos. Assim que o Carniceiro sair da última posição no placar, o novo "lanterna" se torna o Carniceiro. O Mutante marca 5 pontos por matar o Carniceiro.

Assault (Assalto)

Duas equipes (atacantes e defensores) lutam entre si no universo Unreal. Os atacantes devem cumprir alguns objetivos para vencer a rodada. Para vencer, os defensores devem impedir que os atacantes cumpram esses objetivos. As equipes podem trocar de função depois de cada rodada. Você pode definir o número de rodadas em uma partida e o limite de tempo de cada rodada. Os objetivos para a equipe atacante podem ser: chegar a um local específico, usar máquinas ou computadores na fase ou destruir um equipamento essencial. Os atalhos Mostrar Caminho para Base Azul/Vermelha (por padrão: M/N) indicam o próximo objetivo durante uma partida. O modo Assalto conta com muitos veículos e torres para usar.

Onslaught (Massacre)

Guardamos o melhor para o final. As equipes disputam o controle de um grande mapa. Você vai precisar de estratégia, força e um grande arsenal para vencer. Cada equipe começa o jogo com seus veículos. Você não pode roubar um veículo inimigo, a menos que o inimigo o desbloqueie antes, ao entrar nele. Mas, se seu inimigo sair do tanque dele para pegar munição, você poderá roubá-lo.

Power Core (Núcleo de Energia)

O objetivo da sua equipe no modo Massacre é destruir o Núcleo de Energia do inimigo. Geralmente encontrado no coração da base do seu oponente, o Núcleo de Energia não pode ser danificado a menos que sua equipe tenha uma conexão até ele. Sua equipe deve conseguir uma conexão para o Núcleo de Energia inimigo ao controlar as Estações de Energia (Power Nodes) no mapa.



Power Links (Conexões de Energia)

As Conexões de Energia entre as estações e núcleos são muito importantes. Cada equipe só pode atacar ou tomar o controle das Estações de Energia conectadas a estações já dominadas. As equipes começam em sua base e vão tomando estações até que consigam uma conexão com o Núcleo de Energia do inimigo para poder atacá-lo.



Neutral Power Nodes (Estações de Energia Neutras)

Cada equipe pode dominar Estações de Energia neutras para as quais tenham conexão, ficando de pé na base da estação. Com uma estação dominada, começa a construção de uma Estação de Energia com as cores da equipe. A Estação de Energia se torna ativa ao final da construção.



Active Power Nodes (Estações de Energia Ativas)

Estações de Energia ativas funcionam como minibases. Se sua equipe controlar uma estação, você pode obter novos veículos, armas, munição e reviver nela. Com uma Estação de Energia construída para seu time, ela imediatamente gera veículos, e os jogadores podem reviver nela.

Atacando Estações de Energia

Se sua equipe tiver conexão com uma Estação de Energia controlada pelos inimigos, você poderá atacá-la e destruí-la. Isso deixará a estação neutra de

novo e impedirá que os jogadores inimigos revivam ali. Então, você poderá começar a construção de uma Estação de Energia para sua equipe. Durante a construção, a estação estará vulnerável a ataques inimigos, portanto defenda-a como se sua vida dependesse disso.

JOGO PARA UM JOGADOR (SINGLE-PLAYER)

Para entrar no Torneio e começar sua jornada ranking acima, escolha Single Player (Um Jogador) no Main Menu (Menu Principal). Essa é a parte para um jogador do Unreal Tournament 2004 e é jogada somente em seu computador, não pela Internet.



Profile (Perfil)

Na tela Profile (Perfil), você pode criar um novo personagem e uma nova equipe, navegar por perfis existentes, continuar um jogo já começado e ver os recordes.

Para começar uma nova carreira no Torneio (Tournament), escolha **CREATE NEW (Criar Novo)** na tela Profile. Aqui, você poderá dar um nome à sua equipe e escolher o capitão (team captain), um nível de dificuldade, um símbolo para

representar sua equipe e a aparência do seu personagem no jogo. Para ver as melhores equipes que já venceram o Torneio, selecione o botão **HIGH SCORES (Recordes)**. Escolhendo **LOAD (Carregar)**, você vai continuar com o perfil selecionado do ponto em que havia parado.

Tutorials (Tutoriais)

Você pode ter uma visão geral de quatro diferentes modos de jogo na tela Tutorials (Tutoriais.) Aqui, você pode escolher qual filme de orientação quer ver: Deathmatch, Capture the Flag (Pique-Bandeira), Double Domination (Dominação Dupla) e Bombing Run (Corrida para Atirar).

Qualification (Qualificação)

Esta tela trata das suas primeiras partidas no torneio. Aqui, você compete em cinco deathmatches, cada um mais desafiador que o outro. Na sexta rodada, você escolhe potenciais colegas de equipe e, então, tenta provar seu valor como capitão de equipe derrotando todos eles. Se você vencer, eles se unirão a você para a próxima qualificação.

Você tem certo controle na escolha do mapa em que você joga cada uma das partidas. Se você sentir que suas chances são poucas no mapa padrão, escolha **CHANGE ARENA (Mudar Arena)** para ver se a alternativa é melhor. Isso terá um custo, e você terá disponível apenas uma nova escolha, mas, às vezes, isso será a diferença entre a derrota e a vitória.

Team Qualification (Qualificação de Equipe)

De forma similar à tela Qualification (Qualificação), aqui você e sua equipe disputam deathmatch por equipes em quatro arenas. Assim como na Qualificação anterior, você pode mudar de arena se quiser.

Team Roster (Escalação da Equipe)

Antes de entrar na arena para partidas que não sejam de Qualificação, você pode fazer ajustes na equipe. Na tela Team Roster (Escalação da Equipe), escolha quais companheiros levar para a batalha e quais táticas usar.



Ladder (Ranking)

Depois de concluir as partidas da Qualificação de Equipe, é hora de começar a subir pelos rankings do Torneio. Nesta tela, você pode escolher entre quatro rankings, cada um com um modo de jogo, começando com Double Domination (Dominação Dupla). Depois de duas vitórias em cada ranking, o seguinte é liberado.

Para partidas por pura diversão e lucro, você pode desafiar (challenge) equipes

de habilidade comparável à sua na tela Ladder (Ranking). Há dois tipos de desafios, cada um com riscos e recompensas diferentes. Bloodrites (Pactos de Sangue) permite que você recrute jogadores da equipe adversária (desde que você vença, é claro). Mano a Mano (Mano a Mano) permite que você aposte dinheiro em um deathmatch um-contra-um.



Team Management (Gerenciamento da Equipe)

A qualquer momento entre partidas, você pode ajustar a composição e as condições da sua equipe. Na tela Team Management (Gerenciamento da Equipe), você pode contratar e demitir colegas de equipe da forma que preferir (e como suas finanças suportarem). Novos jogadores se tornam disponíveis à medida que você sobe pelos rankings,

então não se esqueça de passar pelo campo de talentos (talent pool) de vez em quando. Escolha um jogador para ver informações sobre ele, como porcentagens de habilidades, preferências de armas e detalhes de histórico.

À medida que sua equipe prosseguir no Torneio, será inevitável sofrer alguns ferimentos. Se seu dinheiro em caixa impedir que você cuide dos ferimentos depois da partida, você pode cuidar da saúde dos companheiros escolhendo uma das duas opções médicas na tela Team Management (Gerenciamento

da Equipe). Escolha um companheiro para ser curado e escolha Treat Injuries (Tratar Ferimentos) ou clique em Treat All (Tratar Todos) para cuidar de todos da equipe de uma vez.

Details (Detalhes)

Em muitas das telas do Torneio (Tournament), você pode escolher Details (Detalhes) para obter informações adicionais sobre seu desempenho e o dos concorrentes. A guia Last Match Played (Última Partida) exibe as estatísticas da sua equipe e da adversária, quanto tempo a partida demorou e qual foi o prêmio. A guia Other Tournament Matches (Outras Partidas) exibe os resultados das outras partidas que ocorreram juntamente com a sua. A última guia, Opponent Teams (Equipes Oponentes), exibe detalhes sobre seus oponentes, incluindo seu histórico, escalação e estatísticas. Se você quiser ver suas estatísticas fora do Unreal Tournament 2004, escolha o botão EXPORT (Exportar) para criar um arquivo em HTML com as informações.

Instant Action (Ação Instantânea)

Nos jogos de Instant Action (Ação Instantânea), você pode escolher qualquer tipo de combate em qualquer um dos mapas disponíveis. Você verá uma lista dos vários modos de combate e os nomes das arenas disponíveis para cada um deles. Use os menus para alterar as configurações de jogador (Player) e as regras de jogo (Games Rules) e escolher quais mutações (Mutators) ativar. (Veja mais detalhes em “Mutators (Mutações)” na página 22.)

Personalizando os Bots

Antes de entrar em um jogo de Instant Action, você pode personalizar os bots da sua equipe e da equipe inimiga. Escolha “Use Bot Roster” (Usar Escalação de Bots), na opção Bot Mode (Modo de Bots) na guia Game Rules (Regras de Jogo), e, então, escolha quais bots usar na guia Bot Config (Configuração de Bots). Cada bot pode ser configurado individualmente, clicando no botão Customize (Personalizar) correspondente.

JOGO MULTIPLAYER

Simple Server Administration System (Sistema Simples de Administração de Servidor)

O sistema simples de administração é ativado por padrão; nele, só há uma senha de administração de servidor. Ela pode ser definida no menu “Server Rules” (Regras do Servidor). Para usar o menu Match Setup (Definição de Partida), os jogadores precisam saber a senha do administrador. Essa senha dá ao usuário controle total de administrador sobre o servidor. Em vez disso, você pode preferir ativar o sistema avançado de administração de servidor.

Multiplayer Match Setup

(Definição de Partida Multiplayer)

Em jogos multiplayer, você tem a opção de permitir que alguns jogadores modifiquem as configurações do servidor remotamente. Isso se torna necessário

quando dois clãs querem lutar entre si. Esse recurso é desativado por padrão. Para ativá-lo, marque a opção “Allow Match Setup” (Permitir Definição de Partida) na guia Server Rules (Regras do Servidor) do menu Host Game (Hospedar Jogo).

Advanced Server Administration System (Sistema Avançado de Administração de Servidor)

Para ativar o sistema avançado de administração de servidor:

1. Saia/feche o *Unreal Tournament 2004*.
2. Edite o arquivo `UT2004\System\UT2004.ini` com um editor de texto.
3. Encontre a seção que começa com “[Engine.GameInfo]”.
4. Mais abaixo, encontre a linha “AccessControlClass=Engine.AccessControl”.
5. Altere essa linha para “AccessControlClass=XAdmin.AccessControlINI”.
6. Encontre a seção que começa com “[UWeb.WebServer]”.
7. Mais abaixo, encontre a linha “bEnabled=False”.
8. Altere essa linha para “bEnabled=True”.
9. Salve as alterações.

Contas de Usuário para Match Setup (Definição de Partida)

Com o sistema avançado ativado, você pode adicionar contas de usuário para o Match Setup. Para criar essas contas, faça o seguinte:

1. Ajuste o campo “AdminPassword” (Senha de Administrador) para uma senha da sua escolha.
2. Inicie o servidor do *Unreal Tournament 2004*.
3. Abra seu navegador de Internet.
4. Entre no endereço `http://seuservidor.dominio.ext/ServerAdmin` - seuservidor.dominio.ext é o endereço de Internet do seu servidor. Você também pode usar o endereço de IP. Se o servidor do *UT2004* estiver no mesmo computador, você pode usar `http://localhost/ServerAdmin`.
5. Será pedido um nome de usuário, uma senha e o domínio (User ID, Password, Domain). Digite o nome de usuário “admin” e a senha definida antes em Server Rules (Regras do Servidor). Deixe o domínio em branco.
6. Você entrará na página de administração do *Unreal Tournament 2004*.
7. Clique no link Users & Admin (Usuários e Administração) na parte superior.
8. Clique no link Add Users (Adicionar Usuários), à esquerda.
9. Digite um nome de usuário e senha (User ID, Password) para o novo usuário.
10. Na parte de baixo (talvez seja preciso descer a tela), escolha Match Setup (Definição de Partida) na lista Initial Group (Grupo Inicial).

Nota: Isso vai permitir que o usuário mexa com o recurso Match Setup (Definição de Partida) e nada mais. Ele só poderá ver e modificar configurações que tenham um nível de segurança 240 ou menor. (Os níveis de segurança são exibidos ao lado de cada configuração na seção “default” (padrão) da página de

administração.)

11. Clique no botão Add Admin (Adicionar Administrador).

12. Agora, este usuário poderá usar o recurso Match Setup (Definição de Usuário).

Usando o Match Setup (Definição de Partida)

Siga as etapas abaixo para usar a interface Match Setup (Definição de Partida) quando conectado a um servidor multiplayer.

1. Pressione a tecla Esc e clique no botão Match Setup.
2. Digite seu nome de usuário e senha para o Match Setup.
3. Fazer o download de todas as configurações do servidor vai levar alguns segundos.
4. Você pode selecionar configurações de servidor na lista à esquerda, clicando em cada item. Os itens com “+” ao lado podem ser clicados para exibir subconfigurações adicionais.
5. Depois de selecionar uma configuração, seu valor será mostrado à direita. Você pode alterar esse valor.
6. Depois de fazer uma alteração, clique no botão Save (Salvar). Isso vai enviar o novo valor ao servidor e uma notificação aos outros usuários do Match Setup.
7. Depois de terminar de modificar as configurações, você deve clicar no botão Accept (Aceitar) para implementar as mudanças no servidor. Se houver quaisquer outros usuários do Match Setup conectados, eles também terão de clicar no botão para serem implementadas as mudanças.

Default Profile (Perfil Padrão)

O administrador do servidor pode salvar um perfil de configurações como padrão. Para fazer isso, o administrador deve abrir a interface Match Setup, conectar-se com um nome de usuário administrador, fazer as alterações e clicar no botão Save Default (Salvar como Padrão). Qualquer usuário do Match Setup poderá carregar esse perfil padrão clicando no botão Load Default (Carregar Padrão).

Votação Multiplayer

Em jogos multiplayer, você pode votar em mapas e expulsar outros jogadores do servidor.

Map Voting (Votação de Mapas)

Para ativar a votação de mapas, marque a opção “Enable Map Voting” (Ativar Votação de Mapas) na guia Server Rules (Regras do Servidor) do menu Host Game (Hospedar Jogo). Por padrão, ela fica desativada. Ao final de cada jogo, a interface de votação de mapas aparece na tela de cada jogador. Cada um pode escolher um modo de combate e um mapa. Para enviar sua escolha, clique duas vezes no nome do mapa. A interface também exibe uma lista dos mapas que receberam votos, juntamente com mensagens de texto dos outros jogadores. Você também pode enviar mensagens a partir dessa interface.

Kick Voting (Votação de Expulsão)

Para permitir a remoção de jogadores do servidor, marque a opção “Enable Kick Voting” (Ativar Votação de Expulsão) na guia Server Rules (Regras do Servidor) do menu Host Game (Hospedar Jogo). Essa opção ficará disponível apenas se a Advanced Options (Opções Avançadas) estiver marcada.

Por padrão, ela fica desativada. A qualquer momento durante o jogo, os jogadores podem abrir a interface de votação de expulsão ao pressionar a tecla Esc e clicar no botão Kick Voting (Votação de Expulsão). O jogador pode votar clicando duas vezes em um nome na lista de jogadores. A interface também mostra uma lista daqueles que receberam votos. Os jogadores também pode enviar e receber mensagens a partir dessa interface. Por padrão, se mais de 51% dos jogadores votarem contra um único jogador, ele será expulso do servidor e não poderá voltar até que o mapa atual termine.

MENU SETTINGS (CONFIGURAÇÕES)

Display (Gráficos)

Configure aqui a aparência do jogo.

Render Device (Dispositivo de Renderização): Dispositivos gráficos alternativos. Podem oferecer um desempenho melhor em sua máquina.

Resolution (Resolução): Escolha a resolução de tela na qual deseja jogar. Color Depth (Profundidade de Cores): Escolha o número máximo de cores a ser exibido de uma só vez.

Full Screen (Tela Cheia): Marque esta caixa para executar o jogo em tela cheia.

Brightness (Brilho): Use o controle para ajustar o brilho adequado para seu monitor.

Gamma (Gama): Use o controle para ajustar o gama adequado para seu monitor.

Contrast (Contraste): Use o controle para ajustar o contraste adequado para seu monitor.

Texture Detail (Detalhe das Texturas): Altera a quantidade de detalhes do ambiente renderizados.

Character Detail (Detalhe dos Personagens): Altera a quantidade de detalhes dos personagens renderizados.

World Detail (Detalhe do Mundo): Altera o nível de detalhe para geometria e efeitos opcionais.

Physics Detail (Detalhe de Física): Altera o nível de detalhe da simulação de física.

Dynamic Mesh LOD (Redução Dinâmica de Detalhes): Ajusta o quanto os detalhes de personagens e veículos são reduzidos quando vistos à distância.



Decal Stay (Permanência de Marcas): Altera o tempo de permanência dos efeitos de marcas de armas.

Character Shadows (Sombras dos Personagens): Ativa as sombras dos personagens.

Decals (Marcas): Ativa os efeitos de marcas de armas.

Dynamic Lighting (Iluminação Dinâmica): Ativa luzes dinâmicas.

Detail Textures (Texturas Detalhadas): Ativa texturas detalhadas de alta resolução.

Coronas (Halos): Ativa halos (reflexos luminosos circulares).

Trilinear Filtering (Filtragem Trilinear): Ativa a filtragem trilinear, recomendada para PCs de alto desempenho.

Projectors (Projetores): Ativa os projetores.

Foliage (Folhagem): Ativa a grama e outras folhagens.

Weather Effects (Efeitos Climáticos): Ativa efeitos climáticos como pingos de chuva e raios.

Fog Distance (Distância da Neblina): O escalonamento relativo da neblina à distância. Valores mais altos aumentam o desempenho.

Áudio

Modifique aqui a configuração de som do jogo.

O Unreal Tournament 2004 utiliza a tecnologia EAX® 3.0 ADVANCED HD™ Environmental Audio da Creative para simular, com precisão, efeitos sonoros, como reflexos, obstruções e reverberações avançadas em tempo real. Os modelos acústicos da EAX ADVANCED HD são atualizados automaticamente à medida que você se move, oferecendo a experiência mais realista com relação ao áudio. Os detalhes sonoros adicionais, reproduzidos especialmente por um sistema surround, como as caixas acústicas Inspire™ ou Gigawork™ 7.1, melhoram a maneira pela qual o jogador se liga ao ambiente de jogo, proporcionando uma experiência de jogo mais imersiva.

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

Audio Mode (Modo de Áudio): Altera o modo do sistema de áudio.

Low Sound Detail (Detalhe Sonoro Baixo): Reduz a qualidade de som

System Driver (Driver de Sistema): Utiliza o driver OpenAL instalado no sistema.

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

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

Play Voices (Reproduzir Vozes): Define os tipos de mensagens de voz a serem usadas.

Mature Taunts (Provocações Rudes): Permite comentários fortes.

Auto-Taunt (Provocação Automática): Permite a você provocar automaticamente os oponentes.

Message Beep (Sinal de Mensagem): Ativa um sinal de “bipe” ao receber uma

mensagem de texto de outros jogadores.

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

Announcements (Anúncios): Ajusta a quantidade de anúncios no jogo.

Status Announcer (Locutor de Status): O locutor de status transmite informações importantes sobre o jogo aos jogadores e espectadores.

Reward Announcer (Locutor de Recompensas): Cada jogador no torneio é associado a um locutor de recompensas, que informa quando ele demonstra habilidades excepcionais de combate.

Text to Speech Volume (Volume de Conversão Texto-Voz): Ajusta o volume das mensagens convertidas em voz.

Text to Speech (Conversão Texto-Voz): Ativa a conversão de mensagens de texto em voz.

IRC Text to Speech (Conversão Texto-Voz IRC): Ativa a conversão, para voz, de mensagens do cliente IRC (somente mensagens na guia ativa são processadas).

Voice Chat (Conversa por Voz): Ativa o sistema de conversa por voz durante partidas on-line.

Voice Options (Opções de Voz): Permite a personalização de todos os recursos relativos a voz.

Voice Chat Volume (Volume da Conversa por Voz): Ajusta o volume da comunicação por voz com outros jogadores.

Auto-join Public Channel (Entrar Automaticamente no Canal Público): Entra automaticamente no Canal Público ao se conectar com um servidor.

Auto-join Local Channel (Entrar Automaticamente no Canal Local): Entra automaticamente no canal Local ao se conectar com um servidor.

Auto-join Public Team (Entrar Automaticamente no Canal da Equipe): Entra automaticamente no canal da Equipe ao se conectar com um servidor.

Auto-select Active Channel (Escolher Automaticamente Canal Ativo): Define automaticamente um canal ativo ao entrar.

Chat Password (Senha de Chat): Define uma senha para sua sala de chat pessoal, com a finalidade de limitar quem entra.

Internet Quality (Qualidade por Internet): Determina o codec usado para transmitir conversa por voz entre servidores de Internet.

LAN Quality (Qualidade por Rede Local): Determina o codec usado para transmitir conversa por voz entre servidores de redes locais.

Player (Jogador)

É aqui que você define como seus oponentes vêem seu personagem.

Name (Nome): Muda o nome que você usa para jogar.

Voice Type (Tipo de Voz): Escolha como a voz do seu personagem soará no jogo.

Default FOV (Campo de Visão Padrão): Como será seu campo de visão ao

jogar.

Preferred Team (Equipe Preferida): Define a equipe na qual você jogará por padrão.

Weapon Hand (Mão da Arma): Define em que mão sua arma é exibida.

Small Weapons (Armas Pequenas): Torna sua arma menor a partir do seu ponto de vista.

Skin Preview (Ver Pele): Exibe como o modelo fica usando a “pele” (skin) selecionada.

Portrait (Retrato): Alterna entre uma visão em 3D e um retrato do seu personagem.

Change Character (Mudar Personagem): Muda o personagem com o qual você joga.

Game (Jogo)

Aqui você pode personalizar os elementos visuais do jogo.

Weapon Bob (Balanço de Arma): Define se sua arma balança para cima e para baixo quando você se move.

Gore Level (Nível de Sangue): Configura a quantidade de sangue que você vê ao jogar.

Dodging (Esquiva): Desative esta opção para impedir movimentos especiais de esquiva.

Auto Aim (Mira Automática): Esta opção ativa, em jogos de um jogador, um auxílio para mirar.

High Beacon Trajectory (Trajetória Alta de Sinalização): Ativa a trajetória tradicional de deslocamento alto para arremesso de sinalizador.

Weapon Switch on Pickup (Trocar Arma ao Pegar): Troca automaticamente de arma se você pegar uma melhor.

Landing Viewshake (Tremor ao Cair): Ativa o “balance” da visão ao cair/aterissar.

Connection (Conexão): Qual é a velocidade da sua conexão?

Dynamic Netspeed (Velocidade de Rede Dinâmica): Ajusta dinamicamente sua velocidade de rede em conexões mais lentas.

Track Stats (Registrar Estatísticas): Ativar esta opção permite entrar no sistema de classificação on-line.

Stats User Name (Nome de Usuário das Estatísticas): O nome de usuário escolhido para o UT Stats.

Stats Password (Senha das Estatísticas): A senha escolhida para proteger suas estatísticas no UT Stats.

View Stats (Ver Estatísticas): Clique para abrir o website UT Stats.

Speech Recognition (Reconhecimento de Fala): Ativa o reconhecimento de voz.

Preload all player skins (Carregar antes todas as “peles” de jogadores): Carrega previamente todas as skins de jogadores, aumentando o tempo para carregar uma fase, mas reduzindo pausas durante jogos em rede. Você deve ter, pelo menos, 512 MB de memória para usar esta opção.

Input (Controles)

Aqui, você pode ajustar opções e configurações de dispositivos de controle.

Configure Controls (Configurar Controles): Define teclas para as diferentes ações de jogo, como movimentos, armas e provocações. Por exemplo, você pode redefinir a função “Próxima Arma” para usar a roda do mouse, além das funções gerais do mouse. Clique na caixa ao lado da função que você quiser alterar e pressione a tecla desejada para a função.

Speech Binder (Teclas de Fala): Defina os controles para reproduzir frases no jogo.

Auto Slope (Inclinação Automática): Sua visão se adaptará automaticamente em uma inclinação no terreno.

Invert Mouse (Inverter Mouse): O eixo Y (vertical) do seu mouse será invertido.

Mouse Smoothing (Suavização de Mouse): Esta opção suaviza os movimentos do seu mouse.

Reduce Mouse Lag (Reduzir Atraso do Mouse): Esta opção reduzirá o atraso no movimento do seu mouse.

Enable Joystick (Ativar Joystick): Esta opção ativa o suporte a joysticks.

Mouse Sensitivity (Game) (Sensibilidade do Mouse no Jogo): Ajusta a sensibilidade do mouse.

Mouse Sensitivity (Menus) (Sensibilidade do Mouse nos Menus): Ajusta a velocidade do mouse nos menus.

Mouse Smoothing Strength (Força da Suavização de Mouse): Ajusta a quantidade de suavização aplicada aos movimentos do mouse.

Mouse Accel. Threshold (Limite de Aceleração do Mouse): Ajusta para determinar a quantidade de aceleração.

Dodge Double-Click Time (Tempo para Esquivar): Determina quão rapidamente você deve apertar duas vezes as teclas de movimento para esquivar.

Weapon Effects (Efeitos de Arma): Esta opção serve para sentir, com o auxílio dos dispositivos Touch Sense Force Feedback, as armas com que você atira.

Pickup Effects (Efeitos de Itens): Esta opção serve para sentir, com o auxílio dos dispositivos Touch Sense Force Feedback, os itens que você pega.

Damage Effects (Efeitos de Dano): Esta opção serve para sentir, com o auxílio dos dispositivos Touch Sense Force Feedback, o dano que você sofre.

GUI Effects (Efeitos de Interface): Esta opção serve para sentir, com o auxílio dos dispositivos Touch Sense Force Feedback, a interface gráfica.

Weapons (Armas)

Estas configurações influenciam sua interação com as armas.

Weapon Priority (Prioridade de Armas): Escolha a ordem de troca automática das armas.

Custom Weapon Crosshairs (Miras Personalizadas): Esta opção ativa miras específicas para certas armas.

Crosshair (Mira): Escolhe o estilo de mira a ser usado.

Red (Vermelho): Altera a cor da sua mira.

Green (Verde): Altera a cor da sua mira.

Blue (Azul): Altera a cor da sua mira.

Opacity (Opacidade): Altera a transparência da sua mira.

Crosshair Scale (Escala da Mira): Altera a escala (tamanho) da mira.

Swap Fire Mode (Trocar Modo de Tiro): Marque esta opção para trocar o modo de tiro da arma selecionada.

HUD (Informações na Tela)

Aqui, você pode ajustar a aparência e outras opções das informações na tela.

Hide HUD (Ocultar Informações na Tela): Marque para ocultar as informações na tela ao jogar.

Show Enemy Names (Exibir Nomes de Inimigos): Exibe o nome dos inimigos sobre suas cabeças.

Weapon Bar (Barra de Armas): Escolhe se a barra de armas deve aparecer na tela.

Show Weapon Info (Exibir Informações de Armas): Exibe o status atual das munições.

Show Personal Info (Exibir Informações Pessoais): Exibe a saúde e a armadura na tela.

Show Score (Exibir Placar): Exibe o placar na tela.

Show Portraits (Exibir Retratos): Exibe retratos dos jogadores ao receber mensagens de texto deles.

Show VoIP Portraits (Exibir Retratos com Voz): Exibe retratos dos jogadores ao receber mensagens de voz deles.

No Console Death Messages (Sem Mensagens de Morte no Console): Desativa os avisos sobre mortes no console.

Max. Chat Count (Contagem de Máximo de Caracteres): Número de linhas de mensagens a serem mostradas de uma só vez.

Chat Font Size (Tamanho de Fonte do Chat): Ajusta o tamanho das mensagens de chat.

Message Font Offset (Espaçamento de Fonte das Mensagens): Ajusta o tamanho das mensagens no jogo.

HUD Scaling (Escala das Informações na Tela): Ajusta o tamanho das informações na tela.

HUD Opacity (Opacidade das Informações na Tela): Ajusta a transparência das informações na tela.

Custom HUD Color (Cor Personalizada das Informações): Use uma cor personalizada para as informações na tela, em vez das cores da equipe.

Red (Vermelho): Ajusta a quantidade de vermelho nas informações na tela, se a opção Custom HUD Color estiver ativada.

Green (Verde): Ajusta a quantidade de verde nas informações na tela, se a opção Custom HUD Color estiver ativada.

Blue (Azul): Ajusta a quantidade de azul nas informações na tela, se a opção Custom HUD Color estiver ativada.

Configure (Configurar): Abre o menu de personalização das informações de tela para o tipo de jogo especificado.

SALVANDO E CARREGANDO

O *Unreal Tournament 2004* utiliza um sistema de perfis para salvar e carregar dados do jogo. Antes de começar ou carregar um jogo para um jogador, você deve selecionar um perfil ou criar um novo. Com isso, os dados (de progresso no jogo e de opções) podem ser salvos no perfil correto. Cada perfil, assim que criado (escolha seu personagem e seu time, digite seu nome, etc.), é armazenado. Quaisquer partidas ganhas são salvas automaticamente.

INFORMAÇÕES NA TELA

Durante o jogo, uma variedade de indicadores, medidores de status, ícones e mensagens na tela lhe manterão a par de informações e situações importantes. Fique de olho nessas informações para ficar atento a pequenos detalhes que podem acabar salvando o dia. Lembre-se, um jogador atento é um jogador vivo.



1. Rank/Spread (Classificação/Diferença)

O primeiro número de Classificação indica sua posição na disputa atual, e o segundo, quantos jogadores estão participando no momento. A Diferença mostra quantas posições você está atrás do líder ou (se você estiver em primeiro) quantas mortes você tem a mais do que o segundo colocado.

2. Team Score (Pontos do Time)

Mostra como seu time está se saindo.

3. Game Messages (Mensagens de Jogo)

Exibe informações importantes de jogo (status da bola ou bandeira, mortes, etc.).

4. Janela de Mensagens

Mensagens de seus inimigos e colegas vão aparecer aqui.

5. Adrenaline (Adrenalina)

Exibe a quantidade de adrenalina que você tem.

6. Ammo Indicator (Indicador de Munição)

Este ícone mostra a quantidade de munição a arma atual contém.

7. Health Level (Nível de Saúde)

Indica a quantidade de saúde que você tem.

8. Weapon Selection (Seleção de Armas)

Esses ícones exibem as armas selecionadas e sua munição.

9. Armor Level (Nível de Armadura)

Exibe a quantidade de armadura que você tem.

MENSAGENS DE TEXTO

O *Unreal Tournament 2004* suporta mensagens de texto no jogo por meio dos comandos "say" ("dizer", tecla padrão: T) e "teamsay" ("dizer para equipe", tecla padrão: R). O comando "say" transmite seu comentário para todos no jogo, enquanto "teamsay" o envia somente para os colegas de sua equipe. O *Unreal Tournament 2004* também suporta alguns comandos de macro "%" que podem ser usados para detalhar informações sobre você mesmo. São eles:

%A	Exibe sua adrenalina atual ("X Adrenaline")
%S	Exibe seu escudo atual ("XX Shield")
%H	Exibe sua saúde atual ("X Health")
%W	Exibe sua arma atual
%L	Tenta exibir sua posição com relação a objetivos de jogo, etc.
%%	Exibe o símbolo %

Por exemplo, digitar "Estou %L, com %W, %H e %A" pode exibir "Estou near the Red Flag, com Rocket Launcher, 100 Health e 50 Adrenaline" (Independentemente do idioma usado para escrever a mensagem, os elementos dos comandos de macro sempre aparecem em inglês).

CONVERSA POR VOZ

Visão Geral

A conversa por voz (voice chat) permite que você se comunique com outros jogadores durante uma partida, falando com um microfone conectado à sua placa de som. Outros jogadores que estiverem com a conversa por voz ativada podem ouvir suas transmissões e responder. Ao facilitar a comunicação, a conversa por voz melhora bastante o jogo e a coordenação de equipe em partidas do *UT2004*. Ao comunicar-se diretamente com seus colegas ("Tem um inimigo armando emboscada bem na porta da esquerda!"), você pode dar informações mais específicas do que nos jogos Unreal anteriores.

A conversa por voz é gerenciada no servidor por meio de canais. Todos os jogadores que sejam membros de um canal podem ouvir qualquer transmissão

enviada nele. Você pode entrar em (e receber comunicações de) tantos canais de voz quanto quiser, mas só pode transmitir para um canal de cada vez. Para transmitir para um canal em particular, você deve ser membro dele.

Cada partida de *UT2004* possui alguns canais regulares de voz:

Public (Público) — Todos os jogadores podem entrar e transmitir.

Local — Todos os jogadores podem entrar e transmitir nesse canal.

O canal local é um conceito novo na tecnologia de conversa por voz em jogos. Quaisquer transmissões enviadas para este canal serão “transmitidas” a partir da localização do seu jogador no mapa. Todos os jogadores ao alcance dessa posição no mapa poderão ouvir sua transmissão. Quanto mais longe um jogador estiver de você, mais difícil será para ele ouvir sua voz. Transmissões locais são totalmente suportadas por sistemas de áudio 3D, ou seja, você pode discernir de qual direção a voz de um jogador está vindo.

Team (Equipe) — Você só ouve transmissões dos seus colegas. Este é um canal em cascata, ou seja, quaisquer transmissões enviadas a este canal também serão ouvidas nos canais Offense (Ataque) e Defense (Defesa).

Além dos canais regulares em cada servidor do *UT2004*, uma sala de chat pessoal é criada quando você entra no servidor. Outros jogadores podem entrar na sua sala para falar com você em particular. Para evitar que pessoas não-autorizadas entrem na sua sala pessoal, você tem a opção de protegê-la com uma senha. Você pode definir essa senha na página Voice Chat (Conversa por Voz) do menu Settings (Configurações).

Ativando a Conversa por Voz

Por padrão, a conversa por voz fica desativada. Para usar a conversa por voz on-line, primeiramente você deve ativá-la na seção Voice Chat (Conversa por Voz) do menu Settings (Configurações). Para acessá-la, inicie o *UT2004*, clique no menu Settings e escolha a guia Audio. Marque a caixa Voice Chat para ativar a conversa por voz em jogos on-line.

Configuração

Opções do Cliente

Voice Chat Auto Join (Entrar Automaticamente na Conversa por Voz) —

Escolha em quais canais públicos você quer entrar ao se conectar em um servidor.

Chat Password (Senha do Chat) — Você pode definir uma senha para seu canal de voz pessoal. Somente os jogadores que souberem a senha poderão entrar em seu canal pessoal.

Opções do Servidor

Enable Local Channel (Ativar Canal Local) — Decida se o canal Local será

ativado no servidor.

Enable Voice Chat (Permitir Conversa por Voz) — Essa opção determina se o servidor permite que os jogadores conversem por voz no jogo.

Utilização

Comandos Básicos

Os comandos básicos de conversa por voz são executados por meio do submenu Voice Chat (Conversa por Voz) do menu Speech (Fala) (veja na seção sobre o menu Speech mais instruções sobre como usá-lo). Ative o menu Speech pressionando sua tecla de atalho (por padrão, a tecla V) ou digitando o comando Speech Menu no console do jogo. Os nomes de canal exibidos em branco indicam os canais dos quais você é membro. Os nomes de canal exibidos em cinza indicam os canais dos quais você não é membro. O nome de canal exibido em verde indica seu canal ativo. Seu canal ativo é o canal pelo qual você está transmitindo sua voz. Uma lista de membros do canal selecionado será exibida na parte direita do menu.

O menu Voice Chat (Conversa por Voz) contém três opções:

- **Join (Entrar)** — Essa opção lista os canais de voz existentes no servidor e aqueles dos quais você não é membro. Escolha o canal no qual quer entrar. O menu Speech (Fala) é fechado, você se torna membro do canal selecionado e começa a ouvir as transmissões dele.
- **Leave (Sair)** — Essa opção lista os canais de voz existentes no servidor e aqueles dos quais você é membro. Escolha o canal do qual quer sair. O menu Speech (Fala) é fechado, você deixa de ser membro do canal selecionado e deixa de ouvir as transmissões dele.
- **Talk (Falar)** — Essa opção lista os canais de voz existentes no servidor e aqueles dos quais você pode ser membro (não importando se você já é membro ou não).

Somente jogadores que forem membros do seu canal ativo (Active Channel) poderão ouvir suas transmissões de voz.

Se você já tiver um canal ativo, escolher um canal diferente no menu Talk (Falar) fará deste seu novo canal ativo. Se você não for membro desse canal, automaticamente se tornará um.

Escolher o mesmo canal ativo com esse menu fará que ele deixe de ser seu canal ativo, sem colocar outro no lugar. Quando você não tem um canal ativo, os outros jogadores no servidor não ouvem nenhuma transmissão de voz sua.

Comandos Avançados de Conversa por Voz

Banir

Você pode banir outros jogadores de seu canal de voz pessoal. Um jogador banido é imediatamente removido do seu canal pessoal, se ele for membro dele, e não consegue voltar. Você também tem a opção de não ouvir mais a transmissões desse jogador em nenhum outro canal do qual você for membro (esse recurso pode ser ativado na seção Voice Chat (Conversa por Voz) do menu Settings (Configurações)). O banimento de um jogador é global, ou seja, mesmo que você esteja jogando em outro servidor, o banimento do jogador



permanece aplicado, e esse jogador não consegue entrar no seu canal de voz pessoal no outro servidor.

Senha

Você pode proteger seu canal de voz pessoal com uma senha. Com isso, pode entrar em seu canal pessoal somente a pessoa a quem você conceder essa senha.

Indicadores na Tela

Ao fazer uma transmissão de voz, você verá um pequeno medidor no lado esquerdo da tela, indicando o volume no qual você está transmitindo. Quanto mais alto o medidor indicar, mais forte estará a voz. Use esse medidor para perceber se sua voz transmitida está forte ou fraca demais.

Ao ouvir a transmissão de voz de outro jogador, um retrato do personagem e o nome desse jogador aparecerão no lado esquerdo da tela por alguns segundos, para indicar quem está falando (esta opção pode ser configurada na seção HUD (Informações na Tela) do menu Settings (Configurações).

Dicas e Truques

Comandos de Console

Abaixo, temos uma lista de comandos de console para conversa por voz. Eles podem ser digitados no console do jogo.

Join <nome do canal> — Você receberá as transmissões enviadas a esse canal.

Leave <nome do canal> — Você deixará de receber as transmissões enviadas a esse canal.

Speak <nome do canal> — Você vai ativar/desativar a transmissão a esse canal.

SetChatPassword <nova senha> — Define, altera ou limpa a senha do seu canal de voz pessoal.

BanPlayer <nome do jogador> — Bane o jogador (veja a subseção “Banir”, em Comandos Avançados de Conversa por Voz, acima).

UnBanPlayer <nome do jogador> — Desfaz o banimento do jogador (veja a subseção “Banir”, em Comandos Avançados de Conversa por Voz, acima).

Se um jogador estiver conectado como administrador, sua voz será transmitida a todos os jogadores.

Quando o mapa mudar, você entrará automaticamente nos canais dos quais era membro no mapa anterior.

COMANDO DE VOZ

Você pode comandar seus bots com sua voz. Pressione a tecla de atalho para Ativar Microfone e diga seu comando claramente. Para especificar qual bot usar, você deve dizer seu codinome, como Bravo ou Charlie, que aparece no placar ou na sinalização sobre sua cabeça. Depois do codinome, fale a frase correspondente à ordem desejada. Por exemplo: “Bravo, cover me.” (Bravo, dê-me cobertura.)

Os comandos suportados incluem:

DEFEND (Defender): Defender a base.

ATTACK (Atacar): Atacar a base inimiga.

COVER ME (Dê-me cobertura): O bot vai proteger você.

FREELANCE (Livre): O bot se moverá livremente.

HOLD POSITION (Manter posição): O bot virá e ficará em sua posição atual.

STATUS: O bot fornecerá seu status atual.

GIMME (Me dê): O bot lhe dará sua arma atual.

Também há comandos ocultos que você terá de descobrir sozinho. Apenas comandos por voz em inglês são reconhecidos.

COMANDOS DE EQUIPE E PROVOCAÇÕES

Durante o jogo, você pode escolher mensagens para dizer a partir de um menu. Pressione a tecla V durante o jogo para abrir o menu Voice (Voz) e, então, clique em uma categoria. Quando vir a mensagem que quiser dizer, clique nela para transmiti-la. Note que personagens diferentes terão provocações diferentes. Siga uma lista das categorias e suas respectivas mensagens:

Acknowledgements (Reconhecimentos)

Got it! (Entendido!)

Roger! (Câmbio!)

On my way! (A caminho!)

Friendly Fire (Fogo Amigo)

Hey! Same team! (Ei, estamos na mesma equipe!)

On your team! (Sou da sua equipe!)

Orders (Ordens)

Attack. (Atacar.)

Cover me. (Dê-me cobertura.)

Defend. (Defender.)

Freelance. (Livre.)

Hold this position (Mantenha esta posição)

Outras Mensagens

Base is uncovered. (Base desprotegida.)

Get our flag! (Pegue nossa bandeira!)

Got the flag. (Peguei a bandeira.)

Got your back. (Estou com você.)

I'm hit! (Acertaram-me!)

Under attack! (Sob ataque!)

Voice Taunts (Provocações por Voz)

Eat that! (Engole essa!)

You like that? (Gostou dessa?)

Sucker! (Trouxa!)

Boom! (Bum!)

You suck! (Que besta!)

Die, bitch! (Morra, vaca!)

Man down! (Um já era!)

Loser! (Perdeu!)

Animated Taunts (Provocações Animadas)

Point (Apontar)

Pelvic Thrust (Projetar Pélvis)

Ass Smack (Beijar Traseiro)

CONVERSA POR INTERNET

O recurso de chat por internet permite que jogadores do UT2004 marquem partidas ou conversem on-line. Esse recurso utiliza o protocolo Internet Relay Chat (IRC).

Mensagens de Chat: A Atari não monitora, controla, apóia nem aceita responsabilidade pelo conteúdo de mensagens de chat. Recomendamos veementemente que você não forneça sua identidade nem outras informações pessoais por meio de mensagens de chat. Crianças, falem com seus pais ou responsáveis se tiverem problemas com alguma mensagem que receber.

MUTATORS (MUTAÇÕES)

Você pode personalizar qualquer jogo usando Mutators. Para usar um Mutator em um jogo multiplayer ou Instant Action (Ação Instantânea), clique na guia Mutators e mova os Mutators que quiser usar para a lista à direita.



ARMAS

Assault Rifle (Rifle de Assalto)

De produção fácil e barata, o AR770 de 5,56 mm serve como uma solução leve de combate, bastante eficiente contra inimigos sem armadura ou blindagem. Com capacidade entre baixa e moderada de penetração, este rifle é mais apropriado como arma de suporte leve. O lançador de granadas M355 opcional oferece o poder que torna essa arma eficiente contra inimigos fortemente blindados.



Flak Cannon (Canhão de Artilharia)

A linha de canhões de dardos da Trident Tecnologias Defensivas deu mais um passo à frente em sua evolução, com a produção do Mk3 "Negotiator". Os dardos ionizados são capazes de causar queimaduras de segundo e terceiro grau a tecidos orgânicos, cauterizando o ferimento instantaneamente. A munição é disparada por dois métodos: dardos ionizados lançados em leque diretamente do cano, ou granadas de fragmentação que explodem ao impacto, lançando dardos em todas as direções.



Lightning Gun (Arma de Raios)

A Arma de Raios é um rifle energético de alta potência, capaz de danificar até mesmo a carapaça mais pesada. Mirar a longa distância requer uma mão firme, mas o efeito antitremulação do sistema óptico reduz significativamente o esforço de treinamento. Com o alvo na mira, o artilheiro puxa o gatilho, impregnando o alvo com uma carga de prótons. Milissegundos depois, o rifle emite um arco elétrico de alta voltagem, que detecta o diferencial de carga e aniquila o alvo.



Sniper Rifle (Rifle de Precisão)

Este rifle de precisão com alta velocidade de tiro e mira telescópica 10x é mortal a qualquer distância, especialmente se você conseguir acertar na cabeça.



Minigun (Minicanhão)

O canhão giratório Schultz-Metzger T23-A de 23 mm pode atirar tanto munição sem cápsula de alta velocidade quanto projéteis encapsulados. Pesando apenas 8 quilos, o T23 é portátil, manobrável e facilmente usado nas costas com a correia opcional. O T23-A é o canhão giratório usado por todo soldado exigente.



Rocket Launcher (Lançador de Foguetes)

O Lançador de Foguetes Triplo da Trident é extremamente popular entre competidores que gostam de investir em poder de fogo máximo. Os canos giratórios carregados na traseira permitem o lançamento de uma ou de várias ogivas; você pode lançar até três foguetes contra o alvo. Ao serem detonadas, as ogivas são projetadas para causar o máximo de impacto ao alvo e à área ao redor.



Shieldgun (Canhão-Escudo)

O Dispositivo de Controle de Tumultos Kemppler DD280 tem a capacidade de resistir e refletir projéteis e raios de energia. A onda de plasma causa dano maciço, ferindo tecidos, pulverizando órgãos e enchendo a corrente sanguínea com bolhas de gás perigosas. Essa arma pode ser projetada para combate a curto alcance, mas quando bem usada deve ser considerada tão perigosa quanto qualquer outra do seu arsenal.



Shock Rifle (Rifle de Choque)

O Rifle de Choque ASMD mudou pouco desde sua entrada nos Torneios. O ASMD conta com dois modos de tiro que podem ser usados em conjunto para neutralizar os oponentes com uma onda de choque devastadora. Esse ataque combinado é conseguido quando o usuário da arma utiliza o tiro secundário para mandar uma carga de plasma "semeado" em direção ao alvo. Quando a carga de plasma flutuante estiver ao alcance do alvo, o portador da arma pode atirar o raio de fótons no núcleo de plasma, liberando a energia explosiva dos antifótons contidos no campo eletromagnético do plasma.



Ion Painter (Marcador de Íons)

O Marcador de Íons parece inofensivo à primeira vista, emitindo um raio laser de baixa potência como tiro principal. Segundos depois, um canhão de íons orbital de vários gigawatts atira contra o alvo, neutralizando qualquer combatente nas proximidades. O Marcador de Íons é um dispositivo de mira remota usado para orientar o Canhão de Íons VAPOR. Ele oferece maior precisão com sua mira telescópica, facilmente ativada com o modo de tiro alternativo da arma. Uma vez que o Marcador tenha sido usado para assinalar um alvo, recomenda-se que o usuário fique a uma distância considerável da área de efeito da arma.



Ion Cannon (Canhão de Íons)

A altamente eficiente plataforma orbital de Vetor iônico Alvejado Por Ordem Remota (VAPOR) gerou uma redução drástica nos distúrbios nas fronteiras das colônias. Sobrevoando o terreno, a VAPOR busca por sinais de ativação de lasers por rifles marcadores. Quando um raio é detectado, a plataforma se posiciona e lança 2 terawatts de plasma ionizado sobre o alvo, vaporizando quaisquer agitadores e transeuntes em um raio de 50 metros.



Mine Layer (Lançador de Minas)

Aproveitando-se da tecnologia da linha militar "Microespiã" da Corporação Izanagi, este lançador de minas é uma combinação mortal de explosivos de ponta, inteligência artificial e robótica. Carregando termite explosivo em sua cápsula de durânio fragmentável, os robôs-mina permanecem imóveis até que um veículo fique ao alcance; então, eles atacam e se detonam ao contato com esse. Se um inimigo de infantaria estiver ao alcance, as minas o perseguem e pulam sobre ele, detonando-se. O tiro alternativo ativa um laser de guia do próprio Lançador, fazendo que todos os robôs lançados ataquem o ponto marcado. Embora cada pente de munição contenha apenas quatro robôs, o Lançador de Minas é mortal tanto para infantaria quanto para veículos.



AVRIL (Lançador de Foguetes Antiveículos)

Projetado especificamente contra veículos, o Avril dá maiores chances à infantaria. Depois de travar o alvo, o Avril atira um míssil de combustível sólido que acompanha o alvo enquanto a mira for segurada no veículo.



Esse míssil guiado suporta 4 G de força e consegue fazer 2 curvas de 90 graus em um espaço de 30 metros. O tiro alternativo permite que o jogador amplie a mira sobre o alvo travado. Armandose a apenas milissegundos antes do impacto, o míssil explode ao contato, causando todo o impacto da carga de polidicloreto. Como é lento para recarregar, o Avril deve ser usado com cautela, mas, em batalha, pode virar a mesa.

Biorifle

O Biorifle GES continua sendo uma das armas mais controversas do Torneio. Amado por alguns, odiado por outros, o biorifle tem sido por muito tempo assunto de debate com relação à sua utilidade. Alguns puristas do Torneio argumentam que a detonação retardada de lodo mutagênico, combinada com a habilidade de cobrir rapidamente uma área inteira com a substância altamente tóxica, reduziu a arma a um mero campo minado, uma arma bárbara e covarde que era usada em conflitos humanos antigos. Os defensores da arma rebatem que ela aprimora as capacidades táticas dos combatentes defensivos, permitindo a eles cobrir vários pontos estreitos de forma mais eficiente. Apesar da discussão, a arma permanece historicamente precisa, oferecendo cobertura rápida e ampla no modo de tiro primário e uma variante de tiro único no alternativo. Em termos leigos, isso equivale a cobrir uma área com pequenas massas de lodo mutagênico, ou lançar uma grande massa contra o alvo.



Target Painter (Marcador de Alvo)

Ao emitir um laser de estado sólido para orientar o bombardeiro Fênix, o Marcador de Alvo permite a liberação autônoma de uma carga maciça de munição convencional em uma área geral. Depois que o usuário travar alvo e ativar o raio de mira em um ponto específico no solo, o Fênix virá começar o bombardeio.



Link Gun (Arma de Plasma)

A Riordan Sistemas de Armamento Dinâmicos combina no Rifle de Plasma Avançado v23, conhecido simplesmente como Link, o que há de melhor no design de armas. Embora o modo de tiro principal do Link permaneça o mesmo do seu antecessor, a “serra” do tiro alternativo foi substituída por uma matriz energética alternável de rastreamento ativo. Essa matriz permite que a arma detecte aliados e inimigos ao contato com o raio verde e mude suas propriedades apropriadamente. Quando o raio entra em contato com um oponente, ele pode causar ferimentos graves e matar em segundos. Ao entrar em contato com um companheiro de equipe, ele se reverte para uma torrente transmissora inofensiva. Ela descarrega energia para aumentar a potência do jogador alvejado que também esteja usando o Link. Dois jogadores podem usar o Link entre si a qualquer momento, aumentando significativamente a potência da arma, mas é preciso notar que um jogador que esteja “carregando” um colega fica indefeso aos ataques.



Grenade Launcher (Lançador de Granadas)

Certamente uma das armas mais diversas em uso atualmente, o Lançador de Granadas pode atirar até oito granadas simultaneamente, seja cobrindo uma área inteira para detonação posterior ou alvejando inimigos diretamente. Forrada com emissores eletrostáticos, cada granada se adere a soldados e veículos inimigos, e sua detonação fica sob controle total do usuário. Quando usado com criatividade e timing, o Lançador de Granadas pode ser uma arma muito poderosa.



Redeemer (Redentor)

Assim que você vir este dispositivo nuclear em miniatura sendo usado, vai concordar que é a arma mais poderosa do Torneio. Lance um míssil lento, porém devastador, com o tiro primário; apenas se lembre de ficar fora do impressionante raio de impacto do Redentor antes que ele acerte o alvo. O tiro secundário lhe permite guiar o míssil manualmente com uma câmera embutida. Mas lembre-se de que você ficará vulnerável a ataques enquanto estiver manobrando o míssil. Devido ao grande volume do seu míssil, o Redentor se esgota depois de um único tiro.



Translocator (Translocador)

O Translocador foi projetado originalmente pelo setor de pesquisa e desenvolvimento da Corporação Liandri para facilitar o resgate rápido de mineradores em desmoronamentos e outras emergências. A tecnologia já salvou várias vidas, mas não sem um preço. A dissolução e reconstituição rápida do usuário pode gerar efeitos colaterais, incluindo aumento de agressividade, paranóia e maiores chances de parada cardíaca ou respiratória. Pontos de ruptura sináptica se acumulam na imagem biológica do indivíduo, causando a Demência Relacionada a Teletransporte (DeReTe), uma doença incurável que já atingiu alguns dos nossos maiores campeões. Para prolongar as carreiras dos competidores atuais, foram impostos limites ao uso do Translocador nas ligas inferiores. Isso se fez necessário para evitar que novos recrutas se tornem dependentes do dispositivo, o que selaria sua própria tragédia. A última versão do Translocador apresenta uma câmera remota, muito útil para procurar por áreas de contenção. Note que, ao vigiar pela câmera, o usuário não consegue ver nada ao seu redor.



OUTROS ITENS

Health (Saúde)

Cada frasco lhe dá cinco pontos de saúde, até o máximo de 199.



Health Pack (Kit de Saúde)

Restaura 25 pontos de saúde, até o máximo de 100.



Keq O' Health (Barril de Saúde)

Praticamente uma vida nova: 100 pontos de saúde.



Shield Pack (Kit de Escudo)

Protege você com 50 pontos de armadura.



Super Shield Pack (Superkit de Escudo)

Oferece 100 pontos de armadura, até o máximo de 150.

Double Damage (Dano em Dobro)

Dobra o poder de dano de todas as armas.

O efeito do Dano em Dobro dura por 30 segundos.



Adrenaline (Adrenalina)

Gostosa e nutritiva, a Adrenalina oferece a energia extra necessária para utilizar habilidades especiais.



VEÍCULOS

No modo Onslaught (Massacre), os veículos surgem em base e em Power Nodes (Estações de Energia) ativas. Quando um veículo surge pela primeira vez, ele fica trancado, e os jogadores inimigos não conseguem controlá-los. Quando um veículo é usado pela primeira vez, o veículo é destrancado e pode ser roubado pela equipe inimiga se for abandonado. Entre em um veículo pressionando a tecla Usar quando estiver perto dele. Pressione também a tecla Usar para deixar de pé um veículo virado de ponta-cabeça. Todos os veículos têm um posto para o motorista, e alguns podem levar passageiros que podem atirar com as armas do veículo. Se um veículo for destruído, todos os passageiros e o motorista também serão mortos, a menos que saiam dele antes. Também é possível que o motorista e os passageiros morram a tiros antes mesmo que o veículo seja destruído.

Além disso, há novas vozes de recompensa para ações com veículos:

Roadkill (Atropelamento): Com um veículo, passe por cima de um oponente.

Pancake (Panqueca): Esmague um oponente com o Manta.

Há muitas, muitas outras para o jogador descobrir.

Goliath (Golias)

Substituído recentemente por um modelo mais novo, o tanque Golias serviu como arma ofensiva na linha de frente por duas décadas. Blindado por duas placas de carbono-durânio, o Golias não tem grande velocidade máxima, mas compensa com resistência e força bruta. Quatro estabilizadores sincronizados possibilitam que a torre gire de forma independente do chassi, o que permite acompanhar inimigos a média e longa distância. O canhão principal do Golias lança um projétil de urânio empobrecido de 140 mm a mais de 1.600 metros por segundo. Um passageiro pode entrar no tanque e dar cobertura com metralhadoras duplas de calibre 0,50. Trabalhando em conjunto, essas armas oferecem boa defesa contra ataques aéreos e terrestres.



Controles de Motorista do Golias

Mouse: Mira

Avançar / Recuar: Acelerar / marcha a ré

Passo para Esquerda / Direita: Direção

Atirar: Atirar com canhão principal

Tiro Alternativo: Zoom

Controles da Metralhadora do Golias

Mouse: Mira

Atirar: Atirar com metralhadora

Tiro Alternativo: Zoom

Hellbender

O Hellbender oferece boa dirigibilidade, blindagem pesada e armamento poderoso. As armas de indução por nêutrons do Hellbender têm potência significativa. A torre traseira conta com dois projetores de plasma de 40 megawatts, que, apesar da recarga lenta, causam dano considerável a veículos inimigos. A torre lateral atira projéteis quânticos eletromagnéticos, similares aos de rifle de choque ASMD. Você pode detonar essas esferas altamente instáveis com um tiro secundário bem mirado. Não é incomum ver um grupo de inimigos a pé devastados por essa arma espetacular; deve-se aproximar deles com cautela.



Controles de Motorista do Hellbender

Mouse: Câmera

Avançar / Recuar: Acelerar / marcha a ré

Passo para Esquerda / Direita: Direção

Saltar: Curva com freio de mão

Atirar: Buzina

Tiro Alternativo: Buzina

Controles da Torre Traseira do Hellbender

Mouse: Mira

Atirar: Atirar com torre (segure o botão para carregar)

Tiro Alternativo: Zoom

Controles da Torre Lateral do Hellbender

Mouse: Mira

Atirar: Lançar Projétil Eletromagnético

Tiro Alternativo: Detonar Projéteis Eletromagnéticos

Manta

Mesmo leve e diminuto, a visão do Manta em batalha causa medo. Criado para combates em pântanos, o Manta se comprovou eficaz em todos os tipos de terreno. Ele combina uma área de alvo geral pequena com velocidade terrestre superior para trazer uma combinação letal ao campo de batalha. Construído quase exclusivamente com polímero Alumex laminado, o Manta conta com uma agilidade inigualável em relação aos outros veículos. O Manta flutua sobre um colchão de ar gerado por dois propulsores magnéticos. As lâminas triplas podem ser aceleradas e manobradas instantaneamente, permitindo que o piloto salte pelos ares para escapar de inimigos e obstáculos. O Manta transporta com velocidade seus dois lançadores de plasma ao território inimigo. Os pilotos do Manta devem ficar bem atentos aos tiros inimigos; além disso, ataques diretos contra veículos mais pesados à curta distância raramente funcionam.

Controles do Manta

Mouse: Direção

Avançar / Recuar: Acelerar / marcha a ré

Passo para Esquerda / Direita: Deslocar lateralmente

Saltar: Subir

Agachar: Descer

Atirar: Atirar com lançador de plasma

Tiro Alternativo: Esmagar



Scorpion (Escorpião)

Com pouca blindagem, o Escorpião é eficiente contra infantaria, agindo como um veículo de suporte de combate leve e rápido. Um emissor traseiro de plasma atira uma faixa de núcleos de plasma unidos por forma magnética de coesão. Esses núcleos se enrolam em inimigos e veículos e se detonam. O Escorpião é equipado com braços que seguram três lâminas de aço industrial com fios forjados em gravidade zero, com apenas um átomo de espessura. Os braços se estendem para os lados e cortam qualquer armadura corporal com facilidade, deixando uma trilha de cabeças e membros perfeitamente cortados. Por ser tão pequeno e de blindagem leve, o Escorpião é vulnerável à maioria dos outros veículos e a fogo pesado de artilharia.

Controles do Escorpião

Mouse: Mira

Avançar / Recuar: Acelerar / marcha a ré

Passo para Esquerda / Direita: Direção

Saltar: Curva com freio de mão

Atirar: Segure para carregar, solte para liberar faixa de projéteis

Tiro Alternativo: Segure para estender lâminas.



Raptor (Predador)

O Predador mantém sua superioridade em combate aéreo. Construída com ligas de titânio-cerâmica, sua estrutura permite reação rápida e tem alta durabilidade. Uma matriz de células magnéticas cobre suas asas, e é alimentada por turbinas de indução de plasma. Essa matriz repele a gravidade para a direção que o piloto quiser, acelerando o Predador. Armado com dois projetores de plasma sólido e um ponto de montagem para míssil guiado, o Predador pode dizimar alvos específicos muito rapidamente, embora o piloto deva estar atento a foguetes guiados ou a ataques de torres estacionadas no solo.



Controles do Raptor

Mouse: Direção

Avançar / Recuar: Acelerar / marcha a ré

Passo para Esquerda / Direita: Deslocar lateralmente

Saltar: Subir

Agachar: Descer

Atirar: Atirar com projetor de plasma

Tiro Alternativo: Atira míssil guiado (só segue Mantas e Predadores)

Leviathan (Leviatã)

Originalmente direcionado ao controle de agitação em áreas urbanas, o Leviatã foi muito mais aplicado no final das guerras entre humanos e Skaarjs. O Leviatã representa o máximo em mobilização de tropas, transportando um motorista e quatro passageiros. Cada passageiro cuida de uma torre de artilharia antiveículos nos cantos. O piloto pode alvejar inimigos com o lançador de foguetes traseiro enquanto dirige, disparando uma torrente contínua de projéteis. Quando o piloto precisa manter posição, a arma principal pode ser montada. Isso imobiliza o Leviatã para estabilizá-lo. Alimentada por dois reatores de fusão quântica, essa arma dispara um projétil que gera uma singularidade negativa no ponto de impacto, sugando toda a energia e matéria da área ao redor. Explodindo com uma força devastadora, a onda de choque pode aniquilar tudo em seu raio de ação. Há casos documentados de Leviatãs demolindo cidades inteiras; certamente um ataque isolado contra um Leviatã totalmente tripulado seria suicídio.



Controles do Motorista do Leviatã

Mouse: Mira

Avançar / Recuar: Acelerar / freio / marcha a ré

Passo para Esquerda / Direita: Direção

Atirar (Móvel): Atirar foguetes

Atirar (Fixo): Atirar com arma principal

Tiro Alternativo: Fixar / sair

Controles das Torres do Leviatã

Mouse: Mira

Atirar: Atirar com torre

Tiro Alternativo: Zoom

Phoenix [Fênix]

Como um dispositivo autônomo de bombardeio remoto, o Fênix é capaz de lançar quantidades arrasadoras de bombas contra um alvo específico. Mantenha o raio do Target Painter (Marcador de Alvo) sobre um objeto ou ponto no solo até que indique que “travou” no alvo (target lock). Segue-se o ataque aéreo: o Fênix libera sua munição diretamente, ainda que indiscriminadamente. Impulsionado por quatro motores de pulso e com blindagem pesada de durânio, o Fênix é maciço, mas eficiente em combate. Ele não precisa de muito tempo para fazer sua presença ser percebida no campo de batalha, embora haja casos de ele ser derrubado por um Predador ou por uma torre antiaérea.



Human Spacefighter [Caça Espacial Humano]

Em serviço há mais de meio século, os Caças Espaciais Humanos (conhecidos como “Eagles”, ou “Águias”) eram a melhor escolha para missões de interceptação, sabotagem e infiltração. Embora antiquado, o Águia é bastante confiável. O Torneio utiliza réplicas exatas do Águia usado nas guerras entre humanos e Skaarjs há um século. Armados com dois projetores de laser e um lançador de mísseis guiados, eles podem derrubar qualquer tipo de alvo de blindagem leve ou mediana. O poderoso motor axial oferece boa aceleração para escapar do fogo inimigo, além da velocidade lenta de “aproximação”. Com controles de direção duplo, o Águia é extremamente agressivo no espaço.



Controles do Caça Espacial Humano

Mouse: Direção

Avançar / Recuar: Acelerar / desacelerar

Passo para Esquerda / Direita: Deslocar lateralmente

Saltar + Passo para Esquerda / Direita: Rolar

Agachar: Restaurar rolagem (estabilizador)

Próxima Arma / Arma Anterior: Alternar entre alvos

Usar: Restaurar alvos e ativar mira automática (inimigo visível mais próximo)

Atirar: Lasers de acerto instantâneo

Tiro Alternativo: Missil guiado

Caça Espacial Skaarj

Poucos detalhes são conhecidos sobre esses raríssimos caças, pois eles apareceram e sumiram durante a batalha final contra os Skaarjs que encerrou o Cerco dos Sete Dias, há mais de um século. A inteligência militar suspeitava que os Skaarjs haviam roubado uma nova fonte de energia para propulsionar essas naves de ponta (apelidadas de “Black Scorpions”, ou Escorpiões Negros). De peso e blindagem leve, o Escorpião Negro é armado com projetores de plasma e mísseis guiados. Os flapes adaptáveis das asas e o sistema de exaustão de motor oferecem ao Escorpião Negro velocidade máxima, aceleração agressiva e grande alcance de movimento. Réplicas exatas dos exemplares encontrados na guerra entre humanos e Skaarjs são usadas no Torneio.

Controles do Caça Espacial Skaarj

Mouse: Direção

Avançar / Recuar: Acelerar / desacelerar

Passo para Esquerda / Direita: Deslocar lateralmente

Saltar + Passo para Esquerda / Direita: Rolar

Agachar: Restaurar rolagem (estabilizador)

Próxima Arma / Arma Anterior: Alternar entre alvos

Usar: Restaurar alvos e ativar mira automática (inimigo visível mais próximo)

Atirar: Lasers de acerto instantâneo

Tiro Alternativo: Missil guiado



TORRES

Minigun Turret (Torre de Minicanhão)

Bastante barulhenta e poluente, a Torre de Minicanhão não é mais produzida, mas ainda é amplamente usada e mantida. A turbina de alta potência oferece à torre uma alta taxa de rotação e grande alcance. Seus pontos fracos são sua precisão e eficiência baixas à curta distância.

Controles

Usar: Entrar / sair

Atirar: Atirar

Tiro Alternativo: Zoom

F4: Alternar entre visão em primeira e terceira pessoa.



Mothership Turret (Torre da Nave Mãe)

Defesas fixas principais do lado de fora da Nave Mãe Skaarj. Elas contam com projéteis de plasma como tiro principal e um escudo energético como tiro alternativo.

Controles

Usar: Entrar / sair (pelo painel de controle)

Atirar: Plasma

Tiro Alternativo: Escudo

F4: Alternar entre visão em primeira e terceira pessoa.

Próxima Arma / Arma

Anterior: Próxima torre / torre anterior



Link Turret (Torre de Plasma / Torre Link)

Construída pela mesma empresa, a Torre de Plasma ou Torre Link corresponde à sua versão menor, a Arma de Plasma ou Link. O tiro principal é de projéteis de plasma, e o alternativo é um raio. Os raios podem ser ligados a outras torres para aumentar seu poder de fogo ou curar companheiros. A torre também conta com um piloto automático básico e com um escudo energético.



Controles

Usar: Entrar / sair (pelo painel de controle)

Atirar: Plasma

Tiro Alternativo: Raio

Avançar / Recuar: Zoom

F4: Alternar entre visão em primeira e terceira pessoa.

Próxima Arma / Arma Anterior: Próxima torre / torre anterior

Ion Cannon (Canhão de Íons)

Uma réplica exata dos Canhões de Íons usados na guerra contra os Skaarjs. Durante o cerco de 10 dias, os Canhões de Íons foram colocados no centro das maiores cidades como uma única esperança para deter o avanço dos Skaarjs. Embora tivessem grande poder de fogo, os Canhões de Íons também causaram muitas mortes entre os humanos com seu grande raio de explosão.



Controles

Usar: Entrar / sair

Atirar (Segurar): Raio de plasma de íons

Tiro Alternativo: Zoom

F4: Alternar entre visão em primeira e terceira pessoa.

DICAS DE JOGO

Trate de aprender a dar ordens aos seus colegas com o menu Voice (Voz - tecla V). Mandar alguns dos seus colegas atacar enquanto outros defendem ou dão cobertura será de grande valor no Torneio.

No começo de uma partida, você fica no modo de espectador (spectator mode). Você está livre para voar pelo mapa e explorar à vontade. Tome nota das posições das armas maiores e dos itens de saúde, para não entrar na batalha às cegas!

No momento em que uma partida começa, você está equipado com o Shield-gun (Canhão-Escudo) e um Assault Rifle (Rifle de Assalto). São boas armas para começar, mas há muitas outras, mais eficientes, espalhadas estrategicamente pelas arenas! Vá pegar uma, antes que seus inimigos a peguem!

Não se esqueça de se manter em movimento, pois um alvo móvel é mais difícil de ser atingido do que um parado. Andar de um lado para o outro é ótimo para evitar levar tiros (as teclas de setas para a esquerda e direita fazem você andar para os lados). Mexa-se ou morra!

Algumas armas, como o Lançador de Foguetes, causam uma explosão que gera dano colateral ao seu redor, ou "dano indireto". Use esse dano indireto para ferir seus inimigos mirando perto deles ou no chão à frente deles. Vários danos indiretos vão acabar eliminando seu oponente.

Muitas armas são ótimas para combate a curta distância, enquanto outras são melhores a longa distância. Por exemplo, o Flak Cannon (Canhão de Artilharia) é excelente de perto, ao passo que a mira telescópica do Sniper Rifle (Rifle de Precisão) faz dele a melhor arma de longo alcance.

Muitas das armas que explodem e causam dano indireto vão ferir você se explodirem perto demais de você. Cuidado para onde atira, para não perder pontos!

Sprees ("Febres")

Se você conseguir matar cinco ou mais oponentes sem morrer, entrará em uma Killing Spree (Febre de Matança). Você receberá um aviso verbal, e será enviado um alerta aos seus inimigos de que você está indo bem. Se matar 10 ou mais, você entrará em Rampage (Fúria). Há muitos outros níveis de "Febre" - veja até onde consegue chegar!

Esquiva

No Unreal Tournament 2004, você pode se esquivar tocando uma tecla de movimento duas vezes em qualquer direção. Ative essa opção no menu Settings (Configurações) > Game (Jogo). Se você não gostar desse recurso, pode desativá-lo, mas lembramos que muitos grandes jogadores que aprenderam essa técnica se tornaram mestres do Unreal.

Headshots (Tiros na Cabeça)

Se você matar alguém com o tiro na cabeça, receberá uma mensagem especial dizendo que acertou um bom tiro!

UT2004 GLOBAL STATS (ESTATÍSTICAS GLOBAIS)

O *Unreal Tournament 2004* oferece suporte ao serviço grátis “*UT2004stats*”. O *UT2004stats* pode acompanhar e exibir sua pontuação e oferecer análise estatística para jogos pela Internet. Para ver essas informações, você vai precisar de um navegador, como a versão mais recente do Firefox® ou do Internet Explorer™, instalado em seu computador.

O *UT2004stats* organiza e rastreia as informações de pontuação e estatística a partir de suas partidas multiplayer on-line do *Unreal Tournament 2004*. O *UT2004stats* acompanha apenas os jogadores humanos com o registro de estatísticas ativado. Oponentes controlados pelo computador (bots) são ignorados. Veja como funciona:

Ativar o registro de estatísticas no *Unreal Tournament 2004* faz que todas as informações de jogo sejam registradas. Cada morte, evento especial, ponto marcado, etc. é enviado ao servidor central da Epic Games. O *UT2004stats* interpreta as informações e as armazena. Você pode ver suas estatísticas pessoais na forma de páginas HTML em um navegador.

As estatísticas completas incluem:

- Estatísticas aprofundadas e pessoais para cada jogador, busca por meio do PlayerID (identificação de jogador)
- Estatísticas de partida detalhadas para as partidas mais recentes
- Ranking para jogos de deathmatch e de equipes
- Acompanhamento dos tipos de jogos oficiais e puros (sem mutações): Deathmatch, Team Deathmatch (Deathmatch em Equipes), Capture the Flag (Pique-Bandeira), Double Domination (Dominação Dupla), Bombing Run (Corrida para Atirar), Assault (Assalto), Onslaught (Massacre), Last Man Standing (Último Sobrevivente), Mutant (Mutante) e Invasion (Invasão)
- Acompanhamento dos tipos de jogos acima com mutações
- Acompanhamento de modificações (“mods”)
- Estatísticas globais - resumo de estatísticas mundiais
- Função de busca
- Páginas dos “melhores”
- Detalhes sobre mapas, servidores e mods
- Extensa ajuda on-line: perguntas freqüentes e mapa do site

Para uma lista detalhada de estatísticas semanais, mensais e históricas, visite *UT2004stats* em:

<http://ut2004stats.epicgames.com>

Todas as suas estatísticas serão acumuladas em um banco de dados permanente que registra exatamente quantas vezes você matou ou morreu e o que mais aconteceu com você em jogos on-line. Não importa em qual servidor você jogue - seus dados serão registrados.

UT2004stats — Registro e ativação de estatísticas

O *UT2004stats* não exige nenhum pré-registro para participar, e tomamos medidas extensas para garantir a segurança e a identificação correta do jogador. Você pode se registrar facilmente por meio de um menu no jogo: Settings (Configurações) > Network (Rede) > *UT2004 Global Stats* (Estatísticas Globais). Ative o *UT2004stats* clicando no botão Track Stats (Registrar Estatísticas). Você deverá, então, escolher um nome de usuário e uma senha de estatísticas (Stats Username / Stats Password). Tente fazer sua combinação única de nome e senha, escolhendo uma senha cifrada, que contenha letras e números. Guarde a senha para si e a decore - ela não poderá ser recuperada pela Epic Games.

Nota: Você pode escolher qualquer nome de jogador (name / nickname) e mudá-lo quantas vezes quiser. Somente o nome de usuário e senha de estatísticas devem permanecer os mesmos. Essa combinação lhe dará uma identificação (PlayerID) única. Você poderá encontrar suas estatísticas com essa PlayerID.

CRÉDITOS

Epic

Produtores

Cliff Bleszinski
Jeff Morris
Programação
Bruce Bickar
Dr. Michael Capps
Michel Comeau
Erik De Neve
Laurent Delayen
James Golding
Ryan C. Gordon
Michiel Hendriks
Christoph A. Loewe
Warren Marshall
Matt Oelfke
Steve Polge
Jack Porter
Ron Prestenback
Andrew Scheidecker
Tim Sweeney
Daniel Vogel
Joe Wilcox

Arte e Design de Fases

Ben Beckwith
Cliff Bleszinski
Chris Blundell
Christopher Buecheler
Shane Caudle
Phil Cole
Sjoerd De Jong
Paul Fahss
Cedric Fiorentino
Stuart Fitzsimmons
Steve Garofalo
Jeff Geis
Jeremy Graves
Alexander Lehmann
Jack Luttig
Warren Marshall
John Mueller

Rogelio Olguin
Nathan Overman
Chris Perna
Lee Perry
Sidney Rauchberger
Peter Respondek
Doug Schramm
David Sirmons
Teddie Tapawan
Joe Wilcox
Alan Willard

Animação

Alan Cruz
John Root
Chad Schoonover

Negócios

Mark Rein
Jay Wilbur

Gerente de Escritório

Anne Dube

Música

Will Nevins
Kevin Riepl

Áudio

Lani Minella, Audio
Godz
Jamey Scott
Tommy Tallarico Studios

Scion Studios

Diretor de Estúdio

Dr. Mike Capps

Arte / Design de Fases

Jim Brown
Ryan Brucks
Ed Duke-Cox

Programação

Joe Graf

Técnico de Produção

Warren Schultz

Psyonix Studios

Programação

Dave Hagewood
Per Vognsen

Arte / Design

Eric Evans
Streamline Studios
David Sirmons
Robert Horvat
Sjoerd De Jong

Áudio

Lani Minella
AudioGodz
Jamey Scott
Dramatic Audio
Kevin Riepl
Will Nevins
Sound Design Group

Digital

Extremes

Programação

Adriano Bertucci
Jeff Jam
Glen Miner
Tony Pilger
Steve Sinclair
Justin Smith

Modelos e Animação de Personagens

James Edwards
Steve Jones

Arte e Modelos

Mike Bastien
Geoff Crookes
Pancho Eekels
Dave Ewing

Bastiaan Frank
Mike Leatham
Scott McGregor
Tony Pilger
Everton Richards
Dan Sarkar
James Schmalz
Cassidy Scott
Mat Tremblay
Mario Vazquez

Diretora de Relações Públicas

Meridith Braun

Design de Fases

Mike Bastien
Pancho Eekels
Dave Ewing
Bastiaan Frank
Scott McGregor
Jean Rochefort
James Schmalz
Cassidy Scott

Som e Música

Starsky Partridge

Redação e Localização

Mike Wagner

Dubladores do UT2004

Mike Devine
Leanne Dixon
Christine Langos
Tim McClew
Yolande McLean
Mark Staedler
Streamline Studios
Adrian Banninga
Renier Banninga
Stephan Baier

Jeroen Leurs
Hector Fernandez
Alexander Fernandez
Arte
Conceitual
Adicional e
Trabalhos
Diversos
Texturização Adicional
Christian Bradley
Modelos e Arte
Evelyn Eekels

Vozes

Shannon Ewing

Arte Conceitual e Modelos de Personagens

Brian Griffith

Direção de Arte, Arte de Personagens, Arte Adicional

Martin Murphy

Agradecimentos Especiais

Kurt Akeley
Drew Angeloff
Ben Ashbaugh
Dave Bartolomeo
Brian Benincasa
Chris Bentley
Bob Beretta
Jim Black
Mike Burrows
Aaron Burton
Liam Byrne
Cem Cebenoyan
Sam Charchian
Keith Charley
Sean Costello

Tony Cox
Matt Craighead
Scott Currie
Will Damon
John David
Joe Deng
Sim Dietrich
Eric Dmers
Beth Doherty
Chris Donahue
Mike Drummelsmith
Kenneth Dyke
Atom Ellis
Steve Engelbrecht
Cass Everitt
Matthew Formica
Thomas Fortier
Ken Fowles
Kang Su Gatlin
Alan Gerrard
Jeff Golds
Juan Guardado
Syed Aqueel Hamdani
Rick Hammerstone
Ted Hase
Jerad Heck
Jeff Herbst
Richard Hernandez
Garin Hiebert
Aron Ho
Stephen Holmes
Beatriz Hubert
Gareth Hughes
Aki Jarvilehto
Anantha Kancherla
Jenny Keily
Mark Kenworthy
Scott Kephart
Mark Kilgard
Dave Kirk
Kent Knox
Joe Kreiner
Kristoffer Larson
Jon Leech
Terry Leeper

<p>Barthold Lichtenbelt Gary Lusk Scott MacDonald Rob Mace Dean Macri Herb Marselas Matt McClellan Skip McIlvaine Max McMullen Andy Mecham Jason Mitchell Alan Modra Jack Moffit Derek Moore Sameer Nene Davis Notario Kim Pallister Sanjay Patel Daniel Peacock Derek Perez Emmett Plant Bimal Poddar Wallace Poulter Kan Qiu Bill Rehbock Guennadi Riguer Thomas Roell Daniel Roher Ian Romanick Randi Rost Jeff Royle Sanford Rusell Sarah Sarmeinto Jason Schellenberg John Schimpf Phil Scott Jeffrey Seaman Anand Lal Shimpi Rex Sikora Connie Siu Elias Slater John Smith Michael Smith Lori Solomon</p>	<p>Geoff Stahl John Stauffer Micah Stroud Iouri Tarassov Philip Taylor Nicolas Thibieroz Nick Triantos John Trulson Matt Tullis Joe Venezuela Jean-Marc Valin Dan Vivoli Carlo Vogelsan Mike Walk Karen Wilder Steve Willet Timothy Wilson Matthew Witheiler David Yackley Wei-Wei Yin David Zenz Monty</p> <p>Equipe de Desenvolvimento VTM</p> <p>CEO/Presidente da 3D Buzz, Inc. Jason Busby</p> <p>CTO da 3D Buzz, Inc. Logan Frank</p> <p>Instrutor 3D Buzz Joel Van Eenwyk Zark Parrish Derek Stevens David Aguilar</p>	<p>Synergex do Brasil</p> <p>Diretor Geral Glauco D'Alessandro Bueno</p> <p>Gerente de Produto João Gabriel Albani</p> <p>Tradução Gustavo Teixeira Ricardo Quoted</p> <p>Diagramação, Criação Adicional e Direção de Arte Spencer Erhardt Stachi OFÍCIO:DESIGN</p> <p>Localização, Revisão e Direção de Arte César Al'ban OFÍCIO:DESIGN www.oficiodesign.com</p>
---	---	--

SUPORTE TÉCNICO

A Synergex do Brasil oferece suporte via e-mail. Qualquer dúvida ou sugestão favor entrar em contato com o e-mail abaixo.



Synergex do Brasil Distribuição e Logística LTDA.

CNPJ: 08.871.344/0001-88
av. Piracema, 1411 Módulo 06
06460-030 BARUERI SP

CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL

IMPORTANTE:

LEIA ATENTAMENTE ANTES DE ABRIR ESTA(S) EMBALAGEM(NS)

AO ABRIR ESTA(S) EMBALAGEM(NS), INSTALAR, COPIAR OU, DE ALGUMA FORMA USAR O(S) SOFTWARE(S) NELA(S) CONTIDO(S), VOCÊ ESTARÁ AUTOMATICAMENTE CONSENTINDO EM SE SUJEITAR AOS TERMOS E CONDIÇÕES DO “CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL” ABAIXO.

SE VOCÊ NÃO CONCORDAR COM OS TERMOS E CONDIÇÕES DO “CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL”, DEVOLVA IMEDIATAMENTE A(S) EMBALAGEM(NS) LACRADA(S), JUNTAMENTE COM TODOS OS ITENS QUE A(S) ACOMPANHAM AO LOCAL EM QUE VOCÊ AS ADQUIRIU, PARA OBTER REEMBOLSO INTEGRAL.

SOFTWARE: Unreal Tournament 2004

Este Contrato de Licença para Usuário Final (doravante denominado “Licença”) é celebrado entre você (pessoa física ou jurídica) e a SYNERGEX DO BRASIL (doravante denominada “SYNERGEX”) para o(s) software(s) interativo(s) acima indicado(s) e inclui todas as respectivas mídias, os materiais impressos e demais documentação disponibilizada de forma eletrônica ou “on line” que o(s) acompanhe(m) (doravante conjuntamente denominado “SOFTWARE”).

1. Outorga da Licença. O SOFTWARE é licenciado e não vendido. A SYNERGEX outorga a você o direito não-exclusivo e intransferível de instalar e usar uma cópia do SOFTWARE em um único computador. O SOFTWARE será considerado “em uso” ao ser carregado na memória temporária ou permanente do computador.

2. Direitos Autorais. O SOFTWARE (incluindo todas e quaisquer imagens, fotografias, animações, vídeos, áudios, músicas, textos e documentação técnica nele contido) constitui propriedade da SYNERGEX e está protegido por leis e tratados internacionais relativos a propriedade intelectual e legislação nacional aplicável. Você não poderá copiar ou reproduzir total ou parcialmente o SOFTWARE, sendo-lhe permitido tão somente: (i) fazer uma única cópia do SOFTWARE exclusivamente para fins de salvaguarda e arquivo; ou, alternativamente, (ii) transferir o SOFTWARE para um único disco rígido, desde que você mantenha a cópia original exclusivamente para fins de salvaguarda e arquivo.

3. Limitações de Uso. Você não poderá fazer engenharia reversa, descompilar, desmontar, modificar, traduzir e/ou criar ou desenvolver obras derivativas do SOFTWARE. Você não poderá alugar, vender, sublicenciar nem emprestar o SOFTWARE. O SOFTWARE é licenciado como um produto único. Seus compo-

entes não podem ser separados para fins de utilização em mais de um computador. Todavia, você pode transferir permanentemente todos os direitos sob esta Licença, contanto que: (i) você não retenha nenhuma cópia do SOFTWARE, (ii) transfira o SOFTWARE todo (inclusive todos os materiais fornecidos com o mesmo) e (iii) o destinatário concorde com os termos desta Licença.

4. Garantia. A SYNERGEX garante que, durante um prazo de 90 (noventa) dias contado da data de recebimento do SOFTWARE, desde que não modificado por você e usado conforme as instruções, o SOFTWARE terá um desempenho substancialmente de acordo com os materiais escritos que o acompanham e que a mídia estará livre de defeitos.

4.1. Caso o desempenho do SOFTWARE não corresponda aos termos da garantia acima, a única responsabilidade da SYNERGEX e seus distribuidores, bem assim seu único direito nesse tocante, a critério exclusivo da SYNERGEX, será (i) a devolução do preço pago pelo SOFTWARE; ou, alternativamente, (ii) o conserto ou substituição do SOFTWARE desconforme, desde que seja devolvido à SYNERGEX ou seus distribuidores na vigência do período de garantia, acompanhado da respectiva Nota Fiscal. A garantia acima será considerada nula, a critério exclusivo da SYNERGEX, se a desconformidade do SOFTWARE resultar de modificação, acidente, abuso ou utilização inadequada. Qualquer SOFTWARE substituído será garantido pelo restante do prazo original da garantia ou por trinta (30) dias, o que for maior.

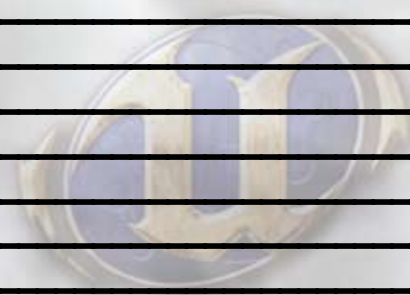
4.2. Exceto se diversamente especificado nesta Licença e na medida do máximo permitido por lei, a SYNERGEX e seus distribuidores não outorgam qualquer outra garantia, oral ou escrita, expressa ou implícita (incluindo, mas não se limitando a, garantias implícitas de comercialização, adequação a um fim específico, titularidade e não infração de direitos).

5. Responsabilidade. Você reconhece e consente que a SYNERGEX e/ou seus distribuidores não se responsabilizam por nenhum dano (incluindo, sem limitações, dano especial, incidental, consequencial ou indireto, lucros cessantes e perda de informações) ou qualquer outro prejuízo pecuniário decorrente do uso ou da impossibilidade de usar o SOFTWARE. Ademais, a responsabilidade total da SYNERGEX e/ou seus distribuidores sob esta Licença é limitada à quantia que foi, de fato, paga por você pelo SOFTWARE. Você reconhece e aceita que as limitações de responsabilidade aqui estabelecidas foram essenciais na determinação do preço pago por você pelo SOFTWARE.

6. Rescisão. Caso você viole qualquer disposição desta Licença, a SYNERGEX poderá rescindir imediatamente esta Licença, sem prejuízo de nenhum outro direito da SYNERGEX e/ou seus distribuidores. Se a Licença for rescindida, você deverá devolver o SOFTWARE à SYNERGEX ou a qualquer terceiro por esta indicado ou, mediante solicitação da SYNERGEX, destruir todas as cópias do SOFTWARE.

7. Lei aplicável e solução de conflitos. Esta Licença é regida pelas leis da República Federativa do Brasil. As partes elegem o foro central da Comarca de São Paulo, Estado de São Paulo, para dirimir quaisquer controvérsias relacionadas à Licença, com renúncia expressa a qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja.

8. Registro. Esta Licença está registrada junto ao Cartório de Registro de Imóveis, Títulos e Documentos e Civil de Pessoas Jurídicas da Comarca de Barueri sob o número **455.972**.



DivX é marca registrada da DivXNetworks, Inc. nos EUA e em outros países.
Tecnologia DivX® Video fornecida pela DivXNetworks, Inc. COPYRIGHT © 2000-2003.
Karma Physics Library Copyright 2003 Criterion Software Limited. Karma é denominação comercial da Criterion Software Limited, usada sob licença.
Microsoft Speech Software Development Kit, Version 5.1 Copyright 2003 Microsoft
Ogg Vorbis Copyright 2001-2003, Xiph.Org Foundation
Speex Copyright 2002-2003, Jean-Marc Valin/Xiph.Org Foundation
Utiliza Miles Sound Sysytem. Copyright © 1991-2003 da RAD Game Tools, Inc.
Reprodução de MPEG Layer-3 fornecida no Miles Sound System da RAD Game Tools, Inc. Tecnologia de compressão de áudio MPEG Layer-3 licenciada da Fraunhofer IIS e THOMSON multimedia.
A biblioteca Simple DirectMedia Layer é usada sob os termos da licença LGPL. A licença LGPL se encontra no CD.
As versões para Linux e Mac do OpenAI são usadas sob os termos da licença LGPL. A licença LGPL se encontra no CD.
BSDish Copyright © 2002
Jorge Acereda <jacereda@users.sourceforge.net> e Peter O’Gorman <ogorman@users.sourceforge.net>



