

ATENÇÃO

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

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

Antes de Usar:

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

Durante o Jogo:

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

Leia atentamente este contrato antes de jogar

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

1. **Condição de Licença:** Tendo em vista o pagamento da presente licença, que é parte de preço pago por este produto, e considerado o concordado com os termos deste contrato, a Tec Toy confere ao Consumidor Final o uso não exclusivo e irreversível deste jogo. 2. **Direitos de Propriedade:** Ao adquirir os CDs anexados a esta embalagem, o Consumidor Final torna-se proprietário dos mesmos. O Consumidor Final reconhece, para todos os fins e efeitos de direito, que o software, marcas, símbolos e logotipos do material adquirido pertencem a Tec Toy ou a seus fornecedores, sendo protegidos por leis nacionais e internacionais. Não é autorizada a venda do software original. 3. **Restrições de Cópia:** É proibida a cópia deste software e do material que o acompanha, podendo ser legalmente responsabilizado aquele que infringir este respeito. 4. **Restrição de Uso:** Não é permitida a instalação deste jogo em rede, exceto se o software tenha sido adquirido para utilização em rede ou em sistema multi-usuário, e que para esse fim o Consumidor Final tenha adquirido ou colocado ao menos 1 manual para cada usuário. É proibida a distribuição de cópias da documentação para terceiros. Não é permitida a utilização do engenhoira resenha, descompilar, decompilar, modificar, traduzir ou criar trabalhos derivativos baseados neste software ou em sua documentação, sem prévia autorização escrita da Tec Toy. 5. **Restrições de Instalação:** O software em anexo é licenciado apenas ao Consumidor Final e não pode ser transferido e ter acesso sem o consentimento prévio e escrito da Tec Toy. Qualquer transferência não autorizada deste software resultará no cancelamento imediato deste contrato. 6. **Cancelamento:** Este contrato é válido até seu cancelamento. Este tempo termina automaticamente, sem aviso de Tec Toy, no hipótese de violação de qualquer dos termos ou condições estabelecidas neste contrato. Após o cancelamento todos os documentos e cópias devem ser devolvidos pelo Consumidor Final. 7. **Garantia de Garantia:** A Tec Toy garante que o software, quando devidamente utilizado, operará em conformidade com as descrições dos documentos do software. A Tec Toy garante o funcionamento de CDs por um período de 90 dias, a partir da data de compra, desde que utilizado em condições normais e em condições previstas pelo Tec Toy. A Tec Toy se obriga a separar itens em garantia ao reembolsar integralmente o valor pago pelo Consumidor Final. Os itens registos em garantia terão o mesmo prazo de garantia dos itens originais. A garantia será aplicada a qualquer CD, desde que o Tec Toy considere ter sido enviado o seu original.

SEGA

QUAKE III ARENA



Dreamcast

RASTER
PRODUCTIONS



Disponível em 2001

RECOMENDADO

18
anos

RELA. MADRID M. G. 4/01

ÍNDICE



VISÃO GERAL DO JOGO

3

A AREIA

4

Gladiadores

4

Armas

10

Armaduras

12

Saúde

12

Bandeiras

13

Itens

13

Power Ups

13

Itens Armazenados

14

Medalhas

15

O Ambiente

16

TELA DE SELEÇÃO DE MODO

18

Um Jogador

18

Dificuldade

18

Multiplayer

19

Tela de Seleção de Controle

19

Tipos de Jogo

20

1



Jogo pela Internet	21
Conectando Online	21
Arenas Disponíveis	22
Configurações	23
Jogar	23
Controles	24
Som	28
VMU	28
Corregor um Jogo Solvo	28

CRÉDITOS	29
-----------------	----

VISÃO GERAL DO JOGO



3

Há incontáveis séculos, os Vadrigar, os misteriosos Mestres da Arena, construíram a Arena Eterna para sua própria diversão infernal. Não se conhece virtualmente nada a respeito desses seres, exceto que eles se deliciam com a carnificina e com o clamor da batalha. Sendo assim, eles abasteceram os arenas com os melhores lutadores de todos os tempos. E você acaba de se juntar às suas fileiras.

Como gladiador na Arena Eterna, você deverá não apenas sobreviver, mas também deverá vencer todo e qualquer batalha, contra adversários cada vez mais poderosos. Não se preocupe em ser "eliminado", os Vadrigar não serão privados de seu esporte favorito por causa de algo tão pequeno como a morte. Aqueles que forem derrotados terão suas vidas instantaneamente restauradas e serão imediatamente lançados de volta à batalha, talvez até mesmo um pouco mais sábios devido a seus infortúnios.

Quando toda a poeira, sangue e pólvora assentarem, todos os guerreiros terão ganho a direito de lutar novamente, oferecendo mais entretenimento aos Vadrigar. Mas, apenas o guerreiro que tiver acabado com mais oponentes é que será proclamada como vencedor. O gladiador vitorioso irá avançar para uma sequência de arenas mais desafiadoras, até que, finalmente, ele ou ela irá enfrentar Xaero, o Senhor da Arena Final.

ESTRUTURA DO JOGO

No modo de jogador único, o Quake III Arena é dividido em cinco séries de quatro arenas cada. Terminar em segunda ou terceira não resolve nada - você deverá surgir como o vencedor inquestionável.

Embora as regras sejam um pouco diferentes dos jogos de múltiplos participantes (rede, online, e tela dividida), existe uma regra importante que define sua vida como gladiador na Arena Final:

Acabe Com Qualquer Coisa Que Não Seja Você



A ARENA

4

A Arena Eterna é uma estrutura super dimensionada criada pelos Vodrigar e ocupada pelas maiores guerreiras de todos os tempos e espaços. Para poder sobreviver ali, você precisará conhecer um pouco a respeito de seus inimigos, das armas e do ambiente em que você irá lutar.

GLADIADORES

Além de você, existem 32 gladiadores, controlados por computador, residindo na arena. Cada um deles é um guerreiro mortal, com sua própria personalidade e tática. Alguns são mais duros do que outros, como você irá rapidamente aprender em combate.



Anarki (Humana Cibernética): Sempre procurando um diferencial, esse surfista cibernético pagou com sua humanidade a sua seqüência aparentemente infinita de implantes cibernéticos.

Angel (Rabô Humanóide): Embora não seja, obviamente, uma beleza clássica, Angel foi criada por um escultor, para ser sua companheira ideal. Ela rapidamente demonstrou não ser uma criatura da amor, mas sim do ódio - matando seu criador num frenético ataque de fúria.



Biker (Humana): O Biker é rude e grosseiro, um arruaqueiro que se diverte detendo adversários indefesos. Ele pode não ser esperto nem corajoso, mas é brutal por demais.





Bitterman (Humana): Este herói da Guerra dos Strogg é também seu vítima mais trágico. Enquanto esteve cativo em Stroggas, experiências malignas transformaram seu corpo em algo ao mesmo tempo bem mais e bem menos do que humana.



5

Bones (Esqueleta Humana): Esse adversário temível exibe os poderes dos Vodrigar, pois não tem vida própria. Mas ele levanta o questionário: "De onde aparecem o sangue e o corne?"



Cadavre (Humana Morta Viva): Cadavre é um assassino brutal que não pode ser executado. A cadeia elétrica, o forco, e o câmara de gás apenas tornam-no mais molvido.



Crash (Humana): No passado, ele foi o instrutor militar de Doom. Hoje, o Arena Eterno testa o seu coragem até o limite extremo, ou seja a paciência. Ele é o treinador que ensina os meandros da batalha aos novos guerreiros.



Doemia (Humana): Coçador de recompensas, Doemia parou de se importar com o que ou quem estava à sua frente. Inimigos são inimigos, sejam eles humanas, alienígenas ou demônios das profundezas do inferno.



Doom (Humana): Muito tempo depois de todos estarem mortos em Phobos, ele continuou lutando, determinado a enviar um aviso para a Terra, antes que os demônios pudessem reivindicá-lo.



6

Garre (Humano Cibernica): Nascida no tombo de criação de um laboratório de genética, e educada numa oficina cibernética, Garre foi criada para ser a guerreira mais completa - pelo menos é a que ele pensa.



Grunt (Humano): Um veterano da invasão de Straggos com a mente despedaçada, a Soldado Nathan Grunt ainda está lutando uma guerra que já se acabou há anos.

Hassman (Humano): Facilmente confundida com um grande e desastrado tolo, Hassman é um adversário mortal cuja agilidade vai de encanto à sua farda temível.



Hunter (Humano): Quando seu vilarejo em Tau Catl foi dizimado pelos Sorg, Hunter jurou procurar e destruir os reptídeos onde quer que eles se escandessem.



Keel (Humano Cibernético): O Cabo Ben Keel morreu durante a insurreição dos Spiker - para ser ressuscitado, como uma máquina de batalha humanóide, pelas cientistas que testavam a biotecnologia capturada dos alienígenas.



Klesk (Alienígeno): Notado fanático religioso, metade místico talentoso e um alienígena totalmente bizarro, Klesk limpa sua alma com o fogo purificador da combate.



Lucy (Humana): Uma antiga carcereira, Lucy trocou de lado e acabou do outro lado das barras, onde cada hora era uma luta pela sobrevivência.



7

Majar (Humana): Veterana da Campanha das Stroggos, a Majar Wayland é assombrada pelas memórias de seus soldados caídas e pelas parasitas que os mataram. Talvez ela acredite ainda estar lutando uma batalha há muito terminada.

Myrx (Humana): Modelo, assassina primarosa, ou agente de diversão para adultos? Qual delas é a verdadeira Myrx? Ela é parte vibara, parte aranha negro e totalmente mulher.



Orbb (Construção Alienígena Cibernética): Projetada pelos Vadrigor para manter o combate no ar, Orbb evoluiu além de suas especificações e se tornou um combatente letal.

Patriot (Vampiro Humana Cibernético): Uma combinação aberrante de implantes cibernéticos e poderes sobrenaturais, Patriot é uma regressão aos dias do nacionalismo- antes que a humanidade tivesse encontrado outros inimigos entre as estrelas.



Phobos (Humana): Um veterano experiente, ele liderou a invasão dos túneis assombrados de Phobos. Lá, foi traído por seus superiores, que pensaram que poderiam aprender mais assistindo-o morrer do que estudando seus relatórios.



Ranger (Humano): Originalmente um explorador ardiloso, o homem chamado Ranger já enfrentou e escapou da morte certa milhares de vezes, em milhares de mundos. Suas experiências o deixaram mais alienígena do que humano, atualmente.



8



Razor (Humano): Durante uma época de distúrbios civis na Terra, Razor e sua turma de seguidores vigilantes aplicavam um código de justiça rude e estrito no Noroeste da Pacífico. Razor nunca admite a derrota e não mostra nenhuma misericórdia quando defende a ordem.



Sarge (Humano): Um grisalho veterano de combate, com muitas cicatrizes para provar, Sarge é o mestre das técnicas de guerra moderna. Ele é inteligente, determinada e mortal.



Slash (Humano): Uma jovem punk das ruas de Los Angeles, Slash se tornou o campo de testes das mais avançadas implantes cibernéticas, o que a transformou em um poço de energia quase que incontrolável.



Sarge (Alienígena Reptáide): Este mercenário mercador Song resolveu, há muito tempo, fazer o que fosse preciso para seguir em frente, não importando quantos tivessem que morrer para que ele armazenasse seus tesouros.



Stripe (Humano): Criado nas ruas malignas de uma cidade pós-apocalíptica, Stripe evitou a crime e as drogas sendo mais duro do que as gangues e as bandidas.



Tankjr (Humana Cibernética/Cruzamento Stragg): Resultado da cruzamento de um Comandante de tanques humana e de uma Virgem de ferro Straggas, Tankjr é um sádica pesadela biotecnológica.



Uriel (Humana): Durante um período de tempo incantável, a humanidade cambecou e temeu a tipo diabólica de Uriel. A aura de maldade e morte que rodeia esse gladiador é suficiente para arrepiar as peles de qualquer adversária.



Visar (Humana Cibernética): Visar é um enigma que não diz nada sobre seu passado, deixando que as armas falem tudo por ele.

Wrack (Humana): Wrack é um veterana da Guerra Slagate que revive incantáveis batalhas através de uma névoa de glórias imaginárias, fatos lembrados pela metede e habilidades pessoais exageradas.



Xoera (Mutante, Humana Cibernética): O inimiga mais perigosa da arena, Xoera odata a morte hanrosa. Ele aguarda ansiosa a dia em que encontrará a adversária que irá libertá-la das grilhões da vida eterna - se é que existe tal guerreira.



ARMAS

10

Os Gladiadores na Arena Eterna possuem uma ampla variedade de armas à sua disposição. No início de cada combate (ou depois que eles tiverem sido eliminados) todos os combatentes estarão armados apenas com uma metralhadora e uma manopla. Dependendo da arena na qual estiverem lutando, outras armas poderão estar disponíveis. Munição para cada tipo de arma poderá ser encontrada, geralmente, na mesma arena. Pegue uma arma (ou sua munição) passando através da mesma.



Manopla: A manopla combina uma lâmina de serra rotatória com uma carga elétrica potente, criando uma arma letal de combate de curta distância. Diferentemente de outras armas, a manopla não necessita munição, sendo assim está sempre pronta para o ataque.



Metralhadora: Embora não seja particularmente potente, esta arma tem uma alta velocidade de fogo, e pode ser utilizada para cobrir um área com uma sarivada de balas.



Espingarda: Uma das armas mais comuns, espalhada através das arenas, a espingarda dispara instantaneamente uma chuva de bolas de chumbo grosso. A recarga ocasiona uma pequena demora entre as tiros.



Revolver de Plasma: Essa potente arma de energia descarrega uma torrente mortal de cargas de plasma que consomem rapidamente sua fonte de energia.



Lançador de Granada: As granadas de tempo lançadas por esta arma são incrivelmente potentes e possuem um raio de explosão bem amplo.





Lançador de Foguete: Os foguetes disparados por esta arma pesada possuem uma larga raia de ação, permitindo que eles danifiquem vários alvos ao mesmo tempo. Tenha cuidado ao utilizar essa arma, já que é fácil atingir a si própria na explosão!



Revólver de Raios: A arma mais incomum da arena, a revólver de raios descarrega um surto de eletricidade em seu alvo. Apesar de seu alcance curto, não tem nada mais legal do que um revólver de raios.



Revólver de Trilha: Esta arma, altamente precisa, utiliza um acelerador linear para lançar uma cápsula de urânio, numa velocidade incrível. O acelerador da arma deve ser recarregado entre os disparos, provocando uma demora antes que possa ser disparada novamente.



BFG-10K: Uma evolução do revólver a plasma, a BFG-10K é a arma dos santos de toda gladiador na arena. Lança devastadores jatos de plasma fundida, para acabar com os inimigos.





ARMADURAS

12

Existem três tipos de armadura disponíveis na Arena Eterna. No início do combate, você não terá nenhuma, então você terá que procurar uma. Embora a taxa máxima de proteção da armadura que você poderá ter seja 100, algumas melhorias irão permitir que você aumente essa proteção além desse limite, até um nível máximo de 200. Sempre que a taxa de proteção for superior a 100, ela irá regredir em contagem regressiva até alcançar tal marca, mesmo se você não estiver sofrendo nenhum dano. Sua taxa de proteção da armadura na ocasião será exibida à direita do rosto de seu personagem.



Fragmento de Armadura: Esses fragmentos melhoram a taxa de proteção de sua armadura em 5 pontos, podendo aumentá-la para além de 100 pontos.



Armadura de Combate: Ao vestir uma armadura de combate amarela irá aumentar a taxa de proteção de sua armadura em 50 pontos.



Armadura Pesada: Um traje vermelho de armadura pesada irá aumentar a taxa de proteção de sua armadura em 100 pontos.

SAÚDE

Não há como evitar: você irá se machucar ou será, até mesmo, dilacerado ao correr ao redor da arena. Você poderá saber qual a extensão de seus ferimentos ao olhar o placar de Saúde exibido abaixo do rosto de seu personagem. No início de cada acontecimento, todos os gladiadores começarão com placares de saúde de 125 pontos (que decrescerão até 100). Durante o decorrer da jogu, é possível aumentar sua saúde para além deste valor, embora ela irá gradualmente decrescer até 100. Bônus de saúde em forma de cruz estarão espalhados através da maioria das arenas. Restaura sua saúde correndo sobre as mesmas.



Verde: Cada cruz verde que você pegar irá acrescentar 5 pontos à sua saúde (mesmo para além de seu máximo!).



Amarela: Uma cruz amarela irá acrescentar 25 pontos à sua saúde, aumentando-o até seu teto máximo de 100 pontos, mas sem ultrapassá-la.



Dourada: Toda cruz dourada que você pegar irá acrescentar 50 pontos à sua saúde, até seu teto máximo de 100.

BANDEIRAS



Bandeira Vermelha/Azul: Ao competir no modo Capturar o Bandeiro, cada equipe irá receber um estandarte para guardar. Você irá marcar pontos ao agarrar o bandeiro do inimigo e levá-lo para sua própria base.

ÍTEMS

Além dos armas, armaduras, e bônus de saúde, os combatentes irão encontrar muitos itens úteis espalhado pelos arenas. Esses itens poderão ser coletados ao correr sobre os mesmos. Existem dois tipos de itens: power-ups e itens corrigidos.

POWER-UPS

Power-ups são itens que produzem seu efeito no instante em que você os toca. Eles mantêm o efeito por um curto período de tempo, que terá contagem regressiva em seu tela e, então, eles perdem a validade.



Traje de Batalha: Essa cápsula dourada protege seu usuário contra fogo, fogo, afogamento e contra outras condições hostis (incluindo danos espirrados de armas) tenha cuidado. Nem mesmo Uma traje de Batalha irá protegê-lo(la) contra o Nebliha do Marte ou o Vócuo.



Vão: Uma pacote de Vão é um pequeno gerador anti-gravidade que irá permitir que o gladiador seja impulsionado através da ar, com um mínimo esforço. Pacotes de vôo estarão disponíveis apenas em jogos de participantes múltiplos.



Haste: Este acelerador cria uma bolha de tempo comprimido, aumentando intensamente a velocidade e velocidade de disparo do gladiador.



Invisibilidade: esta unidade dobra a luz ao redor de seu usuário, tornando muito difícil a visualização do gladiador. No entanto, flashes de disparo e brilhos dos potencializadores ainda serão visíveis.



Mega Saúde: Quando você pegar uma Mega Saúde, sua saúde será acrescida de 100 pontos (mesmo para além de seu máximo).



Damas Quadruplicadas: Quando você coletar um Dano Quadruplicado, suas armas serão supercarregadas por um curto período de tempo.



Regeneração: Quando você pegar a regeneração, sua saúde irá aumentar gradualmente, até atingir 200 pontos, ou até que a efeito acabe.

ÍTEMS ARMAZENADOS

Alguns itens são coletados e seu gladiador irá carregá-los até que você escolha ativá-los. É importante lembrar que você poderá ter apenas um item por vez. Antes que pegue um outro, você terá que usar a que você já tem. Uma vez ativado, o efeito é instantâneo.



Kit Médica: Este kit médico de campo de botolho contém uma vasta gama de produtos químicos curativos e oncológicos. Quando ativado, seu cérebro de computador diagnosticará os ferimentos do usuário e irá restaurar, instantaneamente, o nível de saúde do gladiador (100).



Teletransportador: Um teletransportador pessoal é uma unidade pequena com a capacidade de alterar o espaço ao redor de seu usuário. Quando ativado, ele irá transportar imediatamente o usuário para um ponto aleatório do arena.

MEDALHAS

As medalhas medem e premiam, instantaneamente, desempenhos extraordinários em combate. Quando você (ou outro jogador) receber um elogio oral de recompensa, tal como "Excelente!", um ícone de medalha correspondente ao prêmio irá ser imediatamente exibido acima do cabeça do gladiador durante alguns instantes, e depois irá desaparecer. Seus prêmios de medalhas também serão exibidos no tela brevemente. Com o decorrer do combate, e você ganhando medalhas adicionais, o jogo irá mostrar todas as medalhas recebidas daquele tipo. Entre os combates, você poderá ver os totais globais de todas as medalhas concedidas a você, no Modo Jogador única, desde que o jogo começou.



Excelente - Concedido por duas eliminações no espaço de dois segundos.



Impressionante - Concedido por dois disparos precisos consecutivos com o Revolver de Trilho.



Eliminações - Concedido a cada vez que você atingir 100 eliminações.



Precisão - Concedido quando sua porcentagem de disparos-por-atingir ultrapassar 50%.



Monopólio - Concedido a cada vez que você conseguir uma eliminação com o monopólio.



Perfeito - Concedido quando você for o vitorioso em uma arena sem ter sido nenhuma vez eliminado.



As vários arenas criados pelos Vodrigor contém vários características e perigos. Alguns deles são coisas comuns que mal merecem qualquer menção, outros são ameaças extremamente letais, capazes de eliminar rapidamente os incutos, e alguns ficam num estágio intermediário.

Plataformas de Aceleração: As plataformas de aceleração utilizam um potente campo gravitacional artificial para conceder um impulso lateral a qualquer um que pise nas mesmas. Pense nelas como rampas de salto high-tech.



Plataformas de Elasticidade: Semelhantes às plataformas de Aceleração, uma plataforma de elasticidade utiliza um pulsar de partículas anti gravitacionais para impulsionar para o ar qualquer um que pisar sobre os mesmos.

Portas: As portas, nos arenas, aparecem sob muitas formas e tamanhos. A maioria delas abre quando você se mover perto da mesma. Outros permanecem fechadas até que um botão ou outro tipo de gatilho as ative. Uma porta poderá iró abrir se for atingido.



Nebulina da Marte: Esses vapores vermelhos em forma de redemoinho são altamente corrosivos e ligeiramente radioativos. Eles dissolvem o corno e irão motor, rapidamente, qualquer glodador, independente de qualquer armadura ou outro tipo de proteção.



Nebulina: Apesar da foto de parecer assustadora, a neblina normal não é perigosa. É clara, ela turva sua visão e pode ocultar perigos ou inimigos.

Portões: Um portão é um portal que permite que a gladiador passe imediatamente de uma parte da arena para outra.



Lava: Em algumas arenas, os gladiadores se verão forçados a lidar com cârregas ou poças de rocha derretida. Qualquer um que seja tala(a) o bastante para pisar na lava sem a proteção de um Traje de Combate (consultar Power-Ups) irá sofrer uma quantidade de ferimentos incrível.

Teletransportadores: Um teletransportador é semelhante à um portão, permitindo que os gladiadores viajem instantaneamente de um ponto da arena para outro. No entanto, você não poderá ver para onde leva um teletransportador, até que pise na mesma.



Gatilho: Gatilhos geralmente assumem a forma de um botão ou de uma bandeja de pressão. Quando ativados, ocasionam uma atividade (geralmente nas proximidades). Alguns gatilhos são ativados quando tocados, e deve-se atirar em outros.



Vácuos: O ato de cair de certas plataformas irá fazer com que você seja levada à morte. Outras localidades contêm Túneis que o teletransportarão para um lugar mais segura. Para descobrir quais são os locais seguros, tente pelo método mais difícil.



TELA DE SELEÇÃO DE MODO

18

Selecione uma entre as várias opções diferentes rolando para cima ou para baixo a lista de modos de jogo disponíveis, carregue um jogo salvo ou as configurações do usuário, ou ajuste as configurações de seu jogo.

Um Jogador – Faça seu caminho através das séries para se tornar o mestre eliminador de adversários.

MultiPlayer – Combata contra até quatro jogadores na Modo de tela Dividida ou aceite inteligência artificial na opção de tela plena.

Jogo pela Internet – Os adversários estão em todas as cantos - conecte-se online e jogue*.

* Serviço disponível em 2001.

Carregar Jogo – Carregue os dados de seu jogo salvo na Modo de Jogador Único, a partir de seu VMU.

Configurações – Ajuste seu jogador, controles, som, e configurações do VMU.

UM JOGADOR

Faça seu caminho através das séries para se tornar o mestre eliminador de adversários.

DIFICULDADE

Selecione um das cinco níveis de dificuldade, dependendo de como seu espírito estiver para agüentar a parada.



I Can Win!: Este nível foi concebido para iniciantes crus e pesos-pena de coração fraco. Você terá uma grande vantagem sobre seus adversários quando jogar neste nível.

Bring It On!: Se você gosta de futebol de toque, este é o nível para você. Você terá um diferencial sobre seus adversários aqui, o que tornará quase impossível que você seja eliminado.

Hurt Me!: Quando vocês estiverem prontos para entrar em combate contra adversários mais duros, dirija-se até este nível. Você e seus adversários estarão em terreno equivalente aqui, assim eles estarão mais do que aptos para eliminá-lo se você se distrair ou ficar de 'salto alto'.

Hardcore!: Se você está pronto para as ligas principais, este é o nível para você. Do início ao fim, até um gladiador dos mais duros estará lutando por sua vida aqui.

Nightmare!: Se você está realmente procurando castigo, o nível de pesadela irá facilitar a missão para você. Você provavelmente não viverá muito neste nível, mas você cairá gloriamente.

MULTIPLAYER

Combata contra até quatro jogadores no Modo de tela Dividida ou aceite inteligência artificial na ação de tela plena.

TELA DE SELEÇÃO DE CONTROLE

Quando você seleciona a Opção de Jogadores Múltiplos a partir da tela de Seleção de Modo, a primeira coisa que você irá precisar será especificar quais jogadores poderão utilizar os dispositivos Dreamcast. Como você pode conectar até quatro dispositivos em seu Dreamcast, é aconselhável descobrir como jogar com quatro participantes, porque cada usuário terá seu própria dispositivo conectada. Neste caso, cada jogador deverá assinalar seu controle na direção do quadrante de tela no qual eles (elas) estarão jogando e deverão pressionar a botão Aceitar para seus dispositivos.





20

O Quadrante Superior Esquerda da tela é a área para o Jogador 1, O Quadrante Superior Direita da tela é a área para o Jogador 2, o Quadrante Inferior Esquerda da tela é a área para o Jogador 3, e o Quadrante Inferior Direita da tela é a área para o Jogador 4.

Se houver mais dispositivos conectados do que jogadores, você irá querer especificar qual dispositivo cada jogador irá usar. Cada jogador tem permissão de utilizar até dois dispositivos simultaneamente. Se um usuário quiser utilizar dois dispositivos simultaneamente, os mesmos deverão ser tipos diferentes de periféricos Dreamcast - por exemplo: Mouse Dreamcast e Teclado Dreamcast tudo bem, mas dois controles Dreamcast utilizados pela mesma jogador não é permitido. Os quatro dispositivos principais que recomendamos são Controle Dreamcast, teclado Dreamcast, Mouse Dreamcast e Madcatz Panther XL. Para selecionar os dispositivos que cada jogador irá querer utilizar, a mesma deverá mover os dispositivos do meio da tela para seu quadrante de tela e, a seguir, pressionar a botão Aceitar de seu dispositivo.

Eis aqui os Botões Aceitar e Cancelar para os diferentes dispositivos de entrada Dreamcast.

DC Controller

Botão A = Aceitar

Botão B = Cancelar

DC Keyboard

Tecla Enter = Aceitar

Tecla Escape = Cancelar

DC Mouse

Botão Esquerdo do Mouse = Aceitar

Botão Direito do Mouse = Cancelar

Panther XL

Gatilho = Aceitar

Botão Rosa = Cancelar

TIPOS DE JOGO

Selecione que tipo de jogo você gostaria de jogar

Livre para Todos (Free For All) — Esta é a forma clássica de Jogo da Morte. É cada homem, mulher, e ser alienígena sinistro por si conforme os jogadores lutam qualquer coisa que se mexa, para conseguir o máxima de pontos.





Morte em Time (Team Deathmatch) – São os Vermelhos contra os Azuis em uma competição recheada de carnificina. Duas equipes de jogadores trabalhando para controlar a arena e marcar o maior número de eliminações de seus inimigos. Se você matar um membro de sua própria equipe, você irá pontuar uma eliminação negativa.

Torneio (Tournament) – Jogadores lutam um-a-um, enquanto que adversários futuros observam como espectadores. Espectadores esperam sua respectiva vez para ser o desafiante que lutará pelo controle da arena contra o vencedor mais atual.



Capture a Bandeira (Capture the Flag) – Esquie-se na base central da outra equipe, pegue sua bandeira e corra para casa para pontuar. O que poderia ser mais simples? Agora, faça isso enfrentando a artilharia pesada e você terá uma idéia de como é a sensação deste jogo de ritmo rápido. Pontue mais e ganhe!

JOGO PELA INTERNET

TELA DE CONEXÃO

Ao selecionar Jogo via Internet a partir da tela de Seleção de Modo, você irá ativar suas configurações de Provedor de Serviços de Internet (ISP). Os seguintes campos aparecerão:

Número de telefone - O número para ligar para seu provedor de serviços de Internet e entrar online.

Nome do usuário - Seu login pessoal para seu provedor.

Senha - Sua senha pessoal para sua conexão.

DNS Principal - O DNS principal do seu provedor.



DNS Secundário - O DNS secundário do seu provedor.

* Se você esqueceu, não sabe onde colocou, ou simplesmente não sabem nenhuma das informações acima citadas, e não consegue se conectar online, por favor, contate seu Provedor de Serviços de Internet para conseguir tais informações.

ARENAS DISPONÍVEIS

Assim que você tiver conectado, uma lista de Arenas do Quake III irá aparecer. Cada arena disponível possui as seguintes informações.

Mapa — Esse item lhe informa qual o mapa que está sendo jogado no momento em tal servidor. Alguns servidores de jogos irão revezar mapas diferentes; outros irão continuar no mesmo mapa, jogo após jogo.

Jogo — Selecione entre Combate Mortal Livre Para Todos (Death), Torneio Um a Um (Tourney), Combate Mortal de Equipe (Team DM), e Capturar o Bandeiro (CFT).

Jogadores — este dado informa quantos jogadores estão jogando no momento naquela Arena e quantos jogadores podem jogar na referido Arena simultaneamente. O primeiro número representa o número total de Humanos, Robôs, e Espectadores que estão na Arena no momento. O segundo número representa o número máximo de Clientes (Humanos, Robôs, e espectadores) que são permitidos, simultaneamente, na Arena.

Velocidade — A Versão Dreamcast de Quake III Arena possui um medidor especial para informá-lo o quão veloz está o conexão entre o seu Dreamcast e cada Servidor de jogo. Quanto maior a gráfico, mais veloz é a resposta do servidor e melhor a conexão. Verde é o ideal, Amarelo é a próximo melhor e o medidor Vermelho significa que você até poderá se conectar com o servidor, mas o desempenho não será tão bom quanto com um servidor de medidor Verde ou Amarelo.

Sempre que você assimilar qualquer servidor, uma imagem do mapa do momento, o nome do servidor, o Endereço IP, e o Número do Portal para aquele servidor específico irão aparecer. Você pode classificar tal lista soltando o opção e intercambiando para a direita ou esquerda. Você poderá atualizar o lista de servidores disponíveis pressionando o Botão X em seu Controle Dreamcast ou o tecla X em seu teclado Dreamcast.

Se você tiver encontrado um servidor com o qual queira jogar, resolte tal servidor, pressione o Botão Enter ou a tecla Tab no teclado, o botão esquerdo do mouse, o gatilho em seu Panther XL, ou o Botão A de seu Controle Dreamcast e, a seguir, selecione o opção Fight (Lutar).



Se você quiser receber mais informações sobre um servidor, ou se quiser especificar o endereço IP de outro servidor, resalte qualquer servidor, pressione Botão Enter ou a tecla Tab no teclado, o botão esquerdo do mouse, o gatilho em seu Panther XL, ou o Botão A de seu Controle Dreamcast e, a seguir, selecione a opção *More (Mais)*.

SETUP SCREEN

Jogador – Ajuste as configurações para o jogador que você irá usar.

Nome do Jogador: Escolha o nome pelo qual você quer ser conhecido na Arena.

Efeitos: Quando você disparar o revólver de trilha, a cápsula deixa uma faixa de luz em seu rasto. Você poderá escolher o cor desta trilha de luz e o tipo de flash que ela causa quando se impacta. Pense nisso como se fosse seu griffe.

Vantagem: A vantagem padrão para todos os jogadores é 100. O valor pode ser diminuída para gladiadores veteranos, para nivelar o campo de batalha quando combatentes inexperientes estiverem na arena. Uma vantagem reduz a eficiência de suas armas, armadura, e assim por diante, como abaixa também o valor de sua saúde máxima.

Mira: Pesquise e selecione o mira que você irá querer utilizar no jogo. A mira selecionada na ocasião irá aparecer no modelo de seu jogador.

Modelo de Jogador/Pele – Selecione o personagem e a aparência com a qual você será representada.



CONTROLES

Personalize as funções dos botões e as teclas de controle conforme seu agrado. Quase todo mundo tem suas configurações preferidas e os sub-menus (Movimento, Armas, Sensibilidade e Miscelânea) irão permitir que você ajuste quase todos os aspectos dos controles.

Incluimos várias configurações padrão pré-estabelecidas que funcionam bem com os diferentes periféricos Dreamcast. Na base da tela existem quatro configurações pré-estabelecidas e uma configuração personalizada.

AJUSTES PADRÕES DE CONTROLE E AJUSTES DEFINIDOS PELO USUÁRIO

Ajuste 1 (1): Configuração padrão número um do Controle Dreamcast.

Ajuste 2 (2): Configuração padrão de Mouse e Teclado.

Ajuste 3 (3): Configuração padrão número dois alternativa do Controle Dreamcast.

Ajuste 4 (4): Configuração padrão do periférico MadCatz PantherXL (Trackball e joystick em uma só peça).

Personalizado (C): Controles definidos por usuário(a)- você configura os controles, para que eles possam ser salvos com as configurações específicas de seu agrado.

MOVIMENTO

Sempre Correr: Ao colocar este botão na posição ON você irá fazer com que seu gladiador corra em qualquer lugar no jogo. Isso fará com que você chegue onde quer mais rápido, mas seus inimigos ouvirão seus passos.

Andar: Esta opção irá movê-lo para frente sem mudar a direção na qual seu gladiador está olhando.

Andar de Costas: Esta opção irá fazer com que você se mova para trás sem mudar a direção na qual seu gladiador está olhando.

Passo para Esquerda: Esta opção irá fazer com que você ande de lado para a esquerda, sem mudar a direção na qual seu gladiador está olhando.



Passo para Direita: Esta ação irá fazer com que você ande de lado para a direita, sem mudar a direção na qual seu gladiador está alinhado.

Pular: Esta ação irá fazer com que seu gladiador salte no ar. Se você estiver se movendo quando saltar, você irá saltar naquela direção.

Agachar: Esta ação irá fazer com que seu personagem se agache. Utilize esta ação para se esconder atrás de coisas ou para assumir uma posição.

Virar para Esquerda: Esta ação fará com que seu gladiador gire para a esquerda, mudando a direção para onde ele está alinhado sem que se mova para frente ou para trás.

Virar para Direita: Esta ação fará com que seu gladiador gire para a direita, mudando a direção para onde ele está alinhado sem que se mova para frente ou para trás.

Passo Lateral: Ao utilizar este botão juntamente com virar para a direita ou virar para a esquerda, seu gladiador irá andar de lado na direção selecionada, ao invés de girar.

OLHAR

Olhar para Cima: Esta ação irá inclinar a cabeça de seu gladiador para trás, para que você possa ver a que há em cima dele.

Olhar para Baixo: Esta ação irá inclinar a cabeça de seu gladiador para baixa, para que você possa ver a que há abaixo dele.

Centralizar Visão: Se você estava alinhado por aí e perdeu seu rumo, use-a para voltar ao normal.

Zoom: Ao ativar a Visão de Zoom, você irá decisamente ter uma imagem telescópica do campo de batalha. Isto é útil para tiros de precisão, mas deixará você vulnerável a qualquer um que esteja próximo e que possa atacá-lo de surpresa.



Inverter Mouse: Esta ação inverte a direção na qual seu mouse movimento sua imagem vertical. Ajuste-o para suas próprias preferências.

26

Auto Centralizar: Ao ativar este botão na posição ON, tal ação fará com que seu gladiador altem sempre para frente (ao invés de alhar para cima ou para baixo), sempre que ele estiver se movendo para frente ou para trás. Se você colocar este botão na posição OFF, você poderá alhar para cima ou para baixo enquanto estiver se movimentando em qualquer direção.

ARMAS

Atacar: Tal ação fará com que seu Gladiador dispare uma salva de tiro em seus inimigos. Mantenha acionada para baixo e você irá surrar seu alvo na velocidade com a qual sua arma pode disparar.

Próxima Arma: Rala através das armas disponíveis na ordem indicada abaixo (Consultar Armas Prontas).

Arma Anterior: Rala através das armas na ordem inverso.

Troca Automática: Se tal ação estiver ativada, você irá trocar automaticamente para qualquer arma que você pegar.

Armas Prontas (Por padrão: Teclas Numéricas no teclado):

- | | | |
|-----------------|-------------------------|-----------------------|
| 1. Maçã | 4. Lançador de Granadas | 7. Revolver de Trilha |
| 2. Metralhadora | 5. Lançador de Foguete | 8. Revolver de Plasma |
| 3. Espingardo | 6. Revolver de Raios | 9. BFG-10K |



SENSIBILIDADES

Joystick X: Ajuste qual a velocidade de movimento de sua visão da direita para a esquerda, de seu bastião analógico de seu Controle Dreamcast ou do Joystick no Panther XL.

Joystick Y: Ajuste a sensibilidade d seu bastião analógico de seu Controle Dreamcast ou do Joystick no Panther XL, para sua visão para cima e para baixo.

Botão L: Ajuste o quão sensível será o movimento do Gatilho esquerdo do Controle Dreamcast.

Botão R: Ajuste o quão sensível será o movimento do Gatilho direito do Controle Dreamcast.

Mouse X: Ajuste a velocidade, da esquerda para direita de seu Mouse Dreamcast ou do trackball em seu Panther XL.

Mouse Y: Ajuste a velocidade, para cima e para baixo, de seu Mouse Dreamcast ou do trackball em seu Panther XL.

MÍCELANEA

Mostrar Placar: Este botão exibe os placares da ocasião para todos os jogadores ou equipes do jogo.

Usar Ítem: Se você possuir um item (tal como um Teletransportador Pessoal ou um Kit Médica), a ação de ressaltar este botão ativa o mesmo.

Bote Papo: Este botão permite que você digite um texto que será exibido na tela de todos os jogadores.

Para: Time: Aperte este botão para mandar uma mensagem apenas para seus companheiros de equipe.

Para: Alvo: Aperte este botão para mandar uma mensagem particular para quem quer que esteja a seu alcance no momento.



Para: Atacar: Aperte este botão para mandar uma mensagem particular para quem quer que esteja lhe atacando.

Mensagens: Ative este botão, na posição ON, para receber as mensagens dos outros jogadores, expostas na tela, durante o jogo.

Barra de Status: Coloque este botão na posição ON para exibir sua saúde, placar na ocasião, quantidade de munição e outras informações do gladiador, durante o jogo.

SOM

Ajuste o Volume da Música, o Volume dos Efeitos Sonoros, e escolha entre saída Estéreo ou Mono.

VMU

Selecione o VMU no qual você gostaria de carregar ou salvar seu personagem e suas Configurações de Controle. Resalte o arquivo salvo que você quer carregar e pressione o Botão X em seu Controle Dreamcast, ou a tecla X em seu teclado Dreamcast, para carregar suas configurações. Pressione o Botão Y em seu Controle Dreamcast ou a tecla Y em seu teclado Dreamcast para salvar suas configurações da ocasião. Se você salvar suas configurações em um espaço que já esteja sendo utilizado, seus dados anteriores serão sobrescritos. Pressione o Botão B em seu controle Dreamcast ou a Tecla ESC em seu teclado Dreamcast para retornar ao Menu de Configuração.

SAÍDA

Saia do Tela de Configuração e retorne à tela de Seleção de Modo.

CARREGAR JOGO

Selecione o VMU que você gostaria de utilizar para Carregar os dados de jogo de Único Jogador salvos. Selecione o jogo salvo que você quer carregar e pressione o Botão X em seu Controle Dreamcast ou a Tecla X em seu teclado Dreamcast. Pressione o Botão B de seu Controle Dreamcast ou a tecla ESC de seu teclado Dreamcast para sair desta tela sem carregar os dados de seu jogo salvo.

CRÉDITOS



29

id Software:

PROGRAMAÇÃO

John Carmack, Robert A. Duffy, Jim Dosé

ARTE

Adrian Carmack, Kevin Cloud, Kenneth Scott, Seneca Menard

DESENHO DE JOGO

Graeme Davino

DESENHO DE NÍVEL

Tim Willits, Christian Antkow, Paul Joquays

CEO

Todd Hollenshead

DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO

Marty Stratton

GERENTE e W MOM

Donna Jackson

ASSISTENTE DE DESENVOLVIMENTO

Eric Webb



Bot AI por Jan Paul van Waveren

Música Original por "Razer"

Versão Dreamcast Desenvolvida por



Programação
Aaron Seeler

Arte
Won Choi

Desenho de Nível
Karl Cluney

Desenho Adicional
William Joseph

CRÉDITOS SEGA DA AMÉRICA, INC.

Produtor Sênior
Scott "Swirl" Hawkins

Gerente de Produto
Rob "Rudnik" Alvarez

Gerente de Produto Associado
Carl "Noname" Smith



Coordenador de Projeto
Frank "Evasive" Wlaria

Testador Líder
Chris "Welderboy" Meyer

Assistant Lead Testers
Keshwan "KEES" Her and Jordan "Elvis" Ramoais

Testadores

Michael Joo, Davidson Tolag, Gary Sturtevant, Stephen Campbell, Jason Jensen, Mark Gonzalez, Adam Terminello, Henry Perez, Aaron Paser, Daniel Chang, Paul Jarelinek-Praner, Jumbo Dudleyan, Tam Fong, Christina Mendez, Joseph Ampar, Stefan Condo, Ram Rodriguez, Steven Jee, and Nestor Pratata

SEGA da América Serviço de Desenvolvimento Técnico

Dylan "ApOstle" Bramley, John "MegaWuss" Byrd, Judy "Lady J" Jette, Gary "Freak" Lake, Carlton "Mojinbou" Matthews, Neal "Bungobbo" Rabison, David "Bambi" Rudolph, "Corned Mike" Tucker, Joe "The Yulture" Vataur

Agradecimentos Especiais

Peter Moore, Shinobu Toyada, Chris Gilbert, Bob Dales, Ali Daimee, Naohiko Hoshino, Serge Pagnal, Jose Aller, Jin Shimazaki, Hisaki Nimiya, Kenichi Iwanaga, Masaharu Yoshii, John Gondale, Greg Thomas, Scott Patterson, Leonard Sloatmaker, John Golden, Charlie Ballfield, Kathleen Joyce, Bob Scharfisch, Angela Santos, Alex Villigran, Tina Mendez, Heather Hawkins, Karen Brown, Teri Higgins, Gwen Markoc, Tam Dudley, Ken Davis, Lu Luna, Toshi Marita, Douglas Broadhurst, Wilca Ibes, Sean Daidge, Arnold Foener, John Amir Khan, Todd Slopien, Pally Escalona, and Mark Fuentes

CRÉDITOS SEGA.COM

Produtor de Rede
Jeff "ha9000" Hedges

Engenheiro de Servidor/Rede
Stephen "Azzzyel" Willers, Eugene Archibald, Britt Marris, Sergey Gitman, and Jeff "ha9000" Hedges



Líder Analista de Software para Internet
Darren "Smackovell" Nagtalan

Líder Assistente Analista de Software para Internet
Josh "Macross/XS" Simpson and Pava "Trunks" Youngel

Analistas de Software para Internet
Nicolas Azizian, Samir Gupta, Lance Nelson, Malik Rida, Ryan Sindledecker, Cliff Wilhelm, and Eric Wilhelm

Agradecimientos Especiais

Jerry Markata, Joey Bernas, Art Datangel, Jason Nolan, Olga Kaminskaya, Dow Truax, Daug Shrock, Takashi Kasaka, Brad Watters, Lynn MacCannell, Brad Huang, Keitaro Shigemasa, Bee Low, Aiyu Li, Julia Miller, Skip Malvoine, and Mike Browning

CRÉDITOS ACTIVISION

Produtor Executivo
Jonathan Knight

Produtor Associado
Steve Rosenthal

Diretor Global
Dusty Welch

Gerente
Kevin Kraff

Testadores de Produção
Joe Favazza, Patrick Bowman, Eddie Flores, Mike Stephan, Hans Watkins

Agradecimientos Especiais
Bobby Katick, Brian Kelly, Ron Doornink, Mitch Laskey, Michael Pole, George Rose

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 3 (três) meses, contados a partir de sua compra. De acordo com o código de defesa do consumidor.

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

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Francisco Matarazzo, 404 - 2º andar - Água Branca
São Paulo - SP - CEP 05001-100 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Francisco Matarazzo, 404 - 2º andar - Água Branca
São Paulo - SP - CEP 05001-100 - Tel. (11) 3661-3334

cdsuporte@tectoy.com.br

TEC TOY

Nºco 3740 31252

PRODUZIDO NO POLO INDUSTRIAL DE MANAUS

Q U A K U [] A R E N A