REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA 1
REQUISITOS DEL SISTEMA RECOMENDADOS 1
INSTALACIÓN DE <i>TimeShift</i> ™ 1
BIENVENIDO A <i>TIMESHIFT</i> ™2
HUD 3
GUARDAR Y CARGAR4
DESPLAZAMIENTO TEMPORAL 4
ARMAS 4
S.2A.M 7
MODO MULTIJUGADOR 8
CRÉDITOS 10
ASISTENCIA TÉCNICA

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Diseñado y desarrollado por Saber Interactive. Time-Shift, Sierra y el logo de Sierra son marcas registradas o marcas comerciales de Sierra Entertainment, Inc. en los Estados Unidos v/o en otros países. Este producto contiene tecnología de software bajo licencia de GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. GameSpy v la imagen "Powered by GameSpy" son marcas comerciales de GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados. TimeShift utiliza Havok® Physics. © Copyright 1999-2007 Havok.com, Inc. (v sus licenciatarios), Todos los derechos reservados. Ver www.havok.com para más información. Sistema de sonido FMOD, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2007. La tecnología de codificación MPEG de 2 capas y MPEG de 3 capas tiene licencia de codificación de audio de Fraunhofer IIS y Thomson multimedia. Utiliza Bink Video. Copyright © 1997-2007 de RAD Game Tools, Inc. El logotipo de NVIDIA, GeForce y el logotipo "The Way It's Meant To Be Played" son marcas registradas o marcas comerciales de NVIDIA Corporation en los Estados Unidos v/o en otros países. Windows v DirectX son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en EE.UU. v/u otros países y se usan con licencia de Microsoft. Pentium es una marca registrada de Intel Corporation, AMD Athlon es una marca comercial de Advanced Micro Devices, Inc. El logotipo de Creative, Sound Blaster, X-Fi, EAX y EAX ADVANCED HD son marcas comerciales registradas de Creative Technology Ltd., en Estados Unidos y/u otros países. Dolby y el símbolo de la double-D son marcas comerciales de Dolby Laboratories. Las otras marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Fabricado y distribuido por Vivendi Games, Inc., Fresno, CA.

El archivo ReadMe

TimeShift^{*M} tiene un archivo ReadMe en el que puedes ver el Acuerdo de Licencia e información actualizada sobre el juego. Recomendamos encarecidamente leer este archivo para sacar provecho de los cambios efectuados después de la impresión de este manual.

Para ver este archivo, haz doble clic en él en el directorio TimeShift de tu disco duro (normalmente C'Archivos de programa\Sierra\TimeShift). También puedes ver el archivo ReadMe haciendo clic primero en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows®, Programas, Sierra, TimeShift, y en el archivo ReadMe.

REOUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

Sistema operativo:	
Procesador:	
Memoria:	
Espacio en disco durc	9: 8 GB libres
Unidad DVD-ROM:	
	NVIDIA® GeForce® 6600 128 MB con soporte para modelo de sombras de píxeles 2.0b o equivalente (ATI® Radeon® X700)
Sonido:	
DirectX:	

REQUISITOS DEL SISTEMA RECOMENDADOS

Procesador:	Intel® Core™2 Duo E6400 / AMD Athlon™ 64 X2 4200+ RAM
Memoria:	
Vídeo:	VIDIA® GeForce® 8600 GTS con 256 MB de RAM o equivalente
Sonido:	Tarjeta de sonido Sound Blaster® de la serie X-Fi™

Nota importante acerca de los gráficos para disfrutar de la mejor experiencia posible

TimeShift utiliza algunas de las técnicas más avanzadas de procesamiento de imágenes disponibles en la actualidad para ofrecer una magnifica experiencia de juego. El juego ha sido desarrollado y ampliamente probado en tarjetas gráficas NVIDIA® de las series GeForce® 6, 7 y 8, y la mejor experiencia posible se puede obtener con hardware de gráficos de la serie GeForce 8 de NVIDIA. Con una GeForce 8600 GTS o superior, podrás activar en el juego todos los elementos de efectos especiales de NVIDIA con las mayores resoluciones.

Se utiliza EAX® ADVANCED HD™ para los efectos de reverberación en los sonidos 3D. Esto permite al juego representar con precisión distintos entornos acústicos y sacar partido del procesador de señal digital por hardware de las series de tarjetas de sonido Sound Blaster® Audigy® y Sound Blaster® X-Fi™.

INSTALACIÓN DE TimeShift™

Inserta el DVD-ROM de *TimeShift* en tu unidad de DVD-ROM. Si está activada la ejecución automática, aparecerá la pantalla del título. Si no está activada la ejecución automática o la instalación no se inicia automáticamente, haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows® y luego haz clic en Ejecutar. Teclea D:\Setup y haz clic en Aceptar.

Nota: si tu unidad de DVD-ROM tiene asignada una letra distinta a D, sustituye esa letra por la que corresponda.

Para instalar y ejecutar el juego debes tener una clave válida. Durante la instalación, introduce tu clave tal como aparece en la parte de atrás del manual o de la caja del CD.

Sigue el resto de instrucciones en pantalla para finalizar la instalación de TimeShift.

Una vez completada la instalación, haz doble clic en el icono de *TimeShift* de tu escritorio para iniciar el juego. También puedes ejecutarlo desde el menú Inicio eligiendo Programas > Sierra > *TimeShift* > *TimeShift*.

Nota: para jugar debes tener el disco del juego TimeShift introducido en tu unidad de DVD-ROM.

Si has adquirido este juego mediante descarga, solo tienes que hacer doble clic en el archivo *TimeShift* que acabas de descargar y seguir las instrucciones en pantalla. Nota: para jugar no tendrás necesidad de tener un disco en la unidad de DVD-ROM.



BIENVENIDO A TIMESHIFT™

Domina el tiempo para convertirte en el arma definitiva

En tu persecución para encontrar al traidor, Dr. Krone, has entrado en su corriente temporal alternativa...

Domina la capacidad de desplazamiento temporal del Traje Beta para llevar a la Revuelta Ocupante hasta la victoria.

Cuando comiences el juego, verás el Menú Principal, que contiene las siguientes opciones. Selecciona una opción para ir a los submenús asociados.

Un jugador: Nueva partida, Cargar partida, Repetir nivel.

Modo Multijugador: Jugar partida Multijugador vía Internet o a través de red local.

Perfiles: Crear o intercambiar perfiles de jugador.

Opciones: Personalizar controles de ratón o teclado y ajustes de vídeo, audio, juego y modo Multijugador.

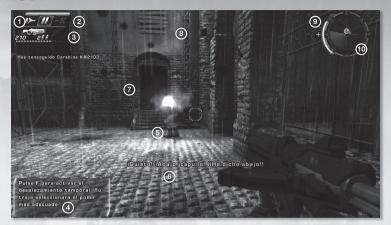
Desbloqueables: Ver películas desbloqueadas, pistas de música y esbozos de producción. A medida que progreses

en partidas de un jugador, podrás desbloquear nuevos contenidos.

Actualizaciones: Comprobar si hay actualizaciones en línea.

Créditos: Ver los créditos del juego. Salir del juego: Salir del juego.

HUD



- 1. Barra de armas: La barra de armas integrada muestra el arma que se está usando actualmente. En las partidas Multijugador, las otras armas que se llevan se muestran en pestañas más pequeñas debajo del arma que llevas en ese momento. Bajo la imagen de tu arma actual está la munición que tienes tanto para fuego primario como secundario. Nota: puedes desactivar la barra de armas mediante Opciones > Juego > Barra de armas.
- Indicador de tiempo: Este indicador muestra la cantidad de poder de desplazamiento temporal que queda en el Traje Beta. Los iconos de Ralentizar, Detener e Invertir se iluminan cuando S.2A.M. sugiere su utilización.
- Indicador de granadas: Este indicador señala el tipo y la cantidad de granadas seleccionadas actualmente.
 Hay cuatro variedades para elegir, por lo que este indicador te será muy útil en el fragor del momento.
- Consejos de S.2A.M: Los consejos de S.2A.M. aparecen para indicarte cuándo utilizar tus poderes de desplazamiento temporal y ayudarte así a conquistar los distintos escenarios del juego. Nota: Los consejos de S.2A. M. pueden desactivarse mediante Opciones-Juego-Pistas del juego.
- Retículo: Cuando el retículo está de color verde, estás apuntando a un aliado. Cuando está rojo, estás apuntando a un enemigo.
- 6. Mensaje de uso: Aparecerá cuando estés cerca de un objeto que puedas usar.
- 7. Ubicación de daño: Un indicador de daño aparecerá en pantalla cuando recibas daños. La parte superior se iluminará si te alcanzan de frente. La parte derecha se iluminará si recibes el daño por la derecha, la izquierda, si es por la izquierda. Y la parte inferior se iluminará si recibes el daño por la espalda.
- 8. Indicador de dirigible (solo a bordo de un dirigible): Este indicador muestra la cantidad de daño que tu dirigible puede soportar antes de que fracase la misión. La coraza del dirigible se recargará lentamente si no es atacado durante unos instantes.
- Indicador de protección: El sistema de protección del Traje Beta reparará automáticamente todo daño recibido cuando estés a cubierto en una zona segura.
- 10. Radar: Muestra información de tus alrededores. Un punto azul indica la ubicación de tu objetivo actual. Los puntos verdes indican aliados cercanos. Los puntos rojos indican enemigos cercanos. Los puntos amarillos señalan la presencia del quad.

GUARDAR Y CARGAR

Guarda tu progreso en cualquier momento presionando la tecla de "Guardado Rápido" (F6 por defecto) o pulsando ESC para detener la partida y seleccionando Guardar Partida. TimeShift también se guarda automáticamente en puntos de control predeterminados. Si mueres, existen varias opciones para reiniciar el juego. Carga Rápida volverá a cargar tu última partida guardada, ya sea manual o automáticamente, y puede activarse pulsando la tecla de Carga Rápida (F9 por defecto). Cargar Partida desplegará un menú con todas las partidas guardadas de forma automática o manual. Reiniciar Nivel reiniciar el nivel en el que estás actualmente (al usar esta opción volverás a empezar con un nuevo inventario: tus armas, tu munición y tus granadas actuales se perderán).

Al completar un nivel, tu progreso se guarda automáticamente. Puedes volver a cargar cualquier nivel ya jugado mediante la opción Repetir Nivel. Para cargar una partida guardada, selecciona Un Jugador en el Menú Principal y luego selecciona Cargar Partida. Selecciona una partida guardada para cargarla.

DESPLAZAMIENTO TEMPORAL

Con el poder del Traje Beta, eres capaz de moverte por la cuarta dimensión. Tu capacidad para controlar el tiempo te permite realizar acciones que parecen imposibles, como caminar sobre el agua o entre llamas. Cuando uses un poder de tiempo, todo el mundo exterior al Traje Beta, salvo tú, se verá afectado. Esto quiere decir que, independientemente del poder de tiempo que estés utilizando, tú y el arma que maneies os moveréis a velocidad normal.

El Traje Beta está equipado con una inteligencia artificial denominada S.2A.M. que es sensible a cualquier contexto en el que te encuentres. Como el S.2A.M. es capaz de discernir de forma inteligente qué poder de tiempo será de más utilidad para tu objetivo en cada momento, puedes controlar los tres asocies del desplazamiento temporal con un solo botón.

Ralentizar: Esta función ralentiza a todas las personas y objetos que se encuentren a tu alrededor durante un tiempo limitado. La acción de Ralentizar no afecta a tus movimientos ni a tus acciones; continuarás moviéndote a velocidad normal mientras que todo lo demás se moverá a cámara lenta.

Detener tiempo: Detener tiempo te permite detener completamente el tiempo durante unos breves instantes, durante los cuales todo movimiento molecular del mundo se detiene, excepto el de lo que tú controlas. Si matas a un adversario durante la acción de Detener tiempo, la fuerza acumulada de los disparos de tu arma solo será perceptible cuando se reanude el tiempo.

Invertir tiempo: Este poder te permite invertir el tiempo. Mientras tenga efecto la inversión, no podrás usar armas ni dispositivos, coger objetos ni interaccionar con adversarios sin romper el continuo espacio-tiempo y, por tanto, cancelar el efecto.

Sistema de desplazamiento temporal: Usar los poderes del traje consumirá la energía del mismo a velocidades variables. Una vez que su energía se haya agotado, no podrás usar las funciones de desplazamiento temporal hasta que la recargues. Hay una cantidad finita de energía disponible en el traje, pero se recargará en unos segundos cuando no esté en uso.

Sistema de recuperación rápida: Tu Traje Beta también está equipado con medidas de protección para tu seguridad. Mediante el Sistema de recuperación rápida, cualquier daño recibido por el portador del traje es desviado automáticamente por los sistemas de escudo incorporados en el traje. Aunque no puede resucitarte si mueres, sí reparará todas las heridas que sufras si te pones a cubierto en una zona segura durante unos instantes.

ARMAS

A lo largo del juego encontrarás nueve tipos de armas y cuatro tipos de granadas. Puedes llevar un máximo de tres armas al mismo tiempo, además de todas las variedades de granada. Las armas pueden conseguirse en cajones de armamento, arsenales, cuerpos de enemigos matados recientemente o, con cierta habilidad, en enemigos vivos.

KM-33

Esta manejable pistola de pequeño calibre tiene una precisión excelente a cualquier distancia en modo de fuego primario.

Fuego primario: Un disparo

Ataque secundario: Ráfaga de 4 disparos



Carabina KM 2103

Este rifle automático dispara potentes balas a una alta cadencia de disparo y es un arma de estupenda versatilidad.

Fuego primario: Cartucho de fusil Ataque secundario: Lanzagranadas (mantener pulsado para retardar la explosión)



ShatterGun

Esta escopeta de doble cañón dispara múltiples perdigones que se despliegan rápidamente. Usa esta arma a cortas distancias para obtener la máxima efectividad.

Fuego primario: Disparo de cañón único Ataque secundario: Disparo de doble cañón



Fusil Eco

Este fusil de francotirador de un solo disparo dispara proyectiles de gran calibre extremadamente potentes que son más efectivos a larga distancia.

Fuego primario: Disparo de alta velocidad de francotirador Ataque secundario: Zoom

(mantener pulsado para acercar el zoom hasta 9x)



Ravo

El rayo dispara proyectiles de energía que penetran la coraza del adversario y detonan tras un instante. Su mira telescópica permite gran precisión a largas distancias.

Fuego primario: Rayo de energía Ataque secundario: Mira telescópica (mantener pulsado para acercar)



Cañón electromagnético

Esta arma usa células energéticas para disparar proyectiles concentrados de magnesio. Una pequeña pero dañina onda expansiva le proporciona una mayor área de daño a cualquier distancia.

Fuego primario: Proyectil de magnesio
Ataque secundario: Sobrecarga de magnesio
(mantener para carcar disparo)



Bloodhound

Este lanzacohetes que se carga al hombro es efectivo a largo alcance, provoca un daño masivo y tiene un gran radio de explosión.

Fuego primario: Cohete

Ataque secundario: Modo de disparo guiado (usar el retículo rojo para quiar el cohete en tiempo real)



Hell-Fire

Esta arma dispara balas incendiarias que se inflaman al impactar.

Fuego primario: Disparo incendiario
Ataque secundario: Lanzallamas



Arma a impulso

Esta potente arma dispara un rayo de energía que provoca una conmoción con un gran radio de daño.

Fuego primario: Sobrecarga de tensión Ataque secundario: Rayo de tensión



Granada lapa

Las granadas lapa se adhieren a los enemigos mediante energia electromagnética. Una vez pegadas, no hay forma de despegarlas. Sin embargo, si a ti te alcanza alguna, tal vez tus poderes de tiempo puedan ayudarte a librarte de tu destino.



Granada de enjambre

Estas granadas son en realidad sondas de mini ataque. Cuando se lanzan, estas sondas se despliegan en el aire y se mantienen suspendidas disparando a los adversarios cercanos.



Minas fuente

Estas minas de proximidad se quedan en el suelo una vez arrojadas. Tan pronto como tu enemigo se acerque, explotarán.



Minas láser

Estas minas pueden ubicarse en muchas superficies. A los pocos instantes de su colocación, comienzan a emitir un láser rojo. Si algo se interpone en el haz del láser, la mina explota.



Torretas

Además de las armas de mano y de las granadas, también encontrarás varias torretas estáticas. Tanto tú como tu adversario podéis usar las torretas.



Quad

El quad es un vehículo que puedes usar para atravesar pasos de montaña con facilidad. Busca puntos amarillos en tu radar para





Dr. Aiden Krone

El Dr. Aiden Krone es un antiguo profesor de física aplicada. Durante quince años, impartió a regañadientes un único curso de postgrado de mecánica estadística mientras dedicaba exhaustivos estuerzos a la investigación. La motivación de sus investigaciones era la de justificar y documentar sus avances, y de ahí parecía proceder su permanente necesidad de obtener becas de investigación simultáneas.

Fue durante este periodo cuando seleccionó a dedo a un grupo de sus mejores alumnos de postorado para documentar su investigación (privada). Los estudios

se ramificaban en diferentes campos, incluida la termodinámica, la mecánica estadística, la propulsión avanzada y, por último, la mecánica cuántica y la electrodinámica cuántica (EDC). Se llamó secretamente programa "I.N.E.T. 2": Ingeniería de Nueva-generación para la Exploración de la Traslación Temporal. El fruto de todo este esfuerzo conjunto fue el Traje.

El Traje

El Traje, el primero de los cuales fue el Traje Alfa, se desarrolló en un principio como el dispositivo mediante el cual un cuerpo humano podría tomar parte de forma segura en un acto de salto temporal o "Salto" (es decir, viaje temporal) sin morir en el proceso. Durante un Salto realizado con éxito, el traje es el objeto primario que viaja a la velocidad de la luz mientras atraviesa un "puente" o aquijero de gusano (p. ei., Puente Einstein-Rosen).

El Traje Alfa se desarrolló para proteger al cuerpo humano de los efectos del crecimiento exponencial de densidad de la materia cuando se viaja a la velocidad de la luz. Por tanto, esencialmente servía como "caparazón protector durante el viaje temporal" para el viajero. Así, la persona que lo llevaba puesto podía afrontar el trayecto con esperanzas de sobrevivir. A pesar de que el traje fue concebido y diseñado con la capacidad de volver de forma segura a su punto original de salida, en su corriente temporal "d.C.", este proceso debía iniciarlo el viajero de forma manual.

Tras más de una década de desarrollo, el Traje Alfa fue el primer prototipo completamente funcional del programa I.N.E.T.2 Pero este traje se diseñó para ser estrictamente funcional y se construyó sin las modificaciones necesarias para una aplicación práctica.

Por el contrario, el Traje Beta había sido refinado y sustancialmente modificado para funciones militares.

Además de hacerlo ligero y elegante, sus diseñadores utilizaron materiales de nueva generación así como una gran cantidad de tecnología biológica confidencial.

El Traje Beta está diseñado para integrarse con el funcionamiento interno y el diseño del cuerpo humano. Cuando funciona apropiadamente, los dos "sistemas" están casados: juntos, conforman un sistema táctico completamente operativo.

El Traje Beta también se hizo cargo de los potenciales peligros del sistema de retorno manual del Traje Alfa. Con el retorno manual, cuando el portador realizaba un Salto temporal, dependía de él iniciar el regreso, lo que dejaba abierta la posibilidad de que el portador permaneciese en las coordenadas de destino para siempre, bien por circunstancias accidentales o incluso a propósito. Con un sistema de autorretorno, el traje del viajero corregiría este detalle. Suponiendo que pueda responder a tiempo, el traje invertiría automáticamente la trayectoria de su Salto para salir de las coordenadas de destino y devolver de forma automática al portador a las coordenadas d.C.

De forma similar, muchas de las funciones del traje están automatizadas. Esto nos lleva al S.2A.M....

S.2A.M.

Junto con la inclusión del sistema de autorretorno, la más importante de todas las mejoras del Traje Beta fue la integración del prototipo de un programa de inteligencia artificial. El Sistema Estratégico para Metacognición Adaptable, conocido como S.2A.M., es un significativo añadido a las capacidades del traje.

A pesar de que el programa S.2A.M. se ha investigado y desarrollado durante los últimos diez años, el programa aún está en sus primeros pasos como programa autodidacta y completamente adaptable de I.A.

Además de todas las características conocidas y supuestas de un sistema de inteligencia artificial, S.2A.M. también tiene la capacidad única de interceptar y grabar toda emisión de audio o vídeo digital en las proximidades prefijadas del sistema.

Se creía que la experiencia del Salto afectaría gravemente al cuerpo, las capacidades motoras y los sentidos del viajero; tanto que podría poner su vida en peligro. La información de audio y vídeo almacenada puede usarse de muchas maneras; aunque el objetivo que se pretendía era permitir que el S.2A.M. reprodujera fragmentos de audio y de vídeo, en ocasiones incluso de recuerdos, para familiarizar a los viajeros cansados o en posible estado de shock con los objetivos y la historia de su misión.

Además, el objetivo del S.2A.M. es regular los sistemas internos del Traje Beta, monitorizar todos los diagnósticos eléctricos y gestionar el sistema nervioso central del portador, así como sus constantes vitales y su actividad neurológica.



Dr. Marissa Foster

La Dra. Marissa Foster es una hermosa y brillante estudiante que fue una de las primeras en formar parte del programa de investigación de postgrado de Krone. Marissa es la "número dos" del Dr. Krone en las instalaciones y es en gran medida responsable del desarrollo y del avance del Traje Beta, así como de la creación y la integración del S.2A.M.



Dr. Nathan Tucker

El Dr. Nathan Tucker es otro colega del programa I.N.E.T.2 Representa la visión conservadora de la razón en lo que respecta a las graves e impredecibles implicaciones del éxito del programa.



Comandante Cooke

El comandante Cooke es el líder del movimiento clandestino contrario a Krone. Como ambos tenéis el mismo objetivo, encontrar a Krone y acabar con él, te unes a Cooke y a sus hombres, conocidos como los Ocupantes, en su poco efectiva lucha contra el Magistrado de Krone.

MODO MULTLIUGADOR

¿Preparado para llevar tu juego al siguiente nivel? Juega a TimeShift con un amigo mediante red local y lucha por ser el mejor. ¿Preparado para enfrentarte a todo el planeta? Juega a TimeShift en línea y compite con los mejores del mundo para convertirte en el auténtico Rey del tiempo.

Menú Multijugador

Tras seleccionar Multijugador en el Menú Principal, tienes disponibles las siguientes opciones:

Hospedar partida: Crear una partida Multijugador para que otros se unan.

Unirse a partida en red local: Unirse a una partida Multijugador creada para una red de área local.

Unirse a partida en Internet: Unirse a una partida Multijugador creada en Internet.

Conexión directa: Introducir la dirección IP para conectarse directamente a una partida.

Juego Multijugador

Granadas de tiempo: Utiliza el tiempo como un arma desconocida hasta ahora. Durante el juego Multijugador, los jugadores pueden lanzar granadas temporales para crear esferas que distorsionen el tejido temporal. Cuando se lanza una granada temporal, todo jugador, arma o proyectil que se encuentre en el radio de la explosión se verá afectado. Hay tres tipos de granadas temporales: Ralentizar, Detener e Invertir. Las granadas temporales de ralentización ralentizan todo lo que encuentran en su radio de explosión. Las granadas temporales de detención detienen todo lo que encuentran a su paso. Las granadas de inversión temporal invierten el tiempo dentro de su área de efecto.

Puedes reponer tu energía temporal dejando que tu traje se recargue o puedes acelerar el proceso recogiendo las unidades de energía temporal esparcidas por los mapas Multijugador.

Escudo temporal: Al usar tu energía temporal puedes activar un escudo temporal a tu alrededor que ralentiza los objetos ajenos a ti y te hace inmune a la manipulación del tiempo.

Resistencia temporal: Si encuentras potenciadores de resistencia temporal, podrás volverte resistente a los efectos de las granadas temporales durante un corto periodo de tiempo.

Daño grave: Al recoger potenciadores de daño grave, podrás duplicar el daño que causa tu arma. Estos potenciadores aparecen en el mapa como espadas blancas flotantes. Tras obtener un potenciador de daño grave aparecerá un cronómetro en la parte inferior izquierda de la pantalla para indicarte la duración del efecto.

Opciones Multijugador: Para personalizar tus opciones Multijugador, selecciona Opciones en el Menú Principal y luego selecciona Multijugador. Puedes editar tu aspecto Multijugador, crear modificaciones y ajustar los modos de juego para el juego en línea.

Modos de juego Multijugador: TimeShift viene con seis modos de juego predeterminados y cada uno de ellos puede modificarse para crear nuevos modos de juego. Selecciona Editar en el menú de configuración del juego para personalizar todo lo que quieras, los valores de coraza, las armas iniciales o las granadas temporales. Intenta crear tus propios tipos de partida para montar una buena en el campo de batalla. ¡Sé creativo!

Modos de juego predeterminados

DeathMatch: Cada uno por su cuenta.

DeathMatch por equipos: Gana el equipo con más enemigos abatidos.

Rey del tiempo: Recoge la esfera de tiempo y hazte inmune a todos los efectos temporales. ¡Acumula enemigos abatidos mientras tengas la esfera para convertirte en el Rey del tiempo!

Locura de Fusión: Lanza granadas temporales a la máquina del equipo adversario para impedir su funcionamiento. Tu equipo ganará cuando vuestra máquina complete su cuenta atrás.

Capturar la bandera: Este conocido juego da un nuevo giro cuando lo mezclas con granadas temporales.

Cara a cara: ¡Un combate a muerte cara a cara!

Configuración del servidor

Tras seleccionar un modo de juego, puedes especificar la configuración del servidor. Puedes fijar el número máximo de jugadores, establecer ubicaciones para los espectadores, hacer la partida pública o privada y mucho más.

Modificaciones Multijugador

Tras seleccionar un modo de juego y especificar la configuración del servidor, puedes seleccionar modificaciones de servidor opcionales. Las modificaciones añaden un toque único a la jugabilidad básica. Como los modos de juego, las modificaciones de servidor son totalmente personalizables. ¡Crea nuevas modificaciones retocando las propiedades de salud, la regeneración de energía temporal, los potenciadores de bonificación por enemigo abatido e incluso la física!

Ajustes

Atlético: Aumenta tu velocidad y mejora tus habilidades de salto.

Baja gravedad: Salta alto, cae suavemente, diviértete.

Un disparo, un muerto: Los enemigos morirán de un solo disparo. Pero tú también.

Arena cohete: Nada de esconderse, nada de correr. Todas las armas se cambian por Bloodhound

M74.

Lento de matar: Usa tus habilidades de control del tiempo para afectar a tus enemigos. Es la única manera de acabar con ellos.

Arena francotirador: Pon a prueba tu puntería. Todas las armas son sustituidas por fusiles Eco.

Piel de acero: La resistencia al daño de los jugadores es mayor.

Vampiro: Eres un vampiro. Mata a quien se te ponga por delante para sobrevivir.

Último hombre en pie clásica: Tienes un número limitado de vidas. Mantente con vida para ser el último hombre en pie.

lconos de estadísticas

R	El servidor requie
•	una contraseña

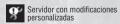
† El jugador está muerto



Premio por presa doble



Premio por Hat-Trick



Premio por presa cuádruple



Premio por presa de furia











Créditos

SABER INTERACTIVE

DISEÑO DEL JUEGO E IDEA ORIGINAL Matthew Karch

JEFE DE PROYECTO Andrey Iones

JEFE DE PROGRAMADORES Anton Krupkin

DISEÑO ARTÍSTICO

Vladimir Chernysh Dmitry Kholodov Petr Kudryashov Anton Lomakin Alexander Myala Sergev Boginsky Evgeny "Fixxxer" Davydenko Vitaly Anikin Fedor Guilmoutdinov Yury Chernysh Andrey Kholodoy Pavel Barvshnikov Vladimi Mitasov Elena Bondareva Tatvana Pushkareva Eugeniy Fokin Veronika Koshnenkova Elena Lesakova Olga Cheremisova Andrey Kalukin Valentin Sergeev Vladimir Tretiakov Alexander Kuznetsov Elena Tarnovskaya Nadezhda Oryol Anna Starchenkova Eugeniy Dybchinsky Dmitry Volkov Vladimir Nenov Artvom Shumnik Anton Tretyakov Grigory Gladskikh Ilya Avakov

DISEÑO DE SONIDO

Pavel Grachev Dmitriy Milyavskiy

Tsekhanskiy Kostya

PROGRAMACIÓN Andrey Grigoriev

Sergey Mironov Victor Streltsov Pavel Kuznetsov Stanislav Zainchkovsky Roman Lebedev Ruslan Vizgalin Denis Sladkov Alexev Bezgodov Alexander Skolinov Evgeny Cimbalyuk Mikhail Goroshkov Pavel "Askold" Rusin Sergey Avdeyev Alexey Ivanov Denis Kravtsov Artyom Palveley Vasiliv Vishnevetskiv Mikhail Rybalkin Mikhail Kozhevnikov Pavel Safronov Andrey Horikov Petr Malkin

Alexey Vlasov

Sergey Larionov
Alexander Larionov
Sergey Krainy
Alexander Torbin
Nikolay Akimov
Georgiy Belyaev
Andrey Grumad
Kirill Dyshkant
Eugeniy Yahin

CONTROL DE CALIDAD INTERNO

Kirill Morozov Ivan Yakovlev Mikhail Davydenko Filiop Ivanov

ASISTENCIA TÉCNICA

Rick Raymo Ben Serviss Anna Naleushkina Victoria Gusakova Sergey Tuchkin Victor Stupko Maria Korobkina Igor Herzey

VOCES

Greg Grunberg Mary Chris Wall Dave Wittenberg Brian Bloom Mel Fair Andrew Kishino
S. Scott Bullock
Enn Reitel
David Sobolov
Scott MacDonald
Maury Sterling
Michael Ralph
Peter Jessop
Ron Yuan
Armando Valdes-Kennedy
Tim Harrison

John DiMaggio

IIM Harrison
David Markus
Keith Ferguson
Kevin Glikmann
Jake Eberle
Sean Donnellan
Krista Swan
Cameron Palatas

MÚSICA

Música de Rebecca Kneubuhl y Gabriel Mann

Guitarras: Steve Mazur

Vocales: Rebecca Kneubuhl & Gabriel Mann

HISTORIA Y GUIÓN Michael McCormick Hall

HOUSE OF MOVES

Scott Gagain Gary Roberts Chris Bellaci Amy Calcote Greta Anderson Jenny Villagomez

Jenny Villagomez Sean Stanek Andre Lopez Andre Petrossian Vince Argentine Tricia Barrett Nikola Dupkanic

DIFORMA

Anton Vereschagin Maria Linzbach Evgeny Dybchinsky Vitaly Tev Vasily Dovbysh Maxim Nezvanov Sergey Nikolaev Oleg Fomenko Arseny Turgulaynen Ira Sazonova Georg Medovnikov Oleg Muranov

DRAGONFLY

Alex Penkov Larisa Kucherenko Andrew Lazarev Irina Evmeneva Julia Boyarintseva Antony Tolchanov

MAIN ROAD Arman Yahin

Andrey Stremousoy Flena Pozhilova Sergev Alibekov Mikhail I vossin Timur Hairulin Alexev Zaitsev Dmitriy Stolyar Elvir Sharifullin Konstantin Yablonskiv Pavel Ledin Timur Khodzhaev Vladimir Tkachenko Margarita Gurieva Dmitriy Tokoyakov Konstantin Fedorov Vladimir Orel Ilva Shutov Olea Dymoy Ruslan Timerbaev Vladimir Sofronov

EQUIPO DE LOCALIZACIÓN

Bobby Henderson Eithne Hagan Paul Murray Yvonne Costello Veronika Mang Liam Rüdel Sean Pascal Niermeyer Yannick Pichon Antoine Laure Fortunato 'Bob' Macari Gorka Sola Barleycorn **Emanuel Munos** Mirco Bortolozzo Luca Continiani Raul Lonez Marc Delamontagne Gianpaolo Arzano Jonas Stoecker Heherto Rios Karol Costello

LOCALIZACIÓN, TRADUCCIÓN Y GRABACIONES DE SONIDO

Francia: Evocati - Hifi-Génie Alemania : DAS Team/ locaTRANS Italia : Jinglebell Communication s.r.l. España: Gamel oc Localisation Services, S.L.

EQUIPOS INTERNACIONALES Vicepresidente de marketing internacional Chloe Rothwell

Coordinador jefe de marca global Deana Erickson Coordinador de marketing internacional Thomas Seris Vicepresidente ejecutivo y coordinador general europeo Xochilt Balzola Widmann Jefe de proyecto de suministros Erika Thiong-Soui-Ho Director de publicidad Annick Decrop Coordinador de publicidad en Europa Eric Chatelet Director adjunto de operaciones Fabien Tisle

Responsable legal Emmanuel Dresch Inteligencia de mercado Gregoire Gabalda

AUSTRALIA

Director general Colin Brown Jefe de producto Arbie Artinian

ITALIA

Director general Benoit Boutte Jefe de marketing Sara Cantoni Jefe de producto Stefano Bertuzzo Jefe de relaciones públicas Simone Isella

ESPAÑA Director general Frederic Hosteins

Jefe de marketing Emilie Pujol Jefe de producto Alejandro Fernandez Jefe de relaciones públicas Sara Fernandez

BENELUX

Director general Jeroen Smit Jefe de marketing Olivier Spaargaren

REINO UNIDO

Jefe de marketing George Georgiou Jefe de producto senior Scott Wood Jefe de relaciones públicas senior Cat Channon

Jefe de relaciones públicas Jonnie Bryant

FRANCIA

Director general Julie Chalmette Jefe de marketing Thomas Painçon Jefe de producto Olivier Reocreux Jefe de relaciones públicas Clement Debetz

ALEMANIA

Vicepresidente ejecutivo y coordinador general europeo Xochilt Balzola Widmann Jefe de marketing Frank Weber Jefe de producto Robert Hausler Jefe de relaciones públicas Tim Ende-Styra

PAÍSES NÓRDICOS

Director general Camilla Gammal Jefe de marketing y ventas John Hall Jefe de producto Jonas Christensen Jefe de relaciones públicas Tom Lindgren

ASISTENCIA TÉCNICA

Vivendi Games Ltd. hace todo lo que está en sus manos para que nuestros clientes reciban un trato profesional y la atención que se merecen. En caso de encontrarse con un problema técnico al utilitzar uno de nuestros títulos y necesitar ayuda, llame al número de telefono correspondiente a su pais teniendo los siguientes datos a mano.

Marca y modelo del PC
Marca y modelo de las tarjetas de vídeo y de sonido
Versión de los controladores de las tarjetas de vídeo y de sonido
Sistema operativo
Versión de DirectX
RAM del sistema

También puede enviarnos un correo electrónico en cualquier momento, y le atenderemos en un plazo máximo de 36 horas. Por favor, incluya en el cuerpo del mensaje la información anterior y no envíe ningún documento adjunto, ya que nuestro departamento de Asistencia Técnica no los acepta.

Los clientes de habla alemana o francesa también pueden hacer uso de nuestra base de datos y de la sección de preguntas más frecuentes online, disponibles las 24 horas del día en la dirección web que se detalla más abajo.

En el caso improbable de que encuentre algún defecto en alguno de nuestros productos, devuelva el título al establecimiento donde lo adquirió para que se lo cambien por otro sin coste alguno. Consulte en su tienda habitual sobre las condiciones referentes al cambio de productos.

Reino Unido +44 (0) 871 0752621 Coste de la llamada: 0,10 GBP por minuto Malito: uksupport@vyames.com http://www.sierra.com/uk Horario de 12.00 a 21.00 Incluidos sábados

República de Irlanda +353 (0) 1530 935001. Coste de la Ilamada: 0,33 euros por minuto Mailto: uksupport@vgames.com http://www.sierra.com/uk Horario de 12.00 a 21.00 Incluidos sábaños

España +34 902-888498 Coste de la llamada: 0.08 euros por minuto + 0,10 euros por establecimiento de llamada Malito: spsuupport@vgames.com http://www.sierra.com/sp Horario de 12.00 a 21.00 Incluidos sábados Ventas, contacto para minoristas; Departamento de ventas malito:marta.espina@vgames.net +34 91 735 5502

Francia
+33 892 880240
Coste de la llamada: 0,34 euros por minuto
Mailto: frsupport@vgames.com
http://www.sierra.com/fr
Horario de 12.00 a 21.00
Incluidos sábados

Coste de la llamada: 0,62 euros por minuto Mállito: gesupportébuyames com http://www.sierra.com/de Horario de 12.00 a 21.00 Incluidos sábados Envída uso actas a la siguiente dirección: Vivendi Games Deutschland GmbH Tec-

Δlemania

+49 0900 1 151200

85737 Ismaning

Bélgica ...
4-32 (n) 900 40458
Coste de la llamada: 0,45 euros por minuto Mailto: frsupport@vgames.com http://www.sierra.com/fr
Horario de 12,00 a 21.00
Incluidos sábados

Austria
+43 (0) 900 241234
Coste de la llamada: 0,676 euros por minuto
Mailto: gesupport@vgames.com
http://www.slerra.com/de
Horario de 12.00 a 21.00
Incluidos săbados

Luxemburgo
+352 900 43105
Coste de la Biamada: 0,24 euros por minuto
Mailto: frsupport@vgames.com
http://www.sierra.com/fr
Horario de 12.00 a 21.00
Incluidos sábados

Suiza
441 (0) 900 480485
Coste de la llamada: 1,00 CHF por minuto
Mailto: gesuport@vgames.com
http://www.sierra.com/de
Para territorios de habla francesa, póngase
en contacto con el departamento francés de
Atención al Cliente
Horario de 12.00 a 21.00
Incluidos sábados

Países Bajos (sólo en inglés) +31 (0) 900 6464123 Coste de la llamada: 0.25 euros por minuto Mailto: ulsupport@vgames.com http://www.sierra.com/ulk Horario de 12.00 a 21.00 De lunes a săbado (CET)