

Mortyr

2093-1944



A História

Corre o ano de 2093 e o planeta está sob o controlo da organização nazi World Order. Ao contrário do que se pensa hoje, não foi sempre assim. Tudo começou cerca de 1944, durante a última Grande Guerra. Isto parecia ser a última fase, o princípio do fim. Inesperadamente para os Aliados, bem como para os próprios Alemães, a Wehrmacht começou a ser bem sucedida em cada batalha (grande ou pequena) e em cada frente, por mais difíceis que as circunstâncias pudessem ser. Rapidamente reclamaram a liderança sobre os territórios que tinham perdido e começaram a mover-se para diante ã Oriente, Ocidente e Sul ã com uma força e agressão até então desconhecidas. Era difícil acreditar que se tratava da técnica militar Alemã ou das perícias táticas dos seus líderes. As pessoas começaram a falar acerca do desenvolvimento final da Wunderwaffe, especialmente porque poucos conseguiam escapar dos campos de batalha para contar o que tinham visto ã os seus relatos eram pouco claros e não explicavam nada. Apesar disso, o mundo era incapaz de parar o Führer e o seu Reich.

Nos sinistros anos pós-guerra, o mundo que sangrava dificilmente podia ver que a destruição continuava. Embora a guerra em si mesma tivesse acabado, alguma coisa muito errada estava a acontecer. Constantemente um número crescente de tempestades, anomalias do tempo e da força da gravidade, catástrofes e desastres de origem incerta e grande força causavam tantos acidentes como a guerra. Ninguém sabia o que estava a acontecer, ninguém sabia porquê. Dificilmente alguém era capaz de comparar isto com a situação antes da guerra, o que favorecia a ordem nazi que apagava triunfalmente toda a história... escondia a verdade.

Jurgen Mortyr, oficial nazi, era comandante-chefe de alguns programas militares científicos no distrito da Suécia quando reparou que havia muito mais catástrofes perto dos grandes complexos militares. Ele não podia saber porquê, pois o modo como os nazis tinham ganho a guerra era ainda um mistério conhecido apenas de alguns, mas começou a ver coincidências entre as áreas militares secretas e o rasto de destruição que parecia destruir o mundo. Depois de alguns anos de trabalho, pesquisa e investigação por conta própria, ele e o seu pequeno grupo de subordinados ficaram com a certeza de que uma espécie de Wunderwaffe ajudou os nazis a ganhar a guerra e que por causa da sua utilização o nosso planeta estava a cair aos pedaços. O segredo parecia ser a Máquina do Tempo! Esta tecnologia ainda não tinha sido revelada à Humanidade, mas foi usada pela primeira vez em 1944 para trazer do futuro algumas armas de grande poder.

A decisão foi rápida. Havia a escolha entre não fazer nada e esperar que o mundo caísse aos pedaços (provavelmente muito antes da descoberta da conspiração de Jurgen) ou usar a Máquina e mandar alguém recuar a 1944 para evitar que ela fosse usada pela primeira vez.

Foi o filho de Jurgen, Sebastian, quem foi. Perfeitamente treinado, perito em combate e armamento, ele era a única pessoa em quem Jurgen podia confiar. A sua missão devia ser fácil, pensou. Enviado exactamente para o quarto do inventor da Máquina do Tempo, no preciso momento em que este dormia, Jurgen estava determinado a matá-lo e destruir os planos, depois voltar para a Máquina, activar o detonador e sair a correr antes que a explosão destruísse tudo.

Infelizmente, alguma coisa correu mal. Ninguém sabe exactamente como, mas Sebastian apareceu algures fora do castelo, na pequena capela. Só e desarmado, estava determinado a acabar a missão, não se importando com os obstáculos. Será bem sucedido? Bem, quem sabe?

Aquecimento

Requisitos Mínimos:

- Processador Pentium ® a 166 MHz
- 32 MB de memória RAM
- MS Windows ® 95 ou 98
- Placa aceleradora de 3D compatível com Direct3D
- Placa de vídeo com 4MB de memória RAM
- 4X CD-ROM

Requisitos recomendados

- Pentium II ® 350
- 64 MB RAM (96 MB, se possuir uma placa gráfica AGP)
- placa aceleradora 3D AGP de 2a geração
- Placa de som de 16 bit, compatível com DirectX
- Rato

Antes de começar,

certifique-se de que tem os últimos drivers de hardware. Os drivers da placa aceleradora de 3D e da placa gráfica são especialmente importantes. Pode encontrar a última versão dos produtos de hardware na Internet. Lembre-se que estes drivers estão a ser constantemente actualizados e que mesmo software novo pode precisar de actualização.

Aquecimento

Antes de instalar o Mortyr, feche todos os outros programas e aplicações. Deve instalar o Mortyr no disco rígido pois não é possível jogar a partir do CD-ROM. Para isso, basta inserir o disco no leitor de CD e seguir as instruções de instalação aconselhadas. Se o programa de instalação não se iniciar depois de ter inserido o CD-ROM, deve executá-lo manualmente. Clique (duplo clique nalguns sistemas) no ícone **Meu Computador^a**, seguidamente no ícone do seu leitor de CD e depois em **SETUP.EXE**

Quando a instalação acabar, vá para o menu **Iniciar**, **Programas^a**, **Mortyr^a** e finalmente para o ícone **Mortyr**, que inicia o jogo. E já está. ... aconselhável que corra o programa **Settings^a** pela primeira vez depois da instalação, para poder verificar se os sistemas de imagem e de som detectados são os mesmos que tem no seu computador. Também o pode usar para activar/ desactivar algumas funcionalidades que possam afectar a velocidade do jogo.

Quando está a jogar, tem de ter o CD-ROM do jogo na drive de CD.

Muitos jogos de computador e outros programas usam Microsoft DirectX e um conjunto de drivers e de utilitários de sistema que permite a estes programas comunicar e controlar o hardware de uma forma mais rápida e eficiente. Os jogos usam drivers DirectX para representar gráficos, tocar música e efeitos de som, controlar joysticks e jogos em rede, etc. Se não tiver o DirectX instalado, o jogo não funcionará. Se os drivers do DirectX não estiverem correctamente configurados ou estiverem desactualizados, provavelmente conseguirá iniciar o jogo, mas depois o programa ficará pendurado, regressará ao desktop ou simplesmente funcionará mal.

Terá de encontrar a versão do DirectX necessária e a 6.1 para o Mortyr, na pasta DirectX. No caso de o DirectX dar problemas, corra o DXSetup.exe da pasta acima referida para o reinstalar.

Problemas habituais:

1. Necessidade de instalar os últimos drivers de DirectX. Os drivers da placa aceleradora 3D são muito importantes. Podem ser encontrados nas páginas Web de fabricantes de hardware.
2. Infecções com vírus. Ou o jogo funcionará mal ou ficará com o ecrã azul com a mensagem de erro do módulo VXD. Os CDs originais são verificados e não contêm nenhum vírus conhecido.
3. Espaço insuficiente no disco rígido. Este espaço é necessário para um ficheiro swap e quanto maior ele for, menor será a memória RAM que você tem.
4. Hardware incompatível. Alguns processadores que não sejam Intel, por exemplo, podem tornar o jogo muito lento por terem uma arquitectura diferente. Isto depende mais da arquitectura do sistema do que de um componente isolado.
5. Se continuar a ter problemas, tente encontrar alguma informação ou um patch no site da Web do Mortyr, ou em algumas revistas de CDs.

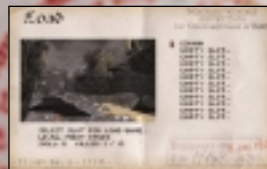
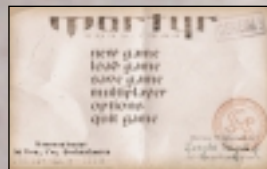
Menus do jogo

Durante o jogo pode aceder ao menu principal premindo a tecla "Esc". Use as setas Para Cima / Para Baixo para se mover nos sentidos ascendente/descendente, "Enter" para aceitar a escolha e "Esc" para voltar atrás.

Para **iniciar** o jogo com um só jogador, escolha **ewNew Game^a** no menu principal. Ser-lhe-á pedido que escolha o nível de dificuldade, do mais fácil ao mais difícil. Eles são diferentes no número de inimigos, na sua precisão, no modo como se comportam e na distância a que disparam.

Para **retomar** um jogo, escolha **ewLoad game^a** no menu principal. Aparecerá um ecrã adequado, com a lista dos jogos guardados. Assim que escolhe um deles visualizará uma cena do momento em que o jogo foi gravado e ainda algumas informações adicionais na parte inferior do ecrã.

Para gravar o seu jogo, escolha **ewSave Game^a** no menu principal. O ecrã seguinte possibilitará a escolha de uma entrada para guardar o seu jogo. Ao percorrer as entradas ocupadas, poderá visualizar as cenas dos ecrãs e uma informação sobre os jogos nelas contidos. Resumindo, tanto poderá escolher uma entrada vazia como um jogo previamente guardado (que será substituído pelo novo).



Menus do jogo

Para iniciar ou juntar-se a um jogo para mais do que um jogador, escolha a opção «Multiplayer» no menu. O ecrã de ligação à rede aparecerá, pedindo-lhe que escolha uma ligação para se juntar ao jogo. A regra geral é que um dos jogadores inicia o servidor Multiplayer e só depois todos os outros se ligam ao servidor para se juntarem ao jogo. Note bem: todos os jogadores têm de utilizar o mesmo protocolo que o servidor.

O modo IPX/SPX é o mais amigável para o utilizador. Não há parâmetros adicionais requeridos.

O protocolo TCP/IP é o protocolo-padrão da Internet. Para o utilizar, todos os jogadores têm de saber o número IP do servidor e introduzi-lo mesmo abaixo da janela TCP/IP. Isto é um pouco mais difícil, porque quando se joga através da Internet o número IP é sempre único e depende da área/ rede/ computador com que está a jogar.

Para verificar o seu número IP, vá para o menu Iniciar, escolha «Executar», escreva «winipcfg.exe» e clique em OK. O programa que aparece mostra-lhe os números IP para os seus adaptadores de rede.

Quando estiver ligado via modem, deve introduzir o número de telefone do servidor.

Quando estiver ligado através da porta de série, o valor por defeito é «COM1». Pode mudá-lo quando for necessário.

Se escolheu o tipo de ligação desejada (e escreveu parâmetros adicionais, quando pedidos) prima Enter.

Ser-lhe-á dada a possibilidade de escolher a personagem com que irá jogar, começar um jogo (servidor) ou de se juntar a qualquer dos servidores existentes ã a lista dos servidores detectados, se houver algum, aparecerá.

A configuração do jogador permite-lhe dar um nome ao servidor, dar a si próprio um nome no jogo, escolher o sexo (masculino ou feminino) e o aspecto exterior. A escolha do sexo e do aspecto exterior não afecta em nada as capacidades da personagem.

A janela com os parâmetros do jogo aparece quando escolhe iniciar o jogo. É-lhe dada a possibilidade de mudar alguns parâmetros, escolher o tipo de jogo e o mapa onde lutará. Há três tipos de jogo: deathmatch, onde toda a gente combate com toda a gente, cooperative, onde forma uma equipa para realizar alguns níveis difíceis, e capture the flag, onde duas equipas lutam pelas respectivas bandeiras.

O menu Options, acessível a partir do menu principal, permite-lhe mudar os controlos, as opções de áudio e vídeo e mais algumas características adicionais, tais como a sensibilidade do rato, a barra de informação ou parental lock (interdição dos aspectos mais violentos do jogo).

Quando escolher customise controls nas opções do menu, aparecerá a janela de definições do teclado. Ela permite-lhe mudar as funções do seu teclado/rato. Basta escolher um comando, premir Enter e a tecla que quer para o executar.

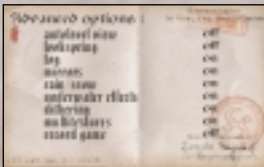
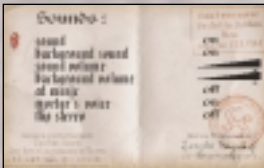
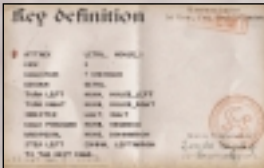
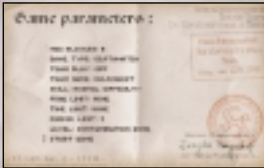
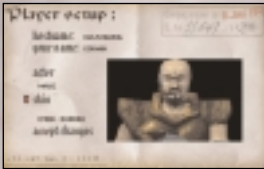
O menu Sound tem várias configurações que afectam o que ouve durante o jogo. Poderá controlar todos os sons, ajustar os seus volumes e regular as frases que o nosso herói diz durante o jogo.

As opções avançadas do menu permitem-lhe configurar algumas características adicionais que afectam tanto a forma de jogar como a velocidade e o aspecto visual do jogo. Há também uma opção para gravar as suas próprias demonstrações (estão armazenadas no subdirectório Mortyr <data>, em demonXX.dem, sendo XX um número de 00 a 09).

Para sair do jogo, escolha Quit Game no menu principal e prima "Y" para confirmar.

Mortyr é o primeiro jogo com "Perspectiva Pessoal", o que significa que o mundo é mostrado como se fosse a partir dos olhos do jogador.

Aqui tem uma captura de um ecrã da acção. Pode ver um cenário em 3D, a arma que leva (canto inferior esquerdo) e uma linha de ícones e números no fundo. O primeiro número (ícone com uma cruz vermelha) é a sua saúde, 100 representa o máximo, 0 significa que está morto. O seguinte representa a quantidade de munições que dispõe. O terceiro número, com o ícone da armadura, ilustra o nível de protecção aos danos. Quanto mais elevado for o número, menos saúde perderá quando for atingido. Finalmente, o ícone isolado mostra o último item seleccionado, pelo que representa o item ou a arma que pode usar de imediato. Mude este item com as duas teclas situadas à direita do "p" e confirme a escolha com Enter.



Como jogar

Configurações por defeito do teclado/ rato:

Mover para a frente e para trás	- setas para cima/para baixo
Passo à esquerda/direita	- setas esquerda/direita
Rodar em todas as direcções	- mexa o rato
Olhar para cima/baixo, adicional	- A/Z
Virar à esquerda/direita, adicional	- 4,6 - teclado numérico
Saltar/nadar para cima	- botão direito do rato
Atacar/disparar	- botão esquerdo do rato
Rastejar/mergulhar	- CTRL
Escolher armas	- teclas 1, 2, ..0
Zoom	- TAB
Mudar de item	- parêntesis rectos
Usar o item	- Enter
Lanterna ligada/desligada	- L
Infravermelhos ligados/desligados	- I
"culos de visão nocturna ligados/desligados	- N
Jetpack ligado/desligado	- J
Pontapé	- X
Menu	- Esc
Janela de Informação	- ~
Ficha Técnica	- F1
Mudar a posição da barra de informação	- F2
Criar captura de ecrã	- F11

Nota: Há duas maneiras de a mira funcionar. Por defeito, ela fica estática (escreva aim off na janela de informação para tornar a mira estática, como ela é por defeito). Neste modo a bala pode acertar um pouco à direita da mira, visto que as balas não saem do centro do ecrã, mas da arma que está na mão. Para visualizar exactamente o ponto de impacto, escreva na janela de informação aim on. Quando aponta para um objecto ou um inimigo, a mira fica vermelha.

Itens e inimigos

Em Mortyr vai encontrar muitos objectos e itens diferentes. Alguns deles fazem parte do cenário, outros podem ser empurrados, esmagados ou desintegrados e alguns são para ser apanhados. Você colecciona itens de saúde, protecção, armamento, munições de equipamento especial ã apenas por andar entre eles.

Os interruptores, portas e elevadores são activados quando se aproxima ou pisa neles. Alguns elevadores funcionam quando entra neles, outros precisam de accione o interruptor para se movimentarem. Os interruptores especiais precisam de chaves especiais ou cartias para funcionar ã os que apanha em lugares habitualmente guardados ou que subtrai aos oficiais mortos.

Existem kits médicos e de protecção para serem encontrados. Os kits médicos recuperam a sua saúde, enquanto a armadura é quente e protege o seu corpo, diminuindo os danos quando é atingido. O nível máximo de saúde e armadura é 100, mas mesmo quando está cheio, pode reunir mais dos dois, para usar mais tarde. Pode carregar consigo 100 pontos de armadura e saúde.

Armas e munições para serem usadas em 1944:



Faca de combate. Excelente, arma silenciosa para combate corpo a corpo. Equipamento básico (tecla "2").



Pistola Parabellum P-08, também conhecida por Luger. Arma básica dos oficiais do Wehrmacht (tecla "3"), cal. 9mm, peso 900 g, alcance 50 m, 24 balas/minuto, velocidade inicial da bala 320 m/s.



Espingarda Mauser modelo 98. Mortífera, arma de precisão usada para distâncias maiores (tecla: "4"), cal. 7.92 mm x 57, peso 4,1 kg, 10-12 tiros/min, alcance: 2000 m, com precisão acima dos 800 m.

Itens e inimigos



Pistola metralhadora MP-40, conhecida por Schmeisser. Uma das metralhadoras mais famosas de todos os tempos. Rápida, mas com pouco alcance para distâncias longas (tecla: "5") cal. 9 mm Parabellum, peso 4,7 kg, alcance 200 m, 350-400 balas/min, velocidade inicial da bala 320 m/s



Metralhadora Gewehr MG-42. Uma das mais temidas armas da Guerra. Quase não tem alcance, mas a sua velocidade torna-a uma arma devastadora (tecla: "6") cal. 7.92mm x 57 (balas de Mauser), peso 11,4 kg, alcance máx. 3500 m, 1250-1500 balas/min, velocidade inicial da bala 760 m/s.



Granada de mão M-24. Para ser atirada. Explode 4 s depois da espoleta ter sido removida (tecla: "7"). Peso 0,5 kg, explosivos 180 g, alcance para cima de 35 m. Devastadora num raio de 3-6 m.



Panzerfaust. Rocket de lançamento concebido para destruir tanques e veículos completamente blindados. /til contra um grupo grande de inimigos. Não recarregável (tecla: "8"). cal. 150 mm, peso 5,3 kg, alcance para cima de 100 m, comprimento 1048 mm, peso do míssil 2,8 kg, peso dos explosivos 1,66 kg.



Lança-chamas. Usa combustível líquido inflamável sob pressão. Extremamente perigoso (tecla: "9").

5 balas cal. 7.92 x 57, para usar com a espingarda Mauser ou MG-42.



50 balas cal. 7.92 x 57, para usar com a espingarda Mauser ou MG-42.

32 balas cal. 9 mm Parabellum. Para usar com a pistola P-08 ou MP-40.



Contentor de combustível. Contém 20 recargas para o lança-chamas.

Opositores em 1944

Cão de caça alsaciano. Rápido, perigoso, com uma visão e olfato perfeitos. Alerta os soldados e morde.



Sturman (Wehrmacht). Inimigo básico. Armado com uma espingarda Mauser, pode ser apesar de tudo um opositor, especialmente em grupo.

Schafuhrer (Wehrmacht). Habitualmente de guarda, permanecendo escondido. Armado com uma MP-40.



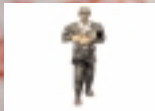
Rottenfuhrer (Panzergranadier SS). Perfeitamente treinado, armado com uma MG-24. Mortífero! Não deixa que algo se aproxime!

Untersturmfuhrer (SS). Em si mesmo não é tão perigoso, mas é capaz de chamar os seus soldados e de os comandar. Não se esqueça da sua P-08!



Volksturm Sturman. Armado com granadas M-24. É melhor estar à distância, não o deixe enganá-lo com o seu <Nicht schissen> e mãos ao ar!

Sturman Panzergranadier (SS). Armado com uma Panzerfaust. A sua fraqueza é a necessidade de arranjar outra Panzerfaust depois de cada tiro, mas acautele-se! Ele raras vezes tem de o fazer.



Rottenfuhrer (Panzergranadier SS) com uma MG-24 fixa. Use um cuidado extremo e uma granada.

É um atirador, que se encontra na maior parte das vezes em lugares escondidos, usando a sua espingarda Mauser com uma precisão mortífera.



Itens e inimigos



Hauptsturmführer. Oficial da Gestapo. Ele é capaz de verificar os seus papéis e de dar o alarme, tenha cuidado! Armado com uma pistola P-08.



A enfermeira. Ela não está armada, mas habitualmente traz kits médicos.

Armas e munições do futuro



Pistola Laser LP-93. Dispara 5 raios laser em linha. A bateria contém aproximadamente 200 raios (tecla: "5").

SAR. Espingarda semiautomática de assalto. Arma silenciosa, dispara balas de forte impacto e explosivas. Grande exactidão (tecla: "6") cal. 7.62 mm x 51, peso 2.52 Kg, alcance 1200m, 920 balas/min.



Gehenna. A arma devastadora definitiva. Pouca exactidão (tecla: 7) cal 20mm, peso 12.6 kg, alcance 1600 m, 1800 balas/min.

Controlador da mente. Disrompe as mentes das formas de vida e das máquinas controladas electronicamente. Fá-las atacar os seus próprios camaradas. Muito útil (tecla: "8").



Lançador de plasma. Dispara dardos que voam devagar, mas capazes de explodir ruidosamente quando batem em formas de vida (tecla: 0).

Bateria R-20, contendo energia para a pistola de laser LP-93, 10 células de energia.



20 balas cal. 7.62 para a espingarda de assalto semiautomática.



40 sementes de Gehenna. Balas explosivas, cal. 20 mm.

5 dardos de plasma, para usar com o lançador de plasma.



Inimigos futuros



Torre armada automática. Muito perigosa.

Versão mais pesada de uma torre armada automática. Mantenha-se à distância!



Biociborg. Versão improvisada de um soldado humano. Mais rápido, forte e difícil de matar. Usa uma LP-91, uma versão antiga da LP-93.

Versão feminina de um biociborgue. Ainda mais perigosa.



Droida para combates violentos. Armado com 4 lançadores Gehenna e um lança-chamas. Lento, mas fortemente couraçado. O seu grande poder de fogo torna-o um opositor extremamente perigoso, sobretudo porque ele está habitualmente com uma escolta de biociborgs.



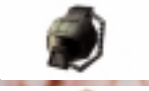
Objectos diversos



Biocapacete, para protecção nos ambientes perigosos repletos de ácido, lixos tóxicos, etc.

Lanterna. /til no escuro.

Kit médico. 25 pontos de saúde.



Kit médico. 5 pontos de saúde.

Protecção (armadura) azul. 50 unidades.



Protecção (armadura) vermelha. 75 unidades.

Capacete. 5 unidades de armadura.



Itens e inimigos



Chave. Usada para abrir portas fechadas, habitualmente carregada pelos oficiais. Três tipos: dourada, prata e azul. No futuro é substituída por cartões de acesso.



Capacete de infravermelhos. Muito útil quando combate no escurecido, pois verá cada inimigo como uma forma vermelha brilhante.



Documentos. Se os utilizar será visto como um nazi. Habitualmente são transportados pelos oficiais.



Receptor quantum. Dividido em 6 peças espalhadas à volta do castelo. Parte vital para a Máquina do Tempo funcionar.



Sirene. Chama os soldados, dando o alarme. Destrua-a depressa!



Jetpack. Permite-lhe voar.

Ficha Técnica:

Produtor: Tomasz Mazur

Gestor de Produto: Pawel Kalinowski

Programador Principal: Sebastian Zielinski

Coordenação e Concepção de Níveis: Andrzej Wilewski

Gráficos e Animação 3D: Bartlomiej Biesiekirski

Arquitetura e Gráficos e Animação 2D: Dominik Redmer

Designer Principal: Krzysztof Zarzycki

Consultor de História e Armamento, com efeitos sonoros: Jakub Redmer

Música: Przemyslaw Piotrowicz

Os agradecimentos de apoio incalculável vão para a equipa do Imagic,

especialmente: Mike Pearson - Produtor
Tony Miranda - Testador Principal

Agradecimentos:

Para todos que nos ajudaram durante o desenvolvimento do jogo.

Agradecimentos muito especiais para:

Krzysztof Janicki, Brian Thomas, Dorota Sotek, Renata Grabowska, Tomasz Wilewski, Lech Lukasiuk, Rafal Milewski e equipa Multiplayer do Torum Quake Club Arena.

Ewa Zabarylo e Winnie the Pooh.
Olaf e Eryk Popkiewicz, Maciej Wrzesinski.

Dariusz Zarzyck, Zaneta Platek, Mariusz Babski e Jacek Wojcik.

Wanda, Zbigniew e Tomek Piotrowicz, Zbigniew & Marcin Ziemka, a Flying Bridge, Rafal Sobolewski.

Tomek Sychowicz, Gosia, Ewa, Marzena, Jacek, Michal, Leszek, Alek, Piotrek, Misiek, Kuba, Radek e toda a equipa da Mirage Media.

Becky Walker, for moral support and guidance (including on the sleep and slim diet).
Herr Dam, "HD Interactive Kupper Hallo", Bacom, Gert, Rob..and of course His Royal Highness Martijn Draaisma.