Indice

Introducción 2

Primeros pasos 3
Instalación del juego, apertura de una cuenta e introducción del nombre de guerrero

Comunidad 5
Noticias, explorador, foros, chat y correo electrónico

Preguntas más frecuentes 10
Respuestas a las preguntas básicas sobre el funcionamiento del juego

Control y mando 14
Pantalla de navegación, controles del juego, circuito de mando y elementos de comunicación por voz

Equipo 22
Armadura, armas, unidades, vehículos y resto del equipo.

Cómo jugar 34
Misiones de adiestramiento, tipos de partidas multijugadores y partidas de robot

Cómo iniciar una partida 37
Configuración del servidor, opciones de administración y voto

Configuración 40
Personalización de los gráficos, vídeo, sonido, controles y desarrollo del juego

Ficha técnica 43

¿Eres nuevo? Echa un vistazo a las preguntas más frecuentes.

Introducción

Estamos en el siglo 40. En la frontera más salvaje del universo humano, multitud de tribus bárbaras compiten por la colonización de nuevos mundos. Los guerreros tribales luchan con sus potentes armaduras, confiando en su pericia y buscando la gloria.

Ahora, las hordas BioDerm han invadido el espacio tribal. A pesar de que las tribus se jactan de poseer los mejores guerreros que haya visto la humanidad, ignoran que se enfrentan a una raza modificada genéticamente, que ha nacido y vivido para luchar. La batalla es gloriosa y la frontera está al rojo vivo con un nuevo tipo de guerra.

Principales facciones

ÁGUILA SANGRIENTA (BLOOD EAGLE)
Los miembros de águila sangrienta dicen descender de los caballeros imperiales que llegaron hace siglos para pacificar a las tribus. Su filosofía es simple y brutal: eliminar al enemigo cueste lo que cueste.

ESPADA DE DIAMANTE (DIAMOND SWORD)
Apodados «los rastreadores de las arenas», los meditabundos miembros de Espada de diamante inventan nuevas e innovadoras estrategias. Dicen que la mente es el arma más potente y siguen los dictados de su enigmático maestro.

HERALDOS DEL FÉNIX (HARBINGERS OF PHOENIX)
Los elitistas Heraldos, a quienes antes se conocía como los Hijos del Fénix, creen inminente el retorno del Fénix sagrado y han emprendido una campaña para unir a todas las tribus bajo su estandarte.

LOBO ESTRELLA (STARWOLF)
Esta tribu llegó a ser la más extensa de todas, pero el primer ataque perpetrado por las hordas los ha erradicado casi por completo. El tiempo dirá si consiguen sobrevivir.

LAS HORDAS BIODERM (THE BIODERM HORDES)
Estos soldados esclavos, creados de forma artificial, sirvieron al mismo imperio contra el que ahora mantienen una lucha sangrienta. Las hordas BioDerm quieren romper el equilibrio mediante la adquisición de la riqueza de la frontera tribal.

Primeros pasos

Instalación del juego

Al insertar el CD en la unidad de CD-ROM, aparecerá la pantalla de autoarranque. Pulsa Instalar (INSTALL) para iniciar la instalación y sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla. Cuando finalice la instalación, aparecerán dos accesos directos, uno en el escritorio y otro en la barra de tareas. Con las opciones de partida individual de Tribes 2 (T2 Solo) y partida LAN (LAN Play) accederás a las partidas para un solo jugador y a las partidas en red de área local, respectivamente. Pulsa la opción de jugar en línea a Tribes 2 (T2 Online Play) para ir a las pantallas de registro y competir así en línea contra otros jugadores.

Registro de tu cuenta

Al iniciar TRIBES 2 por primera vez, pulsa el botón CREATE ACCOUNT para crear una cuenta. El programa abrirá un formulario que contiene los siguientes campos:

- Nombre de usuario
- Nombre del guerrero
- Contraseña
- Confirmar contraseña
- Número clave del CD (está en la parte trasera de la caja del CD)
- Dirección de correo electrónico

Nota: para abrir una cuenta, tienes que tener al menos 13 años de edad. Cuando hayas introducido la información necesaria, pulsa Enviar (SUBMIT) para enviarla a los servidores de registro y crear tu cuenta de TRIBES 2. Si posteriormente deseas cambiar tus datos (en caso de que cambies la dirección de correo electrónico, por ejemplo), pulsa el botón para actualizar (UPDATE), que aparece cuando entras. Podrás introducir cualquier información nueva que te parezca oportuna.

Cómo entrar

Cada vez que entres en TRIBES 2, aparecerá un cuadro de diálogo donde tendrás que introducir el nombre de usuario y la contraseña. Si ya dispones de una cuenta, introduce tus datos y pulsa el botón para entrar en el juego (LOG IN). Puedes indicar a tu ordenador que recuerde tu contraseña y nombre de usuario para que este paso se realice de forma automática. No es necesario identificarse si se trata de una partida en LAN (red de área local) que haya iniciado otro jugador, ni tampoco si son misiones de un solo jugador. Sin embargo, sí deberás hacerlo para jugar en Internet.

El menú principal (Launch Menu)

El menú principal es tu portal a TRIBES 2. Pulsa la barra de lanzamiento (Launch), situada en la parte inferior izquierda, para acceder al menú o selecciona uno de los botones que se encuentran en la parte inferior. Cuando hayas seleccionado una opción, aparecerán en pantalla más opciones mediante pestañas, botones y menús desplegables. Siempre que salgas de una partida, volverás al menú del programa de lanzamiento (Launch Menu). Cierra las pantallas que hayas abierto pulsando sobre el símbolo Cerrar (Close) en la esquina superior derecha. La barra del programa de lanzamiento te permite volver a abrir las pantallas que has cerrado.

Si estás jugando en el modo de un solo jugador o en una red de área local: irás automáticamente a la pantalla de información de la primera misión de adiestramiento (pág. 34), donde sólo están disponibles las carpetas de las partidas de adiestramiento (Training) y Red de área local (LAN). Si participas en una partida de adiestramiento la campaña determina al guerrero. Las partidas en red de área local, sin embargo, funcionan como las partidas en Internet, por lo que puedes personalizar a tu guerrero en la opción Configuración del guerrero (Warrior Setup).

Si estás jugando en línea: accederás a las diferentes características de la comunidad virtual: juegos, noticias, foros, correo electrónico, Chat y explorador (consulta las págs. 5 - 9). La pantalla de PARTIDA (GAME) contiene tres pestañas:

- **Unirte a la partida (Join Game):** muestra los servidores en los que actualmente se están jugando partidas, así como toda la información sobre ellas (consulta las págs. 36 - 37).
- **Crear una partida (Host Game):** permite configurar tu propio servidor para hacer de anfitrión de una partida de TRIBES 2.
- **Configuración del guerrero (Warrior Setup):** te permite elegir el aspecto de tu guerrero y los efectos sonoros de la partida.

Las siguientes opciones están disponibles en el menú de las partidas de un solo jugador y de red de área local, así como en las de Internet:

- **Grabaciones (Recordings):** graba tu partida para jugar en otro momento.
- **Configuraciones (Settings):** ajusta la configuración del hardware y del programa a tu gusto (consulta la pág. 40).
- **Salir (Quit):** abandona la partida de TRIBES 2.

Configuración del guerrero (Warrior Setup)

Elige un nombre principal de guerrero: escribe tu nombre de identificación principal en el juego. Sólo puedes registrar un nombre principal, que se te

asigna exclusivamente a ti y que nadie más puede utilizar. Puedes cambiarlo en cualquier momento, pero ten en cuenta que el nombre principal que dejes quedará accesible para otros jugadores.

Puedes tener hasta cinco apodos, los cuales no son exclusivos, pero aparecen en colores diferentes durante la partida. Puedes cambiar de apodo en cualquier momento. Cuando comiences una partida, el último apodo que hayas utilizado será el predeterminado.

Elige tu apariencia: selecciona una piel (skin) que determinará la especie a la que perteneces y, si eres humano, tu sexo y alianza tribal. Así eliges el aspecto que tendrás ante otros jugadores durante los combates de Tribes 2. Puedes adoptar una piel diferente por cada uno de los nombres con los que juegues.

Selecciona la voz: dispones de diferentes posibilidades de voz, dependiendo de cómo sea tu personaje. La voz que selecciones se oirá siempre que selecciones la opción Comunicación por voz (Voice Bind) (pág. 17). Cada voz transmite una personalidad diferente. Pulsa el icono del altavoz para escuchar muestras de la voz seleccionada y elige la que más te guste. Cuando hayas acabado, pulsa sobre otra pestaña para Unirte (Join) o Crear (Host) una partida.

Comunidad

Explorador (Browser)

El explorador es la piedra angular de la comunidad web de tribus (Tribes Web Community). Utilízalo para buscar jugadores o tribus completas de TRIBES 2. Los jugadores y las tribus pueden publicar datos sobre sí mismos, como por ejemplo, vínculos a páginas web ajenas al juego. Si eres el administrador de una tribu, el explorador te ofrece otras opciones.

EXPLORADOR

Página del guerrero (Warrior Page)

Cuando abres una cuenta, TRIBES 2 elabora una página del guerrero con tus datos de registro. Si más tarde quieres actualizar la página, podrás acceder a ella a través de tu página de la tribu (Tribe Page) o pulsando el botón Modificar (EDIT) en tu página del guerrero.

Página de la tribu (Tribe Page)

Revisa las tribus ya existentes o pulsa el botón Crear una tribu (CREATE TRIBE) en la pantalla del explorador e introduce los datos de la tribu. La página de la tribu funciona como foro de reclutamiento y lugar de encuentro para la tribu. Puedes publicar vínculos con extensión .html que conduzcan a páginas ajenas al juego. Al pulsar sobre dichos vínculos, se activará el explorador de Internet que tengas configurado como predeterminado en tu ordenador.

Cómo utilizar el explorador (Browser)

Búsqueda de guerreros

Supongamos que quieres buscar a un jugador en particular. En la pantalla del explorador, pulsa Buscar guerrero (WARRIOR SEARCH). Introduce el nombre, o parte del nombre, del guerrero al que quieras localizar y pulsa Ir (GO). La información disponible aparecerá en una carpeta en la pantalla del explorador. Podrás consultar el historial del guerrero, su afiliación tribal y cualquier otra información registrada en su página del guerrero. Si tu búsqueda localiza diferentes guerreros, aparecerá una lista: selecciona aquellos guerreros de los que desees obtener información. Para desplazarte de uno a otro, pulsa en sus fichas. Para cerrar una pestaña, pulsa el cuadro pequeño situado en la esquina superior derecha.
¿Y después qué? Cuando tengas los datos del guerrero, puedes enviar un mensaje electrónico a su dirección de TRIBES 2 pulsando Enviar mensaje (SEND E-MAIL), o también puedes añadirlo a tu lista de amigos. Consulta la Lista de amigos (ver en Buddy List, pág. 37).

Búsqueda de tribus

Funciona igual que la búsqueda de guerreros. Pulsa el botón Buscar tribu (TRIBE SEARCH) e introduce el nombre o identificación de la tribu que busques. También en este caso los resultados aparecen en pestañas en la ventana del explorador.
¿Qué hago después? Cuando encuentres la tribu, podrás averiguar si está reclutando miembros, consultar su lista de guerreros o enviar un mensaje electrónico a cualquiera de ellos. Si eres uno de los administradores de esa

tribu, también podrás expulsar a un jugador del equipo o cambiarle el rango. Para enviar un mensaje a algún guerrero de una tribu, selecciona su nombre en la lista y pulsa el botón Enviar mensaje al jugador (E-MAIL PLAYER). Aparecerá la ventana del correo electrónico (ver en pág. 8 más detalles sobre los mensajes).

Charlas (Chat)

TRIBES 2 cuenta con un sistema estándar integrado para charlar por Internet. Puedes conectar con el chat y conversar con otros jugadores.

Cómo entrar

Todas las charlas se desarrollan en «canales» (channels). Para participar en una charla, selecciona Chat en el menú de lanzamiento (Launch Menu) o el botón correspondiente que hay en pantalla. A continuación, pulsa Lista de canales (CHANNEL LIST), donde puedes seleccionar un canal de la lista que aparece o escribir el nombre de un canal nuevo que se creará de forma automática. Aparecerá una pestaña para el nuevo canal. Los nombres de los jugadores que actualmente se encuentran en la sala aparecen a la derecha de la pantalla. El creador de un canal puede utilizar las Opciones del canal (CHANNEL OPTIONS) para definir parámetros relacionados con moderadores, temas y demás.

CHAT

Puedes estar en varios canales al mismo tiempo, pero sólo podrás ver lo que ocurre en ellos de forma individual. Si te encuentras en varios canales, cada uno tendrá una pestaña. El canal en el que estás actualmente aparecerá resaltado. Si quieres ir a otro canal, vuelve a la Lista de canales (Channels List) para elegir allí el canal al que deseas ir o selecciona una de las pestañas que hay en pantalla. Para enviar un mensaje dentro del canal en el que estás, sólo tienes que escribirlo y pulsar INTRO. Cuando quieras salir del canal, pulsa el botón Cerrar (Close) en la parte superior derecha de la pantalla de Chat.

Correo electrónico

Al correo electrónico se accede desde el menú o el botón de acceso directo. El sistema de correo de TRIBES 2 funciona exactamente igual que cualquier otro programa de correo, excepto que sólo funciona con las direcciones registradas de la comunidad TRIBES. Puedes enviar mensajes a todos los miembros de tu tribu. Para ello, pulsa Nuevo correo electrónico (NEW E-MAIL) y pulsa los botones Para (TO) o Circuito de mando (CC) para acceder a la Lista de control (List Control). Esta lista te permite dar con otros jugadores y añadirlos a tu Lista de amigos (Buddy List).
Por último, el correo de TRIBES 2 te permite bloquear a otros jugadores, de modo que éstos no puedan enviarte mensajes. Para ello, pulsa el botón Bloquear remitente (BLOCK SENDER) e introduce el nombre del jugador que desees bloquear. Los jugadores bloqueados aparecen en la lista de bloqueados (Block List), que puedes modificar en cualquier momento pulsando el botón Lista de bloqueados (BLOCK LIST) y borrando al jugador cuyos mensajes ya quieres recibir.

Foros (Forums)

A los foros se accede desde el menú principal. Cuando aparezca la ventana de foros, pulsa sobre cualquiera de los encabezamientos de la lista de temas (Topic List) para seleccionar uno. Dentro de cada cadena de mensajes, utiliza las teclas cursor o la rueda del ratón para desplazarte por los encabezamientos de la parte superior de la pantalla. El contenido del mensaje seleccionado aparece en la parte inferior de la pantalla.
Para responder a un mensaje del foro, pulsa Responder (REPLY) y escribe el mensaje en la pantalla que aparece a continuación. Para iniciar un tema nuevo, vuelve a la Página de temas (Topic Page) y pulsa Tema nuevo (NEW TOPIC). Para tener lista tu pantalla ante nuevos envíos, pulsa Actualizar (REFRESH).

FOROS

Noticias (NEWS)

La página de Noticias (News) aporta a la comunidad nuevos temas sugeridos por diferentes grupos, jugadores, medios de comunicación y los mismos desarrolladores. Haz clic en Aportar noticias (SUBMIT NEWS) si tienes alguna novedad que contar a la comunidad, ya sea un acontecimiento o un anuncio. Las noticias no aparecerán hasta que hayan sido aprobadas por el Comité de prensa. Haz clic sobre los titulares, a la izquierda de la pantalla, para ver cualquier artículo o utiliza la barra de desplazamiento que hay a la derecha. Por último, el Menú de enlaces de páginas Web (Web Links menu) te permite visitar diferentes páginas de Internet sobre TRIBES, como por ejemplo www.tribes2.com, la página oficial de TRIBES 2.

Preguntas más frecuentes (Newblood FAQ)

¿Cómo puedo aprender a jugar?

Juega con la campaña de adiestramiento (Training Campaign) u organiza una partida en Red de área local (LAN) contra robots controlados por el sistema (AI). Si juegas en línea, pide consejo en los foros de la comunidad respecto a las tácticas y al juego en equipo.

¿Cómo me muevo?

Utiliza las teclas predeterminadas ESDF para correr (ver pág. 16 para controles predeterminados). Para avanzar más deprisa, combina la carrera con el uso de tus reactores. Pulsa el botón Saltar (Jump) justo antes de recibir el impulso de los reactores y conseguirás recorrer una distancia mayor. Puedes ir botando, o salir impulsado hacia arriba con el reactor y luego avanzar para ganar altitud. El ratón controla la dirección hacia la que te diriges. Cuando vayas cuesta abajo, mantén pulsada la barra espaciadora para deslizarte a mayor velocidad. Si lo haces bien, mejorarás considerablemente tu movilidad.

Salta al interior de los vehículos con el impulso de los reactores. Los controles del vehículo funcionan igual que el movimiento por tierra, pero el control del reactor acciona los propulsores. Para salir de un vehículo, salta (la tecla de salto predeterminada es la barra espaciadora). NOTA: si llevas unidades grandes te impedirán acceder a las cabinas de los vehículos.

¿Cómo disparo?

Los iconos de la parte derecha de la pantalla muestran tus armas. El número que hay junto al icono indica la munición del arma. Pulsa las teclas numéricas o la W hasta que veas un arma que esté lista. Por ejemplo, si pulsas 1, saldrá el arma que encabece los iconos. Dispara con el botón izquierdo del ratón y apunta con la cruz filar, pero ten en cuenta que has de dirigir el disparo.

Conoce tus armas. La Ametralladora es recomendable para ataques de corto alcance porque sus disparos se desvían a mayor distancia. El mortero de fusión (Fusion Mortar) es más eficaz si otra persona utiliza una guía láser para destacar el objetivo. Varias armas ocasionan daños mediante aspersión; ¡si no pones cuidado, puedes provocar tu propia muerte con ellas!

Finalmente, recuerda que alcanzar al enemigo en pleno vuelo es complicado. Es mejor que saltes sobre él y lo ataques cuando llegue al suelo, o que cuando descienda, dispares justo bajo sus pies con un arma de daño mediante aspersión.

¿Dónde puedo conseguir armas y equipo nuevo?

PANTALLA DE INVENTARIO

Para preseleccionar el equipo, pulsa la tecla Intro del teclado numérico y elige el material en el inventario que aparece en la pantalla. Puedes guardar hasta veinte configuraciones favoritas diferentes. Siempre comienzas y «resurges» con una armadura ligera y el equipo predeterminado, así que tendrás que utilizar una estación de inventario para pertrecharte con otra configuración.

El siguiente paso es encontrar la estación de inventario (Inventory Station) de tu equipo. Consulta la página 32 para ver cómo es. Cuando pases por ella, recibirás la configuración que en ese momento esté seleccionada en tu pantalla de inventario. Nota: debes establecer la configuración antes de entrar en la plataforma. ¡No puedes seleccionar equipo mientras estés en la plataforma!

Recuerda que para algunas configuraciones hay una serie de requisitos. Por ejemplo, el fusil láser (Laser Rifle) solamente puede llevarse con armadura ligera (Scout armor) y una unidad de energía (Energy pack). El mortero de fusión (Fusion Mortar) sólo puede llevarse con armadura pesada (Juggernaut armor). Con la armadura ligera (Scout armor) se pueden llevar tres armas, con la armadura media (Assault armor), un total de cuatro armas y con la armadura pesada (Juggernaut armor), un máximo de cinco.

¿Cómo reparo el material?

Utiliza la unidad de reparación (Repair Pack). El maletín de salud (Health Kit) y el parche de salud (Health Patch) te pueden curar única y exclusivamente a ti. Para usar el maletín, pulsa Q. El parche es de un solo uso y funciona al pasar por encima de él durante la partida. Con la unidad de reparación te conviertes en un médico. Al igual que las demás unidades, se activa cuando pulsas R. Puedes repararte a ti mismo, a tus compañeros de equipo o incluso el equipo dañado. Su alcance es muy corto, así que acércate bastante al «paciente». Si no hay tal «paciente» en el radio de alcance, tú mismo quedarás curado.

¿Cómo se usan las unidades?

Para desplegar o activar una unidad, pulsa R. Las unidades de munición y energía siempre están activadas.

¿Cómo despliego el equipo? (como las torretas, estaciones, cámaras, etc.).

Pulsa R y mira hacia abajo, delante de ti. El objeto quedará colocado en el lugar al que apunte la cruz filar. Si aparece un mensaje de error, puede que estés mirando algo, por ejemplo un muro, que está demasiado cerca o demasiado lejos. Además, no es posible colocar material sobre otros objetos, tales como vehículos o estaciones de inventario. Sólo puedes llevar un objeto para desplegar, así que si piensas realizar un despliegue llamativo, vas a tener que hacer varios viajes a la estación de inventario.

¿Cómo se utilizan las minas y las granadas?

Para poner una mina, pulsa "B", para lanzar una granada, pulsa “G”. Cuanto más tiempo mantengas pulsada la tecla, más lejano será el lanzamiento.

¿Dónde se encuentra la base enemiga?

Un punto guía rojo que aparece en tu brújula indica la situación de la base enemiga en todos los mapas. En la pantalla de navegación, los puntos guía son triángulos pequeños.

¿Cómo puedo establecer mi propio punto guía?

Pulsa C para ir al circuito de mando (Command Circuit). Pulsa el botón derecho del ratón en cualquier punto del mapa y elige Fijar punto guía (SET WAYPOINT). Cuando regreses a la pantalla de juego (pulsando C de nuevo), la pantalla de navegación mostrará el punto de guía recién creado.

¿Qué es un servidor?

Un servidor es un ordenador que actúa como mensajero de todos los jugadores de la partida, enviando posiciones y estadísticas y coordinando los sucesos del juego. Cuando te unes a una partida concreta, te estás conectando a un servidor que reparte los datos entre ti y los demás jugadores.

¿Qué significa desfase y pérdida de lote de información (Packet Loss)?

Ping es el tiempo que tarda la información en ir desde tu ordenador hasta el servidor y regresar de nuevo, y determina el desfase (lag). Cuanto más bajo sea el ping, menos desfase habrá y más suave será el desarrollo del juego. La pérdida de lote de información (Packet Loss) ocurre cuando diversos factores disminuyen la velocidad de la información en su trayecto por Internet, lo cual puede llegar a retrasar la aplicación de tus acciones y hacer que el juego vaya a trompicones.

¿Qué hace falta para formar un buen equipo?

Conocer los objetivos de la partida. Ya sea en Capturar la bandera (Capture the Flag (CTF)) o en Asedio (Siege), cada partida de TRIBES 2 tiene sus propios objetivos; asegúrate de tener claro cuáles son. En la pantalla de carga de partidas (Loading Screen) encontrarás las instrucciones de las misiones.
Organizaos; los compañeros del equipo os tenéis que coordinar. Elegid un comandante y acatad las órdenes, nada de ir cada uno por su lado. Un equipo bien coordinado funciona mejor que uno descontrolado.
Adoptad un papel. TRIBES 2 es un juego en equipo, así que tu participación será más eficaz si asumes tu papel dentro del equipo. ¿Qué papel deseas representar? ¿El de médico? Entonces hazte con una unidad de reparación. ¿El de francotirador? Equípate con un rifle láser y una unidad de energía. ¿Prefieres formar parte de la defensa de la base? Pues coge la armadura pesada y coloca torretas. ¿Que quieres ser piloto? Necesitas un vehículo. Comunica siempre al equipo lo que estás haciendo y pregunta a tu comandante si necesita que cubras algún puesto en particular.
Comunicaos. Utiliza los Mensajes de voz (Voice Binds) y el Micrófono (Microphone Communication) para seguir en contacto con tu equipo. Recuerda: ¡la comunicación es fundamental para jugar en equipo!
Usad material desplegable. Coloca torretas para defender tu base o rodear la del enemigo. Vigila los movimientos del enemigo con los sensores. Coloca las minas de forma efectiva. Coloca una estación de inventario o una base de avanzada más cerca de la zona de acción.

Control y mando

Pantalla de navegación

1. **Contador de energía (Energy Meter):** controla la energía disponible para dar potencia a los reactores y a las armas de energía. Una señal térmica del contador muestra las probabilidades de que los misiles vuelvan hacia ti. El nivel de energía aparece en azul y la señal térmica en rojo.
2. **Contador de salud (Health Meter):** indica cuánta vida te queda; cuando el nivel de salud desciende a cero, mueres.
3. **Brújula:** te muestra tu orientación. En el centro está el indicador del sensor de aviso, que parpadea en rojo cuando un sensor enemigo te haya detectado. Por último, el temporizador muestra el tiempo que queda de combate o realiza la cuenta atrás del mismo.
4. **Iconos de las armas:** muestran las armas y la munición que te quedan.
5. **Icono de la granada:** indica el número de granadas que tienes.

6. **Icono de la mina:** indica el número de minas que tienes.
7. **Icono del maletín de salud:** indica el número de maletines de salud que tienes.
8. **Icono del radiofaro:** indica el número de radiofaros que tienes.
9. **Icono de las unidades:** muestra tu unidad actual.
10. **Ventana de charla (chat):** muestra la charla y los mensajes de voz de otros jugadores, así como los mensajes de muerte y las últimas órdenes dadas por tu equipo. Puede configurarse para mostrar cuatro, ocho o doce líneas. En las misiones de entrenamiento, esta ventana muestra tu objetivo actual.
11. **Ventana de puntuación:** muestra las puntuaciones individuales y por equipos.
12. **Retículo:** indica el lugar al que apunta el arma que estás utilizando y la munición que te queda.
13. **Punto guía:** te orienta hacia los objetivos de la misión, proporcionándote la dirección y la distancia en metros. No deben confundirse con los triángulos IFF (consulta el punto 15). Los puntos de guía son verdes a menos que apunten a bases enemigas. Si un punto guía queda fuera de tu campo de visión, aparece en el borde de la pantalla.
14. **Lista de órdenes (Command List):** en esta pantalla figura una lista con las órdenes emitidas por el equipo. Aparece sólo cuando está activado.
15. **Indicador aliado o enemigo (Indicador IFF):** es un sistema de identificación que coloca un triángulo encima de cualquier guerrero detectado por la red de sensores del equipo, ya sea de tu bando o del enemigo. Rojo: enemigo; verde: de tu bando.
16. **Icono de identificación de la radio (Radio ID Icon):** identifica a los miembros de tu equipo utilizando el micrófono.

Icono del desfase (lag) en la red: aparece en tu brújula si tu conexión falla debido a un desfase en el envío de información. Si pierdes totalmente la conexión, el icono deja de parpadear, lo cual indica que no puedes seguir jugando.

Controles predeterminados

ARMADURA

Avanzar = E
Retroceder = D
Paso a la izquierda = S
Paso a la derecha = F
Chat de tu equipo = Y
Chat global = U
Usar/Desplegar equipo de mochila = R
Usar maletín de reparación = Q
Tirar arma = Ctrl-W
Tirar unidad = Ctrl-R
Mirada libre = Z
Mensajes de voz = V

Disparar arma = Botón izq. del ratón
Reactor = Botón derecho del ratón
Saltar = Pulsar barra espaciadora
Lanzar granada = G
Colocar mina = B
Colocar radiofaro = H
Acercar/alejar zoom = A
Fijar zoom = T
Activar puntos guía personales = F6
Activar puntos guía de la misión = F7
Activar mandos = F8
Activar radiofaros = F9

P = Ajustar tamaño de la ventana de charla (Chat) (4, 8 ó 12 líneas)
Desplazarse por la ventana del chat = Re Pág / Av Pág
Deslizarse = Mantener pulsada la barra espaciadora

VEHÍCULO (se desplaza igual que la armadura, si no se indica lo contrario)

Entrar en vehículo = entrar en la estación de tripulación o de pasajeros
Bandazos = eje x del ratón
Salir del vehículo = barra espaciadora
Descender = eje y del ratón
Propulsores = botón derecho del ratón (si hay desplazamiento horizontal)
Reactores verticales = botón derecho del ratón (si no hay movimiento)

SELECCIÓN DE ARMAS (las ranuras siguen el orden de las armas dentro de cada combinación favorita)

Ranura del arma n.º 1 = 1
Ranura del arma n.º 2 = 2
Ranura del arma n.º 3 = 3
Ranura del arma n.º 4 = 4
Ranura del arma n.º 5 = 5

Guía láser = "L"
Arma de ciclo = rueda del ratón o "W"
Ranura del arma de vehículo n.º 1 = 1
Ranura del arma de vehículo n.º 2 = 2
Unidad de reparación (si la llevas) = R y después botón izquierdo del ratón

INVENTARIO

Activar y desactivar la pantalla de inventario = Intro en el teclado numérico
Número de tecla de acceso rápido favorita = el número del teclado numérico correspondiente al favorito
Número de tecla de acceso rápido favorita de 11 a 20 = CTRL + tecla del teclado numérico (por ejemplo, favorita 15 = CTRL + 5)

ÓRDENES

Aceptar orden actual. = Intro
Rechazar orden actual = Retroceso
Activar lista de órdenes = N
Subir por la lista = flecha arriba
Bajar por la lista = flecha abajo
Activar jugadores = 1 en el teclado num.
Activar táctico = 2 en el teclado num.
Activar apoyo = 3 en el teclado num.
Activar puntos guía = 4 en el teclado num.
Activar objetivos = 5 en el teclado num.
Activar cursor / mano / zoom = barra esp.
Activar / Desactivar texto = T
Activar / Desactivar cámara = B

Aceptar oden seleccionada.= Intro
Rechazar orden seleccionada = Retroceso
Orden cumplida = Mayús-C
Salir de lista de órdenes = Mayús-X
Activar circuito de mando = C
Aumentar zoom = A
Disminuir zoom = Z
Subir mapa = flecha arriba o E
Bajar mapa = flecha abajo o D
Colocar mapa a la izq. = flecha izq. o S
Colocar mapa a la der. = flecha der. o F
Centrar un objeto = Q
Activar pantalla del sensor = W

Menú de acceso directo al circuito de órdenes

Defender (objeto) = D
Atacar = A
Desplegar sensores= S
Reunirse = M
Crear punto guía = W
Desplegar torretas= T
Bombardear = B
Desplegar inventario = I
Activar canal de comunicación con micrófono = X
Silenciar radio y comunicación de voz y texto del vestíbulo.

OTROS

Consola = º
Abrir editor = Ctrl-E
Pantalla de puntuación = tabulador
Votar Sí = Insert
Votar NO = Supr
Captura de pantalla = tecla Impr pant
Volver al vestíbulo = Esc
Iniciar votación = desde el vestíbulo
Suicidio = Ctrl-K
Activar vista exterior = tabulador
Ayuda = F1
Mod. interfaz de nav. (GUIDE editor) = F12 (cuando el editor está abierto)
Modificar mapa = F11 (cuando el editor está abierto)

Mensajes de voz

Los mensajes de voz son mensajes previamente grabados que puedes utilizar para comunicarte con tu equipo. También incluyen provocaciones y frases de ánimo que puedes mandar al enemigo o a tus compañeros. Algunos mensajes se transmiten por radio y el destinatario puede escucharlos independientemente de cuál sea la distancia. Otros son meros gritos que sólo podrán escuchar los jugadores que se hallen cerca. Si deseas usar los mensajes de voz, pulsa V para que aparezca el menú de categorías. Después selecciona una categoría pulsando otra letra. Aparecerá un menú donde podrás elegir una frase. La mayoría de los mensajes de voz requieren una combinación de tres teclas (por ejemplo V + A + A para decir «¡Atacad!»). No obstante, las categorías Global y Personal (Self) con frecuencia requieren una combinación de cuatro teclas (por ejemplo V + S + A + A para decir «Estoy atacando»).

Charla durante la partida

La opción Charla (Chat) del juego te permite enviar mensajes de texto a otros jugadores. Pulsa Y para enviar un mensaje sólo a tu equipo y pulsa U para enviarlo a todos los jugadores (el chat "universal"). Después de escribir el mensaje, pulsa Intro para enviarlo.

Circuito de mando (Command Circuit)

El circuito de mando, abreviado como CC, es una característica permanente de todas las armaduras de las tribus. Proporciona una red de comunicación para que las tribus coordinen a sus miembros, les remitan órdenes y puntos guía, y utilicen objetos controlados por el equipo. La mayor parte del CC es un mapa visto desde arriba. La parte superior derecha de la pantalla muestra los iconos de la lista. Estos iconos proporcionan acceso a los menús de jugadores, al equipo y a los objetivos. Los iconos de la parte inferior derecha de la pantalla permiten al jugador ajustar la configuración del mapa del CC.

EL CIRCUITO DE MANDO

1. **Lista de compañeros (Teammate List):** enumera todos los guerreros de tu equipo.

2. **Lista de material táctico (Tactical Assets List):** enumera las torretas y vehículos.

3. **Lista de material táctico desplegado (Deployed Tactical Assets List):** enumera los objetos tácticos desplegados.

4. **Lista de material de apoyo (Support Assets List):** enumera las estaciones, sensores y generadores.

5. **Lista de material de apoyo desplegado (Deployed Support Assets List):** enumera los objetos de apoyo desplegados.

6. **Lista de puntos guía (Waypoint List):** enumera los puntos guía de ese momento.

7. **Lista de objetivos (Objectives List):** enumera los objetivos de ese momento.

8. **Cobertura del sensor:** activa una pantalla con la cobertura de la red del sensor.

9. **Desplazamiento por el mapa (Map Scrolling):** activa y desactiva el desplazamiento por el mapa, el cual puedes mover con el ratón (el cursor tiene forma de mano).

10. **Ampliación del mapa (Map Zoom):** amplía la parte del mapa que está seleccionada.

11. **Centrado del mapa (Map Centering):** centra el mapa respecto al objeto seleccionado.

12. **Texto del mapa (Map Text):** activa y desactiva las etiquetas de texto de los elementos del mapa.

13. **Activar la vista de la cámara (Activate Camera View):** activa la vista de la cámara sobre el objeto seleccionado en ese momento. Si no hay ningún objeto seleccionado, la cámara permanece estática.

Uso del circuito de mando (CC)

Pulsa C para que aparezca el circuito de mando. Para desplazarte por el mapa, pulsa las teclas cursor. También puedes pulsar el botón de desplazamiento por el mapa (Map Scrolling) y mover la imagen del mapa con el ratón (el icono del cursor es una mano).

Listas de categorías (Category Lists)

Las categorías que figuran en la esquina superior derecha del circuito de mando (CC) representan los objetivos y el material del equipo. Al abrir las listas, obtienes información sobre su contenido y puedes seleccionar a individuos o grupos, dar órdenes, o activar funciones como las vistas de la cámara. Para abrir una lista, pulsa el icono de su categoría o sobre el encabezamiento. Cuando la lista se abre, el contenido aparece en el mapa. El material del equipo desaparece cuando se cierra la lista.

Selecciona los elementos de la lista pulsando sobre su nombre o seleccionándolos en el mapa con el botón izquierdo del ratón. Cuando tengas seleccionado un elemento, puedes dar órdenes y fijar puntos guía. Si quieres anular la selección, pulsa de nuevo sobre el nombre del elemento. Cuando seleccionas un elemento del mapa, se cancelan todas las demás selecciones.

Cómo se dan órdenes

Para dar una orden a un compañero de equipo, pulsa el botón derecho sobre su nombre en el Circuito de mando (CC). Selecciona la orden en el menú desplegable y después pulsa el botón izquierdo sobre el objetivo que quieres que el jugador realice. **EJEMPLO:** si quieres que uno de los jugadores repare un generador averiado, selecciónalo de la lista del circuito de mando. Después pulsa el botón derecho sobre el generador y selecciona la opción Reparar (Repair) del menú que aparece en pantalla. Selecciona varios jugadores arrastrando un recuadro sobre ellos o seleccionando varios nombres al tiempo que mantienes pulsada la tecla Mayús. A continuación, da órdenes como si se tratara de un solo guerrero.

Para dar una orden a todo el equipo, haz clic con el botón derecho sobre el objetivo en el mapa de órdenes y selecciona una de las órdenes disponibles.

Cómo se fijan los puntos guía

Si quieres fijar un punto guía para un jugador, selecciona al jugador en el mapa o en la lista de jugadores y pulsa el botón derecho sobre el lugar donde desees el punto guía. En el menú desplegable que aparece, selecciona Crear punto guía (Create Waypoint) o pulsa W. Si estableces varios puntos guía para un jugador, aparecerán todos en la pantalla de navegación (HUD) del jugador. Para borrar los puntos guía, pulsa el botón derecho sobre ellos en el menú del punto guía del circuito de mando (Command Circuit Waypoint) y selecciona Borrar punto guía (Delete Waypoint).

Control de las torretas

Toma el control de la torreta seleccionada pulsando el icono situado junto a su nombre en la lista de material táctico (Tactical Assets). Si la torreta ya está controlada por otro jugador, el icono indica que la torreta no está disponible. Cuando controlas una torreta, la vista cambia a la de un artillero en su interior. Para volver al circuito de mando (CC), pulsa la tecla Esc.

Control de cámaras

Para controlar a un compañero o a un objeto con la vista de la cámara, selecciónalo y pulsa el botón Vista de la cámara (Camera View). La ventana de la cámara mostrará el objeto seleccionado. Si el objeto está en movimiento, el botón Centrado del mapa (Map Centering) ordena a la cámara que siga al objeto. Por ejemplo, si deseas seguir con la cámara a un compañero en un caza Shrike, selecciónalo en el circuito de mando (CC) y activa la vista de la cámara. Utiliza el ratón para cambiar el ángulo de la cámara. Controla otras cámaras desde el circuito de mando del mismo modo que controlarías otras piezas de material del equipo, como por ejemplo las torretas.

Cómo se aceptan órdenes

Cuando se da una orden, ésta aparece en la lista de órdenes (Command List) del jugador y aparece un punto guía en su pantalla de navegación

(HUD). Si el guerrero no acepta la orden, el punto guía desaparece. Sin embargo, sigue disponible para todo aquel que acepte la orden. Para rechazar una orden, pulsa la tecla de RETROCESO o haz caso omiso. Para aceptar una orden, pulsa INTRO antes de que desaparezca.
Pulsa N para ver la lista de órdenes en la pantalla de navegación (HUD) o en el circuito de mando (CC). Esta lista recoge las diez últimas órdenes. Para aceptar una orden de la lista, utiliza las teclas cursor para llegar hasta la orden y pulsa INTRO para aceptarla (o RETROCESO para rechazarla). Entonces aparecerá el punto guía para tu nuevo objetivo.

Comunicación por radio

TRIBES 2 admite comunicación por voz en tiempo real. Para usar esta opción, necesitas unos auriculares y un micrófono. La comunicación por radio se logra mediante canales y sólo es posible entre miembros de un mismo equipo. TRIBES 2 sólo utiliza dos canales, lo cual significa que únicamente dos personas pueden transmitir mensajes al mismo tiempo. Cuando un jugador habla o intenta hablar, su nombre aparece en la vista de la pantalla de navegación (HUD). Si aparece un icono verde junto al nombre del jugador, puedes escucharlo, porque ha encontrado un canal libre. Si el icono es rojo, el jugador ha intentado hablar, pero los canales ya estaban ocupados.

Cómo activar y desactivar el silenciado de voces por radio

La primera vez que juegas con TRIBES 2, todos los jugadores están en el modo silenciado (Muted), lo cual significa que no puedes recibir mensajes de radio de nadie. Para escuchar a un compañero, pulsa la opción Configuraciones (Settings) en el menú de lanzamiento (Launch menu), haz clic en la pestaña de Sonido (SOUND) y pulsa la opción Activar micrófono (ENABLE MICROPHONE). A continuación, abre la pestaña de Configuración de la partida (Game Settings). Encontrarás tres interruptores de radio activados. Encontrarás más información sobre ellos en la página 41/42.

Para dar voz a un jugador de forma manual, accede a la Lista de jugadores (Player List) en la parte inferior izquierda de la pantalla del vestíbulo, haz clic con el botón derecho sobre el nombre elegido y selecciona Activar voz (UNMUTE). De esta forma el jugador podrá comunicarse contigo. Para silenciar a un jugador sólo tienes que seguir los mismos pasos y, al final, seleccionar Silenciar (MUTE). También puedes silenciar los mensajes de voz y los mensajes de texto de otros jugadores. Los nombres de los jugadores silenciados aparecerán en la lista de jugadores de color gris oscuro. Una columna de la lista de jugadores te indica si otro jugador te ha silenciado a ti.

El silenciado se mantiene a menos que se cambie la configuración. Es decir, si silencias al jugador X el lunes, cuando vuelvas a jugar el viernes el jugador seguirá en ese estado.

Equipo

Armadura

Las armaduras de gran potencia son indispensables en las guerras tribales: proporcionan movilidad, protección y potencia de disparo. Cuanto más pesada es la armadura, mayor es su resistencia y mayor número de armas y munición soporta, pero esto repercute en la velocidad y la agilidad.

ARMADURA LIGERA (SCOUT-CLASS ARMOR)

Protección: baja
Movilidad: alta
Capacidad de armas: 3 armas primarias
Capacidades especiales: única clase de armadura que puede llevar el fusil láser (Laser Rifle). Permite pilotar vehículos.
Limitaciones: no puede llevar ninguno de los siguientes elementos, mortero de fusión (Fusion Mortar), lanzamisiles (Missile Launcher), unidad de inventario (Inventory Pack), torreta ventosa (Spider Clamp Turret), torreta pincho (Landspike Turret), unidades de cañón de torreta base (Base Turret Barrel Packs).

ARMADURA MEDIA (ASSAULT-CLASS ARMOR)

Protección: moderada
Movilidad: moderada
Capacidad de armas: 4 armas primarias
Capacidades especiales: permite pilotar todos los vehículos, excepto el de ciclo gravitatorio (Grav Cycle).
Limitaciones: no puede llevar el mortero de fusión (Fusion Mortar) ni el fusil láser (Laser Rifle).

ARMADURA PESADA (JUGGERNAUT-CLASS ARMOR)

Protección: alta
Movilidad: baja
Capacidad de armas: 5 armas primarias
Capacidades especiales: única armadura capaz de transportar el mortero de fusión (Fusion Mortar).
Limitaciones: no permite pilotar vehículos ni llevar el rifle láser (Laser Rifle).

Armas primarias

BLASTER

Esta carabina de pulsos de energía es el arma estándar de las tribus.
Munición: ilimitada. Se carga con la energía de la armadura.
Ventajas: gran rapidez de disparo y alcance largo; no se ven afectados por el agua, ignoran la unidad de escudo (Shield Pack) y rebotan en las distancias cortas.
Desventajas: daño mínimo; el uso de energía puede afectar a la movilidad.

AMETRALLADORA

Esta arma proyecta una nube de microflechas explosivas que destruyen el objetivo en un abrir y cerrar de ojos.
Munición: limitada. Se carga con la energía de la armadura.
Ventajas: gran rapidez de disparo y daño considerable a corto alcance; afecta a un área cónica.
Desventajas: ineficaz a largo alcance, pequeño intervalo entre la activación del gatillo y el lanzamiento de proyectiles.

PISTOLA DE FLUJO DE ELECTRONES, ELF (ELECTRON FLUX PROJECTOR)

La ELF es un arma de energía de corto alcance.
Munición: ilimitada. Se carga con la energía de la armadura.
Ventajas: absorbe las reservas de energía del objetivo y de sus escudos, obstaculizando su movilidad.
Desventajas: provoca pocos daños, agota la energía del usuario y resulta totalmente ineficaz bajo el agua.

MORTERO DE FUSIÓN (FUSION MORTAR)

Su capacidad de destrucción es inigualable.
Munición: limitada.
Ventajas: daño explosivo y fuego indirecto; puede combinarse con la guía láser de un compañero.
Desventajas: sólo puede usarse con armadura pesada; velocidad de disparo reducida.

LANZAGRANADAS (GRENADE LAUNCHER)

Proyecta las granadas a una distancia mucho mayor que la que alcanza un guerrero lanzándolas él mismo.
Munición: limitada.
Ventajas: daño explosivo y fuego indirecto; pueden rebotar en las esquinas y se pueden combinar con la guía láser.
Desventajas: dificultad para apuntar con precisión.

FUSIL LÁSER (LASER RIFLE)

Es un arma de francotirador mortífera.
Munición: ilimitada, se carga con la energía de la armadura.
Ventajas: daño notable (especialmente en disparos dirigidos a la cabeza del enemigo), velocidad instantánea de proyectil, alcance prácticamente ilimitado.
Desventajas: velocidad de disparo reducida, cada disparo agota totalmente la energía de la armadura y requiere una unidad de energía. El daño es equivalente a la energía utilizada (es decir, a menor energía, menor daño). Sólo se puede llevar con armadura ligera (Scout-class armor).

LANZAMISILES (MISSILE LAUNCHER)

Usado principalmente para atacar a los vehículos, esta arma dispara misiles a larga distancia.
Munición: limitada.
Ventajas: daño explosivo, largo alcance, puede perseguir al objetivo y usarse con guía láser.
Desventajas: tarda un tiempo en fijar el objetivo, velocidad de disparo reducida.

FUSIL DE PLASMA (PLASMA RIFLE)

Este arma dispara bolas de plasma recalentadas que explotan al impactar en el objetivo.
Munición: limitada.
Ventajas: daño explosivo, velocidad de disparo aceptable, atraviesa los escudos.
Desventajas: movimiento lento de proyectiles, no se puede usar bajo el agua.

LANZA DE CHOQUE (SHOCKLANCE)

Se trata de un arma únicamente útil para el combate cuerpo a cuerpo.
Munición: ilimitada. Se carga con la energía de la armadura.
Ventajas: daño importante si alcanza al objetivo por detrás.
Desventajas: sólo para combate cuerpo a cuerpo, poco eficaz en ataques frontales o laterales, ineficaz si se usa bajo el agua.

SPINFUSOR

También llamado «martillo de las tormentas», esta arma dispara cargas explosivas en forma de discos.
Munición: limitada.
Ventajas: daño explosivo, largo alcance, el disco rebota en el agua.
Desventajas: velocidad de disparo reducida.

GUÍA LÁSER (TARGETING LASER)

La guía láser no causa daños: su función consiste en localizar al enemigo para los compañeros de equipo que estén armados con lanzagranadas, lanzamisiles o morteros.

Armas Secundarias

GRANADA BÁSICA (BASIC GRENADE)

Carga explosiva lanzada con el brazo. Cada guerrero lleva seis granadas en su equipo estándar.

GRANADA DE CONMOCIÓN (CONCUSSION GRENADE)

No causa mucho daño, pero crea una onda expansiva que aleja a las víctimas del punto de detonación y puede despojarlas de sus armas y unidades.

GRANADA CON BENGALA (FLARE GRENADE)

Tienen una carga térmica de combustión lenta que proporciona luz. Suelen usarse para marcar un lugar o desviar misiles.

GRANADA CON DESTELLO (WHITEOUT GRENADE)
Granadas de mano que ciegan a los guerreros cercanos (compañeros o enemigos) que estén de frente respecto a la explosión. La duración de la ceguera depende de la proximidad al punto de detonación. Es ineficaz a más de 20 metros.

MINA (MINE)

Se pueden llevar hasta tres minas. Una vez colocada, la mina se hunde en el suelo y se activa sola. Más adelante, explota cuando algún guerrero o vehículo entra en su radio de detección.

Unidades de armadura

La elección de la unidad de armadura es decisiva para el papel que el guerrero desempeñará en el juego. Para activar o desactivar una unidad, pulsa R. No es necesario activar las unidades de munición ni de energía.

UNIDAD DE MUNICIÓN (AMMUNITION PACK)
Aumenta la capacidad de almacenamiento de todas tus armas de munición limitada. No afecta a la reserva de energía de tu armadura.

UNIDAD DE CAMUFLAJE (CLOAKING PACK)

Mientras está desactivada, distorsiona la señal de los sensores de pulsos, de modo que éstos no detectan al guerrero que la lleva. Cuando la unidad se activa, el personaje es, además, invisible (para las cámaras y para los jugadores). No afecta a los sensores de movimiento. Las torretas desplegables no pueden detectar a los guerreros que llevan puesta una unidad de camuflaje.

UNIDAD DE ENERGÍA (ENERGY PACK)

Incrementa el ritmo de reabastecimiento de energía, facilitando la movilidad de los propulsores y el uso de las armas que requieren energía. Es necesaria para poder utilizar el fusil láser.

REPARACIÓN (HEALTH PATCH)

La unidad de reparación te permite restaurar lentamente un objeto o jugador hasta su estado óptimo. Para reparar un objetivo, debe haber energía disponible y hay que estar cerca del objetivo. Para acceder al proyector de reparación de la unidad, pulsa la tecla R. Apúntalo hacia el objetivo y actívalo con el botón izquierdo del ratón. Si no apuntas a ningún objetivo, te curarás tú mismo.
Distorsionador de sensores

SENSOR JAMMER PACK

Si no está activada, esta unidad no tiene ninguna utilidad. Al activarla, se proyecta un campo de unos 30 metros de radio que hace que todos los jugadores que se encuentren en él sean invisibles ante toda observación mecánica (cámaras y sensores de pulso y de movimiento). Por tanto, las torretas NO dispararán a los jugadores que estén distorsionados, aunque los demás jugadores sí los podrán ver. NOTA: los triángulos IFF de color no aparecerán encima de nadie que se encuentre en el radio de distorsión del sensor, ¡así que mucho cuidado!

ESCUDO (SHIELD)

Al activarla, esta unidad te proporciona una protección total contra cualquier tipo de ataque salvo el blaster, el ELF y la lava. La protección se mantiene mientras haya energía disponible.

Unidades desplegables

El portador puede colocar estas unidades donde prefiera. Para colocar una unidad desplegable, apunta a una superficie lisa cercana a ti (excepto si son unidades de cañón, que sólo funcionan en torretas base) y pulsa R.

CAÑÓN DE TORRETA BASE (BASE TURRET BARREL)

Con esta unidad el guerrero puede cambiar el cañón de las torretas base para personalizar sus defensas. Por ejemplo, puedes combinar torretas antiaéreas con torretas de morteros. Cada tipo de cañón constituye una unidad diferente. Sólo las armaduras medias y pesadas pueden llevar esta unidad. Para obtener más información sobre las torretas base, consulta la página 33.

ESTACIÓN REMOTA DE INVENTARIO (REMOTE INVENTORY STATION)

Sólo las armaduras medias y pesadas pueden portar esta versión reducida de la estación de inventario base. En ella, los compañeros de equipo pueden conseguir cualquier elemento del inventario, excepto armaduras u otra estación remota de inventario.

SENSOR REMOTO DE MOVIMIENTO (REMOTE MONITOR SENSOR)

Este ingenio detecta el movimiento dentro de un radio determinado. No se puede distorsionar, pero un guerrero puede esquivarlo moviéndose con lentitud y sumo cuidado. Resulta especialmente eficaz para detectar enemigos camuflados.

SENSOR REMOTO DE PULSO (REMOTE PULSE SENSOR)

Como forma avanzada de radar, el sensor remoto de pulso proporciona datos a la red de sensores del equipo de la misma forma que lo hacen los sensores base. Mediante la expansión de tu red de sensores puedes incrementar el nivel de efectividad de las torretas.

TORRETA VENTOSA (SPIDER-CLAMP TURRET)

Esta torreta detecta el objetivo mediante un sensor de pulso. No es tan impresionante como la torreta pincho (Landspike Turret), pero puede colocarse sobre cualquier piedra o superficie de edificios: muros, techos y paredes exteriores (aunque no sobre tierra).

TORRETA PINCHO (LANDSPIKE TURRET)

Detecta al enemigo mediante un sensor de pulso. Tiene escudos más potentes y mayor potencia de disparo que la torreta ventosa (Spider Clamp Turret). Sólo puede colocarse en terreno firme, nunca sobre piedras ni estructuras artificiales.

CARGA DE UNIDAD REMOTA DE DETONACIÓN (REMOTE DETONATION SATCHEL PACK CHARGE)

Una vez colocado este potente explosivo, se puede detonar pulsando de nuevo R. La carga necesita unos segundos para activarse de nuevo tras la detonación.

Equipo para llevar en el cinturón

RADIOFARO (BEACON)

Este objeto emite señales a la pantalla de navegación (HUD) de tu equipo, facilitando así su ubicación. Puedes definir el radiofaro como “marcador” (marker) en vez de con estado de “ubicación” (targeting status) si pulsas inmediatamente H sin mover tu objetivo. Para utilizar un radiofaro, pulsa H.

CÁMARA DESPLEGABLE (DEPLOYABLE CAMERA)

Proporciona un vínculo visual con la red de sensores. No detecta a los guerreros camuflados. Para utilizarla, lánzala como si fuera una granada. Se adhiere a muros y otras superficies, y funciona como cualquier otra cámara a la que se pueda acceder a través del circuito de mando (CC).

MALETÍN DE SALUD (HEALTH KIT)

Equipo de un solo uso que se lleva en la armadura y que, una vez activado, restaura en parte el nivel de vida del portador. Para activarlo, pulsa Q.

PARCHE DE SALUD (HEALTH PATCH)

Objeto de un solo uso que funciona como el maletín de salud, pero hay que pasar sobre él para beneficiarse de la reparación. No puede transportarse.

Vehículos terrestres

WILDCAT, CLASE GRAV CYCLE

Ideal para francotiradores y para recoger banderas. Dispone de gran adherencia y está diseñado para alcanzar altas velocidades. Los pilotos más hábiles del Wildcat se han forjado la reputación de valientes... o más bien de psicópatas.
Tripulación: 1 (piloto), sólo con armadura ligera (Scout-class armor)
Velocidad: Alta
Protección: Baja
Armamento: Ninguno

VEHÍCULO DE ASALTO, CLASE BEOWULF (BEOWULF-CLASS):

Gracias a su armamento pesado y a su resistente blindaje, el Terragrav Beowulf constituye una temible plataforma móvil de asalto capaz de atravesar tierra y agua con la misma facilidad.

Tripulación: 2 (piloto, artillero)
Velocidad: Moderada
Protección: Alta
Armamento: mortero de fusión (Fusion Mortar) y ametralladoras montadas en torretas (Turret-mounted chainguns). Alterna entre uno y otro con la tecla W, o pulsa 1 para la ametralladora y 2 para el mortero de fusión.

BASE DE AVANZADA, CLASE JERICHO (JERICHO-CLASS FORWARD BASE)

Es lenta pero está muy acorazada. Dispone de un inventario completo y permite al equipo establecer una base de avanzada en prácticamente cualquier parte del mapa.

Tripulación: 1 (piloto)
Velocidad: Lenta
Protección: Alta
Armamento: torreta de misiles (Missile Turret), pero sólo cuando la base está desplegada.
Equipamiento: plataforma de inventario (Inventory Pad), distorsionador de sensores siempre activado (Sensor Jammer).

Vehículos de turbogravitación

Estos vehículos permiten a los miembros de la tribu sobrevolar terreno abrupto. Estas impresionantes naves de combate aéreo están equipadas con potentes escudos y armamento, y es difícil detenerlas si no se dispone de una defensa bien coordinada.

CAZA, CLASE SHRIKE (SHRIKE-CLASS FIGHTER)

Suele catalogarse como vehículo anti-turbogravitación; sin embargo, su movilidad y armamento (Blasters) la hacen bastante eficaz como apoyo en los combates de tierra. Además, dispone de un sistema avanzado de sensores conectado con el circuito de mando, que proporciona datos precisos sobre los movimientos del enemigo.

Tripulación: 1 (piloto)
Velocidad: Alta
Protección: Moderada
Armamento: 2 Blasters pesadas

BOMBARDERO, CLASE THUNDERSWORD (THUNDERSWORD-CLASS BOMBER)

Dispone de una gran potencia de tiro y es especialmente eficaz contra el enemigo acorazado.
Tripulación: 3 (piloto, bombardero, artillero)
Velocidad: Moderada
Protección: Alta
Armamento: bombas de plasma, torreta ventral con cañones de blaster dobles.
Notas: el bombardero maneja la torreta, las bombas y un láser que indica los objetivos al piloto. Pulsa W para cambiar entre ellos o pulsa 1 para la torreta y 2 para las bombas.

TRANSPORTE, CLASE HAVOC (HAVOC-CLASS TRANSPORT)

Facilita el transporte aéreo de personal en cualquier terreno. Aunque carece de artillería, puede llevar hasta cinco armaduras pesadas, de ahí que a menudo reciba el sobrenombre de «armado».
Tripulación: 2 (piloto, artillero)
Velocidad: Lenta
Protección: Alta
Armamento: Ninguno
Capacidad: 4 asientos para pasajeros además de los puestos de la tripulación.

Equipo de la base

Estos aparatos proporcionan defensa automática y otros servicios a la base del equipo. Son instalaciones permanentes que pueden ser destruidas por los ataques enemigos y reparadas por los defensores.

GENERADOR (GENERATOR)

Constituyen la fuente principal de energía para la mayoría de las bases de las tribus. Suelen ser el principal objetivo de los ataques, y al destruirlas, se corta el suministro de energía a los demás elementos de la base y dejan de funcionar. Si son blanco de ataques, pero no llegan a ser destruidos, los suministros de energía sufren cortes.

ESTACIÓN DE INVENTARIO (INVENTORY STATION)

Es una pieza estratégica esencial que permite personalizar el equipo. Primero, pulsa Intro en el teclado numérico para acceder a la pantalla de inventario. Selecciona material de los diferentes recuadros. Guarda la configuración, ve a la plataforma de la estación, y la nueva configuración se activará inmediatamente. Puedes guardar hasta veinte configuraciones diferentes. La estación de inventario te proporcionará el último equipo que hayas seleccionado. Nota: la estación no funciona cuando seleccionas la configuración estando en la propia estación. ¡Tienes que elegir el material antes de entrar en la plataforma!

PANEL SOLAR (SOLAR PANEL)

Las células fotovoltaicas complementan la energía del generador.

ESTACIÓN DE VEHÍCULOS (VEHICLE STATION)

En ella puedes fabricar vehículos de combate. Es posible seleccionar cualquier vehículo, a no ser que el servidor haya limitado la configuración de la estación. Para activar la estación de vehículos, sube a la plataforma de control situada cerca de la zona de producción de los vehículos. Aparecerá una pantalla con las opciones disponibles. Pulsa la opción que prefieras y espera a que aparezca el vehículo.

Los sensores y la red de sensores

La red de sensores indica la posición de los objetos y guerreros que se encuentran en el radio de alcance de los sensores (incluida la propia línea de visión de los guerreros). Los sensores desplegables pueden mejorar notablemente el alcance de la red de sensores del equipo.

SENSOR DE PULSOS (PULSE SENSOR)

Es el principal medio de detección de largo alcance con el que cuentan las bases de las tribus. Este aparato indica la ubicación y el movimiento de todas las unidades que entran en su zona de detección. Esta información puede consultarse a través del circuito de mando.

Torretas de la base

ANTIAÉREAS (ANTI-AIRCRAFT)

Las dos Blasters pesadas de la torreta antiaérea no dejan rastro de los vehículos turbogravitatorios y de propulsión que se adentran en su radio. No puede disparar a objetivos en tierra o próximos a ésta.

FLUJO DE ELECTRONES, ELF (ELECTRON FLUX)

La torreta ELF tiene la destructora capacidad de absorber rápidamente la energía del enemigo.

MORTERO DE FUSIÓN (FUSION MORTAR)

Versión ampliada del modelo de armadura (página 23). Su alcance y potencia de fuego son mucho mayores.

MISIL GUIADO (GUIDED MISSILE)

La torreta de misil guiado es tan eficaz contra objetivos aéreos como contra objetivos terrestres. Una vez fijado el objetivo, el misil lo sigue hasta impactar en él. Los misiles guiados pueden perder un objetivo aéreo si éste desconecta sus propulsores o reactores.

PLASMA

Escupe bolas de plasma incandescente. Aunque son lentas, producen un efecto devastador en los objetivos que no están acorazados.

VIGILANCIA (SENTRY)

La torreta de vigilancia sólo funciona en espacios cerrados. Utiliza un sensor de movimiento integrado y dispara únicamente a objetivos en movimiento. Se puede burlar su vigilancia realizando movimientos lentos y cuidadosos. Al contrario que la torreta de exteriores, ésta puede colocarse en muros y techos.

Cómo jugar

Misiones de adiestramiento

Configuración

En el menú principal, selecciona Adiestramiento (Training). Una vez que estés en dicha pantalla, selecciona el nivel de dificultad de estas misiones: pulsa sobre Nivel de dificultad (Difficulty Level) y elige Fácil (Easy), Normal (Medium) o Difícil (Difficult). Si deseas escuchar la parte oral del informe de la misión, pulsa el icono del altavoz. Para empezar la partida, pulsa Comenzar (START).

INFORME DE LA MISIÓN (BRIEFING SCREEN)

Nivel de dificultad

- **Fácil (Easy):** se dispone de tres vidas en cada misión y el número de enemigos es reducido.
- **Normal (Medium):** se dispone de dos vidas en cada misión y el número de enemigos es moderado.
- **Difícil (Difficult):** en este nivel el jugador sólo dispone de una vida y se enfrenta a un número elevado de enemigos de gran pericia.

Multijugador

Tipos de partida

RECOMPENSA (BOUNTY): es igual que el famoso Combate a muerte (Deathmatch), pero en este caso cada jugador persigue sólo un objetivo a la vez. Hasta que no elimines el objetivo que te corresponde, no puedes ir a por otro. Matar a un jugador que no es tu objetivo en ese momento está penalizado, excepto si te está persiguiendo.

CAPTURAR Y RETENER (CAPTURE AND HOLD, CnH): cada equipo debe capturar un número determinado de objetivos, que normalmente se ocultan en torres o en búnkeres. Cuando se captura un objetivo, todos los objetos asociados al mismo pasan a manos del equipo de captura. Los equipos obtienen puntos por el tiempo que consiguen mantener retenidos a los objetivos.

CAPTURAR LA BANDERA (CAPTURE THE FLAG, CTF): En este juego hay dos objetivos: capturar la bandera del enemigo y proteger la tuya. Se considera que se ha capturado una bandera enemiga cuando un jugador la toca y la lleva hasta su propia bandera. Todos los jugadores tienen indicada la ubicación de la base enemiga y de su bandera.

COMBATE A MUERTE (DEATHMATCH, DM): matar o morir, todos contra todos. La victoria es para el jugador que acumule mayor cantidad de víctimas mortales.

CAZADORES (HUNTERS): una mezcla de las partidas CTF y el combate a muerte. Cuando matas a un enemigo, éste suelta una bandera que puedes recoger pasando por encima de ella. Para obtener puntos, lleva las banderas acumuladas al Nexus. Cada bandera nueva vale tantos puntos como banderas poseas en ese momento.

CAZADORES EN EQUIPO (TEAM HUNTERS): similar a la partida de cazadores (Hunters), pero se realiza en equipos en lugar de cada uno por su lado. Los equipos pueden acumular banderas para hacer subir el marcador.

CONEJO (RABBIT): sólo hay una bandera. Cuando un jugador la coge, todos los demás intentan eliminarlo. Cuanto más tiempo consiga retener la bandera, más puntos obtiene el jugador.

ASEDIO (SIEGE): un equipo defiende un botón de control desde su base mientras otro equipo intenta capturarlo. Cuando se toca el botón (y, por tanto, se captura la base) o se agota el tiempo establecido, los equipos intercambian posiciones y la partida empieza de nuevo.

Cómo unirse a una partida en Internet

Fija los filtros

Antes de unirte a una partida en Internet, puedes conseguir una lista de los servidores en los que se están jugando partidas. Los filtros son condiciones que estableces para acotar la búsqueda y personalizar los resultados de la misma. Con los filtros, los jugadores suelen excluir los servidores en los que no hay jugadores o que tienen un ping elevado (tiempo que tarda la información en ir desde tu ordenador hasta el servidor y regresar de nuevo). Para cambiar de filtro, crear uno nuevo o editar uno ya existente, pulsa Cambiar filtros (CHANGE FILTERS). Haz clic en la lista de filtros para cambiar el mismo, selecciona Nuevo filtro (NEW FILTER) o Editar filtro (EDIT FILTER). Una vez hecho esto, pulsa ¡Adelante! (GO!) para volver a la pantalla Unirse a una partida (Join Game). La búsqueda de un nuevo servidor usando el filtro nuevo es automática.

Selecciona un servidor

En la lista de servidores figuran los servidores en los que se están jugando partidas. Para cada servidor se indica el nombre de la misión, el tipo de partida, el procesador del servidor, el ping, el número de jugadores que participan en la partida y otros datos específicos. Para actualizar la lista, pulsa

UNIRSE A LA PARTIDA (JOIN GAME)

Actualizar lista (REFRESH LIST). Únete a la misión en la que deseas jugar pulsando en su fila y, a continuación, pulsa Unirse a la partida (JOIN GAME). Puedes disponer los elementos de la lista de servidores a tu gusto colocando las columnas en el orden que prefieras. También puedes optar por ocultar algunas columnas y, así, centrarte en los datos que consideres más importantes.

Listas de amigos (Buddy Lists)

TRIBES 2 te facilita la búsqueda de tus amigos en Internet. Aplica filtros para buscar sólo los servidores en los que participen los jugadores de la lista de amigos.
Supongamos que quieres encontrar a Roberto. En primer lugar, añade su nombre a la lista desde el explorador, para lo cual, has de ir a la pantalla Explorador (Browser) y buscar al guerrero Roberto. Cuando hayas dado con la Página del guerrero de Roberto y hayas seleccionado su pestaña, pulsa el botón Añadir amigo (ADD AS BUDDY). Desde ese momento, cuando busques a tus amigos aplicando filtros, la lista de servidores mostrará una columna en la que aparecerán los amigos que se encuentran conectados en ese momento, entre ellos, Roberto.

Partidas de robots (Bot Matches)

Las partidas de robots (Bot Matches) son partidas de Red de área local (LAN) en las que se utiliza a los personajes controlados por el sistema, o Inteligencia Artificial (los robots), como oponentes o compañeros. Puede servirte como entrenamiento para enfrentarte a otros jugadores en línea.
Antes de jugar una partida de robots, debes configurar la partida. Selecciona una misión y el número de robots que quieres que participen y mueve las barras de desplazamiento para fijar sus niveles de habilidad. Cuando estés listo para empezar, pulsa Comenzar partida (START MATCH) para que ésta dé comienzo. La partida se juega como cualquier otra partida de TRIBES 2.

Cómo iniciar una partida

Al iniciar una partida, tu ordenador se convierte en un servidor de partidas al que pueden conectarse otros jugadores. Si abandonas una partida a la que has dado comienzo, el juego termina y desconectas a todos los jugadores automáticamente.

Cómo configurar el servidor

Desplázate por la lista de misiones o escoge un tipo de partida del menú desplegable. En esta última opción sólo figuran las misiones que pertenecen a ese tipo de partidas. Pulsa en la misión que quieres iniciar, decide si quieres utilizar robots y pulsa Comenzar partida (START GAME) para dar comienzo a la misión.
Durante la partida, tu servidor está disponible para cualquier jugador que quiera unirse. Si deseas restringir el acceso, escribe una contraseña en el cuadro Contraseña (Password) de la pantalla de configuración del servidor.

OPCIONES AVANZADAS DEL SERVIDOR

De esa forma, sólo podrán entrar los jugadores que conozcan la contraseña. También puedes decidir el número máximo de jugadores permitidos.

Opciones avanzadas del servidor

- **Límite de tiempo (Time Limit):** establece los minutos que dura el combate antes de cambiar de mapa.
- **Contraseña de administradores (Admin Password):** establece una contraseña para los administradores que no son servidores con el fin de acceder a las opciones del servidor.
- **Porcentaje de votos (Vote Pass Percentage):** establece el porcentaje de votos necesarios para pasar una votación.
- **Tiempo de votación (Vote Time):** establece un límite de tiempo para realizar la votación.
- **Tiempo muerto del observador (Observer Timeout):** ajusta el tiempo que un guerrero muerto puede tardar en resucitar antes de ser enviado al modo Observador (Observer).
- **Dedicado (Dedicated):** Activa el estado del servidor dedicado de forma que tu ordenador sólo ejecute el juego sin que tú juegues en él.
- **Modo Torneo (Tournament Mode):** activa el modo Torneo. El combate no comienza hasta que todos los jugadores están preparados. Una vez iniciado, no podrán sumarse jugadores nuevos y cualquiera que se una irá directamente al modo Observador (Observer).
- **Permiso de votación para administradores (Allow Admin Votes):** activa el permiso para que los administradores del servidor voten.

- **Permiso de alias (Allow Aliases):** activa el permiso para que los jugadores utilicen alias en tu servidor. Si está desactivado, los jugadores aparecen bajo sus nombres principales de guerra.
- **Información del servidor (Server Info):** te permite insertar información adicional que quieres que otros jugadores conozcan cuando se unan a tu partida.

Administración

Como administrador, tienes plenos poderes sobre el servidor. Puedes expulsar jugadores de la partida, silenciarlos, reasignar equipos y cambiar de misión, sin tener que pedir la opinión de los demás jugadores. Durante la partida, accede al menú del servidor (Server Menu) desde el vestíbulo para realizar operaciones de este tipo.
El menú del servidor es configurable y puede variar de un servidor a otro. Te permite cambiar de equipo, elegir administradores, expulsar o silenciar a algún jugador y cambiar a una misión diferente. Haz clic en la opción deseada para seleccionarla.
Para realizar operaciones administrativas sobre un jugador en concreto, tienes que seleccionarlo en la lista de jugadores (Players List) en la esquina inferior izquierda. Haz clic con el botón derecho para acceder al menú de opciones asociadas a ese jugador.
Si el administrador del servidor no está presente, los jugadores pueden elegir un administrador temporal de entre ellos.

Voto

Cuando el administrador está ausente, es necesario que todos los jugadores de la misión voten si se quiere expulsar a algún jugador, cambiar las misiones o elegir administrador. Cualquier jugador puede iniciar la votación accediendo al vestíbulo y haciendo clic sobe la lista situada en la parte superior derecha de la pantalla. De esta forma, estará solicitando una votación. En la casilla de chat de la pantalla de navegación (HUD) aparecerá un mensaje. Si quieres votar Sí, pulsa Insert; si quieres votar NO, pulsa Supr. Los administradores electos tienen menos competencias que los administradores del servidor.

Editor de misiones

TRIBES 2 incluye un potente editor de misiones y generador de terreno con el que puedes crear tus propios mapas y misiones. Para acceder a él, pulsa Ctrl-E. Lamentablemente, no es posible recoger en este manual información detallada sobre las herramientas del editor, pero en www.tribes2.com encontrarás un documento con información sobre la modificación y creación de misiones.

Configuración

Selecciona Configuración (Settings) en el menú principal para ajustar la configuración del hardware y la configuración predeterminada del juego. Cuando realices cambios, pulsa Aplicar cambios (Apply Changes) antes de salir pues, de lo contrario, los cambios no se guardarán. Recuperar configuración predeterminada (RESTORE DEFAULTS) vuelve a configurar los parámetros predeterminados para esa opción.
Nota: una configuración de detalles baja reduce la calidad visual, pero aumenta la velocidad de cadencia de las imágenes. Si la partida se ejecuta demasiado lentamente, intenta utilizar una configuración más baja. Si necesitas ayuda para solucionar problemas, consulta el archivo Léeme del CD o dirígete a www.tribes2.com. Si los problemas persisten, ponte en contacto con el departamento de Asistencia Técnica de Sierra.

Video

- **Controlador de vídeo (Video Driver):** selecciona el tipo de procesamiento de imágenes API que utilizará el juego en modo de pantalla completa.
- **Resolución (Resolution):** fija el tamaño de la pantalla para procesar las imágenes de modo que ocupen toda la pantalla. La resolución disponible depende del tipo de hardware de vídeo del que dispongas.
- **Profundidad de bit (Bit Depth):** ajusta la configuración del monitor en lo que se refiere al color y el detalle de las texturas. Influye en el búfer z, que proporciona al juego la sensación de profundidad.
- **Cambiar a pantalla completa (Full Screen Toggle):** selecciona si la partida va a ocupar toda la pantalla o si va aparecer en una ventana.

Gráficos

- **Detalle del terreno (Terrain Detail):** ajusta la geometría del terreno. Una configuración más baja tiene como resultado una malla menos detallada y una "morfología" más visual.
- **Corrección de gamma (Gamma Correction):** modifica el contraste, el color y el brillo.
- **Detalle de las formas (Shape Detail):** ajusta la geometría de las formas del juego tales como edificios y equipamiento.
- **Detalle de sombras (Shadow Detail):** ajusta las sombras proyectadas por los objetos y los jugadores.
- **Detalle del cielo (Sky Detail):** proporciona diversas alternativas para mostrar el cielo en pantalla.
- **Precipitaciones y marcas:** con cada etiqueta se activa y desactiva la función correspondiente.
- **Luces de interior dinámicas (Dynamic Interior Lights):** activa / desactiva la luz que los proyectiles y las explosiones proyectan en las superficies interiores.

- **Iluminación de vértices (Vertex Lighting):** activa un sistema de iluminación más veloz, pero menos completo, que incrementa la velocidad de los gráficos a costa de la calidad visual.
- **Anisotropía (Anisotropy):** ajusta el grado en el que la tarjeta 3D tiene en cuenta la variación en la textura. Al aumentar este valor, mejora la calidad de las imágenes, pero se ralentiza el procesamiento de las mismas.

TEXTURAS

- **Calidad de las texturas (Texture Quality):** define la profundidad de bit de las texturas del juego. Los valores más altos aumentan la calidad visual.
- **Compresión de texturas (Texture Compression):** proporciona opciones para optimizar la compresión de texturas con una resolución mayor o más rápida.
- **Barras deslizantes de texturas (Texture Detail sliders)** ajustan la resolución de las texturas para los diversos elementos del entorno visual.
- **Anisotropía (Anisotropy):** ajusta el grado en el que la tarjeta 3D tiene en cuenta la variación en la textura en los diversos espacios.
- **Mapas ambientales (Environmental Maps):** activa o desactiva el índice de reflexión exterior sobre las zonas brillantes de ciertos objetos del juego.
- **Mapas ambientales interiores (Interior Environmental Maps):** activa o desactiva el índice de reflexión ambiental interior sobre las zonas brillantes de ciertos objetos del juego.

Sonido

- **Proveedor de 3D (3D Provider):** selecciona tus controladores de sonido.
- **Altavoces (Speakers):** selecciona el dispositivo de entrada (número de altavoces, auriculares, etc.).
- **Controlador de música MP3 (MP3 Music):** activa / desactiva las pistas MP3.
- **Entrada de micrófono:** establece la sensibilidad de tu micrófono para la entrada de voz. EL botón Grabación de prueba (Test Record) te permite grabar una breve prueba de sonido y reproducirla.
- **Barra deslizante del volumen general (Master Volume Slider):** regula el volumen general del juego.
- **Volumen de la interfaz general del usuario (Gui Volume Slider):** regula el volumen de la interfaz y de los botones de control.
- **Volumen de la música (Music Volume Slider):** regula el volumen de la música.
- **Volumen de los efectos especiales (Effects Volume Slider):** regula el volumen de los efectos de sonido.
- **Volumen de las voces (Voice Volume):** regula el volumen de los mensajes de voz grabados.
- **Volumen de la radio (Radio Volume):** regula el volumen del micrófono.

CONTROLES

Personaliza aquí los controles del teclado. Haz doble clic sobre el control que deseas modificar y pulsa la tecla que deseas utilizar en lugar de la predeterminada. Tus cambios aparecerán en la lista de control. Guárdalos cuando hayas acabado. Puedes guardar gran cantidad de configuraciones. Utiliza la opción Cargar (Load) para seleccionar la que quieras.

Red

- **Velocidad de los lotes (Packet Rate):** fija el número de lotes por segundo que el servidor envía al cliente.
- **Tamaño de los lotes (Packet Size):** fija el tamaño en bytes de los lotes que el servidor envía al cliente.
- **Velocidad de actualización del cliente (Client Update Rate):** fija el número de lotes por segundo que el cliente envía al servidor.
- **Mostrar en servidor principal (Display on Master Server):** elige con qué frecuencia aparecerá el servidor en la lista del servidor principal.
- **Ubicación regional (Regional location):** identifica la región en la que os encontráis tú o tu servidor anfitrión. Esta opción determina qué servidor principal se consulta y qué juegos puede encontrar tu servidor.
- **Ver correo electrónico mientras juego (Check for e-mail while playing):** si esta opción está activada, TRIBES 2 comprueba si hay mensajes incluso cuando estás jugando.
- **Desconectarme del chat mientras juego (Disconnect from chat while playing):** si está opción está activada, el servidor de chat se desconecta mientras juegas.

Partida

- **Vehículo en tercera persona (3rd Person Vehicle):** si esta opción está activada, la vista cambia automáticamente a una vista exterior cuando entras en un vehículo.
- **Activar Force Feedback (Enable Force Feedback):** activa o desactiva el uso de dispositivos force feedback.
- **Saltar secuencia de introducción (Skip Intro):** desactiva la reproducción de la secuencia de introducción que aparece al arrancar el juego.
- **Invertir eje y del vehículo (Invert Vehicle y-axis):** invierte el movimiento a lo largo del eje y de tu vehículo.
- **Pieles genéricas (Generic Skins):** si esta opción está activada, sólo ves las pieles genéricas predeterminadas: Inferno y Storm.
- **Modificar menú de mensajes de voz (Edit Voice Bind Menu):** te permite acceder a una pantalla en la que puedes modificar las teclas a pulsar de los mensajes de voz, del mismo modo en que se personalizan los controles.
- **Velocidad de zoom (Zoom Speed):** ajusta la velocidad del zoom telescópico.zoom feature.
- **Activar sólo voz de guerreros principales (Unmute Primary Warriors Only):** permite la comunicación entre jugadores que no jueguen bajo un alias.
- **Activar voces de todos (Unmute All):** pemite la comunicación entre todos los jugadores, incluidos los que tengan un alias.
- **Silenciar todos (Mute All):** para silenciar a todos. Cuando esta opción está activada, tienes que activar la voz de un jugador manualmente para poder oírle.
- **Pantalla de lanzamiento (Launch Screen):** establece el menú predeterminado de lanzamiento al comenzar TRIBES 2.

Ficha técnica

Productor / Director
Dave “QIX” Georgeson

Productor asociado
Daryl “Snow Leopard” Nichols, Jr

Programador jefe
Mark “Got Milk?” Frohnmayer

Ingenieros de software
John “Sne/\ker” Alden
Kelly “East” Asay
Clark “Shark” Fagot
John “Uberbob” Folliard
Brad “BigDevDawg” Heinz
Lincoln “Missing” Hutton
Greg “Jett” Lancaster
Dave “Symlink” Moore
Brian “Twitch” Ramage
Tinman “Kidney Thief”

Diseñadores
Eric “Rated z” Lanz
Dave “Diamondback” Meddish
Jesse “DrAwkward” Russell

Dirección artística
Craig “jimmy” Maitlen

Diseñadores gráficos
Robert “Pelias Maximus” Caracol
Ian “ETCmodel02” Christy
Jade “FrankRizzo” Dhabolt
Jon “OrphanKazrak” Lanz
Dave “OldDawg” Lauck
Matthew “Rickets” Reynolds
Paul “Decoy” Rheinfelder
Thomas “TOMIN8R” VanVelkinburgh

Escritor
Blake “Hexabolic” Hutchins

Comunidad virtual HTML
Pat McCarthy
Joe Gartska

Director de control de calidad
Gary “Koros” Stevens

Supervisor del laboratorio de compatibilidad
Pat “3 Legged Dingo” Callahan

Supervisor de control de calidad, Juego esencial
Ken “Sunshine” Eaton

Control de calidad
Abhishake “Harley” Behl
Angus “Chewtoy” Campbell
Aaron “Boomer1111” Denke
Trent “RabidSquirrel” Donelson
Jonalee “cHiLaKwEeN” Gil
Phil “Philtre” Kuhlmey
Craig “NEK” Marshall
David “Plik” Peterson
Robert “Wombat” Quattrone, Jr.
Connor “der Todesritter” Salisbury
Cody “Infirmo” Yarbrough
Drew “Mongo” Zilm

Internacionalización de control de calidad
Frank “Schnack” Matzke
Markus “Beule” Rafflenbeul

Equipo de sistema de captura de movimiento
Technical Director: Troy McFarland
Performer: Cosmo Hom

Instalador
Chris Mahnken

Agradecimientos especiales a
Mark Brenneman
Nels Bruckner
Barry Drew
Tim Gift
Gerald Harrison
Shannon Holder
Jared Keller
Ti Kwa
Joe Maruschak
Rick Overman
Helen Pai
Mike Price

Scott Rudi
Shawn Sharp
Neal Skorpen
Weston Tracy
Maren Wyatt
Scott Youngblood

Director de unidad empresarial para Sierra Studios
Mark Hood

Jefe de producto
Lee Rossini

Jefe de marketing en Europa y Asia
Michael Fuller

Jefe de producto en Asia
Deana Erickson

Director de marketing
Koren Buckner

Vicepresidente de marketing
Jim Veevaert

Jefe de desarrollo en la red
Guy Welch

Ayudante de marketing
Michael Cowan

Jefe de relaciones públicas
Hillary Crowley

Director Servicios creativos
Laura Kleinhofs

Director creativo para Servicios creativos
Brandon Walker

Director de contabilidad Servicios creativos
Kevin Lamb

Diseño del envoltorio
Moore Design Group

Director de producción
Sheri-Lou Stannard

Diseño del manual
Kim McGovern

Efectos de sonido
EFX/Wilshire Studios
CS Productions Inc.

Grabación de voces
Bad Animals

Procesamiento de voces
CS Productions Inc.

Música
Tim Clarke and Score! Studios

WON.net
Aaron Hunt
Erik De Bonte
Colen Garoutte-Carson
Max Klaiser
Brent LaPoint
Neeraj Murarka
Mike Nicolino
Lee Olds
Ross Perez
Darren Robinson
Brian Rothstein
Jeff Routledge
Dean Webster
Kelly Zmak

Voces
John Armstrong
Mark Berry
Kiamalise Budak
Kymberli Colbourne
Craig English
Kit Harris
Jay Hopper
Mike Madeoy
Dex Manley
Kate Myre
Matt Reidy
Gary Schwartz
Jen Taylor

Utiliza Miles Sound System. Copyright © 1991-2000 de RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 playback proporcionado por Miles Sound System de Rad Game Tools, Inc. Conpresión audio MPEG3 technology licenciado por Fraunhofer IIS y THOMSON multimedia.