



# MANUAL DEL JUEGO

## Introducción

Bienvenido a Wolfenstein: Enemy Territory - el último juego ambientado en el universo Wolfenstein. Los jugadores luchan en equipos como soldados del Eje (*Axis*) o Aliados (*Allies*) en series de mapas unidos en un modo de campaña completamente nuevo, o sobre los tradicionales mapas sueltos.

Enemy Territory es un Juego de Equipo. Recompensa la cooperación, el trabajo en equipo y las tácticas. Enemy Territory es complejo. Recomendamos enérgicamente que leas este manual entero, ya que la información aquí contenida incrementará enormemente tu disfrute del juego y tu comprensión del campo de batalla.

## A. Instalación

Enemy Territory es un juego independiente y no necesita Return to Castle Wolfenstein para jugar. Simplemente instala el juego haciendo doble clic sobre el archivo WolfET y sigue las indicaciones.

\* Sistema operativo Linux

\* Entorno gráfico con aceleradora y drivers Nvidia o ATI

\* Procesador Intel® Pentium® III 600Mhz o AMD equivalente

\* 128 MB RAM

\* Tarjeta de vídeo 32 MB compatible 100% OpenGL®

\* 271 MB de espacio total en disco para archivos del juego

\* 500 MB de espacio libre en disco para archivo de intercambio

\* Teclado compatible.

\* Ratón compatible.

\* Tarjeta de sonido compatible.

\* Para jugar en internet, módem de 56.6k o mejor conexión a internet. No se recomienda jugar con módem de 56.6k para juegos con más de 8 jugadores en total; los jugadores de banda ancha deberían poder soportar hasta 32 dependiendo de su conexión con el servidor en el que jueguen.

## B. Inicio Rápido

### B.1 Crear un Perfil

La primera vez que ejecutes Enemy Territory, se te pedirá que introduzcas el nombre de un perfil. Este perfil almacenará tu configuración de teclas, nombre de jugador y más cosas. Introduce el nombre del perfil por el que quieres ser conocido online (*profile name*), selecciona tus opciones de gráficos y ratón, si eres diestro o zurdo y fija tu velocidad de conexión. Jugar con las configuraciones incorrectas puede degradar significativamente el rendimiento del juego. Cuando estés contento con tus elecciones, pulsa "Create" ("Crear") para proceder.



## B.2 Encontrar un Servidor

Para encontrar un servidor en el que jugar, pulsa en "*Play Online*" ("Jugar Online") en el menú principal. Esto hará aparecer la lista de servidores. Asegúrate de que está seleccionado "Internet" en la sección "*Filters*" ("Filtros") (pulsa en "*Source*" ("Fuente") para cambiarlo). Pulsa en un servidor para escogerlo, activa PunkBuster y entonces pulsa en "*Join Server*" ("Unirse al Servidor") en la esquina inferior derecha del navegador.

## B.3 Examina los Objetivos

Después de conectarte a la partida, se te llevará al menú de Limbo, donde puedes ver los objetivos, escoger una clase y más cosas. En la parte de abajo de la pantalla verás los objetivos del mapa. Éstos son los que cada equipo debe conseguir para ganar la partida. Pulsando en la ficha "*Axis*" ("Eje") o "*Aliados*" ("Allies") se mostrarán los objetivos para ese equipo y puedes ir pasándolos con las flechas para examinarlos. Dale al botón "*Play Briefing*" ("Ver Instrucciones de la Misión") para oír una introducción sobre el mapa.

## B.4 Elige Equipo y Clase

En el lado superior derecho de la pantalla en el menú Limbo, elige un equipo (*Axis* (Eje), *Allies* (Aliados) o *Spectator* (Espectador)) pulsando en la bandera apropiada. Después elige una clase pulsando en uno de los botones de clase debajo de la selección de bandera (los números bajo cada botón te dicen cuántos miembros de tu equipo hay actualmente en esa clase).

Los [\*Soldiers\*](#) (Soldados) tienen la mayor gama de armas incluyendo *Heavy Weapons* (Armas Pesadas). Los [\*Medics\*](#) (Médicos) pueden curar a jugadores vivos con *Health Packs* (Botiquines) y devolver al juego a los jugadores caídos reviviéndolos con *Syringes* (Jeringuillas). Los [\*Engineers\*](#) (Ingenieros) puede construir objetivos y también plantar explosivos como *Dynamite* (Dinamita) and *Land Mines* (Minas Terrestres). Los [\*Field Ops\*](#) (Agentes de Campaña ~ Artilleros) reaprovisionan a sus compañeros de equipo con munición y pueden pedir apoyo de fuego pesado en forma de *Air Strikes* (Ataques aéreos) y *Artillery Strikes* (Ataques de Artillería). Los [\*Covert Ops\*](#) (Agentes Encubiertos) reconocen el terreno de batalla, y pueden robar el uniforme de enemigos muertos para infiltrarse disfrazados. También pueden poner *Satchel Charges* (Cargas Concentradas) que pueden ser detonadas a distancia.

Una vez que has elegido tu clase, puedes escoger un arma de la lista que hay bajo los iconos de clase. Algunas clases tienen la opción de armas primarias - pulsa en el arma y selecciona de la [lista](#) que aparece. Cuando hayas elegido tu arma, pulsa "OK" para empezar a jugar.

## C. Jugando a *Enemy Territory*

Los mapas de *Enemy Territory* se pueden jugar de diferente forma, pero principalmente implican construir, destruir o tomar Objetivos. Los objetivos se pueden estudiar en el [\*Command Map\*](#) (Mapa de Mando) pulsando (G) o en el Menú Limbo pulsando (L).

Para cambiar a un arma o herramienta, aprieta la correspondiente tecla numérica o rota hasta ella usando las teclas de arma siguiente/anterior. Para usarla, aprieta el botón de disparo (*fire button*). Toques breves del botón de disparo dispararán tiros individuales. Mantén apretado el botón de disparo para disparar una ráfaga larga o para usar una herramienta durante más tiempo.

Los jugadores sufrirán daño por armas (tanto de su equipo como del enemigo), por caer desde una



determinada altura o por ahogamiento. Los jugadores se pueden curar cogiendo *Health Packs* (Botiquines), ya sean de un [Medic](#) (Médico) o de un [Health Cabinet](#) (Dispensador de Botiquines).

Si un jugador se queda sin salud, se muere. Entonces puede ser revivido por un médico de su equipo o volver al menú Limbo y elegir otro equipo, clase o armamento si lo desea. Los jugadores en el Limbo pueden reaparecer en la siguiente oleada de refuerzos en el *Spawn Point* (Punto de Aparición) que hayan escogido en el *Command Map*.

Los jugadores pueden comprobar siempre el estado de los objetivos y las posiciones de sus compañeros de equipo comprobando su [Command Map](#) (G). El *Command Map* también mostrará cualquier información del campo de batalla detectada por los Covert Ops de su equipo.

Se alertará a los jugadores de cualquier avance en el campo de batalla a través de su *Command HQ* (Comandancia), mediante mensajes automatizados de audio diciéndoles el estado del juego y cuál es su próximo objetivo.

Los jugadores también pueden hablar entre ellos, ya sea tecleando mensajes de texto (usando las teclas T de *Universal Say* (Chat Universal) o Y de *Team Say* (Chat en Equipo) ) o usando los mensajes pre-grabados de voz en el [menú Voice Chat](#) (V) (Chat de Voz).

Los jugadores también pueden formar [FireTeams](#) (Equipos de Tiro) para coordinar sus tácticas. Los jugadores pueden hablar a un miembro de su propio *FireTeam* usando la tecla U de *FireTeam Say*.

Los jugadores serán recompensados por buen juego en equipo con [Puntos de Experiencia](#), [habilidades extra](#), [promociones y medallas](#) al final de la partida.

No pises en las pequeñas banderas que hay en el suelo - son [Minas Terrestre](#) y te matarán!

Si ves que no puedes realizar una acción o disparar un arma pesada, probablemente no tengas suficiente [Power Bar](#) (Barra de Energía).

Construir [Command Posts](#) (*Puestos de Mando*) ayudará a tu equipo a luchar eficientemente. Aunque no sea el objetivo primario de tu equipo, construir y proteger tu Puesto de Mando mientras destruyes el del equipo contrario dará a tu equipo una ventaja definitiva.

## D. Movimiento

### Correr, Saltar, Agacharse, Inclinarsse, Tumbarse y Arrastrarse

Los jugadores se mueven alrededor del campo de batalla controlando la dirección hacia la que miran con su ratón o usando las teclas de dirección para moverse en esa dirección.

Mantener apretado el sprint (SHIFT) te dará una ración extra de velocidad. La Stamina Bar (*Barra de Resistencia*) te muestra cuánta energía te queda para el sprint o para saltar. La resistencia se recarga con el tiempo.

Si te agachas o te tumbas se mejora la puntería. Te puedes mover mientras estás tumbado arrastrándote. Cuando te arrastras no puedes disparar, cambiar de arma o recargar. Si estás



agachado, puedes darle dos toques a la tecla de Forward (W) (*Adelante*) para pasar a posición tumbada (Se puede cambiar esta opción en el menú Options (*Opciones*)). Leaning (*Inclinarse*) (Q y E por defecto) te permite fisgar desde las esquinas sin tener que exponerte excesivamente. El precio de presentar un blanco más pequeño es que no puedes disparar ninguna arma mientras estés inclinado.

## E. Modos de Juego

Hay cuatro modos de juego en Enemy Territory, cada uno con su particular estilo de juego: *Objective Mode* (Modo Objetivo), *Campaign Mode* (Modo Campaña), *Stopwatch Mode* (Modo Cronómetro), y *Last Man Standing* (Último Hombre en Pie).

### Objective Mode

Los equipos deben completar una serie de tareas u objetivos para ganar. Estos objetivos pueden incluir de todo, desde tomar el control de puntos específicos del mapa hasta destruir instalaciones claves. Un equipo debe completar todos los objetivos primarios en el tiempo límite para ganar.

### Campaign Mode

Es una forma de Objective mode que permite a los jugadores competir entre sí en una serie de mapas relacionados. Los jugadores pueden aumentar su rango y habilidades durante el curso de la campaña y transportarlos de mapa a mapa. Las habilidades y las recompensas persisten de mapa a mapa mientras dure la Campaña.

### Stopwatch Mode

Los equipos deben cumplir los objetivos en el menor tiempo posible. Al final de la ronda se intercambian los equipos. El equipo que estaba defendiendo ahora atacará y debe batir el tiempo de sus oponentes de la ronda anterior. El cambio de equipo no está permitido en el modo Cronómetro.

### Last Man Standing (LMS)

Es un tipo de Team Deathmatch (*Deathmatch por Equipos*) en el que los jugadores deben eliminar completamente al equipo opuesto para ganar una ronda. Los jugadores sólo tienen una vida. Pueden ser curados con botiquines de los Médicos o de los Dispensadores de Botiquines, pero no reaparecerán si mueren. En LMS no hay puntos de habilidad, no cuentan los puntos de experiencia (XP) en la puntuación y no hay más objetivos que eliminar al equipo contrario. No hay campañas en este modo.

### Respawning, Reinforcements, y Max Lives

En todos los modos de juego excepto en Last Man Standing, los jugadores reaparecerán tras su muerte, volviendo a la vida en el punto de reaparición del equipo a tope de salud y munición. Los jugadores reaparecerán en refuerzos, u oleadas de tiempo, que se ejecutan continuamente. La cantidad de tiempo restante hasta el próximo refuerzo se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla cuando un jugador muere. El jugador sólo reaparecerá en el próximo periodo de refuerzo si le ha dado a la tecla de *Jump* (Salto) (Espacio) antes de que se agote el reloj. Si el jugador no le ha dado a la tecla, permanecerá en el limbo y no reaparecerá. Los jugadores pueden usar el tiempo de refuerzo para configurar su clase y arma en el menú Limbo.

Todos los modos de juego aparte del Last Man Standing pueden usar la opción de *Max Lives* (Vidas Máximas). Esta opción hace que el jugador pague un precio por agotar todas sus vidas. El castigo se fija por defecto a tres ciclos de reaparición hasta que pueden volver a la batalla.



## F. El Mapa de Campaña y los Menús del Limbo

### F.1 El Mapa de Campaña



El mapa está codificado en colores por la zona geográfica, no por fronteras o afiliación histórica. El Norte de África es arenoso y Europa del Norte nevosa y húmeda.



## F.2 El Menú Limbo



### EL MAPA DE MANDO

Aquí es donde obtienes información sobre el campo de batalla y los objetivos de tu misión.

**1. Opciones de filtrado:** Mostrar/Ocultar los del Eje, Aliados y puntos de aparición capturables, Puestos de Mando construibles, Dispensadores de Botiquines y Munición, Objetivos Construibles/Destruibles y cualquier Objetivo Robable.

### OBJETIVOS

**2. Cambiar entre Objetivos Primarios y Secundarios:** esto muestra lo que debe conseguir cada equipo en el mapa.

**3. Reproducir Audio Briefing:** esto reproduce o silencia las instrucciones de la misión que describen la inminente batalla.

**4. Cámara de Objetivo:** esto te muestra como aparece cada Objetivo en el Mapa. Es una cámara del juego en tiempo real para mostrar el estado de cada objetivo.

### CONFIGURACIÓN DEL JUGADOR

**5. Habilidades (Sentido de Batalla, Armas Ligeras, Habilidad de Clase Activa), XP:** Puntos de Experiencia, Medallas ganadas, Nombre del Perfil.

**6. Equipo:** Aliados/Eje/Espectador



Puedes usar el Modo Espectador para observar cómo va la partida sin participar. La luz muestra qué equipo se ha seleccionado. Los contadores muestran cuántos jugadores hay en cada equipo.

### 7. Clase: Soldado, Médico, Ingeniero, Ops de Campo, Ops Encubiertas

También incluye el nivel de la Habilidad Activa de Clase, indicada por quartered backlights. Los contadores muestran cuántos jugadores hay de cada clase en el equipo actual.



### 8. SELECTOR DE ARMA (pulsar para sacarlo)

- La elección de arma está limitada por la Clase
- 1 indica Arma Primaria
- 2 indica Arma Secundaria (normalmente una pistola)
- Tiros disparados, Aciertos Conseguidos y Porcentaje de Puntería te permiten hacer un seguimiento de tu puntería y efectividad.
- Algunos servidores pueden tener un límite en el número de ciertos tipos de armas que pueden ser escogidas.

**9. OK:** acepta la configuración actual de Equipo, Clase y Arma y pasa a la partida.

**10. Cancel:** te devuelve al juego sin aplicar ningún cambio.

### G. EI HUD

El *Head-Up Display* o HUD muestra información importante sobre el personaje del jugador sin tapar la vista del campo de batalla que le rodea.





## Pistas

Los Iconos de Pista aparecen en el medio de tu pantalla junto al punto de mira.

Icono	Uso
	<b>Mano</b> Si puedes Activar o Usar un objeto, se te alertará con el icono Mano. Si no puedes usarlo en ese punto, verás el círculo rojo alrededor del icono Mano.
	<b>Escalera</b> Si puedes subir o bajar algo, se te notificará con el icono Escalera. Mira hacia Arriba y muévete hacia Adelante para subir, mira hacia abajo y muévete hacia Atrás para bajar.
	<b>Rompible</b> El icono Rompible indica que puedes machacar algo, con tu cuchillo si es necesario.
	<b>Puñalada traperera</b> El icono de puñalada traperera indica que puedes apuñalar a un jugador por detrás, matándolo casi instantáneamente.
	<b>Construible</b> El icono Construible te alerta de que un Ingeniero de tu equipo puede construir un objetivo en este punto.
	<b>Revivir</b> El icono <a href="#">Revivir</a> aparece cuando puedes revivir a un jugador caído usando tu Jerinquilla.
	<b>Destruible Sólo por Tanque</b> Esto indica un objetivo que sólo puede ser destruido escoltando un tanque para que lo destruya con su arma principal. Ver <a href="#">Vehículos</a> .
	<b>Dinamita</b> Esto indica un objetivo que puede ser destruido por la Dinamita de un Ingeniero pero no por una Satchel Charge de un Covert Ops.
	<b>Satchel Charge</b> Esto indica un objetivo que puede ser destruido por una Satchel Charge de un Covert Ops así como por la Dinamita de un Ingeniero.
	<b>Desarmar</b> Este icono indica que un ingeniero puede desarmar el objeto con su Herramienta.
	<b>Robar Uniforme</b> Este icono indica que un Covert Ops puede robar un uniforme y <a href="#">disfrazarse</a> .

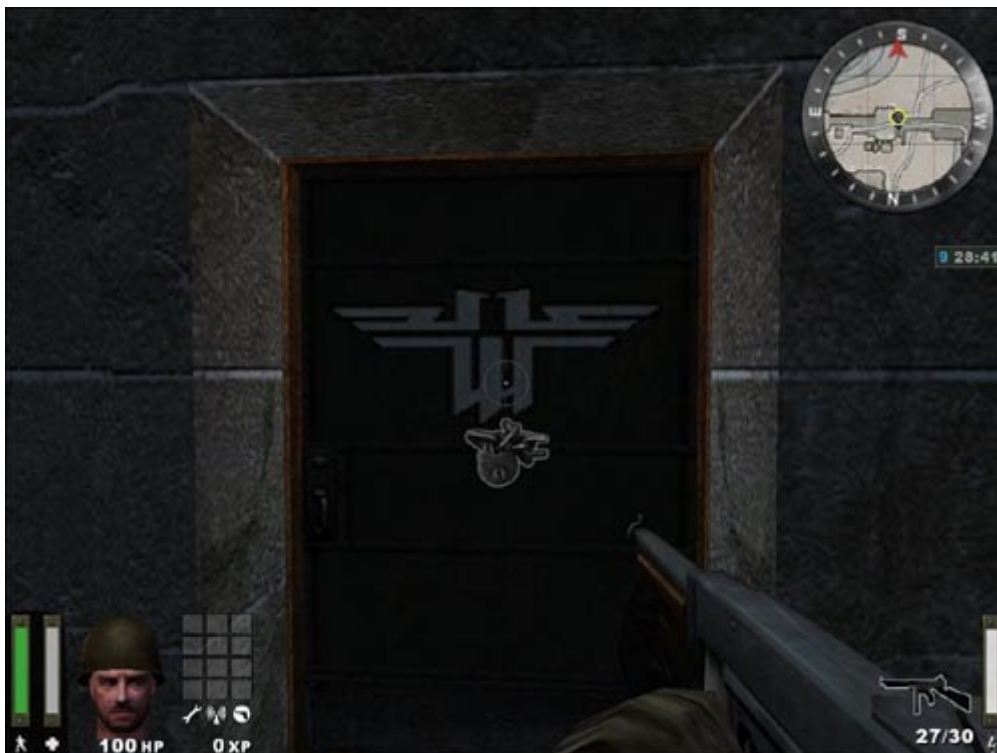


## H. Objetivos Estratégicos

Hay bastantes tipos diferentes de objetivos en el campo de batalla. Algunos pueden ser construidos, destruidos, capturados o usados por un único equipo.

### H.1 Puertas de Equipo

Las Puertas de Equipo sólo pueden ser usadas por jugadores del equipo apropiado o por un Covert Ops enemigo disfrazado. La Puerta de Equipo permanecerá abierta por un breve periodo de tiempo antes de cerrarse automáticamente. Puede que quieras comprobar tu espalda para asegurarte de que ningún jugador enemigo se cuele detrás de ti. Si intentas abrir una Puerta de Equipo del enemigo y no eres un Covert Ops disfrazado, verás este icono.



### H.2 Construibles

Algunos objetivos pueden ser construidos por Ingenieros. Éstos están identificados con banderas del color del equipo (o una bandera gris para construibles neutrales, que pueden ser construidos por ambos equipos). Los Ingenieros pueden construirlos acercándose a ellos hasta que aparezca el icono gris de "Construir", y entonces usar tu herramienta de Ingeniero. Una barra azul indica el progreso. Todos los construibles se pueden destruir con Dinamita, aunque algunos de ellos también pueden ser destruidos por una Satchel Charge de un Covert Ops.





Construible  
Aliado



Constructible del  
Eje

Construible  
Neutral

### H.3 Puestos de Mando

Los Puestos de Mando son de gran importancia táctica en Enemy Territory. Los Puestos de Mando ayudan a todo el equipo acelerando la velocidad de recarga de las Barras de Potencia de los jugadores. Esto permite, por ejemplo, a los Field Ops pedir más Ataques Aéreos y distribuir más Paquetes de Munición, a los Ingenieros desactivar Dinamita más a menudo y a los Soldados disparar sus morteros más a menudo.



Los Puestos de Mando se indican en el Mapa de Mando con estos iconos:  o . Pueden ser construidos por Ingenieros y destruidos con Satchel Charges o Dinamita. No se ven afectados por Granadas de Mano, Granadas de Rifle o Lanzallamas.

### H.4 Dispensadores de Botiquines y Munición



Construir Puestos de Mando también te dará a veces un Dispensador de Botiquines y Munición. Éstos contienen los mismos Botiquines y Paquetes de Munición que distribuyen los Médicos y los Field Ops.

Los Puestos de Mando y los Dispensadores sin construir tienen este aspecto:



Construidos son así:



## H.5 Nidos de Ametralladoras (MG)

Las MG pueden estar ya situadas en el mapa o pueden ser Nidos o Torres de MG construibles. Los Emplazamientos de Armas se encontrarán a menudo en localizaciones estratégicas en el mapa, normalmente cerca de objetivos clave y controlándolos se puede dar al equipo una ventaja defensiva decisiva. Estas armas - normalmente protegidas dentro de búnquers o detrás de muros de sacos de arena - pueden usarse por cualquier equipo. Para usarlas, ponte detrás del arma para que aparezca el icono "Activar", y entonces pulsa Activar (Enter). Para soltarla, pulsa "Activar" otra vez. Estas armas también pueden ser dañadas y reparadas.

## I. Vehículos

Los vehículos juegan un papel crucial para conseguir los objetivos en bastantes mapas de Enemy Territory. Los Vehículos van desde Tanques hasta Remolcadores de vía estrecha y Camiones. Los Tanques se necesitan por su potencia de fuego masiva contra blancos críticos. Los camiones y los remolcadores se usan para mover objetos críticos.

Los Vehículos están marcados en el Mapa de Mando con un icono representativo. El camino que siguen también está marcado en el Mapa de Mando.

### I.1 Escoltar Vehículos

No puedes entrar en un vehículo y conducirlo. Todo lo que se necesita para hacer que el vehículo se mueva es un jugador del mismo equipo que se mueva pegado a él. El conductor no-jugador del vehículo estará entonces seguro de que puede avanzar, y el vehículo se moverá.

### I.2 Dañar y Reparar Vehículos

Los vehículos no pueden ser destruidos, sólo inmovilizados.



Una de las metas del equipo contrario es mantener el vehículo estacionado para evitar que el otro equipo consiga su objetivo. Para lograr esto, el equipo contrario puede usar Panzerfausts, Granadas de Rifle, Granadas de Mano, Dinamita, Minas Terrestres, Satchel Charges y Ataques Aéreos y de Artillería para dañar el vehículo. Cuando se pone el punto de mira sobre el vehículo, un medidor de salud mostrará cuánto daño ha recibido el tanque.

Cuando el vehículo ha recibido daño, debe ser reparado. Los Ingenieros pueden reparar el vehículo acercándose hasta que se muestre el icono gris de "Reparar" y usando entonces la herramienta del Ingeniero. Una barra azul indicará el progreso. Cuando el vehículo está reparado y algún jugador del equipo del vehículo está suficientemente cerca, arrancará y empezará a moverse otra vez. Sólo se puede reparar un vehículo después de que haya perdido toda su salud.

Una vez que se ha usado un vehículo para cumplir el correspondiente objetivo/s, no se necesita más y no podrá moverse más lejos. Incluso después de que el vehículo haya alcanzado el fin de su movimiento, su MG todavía se podrá usar.

### **I.3 MG's Montadas en Vehículos**

A veces los Tanques llevan montadas MGs en torretas. Para trepar a la torreta, pulsa tu tecla de Activar (por defecto F o Enter). Después puedes disparar la MG montada pulsando Disparo. La MGs en torretas no se quedan sin munición pero se recalientan..

## **J. Armas**

### **J.1 Usar un Arma**

Para usar un arma, selecciónala con una de las teclas enunciadas arriba y entonces dale a Disparo (botón izquierdo del ratón o tecla CTRL). Para las ametralladoras u otro tipo de armas automáticas, mantén apretado el botón o la tecla para fuego sostenido y dale toques cortos para ráfagas cortas. El punto de mira indicará a dónde estás apuntando.

- Las ráfagas cortas o los disparos únicos son más precisos y conservan la munición de formas más efectiva que esparcir balas salvajemente. Cuanto más larga es la ráfaga, más crecerá tu punto de mira y menos preciso será tu disparo.
- Las armas Sten MKIIS, Browning .30 MG y MG42 se recalentarán cuando se usen y deben enfriarse después de haber sido disparadas continuamente. Estas armas mostrarán una pequeña barra junto al icono de arma que se volverá rojo cuando el arma se ha recalentado. Una vez que el arma se enfría puede ser disparada de nuevo.
- Las armas explosivas como el Panzerfausts y las granadas infligen daño a los jugadores que están dentro de su radio de explosión.
- Los Tiros a la Cabeza hacen mucho más daño que los tiros al cuerpo o a los miembros.
- Los Cascos absorben daño de arma.
- Las Subametralladoras y las Pistolas hacen menos daño cuando el objetivo está a largo alcance.

### **J.2 Recargar**

La mayoría de las armas acabarán quedándose sin munición y deberán ser recargadas. Para recargar, aprieta la tecla (R). Ten cuidado de que no te cojan con poca munición o recargando cuando te ataquen - vigila tu Munición y recarga cuando sea necesario antes de encontrarte en un tiroteo.

Cuando te hayas quedado sin un tipo particular de Munición, no podrás escoger un arma que use esa Munición hasta que no hayas recogido alguna. Recoge más Munición de los Field Ops, quienes te



pueden dar Paquetes de Munición, o tocando los Dispensadores de Munición situados en algunos mapas. También puedes conseguir más munición corriendo sobre las armas dejadas por otros jugadores, si usan el mismo tipo de Munición.

### J.3 Intercambiar Armas

Puedes intercambiar tu arma por cualquier arma de tu clase yendo hacia ella y usando tu tecla Activar (Enter).

### J.4 Las Armas

#### Arma de Una Mano (Teclado 1 ó 2)

Todas las clases de jugadores están equipadas con el cuchillo de combate y una Pistola como Arma Secundaria. Generalmente se usan sólo cuando el jugador está escaso de munición en su Arma Primaria.



#### Cuchillo (Teclado 1)

El cuchillo es el arma más básica y se usa generalmente como último recurso cuando estás sin munición, o si quieres matar a tu enemigo silenciosamente.



Colt .45 ACP    Luger 9mm

#### Pistola (Teclado 2)

Todos los soldados Aliados llevan una pistola Colt .45, mientras que los soldados del Eje llevan una Luger 9mm. La clase Covert Op es la única clase que lleva una pistola con silenciador.

#### Arma de Dos Manos (Teclado 3 ó 0)



M1A1 Thompson    MP40

#### M1A1 Thompson or MP40

Las clases Médico y Field Op llevan una subametralladora en este hueco - los Aliados llevan la M1A1 Thompson y los del Eje llevan la MP40. El resto de las clases tienen la opción de llevar Armas Primarias de dos manos en este hueco.



M1S Garand    K43

#### M1S Garand o K43 (Silenciado)

Estos dos rifles especializados de francotirador están equipados con silenciadores fijos y miras telescópicas. El Disparo-Alternativo (Z) cambiará a modo de mira, mientras que Zoom Dentro (=) y Zoom Fuera(-) cambiarán la vista. Las armas con mira telescópica aparecerán menos firmes al apuntar. La barra a la izquierda del punto de mira determina cuán firme está el arma (verde es lo más firme, naranja es moderadamente firme, y rojo es no firme). Disparar Agachado o Tumbado ayuda a afirmar el arma.



### **FG42**

Este arma combina la precisión de una mira telescópica con el potencial completamente automático de una Subametralladora. El Disparo Alternativo (Z) hace zoom con la mira. El disparo Completamente Automático no es posible cuando se está usando el zoom.



### **Sten MkII S**

Esta subametralladora dispara con mucha precisión sin la necesidad de una mira. Es también extremadamente silenciosa y no necesita silenciador. Su única pega es que se sobrecalienta muy fácilmente, así que hay que tener cuidado y usar ráfagas cortas.



### **M1 Garand + Lanza Granadas M7**

El M1 Garand del Ingeniero sólo se puede recargar cuando haya disparado un cargador entero de 8 balas. Disparar las últimas balas recargará automáticamente el M1 Garand, siempre que tengas más munición para él.



### **K43 + GPG40 GranatWerfer**

Los rifles M1 Garand del Ingeniero y K43 vienen con Lanza granadas fijos incorporados. Pulsar el Disparo Alternativo (Z) cargará una Granada para disparar. Después de disparar una Granada, es necesario apretar otra vez el Disparo Alternativo para cargar otra Granada. Disparar Granadas con el Rifle vacía la Barra de Energía. Todavía puedes disparar el rifle normalmente sin una Granada cargada, pero el Lanzagranadas permanece incorporado. Agotar tus Granadas de Rifle te dejará todavía con tu carga completa de las de Mano.

## **Armas Pesadas (Teclado 3 ó 0)**



### **Ametralladora MG42, montada y móvil**

Puedes disparar la MG42 mientras estás de pie, pero tus disparos serán salvajemente imprecisos. Tumbate y pulsa la tecla de Disparo Alternativo para plantar el bípode de la MG42; ahora tu disparo será mucho más preciso.



### 81mm Morser / 3 Inch Mortero

Tanto los Aliados como los del Eje usan variantes del diseño de Mortero Francés Brandt de 81mm/3 pulgadas. Para usar el Mortero, pulsa tu tecla de Disparo Alternativo (Z). Cuando el Mortero esté preparado, se puede disparar una ronda de mortero apretando Fuego. La elevación (alcance) y el acimut (dirección lateral) del Mortero pueden ajustarse moviendo el ratón usando el punto de mira como guía. Cuanto más bajo sea el ángulo de elevación, más lejos disparará el Mortero. Puedes observar la caída del disparo tanto en las líneas visuales como mirando tu Mapa de Mando (G). Los Field Ops pueden marcar objetivos para tu Mortero cuando piden Ataques Aéreos. Aparecerá una cuadrícula para apuntar en tu Mapa de Mando y en las visuales de tu Mortero. Entonces puedes apuntar con la cuadrícula, sabiendo que tus disparos de Mortero caerán en el rumbo correcto, aunque puede que todavía tengas que ajustar la elevación.



### Panzerfaust

El Panzerfaust es un arma desechable de un tiro que dispara una poderosa granada propulsada por un cohete con un importante radio de alcance. Disparar el Panzerfaust vacía la Barra de Energía. No se puede disparar estando tumbado.



### Lanzallamas

El Lanzallamas dispara un chorro presión de fuego líquido. No puede recargarse parcialmente; se debe gastar un tanque entero de fuel antes de poder ser recargado.

## Explosivos

Cada tipo de explosivo se usa de forma diferente:



### Granadas (Teclado 4)

Las Granadas se pueden lanzar inmediatamente pulsando Disparo, o apretar y mantener Disparo para activar su temporizador de 5 segundos. Oirás el clic del temporizador y al acabar los 5 segundos la Granada explotará. Asegúrate de lanzar la Granada antes de que se agoten los 5 segundos o sino explotará, matándote probablemente.



### Dinamita (Teclado 6)

La Dinamita tiene un temporizador de 30 segundos. La Dinamita se usa principalmente para destruir objetivos. Sólo los Ingenieros pueden activar y desactivar la Dinamita. La Dinamita caída tiene un brillo amarillo. La Dinamita activada tiene un brillo rojo y parpadea. La velocidad a la que parpadea la Dinamita se incrementa a medida que se agota el tiempo del temporizador.



### **Cargas Satchel y Detonador (Teclado 6)**

Las Cargas Satchel son cargas explosivas de control remoto sólo pueden ser usadas por la clase Covert Op. El Control Remoto de la Carga Satchel indicará cuándo estás lo suficientemente cerca para detonarla mostrando una luz verde. Una luz roja indica que estás demasiado lejos de la carga para detonarla. Los Ingenieros pueden desactivar Cargas Satchel.



### **Minas Terrestres (Teclado 6)**

Las Minas Terrestres sólo pueden ser plantadas por Ingenieros. Los jugadores pueden ver las Minas Terrestres de su propio equipo marcadas con banderas (Rojo para el Eje, Azul para los Aliados). Las Minas plantadas por el enemigo no están marcadas con banderas a menos que hayan sido localizadas por un Covert Op de tu equipo. Si pisas una Mina Terrestre oírás un clic y un siseo al armarse. La mina sólo detonará cuando quites el pie de encima. Los Ingenieros pueden desactivar minas mientras un jugador está encima. Incluso las Minas Terrestres de tu propio equipo pueden matarte. Si se han detectado minas en la zona por un Covert Ops, aparecerá un mensaje en la pantalla diciéndotelo.

## **Armas Montadas y Emplazadas**



### **Ametralladora Browning M1919A4 montada .30 cal**

La Browning .30 es un arma montada en torreta utilizable por todas las clases.

### **Binoculares (Teclado B)**

Los Field Ops y los Covert Ops están equipados con Binoculares como parte de su equipamiento inicial de armas. Las otras clases pueden ser recompensadas con Binoculares que les permitirán observar posiciones distantes del enemigo, pero no pedir Ataques Aéreos o localizar Minas Terrestres.

## **K. Clases**

### **K.1 Soldado**



El Soldado es el Especialista en Armas Pesadas de Enemy Territory. Aunque el Soldado no tiene ningunas habilidades especiales, es la única clase que puede llevar armas pesadas de dos manos como la MG42 móvil, el Mortero, el Lanzallamas y el Panzerfaust. Los Soldados aparecen inicialmente cargados con 4 Granadas de Mano.

### **Armas Pesadas (Teclado 3 ó 0)**

El Soldado puede escoger una de las 5 armas disponibles para llevarla en el hueco de arma especial (3 ó 0): La MP40 (Eje) o la M1A1 Thompson (Aliados), el Panzerfaust, el Lanzallamas, la MG42 Móvil o el Mortero. El Panzerfaust y el Mortero usan la Barra de Energía.



## K.2 Médico



El Médico puede curar a sus compañeros de equipo con Botiquines y revivir a los compañeros muertos, devolviéndolos al combate sin que tengan que esperar a la próxima regeneración. Los Médicos ayudan a sus compañeros manteniéndolos luchando. Los Médicos sólo pueden llevar la M1A1 Thompson o la MP40 y aparecen inicialmente cargados con una Granada de Mano.

### Armas y Objetos Especiales del Médico:

#### Jeringuilla (Teclado 5)

La jeringuilla se usa para revivir a compañeros (ver "Habilidades Especiales" más abajo). Cuando los Médicos recogen un Paquete de Munición, de un Field Op o de un Dispensador de Munición, reciben una jeringuilla extra.



#### Botiquín (Teclado 6)

Al igual que los Paquetes de Munición de los Field Ops, los botiquines se pueden dejar en el suelo seleccionándolos primero (6) y apretando después Disparo. Dejar Botiquines vacía la Barra de Energía, que debe estar por lo menos a la mitad para dejar uno. Los enemigos también pueden coger tus Botiquines abandonados.

### Habilidades Especiales del Médico:



#### Revivir

Cuando un compañero de equipo muere, los Médicos verán un icono rojo sobre su cuerpo. Mientras permanezca el icono, el Médico puede revivirlos usando la jeringuilla (5). Ponte sobre un compañero de equipo para que aparezca el icono gris de la Jeringuilla, aprieta entonces la tecla de Disparo para revivirlos. El icono desaparece cuando el compañero de equipo va al Limbo. Esto pasa cuando el cuerpo ha recibido demasiado daño o cuando el compañero selecciona entrar en el Limbo.

## K.3 Ingeniero



Los ingenieros pueden activar y desactivar Dinamita, desactivar Cargas Satchel enemigas, plantar Minas Terrestres, construir objetivos construibles, y reparar armas y vehículos. Casi todos los objetivos primarios en Enemy Territory requieren las habilidades especiales de un Ingeniero. Los Ingenieros Aliados pueden escoger entre la subametralladora M1A1 Thompson o el rifle M1 Garand con el Lanzagranadas M7. Los Ingenieros del Eje pueden escoger entre la subametralladora MP40 o el rifle K43 con el GranatWerfer GPG40. Los Ingenieros aparecen con una carga inicial de



4 Granadas de Mano (y 5 Granadas de Rifle, si han escogido ese rifle).

## Armas y Objetos Especiales del Ingeniero:



### Herramienta del Ingeniero (Teclado 5)

La Herramienta del Ingeniero se usa para armar, desactivar, reparar y construir. Aparecerá un icono de una llave inglesa gris junto al punto de mira cuando se necesite esta herramienta. Para usarla, aprieta y mantén apretado Disparo (botón izquierdo del ratón o CTRL) hasta que se llene la barra azul.



### Dinamita (Teclado 6)

Aprieta Disparo para dejar caer la Dinamita y automáticamente cambiará a la Herramienta del Ingeniero. Para armar la Dinamita, agáchate sobre ella, apunta encima con la Herramienta del Ingeniero y mantén apretado Disparo. Una barra azul indicará tu progreso.



### Minas Terrestres (Teclado 7)

Las Minas Terrestres se dejan caer y se arman exactamente igual que la Dinamita. Cada equipo tiene un máximo de 10 Minas Terrestres para colocar al mismo tiempo.

## Habilidades Especiales del Ingeniero:



### Desactivar

Los Ingenieros pueden desactivar Dinamite, Cargas Satchel y Minas Terrestres. Para desactivar, coge la Herramienta del Ingeniero (5) y colócate sobre el objeto hasta que aparezca el icono gris de Desactivar, entonces usa la herramienta para desactivarlo. Los Ingenieros deben permanecer con sus puntos de mira apuntados directamente al objeto para desactivarlo.



### Reparar

Los Ingenieros pueden reparar vehículos dañados y ametralladoras. Para reparar, coge simplemente la Herramienta del Ingeniero (7) y úsala apretando y manteniendo disparo hasta que se llene la barra azul.



### Construir

El Ingeniero puede construir Puestos de Mando u otros objetivos construibles en la misión moviéndose hasta ellos para que aparezcan la llave inglesa y el martillo grises del icono de "Construir". El objeto se construye de la misma manera que se arma un explosivo. Usa la herramienta hasta que se llene la barra de progreso azul y la construcción estará completa. Mientras la construcción está en progreso, aparece una imagen translúcida de la imagen completa.

Así es cómo se ve un objetivo en construcción:



## K.4 Field Ops



El Especialista en Operaciones de Campo o Field Ops es responsable del reabastecimiento de munición para el equipo y del soporte de fuego pesado. Los Field Ops pueden distribuir Paquetes de Munición a sus compañeros de equipo para que ellos pueden seguir luchando incluso cuando su equipamiento inicial se ha gastado. Los Field Ops pueden pedir Ataques Aéreos para objetivos cercanos indicando el objetivo con su Bote Fumígeno, y usas sus Prismáticos para localizar objetivos distantes para Ataques Aéreos. Los Field Ops sólo pueden usar subametralladoras y aparecen inicialmente equipados con 2 Granadas de Mano.

### Armas y Objetos Especiales del Field Ops:



#### Ataque Aéreo (Teclado 5)

Cuando se lance, el Bote Fumígeno emitirá humo coloreado que marcará un objetivo de Ataque Aéreo. Sólo se puede pedir un Ataque Aéreo si la Barra de Energía está completamente llena.



#### Paquete de Munición (Teclado 6)

Apretar Disparo con el Paquete de Munición seleccionado dejará caer un Paquete de Munición. Cada Paquete de Munición vacía la Barra de Energía. La Barra de Energía debe estar por lo menos medio llena para dejar uno. Ten en cuenta que cualquier jugador puede recoger un Paquete de Munición, incluso el enemigo.



## Habilidades Especiales del Field Ops:

### Ataque de Artillería (Teclado 7)

Para pedir un Ataque de Artillería, mira el objetivo a través de tus Prismáticos y entonces pulsa la tecla de Disparo Alternativo (Z). Equípate con tus Prismáticos apretando (B) o haciendo scroll a través de tus armas con la rueda de tu ratón. Tu Barra de Energía debe estar llena para pedir un Ataque de Artillería. Oirás una señal de audio para confirmar si se puede alcanzar el objetivo.

Pedir un Ataque de Artillería también hace públicas las coordenadas del objetivo en el mapa para cualquier Soldado de tu equipo equipado con un Mortero. Mientras dure el Ataque de Artillería, tu objetivo designado aparecerá en su Mapa de Mando y vista de Mortero como una cruz. Así los Soldados con Mortero amigos pueden dirigir su potencia de fuego sobre tu objetivo además del Ataque de Artillería.

## K.5 Covert Ops



El Especialista en Operaciones Encubiertas o Covert Ops es el experto en espionaje, reconocimiento y sabotaje de Enemy Territory, además de ser un tirador mortal. Sus habilidades son robar y vestir uniformes enemigos, detectar Minas Terrestres y ser un francotirador sigiloso. También puede infiltrarse en posiciones enemigas usando Puertas de Equipo enemigas (mientras está disfrazado), informar a su equipo de datos de inteligencia del campo de batalla vitales y destruir objetivos clave con Cargas Satchel.

## Armas y Objetos Especiales del Covert Ops:



### Granadas de Humo (Teclado 5)

Las Granadas de Humo emiten una cortina de humo gruesa poco después de lanzarlas, ideal para cegar a los defensores y encubrir el movimiento de tropas. Si te encuentras siendo agujereado por un nido de ametralladora, una Granada de Humo es una manera excelente de anular su ventaja de potencia de fuego.



### Cargas Satchel (Teclado 6)

Las Cargas Satchel son dispositivos de demolición detonables por control remoto. Dejar caer una Carga Satchel cambiará automáticamente el arma que lleves a un Detonador remoto. Apretar Disparo hará que la carga explote. Ten en cuenta que el detonador de la Carga Satchel está limitado por rango, pero no por línea de visión. Una luz verde en el Detonador de la Carga Satchel indica que estás dentro del rango y puedes detonar la carga pulsando tu tecla de Disparo. Una luz roja indica que estás fuera de rango. Ten en cuenta que los Ingenieros enemigos pueden desactivar Cargas Satchel.



### **Prismáticos (B o Teclado 7)**

Los Covert Ops están equipados con un par de Prismáticos como parte de su equipamiento de armas inicial. Ver Detección más abajo.

## **Habilidades Especiales del Covert Ops:**



### **Disfrazarse**

Un Covert Ops puede quitarle el uniforme a un soldado enemigo muerto y vestirlo como disfraz. Para hacer esto, colócate sobre el cuerpo de un enemigo muerto para que aparezca el icono gris de Uniforme. Mantén Activar (F o Enter) apretado para quitarle el uniforme al soldado y ponértelo. El cuerpo del soldado enemigo caído permanecerá sin pantalones como advertencia a sus compañeros de equipo vivos de que tienen un infiltrado entre ellos. Mientras lleva un uniforme enemigo, el Covert Ops puede usar las Puertas de Equipo enemigas.

Un Covert Ops disfrazado permanecerá disfrazado mientras use sólo Granadas de Humo, Cargas Satchel y Detonadores de Cargas Satchel. Sólo perderán su disfraz cuando usen armas con silenciador, el cuchillo o Granadas si lo hacen dentro del campo de visión de un enemigo. Esto incluye al enemigo al que estén atacando en ese momento, lo que hace del ataque por la espalda una táctica muy crucial.

Los jugadores aún pueden identificar al Covert Ops enemigo disfrazado. Los Covert Ops enemigos disfrazados mostrarán a largo alcance el nombre y el rango del jugador cuyo uniforme han robado pero a corto alcance, los Covert Ops enemigos disfrazados no mostrarán NINGUNA información de nombre o rango y se les podrá disparar con seguridad.

### **Detección**

Los Covert Ops pueden detectar Minas Terrestres, posiciones enemigas y el Puesto de Mando enemigo. Para detectar Minas Terrestres, usa los Prismáticos apretando el Disparo Alternativo (Z) y explora el área. Mientras lo exploras, verás los indicadores enemigos de Mina Terrestre. Manteniendo las cruces del Prismático sobre ella la señalará y enviará un mensaje a todo el equipo con la posición de la mina, además de marcarla en el Mapa de Mando. Las minas detectadas pueden destruirse con otros explosivos (Granadas, Rifles con Granadas, Dinamita, etc). El Covert Ops también puede localizar posiciones enemigas. Cualquier enemigo que pueda ver el Covert Ops se muestra automáticamente en el Mapa de Mando para el resto del equipo.

## **L. Aptitudes y Recompensas**

En Enemy Territory se recompensa a los jugadores con Aptitudes, Recompensas y Promociones, algo único para un First Person Shooter. Cada clase de Enemy Territory tiene sus propias habilidades y aptitudes, además de dos aptitudes generales que se aplican a todas las clases: Armas Ligeras y Sentido de Batalla. Para cada clase, el uso de su aptitud primaria (p.e. Primeros Auxilios para los Médicos) da lugar a un incremento en los Puntos de Experiencia (XP) y en determinados niveles dan lugar a una Recompensa.



El Sentido de Batalla de los jugadores, Armas Ligeras y el nivel de aptitud de las clase actual se indican en el HUD en la parte izquierda inferior de la pantalla. Cada aptitud tiene cuatro Niveles. En cada Nivel el jugador recibe una única recompensa.

Las mejoras en el nivel de aptitud general y específico de la clase del jugador se recompensan periódicamente con la promoción a un rango superior. Los rangos en Enemy Territory range van de Private (soldado raso) a General (y sus correspondientes del Eje). Los rangos se muestran en el casco del jugador a la vista de todos. Los rangos son una advertencia visible para el enemigo del nivel de aptitud actual del jugador y sus Puntos de Experiencia. El mejor jugador de cada clase es premiado con una medalla al final de cada misión.

## Armas Ligeras



Las Armas Ligeras recompensan a los jugadores de todas las clases por muertes con armas pequeñas y rifles sin mira telescópica. Los jugadores ganan 3 XP por muerte con una granada, tiro a la Pierna, tiro al Brazo o tiro al Cuerpo y 5 XP por muerte con tiro a la Cabeza.

### Nivel 1 de Armas Ligeras: Mejorado uso de Munición de Arma Ligera

Cuando reaparezcas, tu carga inicial de munición incluirá un cargador extra de munición.

### Nivel 2 de Armas Ligeras: Recarga más Rápida

Tu familiarización con tus armas te permite recargar tus armas un 35% más rápido.

### Nivel 3 de Armas Ligeras: Mejorado Manejo de Arma Ligera

Tu experiencia de combate te permite manejar tus armas con mayor facilidad; la dispersión de la subametralladora se reduce en un 35% mientras que el retroceso de la Pistola se reduce a la mitad.

### Nivel 4 de Armas Ligeras: Pistolas a Dos Manos

El hueco para tu arma de una sola mano ahora tiene la opción de pistolas a dos manos.

## Sentido de Batalla



El Sentido de Batalla es una aptitud de valentía que recompensa a todas las clases por supervivencia en combate.

Los jugadores consiguen CERO puntos por cada 30 segundos sobrevividos en 'Frío'; es decir, no enfrentados activamente en combate. Ganarás 2 XP por 30 segundos en 'Templado' (infligiste daño), 5 XP por 30 segundos en 'Caliente' (causando Y recibiendo daño) y 8 XP en 'Super-Caliente' (matando y recibiendo daño).

### Nivel 1 de Sentido de Batalla: Otorgados Prismáticos

El Nivel 1 de Sentido de Batalla te da un par de Prismáticos que se pueden usar para reconocer posiciones enemigas. Sólo los Covert Ops pueden usar los Prismáticos para localizar Minas Terrestres para sus compañeros de equipo.



### **Nivel 2 de Sentido de Batalla: Mejorada Forma Física**

Los poderosos beneficios aeróbicos de la actividad de combate prolongado permiten que tu barra de Resistencia se recargue al 160% del ritmo normal.

### **Nivel 3 de Sentido de Batalla: Mejorada Salud**

Como astuto veterano endurecido en la batalla, tu pericia en combate incrementa de forma efectiva tu Salud máxima en 15 puntos.

### **Nivel 4 de Sentido de Batalla: Conciencia de Trampas**

Aunque no seas un Covert Ops, serás capaz de sentir las Minas Terrestres sin la ayuda de Prismáticos. Cualquier mina dentro de un cierto rango aparecerá como un perfil translúcido en tu campo de visión. A menos que seas un Covert Ops, no serás capaz de localizarlas para tus compañeros de equipo.

## **Armas Pesadas**



Esto premia a los jugadores por muertes con Armas Pesadas. Los jugadores de cualquier clase ganarán 3 XP por una muerte usando una ametralladora Montada o Emplazada. Los Soldados ganarán 3 XP por muertes con la MG42 Móvil, el Panzerfaust, el Lanzallamas o el Mortero. Ganas 3 XP si la muerte se debe a daño de salpicadura por explosión o por impacto directo.

### **Nivel 1 de Armas Pesadas: Mejorados Recursos de Proyectoil**

Tu experiencia en combate te permite usar tus armas de proyectil con mayor facilidad. Disparar un Panzerfaust o un Mortero te costará ahora 1/3 menos de Barra de Energía que antes.

### **Nivel 2 de Armas Pesadas: Competencia en Armas Pesadas**

Tu saber-hacer técnico implica que tu Ametralladora Emplazada o Móvil sobrecalentada se enfriará al doble de velocidad de lo normal.

### **Nivel 3 de Armas Pesadas: Mejorada Destreza**

Has estado arrastrando pedazos pesados de metal por todo el campo de batalla durante tanto tiempo que tu castigo de velocidad ha disminuido. Seguirás siendo más lento cuando dispires el Lanzallamas, pero cuando lleves ese arma u otra, tu velocidad será ahora más rápida.

### **Nivel 4 de Armas Pesadas: Mejorado Manejo de Arma**

Tu aptitud acarreando armamento es tal, que ahora eres capaz de manejar un Arma Ligera en el hueco de una mano, dejando libre el hueco de dos manos para un Arma Pesada alternativa. Eso significa que ahora puedes llevar una subametralladora y un Mortero, por ejemplo.



## Primeros Auxilios



Ésta es una aptitud específica del Médico que premia a los jugadores por revivir a sus compañeros de equipo y curarlos con Botiquines. Los Médicos ganan 1 XP cada vez que curan a alguien con Botiquín y 4 XP cada vez que reviven a alguien con su Jeringuilla.

### Nivel 1 de Primeros Auxilios: Munición de Médico

Los Médicos reciben un cargador de munición y una granada extras con su equipamiento de armas básico.

### Nivel 2 de Primeros Auxilios: Mejorados Recursos

2 jeringuillas extra de munición máxima, 2 extra al aparecer y el Botiquín sólo necesita el 15% de la Barra de Energía en lugar del 25%.

### Nivel 3 de Primeros Auxilios: Revivir Completo

Las Jeringuillas ahora devuelven a los compañeros de equipo caídos la salud completa.

### Nivel 4 de Primeros Auxilios: Auto Adrenalina

Para equiparte con la inyección de adrenalina aprieta la tecla de Arma Especial 1 (5 por defecto) dos veces y entonces aprieta la tecla de disparo primario para inyectar la jeringuilla de Adrenalina. Hacerlo otorgará un bono temporal en Salud y Resistencia. Durante 10 segundos sólo sufrirás la mitad del daño de cualquier ataque pero tu Barra de Resistencia no decrecerá en absoluto incluso si estás esprintando. Esto te dará la capacidad de precipitarte dentro y fuera de áreas fuertemente defendidas que pueden ser de una importancia táctica crítica.

## Ingeniería



Ésta es una aptitud específica del Ingeniero y recompensa a los jugadores por construir/demoler objetivos y por el uso de explosivos. Los Ingenieros ganan 3 XP por reparar un vehículo o ametralladora. También ganan XP por construir o destruir objetivos construibles: 5 XP por un objetivo de 50% de Barra de Energía como reparar un nido de ametralladorat, 7.5 por un objetivo de 100% de Barra de Energía como reparar un tanque y hasta 10 XP por destruir un Objetivo. Los Ingenieros también ganan 3 XP por una muerte con Granada de Rifle, 4 XP por una muerte por Dinamita o Mina Terrestre, 4 XP por desactivar una Mina Terrestre enemiga y 6 puntos por desactivar Dinamita enemiga.

### Nivel 1 de Ingeniería: Mejorado uso de Munición Explosiva

El inventario incluye cuatro rondas extra de Rifle Granada y cuatro Granadas de Mano extras.

### Nivel 2 de Ingeniería: Mejorada Destreza

La experiencia manejando explosivos en combate permite a los Ingenieros armar y desactivar Minas Terrestres y Dinamita en la mitad de tiempo.

### Nivel 3 de Ingeniería: Mejoradas Construcción y Destrucción



Tus conocimientos de Ingeniero veterano hacen que construyas y repares objetos y pongas Dinamita o Minas Terrestres usando 1/3 menos de carga de la Barra de Energía de lo normal.

#### **Nivel 4 de Ingeniería: Otorgado Chaleco a prueba de Metralla**

Sólo a los Ingenieros más expertos que han probado su habilidad para sobrevivir en el campo de batalla se les otorgan estos caros Chalecos a prueba de Metralla que proporcionan al jugador un 50% de desviación del daño por armas explosivas.

## **Señales**



Ésta es una aptitud específica de Field Ops que recompensa a los jugadores por matar jugadores enemigos o destruir objetivos con Ataques Aéreos o de Artillería, y proveer a sus compañeros de equipo con paquetes de munición. Los Field Ops ganan 1 XP por dar a uno de sus compañeros un Paquete de Munición. Ganarás 3 XP por cada jugador enemigo que mates con un Ataque Aéreo, 4 XP por matarlos con Ataque de Artillería y 5 XP por destruir un Objetivo con uno de ellos.

#### **Nivel 1 de Señales: Mejorados Recursos**

Tu probada eficiencia logística se recompensa con el acceso a Recursos Mejorados. Cada Paquete de Munición que distribuyas contendrá un cargador extra y entregar el Paquete de Munición sólo vaciará tu Barra de Energía en un 15% en lugar de un 25%.

#### **Nivel 2 de Señales: Mejoradas Señales**

Tu experiencia como observador de soporte de fuego te proporciona una eficiencia mejorada. Pedir un Ataque de Artillería o Aéreo sólo gasta 2/3 de tu Barra de Energía, permitiéndote pedir soporte de fuego más frecuentemente que antes.

#### **Nivel 3 de Señales: Mejorados Soporte de Aire y Tierra**

Tu conocimiento identificando objetivos clave del enemigo se premia enviando más recursos de soporte de fuego a tus objetivos designados. Ahora cada Ataque Aéreo hace que vengan 2 aeronaves y cada Ataque de Artillería dura el doble.

#### **Nivel 4 de Señales: Reconocimiento del Enemigo**

Tus aptitudes de observación y tu experiencia en el campo de batalla hacen que ahora puedas identificar Covert Ops enemigos disfrazados. Colocar tu punto de mira sobre un infiltrado Enemigo dará lugar a un aviso de Enemigo Disfrazado y su posición se marcará en el Mapa de Mando de tu equipo.



## Operaciones Encubiertas



Ésta es una aptitud específica de Covert Ops, que recompensa a los jugadores por sus aptitudes para el reconocimiento, informes de inteligencia del campo de batalla, sabotaje y Armas con Mira Telescópica. CUALQUIER jugador gana 5 XP por muertes con un tiro a la cabeza, 3 XP con tiro al cuerpo, al brazo o a la pierna. Un Covert Ops will gana 3 XP por cada Mina Terrestre localizada y 5 XP por disfrazarse usando un uniforme enemigo. Ganarás 5 XP por cada muerte con una Carga Satchel y 7 XP cada vez que uses una Carga Satchel para destruir un Objetivo.

### Nivel 1 de Operaciones Encubiertas: Mejorado Uso de Munición de Arma Telescópica

Cada Paquete de Munición que cojas de un Field Ops o un Dispensador de Munición incluye un cargador extra de munición para tu Arma Telescópica.

### Nivel 2 de Operaciones Encubiertas: Mejorado uso de Sabotaje y Desorientación

Tu conocimiento te permite usar tus Cargas Satchel y Granadas de Humo más a menudo: tu Barra de Energía se reducirá en 1/3.

### Nivel 3 de Operaciones Encubiertas: Control de la Respiración

Tu maestría del arte del Francotirador lleva a una reducción del 50% tanto en el salto por retroceso como en el balanceo del arma con Armas Telescópicas.

### Nivel 4 de Operaciones Encubiertas: Asesino

Tu pericia con el cuchillo te permite una muerte instantánea con cualquier puñalada por la espalda.



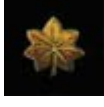




## M. Rangos, Estadísticas, y Medallas

### M.1 Rangos

Eje	Aliados	Insignia
Schutze (Stz)	Private	(none)
Oberschutze (Otz)	Private 1st Class (PFC)	
Gefreiter (Gfr)	Corporal (Cpl)	
Feldwebel (Fwb)	Sergeant (Sgt)	



ARCATLHON LINEX: I TORNEO DE ENEMY TERRITORY

Leutnant (Ltn)	Lieutenant (Lt)	
Hauptmann (Hpt)	Captain (Cpt)	
Major (Mjr)	Major (Maj)	
Oberst (Obs)	Colonel (Cnl)	
Generalmajor (GMj)	Brigadier General (BGn)	
Generalleutnant (GLt)	Lieutenant General (LtG)	
General (Gnl)	General (Gen)	

## Estadísticas

Los Resultados Finales muestran a los mejores jugadores de cada equipo en cada campo del saber en ese mapa. Las medallas se conceden al mejor jugador del equipo en cada categoría. Las medallas son por equipo, los Resultados Finales son globales.

- Highest Fragger:** más muertes
- Highest Experience:** experiencia más alta
- Highest Ranking Officer:** rango más alto
- Most Highly Decorated:** más medallas
- Highest Battle Sense:** Sentido de Batalla más alto
- Best Engineer:** Mejor Ingeniero
- Best Medic:** Mejor Médico
- Best Field Ops:** Mejor Field Ops
- Best Light Weapons:** Mejor en Armas Ligeras
- Best Soldier:** Mejor Soldado
- Best Covert Ops:** Mejor Covert Ops
- Highest Accuracy:** Mejor tasa de aciertos en tiros disparados
- I Ain't Got No Friends Award:** Más muertes de equipo
- Welcome Newbie:** Puntuación más baja por debajo de 100



## El Sistema de Medallas

Los jugadores de cada equipo serán recompensados al final de cada partida con Medallas por una actuación excepcional. El mejor jugador de cada clase en cada equipo recibirá una medalla de clase. También hay medallas para el Mayor Sentido de Batalla y el Mejor en Armas Ligeras.



Mayor Sentido de Batalla



Mejor Ingeniero



Mejor Médico



Mejor Field Ops



Mejor en Armas Ligeras



Mejor Soldado



Mejor Covert Ops

## N. Comunicación

El éxito en el campo de batalla de Enemy Territory dependerá de tu habilidad para Cooperar, Coordinar y Comunicar. Gastar tiempo en familiarizarte con las teclas de Chat de Voz en particular incrementará enormemente tu disfrute y éxito en el juego.

## Command HQ VO

Mientras juegas, oirás mensajes de audio de tu Command HQ, informándote del estado de los onjetivos del mapa, y de qué deberías hacer a continuación.



## Say

Pulsa (Teclado T) y lo que teclees aparecerá como línea de texto para todos los jugadores en tu servidor. El texto Global Say aparece en Verde.

## Team Say

Pulsa (Teclado Y) para teclear mensajes de texto que sólo podrán ver los miembros de tu equipo. El texto Team Say aparece en Azul.

## Voice Chat

Pulsa (Teclado V) para que aparezca el menú de Voice Chat. Voice Chat te permite reproducir mensajes de audio.

## Fire Teams

Tan pronto como te unas a un mapa se te preguntará si quieres crear o unirse a un FireTeam. Los FireTeams te permiten coordinar estrechamente a un montón de jugadores diferentes por todo el mapa. Los miembros seleccionados de tu FireTeam tendrán un icono grande sobre sus cabezas para ayudar a la identificación. Puedes enviar instrucciones tácticas detalladas sólo a tu FireTeam y no al resto de tu equipo usando el FireTeam Say o el menú FireTeam Voice Chat.

### FireTeam Say

Pulsa (Teclado U) para teclear mensajes de texto sólo para miembros de tu FireTeam. El texto FireTeam Say aparece en Amarillo.

### FireTeam Voice Chat

Pulsa (Teclado Z) para hacer aparecer el menú de Voice Chat. Esto te permite reproducir mensajes de audio sólo para jugadores en tu FireTeam.

## Pedir Votaciones

Los jugadores pueden pedir votaciones para cambiar muchas opciones en el servidor del juego. Si un jugador ha pedido una votación, el mensaje de votar aparecerá en texto amarillo en el lado izquierdo de la pantalla. Para votar, aprieta F1 para "sí" o F2 para "no". Para pedir una votación, aprieta la tecla (ESC) y pincha en el botón Vote. Las opciones de votación incluyen:

- Misc (Varios)
- Map (Mapa)
- Players (Jugadores)

Dentro de cada una de estas categorías se pueden pedir una variedad de votaciones. Las opciones se explican por sí solas.

## O. Servidores

Para jugar a Enemy Territory, debes unirte a un servidor o empezar tú uno propio. Aquí tienes una guía rápida para encontrar servidores o crear el tuyo propio.

### 0.1 Encontrar un Servidor

Cuando inicies Enemy Territory, pincha en la opción de "Play Online" para encontrar un servidor. Se te llevará a la pantalla del explorador de servidores. Aquí tienes una explicación de los componentes del explorador de servidores.



## 1. Filtros (Filters)

En la sección "Filtros", escoge qué tipo de servidores quieres que se muestren:

- 2. Fuente (Source):** muestra servidores Locales, de Internet, o Favoritos. Pincha para cambiar.
- 3. Tipo de juego (Gametype):** muestra sólo los servidores que estén ejecutando el tipo de juego seleccionado, o "Todos" ("All"). Pincha para cambiar.
- 4. Casillas de Filtro (Filter checkboxes):** Filtra los siguientes servidores de la lista - servidores vacíos (empty) o llenos (full), con contraseña (password-protected), sin Fuego Amigo (Friendly Fire off), con máximo de vidas (max lives enabled), con Restricciones de Armas (Weapons Restrictions), protegidos con PunkBuster (PunkBuster protected), Anti-Lag y con Equilibrado de Equipos (Balance Teams enabled).

## 5. Explorador de Servidores (Server Browser)

Debajo de los Filtros está la propia lista de servidores. La lista puede ordenarse según el nombre del servidor, nombre del mapa, jugadores, tipo de juego, ping, o filtros. Puedes ordenar por una columna específica pinchando en la cabecera de la columna por la que desees ordenar. Pinchar en un servidor lo seleccionará.

## 6. Refrescar Lista (Refresh List)

Esto volverá a preguntar al servidor maestro, generando una lista de servidores nueva, actualizada de acuerdo al conjunto de filtros.



## 7. Conectar a IP (Connect to IP)

Esto permite al usuario introducir una dirección IP de un servidor de juego específico.

## 8. Información del Servidor (Server Info)

Esto te mostrará todos los detalles de los ajustes, reglas y configuración del Servidor. También te mostrará los jugadores que están actualmente en el servidor.

## 9. Activar/Desactivar PunkBuster (Enable/Disable PunkBuster)

PunkBuster es una poderosa tecnología de protección contra trampas que evita que jugadores deshonestos consigan una ventaja injusta. PunkBuster NO está activado por defecto. Pincha en este botón para activarlo o desactivarlo. Nota: muchos servidores no te permitirán unirse si PunkBuster no está activado.

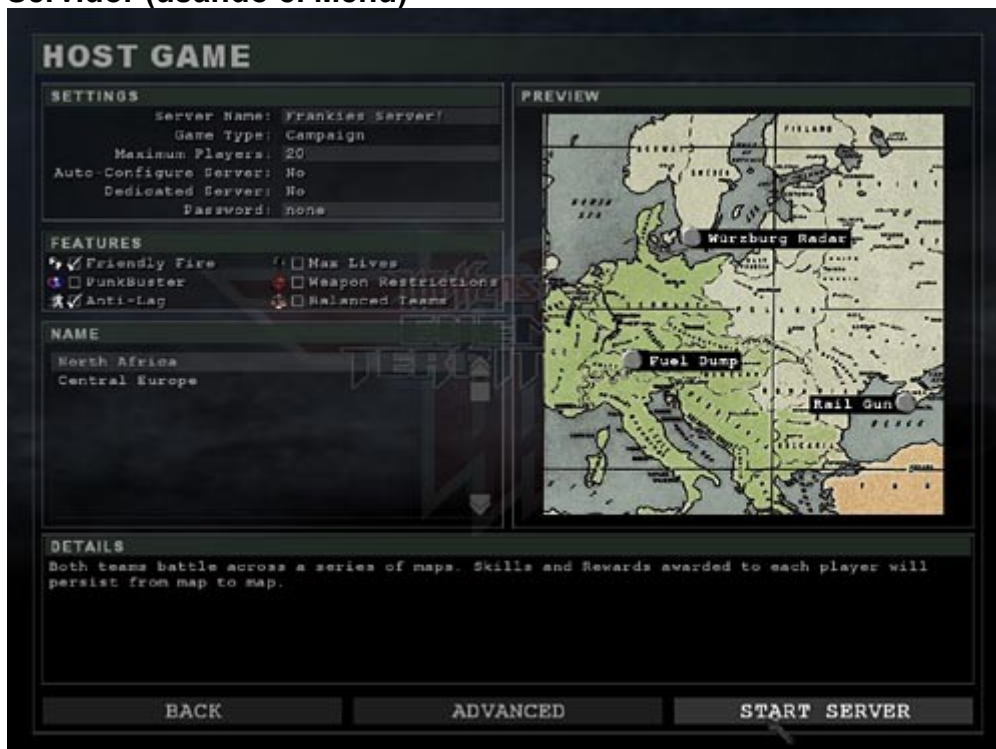
## 10. Atrás (Back)

Este botón te devuelve a la pantalla principal.

## 11. Unirse al Servidor (Join Server)

Después de seleccionar un servidor en el explorador de servidores, pincha en "Join Server" para empezar a jugar.

## Crear un Servidor (usando el Menú)



## Alojar Servidores Dedicados (Hosting Dedicated Servers)

Hay dos tipos de servidores que puedes crear con Enemy Territory: Listen y Dedicated. Los servidores Listen te permiten jugar al juego y hacer de anfitrión al mismo tiempo, mientras



que los servidores Dedicados sólo pueden hacer de anfitriones del juego. Los servidores Dedicados usan menos recursos que los Listen, y por tanto son más estables para jugar en ellos. Los servidores Listen funcionan bien si estás jugando en una LAN.

Para crear un servidor, pincha en "Host Game" en el menú principal. La pantalla de "Host Game" contiene una cantidad de opciones que te permiten configurar el servidor.

### **Ajustes (Settings)**

Esta zona te permite configurar las propiedades del servidor - tipo de juego, nombre del servidor, protección con PunkBuster, y más.

### **Tipo de juego (Gametype)**

Al cambiar el tipo de juego, aparecerá una lista de mapas disponibles. Pincha en un mapa para seleccionarlo. En modo Campaña, puedes seleccionar una campaña, que consiste en tres mapas mostrados en la ventana a mano derecha.

### **Detalles (Details)**

Esta ventana contiene una descripción del mapa y sus objetivos.

### **Avanzado (Advanced)**

Pinchar en este botón te llevará a la pantalla que te permite ajustar más opciones avanzadas, tales como Mensaje del Día, contraseñas de consola remotas, y más.

### **Arrancar Servidor (Start Server)**

Una vez has configurado el servidor, pincha en este botón para arrancarlo.

**\*\*Para más información en profundidad sobre crear un servidor, por favor mira el documento llamado Server Setup situado en la carpeta Docs.\*\*** [Tech Help -> Information](#)