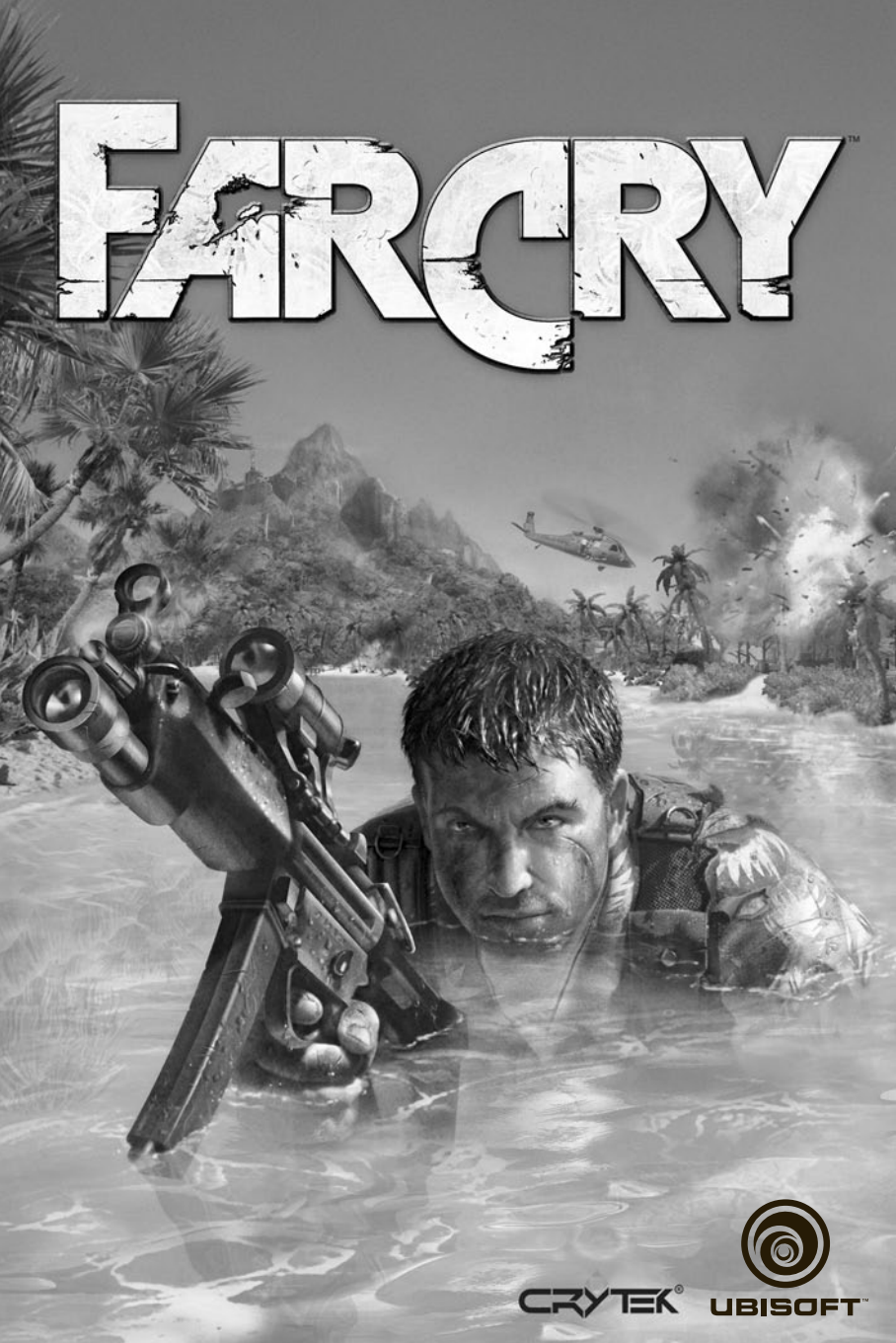


FARCRY™



CRYTEK® UBISOFT™

LEIA ANTES DE JOGAR

Algumas pessoas são suscetíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes que fazem parte do dia-a-dia.

Essas pessoas poderão vir a sofrer um ataque epilético enquanto estiverem assistindo ou jogando certos jogos de computador. Isso pode acontecer até mesmo se a pessoa não tiver histórico médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido um ataque dessa doença.

Se você, ou qualquer pessoa em sua família, alguma vez teve sintomas relacionados à epilepsia (ataques ou perda de consciência), quando exposto a luzes brilhantes, convém consultar um médico antes de jogar.

Aconselhamos que os pais controlem o uso dos jogos de computador pelas crianças. Pare de jogar **IMEDIATAMENTE** e procure seu médico se você ou seus filhos tiverem qualquer um dos seguintes sintomas: tontura, visão turva, contração dos olhos ou músculos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões.

ÍNDICE

Introdução

Enclhado no Paraíso	3
Requisitos do Sistema	3
Instalando e Executando o Far Cry™	3

Configuração do Jogo

Campaign (Um Jogador)	4
Multiplayer	4
Options (Opções)	5
Profiles (Perfis)	6
Demo Loop (Demonstração em Modo Contínuo)	6
Music Test (Teste de Música)	6
Credits (Créditos)	6

Jogando Far Cry

Personagens Principais	7
Recursos do Jogo	8
Informações na Tela (HUD)	12
Multiplayer	12

Controles Padrão

Teclas	14
--------------	----

INTRODUÇÃO

Far Cry™ é um jogo de tática em primeira pessoa, ambientado em um paraíso tropical. Durante o jogo você será informado sobre a história e seus objetivos através de breves seqüências de vídeo e avisos na tela.

Enclahado no Paraíso...

Jack Carver deixou seu amargo e misterioso passado para trás e abandonou a vida em sociedade para tocar seu próprio negócio, um barco de aluguel no sul do Pacífico. Ele é contratado por Valerie Constantine para levá-la, secretamente, a uma ilha desconhecida na Micronésia. Depois de desembarcá-la em segurança na ilha, seu barco é repentinamente atacado por mercenários. Jack tenta escapar, mas acaba enclahado há muitas quilômetros de casa. Sem a sua única amiga, agora perdida nas profundezas da selva, ele precisa achar seu caminho de volta à civilização.

Requisitos de Sistema

COMPONENTES	CONFIG. MÍNIMA	RECOMENDADA	ALTA
Sistema Oper.	Windows 98SE	Windows 2000	Windows XP
Processador	Pentium III 1GHz / AMD Athlon™ equivalente	Pentium IV 2GHz / AMD Athlon equivalente	Pentium IV 3GHz / AMD Athlon equivalente
Memória (RAM)	256 MB	512 MB	1024 MB
Espaço HD	4 GB	4 GB	4 GB
Placa de Vídeo	GeForce 2 64MB / ATI 8500	GeForce 4 128 MB / ATI 9500	Radeon 9800 Pro / GeForce FX 5950
Unidade de DVD	DVD-ROM 16x	DVD-ROM 32x	DVD-ROM 32x
Placa de som PCI	Compatível com DirectX9	Compatível com DirectX9	Compatível com DirectX9
Conexão Internet/ Rede (para jogar online)	Banda larga com upload de 64Kbps / 512Kbps de upload para servidor de 8 jogadores	Banda larga com upload de 64Kbps / 512Kbps de upload para servidor de 8 jogadores	Banda larga com upload de 64Kbps / 512Kbps de upload para servidor de 8 jogadores

* Este modelo numérico indica a performance relativa do software entre os processadores AMD. AMD e o logotipo da seta AMD, AMD Athlon e combinações dos mesmos, são denominações comerciais da Advanced Micro Devices, Inc.

Instalando e Executando o Far Cry

1. Insira o DVD do Far Cry e a instalação deverá iniciar automaticamente. Se isso não ocorrer, use o Windows® Explorer para localizar a unidade de DVD e executar o arquivo intitulado setup.exe na pasta-raiz do DVD do Far Cry.
2. O assistente de instalação irá guiá-lo através do processo.
3. Para iniciar o jogo, clique Iniciar>Programas>Ubisoft>FarCry>Play FarCry

CONFIG. DO JOGO

Esta é a tela que você verá quando o Far Cry estiver carregado.

Campaign (Um Jogador)

Na tela Campaign, pressione Start para iniciar um novo jogo, ou pressione Load Check Point e selecione ambos, uma fase (level) e um ponto do jogo (check point) para carregar um jogo previamente salvo. A lista dos mapas disponíveis e dos pontos depende de seu progresso durante a campanha.



Multiplayer

Clique em Multiplayer para criar ou ingressar em um jogo com mais participantes. A janela Multiplayer mostra os servidores ativos, incluindo as informações a seguir.

Informações sobre o Multiplayer

- Name: O nome do servidor que está hospedando o jogo com mais de um participante.
- Map: O mapa que está sendo jogado naquele servidor.
- Players: O número de jogadores que já está no jogo/total de participantes permitido.
- Mod: O modo do jogo atual.
- Ping: É o tempo (em milésimos de segundo) de chegada do sinal do computador servidor à sua máquina. Selecione um jogo e clique em Join (Entrar) ou crie um servidor (Create). Clique no botão Refresh (Atualizar) para procurar novos servidores.

Create Server Options (Criar Servidor)

- Team Damage (Danos na Equipe): Permite que jogadores da mesma equipe causem danos uns aos outros (disparo acidental).
- Min Players (Mínimo de Jogadores): Determine o número mínimo de participantes ativos antes que o jogo comece (o mínimo é 0).
- Max Players (Máximo de Jogadores): Determine o número máximo permitido de jogadores ativos no jogo (o máximo é 32).
- Game Type (Tipo de Jogo): Escolha o tipo de jogo no menu drop-down. Estes modos serão discutidos com mais detalhes na sessão Jogando Far Cry > Multiplayer.
- Server Name (Nome do Servidor): Determine o nome que identificará o jogo para os outros participantes.
- Password (Senha): Digite aqui uma senha para que o servidor permaneça protegido.
- Select Map (Selecionar Mapa): Selecione um mapa no qual pretende jogar.
- Load/Save (Carregar/Salvar): Armazene as configurações do servidor em perfis.
- Respawn Time (Tempo de Renascimento): Defina o tempo entre morrer e renascer, quando Respawn Cycle (Ciclo de Renascimento) estiver ativo.
- Time Limit (Limite de Tempo): Defina o tempo antes do final de cada rodada.
- Ubi. com™: Alterna quando o servidor está pronto para Internet (use essa opção para hospedar jogos na Internet).
- Launch (Iniciar): Inicie o servidor usando suas configurações.

Options (Opções)

Clique em Options para personalizar configurações e controles do jogador.

Game Options (Opções de Jogo)

Escolha um modelo na lista e digite um nome na caixa de texto.

Control Settings (Configuração dos Controles)

Clique em Control Settings para listar todos os controles e suas atuais associações aos comandos. Todas as ações disponíveis estão listadas à esquerda da tela. Para mudar um controle, clique duas vezes na entrada da tabela e quando solicitado, pressione uma nova tecla para o controle escolhido. Veja a seção das teclas de controle-padrão para uma lista completa de controles e associações padrão.

Video Settings (Configurações de Vídeo)

Mudar a configuração de vídeo pode melhorar o desempenho do jogo, mas reduzirá a qualidade visual. Por padrão, todas as configurações estão ajustadas para adequar-se às especificações recomendadas para a máquina. A primeira vez que você iniciar o jogo o menu de opções abrirá, automaticamente, para assegurar que você configure o jogo apropriadamente. Para isso, clique em Vídeo no menu Options.

Video Options (Opções de Vídeo)

- **Renderer (Renderizador):** Selecione Direct3D® 9/ OpenGL.
- **Resolution (Resolução):** Escolha entre as resoluções disponíveis.
- **Anti Aliasing (Suavização):** Ligue ou desligue para suavização da imagem em tela cheia (são possíveis diferentes configurações de qualidade).
- **Controles Brightness (Brilho), Contrast (Contraste) e Gamma:** Ajuste as propriedades de seu dispositivo de tela (Monitor/ TFT/ TV).
- **Full Screen (Tela Cheia):** Selecione essa opção para jogar no modo tela cheia.
- **Vertical Synch (Sincronismo Vertical):** Selecione esta opção para sincronizar a frequência de atualização da tela com a do monitor.
- **Render Mode (Modo de Renderização):** Selecione um dos estilos suportados de renderização: Normal, Cold (Frio), Paradise (Paraíso) ou Cartoon (Desenho Animado).

Video Options: Advanced (Opções de Vídeo: Avançadas)

- **Auto Detect (Detecção Automática):** Configure as opções de vídeo que são correspondentes à capacidade de sua máquina.
- **Very High (Muito Alta):** Jogue com todos os aprimoramentos visuais, mas o desempenho da máquina pode ficar comprometido.
- **Recomendado somente para máquinas de alta performance.**
- **High (Alta):** Configure as opções de vídeo para corresponder às configurações de especificação alta.
- **Médium (Média):** Configure as opções de vídeo para corresponder às configurações de especificação média.
- **Low (Baixa):** Configure a menor qualidade de vídeo para ter um melhor desempenho, especialmente em máquinas de baixas especificações.
- **Texture Quality (Qualidade da Textura):** Configure texture, light maps (mapas de iluminação), bump maps (mapas de relevo), detail maps (mapas de detalhamento) como baixa, média, alta ou muito alta (very high).
- **Texture Filter Quality (Qualidade da Filtragem da Textura):** Configure a qualidade do filtro de textura (bilinear, trilinear, anisotrópicas) como baixa, média, alta ou muito alta.
- **Particle Count (Contagem de Partículas):** Configure o número de partículas permitidas na tela como baixa, média, alta ou muito alta (quanto maior a contagem, mais realista será os efeitos das partículas).

- **Special Effects Quality (Qualidade dos Efeitos Especiais):** Configure a qualidade dos vários efeitos especiais como baixa, média, alta ou muito alta. Esta opção deve ser configurada, no mínimo, em média para ativar a seleção do Render Mode no menu Video Options (veja acima).
- **Environment Quality (Qualidade do Ambiente):** Selecione fog (neblina), decals (marcas), mirrors and reflections (espelhos e reflexos), object detail (detalhe do objeto) como baixa, média, alta ou muito alta.
- **Shadow Quality (Qualidade das Sombras):** Configure a qualidade da dinâmica de sombras como baixa, média, alta ou muito alta. Aqui você ativa stencil shadow (sombra matriz) e shadow maps (mapas de sombra).
- **Water Quality (Qualidade da Água):** Selecione a qualidade de água como baixa, média, alta ou muito alta, aqui são ativados reflections (reflexos), refractions (incidência de raios luminosos) e seus update factors (fatores de atualização).
- **Lighting Quality (Qualidade da Iluminação):** Selecione a qualidade de iluminação, que compreende, bump-map quality (qualidade de mapeamento de relevo), quality of character lighting (qualidade da iluminação no personagem) e quality of light maps (qualidade dos mapas de iluminação).

Sound Options (Opções de Som)

- **Sound FX Volume:** Ajuste o volume para efeitos sonoros e vozes no jogo.
- **Music Volume:** Ajuste o volume para música de fundo no jogo.
- **Speaker Setup:** Configure o som dos alto-falantes: Monoaural, Stereo, Headphones (Fones de Ouvido), Quadrophonic, Surround, Dolby® 5. 1.
- **Doppler Effect:** Ativa o Efeito Doppler que é a mudança do som de acordo com a distância e posição do personagem.
- **Hardware Mixing:** Selecione esta opção para habilitar a mixagem de sons no hardware.
- **Enable EAX:** Selecione esta opção para ativar os efeitos EAX™ (necessita mixagem de hardware).
- **Enable Music:** Selecione esta opção "on" ou "off" para permitir ou não, música durante o jogo.
- **Music Quality:** Configure a qualidade da música a ser executada no jogo como baixa, média, alta ou auto detect (detecção automática) para ajustá-la automaticamente, de acordo com a velocidade de sua máquina.

Profiles (Perfis)

Clique em Profile para gerenciar os seus perfis. Selecione o perfil com o qual você gostaria de jogar ou crie um novo.

Demo Loop (Demonstração em Modo Contínuo)

Clique neste botão para executar uma demo do Far Cry em modo contínuo.

Music Test (Teste de Música)

Use esta função para selecionar e ouvir os diferentes temas que serão reproduzidos no jogo.

Créditos

Use esta função para ver os créditos.

JOGANDO FAR CRY

Personagens Principais

Jack Carver

Capitão de um barco de aluguel no sul do Pacífico, Jack foi contratado para levar Val até uma desconhecida ilha na Micronésia, aparentemente para fotografar ruínas Japonesas da Segunda Guerra Mundial.



Valerie Constantine

Uma fotógrafa-jornalista que trabalha para a revista Exotic Travel, Val parece um pouco profissional demais para uma simples fotógrafa *freelancer*.



Harlan Doyle

Harlan é o contato principal de Jack na ilha, assim que o mistério começa. Ele parece saber muito sobre o que está acontecendo, mas não está muito disposto a revelar sua verdadeira identidade.



Krieger

Anteriormente um cientista da Organização Mundial de Saúde, Krieger desapareceu há uns cinco anos atrás sob circunstâncias misteriosas relacionadas com suas controversas pesquisas genéticas.



Coronel Richard Crow

Um soldado com uma fortuna de origem desconhecida, ele encabeça o grupo de mercenários que protegem as instalações do Dr. Krieger na ilha.



Mercenários

Empregados estúpidos. Escórias da sociedade. Matadores treinados. Eles não são pagos para fazer perguntas.



Recursos do Jogo

Veículos



Bote Inflável: Silencioso, resistente e fácil de operar, é perfeito para se mover pela água de forma rápida e silenciosa.



Buggy: Leve, rápido e difícil de quebrar, o Buggy é bom para atravessar qualquer tipo de terreno.



Veículo de Tração nas 4 Rodas: Mais pesado, mais forte e mais poderoso que o Buggy, o 4WD (Tração nas 4 Rodas) é desenhado para transportar muitas pessoas, rapidamente e em segurança.



Lancha de Patrulha: Rápido, resistente e armado, este barco é útil para cruzar rapidamente águas turbulentas.



Caminhão Utilitário: Este veículo "pau-para-toda-obra" é usado na ilha para transporte de carga.



Empilhadeira: Divertido para dirigir, mas certamente não preparado para combate. Use-o como transporte interno.



Asa Delta: Pode ser usada como transporte aéreo em uma emergência.



Helicóptero de Carga: Este grande bimotor é usado para transporte de carga pesada e tropas. Preste atenção nos reforços que ele tem (Não podem ser usados por Jack).



Helicóptero de Ataque: Esta aeronave é usada para inserção de tropas e apoio aéreo (não pode ser usada por Jack.)

Armas



Machete: Nunca vá para floresta sem um bom facão.
Modo 1: ataque corpo-a-corpo



Falcon 357: Poderoso revólver semi-automática.
Modo 1: Semi- Automática
Modo de Zoom: Modo de Mira



P90 SMG: Metralhadora semi-automática, desenhada para alta cadência de tiros. É uma arma leve e facilmente recarregável.
Modo 1: Automática
Modo de Zoom: Modo de Mira



MP5 SMG: Metralhadora semi-automática com silenciador, desenhada para alto poder de fogo com um mínimo de som e clarão.
Modo 1: Automática
Modo 2: Tiro Único
Modo de Zoom: Modo de Mira



Arma de Assalto M4: Rifle simples. Oferece alta cadência de tiros com razoável precisão a média distância.
Modo 1: Automática
Modo 2: Tiro Único
Modo de Zoom: Modo armado



AG36: Rifle com lançador parabólico de granada. Útil para lançamento de granadas a grandes distâncias, sobre muros e obstáculos e para combates a longa distância.
Modo 1: Automática
Modo 2: Lançador de Granadas
Modo de Zoom: Mira



Arma de Assalto OICW: Rifle de ataque avançado com mira e munição de alta explosão. Uma ótima arma de ataque para combates a médias e pequenas distâncias, em áreas externas.
Modo 1: Automática
Modo 2: Munições altamente explosivas
Modo de Zoom: Mira



Jackhammer: Escopeta semi-automática. Perfeita para ser usada em corredores e espaços internos estreitos.

Modo 1: Semi Automática

Modo de Zoom: Modo de Mira



Sniper: Rifle para franco-atirador com mira ótica para combate a longa distância.

Modo 1: Tiro Único

Modo de Zoom: Mira ótica



Metralhadora: Arma de infantaria. Alta capacidade de precisão no disparo, a qualquer distância.

Modo 1: Automática

Modo de Zoom: Modo de mira



Lançador de Foguetes: Arma lenta e pesada capaz de causar destruição em massa a longa distância.

Modo 1: Tiro Único

Modo de Zoom: Mira ótica



Granada de Mão: Use as granadas de mão para aniquilar grupos de inimigos e fazer coisas voarem pelos ares.



Granada Flashbang: Cria muito barulho e um efeito de clarão que incapacita, temporariamente, qualquer um que estiver ao seu alcance.



Granada de Fumaça: Cria cortina de fumaça em qualquer lugar.

Pedras: Você sempre pode atirar pedras. Elas não causam danos, mas servem para fazer barulho e distrair o inimigo.

Armas Montadas



Morteiro: Sistema parabólico de disparo de explosivos a extrema distância.



Metralhadora Vulcan: Arma montada com altíssima cadência de tiros.

Ítems Pegue-os para conseguir saúde, munição, armadura e armas.



Binóculos: Possui zoom de 24x, detector de movimento para você perceber e rastrear inimigos na selva e microfone direcional que permite ouvir qualquer ruído a longa distância.



Lanterna: A lanterna fica presa em sua roupa e tem bateria quase inesgotável.



Óculos CryVision: Estes óculos permitem um modo especial de visão híbrida para pouca luz e para imagens termográficas.



Unidade de Demolição: Pacote de detonação que contém explosivos preparados para explodir algum tempo depois de terem sido colocados.



Saúde: Pequenos e grandes, esses kits restauram sua saúde.

HUD (Informações na Tela)

Guia HUD – Normal



- **Awareness Scope (Mira de Percepção):** Mostra a localização dos sons que você ouve ao seu redor em uma série de círculos concêntricos. Além disso, quando houver localizado um inimigo com seus binóculos, poderá vê-los como um ponto brilhante. A cor do ponto indicará o quanto estão agitados – isso vai depender de se eles o viram ou não. Você também pode ver todos os objetivos da missão como um ponto azul brilhante.
- **Stealth Meter (Medidor de Furtividade):** Mostra sua susceptibilidade em ser notado por inimigos próximos.
- **Impact Indicator (Indicador de Impacto):** Mostra qual a direção de onde você foi atingido.
- **Compass (Bússola):** Indica para qual direção você está voltado.
- **Health Bar (Barra de Saúde):** Indica o seu nível de saúde.
- **Stamina Bar (Barra de Energia):** Indica o seu nível de vigor físico. O vigor é usado para correr e respirar embaixo d'água.
- **Armour Bar (Barra de Proteção):** Mostra o nível de armadura. Se ele cair para zero, você está mais vulnerável e seu nível de saúde começará a reduzir quando for atingido.
- **Ammo Indicator (Indicador de Munição):** Indica o restante de munição para a arma em uso nos dois modos.
- **Grenade Indicator (Indicador de Granada):** Mostra o número e os tipos de granada que você possui. Cada tipo de granada tem um ícone diferente.

Multiplayer

Para recursos mais detalhados sobre multiplayer, visite a página oficial do Far Cry no endereço:
<http://www.farcry-thegame.com>

Modos de Jogo

Far Cry possui três modos de jogo multiplayer. Cada um possui diferentes requisitos de estratégia, que são especialmente importantes para os modos de jogo em equipe.

Modos de Jogo para Multiplayer

- **FFA - Free for all (Cada Um Por Si):** Não há equipes. O jogador com maior número de mortes ganha.
- **TDM - Team Deathmatch (Deathmatch em Equipe):** As equipes disputam para acumular mais mortes (ou "frags") e a que tiver com o maior número de pontos vence.
- **Assault (Ataque):** Uma equipe precisa liderar um ataque a uma posição defensiva de outra equipe.

Ingressando em uma Equipe

Na tela Limbo você pode selecionar em qual equipe quer entrar e também sua classe de personagem (se apropriado). Você pode retornar à tela Limbo durante o jogo, mas corre o risco de ficar vulnerável a ataques.

Classes de Personagens

As classes de personagem são usadas somente nos modos Assault (Ataque).

Nesses modos, os jogadores escolhem uma classe de personagem na tela Limbo antes de entrar no jogo.



Classes dos Jogadores

Grunt (Brutamontes): Este é o mais difícil dos soldados e possui as melhores armas. Esta classe é ideal para combate.



Sniper (Franco-Atirador): Este soldado desempenha melhor sua tarefa quando está oculto, longe do calor da batalha, onde pode usar seu mortal rifle de precisão para dar apoio aos outros soldados.



Support (Apoio): A classe de apoio é muito habilidosa para construir e reparar bases. Está equipado com pacotes de saúde para curar os feridos da sua equipe e é capaz de destruir os edifícios inimigos.



CONTROLES PADRÃO

E e D significam Esquerda e Direita no caso dos botões do mouse ou teclas repetidas no teclado, como Shift ou Ctrl. BM significa botão do mouse; RM significa a roda do mouse. Outras teclas estão nomeadas dentro do padrão dos teclados do tipo QWERTY. Padrão 2 é uma configuração alternativa e não necessariamente obrigatória.

Alguns recursos poderão não estar implementados no momento do lançamento deste manual (ou nunca), portanto não estão incluídos aqui.

As associações das teclas podem ser mudadas no menu do Far Cry, escolhendo Options > Controls.

Teclas

Controles de Movimento

Controle	Assoc. Um	Assoc. Dois	Função
Forward	w	Tecl. Num. 5	Anda, corre, nada ou dirige para frente ou para trás.
Backward	s	Tecl. Num. 2	
Run left	a	Tecl. Num. 4	Correr para os dois lados enquanto se mantém voltado para frente ("Strafe").
Run right	d	Tecl. Num. 6	
Run/walk	Z		Mantenha apertado para correr ou andar. Você poderá andar se o modo "Always Run" (Correr Sempre) estiver desligado (off), ou correr se estiver ligado (on).
Jump	Barra Espaço	Enter Tecl. Num.	Pular, emergir ou subir escadas.
Crouch/duck	Ctrl L	Tecl. Num. 0	Você pode atirar quando estiver abaixado.
Prone	v		Bom para se esconder para atirar.
Lean left	q	Tecl. Num. 7	Incline-se para qualquer lado para observar os inimigos.
Lean right	e	Tecl. Num. 9	Para conseguir um pequeno foco.
Sprint	LShift		Ativa, permite um curto impulso em seu movimento rápido. Preste atenção na sua barra de energia ou você pode morrer de tanto esforço.

Controles das Armas

Controle	Assoc. Um	Assoc. Dois	Função
Attack	LMB		Arma de fogo, ataque com arma de luta, corpo-a-corpo ou arma de projéteis.
Attack toggle	x	Num Lock	Mudar o modo de ataque para armas que oferecem dois tipos de ataque.
Reload	r		Recarregar arma.
Previous weapon	RM p/ Baixo	PgUp	Atirar uma pedra (padrão) ou a granada selecionada.
Next weapon	RM p/ Cima	PgDn	Atirar uma pedra (padrão) ou a granada selecionada..
Throw	g	Tecl. Num. 8	Atirar uma pedra (padrão) ou a granada selecionada.
Drop weapon	i		Soltar a arma atual.
Cycle grenades	h		Alternar o tipo de granada entre os disponíveis.
Quick-switch	1,2,3,4		Somente quatro armas podem ser carregadas. Uma arma deve ser deixada antes que outra possa ser escolhida para ser disponibilizada.

Controles de Visão

Controle	Assoc. Um	Assoc. Dois	Função
Use weapon sight	BM Direito		Pressione para mirar com sua arma.
Zoom in	RM para Baixo	+	Amplia a mira no rifle AW50 e no rifle de ataque AG36.
Zoom out	RM para Cima	-	Reduz a mira no rifle AW50 e no rifle de ataque AG36.
Binoculars	B	*	Usa os binóculos e detecta seus inimigos.
Zoom in binoculars	RM para Baixo		Amplia o zoom dos binóculos.
Zoom out binoculars	RM para Cima		Reduz o zoom dos binóculos.
CryVision goggles	T		Coloca ou tira os óculos de visão especial.
Flashlight	L	Teclado Num.	Acende e apaga a lanterna.

Controle dos Veículos

Controle	Assoc. Um	Assoc. Dois	Função
Enter vehicle	F	Enter Tecl. Num	O mesmo controle da função Use. Pressionar para entrar num veículo quando estiver suficientemente perto.
Exit vehicle	F		Sair do veículo.
Change seat	LShift		Mudar de lugar no veículo.
Fire mounted weapon	LMB		Disparar arma montada. Usar o mesmo controle de ataque como em uma arma de mão.
Lights	L		Acender e apagar os faróis dos veículos.

Controles Variados

Controle	Assoc. Um	Assoc. Dois	Função
Use item	F	Num Enter	Usar item. Colocar carga de explosivos, construir uma base, entrar num veículo, etc.
View briefing	Tab		Reveja seus objetivos atuais.
Hold breath	Barra Espaço		Segurar respiração. Ajuda a manter estável o cano das armas com mira ótica.

Controles Multiplayer

Controle	Assoc. Um	Assoc. Dois	Discussão
Chat all	y		Mande mensagem a todos.
Chat team	u		Mande mensagem para sua equipe.
View scoreboard	Tab		Veja o placar multiplayer.
Limbo hotkey	Esc		Tecla de atalho para a tela Limbo.

Leve Far Cry para o próximo nível!

Visite <http://www.farcry-thegame.com> e descubra:

- Novos mapas e mods criados pela comunidade.
- Guias detalhados para multiplayer vão ajudá-lo a deixar os outros para trás.
- Fóruns para discutir todos os aspectos do Far Cry com outros jogadores.
- Competições freqüentes desafiando você a ser o melhor.
- As últimas notícias, informações, fotos, papéis de parede e muito, muito mais.

Há mais de duas décadas, o computador pessoal foi uma estrondosa inovação que, pela primeira vez, equipou um público crescente com uma nova e potente tecnologia. O AMD64 é o próximo passo na evolução da informática, estendendo a arquitetura original do PC a um novo nível de performance e capacidade em computação.

O AMD64 melhora o desempenho de jogos para PC, evoluindo a tecnologia padrão da indústria de 32 para 64-bit. 64-bit proporciona melhor execução e melhor acesso aos dados do que é possível com 32-bit e proporciona uma experiência mais realista, vídeos mais rápidos e mundos mais envolventes e amplos. AMD64 é uma abordagem padrão da indústria da computação à tecnologia de 64-bit que combina inovação, simplicidade e antecipação em oferecer hoje a nova geração em jogos.

Por favor, vá até <http://www.amd.com/farcry> para as últimas informações sobre como executar o Far Cry em processadores AMD64. Você também poderá localizar links com informações detalhadas sobre a tecnologia AMD e sobre processadores AMD Athlon™ 64 e AMD Athlon 64 FX. AMD e o logotipo da seta AMD, AMD Athlon e combinações dos mesmos, são denominações comerciais da Advanced Micro Devices, Inc.

SUPORTE TÉCNICO

A Synergex do Brasil oferece suporte via e-mail, para a instalação do jogo.

Para uma maior agilidade no contato, você pode enviar a imagem do comprovante de compra do game – a nota fiscal escaneada, por exemplo – juntamente com o texto de diagnóstico do download deste programa gratuito:



<http://www.belarc.com/Programs/advisor.exe>

Baixe e execute o programa, ele irá mostrar as configuração de hardware e software. Por favor, copie e cole o conteúdo desta página web, em um arquivo texto e envie para nós como um anexo.

Informamos que os dados de hardware e software do seu computador serão consideradas sigilosas e não serão usadas para nenhum fim comercial pela Synergex.

Além disso, a imagem capturada do aviso de erro durante a instalação – um print screen – também ajudará em uma resposta mais rápida e direta de nosso departamento de suporte técnico.

Em caso de qualquer dúvida ou sugestão por favor entre em contato com o e-mail do suporte técnico.

CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL

(PROGRAMA(S) DE COMPUTADOR)

IMPORTANTE: LEIA ATENTAMENTE ANTES DE ABRIR A(S) EMBALAGEM(NS) DO PRODUTO AO ABRIR A(S) EMBALAGEM(NS), INSTALAR, COPIAR OU, DE ALGUMA FORMA USAR O(S) SOFTWARE(S) NELA(S) CONTIDO(S), VOCÊ ESTARÁ AUTOMATICAMENTE CONSENTINDO EM SE SUJEITAR AOS TERMOS E CONDIÇÕES DO “CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL” ABAIXO. SE VOCÊ NÃO CONCORDAR COM OS TERMOS E CONDIÇÕES DO “CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL”, DEVOLVA IMEDIATAMENTE A(S) EMBALAGEM(NS) LACRADA(S), JUNTAMENTE COM TODOS OS ITENS QUE A(S) COMPANHAM AO LOCAL EM QUE VOCÊ AS ADQUIRIU, PARA OBTER REEMBOLSO INTEGRAL.

Este Contrato de Licença para Usuário Final (doravante denominado “Licença”) é celebrado entre você (pessoa física ou jurídica) e a SYNERGEX DO BRASIL (doravante denominada “SYNERGEX”) para o(s) software(s) interativo(s) distribuídos pela SYNERGEX e inclui todas as respectivas mídias, os materiais impressos e demais documentação disponibilizada de forma eletrônica ou “on line” que o(s) acompanhe(m) (doravante conjuntamente denominado “SOFTWARE”). Outorga da Licença. O SOFTWARE é licenciado e não vendido. A SYNERGEX outorga a você o direito não-exclusivo e intransferível de instalar e usar uma cópia do SOFTWARE em um único computador. O SOFTWARE será considerado “em uso” ao ser carregado na memória temporária ou permanente do computador.

Direitos Autorais. O SOFTWARE (incluindo todas e quaisquer imagens, fotografias, animações, vídeos, áudios, músicas, textos e documentação técnica nele contido) constitui propriedade da SYNERGEX e está protegido por leis e tratados internacionais relativos a propriedade intelectual e legislação nacional aplicável. Você não poderá copiar ou reproduzir total ou parcialmente o SOFTWARE, sendo-lhe permitido tão somente: (i) fazer uma única cópia do SOFTWARE exclusivamente para fins de salvaguarda e arquivo; ou, alternativamente, (ii) transferir o SOFTWARE para um único disco rígido, desde que você mantenha a cópia original exclusivamente para fins de salvaguarda e arquivo.

Limitações de Uso. Você não poderá fazer engenharia reversa, descompilar, desmontar, modificar, traduzir e/ou criar ou desenvolver obras derivativas do SOFTWARE. Você não poderá alugar, vender, sublicenciar nem emprestar o SOFTWARE. O SOFTWARE é licenciado como um produto único. Seus componentes não podem ser separados para fins de utilização em mais de um computador. Todavia, você pode transferir permanentemente todos os direitos sob esta Licença, contanto que: (i) você não retenha nenhuma cópia do SOFTWARE, (ii) transfira o SOFTWARE todo (inclusive todos os materiais fornecidos com o mesmo) e (iii) o destinatário concorde com os termos desta Licença.

Garantia. A SYNERGEX garante que, durante um prazo de 90 (noventa) dias contado da data de recebimento do SOFTWARE, desde que não modificado por você e usado conforme as instruções, o SOFTWARE terá um desempenho substancialmente de acordo com os materiais escritos que o que a mídia estará livre de defeitos. Caso o desempenho do SOFTWARE não corresponda aos termos da garantia acima, a única responsabilidade da SYNERGEX e seus distribuidores, bem assim seu único direito nesse tocante, a critério exclusivo da SYNERGEX, será (i) a devolução do preço pago pelo SOFTWARE; ou, alternativamente, (ii) o conserto ou substituição do SOFTWARE desconforme, desde que seja devolvido à SYNERGEX ou seus distribuidores na vigência do período de garantia, acompanhado da respectiva Nota Fiscal. A garantia acima será considerada nula, a critério exclusivo da SYNERGEX, se a desconformidade do SOFTWARE resultar de modificação, acidente, abuso ou utilização inadequada. Qualquer SOFTWARE substituído será garantido pelo restante do prazo original da garantia ou por trinta (30) dias, o que for maior.

Exceto se diversamente especificado nesta Licença e na medida do máximo permitido por lei, a SYNERGEX e seus distribuidores não outorgam qualquer outra garantia, oral ou escrita, expressa ou implícita (incluindo, mas não se limitando a, garantias implícitas de comercialização, adequação a um fim específico, titularidade e não infração de direitos).

Responsabilidade. Você reconhece e consente que a SYNERGEX e/ou seus distribuidores não se responsabilizam por nenhum dano (incluindo, sem limitações, dano especial, incidental, consequencial ou indireto, lucros cessantes e perda de informações) ou qualquer outro prejuízo pecuniário decorrente do uso ou da impossibilidade de usar o SOFTWARE. Ademais, a responsabilidade total da SYNERGEX e/ou seus distribuidores sob esta Licença é limitada à quantia que foi, de fato, paga por você pelo SOFTWARE.

Você reconhece e aceita que as limitações de responsabilidade aqui estabelecidas foram essenciais na determinação do preço pago por você pelo SOFTWARE. Rescisão. Caso você viole qualquer disposição desta Licença, a SYNERGEX poderá rescindir imediatamente esta Licença, sem prejuízo de nenhum outro direito da SYNERGEX e/ou seus distribuidores. Se a Licença for rescindida, você deverá devolver o SOFTWARE à SYNERGEX ou a qualquer terceiro por esta indicado ou, mediante solicitação da SYNERGEX, destruir todas as cópias do SOFTWARE. Lei aplicável e solução de conflitos. Esta Licença é regida pelas leis da República Federativa do Brasil. As partes elegem o foro central da Comarca de São Paulo, Estado de São Paulo, para dirimir quaisquer controvérsias relacionadas à Licença, com renúncia expressa a qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja.

Registro. Esta Licença está registrada junto ao cartório Oficial de Registro de Títulos e Documentos e Civil de Pessoa Jurídica de Barueri, sob o número 454815.

NOTAS



NOTAS

