

AREA-51

Manual de Instruções

SYNERGEX
DO BRASIL

 **MIDWAY**

ÍNDICE

Requisitos de Sistema2
Aviso Sobre Epilepsia2
Instalando o Area 513
Area 51: A História4
Controles5
Menu Principal6
Perfis7
Area 51 Online8 - 9
Menu Online10
Tela de Jogo11
Itens12
Itens de Armamento13 - 14
Armas do Area 5115 - 16
Personagens do Area 5117
Inimigos do Area 5118 - 19
Créditos20 - 23
Contrato de Licença com Usuário Final .24 - 26	
Suporte26

REQUISITOS DE SISTEMA

REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA

PROCESSADOR: Intel 1.4GHz e AMD 1.2GHz.

Observação: Area 51 não suporta o processador Thunderbird 1200.

RAM: 256 MB

PLACAS DE VÍDEO

ATI: Radeon 9200, 9500, 9600, 9700, 9800, All-In-Wonder 8500, 9000, X300, X600 e X800.

Nvidia: Geforce FX 5200, FX 5600, FX 5700, FX 5800, FX 5900, FX 5950, GT 6600, GT 6800, GeForce 3 e GeForce 4.

Observação: O Area 51 não suporta as placas de vídeo da série Nvidia Geforce MX.

INTEL GRAPHICS: GMA900, 915G e 915GM-FR.

ESPAÇO EM DISCO RÍGIDO: 3GB

CD/DVD DRIVES: 4x CD-ROM

SISTEMAS OPERACIONAIS: Windows XP e Windows 2000.

ÁUDIO: Placas de Som compatíveis com o DirectX 9.0b.

Aviso de Saúde Importante para os Usuários de Jogos Eletrônicos

Aviso Sobre Epilepsia

Algumas pessoas são suscetíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certas composições visuais, como luzes intermitentes ou padrões de luzes que podem aparecer em jogos eletrônicos. Até mesmo pessoas que não tenham histórico de perda de consciência ou ataques epiléticos podem ter uma condição não diagnosticada que possibilite um caso de epilepsia enquanto assistem ou jogam um jogo eletrônico.

Esses ataques podem se revelar a partir de uma variedade de sintomas, incluindo tontura, visão turva, contração dos olhos ou músculos, movimentos involuntários de braços e pernas, desorientação, estados de confusão mental ou perda momentânea dos sentidos. Em alguns casos, os ataques epiléticos também ocasionam perda de consciência ou convulsões que podem levar a ferimentos no caso de quedas ou choques com objetos próximos.

Caso você apresente qualquer um desses sintomas, interrompa o jogo imediatamente e procure por aconselhamento médico. Pais e responsáveis devem observar suas crianças durante os períodos de jogo e questioná-las em relação aos sintomas descritos acima. Crianças e adolescentes são mais suscetíveis a ataques epiléticos do que adultos. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido através da adoção das seguintes precauções: sente-se a uma distância confortável do seu televisor; use televisores com telas menores; jogue sempre em salas bem iluminadas; e evite jogar quando estiver com sono ou cansado.

Se você ou alguém em sua família possui um histórico de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

INSTALANDO O AREA 51

Insira o CD 1 do "Area 51" em sua unidade de CD-ROM. A janela de Execução Automática do "InstallShield Wizard" será aberta. Observação: O processo de instalação do Area 51 utiliza todos os três discos incluídos na embalagem do jogo.

Clique em "Next" (Avançar) para ver o Contrato de Licença para Usuário Final. Para instalar o Area 51 será necessário aceitar os termos do contrato. Em seguida, clique em "Next" novamente.



Será exibida a pasta de destino padrão do jogo (C:\Program Files\Midway Games\Area 51). Clique em "Change" (Alterar) para instalar o jogo em outro diretório. Após selecionar a pasta de destino, clique em "Next" para continuar.

O Area 51 está pronto para ser instalado. Mas, antes de iniciar a instalação, você ainda tem a opção de rever e alterar as configurações escolhidas. Para isso, selecione "Back" (Voltar). Se estiver satisfeito com as configurações, selecione "Install" (Instalar).

O programa de instalação detectará automaticamente se o seu computador possui a versão necessária do DirectX. Caso seja preciso, o programa DirectX será atualizado para executar o Area 51.

Após a instalação, é possível visualizar o arquivo "ReadMe" (Leia-me) ou adicionar um atalho à sua área de trabalho. O Area 51 também será adicionado ao seu menu Iniciar do Windows.

Para executar o jogo, clique em "Midway Games Area 51" no grupo do programa, no menu Iniciar do Windows.



AREA 51: A HISTÓRIA

Os misteriosos Cinzas vêm estudando a humanidade há milhares de anos. A localização remota da Terra, nos confins da galáxia, transformou o planeta no lugar ideal para que a raça alienígena realizasse experiências perigosas demais para serem feitas em qualquer um de seus planetas natais. Envolvidos em uma guerra interestelar contra um inimigo desconhecido, os Cinzas estavam desesperados para desenvolver uma superarma capaz de garantir a sua sobrevivência. Os recursos naturais e o grande número de habitantes da Terra, combinados com a acomodação dos líderes corruptos da humanidade, proporcionaram aos Cinzas o lugar perfeito para o desenvolvimento de seu programa de armas biológicas.

Em 1947, uma nave de pesquisa dos Cinzas sofreu uma pane severa durante uma missão, resultando em sua queda na cidade de Roswell, no Novo México. O Governo dos Estados Unidos rapidamente encobriu a verdade sobre o fato, isolando o local da queda e recuperando um Cinza gravemente ferido, batizado de "Edgar". O alienígena foi transportado até a Área 51 para ser estudado. No período que se seguiu, membros importantes do governo foram cooptados pela Iluminati, uma poderosa organização secreta composta por membros de uma elite dedicada a controlar o destino do mundo sem ser vista. A Iluminati usou sua influência para definir uma nova agenda para a Área 51. Uma grande base militar foi construída sobre o laboratório existente que abrigava "Edgar", enquanto os Cinzas estabeleceram sua própria instalação de pesquisa aproximadamente 5 quilômetros abaixo da superfície do deserto. Desde então o local tem servido como a única área de pouso segura para todas as naves dos Cinzas que vieram depois.

Com o passar do tempo, a Iluminati firmou um Pacto com os Cinzas, fornecendo a eles os recursos de que precisavam para os seus experimentos (incluindo cobaias humanas) em troca de acesso exclusivo à tecnologia alienígena.

Durante os últimos 20 anos, pesquisadores humanos e alienígenas têm trabalhado juntos no desenvolvimento de uma arma-criatura para ser utilizada no distante conflito entre os Cinzas e seus inimigos. Essa nova arma é identificada apenas como "Theta". Um dos cientistas humanos envolvidos na pesquisa, o Dr. Winston Cray, continua a pesquisar o misterioso "Edgar" na tentativa de aperfeiçoar uma arma viral. Cray acredita que combinar esse vírus letal com o projeto "Theta" criará a superarma que os Cinzas buscam há tanto tempo.

Mas, avisado por "Edgar", o Dr. Cray agora luta para impedir que os Cinzas completem a pesquisa, desenvolvam sua arma definitiva e destruam a Terra. Como os laboratórios da Área 51 estão sob controle total da Iluminati, Cray decide arriscar tudo com um pedido desesperado de ajuda. Liberando o vírus que desenvolveu nas seções subterrâneas da base, na esperança de que o caos distraia os membros da Iluminati, ele espera impedir a conclusão do projeto dos Cinzas e provocar a interferência das forças militares na superfície. A infecção resultante se espalha até as seções superiores da base, fazendo com que os comandantes militares reajam depressa, isolando a área e requisitando a presença das Military Hazardous Materials Teams (Equipes Militares de Substâncias Perigosas). Após o desaparecimento da Equipe Delta, uma segunda unidade dessa tropa especial é enviada para investigar a base. A Equipe Bravo deve descobrir o que aconteceu com a Equipe Delta enquanto procura pela origem do vírus mortal.



CONTROLES

CONTROLES DE TECLADO/MOUSE

<u>COMANDOS</u>	<u>AÇÃO</u>
WAvançar
SRecuar
AEsquiva para a Esquerda
DEsquiva para a Direita
SpacebarPular
QInclinar à Esquerda
EInclinar à Direita
L CtrlAgachar
ShiftCaminhar
Caps LockAlternar Caminhar/Correr
TabUsar/Apanhar Itens
FAcender/Apagar Lanterna
MouseOlhar

<u>COMANDOS</u>	<u>COMBATE</u>
-----------------	----------------

Botão Esquerdo(Mouse)Primary Fire
Botão Direito(Mouse)Secondary Fire
XAlternar Mutaç�o
CAtaque F�sico
GGranada
RRecarregar
[.Pr�xima Arma
]Arma Anterior
Scroll(Mouse)Muda as Armas

<u>COMANDOS</u>	<u>ARMAS</u>
-----------------	--------------

1Scanner
2Pistol (Pistola)
3SMP (Submetralhadora)
4Shotgun (Escopeta)
5Sniper Rifle (Rifle de Preci�s�o)
6BBG
7Meson Cannon (Canh�o M�son)

<u>COMANDOS</u>	<u>MULTIPLAYER</u>
-----------------	--------------------

F1Ativa o Vote Menu (Menu de Vota�o)
F2Votar Sim
F3Votar N�o
F4Abster-se da Vota�o
MPlacar
NLargar Bandeira
TChat (Bate-Papo)
YTeam Chat (Bate-Papo em Equipe)

<u>COMANDOS</u>	<u>INTERFACE</u>
-----------------	------------------

EscPausa
F12Capturar Imagem do Jogo

MENU PRINCIPAL

CAMPANHA

Voc    Ethan Cole, um especialista na unidade de resposta r pida da Equipe de Subst ncias Perigosas do Ex rcito. Como Cole, voc  acompanhar  o desenrolar da hist ria na  rea 51 enquanto avan a atrav s das muitas fases do jogo. Voc  encontrar  muitos obst culos   medida que descobre a verdade sobre a  rea 51.

Para iniciar sua miss o, escolha a op o Campaign (Campanha) no Main Menu (Menu Principal). Depois de selecionar essa op o, voc  ter  de Criar um Novo Perfil (consulte a se o Perfis na pr xima p gina).



MENU DE CAMPANHA

Depois de criar seu Perfil, voc  ser  levado at  o Campaign Menu (Menu de Campanha), onde poder  escolher a op o New Campaign (Nova Campanha) para jogar o  rea 51 desde o in cio ou a op o Resume Campaign (Continuar Campanha) para continuar um jogo salvo anteriormente. A op o Edit Profile (Editar Perfil) tamb m est  dispon vel para que voc  possa realizar altera es em seu Perfil (consulte a se o Perfis, na pr xima p gina).

Banco de Dados

  medida que avan a na Campanha, voc  poder  examinar arquivos ultra-secretos que podem ser acessados atrav s da op o Databank (Banco de Dados).

Segredos

 o atingir determinados objetivos durante a campanha, voc  desbloquear  v deos secretos que podem ser vistos na se o Secrets (Segredos).

Extras

Assista a uma grande variedade de videoclipes-b nus inclusos nos CDs do jogo.   medida que avan a no modo Campanha, voc  desbloquear  outros v deos que poder o ser vistos nessa se o.

ONLINE

Para mais detalhes sobre as op es do modo Online, consulte as p ginas 8 a 10 deste manual.

CONFIGURA O DE V DEO

BRILHO E CONTRASTE

Use o seu mouse para mover a barra deslizante e ajustar suas prefer ncias de Brightness (Brilho) e Contrast (Contraste).

GAMA

Use o seu mouse para mover a barra deslizante e ajustar suas prefer ncias de Gamma (Gama) para o monitor.

RESOLU O

Dependendo da capacidade de sua placa de v deo, voc  poder  ajustar a configura o Resolution (Resolu o) de seu monitor da op o m nima de 640 x 480 at  1280 x 1024. Em placas de v deo recentes, voc  pode configurar a resolu o de seu monitor at  2048 x 1536.

N VEIS DE DETALHAMENTO TEXTURES

Dependendo de sua placa de v deo, o n vel de detalhes das Texturas escolhido pode afetar o desempenho do jogo. Configure a op o High Detailed Textures (Texturas de Alta Resolu o) como ON (ATIVADA) para aumentar o n vel de detalhamento das texturas no jogo.

CONFIGURA OES DE  UDIO SETTINGS

Na se o Audio Settings (Configura es de  udio), utilize a barra deslizante para ajustar os n veis de volume dos Effects (Efeitos Sonoros), da Music (M sica) e do Speech (Vozes).

GERENCIAR PERFLS

Na tela Manage Profiles (Gerenciar Perfis), escolha qualquer um dos perfis que criou. Se voc  ainda n o criou um perfil, escolha a op o Create New Profile (Criar Novo Perfil). Voc  dever  escolher um nome para o seu perfil antes de ser levado para a tela Create Profile (Criar Perfil). Para mais informa es, consulte a se o Perfis, na pr xima p gina.

PERFIS

Para ser capaz de salvar jogos e estatísticas pessoais, você precisa criar um Perfil (Perfil) e então salvá-lo em seu disco rígido.

NOME DO PERFIL

Use a opção Profile Name (Nome do Perfil) para digitar o nome desejado para o seu perfil.

CONTROLES

Na tela Controls (Controles) você pode ajustar as opções de controle destacando e selecionando uma opção para confirmá-la ou movendo a barra deslizante para realizar o ajuste. A qualquer momento você pode selecionar a opção Restore Defaults (Restaurar Padrões) para fazer com que todas as outras opções retornem ao seu valor-padrão.



Inverter Eixo Y

Se você não se sente à vontade com a configuração-padrão de movimento para o "Eixo Y" (Para Cima e Para Baixo), você pode selecionar a opção Invert Y Axis (Inverter Eixo Y) para inverter os controles.

Sensibilidade do Mouse

Você pode ajustar a sensibilidade do mouse alterando a opção Horizontal/Vertical Sensitivity (Sensibilidade Horizontal/Vertical) para que os movimentos sejam mais lentos (ajuste ←) ou mais rápidos (ajuste →).

Alternar Postura

Ative a opção Crouch Toggle (Agachar Alternado) para fazer com que seu personagem alterne sua postura entre agachado e em pé a cada vez que você pressionar a tecla do comando agachar.

Troca Automática de Armas

A opção Auto-Switch Weapon (Troca de Arma Automática) faz com que você troque sua arma automaticamente pela última arma apanhada.

Mapeamento de Teclas

Clique na opção Key Mappings (Mapeamento de Teclas) para remapear as teclas do teclado de acordo com a sua vontade. Selecione o comando desejado e em seguida pressione a tecla que gostaria de utilizar para executar essa função em particular. Repita o processo para alterar qualquer um dos comandos listados.

Observação: Ao realizar alterações na opção Mapeamento de Teclas, elas serão aplicadas a todos os seus Perfis salvos.

AVATAR MULTIPLAYER

Você pode escolher entre uma variedade de Avatars (Avatares) para partidas multiplayer pressionando ← ou → nas teclas de seleção ou usando o mouse.

CAMPAIGN DIFFICULTY

Use a opção Campaign Difficulty (Dificuldade da Campanha) para definir o nível de dificuldade no modo campanha entre Easy (Fácil), Medium (Médio) ou Hard (Difícil)*. A opção Difícil não se torna disponível até que você tenha concluído o jogo na dificuldade Média.

SITUAÇÃO ONLINE

Durante uma sessão de jogo, ativar a opção Online Status (Situação On-line) permite que outros jogadores possam ver sua situação on-line. Se a opção estiver desativada, sua situação on-line não poderá ser vista por outros jogadores.

SALVAMENTO AUTOMÁTICO

Você pode configurar o jogo para que ele salve seu progresso automaticamente no modo Campaign (Campanha). Ao definir a opção Autosave (Salvamento Automático) como On (Ligada), seu progresso será salvo automaticamente a cada objetivo alcançado. Se a opção de Salvamento Automático estiver desativada, você receberá mensagens de aviso perguntando se deseja salvar seu progresso.

AREA 51 ONLINE

LOGIN

Antes de jogar o Area 51 on-line, você deve se conectar à Internet através de uma conexão de alta velocidade ou banda larga. Na tela de Login, digite um endereço de E-mail e uma Password (Senha) para criar uma conta. Você então terá de selecionar ou criar um perfil (consulte a seção Perfis, na página 7).



MENU ONLINE

JUNTAR-SE A UMA PARTIDA

Use a opção Join Game (Juntar-se a Uma Partida) para ver e se conectar aos servidores do jogo na Internet. Use as opções de Join Filter (Filtros de Jogo) para especificar o tipo de jogo ao qual você gostaria de se juntar. Selecione uma opção e em seguida pressione as teclas de seleção ← ou → para alterá-la. Quando estiver pronto, selecione a opção Continue (Continuar) para ser levado à tela Juntar-se a Uma Partida.

Filtros de Jogo

Tipo de Jogo

O filtro Game Type (Tipo de Jogo) faz com que apenas jogos do tipo selecionado sejam exibidos. Escolha entre as opções Any (Qualquer), Deathmatch, Team Deathmatch (Deathmatch em Equipes), Capture the Flag (Capturar a Bandeira), Capture and Hold (Capturar e Defender) ou Infection (Infecção).



Número Mínimo de Jogadores

O filtro Min Players (Número Mínimo de Jogadores) elimina da busca qualquer partida com um número de jogadores inferior à quantidade definida. Escolha entre as opções Any (Qualquer) ou 1 a 16 Players (Jogadores).

Modo Mutação

O filtro Mutation Mode (Modo Mutação) procura, entre as partidas disponíveis, aquelas que apresentem um tipo de jogo de mutação específico. Escolha entre as opções Any (Qualquer), Change at Will (Mudar à Vontade), Human Lock (Trava Humana), Mutant Lock (Trava Mutante) ou Human vs. Mutant (Humanos vs. Mutantes).

Senha

O filtro Password (Senha) elimina da busca servidores que estejam protegidos por uma senha. Escolha entre as opções Any (Qualquer), No (Não) ou Yes (Sim).

Ping Máximo

O filtro Max Ping (Ping Máximo) permite a você enxergar apenas os servidores que tenham uma boa velocidade de conexão com os clientes. Por exemplo, se você configurar esse filtro para um ping de 600, estará dizendo ao jogo para eliminar da busca todos os servidores com uma conexão que apresente um ping de 600. Escolha entre Any (Qualquer) ou defina uma velocidade de conexão com ping entre 100 e 600.

Juntar-se a Uma Partida

A tela Join Game (Juntar-se a Uma Partida) exibe os servidores de jogo disponíveis para que você escolha onde deseja jogar. Na lista você ainda pode ver as partidas de acordo com o Ping (Sort by Ping) ou ver outros detalhes do servidor para assim escolher melhor uma partida do seu jeito.

AREA 51 ONLINE

HOSPEDANDO UMA PARTIDA

Escolha a opção Host Game (Hospedar Partida) para criar um servidor de jogo. Você será levado até a tela Host Game (Hospedar Partida), onde poderá digitar o nome para o seu servidor. Você também poderá definir uma Password (Senha), editar suas preferências de Game Type (Tipo de Jogo), Mutation (Mutação) e ainda escolher se o seu servidor deve ser público ou privado.

O Mutation Mode (Modo Mutação) é uma opção que permite a você definir se os jogadores podem acionar seu poder e mutação durante o jogo.

Escolha a opção Continue (Continuar) e então defina os valores de Player Limit (Limite de Jogadores), Score Limit (Limite de Pontos) ou Time Limit (Limite de Tempo).

Vote Pass (Votação Aprovada) - Define a porcentagem de votos Yes (Sim) necessária para que uma votação durante o jogo seja aprovada. Por exemplo, o valor-padrão define que são necessários pelo menos 50% dos votos para que um jogador seja expulso do servidor ou para que o mapa atual seja alterado.

Auto-Scale Maps (Redimensionar Mapas Automaticamente) - Quando esta opção está ativada, os mapas do jogo aumentam e diminuem de tamanho automaticamente, de acordo com o número de jogadores na partida. Quanto mais jogadores participando do jogo, mais partes do mapa se tornam acessíveis. De forma similar, à medida que o número de jogadores participantes diminui, também diminuem as áreas acessíveis do mapa.

Friendly Fire (Fogo Amigo) - Você pode determinar a quantidade de dano causada por Fogo Amigo aos companheiros de uma mesma equipe. Quanto maior a porcentagem, maior o dano causado por um jogador ao atingir um membro de sua equipe.

Depois de definir suas preferências, escolha a opção Continue (Continuar) para ser levado até a tela Map Select (Escolha de Mapa).

Escolha de Mapa

Mapas Disponíveis

À medida que adquire novos mapas, você pode acessar a opção Available Maps (Mapas Disponíveis) para adicioná-los aos mapas listados na Map Sequence (Sequência de Mapas).

Sequência de Mapas

Na tela Map Select (Escolha de Mapas), escolha uma fase listada na opção Rotate Sequences (Sequência de Rotação). A próxima fase escolhida será a segunda fase que você jogará e assim por diante. Repita este processo para adicionar as outras fases na sequência que você deseja jogá-las. Depois de definir seus mapas e a sua sequência de jogo, escolha a opção Launch Server (Iniciar Servidor) para começar a jogar.

LISTA DE AMIGOS

Ao se conectar no modo online, escolha a opção Friends List (Lista de Amigos) para ver se os seus amigos também estão online.

JOGADORES RECENTES

Escolha a opção Recent Players (Jogadores Recentes) para ver uma lista de jogadores com os quais você jogou recentemente on-line.

EDITAR PERFIL

Ao escolher a opção Edit Profile (Editar Perfil), as opções de edição são exibidas para que você possa fazer alterações em seu perfil (consulte a seção Perfis, na pág. 7, para mais informações).

VER ESTATÍSTICAS

À medida que participa de partidas online, você acumula pontos e outros indicadores estatísticos de desempenho. Use a opção View Stats (Ver Estatísticas) para saber como está se saindo no jogo.

DESCONECTAR

Use a opção Sign Out (Desconectar) para encerrar sua conexão com o Area 51 Online.



MENU ONLINE

Durante o jogo, pressione a tecla Esc para abrir o Online Menu (Menu Online).

SUICÍDIO

Escolher a opção Suicide (Suicídio) faz com que seu personagem morra instantaneamente. Você será então inserido de novo no jogo em algum outro ponto do mapa. Observação: Usar essa opção penaliza a sua equipe em um ponto.

TROCAR DE EQUIPE

Escolha a opção Switch Team (Trocar de Equipe) para deixar a sua equipe atual e se juntar à equipe adversária.

VOTAÇÃO DE MAPA

Os jogadores do modo online podem usar a opção Vote Map (Votação de Mapa) para mudar o mapa atual.

VOTAÇÃO DE EXPULSÃO

Os jogadores do modo online podem usar a opção Vote Kick (Votação de Expulsão) para expulsar alguém da partida.

AMIGOS

A opção Friends (Amigos) exibe uma lista de seus amigos no jogo.

JOGADORES

A opção Players (Jogadores) exibe uma lista dos jogadores que estão participando da partida.

OPÇÕES DE PERFIL

Use a opção Profile Options (Opções de Perfil) para alterar seu perfil. Para mais informações, consulte a pág. 7.

CONFIGURAÇÕES DE ÁUDIO E VÍDEO

Use a opção Audio Settings (Opções de Áudio) ou Video Settings (Opções de Vídeo) para alterar sua configuração de áudio ou vídeo. Para mais informações, consulte a seção Menu Principal, na pág. 6.

OPÇÕES DE SERVIDOR

Se você criou o servidor de jogo, use a opção Server Options (Opções de Servidor) para alterar as seguintes configurações do servidor:

ALTERAR MAPA: Use a opção Change Map (Alterar Mapa) para acessar a Map Screen (Tela de Mapas) e alterar o mapa atual.

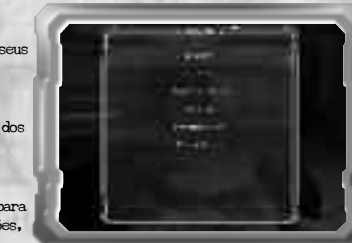
EXPULSAR JOGADOR: Use a opção Kick Player (Expulsar Jogador) para remover um jogador da partida.

MUDAR JOGADOR DE EQUIPE: Use a opção Team Change Player (Mudar Jogador de Equipe) para mudar um jogador para a equipe adversária.

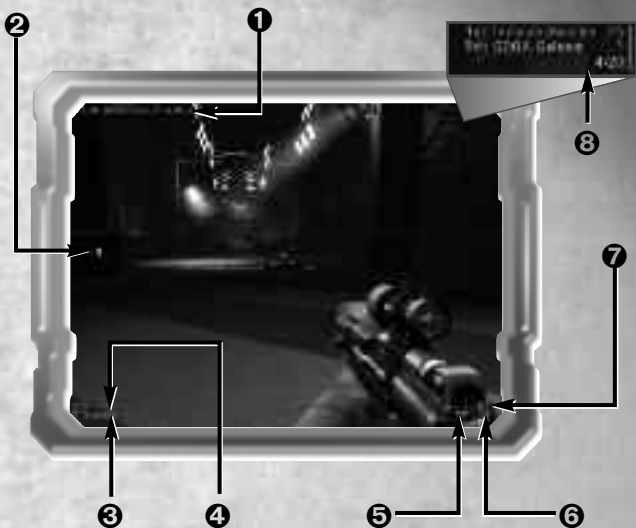
REINICIAR MAPA: A opção Restart Map (Reiniciar Mapa) faz com que o mapa atual seja reiniciado.

RECONFIGURAR SERVIDOR: Se você criou o servidor de jogo, use a opção Reconfigure Server (Reconfigurar Servidor) para alterar outras configurações do servidor.

ENCERRAR SERVIDOR: Use a opção Shutdown Server (Encerrar Servidor) para encerrar a partida e o servidor de jogo que criou.



TELA DE JOGO



1. MENSAGENS DE SITUAÇÃO

São mensagens exibidas durante o jogo para instruí-lo, exibir informações sobre um item encontrado ou o nome de um oponente eliminado no modo multiplayer. Em partidas online, mensagens enviadas por seus oponentes também são exibidas aqui.

2. SETA DE OBJETIVO

Quando você tem um objetivo específico para alcançar, uma seta (ou setas) aparece para ajudar você a encontrar o caminho. A distância até o objetivo diminui à medida que você se aproxima dele.

3. MEDIDOR DE SAÚDE

Este medidor mostra a sua quantidade atual de Health (Saúde). Quando a barra verde de seu Health Meter (Medidor de Saúde) se esgota, você morre.

4. MUTÁGENO

Este medidor mostra a sua quantidade atual de Mutagen (Mutágeno). Quando o seu Mutagen Meter (Medidor de Mutágeno) se esgota, você se torna incapaz de acionar sua mutação.

5. MUNIÇÃO NO PENTE

Quando você dispara suas armas, a quantidade de munição no pente diminui. Ao recarregar sua arma, a quantidade de munição na reserva diminui.

6. TOTAL DE MUNIÇÃO RESTANTE

Este número indica o total de munição restante em suas reservas, além da munição no pente da arma. Quando esse medidor chega a zero, isso significa que você não tem mais munição para a arma relacionada.

7. GRANADAS

Este número indica a quantidade de Grenades (Granadas) que você carrega atualmente. Observação: Um ícone quadrado próximo do número indica que você carrega granadas do tipo normal, enquanto um ícone circular indica que você carrega granadas do tipo Jumping Bean (Feijão Saltador). Para mais informações, consulte a seção Granada FS, na pág. 16).

8. JOGADORES/PLACAR ONLINE

Durante partidas on-line, os nomes dos jogadores e suas respectivas pontuações são exibidos no canto superior direito da tela.

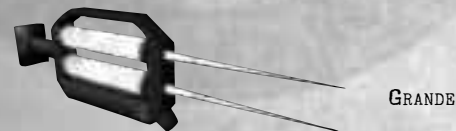
ITENS

SAÚDE (Verde)

Derivado de polímeros inertes e organismos unicelulares das profundezas do oceano, este soro é capaz de interromper sangramentos e promove a rápida regeneração celular. Disponível em doses de tamanhos diferentes para o tratamento de ferimentos causados por diferentes tipos de trauma.



PEQUENO



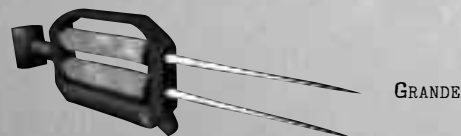
GRANDE

MUTÁGENO (Laranja)

Você só pode permanecer em seu estado de mutação por um período limitado de tempo (representado pela barra laranja acima de sua barra de saúde na tela de jogo) antes de voltar à forma humana para recarregar sua energia mutante. Encontrar e injetar o mutágeno dessas seringas em seu sistema recom põe rapidamente essa energia.



PEQUENO



GRANDE

ITENS DE ARMAMENTO



MUNIÇÃO PEQUENA PARA PISTOLA M-11



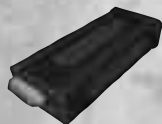
MUNIÇÃO GRANDE PARA PISTOLA M-11



MUNIÇÃO PEQUENA PARA ESCOPETA M-170



MUNIÇÃO GRANDE PARA ESCOPETA M-170

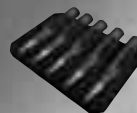


MUNIÇÃO PEQUENA PARA RIFLE XM-32

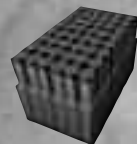


MUNIÇÃO GRANDE PARA RIFLE XM-32

ITENS DE ARMAMENTO



MUNIÇÃO PEQUENA PARA RIFLE DE PRECISÃO SR-125



MUNIÇÃO GRANDE PARA RIFLE DE PRECISÃO SR-125



GRANADA DE FRAGMENTAÇÃO PEQUENA M-25



GRANADA DE FRAGMENTAÇÃO GRANDE M-25



GRANADA JB



MUNIÇÃO PARA CANHÃO MÉSON

ARMAS DO AREA 51

PISTOLA "SCORPION" M-11

Tipo de Projétil: 10 mm ponta oca revestida

Manejo Duplo: Não

Dano: Médio

Precisão: Médio

Alcance: Aproximado

Cadência de Fogo: Alta

Tipo de Disparo: Semi-automático

Pente: 8 Projéteis

Mira: Ponto Vermelho, Holográfica

Habilidade 2: Lanterna de Combate, LED Branco (85 lumens)



RIFLE DE ASSALTO "VIPER" XM-32

Tipo de Projétil: 6,8 mm de metal, poder de penetração melhorado

Manejo Duplo: Sim

Dano: Médio

Precisão: Médio

Cadência de Fogo: Alta

Pente: 30 Cartuchos

Mira: Médio (semi-auto), baixo (automático)

Tipo de Disparo: Semi-automático e Automático

Mira: Ótica de Combate Avançada, aproximação de 1.5x

Habilidade 2: Lanterna de Combate, LED Branco (85 lumens)



ESCOPIETA DE COMBATE "HAMMER" M-170

Tipo de Projétil: Cartuchos XXX calibre 12, equipada com microprojéteis secundários para máxima dispersão de fogo

Manejo Duplo: Sim

Dano: Alto

Alcance: Curto

Precisão: Baixa

Cadência de Fogo: Média

Tipo de Disparo: Semi-automático

Pente: 10 Cartuchos

Mira: Nenhuma

Habilidade 2: Disparo simultâneo com ambos os canos



RIFLE DE USO ESPECIAL "WRAITH" SR-125

Tipo de Projétil: 7.62mm SLAP (sabot perfurador de blindagem leve)

Manejo Duplo: Não

Dano: Alto

Alcance: Alto

Precisão: Alto

Cadência de Fogo: Média

Tipo de Disparo: Semi-automático

Pente: 6 Projéteis

Mira: Ótica de Precisão Avançada, ampliação estabilizada de 2x a 10x, medidor de distância laser embutido



ARMAS DO AREA 51

GRANADA DE FRAGMENTAÇÃO M-25

Dano: Médio (explosivo RDX estabilizado)

Range: Médio

Habilidade 2: Acionada por contato ou por pavio de 2 segundos



SCANNER "QUICKFIX" AN/PEQ-61

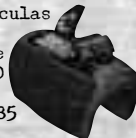
O "QuickFix" é um sensor manual multifuncional utilizado por unidades de substâncias perigosas em operações especiais para analisar, gravar e transmitir dados rapidamente.

- Painel Eletroluminescente Orgânico de 5".

- Analisador de espectro capaz de analisar partículas aéreas até 1012 partes por milhão.

- Sensor laser superretrodíode investigativo de frequência variável capaz de analisar mais de 1.000.000 de substâncias conhecidas.

Habilidade 2: Lanterna de Combate, LED Branco (85 lumens)



GRANADA "JB" XM-197

Dano: Alto (implosão de plasma gravitacional)

Alcance: Alto

Habilidade 2: Se o jogador habilitar o modo "expert", a JB vai voar diretamente na linha de visão para um ataque aprimorado.



BBG

Tipo de Projétil: Partículas Méson altamente carregadas, capazes de se ligar a superfícies orgânicas, ricocheteando ao atingir qualquer outro material

Manejo Duplo: Não

Dano: Médio

Alcance: Alto

Precisão: Alto

Cadência de Fogo: Média

Pente: 50 impulsos de partículas

Mira: Nenhuma

Habilidade 2: Raio LIDAR "inteligente" integrado, capaz de calcular o trajeto das partículas Méson, muda de frequência ao iluminar um alvo orgânico



MESON CANNON

Tipo de Projétil: Partículas Méson instáveis

Manejo Duplo: Não

Dano: Alto

Alcance: Alto

Precisão: Médio

Cadência de Fogo: Baixa

Pente: 1 impulso de partículas

Mira: Nenhuma

Habilidade 2: Nenhuma



PERSONAGENS DO AREA 51



ESPECIALISTA ETHAN COLE

Ethan Cole é um especialista de campo na Equipe Bravo de Substâncias Perigosas do exército. Sua formação em biologia, aliada a uma habilidade extraordinária com armas de fogo e habilidades estratégicas, ajudou Cole a avançar rapidamente em sua carreira militar. Sua principal responsabilidade durante as missões da Equipe Bravo consiste em operar o Scanner AN/PEQ-61 "QuickFix". Se a equipe pretende ter sucesso no desenvolvimento de uma contra-medida para uma ameaça viral, o sensor será a sua principal fonte de informações. Filho pragmático de um médico importante e respeitado professor universitário, Cole não acredita em homenzinhos verdes.

MAJOR DOUGLAS BRIDGES

O Major Bridges é um rígido oficial das Forças Especiais no comando de uma Força de Reação Rápida. Caso uma instalação militar importante enfrente uma "situação" que não possa controlar, o Major Bridges e seus pelotões da FRR são enviados para conter a ameaça, utilizando qualquer meio que ele julgue necessário.



MITCH "CRISPY" CHRISMAN

Crispy foi treinado na prestigiosa academia de West Point e quase foi expulso de lá duas vezes. Apesar de quase não conseguir concluir o treinamento, sua formação médica e seu senso de humor afiado garantiram sua promoção para a patente de Subtenente e sua entrada para a Equipe Bravo. Ele é o médico da equipe e também é responsável pelas comunicações.

JACK MCCAN

Jack McCan tem orgulho de ser filho de um grande militar e também de seu diploma de biologia da Universidade de Stanford. Ele recusou diversos convites para o curso de candidatos a oficiais para continuar atuando em campo, escolhas que se refletem em sua patente de Sargento. Leitor ávido, Jack nunca é visto sem um livro em um dos bolsos de seu uniforme. Ele é o especialista em armamentos da equipe e também seu microbiólogo.

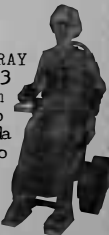


ANTHONY RAMIREZ

O Capitão Anthony Ramirez é um militar de carreira, endurecido por 14 anos de serviço no exército dos Estados Unidos. Depois de comandar um pelotão de elite das FRR do Major Bridges, ele recebeu o comando da Equipe Bravo de Substâncias Perigosas. O Capitão Ramirez possui excelente condicionamento físico (conseguido com 2 horas de treino extra além do treino físico regular do exército) e adora barras de proteína. Sua principal responsabilidade é comandar a equipe em suas missões, mas ele também é um especialista treinado em demolições.

DR. WINSTON CRAY

O Dr. Winston Cray é um cientista emérito ligado ao Destacamento 3 do Centro de Testes de Voo da Força Aérea (AFFTC Det. 3), também conhecido como Área 51. Um dos membros originais do Projeto Paperclip, ele foi o primeiro cientista a chegar ao local da queda do OVNI em Roswell, Novo México. Desde então o Dr. Cray é o responsável por toda a pesquisa envolvendo os alienígenas.



INIMIGOS DO AREA 51

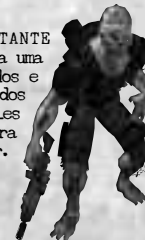


CIENTISTA MUTANTE

Muitos dos pesquisadores que trabalham nos níveis inferiores da Área 51 foram expostos a um mutágeno desconhecido. De natureza possivelmente viral, esse mutágeno provocou uma fase de crescimento rápido, aumentando em muitas vezes a força de seus sistemas ósseos e musculares. O vírus também parece ter causado uma psicose severa em todos os infectados.

SEGURANÇA MUTANTE

A equipe de segurança da Área 51 não estava preparada para uma contaminação viral. Muitos seguranças foram pegos desprevenidos e não tiveram tempo de usar suas máscaras de gás. Os soldados infectados pelo vírus apresentaram mutações rapidamente. Eles parecem ainda reter o suficiente de sua humanidade para utilizar armas de fogo de forma rudimentar.



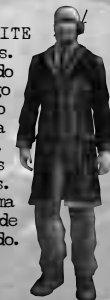
MUTANTE SALTADOR

A medida que o vírus continua a causar mutações em seu hospedeiro humano, a vítima regride completamente até um estado primitivo e selvagem. O Saltador é o estágio final da mutação, quando o hospedeiro já não possui mais nenhum sinal de humanidade. Os Saltadores usam os quatro membros para se movimentar e escalar as mais diversas superfícies. Eles possuem garras poderosas, capazes de penetrar facilmente na proteção corporal usada pelos militares.



SR. WHITE

O Sr. White é o representante da Illuminati perante os Cinzas. Originalmente um cientista brilhante, o Sr. White foi seduzido pela Illuminati e se tornou um rival e um inimigo de seu antigo colega de pesquisas, o Dr. Cray. Depois de aperfeiçoar o processo de clonagem humana, a pesquisa do Sr. White foi usada para criar os membros do grupo de Operações Secretas. Narcisista, o Sr. White usou a tecnologia para criar diversos clones de si mesmo e assim garantir um séquito de servos leais. Sua cooperação com os Cinzas é cuidadosamente calculada de forma a proporcionar a eles acesso a tecnologias e armas que pretende utilizar para conquistar o mundo.



INIMIGOS DO AREA 51

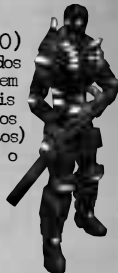


BLACK OPS

Os membros do grupo de BlackOps (Operações Secretas) são humanos clonados, o resultado de experiências de recombinação genética com o DNA de humanos e alienígenas. Esses híbridos possuem excelentes reflexos de combate e são condicionados para obedecer sem questionar a todas as ordens dos membros da Illuminati e dos Cinzas.

LÍDER BLACK OPS (VERMELHO)

Membros do grupo de Operações Secretas selecionados recebem armaduras dotadas de tecnologia de camuflagem ativa e treinamento tático especializado. Responsáveis por comandar esquadrões de operativos normais, os BlackOps Leaders (Líderes dos Operativos Secretos) representam uma séria ameaça e devem ser eliminados o mais rápido possível.

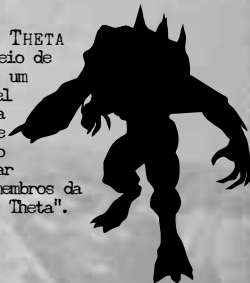


CINZA

Pouco se sabe sobre os misteriosos Cinzas. Seu primeiro contato com a raça humana aconteceu após a queda de uma de suas naves de pesquisa perto de Roswell, Novo México, em 1947. Eles se comunicam utilizando gestos e telepatia. Vistos muito raramente, eles preferem habitar as áreas mais profundas da Área 51, onde realizam experiências em prisioneiros humanos capturados. O propósito dessas experiências só é conhecido pelos próprios Cinzas e por membros da Illuminati.

THETA

O Theta é a arma biológica definitiva, criada por meio de engenharia genética pelos Cinzas para espalhar um vírus carregado de mutágeno o mais rápido possível para qualquer inimigo com uma estrutura genética baseada em carbono. Os Theta podem se comunicar e comandar Saltadores. Equipados com uma arma de pulso eletroquímica, eles são máquinas de matar impressionantes. Rumores circulando entre os membros da Illuminati dão pistas sobre um certo projeto "Super Theta".



EDGAR

Edgar é um Cinza deformado que foi aprisionado por outros membros de sua raça e pelos membros da Illuminati. A vida de Edgar, ou pelo menos o pouco que lhe resta, é restrita a um grande reservatório de vidro. Essa prisão mecânica mantém Edgar vivo para que seu sangue seja utilizado na pesquisa da arma viral. Edgar se comunica por meio de telepatia e mantém a habilidade de telecinese limitada natural dos Cinzas. Apesar de parecer desprovido de vida, seus fracas batimentos cardíacos e o fluido sinistro fluindo em suas veias mostram o contrário. Edgar e o Dr. Cray são aliados contra o Sr. White e seus planos nefastos.

CRÉDITOS

PRODUÇÃO

San Diego, Califórnia

Produtor ExecutivoMichael Gottlieb
ProdutorZach Wood
Produtor AssociadoDevin Shatsky
Assistentes de ProduçãoJaime Bencia e John Stookey

Austin, Texas

ProdutorDaryl Allison
Assistentes de ProduçãoKen Anderson e Rob Julien
Apoio de Produção AdicionalJaimes Grieves e Craig McDonald

ENGENHARIA

Diretores TécnicosAndy Thyssen, D. Michael Traub, Steve Broumley e Craig Galley
Líderes de RenderizaçãoDarrin Stewart e Byron Hapgood
EngenheirosMark Billington, Rob Brannon, Jean-Paul Cossigny, Bryon Hapgood, Andrew Harp, Jeremy Howa, Stevan Hird, Jason Franklin, Nick Macron, Mike Reed, Kevin Saffel, Darrin Stewart, Cary Tetrick, Brian Watson e Gary Weber
Engenharia AdicionalSultan Ansari, Tomas Arce, David Kalina, Jim McHugh, Duang Nguyen e Chris Spears

DESIGN

Diretor de CriaçãoJim Stiefelmaier
Diretor de DesignChuck Lupher
Designers da CampanhaDaryl Allison, Erin Anthony, Tom Bonner, Lucas Davis, Matt Green, Stevan Hird, Jeremy Howa, Chuck Lupher, Nick Macron, Todd Raffray, Rhea Shelley e Gary Weber
Designers do MultiplayerBey Bickerton, Billy Browning, Lucas Davis, Eric Nava, Eric Seiler e D. Michael Traub
Design AdicionalAmy Albertson, Justin Chin, Leo DeBruyn, Tom Hall, Kent Hudson, Artie Rogers, John Romero, Brandon Salinas, Rand van Fossen, Harvey Smith e Matt Warchola
Conceito Original da História e ScriptBey Bickerton, Justin Chin, Jim Stiefelmaier e John Watson
Roteiro e EdiçãoCyrus Lum, Rhea Shelley, Harvey Smith e Jim Stiefelmaier
Roteiristas AdicionaisJustin Chin, Tom Hall e Harvey Smith
Edição do Roteiro de DiálogoBlindlight
Produtores de Edição de DiálogosMatt Case e Andrew Helm
Editores de DiálogosBrad Baker, Marianne Krawczyk, Michael Traynor e Monica Zapeda

ARTE

Diretor de ArtePete Franco
Modelagem/FasesDave Ancira
Líder de Design de FasesMichael McClelland
Líder TécnicoAaron Smischney
Líder de AnimaçãoMookie Weisbrod
ArtistasBen Bonner, Carrie Meade, Alison Rogers, Lou Talamo e Michael Fong
AnimadoresGrayson Chalmers e Nick Carter
Artistas AdicionaisBilly Browning, Ruben Garza, Greg Hargrove, Tom Heimann, Trevor Lemoine, Cyrus Lum, Brad Marques, John Moore, Eric Nava, Eric Seiler, Jesse Slate, Shane Tarrant, Mike Taylor e Art Wong
Esboços de Vídeos do JogoMartin Stoltz

CRÉDITOS

CAPTURA DE MOVIMENTOS

Directores Jimmy Almeida e Kevin Wang
Escolha de Talentos Blindlight
Atores "Military Mike" Mercurio, Matt Mullins,
Jimmy Almeida, Benjamin Nicolas, Myong Hong,
Courtland Jones e Josh Green

Vídeo

Blur Studio

Imagens

Vision Scape Interactive

ÁUDIO

Diretor de Áudio Marc Shaeffen
Designers de Som Clark Crawford, Dylan Hunt, Adam Kay
e Marc Schaeffen

Design de Áudio Adicional Eric Friend
Implementação de Níveis de Áudio Randy Buck, Dylan Hunt e Marc Shaeffen
Implementação de Músicas Dylan Hunt
Edição e Mixagem de Cenas Randy Buck
Engenheira de Áudio Jennifer Noonan
Apoio de Áudio Andy Arthur e Jennifer Noonan
Composição e Produção Musical Chris Vrenna
Composição Musical Adicional Rob King e Clint Walsh
Edição e Mixagem Musical Adam Kay
Gravação e Processamento de Voz Soundelux DMG
Design de Som dos Vídeos Soundelux DMG

MOCK SCIENCE

Programador-Chefe John Talley
Programadores Doug Gesler e Alex Duran

DUBLADORES

Ethan Cole David Duchovny
Major Bridges Powers Boothe
Edgar Marilyn Manson
Dr. Cray Ian Abercrombie
Mr. White Phil Proctor
Ramirez Marc Rodriguez
Crispy Josh Keaton
McCan Nolan North
Lt. Chew Beng Spies
Marco Sean Donnellan
Victor5 Brian Cummings
Additional Voices by Steve Blum, Dan Hagen, John Vernon, Lori
Allen, Brian Tochi, James McCaffery e
Nicholas Guest

CQ MIDWAY - SAN DIEGO, CALIFÓRNIA.

Diretor de CQ Paul Sterngold
Gerente de CQ Malcolm Scott
Supervisores de CQ Dan Wagner e Brien Atangan
Líder de Análise de Produto Jemel Fontanilla
Assistente de Análise Jason Richman
Analistas de Produto Jared Lazaro, Sam Lui, Jeffrey Navasca,
Rick Blair e Allen Ellis

CQ - AUSTIN, TEXAS

Gerente de CQ Mark Richards
Líder de Análise de Produto Tim Johnson, Ray Hammer & Kent Raffray
Analistas de Produto David Bjorndahl, Devin Dixon, Valerie Head,
Casey Mendenhall e Jacob Primeaux
Analistas Técnicos Ray Mitchell
Testes Adicionais Nigel Gandy e Russell O'Henly

CRÉDITOS

CQ - CHICAGO

Diretor de CQ Loren Gold
Líder de Análise de Produto Timothy Waller
Analistas de Produto Reggie Banks, Dave Bulvan, Andy Hernandez,
Chris McFadden, Greg Ranz, Warren Wilkes
e Ki Wolf-Smith
Engenheiros de CQ Robert Lathan & Richard Vrtis

LOCALIZAÇÃO EUA

MediaLocate

COORDENADORES DE LOCALIZAÇÃO

Clermont Matton, Ivan Glaze e Chris Giggins

ANALISTAS DE LOCALIZAÇÃO DO PRODUTO

Rogelio Aguilar, Sebastian Braun, Leonardo Capezuto e Grace Sikorska

MIDWAY STUDIOS AUSTIN

Gerente Geral do Estúdio Denise Fulton
Diretor Técnico do Estúdio Craig Galley
Diretor de Arte do Estúdio Cyrus Lum
Diretor de Criação do Estúdio Harvey Smith
Gerente de RH Renee Higgs
Administração do Escritório Carrie Barcroft
Gerente de TI Paul Vaden
Administrador de Sistemas Billy Spears

MARKETING E RP

Steve Allison, Reilly Brennan, Serene Chan, Tim Granich, Mona Hamilton
e Natalie Salzman

DEPARTAMENTO LEGAL

Michael Burke, Debbie Fulton, Rob Gustafson e Cory Halpern

DESIGN DE IMPRESSÃO E PRODUÇÃO

Creative Services - San Diego, Califórnia.

CREATIVE MEDIA

Rigo Cortes, Max Crawford, Beth Smukowski e Christa Woss

BLUR STUDIO

Diretor de Criação Tim Miller
Supervisor de CG Dave Wilson
Supervisor de Animação Jeff Weisend
Supervisor de Efeitos Especiais Kirby Miller
Produtora Sherry Wallace
Desenho / Animação David Nibbelin
Modelagem Heikki Anttila, Corey Butler, Sze Chan,
Jangwoo Choi, Jerome Denjean, Ian Joyner,
Alexandre Litchinko, Dan Knight, Kevin
Margo, Barrett Meeker, Sid Moye, Tuan Ngo,
Cemre Ozkurt, Laurent Pierlot, Dan Rice,
Brandon Rize, Jonas Thornqvist e Dave Wilson
Ligações de Modelos Carlos Anguiano, Sze Chan, Paul Hormis,
Kull Shin e Sung Wook Su
Animação Davy Sabbe, Wim Bien, Bryan Hillestad,
Makoto Koyama, Onur Yeldan, Jason Talor,
Ruel Pascual, Samir Patel, George
Schermer, Gus Wartenberg e Jeff Weisend
Iluminação e Composição Heikki Antila, Corey Butler, Jerome
Denjean, Kevin Margo, Brandon Riza e
Dave Wilson

CRÉDITOS

BLUR STUDIO (CONT.)

Efeitos Especiais Daniel Perez Ferreira, Seung Jae Lee,
Kirby Miller e Sung Wood Su
Simulação de Tecidos Carlos Anguiano e Paul Hormis
Supervisor Técnico de CQ de Personagens Jon Jordan
Supervisor de CQ de Modelagem Sze Chang
Sup. de Captura de Movimentos John Bunt e Eric Lalumiere
Captura de Movimentos Ryan Girard
Design Conceitual Chuck Wojtkiewica e Sean McNally
Desenvolvimento do Enredo Paul Talor
Coordenador Debbie Yu
Assistente de Produção Amanda Powell
Programação e Adm. de Sistemas Duane Powell, Paul Huang, Matt Newell
e Barry Robison
Atores de Captura de Movimentos Gavin Carlton, Steve Gibbons, James Hymes,
Richard Machowica, Elimu Nelson
e James Silverman

SOUNDELUX DMG

Sup. de Design de Som/Edição R Dutch Hill
Diretor de Voz Kris Zimmerman-Salter
Mixagem Tom Ozanich
Edição de Som Pam Aronoff e Bryan Celano
Edição de Diálogos Brad Beaumont, David Grant e
Justin Langley
Engenheiro de Gravação Elliot Anders
Efeitos Sonoros Don Givens
Sonoplastia de Passos Zane Bruce e Jeff Gunn
Coordenadora de Produção Sara Huddleston
Coordenadora de Dublagem Jacquie Shriver
Assistente de Produção Mark Camperell

Synergex do Brasil

Diretor Geral Glauco D'Alessandro Bueno
Gerente de Produto João Gabriel Albani
Tradução Quoted
Localização e Criação Adicional . OFÍCIO:DESIGN - www.oficiodesign.com

MÚSICA

"Also Sprach Zarathustra"
Escrita por Richard Strauss
Publicada por CF Peters Corp. (BMI)
1932 to C.F. Peters, Leipzig

Agradecimentos Especiais

Ayzenberg, Barrett Foster, Christian Munos, Darren Walker, David Zucker, Denis Ang, Greg Mucha, Jeremy Airey, Jill Kogut, Jim Gentile, John Podlasek, Judy Stubbington, Kudo, Mark Beaumont, Matt Vella, Nico Bihary, Nicole Garcia, Regan Kerwin, Russell Byrd, Sara Moschea, Steve Booth, Steve Crane, Tim Corbett, Trevor Snowden, Curtis Barnes, Rob Belair e Ray Mitchell

CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL

IMPORTANTE:

LEIA ATENTAMENTE ANTES DE ABRIR ESTA(S) EMBALAGEM(NS)

AO ABRIR ESTA(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) ACOMPANHAM AO LOCAL EM QUE VOCÊ AS ADQUIRIU, PARA OBTER REEMBOLSO INTEGRAL.

CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL

SOFTWARE: AREA 51

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) ACIMA INDICADO(S) 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").

1. 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.

2. 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.

3. LIMITAÇÕES DE Uso. VOCÊ NÃO PODERÁ FAZER ENGENHARIA REVERSA, DESCOMPILAR, DESMONTAR, MODIFICAR, TRADUZIR E/OU CRIAR OU DESENVOLVER OBRAS DERIVATIVAS DO SOFTWARE.

CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL

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.

4. 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 ACOMPANHAM E QUE A MÍDIA ESTARÁ LIVRE DE DEFEITOS.

4.1. 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 DEVOUÇÃO 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.

4.2. 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).

5. RESPONSABILIDADE. VOCÊ RECONHECE E CONSENTE QUE A SYNERGEX E/OU SEUS DISTRIBUIDORES NÃO SE RESPONSABILIZAM POR NENHUM DANO (INCLUINDO, SEM LIMITAÇÕES, DANO ESPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQÜENCIAL 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.

CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL E SUPORTE

6. 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.

7. 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.

8. REGISTRO. ESTA LICENÇA ESTÁ REGISTRADA JUNTO AO CARTÓRIO DE REGISTRO DE IMÓVEIS, TÍTULOS E DOCUMENTOS E CIVIL DE PESSOAS JURÍDICAS DA COMARCA DE BARUERI, SOB O NÚMERO **455.972.**

A Synergex do Brasil oferece suporte via e-mail.
Qualquer dúvida ou sugestão favor entrar em contato com o e-mail abaixo.



Synergex do Brasil Distribuição e Logística LTDA.
CNPJ: 08.871.344/0001-88
av. Piracema, 1411 Módulo 06
06460-030 BARUERI SP

