

BLAZING ANGELS 2

SECRET MISSIONS OF WWII



SYNERGEX
DO BRASIL



UBISOFT

⚠ Aviso Sobre Epilepsia

Aviso de Saúde Importante para os Usuários de Jogos Eletrônicos

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.

ÍNDICE

INSTALAÇÃO	2
INTRODUÇÃO	3
CONTROLES	3
SUORTE DO DISPOSITIVO DE JOGO	5
PERFIL DO PILOTO	6
MENU PRINCIPAL	6
INTERFACE	7
OS BLAZING ANGELS	7
DIGAS RÁPIDAS	8
LOCAIS DAS MISSÕES SECRETAS	9
MODOS DE JOGO MULTIPLAYER	10
COMUNICAÇÃO DE ESQUADRÃO MULTIPLAYER	11
MULTIPLAYER COOPERADO	11
ADVERSÁRIO	12
JOGAR O BLAZING ANGELS® 2:	
SECRET MISSIONS OF WWII EM UBI.COM	12
MENU ONLINE	13
AVIÕES DA 2ª GUERRA MUNDIAL	14
ARMAS SECRETAS DA 2ª GUERRA MUNDIAL	16
CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL	17
SUORTE TÉCNICO	20

INSTALAÇÃO

Instalando o Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII

Para instalar o Blazing Angels, siga estas etapas:

1. Inicie o computador.
2. Insira o DVD do Blazing Angels na sua unidade de DVD-ROM. O menu da Execução Automática será exibido.

Observação: Se o menu da Execução Automática não for exibido, clique duas vezes no ícone Meu computador na área de trabalho e, depois, no ícone correspondente à unidade de DVD-ROM de seu computador. Nesse momento, o menu da Execução Automática deverá ser exibido.

3. Clique no botão Install (Instalar). O assistente de instalação fornecerá todas as etapas do processo de instalação e configuração do jogo.
4. Após instalar o jogo, selecione Ubisoft/Blazing Angels/Play Blazing Angels no menu Iniciar ou clique duas vezes no ícone de atalho Play Blazing Angels (Jogar Blazing Angels) na área de trabalho. As duas opções iniciam o jogo.

Observação: O DVD do Blazing Angels deve estar na sua unidade de DVD-ROM para que o jogo seja iniciado.

Desinstalando o Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII

Para desinstalar o Blazing Angels, siga estas etapas:

1. Inicie o computador.
2. Insira o DVD do Blazing Angels na sua unidade de DVD-ROM. O menu da Execução Automática será exibido.
3. Quando for exibido, clique no botão Uninstall (Desinstalar). O assistente de desinstalação automaticamente questionará se você realmente deseja desinstalar o jogo. Para confirmar a desinstalação de Blazing Angels do disco rígido, clique no botão Yes (Sim). Se não quiser desinstalar o jogo, clique em No (Não) para cancelar o processo.

Se você desinstalar o Blazing Angels, todos os perfis salvos anteriormente permanecerão no disco rígido, a menos que clique em Yes em "Delete all configuration and saved game files?" (Excluir todos os arquivos de configurações e jogos salvos?).

Observação: Você também pode desinstalar o Blazing Angels utilizando a opção Adicionar ou remover programas no Painel de controle do Windows.

INTRODUÇÃO

O Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII centra-se nas ações de um grupo de três pilotos de elite reunidos no início da guerra para formar uma equipe especial e secreta com um único propósito: realizar as missões mais difíceis pelo mundo e resolver qualquer crise que pilotos comuns não conseguiriam. Formada no início de 1940 pelo governo norte-americano (teoricamente não envolvido na guerra nessa época), a equipe clandestina opera sob o codinome Operation Wildcard (Operação Curinga) e não segue nenhuma regra. Esses três pilotos muito diferentes e totalmente pitorescos, frequentemente ajudados por uma quarta pessoa - um espião britânico que controla as operações em terra -, não são subordinados a nenhum exército específico e podem ir, a qualquer momento, para qualquer lugar ou exército onde sejam necessários. Eles são especiais e tratados como tal: o avião que quiserem, eles conseguem. Também têm acesso a qualquer nova tecnologia desenvolvida durante a guerra, mesmo que, para isso, tenham de obtê-la diretamente dos inimigos. Como suas missões os colocam em situações de alto risco, eles têm acesso a todo tipo de protótipo de jatos de caça e armamento, como mísseis guiados por sons ou até a mais exótica boina de Tesla.

CONTROLES

Você pode escolher um dos mapeamentos de controle no menu Options (Opções) como padrão. Também é possível remapear livremente suas teclas para usar qualquer combinação de dispositivos de entrada como desejar, além de ajustar a sensibilidade do controle. Você também pode mapear qualquer combinação de controles.

Pitch Up/Down (Levantar/abaixar nariz): Controla o nariz de seu avião. Em simulação, empurrar o manche para frente abaixa o nariz (mergulhar), e empurrar o manche para trás levanta o nariz (subir). Você pode inverter esse sistema para o controle arcade.

Roll Left/Right (Girar para a esquerda/direita): Controla o seu vôo nivelado pelo horizonte, girando seu avião lateralmente ou corrigindo a inclinação. Geralmente, os pilotos não agüentam por muito tempo o efeito das "forças G laterais" e, com o tempo, irão corrigir seu vôo nivelado pelo horizonte no Blazing Angels 2. Os pilotos viram o avião primeiro girando e, depois, lançam-no na direção que desejam ir.

Rudder Left/Right (Virar leme para a esquerda/direita): O leme vira o avião em sua linha de horizonte na direção da asa esquerda ou direita. Se estiver voando nivelado pelo horizonte e em linha reta, isso mudará a sua direção. Geralmente, o leme é virado para "ajustar" a direção do avião ou quando não é conveniente fazer um giro (como em uma correção de curso durante a aterrissagem).

Throttle Up/Break (Aumentar/reduzir a velocidade): O acelerador controla a velocidade do avião. Você pode, temporariamente, aumentar ou reduzir a velocidade usando o controle designado. Para ativar o turbocompressor do avião e obter um aumento de velocidade extra, acelere por alguns segundos; ao reduzir, eventualmente o avião poderá perder mais velocidade do que a necessária (tirando a velocidade aerodinâmica dianteira necessária para permanecer no ar). Para que o piloto ajustar a velocidade do avião a um nível moderado, solte todo o controle de aceleração.

Target Toggle (Alternar alvo): Permite alternar entre quaisquer alvos conhecidos e válidos na área.

Select Closest Threat (Selecionar ameaça mais próxima): Para selecionar automaticamente o alvo mais próximo que estiver ameaçando você ou seu esquadrão, pressione esse botão/tecla.

Lock on Target (Travar alvo): Para centralizar a visão da câmera no alvo mantenha pressionado esse botão/tecla. Virar para qualquer direção realizará uma manobra que o deixará de frente para o alvo.

Fire Primary Weaponry (Disparar arma principal): Dispara o armamento padrão de seu avião. A munição da arma principal é ilimitada, mas disparar continuamente poderá aquecer demais as armas. Se isso ocorrer, você deve aguardar até que elas esfriem antes de continuar disparando.

Fire Secondary Weaponry (Disparar arma secundária): O avião pode ser equipado com armas adicionais como foguetes, bombas ou canhão de grande calibre. Essas armas são poderosas, mas com munição limitada, portanto use-as adequadamente. Elas também podem ter problemas de aquecimento ou “recarregar” entre os disparos. Outros equipamentos específicos para uma missão (como câmeras fotográficas) poder ser instalados no avião e ser ativados com os controles secundários.

Fire Defensive Weaponry (Disparar arma de defesa): Essas armas pouco usadas também podem ser instaladas no avião, cada uma possuindo um efeito desastroso naqueles que perseguirem ou se aproximarem de você.

Landing Gear (Trem de pouso): Controla a ação de levantar e baixar o trem de pouso. Estar com o trem de pouso levantado ou abaixado afeta significativamente o desempenho do avião (principalmente no que se refere à velocidade). Estar com o trem de pouso baixado aumenta substancialmente a sua sobrevivência ao aterrissar o avião.

Wingman Attack (Ataque auxiliar): Para atacar o alvo selecionado, envie auxiliares. Cada vez que pressionar esse controle, um auxiliar extra será enviado para atacar; é possível enviar até três auxiliares.

Cowboy's Ace Attack (Ataque de Ás do Cowboy): Ordena que o Cowboy use a sua habilidade de Ataque de Ás (ataca o grupo inimigo selecionado).

Teach's Taunt (Provocação do Teach): Ordena que o Teach use sua habilidade de Provocar (todos os inimigos atualmente atrás de você irão atrás do Teach).

Wingman Defence (Defesa auxiliar): Chame seus auxiliares para defendê-lo. Cada vez que pressionar esse controle, um auxiliar extra será convocado, é possível enviar até três auxiliares.

SUORTE DO DISPOSITIVO DE JOGO

O Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII é compatível com uma grande variedade de dispositivos de jogo como joysticks e gamepads: porém, primeiro você precisa certificar-se de que o seu dispositivo seja reconhecido pelo SO Windows verificando se ele é exibido na lista presente em Iniciar > Painel de controle > Controladores de jogos. Nessa mesma lista, você também pode calibrar e testar o seu dispositivo para obter melhor desempenho. Os dispositivos com software de terceiros podem ter um desempenho inesperado ou não funcionar, mas, calibrando-os em Iniciar > Painel de controle > Controladores de jogos, você poderá resolver a maioria dos problemas.

Então, você poderá mapear o seu controle no jogo ou usar um programa de mapeamento de controle externo. Por favor, certifique-se de TODAS as funções listadas estarem designadas para, pelo menos, uma tecla ou botão, já que em algum momento do jogo você pode desejar usar uma função específica para completar a missão com sucesso.

PERFIL DE PILOTO

Quando jogar pela primeira vez, será solicitado que você crie um perfil de piloto. Esse perfil contém informações como o seu nome, o progresso de sua campanha, o número de aviões desbloqueados e os seus prêmios, suas estatísticas e realizações do jogo. O progresso é salvo automaticamente no perfil de piloto após cada missão e também quando você realiza algo novo ou altera as configurações.

Você pode criar e usar vários perfis de piloto, mas apenas um de cada vez pode ser ativado.

Observação Online: No jogo online, o seu nome de conta Ubi.com será exibido em suas partidas online.

MENU PRINCIPAL

Campaign (Campanha): Lidere os Blazing Angels em algumas das missões mais secretas da 2ª Guerra Mundial. Esse modo de jogo é a “essência” da experiência single player.

Options (Opções): Personalize a experiência do jogo, configure os controles, a música e os efeitos sonoros. Para que as alterações tenham efeito, é necessário reiniciar o jogo.

Bonus Menu (Menu de bônus): Nesse menu, você pode acessar as dicas e sugestões de jogo, informações de armas e qualquer animação desbloqueada.

Multiplayer: Enfrente seus amigos on-line, em Split Screen (Tela dividida) ou LAN.

Hangar: Aqui, você pode verificar e personalizar todos os aviões que desbloquear.

INTERFACE



OS BLAZING ANGELS

No Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII, o esquadrão é um de seus bens mais valiosos.

Você pode dar ordens ao seu auxiliar usando os controles designados durante o processo de configuração do controle.



EDWARD “TEACH” THATCHER

Teach é um veterano britânico que, depois de passar muito tempo instruindo pilotos jovens, adquiriu o hábito de tomar cuidado com seus colegas de equipe. O comando especial de Teach é Taunt (Provocar). Se você selecionar esse comando, Teach provocará os inimigos que estiverem atacando você e chamará a ofensiva para si por alguns instantes. Então, você poderá voar sem problemas por um curto período de tempo.

Esse comando específico só pode ser ativado se o ícone especial do Teach estiver realçado. Após usar o comando, o ícone se esvaziará, sendo preenchido vagarosamente.

Se o ícone do Teach não estiver realçado, não será possível usar o comando de provocação.



LIEUTENANT MILES "MILO" WINCHESTER

Conheça as habilidades de Milo tanto como piloto quanto como engenheiro, embora ele não seja o mais audaz e altruísta. A característica especial dele é ser indiferente, o que significa que você não pode controlá-lo. Em certas ocasiões durante as missões, se o seu avião estiver danificado, Milo poderá dar alguns conselhos para consertá-lo. De certo modo, isso dará um jeito em seu avião.



LIEUTENANT JAMES "COWBOY" THORPE

É o integrante mais jovem da equipe e também o melhor combatente, mas infelizmente suas habilidades são mais compatíveis com a sua ousadia e imprudência. O comando específico do Cowboy é o Ace Attack (Ataque de Ás). Se você ativar esse comando para o Cowboy, ele atacará o alvo designado e todos os inimigos que estiverem na formação do alvo. Geralmente, o Cowboy pode derrubar, pelo menos, três ou quatro inimigos enquanto está sob esse comando. Esse comando específico só pode ser ativado se o ícone especial (um relâmpago) do Cowboy estiver realçado. Após usar essa ferramenta, o ícone ficará vazio sendo preenchido vagarosamente.

Se o ícone de relâmpago do Cowboy não estiver realçado, não será possível usar o comando Ataque de Ás.

DICAS RÁPIDAS

1. Quando você acelera, seus giros serão mais lentos. Reduza a velocidade para virar rapidamente e, depois, acelere para pegar seus adversários.
2. Se um inimigo estiver disparando em você, a melhor maneira de evitar ser atingido é acelerar e sair do alcance de mira.
3. Aprenda a usar a câmera Follow (Seguir), isso o ajudará a ficar sempre de olho no alvo, mesmo quando este estiver atrás de você. Isso é útil quando você deseja usar uma arma que não dispara em linha reta, como uma de defesa ou uma bomba. Também é útil em situações normais, na medida em que, se você souber exatamente o que seu alvo está fazendo, é mais fácil tomar suas decisões.
4. Se alguém disparar em você, pressione o botão Closest Threat (Ameça mais próxima) para torná-lo seu alvo e, depois, use a câmera Seguir para vê-lo.
5. Use seu auxiliar, ou as missões se tornarão mais difíceis.
6. Para sair de situações difíceis, use as armas de defesa, o que forçará seus adversários a se afastarem e, às vezes, irá destruí-los.
7. Sempre leia com atenção os objetivos das missões. Durante estas, preste atenção no status dos objetivos e nos limites de tempo que, às vezes, são atribuídos ao jogo.

LOCAIS DAS MISSÕES SECRETAS

CAIRO

A base principal dos Aliados na África esteve protegida durante toda a guerra, embora as tropas da África de Erwin Rommel tenham se aproximado, atingindo a distância de apenas 240 km da cidade. Porém, se por detrás de um ataque de bombardeio comum, o inimigo iniciasse um ataque suicida surpresa no coração da cidade, somente uma equipe especial poderia salvar o dia.

MOSCOU

Novembro de 1941. Moscou está cercada, e o Exército Vermelho, que resiste como pode, é superado pelo inimigo em número e armamento. Para elevar o moral de seu povo, Stalin organiza uma impressionante parada militar na Praça Vermelha. Um ataque bem sucedido sobre essa parada pode obter resultados desastrosos para os Aliados, sem a ajuda de uma equipe de intervenção.

CHINA

Após ser invadida pelo Japão, a China trava uma longa batalha de resistência que os aliados tentaram apoiar o máximo que puderam. Os EUA até tinham um grupo de pilotos voluntários – os famosos Flying Tigers (Tigres Voadores) – lutando ao lado dos chineses mesmo antes do ataque a Pearl Harbor. Porém, quando uma base inimiga secreta foi encontrada na região montanhosa ao lado do rio Yangtze, não foram os Tigres Voadores que enfrentaram o inimigo, mas sim uma equipe melhor preparada.

MONTANHAS DO HIMALAIA

A região montanhosa e o planalto tibetano testemunharam muita coisa durante a guerra – aviões americanos voaram perto de seus limites operacionais no esforço de abastecer as forças chinesas, e supostamente cientistas alemães investigaram suas bases antigas – e essas viagens nunca eram menos do que extremamente perigosas. Ventos fortes, turbulência e pouca visibilidade dificultavam bastante o voo sobre a área montanhosa, até para os pilotos mais experientes.

ROMA

O governo italiano se rendeu no dia 8 de setembro de 1943, só cinco dias após a invasão Aliada, mas isso não facilitou a chegada a Roma para os Aliados; os alemães mantiveram o território ocupado e o defenderam acirradamente. Nos últimos dias antes do outono de Roma, havia oficiais alemães tentando preservar a herança histórica inestimável da cidade, mas também houve alguns que quiseram ficar com alguns artefatos para si.

MODOS DE JOGO MULTIPLAYER

Há três modos multiplayer principais no Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII:

- No modo Solo (Sozinho), todo jogador joga sozinho tentando derrotar os outros.
- No modo Co-op (Cooperado), todos os jogadores têm um só objetivo, lutar contra a IA.
- No modo Squadron (Esquadrão), as equipes de até oito jogadores competem entre si.

É possível jogar on-line todos esses modos após realizar o login com a sua conta Ubi.com e fazer uma conexão IP direta ou em LAN (Rede) ou Split Screen (Tela dividida), salvo indicado o contrário abaixo.

Os modos de jogo Solo (Sozinho) são:

- *Dogfight (Briga de cão)*: O clássico modo Deathmatch, em que cada jogador tenta eliminar todos os outros. Cada eliminação é pontuada, e o jogo termina ao serem alcançados o limite de tempo ou a pontuação estipulados.
- *Aces High (O Grande Ás)*: O primeiro jogador a eliminar o outro se torna o Ás. Se um jogador eliminar o Ás, irá se tornar o próximo Ás. O Ás permanece invulnerável por um curto momento; depois disso, ele precisará sobreviver por um bom tempo antes de se tornar invulnerável novamente. Apenas as eliminações do Ás são pontuadas. O jogo termina quando o limite de tempo ou a pontuação estipulados forem alcançados. Esse modo de jogo não está disponível em Split Screen.
- *Seek and Destroy (Procurar e destruir)*: Para pontuar, um jogador precisa eliminar todos os outros jogadores de uma vez. No início, todos os jogadores estão marcados como alvos disponíveis; após você eliminar um, ele não estará mais marcado. Se um jogador se espatifar no chão, será penalizado com um alvo – o último jogador que ele eliminou será marcado de novo. O jogo termina quando o limite de tempo ou a pontuação estipulados forem alcançados. Esse modo de jogo não está disponível em Split Screen.

Os modos de jogo Co-op (Cooperado) são:

- *Kamikaze*: Os inimigos são ondas de combatentes suicidas; a tarefa do jogador é proteger uma base contra seus ataques implacáveis. Você perde o jogo se a base for destruída e vence se derrotar todos os inimigos.
- *Campaign (Campanha)*: Esse modo de jogo permite que vários jogadores completem as missões de campanha juntos, jogando cooperativamente.
- *Skirmish (Combate)*: Esse modo de jogo permite que vários jogadores completem as missões de combate juntos, jogando cooperativamente. Nessas missões, os jogadores podem explorar os mapas e entrar em combate sem se preocupar com limite de tempo e objetivos definidos.

Os modos de jogo Squadron (Esquadrão) são:

- *Dogfight (Briga de cão)*: A clássica partida deathmatch (equipe versus equipe), em que uma equipe tenta superar a outra. Cada eliminação é pontuada, e o jogo termina ao serem alcançados o limite de tempo ou a pontuação estipulados. O fogo amigo é opcional. Esse modo de jogo não está disponível em Split Screen.
- *Assault (Assalto)*: As duas equipes são divididas entre os atacantes e defensores da base. Se a equipe atacante não conseguir destruir a base antes do tempo limite, perderá o jogo imediatamente. Porém, se destruir a base antes de o tempo acabar, a segunda rodada começa com os objetivos invertidos e a nova equipe atacante precisa destruir a base mais rapidamente do que a outra equipe na primeira rodada. Esse modo de jogo não está disponível em Split Screen.
- *Kamikaze*: Esse modo tem as mesmas regras do que o Assault, com uma diferença: os jogadores da equipe atacante precisam se espatifar nos alvos inimigos para danificá-los.
- *Capture the Flag (Capturar a bandeira)*: Cada equipe tem uma base com a sua bandeira. Os integrantes da equipe são regenerados perto de sua própria bandeira. Para capturar uma bandeira, o jogador precisa voar sobre a bandeira inimiga e pegá-la. Para ganhar um ponto, a equipe precisa voar sobre sua própria bandeira com a da outra equipe capturada.
- *Epic Battles (Batalhas épicas)*: Jogo de equipes com vários cenários em que as equipes competem entre si para completar uma série de objetivos.

COMUNICAÇÃO DE ESQUADRÃO MULTIPLAYER

No modo multiplayer, os jogadores são divididos em esquadrões e só podem interagir (dar/receber solicitações) com os integrantes de seu esquadrão. Estes são formados automaticamente na tela de configuração da partida.

COOPERATIVE MULTIPLAYER (MULTIPLAYER COOPERADO)

Os jogadores podem pedir coisas aos outros integrantes de seu esquadrão usando as teclas Squad Order (Pedir ao esquadrão). Qualquer jogador pode fazer um pedido, e qualquer outro pode atendê-lo. Se ninguém confirmar o pedido por alguns segundos, este será ignorado. Podem ser feitos pedidos sucessivos apenas em intervalos de 30 segundos.

Repair Me (Conserte-me)

Um jogador que precise consertar seu avião pode fazer esse pedido; o primeiro jogador que confirmar o pedido terá de executar um combo de conserto para seu companheiro. Portanto, a vida do jogador que faz um pedido depende do desempenho do combo de conserto de seu auxiliar.

Taunt (Provocar)

Um jogador que achar que está sendo perseguido por muitos inimigos pode fazer esse pedido. O primeiro jogador que confirmar o pedido será selecionado automaticamente como alvo para todos os inimigos que estiverem atrás do jogador que realizou o pedido.

ADVERSARIAL (ADVERSÁRIO)

Como no modo Cooperative Multiplayer, um jogador faz um pedido, e outro pode atendê-lo. Os pedidos são ignorados após alguns segundos, e o mesmo jogador só poderá fazer um novo pedido depois de 30 segundos.

Attack My Target (Atacar meu alvo): O primeiro jogador a confirmar o pedido trocará automaticamente a sua seleção de alvo para o alvo (ou grupo de alvos) selecionado no momento pelo jogador que fez o pedido.

Request Assistance or "Save my bacon!" (Solicito ajuda ou "Salve a minha pele!"): O primeiro jogador a confirmar o pedido trocará automaticamente a sua seleção de alvo para a ameaça mais próxima que estiver perseguindo o jogador que fez o pedido.

Confirm Order: Isto permite que você fique com a ordem ou pedido que outro jogador fez. Para trocar de alvo, pressione esse comando.

JOGAR O BLAZING ANGELS® 2: SECRET MISSIONS OF WWII EM UBI.COM

Criação de conta: Para poder fazer o login em Ubi.com, você precisa criar uma conta. Clique no link para criação de conta na tela de login se ainda não tiver uma conta.

Se já tiver uma conta, você só precisa usar o seu nome de usuário (username) e senha (password) para fazer o login nos servidores Ubi.com.

Observe que o seu nome de login será o nome exibido durante as partidas.

O seu firewall local (ou NAT) deve permitir o acesso a todas as portas de destino, protocolo UDP.

O seu firewall local (ou NAT) deve permitir o acesso às portas de destino 3074 e 3075, protocolo TCP.

As portas 20001 (UDP), 20002 (TCP), 20003 (UDP), 20004 (UDP), 20050 (UDP), 20080 (UDP) e 20100 (TCP) devem estar abertas e, se você estiver por detrás de uma NAT, elas devem ser direcionadas para o seu sistema.

MENU ONLINE

Nesse menu, você pode criar, ou participar, de uma sessão de jogo para jogar com, ou contra, outros jogadores em vários modos e tipos de jogo. As opções do menu online são:

Sign In (Conectar-se): Conecte-se com a sua conta e senha on-line do Blazing Angels.

Create Account (Criar conta): Se você não tiver uma conta on-line do Blazing Angels, poderá criar uma nesse menu do jogo.

Após fazer o login na sua conta on-line do Blazing Angels, você poderá acessar as seguintes opções:

Join Match (Participar da partida): Participe de uma sessão de jogo existente. Esse sub-menu permitirá que você procure sessões de jogo. Você pode filtrar a pesquisa por:

- Mapa.
- Tipo de jogo.
- Modo de jogo.
- Lado (Aliados/Eixo).
- Categoria de avião (início/meio/fim da guerra).

Create Match (Criar partida): Crie a sua própria sessão de jogo com as suas configurações pessoais: mapa, tipo de jogo, modo de jogo e categoria de avião.

Sign Out (Desconectar): Desconecte-se da sua conta on-line do Blazing Angels.

AVIÕES DA 2ª GUERRA MUNDIAL



SPITFIRE I

Um dos aviões mais famosos de toda a guerra, e comprovadamente o melhor, a versão Spitfire Mk. I é de 1940 e enfrentou na Inglaterra o 109s alemão.



ME 109 E

A versão Emil do famoso Me 109 foi um caça avançado para sua época, mas teve um desempenho fraco na Batalha da Inglaterra devido ao seu alcance limitado, permitindo apenas um combate curto antes de ter de retornar para a base.



IL-2

Um dos aviões mais pesados produzidos na história, o russo IL-2 era muito eficaz e fortemente blindado contra ataque terrestre que teve um impacto significativo na guerra na frente oriental.



AGM ZERO

O japonês Zero podia fazer piruetas ao redor dos aviões aliados; seu ponto fraco foi o curto alcance de giros e uma tendência a incendiar-se ao mais leve dano.



FW 190A

O Exterminador da «Luftwaffe», o Focke Wulf dominava os céus sobre a França quando apareceu pela primeira vez. Velocidade excelente, bom alcance de giro e poder de fogo, tornando-o altamente perigoso aos adversários.



DO-335

Caça pesado com um design incomum que provou ser um excelente avião de combate, mas não foi muito usado durante a guerra devido aos atrasos na produção.



METEOR

Embora não tenha participado de muita ação, exceto a de combater a ameaça das buzz-bomb (bombas vibradoras) sobre a Inglaterra, o Meteor foi o primeiro caça Aliado a alcançar o status operacional.



ME 163 KOMET

O Komet, armado com foguetes, era uma aeronave muito avançada para sua época e tinha uma grande vantagem em termos de velocidade quando comparado à maioria dos outros aviões, mas era tão perigoso de operar que a maioria dos Komets era destruída em acidentes em vez de em combate.



ME 262

Abrindo uma nova era na aviação, os Me 262 a jato eram bastante rápidos para evitar os caças Aliados e levavam um armamento capaz de devastar as formações de bombardeiros americanos.



J7W SHINDEN

O avião japonês mais avançado da guerra, o Shinden era um interceptador rápido e fácil de manobrar. Seu design era exclusivo, com as asas extravagantes e motor traseiro em posição de impulso.



HE 162 SALAMANDER

O segundo avião a jato usado pela «Luftwaffe» durante a 2ª Guerra Mundial foi projetado para ser mais barato do que o Me 262, por isso ele era praticamente feito de madeira. Mesmo assim, provou ser uma boa aeronave, prejudicada pelo fato de ter uma produção relâmpago.



GO 229

O revolucionário Go 229 era uma asa voadora a jato com excelente desempenho, mas nunca entrou em combate.



VAMPIRE

Um avião a jato britânico mais avançado do que o Meteor, o Vampire não entrou em combate durante a 2ª Guerra Mundial, mas foi muito usado depois disso servindo a RAF até 1955.

ARMAS SECRETAS DA 2ª GUERRA MUNDIAL



TV-GUIDED MISSILES (MÍSSEIS TELEGUIADOS)

Um míssil guiado manualmente que pode ser usado para atacar objetivos distantes com muita precisão. Os pilotos experientes podem usá-lo em combate aéreo, às vezes abatendo mais do que um inimigo com uma única explosão. O único problema é que, enquanto o piloto está guiando o míssil se torna um alvo fácil.



SELF-GUIDED MISSILES (MÍSSEIS AUTOGUIADOS)

Esse míssil usa o som do motor do alvo para se guiar. Também pode ser usado contra alvos terrestres, mas não pode ser autoguiado nesse caso. Ao contrário dos mísseis dirigidos modernos, ele não é uma arma inteligente, não trava no alvo original e pode trocar de alvo em pleno ar se outro avião cruzar seu caminho.



HIGH-VELOCITY CANNON (CANHÃO DE ALTA VELOCIDADE)

Devido à alta velocidade e ao grande calibre do projétil, esse poderoso canhão atua como um rifle de precisão, permitindo extermínios imediatos e, às vezes, múltiplos, já que os projéteis podem penetrar vários alvos em seqüência. A desvantagem é que, ao contrário dos outros canhões, precisa ser energizado um pouco antes de disparar, portanto, o usuário precisa certificar-se de que o alvo não consiga se esquivar nesse intervalo.



FLASH BLINDER SYSTEM (SISTEMA DE LUZES CEGANTES)

Uma arma defensiva que consiste de várias lâmpadas de flash poderosas presas à parte de trás das asas do avião. Quando o sistema é ativado, as lâmpadas de flash se acendem, cegando quem estiver atrás da aeronave.



TESLA COIL (BOBINA DE TESLA)

Uma arma defensiva muito poderosa que emite uma descarga de corrente elétrica no ar ao redor do avião, desqualificando qualquer avião inimigo que estiver a seu alcance por um período de tempo.

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: Blazing Angels 2

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. 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 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.

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, 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.

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**.

SUPOORTE TÉCNICO

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



CRÉDITOS

Diretor Geral

Gerente de Produto

Tradução

Localização e Criação Adicional

Glauco D'Alessandro Bueno

João Gabriel Albani

Quoted

OFÍCIO:DESIGN - www.oficiodesign.com

SYNERGEX DO BRASIL DISTRIBUIÇÃO E LOGÍSTICA LTDA.

CNPJ: 08.871.344/0001-88

AV. PIRACEMA, 1411 MÓDULO 06

06460-030 BARUERI SP



UBISOFT®

CÓDIGO ONLINE

www.blazingangels2.com

Ubisoft, Chertsey Gate East, London Street, Chertsey, Surrey, United Kingdom, KT16 8AP