

Tom Clancy's
**GHOST
RECON**
ADVANCED WARFIGHTER



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.

CONTEÚDO

0	Controles Padronizados	4
1	Iniciando	5
1.1	Instalação	5
2	Menu principal	5
2.1	Perfil	6
2.2	Campanha	6
2.3	Opções	7
3	Jogando	8
3.1	Controle do Personagem	8
3.2	Combate	9
3.3	HUD (Tela do Jogo)	9
3.4	Cross-Com	11
3.5	Mapa tático	13
4	Progresso na campanha	14
4.1	Preparando o seu Esquadrão	14
4.2	Objetivos	15
4.3	Completando a Missão	15
4.4	Salvando e carregando jogos	15
5	Multiplayer	16
5.1	Login no Gamespy ou somente em LAN	16
5.2	Entrando em um Jogo	16
5.3	Criando um Jogo	17
5.4	Modo Recon versus Assault	17
5.5	Campanha no modo cooperativo	18
5.6	OGR cooperativo	18
5.7	Modos clássicos	19
5.8	Ladders (Competições)	19
5.9	Configurando um servidor dedicado	19
	Créditos / Suporte Técnico	20
	Contrato de Licença para Usuário Final	21

O CONTROLES PADRONIZADOS

Movimento

Avançar	W
Recuar	S
Andar para a esquerda	A
Andar para a direita	D
Mirar/Olhar	Mouse
Inclinar-se à esquerda	Q
Inclinar-se à direita	E
Levantar	V
Abaixar	C
Deitar	Ctrl esquerdo
Correr	Shift esquerdo (segure)
Visão noturna	N
Acção/Usar	X

Menus

Ir para o menu	Esc
Carregamento rápido	L
Salvamento rápido	K

Combate

Lista de armas	F (segure)
Disparar/Jogar granada	Mouse 1
Recarregar	R
Mudar Modo de Disparo	Z
Zoom	Mouse 2
Marcar Inimigo	Cursor de mira do mouse (segure)

Comunicação

Selecionar Ghost/Suporte	Roda do mouse - gire
Selecionar Ghost/Suporte (alternativo)	2/3/...
Abrir o CrossCom 2.0 em tela cheia	G
Selecionar todo o time	1
Abrir a janela de ordens	Roda do mouse - clique
Selecionar ordem	Roda do mouse - gire
Confirmar ordem	Roda do mouse - clique
Abrir mapa tático	Tab
Executar ordem	F5
Executar todas as ordens	F6

Controles Específicos do Multiplayer

Desmarcar Aliado (Assalto)	Roda do mouse - clique
Aumento do Nível de Experiência	H
Falar com todos	T
Falar com time	Y
Mandar mensagem	Enter
Mostrar estatísticas	Tab
Alternar minimapa	M
Zoom do minimapa	J

Mapa Tático

Para cima	Z
Para baixo	S
Para esquerda	Q
Para direita	D
Aproximar Câmera	E
Afastar Câmera	A
Selecionar Ghost	Roda do mouse

1 INICIANDO

1.1 Instalação

Insira o disco do jogo na unidade correspondente. O menu de reprodução automática aparecerá. Clique no botão "Install" (Instalar) no menu de Reprodução Automática e siga as instruções na tela para completar a instalação.

Após a instalação estar terminada, clique no botão "Play" (Jogar) no menu de Reprodução Automática para iniciar o jogo, ou clique duas vezes no atalho do jogo.

2 MENU PRINCIPAL

Após o jogo ter sido carregado, o menu do jogo será exibido e oferecerá as seguintes opções:



As imagens foram capturadas durante o desenvolvimento e podem não corresponder ao conteúdo final.

Campaign (Campanha): acesse a página de campanha se quiser criar uma nova campanha para um único jogador ou continuar outra já iniciada.

Multiplayer: acesse as funções multiplayer do jogo.

Options (Opções): permite que você ajuste as configurações de jogo (game), vídeo (video), áudio (audio) e controle (control).

Quit (Sair): sai do jogo e volta ao Windows.

Credits (Créditos): exibe os créditos do jogo.

Profile (Perfil): este botão permite que você mude o perfil atual.

2.1 Perfil

Um perfil é uma pasta que arquiva as suas conquistas e preferências do jogo. Você pode ter diversos perfis para jogar de diferentes maneiras. Por exemplo, você pode ter um perfil com controles de configurações específicos adaptados aos jogos multiplayer, e outro perfil mais adequado à campanha para um jogador.



As imagens foram capturadas durante o desenvolvimento e podem não corresponder ao conteúdo final.

Clique no botão Profile (Perfil) na página principal para acessar a tela de perfil para alterar o perfil atual (Change the Current Profile) ou criar um novo (Create a New One).

2.2 Campanha

A campanha para um jogador permite que experimente as missões dos Ghosts na fronteira dos EUA com o México e lute para evitar um ataque no território dos EUA. Ela é jogada numa série de missões ligadas pela história central. Você deve completar uma missão com sucesso para poder jogar a próxima. A tela de campanha fornece as seguintes opções:

New Campaign (Nova Campanha): reinicia uma nova campanha desde o início.

Play mission (Jogar Missão): você joga novamente a partir do início uma das missões que já tenha vencido.

Continue (Continuar): reinicia rapidamente a campanha em seu estado mais recente.

Load Game (Carregar Jogo): carrega um jogo salvo.

2.3 Opções

A tela Options (Opções) é dividida em quatro categorias, as quais você pode acessar clicando nas guias na parte superior da tela.



As imagens foram capturadas durante o desenvolvimento e podem não corresponder ao conteúdo final.

2.3.1 Game (Jogo)

Esse subpainel altera a experiência do jogo e oferece preferências relativas às interfaces e controles.

Você pode alterar o nível de dificuldade do jogo a partir daqui. A dificuldade normal é a mais adequada à maioria dos jogadores.

2.3.2 Controles

Esse subpainel é utilizado para redefinir alguns dos controles do jogo. Você pode escolher entre cinco novas subopções:

Movement (Movimento): reconfigura os controles que você usa para movimentar o seu personagem.

Combat (Combate): controles para mudar e usar as armas.

Tactics (Táticas): os controles de apoio e equipe são alterados.

Multi (Multiplayer): esses controles são específicos para jogos multiplayer.

Misc (Diversos): outras configurações.

2.3.3 Vídeo

A primeira vez em que o jogo é iniciado, o programa determinará qual a melhor configuração para o seu sistema. Entretanto, você pode alterá-la ao selecionar uma qualidade gráfica geral (para isso certifique-se de que o seu computador suporta configurações gráficas mais altas).

Os usuários avançados podem clicar no botão "Advanced" (Avançado) e personalizar as configurações de vídeo de forma mais detalhada.

2.3.4 Áudio

Essa opção de áudio permite que você selecione o volume geral do jogo, assim como a aceleração de hardware/software, dependendo do tipo de hardware instalado.

Os usuários avançados podem clicar no botão Advanced Settings (Configurações Avançadas) para efetuar mudanças mais consistentes no volume do jogo.

3 JOGANDO

Essa seção descreve os controles gerais e recursos que você utilizará para jogar no modo campanha para um jogador, além de jogos multiplayer.

3.1 Controle do Personagem

3.1.1 Movimento

Mova seu personagem para frente e para trás com as teclas 'avançar' (padrão: **W**) e 'recuar' (padrão: **S**). Você pode andar de lado usando os controles 'andar para a esquerda' (padrão: **A**) ou 'andar para a direita' (padrão: **D**). Sua movimentação básica é cautelosa e está adaptada para prestar atenção nas ameaças, mas você também pode correr pressionando a tecla 'correr' (padrão: **shift esquerdo**).

3.1.2 Posição

O jogo frequentemente requer que você se proteja atrás de diversos elementos que cercam você. Use 'Abaixar' (padrão: **C**) e 'Levantar' (padrão: **V**) para alternar entre as posições deitado, agachado e em pé. Você também pode usar a tecla 'Deitar' (padrão: **Ctrl esquerdo**) para deitar rapidamente.

3.1.3 Espiando

Quando estiver escondido em uma esquina, você pode espiar para a esquerda ou direita e atirar a partir dessa posição (padrão: **Q/E**). Seus companheiros de equipe e inimigos também utilizarão esse tipo de manobra.

3.1.4 Movimentos táticos

Esses movimentos permitem que você salte rapidamente para coberturas enquanto corre; pressionar o botão para mudar sua posição (padrão: **Espaço**) fará que você deslize enquanto se abaixa. Pressionar a tecla "deitar" (padrão: **Ctrl esquerdo**) fará que você mergulhe.



3.1.5 Recon: furtividade

A abordagem do Recon dá a você as melhores chances de sobrevivência. Fique abaixado ou caminhe devagar para permanecer furtivo. E claro, tente sempre se mover por trás do inimigo para evitar ser visto. Nas próximas seções deste guia, veja como configurar todo o seu time no modo Recon.

3.1.6 Inserção na zona de batalha

Cada missão começa com uma fase de posicionamento executada por um APC (veículo de blindagem leve) ou helicóptero (Black Hawk ou Little Bird). Espere até chegar à zona de inserção.

3.2 Combate

3.2.1 Mirando e Atirando

No jogo, seu melhor amigo é a sua arma. Mova o mouse para mirar nos alvos e use o controle 'Disparar' (padrão: **botão esquerdo do mouse**) para disparar sua arma.

A maioria das armas permite que você obtenha uma visão aproximada (zoom), que pode ser ativada/desativada com o botão 'Zoom' (padrão: **botão direito do mouse**).

3.2.2 Seleção de armas

O seu equipamento pode conter até quatro armas. Use a tecla 'Lista de armas' (padrão: **F**) para abrir o menu de seleção de armas e escolha outra arma girando a roda do mouse.

Os lançadores de granada acoplados aos rifles aparecerão como espaços determinados na lista, sendo portanto considerados armas separadas.

3.2.3 Dispersão

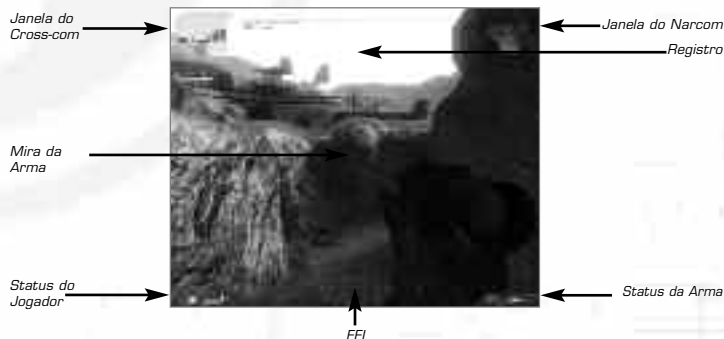
A dispersão determina a precisão dos seus tiros. O círculo em torno da sua mira mostra seu nível de precisão. Correr ou mexer o mouse aumentará a dispersão, enquanto que ficar parado ou se mover devagar irá diminuí-la. O uso de fogo automático também aumenta a dispersão (veja o próximo parágrafo).

3.2.4 Controle da Munição: Modo de disparo e recarregamento

O seu arsenal não é ilimitado e você terá de racionar sua munição. Você pode usar a tecla 'mudar modo de disparo' (padrão: **Z**) para mudar seu modo de disparo e ter um controle melhor da sua arma (Disparo único é o modo mais preciso, ao custo do poder de fogo).

Use a ação Recarregar (padrão: **R**) para descartar o pente atual e carregar um novo.

3.3 HUD (Tela do Jogo)



As imagens foram capturadas durante o desenvolvimento e podem não corresponder ao conteúdo final.

HUD significa Heads Up Display (Informações na Tela) e exibe todos os dados necessários para a missão. Eles são muito úteis durante o jogo e aperfeiçoam o realismo do campo de batalha.

3.3.1 Narcom

Essa janela exibe imagens de vídeo provenientes de sua cadeia de comando e apresenta os eventos que estão acontecendo por todo o campo de batalha. É por meio dessa interface que seus objetivos são explicados.

3.3.2 Log (Registro)

Esse painel é usado em conjunto com a janela Narcom para indicar informações contextuais e exibir seus objetivos.

3.3.3 Status

Esse painel exibe seu status atual: ferimentos e posição.

3.3.4 Indicador do campo de tiro

Essa interface funciona tanto com uma bússola quanto como um indicador de ameaças. Os setores em laranja exibidos no disco mostram a direção geral de onde os tiros inimigos estão sendo disparados.

3.3.5 Estado da arma

Essa janela exibe a arma que você está usando, sua cadência de tiro atual, assim como o número total de balas remanescentes no pente, além do número de pentes restantes.

3.3.6 Mira da Arma

Essa pequena interface ajuda você a mirar em seus inimigos e determinar o nível de dispersão atual de sua arma (que é o raio de dispersão de suas balas ao redor da mira).

3.3.7 Janelas pop-up

Durante o jogo e especialmente no tutorial, você verá textos informativos aparecendo na tela. Alguns desses são contextuais e aparecerão quando você entrar em uma zona específica.

Zona de uso de explosivos: Durante o jogo, você talvez tenha de usar bombas C4 ou EMP. Identifique o local de uso (um símbolo especial indicará) e se aproxime até que uma janela pop-up diga a você para pressionar a tecla 'ação' (padrão: **X**) para colocar a bomba.

Zona de arma fixa: aparece quando você se aproxima de uma arma fixa. Pressione 'ação' para usá-la. Pressione 'ação' novamente para parar de usá-la.

Reabastecendo: surge quando você estiver perto do M.U.L.E. (ou caminhão de munição, no modo multiplayer Recon versus Assault). Pressione 'ação' para abrir a página de equipamento e reabastecer seus itens.

Detonador: Em algumas missões e no modo multiplayer Recon versus Assault, você pode ver uma janela pop-up dizendo a você para apertar uma tecla para detonar explosivos dispostos previamente.

Zona de Inserção / Extração: aparece quando você está dentro ou perto de um veículo, indicando que você deve apertar a tecla 'ação' para entrar ou sair dele.

3.4 Cross-Com

Essa última interface de seu HUD é, provavelmente, a mais importante, visto que fornece controle e informações sobre a sua equipe. Ela é dividida em 3 partes.

3.4.1 Lista de apoio

A lista de apoio (Support List) exibe o status atual de sua equipe, assim como quaisquer outros apoios adicionais, próximos ou longe, que você encontrará no jogo: robôs, tanques, ataques aéreos etc.

Basta girar a roda do mouse para percorrer a lista, selecionar uma das opções e dar as ordens desejadas (ver abaixo).

3.4.2 Informações em vídeo

Quando seus Ghosts e robôs estiverem selecionados, uma janela de vídeo é exibida, permitindo que você veja através de suas perspectivas. O vídeo é reproduzido virtualmente e dirá se o seu companheiro ou robô está em movimento ou se encontrou inimigos.

Você pode maximizar a transmissão do Cross-Com pressionando a tecla 'Cross-Com em tela cheia' (padrão: **G**) e, então, 'voltar' para retornar à sua própria visão. Você ainda pode usar o sistema de ordens enquanto estiver vendo o Cross-Com em tela cheia (veja o próximo parágrafo).

3.4.3 Sistema de Ordens: Menu Cross-com

Após ter selecionado uma unidade e estar pronto para dar ordens, utilize o botão de ação Cross-com (o **botão do meio do mouse**). Um menu é então exibido com as ações abaixo. Clique com o botão do meio do mouse para confirmar a ordem selecionada.

Os INTELS, também chamados de TAGS, são indicadores em forma de losango que aparecem no seu Cross-com quando uma unidade é identificada. Os aliados são marcados automaticamente e aparecem como intels azuis. Os inimigos são marcados (em vermelho) quando você mira neles ou próximo deles, ou quando é avistado por um aliado. Isso garante uma comunicação máxima no time e oferece uma grande vantagem tática para a equipe Ghost.

- Você pode usar atalhos para selecionar unidades.

- Quando você seleciona uma unidade, a ordem MOVER está selecionada por padrão, então basta apertar novamente para designar um local para onde as unidades devem se mover (Padrão **2** = Ghost n° 1, Padrão **3** = Ghost n° 2, etc.).

- Quando estiver recebendo imagens do Cross-Com em tela cheia, a ordem é dada automaticamente para a unidade a quem você está conectado.

Move (Mover): confirma a ordem de mover a unidade até o local que você está indicando.

Attack (Atacar): de forma geral, mira um alvo selecionado e pede que a sua unidade o elimine. A unidade continua a atacar até que o alvo esteja destruído ou outra ordem seja dada.

Cover That (Dar Cobertura): No modo Assault, os Ghosts podem usar fogo de supressão em uma área alvo, gastando até um pente. Isso manterá os inimigos abaixados, pelo menos. No modo Recon, eles vão vigiar a área alvo e atirar em qualquer alvo que esteja presente ou entre em sua linha de visão. Lembre-se de equipá-los com silenciadores se quiser fazer emboscadas furtivas usando esta ordem.

Stop (Pare): cancela a execução da ordem atual e retorna ao modo padrão.

Cancel (Cancelar): fecha o menu sem dar nenhuma ordem.

Use (Usar): usa uma arma pesada fixa.

Go Recon (Agir como Recon): faz que a unidade selecionada mude o modo de combate para Recon.

Go Assault (Agir como Tropa de Assalto): faz que a unidade selecionada mude o modo de combate para Assault (veja o próximo parágrafo para modo de combate).

Diversas unidades possuem diferentes capacidades, então algumas das ações acima podem não ser exibidas. Por exemplo, um robô não terá a opção Atacar, e unidades pesadas, como tanques, talvez se movam somente em um caminho definido.

3.4.4 Ordens individuais ou coletivas

Sua equipe Ghost é o seu apoio mais próximo no jogo. Portanto, você tem mais controle sobre ela. Ao selecionar a equipe na lista de unidades, você pode dar ordens à equipe como um todo, permitindo a execução de ações rápidas (tecla padrão: 1).

Se você selecionar os membros individualmente, poderá dar ordens mais detalhadas, posicioná-los no campo de batalha e criar táticas mais inteligentes para contra-atacar o seu inimigo.

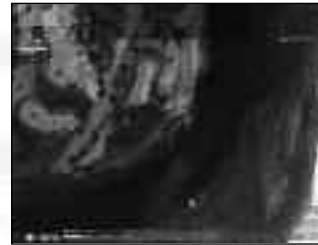
3.4.5 Rules of Engagement (Modos de Combate) Recon / Assalto

Recon: colocando um companheiro da equipe (ou todos eles) no modo Recon, você faz que eles mudem o Modo de Combate. Primeiramente, eles vão se mover furtivamente, sempre procurando cobertura, e sem atacar o inimigo, a menos que sejam atacados. Se eles forem forçados a isso, vão reagir usando uma arma com silenciador, se estiver disponível (procure sempre equipar seu time com silenciadores se quiser jogar dessa maneira). Isso permite que você se aproxime e posicione sua equipe para um ataque devastador.

Assault (Assalto): isso faz que os seus Ghosts ataquem todos os inimigos ao alcance e se movam o mais rapidamente possível. Seja cuidadoso, pois os seus companheiros vão sair da cobertura se você

ordenar que façam isso. Essa é a opção certa para um pleno ataque. Equipe seu time com um grande poder de fogo.

3.5 Mapa tático



As imagens foram capturadas durante o desenvolvimento e podem não corresponder ao conteúdo final.

Use a tecla Mapa tático (padrão: **Tab**) para abrir esta interface.

O mapa tático pode ser utilizado em conjunto com seu Cross-com e exibir a área de batalha de uma vista aérea. Enquanto o Cross-com é projetado para dar ordens rapidamente dentro de seu alcance visual, o mapa tático é mais útil por permitir que você planeje os movimentos, além da sua linha de visão e com bastante tempo de folga.

O mapa tático também exibe seus objetivos atuais na parte superior esquerda da tela. Você também pode localizar inimigos no mapa tático antes que eles estejam ao alcance visual.

3.5.1 Ordens



Para selecionar uma unidade, clique com o botão esquerdo do mouse na lista, então clique em um dos comandos na parte inferior da tela (lembre-se: **MOVER** está selecionado por padrão) e clique novamente no mapa. A ordem é exibida como um ícone e é planejada, mas não executada pela unidade. Quando você estiver pronto, poderá executar uma ordem ao clicar no botão "Execute" (Executar). Ao clicar em Stop (Parar), a ordem atual será cancelada. Você vai encontrar dois painéis de comando similares: um para dar ordens no modo Assault e outro para dar ordens no modo Recon.

3.5.2 Controles avançados



Outra vantagem distinta do mapa tático é que ele permite a você colocar em fila várias ordens ao clicar com o botão esquerdo diversas vezes. Você pode cancelar a última cadeia de comandos ao clicar com o botão direito ou clicando no botão Remove (Remover). Você também pode alternar entre as ordens para Recon e Assault. Ao pressionar a ordem 'Execute', a unidade executará a seqüência de ordens.

É possível ter mais delas agendadas na mesma hora. Por exemplo, você pode dar ordens individuais para diversos membros da sua equipe Ghost e depois executá-las todas de uma vez, simultaneamente, utilizando o botão Execute All (Executar Todas).

3.5.3 Waypoint

Caso você tenha dificuldades para se orientar dentro do mundo 3D, clique no botão Waypoint, depois clique no ponto dentro do mapa 3D, no local onde você deseja posicionar o Waypoint. Esse ponto será exibido em seu HUD, indicando, desta forma, a direção a que você deseja mover a unidade.

4 PROGRESSO NA CAMPANHA

4.1 Preparando o seu Esquadrão



A partir do início da primeira missão, você poderá selecionar o equipamento para seus companheiros e para você mesmo.

As imagens foram capturadas durante o desenvolvimento e podem não corresponder ao conteúdo final.

4.1.1 Equipamento padrão

O equipamento padrão será oferecido para você a cada missão e é sempre relevante para a situação. Mude-o se quiser e pressione o botão default (padrão) para redefinir o equipamento recomendado.

Você pode selecionar seu equipamento a partir de quatro categorias diferentes: uma arma principal, que será a sua ferramenta de uso comum, uma secundária que permita a você jogar de um modo diferente, uma arma leve para emergências e um elemento adicional, como um pacote de granadas.

Se o equipamento recomendado oferecer a você um ZEUS RPG, pode ser um item importante para a missão à frente. Talvez seja melhor não recusá-lo.

4.1.2 Gerenciando a carga

Se você mudar as configurações, notará que cada peça de equipamento ocupa espaço. Você talvez tenha de fazer escolhas.

Os pontos sob a janela de armas mostram quanto espaço você tem disponível. Usar todo o espaço disponível não acarreta penalidades, e deixar espaço livre não oferece vantagem alguma.

4.1.3 Modificações

Quando uma arma é selecionada, abaixo é exibida uma lista de modificações possíveis que podem ser selecionadas simplesmente clicando nelas. Elas normalmente fazem que a arma ocupe mais espaço.

4.1.4 Team-mates (Companheiros de Equipe)

Você também pode selecionar o equipamento dos seus companheiros clicando em seus nomes. Lembre-se que as armas especializadas só estão disponíveis para o ghost especialista relevante, exceto Scott Mitchell (você), que pode usar qualquer tipo de arma.

4.1.5 Inserções

Em algumas missões, pontos de inserção diferentes estarão disponíveis. Faça a sua escolha durante o relatório tático.

4.2 Objetivos

Os objetivos da sua missão são exibidos no mapa tático, mostrando tarefas já cumpridas e aquelas ainda em progresso.

4.3 Completando a Missão

4.3.1 Vitória ou Derrota

A vitória é alcançada ao completar com sucesso os objetivos que foram designados. Você vai enfrentar a derrota se morrer ou se um de seus objetivos não for alcançado (como, por exemplo, proteger um VIP).

Os seus Ghosts nunca morrerão durante uma missão, mas podem ser atingidos e incapacitados. Nesse caso, você terá de prosseguir sem eles. Equipes de evacuação médica irão resgatá-los mais tarde e eles vão precisar de um ciclo completo de missão para se recuperarem, o que significa que você não poderá usá-los na próxima missão.

4.3.2 Resumo da Missão e Próxima Missão

Após você ter completado a missão, uma tela será exibida mostrando seus feitos e estatísticas. Clique para continuar.

4.4 Salvando e carregando jogos

Use a tecla Salvar (padrão: **K**) quando não estiver em combate. Se você estiver sob fogo, o QG não poderá gravar sua posição. Pressione a tecla Carregar (padrão: **L**) para carregar rapidamente a última posição salva. Se você for morto, também poderá carregar essa posição a partir do menu load (carregar)

Você pode ter, ao mesmo tempo, 3 arquivos de salvamento rápido. Se você tiver mais de 3 arquivos, o mais antigo será excluído cada vez que você salvar um novo. O seu progresso em uma missão também será salvo automaticamente ao alcançar objetivos ou locais importantes.

5 MULTIPLAYER

O menu multiplayer oferece jogos por via LAN ou on-line, pelo Gamespy. Clique no botão "Multiplayer" no Menu Principal para acessar os recursos deste modo.

5.1 Login no Gamespy ou em LAN

Você será perguntado se deseja fazer o login no Gamespy para jogar on-line ou se prefere apenas jogar em uma rede local.

5.1.1 Gamespy

Se essa for a sua primeira vez criando uma conta no Gamespy para este jogo, clique no botão "Create Account" no painel de login e preencha as informações necessárias para criar a conta, depois clique de novo no botão "Create Account".



As imagens foram capturadas durante o desenvolvimento e podem não corresponder ao conteúdo final.

5.2 Entrando em um Jogo

Quando você estiver no saguão MP, uma lista de servidores disponíveis é exibida, locais ou on-line, de acordo com a sua escolha anterior. Escolha um servidor e clique no botão "Join" para entrar nesse jogo.



As imagens foram capturadas durante o desenvolvimento e podem não corresponder ao conteúdo final.

Você também pode usar a nova função buddy list (lista de amigos) para localizar seus amigos on-line mais rapidamente. Adicione-os à sua lista para poder rastreá-los nas suas futuras sessões de jogo.

5.3 Criando um Jogo

Você pode querer ser um servidor e criar um jogo, clicando no botão "Create Server" (Criar Servidor). Na tela de configuração do servidor, selecione o modo de jogo e defina as configurações que você deseja utilizar.

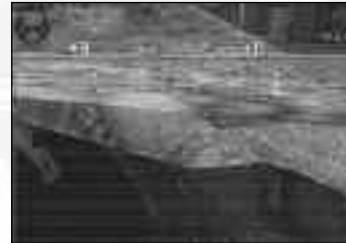


As imagens foram capturadas durante o desenvolvimento e podem não corresponder ao conteúdo final.

Você pode querer salvar suas configurações favoritas para uso posterior, utilizando a interface na parte superior direita da tela.

Após todas as suas configurações favoritas terem sido determinadas, clique no botão "Create" (Criar).

5.4 Modo Recon versus Assault



As imagens foram capturadas durante o desenvolvimento e podem não corresponder ao conteúdo final.

O RvsA é um novo modo criado para que os jogadores possam aproveitar a essência do Ghost Recon em jogos multiplayer, trazendo uma equipe de Ghosts (Recon) e uma equipe de rebeldes (Assault).

A equipe Ghost deve destruir 3 veículos antiaéreos (ADAT) defendidos pela equipe rebelde para vencer o jogo. Os rebeldes vencem se conseguirem matar todos os Ghosts.

Equipe Ghost:

Eles só podem retornar ao jogo (respawn) quando um ADAT for destruído. Uma vez morto, o jogador só pode ajudar sua equipe marcando rebeldes com a câmera do capacete.

A marcação (tagging) permite que os jogadores Ghosts exibam a posição dos inimigos encontrados aos aliados (mire no alvo para marcá-lo). Todos os Ghosts usam silenciadores e devem usar de furtividade para atingir o objetivo sem morrer. Eles têm uma classe específica, o Scout (Batedor), especializada em marcação, usando um detector de batimentos cardíacos que pode marcar através de paredes.

Equipe rebelde:

Eles têm um grande poder de fogo e podem retornar ao jogo. Eles devem localizar e destruir todos os Ghosts enquanto protegem os veículos antiaéreos. Eles têm uma classe especial, o Scrambler (Embaralhador), que pode detectar e remover as marcações.

Veterancy (Experiência):

Todos os jogadores ganham pontos de experiência para destravar equipamentos mais poderosos.

As armas podem ser mudadas, atualizadas ou recarregadas usando robôs MULE (para a equipe Ghost) e caminhões de munição (para a equipe Rebelde).

A colaboração com os seus companheiros de time é recompensada com pontos de experiência adicionais: joguem como um time para garantir a vitória!

Tempo da missão:

Os Ghosts têm um tempo limitado para destruírem cada ADAT. Cada ADAT destruído aumenta o tempo da missão. Os jogadores mudarão de lado após cada missão. Não desconecte, ou você perderá sua experiência.

5.5 Campanha no modo cooperativo



As imagens foram capturadas durante o desenvolvimento e podem não corresponder ao conteúdo final.

seus amigos.

Quando um jogo em modo cooperativo é criado, o jogador que atuar como servidor jogará com Mitchell e será o líder da equipe. Os jogadores podem entrar durante a fase de instrução da missão ou serem substituídos por Ghosts controlados pelo computador, que seguirão o jogador que atua como servidor.

O modo cooperativo é jogado nos mapas da campanha para um jogador e permite que você reviva a experiência da campanha junto com

No entanto, se o jogador servidor morrer, o jogo só pode continuar se ele não desconectar. Você pode configurar seu servidor para permitir o retorno ao jogo, e, desta forma, o jogador servidor pode retornar se for morto.

5.6 OGR cooperativo

Este modo cooperativo permite que você jogue missões específicas com uma versão simplificada do jogo, como um tributo ao jogo Ghost Recon Original. Você não poderá se beneficiar de tecnologias avançadas como o Cross-Com e os apoios. Os jogadores podem retornar ao jogo até completarem os objetivos da missão.

5.7 Modos clássicos

Deathmatch: a clássica batalha, na qual é cada um por si.

Team deathmatch: a batalha clássica de disputa em equipes.

Hamburger Hill: cada equipe deve tentar manter uma zona central do mapa. Manter a colina dará pontos ao seu time, quando nenhum inimigo estiver dentro da zona.

5.8 - Ladders (Competições)

Você pode participar de competições on-line (ladders) do GRAW 2 em www.gamespy.com, graças à Arena. As competições oficiais suportam jogos nos modos Team Deathmatch e Recon versus Assault para jogadores individuais e uma competição RvsA para clãs, em que você pode jogar com a sua equipe contra outras. A Arena também permite que você crie sua própria competição e participe das de outros jogadores.

O registro do Gamespy pode ser feito rapidamente, a partir do saguão MP do seu jogo. Conecte-se e jogue!

5.9 Configurando um servidor dedicado

Um servidor dedicado é executado em um computador independente dos jogadores, oferecendo mais estabilidade e 24 horas de atividade por dia. Você pode configurar um servidor dedicado em um computador (mesmo em um que não alcance os requisitos mínimos) e hospedar jogos de clã para você e seus amigos! Primeiramente, defina a configuração e os mapas do seu servidor, do mesmo modo que faria se fosse criar um servidor para LAN, e, então, use o botão save server settings (salvar configurações do servidor). Agora, saia do jogo e inicie o executável do servidor dedicado: seu servidor está funcionando!

O Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2 inclui uma oferta promocional do TeamSpeak com a Speakeasy, válida por duas semanas.

O TeamSpeak é um programa que oferece comunicação por voz (até 5 jogadores por rodada, incluídos na oferta gratuita).

O programa TeamSpeak não é exigido para jogar o Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2. A oferta de avaliação do serviço speakeasy do Teamspeak dura somente 14 dias a partir da instalação. Após esse limite, entre em contato com a Gamesdaemons diretamente para mais informações sobre o produto:

GameDaemons
877.323.6667 (EUA)
1.214.981.1943 (Internacional)
billing@gamedaemons.net

CRÉDITOS

SYNERGEX DO BRASIL

Diretor Geral

Gerente de Produto

Tradução Documentação

Localização e Criação Adicional

Glauco D'Alessandro Bueno

João Gabriel Albani

Quoted Tradução

OFÍCIO:DESIGN

www.oficiodesign.com

SUPORTE TÉCNICO

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

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 ÍTENS QUE A(S) ACOMPANHAM AO LOCAL EM QUE VOCÊ AS ADQUIRIU, PARA OBTER REEMBOLSO INTEGRAL.

CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL

SOFTWARE: Ghost Recon Advanced Warfighter 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, 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 (inclu-

sive 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**.

Este jogo incorpora tecnologia da Massive Incorporated ("Massive"), que permite certos objetos do jogo (por exemplo, propagandas) serem temporariamente transmitidos para o seu computador e substituídos no jogo enquanto você estiver on-line. Como parte desse processo, nenhuma informação pessoalmente identificável a seu respeito é coletada, e apenas informações não identificáveis pessoalmente são registradas em caráter temporário. Nenhuma informação registrada é usada para determinar informações pessoalmente identificáveis sobre você. Para mais informações, veja <http://www.massiveincorporates.com/privacy.htm>. © 2007 Massive Incorporated. Todos os Direitos Reservados"



UTILIZA BINK VIDEO. COPYRIGHT
© 1997-2007 DA RAD GAME TOOLS, INC.



ESTE PRODUTO CONTÉM TECNOLOGIA DE SOFTWARE LICENCIADA DA GAMESPY INDUSTRIES, INC. © 1999-2007 GAMESPY INDUSTRIES, INC. GAMESPY E O CONCEITO "POWERED BY GAMESPY" SÃO MARCAS REGISTRADAS DA GAMESPY INDUSTRIES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

