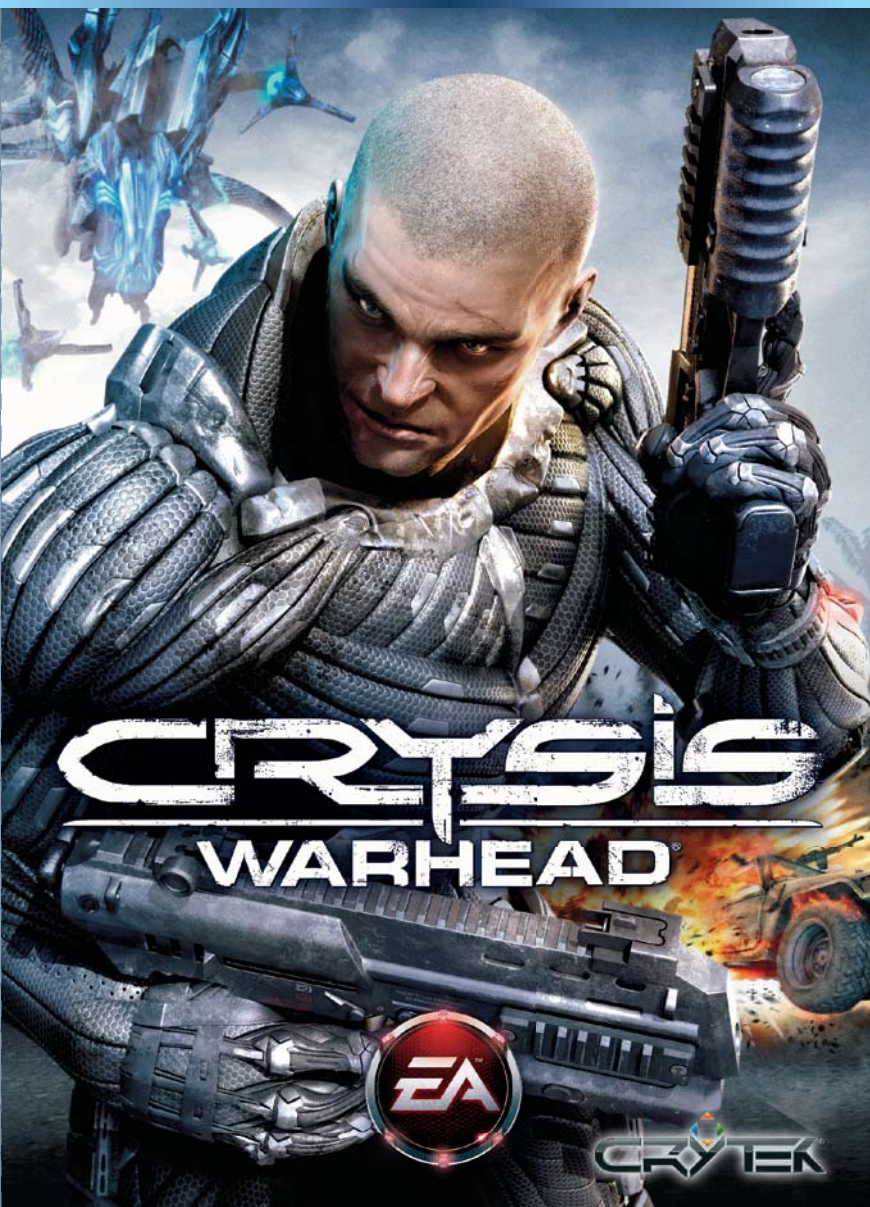




Games  
for Windows®



## **⚠ Aviso Importante de Saúde Relativamente à Utilização de Videojogos**

### **Ataques de Epilepsia Fotossensível**

Um número muito reduzido de pessoas pode ter um ataque epiléptico ao serem expostas a determinadas imagens visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que poderão aparecer em videojogos. Mesmo pessoas sem quaisquer antecedentes de tais ataques ou de epilepsia poderão sofrer de sintomas não diagnosticados que podem provocar estes “ataques de epilepsia fotossensível” ao verem videojogos.

Estes ataques poderão ter diversos sintomas, incluindo tonturas, alterações da visão, espasmos nos olhos ou na cara, espasmos ou tremor nos braços ou nas pernas, desorientação, confusão ou perda de consciência passageira. Os ataques podem também provocar a perda de consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos devido a quedas ou no embate em objectos próximos.

Pare de jogar imediatamente e consulte um médico se observar algum destes sintomas. Os encarregados de educação devem observar os seus filhos ou consultá-los relativamente aos sintomas acima descritos — as crianças e adolescentes têm maior probabilidade do que os adultos de sofrerem desses ataques. O risco de ataques de epilepsia fotossensível pode ser reduzido ao ter em atenção as seguintes recomendações: Sente-se a uma distância maior do ecrã; utilize um ecrã mais pequeno; jogue numa sala bem iluminada; não jogue quando se sentir sonolento ou fatigado.

Se tiver um historial, ou se houver um historial na sua família, de ataques ou epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

### **O que é o sistema PEGI?**

O sistema de classificação etária PEGI protege os menores de jogos não adequados para a sua idade específica. Note que NÃO se trata de um guia para as dificuldades dos jogos. O PEGI é composto por duas partes e permite que os encarregados de educação e pessoas que adquiram jogos para crianças possam tomar uma decisão informada apropriada para a idade do jogador a quem se destina o jogo. A primeira parte consiste na classificação etária:-



A segunda parte consiste em ícones (símbolos) que indicam o tipo de conteúdos presentes no jogo. Consoante o jogo, poderão existir vários desses ícones.

A classificação etária do jogo reflecte a intensidade destes conteúdos.

São estes os ícones:-



VIOLENCE



BAD  
LANGUAGE



FEAR



SEXUAL  
CONTENT



DRUGS



DISCRIMINATION



GAMBLING



pegionline.eu

Para mais informações, visite <http://www.pegi.info> e [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

# ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| <b>INSTALAR O JOGO</b>                              | <b>3</b>  |
| <b>COMEÇAR A JOGAR</b>                              | <b>3</b>  |
| <b>CONTROLOS COMPLETOS</b>                          | <b>4</b>  |
| <b>CONFIGURAR O JOGO</b>                            | <b>8</b>  |
| <b>INFORMAÇÃO ACERCA DA MISSÃO</b>                  | <b>8</b>  |
| <b>INFORMAÇÕES ACERCA DO EQUIPAMENTO DE COMBATE</b> | <b>9</b>  |
| <b>VEÍCULOS</b>                                     | <b>20</b> |
| <b>GUARDAR E CARREGAR</b>                           | <b>21</b> |
| <b>OPÇÕES</b>                                       | <b>21</b> |
| <b>CRYSIS WARS</b>                                  | <b>22</b> |
| <b>DICAS DE DESEMPENHO</b>                          | <b>27</b> |
| <b>APOIO AO CLIENTE</b>                             | <b>28</b> |
| <b>GARANTA</b>                                      | <b>29</b> |



## AVISO DE EPILEPSIA

### Leia antes de utilizar este jogo ou permitir a sua utilização por crianças.

Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certos padrões de luz ou luzes intermitentes no seu dia-a-dia. Estas pessoas podem sofrer um ataque enquanto vêem televisão ou jogam determinados jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que essa pessoa não possua qualquer historial médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido ataques epiléticos. Se sofre destes sintomas ou existe alguém na sua família que demonstra alguns sintomas relacionados com a epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando são expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar.

Aconselhamos os pais a controlar a utilização de jogos de vídeo pelos seus filhos. Se sentir ou verificar que o seu filho demonstra qualquer dos seguintes sintomas: tonturas, visão alterada, espasmos visuais ou musculares, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento ou convulsão involuntários, ao jogar um jogo de vídeo, pare IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

## PRECAUÇÕES A TOMAR DURANTE A UTILIZAÇÃO

- Não fique demasiado perto do ecrã. Sente-se a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- De preferência, jogue num ecrã pequeno.
- Evite jogar se estiver cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala em que está a jogar está bem iluminada.
- Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiver a jogar jogos de vídeo.

## INSTALAR O JOGO

**Nota:** Para saber os requisitos do sistema, consulte [electronicarts.co.uk](http://electronicarts.co.uk).

### Para instalar (utilizadores com disco):

Para instalar o jogo, introduza o disco na sua unidade de disco e siga as instruções que aparecem no ecrã.

### Para instalar (utilizadores Loja EA):

**Nota:** Se pretender obter mais informações sobre a compra de downloads directos da EA, visite a [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) e faça clique MAIS SOBRE DOWNLOADS DIRECTOS.

Depois do jogo ter sido descarregado pelo EA Download Manager, faça clique sobre o ícone de instalação apresentado e siga as instruções do ecrã.

Execute o jogo (quando terminar a instalação) directamente através do EA Download Manager.

**Nota:** Se já tiver comprado um título e pretender instalá-lo num outro PC, primeiro descarregue e instale o EA Download Manager no outro PC e, em seguida, execute a aplicação e inicie a sessão com a sua conta EA. Seleccione o título pretendido da lista apresentada e faça clique sobre o botão início para descarregar o jogo.

### Para instalar (Utilizadores online de terceiros):

Contacte o retalhista onde adquiriu este jogo, para obter informações sobre a instalação do jogo ou sobre como efectuar uma transferência e reinstalação de uma outra cópia.

## COMEÇAR A JOGAR

### Para iniciar o jogo:

Os jogos no Windows Vista™ estão localizados no Menu **Início > Jogos** e nas versões anteriores de Windows™ no menu **Início > Programas** (ou **Todos os Programas**) situado no canto inferior esquerdo do ecrã. (Os utilizadores da Loja EA precisam de ter o EA Download Manager a funcionar.)

**Nota:** No estilo de menu Iniciar Clássico do Windows Vista, os jogos encontram-se em **Iniciar > Programas > Jogos > Explorador de Jogos**.

Bem vindo ao *Crysis Warhead*®, o novo lançamento do Jogo do Ano de 2007 para PC. Jogue na pele do Sargento 'Psycho' Sykes e vá à caça do Coronel Ji-Sung Lee, um oficial político sem escrúpulos do Exército Popular da Coreia, e da sua carga misteriosa. Com novas armas e veículos, bem como um disco exclusivo para multijogadores, *Crysis Wars*, experimente exactamente quão perigosa é realmente a vida do outro lado da ilha.

**Nota:** Não precisa de ter o *Crysis* instalado para jogar *Crysis Warhead*, nem precisa de introduzir uma chave do CD. A chave do CD só é necessária ao iniciar um jogo online utilizando o disco *Crysis Wars*. Tanto o *Crysis Warhead* como o *Crysis Wars* requerem instalações independentes utilizando os respectivos discos.

## CONTROLOS COMPLETOS

*Crysis Warhead* pode ser jogado utilizando os controlos de teclado e rato ou com um Controlador Xbox 360.

## MOUSE & KEYBOARD SETUP (CONFIGURAÇÃO DE RATO E TECLADO)

### OLHAR/MOVER-SE

|   |                  |
|---|------------------|
| Para a frente/para trás                   | W/S              |
| Movimento lateral para a esquerda/direita | A/D              |
| *Inclinar esquerda/direita                | Q/E              |
| Pôr-se em Pé/Saltar                       | BARRA DE ESPAÇOS |
| Sprint                                    | SHIFT Esq        |
| Agachar                                   | CTRL Esq         |
| Deitar                                    | Z                |

\*apenas no modo de um jogador

## ARMAS

|   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| Disparar                                  | Botão do rato 1                   |
| Ataque de briga com arma                  | T (E em multijogador)             |
| Modo de Disparo                           | X                                 |
| Recarregar                                | R                                 |
| Deixar cair a arma                        | J                                 |
| Binóculos                                 | B                                 |
| Zoom/Alt Disparo/<br>Modo de Visualização | Botão do rato 2                   |
| Menu de Personalização                    | C                                 |
| Arma Seguinte/Anterior                    | Roda do Rato para cima/para baixo |
| Lançar Granada                            | G                                 |
| Visão Noturna                             | I                                 |
| Alternar Arma de Curto Alcance            | 1                                 |
| Alternar Arma de Assalto                  | 2                                 |
| Alternar Explosivos                       | 3                                 |
| Alternar Modos Fato                       | 4                                 |
| Alternar Utilitários                      | 5                                 |
| Alternar Tipo de Granada                  | H (Q em multijogador)             |

## INTERACÇÃO

|                                 |                        |
|---------------------------------|------------------------|
| Interagir/Entrar/Sair           | F                      |
| Gravação rápida                 | F5                     |
| Carregamento rápido             | F8                     |
| Carregar o último jogo guardado | F9                     |
| Menu Fato                       | V                      |
| Menu rápido Fato                | Clicar na roda do rato |
| Abrir/Fechar mapa               | M                      |
| Objectivos                      | TAB                    |



## VEÍCULOS

### TECLAS GERAIS DOS VEÍCULOS

|                                       |                                   |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| Mudar para Lugar do Condutor          | 1                                 |
| Mudar para Lugar do Atirador          | 2                                 |
| Alternar entre Lugares de Passageiros | 3                                 |
| Alternar Visão Terceira Pessoa        | F1                                |
| Mais/menos zoom                       | Roda do Rato para cima/para baixo |
| Buzina                                | H                                 |
| Luzes                                 | L                                 |

### VEÍCULOS TERRA/ÁGUA

|                             |                  |
|-----------------------------|------------------|
| Acelerar/Avançar            | W                |
| Desacelerar/Recuar          | S                |
| Virar para esquerda/direita | A/D              |
| Travar                      | BARRA DE ESPAÇOS |
| Turbo                       | SHIFT Esq        |

### HELICÓPTERO

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| Aumentar/reduzir potência do Motor | W/S       |
| Rolar para a esquerda/direita      | A/D       |
| Virar/Inclinar                     | Rato      |
| Afterburner                        | SHIFT Esq |

### VTOL

|   |                             |
|---|-----------------------------|
| Acelerar/Avançar                          | W                           |
| Desacelerar/Recuar                        | S                           |
| Conduzir                                  | Rato                        |
| Movimento lateral para a esquerda/direita | A/D                         |
| Rolar para a esquerda/direita             | Q/E                         |
| Mover para cima/para baixo                | BARRA DE ESPAÇOS / CTRL Esq |
| Afterburner                               | SHIFT Esq                   |

## CONTROLADOR XBOX 360

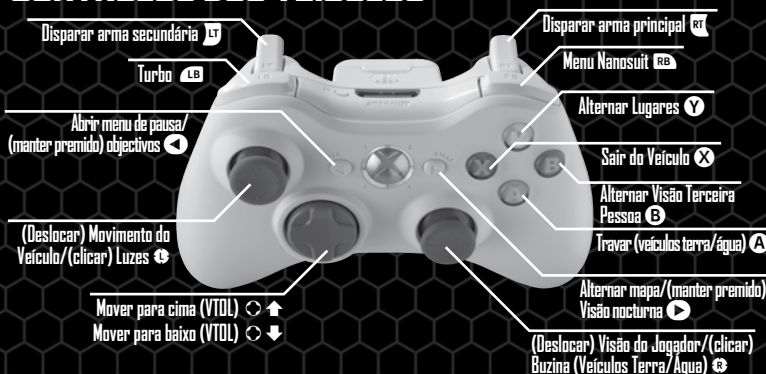
**Nota:** Para jogar utilizando um Controlador Xbox 360, tem de instalar o software Controlador Xbox 360 para Windows. Para mais informações, consulte <http://support.microsoft.com/kb/906347>

### CONTROLOS DO JOGADOR



- Para alternar Force Feedback ou Controlos de Visão Invertida entre activado e desactivado, seleccione OPTIONS > GAMEPAD SETUP (Opções > Configuração de Comando) a partir do menu principal/menu de pausa e clique nas caixas de verificação.

### CONTROLOS DOS VEÍCULOS



## CONFIGURAR O JOGO

Para iniciar a campanha *Crysis Warhead*, selecione **NEW GAME** (Novo Jogo) no menu principal. Escolha o nível de dificuldade no qual gostaria de jogar — **EASY** (Fácil), **NORMAL**, **HARD** (Difícil), ou **DELTA** — e depois selecione **START GAME** (Iniciar Jogo) para começar. Se não tem a certeza acerca do nível de dificuldade a seleccionar, leia a breve descrição abaixo de cada definição para ver quais as diferenças entre cada nível.

- Para continuar um jogo previamente guardado, selecione **LOAD GAME** (Carregar Jogo).

## PERFIL DO UTILIZADOR

Crie um Perfil de Utilizador para armazenar os seus dados de jogo. Selecione **PROFILE** (Perfil) e depois escolha **NEW PROFILE** (Novo Perfil). Introduza o Nome de Utilizador que pretende e depois clique em **SAVE PROFILE** (Guardar Perfil).

- Para carregar um Perfil já existente, selecione **LOAD PROFILE** (Carregar Perfil), depois clique no Nome de Utilizador do Perfil que pretende carregar. Selecione **LOAD** (Carregar) para carregar o perfil e regressar ao menu principal.

## INFORMAÇÃO ACERCA DA MISSÃO

### OBJECTIVOS

À medida que a sua missão progride, o seu relatório e objectivos são actualizados. Prima **TAB** para alternar entre o visor de Objectivos e o Mapa Estratégico e rever o relatório de situação mais recente e informações acerca da tarefa.

### MAPA ESTRATÉGICO

Prima **M** para activar o visor do Mapa Estratégico no HUD. Desloque a roda do rato para cima e para baixo para aproximar/afastar o zoom e mantenha premido o botão do lado direito do rato para mover o map. Para além de fornecer um mapa em relevo do terreno local, assinala com precisão locais importantes para a missão (pontos verdes), a sua posição (seta laranja), unidades amigas (setas azuis) e unidades inimigas (setas vermelhas/ícones de veículos).

## INFORMAÇÕES ACERCA DO EQUIPAMENTO DE COMBATE

### NANOSUIT





## HEADS-UP DISPLAY (VISOR DE AVISO)

O fato de tecnologia de ponta, Nanosuit, é a arma secreta das Forças Especiais Americanas, oferecendo aos agentes uma vasta gama de capacidades melhoradas. O fato apresenta um heads-up display (visor de aviso) (HUD) integrado que utiliza uma ligação via satélite para visualizar informações táticas fundamentais directamente no visor.



Radar Táctico e Indicadores de Ameaça

## RADAR TÁCTICO E INDICADORES DE AMEAÇA

As táticas de camuflagem são essenciais para completar uma missão de infiltração com sucesso. Monitorize a situação e os dados acerca do estado das ameaças para se manter oculto.



O Tactical Radar (Radar Táctico) realça a posição de qualquer ponto de objectivo ou unidade próximos:

- Os objectivos aparecem como pontos verdes (principais) ou amarelos (secundários).
- Todo o pessoal está assinalado como setas, apresentando a direcção para que estão virados. Os aliados estão assinalados a azul enquanto que os inimigos aparecem a vermelho — logo que marcados utilizando os binóculos.

**Dica:** Os inimigos que estejam em estado de alerta (setas amarelas) ou em combate (setas vermelhas a piscar) aparecem no Radar Táctico mesmo que não os tenha marcado. Os veículos aparecem como linhas brancas assim que marcados.

## ANÁLISE DE AMEAÇA

O seu HUD apresenta duas variáveis: o risco actual de detecção e o estado de alerta do inimigo.

- O seu risco de detecção é indicado pela aparição de um ponto de exclamação — se este aumentar de tamanho e mudar de verde para amarelo e depois vermelho, a sua visibilidade e, consequentemente, o risco de ser visto, estão a aumentar.
- Se o indicador de estado de alerta do inimigo começar a subir, aja rapidamente para minimizar a sua visibilidade ou afaste-se da sua posição actual.

## DETECÇÃO DE IMPACTO

Uma análise instantânea de projecteis que se estejam a aproximar, permite ao Nanosuit localizar na perfeição qualquer inimigo que acerte um tiro ou disparo de qualquer espécie, o que lhe dá a oportunidade de retaliar com precisão. Fique atento a uma barra vermelha no HUD, que indica a direcção do fogo inimigo.



## BINÓCULOS

Utilize os binóculos para localizar unidades inimigas — e acompanhá-las nos ecrãs tanto do Radar Tático como do Mapa Estratégico. Prima **B** para utilizar os binóculos e ajustar o nível de zoom com a roda do rato. As localizações de todas as unidades ou pessoal inimigo visíveis num espaço de 100 metros são automaticamente indicadas por linhas sombreadas no seu campo de visão.

- Uma linha na cor do HUD (verde por predefinição) indica um inimigo que não tem qualquer ideia da sua presença.
- Uma linha amarela mostra que o estado de alerta dele(s) aumentou para suspeição e está(ão) a investigar a área.
- Uma linha vermelha indica que o inimigo está em alerta total — ou em combate.

Para acompanhar inimigos no Mapa Estratégico e no Radar Tático, pode utilizar os binóculos para os marcar. Obtenha uma visão nítida de uma unidade e centre a mira sobre ela para fixar a sua posição — a linha sombreada pisca a branco e a unidade passa agora a ser acompanhada em tempo real. Os veículos podem ser marcados da mesma forma, mas não apresentaram as cores de alerta. Todas as unidades permanecem marcadas até serem recolhidas ou destruídas.

**Dica:** As Unidades são automaticamente marcadas nos modos de dificuldade Fácil e Normal se estiverem a investigar, em alerta ou dispararem uma arma.

- As setas azuis indicam a localização de unidades amigas.
- A direcção do seu próximo objectivo é indicada por uma seta branca. O ponto do objectivo propriamente dito aparece como um diamante verde com um círculo central amarelo — desloque a mira dos binóculos até aí para ver o nome do ponto do objectivo e a distância a que se encontra deste.

## PERSONALIZAÇÃO DO NANOSUIT



Mude o fluxo de energia do Nanosuit para um de quatro modos — Speed (Velocidade), Strength (Força), Armor (Armadura), ou Cloak (Camuflagem) — para aumentar as suas capacidades e ir de encontro às diferentes situações com que se depara no campo. A energia do Nanosuit é gasta mas vai-se regenerando com o tempo. Consoante o modo escolhido e a sua situação, as velocidades de gasto e regeneração de energia variam.

### VELOCIDADE

Uma injeção de nanobots na sua corrente sanguínea permite-lhe deslocar-se ao dobro da sua velocidade normal. A velocidade de andamento é aumentada sem qualquer custo energético do fato, mas correr (premir e manter premida o **SHIFT** Esquerdo) gasta muita energia, limitando o tempo consecutivo durante o qual pode correr.

### FORÇA

Esta definição dá-lhe o dobro da força de um humano não melhorado. O exosqueleto muscular do fato é activado, o que lhe permite levantar e atirar objectos maiores, saltar mais alto, provocar maiores danos em ataques de briga e estabilizar armas para um coice reduzido e uma pontaria mais firme. No entanto, todas estas funções têm um preço na energia do fato.

### ARMADURA

Esta definição desvia a energia para a estrutura de defesa do Nanosuit para aumentar o nível de protecção oferecido pela sua armadura. Qualquer dano sofrido reduz a energia do fato em vez da sua saúde — mas uma vez gasta toda a energia a sua saúde torna-se vulnerável a danos. Para máxima segurança, seleccione o modo Armadura em situações de emergência, tais como quedas de grande altura ou ao fugir de confrontos armados inesperados.

### CLOAK (CAMUFLAGEM)

O Cloak (Camuflagem) gera um escudo de camuflagem altamente eficaz, que o torna praticamente invisível. Infelizmente os altos requisitos de energia do sistema de camuflagem sugam a energia do fato, por isso só pode ser utilizado por tempo limitado. A energia extra necessária para manter uma camuflagem eficaz em movimento acelera esta perda de energia.

**Aviso:** Disparar uma arma no modo Camuflagem, esvazia por completo a energia do fato, tornando-o imediatamente visível.

## TROCAR DE MODOS



Há várias maneiras de seleccionar um modo:

- Prima **V** ou clique e mantenha clicada a roda do rato para abrir o visor do Nanosuit, depois escolha uma definição deslocando o rato para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda.
- Prima **4** para alternar entre os modos sem abrir o menu do Nanosuit.
- Quando os Suit Shortcuts (Atalhos do Fato) estão activados (OPTIONS > MOUSE & KEYBOARD SETUP > LOOK/MOVE > SUIT SHORTCUTS (Opções > Definições de Rato e Teclado > Aspecto / Movimento > Atalhos do Fato)), pode mudar de modos fazendo duplo clique sobre os seguintes comandos chave: sprint (**SHIFT** esquerdo) — modo Speed (Velocidade); andar para trás (**S**) — modo Armor (Armadura); ataque de briga (**T**) — modo Strength (Força); agachar (**CTRL** esquerdo) — modo Cloak (Camuflagem).

## FUNÇÕES ADICIONAIS

Certas funções de apoio estão sempre disponíveis: o Nanosuit apresenta uma botija de oxigénio que é activada automaticamente assim que submerge na água, permitindo ao utilizador respirar debaixo de água durante um tempo limitado. Está também equipado com o modo Night Vision (Visão Noturna) (premir **I** para activar ou desactivar esta função). Este elemento é abastecido por uma fonte de alimentação independente que se esgota rapidamente. Aparece um indicador de energia da Visão Noturna no canto superior direito do HUD, indicando quanta energia/tempo de utilização resta.

## ARMAS E EQUIPAMENTOS

Para maximizar a sua eficácia em combate, escolha a melhor arma para a missão com a configuração certa e a munição adequada. Acrescente à gama que lhe está disponível comprando armas extra durante a sua missão (consulte a lista abaixo) — estas podem também ser utilizadas para retirar peças para utilização na modificação de armas.

- Percorra as armas disponíveis deslocando a roda do rato para cima e para baixo ou utilize os atalhos do teclado (consulte *Armas sob Controlos Completos*). Percorra as granadas premindo **H**.
- Certas armas só são transportadas pelas forças do EPC — derrotar combatentes inimigos é uma forma de obter estas armas, mas um assalto camuflado a uma base inimiga pode ser igualmente produtivo.
- O manuseamento duplo é uma opção em algumas armas e especialmente útil quando é necessário poder de fogo extra. Uma vez equipadas duas armas, dispare a arma do lado esquerdo com o botão 1 do Rato e a arma do lado direito com o botão 2 do Rato.

**NOVO** AY69



Uma micro-metralhadora de curto alcance com um ritmo de disparo elevadíssimo, a AY69 é a arma auxiliar ideal. A sua capacidade para utilizar todos os acessórios padrão de pistola, bem como para ser utilizada em manuseamento duplo, torna-a particularmente devastadora em combate a curta distância.

**Capacidade do Cartucho:** 40

**NOVO** FGL40

Um lança granadas automático de origem, esta arma do EPC é tipicamente utilizada para apoio global e para fogo defensivo. Para além de disparar tanto disparos de deflagração e de EMP, a FGL40 também pode ser utilizada como detonador remoto no seu modo de disparo secundário que adiam a explosão da granada até que esta seja despoletada manualmente.

**Capacidade do Cartucho:** 6



**PISTOLA**



Esta é a pistola mais avançada disponível. O seu pouco peso e facilidade de utilização permite-lhe duplicar a sua capacidade de fogo equipando uma em cada mão.

**Capacidade do Cartucho:** 20



### SUBMACHINE GUN (METRALHADORA PORTÁTIL)



Um metralhadora portátil comum que oferece um poder de fogo impressionante. O seu potencial para modificações aumenta as capacidades dela.

**Capacidade do Cartucho:** 50

### CAÇADEIRA

Oferece um poder de fogo devastador a curta distância, apesar do seu pouco peso. O mecanismo accionado por bomba e o sistema de regulação do coice garantem um disparo rápido, suave e preciso.

**Capacidade do Cartucho:** 8



### SCAR

Esta espingarda de assalto em combate híbrida é a arma de Forças Especiais mais avançada do mundo. Leve mas poderosa, a sua principal função é a gama de acessórios disponível, que a transformam numa arma extremamente versátil.

**Capacidade do Cartucho:** 40



### FY71

Arma padrão das forças do EPC, esta espingarda de assalto oferece grande facilidade de utilização bem como um poder de fogo moderado e um grande potencial para modificação. Embora a FY71 seja menos eficaz que a SCAR, a grande disponibilidade de munições adequadas para ela em território do EPC torna-a numa escolha útil durante uma missão.

**Capacidade do Cartucho:** 30



### PRECISION RIFLE (ESPINGARDA DE PRECISÃO)

Uma espingarda de atirador furtivo extremamente eficaz que suporta uma vasta gama de alcances, permitindo disparos precisos a diferentes distâncias.

O característico estrondo bastante barulhento do seu tiro individual não pode ser silenciado, portanto são vitais uma posição de disparo segura e um caminho de evacuação eficaz.

**Capacidade do Cartucho:** 10



### MINIGUN (MINIMETRALHADORA)

Um verdadeiro peso pesado das armas, em todos os sentidos: sem o aumento de força fornecido pelo Nanosuit, a utilização em mão desta arma seria impossível. Capaz de fornecer um ritmo de disparo letal, é uma escolha fantástica para limpeza de áreas. Para uma maior velocidade de movimentos e redução do coice, defina o Nanosuit para o modo Força.

**Capacidade do Cartucho:** 500



### GAUSS RIFLE (ESPINGARDA GAUSS)

Utiliza impulsos electromagnético para hiper-acelerar os projectéis até uma velocidade próxima da da luz. A derradeira arma dos atiradores furtivos, a Espingarda Gauss é capaz de eliminar unidades inimigas a grandes distâncias.

**Capacidade do Cartucho:** 5



### MISSILE LAUNCHER (LANÇA MISSEIS)

Com instalação no ombro e um sistema de navegação de terceira geração, esta arma elimina tanques, helicópteros ou quaisquer outros veículos inimigos que se atravessem no seu caminho. O seu peso torna difícil as manobras e não pode ser utilizada na posição Deitado, portanto é essencial encontrar um ponto de disparo seguro. Cada lança mísseis vem pré-carregado — uma vez disparados os três mísseis, deite-o fora e descubra um novo.

**Capacidade de Mísseis:** 3



## MODIFICAÇÃO DE ARMAS

Modifique as suas armas com uma vasta gama de acessórios para lidar com todos e quaisquer inimigos com que se depare. O seu kit inclui o básico, tal como silenciadores e miras permutáveis, mas as armas obtidas durante a sua missão podem fornecer uma vasta gama de acessórios que lhe darão maior escolha. O nível de modificações disponíveis varia de arma para arma — a espingarda SCAR é uma escolha altamente personalizável.

- Prima **C** ou seleccione o ícone da arma a partir do visor do Nanosuit para abrir este menu. Volte a premir **C** para o fechar.



Para percorrer as opções de acessórios listados para cada ranhura, prima a tecla correspondente ao número da ranhura. Pode também clicar sobre o nome de um acessório para o equipar. Todos os acessórios são para armas do tipo Espingarda, a não ser que o contrário esteja indicado.

### Reflex Sight (Mira Reflex)

Adequada para alvos entre curta e média distância — especialmente em movimento, uma vez que o ponto vermelho holográfico compensa o movimento da arma.

### Assault Scope (Gama de Assalto)

Uma gama simples com mira e zoom limitado — ideal para espingardas de assalto.

### Sniper Scope (Gama de Atirador Furtivo)

Uma gama de longa distância mais avançada, que oferece dois níveis de zoom e um indicador de distância.

### Flashlight Module (Módulo Lanterna)

Uma lanterna montável — ilumina alvos mas identifica também a localização do utilizador.

### Laser Pointer Module (Módulo Ponteiro Laser)

Projecta um laser vermelho para confirmação de alvos. Tal como no caso da lanterna, a sua grande visibilidade torna-o fácil de localizar.

### Grenade Launcher Attachment (Acessório Lança Granadas)

Equipa armas do tipo das espingardas de assalto com um lança granadas.

### Tactical Attachment (Acessório Tático)

Equipa munição tática ilimitada, o que debilita o pessoal inimigo durante 60 segundos.

### Silencer (Silenciador)

**(Espingarda ou Pistola)** Estes abafam o som e brilho dos disparos. Há diferentes silenciadores disponíveis para armas do tipo de pistolas ou de espingardas.

**Tip:** Os silenciadores são mais adequados para ataques a curta distância pois reduzem significativamente a potência do disparo, especialmente a grandes distâncias.

### Laser/Light Module (Módulo Laser/Luz)

**(apenas Pistola)** Uma unidade de combinação que inclui as funcionalidades da Lanterna e do Ponteiro Laser num só acessório.

## MUNIÇÕES

As munições podem ser obtidas da mesma forma que as armas: de inimigos derrotados e das suas respectivas bases. Apanhe armas descartadas para recolher quaisquer munições carregadas. Diferentes armas requerem, obviamente, diferentes munições, portanto poupe os cartuchos e esteja preparado para mudar de arma.

**Dica:** Pode ser encontrada Incendiary Ammo (Munição Incendiária) para a FY71 em certos campos do EPC.

## OUTRAS ARMAS

### Fragmentation Grenades (Granadas de Deflagração)

Despedaça-se em estilhaços letais — a melhor escolha para ataques anti-pessoal.

### Smoke Grenades (Granadas de Fumo)

Fornecem cobertura e podem ser utilizadas para obrigar inimigos a sair de esconderijos.

### Flashbangs (Explosões de Luz)

Criam uma explosão de luz ofuscante que desorienta o pessoal inimigo.

### Explosives (Explosivos)

Explosivo plástico comum, multiusos. Equipe-o e depois clique com o botão do lado esquerdo do rato para o colocar. Clique com o botão do lado direito para passar para o detonador, depois clique com o botão do lado esquerdo para utilizar o detonador.

### EMP Grenades (Granadas EMP)

A grande onda de choque electromagnética gerada por este dispositivo é capaz de perturbar o funcionamento de qualquer sistema nanosuit. Também pode desactivar dispositivos electrónicos mais pequenos por um período de tempo, tranquilizar eficazmente drones alienígenas e, com vários disparos, sobrecarregar os sistemas de voo dos veículos de observação alienígenas.

**Aviso:** Mantenha-se afastado dos disparos de EMP, pois estes também desactivarão o seu próprio fato.

**Nota:** Para atirar uma granada, manter premido e depois largar **G**. Para ajustar o alcance, altere o ângulo de lançamento deslocando o rato para cima e para baixo. Mude para o modo Força para aumentar o alcance. Para alternar entre os diferentes tipos de granada, prima **H**.



## VEÍCULOS

Uma vez que fornecem transporte, força de ataque e um certo grau de protecção do fogo inimigo, qualquer veículo que controle pode dar-lhe uma vantagem táctica. Em veículos que apresentem um visor de aviso (HUD) incorporado, o HUD do seu Nanosuit fica sincronizado com este para um controlo fácil.

- Para utilizar um veículo, aproxime-se de uma das portas deste e prima **F**.
- Utilize as teclas de movimento (**W**, **A**, **S**, **D**) para conduzir.
- Altere a visão a partir do interior do veículo premindo **F1**.

Quando está num veículo, são adicionados três indicadores extra ao HUD:

**Position indicator** (Indicador de Posição) Os pontos brancos representam as posições disponíveis dentro do veículo. A sua posição actual está indicada por um ponto verde. Mude de posição premindo a tecla numérica correspondente. Em geral, **1** corresponde à posição de condutor e **2** corresponde ao lugar do atirador. Apresenta a velocidade do veículo em MPH (ou nós no caso de embarcações marítimas).

**Speed (Velocidade)**

**Damage (Dano)** Apresenta os danos sofridos pelo veículo, em percentagem.

## NOVOS VEÍCULOS



### HOVERCRAFT

Capaz de andar sobre terra e água, o Hovercraft do EPC é um veículo versátil, mas no entanto, vulnerável. Uma vez que não possui armamento de bordo, o hovercraft é mais indicado para o transporte rápido do que para entrar em combate.



### ASV ARMORED SCOUT VEHICLE (VEÍCULO DE OBSERVAÇÃO BLINDADO ASV)

Com blindagem suficientemente forte para proteger de ataques de estilhaços e moderados, o ASV Armored Scout Vehicle (Veículo de Observação Blindado ASV) pode transportar tropas para o campo de batalha sem receio de sofrer danos durante o percurso.

## ARMAS DE VEÍCULOS

Coloque-se na posição para controlar quaisquer armas disponíveis. Desloque o rato para cima, para baixo, para a esquerda, e para a direita para apontar a arma e clique com o botão do lado esquerdo para disparar a arma principal (clique com o botão do lado direito para disparar a arma secundária, quando disponível). Muitas armas de veículos têm munições ilimitadas mas sobreaquecem quando utilizadas continuamente — as armas afectadas têm de arrefecer antes de poder voltar a disparar.

**Light Tactical Vehicle** (Veículo Tático Ligeiro) Clique com o botão do lado esquerdo para disparar a metralhadora incorporada em ambos estes veículos.

Com o nível de dificuldade Fácil ou Normal seleccionado, pode disparar do lugar do condutor, mas no nível Difícil ou Delta, tem de estar na posição do atirador para utilizar a metralhadora.

## GUARDAR E CARREGAR

O seu progresso é guardado automaticamente quando alcança um ponto de verificação na missão. Pode também escolher guardar manualmente através de um dos dois seguintes métodos:

- Para fazer uma Quick Save (Gravação Rápida), prima **F5**. Só pode ter um ficheiro de Gravação Rápida, por isso se voltar a utilizar a Gravação Rápida, a sua Gravação Rápida anterior será substituída.
- Prima **ESC** para abrir o menu de pausa, seleccione LOAD/SAVE (Carregar/Guardar) e depois seleccione SAVE GAME (Guardar Jogo). Escolha um espaço para guardar, introduza um nome para a sua gravação, caso o pretenda, depois seleccione SAVE (Guardar).
- Se morrer durante a sua missão, o último ficheiro de gravação criado é carregado automaticamente. Pode também carregar manualmente o ficheiro guardado mais recentemente premindo **F9**, ou carregar a Quick Save (Gravação Rápida) mais recente a qualquer momento premindo a tecla de Quick Load (Carregamento Rápido) (**F8** por predefinição).
- Para seleccionar um ficheiro a carregar durante o jogo, prima **ESC** para abrir o menu de pausa e escolha LOAD/SAVE > LOAD GAME (Carregar/Guardar > Carregar Jogo) e depois seleccione um ficheiro guardado para carregar. Em alternativa, a partir do menu principal, escolha LOAD/SAVE (Carregar/Guardar) e depois siga as instruções acima.

**Nota:** Só pode carregar ficheiros guardados que tenham sido criados no perfil actualmente seleccionado.

## OPÇÕES

Selecione OPTIONS (Opções) a partir do menu principal/menu de pausa, depois faça ajustes nas GAME SETTINGS (Definições de Jogo) e nas SYSTEM SETTINGS (Definições de Sistema), ou escolha MOUSE & KEYBOARD SETUP/GAMEPAD SETUP (Configuração de Rato e Teclado/Configuração de Comando) para ver ou ajustar as definições de controlo. A maior parte das opções explica-se a si mesma, aquelas que requerem uma clarificação encontram-se detalhadas abaixo.

## OPÇÕES DO JOGO

**Weapon Inertia**  
(Inércia da Arma)

Desloque a barra deslizante para a esquerda/direita para reduzir/aumentar a quantidade de movimento da arma no ecrã. Um maior atraso pode parecer mais realista.

### CONFIGURAÇÃO DE RATO E TECLADO

**Look/Move > Smooth** Clique na caixa de verificação para activar o Rato Suave.

**Mouse (Olhar/Mover > Rato Suave)** Isto equilibra os movimentos de rato mais bruscos mas, como resultado, pode tornar mais lento o seu movimento no ecrã.



## DEFINIÇÕES DE SISTEMA

### Graphics > Optimal Settings (Gráficos > Definições Ideais)

A forma mais simples de tirar o melhor proveito da experiência *Crysis Warhead* no seu PC: as definições de gráficos mais adequadas para a sua máquina serão auto-detectadas.

**Nota:** Pode também alterar as opções de gráficos manualmente — escolha SYSTEM SETTINGS > ADVANCED (Definições de Sistema > Avançadas) e ajuste as definições listadas utilizando os menus pendentes.

## CRYSIS WARS

**PARA JOGAR É NECESSÁRIO LIGAÇÃO À INTERNET, AUTENTICAÇÃO ONLINE E ACEITAR O ACORDO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL. É NECESSÁRIO REGISTAR-SE NA GAMESPY PARA ACEDER ÀS FUNCIONALIDADES ONLINE. OS TERMOS ONLINE ENCONTRAM-SE EM [WWW.GAMESPY.COM](http://WWW.GAMESPY.COM). PRECISA DE TER MAIS DE 13 ANOS PARA SE REGISTAR JUNTO DA EA ONLINE.**

**A EA PODE RETIRAR AS FUNÇÕES ONLINE APÓS UM AVISO DE 30 DIAS COLOCADO EM [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM).**

Para enfrentar outros jogadores online (consulte a pág. 25) ou numa rede local (consulte a pág. 25), certifique-se de que instalou *Crysis Wars* utilizando o disco incluído, uma vez que este é um jogo independente do *Crysis Warhead*. Junte-se a ou seja o anfitrião de um jogo de Instant Action (Acção Instantânea) ao estilo de um deathmatch (combate mortífero) (consulte a pág. 24), experimente um desafio mais estratégico em Power Struggle (Luta por Poder) (consulte a pág. 23), ou lute amigos contra amigos no novo modo do *Crysis Wars*, Team Instant Action (Acção Instantânea de Equipa).

**Nota:** Salte directamente para um jogo online seleccionando QUICK GAME (Jogo Rápido). Por predefinição, isto emparelha-o automaticamente com um servidor de Instant Action (Acção Instantânea). Pode ajustar as opções de selecção de um Jogo Rápido a partir do menu principal/menu de pausa seleccionando OPTIONS > GAME SETTINGS > QUICK GAME OPTIONS (Opções > Definições de Jogo > Opções de Jogo Rápido).

## EXCLUSIVOS DE MULTIJOGADOR

Certas armas e tipos de equipamento só estão disponíveis em modos Multijogador — utilize a tecnologia humana e alienígena em seu benefício.

**Nota:** O Tactical Attachment (Acessório Tático) e a Incendiary Ammo (Munição Incendiária) para a FY-71 já não estão disponíveis no modo multijogador.

### TAC Launcher (Lançador TAC)

A derradeira arma de destruição de tecnologia humana — dispara uma ogiva nuclear miniatura para devastação completa numa escala local. Necessária nos jogos Power Struggle (Luta por Poder) para destruir o QG inimigo e vencer o jogo.

**Molecular Accelerator (Acelerador Molecular) (MOAC)** Transforma a humidade do ar em estilhaços de gelo que são disparados a alta velocidade para penetrar o alvo.

**Acessório Molecular Arrestor (Travão Molecular) (MOAR)** Melhora o MOAC para que possa disparar um raio de gelo que congela tudo aquilo em que acerte.

### Electronic Lockpick (Arromba Fechaduras Electrónico)

Não pode utilizar veículos inimigos sem arrombar as respectivas fechaduras — utilize este instrumento para roubar veículos vazios.

### Portable Radar (Radar Portátil)

Apresenta durante algum tempo no Radar Tático a localização de todas as unidades inimigas num raio limitado, permitindo à sua equipa vê-las.

### Repair Torch

#### (Facho de Reparação)

Conserta veículos danificados — tem de sair do veículo para utilizar este instrumento.

Para além disto, estão disponíveis armas extra em alguns veículos nos jogos Multijogador.

## POWER STRUGGLE (LUTA POR PODER)

Combine escolhas estratégicas com devastação de fogo rápido no inimitável modo Luta por Poder. Voluntarie-se como recruta Americano ou do EPC e junte-se à batalha das suas forças para aniquilar o quartel-general inimigo.

- Destruir o QG inimigo assegura a vitória. Para além disso, pode definir um Kill Limit (Limite de Baixas) para atribuir a vitória à equipa que conseguir matar um determinado número de inimigos, ou um Time Limit (Tempo Limite) para restringir a duração do jogo, com a vitória a ser atribuída à equipa que tiver recolhido mais energia alienígena.

Capture um Prototype Laboratory (Laboratório de Protótipos) e depois conquiste o controlo de locais de quedas de veículos alienígenas para lhe dar energia e produzir armas avançadas. Faça incursões em fábricas de Vehicle (Veículos), War (Guerra) e Air (Ar) para ter acesso a diferentes veículos que o ajudam no seu combate, e capture Strategic Bunkers (Bunkers Estratégicos) para posições estratégicas defensáveis. Pode também comprar munições e armas aí.

- Provocar baixas e ganhar pontos de captura dão-lhe Prestige (Prestígio), o qual pode gastar em maior e melhor equipamento em BuyZones (Zonas de Compra).

**Dica:** Apenas duas armas são suficientemente fortes para destruir o QG inimigo: o Tanque TAC e o Lançador TAC. Para além disso, apenas uma arma estará disponível em cada nível.

Foi incorporado um HUD actualizado na Power Struggle (Luta pelo Poder) que apresenta mais informações de uma vez, tornando as batalhas mais eficientes do que nunca.





## INSTANT ACTION (ACÇÃO INSTANTÂNEA)

Salte directamente para a acção com as forças Americanas numa batalha clássica death-match (combate mortífero) pela supremacia, com um máximo de 32 jogadores. Sem tempos mortos e um jogo simples de mata ou morre, a Acção Instantânea é a sua melhor escolha para um desafio de combate puro.

## NOVO TEAM INSTANT ACTION (ACÇÃO INSTANTÂNEA DE EQUIPA)

Combinando os elementos estratégicos de equipa da Power Struggle (Luta pelo Poder) com a satisfação imediata da Instant Action (Acção Instantânea), o novo modo Team Instant Action (Acção Instantânea de Equipa) permite que até 32 jogadores batalhem entre si numa batalha épica com base em pontuação. Junte-se à equipa dos EUA ou da Coreia do Norte e alcance a vitória acumulando o máximo de pontos dentro do tempo limite, ou alcançado o limite de pontos. Em caso de empate, terá lugar um prolongamento de três minutos.

- Todos os mapas anteriores da Instant Action (Acção Instantânea) estão disponíveis no modo Team Instant Action (Acção Instantânea de Equipa). Para além disso, seis de sete novos mapas — Battleground (Campo de Batalha), Treehouse (Casa na Árvore), Coast (Costa), Peak (Pico), Graveyard (Cemitério), e Stranded (Isolado) — podem também ser jogados em ambos os modos. O novo mapa Tarmac (Alcatrão) só está disponível na Power Struggle (Luta pelo Poder).

### PONTUAR

São mantidas duas pontuações durante cada batalha: uma pontuação da equipa e uma pontuação do jogador. A pontuação da equipa só aumenta, sendo atribuídos três pontos por cada inimigo morto. A pontuação do jogador pode aumentar ou diminuir, consoante o contexto da morte. Aqui tem uma descrição da pontuação da equipa.

|   |   |
|---|---|
| <b>Jogador mata inimigo</b>               | +3 pontuação da equipa, +3 pontuação do jogador |
| <b>Jogador mata companheiro de equipa</b> | +0 pontuação da equipa, -3 pontuação do jogador |
| <b>Jogador mata-se a si próprio</b>       | +0 pontuação da equipa, -1 pontuação do jogador |
| <b>Jogador morre</b>                      | +0 pontuação da equipa, -1 pontuação do jogador |



**Dica:** Troque de equipas manualmente durante a batalha premindo M, e depois seleccionando SWITCH TEAM (Trocar de Equipa) sob o mini mapa.

## INTERNET GAME (JOGO PELA INTERNET)

Selecione INTERNET GAME (Jogo pela Internet) no menu Multijogador e junte-se a um jogo online para combater jogadores de *Crysis Wars* de todo o mundo. Quando tiver criado uma Conta (consulte *Criação de Conta* mais abaixo), siga as instruções detalhadas na secção do Lobby Screen (*Ecrã Sala de Espera*) na pág. 25 para juntar-se a ou criar um Jogo pela Internet.

**Nota:** Da primeira vez que dá início a um jogo online, ser-lhe-á pedido que introduza o código que se encontra na contra-capa deste manual de jogo. Isto não se aplica a jogos LAN.

### criação de conta

Antes de poder jogar online, tem de criar o seu Account Login (Início de Sessão de Conta) exclusivo — isso criará uma conta GameSpy para si. No ecrã de Account Login (Início de Sessão de Conta), selecione NEW ACCOUNT (Nova Conta), introduza a informação pedida e selecione CREATE (Criar) para criar a sua nova Conta.

- Se já tiver uma conta GameSpy, introduza o seu Login Name (Nome de Início de Sessão) e Password (Palavra-passe) quando tal lhe for pedido. Se não se conseguir lembrar da sua palavra-passe, clique em FORGOT PASSWORD (Esqueci-me da Palavra-passe) e siga as instruções para receber uma nova.

## JOGO EM REDE LOCAL

Desafie jogadores para um jogo Multijogador através de uma ligação LAN. Para se juntar a ou criar um jogo de Rede Local, siga as instruções detalhadas na secção Lobby Screen (*Ecrã Sala de Espera*) (consulte mais abaixo).

## LOBBY SCREEN (ECRÃ SALA DE ESPERA)

A lista do servidor apresenta informações acerca de servidores disponíveis, conforme detalhado pelos cabeçalhos que aparecem no ecrã. A coluna à esquerda indica (da esquerda para a direita) se os servidores estão locked (bloqueados), ranked (classificados), na sua favourites list (lista de favoritos), ou a executar Punkbuster. Realce um servidor para ver mais detalhes na caixa Server Info (Informação do Servidor) à direita. Para filtrar a gama de servidores utilize a opção FILTERS (Filtros) ou, num Jogo pela Internet, clique nos separadores para ver ALL SERVERS (Todos os Servidores), os seus FAVORITE SERVERS (Servidores Favoritos) (seleccionados clicando em ADD SERVER TO FAVORITES (Adicionar Servidor aos Favoritos)) ou servidores RECENTLY PLAYED (Recentemente Utilizados em Jogo).

- Num Jogo pela Internet, selecione o separador CHAT para ver ou juntar-se a uma sala de chat.

**Para se juntar a um jogo existente,** realce um servidor na lista e clique em JOIN SERVER (Juntar-se ao Servidor). Em alternativa, clique em CONNECT TO IP (Ligar a IP) e depois introduza o IP address (endereço de IP), Port number (número de Porta) e Password (Palavra-passe).

Para criar um novo jogo, seleccione CREATE GAME (Criar Jogo) e depois ajuste as opções para configurar o jogo.

- Defina a map Rotation (Rotação do mapa) escolhendo INSTANT ACTION (Acção Instantânea), TEAM INSTANT ACTION (Acção Instantânea de Equipa) ou POWER STRUGGLE (Luta por Poder) no menu pendente, realçando o nome de um mapa e clicando em ADD TO ROTATION (Adicionar à Rotação). Realce um mapa na lista Rotation (Rotação) para ver e ajustar as suas definições na caixa abaixo.

Quando tiver ajustado as restantes definições, clique em START GAME (Iniciar Jogo) para iniciar a acção.

## QUESTÕES DE DESEMPENHO DA INTERNET

Para evitar um desempenho menos eficaz enquanto joga na Internet, certifique-se de que fecha todos os programas de partilha de ficheiros, de transmissões em sequência de áudio ou de conversação antes de entrar no jogo. Este tipo de aplicações pode monopolizar a largura de banda da sua ligação, provocando atrasos ou outros efeitos indesejados.

*Crisis Wars* utiliza a(s) seguinte(s) porta(s) TCP e UDP para jogar na Internet:

### CLIENTE

| Tipo | Local    | Remoto               |
|------|----------|----------------------|
| UDP  | Qualquer | jogo*(servidor alvo) |
| TCP  | Qualquer | 28910                |
| TCP  | Qualquer | 29901                |
| TCP  | Qualquer | 29900                |
| TCP  | Qualquer | 6667                 |

### SERVIDOR

| Servidor | Local    | Remoto            |
|----------|----------|-------------------|
| UDP      | Qualquer | 27900             |
| UDP      | Jogo     | 27901             |
| UDP      | Jogo     | jogo*(outro jogo) |
| UDP      | Jogo     | 27900             |
| UDP      | Jogo     | Qualquer          |
| UDP      | Jogo     | 29910             |
| TCP      | Qualquer | 443               |
| TCP      | Qualquer | 80                |

O valor predefinido para 'Jogo' é 64100 (pode ser ajustado). Para tráfego UDP de entrada, só é necessário que a porta 'Jogo' esteja aberta.

Consulte a documentação do seu router ou firewall pessoal para saber mais acerca de como permitir o tráfego relativo ao jogo através destas portas. Se estiver a tentar jogar numa ligação à Internet empresarial, contacte o seu administrador de rede.

## DICAS DE DESEMPENHO

### PROBLEMAS AO EXECUTAR O JOGO

- Certifique-se de que cumpre os requisitos mínimos do sistema para este jogo e de que instalou os controladores mais recentes para as placas de vídeo e de som que tem instaladas:

Para placas de vídeo NVIDIA, visite [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) para os procurar e transferir.

Para placas de vídeo ATI, visite [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com) para os procurar e transferir.

- Se está a executar a versão em disco deste jogo, tente reinstalar o DirectX directamente a partir do disco. Ele encontra-se tipicamente na pasta DirectX na raiz do disco. Se possui acesso à Internet, poderá visitar [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) para transferir a versão mais recente do DirectX

### DICAS GERAIS PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- Se possui a versão em disco deste jogo e o ecrã de Execução Automática não aparece imediatamente para instalação/jogar, clique com o botão direito no ícone da unidade que se encontra em My Computer (O Meu Computador) e seleccione AutoPlay (Execução Automática).
- Se o jogo estiver a ser executado com lentidão, tente reduzir a qualidade de algumas definições de vídeo e som no menu de opções do jogo. Reduzir a resolução do ecrã por vezes melhora o desempenho.
- Para um desempenho optimizado durante o jogo, poderá desactivar outras tarefas de segundo plano (excepto a aplicação EADM, se aplicável) que estão a ser executados no Windows



## APOIO AO CLIENTE

Se sentir problemas com este jogo o Apoio ao Cliente da EA pode ajudar. O ficheiro **EA Help** (Ajuda EA) fornece soluções e respostas às dificuldades e questões mais comuns sobre como utilizar este produto de forma adequada.

**Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (com o jogo já instalado):**

Para utilizadores do Windows Vista, ir a **Iniciar > Jogos**, clique com o botão do lado direito e seleccionar a ligação de suporte adequada, a partir do menu descendente. Para versões anteriores de Windows faça clique sobre o link **Technical Support** (Suporte Técnico) no directório do jogo localizado em **Start > Programs** (ou **All Programs**).

**Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (sem o jogo instalado):**

1. Coloque o **disco do jogo na unidade DVD-ROM**.
2. Faça duplo clique sobre o ícone **My Computer** (O Meu Computador) no Ambiente de Trabalho. (Para Windows XP, poderá ser necessário fazer clique sobre o botão **Start** (Iniciar) e, em seguida faça clique sobre o ícone **My Computer** (O Meu Computador)).
3. Faça clique com o botão direito do rato sobre a unidade de DVD-ROM onde está o disco do jogo e selecciona **OPEN** (Abrir).
4. Abra o ficheiro **Support > Ficheiros europeus de ajuda > Electronic Arts Technical Support.htm**.

Se continua a sentir dificuldades depois de utilizar a informação disponibilizada no ficheiro EA Help (Ajuda EA) pode contactar o Suporte Técnico EA.

### APOIO AO CLIENTE EA NA INTERNET

Se tem acesso à Internet, certifique-se de que visita a nossa página de Suporte Técnico EA em: <http://eusupport.ea.com>

Aqui vai poder encontrar bastante informação sobre o DirectX, controladores de jogo, modems e redes, assim como informação sobre manutenção regular do sistema e desempenho. A nossa página web contém informação actualizada sobre as dificuldades mais comuns, ajuda específica de jogo e perguntas mais frequentes (FAQs). Esta é a mesma informação que os nossos técnicos de suporte utilizam para resolver as vossas questões de desempenho. A página web de suporte é actualizada diariamente, por isso verifique aqui primeiro se estão disponíveis soluções imediatas para o seu problema.

### INFORMAÇÃO DE CONTACTO DO CENTRO DE APOIO

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo.

Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 17 e as 21. Horas para o telefone **707 200 712**.

**Nota:** O Centro de Apoio não pode dar-lhe dicas ou pistas.

**Nota:** O custo da chamada será equivalente ao preço de uma chamada regional. As chamadas realizadas fora de Portugal serão pagas de acordo com os tarifários internacionais.

**Para nos ajudar a diagnosticar o problema, crie um relatório de Diagnóstico DirectX do seu PC antes de nos contactar:**

Faça clique em **Iniciar > executar...** e escreva **dxdiag**. Faça clique em OK, depois do relatório ficar completo, clique em **SAVE ALL INFORMATION...** e guarde o relatório no Ambiente de Trabalho do Windows.

## GARANTIA

**Nota:** A seguinte garantia é aplicável apenas aos produtos vendidos a retalho. Estas garantias não se aplicam aos produtos vendidos através do EA Store.

### GARANTIA LIMITADA

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 24 meses após a data da compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada indicada abaixo, juntamente com a prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o endereço do remetente. A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afecta. A presente garantia não se aplica aos programas de software em si, que são fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a uma utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

### DEVOLUÇÕES FORA DA GARANTIA

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limitada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de €17.50 por CD, à ordem de Electronic Arts Lda.

Caso o suporte em questão seja Value Game, Classics ou Platinum, contacte o Serviço de Apoio a Clientes antes de proceder ao envio do Eurocheque ou vale postal.

Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

**Electronic Arts - Apoio a Clientes**

**Rua 3 da Matinha - Edifício Altejo - 6º Piso - Sala 609 1900-823 Lisboa**







© 2008 Crytek GmbH. Crytek, Crysis, Crysis Wars, Crysis Warhead e CryENGINE são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Crytek GmbH nos E.U.A. e/ou noutros países. Todos os direitos reservados. Electronic Arts, EA e o logótipo EA são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos E.U.A. e/ou noutros países. NVIDIA, o logótipo NVIDIA, e The Way It's Meant To Be Played são marcas comerciais e/ou marcas comerciais da NVIDIA Corporation. Todos os direitos reservados. CRIWARE, e o logótipo CRI Middleware são © 2001, 2007 CRI Middleware Co., LTD. Todos os direitos reservados. Este produto contém tecnologia de software licenciada pela GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. Sistema de som e música da Firelight Technologies Pty. Ltd. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.

The logo for CryENGINE 2, featuring the word "CRYENGINE" in a stylized, blocky font with a small diamond-shaped icon above the "Y", followed by a large "2".

70391