

DVD-ROM

REVISTA

FULLGAMES

ANO 8 - Nº 84 - R\$ 17,90

www.fullgames.com.br

FARCRY®

JOGO COMPLETO
MANUAL EM PORTUGUÊS

O game brinde desta revista possui a seguinte classificação etária:

16

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS

Categoria: Ação
Contém: Sangue realista, temática adulta atenuada, tensão e violência animada.

ATENÇÃO

CD-KEY: 4444444444 PARA JOGAR ONLINE

FCY-7U8Q-PG72-538X-BNW0

ISSN 1518-9139



9 777108 110849

NESTA EDIÇÃO

- SAIBA COMO CONTINUA A SÉRIE FAR CRY
- POR DENTRO DO PC: PROCESSADORES E MEMÓRIA



UBISOFT



Faça parte da Maior Rede de Games do Brasil



Loja inaugurada em outubro de 2008

Até o final de 2008, abertura de mais 4 unidades, em breve:



As franquias podem ser para todo o Brasil



Agende sua reunião
(11) 3660-2202
uzgames@suafranquia.com
www.uzgames.com

FULLGAMES

RETOR GERAL
nio Figueiredo

DIRETORA EXECUTIVA
Iamara Sarkovas

GERENTE DE PRODUTO
Alexandre R. Silva

EDIÇÃO E ARTE
Pedro Pellicano

COLABORAÇÃO
Thiago Costa

PUBLICIDADE
publicidade@movingeditora.com.br

JORNALISTA RESPONSÁVEL
Ivone Tabarin
Mtb 12.157

DISTRIBUIÇÃO
Fernando Chinaglia
Distribuidora S.A.
R. Teodoro da Silva, 907
Rio de Janeiro - RJ

FULLGAMES
é uma publicação da
Moving Imagem e Editora Ltda.
C.N.P.J.: 65.706.939/0001-11
Todos os direitos reservados.

R. Tabapuã, 821 - Cj. 14
São Paulo - SP
CEP: 04533-013
Telefone: (11) 3708-1300

Suporte Técnico: (11) 3071-1390
suporte@movingeditora.com.br

www.fullgames.com.br
www.movingeditora.com.br



MOVING
www.movingeditora.com.br



EDITORIAL

Seja bem vindo, caro leitor.

A FullGames está de volta com mais uma emocionante e desafiadora aventura para você. Desta vez, iremos embarcar em uma jornada até uma paradisíaca ilha tropical.

Na pele de Jack Carver, você descobrirá que em meio à beleza desse paraíso esconde-se um cientista que planeja levar adiante suas malignas experiências genéticas.

Sem apoio algum, você terá que confiar em seus instintos e na sua habilidade de permanecer longe da vista dos inimigos. Afinal, a ilha está infestada de mercenários que só têm um objetivo: eliminar qualquer invasor.

O caminho é longo mas por sorte existem armas e itens ao longo do jogo que serão de grande importância para a sua sobrevivência. E como você é a única pessoa na ilha que não está do lado dos inimigos, também é sua a missão de impedir o sucesso das misteriosas experiências.

Mais do que uma grande aventura, você irá aproveitar um dos jogos mais caprichados dos últimos anos. Os gráficos em Far Cry impressionam a qualquer um e a liberdade que você tem para ir onde quiser na ilha é um dos aspectos favoritos de quem já experimentou esse grande sucesso.

Para combinar com um grande jogo, a FullGames continua com a série de matérias especiais sobre computadores. Dessa vez falaremos um pouco de Processadores e Memória RAM, explicando seus conceitos e usos.

E fique esperto porque Far Cry não acaba por aqui. Confira no final da revista para onde vai essa aventura...

Bom jogo e um abraço,

*Equipe
FullGames*

Poderosas, velozes e capazes de aguentar várias tarefas simultâneas.

Mas o que exatamente faz um CPU?

Entre os componentes de um computador, podemos considerar a CPU como o mais importante deles.

Em primeiro lugar é bom saber que CPU significa Central Processing Unit - ou Unidade Central de Processamento.

Alguns chamam de CPU a caixa inteira do PC, o que não está errado mas é um pouco impreciso. A caixa é o Gabinete e a CPU pode ser chamada de Processador.

Todos os programas e as tarefas que você executa em um computador geram números; esses números são enviados ao processador para que ele calcule o resultado e dê uma resposta adequada.

Esses cálculos são feitos na **Frequência da CPU** (chamada de clock), que é medida em GHz. Quanto maior for a frequência, melhor será o processador - entretanto, observar a quantidade de Memória Cache também é importante.

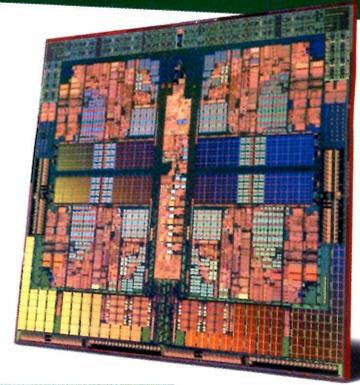
Ao clicar no botão Play do Media Player, por exemplo, a CPU recebe essa ordem, calcula que deve começar a executar o filme e, então, devolve o resultado em forma de imagem.

O termo cálculo é usado porque uma CPU trabalha com código binário - 1 ou 0. É assim que ela entende e também produz informação, mas claro que nós recebemos a versão final (imagens, movimentos, filmes, games, etc).

Entretanto, sem informação uma CPU não tem com o que trabalhar. Por isso que ela depende dos arquivos e programas armazenados no Disco Rígido (HD), além de outros componentes da placa-mãe.

Assim, mesmo sendo o cérebro e o centro nervoso das operações em um computador, a CPU utiliza os recursos de outros itens para realizar as tarefas.

PROCESSADORES INTEL & AMD



CPU é tudo igual?

Os processadores mais comuns são aqueles de 32bits com extensões 64bits. Mas existem algumas CPUs 64-bits nativas, o que ainda é desnecessário pois poucos programas tiram vantagem dessa arquitetura.

Dentre as CPUs de 32-bits, os principais fabricantes são a Intel e a AMD. Ambos já tem produtos 'multi-core', que contém mais de um núcleo de processamento na mesma CPU.

Com elas, a performance dos PC ganha muito em agilidade e paralelismo - executar mais tarefas ao mesmo tempo. Além disso, o consumo de energia e a dissipação do calor são mais eficientes.

Atualmente existem processadores Quad-Core (4 'cérebros' juntos), mas o futuro já aponta na direção de processadores com vários núcleos.

LEMBRETE: Verifique sempre o modelo de CPU suportado pela placa-mãe. Cada tipo de processador exige um soquete (slot para encaixe) específico.

Processadores e Games

Nos games a CPU tem um papel muito importante no cálculo de vários elementos do mundo virtual.

Mesmo a placa de vídeo sendo essencial e mais associada a esse tipo de aplicação, o processador ajuda (e muito) a criar efeitos realistas.

O uso mais comum da CPU em um jogo é para a Inteligência Artificial, responsável por fazer personagens controlados pelo computador agirem de forma inteligente e plausível. Já efeitos de física, colisão de objetos e simulação de vento também dependem do poder do processador.

Por fim, a imagem e o som do game, bem como os comandos executados pelo jogador e as informações do jogo instalado, sempre passam pela CPU.

Memória de um computador sempre é um assunto meio complicado. Algumas pessoas confundem os tipos de memória que existem e esse é o primeiro engano que deve ser desfeito.

O Disco Rígido de um PC é o local onde você salva seus arquivos (músicas, filmes, fotos) e ele possui uma memória de armazenamento para guardar tudo isso - mesmo com o PC desligado.

Já a Memória RAM é uma memória temporária e usada somente quando o computador está ligado. Ao desligar sua máquina, a RAM é apagada.

Usando um exemplo simples, podemos imaginar que o Disco Rígido é sua estante de livros. A memória RAM é a mesa onde você coloca os livros para ler e trabalhar.

Quanto maior for a sua mesa (RAM), mais livros e trabalhos poderão ser colocados nela. Ao terminar suas tarefas, você devolve os livros na estante (Disco Rígido) e a mesa (RAM) volta a ficar livre.

Conhecer esse processo é fundamental para entender melhor a importância da memória RAM em um computador.

Hoje em dia temos muitos programas e tarefas simultâneas em um PC, seja usando um comunicador online, seu e-mail, vendo sites, ouvindo música e brincando com fotos. Tudo precisa estar disponível rapidamente e a RAM está lá para isso.

Como ela funciona através de impulsos elétricos, a velocidade de acesso é muito mais rápida do que a de um Disco Rígido - que trabalha com uma agulha de leitura mecânica.

Por essa razão que a 'mesa de trabalho' precisa ser na RAM e o seu tamanho tem influência direta na quantidade de tarefas/programas que podem ser executados simultaneamente em um PC.

Se existe uma regra em relação à memória, ela diz que quanto mais RAM você tiver, melhor será o seu PC.



Tipos de memória

Memória RAM é um item do computador que já está um tanto padronizado. Isso significa que não existem dezenas de modelos e especificações diferentes para se escolher.

Os principais aspectos da RAM são:

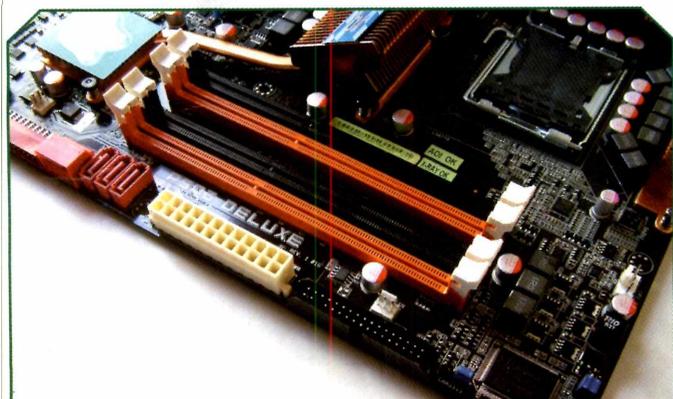
Barramento - velocidade na qual ela se comunica com os demais componentes do PC (inclusive a CPU). Valor expresso em números de MHz.

Frequência Interna - quantidade de acessos realizados em cada ciclo da memória. Ela é expressa pela sigla DDR, seguida pela geração em números.

Portanto, uma memória DDR2-800 tem barramento de 800MHz e uma frequência de geração DDR2. É muito importante observar qual tipo de RAM a placa-mãe suporta antes de comprá-la. Elas devem, obviamente, ser compatíveis entre si.

Em relação à quantidade de memória, a regra continua a mesma: quanto mais, melhor. Mas o usuário médio não precisa exagerar nesse quesito. Computadores com 2GB de memória RAM são capazes de executar várias tarefas ao mesmo tempo.

Além disso, toda essa informação que a RAM consegue armazenar precisará ser calculada e processada pela CPU (e pela placa de vídeo no caso de jogos). Portanto, um bom PC deve ter todos os seus componentes equilibrados no que diz respeito à potência de cada um.

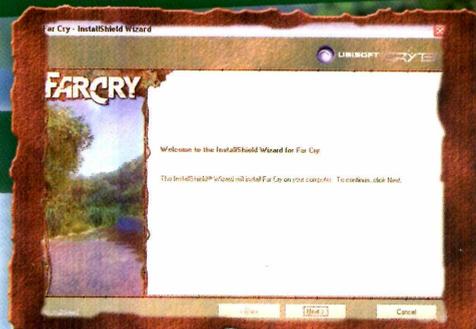


INSTALANDO FAR CRY

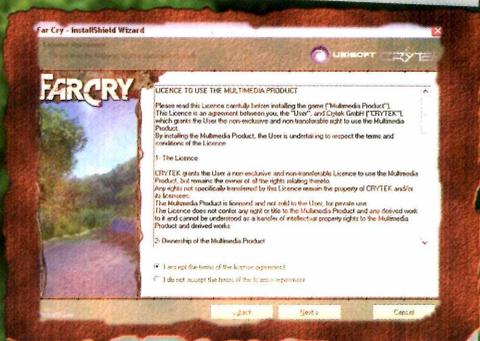
Insira o jogo no drive de DVD-ROM do seu computador e aguarde. Caso não seja executado automaticamente, vá até MEU COMPUTADOR e clique 2 vezes sobre o ícone do drive que diz "FARCRY_1".



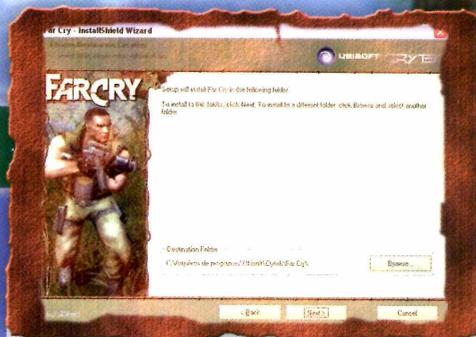
Clique em Install para iniciar a instalação de Far Cry. Depois selecione English e OK.



Clique em Next para avançar no processo de instalação.



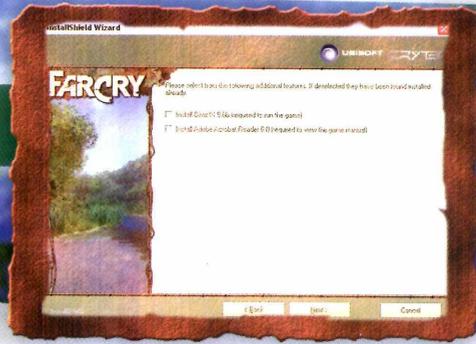
Marque a opção 'I accept the terms...' e depois clique em Next.



Nesta tela você pode alterar o local da instalação se desejar. Depois clique em Next.



Deixe as opções que já estão marcadas e clique em Next para avançar.



O próprio jogo irá marcar essas opções caso seja necessário. Apenas clique em Next nessa e na próxima tela.



O instalador de Far Cry irá copiar os arquivos para o seu computador.



Clique em Next e depois em Finish. O jogo está instalado e um atalho foi colocado em sua Área de Trabalho.

ENREDO E PERSONAGENS

FARCRY

A HISTÓRIA

Jack Carver deixou seu passado misterioso e amargo para trás. Ele abandonou a sociedade e agora cuida de um negócio de aluguel de barcos no Sul do Pacífico.

Contratado por Valerie Constantine, Jack leva sua cliente a uma ilha não mapeada na região da Micronésia. Depois que ela desembarca em segurança, o barco é subitamente atacado por mercenários.

Jack consegue escapar mas agora está perdido a milhares de quilômetros de casa. Com Valerie desaparecida nas profundezas da selva, Jack precisa encontrar um meio de ajudar sua amiga e voltar em segurança para a civilização.

VALERIE CONSTANTINE

Uma fotógrafa e jornalista norte-americana que trabalha para a revista Exotic Travel. Porém, ela parece profissional demais para uma freelancer tradicional.

JACK CARVER

Capitão de barcos de aluguel, Jack foi contratado para levar Val a uma ilha na Micronesia. Ela pretende tirar fotos das desconhecidas ruínas da 2ª Guerra que existem por lá.

HARLAN DOYLE

Assim que o mistério começa, Harlan torna-se o principal contato de Jack na ilha. Ele demonstra bastante conhecimento sobre o que está acontecendo mas não parece muito inclinado a revelar sua real identidade.

CORONEL RICHARD CROW

O Coronel Richard Crow é um soldado de origem desconhecida. Ele é o líder dos mercenários que protegem as instalações do Dr. Krieger.

DR. KRIEGER

Antes um cientista da Organização Mundial de Saúde, Krieger desapareceu misteriosamente há cerca de 5 anos. Supõe-se que o caso esteja relacionado às suas controversas pesquisas genéticas.

MERCENÁRIOS

Os mercenários são bandidos contratados, assassinos treinados e representam a escória da sociedade. Cuidado, pois os mercenários não são pagos para fazer perguntas.

MENUS DO JOGO E OPÇÕES

MENU INICIAL

Essa é a tela inicial que aparece no início de Far Cry.

PROFILES

Caso mais de uma pessoa for jogar Far Cry, é recomendado antes criar um Perfil para cada uma delas. O perfil guarda seus jogos salvos de forma separada.

Assim, quando retornar ao jogo você apenas terá que ir aos **Profiles** no Menu inicial, selecionar o Perfil desejado e seu progresso será carregado.

MULTIPLAYER

Clique em **Multiplayer** para criar ou participar de um partida online. A tela de multiplayer mostra os servidores ativos. Nas próximas páginas você encontrará mais detalhes sobre as opções de Multiplayer e como participar de jogos online.

CAMPAIGN (MODO CAMPANHA - SINGLE PLAYER)

Para começar um novo jogo, clique em **Campaign**, vá na aba **Start New Game**, selecione uma dificuldade e clique em **Start**.

Para carregar um jogo salvo, clique na aba **Load Check Point**; à esquerda você escolhe a Fase (Level) desejada e à direita estão os checkpoints (pontos de salvamento automáticos) daquela fase.

OPTIONS (OPÇÕES)

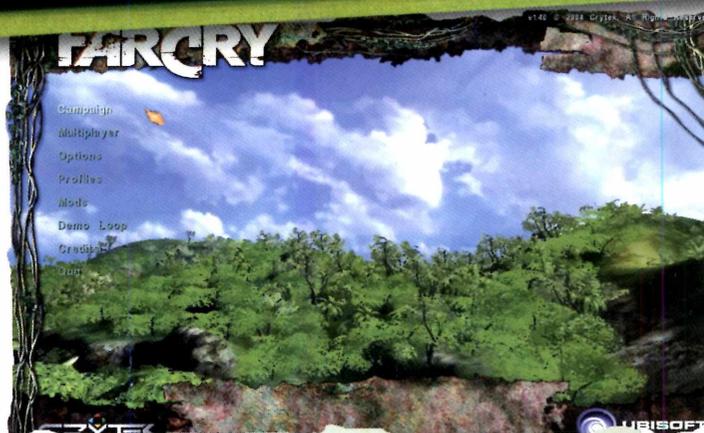
Dentro do Menu de Opções você encontra 4 abas superiores. Clique em cada uma para acessar as configurações descritas a seguir (em verde).

GAME OPTIONS

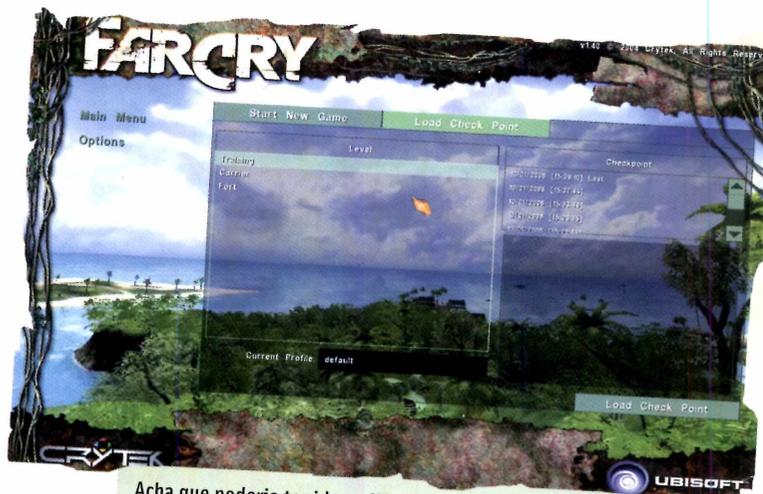
Em **Game Options** você pode:

- Habilitar a exibição de sangue. (**Enable Gore**)
- Definir o tempo que os corpos ficam no cenário quando mortos. (**Corpse Stay**)
- Escolher uma configuração pré-definida para os gráficos. (**Machine Spec**)
- Habilitar **Lazy Weapon** - Isso determina quão real será o comportamento de sua arma. Não altera de forma alguma a precisão ou velocidade dos seus tiros, apenas faz com que a arma se comporte mais lentamente na tela, especialmente quando você corre ou vira rapidamente.

Além disso, nessa tela você pode modificar o Nome, Modelo e a Cor do personagem que você usará nos modos Multiplayer.



Não se deixe enganar. Esse paraíso tropical esconde muitos perigos e armadilhas!



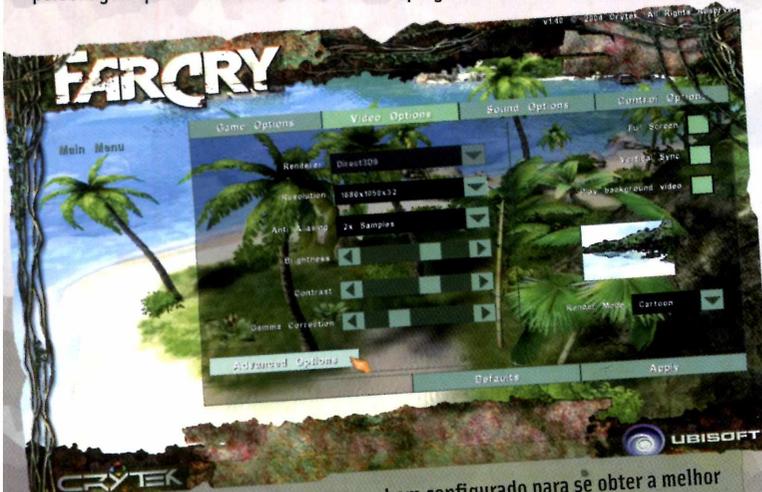
Acha que poderia ter ido melhor em uma fase? Carregue um ponto específico para tentar novamente.

VIDEO OPTIONS (OPÇÕES DE VÍDEO)

Mudar as configurações de vídeo pode melhorar a performance do jogo. Por padrão, as configurações estão de acordo com o hardware recomendado.

Na primeira vez que você jogar Far Cry o menu **Options** será aberto antes do jogo para garantir que você faça as configurações corretas. Já dentro do jogo, acesse as **Opções** e vá em **Video Options** para encontrar as configurações abaixo:

- **Renderer:** Escolha a melhor opção adequada às especificações de sua placa de vídeo (Direct3D® 9 ou OpenGL). Experimente para ver qual oferece a melhor performance.
- **Resolution:** Selecione uma resolução adequada ao seu monitor (quanto mais alta, mais será exigido de seu PC).
- **Anti Aliasing:** Escolha entre habilitar ou não o Anti-Aliasing, bem como o nível desejado. Isso deixa as bordas de objetos mais suaves.
- **Brightness, Contrast, and Gamma Sliders:** Ajuste as propriedades de imagem do monitor (Brilho, Contraste e Gama de Cor).
- **Full Screen:** Marque essa opção para jogar em tela cheia.
- **Vertical Sync:** Marque essa opção para sincronizar a taxa de atualização do monitor com a taxa de frames do jogo.
- **Render Mode:** Escolha um dos estilos visuais suportados (Normal, Frio, Paraíso e Cartoon).



Como todo jogo, Far Cry precisa ser bem configurado para se obter a melhor performance. Faça os ajustes dos gráficos nessa tela.

MENUS DO JOGO E OPÇÕES

VIDEO OPTIONS - ADVANCED

Dentro do menu de Video Options clique em Advanced para acessar as opções avançadas de configuração. Nessa nova tela, você encontra configurações pré-definidas na parte superior. São elas:

- **Auto Detect:** Com isso o jogo adequa as configurações de acordo com a capacidade do seu PC.
- **Very High:** Opção que deixa o jogo bem mais bonito mas que pode prejudicar a performance. Recomendado apenas para PCs mais potentes.
- **High:** Deixa as configurações em um nível alto.
- **Medium:** Deixa as configurações em um nível médio.
- **Low:** Deixa as configurações no nível mais baixo. Assim obtém-se a melhor performance em máquinas de baixo poder gráfico.

Se quiser alterar manualmente os aspectos, ignore essas configurações e use os parâmetros abaixo:

- **Texture Quality:** Escolha a qualidade das texturas do jogo (Low é a mais baixa; Very High é a mais alta).
- **Texture Filter Quality:** Escolha o modo de filtro para texturas (o modo Anisotropic tem níveis de opções e exige mais performance do PC).
- **Particle Count:** Defina a quantidade de partículas permitidas na tela (quanto maior, mais realista será o efeito).
- **Special Effects Quality:** Defina a qualidade dos efeitos especiais do jogo (é preciso estar pelo menos em Medium para habilitar o Render Mode do menu Video Options).
- **Environment Quality:** Defina a qualidade dos cenários (neblina, espelhos, detalhes e reflexões).
- **Shadow Quality:** Defina a qualidade das sombras dinâmicas do jogo.
- **Water Quality:** Defina a qualidade da água no jogo (como Far Cry se passa em uma ilha, tome cuidado para não exagerar nessa configuração e acabar deixando o jogo lento demais).
- **Lighting Quality:** Escolha a qualidade da iluminação do jogo (forma como a luz se comporta ao incidir em diferentes objetos e personagens).

SOUND OPTIONS (OPÇÕES DE SOM)

- **Sound FX Volume:** Ajusta o volume dos efeitos sonoros e das vozes do jogo.
- **Music Volume:** Aumenta ou diminui o volume da música de fundo.
- **Speaker Setup:** Configura o tipo de equipamento de som usado no seu PC (desde fones de ouvido até sistemas Surround com 5 caixas).
- **Doppler Effect:** Habilita efeito sonoro que simula ambientes 3D.
- **Hardware Mixing:** Marque essa opção para mixar os sons via hardware (caso tenha uma placa de som dedicada ou CPU de alto desempenho).
- **Enable Music:** Você pode ligar (ON) ou desligar (OFF) a música durante o jogo.
- **Music Quality:** Configura a qualidade da música de acordo com a performance de sua máquina. Auto-Detect ajusta automaticamente ao nível adequado ao seu PC.

CONTROL SETTINGS (CONTROLES)

Esta opção lista os controles atuais do jogo. Todas as ações disponíveis estão na parte esquerda da tela. Para mudar um controle, dê um duplo-clique sobre ele e, quando solicitado, pressione a tecla desejada para aquele controle. Nas próximas páginas você encontrará uma lista com os Controles Padronizados do jogo.



Ah, nada como um belo pôr-do-sol para relaxar um pouco.



Uma bela ilha só poderia vir acompanhada de uma trilha sonora incrível!

MODS

Aqui você poderá utilizar modificações criadas por usuários e que se baseiam nos recursos do jogo Far Cry. Esse tipo de conteúdo não é oficial e, por isso, depende exclusivamente do usuário.

DEMO LOOP

Clique nessa opção para ativar uma demonstração de Far Cry.

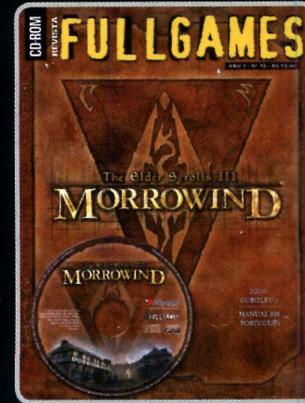
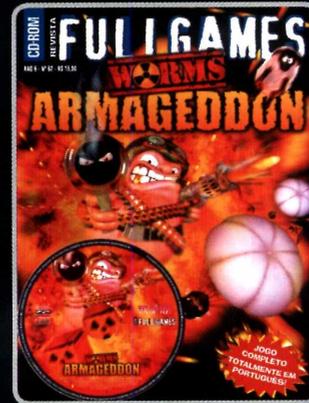
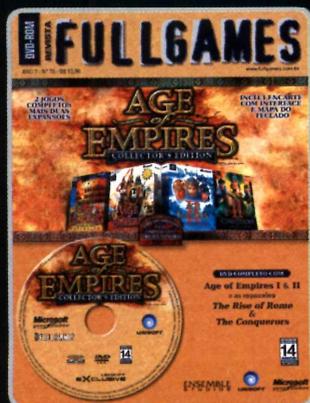
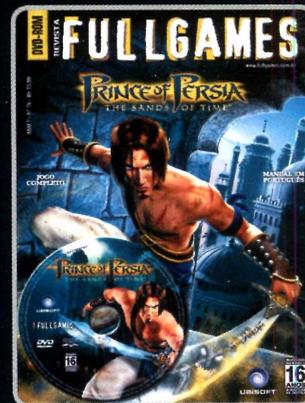
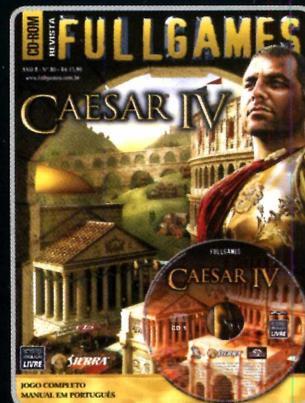
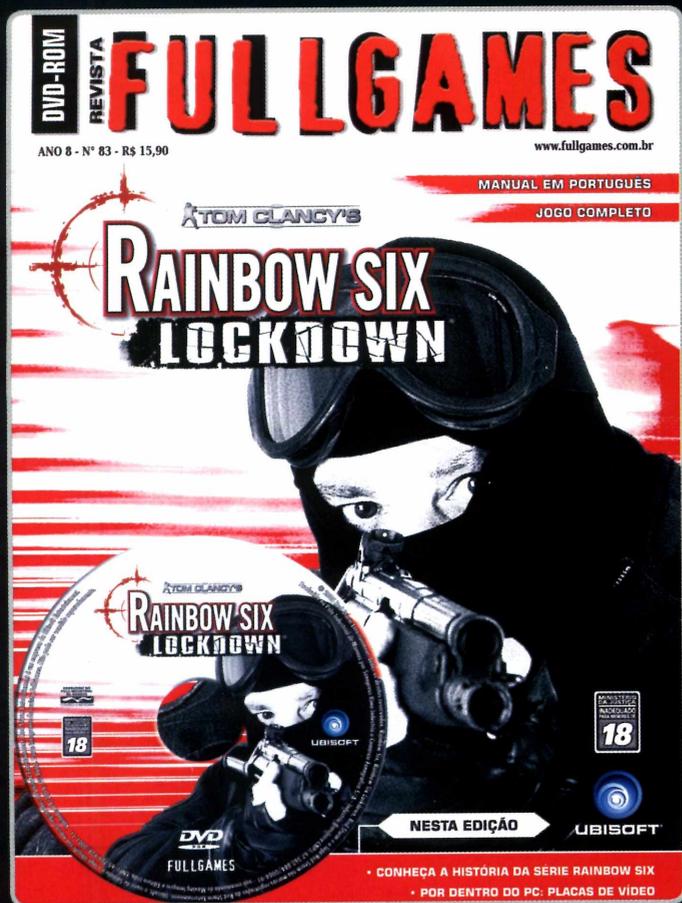
MUSIC TEST

Esta função traz os temas musicais e sons usados no jogo. Você pode selecionar e experimentar os diferentes tipos de áudio.

CREDITS

Veja os créditos da equipe responsável pela criação de Far Cry.

LEVE ESSA COLEÇÃO



www.fullgames.com.br

www.fullgames.com.br

www.fullgames.com.br

AMERICANAS

AT WORK

BOMPREÇO

CASA DO CARTUCHO

COMPUCRAZY INFORMÁTICA

CONDOR

DIGIMER

LIVRARIAS CURITIBA

LIVRARIA MODELO

MAGAL

MISTER BROS

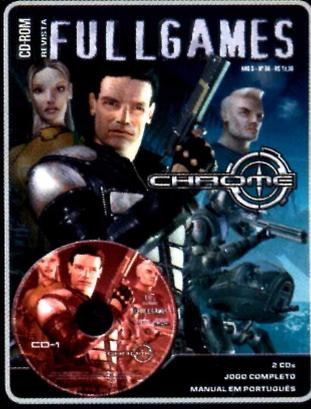
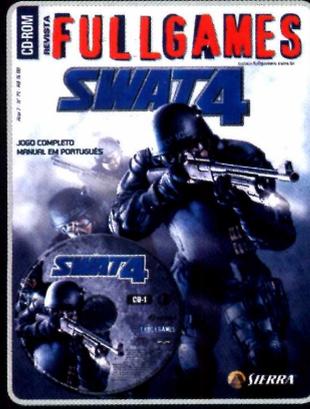
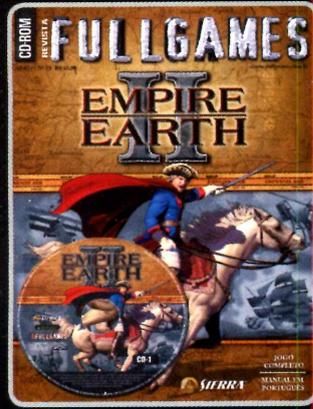
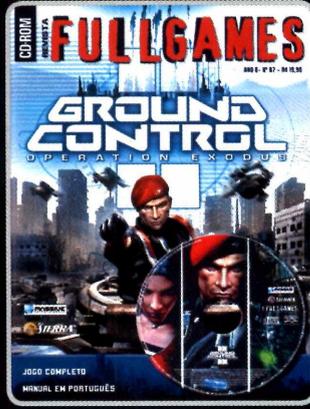
REDE LEITURA

RI HAPPY

SARAIVA

SILBENE

INTEIRA PARA CASA.



www.fullgames.com.br www.fullgames.com.br www.fullgames.com.br

EMOÇÃO VIRTUAL EXTRA.COM FNAC INFO BRASIL KALUNGA LIVRARIA CULTURA
 SUBMARINO SUPER MUFFATO SUPRIFITAS TOZETTO UZ GAMES WAL-MART

MOVING
 www.movingeditora.com.br

HUD - TELA DE JOGO

A tela de jogo (chamada de HUD) fornece informações importantes para você. Fique atento à sua munição e use com sabedoria o Radar de Reconhecimento.



RADAR DE RECONHECIMENTO

Ele mostra a localização dos sons que você escuta na forma de círculos no radar. Além disso, quando você usar seus binóculos para rastrear um inimigo ele aparecerá no radar como um ponto brilhante.

A cor desses pontos indica o nível de agitação do inimigo baseado no fato de ele ter ou não ter visto você.

- **Verde** - ele está tranquilo.
- **Amarelo** - ele está atento a movimentos e procurando sinais de um invasor.
- **Laranja** - ele caminha em sua direção.
- **Vermelho** - ele viu você e atacará sem piedade.

Mais do que eliminar seus oponentes, o jogador atento irá aproveitar o lindo cenário de Far Cry para esconder-se dos inimigos.

Moitas, vegetação, pedras e escombros servem para que você passe em alguns trechos sem chamar a atenção de ninguém. Lembre-se disso quando o número de inimigos for muito alto.

ÍCONES DO HUD

1. **Stealth Meter:** Além do radar que mostra os locais dos inimigos, o Stealth Meter mostra as chances de você ser percebido. Quanto ele subir muito, seus oponentes irão mudar de cor no radar e pode ser uma boa idéia esconder-se por um tempo até que eles se tranquilizem de novo.
2. **Indicador de impacto:** Quando você é atingido, brilhos vermelhos nas bordas da tela indicam a direção dos tiros.
3. **Bússola:** Indica em qual direção você está olhando.
4. **Barra de vida (vermelha):** Essa barra indica a quantidade de vida que você possui.
5. **Barra do colete (amarela):** Mostra o nível da sua armadura (colete à prova de balas). Se chegar a zero você ficará mais vulnerável e perderá vida ao ser atingido.
6. **Barra de resistência (azul):** Aqui você encontra seu nível de Resistência. Ela é usada para correr e para ficar debaixo d'água. Cuidado para não acabar com tudo; ela enche sozinha mas isso leva algum tempo.
7. **Indicador de munição:** Esse medidor traz a munição dos diferentes modos de tiro de sua arma.
8. **Indicador de granada:** Indica a quantidade e os tipos de granadas que você possui. Cada granada tem um ícone diferente.

CONTROLES

CONTROLES EM FAR CRY

Você pode jogar Far Cry usando o teclado e mouse de seu computador. Aqui você encontra os controles padronizados do jogo.

Alguns controles possuem teclas secundárias que servem apenas como opção alternativa às teclas padrão. Caso deseje alterar alguma tecla, você pode fazê-lo dentro das Opções do jogo.

As opções são acessadas a partir do Menu Inicial ou pressionando-se a tecla ESC durante o jogo para acessar o Menu de Pausa.



CONTROLES DE MOVIMENTO

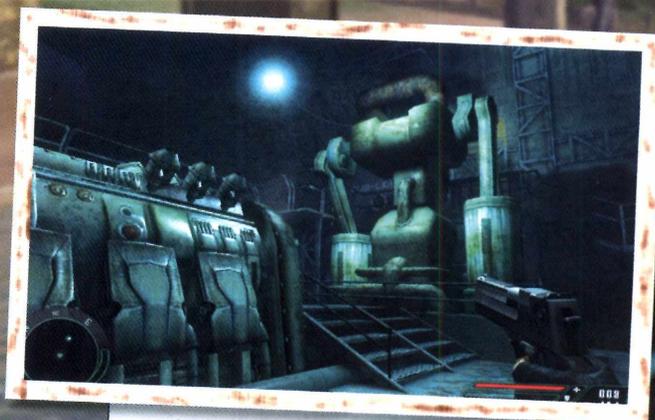
Andar para frente	W
Andar para trás	S
Andar para a esquerda	A
Andar para a direita	D
Alternar entre Correr/Andar	Z
Pular	BARRA DE ESPAÇO
Agaixar	CTRL ESQUERDO
Deitar no chão	V
Inclinar para a esquerda	Q
Inclinar para a direita	E
Corrida rápida	SHIFT ESQUERDO

CONTROLES DAS ARMAS

Atirar ou atacar	BOTÃO ESQUERDO DO MOUSE
Alterar modo de ataque (para armas que possuam essa opção)	X
Recarregar	R
Alternar entre as armas	RODA DO MOUSE
Jogar (por padrão são pedras, mas você pode selecionar granadas)	G
Largar arma	J
Escolher tipo de granada ou pedra	H
Atalho para armas (você só pode carregar um máximo de 4 armas)	1,2,3,4

CONTROLES DE VISÃO

Usar mira da arma	BOTÃO DIREITO DO MOUSE
+ Zoom	RODA DO MOUSE PARA CIMA
- Zoom	RODA DO MOUSE PARA BAIXO
(o zoom serve para as miras do AW50 Sniper, do AG36 Assault Rifle e também para os Binóculos)	
Binóculos (lembre-se de mapear os inimigos!)	B
Óculos de visão CryVision (térmica)	T
Lanterna	L



Nem tudo nessa ilha é sol e praia...

CONTROLES DE VEÍCULOS

Entrar/Sair do veículo	F
Mudar de assento	SHIFT ESQUERDO
Atira com a arma do veículo	BOTÃO ESQUERDO DO MOUSE
Faróis	L

CONTROLES VARIADOS

Usar Item	F
Ver briefing (objetivos)	TAB
Segurar a respiração	BARRA DE ESPAÇO
Pausar o jogo	ESC

CONTROLES DO MULTIPLAYER

Chat com todos	Y
Chat com o time	U
Ver pontuação (Scoreboard)	TAB
Atalho para o Limbo	ESC



BINÓCULOS

Com zoom de até 24x e microfone que capta sons à distância, esses binóculos são essenciais.

Use-o sempre para mapear inimigos no Radar de Reconhecimento.



DETONATION PACK

Esse kit contém explosivos que são acionados por um timer.



LANTERNA

Essa lanterna pode ser presa à roupa e tem bateria de longa duração.



CRY VISION GOGGLES

Com esses óculos você ganha a visão CryVision - uma mistura de imagens térmicas e de baixa iluminação.



KIT MÉDICO

Kit grandes e médios ajudam a recuperar a sua energia.



FACÃO

Indispensável para entrar na selva.
Modo de Ataque: Combate próximo.



GRANADAS

Use as diferentes granadas nos momentos adequados.

HAND GRENADE: Forte explosão.

FLASHBANG GRENADE: Cria um som e clarão atordoantes.

SMOKE GRENADE: Solta fumaça para servir de cobertura.



JACK HAMMER SHOTGUN

Espingarda semi-automática. Ideal para corredores ou lugares fechados e com pouco espaço.

Modo de Tiro 1: Semi-automático

Modo de Zoom: Mira normal



RIFLE AG36

Rifle de assalto com lançador parabólico de granadas. Útil para jogar granadas sobre obstáculos e para tiros à distância.

Modo de Tiro 1: Automático

Modo de Tiro 2: Lançador de Granadas

Modo de Zoom: Telescópico



RIFLE OICW

Rifle de assalto avançado com mira telescópica e munições explosivas. Ótimo para combates em áreas abertas.

Modo de Tiro 1: Automático

Modo de Zoom: Munição Explosiva

Modo de Zoom: Telescópico



MP5 SMG

Metralhadora com silenciador. Alto poder de fogo com o mínimo de ruído.

Modo de Tiro 1: Automático

Modo de Tiro 2: Tiro Único

Modo de Zoom: Mira normal



P90 SMG

Alta taxa de tiros em uma metralhadora moderna com rápido recarregamento.

Modo de Tiro 1: Automático

Modo de Zoom: Mira normal



ROCKET LAUNCHER

Arma lenta mas poderosa, causa dano extremo em seus alvos.

Modo de Tiro 1: Tiro Único

Modo de Zoom: Telescópico

VEÍCULOS



RIFLE SNIPER AW50

Rifle Sniper com mira telescópica para combate a grande distância.

Modo de Tiro 1: Tiro Único

Modo de Zoom: Telescópico



MACHINEGUN

Metralladora de assalto. Taxa alta de tiros mas ao custo de menor precisão.

Modo de Tiro 1: Automático

Modo de Zoom: Mira normal



FALCON 357

Pistola semi-automática de grosso calibre.

Modo de Tiro 1: Semi-automático

Modo de Zoom: Mira normal



RIFLE DE ASSALTO M4

Rifle de assalto padrão. Possui alta taxa de tiros e com precisão razoável a médias distâncias.

Modo de Tiro 1: Automático

Modo de Tiro 2: Tiro Único

Modo de Zoom: Mira Normal



MORTEIRO

Sistema de lançamento parabólico de explosivos à grandes distâncias.



VULCAN MINIGUN

Arma montada em suporte e que possui taxa extremamente alta de tiros.



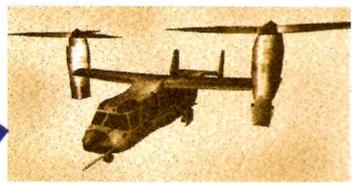
JIPE 4WD

Pesado e resistente, o jipe 4WD é ideal para levar várias pessoas de forma rápida e segura.



BUGGY

Leve e veloz, o Buggy consegue atravessar qualquer tipo de terreno.



HELICÓPTERO DE CARGA

Usado para cargas pesadas e para o transporte de tropas. Cuidado com os reforços que ele traz.



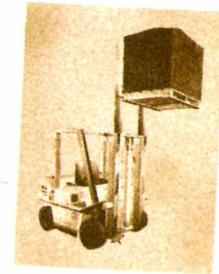
HELICÓPTERO DE COMBATE

A rapidez desse helicóptero é usada para suporte aéreo - contra você, claro.



CAMINHÃO

Usado para mover itens pela ilha.



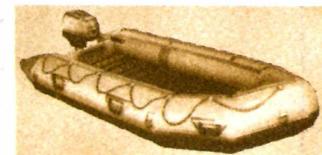
EMPILHADEIRA

Divertidas mas inúteis em combate, as empilhadeiras servem para erguer itens.



BARCO DE PATRULHA

Armado e perigoso, esse barco é ótimo para atravessar águas vigiadas.



BARCO INFLÁVEL

Mova-se pela água de forma silenciosa e veloz com um barco fácil de operar.

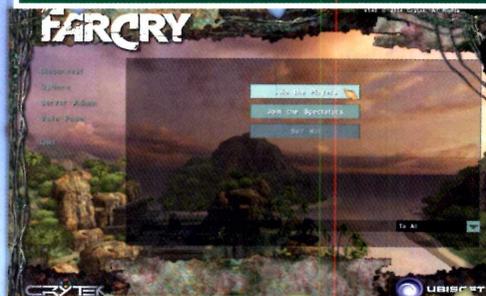
ASA-DELTA

Uma ótima solução para transporte de emergência.



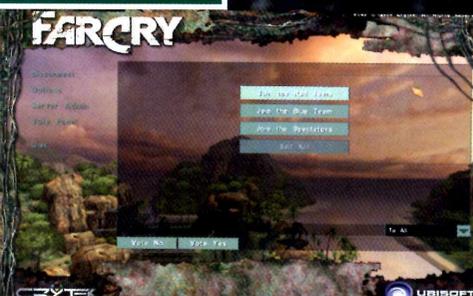
JOGANDO ONLINE

Existem três modos de jogo multiplayer em Far Cry e três classes de personagens para escolher. Porém, essas classes só estão disponíveis no modo de jogo Assault.



MODO DE JOGO - FFA

No modo Free For All (FFA) cada jogador cuida de si e tenta sobreviver no campo de batalha. O objetivo é matar o máximo de inimigos dentro do tempo de jogo.



MODO DE JOGO - TDM

O modo Team Death Match (TDM) coloca duas equipes em combate livre. Use a ajuda de seus amigos para eliminar o máximo de oponentes e sair vitorioso no final.

Ao selecionar um servidor com esse modo de jogo, você deverá escolher qual time deseja participar na tela acima clicando em 'Join the XXX Team'.



MODO DE JOGO - ASSAULT

No modo Assault o objetivo é eliminar alvos específicos do inimigo ao mesmo tempo que você protege os seus.

1. **Grunt:** Esse é o soldado mais durão do jogo, equipado com as melhores armas. Essa classe é ideal para combates.
2. **Support:** A classe de suporte é muito útil para construir e reparar bases. Ele vem equipado com packs de energia para ajudar os amigos e é capaz de destruir as construções dos inimigos.
3. **Sniper:** O melhor sniper é aquele que sabe ficar longe da batalha e ajudar seus amigos com tiros certeiros à distância.

CRIANDO UM SERVIDOR DE JOGO

Na tela de servidores você pode criar o seu servidor clicando em CREATE. Isso abrirá a tela à direita que traz os principais parâmetros que devem ser configurados.

- **Min Players:** Define o número mínimo de jogadores ativos para que um jogo comece (no mínimo 0).
- **Max Players:** Define o número máximo de jogadores ativos permitidos em um jogo (no máximo 32).
- **Game Type:** Tipo de jogo a ser disputado.
- **Server Name:** Atribui um nome que irá identificar o servidor para outros jogadores.
- **Password:** Uma senha pode ser criada para proteger o servidor (os participantes do jogo terão que digitar essa senha para ter acesso).
- **Select Map:** Seleção do mapa a ser usado no jogo online.
- **Load/Save:** Grava os parâmetros do servidor nos perfis do jogo.
- **Respawn Time:** Define o tempo que o jogador espera entre morrer e reviver (quando Respawn Cycle estiver ligado).
- **Time Limit:** Define um limite de tempo para o fim da partida.
- **Enable PunkBuster Client:** Habilita a ferramenta de bloqueio a cheats.
- **Team Damage:** Permite que os jogadores de um mesmo time machuquem um ao outro (friendly fire - fogo amigo)
- **Launch:** Inicia o servidor com as suas configurações.



OPÇÕES AVANÇADAS DO SERVIDOR

Depois de criar um servidor e entrar em seu jogo, você pode apertar ESC para acessar opções avançadas no Server Admin. Entre os vários parâmetros, é importante que você altere o MAX AVG PING.

Isso deve ser feito para que o servidor não seja exigente demais quanto à conexão dos jogadores - e acabe expulsando os mesmos.

Um bom valor para ser colocado é 300, mas você pode aumentar caso ache necessário. Só não exagere pois aceitar jogadores com conexões muito ruins prejudica a performance da partida online.



FARCRY 2

UMA NOVA AVENTURA



LIBERDADE EXPANDIDA

O primeiro Far Cry foi um sucesso absoluto de venda e crítica, aclamado por seu realismo gráfico e design de fases abertas nas quais o jogador podia escolher seu próprio caminho.

A Ubisoft reconheceu esses atributos e decidiu levar a série a um novo patamar de liberdade, criando em Far Cry 2 um mundo amplo, dinâmico e cheio de surpresas.

A história se passa na África e o jogador irá desbravar mais de 50km² de savanas, desertos, florestas e, claro, territórios infestados de inimigos.



UMA HISTÓRIA AO GOSTO DO JOGADOR

As missões e os objetivos de Far Cry 2 dependem mais da vontade do jogador do que da própria história do game. Um traficante de armas, conhecido apenas como O Chacal, está suprimindo duas organizações criminosas locais com armamentos pesados e cabe ao jogador eliminar o criminoso.

Essa é a motivação do jogador e a partir daí ele pode fazer o que quiser. Aliar-se a uma das facções criminosas? Lutar contra as duas? Deixá-las para lá e apenas explorar o território africano em busca de pistas sobre O Chacal?

Seja qual for a escolha, Far Cry 2 permite que todas levem, eventualmente, ao final da história. Isso não só cria uma experiência única para cada pessoa como serve de incentivo para jogar o game mais de uma vez.

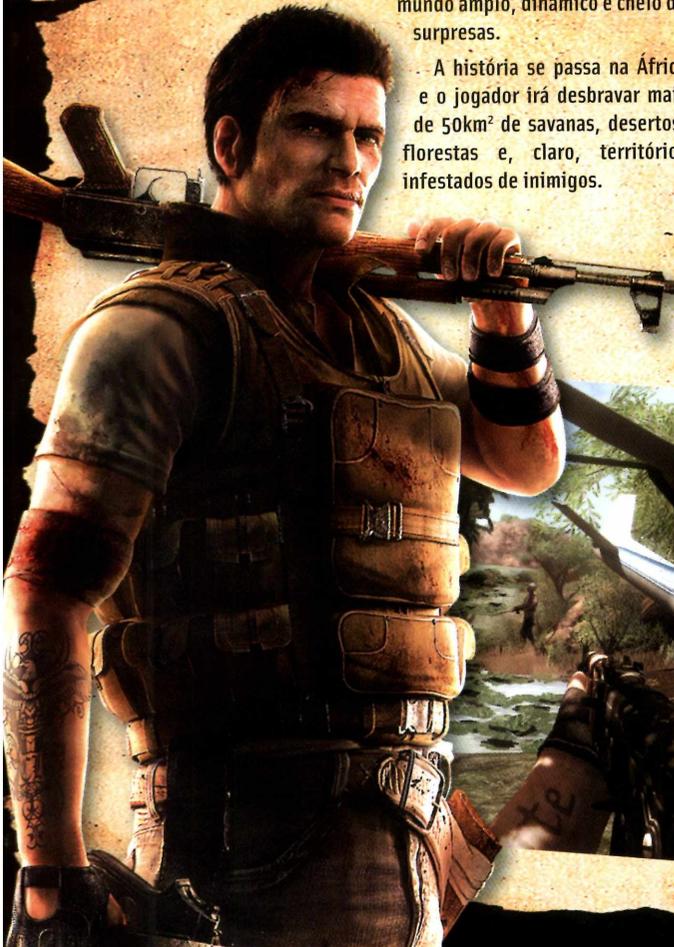
BELEZA PURA

O capricho visual *continua* presente na série e Far Cry 2 traz alguns dos mais belos cenários já criados em um game. Paisagens naturais ganham vida com uma iluminação avançada.

Tudo pode ser destruído ou alterado, desde casas, armazéns até carros e outros veículos. Aliás, para andar nesse amplo game os veículos realistas são extremamente necessários.

O jogador pode até botar fogo na vegetação para proteger-se de inimigos. Mas se não tomar cuidado com a direção do vento, quem pode sair queimado é ele.

Aqueles que amaram o primeiro (e sensacional) Far Cry não podem deixar de conferir essa nova versão. É adrenalina pura!



CONQUISTE O MUNDO

NA FULLGAMES Nº85



**EMPIRE
EARTH**

EMPIREEARTH.COM

 **SIERRA**

OFÍCIO DESIGN

CAÇADA CONTINUA

"MELHOR GAME DE MUNDO ABERTO DESDE GTAIV"
GAMES RADAR

FARCRY 2



WWW.FARCRY2.COM



PLAYSTATION 3



SYNERGEX
DO BRASIL



UBISOFT

© 2008 Ubisoft Entertainment. Todos os Direitos Reservados. Publicado por Ubisoft Entertainment, distribuído por Synergex do Brasil sob licença de Ubisoft Entertainment. Far Cry, Ubisoft, Ubi.com, e o logotipo Ubisoft são marcas registradas de Ubisoft Entertainment no Brasil e em outros países. Baseado no Far Cry original da Cry Tek, dirigido por Cevat Yerli. "PlayStation", "PLAYSTATION" e o logotipo da família "PS" são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, e os logotipos Xbox são marcas registradas do grupo de empresas da Microsoft e são usadas sob licença da Microsoft.