

XBOX ONE

MASS
EFFECT™
ANDROMEDA

BIOWARE™





ADVERTÊNCIA Antes de jogar este jogo, leia os manuais dos acessórios e do sistema Xbox One™ para obter informações importantes sobre segurança e saúde.
www.xbox.com/support.

Advertência de Saúde Importante: Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas sem histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos video games. Os sintomas podem incluir vertigem, visão alterada, torção de olhos e rosto, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão, perda momentânea da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos. **Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas.** Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco pode ser reduzido posicionando-se mais distante da tela; utilizando-se uma tela menor, jogando em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado. Se você ou qualquer membro da sua família tiverem histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	3	COMBATE.....	17
CONTROLES COMPLETOS.....	4	A JORNADA DE RYDER.....	24
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM.....	6	MULTIPLAYER.....	26
ORIENTANDO-SE.....	7	CONTRATO DE LICENÇA	
EXPLORAÇÃO.....	8	PARA USUÁRIO FINAL.....	31
VIABILIDADE DE ANDRÔMEDA.....	12	PRECISA DE AJUDA?.....	33
PRODUÇÃO.....	15		

INTRODUÇÃO

O desejo de colonizar a galáxia de Andrômeda inspirou você e milhares de outras pessoas a vir buscar um novo lar aqui. Mas ao despertar de 600 anos de sono criogênico, você descobre que o planeta que você esperava ser hospitaleiro, o Habitat 7, não é tão verde – nem tão amigável – quanto se esperava.

Assumindo o papel de Explorador, seu trabalho é encontrar um novo lar para seu povo no Aglomerado de Heleus em Andrômeda. Com sua inteligência artificial SAM e um esquadrão capaz, você vai explorar planetas locais na esperança de torná-los habitáveis.














A Iniciativa Andrômeda depende de você.

CONTROLES COMPLETOS

Esses controles se referem ao esquema de controle padrão. Você pode alterar seu esquema de controle no Menu de Pausa > Jogo > Configurações > Controles > Esquema de Controle.

Olhar	
Mover-se	
Corrida	[manter pressionado para frente]
Pular	
Saltar por cima/transportar/escalar [perto de saliência]	
Flutuar [no ar]	[puxar e manter]
Esquiva	
Interagir	[manter pressionado]
Usar scanner	
Trocar ombro da visão de câmera	
Zoom para mirar arma	
Disparar arma	
Recarregar	
Equipar-se com a última arma	[manter pressionado]
Abrir roda de armas	botão Visão
Guardar arma	Botão Visão [manter pressionado]
Combate corporal [perto do alvo]	
Poder 1	
Poder 2	
Poder 3	
Comandar companheiro para atacar/ tomar posição	/
Comandar companheiro para atacar/ tomar posição	
Reunir companheiro	/ [manter pressionado]
Reunir os dois companheiros	[manter pressionado]
Menu de pausa	Botão Menu

CONTROLES DO NOMAD

Olhar	
Recentralizar câmera	
Gular	
Acelerar	
Freio/Marcha ré	
Freio de mão	
Pular	
Impulso de turbo	
Alternar tração	
Ligar/desligar faróis dianteiros	
Ativar/desativar computador de mineração	
Lançar drone de mineração	
Sair do veículo	
Voltar à <i>Tempest</i>	 [manter pressionado]

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

A primeira etapa em sua jornada é criar seu personagem. No menu principal, você pode optar por jogar como Scott Ryder ou Sara Ryder, cada um deles com uma aparência padrão e uma história de origem. Você também pode personalizar seu protagonista.

PERSONAGEM PERSONALIZADO

Para criar seu próprio personagem, escolha PERSONALIZAR PERSONAGEM no menu principal. Agora, escolha seu gênero, aparência, treinamento e outros detalhes. Mova **L** para navegar pelas opções à esquerda da tela e então pressione **A** para começar a personalizar a área correspondente.

PERSONALIZE SEU GÊMEO

É aqui que você escolhe a aparência padrão do seu irmão gêmeo ou irmã gêmea, ou a personaliza.

PERSONALIZANDO SUA HISTÓRIA

Escolha se seu Comandante Shepard da trilogia era homem ou mulher.

ESCOLHENDO SEU TREINAMENTO

Escolha entre alguns históricos de treinamento para seu personagem, cada um com sua história pessoal, poder inicial e habilidades desbloqueadas. Conforme você joga, vai poder escolher como seu personagem age em relação a outras pessoas e se envolve no combate, tudo baseado em suas decisões no jogo e na forma como que você investir seus pontos de habilidade. É aqui que você começa a dar forma a Ryder.

ORIENTANDO-SE

NEXUS

A Nexus é uma estação espacial onde você vai encontrar representantes de todas as arcas que buscam um novo lar em Andrômeda. É uma central de pesquisa, reparos e armazenagem, e um ponto de encontro para todas as raças. Sua nave, a *Tempest*, pode se atracar à Nexus quando você precisar fazer uma visita.

A TEMPEST

Sendo sua nave, a *Tempest* é seu meio de voo e também sua base principal. Aqui, você pode mudar seu traje nos seus aposentos, produzir itens novos no Centro de Pesquisa, despertar povoadores do sono criogênico, mobilizar Equipes de Assalto para missões, visitar o Mapa da Galáxia para traçar curso para um novo planeta, conhecer seus companheiros de esquadrão e muitas outras coisas.

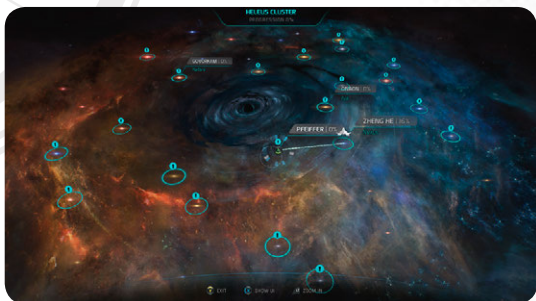
SAM

O SAM é seu sistema operacional pessoal. Como um implante, ele conhece o funcionamento interno do seu corpo e pode melhorar suas habilidades por meio de Perfis (consulte os Perfis na página 23). Ele também ajuda você a identificar objetos estranhos em suas explorações com o scanner. Quando você precisar falar com o SAM em particular, vá ao Ponto de Conexão do SAM da Nexus para conversar.

EXPLORAÇÃO

Como o Explorador ou a Exploradora, encontrar o lugar certo para seu povo exige que você explore novos planetas. Alguns geram recursos, outros podem ser um lar. Além da *Tempest*, você tem um veículo terrestre e muitas habilidades à disposição para explorar essas novas terras.

MAPA DA GALÁXIA



No convés da *Tempest*, abra o Mapa da Galáxia quando estiver pronto para procurar recursos ou ver um planeta novo de perto.

Primeiramente, o Mapa da Galáxia mostra sua localização atual. Pressione **B** para afastar a Visão de Sistema. Mova **L** para destacar outro planeta local no sistema e então pressione **A** para definir uma rota até lá. Você também pode pressionar **B** de novo para ir para o Mapa do Aglomerado e então traçar cursos para outros sistemas no Aglomerado de Heleus como desejar.

Selecione um lugar para ver a porcentagem de progresso em termos de exploração.

VARREDURA DE PLANETAS E SISTEMAS ESTELARES

Alguns planetas e sistemas estelares contêm anomalias das quais você pode fazer varreduras. No caso de um planeta, você também pode procurar uma área de pouso para descer à superfície do planeta. Para encontrar o ponto de pouso ou uma anomalia em um planeta, puxe e mantenha **T** para ativar seu scanner, e então mova **L** para procurar. Quando encontrar o ponto desejado, puxe **RT** para lançar uma sonda (para encontrar recursos ou outras descobertas interessantes) ou pousar com a *Tempest*.

O NOMAD

Ao pousar em um planeta, o Nomad é seu veículo para se movimentar. Mantenha-o por perto e o melhore quando puder, pois além de levar você de um lugar a outro, ele também protege das intempéries e outras possíveis ameaças! Só não se esqueça de ficar de olho nos escudos e na saúde do Nomad ao entrar em ambientes hostis.

DICA: você pode convocar o Nomad de qualquer estação avançada ou posto avançado.

MODO PARA TODOS OS TERRENOS

Ao tentar subir uma colina íngreme com o Nomad, pressione **LB** para mudar para o modo para todos os terrenos [MTT]. Isso vai ajudar o Nomad a subir a ladeira, usando todas as seis rodas. Quando voltar a um terreno mais plano, pressione **LB** de novo para voltar à tração em duas rodas [2WD], o que permite que o Nomad rode bem mais rápido que no MTT.

MINERAÇÃO

Estando no Nomad, pressione **↻** para ativar o computador de mineração e ver depósitos minerais próximos. Você também pode descobrir locais propícios para mineração a partir das estações avançadas. Quando estiver perto de um depósito, pressione **RB** para lançar um drone de mineração. Ele pode obter recursos valiosos!

DICA: certifique-se de estar no melhor ponto ao lançar o drone de mineração, pois ele absorve minerais da área, mas só consegue coletar totalmente o volume que esteja exatamente em sua localização.

ENCONTRANDO SEU CAMINHO

MAPA

Quando precisar descobrir para onde vai ou marcar um objetivo novo, abra o menu de pausa (botão **Menu**) e escolha o mapa. Aqui, você pode ver sua localização atual, os objetivos rastreados e os pontos de interesse. Mova **L** para navegar pelo mapa. Para marcar seu próprio ponto de rota, selecione um ponto no mapa e pressione **A** para fazer com que ele apareça em sua bússola; pressione **A** no ponto de rota existente destacado para removê-lo.

Para entender melhor seu mapa, pressione **X** para ver a legenda. Agora, veja quais pontos são postos avançados, pontos de rota, comerciantes com os quais você pode interagir e muito mais.

BÚSSOLA

Use a bússola no topo da tela para ver seus objetivos atuais, pontos de interesse e quaisquer inimigos próximos. Se você tiver um objetivo rastreado, ele vai aparecer como um ponto de rota estrelado na bússola para que você o encontre facilmente.

NAVEGANDO PELO AMBIENTE

Ryder tem muitas formas de se movimentar a pé. Para correr, mantenha **W** para frente. Para transpor um obstáculo ou escalar alguma coisa, pressione **B** quando estiver perto dele; uma indicação vai aparecer na tela quando você estiver perto o bastante para isso. Pressione **A** para saltar, ativando seus propulsores de salto; salte enquanto estiver correndo para percorrer uma distância maior.

MANOBRAS NO AR



Use seus propulsores de salto em combate para ter uma vantagem de altura sobre alguns inimigos! Mantenha **A** para voar mais alto do que um salto normal, e puxe e mantenha **W** para flutuar no ar. Você pode disparar contra inimigos no ar, ou pressione **B** para se esquivar no ar.




SOBREVIVENDO ÀS INTEMPÉRIES

Os planetas que você visita nem sempre são adequados para humanos; portanto, você pode encontrar perigos ambientais como temperaturas congelantes ou radiação. Quando você estiver nesse tipo de ambiente, verá sua barra de suporte de vida no canto inferior esquerdo da tela. Fique de olho nela e saia do perigo antes que ela se esgote totalmente; depois disso, serão seus escudos e sua saúde!

DICA: use itens consumíveis para lidar com as intempéries, ou entre no Nomad, que tem um suporte de vida melhor do que o disponível para o Ryder a pé. Você vai sobreviver por mais tempo dentro do Nomad do que fora, e também pode melhorar o Nomad para que seja ainda mais resistente às intempéries.




VARREDURAS

Use seu scanner para identificar objetos, e talvez recursos, em ambientes alienígenas com a ajuda do SAM. Pressione  para ativar seu scanner e pressione  para fazer uma varredura do alvo. Você também pode andar com seu scanner aberto para explorar.

Quando você se aproximar de algo passível de varredura, uma imagem vai aparecer no canto inferior esquerdo da tela, avisando para você pressionar . Abra o scanner e ande pelo ambiente local, movendo o scanner com  para encontrar o ponto de interesse. Sua retícula vai mudar de vermelha para verde quando o ponto estiver em destaque – mova-se na direção dele e pressione  para fazer a varredura!

DECODIFICAÇÃO E INTERFACE

Você vai encontrar muitos quebra-cabeças para resolver enquanto explora esses planetas novos. Dependendo de onde esteja, talvez você precise interagir com dispositivos alienígenas, fazer a varredura de glifos estranhos ou invadir geradores.

Decodificação Resolva um quebra-cabeça de glifos alienígenas. Na grade de glifos, selecione um espaço vazio e puxe  ou  para alternar entre os glifos disponíveis, até encontrar o que quiser colocar no espaço. Repita isto para cada espaço vazio até a grade ficar completa. Cada linha e coluna só pode conter um glifo de cada tipo! Quando achar que tiver resolvido o quebra-cabeça, pressione  para aplicar sua solução. Lembre-se que, em alguns terminais pode ser preciso fazer varreduras nas proximidades em busca de glifos antes de seguir com a decodificação.

Interface A interface lhe dá controle sobre dispositivos das Relíquias. Quando você estiver em um console das Relíquias, vai aparecer uma esfera com linhas revelando os locais de vários dispositivos das Relíquias na área próxima, todos controlados pelo console em que Ryder está. Se a linha conectora azul estiver brilhante, o dispositivo está ativado; se estiver fraca, indica que ele está desativado. Invadir o console das Relíquias lhe permite controlar esses dispositivos; por exemplo, você pode abrir uma porta ou dominar uma torreta hostil para que ela lute por você, dependendo do que o console controlar.

VIABILIDADE DE ANDRÔMEDA

Seu trabalho é tornar a galáxia de Andrômeda habitável para as pessoas que dependem de você. Em certos momentos, você será um diplomata conhecendo raças alienígenas e trabalhando com os nativos para criar colônias; em outras circunstâncias, será preciso lutar para sobreviver. Também será preciso encontrar recursos e construir lugares para as pessoas viverem.

O QUE É A VIABILIDADE?

Conforme você explora e conclui atividades para colonizar planetas – de pesquisar tecnologias alienígenas a eliminar ameaças – você ganha Pontos de Viabilidade de Andrômeda (PVAs). Eles indicam o quanto você está se saindo bem como Explorador. Fique de olho na Viabilidade para garantir estar cumprindo bem a missão de criar um novo lar para seu povo.

DICA: abra o menu de pausa e escolha VIABILIDADE para conferir seus PVAs, o Nível da Nexus e a Viabilidade de cada planeta na tela de Viabilidade.

NÍVEL DA NEXUS

Conforme você ganha PVAs por seus esforços de colonização, seu Nível da Nexus aumenta. Você pode ver seu Nível da Nexus atual no canto superior direito de qualquer tela de menu.

DICA: você também ganha um Nível da Nexus a cada vez que constrói um posto avançado em um planeta.

A maioria das pessoas para quem você está tentando encontrar um lar está segura em casulos criogênicos, dormindo até que haja um planeta pronto para elas. A cada vez que seu Nível da Nexus aumenta, visite o Controle de status de PVAs na *Tempest* ou na Nexus para despertar um novo grupo do sono criogênico e ganhar a ajuda dele. Escolha sabiamente, pois cada grupo tem habilidades específicas de ciência, comércio ou defesa que podem ajudar você em certas atividades.

VIABILIZANDO PLANETAS

Embora seus PVAs indiquem seu sucesso geral como Explorador em todo o Aglomerado de Heleus, você também pode conferir o quanto um planeta específico está habitável. A cada vez que concluir uma tarefa de colonização, você vai ganhar tanto PVAs gerais quanto certa porcentagem de progresso para tornar habitável o planeta em que você está. Muitos fatores afetam a Viabilidade de um planeta, incluindo a estabilidade política, ameaças locais ou até mesmo a temperatura.

Para conferir a Viabilidade de um planeta específico, abra o mapa enquanto você estiver nele ou abra o Mapa da Galáxia na *Tempest* e selecione o planeta.

A porcentagem exibida indica o progresso na tarefa de tornar o planeta habitável. Você também pode conferir a Viabilidade de cada planeta na tela de Viabilidade, acessada no menu de pausa.

Há muitas vantagens que se obtém ao tornar um planeta mais capaz de suportar a vida humana.

POSTOS AVANÇADOS E ESTAÇÕES AVANÇADAS

Conforme viabilizar um planeta, você poderá posicionar estações avançadas e um posto avançado para montar uma base nele.

Estações avançadas

Ao pousar em um planeta novo, você pode construir uma estação avançada como base de operações. A *Tempest* vai implantar automaticamente estações avançadas em solo quando você estiver perto de um local favorável para tal; você vai ver notificações quando isso acontecer. Viaje rapidamente para um deles em seu mapa a qualquer momento para se reabastecer, mudar seu esquadrão ou equipamento e conferir oportunidades locais de mineração.

Postos avançados

Quando atingir 40% de Viabilidade em um planeta, você pode construir um posto avançado. Eles são fundamentais para tornar um planeta mais habitável, pois as pessoas vão começar a povoá-los, e podem até ter missões para você! Todo posto avançado conta também com um Centro de Pesquisa no qual você pode produzir itens novos.

DICA: você também pode viajar rapidamente a um posto avançado para realizar as mesmas funções de uma estação avançada: mudar o esquadrão, reabastecer-se etc.

VANTAGENS DE VIABILIDADE: POVOADORES

Tornar um planeta mais habitável também pode permitir que você desperte do sono criogênico grupos especiais, específicos para o lugar. Dependendo das vantagens do planeta, o grupo terá benefícios relacionados.

DADOS DE PESQUISA

Realize pesquisa para descobrir informações e recursos valiosos. A partir da *Tempest*, você pode fazer a varredura de planetas inteiros; em solo, você pode fazer a varredura de formas de vida e tecnologias únicas, aprendendo sobre elas para ganhar Pontos de Dados de Pesquisa. Você vai encontrar três tipos de Dados de Pesquisa em suas explorações: dados da Via Láctea sobre a tecnologia dela e dos exilados; dados de Heleus sobre a tecnologia dos ketts e dos angaras; e dados das Relíquias sobre a tecnologia delas.

Você pode gastar seus Pontos de Dados de Pesquisa em um Centro de Pesquisa (em um posto avançado, estação avançada ou na *Tempest*) para desbloquear projetos novos e acessar potencializações poderosas para produzir. (Veja mais em Produção, na página 15.)

EQUIPE DE ASSALTO

Visite um Centro de Pesquisa para mobilizar Equipes de Assalto. Elas são unidades militares que você pode despachar em missões para lutar, defender ou explorar. As missões vão levar um tempo específico no mundo real, e quando as Equipes de Assalto voltarem, você verá se elas tiveram sucesso ou não. O fracasso dará a elas um pouco de XP, e o sucesso pode dar muito mais, além de uma recompensa especial para Ryder. Confira na missão as recompensas específicas que você vai receber, de créditos a armas e armaduras raras.

Você também vai ganhar Fundos da Missão por concluir estas missões, os quais você pode usar para recrutar novas Equipes de Assalto, comprar equipamentos para elas ou comprar itens no modo Multiplayer. (Veja mais em Multiplayer, na página 26.)

Conforme uma equipe ganhar experiência e subir de nível, você verá traços que refletem as habilidades dela. Por exemplo, uma Equipe de Assalto pode ter um bônus para missões de furtividade, enquanto outro pode estar com um integrante ferido. Escolha sabiamente as equipes para cada missão e cuide para que todos estejam preparados para o que vão enfrentar!

DICA: as Missões de Equipe de Assalto ficam disponíveis por tempo limitado. Note por quanto tempo elas vão ficar disponíveis e entre em uma missão que lhe interesse antes que ela expire! Se isso acontecer, uma missão nova vai substituí-la.

MISSÕES DA APEX

Para algumas Missões de Equipe de Assalto, você pode optar por enviar a força da APEX. Embora seja opcional, isso vai levar você diretamente para o modo Multiplayer, salvando seu jogo instantaneamente para que possa voltar ao modo para um jogador quando a missão terminar. Essas missões têm configurações especiais, e jogá-las no modo Multiplayer concede a Ryder recompensas especiais na campanha para um jogador, além dos Fundos da Missão que podem ser usados tanto no Multiplayer quanto no modo para um jogador. (Veja mais em Multiplayer.)

PRODUÇÃO

Visite um Centro de Pesquisa para começar a desbloquear projetos e produzir itens usando os dados e recursos que você descobriu. Você pode forjar uma arma mais forte ou uma armadura mais resistente. Você pode até personalizar suas armas e armaduras com potencializações que mudam substancialmente a forma com que elas funcionam, desenvolvendo um item totalmente único.

PESQUISA

Em um Centro de Pesquisa, escolha PESQUISA para começar a gastar Pontos de Dados de Pesquisa para desbloquear projetos novos de armas e armaduras. Aqui, você também vai encontrar potencializações - materiais raros que você pode acrescentar a projetos para modificá-los de alguma forma ou torná-los mais poderosos.

Pressione **LB** ou **RB** para alternar entre as categorias de itens que você pode pesquisar. No lado esquerdo da tela, você verá os itens disponíveis; selecione um para ver sua descrição no lado direito, além dos materiais necessários para desbloqueá-lo e quantos deles já tem.

DESENVOLVIMENTO

Acesse a tela de Desenvolvimento para começar a produzir itens. Este é o lugar em que você vê suas mais novas aquisições, algumas de sua pesquisa, e reúne tudo para construir o que quiser. Você também pode acrescentar potencializações aos itens quando os criar. Em alguns casos, você pode até acumular mais de uma potencialização para personalizar uma arma de várias maneiras.

Para começar a produzir, percorra as categorias de itens desbloqueados pressionando **LB** ou **RB**. Um número aparece embaixo dos ícones, indicando quantos itens na categoria estão disponíveis para produção.

Mova **L** para selecionar um item no lado esquerdo da tela e ver sua descrição, os materiais necessários para desenvolvê-lo e quanto desses materiais você tem. Você também pode pressionar **X** para ver em mais detalhes os recursos necessários para o projeto e onde encontrá-los. Quando vir algo que queira, pressione **A** para desenvolver. Veja quais criações únicas você pode produzir!

DICA: se você vir uma observação de que não há projetos disponíveis para Desenvolvimento, volte à tela de Pesquisa para ver se há algum item que possa desbloquear. Depois de desbloquear alguma coisa, volte à tela de Desenvolvimento para produzi-la!

COMBATE

Por sua opção ou não, às vezes é necessário usar a força.

O BÁSICO

Em combate, Ryder se protege automaticamente atrás de objetos baixos ou dando a volta em esquinas quando as armas são sacadas. Para sair da proteção, basta puxar **L3** para mirar e depois puxar **RF** para atirar. Você também pode atirar às cegas da proteção, disparando sem mirar; basta puxar **RF** sozinho. Embora atirar dessa forma não seja tão preciso quanto com a mira, pode ser uma opção mais segura quando houver balas dos inimigos para todo lado!

Use a bússola no topo da tela para rastrear as posições dos inimigos em combate. Você também pode ver a saúde de cada inimigo (e os escudos, se ele os tiver) acima das cabeças deles na tela.

ESCOLHENDO SEU ESQUADRÃO E EQUIPAMENTO

Antes de sair da *Tempest* para uma missão, você tem a oportunidade de escolher as armas de combate corporal e armas de fogo que vai carregar. Você pode escolher qualquer uma das suas armas aqui; não há limite quanto à categoria de armas que você pode levar! Selecione um espaço de arma e pressione **A** para abri-lo, e então escolha entre as armas disponíveis no lado esquerdo da tela.

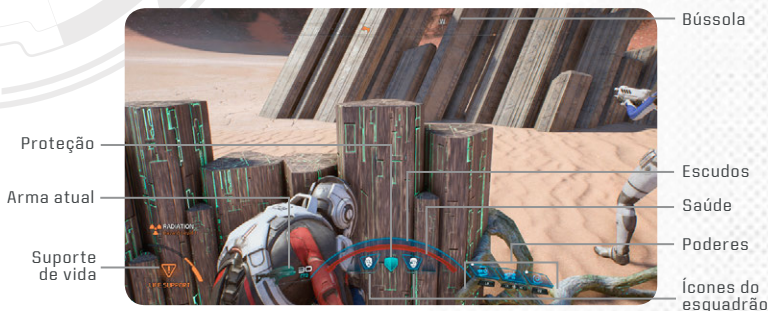
Tenha em mente o peso de cada arma, pois isso afeta a velocidade de recarga de seus poderes. Quanto mais pesado o equipamento, mais tempo leva para suas habilidades se recarregarem. Na tela de equipamento inicial, você vai ver como sua escolha atual de armas afeta a velocidade de recarga de poderes no topo da tela.

Quando tiver escolhido seu equipamento, pressione **LB** ou **RB** para navegar por suas armaduras, consumíveis e esquadrão, e escolhê-los também. Você pode levar dois companheiros com você a qualquer momento; algumas missões exigem um companheiro específico, enquanto outras permitem que você escolha ambos.

MÓDULOS

Ao escolher seu equipamento, pressione **X** para selecionar e equipar módulos de armas para suas armas ou módulos de fusão para sua armadura peitoral. Eles podem melhorar suas habilidades de muitas formas, talvez lhe dando mais saúde ou melhorando sua precisão, por exemplo. Tenha em mente que módulos de fusão podem ter desvantagens; por exemplo, um deles pode oferecer um bônus de saúde, mas reduzir a efetividade de uma arma. Escolha os módulos que ajudarem seu estilo de jogo pessoal!

VISOR



ARMA ATUAL

Veja no ícone a arma equipada no momento, o número de disparos restantes até que precise recarregar e a quantidade total de munição que você tem para a arma antes de precisar buscar uma reserva de munição. Pressione **X** para recarregar sua arma.

RODA DE ARMAS

Pressione o botão **View** para abrir a roda de armas. Mova **Left Stick** para selecionar a arma com a qual gostaria de se equipar. Você também pode trocar seu Perfil ativo aqui.

SEM MUNIÇÃO?

Quando sua arma atual fica sem munição, o Ryder automaticamente troca para outra. Você pode alterar essa configuração no Menu de Pausa > Jogo > Configurações se preferir que o Ryder se mantenha com a arma atual, mesmo nessa situação. Para repor sua munição quando ela se esgotar, aproxime-se de uma reserva de munição; elas têm luzes pequenas para ser mais fácil encontrá-las no ambiente.

ESCUDO

Fique de olho no seu escudo azul na parte de baixo da tela. Conforme você sofre dano, seu escudo se esgota gradualmente; quando ele acaba, cada disparo sofrido tira sua saúde!

DICA: quando você notar seu escudo se gastando, saia da linha de tiro por algum tempo para que ele se recarregue.

SAÚDE

A barra vermelha na parte de baixo da tela indica sua saúde. Quando seu escudo se esgotar, o dano sofrido vai reduzir sua saúde. Para restaurar sua saúde, procure uma reserva de saúde no ambiente ou a recupere em um posto avançado ou estação avançada.

PODERES

Veja os poderes equipados atualmente no canto inferior direito da tela. Um número ao lado de um poder indica quantas vezes você pode usá-lo antes que suas células de energia acabem. Poderes sem números têm tempos de recarga, ou seja, você deve esperar para usá-los de novo; você verá o ícone do poder sendo preenchido lentamente até poder lançá-lo.

DICA: não sabe quais dos três poderes disponíveis estão totalmente recarregados? Confira o medidor de recarga de poder, formado por três ícones indicadores ao redor da retícula. Esses indicadores aparecem sempre que um de seus poderes está se recarregando e informam quanto tempo resta até que o poder fique disponível de novo.

CÉLULAS DE ENERGIA

Quando você ficar sem células de energia, não poderá usar um poder que as consuma. Encontre uma reserva de munição para recarregar suas células de energia. O número de células de energia equivale ao número de vezes que você pode usar o poder; e não há tempo de recarga para ele, então dispare à vontade!

PROTEÇÃO

Quando as balas começarem a voar, proteja-se! Ficar atrás de uma proteção protege você nessa direção, aumenta sua precisão e permite que seus escudos se regenerem bem mais rapidamente.

DICA: é sério, não se esqueça de se proteger! O uso estratégico da proteção é extremamente importante para sobreviver a tiroteios, especialmente em níveis de dificuldade mais altos.

SUPORE DE VIDA

Sua barra de suporte de vida aparece no canto inferior esquerdo da tela quando você está em um ambiente hostil à vida humana. Saia daí rápido se quiser viver! [Veja mais em Sobrevivendo às intempéries, na página 10.]

COMANDANDO SEU ESQUADRÃO



Ícone para selecionar posição defensiva do companheiro

Seu esquadrão é capaz de usar os melhores poderes para derrubar os inimigos. Para comandar os dois companheiros ao mesmo tempo, destaque uma posição que você queira que eles defendam ou um alvo para atacar, e então pressione . Para fazer com que os companheiros se reúnam a você, mantenha pressionado . Se quiser comandar apenas um companheiro de cada vez, pressione ou para mover cada um deles individualmente; mantenha pressionado o botão correspondente para chamar o companheiro para si.

SUBINDO DE NÍVEL

Uma notificação aparece na tela a cada vez que você sobe de nível. Você recebe como recompensa pontos de habilidade para desbloquear habilidades novas para seu personagem.

INVESTINDO PONTOS DE HABILIDADE



Abra o menu de pausa e escolha HABILIDADES para gastar seus pontos de habilidade.

DICA: se você alguma vez mudar de ideia sobre como investiu seus pontos de habilidade, basta visitar a estação de redefinição na Tempest para começar do zero.

No lado esquerdo, escolha COMBATE, BIÓTICA ou TECNOLOGIA para ver os poderes nos quais você pode investir em cada categoria. Combate se trata de poder de fogo; a Biótica se concentra em poderes bióticos puros; e Tecnologia cobre sua omni-tec e outras habilidades baseadas em tecnologia. Combine poderes de cada categoria como desejar para criar um Explorador único.

Quando você vir um poder desejado, mova **L** para selecioná-lo e pressione **A** para investir pontos de habilidade nele. Na primeira vez que fizer isso, você vai desbloquear a habilidade; conforme investir mais pontos nela, vai melhorá-la e torná-la mais potente. Uma tela nova aparece indicando as posições disponíveis para o poder e quantos pontos de habilidade cada posição custa; selecione uma e pressione **A** para desbloquear a posição nova. Quando você tiver feito um poder subir de nível algumas vezes, poderá escolher entre dois caminhos para a habilidade, dependendo de seu estilo de jogo.

SUBIR DE NÍVEL AUTOMATICAMENTE

Se preferir não escolher os poderes por conta própria, pressione **X** para investir automaticamente seus pontos de habilidade novos em poderes, também fazendo seu personagem subir de nível automaticamente. Você também pode ativar ou desativar o recurso de Subir de nível automaticamente no menu de Configurações, para Ryder ou para o esquadrão; ativá-lo faz os personagens subirem de nível automaticamente pelo restante do jogo (ou até você desativar o recurso) para não precisar cuidar dos pontos de habilidade.

DESIGNANDO PODERES

Você pode usar até três poderes em batalha, se equipando com eles em **LB**, **RB** e **LB + RB** pressionados juntos. Para se equipar com um poder desejado, selecione-o, pressione **Y** e escolha em qual botão, ou conjunto de botões, quer alocá-lo.

Na próxima vez em que você estiver em batalha, basta pressionar o botão, ou conjunto de botões, correspondente para lançar o poder alocado ali!

DICA: se você tiver um poder que exige ser mirado, como a Lança Biótica, recomendamos equipá-la em **LB** ou **RB** para você poder equilibrar o controle enquanto mira. Se você equipar esses poderes para **LB + RB**, será bem mais difícil de mirar!

SUBINDO O NÍVEL DO ESQUADRÃO

Seus companheiros também ganham pontos de habilidade conforme sobem de nível. Quando abrir a tela de Habilidades, lembre-se de selecionar cada companheiro e investir os pontos de habilidade que eles ganharam em poderes novos. Cumprir uma Missão de Lealdade de um companheiro desbloqueia as habilidades máximas dele. Abra o menu de pausa e escolha DIÁRIO > ALIADOS E RELACIONAMENTOS para conferir as Missões de Lealdade e outras missões que sejam pessoalmente importantes para Ryder ou a tripulação.

Ou pressione **X** para subir automaticamente o nível do companheiro.

PERFIS

Conforme investe pontos de habilidade em cada uma das áreas principais (Combate, Biótica e Tecnologia), você desbloqueia Perfis com base em suas escolhas. Por exemplo, investindo pontos em poderes bióticos pode eventualmente desbloquear o perfil de Perito. Essa é a forma do SAM melhorar sua capacidade em tipos diferentes de combate. Abra o menu de pausa e escolha PERFIS para vê-los. (Se você já jogou a série *Mass Effect™* antes, vai reconhecer a maioria deles como as antigas classes de personagem!)

Na tela de Perfis, você pode se equipar com qualquer Perfil desbloqueado, a qualquer momento, para aproveitar suas vantagens únicas. Você nunca fica vinculado permanentemente a um único Perfil; alterne entre eles dependendo do que a situação exigir! Você pode até abrir o menu de pausa durante uma batalha para escolher um Perfil novo e voltar à luta armada com um conjunto novo de habilidades.

Conforme continuar investindo pontos de habilidade em áreas adequadas, você vai fazer seus Perfis subirem de nível e torná-los ainda mais poderosos.

A JORNADA DE RYDER

As decisões que você toma no decorrer de *Mass Effect™: Andromeda* afetam o desenrolar da história, o que outras pessoas pensam de você e seu sucesso na missão. Você vai ver uma roda de diálogo quando tiver uma escolha a fazer; mova **D** para selecionar sua escolha e pressione **A** para confirmá-la.

ESCOLHENDO SEU TOM

As opções de tom lhe permitem dar forma à personalidade única do seu personagem. O seu Ryder será apaixonado ao extremo, ou vai manter a cabeça fria não importa o que aconteça? Ele vai pensar antes de agir, ou vice-versa?

Os tons disponíveis são: Emocional, Lógico, Casual e Profissional. Seu personagem também pode ganhar um tom Impulsivo, dependendo da frequência com que você realizar ações narrativas. Nem todas as escolhas de diálogo vão refletir todas essas opções, mas momentos e decisões importantes vão.

DICA: confira o Códice no menu de pausa para analisar o tom de Ryder com base nas escolhas feitas até agora. Aqui você também pode ver o status de seus relacionamentos e decisões importantes na história.

AÇÕES NARRATIVAS

Às vezes, um aviso de ação narrativa aparece na tela. Para tomar a ação, pressione o botão quando indicado – ou ignore o aviso, se preferir. Escolhendo ou não tomar a ação narrativa, sua escolha terá consequências. Quanto mais ações narrativas você tomar, maior o tom Impulsivo do seu personagem.

DIÁRIO

Abra o menu de pausa e escolha DIÁRIO para acompanhar suas missões. Selecione qualquer missão atual para rastreá-la no mapa e na bússula.

Operações prioritárias São missões importantes para a história principal, que você terá de cumprir para seguir a jornada de Ryder.

Aliados e Relacionamentos Cumpra essas missões secundárias para conquistar a lealdade de seus companheiros e passar por subtramas importantes.

Tarefas de Heleus Cada setor espacial tem suas próprias tarefas que você pode cumprir para explorar Heleus e tornar os planetas mais habitáveis.

Tarefas adicionais Veja tarefas diversas para encontrar itens colecionáveis, produzir itens, explorar minérios e muito mais.

Missões completadas Reveja as missões já cumpridas.

LEALDADE DO ESQUADRÃO

Para desbloquear as habilidades máximas de um companheiro, você precisa conquistar a lealdade dele. Recrute-o, conheça-o por meio de conversas e cumpra a Missão de Lealdade dele para ganhar sua confiança. Em alguns casos, a amizade pode evoluir para um romance se você quiser. As missões de lealdade se encontram em Aliados e Relacionamentos no seu Diário.

MULTIPLAYER

Jogue cooperativamente com seus amigos ou outros jogadores de *Mass Effect: Andromeda* com a organização de partidas online. Você pode entrar em partidas Multiplayer no menu principal, no menu de pausa ou sempre que uma missão da APEX esteja disponível durante a campanha para um jogador.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

No modo multiplayer, os níveis de dificuldade variam do Bronze (o mais fácil) ao Duro (o mais desafiante). Você pode escolher seu nível de dificuldade no começo de cada partida, tanto para partidas rápidas quanto para personalizadas.

PARTIDA RÁPIDA

Escolha PARTIDA RÁPIDA para encontrar outros jogadores automaticamente para uma partida.

PARTIDA PERSONALIZADA

Quer jogar com seus amigos? Escolha PARTIDA PERSONALIZADA para criar um lobby privado e convidá-los para jogar.

Primeiro, ajuste as configurações da partida – você pode escolher a dificuldade, o mapa e até mesmo o inimigo contra o qual vão lutar. Estando no lobby, escolha uma vaga aberta e, na tela nova que aparecer, escolha um amigo para convidá-lo.

As partidas são projetadas para quatro jogadores, mas se você não tiver três amigos para convidar, basta convidar os que estiverem disponíveis e mudar a partida de Privada para Pública. O jogo, então, usará a organização de partidas online para preencher o restante do grupo.

SELEÇÃO DE PERSONAGEM

Escolha seu personagem para o modo multiplayer. Embora haja alguns personagens humanos disponíveis desde o começo, você vai desbloquear mais – incluindo alienígenas – conforme progredir no modo multiplayer!

Selecione um personagem para ver os detalhes dele no lado direito da tela. Pressione **X** para conhecer as habilidades dele; se já tiver jogado com ele antes, é aqui que você pode subir o nível delas. Quando encontrar um personagem de que goste, pressione **A** para selecioná-lo para sua próxima partida multiplayer.

PERSONALIZAÇÃO DE PERSONAGEM

Escolha o equipamento e a armadura do seu personagem. Selecione um espaço vazio e pressione **A**, e então escolha a arma ou armadura que deseja usar no espaço.

PRESTÍGIO

Quando você joga com qualquer personagem individual no modo multiplayer, ganha XP para a Estatística de Bônus desse personagem, como Regeneração de saúde ou Escudos máximos, dependendo da classe dele. Quando tiver ganhado XP de Prestígio suficiente para uma estatística de bônus em particular, essa estatística será aumentada para todos os seus personagens multiplayer. Por exemplo, se você joga com um personagem com a estatística de bônus de saúde, ganhar XP de Prestígio com esse personagem vai conceder a estatística de bônus de saúde a todos os seus personagens!

Escolha **PRESTÍGIO** para ver seu progresso em cada estatística de bônus.

DESAFIOS

Na seção Prestígio, escolha **DESAFIOS** para acessar objetivos especiais que concedem mais recompensas no modo multiplayer do *Mass Effect: Andromeda*. Conclua desafios secundários em partidas – como causar certa quantidade de dano, reanimar companheiros ou matar inimigos suficientes com uma arma específica – para ganhar pontos em desafios principais. Concluir desafios principais concede recompensas como faixas e títulos especiais.

Você também pode conferir seu status nos Placares de Líderes de Desafio, vendo sua posição em comparação aos seus amigos, sua região e no mundo todo.

EQUIPE DE ASSALTO

Veja as Missões da APEX, que também estão disponíveis na campanha para um jogador. Selecione uma missão para ver os detalhes dela no lado direito da tela, incluindo os traços da missão, as recompensas e o tempo que leva para uma Equipe de Assalto cumpri-la.

Daí, você pode pressionar **A** para escolher e enviar uma Equipe de Assalto ou pressionar **Y** para cumprir a missão por conta própria no modo multiplayer. Essas missões multiplayer têm configurações ou até mesmo mapas personalizados, e as recompensas por cumpri-las no modo multiplayer incluem Fundos da Missão e recompensas especiais para Ryder no modo de um jogador.

LOJA

Escolha a LOJA para examinar e comprar pacotes, itens e recompensas. Seus Créditos e Fundos da Missão disponíveis são exibidos no canto superior direito da tela, para que você saiba exatamente o quanto tem para gastar! Quando você tiver verba suficiente, selecione um item na Loja e pressione **A** para comprá-la.

MOEDAS CRÉDITOS

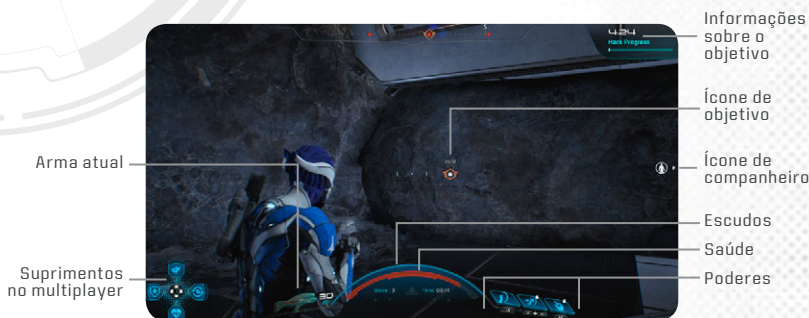
Você ganha Créditos conforme jogar partidas multiplayer. Você pode gastar esses créditos em Pacotes de Cartas, que contêm itens consumíveis, armas, personagens novos e outros itens que seus personagens multiplayer podem usar. Pacotes de Cartas de qualidade maior garantem certos conteúdos; por exemplo, você pode ganhar um pacote que garanta pelo menos uma carta rara. Mas você nunca sabe exatamente o que vai conseguir até abrir seu pacote!

DICA: você também pode comprar itens da loja com dinheiro real.

FUNDOS DA MISSÃO





Jogar Missões da APEX no modo multiplayer concede Fundos da Missão. Você também ganha Fundos da Missão com missões de Equipes de Assalto no modo para um jogador. Esses fundos ficam disponíveis tanto no modo para um jogador quanto no multiplayer. No modo para um jogador, você pode usar Fundos da Missão para recrutar Equipes de Assalto novas ou comprar equipamentos melhores para equipes existentes. No multiplayer, você pode gastá-los com itens específicos na loja, em vez de confiar nos itens aleatórios de um Pacote de Cartas.


JOGANDO UMA PARTIDA



As partidas no modo multiplayer do *Mass Effect: Andromeda* consistem em sete ondas. Embora você lute contra inimigos em cada uma delas, a terceira e a sexta ondas também incluem objetivos especiais, com invadir ou proteger um ponto de rota. Depois de concluir o objetivo de uma onda, você vai ganhar uma classificação em estrelas, indicando seu nível, com base em sua proficiência. A última onda de cada partida é de extração, na qual você terá de chegar ao ponto de extração com vida!

DICA: você vai receber mais recompensas por concluir as ondas três e seis – e por terminar uma partida! Tente ir o mais longe que puder.

Você vai ver sua arma, saúde e escudos no visor, assim como no modo para um jogador. Mas no canto inferior esquerda da tela, os ícones dos botões direcionais são vinculados a suprimentos especiais de multiplayer; pressione  para repor sua saúde e escudos,  para repor sua munição e células de energia,  preparar a Granada Cobra ou  para se reanimar. Você só pode usar cada um deles por um número limitado de vezes durante uma partida, então escolha bem o momento de usá-los!

Fique de olho no visor para encontrar reservas de munição ou identificar a localização dos companheiros no campo de batalha. Entre uma onda e outra, corra até reservas de munição para se manter bem suprido. Se um companheiro tombar em batalha, você terá um tempo limitado para chegar até ele e reanimá-lo mantendo pressionado . Se tombar e morrer antes de ser reanimado, você vai entrar no Modo de Espectador até o fim da terceira ou da sexta onda, ou pelo restante da partida se estiver na onda de extração!

Ao final de uma partida, você verá uma tela mostrando o progresso de todos os jogadores para chegar ao próximo nível. O XP ganho em uma partida é dividido entre todos os companheiros. Confira na metade inferior da tela o seu próprio progresso para o próximo nível, além do seu bônus atual de Prestígio.

CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL

O presente contrato de licença de usuário final ("Contrato") constitui um contrato legal e válido entre Você e a empresa licenciada da Warner Bros Home Entertainment Inc., qual seja, Sonopress Rimo Indústria e Comércio Fonográfica S/A ("Sonopress"), com sede na Rua Samaritã, no 1.117, 2o andar, conjuntos 21 e 22, Parte A, São Paulo/SP, inscrita no CNPJ/ME sob no 67.562.884/0001-49, relativa ao presente produto de diversão interativa, inclusive o software aqui incluído, a mídia a ele associada e quaisquer materiais impressos (coletivamente o "Produto").

Ao instalar, acessar, jogar ou utilizar de qualquer forma este Produto, Você estará automaticamente concordando e se obrigando aos termos deste Contrato. Se Você não concordar integralmente com os termos deste Contrato, não instale, acesse, jogue ou de qualquer forma utilize o Produto.

LICENÇA DO SOFTWARE

A Sonopress lhe outorga, em caráter não exclusivo, não transferível e revogável, o direito limitado e a licença de uso de uma cópia deste Produto, única e exclusivamente para seu uso pessoal. Todos e quaisquer direitos não outorgados especificamente por força deste Contrato continuarão a pertencer exclusivamente à Sonopress. Esse Produto é licenciado, e não vendido.

O seu licenciamento não confere a Você nenhum título ou propriedade sobre o Produto e não deve ser considerada como uma venda de quaisquer direitos relativos ao Produto. A propriedade e todos os direitos, títulos e benefícios sobre o Produto e todas e quaisquer de suas cópias (incluindo, exemplificativamente, os títulos, códigos de computador, tecnologia, assuntos, objetos, personagens, nomes de personagens, histórias, diálogos, bordões, locações, conceitos, trabalhos de arte, músicas etc.) pertencem à Sonopress e seus licenciadores. Este Produto está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos e do Brasil, por tratados e convenções internacionais de direitos autorais e por outras leis. Esse Produto contém alguns materiais licenciados e os licenciadores da Sonopress poderão proteger seus direitos no caso de qualquer violação a este Contrato.

Você não poderá: (1) copiar o Produto em sua totalidade ou em qualquer outro suporte de armazenamento, salvo na forma e condições permitidas na legislação aplicável, ficando vedada a cópia para distribuição, aluguel, empréstimo ou sublicenciamento do Produto; (2) distribuir, alugar, emprestar ou sublicenciar o Produto, no todo ou em parte; (3) modificar ou criar outros trabalhos derivados deste Produto; (4) transmitir o Produto em uma rede, por telefone ou eletronicamente usando qualquer meio, ou permitir o uso do Produto em uma Rede, através de acordos de múltiplos usuários ou por acesso remoto, exceto no caso de sua rede multiplayer executar o produto em redes autorizadas; (5) desenhar ou distribuir níveis não autorizados; (6) realizar a engenharia reversa do Produto, derivar códigos fonte, ou de qualquer forma tentar reconstruir ou descobrir quaisquer códigos fonte, idéias, algoritmos, formatos de arquivo, programações ou interfaces de interoperabilidade subjacentes do Produto por quaisquer meios, exceto na medida em que expressamente permitido por lei ainda que haja disposição contratual em contrário e, mesmo assim, apenas após Você ter notificado a Sonopress, por escrito, de sua intenção; (7) exportar ou reexportar o Produto ou qualquer de suas cópias ou adaptações em violação a qualquer lei ou regulamento aplicável sem obter previamente uma licença específica da Warner Bros Home Entertainment Inc. podendo a Warner Bros Home Entertainment Inc. cobrar taxas por quais quer dessas licenças específicas. Considerando-se que a Sonopress terá danos irreversíveis caso os termos deste Contrato não sejam especificamente respeitados, Você concorda com que a Sonopress tenha o direito de, sem ter que prestar fiança ou qualquer garantia ou fazer prova do dano, adotar todas as medidas que entender cabíveis, inclusive em caráter liminar, com relação a qualquer violação a este Contrato, além de quaisquer outros direitos que possua à luz da legislação aplicável. Caso qualquer ação venha a ser proposta por qualquer uma das partes em relação a este Contrato, a parte vencedora na demanda terá o direito de receber da outra parte todas as custas processuais, honorários advocatícios e outras despesas incorridas pela parte vencedora no processo.

SUPORTE TÉCNICO

Na remota possibilidade de haver um problema com seu produto, é possível que você precise apenas de simples instruções para corrigi-lo. Por favor, entre em contato com a Sonopress através do site: www.wbfun.com.br antes de devolver o produto à loja. Por favor, não envie nenhum produto à Sonopress sem antes entrar em contato conosco.

PARA RECEBER SERVIÇOS DENTRO DA GARANTIA

Notifique a Sonopress a respeito do problema que necessita serviços dentro da garantia entrando em contato conosco pelo site: www.wbfun.com.br. Após análise do problema, a Sonopress poderá autorizar que você devolva o produto, juntamente com a nota fiscal de compra ou prova de que a compra ocorreu dentro do período de 90 (noventa) dias.

A Sonopress não se responsabilizará pela devolução não autorizada de Produtos e se reserva o direito de retornar tais devoluções não autorizadas ao cliente. Essa garantia limitada não será aplicável e será nula caso: (a) o defeito no Produto tiver origem no abuso, uso irregular ou manuseio inadequado ou negligente do Produto; (b) o Produto for utilizado com produtos que não são vendidos ou licenciados pela Sonopress ou pelo fabricante da plataforma indicada (incluindo, mas não limitando, por exemplo, a aceleradores de jogo não licenciados, dispositivos para cópias, adaptadores e tomadas elétricas); (c) o Produto for usado para fins comerciais (inclusive locação); (d) o Produto for modificado ou adulterado; ou (e) o número de série do Produto tiver sido alterado, apagado ou removido.

LIMITAÇÕES DE GARANTIA/EXCLUSÕES

A GARANTIA FORNECIDA PELA SONOPRESS COBRE ÚNICA E EXCLUSIVAMENTE DEFEITOS DE MATERIAL E DE FABRICAÇÃO DO PRODUTO PELO PRAZO DE 90 DIAS CONTADOS DE SUA AQUISIÇÃO.

LIMITAÇÕES DE RESPONSABILIDADE

NA MEDIDA PERMITIDA POR LEI, A SONOPRESS E SEUS LICENCIANTES NÃO SERÃO, EM NENHUMA HIPÓTESE, RESPONSÁVEIS POR QUALQUER DOS DANOS A SEGUIR: (1) DIRETOS; (2) MORAIS; (3) INDIRETOS; (4) PUNITIVOS; (5) INCIDENTAIS; (6) DANOS A BENS; (7) LUCROS CESSANTES; (8) FALHAS OU MAU FUNCIONAMENTO DE COMPUTADORES; E (9) DANOS POR FERIMENTOS PESSOAIS (EXCETO SE TAIS DANOS TENHAM SIDO CAUSADOS PELA NEGLIGÊNCIA DA SONOPRESS OU DE SEUS LICENCIANTES), RESULTANTES DO MANUSEIO INAPROPRIADO E/OU INADEQUADO OU MAU USO DESTES PRODUTOS, AINDA QUE A SONOPRESS OU SEUS LICENCIANTES TENHAM SIDO AVISADOS DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. A RESPONSABILIDADE DA SONOPRESS E DE SEUS LICENCIANTES NÃO EXCEDERÁ O VALOR EFETIVAMENTE PAGO PELA LICENÇA DE USO DESTES PRODUTOS. É POSSÍVEL QUE ESSA LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE NÃO LHE SEJA APLICÁVEL. EM TODO CASO, A RESPONSABILIDADE DA SONOPRESS E DE SEUS LICENCIANTES SERÁ LIMITADA À MENOR POSSÍVEL DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO APLICÁVEL.

GERAL

Os termos estabelecidos neste Contrato, incluindo as Limitações de Garantia/ Exclusões e as Limitações de Responsabilidade são elementos fundamentais das bases do acordo entre Você e a Sonopress. Por razões econômicas, a Sonopress não poderia oferecer o Produto sem a existência de tais limitações. Tais Limitações de Garantia/Exclusões e Limitações de Responsabilidade são realizadas em benefício dos licenciados da Sonopress, bem como seus sucessores ecessionários. O presente Contrato representa a totalidade do acordo entre as partes e substitui quaisquer acordos e declarações anteriores com relação ao assunto aqui tratado. O presente Contrato só poderá ser modificado por termo aditivo celebrado por escrito e assinado por ambas as partes. Caso qualquer estipulação deste Contrato não seja válida ou eficaz por qualquer razão, tal estipulação deverá ser modificada somente na medida necessária para torná-la válida e eficaz e as demais estipulações deste Contrato não serão afetadas. O presente Contrato será regido de acordo com as leis do Brasil, elegendo as partes o Foro da cidade de São Paulo, Estado de São Paulo, com preferência a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

Aviso

A Electronic Arts reserva-se o direito de fazer melhorias no produto descrito neste panfleto a qualquer momento e sem aviso prévio.

Jogo em Inglês com Legendas em Português.

Observação: Toda e qualquer oferta no site www.ea.com ou em qualquer outro site da EA é uma oferta da EA. A Sonopress, Sony DADC e seus prestadores de serviço (i) não têm qualquer obrigação para com tais ofertas nem (ii) qualquer responsabilidade em relação a elas. Essas ofertas da EA encontram-se em inglês apenas.

Distribuído por Sonopress-Rimo sob licença de Warner Bros. Home Entertainment Inc.

PRECISA DE AJUDA?

A equipe de Experiência Mundial EA está à disposição para garantir que você aproveite seu jogo ao máximo, a qualquer momento e em qualquer lugar.

- **Informações Sobre o Contato e Suporte Online**

Para perguntas frequentes, artigos de ajuda e contato, acesse help.ea.com/br.

- **Suporte via Twitter e Facebook**

Precisa de uma dica rápida? Entre em contato com [@askeasupport](https://twitter.com/askeasupport) pelo Twitter ou deixe uma postagem em facebook.com/askeasupport.