

SWAT4

TÁTICAS E ARMAS ESPECIAIS

Requisitos do sistema	2	O jogo	20
Especificações mínimas	2	Comando do grupo	20
Especificações recomendadas	2	Janelas das câmeras da equipe	20
Requisitos para jogos na		Controle dos membros da equipe	
Internet/Multijogador	2	pela janela da câmera	20
Instalação	2	Comando rápido	21
Menus e opções	3	Respostas de colaboração	22
Jogos individuais	3	Outras ações dependentes de	
Carreira	3	contexto	22
Instruções	4	Menu de pausa	22
Equipamento	4	Jogar o SWAT4	23
Armas	5	Comando do grupo	23
Treinamento	11	Apreensão de evidências	24
Instant Action (Ação imediata)	11	Uso de equipamento tático	24
Crie e jogue suas próprias		Danos sofridos	24
missões	11	Reportar-se ao Comandante de	
Jogo multijogador	14	Operações Táticas	24
Hospedar um jogo	14	Atiradores de elite e janela da	
Entrar em um jogo	16	câmera	24
Configurações	17	Tela de pausa e de objetivos	25
Configurações de áudio	17	Conclusão e fracasso de uma	
Configurações de vídeo	17	missão	25
Controles do jogo	19	Pontuação	25
Interface de comando clássica	19	Dicas e truques	25
Interface de comando gráfica	19	Créditos	27

REQUISITOS DE SISTEMA

ESPECIFICAÇÕES MÍNIMAS

- Intel Pentium III 1,0 GHz / Intel Celeron 1,2 GHz / AMD Athlon 1,2 GHz.
- 256 MB de RAM
- 2 GB de espaço livre no disco rígido
- Suporte de áudio compatível com DirectX® 8.1
- Mínimo: NVIDIA GeForce2 (MX 200/400 não aceito) com 32 MB ou ATI® Radeon™ 8500 com 64 MB com os drivers do Microsoft DirectX 9 instalados.
- Para executar o SWAT 4, é necessário ter um destes sistemas operacionais instalado: Windows 98SE, Windows 2000 com Service Pack 3 instalado ou Windows XP com Service Pack 1 instalado.

ESPECIFICAÇÕES RECOMENDADAS

As especificações recomendadas são exatamente iguais às especificações mínimas, com exceção das seguintes alterações:

- Pentium 4 de 2,4 GHz, Athlon XP 2500+ ou equivalente.
- GeForce 4 Ti (não MX) com 128 MB, ATI Radeon 9500 com 128 MB com os drivers do Microsoft DirectX 9 instalados.
- Windows XP com Service Pack 2 instalado.

REQUISITOS PARA JOGOS NA INTERNET/MULTIJOGADOR

Provedor de serviços da Internet de 32 bits com modem de 56k ou conexão a rede local.

INSTALAÇÃO

Insira o CD do jogo na unidade de CD-ROM. Se a unidade de CD-ROM estiver com a reprodução automática ativada, clique na guia Install (Instalar) e siga as instruções mostradas na tela. Se a reprodução automática não estiver ativada, clique no ícone Meu Computador localizado na área de trabalho. Dê um duplo-clique no ícone da unidade de CD-ROM e siga as instruções mostradas na tela.

Se você ainda não tiver instalado o DirectX, será solicitado que o faça durante a instalação do jogo. Esse software é necessário para executar o SWAT 4. Leia com atenção e siga as instruções mostradas na tela durante o processo de instalação. Quando a instalação for concluída, será solicitado que você registre o produto junto à Sierra Entertainment.

MENUS E OPÇÕES

No menu principal você pode iniciar uma nova carreira, entrar diretamente na ação, jogar jogos multijogador ou até criar suas próprias missões. Você pode voltar ao menu principal clicando no botão Main Menu (Menu principal), quando disponível.



JOGOS INDIVIDUAIS

CARREIRA

Para começar a jogar o SWAT 4, clique em Play Career (Jogar carreira). No menu Career (Carreira) exibido é solicitado que você dê um nome ao seu agente da SWAT.

Depois de inserir o nome, clique no botão Create Career (Criar carreira) para iniciar sua carreira como agente da lei. Se já tiver criado uma carreira, prossiga selecionando o nome do seu agente na caixa suspensa e clicando em Play Career. A tela Mission (Missão) aparece, quer você esteja iniciando uma nova carreira ou retomando uma carreira gravada.



SELEÇÃO DE UMA MISSÃO

Na tela Mission, selecione a missão que deseja jogar. Uma lista com todas as missões disponíveis aparece na coluna à esquerda. A missão mais recente aparece no fim da lista. Realce a missão que você quer jogar.

Difficulty (Nível de dificuldade): Nessa tela você pode selecionar o nível de dificuldade da missão. É importante ter cuidado aqui. Aumentar o nível de dificuldade torna mais difícil capturar os suspeitos e mais pontos são necessários para completar as missões:

- | | |
|----------------|--|
| Easy (Fácil) | Você passa para o nível seguinte, seja qual for a sua pontuação. |
| Normal | Você precisa ter 50 pontos para poder avançar. |
| Hard (Difícil) | Você precisa ter 75 pontos para poder avançar. |
| Elite | Você precisa ter 95 pontos para poder avançar. |

Mission Results (Resultado da missão): O melhor resultado atingido em cada nível de dificuldade aparece em Mission Results.

Você pode iniciar a missão imediatamente se quiser. Mas é aconselhável ouvir primeiro as instruções dos Comandantes, as quais podem conter informações críticas sobre a missão que podem afetar os objetivos, o deslocamento e o equipamento da sua equipe.

BRIEFING (PRELEÇÃO)

Na preleção são fornecidas informações mais recentes sobre a crise do momento. Você precisará dessas informações para determinar o melhor ponto de entrada e o equipamento que deverá levar.

Objectives (Objetivos): Aqui você vê as instruções e os objetivos da missão. Você pode ouvir as instruções e as chamadas de emergência associadas. Como oficial da SWAT, seu principal objetivo sempre é impor a ordem às situações de caos. Se qualquer um dos objetivos da missão deixar de ser cumprido, sua missão fracassará.

Entry (Entrada) Exibe um mapa do local, se disponível. Você pode escolher um ponto de entrada, caso haja mais de um.

Suspects (Suspeitos) Todas as informações disponíveis sobre os suspeitos são exibidas aqui.

Civilians (Civis) Aqui são mostrados os civis conhecidos que podem estar em risco.

Timeline (Linha de tempo) Essa tela mostra a ordem cronológica dos eventos que levaram à missão.

EQUIPAMENTO

No SWAT 4, você pode equipar o seu grupo inteiro de acordo com a situação que será enfrentada. Ao escolher as armas, considere a situação em que estará envolvido.

Cada membro do grupo pode ter sua própria configuração de armas. Para fazer isso, clique no retrato de um membro do grupo. Quando um membro é selecionado, a tela é atualizada para mostrar o que ele tem no momento. Se você não alterar o que seus agentes têm, o grupo usará as armas padrão predefinidas. As armas padrão convêm para a maioria das situações, mas nem sempre constituem a melhor opção.



Você pode alterar as armas principais e alternativas, e também o equipamento tático e de arrombamento que cada agente leva. Para fazer isso, clique nas setas abaixo de cada item e veja a lista de itens disponíveis.

ESCOLHA DO EQUIPAMENTO MAIS ADEQUADO PARA A TAREFA

A escolha do equipamento adequado que dê vantagem tática ao grupo é responsabilidade sua. Considere o ambiente que enfrentará na missão, o número de refêns e se os suspeitos estarão usando coletes de proteção.

Quando você acredita que ocorrerão combates de curta distância na presença de muitos refêns, é interessante levar algumas armas menos letais. Com elas você ainda pode abater os suspeitos sem expor os refêns ao risco que correm nos combates mais violentos.

Pense também no tipo de munição que deverá levar. Os cartuchos de ponta oca são eficientes contra oponentes sem coletes e com pouca cobertura. Para enfrentar suspeitos protegidos por barricadas e com coletes à prova de bala, você precisa de projéteis totalmente metálicos, os quais podem perfurar coletes ou mesmo portas.

ARMAS

ARMAS PRINCIPAIS



Carabina Colt M4A1

A carabina Colt M4A1 baseia-se no projeto comprovado e confiável do fuzil de assalto M16 usado pelo exército dos Estados Unidos. O design mais curto da carabina a torna uma arma mais viável do que o M16 em confrontos de curta distância. Usando munição de fuzil calibre 223 nas duas configurações, totalmente metálica ou de ponta oca, a carabina Colt é a mais poderosa arma disponível para os agentes da SWAT. Essa arma vem equipada com um seletor de modo de fogo que permite atirar nos modos semi-automático e automático.



Submetralhadora 45

A submetralhadora calibre 45 é comparável à de 9mm em praticamente todos os aspectos. Fabricada em sua maior parte com polímeros reforçados de fibra de vidro, essa submetralhadora é leve e tão confiável quanto o modelo 9mm, além de contar com o poder de perfuração maior dos projéteis calibre 45. A munição mais pesada proporciona maior penetração dos tiros de projéteis metálicos em alvos protegidos com coletes do que a obtida com as balas 9mm, apesar da menor velocidade de saída da boca de fogo e da cadência de tiro mais lenta. Esse modelo vem equipado com um seletor de modo de fogo que permite atirar nos modos semi-automático e automático.



Submetralhadora 9mm com silenciador

O projeto dessa submetralhadora 9mm é de um fabricante alemão mundialmente reconhecido. É a arma preferida de grupos paramilitares do mundo todo para confrontos táticos urbanos. Essa versátil submetralhadora pode usar balas metálicas ou cartuchos de ponta oca de 9mm próprios para pistolas, mas não tem o poder de obstrução da carabina Colt. Sua principal vantagem é o design compacto, que proporciona maior facilidade de manipulação em ambientes fechados. Esse modelo vem equipado com um seletor de modo de fogo que permite atirar nos modos semi-automático e de rajada de três tiros. Também possibilita a utilização de silenciador e supressor de fâsca para situações em que a dissimulação é crucial.



Submetralhadora 9mm

Idêntica à submetralhadora 9mm acima, mas sem o silenciador e o supressor de fâsca. Embora seja mais barulhenta, a velocidade de saída da boca é um pouco maior, o que lhe confere maior poder de obstrução.



Pistola de pimenta

A pistola de pimenta é baseada em uma tecnologia originariamente desenvolvida para a prática de paintball recreativo. O dióxido de carbono comprimido ejeta a munição em velocidades relativamente altas. A pistola de pimenta permite que os agentes tenham maior controle sobre o OC que lançam contra alvos específicos, e atingem distâncias significativamente maiores do que as das granadas ou do spray de pimenta padrão. Com um grande recipiente de alimentação de munição, essa arma nunca precisa ser recarregada em condições normais de operação.



Espingarda letal

A Benelli Nova é uma espingarda menos letal de tipo pump action sempre carregada com cartuchos menos letais. Quase sempre é usada contra suspeitos ou civis pouco cooperativos. Dotada de um design especial, evita os erros que podem ocorrer ao carregar individualmente munição letal ou menos letal na mesma arma. Para lembrar o operador de que essa arma só deve ser carregada com munição menos letal, ela foi pintada de verde. A munição de projéteis com esferas causa um potente impacto no alvo. Isso provoca muita dor e desorientação.



Nova Pump

Um design relativamente novo da Benelli, a Nova Pump é a “top de linha” das espingardas do tipo pump action. Embora seja um pouco mais lenta do que a M4 Super 90 semi-automática, ela pode conter até 8 cartuchos ao mesmo tempo com o extensor de pente acoplado.



M4 Super 90

A espingarda tática Benelli M4 Super 90 é uma espingarda calibre 12 altamente confiável com extensa tradição de eficiência em campo. Esse modelo tem um carregador automático que permite descarregar seu pente de 5 balas em modo semi-automático. Essa arma potente pode causar grandes danos rapidamente e com grande precisão. Ela tem duas desvantagens: seu tamanho pode dificultar o manuseio em combates de curta distância e seu pente é relativamente pequeno.



Fuzil de assalto GB36s

O fuzil de assalto GB36s é uma arma leve de tamanho normal desenvolvida originariamente na década de 1990 para a Bundeswehr alemã. Hoje é reconhecida no mundo inteiro como um fuzil de assalto altamente confiável sob todos os aspectos. Disparando munição de fuzil de tamanho médio de 5.56mm, essa arma vem equipada com um seletor de modo de fogo que permite atirar no modo de rajada de dois tiros e no modo automático.



AK-47

O AK-47 foi desenvolvido na União Soviética em 1947, tendo sido adotado como padrão pelo exército soviético em 1951. Continua sendo usado por exércitos de vários países do terceiro mundo, e também por organizações terroristas no mundo inteiro, por ser uma arma confiável e de fácil manutenção. Apesar da cadência de tiro mais baixa e da velocidade de saída da boca mais lenta do que as do Colt M4A1, o AK-47 usa balas de calibre maior que o tornam comparável ao seu equivalente americano em distâncias curtas. Como essa arma normalmente não é usada pela SWAT, ela não vem equipada com lanterna tática.



Submetralhadora Gal

A Gal é uma submetralhadora compacta e confiável desenvolvida no início da década de 1950, em Israel. Tem uma cadência de tiro muito alta e pode ser difícil de controlar quanto atira em modo automático. Esse modelo é equipado com um silenciador, o que o torna uma boa opção quando a discrição é necessária. Como essa arma normalmente não é

usada pela SWAT, ela não vem equipada com lanterna tática.



ARMAS ALTERNATIVAS

Revólver M1911

O Colt M1911 tem sido uma peça-chave na manutenção da ordem há décadas. Com calibre 45 e alto impacto, é a arma alternativa mais comum entre os agentes da SWAT. É semi-automática, seu pente leva 8 balas e pode disparar munição metálica e de ponta oca.



Revólver Colt Python

O Colt Python é um dos revólveres mais famosos e existe desde 1955. Usando a poderosa munição Magnum 357, é uma das armas de fogo portáteis mais potentes do mercado. Por outro lado, sua cadência de tiro é baixa e é uma arma difícil de recarregar. Além disso, não vem equipado com lanterna tática.



Aparelho de choque elétrico Taser

O aparelho de choque Taser funciona pelo princípio IEM (interrupção eletromuscular). Ele dispara pequenos eletrodos contra o alvo e em seguida envia uma potente carga elétrica por fios finos, provocando contração involuntária do tecido muscular do alvo, seja qual for o grau de tolerância a dor ou de controle mental do indivíduo. O efeito é doloroso e desmoralizante mesmo nos suspeitos mais agressivos. O Taser tem duas desvantagens fundamentais: seu alcance é relativamente curto e é necessário carregar novos eletrodos após cada disparo.



Revólver 9mm

Esse revólver de origem austríaca é feito, em grande parte, de plástico polimérico de alta tecnologia. Isso faz dele uma arma incrivelmente fácil de segurar e manipular. Embora menos potente do que o Colt M1911, seu pente comporta 17 balas. Precisão, facilidade de uso e o gatilho de ação segura fizeram dessa arma uma opção popular entre os agentes da lei.



Spray de pimenta

Embora geralmente usado para controle de tumulto, o spray de pimenta pode ser um instrumento eficiente para dominar alvos não cooperativos. O ingrediente ativo dessa arma é o Oleoresin Capsicum ou OC. O OC é um agente inflamatório que irrita os olhos e faz com que se fechem. Ele também provoca uma sensação de ardor em toda a pele exposta. Como tem alcance limitado e área de efeito restrita, seu melhor uso é em conjunto com outros dispositivos menos letais para convencer um suspeito ou refém a colaborar.



Granada Sting

A granada Sting ou Stinger contém várias pequenas esferas de borracha. Quando é detonada, essas esferas são ejetadas da granada, bombardeando o alvo com projéteis não perfurantes. As esferas de borracha não penetram na pele, mas podem provocar tonturas, desorientação e dor intensa devido ao impacto. Embora considerada menos letal, essa granada pode provocar lesões graves se for detonada muito perto de alguém.



Flashbang

O flashbang é um dispositivo de distração que atordoa e desorienta as pessoas com um estrondo e um brilho intenso. As pessoas afetadas podem ficar temporariamente cegas e surdas, o que inclui os homens da sua equipe. Porém, os alvos que usam óculos antibrilho não são afetados. Durante o período do efeito, a SWAT tem uma vantagem tática significativa sobre as pessoas afetadas. Os flashbangs são projetados para não se partirem ao ser detonados. Porém, podem provocar ferimentos graves se detonados perto de uma pessoa. Recomenda-se cautela.



Gás CS

Essa granada emite clorobenzilideno-malonitrila ou CS, que é um agente químico capaz de provocar lacrimejamento e irritação das mucosas. Mais conhecido como gás lacrimogêneo, esse agente faz com que as pessoas percam a acuidade visual e sintam dificuldade em respirar. Sob o efeito do gás, os suspeitos ficam em posição desvantajosa nos confrontos com os agentes da lei.



Calço de porta

Esse calço especialmente projetado para fins táticos é deslizado sob a porta e e em seguida ativado. A ação por mola dispara cunhas que impedem a abertura da porta em qualquer direção. O revestimento de borracha na base do calço aumenta a fricção, tornando extremamente difícil abrir a porta por meio de força bruta. Ele só pode ser removido com um kit de ferramentas especial da SWAT, o que reduz o risco de o suspeito desarmar o dispositivo.



Grande angular

A grande angular é um sofisticado dispositivo de observação que permite examinar o que está ocorrendo atrás de cantos ou esquinas e sob portas fechadas, sem expor o observador a linhas de fogo. Sobre o dispositivo há uma pequena tela de cristal líquido que mostra as imagens capturadas pela câmera localizada na extremidade da haste extensível. É um instrumento de grande valor para coleta de informações sobre a localização de suspeitos ou civis antes da execução de rotinas de limpeza de alto risco e da exposição dos seus homens ao fogo.

EQUIPAMENTO DE ARROMBAMENTO



Carabina

A carabina de arrombamento é uma carabina modificada, tipo pump action, desenvolvida especialmente para arrombar portas trancadas. A arma dispara munição de arrombamento concebida para no impacto dividir-se em fragmentos pequenos. Esse comportamento reduz a penetração e aumenta os danos provocados no impacto em superfícies duras. Esses fatores fazem dela a arma ideal para quebrar fechaduras de portas, sem penetrar na própria porta e ferir quem está do outro lado. O extensor denteado no cano permite que o agente encoste a arma na porta e assegure a distância ideal da fechadura para garantir a eficiência máxima. O design compacto das carabinas de arrombamento permite que sejam levadas nas costas, o que possibilita levá-las adicionalmente à arma principal.



Explosivos C2

A carga de arrombamento C2 constitui um método potente e devastador de arrombar portas. A carga compacta e de projeto especial destrói o mecanismo da tranca ao mesmo tempo em que força a abertura da porta. O ruído e o choque da detonação provocam nas pessoas que estão do outro lado a mesma reação provocada pela detonação dos flashbangs, o que pode proporcionar uma vantagem tática quando se usa o C2 em lugar da espingarda de arrombamento. A carga de arrombamento C2 é explosiva e pode ferir ou matar quem tiver a má sorte de estar imediatamente atrás da porta quando for detonada.

TREINAMENTO

Jogue a missão de treinamento e aprenda todas as habilidades básicas necessárias para jogar. É altamente recomendável que todos os oficiais façam o curso de treinamento, no qual são ensinados os fundamentos do comando de indivíduos ou grupos.

INSTANT ACTION (AÇÃO IMEDIATA)

Jogue a missão mais recente com as opções padrão.

Clique nessa opção para ir diretamente para a última missão concluída, com as opções padrão configuradas. Com isso, você vai diretamente para o jogo. Se ainda não tiver completado nenhuma missão, a opção abrirá o tutorial.

CRIE E JOGUE SUAS PRÓPRIAS MISSÕES

Com o SWAT 4, você pode criar suas próprias missões usando as várias opções oferecidas pelo Quick Mission Maker (Criador de Missão Rápida). Você pode definir algumas opções e usar o mapa da missão para criar seu próprio cenário. Essas missões podem ser gravadas e compartilhadas com seus amigos.

PLAY QUICK MISSION (JOGAR MISSÃO RÁPIDA)

Jogue as missões que você criou com o Quick Mission Maker.

QUICK MISSION MAKER (CRIADOR DE MISSÃO RÁPIDA)

Você pode criar os seus próprios cenários a partir das missões individuais do jogo.

EDIT (EDITAR)

Scenario (Cenário)	Selecione na lista um cenário existente. Clique nesse texto para organizar os cenários em ordem alfabética, por nome.
Pack (Pacote)	Clique nesse texto para organizar os cenários em ordem alfabética, por nome do pacote.
Play (Jogar)	Jogar o cenário selecionado.
New (Novo)	Criar um novo cenário.
Edit (Editar)	Editar o cenário selecionado.
Delete (Excluir)	Excluir o cenário selecionado.

MISSION (MISSÃO)

Mission	Selecione o mapa que deve ser usado para o cenário.
Use Campaign Objectives (Usar objetivos da campanha)	Marque essa caixa se quiser usar os objetivos da campanha da missão individual.
Difficulty (Nível de dificuldade)	Selecione o nível de dificuldade do cenário.
Available Objectives (Objetivos disponíveis)	Selecione um objetivo de missão e use o botão com a seta voltada para a direita para movê-lo para os objetivos da missão selecionada, à direita.
Selected Objectives (Objetivos selecionados)	Os objetivos da missão do cenário. Selecione um objetivo e use o botão com a seta voltada para a esquerda para removê-lo da lista.
Entry Point (Ponto de entrada)	Forçar Primário, Secundário (se disponível) ou deixar o jogador escolher.
Time Limit (Limite de tempo)	Definir o limite de tempo da missão. Marque a caixa se não quiser aplicar restrições de tempo.

SQUAD (EQUIPE)

Lone Wolf (Lobo solitário)	Marque essa caixa para remover todos os agentes da equipe e agir sozinho.
Officers (Agentes)	Clique em um agente para adicioná-lo à equipe ou removê-lo dela.
Loadout (Equipar)	Selecione um conjunto predefinido de equipamentos para cada agente.

CIVILIANS (CIVIS)

Use Campaign Settings (Usar configurações da campanha)	Marque essa caixa para usar os civis especificados na missão original.
Available Archetypes (Arquétipos disponíveis)	Todos os modelos do jogo podem ser selecionados como civis. Realce o tipo do modelo e clique na seta voltada para a direita para adicioná-lo à lista de selecionados.
Selected Archetypes (Arquétipos selecionados)	Os tipos de civis do cenário. Realce um tipo de civil e clique na seta voltada para a esquerda para removê-lo da lista.
Number of Hostages (Número de reféns)	Ajuste os números mínimo e máximo de civis que aparecem no nível.
Morale (Moral)	Defina a resistência mínima e máxima aos gritos de persuasão. Um moral de 1 significa que não desistirão, a menos que seu moral seja modificado por armas menos que letais. Um nível de moral mais alto significa que quase nunca eles desistirão.

SUSPECTS (SUSPEITOS)

Use Campaign Settings (Usar configurações da campanha)	Marque essa caixa para usar os suspeitos especificados na missão original.
Available Archetypes (Arquétipos disponíveis)	Todos os modelos do jogo podem ser selecionados como suspeitos. Realce o tipo do modelo e clique na seta voltada para a direita para adicioná-lo à lista de selecionados.
Selected Archetypes (Arquétipos selecionados)	Os tipos de suspeitos do cenário. Realce um tipo de suspeito e clique na seta voltada para a esquerda para removê-lo da lista.
Number of Suspects (Número de suspeitos)	Ajuste os números mínimo e máximo de suspeitos que aparecem no nível.
Skill (Habilidade)	Defina o nível de habilidade dos suspeitos no cenário.
Morale (Moral)	Defina a resistência mínima e máxima aos gritos de persuasão.
Primary Weapon / Backup Weapon (Arma principal / Arma reserva)	Selecione os tipos de armas que os suspeitos (Arma podem usar.

SAVE (GRAVAR)

Scenario name (Nome do cenário)	Digite um nome para o cenário que você acabou de criar.
Pack Name (Nome do pacote)	Selecione um pacote existente ou crie um novo. Pacotes são conjuntos de missões personalizadas que você ou outros membros da comunidade SWAT 4 criam com o Quick Mission Maker.

As missões são gravadas com a extensão .pak na pasta SWAT4\content\scenarios. Compartilhe essas missões com os amigos ou faça o download de novas missões criadas por outras pessoas. Para aparecer no menu Edit e poder ser usados nas missões rápidas, os cenários devem ser armazenados na pasta scenarios.

Notes (Observações)	Digite uma observação sobre a missão personalizada. Essa mensagem aparece na tela Mission quando a missão é jogada. Essa área é útil para você inserir informações sobre a missão para as pessoas que fizerem o download da sua missão personalizada.
------------------------	---

JOGO MULTIJOGADOR

HOSPEDAR UM JOGO

Server Name (Nome do servidor)	Digite um nome para o servidor. O nome de servidor padrão é SWAT 4 Server.
Player Name (Nome do jogador)	Digite o nome que você quer usar para se identificar em jogos multijogador e cooperativos.
Password (Senha)	Você pode proteger o servidor com uma senha, para que somente aqueles que a conhecem possam entrar.
Available Map List (Lista de mapas disponíveis)	Use essa opção para determinar os níveis que você quer usar e a ordem em que deverão ser jogados. Os mapas disponíveis ficam à esquerda. Clique em um mapa para realçá-lo. Uma imagem e uma descrição sucinta do nível aparecem no lado direito da tela. Clique no botão com a seta voltada para a direita para adicionar o mapa à lista Map Rotation (Rodízio de mapas), à direita.
Map Rotation (Rodízio de mapas)	Os mapas selecionados são mostrados aqui. Para remover um mapa da lista, clique no nome do mapa para realçá-lo e, em seguida, clique no botão com a seta voltada para a esquerda. O nome do mapa exibido em verde será o primeiro a ser carregado. Dê um duplo-clique em qualquer nome de mapa para especificá-lo como o primeiro mapa a ser carregado no rodízio.

Round Time (Duração do turno)	Determina o limite de tempo máximo do turno.
Time Between Rounds (Intervalo entre turnos)	O tempo necessário para o servidor carregar o próximo mapa após o término do turno atual. Isso pode ser ignorado quando todos os jogadores selecionam Ready (Pronto).
Mission Ready Time (Tempo para o início da missão)	É o período que antecede o início do turno. Esse tempo pode ser usado para selecionar o equipamento do jogador e aguardar a entrada de outros jogadores. Isso pode ser ignorado quando todos os jogadores selecionam Ready (Pronto).
Number of Rounds (Número de turnos)	Define o número de turnos jogados em cada mapa.
Game Type (Tipo de jogo)	Todos os tipos de jogos são em equipe, SWAT x Suspeitos.
Barricaded Suspects (Suspeitos à espreita)	Agentes da SWAT e Suspeitos ganham pontos quando neutralizam ou prendem integrantes da equipe rival. Vence a equipe que atingir primeiro o limite de pontos ou que tiver mais pontos quando a duração do turno terminar.
VIP Escort (Escolta de celebridade)	Um integrante da SWAT é selecionado aleatoriamente para ser a celebridade. Os Suspeitos devem capturá-la e mantê-la prisioneira durante 2 minutos antes de poderem assassiná-la. A SWAT deve escoltá-la até o ponto de extração da área da missão e evitar que Suspeitos o capturem. A SWAT conseguir chegar ao ponto de extração ou Suspeitos a matarem sem prisioneira por dois minutos. Os assassinares a celebridade depois de mantê-la prisioneira por dois celebridade for morta por um
os vence se a celebridade se os capturá-la e mantê-la Suspeitos vencem se capturá-la e minutos ou se a agente da SWAT.	
Rapid Deployment na área da (Deslocamento rápido)	De três a cinco bombas são plantadas aleatoriamente missão. Para vencer o turno, a SWAT deve localizar e desarmar todas as bombas dentro do limite de tempo especificado. Se não conseguir fazer isso, as bombas serão detonadas e os Suspeitos vencerão o turno.
CO-OP (Cooperativo)	Nesse modo Cooperativo, você pode jogar as missões individuais com até mais quatro pessoas.
Score Limit (Limite de pontos)	Vence o turno a equipe que atingir essa pontuação antes antes que se esgote o limite.

Max Players (Número máximo de jogadores)	O número total de jogadores que podem participar do jogo. O máximo é 16.
Quick Round Reset (Reiniciar turno rápido)	Se o número de turnos for definido em mais de um, essa configuração iniciará o novo turno no mesmo mapa, sem recarregar. Isso economiza o tempo de recarregamento, mas todos os elementos interativos do nível, como portas abertas e janelas quebradas, manterão o mesmo estado em que estavam no turno anterior.
LAN/Internet	Define se o jogo multijogador ou cooperativo será jogado via Internet ou rede local.
Friendly Fire (Fogo amigo)	Modifica os danos provocados pelas armas disparadas contra companheiros de equipe.
Disable Respawn (Desativar ressuscitamento)	Disponível apenas no modo de jogo Barricaded.
Suspects (Suspeitos à espreita)	Os jogadores mortos ou aprisionados só poderão voltar no turno seguinte.
Show Enemy Names (Mostrar nome de inimigos)	Os nomes dos inimigos aparecem na tela quando o retículo de mira está sobre eles.
Show Teammate Names (Mostrar nome de companheiros)	Os nomes dos companheiros de equipe aparecem na tela quando o retículo de mira está sobre eles.
Arrests Only (Disable Damage) (Captura somente/ Desativar danos)	As armas letais não provocam danos. O único meio de eliminar o oponente é prendê-lo. Essa opção não está disponível no modo de jogo multijogador VIP Escort (Escolta de celebridade).
Use Primary Entry Point (Usar ponto de entrada primário)	Usar o ponto de entrada primário para todos os mapas que tiverem duas entradas na lista Map Rotation.

ENTRAR EM UM JOGO

Password Protected (Protegido por senha)	Um ícone de cadeado à esquerda do nome do servidor indica que é necessário digitar uma senha para entrar.
Server Name (Nome do servidor)	Apresenta em uma coluna a lista de nomes de servidores. Selecione esse texto para organizar a lista em ordem alfabética, por nome de servidor.
Players (Jogadores)	Apresenta em uma coluna o número de jogadores/máximo de jogadores de cada servidor. Selecione esse texto para organizar a lista em ordem crescente ou decrescente, considerando o número.

Ping	Apresenta em uma coluna o ping de cada servidor. Selecione esse texto para organizar a lista em ordem crescente ou decrescente, por taxa de ping.
Game Type (Tipo de jogo)	Apresenta em uma coluna o tipo de modo de jogo. Selecione esse texto para organizar a lista em ordem alfabética, por nome de servidor.
Map Name (Nome do mapa)	Apresenta em uma coluna o mapa atual de cada servidor. Selecione esse texto para organizar a lista em ordem alfabética, por nome de mapa.
IP address (Endereço IP)	Apresenta o endereço IP de cada servidor. Selecione esse texto para organizar por endereço IP.
Player Name (Nome do jogador)	Digite o nome que deve ser exibido nos jogos multijogador e cooperativos.
Update (Atualizar)	Atualiza a lista de servidores.
Refresh (Renovar)	Atualiza rapidamente todos os dados da lista atual de servidores, inclusive o ping, o número de jogadores e os mapas atuais.
Direct IP (IP direto)	Entra em um endereço IP específico.
Filters (Filtros)	Entre os filtros abaixo, selecione os que quiser para a lista de servidores: Max. Ping (Ping máximo), Hide Password Protected (Ocultar protegidos por senha), Game Type (Tipo de jogo) e Full (Total). Marque Check to confirm or X to cancel (Marcar para confirmar ou X para cancelar). Clique em Update (Atualizar) para o filtro agir.
Internet/LAN:	Selecione para exibir jogos da Internet ou da LAN (rede local).
Join (Entrar)	Entra no servidor selecionado.

CONFIGURAÇÕES

CONFIGURAÇÕES DE ÁUDIO

Music Volume (Volume da música)	Aumenta ou diminui o volume da música do jogo.
Sound Volume (Volume do som)	Aumenta ou diminui o volume dos efeitos sonoros do jogo.
Voice Volume (Volume da voz)	Aumenta ou diminui o volume das vozes do jogo.

CONFIGURAÇÕES DE VÍDEO

Quando você inicia o SWAT 4 pela primeira vez, as configurações são automaticamente definidas para oferecer o melhor equilíbrio entre desempenho e qualidade das imagens. Alterar essas configurações pode afetar o desempenho.

RENDER DETAIL (DETALHE DA IMAGEM FINAL)

Escolher Very High (Muito alto), High (Alto), Medium (Médio) ou Low (Baixo) para a opção de vídeo Render Detail configura automaticamente as opções de individuais de processamento da imagem final (renderização) para o melhor desempenho em vários tipos de sistemas (por exemplo, escolher o valor "Very High" selecionará as configurações adequadas para computadores e placas de vídeo de última geração). Quando Render Detail é definido como "Custom" (Personalizar), o jogo desbloqueia as opções individuais de processamento da imagem – por exemplo, Glow Detail (Detalhe de brilho), Texture Detail (Detalhe de textura), etc. – para que o usuário possa personalizar cada opção individualmente de acordo com suas preferências. Selecione entre as quatro configurações predefinidas.

Screen Resolution (Resolução da tela)	Escolha uma das 4 resoluções de tela oferecidas (800x600, 1024x768, 1280x1024, 1600x1200).
Brightness (Brilho)	Ajuste o brilho.
Contrast (Contraste)	Ajuste o contraste.
Gamma (Gama)	Ajuste o gama.

CONFIGURAÇÕES PERSONALIZADAS DE DETALHE DA IMAGEM PROCESSADA

Glow Detail (Detalhe de brilho) Controla a qualidade do efeito de "Brilho" do jogo. Um exemplo desse efeito é o brilho difuso que você vê em volta das bordas das sinalizações de néon no jogo.

Bump Map Detail (Detalhe de textura de relevo) Controla quantos objetos do jogo usam textura de relevo – denominadas bump mapping ou eventualmente normal mapping (mapeamento normal) – e o nível de detalhe do efeito. Configurações de detalhe mais altas produzem texturas de relevo de melhor qualidade, mas tornam o processamento da imagem mais lento e aumentam o tempo de carregamento.

Texture Detail (Detalhe de texturas) Controla o nível de detalhe das texturas do jogo. Configurações de detalhe mais altas produzem um visual de melhor qualidade, mas também tornam o processamento da imagem mais lento e aumentam o tempo de carregamento.

World Detail (Detalhe do mundo)	Controla a complexidade visual dos ambientes do jogo. De modo geral, as configurações de detalhe mais altas resultam na presença de maior quantidade de objetos físicos e quebráveis no mundo, e também de maior número de efeitos de iluminação e sistemas de partículas.
Allow PS2.0 Shaders (Permitir Shaders PS2.0)	Nas placas compatíveis com PS2.0, essa opção permite desativar esse recurso de definição do comportamento da luz sobre a geometria do objeto, e usa o modelo de processamento Pixel Shader 1.1, mais antigo. Na maioria dos casos o PS2.0 é mais rápido e produz uma aparência melhor, mas, com algumas placas de vídeo, usar o PS1.1 pode agilizar o processamento da imagem.

CONTROLES DO JOGO

INTERFACE DE COMANDO CLÁSSICA

Baseada nos controles do SWAT 3, essa interface usa teclas de atalho para emitir comandos. Como nesse modo todos os comandos são emitidos com as teclas numéricas, a seleção de armas e itens é feita com as teclas de função. Todos os prompts de comando são mostrados em uma pequena janela no canto superior esquerdo da tela.

INTERFACE DE COMANDO GRÁFICA

É muito fácil emitir comandos no SWAT 4. Use o botão direito do mouse para abrir a interface de comando e selecione a ação desejada. Os estilos 1-4 modificam o modo como você abre, seleciona e fecha a interface de comando gráfica.

Exit Menu Option (Opção de menu Sair)	Acrescenta a opção Exit à interface de comando gráfica, oferecendo um modo alternativo para sair da interface. A opção entrará em vigor quando você reiniciar o nível.
Mouse Sensitivity (Sensibilidade do mouse)	Ajusta a sensibilidade do mouse.
Subtitling (Legendas)	Essa opção ativa as legendas de áudio falado. A opção entrará em vigor quando você reiniciar o nível.
Show Help Text (Mostrar texto de ajuda)	Com essa opção ativada, uma descrição da opção aparece no canto inferior esquerdo da tela quando você passa o mouse sobre uma opção de menu.
Invert Mouse Y-Axis (Inverter eixo Y do mouse)	Inverte o controle para cima e para baixo do mouse.
Always Run (Correr sempre)	Muda o movimento padrão, de andar para correr. O movimento mais rápido afeta a pontaria.

Player Name (Nome do jogador)	Digite o nome que deve ser exibido nos jogos multijogador e cooperativos.
Voice Type (Tipo de voz)	Selecione a voz do seu agente em jogos multijogador e cooperativos.
Connection Speed (Velocidade da conexão)	Selecione o tipo de conexão com a Internet que você tem.
Keyboard Config. (Configuração do teclado)	O menu Keyboard Config. Permite personalizar os controles internos do jogo. Clique na função que você quer mudar para selecioná-la. Em seguida, clique no botão Change Key Binding (Alterar tecla associada). Para terminar, selecione a tecla do teclado ou o botão do mouse ao qual a função deve ser atribuída. Há quatro telas de configuração do teclado separadas: Movement (Movimento), Interaction (Interação), Command (Comando) e Reserved (Reservada). Observe que as teclas relacionadas na guia Reserved não podem ser modificadas.
Reset to Defaults (Restaurar padrão)	Use essa opção para restaurar as configurações padrão do menu em questão.

O JOGO

COMANDO DO GRUPO

No SWAT 4, você é responsável por uma equipe ou grupo. Uma equipe é formada pelo jogador e um grupo de 4 homens formado por duas duplas, a Equipe Vermelha e a Equipe Azul.

Você pode dirigir seus comandos para a Equipe Vermelha, para a Equipe Azul ou para o grupo todo pressionando a tecla TAB e passando por todos os grupos. A cor da interface gráfica muda para a cor correspondente.

JANELA DAS CÂMERAS DA EQUIPE

Os integrantes da equipe da SWAT têm uma câmera instalada em seus capacetes.

Pressione a tecla Insert para ver a janela das câmeras da Equipe Vermelha. Uma pequena janela aparece no canto superior direito da tela. A janela é identificada com o nome do personagem por cuja janela da câmera você observa. O nome estará escrito na cor da equipe à qual o personagem pertence. Na janela da câmera, você vê o que o personagem vê. Pressione Insert novamente para alternar para o segundo membro da mesma equipe.

Pressione a tecla Home para acessar a janela da câmera da Equipe Azul, que funciona da mesma maneira.

CONTROLE DOS MEMBROS DA EQUIPE PELAS JANELAS DA CÂMERAS

Você pode emitir comandos pelas janelas das câmeras. Pressione a tecla CAPS LOCK para expandir essas janelas. Com a janela expandida, você pode usar o mouse para examinar o ambiente sob a perspectiva dos seus agentes e emitir comandos desse ponto. Pressione a tecla CAPS LOCK novamente para retornar a janela da câmera ao tamanho normal e o controle para a tela principal.

Enquanto o cursor estiver na janela da câmera, os jogadores poderão usar o mouse para movimentá-lo no ambiente. Os jogadores podem emitir comandos usando o cursor exatamente como fazem na janela principal.

COMANDO RÁPIDO

O SWAT 4 usa comandos contextuais que podem ser executados pressionando-se a barra de espaço. O comando rápido é mostrado no canto inferior direito da tela. A cor do quadrado à esquerda do texto indica se o comando deve ir para a Equipe Vermelha, para a Equipe Azul ou para o grupo inteiro. Como na interface gráfica, pressionar TAB percorrerá as opções de equipe disponíveis.

LISTA DE COMANDOS

Fall In (Dispersar)	Ordena que o pelotão fique em posição à sua volta.
Move To (Ir para)	Ordena o pelotão selecionado se dirija para um local específico determinado pela posição do retículo quando o comando é emitido.
Cover (Cobrir)	Ordena que o pelotão selecionado dê cobertura enquanto você se movimenta.
Deploy (Lançar) selecionado a ordem de lançar granadas ou	Abre o menu Deploy (Lançar) para dar ao esquadrão equipamento tático.
Stack Up (Avançar)	Ordena que o pelotão avance até uma esquina ou porta e mantenha a posição até que novas ordens sejam emitidas. Quando avançam até uma porta, os agentes verificam se ela está trancada.
Pick Lock (Arrombar fechadura)	Ordena que o agente arrombe a fechadura de uma porta trancada.
Move & Clear (Entrar e limpar)	Ordena que o pelotão selecionado entre em uma área e elimine todos os suspeitos.
Open & Make Entry (Abrir e entrar)	Ordena que o pelotão selecionado verifique a porta e entre se ela não estiver trancada. Se a porta estiver trancada, os agentes o informarão disso e aguardarão as ordens para arrombá-la.
Open & Clear (Abrir e limpar)	Ordena que o pelotão selecionado verifique a porta e elimine os suspeitos que estão do outro lado se ela não estiver trancada. Se a porta estiver trancada, os agentes permanecerão parados e aguardarão as ordens para arrombá-la.
Breach & Make Entry (Arrombar e entrar)	Ordena que o pelotão selecionado arrombe a porta e entre no ambiente.
Bang & Clear (Lançar flashbang e limpar)	Ordena que o pelotão selecionado lance um flashbang antes de entrar no ambiente e limpá-lo.
Gas & Clear (Lançar gás e limpar)	Ordena que o pelotão selecionado lance uma granada de CS antes de entrar no ambiente.
Sting & Clear (Lançar granada e limpar)	Ordena que o pelotão selecionado lance uma granada Sting antes de entrar no ambiente.
Mirror Room (Espelhar ambiente)	Ordena que o pelotão selecionado use a grande angular para verificar se há suspeitos no ambiente. Isso é feito em uma porta aberta.

Mirror Under Door (Espelhar sob a porta)	Ordena que o pelotão selecionado use a grande angular sob uma porta fechada para verificar se há suspeitos no ambiente.
Deploy Commands (Comandos de ataque)	Ordena que o pelotão selecionado use uma das seguintes armas: pistola de pimenta, Taser, flashbang, granada de gás CS, granada Sting, spray de pimenta, explosivo C2, carabina de arrombamento, carabina menos letal ou calço de porta.
Restrain (Prender)	Ordena que o pelotão selecionado prenda um suspeito ou refém.
Secure Evidence (Apreender indício)	Ordena que o pelotão selecionado apreenda um indício, como uma arma.
Remove Wedge (Remover calço)	Ordena que o pelotão selecionado remova o calço de uma porta.
Remove C2 (Remover C2)	Ordena que o pelotão selecionado remova um explosivo de C2 antes que ele seja detonado.
Mirror Corner (Espelhar esquina)	Ordena que o pelotão selecionado use a grande angular e verifique se há suspeitos atrás de um canto ou esquina.
Disable (Desarmar)	Ordena que o pelotão selecionado desarme um dispositivo explosivo.
Exit Mission (Sair da missão)	Pressione a tecla Usar na porta Mission Exit (Saída da missão) para encerrar a missão.

RESPOSTAS DE COLABORAÇÃO

Quando você emite um comando, seus homens fornecem respostas positivas ou negativas.

OUTRAS AÇÕES DEPENDENTES DE CONTEXTO

Ao interagir com portas ou esquinas sem visão do outro lado, é possível que você veja um ícone que corresponda a uma das ações abaixo.

Apontando para uma porta trancada com um kit de ferramentas	FOGO (Manter pressionada): Abrir fechadura
Apontando para uma bomba com kit de ferramentas	FOGO (Manter pressionada): Desarmar um bomba
Apontando para uma porta com C2	FOGO (Manter pressionada): Preparar carga
Apontando para uma porta com um calço	FOGO (Manter pressionada): Colocar calço
Apontando para uma porta com a carabina de arrombamento	FOGO: Arrombar porta
Apontando para uma porta com a grande angular	FOGO (Manter pressionada): Espelhar sob a porta/dobrando a esquina

MENU DE PAUSA

Pressione a tecla ESC para abrir o menu de pausa. Essa tela abre a tela Objectives and Scores (Objetivos e pontos) com os botões Settings (Configurações), Resume (Continuar) e Abort (Cancelar).

A tela mostra os objetivos, os procedimentos e o status da equipe atuais, e também um mapa da área.

Se quiser, você pode cancelar a missão clicando no botão Abort localizado na parte superior da tela. Isso o levará diretamente para a tela de instruções, que exibirá seus pontos e o status dos objetivos durante a missão.

JOGAR O SWAT 4

É importante seguir o procedimento da SWAT durante a missão. O SWAT 4 permite que você cumpra os objetivos da missão usando força letal, mas algumas missões exigem que os reféns ou suspeitos não sejam feridos. A obediência aos procedimentos da SWAT pode ajudá-lo a evitar que vidas inocentes corram risco durante o restabelecimento da ordem.

A SWAT é uma organização de defesa da vida. A força letal deve ser usada somente quando a vida de agentes ou civis inocentes corre perigo, e as armas de fogo letais devem ser usadas exclusivamente para proteger vidas. O primeiro curso de ação de qualquer agente da SWAT ao encontrar um suspeito em campo é solicitar a colaboração (tecla padrão: botão central do mouse enquanto o retículo de mira estiver sobre o alvo) para que o suspeito tenha oportunidade de render-se pacificamente. O pedido de colaboração também deve ser feito para civis presentes na cena do crime, para garantir a segurança dos próprios civis e de outros. Tendo concordado em colaborar, o indivíduo poderá ser algemado por um agente. Todos os suspeitos e reféns devem ser algemados pelos agentes para que a área seja considerada limpa.

Para cumprir o objetivo Bring order to chaos (Restabelecer a ordem no caos), presente em todas as missões de carreira, todos os suspeitos devem ser presos ou neutralizados. Se os suspeitos forem neutralizados enquanto estiverem colaborando ou antes de terem a oportunidade de colaborar, ao final da missão será aplicada uma penalidade em pontos negativos pela violação do protocolo da SWAT. Para cumprir objetivos de resgate de civis, como o resgate de todos os civis ou de uma pessoa específica identificada pelo nome, os civis envolvidos deverão colaborar e ser algemados. A missão fracassa quando um ou mais civis são mortos.

COMANDO DO GRUPO

Como líder do grupo da sua equipe da SWAT, você comanda todos os integrantes não-humanos da equipe. A ajuda dos agentes da IA do grupo é fundamental para sua sobrevivência e sucesso. O seu grupo é dividido em duas equipes, azul e vermelha, cada uma com dois agentes. Você pode emitir comandos para cada equipe separadamente, usando a tecla de alternância de destino de comando (tecla padrão: TAB) ou para o grupo inteiro, conhecido como Gold (Ouro).

A caixa de comando rápido é exibida no canto inferior direito da tela e é dependente do contexto, mudando de acordo com o alvo do retículo de mira. A cor do quadrado indica a equipe que receberá o comando. Quando o retículo de mira aponta para uma porta, o comando padrão Open and Clear (Abrir e limpar) aparece nessa caixa, e pressionar a tecla de comando rápido (tecla padrão: barra de espaço) o enviará aos seus homens.

A maioria das ordens pode ser emitida com a tecla de comando rápido.

A interface de comando gráfica pode ser usada (tecla padrão: botão direito do mouse) para emitir comandos mais especializados para os membros da equipe. Apontar para uma porta e manter pressionado o botão da interface de comando gráfica apresenta mais opções do que as oferecidas pela caixa de comando rápido. Você pode dar ordens para a equipe abrir uma porta e lançar vários tipos de granadas antes de entrar no ambiente, usar a grande angular para verificar se há perigo observando por baixo da porta (se tiverem sido equipados no menu de pré-assalto) e muito mais.

APREENSÃO DE INDÍCIOS

Durante uma missão, suspeitos neutralizados e colaboradores soltam suas armas no chão. Para apreender essas armas, ande até elas, aponte para elas e pressione a tecla Usar (tecla padrão: botão central do mouse). Você também pode dar ordens para sua equipe apreender a arma para você. Apreender itens ou armas também pode ser o objetivo de uma missão que deve ser cumprido para que a missão termine.

USO DE EQUIPAMENTO TÁTICO

O uso de equipamento tático é crítico para o sucesso das missões. Portas trancadas podem ser arrombadas aproximando-se delas e apontando para a fechadura. Apontar mais para o alto exibirá o ícone BREACH (ARROMBAR) na tela. Pressionar e manter pressionado FOGO (tecla padrão: botão esquerdo do mouse) fará com que o agente use um item barulhento na porta (como um explosivo de C2). Apontar mais para baixo exibirá o ícone PICKLOCK (ARROMBARFECHADURA) na tela. Pressionar e manter pressionado FOGO fará o agente arrombar a fechadura da porta. Apontar para a base da porta exibe o ícone OPTIWAND (GRANDE ANGULAR) na tela (se você tiver selecionado esse item quando equipou seus homens). Pressionar e manter pressionado FOGO fará o agente usar a grande angular para observar por baixo da porta. Seus agentes da IA também podem receber ordens de usar seus vários itens táticos durante o jogo.

DANOS SOFRIDOS

Quando você sofre danos durante uma missão, a imagem do agente na área de informações pisca em vermelho no local atingido. Ser atingido em diferentes pontos do corpo resulta em efeitos negativos distintos. Ferimentos nos braços prejudicam a pontaria e reduzem a precisão do retículo de mira. Ferimentos nas pernas tornam os movimentos mais lentos. Você morre quando sofre muitos danos e a missão fracassa.

REPORTAR-SE AO COMANDANTE DE OPERAÇÕES TÁTICAS

Sempre que o status de qualquer pessoa mudar durante uma missão, o novo status deve ser reportado ao TOC (Comandante de Operações Táticas). Todos os civis ou suspeitos feridos, mortos ou capturados devem ser reportados, apontando para eles e pressionando a tecla Usar (tecla padrão: botão central do mouse). Se algum dos membros da sua equipe ficar incapacitado durante uma missão, não informar o fato ao TOC resultará na aplicação de uma penalidade em pontos negativos ao final da missão.

ATIRADORES DE ELITE E A JANELA DA CÂMERA

Nas missões em que atiradores de elite estão presentes, sempre que têm um suspeito na mira eles informam a ocorrência pelo rádio. Quando isso acontece, você pode pressionar a tecla de ativação da janela da câmera do atirador de elite (tecla padrão: PAGE UP) para abrir imediatamente a janela da câmera da última ocorrência de suspeito na mira informada. Você pode abrir a janela da câmera do atirador de elite a qualquer momento usando a mesma tecla. Algumas missões têm vários atiradores de elite pelos quais você pode alternar. Ao observar pela janela da câmera de um atirador de elite, a tecla de

controle dessa janela (tecla padrão: CAPS LOCK) a expande e permite que você controle o atirador com o mouse. Use o botão direito do mouse para controlar o zoom do fuzil.

Você também pode alternar entre as janelas das câmeras dos membros da IA das equipes. Cada agente tem uma câmera no capacete que permite observar o que eles estão vendo. Você pode alternar entre as câmeras dos agentes da Equipe Vermelha (tecla padrão: INSERT) e da Equipe Azul (tecla padrão: HOME). Ao controlar seus agentes por meio da janela da câmera, você pode emitir comandos à distância e empregar táticas complexas envolvendo mais de uma equipe (como distribuir o controle de um ambiente que tenha mais de uma entrada).

TELA DE PAUSA E DE OBJETIVOS

Pressione a tecla ESC ou a tecla Exibir objetivos e pontos (teclas padrão: B, M e O) para abrir a tela de objetivos. Essa tela mostra o status dos objetivos da missão, exibe os totais dos procedimentos, informa o status de todos os agentes da sua equipe e mostra o mapa disponível da missão atual. Ao usar a tecla ESC para abrir essa tela, você tem as opções de alterar as configurações e de cancelar a missão atual.

CONCLUSÃO E FRACASSO DE UMA MISSÃO

Quando todos os objetivos são cumpridos, uma mensagem aparece informando que a missão terminou. Para encerrar a missão, pressione a tecla ESC e clique no botão DEBRIEF (RELATÓRIO). Para aumentar sua pontuação final, recomendamos a apreensão de todas as armas e a notificação de todos os status para o Comandante de Operações Táticas, antes do relatório. Se você não cumpriu algum dos objetivos da missão, poderá encerrá-la da mesma maneira ou continuar jogando na mesma fase. Porém, a missão só será bem-sucedida se você a reiniciar e cumprir todos os objetivos. A missão fracassa quando algum objetivo deixa de ser cumprido ou quando você morre.

PONTUAÇÃO

A pontuação mais alta em cada missão de cada nível de dificuldade é gravada e pode ser observada no menu MISSION. Você pode obter mais pontos não ferindo suspeitos ou civis, mantendo ilesos seus homens e a si próprio, e apreendendo todas as armas e informando todos os status para o Comandante de Operações Táticas.

DICAS E TRUQUES

- É interessante ter mais de um homem equipado com uma grande angular para o caso de um deles ficar incapacitado durante a missão.
- Também é recomendável usá-la para examinar o que está atrás de esquinas ou cantos. Seus agentes podem receber ordens para fazer isso na maioria das esquinas.

- Os suspeitos que estiverem atrás de uma porta arrombada com C2 serão mortos ou ficarão temporariamente atordoados, dependendo da posição em que estavam em relação à porta.
- Agachar, deslocar-se lentamente e disparar em rajadas curtas mantêm o retículo de mira pequeno e melhoram a pontaria.
- Os agentes que recebem ordens de STACK UP (AVANÇAR) até uma porta também verificam automaticamente se ela está trancada e informam se está aberta ou não. O melhor uso das granadas é para limpar ambientes antes de entrar. Sempre selecione a melhor granada para a situação.
- A maioria das armas principais e alternativas vem equipada com lanterna. Use-a para iluminar áreas escuras de baixa visibilidade.

CRÉDITOS DO SWAT 4

IRRATIONAL GAMES, LLC

Programação

John Abercrombie
Terrance Cohen
Carlos Cuello
Michael James
Dan Kaplan
Christopher Kline
Darren Lafreniere

Programação adicional

Henry Kaufman

Design

Bill Gardner
Paul Hellquist
Ian Vogel

Arte

Steven Kimura
Joseph Kowalski
Sean Lattrell
Shawn Robertson
Mauricio Tejerina
Jed Wahl
Nathan Wells

Arte adicional

Alexander Shoukas
Scott Sinclair
Liquid Development
Robb Waters

Projeto de som e música

Eric Brosius

Áudio adicional

Eván Buehler

Roteiro
Sara Verrilli

Produtor executivo
Ken Levine

Produtor sênior
Sara Verrilli

Produtor associado
Joseph Faulstick

Controle de qualidade
Tim Franson
Keith Smith
Eric Kirchberg

Consultor da S.W.A.T.
Kenneth A. Thatcher

Programação Vengeance

Engine:
Equipe da Austrália
Marc Atkin
David Beswick
Paul Dennison
Glenn Fiedler
Michael Johnston
Ryan Lancaster
Alex Luddy
Rowan Wyborn

SIERRA ENTERTAINMENT

Produção

Vice-presidente executivo
da Worldwide Studios
Michael Pole

Vice-presidente de
produção
Bret Berry

Produtor executivo
Kenneth S Rosman

Produtores
Robert Irving
Paul Pawlicki
Rob Loftus

Diretor de tecnologia
Michael Heilemann

Marketing

Presidente para a América
do Norte
Phil O' Neil

Vice-presidente de
marketing
Koren Buckner

Gerente de marca sênior
Lori Inman

Gerente de marca
associado
John Choon

Coordenadores de
marketing
Keyur Shah
Kristin Bruno

Gerente de marca, Europa
Antoine Molant

Gerente de marca, Ásia e
Pacífico
Chloe Rothwell

Relações públicas

Diretor de relações
públicas
Adam Kahn

Gerente de relações
públicas
Sarita Churchill

Pesquisa de consumidor	Coordenadores de projeto Tharlie Richardson Calvin Wong	Brandon Valdez
Gerente de pesquisas Linda Howard		Localização Gerry Carty Barry Kehoe Catherine Walsh Barbara O'Connell Fiona Ebbs Eithne Hagan Lawrence Moran Brendan O'Mahoney Bill Sweeney David Fleming Ivan Warner Linus Ingoldsby Paul Condron Francis Courchinoux Dave Hickey Annette Lee Laura Casanellas Luri Philippe Gendreau Fionn O'Brien Paul Shore Antoine Molant Corina Zaha Ray Sullivan Philip Papadimas Estelle Dubernard Romain Magnard Gilda Hallinan Esther Hartwig Jérôme Crametz Jérôme Grandgeorge Hernan Taffarelli José Ignacio Dominguez Roberto Enrico Lattanzio Niall Hogan Philippe De Chaunac Jonathan Dornan Ignacio Requena Pawel Ziajka Michal Cegiélka Cezar Matkowski Agnieszka Weseli-Ginter Ryszard Chojnowski Milan Czarnowski Ji Matyoekiewicz Alena Vvrov Pavel Mondschein Éric Châtelet
Analista de pesquisas Eric Culqui	Equipe de teste de CQ Todd Allison Abhishake Behl Steven Baker Kevin Boggs Robert Bradbury Bryan Bui Brian Carr Renny Chang Gary Chen Richard Cisneros Channa De Silva Minh Do Brian Douglass Jessica Eckstein Russell-Roy Espinosa Michael Fahrny Duncan Field Jim Gentle Rick Gusa Richard Hager Jeff Hartmann Brian Kang Todd Langley Kevin Lo Sue Lowe Chad Martin Eduardo Mayor Troy Mirmirani Marc Nagel James Ong Sok Phuy Ben Saurer Robert Scott Vinnie Shahzad Alex Sharrigan Dustin Thomas Dwayne Zamora	
Serviços de criação Kathy Carter-Humphreys Kristy Cheng Gretchen Clark Elisabeth Miller Nathan Gruppman Hayley Sumner		
Questões jurídicas Tracy Sargent James Shaw Rod Rigole Kevin Crook Pam Teller		
Controle de qualidade		
Vice-presidente de operações de estúdio Rich Robinson		
Diretor de CQ Gary Stevens		
Gerente sênior de CQ James Galloway		
Gerente sênior de recursos de CQ Michael Gonzales		
Supervisores de CQ Chris Richardson James Pasque		
Gerentes de CQ Wladia Summers Igor Krinitskiy	Certificação de publicação da Vivendi Universal Glenn Dphrepaulezz Cyra Talton	

Produções de mídia na VUG

Responsável por questões de elenco
Tom Keegan

Seleção de elenco e direção de
dublagem
Eric Weiss

Supervisor de diálogos
Andrea Toyias

Engenheiro de gravação
Patrick McNulty

Editor de diálogos
Rich Seitz

Editor de vídeo
Tonya Stumphauzer

Vozes
Jogador do SWAT
Justin Gross

Agente da SWAT
Zack "Hollywood" Fields
Chris Edgerly

Agente da SWAT
Tony "Subway" Girard
Nolan North

Agente da SWAT
Steve "Gramps" Reynolds,
Theodore Sterling
Scott Bullock

Agente da SWAT
Allen "Python" Jackson,
Jean Trouffant
Michael Ralph

Comandante da SWAT
David Pizzuto

Comandante de operações táticas
Nate Wells

Expedição, Telefonista da Emergência,
Repórter da TV, Mulher refém 2
Kari Walgren

Lawrence Fairfax, Homem suspeito 2
Adam Arian

Hadeon Koshka, Gary Altman,
Highground
Nick Guest

Alice Jenkins, Wendy Kline, Mulher refém
3
Patricia Scanlon

Andrew Taroone, Homem suspeito 4,
Allen Kruse
Fed Tatasciore

Homem suspeito 3, Alex Jimenez, Carl
Jennings
Armando Valdez-Kennedy

Hyun Jun Park
Keone Young

Mulher refém, Melinda Kline
Jenna Lamia

Homem refém 3, Warren Rooney, James
Bettencourt Jr.
Andy Milder

Homem refém 1, Voz ao telefone 1
Michael McMillian

Homem refém 2, Louie Baccus, Lawrence
Adams
Mike Starr

Gladys Fairfax, Sharon Conway, Mulher
refém 4
Rhoda Gemignani

Homem suspeito 1, Lian Niu, Simon
Gowan
Ron Yuan

Agradecimentos especiais
Irrational Games Australia
10-David
(www.10-david.com)
Benelli USA
<http://www.benelliusa.com>
Brian Benincasa and the
Microsoft Tech team
Christopher Baker,
Metro S.W.A.T.
Jay Brenner,
Metro S.W.A.T.
Matthew Balint
Bryn Bennett
Jon Chey
David Eberly,
Magic Software
Stephen Ewart,
Havok Technical Support
Fred Fierst
and the staff of Fierst,
Pucci and Kinder
Epic Games
Keith Galocy,
NVIDIA
Dave Grenewetzki
Mikhail Islam
Kate Kellogg
Meredith Levine
Blaine Loder
Ross O'Dwyer,
Havok Technical Support

David O'Toole
Doug Rogers,
NVIDIA
Jeff Royle, ATI
Jonathan Zarge, ATI
Dan Lewis
The BBE Squad

GAMESPY INDUSTRIES, INC.

Diretor de contas
Art Santos

Engenheiro Middleware SDK
Bill Dewey

Gerente de suporte ao desenvolvedor
Joost Schuur

Gerente de serviços do cliente
Kay Richey

Gerente de CQ
Orlando Rojas

Gerente de CQ
Tom Hitchcock

VERSÃO BRASILEIRA

Substantivo Editorial
www.substantivo.com.br