



XBOX 360

XBOX LIVE



MANUAL DE CAMPO



Consiga o Guia de estratégia
primagames.com®



1206 Peça nº X12-44576-01 XC

ADVERTÊNCIA

Antes de jogar, leia o Manual de Instruções do Xbox 360 e os avisos de segurança e saúde importantes constantes nos demais manuais. Guarde todos os manuais para consulta futura. Caso seja necessário substituir o manual original por um novo, visite www.xbox.com/support ou ligue para o Atendimento ao Cliente do Xbox (consulte a contracapa interna).

Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games**Ataques decorrentes da Fotossensibilidade**

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais “ataques epiléticos convulsivos” ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda 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 susceptíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções:

- Sente-se mais longe da tela da TV.
- Use uma tela de TV menor.
- Jogue em uma sala bem iluminada.
- Não jogue quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

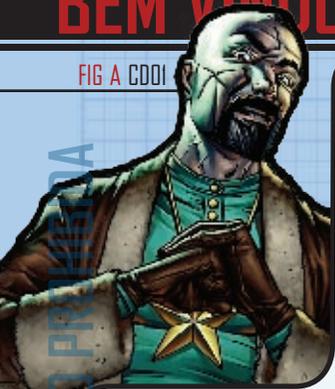
SUMÁRIO

Seu Objetivo	2
Campanha / Provas de Tempo	3
Pontos de Abastecimento da Agência	4
Veículos	5
Controles	6–7
Visor Frontal	8–9
Notas sobre o Visor Frontal / Habilidades	10–11
Armas e Explosivos	12–13
Xbox Live	14
Créditos	15
Garantia	16
Suporte técnico	17



BEM VINDO AO CRACKDOWN

FIG A 0001



SEU OBJETIVO

BEM VINDO, RECRUTA.

A Agência agradece sua participação voluntária, oferecendo seu conhecimento e habilidades para servir ao povo de Pacific City.

Não vamos dourar a pílula – a situação é caótica. Você é nossa última esperança.

Pacific City, Pacific City, a capital de nossa nação, está sendo atualmente controlada por três gangues violentas, impiedosas e extremamente organizadas – Los Muertos, o Volk, e a Sociedade Shai-Gen.

Em resposta a essa onda de crimes de proporções épicas, a Agência está explorando o trabalho de um cientista descredenciado (e ex-general da Shai-Gen), Dr. Baltazar Czernenko, cujo polêmico programa de modificação de humanos está sendo posto em prática para criar Agentes como você, capazes de evolução e regeneração nunca antes vistas.

O único consolo que podemos oferecer é a certeza de que a morte não significa nada para Agentes como você. Depois de ter sacrificado sua forma física ao máximo, você pode abandonar esse envolvimento e se regenerar com saúde renovada e uma aparência física totalmente nova. Como instrumento da Agência, você é um e você é muitos.

Seu principal objetivo, assim como o de todos os Agentes, é desmembrar essas três gangues, eliminando seus líderes, e trazendo de volta, assim, paz e prosperidade ao povo de Pacific City.

Seu trabalho não será fácil, Recruta, mas você conta com todo o apoio da nossa poderosa Agência. Boa sorte.



CD 01-00003

MODOS DE CAMPANHA

No modo **Campaign** [Campanha], você tem duas opções: lutar sozinho contra os chefes das gangues, ou duplicar sua eficácia, convocando a ajuda de outros Agentes através da conexão do sistema ou do Xbox Live® (para jogar em cooperação, você vai precisar de um disco rígido).

Seu objetivo no modo **Campaign** [Campanha] é localizar e eliminar os 21 chefes das gangues que mandam nas ruas de Pacific City. Quanto mais alto for o posto desses chefes dentro da hierarquia da gangue, melhor. Não se esqueça, no entanto, de que a gangue não se desfaz completamente até a eliminação do seu líder, de seus generais e de todos os seus membros.

A Agência tem em seu poder dossiês – arquivos detalhados sobre todas as 21 figuras-chave das gangues, assim como de seus associados conhecidos, suas atividades e os locais que freqüentam. Esses dossiês estão sempre disponíveis através do **Agency Info** menu [Menu de Informação da Agência].

Quando um dos 21 líderes de gangue estiver em suas imediações, o **Tracker** [Localizador] de seu Visor Frontal permitirá que você o localize fisicamente.



CD 01-00003-A

PROVAS DE TEMPO

Cada vez que você localizar um dos 21 chefes de gangue, tem início uma nova **Time Trial** [Prova de Tempo], desafiando você a superar suas marcas anteriores e perseguir esse determinado chefe no menor tempo possível.

Prova de Tempo é como um jogo de morte dentro de uma jaula de aço – a localização física do chefe de gangue se transforma em uma arena fechada, e você deve lutar contra os seus guardas armados e protetores para eliminá-lo em menos tempo do que das vezes anteriores.

Nem você nem **seu parceiro precisam** de um disco rígido para jogar a **Prova de Tempo em modo** de cooperação.

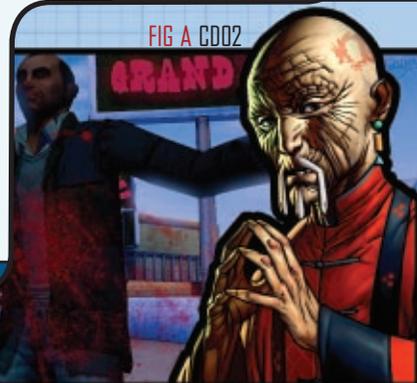
Níveis de Dificuldade

Tanto nos modos **Campaign** [Campanha] quanto **Time Trials** [Provas de Tempo], você pode controlar a dificuldade do desafio escolhendo um dos três níveis: **Tough** [Bruto], **Ruthless** [Impiedoso], e **Psychotic** [Psicótico].

O nível de dificuldade que você escolher determinará a dureza dos membros de gangue que você estiver perseguindo.

Recomendamos que Agentes novatos não se arrisquem em níveis acima de **Tough** [Duro] até que tenham adquirido mais experiência sobre Pacific City e os barões do crime.

FIG A 0002





CD 01-00004

PONTOS DE ABASTECIMENTO DA AGÊNCIA

Os Pontos de Suprimento da Agência estão posicionados estrategicamente por toda Pacific City, e constituem um meio vital e conveniente de reSuprimento para sua munição e saúde. Você também pode utilizá-los como atalhos dentro da cidade.

Os Pontos de Suprimento da Agência estão camuflados, de maneira a se confundirem com suas imediações. Ao aproximar-se de um deles, sua presença será detectada por um sinal: um raio de luz alaranjado em seu Visor Frontal. Você também pode utilizar o **Map [Mapa]**, disponível através do menu **Agency Info** [Informação da Agência], para localizar Pontos de Suprimento ativos.

Sua missão de desmantelamento das gangues começa no coração da zona de proteção da Agência, a Fortaleza, que funciona como um Ponto de Suprimento da Agência e também como Garagem da Agência, onde você pode ir buscar um dos três veículos da Agência, todos capazes de tranformações radicais. Enquanto você for um novato, você deve se concentrar na localização e no acúmulo de Pontos de Suprimento da Agência. Você pode aproveitar esses pontos posteriormente para viajar instantaneamente entre dois Pontos de Suprimento. Além disso, ao confiscar armas ou explosivos de membros de gangues, você pode adicionar esses itens ao seu arsenal pessoal, trazendo-os de volta a um Ponto de Suprimento da Agência. Depois de depositar uma arma confiscada em um Ponto de Suprimento, você pode ir buscá-la em qualquer Ponto de Suprimento liberado.

FIG 8 CDO1

4



CD 01-00005

VEÍCULOS

Enquanto você for um novato, suas habilidades de direção de veículos permitirão que você tenha acesso imediato e que se familiarize rapidamente com qualquer veículo que encontrar, seja ele civil, de uma gangue, ou da Agência. Basta entrar no carro e pisar fundo no acelerador.

Assim que sua habilidade na direção melhorar, você notará que seus reflexos melhoram também, e que você se sente mais integrado aos veículos que dirigir. Você comprovará a evolução de suas habilidades na direção ao assumir o volante de veículos da Agência, que se transformarão de acordo com suas habilidades.

Quando suas habilidades na direção atingirem um ponto máximo, você será capaz de obter um desempenho correspondente do seu veículo, na estrada ou no ar, e seu controle sobre os veículos da Agência será fenomenal.

Para mais informação sobre como aperfeiçoar suas habilidades na direção, vide "Sinais de Acrobacias / Corridas em Telhados e Estradas", na página 11.



5

CONTROLES

ON FOOT [A PÉ] IN VEHICLE [NO VEÍCULO]

Target lock [fixar alvo]
 Brake/Reverse [frear / dar ré]

Reload/Zoom out [recarregar / distanciar zoom] [mira de atirador]
 Previous music track [faixa anterior]

Pause [pausa]

City Map [mapa da cidade]

Movement [movimento]
 Steering/Air control [direção / controle no ar]

Crouch & steady aim [abaixar-se e estabilizar pontaria] (pressionar)

Sniper scope [mira de atirador]

Fire/Throw [disparar / lançar]
 Accelerate [acelerar]

Throw grenade / [lançar granada]
Detonate [detonar] [pressionar e manter pressionado] /
Zoom in [aproximar o zoom] [mira de atirador]
 Next music track [próxima faixa de música]

Enter/Exit Supply Point [entrar / sair de Ponto de Suprimento]
 Enter/Exit vehicle [entrar / sair de veículo]

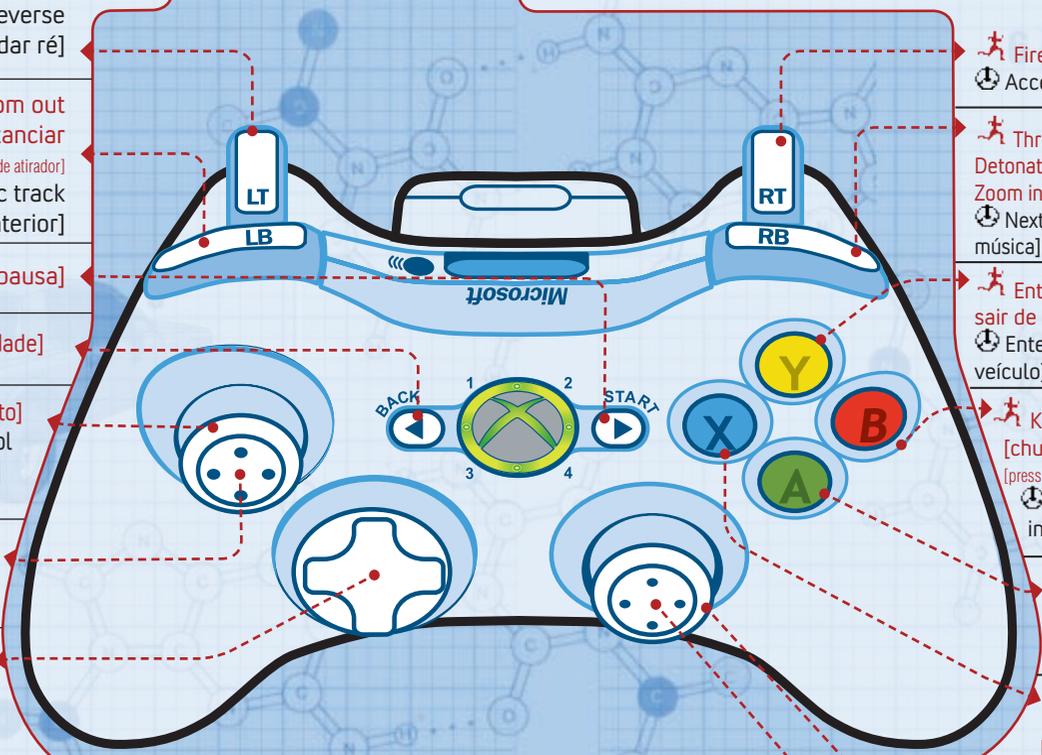
Kick/Pick up/Drop object [chutar / pegar / largar objeto] [pressionar e manter pressionado]
 Horn/Agency tech [buzina / informação da Agência]

Jump [saltar] [pressionar e manter pressionado]
 Handbrake [freio de mão]

Swap weapon [trocar de arma] /
Pick up weapon [pegar arma] [pressionar e manter pressionado]

Aim/Precision targeting [mirar / mira de precisão]

Jump [saltar] [pressionar e manter pressionado]
 Look behind [olhar para trás]



MUSIC CONTROLS (IN VEHICLE) [CONTROLES MUSICAIS DO VEÍCULO]

- Next music track [próxima faixa]
- Previous music track [faixa anterior]
- Pause music [pausar música] track [faixa]
- Increase music volume [aumentar volume]
- Decrease music volume [diminuir volume]

Health meter (red) [indicador de saúde (vermelho)]
 Armor meter (white) [indicador de armadura (branco)]

VISOR FRONTAL

Skills Status meters [indicadores de habilidades]
 Agility skill [agilidade]
 Driving skill [habilidade na direção]
 Explosives skill [habilidade com explosivos]
 Strength skill [força]
 Weapons skill [habilidade com armas]

Tracker [localizador]



Aiming reticule [retículo de mira]
 Hit Squad/Enforcer warnings [avisos de pelotão de assalto / oficial da lei]
 Primary weapon [arma primária]
 Ammo supply [Suprimento de munição]
 Grenade supply [Suprimento de granadas]
 Back-up weapon [arma reserva]



Marcador de Corrida em Telhados



Marcador de Corrida em Estradas



Esfera de Agilidade



Marcador de Acrobacias

O poderoso sistema de reconhecimento e pontaria da Agência, integrado ao seu Visor Frontal, permite que você fixe seu alvo e mantenha a mira sobre ele até mesmo quando você está em movimento.

Esse sistema de mira foi criado para destacar automaticamente os pontos vulneráveis em um alvo sobre o qual a mira está fixa, facilitando a pontaria de precisão.

Por exemplo, ao fixar sua mira sobre um veículo, a tampa do tanque e as rodas do carro são destacadas, e alvos humanos, tais como membros de gangues, têm suas cabeças, braços e pernas destacadas. Você verá que, para diferentes pontos de mira de precisão, há efeitos diferentes sobre todo o alvo. Você pode atirar no braço de um alvo armado, por exemplo, para remover a arma que ele estiver segurando (que você então poderá pegar e adicionar a seu arsenal pessoal).

Quando o retículo de mira de seu Visor Frontal ficar vermelho, você pode fixar a mira sobre um alvo. Use o direcional analógico direito para mirar e selecione um alvo, pressionando em seguida o botão esquerdo para fixar a mira. Quanto mais tempo o alvo se mantiver sob sua mira fixa, maior será a precisão e eficácia de seu tiro. Você pode também utilizar a mira fixa para aumentar sua precisão ao lançar granadas, cadáveres, veículos inutilizados e outros objetos.

Abaixar-se tem várias vantagens: pode ajudar você a encontrar cobertura atrás de objetos menores, e pode também ajudar a estabilizar sua mira. Para passar de abaixado para a posição em pé, pressione o direcional analógico esquerdo.

A Agência também recomenda que você dedique algum tempo ao aperfeiçoamento de suas habilidades de salto. Um salto calculado no momento certo pode ser um meio eficaz para evitar ser atingido. Pode também ajudar a vencer as distâncias entre tetos de prédios com maior facilidade. Para saltar, pressione e mantenha pressionado **A** ou pressione o direcional analógico direito.

Quando suas atividades começarem a prejudicar a eficácia das operações de uma gangue, seus líderes mobilizarão Pelotões de Assalto para localizar e eliminar você.

Por outro lado, se um Agente apresenta um defeito e começa a matar civis inocentes e Pacificadores da Agência, ele será considerado como um rebelde e caçado por todos os Oficiais da Agência que se encontrarem em suas imediações. Avisos do Pelotão de Assalto e dos Oficiais aparecerão em seu Visor Frontal para que você saiba que há Pelotões vindo de qualquer direção. A localização dos Pelotões de Assalto aparecerá também em seu **Tracker [Localizador]**.

Ao iniciar suas atividades junto à Agência, você possui níveis padrão em cinco habilidades principais – Agilidade, Força, Armas de Fogo, Explosivos e Direção. Com muito trabalho e persistência, você pode chegar à classificação máxima – quatro estrelas em todas as habilidades principais.

Enquanto você for um Agente novato, você utilizará essas habilidades principais para remover criminosos das ruas. Quanto mais criminosos você remover, maior será o desenvolvimento de suas habilidades relacionadas a essa atividade. Ao utilizar suas habilidades principais, os **Skills Status [Indicadores de habilidades]**, localizados no lado esquerdo de seu Visor Frontal (vide página 8), indicarão seu progresso com relação ao objetivo de atingir o próximo nível em cada habilidade principal. Eles também mostram sua atual classificação em cada habilidade principal.

Fique atento para as Esferas Ocultas enquanto você explora a cidade. Elas podem ajudá-lo a melhorar suas classificações.

Os melhores Agentes utilizam o ambiente a seu favor sempre que possível. Por exemplo, você pode utilizar a menor saliência ou reentrância para ajudá-lo a escalar as estruturas mais altas. Ao se depender em uma saliência, utilize grande força da parte superior de seu corpo (pressionando **A** ou o direcional analógico direito) para ser impulsionado para cima.

Ao explorar as alturas da cidade, escalando e subindo em muros e paredes, você pode acumular Marcadores de Agilidade da Agência (também chamados de Esferas de Agilidade), marcadores fluorescentes verdes (vide página 9) localizados em telhados e parapeitos em lugares altos em toda a cidade, para aumentar sua classificação de Agilidade. Quanto maior a altura em que se encontrar uma Esfera de Agilidade, maior será o aumento de sua Agilidade.

Os círculos de luz que parecem estar flutuando no céu são marcadores de acrobacia, projetados em seu Visor Frontal para sua conveniência (vide página 9). Atravessar marcadores de acrobacia com um veículo aumentará sua classificação de habilidade na direção.

Os raios de luz verde projetados em seu Visor Frontal são Marcadores de Corridas em Telhados (vide página 8). Para aumentar sua classificação de Agilidade, você deve completar essas corridas no menor tempo possível.

Os portões de luz violeta projetados em seu Visor Frontal são marcadores de Corridas em Estradas (vide página 8). Para aumentar sua classificação na habilidade de direção, você deve completar essas corridas no menor tempo possível.

CD 01-00012

ARMAS DA AGÊNCIA E EXPLOSIVOS

Cada vez que você sai de um Ponto de Suprimento da Agência para entrar na cidade, você pode escolher duas armas e um explosivo de mão para levar a campo com você.

Os explosivos são uma arma potente para eliminar a corja das ruas. Quanto mais eficientemente você utilizar os explosivos, maior será seu efeito.

As Armas da Agência e os explosivos incluem:

CD 01-00012-A

PISTOLA COLBY MASTER



A Colby Master é a pistola padrão para todos os Agentes. Ela dispara cinco balas por segundo e leva dois segundos para recarregar.

CD 01-00012-B

RIFLE DE ASSALTO COLBY EAR500



Colby EAR500 é o rifle de assalto padrão para todos os Agentes. É uma arma semi-automática que dispara doze balas por segundo (uma das mais elevadas velocidades de disparo disponíveis em Pacific City).

CD 01-00012-C

CARGA LAPA COLBY



A Carga Lapa Colby é um dispositivo portátil explosivo -- ao ser lançada, ela se fixa ao alvo, e pode ser detonada remotamente. Cargas Lapas são geralmente utilizadas para destruir objetos em repouso, tais como portas e veículos estacionados.

CD 01-00013

ARMAS DE GANGUES E EXPLOSIVOS

Ainda que a Agência forneça excelente equipamento padrão para todos os Agentes, a melhor maneira de se obter armas de fogo, explosivos e munição é através de criminosos mortos. Todas as três gangues têm à sua disposição um imenso arsenal. Se um membro de uma gangue deixar cair uma arma ao morrer, não hesite em confiscar os frutos de sua vitória.

CD 01-00013-A

ARMAS DE LOS MUERTOS



Ingalls X80 SMG

O arsenal de Los Muertos inclui armas básicas, porém confiáveis, tais como escopetas de cano serrado, rifles de atirador, metralhadoras pesadas, e subfusis (tais como o Ingalls X80 SMG da ilustração). As granadas de metralha, que causam bastante mais dano do que granadas convencionais, são o explosivo preferido dos "Mortos".

CD 01-00013-B

ARMAS VOLK



Watson HE 99 "Hothead"

Assim como no caso de Los Muertos, o Volk prefere metralhadoras pesadas e rifles de atirador, mas gostam bastante também de lançadores de granadas e foguetes, que oferecem mais precisão, velocidade e raio de alcance no lançamento de explosivos do que as

CD 01-00013-C

ARMAS SHAI-GEN



Bastion SX900 "Longshot"

A coleção de artilharia da Shai-Gen inclui também metralhadoras pesadas e escopetas, mas, além disso, possui equipamento tático de longo alcance que pode causar

maior dano a distância, incluindo um super rifle de atirador de longo alcance e um lançador de foguetes teleguiados (mire na direção geral de seu alvo e o foguete se encarregará do resto). É só disparar e esquecer.



O produto Xbox Live não está disponível para todos os países do mundo onde o Xbox é comercializado. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox Live está disponível em sua região visite www.xbox.com/live.

Jogue com outra pessoa e com todo mundo, a qualquer hora, em qualquer lugar com o Xbox Live. Construa o seu perfil (seu cartão de jogador). Bata-papo com seus amigos. Faça o download do conteúdo no Xbox Live Marketplace. Envie e receba mensagens de voz e vídeo. Fique conectado e se junte à revolução.

Conexão

Antes de usar o Xbox Live, conecte o seu console do Xbox à conexão de alta velocidade da Internet e cadastre-se para se tornar um membro do Xbox Live. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox Live está disponível em sua região visite www.xbox.com/live.

Configurações pela Família (Family Settings)

Essas ferramentas fáceis e flexíveis permitem que familiares e responsáveis decidam a quais jogos as crianças e os adolescentes podem ter acesso com base na classificação do conteúdo. Para mais informações visite www.xbox.com/familysettings.

Línguas sem suporte no Menu Xbox

Se seu jogo está disponível em uma língua que não aparece no Menu Xbox, você deve selecionar a configuração regional correspondente em

Configurações do Console para habilitar esse idioma no jogo. Para mais informações, visite www.xbox.com.

REALTIME WORLDS

Diretor de Criação

Dave Jones

Produtor

Phil Wilson

Chefe de Design

Billy Thomson

Designers

Gary Penn (Denki)

Jonathan Hughes

Chefe do Designer da

Missão

Bill Green

Designers de Nível e

de Missão

Russ Flaherty

Steve Iannetta

Designers de Missão

Chris Isaacs

Ed Campbell

Neil Crawford

Diretor de Arte

Jeff Cairns

Produção de Arte e

Diretor de Animação

Russell Murray

Animadores

Andy Sowers

Neil Pollock

Richard Clay

Chefe de Engenharia

Richard Fox

Artistas de Cenário

Barry Sheridan

Brian Smith

Christian Simcock

Jason Hall

Mick McCallion

Mike McLarty

Paul Simms (Jr)

Phil McClenaghan

Stacey Jamieson

Stuart Campbell

Tahir Rashid

Chefe de Veículos

Gary Thomson

Artista de Veículos

Martin Good

Chefe de Cinemática

Steve Hodgson

Artista Gráfico de

Cinemática

Paul Simms (Sr)

Diretor de Áudio

Raymond Usher

Consultor de Áudio

Colin Anderson (Denki)

Programador de Áudio

Roland Peddie

Designers de Áudio

Ross Nicoll

Stuart Ross

Chefe de Técnica

Keith Hamilton

Programadores de

Sistema

Alistair Baxter

Dave Lees

George Harris

Hugh Malan

Peter Walsh

Programadores de Ferramentas

Damian Scallan

Gordon Milligan

Chefe de IA e de

Jogabilidade

Mike Enoch

Programadores de

Jogabilidade

Barry Cairns

Bill Hendersen

David Hynd

Niall Rore

Programador-Chefe

de IA

Stig Petersen

Programadores de IA

Bryan Robertson

Hussam Suliman

Nathan Ruck

Pranay Kamat

Stephen Holmes

Programadores de

Ação dos Personagens

Bert McDowell

Daniel Brown

Chefe de Rede

Iain Ross

Interface do Usuário e

Programador de Vida

Ant Sims

Gerente de CQ

Iain Donald

Testadores

Alistair White

Chris Thomson

Hughel Bunyan

Sean Branney

Tecnologia de Apoio

RTW

Chris Stamp

Luke Halliwell

Jacques Menuet

Maurizio Sciglio

Pat Kerr

Simon Taylor

Stuart Smith

Design Adicional

Alan North

Steve Banks

Arte Gráfica Adicional

Duncan Mattocks

John Harrison

Programação Adicional

Alan Savage

Ben Hinchcliffe

Bob Shand

Dan Leyden

Jay Rathod

Mattias Gustavsson

Assistência Técnica

de RTW

Duncan Bowring

Kenny Clark

Rory Macgregor

Escritório de RTW

Elaine Mead

Heather Marshall

John Duthie

Kirsty Scott

Marlene Laubscher

Morag Wilkie

Vicki Anderson

Gerente de Estúdio

de RTW

Colin Macdonald

Diretor Comercial de

RTW

Tony Harman

Presidente de RTW

Ian Hetherington

Direção de

Coordenação de RTW

Dave Jones

Agradecimentos a:

Todos da Microsoft

Game Studios

Mark H & Mike T,

MS Research

Carol P & Jon C,

Realtime UK

Stuart R, Alistair M &

Jo D, Criterion Mark

V, Ketsujin Studios

Pierre, Gilles & Team,

Kyogon Joakim W,

Valkyrie Entertainment

Dade & Mason, Digital

Kitchen Natalia M,

Nikitova Marc, John

& Team, Havok Scott,

Chris & Richard, House

of Moves

Xen Services Ltd.

Coordenador de

Lançamento

James Cope

Artistas de Cenário

Chris Rundell

Chris Gottgetreu

Artista de Efeitos

Visuais

Thor Hayton

Programador de

Sistema

Neil Duffield

Programador de

Jogabilidade

Will Sykes

Programador de IA

Paul Grenfell

Programador de

Ferramentas

Andrew Thomas

Testador Sênior

Sameer Malik

Xen Services Ltd.

Gary 'C.I.A.C.' Liddon

Diretor Executivo

Gareth Noyce

Diretor de Operações

Agradecimentos

Especiais

Gil Scott-Heron

MICROSOFT

Produção

Pete Wong

Peter Connelly

Design

Chris Novak

Arte

Kiki Wolfkill

Dave McCoy

Curtis Neal

Experiência do Usuário

Kiki McMillan

Beth Demetrescu

Dana Ludwig

Raquel Robertson

Teste de Usuário

Jerome Hagen

Engenharia

Andrew Kertesz

Russ Almond

Jason Major

Kutta Srinivasan

Teste

Kevin Darby

Adrian Brown

Mike Yriondo

Natahri Felton

Joe Djorgee

Jamie Evans

Greg Murphy

Alex Cutting

Andrew Marthaller

Bhargavi Srivathsan

Jami Johns

John Noonan

Kevin Dodd

Kishore Alavalapati

Mark Grimm

Steve Larson

Tian Li

Tiffany Walsh

Rahsaan Shareef

The Reserves teams

Áudio

Guy Whitmore

Kristofer Melroth

Ken Kato

Jason Shirley

Marketing

Craig Evans

Desenvolvimento

Comercial

Bill Wagner

Localização

Tina Lin

Equipes de Localização

de EMEA, Japão,

Coreia e Taiwan

Departamento

Legal e Geopolítico

Don McGowan

Sue Stickney

Elke Suber

Paige Williams

Agradecimentos

Especiais

Ken Lobb

Bonnie Ross

Josh Atkins

Tony Cox

Frank Pape

Laura Hamilton



O suporte técnico está disponível todos os dias, inclusive feriados.

- Nos Estados Unidos ou Canadá, ligue 1-800-4MY-XBOX
Usuários de TTY: 1-866-740-XBOX
- No México, ligue 001-866-745-83-12
Usuários de TTY: 001-866-251-26-21
- Na Colômbia, ligue 01-800-912-1830
- No Chile, ligue 1230-020-6001
- No Brasil, ligue 0800-891-9835

Para mais informações visite www.xbox.com

As informações neste documento, incluindo a URL e outras referências a Website estão sujeitas à alteração sem aviso. A menos que de outra forma mencionado, as empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, locais e eventos de exemplos aqui descritos são fictícios, e nenhuma associação com empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, lugares ou eventos deve ser inferida. O cumprimento de todas as leis de direitos autorais é responsabilidade do usuário. E nenhuma parte do presente documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida em um sistema de recuperação ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio (eletrônico, mecânico, por fotocópia, registro ou de outra forma), ou para qualquer propósito, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation.

A Microsoft é titular de patentes, aplicações de patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que garantem todos os seus direitos. Exceto conforme expressamente conste de qualquer acordo de licença por escrito da Microsoft, o fornecimento deste documento não fornece a você qualquer licença a essas patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outra propriedade intelectual.

Os nomes das empresas e produtos aqui mencionados são marcas registradas dos seus respectivos proprietários.

A cópia não autorizada, engenharia reversa, transmissão, execução pública, arrendamento, cobrança de taxa para jogar ou circunvenção da proteção da cópia são estritamente proibidos.

© & © 2007 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Crackdown, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Developed by Realtime Worlds, Inc. for Microsoft Corporation. Realtime Worlds, Inc. and the Real Time Worlds logo are trademarks of Realtime Worlds.

 Fabricado com licença da Dolby Laboratories.



Uses Bink Video. © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.



RenderWare é uma marca registrada de Criterion Software Limited.

Partes deste software são © 1998-2005 Criterion Software Limited e suas Licenciadas.

Havok Software© Copyright 2005 Havok.com (ou suas licenciadas). Todos os direitos reservados. Vide www.havok.com para mais detalhes.

Partes deste software utilizam tecnologia SpeedTree®RT (©2006 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® é marca registrada de Interactive Data Visualization, Inc. Todos os direitos reservados.

Visite <http://www.crackdownoncrime.com>

REPRODUÇÃO PROIBIDA