



Índice

| | |
|----------------------------------|----|
| 1. Introdução | 2 |
| 2. Menus | 2 |
| 2.1 Opções | 3 |
| 2.2 Garagem | 4 |
| 3. Nave e Equipamentos | 4 |
| 3.1 Armas primárias | 4 |
| 3.2 Motores | 6 |
| 3.3 Sistema de Escudos | 7 |
| 3.4 Células de Energia | 8 |
| 3.5 Armas Slots | 8 |
| R-Missiles | 9 |
| Positron Pulse | 9 |
| Grav Rifle | 9 |
| EMP Pulse | 9 |
| 4. Como Jogar | 10 |
| 4.1 Teclas e Controles | 10 |
| 4.2 Vidas e Continue | 11 |
| 5. Realizações e Medalhas | 11 |
| 6. Missões | 12 |
| 7. Requisitos do Sistema | 16 |
| 7.1 Resolução de Problemas | 16 |
| 8. Créditos | 17 |

1. Introdução

Muito obrigado por comprar Razor2: Hidden Skies.

A terra está em guerra, e você está no comando da melhor nave de guerra desenvolvida pela federação: Razor2.

Nossos inimigos, os rebeldes, são muito numerosos, possuem armas poderosas, e com um ataque surpresa estão dominando algumas posições que precisam ser recuperadas.

Você precisa cumprir missões estratégicas para que a federação possa recuperar o controle após esse ataque de alta intensidade.

Sua nave está equipada com os melhores armamentos possíveis, e a cada missão cumprida você escolhe os updates que deve fazer em seus equipamentos para concluir as próximas missões.

Boa sorte no combate, você irá precisar

2. Menus



Iniciando o jogo você tem acesso ao menu principal.

- **Jogar** – para iniciar uma nova partida
- **Ajuda** – instruções básicas de jogo
- **Opções** – configurações de vídeo, efeitos e teclas
- **Recordes** – melhores pontuações locais e mundiais
- **Créditos** – sobre os produtores do jogo
- **Sair** – finalizar o jogo.

Quando você inicia uma nova partida você deve escolher o nível de dificuldade. São três níveis disponíveis, que alteram a quantidade e potencia dos inimigos.

2.1 Opções



Antes de iniciar o jogo, você deve setar as melhores opções para o seu sistema, definindo por exemplo a melhor resolução de vídeo.

- **Usar shaders** – shaders melhoram o visual do jogo, mas consomem até 40 % mais processamento quando ligados.
- **Sombras avançadas** – sombras de alta qualidade melhoram o visual do jogo, porém consomem até 50% mais de processamento
- **Efeito motores** – ativa ou desativa efeitos adicionais de motores e tiros. Ganho de cerca de 15% de performance sem este efeito.

- **Nuvens** – desabilita nuvens em cena. Melhora na visibilidade de inimigos.
- **Brilho balas** – sem o efeito de brilho melhora a visualização das balas na tela.
- **Vídeo** – selecione a melhor resolução de tela para seu computador. Os principais modos de vídeo wide-screen e normal estão disponíveis para seleção.
- **Modo Janela** – rodar o jogo em modo janela ou tela cheia
- **Setar vídeo** - você precisa usar este botão para aplicar as mudanças de vídeo
- **Volumes** – você pode definir os volumes da musica, efeitos e voz individualmente
- **Setar teclas** – você pode setar as teclas de jogo, ou definir os botões de seu joystick a partir deste menu.

Performance:

Se você tiver problemas de performance com o jogo, você deve desativar algumas opções, que mudam completamente sua velocidade e performance:

- Desligue as sombras dinâmicas

- Ganho estimado em 50% de processamento.

- Desligue os shaders:

- Ganho estimado em 40% de processamento.

Se seu computador suportar, recomendamos ativar todos os efeitos no menu opções, para garantir o melhor visual possível.

2.2 Garagem

No início do jogo, e entre as suas missões, você encontrará o menu garagem:



- **Iniciar missão** – iniciar o jogo, a missão atual
- **Equipar nave** – prepare sua nave para o combate. Utilize seus créditos para efetuar updates em suas armas, motor, e outros equipamentos.
- **Missão** – informações sobre sua missão atual
- **Estatus** – informações sobre sua trajetória, inimigos destruídos, pontos, e medalhas
- **Sair** – finalizar a partida, e retornar ao menu principal. Atenção: seu progresso será perdido, o jogo não salva sua posição atual.

3. Nave e Equipamentos

Você pode utilizar seus créditos para realizar updates nos principais equipamentos de sua nave.

Você recebe créditos de acordo com sua performance nas missões.

Através do menu garagem, você pode acessar o menu de update dos equipamentos, equipar nave:



3.1 Armas primárias

As armas primárias são alimentadas pela sua célula de energia, e possuem munição ilimitada.

Sua nave está equipada com três armas primárias que podem ser selecionadas a qualquer momento.

Pulse cannon



Disparos frontais. Possui cinco níveis de update que aumentam seu poder de destruição. No nível 1, são dois disparos, sendo que no nível de update 5, são seis balas por disparo.



| | Nível 1 | Nível 5 |
|----------------------------|---------|---------|
| Poder destruição das balas | 1 | 1 |
| Intervalo entre tiros | 3 | 2.6 |
| Velocidade dos disparos | 70 | 70 |
| Numero de balas | 2 | 6 |

Stray Fire



Disparos frontais com ângulo de abertura. Possui cinco níveis de update que ampliam seu poder de destruição, número de projéteis e abertura dos tiros. Os tiros são espalhados aumentando o ângulo de ataque de sua nave, evitando confrontos frontais.



| | Nível 1 | Nível 5 |
|-------------------------------|---------|---------|
| Poder de destruição das balas | 1.1 | 1.1 |
| Intervalo entre tiros | 2.5 | 2.1 |
| Velocidade dos disparos | 75 | 75 |
| Numero de balas | 2 | 6 |
| Ângulo de abertura | 10 | 40 |

D-Laser



Laser frontal de alta potencia.

O laser permite um ângulo de abertura, de acordo com o movimento da nave.

Disparos contínuos, com alto poder de destruição.

Possui cinco níveis de update que aumentam seu poder de destruição.



Poder de destruição
Intervalo entre tiros
Velocidade dos disparos
Numero de balas

Nível 1
0.3
contínuo
contínuo
contínuo

Nível 5
0.7
contínuo
contínuo
contínuo

3.2 Motores

Você pode realizar updates em seu motor, modificando a velocidade de reação e aceleração de sua nave.

São cinco motores disponíveis, além do sistema de propulsão normal que vêm equipado como padrão.

Motores de maior potência permitem que você carregue mais armamentos, abrindo novas **Slots** para armas.



- **R2 Standard** – velocidade máxima de 30, aceleração 1.1. Permite duas armas slots.
- **R2.7 SSN** – velocidade máxima de 33, aceleração 1.2. Permite duas slots.
- **R2 X3** – velocidade máxima de 36, aceleração de 1.3. Habilita três slots na nave.
- **MX 5** – velocidade máxima de 39, aceleração de 1.5. Habilita quatro slots na nave;

- **Sonic** – velocidade máxima de 42, aceleração de 1.5. Habilita quatro slots para armas.

A escolha de um bom motor é fundamental para vencer as missões. Você irá precisar de mais velocidade para escapar de alguns inimigos, e principalmente Slots para poder carregar armamento suficiente para combater seus inimigos.

3.3 Sistema de Escudos

A proteção de sua nave depende do seu sistema de escudos. Existem três tipos de escudos, com cinco níveis de update cada.



Dica: o sistema de escudos trabalha em conjunto, e depende da sua célula de energia.

Com energia disponível, o escudo se mantém e se regenera para proteção total. Os escudos têm potências diferentes, além da velocidade de regeneração.

Atenção: Quando o escudo estiver sem carga, qualquer impacto pode ser fatal para a nave.



| B4 Shield | Nível 1 | Nível 5 |
|--------------|---------|---------|
| Carga máxima | 100 | 140 |
| Consumo | 0.3 | 0.3 |
| Regeneração | 1 | 1 |



| Field Shield | Nível 1 | Nível 5 |
|--------------|---------|---------|
| Carga máxima | 140 | 180 |
| Consumo | 0.25 | 0.25 |
| Regeneração | 1.1 | 1.1 |



| Skin Shield | Nível 1 | Nível 5 |
|--------------|---------|---------|
| Carga máxima | 180 | 220 |
| Consumo | 0.2 | 0.2 |
| Regeneração | 1.2 | 1.2 |

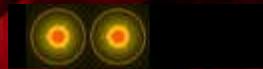
3.4 Células de Energia

A célula de energia é vital para sua nave, sendo a responsável por manter o seu sistema de escudo e suas armas primárias.

São três tipos de células de energia que podem ser instaladas na nave, que podem lhe oferecer maiores níveis de proteção.



Prótons cell
Potência máxima 100



Quartz Cell
Potência máxima 180



Nuke Cell
Potência máxima 250

3.5 Armas Slots

Sua nave possui Slots, que podem ser equipadas com armamento pesado.

O número de armas que podem ser carregadas pela nave, Slots, depende do motor de propulsão instalado. O motor padrão permite 2 Slots, enquanto que o motor Sonic habilita 4 Slots para o uso.



As armas pesadas possuem munição finita, você deve utilizá-las com sabedoria.

As armas pesadas são essenciais para vencer grandes inimigos, nos combates finais de cada missão.

R-Missiles



Mísseis com sistema de alvos automático. Possui cinco níveis de update, que aumentam o número de projéteis a cada disparo.

| | Nível 1 | Nível 5 |
|---------------------|---------|---------|
| Projéteis / Mísseis | 2 | 6 |
| Poder de destruição | 20 | 20 |
| Munição máxima | 20 | 20 |
| Tempo entre tiros | 20 | 20 |

Positron Pulse



Pulso energético de grande potência com sistema automático de alvos. O projétil consegue perceber e perseguir alvos inimigos. Possui cinco níveis de update.

| | Nível 1 | Nível 5 |
|---------------------|---------|---------|
| Projéteis / Pulsos | 2 | 6 |
| Poder de destruição | 30 | 30 |
| Munição máxima | 15 | 15 |
| Tempo entre tiros | 25 | 25 |

Grav Riffle

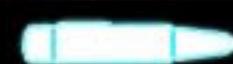


Partículas pesadas aceleradas a altíssimas velocidades produzem uma das armas mais poderosas do universo. O disparo do Grav Riffle é frontal, em um pulso único de alto poder de destruição.

Um sistema de alvo simples ajuda a perceber inimigos em linha de tiro.

| | Nível 1 | Nível 5 |
|---------------------|---------|---------|
| Projéteis / Pulsos | 1 | 1 |
| Poder de destruição | 120 | 200 |
| Munição máxima | 10 | 10 |
| Tempo entre tiros | 30 | 30 |

EMP Pulse



Amamento explosivo. Bomba magnética que consegue desequilibrar o sistema de energia de inimigos e disparos, causando sua destruição instantânea.

Os pulsos EMP podem ser usados de forma defensiva, eliminando projéteis, mísseis e inimigos, que estejam em seu raio de ação.

| | Nível 1 | Nível 5 |
|---------------------|---------|---------|
| Poder de destruição | 200 | 500 |
| Raio de ação | 200 | 600 |
| Munição máxima | 7 | 8 |
| Tempo entre tiros | 35 | 35 |

4. Como Jogar

Você deve destruir o maior número de inimigos possível, enquanto evitando colisões com sua nave.

Suas armas primárias possuem munição ilimitada, então você pode se manter atirando o tempo todo para maior proteção.

Você deve utilizar seu armamento pesado quanto encontrar inimigos de maior dificuldade, ou situações de perigo. As armas Slot possuem munição limitada, reserve alguma munição para os inimigos pesados.

Seu escudo irá proteger a sua nave enquanto tiver energia suficiente. Quando o escudo estiver sem carga, qualquer colisão será fatal para você.

4.1 Teclas e Controles

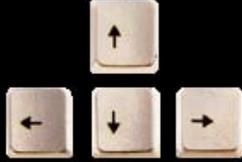
Você controla seus movimentos pelas setas do teclado, ou utilizando seu Joystick / Joypad.

DICA: Você pode definir as teclas para o jogo a partir do menu de opções, definir teclas. Você utiliza esse mesmo menu para definir os botões preferidos do seu Joystick.

Além dos controles de movimento, você utilizará quatro botões básicos:

- Botão 1. disparar arma primária
- Botão 2. disparar arma secundária
- Botão 3. mudar arma primaria
- Botão 4. mudar arma Slot.

Configuração de teclas padrão:

| | |
|---|--|
|  | Use as setas do teclado para mover a nave. |
| Z ou CTRL | Disparar arma primária |
| X ou Enter | Disparar armamento pesado (slot) |
| C ou Espaço | Selecionar slot |
| V ou ALT | Selecionar armamento primário |
| ESC | Pausa no jogo |
| F10 | Sair do jogo instantaneamente |
| F11 | Salvar um screenshot do jogo |
| F12 | Inserir password especial |



Você pode utilizar qualquer tipo de controlador Joystick / Joypad com o jogo.

DICA: você pode configurar os botões do controle pelo menu de opções.

4.2 Vidas e Continue

Nos três níveis de dificuldade você dispõe de apenas cinco vidas / naves para completar o jogo. Adicionalmente você tem um único Continue, que concede mais cinco naves para o jogo. Você não pode salvar seus jogos, o desafio é completo.

5. Realizações e Medalhas

Você pode alcançar feitos importantes no jogo, e receber medalhas como gratificação. Medalhas irão lhe conceder status, mas também uma pontuação melhor, além de créditos adicionais para o aprimoramento de sua nave.



Hot Fire

Abater 500 inimigos em combate



Big Shot

Abater 1500 inimigos em combate



No mercy

Abater 2500 inimigos em combate



Destructor

Abater 4000 inimigos em combate



Clean up

Complete uma missão com 95% dos alvos destruídos



Zero Remain

Complete três missões com 95% dos alvos destruídos



Safe Fly

Complete uma missão sem morrer



Perfect Fly

Complete três missões sem morrer



Ace Pilot

Complete o jogo sem usar continue



War Hero

Complete todas missões do jogo.

6. Missões

São oito missões que precisam ser completadas para vencer o jogo.

Cada missão apresenta ondas de inimigos diferentes, e sempre ao final de cada fase o combate com um Boss cada vez mais poderoso.

6.1 Toque de Despertar

Localização:

Deserto da Amazônia, fronteira entre Brazil e Colômbia.

Base militar Xavante

10/22/2027 hora da missão 16:22

Objetivo principal:

Retomar o controle da base a qualquer custo. Eliminar o maior número de inimigos possíveis.

BigFoot LandMover

Alto poder de destruição, com armamentos variados entre mísseis, positron pulses e outros lasers de alto impacto. É necessário destruir todas suas partes secundárias para depois poder afetar sua base, e causar sua destruição total.



6.2 Cemitério Mecânico



Localização:

Centro de produção El Diablo
Antiga cidade do México
10/22/2027 hora da missão 18:32

Objetivo principal:

Cerca de 45% do mantimento de alimentos da América do Norte são produzidos nesta área. Precisamos recuperar o comando destas instalações o mais rápido possível.

Spider Tank

Uma máquina de guerra terrestre, com um pesado sistema de ataque. Seu sistema principal de defesa, só pode ser afetado quando as sub-partes do tanque estiverem destruídas.

6.3 Catapulta Orbital

Localização:

Catapulta Orbital Copérnico
500 Km sobre o Cabo Canaveral
10/22/2027 hora da missão 19:17

Objetivo principal:

Com uma estrutura de mais de 100 Km, a catapulta orbital é a principal rota de saída da terra.

A perda desta instalação é inaceitável, se for destruída, a guerra pode ser considerada perdida.

Limpe a área, e entre em órbita para a nova missão.

Nave Allicat

Uma nave de combate ágil, com armamentos de alta potência. Você precisará destruir seus módulos de ataque antes de destruir sua base, e derrotá-la.



6.4 Baía Surgeon

Localização:

Sigilosa.

Maior centro de fabricação de Naves interestrelares.

10/22/2027 hora da missão 22:32

Seu principal objetivo é chegar ao Portão de Salto Estrelar, localizado ao final da fábrica. Com o salto estrelar, podemos criar um ataque surpresa nas forças inimigas, que pode ser decisivo.

HydraMobile

Constituída com módulos em camadas, Hydra é uma das estações de ataque com maior poder ofensivo. Ao todo são 12 módulos que precisam ser destruídos, e a resistência total estimada da nave é de 3200 pontos.



6.5 Salto Estrelar



Localização:

Espaço Sideral, proximidades da Lua.

SuperCarrier Inimigo.

10/23/2027 hora da missão 6:44

O SuperCarrier sozinho é capaz aniquilar praticamente todas nossas sistemas de defesa. Enquanto em movimento, ele pode ser considerado vulnerável, mas nunca indefeso. Você deve causar o maior dano possível.

AppleStone

Pouco sabe-se sobre essa arma de defesa inimiga. As leituras por sensores indicam uma resistência superior à 3000 pontos, e sete sub-armamentos.

6.6 Cinturão do Demônio

Localização:

Cinturão de Kuiper, Sistema Solar.

Maior Estação Mineradora do sistema solar.

10/23/2027 hora da missão 12:44

A estação mineradora é a principal fonte de recursos para construção de armas e naves. Em poder do inimigo, cessam nossos recursos para construção. Precisamos recuperar as instalações - limpe a área.

Estação Drone

Possui um sistema de produção de Drones de ataque, e Drones de reparo. Os armamentos centrais são pesados, e os drones de ataque tem sistema kamikaze. Os Drones de reparo re-estabilizam a estação. Destrua sua unidade central, para que nenhum drone possa ser produzido.



6.7 De volta para Casa



Localização:

Mar Céltico

Elevador Atmosférico Amanda

10/23/2027 hora da missão 15:14

Alerta Geral. Todas as unidades devem retornar para Kurtzki, Sibéria. Grande atividade inimiga detectada na área. O Elevador atmosférico Amanda é o caminho mais rápido para re-entrada no planeta, por isso dirija-se para lá. É o caminho porém não o mais fácil. Limpe a área.

Thorn Crow

Essa estação possui um sistema de atração, e pode prendê-lo para um ataque total. No centro da estação, você é muito vulnerável. Somente destruindo os módulos principais, os motores, você poderá vencê-lo.

6.8 Onda de Choque

Localização:

Rússia

Centro de lançamento Subterrâneo

10/23/2027 hora da missão 22:44

O inimigo capturou nosso trem de lançamento equipado com a arma de super pulso EMP. Se o veículo conseguir decolar, o inimigo pode ativar a arma destruir o planeta inteiro. Se perdermos esse armamento, a guerra estará perdida.

Nossos últimos ataques desestabilizaram o inimigo, então capturar o super pulso EMP é a última cartada do inimigo. Espere resistência máxima.



7. Requisitos do Sistema

Sistema Operacional: Windows XP, Vista or superior

Processador: 1.6 GHz ou melhor (dual core recomendado)

Memória: 512MB RAM (1GB recomendado)

Espaço em Disco: 300MB

Vídeo: Adaptador compatível com DirectX®9 128 MB (512 MB recomendado)

Som: compatível com DirectX®9

DirectX®: DirectX®9 ou superior

DICA: Observe as dicas de performance na sessão opções.

7.1 Resolução de Problemas

Com um equipamento dentro dos requisitos mínimos, ou melhor, e com o DirectX 9c (ou superior) instalado no sistema, o jogo deve rodar sem problemas, conforme amplos testes de qualidade realizados.

Caso tenha dúvidas ou problemas com o jogo, visite a página do produto, <http://www.invent4.com/razor2>, suas dúvidas podem estar respondidas por lá.

Para contatar nosso suporte escreva para [sup @ invent4.com](mailto:sup@invent4.com)

8. Créditos

Razor2: Hidden Skies
Copyright © 2010

Invent4 Entertainment
www.invent4.com

Programming Director
Augusto Bulow

Art Director
Luis Carlos Zardo

Game Design
Luis Carlos Zardo

Music
Rogerio Dec
www.rogeriodec.com.br

Songs

Razor2
Shadows' Signs
Obscurum Pugna
Lumen Proelium
The Boss
Grateful Death
Hallelujah
(The Victory Song)
Indiana Wars
(Tribute to John Williams)

Sounds FX
Invent4

Beta-testing
Dante Mendes De Patta
Eduardo Freitag
Carlos Alberto Kunkel Bulow
Bruno Tourinho
Gabriel Moraes

Special Thanks to
Dante Mendes De Patta
Leo Gustavo de Castro Bulow
Cleci Tania Bulow
Marilia Santos Neves
Leo Augusto Neves Bulow
Gustavo Bulow
Eduardo Freitag



INVENT4
ENTERTAINMENT