



colin mcrae rally 2005™

PORTUGUÊS

Codemasters® 

GENIUS AT PLAY™

Precauções

- Não toque na superfície do disco ao manejá-lo, pegue-lhe pelos bordos.
- Mantenha o disco limpo passando suavemente um pano macio sobre o mesmo.
- Mantenha o disco livre de riscos.
- Mantenha o disco afastado de temperaturas extremas, luz solar directa ou exposição a humidade excessiva.
- Nunca tente utilizar um disco rachado, abaulado ou que tenha sido reparado com fita adesiva pois isto pode conduzir a erros de operação.

Advertência Para Epilépticos

LER ANTES DE JOGAR OU DE PERMITIR AOS SEUS FILHOS A UTILIZAÇÃO DESTES JOGOS.

Uma pequena percentagem de indivíduos é particularmente sensível ao fenómeno epiléptico ou perda de consciência quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de computador. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia. Se você ou alguém da sua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulte o seu médico antes de começar a jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos quando estes estiverem a jogar jogos de computador. Se você ou o seu filho sentir alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deve parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o seu médico.

Nota Sobre Cópia Ilegal

Copiar jogos comerciais como este constitui uma usurpação dos direitos de autor e uma ofensa criminal.
Copiar e distribuir jogos pode conduzir a uma pena prisional.

Pense num jogo copiado como propriedade roubada.

Este jogo da Codemasters está protegido pelo sistema de protecção FADE™. Se comprar uma cópia ilegal do jogo, conseguirá jogá-lo – mas não por muito tempo. À medida que vai jogando, a operação de uma cópia pirateada vai-se degradando.

Certifique-se de que isto não acontece consigo.

Compre apenas software genuíno em lojas legítimas.

A IGAG – Inspeção-Geral das Actividades Culturais, tem ao dispor uma linha para atendimento de denúncias sobre pirataria.

Telf. 800 20 46 93 – Linha Anti-Pirataria – Grátis;

Possui também um site na Net para consulta e respostas a questões formuladas e para denúncia de acções de pirataria.

www.igac.pt

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "colin mcræ rally 2005"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner VOLKSWAGEN AG. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. All Fiat cars, car parts, names, brands and associated imagery featured in this game are intellectual property rights including trademarks and/or copyrighted materials of Fiat Auto S.p.A. All Rights Reserved. The MINI trademarks are used under license from BMW AG. Used under license from Toyota Motor Corporation. All Alfa Romeo cars, car parts, car names, brands and associated imagery featured in this game are intellectual property rights including trademarks and/or copyrighted materials of Fiat Auto S.p.A. All Rights reserved.

ÍNDICE

02	Instalação
02	Navegar nos Menus
03	Controlos do Jogo
04	No Ecrã
05	Main Menu (Menu Principal)
05	Seleção do Nome e da Nacionalidade
06	Car Select (Seleção do Veículo)
07	Challenges (Desafios)
09	Eventos
12	Damage (Danos)
12	Vistas de Condução
13	Internet
15	Notas de Posição do Co-piloto
16	Saving & Loading (Guardar e Carregar)
16	Options (Opções)
17	Os nossos agradecimentos a
17	Agradecimentos Especiais
19	Contrato De Licença Ecofilmes
20	Acordo de Licença De Software da Codemasters Software Company Limited
21	Apoio Técnico

INSTALAÇÃO

Coloque o disco do Colin McRae Rally 2005™ na sua unidade de disco e feche o tabuleiro do disco. Aguarde alguns segundos para que a unidade seja inicializada. Se o Autorun (Execução automática) estiver activado no seu PC, a instalação do Colin McRae Rally 2005™ será iniciada automaticamente. Se o Autorun (Execução automática) não estiver activado, vá para o Menu Start (Iniciar) e seleccione RUN (Executar). Escreva D:\setup (substitua 'D' pela letra da sua unidade) e prima ENTER.

O programa de instalação será inicializado; siga as instruções no ecrã para avançar na Instalação. O Colin McRae Rally 2005™ necessita que o DirectX 9.0c esteja presente no seu sistema. Durante a instalação terá a oportunidade de configurar o DirectX 9.0c.

Durante a instalação, terá também a oportunidade de registar o seu jogo online. Isto não é obrigatório – depois da instalação poderá registar o seu jogo a qualquer altura em www.codemasters.com/register. Se está a ligar à Internet através de uma ligação telefónica, mas não está configurada para que seja activada automaticamente a pedido, se pretende registar-se online é necessário efectuar a ligação antes de começar a instalação.

É aconselhável que não tenha outros programas (que não sejam os de acesso à Internet) a ser executados no PC durante a instalação.

NAVEGAR NOS MENUS

Navegar nos menus:



Mudar a opção:



Seleccionar opção do menu:



Cancelar/sair do menu:




Interromper o rali e abrir o Menu Pausa:



Nos submenus, tais como Car Setup (Configuração do Veículo), percorra os submenus com ou . Para modificar as definições das opções dos submenus, prima ou .

CONTROLOS DO JOGO

Controlos A (Jogador 1)

Virar para a esquerda: 

Virar para a direita: 

Acelerar: 

Travar / fazer inversão de marcha enquanto parado: 

Virar a fundo: 


Travão de mão: 

Subir mudança: 

Reduzir mudança: 


Mudar de câmara: 

Controlos B (Jogador 2)

Virar para a esquerda: (teclado numérico) 

Virar para a direita: (teclado numérico) 

Acelerar: (teclado numérico) 

Travar / fazer inversão de marcha enquanto parado: (teclado numérico) 

Virar a fundo: (teclado numérico) 

Travão de mão: (teclado numérico) 

Subir mudança: (teclado numérico) 

Reduzir mudança: (teclado numérico) 

Mudar de câmara: (teclado numérico) 


Controlos C (Jogador 3)

Virar para a esquerda: 

Virar para a direita: 

Acelerar: 

Travar / fazer inversão de marcha enquanto parado: 

Virar a fundo: 

Travão de mão: 

Subir mudança: 

Reduzir mudança: 

Mudar de câmara: 

Controlos D (Jogador 4)

Virar para a esquerda: 

Virar para a direita: 

Acelerar: 

Travar / fazer inversão de marcha enquanto parado: 

Virar a fundo: 

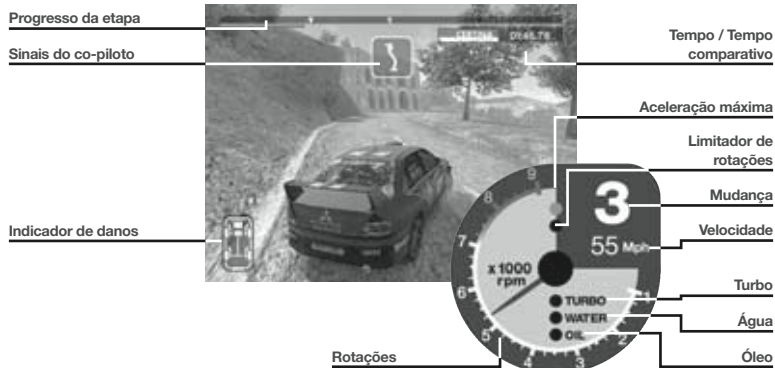
Travão de mão: 

Subir mudança: 

Reduzir mudança: 

Mudar de câmara: 

NO ECRÃ



Stage progress
(Progresso da etapa):

o indicador na barra de progresso representa o seu veículo. À medida que passa as marcas de etapa, a barra de progresso fica vermelha (abaixo do recorde) ou verde (acima do recorde), dependendo da sua condução.

Co-driver signs
(Sinais do co-piloto):

consulte a secção "Notas de Posição do Co-piloto"

Damage indicator:
(Indicador de danos):

mostra as partes do seu veículo que estão a sofrer danos e a quantidade de danos que está a ser provocada. À medida que cada parte fica danificada, o indicador pinta essa parte do veículo desde branco (perfeito estado) até vermelha (danos graves ou não funciona). Para obter mais detalhes, consulte Danos.

Time (Tempo):

o tempo total gasto na etapa até ao momento.

Split time
(Tempo comparativo):

à medida que se aproxima de uma marca de etapa, a contagem decrescente do tempo comparativo indica a comparação do seu tempo com o tempo mais rápido registado para aquela etapa (ou o tempo predefinido, se for a primeira vez que joga). Os valores negativos indicam que bateu o recorde, enquanto os positivos significam que é mais lento.

Max throttle
(Aceleração máxima):

acende-se para indicar que foi atingida a aceleração máxima.

Rev limiter
(Limitador de rotações):

acende-se para indicar a necessidade de mudar de mudança.

Gear (Mudança):

a sua mudança actual.

Speed (Velocidade):

a sua velocidade actual.

Turbo:

indica danos no turbo.

Water/oil (Água/óleo):

indica danos aos sistemas de refrigeração (água) que podem resultar em sobreaquecimento, e danos ao motor (óleo).

Revs (Rotações):

as suas RPMs actuais.

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

- Career (Carreira):** inicie a sua própria carreira nos ralis e trabalhe para chegar ao topo do pódio.
- Championship (Campeonato):** conduza como o Colin McRae num campeonato isolado (1 ou 2 jogadores).
- Challenges (Desafios):** jogue as etapas para um jogador ou no modo rali. Como alternativa, jogue contra outros jogadores no modo multijogador.
- Online:** fique online e dispute ralis com outros pilotos de todo o mundo.
- High Scores (Recordes):** consulte os recordes que conquistou nos modos Championship (Campeonato) e Stages (Etapas).
- Options (Opções):** mude e defina as suas definições do jogo.

SELECCÃO DO NOME E DA NACIONALIDADE

Muitos modos de jogo do Colin McRae Rally 2005™ necessitam que introduza o seu nome de jogador e nacionalidade...



Name Entry (Introdução do Nome)

Nos ecrãs de Introdução do Nome, introduza o seu nome através do teclado e, quando terminar, prima ENTER.

Nationality Selection (Seleção da Nacionalidade)

Nos ecrãs de Nacionalidade, use as teclas do cursor para destacar a bandeira do país que pretende representar e prima ENTER. Esta selecção não afecta o idioma ou o texto durante o jogo (isto é especificado no Menu Options (Opções)).

Nota: altere o idioma utilizado pelo seu co-piloto através do Main Menu (Menu Principal) > Options (Opções) > Game Settings (Definições do Jogo).



CAR SELECT (SELECÇÃO DO VEÍCULO)

A maior parte dos modos de jogo permite aos pilotos seleccionar o seu veículo para a próxima etapa, rali ou campeonato. O conjunto de veículos disponíveis pode depender da competição em que está a participar. Por exemplo, alguns eventos poderão ser exclusivos para veículos com T4R, enquanto noutros todos os veículos poderão ser utilizados.

Escolha "Car Select" (Seleção do Veículo) no menu de modos de jogo e vá para o ecrã Car Class (Classe do Veículo). Prima ou e depois ENTER para escolher a classe do seu veículo. Neste ecrã poderá também ver os veículos que desbloqueou através do Career Mode (Modo Carreira) (os veículos bloqueados são apresentados a cinzento).



Em seguida, no ecrã Seleção do Veículo, prima ou para percorrer os veículos disponíveis. Pode ver os veículos com mais detalhes premindo ou para se aproximar ou afastar ou e para rodar o veículo. Prima para abrir e fechar as portas do veículo.

Quando estiver satisfeito com as suas escolhas, prima ENTER para avançar.

Gearbox (Caixa de Velocidades)

Quando tiver escolhido o seu veículo, seleccione a caixa de velocidades com a qual pretende conduzir:

Manual:

uma transmissão manual significa que deve meter as mudanças manualmente enquanto conduz, premindo e .

Semi-automatic (Semi-automática):

uma caixa de velocidades semi-automática irá meter as mudanças consoante as necessidades, mas pode meter mudanças manualmente com e .

Automatic (automática):

as caixas de velocidades completamente automáticas metem as mudanças consoante as necessidades e são a opção ideal para principiantes. Os jogadores mais avançados poderão conseguir um melhor desempenho utilizando mudanças manuais ou semi-automáticas.



CHALLENGES (DESAFIOS)

Time Trial (Contra-relógio)

O Time Trial (Contra-relógio) tem tudo a ver com recordes. Cabe a si estabelecer o tempo mais rápido e conquistar o seu lugar na história dos ralis através da incrível acção para um jogador.



Stages (Etapas)

Conduza qualquer veículo disponível em qualquer das pistas que tenha desbloqueado ao longo da sua carreira.

Antes de entrar na pista e bater todos os recordes, introduza o seu nome e nacionalidade e, em seguida, escolha o veículo e a etapa na qual pretende conduzir.

Rally (Rali)

Seguindo as instruções no ecrã, defina o nome, nacionalidade e veículo do seu jogador e, em seguida, seleccione "Stage Select" (Seleção da Etapa) para escolher um dos ralis especiais do ecrã Track Select (Seleção da Pista) ou escolha uma posição personalizada para criar o seu próprio rali a partir das etapas que terminou no Career Mode (Modo Carreira).

Custom Rallies (Ralis Personalizados)

Primeiro seleccione uma posição personalizada no ecrã do Rally Mode (Modo Rali) e, em seguida, utilize as opções Country (País) e Stage (Etapa) para seleccionar as etapas individuais do seu rali personalizado. Quando estiver satisfeito, basta sair do ecrã para que o rali seja guardado na posição que escolheu.

Para conduzir no rali que acabou de criar, seleccione-o no ecrã Rally Mode (Modo Rali).




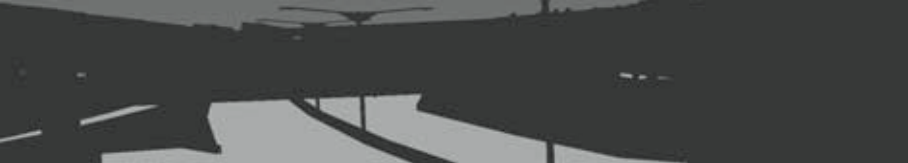
Stages & Rally Options (Opções de Etapas e Ralis)

Service Area (Área de Serviço): ligue ou desligue as áreas de serviço. Quando estão ligadas, as áreas de serviço aparecem em pontos estratégicos entre etapas, permitindo-lhe reconfigurar o seu veículo (consulte A Área de Serviço na secção de Eventos deste manual).

Damage (Danos): escolha entre danos Normal (Normais) ou Heavy (Pesados).

The Ghost Run (A Corrida Fantasma)

A qualquer momento durante o seu rali, prima  para fazer pausa no jogo e aceder ao Pause Menu (Menu Pausa). A partir daqui pode activar a Ghost Run (Corrida Fantasma), um carro que o acompanha na pista e que representa o tempo mais rápido da etapa. Basta bater a Ghost Run (Corrida Fantasma) para estabelecer um novo recorde; o seu recorde substitui a Ghost Run (Corrida Fantasma) original pelo que se quiser aumentar a sua perícia, será necessário estar sempre a batê-lo.



Multiplay (Multijogador)

Entre na parte mais agressiva dos verdadeiros ralis com 2 a 4 jogadores no modo Multiplay (Multijogador). No início do jogo, cada jogador introduz, à vez, o seu nome, nacionalidade e veículo. Todos os modos e opções são idênticos aos do Time Trial (Contra-relógio), mas ainda com a selecção do número de jogadores, Multiplayer Mode (Modo Multijogador) e o seguinte:

Catch Up (Apanhar): os jogadores mais atrasados recebem um impulso e mais aderência para apanhar os da frente.

Handicap: os jogadores mais adiantados sofrem uma penalidade na etapa seguinte.

Multiplayer Mode (Modo Multijogador)

Split Screen (Ecrã Dividido): todos os jogadores no rali ao mesmo tempo num ecrã dividido ao meio (2 jogadores) ou em quatro (3 a 4 jogadores) através dos conjuntos de controlos descritos em "Controlos do Jogo". Os jogadores adversários são apresentados no segmento de cada jogador por carros fantasma coloridos.

Alternate (Alternado): no Alternate Mode (Modo Alternado), cada jogador conduz cada circuito à vez utilizando os controlos A (consulte "Controlos do Jogo").



LAN (Rede Local)

Selecione "LAN" (Rede Local) para iniciar ou participar num jogo numa Rede Local.

Create Session (Criar Sessão)

Use as opções apresentadas no ecrã para configurar um jogo no qual os outros podem participar e, em seguida, prima ENTER para ir para o ecrã da sala de entrada do jogo.

Selecione o seu veículo e depois escolha "Ready" (Pronto). Quando todos os jogadores tiverem seleccionado "Ready" (Pronto), selecione "Race" (Correr) para começar.

Quick Search (Procura Rápida)

Selecione "Quick Search" (Procura Rápida) para procurar jogos que estão a ser executados na sua Rede Local. Selecione um jogo para entrar na sala de entrada do jogo.

Selecione o seu veículo e depois escolha "Ready" (Pronto). Quando todos os jogadores e o anfitrião tiverem seleccionado "Ready" (Pronto), o anfitrião pode dar início à corrida.

EVENTOS

Championship (Campeonato)

Chegou a altura de se sentar no lugar do piloto como Colin McRae, o maior piloto de ralis do mundo.

Ele é, sem dúvida, o mais popular e emocionante piloto da história dos ralis, e tem um estilo que os fãs adoram ver.

Em 1995, com 35 anos, este escocês tornou-se o mais jovem Campeão Mundial de sempre e é conhecido pelo seu estilo de ataque tudo-por-tudo. Ao longo da sua vida, este estilo trouxe-lhe umas incríveis 20 vitórias em Campeonatos do Mundo de Ralis.

Quando o “Escocês Voador” domina a etapa global, as pessoas observam e os rivais acautelam-se!

Visite www.colinmcrac.com para obter mais detalhes sobre a super-estrela do mundo dos ralis.

Na primeira vez que entrar no modo Championship (Campeonato), seleccione uma posição para guardar o seu progresso no campeonato e prima ENTER. Em seguida, seleccione o número de jogadores (1 a 2) e o nível de dificuldade e, em seguida, dê um nome à posição de gravação e prima ENTER para avançar.

Nos jogos seguintes, seleccione o ficheiro de gravação que criou para voltar ao campeonato no início do rali seguinte ou na última área de serviço que alcançou.

Selecione o veículo T4R com o qual pretende começar o campeonato (consulte Car Select (Seleção do Veículo)) e prima ENTER, em seguida deve ser instalada a caixa de velocidades. Prima ENTER novamente para dar início ao campeonato.



Career (Carreira)

Conduza como um concorrente ao rali mundial por seu próprio mérito. Começando no fundo da tabela de pilotos, deve provar o que vale nas etapas e subir nos eventos e séries até se tornar o melhor que o desporto jamais viu.

A partir do Main Menu (Menu Principal), seleccione “Career” (Carreira) e depois escolha “Start” (Iniciar). Em seguida, escolha um ficheiro no qual irá guardar o progresso da sua carreira. (Nos jogos seguintes, irá carregar o seu jogo a partir desta posição para voltar ao campeonato no início do rali seguinte ou na última área de serviço que alcançou.) Por fim, escolha o nível de dificuldade da sua carreira e introduza o nome (o nome do ficheiro de gravação) e a nacionalidade do seu piloto para entrar no ecrã Career (Carreira).



Series (Séries)

Escolha a série de ralis na qual pretende competir. Quando começar, a maior parte dos eventos não estará disponível, mas à medida que progride e ganha pontos de piloto acabando a corrida no pódio, mais eventos ficam disponíveis. Também desbloqueia peças fazendo testes para ganhar upgrades para o seu veículo.

Cada cartão de série mostra o nome da série, a classe de veículos envolvida e o número de pontos de piloto disponíveis.




Trophy Room (Sala dos Troféus)

Venha à Sala dos Troféus para ficar a par do seu progresso.

Destaque "Overview" (Visão Geral) para obter um resumo das suas vitórias e troféus, ou "Statistics" (Estatísticas) para ver as estatísticas do seu piloto, incluindo os pontos de carreira ganhos e o que conseguiu desbloquear.

Garage (Garagem)

Entre na garagem para ver um resumo dos veículos e upgrades que desbloqueou. Para ver um veículo específico, seleccione a classe do veículo e, em seguida, o próprio veículo (consulte também Car Select (Seleção do Veículo)). No ecrã do veículo, prima  para alternar entre as especificações do veículo e os upgrades que ganhou.



A Área de Serviço

No início de cada rali e intermitentemente entre etapas, irá visitar a área de serviço onde pode modificar e reparar o seu veículo. Seleccione "Race" (Correr) para partir para a etapa, ou escolha de entre uma das seguintes opções:



Reparações ao Veículo

(Não pode acontecer na primeira área de serviço de um rali.) A equipa de reparação tem um limite de tempo dentro do qual pode restaurar as condições de rali do veículo. Se o veículo tiver sofrido demasiados danos e a equipa não os conseguir reparar dentro do tempo disponível, pode ter de passar à etapa seguinte com alguns danos por reparar. Deve dar prioridade às reparações mais importantes para voltar à etapa com o veículo no melhor estado possível.

Por exemplo, o veículo pode ter sofrido danos tanto na carroçaria como na suspensão. Embora a carroçaria proteja todas as outras partes, reparar a suspensão pode ser mais importante para chegar à etapa seguinte.

Se julgar que algumas reparações são vitais e não houver tempo para as concluir, pode mandar fazer algumas reparações, mas terá de sofrer uma penalidade de tempo (5 minutos no máximo), que será deduzida ao seu tempo total do rali/etapa, a menos que consiga compensar com uma condução verdadeiramente "cinco estrelas".

Destaque cada um dos componentes danificados na lista de reparações e atribua níveis de reparação a cada um. O tempo necessário para concluir cada reparação é apresentado no ecrã, tal como o tempo total disponível para reparações.

Car Setup (Configuração do Veículo)

Tyres (Pneus):

Selecione o melhor tipo de pneu para as próximas etapas. Certifique-se de que verificou as condições climáticas e o terreno que está prestes a enfrentar. Se não tomar uma decisão consciente acerca dos pneus que vai utilizar, pode perder tempo e mais ainda quando for à área de serviço.



Ride height (Distância ao solo):

Uma distância ao solo (distância do chassis à estrada) baixa aumenta a estabilidade do veículo em superfícies suaves, mas o intervalo da suspensão é reduzido. Não vai ser tão fácil lidar com os acidentes do terreno e aumenta o risco de batidas no chão.

Springs (Suspensão):

As molas mais suaves melhoram a tracção em superfícies acidentadas e irregulares, mas aumentam a oscilação lateral da carroçaria. Configure molas mais rígidas para melhorar a estabilidade em superfícies suaves e reduzir a oscilação lateral da carroçaria.

Anti-roll (Barras Estabilizadoras):

As barras estabilizadoras funcionam em conjunto com a suspensão para melhorar a estabilidade geral em superfícies desiguais e para compensar a oscilação lateral da carroçaria nas curvas.

Brakes (Travões):

Equilibre a força dos travões entre os discos frontais e traseiros. Este factor afecta o comportamento do veículo nas curvas. Uma maior força dos travões traseiros pode fazer com que eles bloqueiem nas curvas e com que a traseira do veículo fuja para fora da linha ideal (viragem excessiva). Passar a potência para os travões frontais pode, da mesma forma, fazer com que eles bloqueiem e provoquem uma viragem insuficiente.

Steering (Direcção):

Uma velocidade de direcção mais reduzida permite-lhe travar totalmente e virar o veículo mais rapidamente. A condução torna-se mais sensível e exige mais controlo. Definir uma velocidade de direcção mais baixa pode fazer com que o veículo responda menos e seja preciso reduzir a velocidade para dar conta das curvas em cotovelo.

Gearbox (Caixa de Velocidades):

Uma relação de transmissão elevada oferece uma gama mais alargada entre mudanças e uma velocidade máxima mais elevada, mas a aceleração não será tão eficaz. Relações de transmissão mais baixas permitem-lhe sair mais eficazmente da linha de partida, mas a velocidade máxima não será tão elevada.

Info (Informações)

Saiba tudo sobre a etapa seguinte e as condições de condução.

Leaderboard (Quadro de Classificações)

O quadro de classificações mostra as suas estatísticas dentro da série actual.

Upgrades

Saiba quais foram os upgrades que ganhou para o seu veículo actual.

DAMAGE (DANOS)

Os danos sofridos pelo veículo são consequências naturais dos ralis. Se o seu veículo ficar demasiado danificado, pode não conseguir completar essa etapa do rali.

Pode seleccionar três níveis de danos em todos os modos de jogo:

Normal: O seu veículo está sujeito a um nível normal de danos e irá sofrer alguns castigos.

Heavy (Pesados): As colisões, batidas no chão, má condução, etc., terão um efeito drástico na forma como o veículo é conduzido. Cuidado, pois um mau desempenho pode expulsá-lo do rali mais cedo do que espera.

VISTAS DE CONDUÇÃO

A qualquer momento do rali, prima 1 no teclado (Controlos A) para mudar de câmara. As vistas disponíveis são:



Câmara de
Acompanhamento
– perto



Câmara de
Acompanhamento
– longe



Câmara do
Habitáculo



Câmara do
Capôt



Câmara do
Pára-choques

INTERNET

Selecione "Online" para se ligar à world wide web e correr com outros entusiastas dos ralis de todo o mundo. Se está a utilizar uma ligação por telefone que não está configurada para ligar automaticamente à Net a pedido, poderá ser necessário sair do Colin McRae Rally 2005™ e ligar-se manualmente à Internet antes de reiniciar o jogo. Outras ligações de alta velocidade à Internet, tais como banda-larga, estão sempre activas e a ligação terá início automaticamente. Para conseguir a melhor experiência possível com o Colin McRae Rally 2005™, utilize uma ligação de banda-larga à Internet.

Para entrar num jogo, selecione uma das seguintes opções.

Quick Search (Procura Rápida)

A Procura Rápida é a maneira mais rápida e mais simples de entrar no jogo; ela selecciona o primeiro jogo a decorrer em que seja possível participar. Selecione "Join" (Participar) para entrar na Sala de Espera do jogo apresentado, ou "Refresh" (Actualizar) para fazer aparecer a escolha seguinte.

Search (Procurar)

Indique exactamente o tipo de jogo que procura. Siga as opções no ecrã para definir os critérios para a sua procura de jogo e, em seguida, selecione "Search" (Procurar) para aparecer uma lista de jogos a decorrer que correspondem às suas preferências. Escolha um jogo e selecione "Join" (Participar) para ir para a Sala de Espera desse jogo.

Create Session (Criar Sessão)

Selecione "Create Session" (Criar Sessão) e siga as instruções no ecrã para abrir a Sala de Espera do seu próprio jogo no qual os outros poderão participar.

Nota: será apresentada uma notificação no ecrã caso a velocidade da sua ligação afecte o jogo de modo adverso.

The Lobby (A Sala de Espera)

Na Sala de Espera, estão disponíveis as seguintes opções:

- | | |
|---|---|
| Ready/Not Ready
(Pronto/Não está Pronto): | prima ENTER para alternar o seu estado para "Ready" (Pronto) depois de fazer todas as suas escolhas para o próximo rali – o jogo não pode começar a competição até todos estarem prontos. |
| Race (host only)
Correr (apenas anfitrião): | quando todos estiverem prontos, escolha "Race" (Correr) para começar. |
| Select car
(Seleção do carro): | escolha um carro e a transmissão e entre na etapa. |
| Session options (host only)
Opções da sessão
(apenas anfitrião): | configure o seu rali (para obter mais informações, consulte Etapas e Rali). |
| Kick player (host only)
Banir jogador (apenas anfitrião): | remover um jogador do seu jogo. |



Como Jogar no GameSpy Arcade

Pode jogar Colin McRae Rally 2005™ online através do GameSpy Arcade, que é convenientemente fornecido com o jogo. Se ainda não o fez, introduza o disco do Colin McRae Rally 2005™ e instale o Arcade agora. Depois, para jogar Colin McRae Rally 2005™ online, basta seguir estas simples instruções:

Inicie o GameSpy Arcade e Vá para a Sala do Colin McRae Rally 2005™: No seu Menu Start (Iniciar), clique na ligação para o GameSpy Arcade. Quando o software começar, verá uma lista dos jogos, e muito mais, do lado esquerdo. Há muito para fazer, mas terá tempo para isso mais tarde: clique no botão do Colin McRae Rally 2005™ à esquerda para entrar na sala do Colin McRae Rally 2005™.

Procure e Participe num Servidor de Colin McRae Rally 2005™: Quando estiver na sala do Colin McRae Rally 2005™ pode encontrar e cumprimentar outros jogadores e procurar servidores. A metade superior da aplicação irá listar todos os servidores disponíveis, incluindo o número de pessoas a jogar e a velocidade da sua ligação (medida numa unidade chamada "ping." Quanto menor for o ping, melhor.) Para participar, clique duas vezes no servidor que escolher. O Colin McRae Rally 2005™ será iniciado e ligar-se-á automaticamente ao servidor que seleccionou. Que comece o rali!

Problemas?

Se tem problemas ao utilizar o Arcade, quer seja a instalar o programa, a registá-lo, ou a utilizá-lo com o Colin McRae Rally 2005™, consulte as nossas páginas de ajuda em <http://www.gamespyarcade.com/help/> ou envie-nos um e-mail através do formulário que se encontra em <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

NOTAS DE POSIÇÃO DO CO-PILOTO

Sempre que esteja na pista, deve lembrar-se de que não é apenas um piloto que bate recordes mundiais, mas sim parte de uma equipa. A outra metade da sua equipa é o co-piloto, que é tão importante para conseguir atingir os objectivos como as suas próprias capacidades. Preste-lhe atenção.

Ao longo de cada etapa, o co-piloto irá dar-lhe informações acerca do terreno em forma de notas de posição. Estas notas são exclusivas para cada etapa e vitais para o seu sucesso, sobretudo quando a visibilidade é limitada.

As notas de posição têm a forma de uma chamada de atenção do co-piloto, fornecendo pormenores sobre a distância; um número de dificuldade que representa o perigo da próxima curva; características do terreno pela ordem em que ocorrem e, por vezes, um aviso. A distância até ao próximo obstáculo é fornecida em metros. Quanto mais baixo o número de dificuldade, mais baixa deve ser a velocidade necessária para conseguir passar o próximo obstáculo.

Quando o seu co-piloto anunciar um "6", o caminho à sua frente está livre e pode percorrê-lo até novo aviso em contrário.

As curvas que se aproximam também são apresentadas no ecrã, por exemplo:



Hairpin Turn

(Curva em Cotovelo)

Shallow Bend

(Curva Larga)

Definições das Notas

Care (Atenção): perigoso.

Caution (Cuidado): muito perigoso.

Crest (Elevação): uma elevação no terreno esconde o resto da pista.

Jump (Salto): uma elevação no terreno que, se for feita com velocidade, faz com que o veículo salte no ar. Lembre-se de que assim que os pneus largam o solo, deixa de ter controlo sobre o veículo.

Long (Longa): uma curva longa.

Very long (Muito Longa): uma curva longa alargada.

Turn (Viragem): uma viragem num entroncamento.

Opens (Abre): a curva abre na saída.

Tightens (Fecha): a curva fica mais fechada na saída.

Narrows (Afunila): a estrada afunila.

Don't cut (Não corte): não conduza pelo ápice da curva.

Cut (Corte): o caminho está desimpedido para que possa conduzir pelo ápice da curva.

Straight (A direito): faça as próximas curvas a direito.

Bumps (Lombas): ondulações no terreno que podem perturbar o seu veículo.

SAVING & LOADING (GUARDAR E CARREGAR)

Este jogo utiliza uma funcionalidade de Auto-Save (Guardar Automaticamente) que guarda automaticamente o seu progresso e as características desbloqueadas em certos pontos ao longo do jogo (ao criar o ficheiro de gravação, ao chegar a uma área de serviço durante um rali e ao terminar um rali). Auto-Save (Guardar Automaticamente) pode ser activado através do Options Menu (Menu Opções), embora não seja guardado qualquer progresso no jogo.

Os dados de jogo são Auto-Loaded (Carregados Automaticamente) a partir do ficheiro de gravação seleccionado quando entra no modo de jogo relevante.

OPTIONS (OPÇÕES)

Selecione "Options" (Opções) no Main Menu (Menu Principal) para reconfigurar o seu jogo.

Controller (Comando)

Selecione ou defina as configurações de controlo e/ou os comandos ligados para cada jogador. Primeiro selecione o jogador, depois o seu dispositivo de controlo (comando) e, em seguida, a configuração de controlo que pretende utilizar (os detalhes são apresentados no ecrã).

Os controlos de teclado podem ser personalizados. Para mudar a atribuição das teclas, destaque uma funcionalidade do jogo e depois prima a tecla à qual pretende atribuir essa função. Só pode atribuir uma função a cada tecla, por isso quaisquer conflitos são indicados a vermelho. Quando estiver satisfeito com a sua configuração personalizada do teclado, prima ENTER.

Graphics (Gráficos)

Active ou desactive os elementos de informação do ecrã, defina a qualidade dos gráficos e calibre o seu ecrã. Selecione "Advanced Options" (Opções Avançadas) para seleccionar a sua placa gráfica, definir a resolução do seu ecrã e ligar ou desligar funções da placa gráfica. Se verificar que não está a jogar nas melhores condições, reduzir a resolução do ecrã ou desactivar funções da placa gráfica poderá aumentar o desempenho.

Sound (Som)

Ajuste os níveis de volume da voz do seu co-piloto, da música e dos efeitos especiais.

Game Settings (Definições do Jogo)

Selecione o idioma utilizado pelo co-piloto. Alterne também a função de Guardar Automaticamente entre ligada (on) e desligada (off). Por predefinição, está ligada.

Secrets (Segredos)

Desbloqueie funcionalidades do jogo antes de concluir a etapa necessária ou elementos do jogo recorrendo ao serviço online ou hintline (serviço de dicas) da Codemasters. Anote o Secret Access Code (Código de Acesso Secreto) que aparece neste ecrã e, em seguida, siga o processo descrito na contracapa deste manual para obter o(s) Código(s) de Bónus. Introduza o(s) Código(s) de Bónus neste ecrã para desbloquear a funcionalidade especial.

Credits (Créditos)

Conheça a equipa que criou o Colin McRae Rally 2005™.

OS NOSSOS AGRADECIMENTOS A

Fiat Auto S.p.A (Alfa Romeo), Audi AG, Automobiles Peugeot, BMW, Beanstalk Inc, Bridgestone Corporation, Automobiles Citroen, Ford Motor Company, Ford Rallye Sport, Fuji Heavy Industries Limited, GM-Fiat Italia s.r.l, Land Rover, MG Sport and Racing, Mitsubishi Motors Corporation, Mitsubishi Ralliart Europe, Nissan Motor Co. Ltd., Renault Merchandising and Renault s.a.s, Toyota Motor Corporation, Volkswagen AG, Autocar Electrical Equipment Co. Ltd, Brembo S.p.A, Castrol Limited, Compomotive Automotive 73 Ltd, Collins Performance Engineering, Federal Mogul, Hella, Koni BV, Michelin, NGK Spark Plugs (Reino Unido) Ltd, OMP Racing, Oz S.p.a., Pace Products (Anglia) Ltd, Pipercross Ltd, EPTG Ltd. / Power Engineering (Powerflex), RT Quaife Engineering Ltd, Sparco s.r.l, Superchips Inc, Telefonica Movistar, TNT, Waypoint Design.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Colin McRae, Nicky Grist, Jean-Eric Freudiger, Campbell Roy, Darryl Still, Nvidia, Esther Oggenfuss, Certina.

ANOTAÇÕES

CONTRATO DE LICENÇA ECOFILMES

Este é um contrato entre Você - o utilizador final - e a ECOFILMES, LDA. - adiante designada ECOFILMES.

Outorgamento de Licença

Este contrato de licença ECOFILMES - Licença - permite-lhe utilizar uma cópia da versão concreta do produto de software ECOFILMES adquirido com esta Licença - Software - em qualquer computador individual, sempre e quando o Software se encontrar em utilização num único computador em cada momento.

O Software encontra-se "em utilização" num computador, quando tenha sido carregado na memória temporária - isto é, RAM - ou instalado na memória permanente - v.g. disco duro, CD ROM, ou qualquer dispositivo de armazenamento - do computador.

O Produto é Vendido "Tal Qual"

O Software, disquetes, documentação e outros objectos são vendidos "Tal qual". Não há garantia de comercialização, nem garantia de validade para um uso específico nem nenhuma garantia de qualquer outro tipo, explícita ou implícita, em relação ao software, disquetes ou documentação, excepto a que se indica expressamente nos parágrafos que se seguem.

Inexistência de Responsabilidade por Danos Indirectos

Em nenhum caso a ECOFILMES ou os seus fornecedores serão responsáveis por quaisquer danos - incluindo, sem limite, os que derivam da perda de benefícios, interrupção de negócio, perda de informação comercial ou quaisquer outras perdas pecuniárias - que se originem como consequência da utilização ou da impossibilidade de utilização deste produto ECOFILMES, incluindo no pressuposto de que a ECOFILMES tenha sido informada da possibilidade de que tais danos possam ocorrer.

Em qualquer caso, a responsabilidade da ECOFILMES em relação a qualquer cláusula deste contrato limita-se à quantidade efectivamente paga por si em relação ao software mencionado.

GARANTIA

A presente garantia estende-se por um período de 3 meses, determinado pela data de compra. Esta garantia cobre qualquer defeito de fabrico, em cujo caso se procederá à sua troca, sem encargos. Esta garantia ficará sem efeito se a avaria for provocada por uso incorrecto, pancadas, exposição prolongada ao Sol, e riscos.

A garantia não cobre os gastos de envio para reparação.

A garantia considera-se nula quando:

- 1º - Tiver expirado o seu prazo de validade;
- 2º - Se verificar não vir acompanhada da respectiva prova de compra.

Indemnização ao Utilizador

A responsabilidade total da ECOFILMES e a sua única indemnização consistirá, por deliberação da ECOFILMES:

1. No reembolso do preço pago, ou
2. Na reparação ou substituição do Software que não cumpra com a garantia limitada da ECOFILMES e lhe seja devolvido com uma cópia do recibo de compra.

Esta Garantia Limitada será nula se os defeitos do Software forem consequência de acidente, abuso ou utilização errada.

Qualquer Software substituído estará garantido pelo maior período de tempo entre o que resta até ao vencimento da garantia original ou um período de 30 dias.

Se tiver alguma dúvida acerca deste Acordo ou se desejar contactar, por qualquer motivo, a ECOFILMES, utilize o endereço anexo a este produto.

ACORDO DE LICENÇA DE SOFTWARE DA CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

IMPORTANTE - LEIA ATENTAMENTE: O PROGRAMA INCLUSO (UM PROGRAMA DE SOFTWARE INFORMÁTICO, OS SUPORTES DE DADOS E A RESPECTIVA DOCUMENTAÇÃO IMPRESSA OU EM FORMATO ELECTRÓNICO) CONTA COM UMA LICENÇA DE UTILIZADOR, NOS TERMOS DEFINIDOS EM SEGUIDA, QUE CONSTITUI UM ACORDO LEGAL ENTRE O UTILIZADOR E A CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. ("CODEMASTERS"), ATRAVÉS DA UTILIZAÇÃO DO PROGRAMA, O UTILIZADOR CONCORDA EM FICAR LEGALMENTE VINCULADO PELOS TERMOS DESTES ACORDO À CODEMASTERS.

O PROGRAMA está protegido pelas leis de direitos de autor britânicas, tratados e convenções de direitos de autor internacionais e outras leis. O Programa é licenciado, e não vendido, e este Acordo não confere qualquer título ou propriedade sobre o Programa ou respectivas cópias.

1. Licença de Utilização Limitada. A Codemasters concede ao utilizador o direito não exclusivo, não transmissível e limitado, bem como a respectiva licença, para utilizar uma cópia do Programa apenas para fins pessoais.
2. Propriedade. Todos os direitos de propriedade intelectual do Programa e referentes ao mesmo (incluindo, mas não se limitando a, vídeo, som e outros conteúdos nele incorporados) e o direito a todas e quaisquer cópias do mesmo são propriedade da Codemasters ou dos seus representantes e o utilizador não tem qualquer direito, exceptuando a licença limitada, descrita no parágrafo n.º 1 deste documento.

O UTILIZADOR NÃO DEVERÁ:

- * Copiar o Programa.
- * Vender, alugar, conceder, atribuir licenças, distribuir ou de alguma forma efectuar transferências ou disponibilizar o Programa a terceiros, no seu todo ou em parte, em qualquer contexto comercial, incluindo, mas não se limitando a, gabinetes de serviços, "cyber cafés", centros de jogos de computador ou quaisquer outras instalações comerciais em que vários utilizadores possam aceder ao Programa. A Codemasters poderá oferecer um Acordo de Licença de Local, de modo a permitir que o utilizador disponibilize o Programa para uma utilização comercial; consulte as informações para contacto que se seguem.
- * Realizar engenharia inversa, realizar derivados a partir do código de origem, modificar, descompilar, desmontar ou criar trabalhos derivados do Programa, no seu todo ou em parte.
- * Remover, desactivar ou violar quaisquer advertências de propriedade ou etiquetas contidas no Programa ou no interior do mesmo.

GARANTIA LIMITADA. A Codemasters concede ao comprador-consumidor original uma garantia do Programa que assegura que o suporte de dados em que o Programa está gravado está isento de defeitos, quer a nível do material, quer a nível de fabrico, durante um período de 90 (noventa) dias a partir da data de compra. Se o meio de gravação de um produto apresentar defeitos dentro de um período de 90 (noventa) dias a partir da data de compra, a Codemasters concorda em substituir, sem custos adicionais, o referido produto dentro do período anteriormente referido após recepção do Produto, com os portes de correio pagos e comprovativo da data de compra, desde que o Programa continue a ser fabricado pela Codemasters. Na eventualidade de o produto já não se encontrar disponível, a Codemasters reserva-se o direito de efectuar a substituição por um programa semelhante de valor igual ou superior. Esta garantia está limitada aos meios de gravação que contêm o Programa, tal como originalmente fornecidos pela Codemasters e não é aplicável, e deverá ser considerada nula, caso o defeito tenha surgido devido a uma utilização abusiva, tratamento inadequado ou negligência. Quaisquer garantias implícitas, prescritas pelo estatuto, estão expressamente limitadas ao período de 90 (noventa) dias descrito anteriormente.

EXCEPTO NO ÂMBITO DOS TERMOS DESCRITOS ANTERIORMENTE, ESTA GARANTIA SUBSTITUI TODAS AS RESTANTES GARANTIAS, VERBAIS OU ESCRITAS, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO QUALQUER GARANTIA DE COMERCIALIZAÇÃO, QUALIDADE SATISFATÓRIA, ADEQUAÇÃO A UM FIM ESPECÍFICO OU NÃO TRANSGRESSÃO E NENHUMA OUTRA REPRESENTAÇÃO OU RECLAMAÇÃO DEVERÁ SER VINCULATIVA OU REPRESENTAR UMA OBRIGAÇÃO PARA A CODEMASTERS.

Quando devolver o Programa para a respectiva substituição, tal como prevista na garantia, envie os discos originais do produto apenas em embalagens protectoras e inclua: (1) uma fotocópia do seu recibo de compra, com data; (2) o seu nome e endereço para devolução, dactilografado ou claramente escrito em letra de imprensa; (3) uma nota breve a descrever o defeito, o(s) problema(s) identificado(s) e o sistema em que executa o Programa.

LIMITAÇÃO DOS DANOS. EM NENHUMA EVENTUALIDADE A CODEMASTERS SERÁ RESPONSÁVEL POR DANOS ESPECIAIS, ACIDENTAIS OU CONSEQUENTES RESULTANTES DA POSSE, UTILIZAÇÃO OU MAU FUNCIONAMENTO DO PROGRAMA, INCLUINDO DANOS DE PROPRIEDADES, PERDAS, AVÁRIAS INFORMÁTICAS OU MAU FUNCIONAMENTO E, TANTO QUANTO PERMITIDO POR LEI, DANOS POR LESÕES PESSOAIS, MESMO QUE A CODEMASTERS TENHA SIDO ADVERTIDA PARA A POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. A RESPONSABILIDADE DA CODEMASTERS NÃO DEVERÁ EXCEDER O PREÇO PAGO PELA LICENÇA PARA A UTILIZAÇÃO DESTES PROGRAMAS. ALGUNS ESTADOS/PAÍSES NÃO PERMITEM LIMITAÇÕES À DURAÇÃO DE UMA GARANTIA IMPLÍCITA E/OU A EXCLUSÃO OU LIMITAÇÃO DE DANOS ACIDENTAIS OU CONSEQUENTES, PELO QUE AS LIMITAÇÕES DESCRITAS ANTERIORMENTE E/OU EXCLUSÃO OU LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE PODERÃO NÃO SER APLICÁVEIS. ESTA GARANTIA ATRIBUI DIREITOS LEGAIS AO UTILIZADOR E O UTILIZADOR PODERÁ TER OUTROS DIREITOS QUE VARIAM DE JURISDIÇÃO PARA JURISDIÇÃO.

TÉRMINO. Sem prejuízo de qualquer um dos direitos da Codemasters, este Acordo termina automaticamente caso o utilizador falhe no cumprimento destes termos e condições. Em tal eventualidade, o utilizador deverá destruir todas as cópias do Programa e todas as suas peças componentes.

CESSAÇÃO. Uma vez que a Codemasters sofreria danos irreparáveis caso os termos deste Acordo não fossem especificamente aplicados, o utilizador concorda que a Codemasters tenha o direito, sem qualquer vínculo, outros comprovativos de segurança ou de danos, de se apropriar de soluções equitativamente adequadas a violações a este Acordo, em adição a outras soluções que a Codemasters possa ter ao abrigo da lei aplicável.

INDENIZAÇÃO. O utilizador concorda em indemnizar, defender e suportar a Codemasters, seus parceiros, filiais, fornecedores, responsáveis, directores, funcionários e representantes face a todos os danos, perdas ou despesas resultantes, directa ou indirectamente, das suas acções e omissões, relativamente à utilização do Programa e em conformidade com os termos deste Acordo.

DIVERSOS. Este Acordo representa um acordo completo entre as partes relativamente a esta licença e substitui quaisquer acordos e representações entre as mesmas. Poderá ser corrigido apenas por uma execução escrita de ambas as partes. Se, por qualquer razão, qualquer disposição deste Acordo não puder ser respeitada, tal disposição deverá ser reformulada apenas na extensão necessária para que a referida disposição possa ser aplicada e as restantes disposições deste Acordo não deverão ser afectadas. Este Acordo deverá ser regido e executado de acordo com as leis britânicas e o utilizador concorda com a jurisdição exclusiva dos tribunais ingleses.

Caso tenha quaisquer dúvidas relativas a esta licença, poderá contactar a Codemasters em:

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Leamington Spa Warwickshire CV47 2ZT, Reino Unido.
Tel +44 1926 814 132, Fax +44 1926 817 595.

APOIO TÉCNICO

serviço de apoio ao consumidor

Informações de jogos, Truques e Dicas, ligue: 256 836 273
apoioconsumidor@ecofilmes.pt

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17:00h às 19:00h –
Todos os dias úteis
Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom

serviço de assistência técnica

Qualquer tipo de Avaria, ligue: 707 236 200
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às 18:30h –
Todos os dias úteis
Número Único Nacional, 0.11 Euros por minuto.

codemasters endereço postal

Customer Services, PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Reino Unido.

telefone/fax

Tel: 01926 816044 Fax: 01926 817595

MAL PODE ESPERAR PARA ACABAR O JOGO?

Inicie sessão agora e ganhe acesso imediato a:

- Todas as pistas
- Classe T4R
- Classe Super T4R
- Veículos TRT
- Classe 4x4
- Carros clássicos
- Veículos especiais
- Classe Grupo B

... ou simplesmente jogue até ao fim!

www.codemasters.com/bonuscodes

Antes de começar, leia estas instruções passo a passo...

1. No jogo, vá ao menu Options (Opções) > Secrets (Segredos) e anote o Secret Access Code (Código de Acesso Secreto).

Precisa dele para obter o Bonus Code (Código de Bónus).

2. Inicie sessão e siga as instruções para a área Colin McRae Rally 2005™.**
3. Quando lhe for pedido, introduza o Secret Access Code (Código de Acesso Secreto) que recebeu do jogo e os seus dados.
4. Em breve irá receber um email que contém todos os Bonus Codes (Códigos de Bónus) para o Colin McRae Rally 2005™.
5. Para desbloquear as novas funcionalidades, vá ao Options Menu (Menu Opções) > Secrets (Segredos) > Code Entry (Introdução do Código) no jogo e introduza os Secret Codes (Códigos Secretos) no(s) espaço(s) apropriado(s) do ecrã.

**Obter os Códigos de Bónus online obriga a um custo de £2.99, pago por cartão de crédito. Todas as funcionalidades do jogo desbloqueadas através de Códigos de Bónus estão também disponíveis no decorrer do jogo.

IMPORTANTE: os Bonus Codes (Códigos de Bónus) fornecidos são exclusivos para a sua instalação do jogo e/ou os seus ficheiros guardados.