

# CARNAGEDOOD

CD-ROM  
para  
**WIN 95**  
e **DOS**

Totalmente em  
**PORTUGUÊS**  
Exclusividade BraSoft

PUBLICADO PELA

  
**BRASOFT**  
[www.brasoft.com](http://www.brasoft.com)

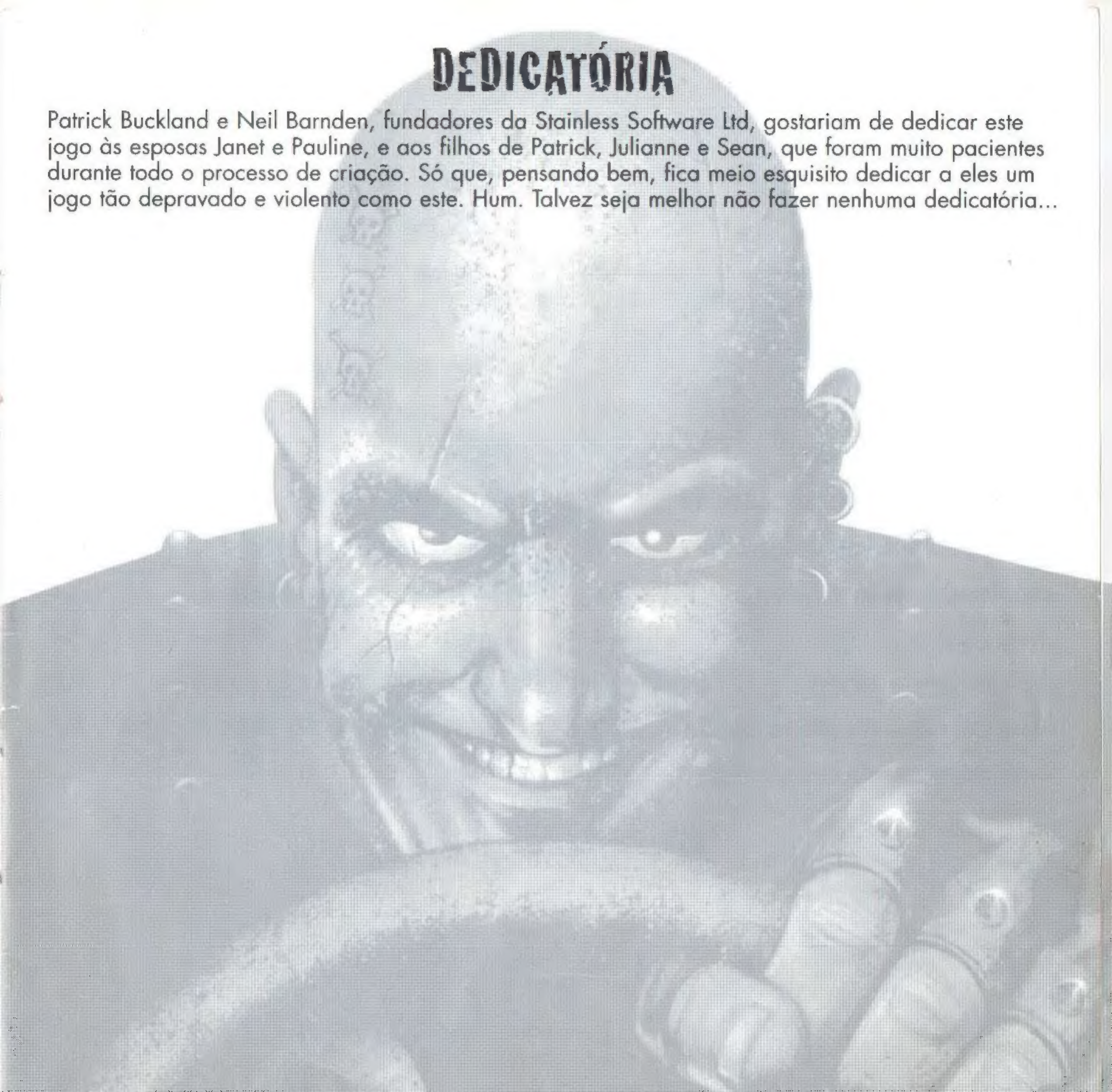
  
**STAINLESS**  
SOFTWARES

**sci**<sup>TM</sup>  
[www.sci.co.uk](http://www.sci.co.uk)



# DEDICATÓRIA

Patrick Buckland e Neil Barnden, fundadores da Stainless Software Ltd, gostariam de dedicar este jogo às esposas Janet e Pauline, e aos filhos de Patrick, Julianne e Sean, que foram muito pacientes durante todo o processo de criação. Só que, pensando bem, fica meio esquisito dedicar a eles um jogo tão depravado e violento como este. Hum. Talvez seja melhor não fazer nenhuma dedicatória...





# SUMÁRIO

<b>Requisitos do sistema</b>	<b>3</b>	<b>Galeria de batidos</b>	<b>13</b>
<b>Instalação</b>	<b>3</b>	<b>Durante o jogo...</b>	<b>13</b>
<b>Iniciando o jogo</b>	<b>4</b>	<b>Reprise</b>	<b>14</b>
<b>Alerta</b>	<b>4</b>	<b>Jogo em rede (modo multijogador)</b>	<b>15</b>
<b>Qual é a do jogo?</b>	<b>5</b>	<b>Dicas para controlar o carro</b>	<b>17</b>
<b>Menu Principal</b>	<b>8</b>	<b>Seus oponentes</b>	<b>17</b>
<b>Tela de novo jogo</b>	<b>10</b>	<b>Bônus</b>	<b>20</b>
<b>Tela do nível de dificuldade</b>	<b>10</b>	<b>Controles padrão</b>	<b>21</b>
<b>Tela para iniciar a corrida</b>	<b>11</b>	<b>Tabela de conversão de medidas</b>	<b>22</b>
<b>Mudando de corrida</b>	<b>11</b>	<b>Solução de problemas</b>	<b>23</b>
<b>Acessórios</b>	<b>11</b>	<b>Créditos</b>	<b>24</b>
<b>Trocando de carro</b>	<b>12</b>	<b>Suporte Técnico BraSoft</b>	<b>26</b>
<b>Tela da posição de largada</b>	<b>12</b>	<b>Garantia e limitações de uso</b>	<b>27</b>
<b>Tela de resumo da corrida</b>	<b>13</b>		



# REQUISITOS DO SISTEMA

Computador IBM ou compatíveis

MS-DOS 6.2 ou mais recente

Processador Pentium (no mínimo Pentium 75)

16 MB de RAM

Rede IPX para jogo em rede no modo multijogador

20 MB de espaço livre no disco rígido

Suporte para gráficos VGA e SVGA (placa de vídeo de 1 MB requerida)

Unidade de CD-ROM de velocidade quádrupla com MSCDEX 2.25 ou mais recente

Suporta: SoundBlaster e placas de som 100% compatíveis

Periféricos suportados: mouse da Microsoft ou 100% compatível, joysticks, volantes (Thrustmaster, Mad Catz e Performa)

## INSTALAÇÃO

O Carmageddon pode ser jogado a partir do Windows 95 ou a partir do DOS. Para jogar no modo DOS, certifique-se de que a placa de som e a unidade de CD-ROM do seu computador estejam configuradas para executar o jogo a partir do DOS. A versão para DOS também pode ser executada a partir do Windows 95.

### INSTALANDO A PARTIR DO WINDOWS 95

Insira o CD do Carmageddon na sua unidade de CD-ROM e clique duas vezes sobre o ícone "Meu Computador". Depois clique duas vezes sobre o ícone do seu CD-ROM, abra a pasta "Carm95" e execute o arquivo "Setup.exe". A instalação do Carmageddon no Windows 95 será iniciada. Siga as instruções na tela e aguarde até que o Install Shield termine de copiar todos os arquivos necessários em seu sistema. Você deverá responder, a seguir, se deseja instalar o Direct X 3a. A versão do Carmageddon para Windows 95 requer o Direct X 3a ou mais recente para funcionar adequadamente. Se você ficar na dúvida e não souber se já tem ou não o Direct X 3a ou posterior instalado, clique em "Sim". O Direct X copiará sua própria versão dos drivers de áudio e vídeo em seu sistema, substituindo quaisquer versões instaladas anteriormente. Para recuperar seus drivers de áudio e vídeo anteriores, consulte a seção Solução de Problemas. Caso você opte por instalar o Direct X, precisará reiniciar o computador para que as alterações surtam efeito. A instalação estará então completa.

Nota: Para otimização do jogo, é aconselhável jogar a partir do DOS.



## INSTALANDO A PARTIR DO DOS

Insira o CD do Carmageddon na unidade de CD-ROM e digite D:, onde "D" representa a letra atribuída à sua unidade de CD-ROM. Depois digite "dosinst". A instalação do Carmageddon no DOS terá início. Digite o nome do local onde o jogo deverá ser instalado e informe o tamanho de instalação que deseja fazer. Quando você tiver respondido a todas as perguntas, o programa de instalação copiará os arquivos necessários em seu sistema. Quando a instalação estiver completa, pressione Enter duas vezes e configure sua placa de som. Você poderá selecioná-la manualmente se souber qual é o modelo e a configuração da sua placa de som. Para isso, selecione a opção "Select digital"; caso contrário, opte por "Auto detect". Depois de selecionar sua placa de som da lista, execute a opção "Test". Se você ouvir o grito e tiver certeza de que escolheu a placa de som correta, selecione "OK" para retornar ao menu principal e "OK" novamente para salvar sua configuração de som. A instalação estará então concluída. (Para informações sobre jogo em rede, consulte o arquivo Readme - Leiamos - no CD.)

## INICIANDO O JOGO

Certifique-se de ter inserido o CD do Carmageddon na sua unidade de CD-ROM. Se estiver no Windows 95, clique em "Iniciar", vá para "Programas", selecione "Carmageddon" e clique no ícone Carmageddon. Se estiver jogando no DOS, vá para a unidade onde instalou o Carmageddon (por exemplo, C:) e mude para o diretório onde instalou o jogo (por exemplo, CD\GAMES\CARMA). Depois digite "carma" para executar o jogo.

## ALERTA

Carmageddon é um jogo extremamente violento quando instalado com a opção "com pedestres" ativada. Você deve pensar duas vezes antes de permitir que crianças, pessoas muito sensíveis ou animaizinhos de estimação temperamentais vejam este jogo em plena ação. Não vamos usar nenhum pretexto para justificar a carnificina explícita do jogo – nós achamos que não há nada de errado com ele. Mas, como somos muito humanos e compreensivos, criamos um botão antipânico para evitar aqueles momentos desagradáveis quando sua tia de 85 anos entra na sala bem na hora em que a tela se transforma numa enxurrada de sangue (por exemplo, logo depois que você atropelou um grupo de excursionistas). Aperte a tecla menos ( - ) do teclado numérico – para facilitar a memorização, associe essa tecla a "subtrair pedestres". Todo o sangue, as tripas, pedaços de gente e itens repugnantes desaparecerão da tela instantaneamente, como num passe de mágica.

Para voltar a exibí-los, basta pressionar de novo a tecla menos.



# QUAL É A DO JOGO?

Carmageddon é uma corrida sem regras. Você pode fazer o que quiser, quando quiser. Cada corrida tem uma série de postos de controle e contagem de voltas. Ao completar todas as voltas, a corrida termina e você recebe um bônus de tempo. Mas, se preferir, você pode ignorar os postos de controle e as voltas (você logo vai perceber que não vai faltar oponente querendo passar *batido* por eles – trocadilhos à parte). É muito mais divertido bater no carro dos outros e atropelar pedestres. Observe que há um cronômetro na parte superior da tela do jogo. Cada vez que o contador atingir zero, a corrida é encerrada. Mas isso na realidade não importa, porque não significa que o jogo acabou. Você poderá voltar e recomeçar tudo desde o início.

Você com certeza notará que sua posição não é exibida na corrida. Na verdade, você não tem nenhuma posição. Isso também não faz a menor diferença, porque os adversários vão trapacear tanto quanto você. Pouco importa quem chega primeiro na reta final – o que conta são os estragos e o amontoado de vísceras que você deixar pelo caminho.

O importante é fazer o que der na cabeça e se divertir ao máximo. Se os seus adversários estiverem entediados de rodar no circuito, que tal dar um cavalo-de-pau e seguir a toda velocidade pela contramão para animá-los um pouco? Bater em carros e esmagar pedestres aumenta o seu tempo disponível no cronômetro, além de render alguns créditos. Se você for criativo em suas manobras destrutivas, ganhará ainda mais bônus. Assim sendo, pense em novas maneiras engraçadas de esfaquear os pedestres. Você será regamente recompensado. Diante do menor risco de colisão, não hesite em afundar o pé no acelerador até a hora do impacto: os covardes não têm vez no Carmageddon.

Destruir todos os oponentes e matar todos os pedestres também encerra a corrida - mas com um suculento bônus. Outra forma de encerrar a corrida é pressionando Control-A ou Esc e escolhendo Encerrar a Corrida no menu principal. Lembre-se de que você não é penalizado por encerrar uma corrida; basta encerrar a atual e começar outra.

Você inicia o jogo com uma quantidade de créditos que varia em função do nível de dificuldade escolhido. Você coleciona seus créditos e pode usá-los para incrementar seu carro ou fazer consertos durante a corrida. Quando o dinheiro acaba, o jogo acaba também. Mas se isso acontecer durante a corrida, não se preocupe: você pode continuar, mas seu débito vai aumentando até seu banco não tolerar mais a situação e dar um basta. Seu objetivo no jogo (além de se divertir e provocar o maior número possível de mortes e estragos) é melhorar sua classificação. Você começa na classificação 99, a mais baixa; se tudo correr bem, termina na classificação número 1, quando o jogo fica a seu favor. Você vai ver.



Sua classificação progride quando são acumulados créditos suficientes durante uma única corrida. Não importa quanto você gasta e ganha durante a corrida (se gastar muito, o jogo termina e, assim, uma classificação melhor não vai adiantar muito).

Sua classificação estabelece em qual das 36 provas você pode correr. Há, em geral, aproximadamente 3 corridas diferentes em uma classificação. À medida que sua classificação progride, o grupo de corridas abertas aumenta na lista, dando-lhe acesso a um maior número de eventos desafiadores. O jogo mostra automaticamente as corridas disponíveis na sua atual classificação; há também a possibilidade de escolher manualmente a corrida que lhe interessa.

Você pode visitar a loja de acessórios para incrementar seu carro. Outra opção para aumentar seu "poder de fogo" é entrar em barris, cilindros de gás e latas de lixo, e, assim, coletar bônus durante a corrida. A maioria deles lhe oferece uma série de vantagens, que abrangem créditos extras, bônus de tempo ou recursos úteis, como invulnerabilidade total por 30 segundos.

Não vai demorar para você perceber que seus adversários têm o instinto de um touro enraivecido. É só triscar neles para ser visto como um pano vermelho. Eles vão partir para cima de você, sem fazer a menor cerimônia (o que pode ser realmente divertido se estiver na beira de um precipício). Mas você também pode revidar! Seus oponentes vão tremer de medo se você comprar a briga e bater na traseira deles com mais força ainda. Só não se surpreenda se, da próxima vez em que você cruzar um desses oponentes, ele não desgrudar da sua traseira.

No decorrer do jogo você vai notar que alguns carros são especiais: quando você os destrói, são removidos da corrida (para não dizer roubados) e consertados automaticamente (e de graça). Depois, ficam disponíveis para você pilotá-los a partir da corrida seguinte. Certos carros podem parecer um tanto esquisitos, mas são todos divertidos. Se você for mesmo bom, provavelmente vai conseguir pôr as mãos em um carro envenenado nos últimos estágios da corrida – quem sabe, um que tenha o desempenho de um caça...

Nas investidas contra os oponentes e os inevitáveis contatos imediatos de primeiro grau com muros, postes e rochas de penhascos, seu carro vai ficar todo amassado. Uma tela de status exhibe as condições do sistema do veículo. Ele começa a dar problemas quando fica muito amassado.

Depois de uma corrida seu carro é automaticamente consertado, sem nenhum custo. Mas talvez você não queira esperar, não é? Nesse caso, pode consertar o carro a qualquer momento, durante a corrida, mantendo pressionada a tecla de reparo (que em geral corresponde a Backspace).



Quanto mais tempo você pressioná-la, mais reparos serão feitos e maior será o custo do conserto. Para acelerar o processo, dê um clique duplo na tecla para fazer um serviço completo.

Às vezes seu carro pode tombar de lado ou ficar de cabeça para baixo. Nesse caso, pressione a tecla Insert para fazê-lo voltar à posição normal (isso terá um custo) e prosseguir. Você também pode usar a tecla Esc para voltar ao menu e acessar o item "Recuperar e continuar".

O importante é realmente fazer o que der na telha. O jogo procura não complicar as coisas para você (ao contrário dos oponentes, que vão tentar bater em você a velocidades de 150 milhas por hora). Não há necessidade de tomar uma certa direção ou obedecer a regras. Você só precisa encarar a corrida com total desrespeito e ser completamente caótico – não se reprima, porque você vai ser recompensado por isso!

Claro que você também pode correr todo o circuito predefinido, completar as voltas e coletar seus bônus se quiser. Só não espere uma chuva de louros por bancar o caxias.

**Posto de Controle/no. de voltas  
e total de carros detonados**

**Tempo restante**

**Ganho na corrida  
Total de pedestres abatidos  
na corrida**

**Pratcam**

**Conta-giros/velocímetro  
e marchas**

**Nível de lataria, motor e  
munição**

**Indicador de danos do  
carro**





# MENU PRINCIPAL

Depois que você tiver visto os créditos e a seqüência introdutória do Carmageddon (que, como qualquer outra seqüência de animação do jogo, pode ser interrompida pressionando-se qualquer tecla ou clicando-se o mouse), a tela do menu principal é exibida.

Todas as telas da interface do Carmageddon funcionam da mesma maneira. Você pode clicar o mouse para selecionar opções ou usar as setas de direção para destacar uma opção e pressionar Enter para selecioná-la (por exemplo, o botão 'Pronto'). Quando duas setas ficarem em destaque, utilize as setas de direção para fazer sua seleção (como, por exemplo, na tela 'Mudar de Corrida').

**Novo Jogo** – Inicia um jogo para um único jogador.

**Novo Jogo em Rede** – Acessa o menu de jogo em rede, que permite coordenar ou participar de um jogo em rede.

**Opções** – Exibe um menu com as três opções a seguir:

1. Opções de Som – Permitem ajustar o volume da música e dos efeitos sonoros, assim como ativar e desativar a música durante a corrida, independentemente do resto do jogo. Você pode até achar que a interface fica muito chata sem música, mas verdade seja dita: a música acaba abafando o baque das colisões, os gritos e o estrondo do metal.

2. Opções de gráficos (não disponível durante a corrida) – Esse conjunto de opções permite alterar a resolução gráfica para otimizar a velocidade em que as imagens são exibidas. A configuração mínima dessas opções (definida do lado esquerdo da tela) reduz a quantidade de cálculos que seu PC tem de fazer e, portanto, aumenta a velocidade do jogo.

Complexidade do Carro

Determina a complexidade dos modelos de carro; quanto mais baixo for o nível de complexidade, menor será a nitidez da imagem dos carros.

Texturas no Carro

Determina o nível de detalhes no carro.

Sombras

Ativa as sombras só no seu carro ou em todos os veículos; ou, ainda, desativa as sombras em todos os veículos.

Texturas nas Paredes

Determina o nível de detalhes nos muros e nos prédios.

Texturas nos Circuitos

Determina o grau de realismo na exibição das ruas.

Desaparecimento do Cenário

Determina a distância em que o cenário desaparecerá a partir da perspectiva do carro. Quanto menor a distância, maior a velocidade de execução do jogo.



Aparecimento do Cenário	Determina a distância em que o cenário será visto a partir da perspectiva do carro. Novamente, quanto menor a distância, maior a velocidade de execução do jogo.
Textura do Céu	Ativa e desativa a textura do céu.
Escuridão/Neblina	Ativa e desativa os efeitos de escuridão e neblina. Quando ativados, o fundo proporciona maior realismo e fica mais fácil estimar distâncias e profundidades. A velocidade de execução, porém, é menor.
Acessórios na Pista	Ativa e desativa todos os objetos que podem ser derrubados ou empurrados.
Efeitos Especiais	Ativa ou desativa todas as opções de manchas de sangue, marcas de pneus, sujeira na pista, etc.

**3. Opções de Controle** – Seleciona e personaliza o método de controle e atribuição dos comandos no teclado. Destacando as diversas seleções de teclas e pressionando Enter, você pode então pressionar uma nova tecla (ou botão de um joypad, etc.) e atribuí-la a uma certa função. Se por alguma razão você tentar atribuir uma função a uma tecla que não possa ser alterada, você será informado. A calibragem do joystick também está disponível nessa tela. Clique no botão "Joystick", na barra que está na parte inferior da tela do menu. Uma mensagem solicitará que você calibre seu joystick, seguindo as instruções na tela. (Para que a coisa fique mais interessante, há números que você pode observar; eles vão mudando à medida que se move o joystick.) O processo de calibragem permite que dois dispositivos sejam configurados. Se você for usar só um dispositivo, pressione Esc quando a mensagem na tela solicitar a calibragem do joystick n.º 2. Você voltará então à tela de opções de controle. Clique o botão de salvamento para salvar os ajustes e retorne ao menu Opções.

**Carregar o Jogo** – Carrega um jogo salvo anteriormente. Selecione o jogo desejado e pressione Enter (ou simplesmente clique nele com o mouse). Você irá para a tela Iniciar a Corrida, pronto para continuar o massacre. Isso abortará o seu jogo atual.

**Salvar o Jogo** – Salva o jogo no estágio atual. Se você usar esse comando durante a corrida, o jogo será salvo no ponto em que estava antes do início da corrida, ou seja, o jogo só pode ser salvo no intervalo entre as corridas e depois que uma corrida foi completada. Se durante uma corrida você selecionar a opção de salvar o jogo, aparecerá uma mensagem de alerta; mas, de qualquer modo, você poderá continuar o salvamento. Isso pode ser útil se estiver perdendo muito dinheiro e, aproveitando o fato de ter esquecido de salvar seu jogo antes da corrida, quiser abandonar a corrida para tentar de novo.



Há 8 espaços disponíveis para salvamento. Neles, você pode digitar o nome de um jogo e salvá-lo. Cada espaço ocupado por um jogo mostra a respectiva classificação e os créditos obtidos no momento do salvamento. Assim, você sempre sabe em que pé estão os jogos que salvou.

**Encerrar Carmageddon** – Encerra o jogo.

## PARA COMEÇAR UM NOVO JOGO COM APENAS UM JOGADOR, LEIA A: TELA DE NOVO JOGO

Para começar um jogo com apenas um jogador, escolha Novo Jogo no menu principal.

**Selecionar Piloto** – Use essa tela para selecionar quem você vai ser no jogo e, se quiser, para mudar o nome do piloto. Selecione o personagem desejado com o mouse ou com o teclado, conforme descrito anteriormente. Para mudar de nome, é só digitar o novo nome e pressionar Enter. Aí vão os personagens que você pode escolher:

**Max Damage** – Maluco por impacto. Tem pescoço hidráulico e sua massa cerebral não é cinza nem tem rugas. Ele dirige o Eagle, um carro projetado para bater e atropelar.

**Die Anna** – Atordoante psicopata. Nasceu num saco de defunto e foi criada num necrotério. Ela dirige o Hawk – mais rápido que o Eagle de Max, mas não tão robusto. Mais apropriado para impactos com carne do que com metal.

Durante a corrida você verá as reações do seu personagem na Pracam (uma telinha que exhibe a fisionomia dele reagindo aos impactos e carnificina que acontecem ao seu redor). Se você quiser ter uma visão mais ampla dos acontecimentos, a Pracam pode ser desativada (e ativada novamente) pressionando-se a tecla P.

## TELA DO NÍVEL DE DIFICULDADE

Após selecionar seu personagem, você deverá selecionar um nível de dificuldade para o jogo.

No nível **Fácil** não há muita pressão quanto ao tempo. Seus oponentes são todos uns frouxos, e não é preciso acumular créditos para progredir na classificação. Se você é daqueles que se escondem debaixo da mesa durante uma tempestade, esse nível é perfeito.



O nível **Normal** proporciona uma dosagem de prazer e pressão – mais ou menos como naquelas atividades que se praticam a dois.

O nível **Difícil** é como uma dose de pura adrenalina. Pode se considerar um felizardo se o cronômetro chegar a registrar alguns minutos e se você conseguir dirigir por mais de 10 metros sem sofrer batidas ensandecidas por todos os lados.

## TELA PARA INICIAR A CORRIDA

A seguir vem a tela Iniciar a Corrida. Você voltará a essa tela depois de cada corrida. Conheça-a e ame-a. Ela é sua amiga.

O painel da esquerda exibe uma visão geral da próxima corrida que você selecionou. Pressionando “Visualizar Info”, você obtém informações sobre o local da corrida, como o número estimado da população e algumas das atrações locais, que pode ser útil checar.

O botão “Visualizar Info” muda para “Visualizar Pilotos” quando se olhar para os detalhes da corrida. Ao clicá-lo, você vê a foto de cada um de seus oponentes e os respectivos veículos, além de uma descrição sobre eles. Use as setas de direção verticais para ver todos os seus oponentes.

## MUDANDO DE CORRIDA

Se achar que a corrida escolhida não é para você, é só selecionar outra. Nesse caso, use a opção “Mudar de Corrida”. As corridas assinaladas em vermelho não estão disponíveis porque sua classificação é muito alta ou baixa demais. Uma marca amarela ao lado de uma corrida significa que você já participou dela antes – mas nada impede que participe novamente. Use as setas de direção verticais para percorrer as corridas e pressione “Pronto” depois de destacar a prova desejada.

## ACESSÓRIOS

Aqui você pode incrementar seu carro, dependendo da quantidade de créditos que tiver acumulado nas corridas anteriores. Clique nos três botões da parte superior direita para mudar de categoria. As categorias são:

**Lataria** – Para se proteger melhor contra os estragos causados pelos impactos e acidentes.



**Motor** – Aumenta a potência do motor e automaticamente melhora suas habilidades na competição.

**Munição** – Intensifica o estrago nos carros adversários na hora do impacto.

Use as setas de direção verticais no lado esquerdo para ver os diferentes níveis em cada categoria. Clique o botão "Trocar" para trocar seu bônus atual por um exibido nessa categoria. A loja sempre compra o seu carro velho, mas claro que não pelo mesmo preço que você pagou. Note que nada o impede de vender partes do carro. Isso muitas vezes é necessário para levantar algum dinheiro. Não é nada aconselhável começar uma corrida sem créditos suficientes no banco. Se durante a corrida você tiver prejuízo total, o jogo acaba!

## TROCANDO DE CARRO

Se você roubou carros durante as corridas, o botão "Trocar o Carro" acessa uma tela onde você pode selecionar o carro que vai querer pilotar na próxima corrida. Os itens adquiridos na loja de acessórios valem para todos os carros que estiverem à sua disposição.

Quando estiver satisfeito com tudo, escolha "Iniciar a Corrida". Eventualmente, uma mensagem aparecerá nesse momento para investir em alguns itens na loja de acessórios. Também existe a opção de que tudo isso seja feito automaticamente, melhorando seu carro por inteiro em todas as categorias, enquanto uma certa quantia de dinheiro é preservada para bancar consertos e impedir gastos além do disponível.

## TELA DA POSIÇÃO DE LARGADA

Essa tela mostra o ponto onde seu carro está na linha de largada. Você tem um certo leque de opções de ponto de partida. Aí você pode mover seu carro para qualquer posição, até a posição do oponente mais bem cotado com uma classificação igual ou inferior à sua. Para mover seu carro, use as setas de direção, clique diretamente numa posição ou clique numa das posições indicadas pelos números dos carros na parte inferior da tela. Embora você não possa largar na frente de um piloto que tenha classificação superior à sua, eventualmente receberá uma "proposta indecente" para trocar de lugar com algum piloto que esteja em posição mais privilegiada. Mas cuidado: ele vai estar na frente de um bando de malucos sedentos por velocidade, assim, é melhor não fazer nenhuma bobagem na largada ou rodar na primeira curva, porque aquela alma bondosa que lhe ofereceu o lugar provavelmente não estava sendo tão generosa assim.



Depois da tela de largada, não há mais volta – você estará em plena corrida. A única maneira de combater a violência impiedosa dos adversários é partir para cima deles com violência redobrada e liquidá-los. Quanto mais oponentes forem eliminados, mais pedestres vão sobrar para você...

## TELA DE RESUMO DA CORRIDA

Quando terminar uma corrida, a tela de resumo da corrida será exibida. Ela mostra o que você conquistou na corrida em termos concretos, listando os créditos que você ganhou, os créditos que perdeu, o total de créditos, seu progresso na classificação (se for o caso) e sua classificação atual.

## GALERIA DE BATIDOS

A próxima tela mostra o que você conquistou em termos de quebra-quebra, exibindo os outros carros – você pode apreciar o massacre e se gabar dos estragos que perpetrou. Use o mouse ou o teclado para selecionar um veículo, dê um clique ou pressione Enter para acionar o zoom nele. Com o mouse, gire o veículo em três dimensões e confira o que você fez. Pressione "Pronto" quando terminar de checar os danos. A tela Iniciar a Corrida aparecerá então – hora de começar outra pancadaria.

## DURANTE O JOGO...

### MENU PRINCIPAL

A qualquer momento no jogo, praticamente, você pode pressionar Esc para acessar o menu principal. Ele é um pouco diferente do menu principal original, trazendo opções adicionais:

**Continuar** – Desativa o menu. Isso também pode ser feito pressionando-se Esc a partir do menu principal.

**Recuperar e Continuar** – Se o seu carro parar (se, por exemplo, capotar ou rolar numa ribanceira), essa opção irá restaurá-lo e você poderá continuar o jogo normalmente. Mas isso vai custar dinheiro. Claro que, em situações como essa, você poderá simplesmente abortar a corrida, o que não lhe custará nada. Mas pense nas oportunidades de ganhar dinheiro que você perderá!

**Encerrar a Corrida** – Encerra a corrida atual e retorna para a tela Iniciar a Corrida. Isso pode ser feito a qualquer momento durante a corrida, pressionando Control-A. Essa opção



não pode ser cancelada, portanto veja lá o que você faz. É melhor ter certeza antes de apertar essas teclas.

**Opções** - Abre o menu de opções que tem as seguintes subopções:

1. Opções de Som – Ver página 8.
2. Opções de Gráficos – Não disponível durante a corrida.
3. Opções de Controle – Ver página 9.

**Carregar o Jogo** – Ver página 9.

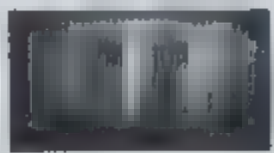
**Salvar o Jogo** – Ver página 9.

**Encerrar o Jogo** – Encerra o jogo (não a corrida) e retorna para o menu principal original, pronto para iniciar um novo jogo ou carregar um que já foi salvo.

**Encerrar Carmageddon** - Encerra o jogo. Lembre-se: você pode encerrar o jogo a qualquer momento, inclusive durante as cenas de apresentação, usando Control-Q.

## REPRISE

Ao pressionar Enter (no teclado numérico) a qualquer momento, durante a corrida, você ativa o modo de reprise. Assim, poderá reproduzir uma gravação dos eventos durante a corrida e assistir às suas artimanhas. A extensão da gravação depende da memória disponível. Quando o espaço disponível para gravação se esgotar, o novo registro vai apagando gravações mais antigas.



**REBOBINAR  
ATÉ O  
INÍCIO**

**REBOBINAR  
RÁPIDO**

**REPRODUZIR  
PARA TRÁS**

**PAUSA**

**REPRODUZIR  
PARA A  
FRENTE**

**AVANÇAR  
RÁPIDO**

**AVANÇAR  
ATÉ O FIM**

**MUDAR  
CÂMERA**



Use o mouse para operar os controles do gravador (eles são exatamente como os de um videocassete com rewind (rebobinar), fast forward (avançar). Ou então use o teclado, conforme explicado na seção "Controles Padrão".

A mudança de câmera lhe oferece três perspectivas alternativas:

**Câmera panorâmica (automaticamente selecionada)** - Uma série de sensacionais vistas panorâmicas da ação, mostrando muitas coisas que você não teve oportunidade de ver. Use as setas de direção horizontais para ampliar e reduzir o zoom da câmera.

**Câmera de acompanhamento da ação** - Semelhante à câmara panorâmica. A única diferença é que ela também registra um carro detonado ou a cena de um pedestre prestes a ser esmagado. Relaxe e aproveite!

**Câmera padrão** - É a vista através do vidro frontal do carro. Lembre-se de que, quando estiver no modo de reprise, você ainda pode usar as setas de direção para mover a câmara para os lados e também pode assistir às cenas de um ângulo diferente do original.

Isso é tudo que você precisa saber para mergulhar no jogo. Mas continue lendo o manual e descubra outras maneiras de se divertir a valer.

## JOGO EM REDE (MODO MULTIJOGADOR)

Que tal desafiar até cinco amigos nos sete diferentes jogos em rede? Pode ter certeza de que, depois do jogo, eles vão deixar de ser seus amigos... Essa opção pode ser selecionada a partir do menu principal.

**Novo Jogo em Rede** - A primeira tela apresentada lhe oferece a alternativa de ser coordenador de jogo (host) ou de integrar o jogo em rede de outro coordenador. Você só pode coordenar um jogo se tiver o CD do Carmageddon na sua unidade de CD-ROM (mas seus "futuros ex-amigos" podem jogar em rede instalando o Carmageddon a partir do seu CD). Como coordenador, você terá de selecionar um tipo de jogo; mas se estiver integrando um jogo, irá diretamente para a tela de espera, aguardando que os outros jogadores fiquem prontos.

**Selecionar Tipo de Jogo** - Do lado esquerdo da tela, são mostrados os sete diferentes jogos em rede disponíveis, além de uma breve descrição de cada um na parte inferior da tela. Do lado direito, você pode mudar de corrida ou alterar as opções. Vale lembrar que na lista da corrida há bônus extras que estão disponíveis SOMENTE no modo de jogo em rede.



**Opções de Rede** - Essa tela permite ao coordenador personalizar cada corrida de acordo com preferências individuais. É possível alterar as seguintes opções:

**Permitir Envio de Mensagens** - Ativando essa opção, você poderá mandar mensagens para outros competidores durante a corrida. Basta pressionar a tecla de crase ( ` ).

**Exibir Todos os Pilotos no Mapa** - Com essa opção, você espia onde os outros estão.

**Exibir Pedestres no Mapa** - Mostra onde há pedestres.

**Exibir Objetos no Mapa** - Descubra por si mesmo!

**Reaparecimento de Objetos** - Faz com que os objetos reapareçam logo depois de terem sido coletados.

**Jogo Aberto ou Jogo Fechado** - Num jogo aberto, qualquer um pode entrar a qualquer momento (até seis jogadores). Já em um jogo fechado, depois que uma corrida começa, os novos jogadores devem esperar até a corrida acabar.

**Largada em Posição ou Largada Aleatória** - A largada em posição é como no jogo para um único jogador. Na largada aleatória, os jogadores largam em posições aleatórias, espalhados por todo o mapa.

**Corridas Aleatórias ou Corridas Sequenciais** - Você progride de forma ordenada na lista da corrida ou vai para qualquer uma das 36 ou mais corridas disponíveis.

**Escolher Carros Aleatoriamente ou Manualmente** - É o computador ou você que escolhe seu carro. Simples, não?

**Carros - Eagle, Hawk, Ambos, Todos** - Isso permite aos competidores escolherem entre um ou ambos os carros (de Max e Die Anna), ou até mesmo escolher qualquer carro que possa ser roubado durante o jogo no modo para um único jogador.

**Créditos para Começar** - Adivinhe...

## JOGANDO EM REDE

**Objetos e Acessórios** - Num jogo em rede, os objetos com bônus de tempo são redundantes. Aqueles barris e outros itens não servem para nada no jogo em rede e, assim sendo, foram magicamente reformulados. Agora eles vão aumentar seu poder de ataque ou defesa ou, ainda, aumentar a potência do seu motor. Além disso, seus créditos iniciais e os que acumulou durante a



corrida lhe permitirão adquirir essas melhorias ao longo da corrida. Para comprar munição pressione Page Down, para lataria pressione Delete e para aumentar a potência do seu motor pressione End.

**Créditos - a tecla da sobrevivência** - Como mencionado acima, você será capaz de melhorar instantaneamente a lataria e o motor do carro, além de incrementar seus poderes destrutivos com mais munição, investindo os créditos que ganhar à medida que progride no jogo. Gastar com cautela talvez seja a chave para se dar bem jogando o Carmageddon em rede. O nível de cautela deve ser ditado pelo tipo de jogo ou pelas circunstâncias. Mas aqui vai uma dica: consertar e recuperar seu carro custa dinheiro, e você terá de fazer isso muitas vezes durante os jogos em rede, portanto é melhor reservar uma certa quantia para emergências (por exemplo, capotar o carro contra um muro enquanto um oponente sádico tenta esmagar você).

**Tabela de Pontos** - Quando a corrida terminar, o vencedor recebe 10 pontos. Os demais jogadores receberão uma pontuação de acordo com seu progresso no momento do término da corrida. Esses pontos, cumulativos, são exibidos no final de cada corrida.

## DICAS PARA CONTROLAR O CARRO

No Carmageddon o carro funciona exatamente como qualquer carro normal - ele pode derrapar, patinhar e desgovernar-se, reagindo diretamente aos seus comandos e ao que acontece no decorrer do jogo. Você vai perceber que o breque de mão (o padrão é acioná-lo com a barra de espaço) serve para dar cavalo-de-pau e para virar rapidamente 360 graus, ou simplesmente para se divertir passando por cima dos pedestres.

Ao manter pressionada a tecla de tração nas rodas (Z por padrão), você consegue esterçar bastante o volante e também girar freneticamente o carro enquanto pisa fundo no acelerador. Na verdade, você pode até arriscar algumas manobras radicais. Mas talvez não valha a pena tentar impressionar as garotas (ou garotos) que você está prestes a esmagar.

## SEUS Oponentes

Segue, abaixo, a ficha dos outros competidores que você pode encontrar pelo caminho:

**Agent Orange** - Velocidade máxima: 150 mph. Peso do carro: 1,7 tonelada. 0-60 mph: 7,6 segundos. Esse ex-agente enlouquecido do FBI vai persegui-lo com fúria incontrolável se você tiver o desprazer de bater no carro blindado dele.



**Auto Scum** - Velocidade máxima: 220 mph. Peso do carro: 0,6 tonelada. 0-60 mph: 3,6 segundos. Gangue de psicopatas, assaltantes e assassinos que pilotam uma série de veículos blindados.

**Mech Maniac** - Velocidade máxima: 220 mph. Peso do carro: 0,4 tonelada. 0-60 mph: 3,3 segundos. Ele é um excêntrico altamente especializado em velocidade e não tem medo de nada. É super-rápido, mas também super-sensível, e precisa ter nervos de aço.

**Don Dumpster** - Velocidade máxima: 100 mph. Peso do carro: 2,6 toneladas. 0-60 mph: 14,8 segundos. Caminhão grande, motorista grande e totalmente desalmado... Bem, o senhor Domingues é um funcionário público revoltado e pilota um veículo personalizado forte, rápido e pesado.

**Ed Hunter** - Velocidade máxima: 160 mph. Peso do carro: 2,3 toneladas. 0-60 mph: 9,6 segundos. O idealista Edi quer livrar o mundo dos comunistas. Para ele, todo o mundo é comunista. Sua perua blindada é um verdadeiro obstáculo na rua.

**Heinz Faust** - Velocidade máxima: 160 mph. Peso do carro: 3,0 toneladas. 0-60 mph: 7,6 segundos. O aterrorizante alemão Heinz tem um carro esporte superpotente com esteiras de tanque de guerra... Se você cruzar seu caminho, é melhor dar o fora rapidinho!

**Firestorm** - Velocidade máxima: 100 mph. Peso do carro: 2,1 toneladas. 0-60 mph: 8,9 segundos. Esse funcionário doido de uma indústria química roubou um caminhão da indústria e trouxe para a corrida. O veículo é grande, e o motorista é cruel.

**The Brothers Grimm** - Velocidade máxima: 230 mph. Peso do carro: 1,2 tonelada. 0-60 mph: 4,2 segundos. Eles são agentes funerários e querem levar você direto para o inferno em seu rabecão envenenado movido a nitro.

**Hammerhead** - Velocidade máxima: 210 mph. Peso do carro: 2,0 toneladas. 0-60 mph: 6,6 segundos. Ele pensa que é um super-herói, mas não passa de um doido varrido. Cabeça-de-Martelo pilota sua própria obra de arte com demente entusiasmo.

**Halfwit Harry** - Velocidade máxima: 170 mph. Peso do carro: 1,9 tonelada. 0-60 mph: 9,4 segundos. Harry tentará vencer a qualquer custo para gastar tudo com seu porco de estimação – um guinchador. Se você puder, mantenha distância dele.

**Ivan, The Bastard** - Velocidade máxima: 150 mph. Peso do carro: 1,4 tonelada. 0-60 mph: 9,4 segundos. Com sua ressaca de vodca e um caminhão monstruoso fabricado na Ucrânia, o mal-humorado Ivan é um adversário perigoso.



**Kutter** - Velocidade máxima: 280 mph. Peso do carro: 1,1 tonelada. 0-60 mph: 4,1 segundos. Ele tem grande prazer em causar dor e, por incrível que pareça, gosta de ser castigado por isso. Ora, 0-60mph você para discordar?

**Wanda Lust** - Velocidade máxima: 210 mph. Peso do carro: 1,1 tonelada. 0-60 mph: 6,7 segundos. Wanda tem gênio terrível e uma máquina mortífera. Sua maior paixão é sangue – o seu.

**Juicy Jones** - Velocidade máxima: 170 mph. Peso do carro: 1,9 tonelada. 0-60 mph: 8,9 segundos. Ele parece simpático. Mas as aparências enganam. Do jeito como ele dirige seu Chevy, parece que vai tirar o pai da força!

**Otis P. Jivefunk** - Velocidade máxima: 180 mph. Peso do carro: 1,8 tonelada. 0-60 mph: 7,7 segundos. O rei da antipatia. Esse corredor meticuloso fica uma fera se riscarem a pintura de seu carro.

**Psycho Pitbull** - Velocidade máxima: 160 mph. Peso do carro: 2,0 toneladas. 0-60 mph: 9,1 segundos. Como um cachorro bravo, ele fareja o seu sangue e também o óleo do seu motor. Se ele capturá-lo... você vai virar bolo de carne moída.

**Screwie Lewie** - Velocidade máxima: 220 mph. Peso do carro: 1,7 tonelada. 0-60 mph: 6,4 segundos. Esse desequilibrado prefere meios de transporte tão esquisitos estranhos quanto ele próprio: supercarro, caminhão monstro, aeronaves leves e topeiras.

**Burly Shirley** - Velocidade máxima: 170 mph. Peso do carro: 2,0 toneladas. 0-60 mph: 9,9 segundos. Ela é a irmã de Halfwit Harry, com o mesmo QI do irmão. Também é muito apegada ao porco guinchador.

**Stella Stunna** - Velocidade máxima: 230 mph. Peso do carro: 1,0 tonelada. 0-60 mph: 4,5 segundos. Stella conectou-se à bateria de seu lustroso supercarro. Ela diz que isso é a maior onda... Não precisa dizer mais nada.

**Stig O'Sore** - Velocidade máxima: 150 mph. Peso do carro: 1,0 tonelada. 0-60 mph: 11,6 segundos. Stig sabe que seu carro perde em velocidade, mas sua solidez e durabilidade compensam essa deficiência. Além disso, ele acha o tal carro demais.

**Madam Scarlett** - Velocidade máxima: 270 mph. Peso do carro: 1,1 tonelada. 0-60 mph: 4,1 segundos. Madame Scarlete pilota um dos carros mais fortes do circuito. Ela é de tirar o fôlego... para sempre.

**Edi 101** - Velocidade máxima: 280 mph. Peso do carro: 0,9 tonelada. 0-60 mph: 4,2 segundos. Edi perdeu um parafuso e ficou louco. Esse andróide enlouquecido roubou um protótipo de um cupê de corrida premiado para perpetrar carnificina em alta velocidade.



**Val Hella** - Velocidade máxima: 220 mph. Peso do carro: 1,3 tonelada. 0-60 mph: 5,5 segundos. Ela pensa que é a rainha das pistas. Sua carruagem é equipada com lâminas nas rodas.

**Vlad** - Velocidade máxima: 420 mph. Peso do carro: 1,0 tonelada. 0-60 mph: 2,2 segundos. Para Vlad, ganhar não é importante – o que realmente conta é o prazer de atropelar pedestres. A velocidade de seu carro é imbatível.

## BÔNUS

Há mais de 40 bônus diferentes disponíveis durante as corridas. Alguns são fantásticos, outros são inúteis e muitos são simplesmente idiotas.

Alguns bônus são válidos durante toda a corrida, mas a maioria deles só surte efeito por um período de tempo limitado (geralmente 30 segundos). Os ícones do lado esquerdo da tela do jogo mostram quais bônus são válidos no momento. Os que têm limite de tempo exibem um cronômetro próximo ao ícone.

Conheça agora os bônus mais convencionais:

- Pontos
- Tempo adicionado ao seu cronômetro
- Arranque turbinado
- Desativação de oponentes (eles ficam imóveis até a validade do bônus se esgotar – aproveite para dar uma surra neles!)
- Desativar os tiras (idem – aproveite para jogá-los num buraco enquanto estão sem ação!)
- Aperfeiçoador de massacre (aumenta os estragos impingidos ao oponente na hora do impacto)
- Habilidade aquática (permite-lhe dirigir debaixo d'água com relativa facilidade)
- Desativar cronômetro (muito, muito raro!)
- Invulnerabilidade (você não sofre nenhum dano ao chocar-se com carros e muros)
- Conserto instantâneo (conserta, gratuitamente, todos os estragos)

Fica por sua conta descobrir a utilidade dos outros bônus.



# CONTROLES PADRÃO

8 (teclado numérico)	Acelera para a frente (breca quando em marcha à ré)
2 (teclado numérico)	Breca quando em movimento para a frente (acelera quando em marcha à ré)
4 (teclado numérico)	Vira à esquerda
6 (teclado numérico)	Vira à direita
Z	Esterça mais o volante; gira o carro
Barra de espaço	Breque de mão – bom para cavalos-de-pau
C	Alterna vista dentro e fora do carro
Q	Olha à esquerda de dentro do carro
W	Olha para a frente de dentro do carro
E	Olha à direita de dentro do carro
Setas de direção	Movem a câmera externa ao redor. Mantenha pressionadas as setas horizontais simultaneamente para reorientar a câmera na traseira do seu carro.
H	Buzina (bom para assustar os pedestres). É legal chegar bem perto deles antes de usar a buzina.
P	Alterna Praticam
M	Ativa/desativa o espelho quando a vista é a partir do interior do carro
S	Ativa/desativa o som
Tab	Exibe/oculta o mapa (O jogo continua quando está no modo de mapa via janela. Use as setas de direção para mover sua janela ao redor da tela.)
Esc	Vai para o menu
Backspace	Conserta o carro (clique duas vezes para fazer um conserto total)
Insert	Restaura o veículo se ele estiver tombado ou virado de ponta-cabeça
Menos (tecl. num.)	Ativa/desativa pedestres e imagens de sangue. Para ser usado se uma pessoa de nervos fracos entrar na sala enquanto você joga.
Shift-D	Captura imagem (para um arquivo .BMP na pasta DATA do Carmageddon)
F1	Ajuda
F2	Salva
F3	Carrega
F9	Encerra



<b>Control-A</b>	Aborta a corrida (que também pode anulada a partir do menu).
<b>Control-Q</b>	Encerra (o encerramento pode ser solicitado também pelo menu)
<b>Enter</b>	Alterna entre as cenas do momento e as cenas de reprise. Quando estiver no modo de reprise, use o mouse ou estas teclas:
<b>5 (tecl. num.) ou Barra de espaço</b>	Ativa/desativa pausa
<b>0 (tecl. num.) ou Backspace</b>	Alterna direção da reprodução
<b>,</b>	Reproduz para trás
<b>.</b>	Reproduz para a frente
<b>* (tecl. num.)</b>	Percorre os diferentes modos de câmera
<b>4 (tecl. num.) ou Page up</b>	Rebobina (manter pressionada)
<b>6 (tecl. num.) ou Page down</b>	Avanço rápido (manter pressionada)
<b>7 (tecl. num.) ou Home</b>	Vai direto para o início da gravação
<b>9 (tecl. num.) ou End</b>	Vai direto para o fim da gravação
<b>1 (tecl. num.)</b>	○ filme retrocede
<b>3 (tecl. num.)</b>	○ filme avança

## TABELA DE CONVERSÃO DE MEDIDAS

DE:	PARA:	
Jarda	Metro	Multiplicar por 0,9144
Milha terrestre	Quilômetro	Multiplicar por 1,609
Milha terrestre quadrada	Quilômetro quadrado	Multiplicar por 2,59
Pé	Metro	Multiplicar por 0,3048



# SOLUÇÃO DE PROBLEMAS

**Como reinstalar seus drivers antigos de áudio e de vídeo** - Se você precisar recuperar seus drivers de áudio ou de vídeo que foram substituídos pelo Direct X 3a, abra o Windows Explorer e vá para "Arquivos de Programa", "Directx" e "Setup". Execute "Dxsetup.exe". Esse programa lhe permitirá recuperar seus drivers antigos.

**O driver do CD-ROM não funciona no DOS sob o Windows 95** - Se você abre o DOS por meio da tecla F8 quando inicializa o computador, seleciona "Command prompt only" e não consegue acessar sua unidade de CD-ROM, digite "dosstart" e tente novamente. Se mesmo assim não puder acessá-la, terá de configurá-la com os discos que normalmente vêm com o computador. Caso não tenha esses discos, contate o fornecedor do seu computador.

**O Carmageddon não encontra o CD quando eu jogo a versão para o Windows 95** - Verifique se o Flexi CD está carregado. Se estiver, desative-o e depois tente executar o Carmageddon novamente.

**Eu consigo ler o CD do Carmageddon no DOS, mas não consigo executar o programa de instalação** - Certifique-se de ter a versão MSCDEX 2.25 ou posterior.

**O som não funciona no DOS** - Certifique-se de que sua placa de som esteja configurada para funcionar no DOS e que as configurações do mixer estejam definidas no nível correto. Se a sua placa de som não foi configurada para funcionar no DOS, você terá de instalá-la usando os discos que vêm com a placa de som. Caso não os tenha, contate o fornecedor do seu computador.

**As imagens não funcionam bem** - As imagens no Carmageddon foram concebidas para unidades de CD-ROM de velocidade quádrupla. Se sua unidade de CD-ROM for mais lenta, recomendamos que você faça uma instalação completa, que copia as imagens no seu disco rígido.

**O cursor em forma de mão não funciona no DOS** - Verifique se o driver do mouse está carregado.

**Você está tendo pesadelos com pessoas atropeladas** - Tente jogar dominó em vez do Carmageddon.



# CRÉDITOS

## STAINLESS SOFTWARE

Projeto e concepção do jogo

Patrick Buckland, Neil Barnden

Programador responsável

Patrick Buckland

Programadores

Matthew Edmunds

Kevin Martin

Bruce Mardle

Concepção dos carros

Kevin Martin

Programador de som

Colin McGinley

Artista responsável

Neil Barnden

Modelagem 3D

Shaun Smith

Textura e arte 2D

Terry Lane

Russell Hughes

Aquisição e processamento de som

Neil Barnden

Patrick Buckland

Negócios

Ben Webster

Dublê idiota

Tony Taylor

Atores da Praticam

Faye Morey Tony

Aquisição de som

Ian Gear

Fornecedor de banha

Rapaz gordo



Rapaz gordo  
 Gerente de desenvolvimento técnico  
 Gerente de desenvolvimento criativo  
 Corpos  
 Artista sênior  
 Projeto de som  
 Música  
 Rapaz útil  
 Supervisor de teste  
 Gerente de teste  
 Engenheiros de teste

Assistente do Rapaz Gordo  
 Suporte para rede  
 Administração

Agradecimentos especiais

Adrian Curry  
 John Chasey  
 Fergus McNeill  
 Cameron Kerr  
 Bob Plested  
 Russ Dunham, Paul Zimmer  
 Fear Factory, Lee Groves  
 Niall Fraser  
 Justin Wateridge  
 Ben Gunstone  
 Marc Titheridge, Andy  
 O'Dowd, Mike Tucker, Chris  
 Lipscombe, Os Artistas do  
 Primeiro Andar  
 Sarah Lloyd  
 Warren Humphreys  
 Chantal Havard,  
 Karen Bradford  
 Nigel Puxley da Keston,  
 Management Limited,  
 Matt Norris da Push,  
 Recordings Limited Roadster,  
 Music B.V., Ben Stevenson,  
 (dublagem adicional) e todo o  
 pessoal da SCi Ltd.



# EQUIPE BRASOFT

Gerente de produto

Gerente de localização

Coordenação de localização

Edição de texto

Editoração

Testes

Ricardo Cervone

Olavo Panseri

Flávio Epstein

Nicole Anne Collet

Fábio Costa,  
Júlio Maia

Flávio Epstein,

Rafael Matsunaga

## SUPORTE TÉCNICO BRASOFT

Para questões referentes ao Carmageddon, entre em contato com o Suporte Técnico BraSoft. Para mais informações, veja o cartão anexo.

### Observações:

Antes de telefonar para o nosso suporte técnico, tenha em mãos as seguintes informações:

- Descrição detalhada do seu problema.
- Detalhes sobre a configuração do seu computador, incluindo o tipo de processador, memória, unidade de CD-ROM, placa de som e de vídeo.

Visite o site da BraSoft no endereço <http://www.brasoft.com>

Caso tenha problemas com os drivers de Direct X do Windows 95, contate o fabricante do seu hardware para obter versões atualizadas.

Leia o arquivo README.TXT para obter sugestões de instalação que não foram mencionadas na seção Solução de Problemas.



# GARANTIA E LIMITAÇÕES DE USO

A garantia consta do contrato de usuário final anexo. Sem prejuízo das limitações constantes no contrato de usuário final, você está autorizado a utilizar este produto para uso próprio, mas não pode vender, nem transferir reproduções do manual e do software para terceiros de forma alguma, nem pode alugar ou fazer leasing do produto.





**NOTAS:**







©1997 SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. Software ©1997 Stainless Software. Licenciado exclusivamente para a SCI (Sales Curves Interactive) Ltd. Todos os direitos reservados. SCI é marca de titularidade da SCI (Sales Curves Interactive) Ltd. SCI (Sales Curves Interactive) Ltd. é uma subsidiária da SCI Entertainment Group PLC. E&OE. Escritório Central: SCI, Unit 11, Ivory House, Plantation Wharf, Clove Hitch Quay, Battersea, London, SW11 3TN, Inglaterra.