RAIL SIMULATOR®

Get up to 40% Faster Gaming Performance and Phenomenal Surround Sound with Headphones.

Sound BLASTER®

Xtreme Fidelity™

Hear to Believe

Upgrade Your Sound Card To Sound Blaster X-Fi Platinum Fatal1ty Champion Series To Enjoy The Fastest, Most Thrilling Gaming Audio Ever!

Check it out at europe.creative.com/xfi CREATIVE®

©2007 Creative Technology Ltd. All otherbrands are trademarks or registered trademarks of their respective holders.

AVISO DE EPILEPSIA

Leia antes de utilizar este jogo ou permitir a sua utilização por crianças.

Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certos padrões de luz ou luzes intermitentes no seu dia-a-dia. Estas pessoas podem sofrer um ataque enquanto vêem televisão ou jogam determinados jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que essa pessoa não possua qualquer historial médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido ataques epilépticos. Se sofre destes sintomas ou existe alguém na sua família que demonstra alguns sintomas relacionados com a epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando são expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar.

Aconselhamos os pais a controlar a utilização de jogos de vídeo pelos seus filhos. Se sentir ou verificar que o seu filho demonstra qualquer dos seguintes sintomas: tonturas, visão alterada, espasmos visuais ou musculares, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento ou convulsão involuntários, ao jogar um jogo de vídeo, pare IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Precauções a Tomar Durante a Utilização

- Não fique demasiado perto do ecrã. Sente-se a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- De preferência, jogue num ecrã pequeno.
- Evite jogar se estiver cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala em que está a jogar está bem iluminada.
- Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiver a jogar jogos de vídeo.

INSTALAR E INICIAR O JOGO

Utilizadores de Disco

Para instalar o jogo, introduza o disco na sua unidade de disco e siga as instruções que aparecem no ecrã.

Quando terminar a instalação, execute o jogo no menu AutoRun (Execução automática) do jogo ou localizando o jogo através do menu Inicio > PROGRAMAS (ou TODOS OS PROGRAMAS) situado no canto inferior esquerdo do ecrã.

Se o seu computador não suporta instalação automática:

1. Faça clique no botão START (Iniciar) na Barra de tarefas do Windows.
2. Faça clique em O Meu Computador.
3. Faça duplo clique na unidade DVDROM apropriada.
4. Faça duplo clique no ícone **Setup.exe**.
5. Siga as instruções que aparecem no ecrã.

Utilizadores do EA Link

Pode aceder às instruções para instalar/jogar na secção Ajuda que poderá encontrar no EA Link.

ENTRE NO JOGO E REGISTE-SE COM A EA!

Crie uma Conta EA e registe este jogo para receber códigos de batota grátis e dicas de jogo da EA - é rápido e fácil!

Pode registar-se durante o processo de instalação ou através do link do Registo Electrónico situado no Menu INÍCIO do Jogo. Pode também visitar a nossa página web em **www.gamereg.ea.com** e registar-se hoje.

Nota: Registar este jogo na sua Conta EA guarda uma cópia do seu Número de Série do PC nos detalhes da "Minha Conta" EA que poderá utilizar no futuro.

ÍNDICE

CONTROLOS....3
OPÇÕES INICIAIS....3
MENUS NO ECRÃ....4
TÉCNICAS DE CONDUÇÃO INTERMÉDIAS....4
GUARDAR E CARREGAR....8
INTRODUÇÃO AO WORLD EDITOR (EDITOR DO MUNDO)....8
REFERÊNCIA....12
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS....14
APOIO A CLIENTES – ESTAMOS AQUI PARA O AJUDAR!....15
GARANTIA....16

INTRODUÇÃO

Bem-vindo à mais realista simulação de caminhos de ferro jamais criada.

Viaje através da história dos caminhos de ferro ao longo de quatro das mais importantes rotas da Europa, conduzindo algumas das melhores locomotivas eléctricas, a diesel e a vapor jamais construídas. Saia directamente para a linha com controlos Simples ou faça aquele esforço extra para dominar as técnicas mais complexas utilizadas pelos verdadeiros condutores. Siga o seu próprio ritmo sobre cada linha ou enfrente um cenário desafiante, lidando, por exemplo, com condições atmosféricas terríveis ou cumprir o horário num dia cheio de passageiros a entrar e a sair em todas as paragens.

Controle o mundo exterior ao comboio com o World Editor (Editor do Mundo), para construir os seus próprios ambientes e colocar as suas linhas. Se não recriar a sua linha local preferida, quem o fará? Quando estiver aperfeiçoada, partilhe-a com amigos ou crie locomotivas e cenários únicos para ela.

- Visite **www.railsimulator.com** para saber mais acerca de outras locomotivas, rotas e cenários disponíveis. Para instalar material adicional, siga as instruções fornecidas com cada pacote.
- *Rail Simulator* é uma simulação enorme e complexa e a informação que podemos partilhar neste manual é, obviamente, limitada – consulte *Mais informações* na pág. 13 para saber como descobrir mais.

Vá a **www.railsimulator.com** para novidades e guias adicionais e actualizados.

COMEÇAR DE IMEDIATO

1. Após a instalação, clique em RAIL SIMULATOR para executar a simulação, depois clique em PLAY GAME (Jogar).

- Não precisa de clicar em OPTIONS (Opções) – as predefinições foram escolhidas para ajudar a simulação a correr sem problemas. Para uma explicação do que fazem estas opções e de quando as pode querer alterar, consulte *Opções Iniciais* na pág. 3.

2. No menu principal, seleccione ROUTES (Rotas) e escolha uma das quatro rotas: BATH GREEN PARK TO TEMPLECOMBE (Bath Green Park para Templecombe), YORK TO NEWCASTLE (York para Newcastle), PADDINGTON TO OXFORD (Paddington para Oxford) ou HAGEN TO SIEGEN (Hagen para Siegen).
3. Escolha FREE PLAY (Jogo Livre) para ir onde quiser ou SCENARIO (Cenário) para escolher de entre um conjunto de missões para cada uma das rotas.

- Consulte regularmente o reference card (cartão de referência) para saber os controlos e sinais do teclado.
- Enquanto se familiariza com a simulação, active o information display (ecrã de informação) (F5) para ver dados importantes do comboio num formato de fácil leitura.
- Para saber mais acerca das rotas individuais, cenários e locomotivas, consulte *Mais Informações* na pág. 13.

Para começar rapidamente, a simulação está predefinida para os Controlos simples:

A	Acelerar	**D**	Abrandar	**S**	Alternar entre marcha à-vante e marcha à-ré

Quando estiver pronto para experimentar os controlos de condução realísticos, consulte *Técnicas de Condução Intermédias* na pág. 4.

CONTROLOS

Quando estiver na cab view (visão da cabina) (prima **1**), pode utilizar o rato para deslocar alavancas e activar interruptores directamente na cabina, obtendo assim uma fantástica sensação de realismo. Para deslocar alavancas, clique e mantenha premido o botão esquerdo do rato sobre o controlo pretendido e arraste na direcção para a qual o pretende deslocar. Para interruptores e botões, clique com o botão esquerdo do rato para os activar ou para os ligar/desligar.

Nota: Só os controlos apropriados para o modelo de controlo actual estão disponíveis – consulte *Modelos de Controlo* abaixo.

Pode utilizar o rato para mudar o ângulo de visão. Clique e mantenha premido o botão direito do rato e arraste o rato na direcção pretendida.

Em alternativa, para ter todos os controlos nas pontas dos dedos, utilize os controlos de teclado listados no cartão de referência.

MODELOS DE CONTROLO

Escolha um de entre três definições de controlo de teclado a partir de MAIN MENU (Menu Principal) > OPTIONS (Opções) > GAMEPLAY OPTIONS (Opções de Jogabilidade) > CONTROL MODEL (Modelo de Controlo):

Simple (Simples)	Controle apenas a velocidade e direcção e deixe toda a faceta mais complexa para o computador (consulte *Começar de Imediato* na pág. 2).
Intermediate (Intermédio)	Envolva-se mais, com uma capacidade de aceleração e travagem mais precisa (consulte *Técnicas de Condução Intermédias* na pág. 4).
Expert (Perito)	Assuma o controlo completo do comboio para a experiência mais realista.

OPÇÕES INICIAIS

Estas opções aplicam-se a todos os elementos da simulação e só aparecem quando inicia (ou reinicia) a simulação.

Screen Resolution (Resolução do Ecrã)	Isto define o nível de detalhe da imagem.
Multi-sample (Amostra Múltipla)	Isto muda a forma como o simulador apresenta as extremidades dos objectos.
Full Screen (Ecrã Completo)	Assinale esta caixa para executar o simulador no modo de ecrã completo. Caso contrário, será executada numa janela.
Enable EAX (Activar EAX)	Activa o EAX (consultar abaixo). Esta opção está activada por predefinição caso o seu hardware o suporte.
Force Software Mixing (Mistura de Software Forçada)	Se experienciar problemas de som, seleccione isto para utilizar o CPU para processamento de som em vez da sua placa de som.

EAX

EAX® ADVANCED HD™ inclui algoritmos sofisticados de reverberação e filtragem, simulando os efeitos acústicos do mundo real. Isto ajuda a criar um mundo sonoro dinâmico e uma experiência de jogo mais absorvente. Com o facto do Rail Simulator suportar o EAX® ADVANCED HD™ 4,0, pode experienciar efeitos 3D melhorados incluindo a famosa Environmental Reverberation (Reverberação Ambiental) da EAX® com a Sound Blaster® X-Fi™. Para mais informações acerca da Sound Blaster® X-Fi™, visite **http://soundblaster.com**.

Nota: Altere as Start-Up Options (Opções Iniciais) e as Main Options (Opções Principais) (no menu principal) para descobrir uma configuração que se adeque às capacidades do seu PC.

MENUS NO ECRÃ

BARRA DE FERRAMENTAS PRINCIPAL

Em todas as visões excepto a visão da cabina, desloque o rato para a extremidade inferior do ecrã para visualizar a barra de ferramentas principal.

Regresse ao menu principal.

Display the driver's guide to find out about the train you're driving.

Entre no World Editor (Editor do Mundo) (consulte *Introdução ao World Editor (Editor do Mundo)* na pág. 8)

Display the assignment assistant for more information about the selected scenario.

Troque para um mapa a 2D da rota actual. Clique com o botão direito do rato e arraste-o ao longo do mapa e utilize a roda para aproximar e afastar a imagem.

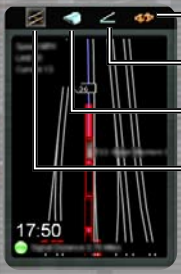
Clique para bloquear a barra de ferramentas na posição.

ASSIGNMENT ASSISTANT (ASSISTENTE DE MISSÃO)

Este aparece automaticamente no início de qualquer cenário padrão.

DRIVER'S GUIDE (GUIA DO CONDUTOR)

Prima F3 para abrir.



Operational parameters (Parâmetros operacionais) – o fabrico do comboio. Clique nos ícones para desacoplar manualmente as carruagens ou aplicar os travões em cada veículo.

Gradient information (Informações de Inclinação) – perfil da linha que se aproxima, incluindo a inclinação e velocidade actuais, e a velocidade máxima permitida.

Destination information (Informações de Destino) – destino, hora prevista de chegada e tempo de espera necessário.

Track information (Informações da Linha) – disposição, sinais e bifurcações da linha circundante.

TÉCNICAS DE CONDUÇÃO INTERMÉDIAS

Esta é uma explicação básica dos controlos de condução gerais. **Aplica-se apenas aos modelos de controlo Intermediate (Intermédio) e Expert (Perito)** (consultar *Modelos de Controlo* na pág. 3).
Passe para esta secção quando já tiver dominado o básico em *Começar de Imediato* (consultar a pág. 2).

Nota: Se carregar motores fornecidos como parte de uma pacote de expansão, estes podem funcionar de forma diferente dos que estão incluídos neste produto. Consulte a documentação fornecida com o pacote de expansão específico para saber mais.

CONDUZIR UMA LOCOMOTIVA A VAPOR

Quando começa a conduzir locomotivas a vapor, active o Automatic Fireman (Bombeiro Automático) para automatizar alguns dos controlos mais complexos. Seleccione MAIN OPTIONS (Opções Principais) > GAME OPTIONS (Opções de Jogo) a partir do menu principal.

Existem três controlos importantes:

Regulator (Regulador)

Isto permite que o vapor passe da caldeira para os cilindros, o que faz rodar as rodas e, assim, deslocar a locomotiva.

Prima **A** para aumentar e **D** para diminuir a quantidade de vapor que passa.

Reverser (Inversor)

Isto pode ser alternado entre Full Forward (Tudo à-vante) e Full Reverse (Tudo à-ré) e é utilizado de forma semelhante as mudanças num carro – ao arrancar, utilize uma definição de inversor forte para dar máxima potência. Isto utiliza muito vapor, portanto, lentamente, vá recuando o inversor à medida que acelera.

Prima **W** para avançar o inversor e **S** para o recuar.

Train Brakes (Travões do Comboio)

Isto aplica os travões na locomotiva e quaisquer outros veículos atrelados que tenham travões.

Prima ' para aplicar os travões e ; para os soltar.

Fazer Arrancar o Comboio

1. Solte os travões. Quando estiverem completamente soltos e a pressão do tubo de travagem se tornar constante (apresentada no ecrã de informação F5) aplique ligeiramente os travões até que fiquem na posição de Running (Condução). Deixá-los na posição Release (Solta) desperdiçaria vapor.
2. Avance o inversor para o máximo.
3. Abra o regulador até cerca de 50% e o comboio começa a deslocar-se.
4. Quando atingir cerca de 10mph, recue o inversor para cerca de 45%.
5. À medida que ganha velocidade, continue a recuar o inversor até ficar a cerca de 15-20%.

- Se depois precisar de acelerar, aumente o regulador até atingir a velocidade pretendida.
- Ao subir, pode necessitar de avançar o inversor e/ou aumentar a aceleração para manter a velocidade.
- Ao descer pode deixar ir o comboio fechando completamente o regulador e definindo o inversor para cerca de 45%.
- Mantenha sempre debaixo de olho os valores de Steam Usage (Utilização de Vapor) e Steam Generation (Geração de Vapor) apresentados no ecrã de informação. Ajuste o regulador e inversor para manter os valores de Steam Generation (Geração de Vapor) acima dos valores de Steam Usage (Utilização de Vapor), caso contrário perderá pressão na caldeira e, consequentemente, perderá potência.

Parar o Comboio

Dê sempre muito espaço de travagem para poder parar – um comboio a vapor típico leva cerca de ¾ de milha a parar a partir de uma velocidade de 60mph.

Aplique o travão do comboio até que este fique na posição Apply (Aplicar) no ecrã de informação **F5**.

- Se deixar o controlo do travão na posição Apply (Aplicar), os travões exercerão a sua função lentamente até atingirem a máxima força.
- Se quiser fazer apenas uma aplicação parcial dos travões, depois de os aplicar, solte-os até que o controlo esteja na posição Self LAP (Auto LAP) no ecrã de informação. Isto manterá a força de travagem no seu nível actual.

CONDUZIR UMA LOCOMOTIVA A DIESEL

Existem cinco controlos importantes:

Throttle (Acelerador)

Prima **A** para aumentar e **D** para diminuir a velocidade.

Reverser (Inversor)

O inversor numa locomotiva a diesel normalmente só tem três posições: Forwards (À-Vante), Backwards (À-Ré) e Neutral (Ponto-Morto).

Para andar para a frente, prima **W** para deslocar o inversor para a posição Forwards (À-Vante). Para andar para trás, prima **S** para o deslocar para a posição Reverse (À-Ré). Quando parado, desloque sempre o inversor para a posição Neutral (Ponto-Morto).

Train Brakes (Travões do Comboio)

Isto aplica os travões na locomotiva e quaisquer outros veículos atrelados que tenham travões.

Prima **'** para aplicar os travões e **;** para os soltar.

Locomotive Brakes (Travões da Locomotiva)

Isto aplica os travões apenas na locomotiva. Estes travões são normalmente utilizados apenas quando estiver a conduzir uma locomotiva sozinha – uma 'Light Engine'.

Prima **]** para aplicar os travões e **[** para os soltar.

Start up/Shutdown (Ligar/Desligar)

Prima **Z** para ligar ou desligar a sua locomotiva.

Fazer Arrancar o Comboio

1. Ligue a locomotiva.
2. Desloque o inversor para a posição Forwards (À-Vante).
3. Solte os travões do comboio e os travões da locomotiva caso estejam aplicados.
4. Desloque o acelerador para cerca dos 25%. Não utilize o acelerador no máximo a partir de um arranque estático pois isso pode provocar a derrapagem das rodas ou sobreaquecer o motor principal ou os motores de tracção, provocando a perda de potência.
5. Quando tiver atingido cerca de 10mph, pode, normalmente, aplicar o acelerador no máximo. Tenha mais cuidado em condições de chuva ou neve.

Parar o Comboio

Dê sempre muito espaço de travagem para poder parar – um comboio a diesel típico leva cerca de ¾ de milha a parar a partir de uma velocidade de 90mph.

Aplique o travão do comboio até que esteja na posição Self LAP (Auto LAP) (apresentada no ecrã de informação **F5**). Aumente ou diminua a força de travagem deslocando o controlo do travão do comboio dentro da posição Auto LAP.

CONDUZIR UMA LOCOMOTIVA ELÉCTRICA

Existem seis controlos importantes:

Throttle (Acelerador)

Prima **A** para aumentar e **D** para diminuir a velocidade.

Reverser (Inversor)

O inversor numa locomotiva eléctrica normalmente só tem três posições: Forwards (À-Vante), Backwards (À-Ré) e Neutral (Ponto-Morto).

Para andar para a frente, prima **W** para deslocar o inversor para a posição Forwards (À-Vante). Prima **S** para o deslocar para a posição Reverse (À-Ré). Quando parado, desloque sempre o inversor para a posição Neutral (Ponto-Morto).

Train Brakes (Travões do Comboio)

Isto aplica os travões na locomotiva e quaisquer outros veículos atrelados que tenham travões.

Prima **'** para aplicar os travões e **;** para os soltar.

Locomotive Brakes (Travões da Locomotiva)

Isto aplica os travões apenas na locomotiva. Estes travões são normalmente utilizados apenas quando estiver a conduzir uma locomotiva sozinha – uma 'Light Engine'.

Prima **]** para aplicar os travões e **[** para os soltar.

Pantograph Up/Down (Pantógrafo Para Cima/Para Baixo)

Prima **P** para subir ou baixar o pantógrafo, o qual recolhe electricidade a partir dos fios sob os quais passa o comboio.

Start up/Shut down (Ligar/Desligar)

Utilize o **Z** para ligar ou desligar a sua locomotiva.

Nota: O BR294 e o Class 166 têm controlos de acelerador e travão do comboio combinados. Ao conduzir estas locomotivas, prima **D** para aplicar os travões.

Fazer Arrancar o Comboio

1. Suba o pantógrafo caso ainda não esteja para cima.
2. Ligue a locomotiva.
3. Desloque o inversor para a posição Forwards (À-Vante).
4. Solte os travões do comboio e os travões da locomotiva caso estejam aplicados.
5. Desloque o acelerador para cerca dos 25%. Não utilize o acelerador no máximo a partir de um arranque estático pois isso pode provocar a derrapagem das rodas ou sobreaquecer os motores de tracção, provocando a perda de potência.
6. Quando tiver atingido cerca de 10mph, pode, normalmente, aplicar o acelerador no máximo. Tenha mais cuidado em condições de chuva ou neve.

Parar o Comboio

Dê sempre muito espaço de travagem para poder parar – um comboio eléctrico típico leva cerca de ¾ de milha a parar a partir de uma velocidade de 90mph.

Aplique o travão do comboio até que esteja na posição Self LAP (Auto LAP) (apresentada no ecrã de informação **F5**). Aumente ou diminua a força de travagem deslocando o controlo do travão do comboio dentro da posição Auto LAP.

GUARDAR E CARREGAR

Para guardar o seu progresso num cenário ou numa sessão de jogo livre, basta premir o **F2** a qualquer momento enquanto joga.

Para carregar o seu progresso num cenário ou numa sessão de jogo livre, navegue até ao menu do cenário, seleccione o cenário que pretende continuar e clique em CONTINUE (Continuar).

Nota: Só pode guardar um ficheiro por cenário ou sessão de jogo livre. Todas as vezes que guardar posteriormente substituirão a gravação anterior.

INTRODUÇÃO AO WORLD EDITOR (EDITOR DO MUNDO)

Esta é uma perspectiva geral das funções básicas das User Tools (Ferramentas do Utilizador) do World Editor (Editor do Mundo).

- As Ferramentas do Utilizador estão incluídas no Rail Simulator. Utilize-as para modificar os ambientes fornecidos e para criar o seu próprio mundo do simulador.
- As Professional Tools (Ferramentas Profissionais) permitem muito maior controlo sobre a criação de novos conteúdos mas forma concebidas para utilizadores avançados e programadores. Transfira-as, bem como a documentação acerca delas, em **www.railsimulator.com**

MENUS DO EDITOR

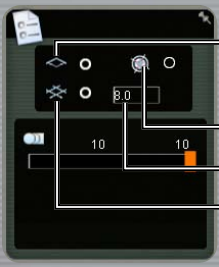
As ferramentas do editor aparecem em três menus dinâmicos do lado esquerdo do ecrã.

Menu Principal do Editor

Nota: Para saber mais acerca de ferramentas individuais, consulte o Editor User Guide (Manual do Utilizador do Editor) (consulte *Mais Informações* na pág. 13).

Menu de Selecção de Objecto

Menu Opções de Objectos



BÁSICO DA EDIÇÃO

Comece a criar o seu próprio mundo dos caminhos de ferro com estas simples técnicas. Para instruções mais detalhadas, leia o Manual do Utilizador do Editor (consulte *Mais Informações* na pág. 13).

- Se fizer um erro ao editar, pode premir **CTRL+Z** para cancelar a última acção ou seleccionar um objecto e premir **DEL** para se ver livre dele.
- Quando clica num objecto, aparece um conjunto de setas sobre ele. Clique com o botão esquerdo do rato e mantenha premido sobre um destes conjuntos, depois desloque o rato para mudar a posição, altura e direcção do objecto.

Criar Montanhas

1. Seleccione o ícone das ferramentas de pintura no menu principal do editor para entrar no modo das ferramentas de pintura.
2. Seleccione o ícone Height (Altura) (extremo esquerdo da fila do meio).
3. Clique com o botão esquerdo do rato e mantenha premido sobre o terreno. Aparece uma grelha, apresentando a área que será afectada. Desloque o rato para a frente e para trás para alterar a altura do terreno. A altura actual aparece no centro da barra de baixo do editor.

Colocar Linha

1. Seleccione o ícone da ferramenta de objecto linear no menu principal do editor e depois seleccione um tipo de linha a partir do menu de selecção de objectos.
2. Desloque o rato para o mundo da simulação. Aparece uma bola amarela com uma seta sob o cursor, indicando a direcção em que será colocada a linha.
3. Clique com o botão esquerdo do rato onde quiser começar a colocar a linha e mantenha premido, depois desloque o rato para mudar a direcção na qual a linha será colocada.
4. Largue o botão esquerdo e desloque o rato na direcção da seta para ver os traços gerais da linha.
5. Clique com o botão esquerdo do rato para colocar a linha na posição dos traços gerais.
6. Aparece outro conjunto de traços gerais na extremidade da nova secção da linha. Clique com o botão esquerdo do rato para colocar mais este pedaço de linha.

- Clique com o botão direito do rato para cancelar a colocação contínua de linha ou faça duplo clique para cancelar por completo a colocação de linha.

Criar uma Cutting (Escavação) ou Embankment (Aterro)

Estas funções de terreno são normalmente aplicadas nas linhas embora também possam ser aplicadas em estrada (normalmente para fazer pontes sobre aterros).

1. Seleccione o ícone das ferramentas de pintura no menu principal do editor para entrar no modo das ferramentas de pintura. Seleccione a ferramenta de corte (o ícone de iman).
2. Clique com o botão esquerdo do rato sobre áreas da linha que estejam acima da superfície do terreno. A ferramenta detecta percursos da linha ou estrada próximos que estejam elevados e levanta ou baixa o terreno, aplicando as suas definições para criar o aterro ou escavação.

- A ferramenta de corte afecta apenas as áreas próximas que se encontrem sob carris ou estrada. As opções da ferramenta de corte – ângulo de corte, ângulo de aterro e largura da base – podem ser definidas no menu de opções dos objectos.

Colocar um Objecto

1. Seleccione as ferramentas de objecto no menu principal, depois seleccione o ícone edifícios domésticos no menu de selecção de objectos.
2. Seleccione um objecto da lista.
3. Aparece a forma do objecto sob o ponteiro do rato e abarca a superfície do terreno:
   - Clique com o botão esquerdo do rato para colocar um exemplar do objecto na posição actual.
   - Clique e mantenha premido, depois desloque o rato para rodar o objecto sobre si mesmo. Largue para colocar o objecto.
   - Clique com o botão direito do rato para terminar a colocação desse tipo de objecto.

Colocar Track Markers (Marcadores de Linha)

Os marcadores de linha ajudam os comboios a navegar a rede de caminhos de ferro. Por exemplo, um marcador de Platform (Plataforma) indica que ao comboio que chegou a uma estação e precisa de parar para a poder utilizar.

1. Clique no ícone de infraestrutura da linha no menu de selecção de objectos. Seleccione um objecto e prima **M** para saltar para os marcadores.
2. Seleccione um marcador e desloque o rato para o mundo da simulação. Repare no cubo laranja sobre uma haste azul clara junto ao marcador. Desloque o objecto do marcador sobre uma porção da linha e essa porção da linha será bloqueada.
3. Clique e mantenha premido o botão esquerdo do rato e desloque o cursor ao longo da linha para definir a dimensão do marcador. Largue o botão esquerdo do rato para colocar o marcador.
4. Seleccione o marcador, depois clique com o botão esquerdo do rato e mantenha premido sobre os cubos da seta verde para ajustar a sua dimensão.

- Clique com o botão direito do rato para terminar a colocação de marcadores de objectos.

Criar uma Platform (Plataforma)

1. Escolha MARKER – PLATFORM (Marcador - Plataforma) a partir do menu de selecção de objectos
2. Clique com o botão esquerdo do rato sobre uma parte da linha para colocar um marcador de plataforma. Clique com o botão do lado esquerdo do rato e mantenha premido, depois desloque o rato para fazer com que o marcador tenha a dimensão que pretende que seja a dimensão da plataforma.
3. Escolha o ícone de plataforma a partir do menu de selecção de objecto linear. Seleccione um objecto na lista do browser abaixo e prima **P** para saltar para as plataformas.
4. Determine a dimensão visível da plataforma da mesma forma que determina a dimensão da linha (consulte *Colocar Linha* na pág. 9).
5. Coloque a plataforma paralela à linha, junto ao marcador da plataforma e seguindo a curva da linha. Assegure-se de que o lado correcto da plataforma está virado para a linha.

- Clique com o botão direito do rato para terminar a colocação desse tipo de plataforma.

Colocar um Objecto Ligado à Linha

Os objectos ligados à linha são itens de cenário que interagem com a linha, incluindo pontos de reabastecimento, instalações de carregamento de carga e sinais. Junte-os à linha para que os comboios que passam possam interagir com estes.

1. Clique no ícone de infraestrutura da linha no menu de selecção de objectos. Prima a letra inicial do objecto ligado à linha para saltar para o ponto apropriado na lista.
2. Ande para baixo para encontrar o objecto específico e seleccione-o.
3. Clique com o botão esquerdo para colocar o objecto. Quando larga o botão esquerdo do rato aparece uma ligação ao objecto que se prolonga sob o ponteiro do rato. Desloque o cursor sobre uma porção da linha para estabelecer a ligação.
4. Clique com o botão esquerdo do rato para bloquear a ligação à linha.

- Clique com o botão direito do rato para terminar a colocação de objectos ligados à linha.

Colocar um Signal (Sinal)

Coloque os sinais da mesma maneira que coloca qualquer outro objecto ligado à linha.

- Consoante o sinal, pode existir mais do que uma ligação para fazer à linha. Quando tiver bloqueado a primeira ligação, faças as ligações seguintes nos locais apropriados.

Se pretender utilizar uma colocação de sinais mais sofisticada, experimente as Professional Tools (Ferramentas Profissionais) – consultar a pág. 8 para saber mais acerca de como as obter.

Criar uma Junction (Bifurcação)

Crie bifurcações adicionando um pedaço de linha ao meio de um percurso de linha já existente.

1. Seleccione o mesmo tipo de linha que foi utilizado para construir a linha da qual sai a sua bifurcação (consultar *Colocar Linha* na pág. 9). Utilizar outro tipo de linha pode fazer com que a sua nova bifurcação não funcione convenientemente.
2. Desloque o gizmo (a bola e seta amarelas) ao longo de uma porção da linha até ao ponto onde pretende fazer a bifurcação. Repare Tenha em atenção que a seta amarela se prende a qualquer porção de linha próxima para facilitar a utilização.
3. Clique com o botão esquerdo do rato para ver os traços gerais da sua nova linha.
4. Desloque os traços gerais numa curva afastando-se da linha original e clique com o botão esquerdo do rato para criar a bifurcação.

- Clique com o botão direito do rato para sair da colocação contínua de linha e faça duplo clique para cancelar por completo a colocação de linha.

Textura do Terreno

A textura do terreno funciona com se estivesse a deitar textura em spray sobre o terreno.

1. Seleccione o ícone das ferramentas de pintura no menu principal do editor para entrar no modo das ferramentas de pintura. Seleccione a ferramenta de pintura do terreno (o pincel sobre o quadrado branco). A lista do browser apresenta as texturas disponíveis.
2. Seleccione uma textura e desloque o rato sobre o terreno. A grelha apresenta a área que a ferramenta afectará.
3. Prima e mantenha premido o botão esquerdo do rato para fazer o spray da textura. Mantenha premido durante mais tempo para fazer o spray do padrão sobre uma área mais extensa.

- Clique com o botão direito do rato para terminar a utilização da ferramenta de spray de textura.

MENSAGENS DE AVISO E ERRO

Quando ocorre um erro na simulação, aparece uma das seguintes mensagens.

Erros Irrecuperáveis

Os erros que se seguem fazem com que uma sessão de jogo livre ou um cenário terminem imediatamente.

Train derailment (Descarrilamento do Comboio)	O seu comboio sai da pista. Isto acontece, normalmente, quando faz curvas demasiado depressa ou passa sobre uma bifurcação fechada.
Collision (Choque)	O seu comboio colide com outro comboio ou vagão a alta velocidade.
Locomotive ran out of water (Locomotiva ficou sem água) (apenas comboios a vapor)	A sua locomotiva a vapor ficou sem água.
Fusible plug has melted (Bujão fusível derreteu) (apenas comboios a vapor)	A sua locomotiva a vapor fica sem água e um mecanismo de segurança permite que a pressão saia da caldeira para que não expluda. Para evitar isto, certifique-se de que o nível de água da caldeira nunca chega ao zero.
Fatal blowback (Implosão fatal) (apenas comboios a vapor)	A sua locomotiva a vapor entra num túnel com as portas da fornalha abertas. Para evitar isto, feche as portas da fornalha e ligue o a chaminé para o máximo ao entrar em túneis.
Firebox extinguished (Fornalha extinta) (apenas comboios a vapor)	Não atiçou o fogo com carvão suficiente e este apagou-se.

Erros de Operação Graves

Os erros que se seguem não terminam um cenário ou uma sessão de jogo livre porque continua a poder conduzir o comboio. No entanto, será penalisado gravemente no relatório de desempenho no final do cenário.

Moved train while doors were open (Deslocou o comboio com as portas abertas)	O seu comboio anda, me qualquer momento, com as portas abertas.
Left station before passenger loading was complete (Saiu da estação antes da entrada e saída de passageiros se ter completado)	Deixa a área da estação antes da barra de carregamento de passageiros ter alcançado os 100%.
Moved train whilst loading/ unloading was under way (Deslocou o comboio enquanto carregamento/ descarga estava em progresso)	Deslocou-se antes da barra de carregamento de carga/ combustível ter alcançado os 100%.
Signal passed at danger (Sinal passado com perigo) (SPAD)	Passou um sinal vermelho sem pedir permissão para o fazer.

Erros de Operação Menores

Os erros que se seguem não terminam um cenário ou uma sessão de jogo livre porque continua a poder conduzir o comboio.

Used emergency brakes/penalty brakes (Utilizou os travões de emergência/travões de penalização)	Aplicou o travões de emergência ou fez com que o sistema de aviso automático os despolete-se.
Speeding (Excesso de velocidade)	Ultrapassou o limite de velocidade. Por cada instância de excesso de velocidade, a hora de início, velocidade máxima, distância percorrida, posto de sinalização mais próximo e limite de velocidade são registados.
Passenger/freight comfort (Conforto dos passageiros/carga)	Os passageiros experienciam desconforto inaceitável. Isto acontece normalmente quando ultrapassa o limite de velocidade da linha, especialmente quando o comboio está a fazer curvas. Também acontece se aplicar os travões com demasiada violência.
Wheelslip (Derrapagem de rodas) (apenas cenários)	Derrapagem de Rodas – isto normalmente acontece quando o comboio acelera demasiado depressa (especialmente ao puxar carga). A melhor forma de evitar a derrapagem de rodas é acelerar suavemente e utilizar o polvilhador de areia do comboio para lançar areia para a linha.
Failed to stop at a station (Não parou numa estação) (apenas cenários de passageiros)	Não pára numa estação onde é necessário parar segundo as instruções do cenário.
Failed to stop for work order (Não parou para recolher encomenda de trabalho) (apenas cenários de carga)	Não pára para recolher uma encomenda de trabalho necessária segundo as instruções do cenário.
Improper horn use (Utilização indevida do sinal sonoro) (apenas cenários)	Não faz soar o sinal sonoro ao entrar numa estação ou num túnel, ou faz soar o sinal sonoro durante a noite.

MAIS INFORMAÇÕES

Para saber mais acerca do Rail Simulator, vá até **\Ficheiros de Programa\Rail Simulator\Manuals** (a não ser que tenha escolhido uma localização diferente para instalar o jogo) e seleccione uma pasta de idioma.

Routes, Rolling Stock, Scenarios (Rotas, Material Circulante, Cenários)	Descreve as rotas, materiais circulantes e cenários incluídos na simulação.
Editor User Guide (Manual de Utilizador do Editor)	Fornece uma descrição completa da ferramenta World Editor (Editor do Mundo).

Visite **www.railsimulator.com** para receber informações, dicas e sugestões ainda mais actualizadas.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

CENTRO DE ASSISTÊNCIA ONLINE

Se está a ter dificuldades ao executar este jogo, visite o nosso Centro de Assistência Online em **http://support.electronicarts.co.uk** onde poderá ver os mais recentes FAQs de resolução de problemas e enviar-nos as suas perguntas sobre assistência técnica online.

Para dicas de resolução de problemas relacionados com EA Link, certifique-se de que o EA Link está a ser executado, depois escolha HELP (Ajuda) no topo da janela do EA Link para visitar a secção de Ajuda.

Assistência Offline

Este jogo inclui um ficheiro de Suporte Técnico para o ajudar a resolver o seu problema. Poderá encontrar o ficheiro de Assistência Técnica na mesma pasta do jogo. Também pode obter assistência através da nossa equipa de Assistência ao Cliente (consulte *Apoio a Clientes* na pág. 15).

PROBLEMAS AO EXECUTAR O JOGO

- Certifique-se de que cumpre os requisitos mínimos do sistema para este jogo e de que instalou os controladores mais recentes para as placas de vídeo e de som que tem instaladas:

Para placas de vídeo NVIDIA, visite **www.nvidia.com** para os procurar e transferir.

Para placas de vídeo ATI, visite **www.ati.amd.com** para os procurar e transferir.

- Se está a executar a versão em disco deste jogo, tente reinstalar o DirectX directamente a partir do disco. Ele encontra-se tipicamente na pasta DirectX na raiz do disco. Se possui acesso à Internet, poderá visitar **www.microsoft.com/directx** para transferir a versão mais recente do DirectX.

DICAS GERAIS PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- Se possui a **versão em disco** deste jogo e o ecrã de Execução Automática não aparece imediatamente para instalação/jogar, clique com o botão direito no ícone da unidade que se encontra em My Computer (O Meu Computador) e seleccione AutoPlay (Execução Automática).
- Se o jogo estiver a ser executado com lentidão, tente reduzir a qualidade de algumas definições de vídeo e som no menu de opções do jogo. Reduzir a resolução do ecrã por vezes melhora o desempenho.
- Para um desempenho optimizado durante o jogo, poderá desactivar outras tarefas de segundo plano ou o seu Antivírus que estão a ser executados no Windows. No Entanto, certifique-se de que reinicia a sua aplicação Antivírus quando acabar de jogar o jogo.

APOIO A CLIENTES – ESTAMOS AQUI PARA O AJUDAR!

O seu jogo inclui um ficheiro de Suporte Técnico para ajudar a resolver um eventual problema que esteja a sentir. Indica soluções para as dificuldades mais comuns que podem surgir quando instala ou está a jogar o jogo.

Se já instalou o jogo, clique no botão Iniciar do Windows e indique onde se encontra o jogo instalado através de **Programas** > (ou **Todos os programas**>). O ficheiro de Suporte Técnico encontra-se na mesma pasta do seu jogo. Consulte primeiro este ficheiro, para tentar obter a solução para o seu problema antes de contactar o Apoio a Cliente EA.

Se ainda precisa de instalar o jogo, siga as instruções apresentadas:

Para executar o ficheiro de Suporte Técnico (sem o jogo instalado):

1. Coloque o disco do jogo na unidade de disco.
2. Clique em **Iniciar** e seleccione **Executar...**.
3. Na caixa de diálogo **Executar**, escreva **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm**, a seguir, clique em OK (altere para a letra correcta se a unidade de disco não corresponder à letra '**D:**').

Para saber se está a cumprir os requisitos mínimos apresentados na embalagem do jogo, existe um utilitário denominado **dxdiag** que detecta as características de hardware do seu sistema e organiza esta informação que é apresentada num relatório pormenorizado. Este relatório também vai ajudar o Apoio a Clientes EA a solucionar o seu problema de forma mais rápida.

Para obter a informação do sistema:

1. Clique em **Iniciar**, seleccione **Executar…** e escreva **dxdiag** na caixa de diálogo Executar e, em seguida, clique em **OK**.
2. Clique em **Guardar Toda a Informação…** para guardar uma cópia do relatório para visualizar e imprimir. Certifique-se de que tem este relatório quando contactar o Suporte Técnico EA.

Nota: O Suporte Técnico não pode dar-lhe dicas ou pistas.

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo.

Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 17 e as 21 Horas para o telefone **707 200 712**.

Nota: O custo da chamada será equivalente ao preço de uma chamada regional. As chamadas realizadas fora de Portugal serão pagas de acordo com os tarifários internacionais.

Se preferir poderá contactar-nos por e-mail através do endereço **Suportept@ea.com**.

MANTENHA-SE A PAR DAS ÚLTIMAS NOVIDADES DA EA!

Sugerimos-lhe que se registe no site **www.portugal.ea.com** para receber todas as notícias e novidades da Electronic Arts, passando também a receber a newsletter oficial da EA na sua caixa de correio electrónica.

Nota: se adquiriu este jogo através do EA Link, poderá aceder ao Contrato de licença de Utilizador Final em **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf**

GARANTIA

Nota: A seguinte garantia é aplicável apenas aos produtos vendidos a retalho. Estas garantias não se aplicam aos produtos vendidos através do EA Link.

Garantia Limitada

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 24 meses após a data da compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada indicada abaixo, juntamente com a prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o endereço do remetente. A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afectos. A presente garantia não se aplica aos programas de software em si, que são fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a uma utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

Devoluções fora da garantia

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limitada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de €17.50 por CD, à ordem de Electronic Arts Lda.

Caso o suporte em questão seja Value Game, Classics ou Platinum, contacte o Serviço de Apoio a Clientes antes de proceder ao envio do Eurocheque ou vale postal.

Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

Electronic Arts - Garantia a Clientes

Rua São Domingos de Benfica, 33 - 1º C/D 1500-556 Lisboa

© 2007 F4G Development 4 LLP. Todos os direitos reservados. Desenvolvido pela Kuju Entertainment Limited em associação com a F4G Software plc. Partes dos direitos de autor são da Kuju Entertainment Limited 2007. Física dos motores fornecida pela Ageia Technologies Inc. O logótipo The Rail Simulator é uma marca comercial registada da F4G Development 4 LLP. O logótipo The Rail Simulator Developments é uma marca comercial da F4G Software plc. DB e o logótipo DB são marcas comerciais da Deutsche Bahn AG. First e o Logótipo First são marcas comerciais do First Group plc. O logótipo Creative é uma marca comercial da Creative Labs Inc. EA e o logótipo EA são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.

KU001605208MT