WWW.FORMULA1-GAME.COM

VIRE FÃ NO FACEBOOK:
WWW.FACEBOOK.COM/FORMULA1GAME

SIGA-NOS NO TWITTER:
WWW.TWITTER.COM/FORMULA1GAME

PARA VER OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS E NOVIDADES, VISITE
WWW.CODEMASTERS.COM

REGISTRE-SE NA RACENET PARA PARTICIPAR DOS EVENTOS DA COMUNIDADE E INICIAR SUA CARREIRA DE CORRIDA NA CODEMASTERS.
RACENET.CODEMASTERS.COM

STEAM - ATIVAÇÃO ON-LINE

Você precisa usar o Steam para instalar e ativar seu jogo.
Depois da ativação, você pode jogar o F1 2012 off-line.

A ATIVAÇÃO REQUER UMA CONEXÃO COM A INTERNET E UMA CONTA GRATUITA NO STEAM

AVISO: O produto oferecido está sujeito à sua aceitação do SSA - Steam Subscriber Agreement (Acordo de Assinatura do Steam). Você precisa ativar este produto pela Internet criando uma conta no Steam e aceitando o SSA.

Powered by Wwise audio pipeline solution

BINK VIDEO

CODEMASTERS racenet

FaceFX

PF112CDBR05
7892110136334

PC DVD ROM

F1 2012
Formula 1™



CODEMASTERS racing

⚠ Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

Ataques decorrentes da fotossensibilidade

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

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

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

ÍNDICE

Instalação	1
Bem-vindo ao F1 2012™	2
Início	2
Controles	2
Replays & Flashbacks	4
Tela de jogo na pista	4
Modos de jogo	5
Créditos	7
Contrato de Licença para Usuário Final	8
Suporte Técnico	9

INSTALAÇÃO

Insira o DVD na unidade. Se o instalador não iniciar automaticamente, clique com o botão direito na unidade de DVD, escolha 'Abrir' e clique duas vezes no arquivo Setup.exe.

Selecione o idioma de instalação do jogo. Ele pode ser alterado depois se você clicar com o botão direito no F1 2012 na biblioteca do Cliente Steam, selecionar 'Propriedades' e depois a guia 'Idioma'.

Selecione 'Instalar F1 2012' no instalador e aceite o contrato de licença com o usuário final para continuar. Você precisa ter direitos de administrador para instalar o jogo.

Sua máquina será verificada em busca do Cliente Steam. Se ele já estiver presente, você seguirá para a tela de login. Caso contrário, o Cliente Steam será instalado.

Você precisa fazer o login no Cliente Steam para instalar o jogo. Caso não possua uma conta, selecione 'Criar Nova Conta' e siga as instruções na tela. Depois de fazer o login, você deve digitar seu código de ativação quando for solicitado. Uma janela em pop-up vai exibir detalhes do jogo e pedir sua confirmação. Clique em OK para iniciar a instalação do jogo. Se a janela não aparecer, execute o arquivo setup.exe novamente depois de fazer o login no Steam.

Espere pela instalação do jogo. Todos os patches disponíveis também serão instalados automaticamente. Quando o processo terminar, clique duas vezes no F1 2012 na biblioteca do Cliente Steam. Então, o Steam vai finalizar a instalação e carregar o jogo.

BEM-VINDO AO F1 2012

Bem-vindo ao universo das corridas de FORMULA ONE™!

Descubra a emoção de assumir o volante dos carros de corrida mais espetaculares do mundo. Participe de disputas roda a roda em todos os circuitos do calendário do 2012 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP™.

Comece como um piloto iniciante e construa uma carreira de sucesso. Comece por baixo e conquiste sua vaga nas melhores equipes, ou então continue em sua escuderia favorita e ajude a conquistar o título do FIA FORMULA ONE CONSTRUCTORS' WORLD CHAMPIONSHIP.

INÍCIO

PERGUNTAS IMPORTANTES

Depois de pressionar o botão START pela primeira vez, você vai responder algumas perguntas. Suas respostas serão usadas para criar o seu Perfil e definir seu nível de dificuldade inicial.

Você poderá editar seu Perfil a qualquer momento via menu '**Meu F1™**'.

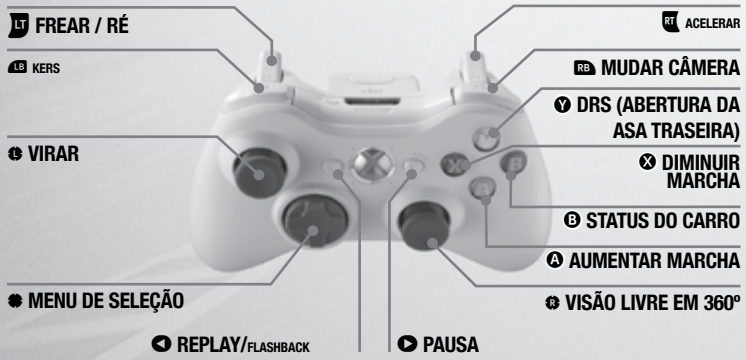
AJUDAS DE PILOTAGEM

Para mudar suas Ajudas de Pilotagem, selecione o menu Nível de Dificuldade na tela **Configurações da Corrida**. As Ajudas de Pilotagem também podem ser modificadas via menu de pausa dentro da pista.

CONTROLES

CONTROLE XBOX 360 PARA WINDOWS

As configurações padrão do controle no F1 2012 estão indicadas abaixo. É possível fazer alterações no menu Opções em Meu F1, ou então no menu de pausa dentro da pista.



VOLANTES DE CORRIDA

Vários modelos de volantes de corrida são suportados no F1 2012, incluindo alguns fabricados pela Logitech, Thrustmaster e Fanatec. O Volante Sem Fio Xbox 360 da Microsoft também pode ser usado.

CONTROLES NO TECLADO

← VIRAR PARA A ESQUERDA	F1 REPLAY / FLASHBACK
→ VIRAR PARA A DIREITA	Delete OLHAR PARA A ESQUERDA
Space Bar ACELERAR	End RETROVISOR
Ctrl FREAR / RÉ	Page Down OLHAR PARA A DIREITA
A AUMENTAR MARCHA	C MUDAR CÂMERA
Z DIMINUIR MARCHA	1 MENU DE SELEÇÃO 1
W DRS (ABERTURA DA ASA TRASEIRA)	2 MENU DE SELEÇÃO 2
Q KERS	3 MENU DE SELEÇÃO 3
S STATUS DO CARRO	4 MENU DE SELEÇÃO 4
Esc PAUSA	

PERSONALIZAR

Os jogadores podem alterar ou editar as preferências de controle acessando **Meu F1 > Controles de Pilotagem > Perfil de Controle > Personalizar**.

RACENET.CODEMASTERS.COM

A RaceNet™ é o local de união do universo da Codemasters® Racing. Registre-se no site da RaceNet para acompanhar seu progresso no F1 2012, acessar os eventos da comunidade, ver dicas e estatísticas.

REPLAYS & FLASHBACKS

REPLAYS

Você pode ver um Replay a qualquer momento, basta selecionar a opção correspondente no menu de Pausa dentro da pista. Também é possível ver uma repetição de toda a corrida quando ela terminar.

FLASHBACKS

Se você cometer um erro na pista, não precisa reiniciar a corrida: pode usar um Flashback, caso tenha disponível. Basta pressionar o botão ◀ BACK voltar o Replay até o momento antes das coisas darem errado e pressionar o botão Ⓧ para usar o Flashback.

Você possui um número limitado de Flashbacks, por isso pense bem antes de usá-los!

TELA DO JOGO NA PISTA

A tela de jogo mostra várias informações úteis sobre seu carro e sobre a situação da corrida. Tenha em mente que alguns elementos da tela só vão aparecer depois de acontecimentos específicos.



1 Informações sobre posição

2 Escolha de combustível, pneus e freios

3 Mapa da pista

4 Bandeiras e mensagens

5 Indicador de contramão

6 Indicador de piloto adversário

7 Seta de proximidade de adversário

8 Volta e informações de tempo

9 Informações de status do carro

10 Conta-giros, velocímetro, marchas, combustível, KERS e DRS

MODOS DE JOGO

MODOS DE CARREIRA

Nos Modos de Carreira, você pode realizar o sonho de ser um piloto da FORMULA ONE.

TESTE DOS JOVENS PILOTOS

No Teste dos Jovens Pilotos você pode aprender como dirigir um carro de FORMULA ONE, conseguir um lugar em uma equipe ou aprimorar suas habilidades, em um ambiente sem pressão.

DESAFIO DA TEMPORADA

Tente vencer o FIA FORMULA ONE DRIVERS' WORLD CHAMPIONSHIP em uma série de dez corridas com cinco voltas cada, com condições climáticas pré-determinadas. Escolha sua equipe e derrote seus Rivais em uma série de 3 corridas para ganhar o lugar deles.

CARREIRA

É o maior desafio. Na Carreira, você pode disputar todas as 20 corridas do FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, ao longo de 5 temporadas. Tente conquistar o título do FIA FORMULA ONE DRIVERS' WORLD CHAMPIONSHIP e ajudar sua equipe a ganhar o FIA FORMULA ONE CONSTRUCTORS' WORLD CHAMPIONSHIP. Vença seu companheiro de equipe e vá além dos seus objetivos para impressionar seu chefe e ajudar a equipe no desenvolvimento do carro. Você também pode ser contratado por uma escuderia melhor. Personalize a duração de sua experiência com sessões completas de Treinos Livres e Classificação, ou escolha a 'Classificação de uma volta' para seguir rapidamente para a corrida.

CORRIDA RÁPIDA

Escolha sua equipe favorita e enfrente todos os pilotos do 2012 FIA FORMULA ONE DRIVERS' WORLD CHAMPIONSHIP em uma corrida isolada.

ÁREA DE TESTES

Na Área de Testes, você pode comparar seus tempos e habilidades com outros jogadores de F1 2012 do mundo inteiro.

TOMADA DE TEMPO

Corra contra um carro 'ghost' de um amigo ou dos melhores jogadores do mundo. Use a Tomada de Tempo como referência para bater seus próprios tempos e para ganhar consistência em uma pista específica.

CONTRA O RELÓGIO

Teste suas habilidades em cenários variados. Cada um deles oferece uma pista ou carro específicos. Você deve bater três carros 'ghost' diferentes para ganhar uma medalha. Os cenários possuem seus próprios desafios, como o clima e o tipo de pneu.

MODO DOS CAMPEÕES

Um modo com desafios baseados em cenários, em que você vai enfrentar seis campeões do FIA FORMULA ONE DRIVERS' WORLD CHAMPIONS no F1 2012. Enfrente cada campeão em um cenário específico, com condições próprias de combustível e pneus. Se você vencer, ganhará uma medalha para exibir em sua coleção.

MULTIJOGADOR

Enfrente seus amigos ou outros fãs da FORMULA ONE, localmente ou online. O F1 2012 oferece três opções diferentes no menu.

XBOX LIVE

O Xbox LIVE dá acesso a todos os modos de jogo online.

TELA DIVIDIDA

Com a Tela Dividida você joga localmente com um amigo no mesmo console.

CONEXÃO DE SISTEMA

Enfrente vários jogadores via rede local.

MODOS RÁPIDOS

Nos Modos Rápidos, você pode entrar em um jogo rapidamente e sem configurar nada. Todos os carros possuem desempenho igual e a definição da equipe é aleatória.

POLE POSITION

Viva a intensidade de uma sessão de classificação. Cada corrida do modo Pole Position dura 20 minutos e o vencedor é o piloto que consegue a volta mais rápida.

ARRANCADA

Uma única corrida com duração de 3 voltas, disputada com tempo seco e grid de largada aleatório.

RESISTÊNCIA

Uma corrida única com 25% da distância normal, com clima dinâmico e grid de largada aleatório. Esta corrida vai incluir pelo menos um pit stop.

GRAND PRIX™ ONLINE

O GRAND PRIX Online é uma corrida única de 7 voltas, com clima dinâmico. O grid de largada é definido em uma sessão de classificação com duração de 15 minutos. O jogador precisa fazer pelo menos um pit stop durante a corrida.

CORRIDA PERSONALIZADA

Você pode criar seu próprio jogo on-line com configurações personalizadas, como o circuito e quantidade de voltas. Você também pode buscar parâmetros específicos para encontrar um jogo já em andamento.

CAMPEONATO COOPERADO

Em um Campeonato Cooperado, você e um amigo podem disputar uma temporada completa como companheiros de equipe. Neste modo, o desempenho é fundamental não apenas para somar pontos no campeonato, mas também para se transformar no primeiro piloto da equipe e receber os pacotes de melhora do carro antes do companheiro.

TELA DIVIDIDA

Selecione sua equipe e piloto favoritos, e enfrente um amigo no mesmo console. Você pode escolher o circuito de sua preferência.

CRÉDITOS

Para ver os créditos completos do F1 2012, visite:
www.codemasters.com/f12012credits

CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL

O presente contrato de licença de usuário final ("Contrato") constitui um contrato legal e válido entre Você, a Sony DADC Brasil Indústria Comércio e Distribuição Video - Fonográfica Ltda e Codemasters, Inc ("Codemasters"), relativa ao presente produto de diversão interativa, inclusive o software aqui incluído, a mídia a ele associada e quaisquer materiais impressos (coletivamente o "Produto"). Ao instalar, acessar, jogar ou utilizar de qualquer forma este Produto, Você estará automaticamente concordando e se obrigando aos termos deste Contrato. Se Você não concordar integralmente com os termos deste Contrato, não instale, acesse, jogue ou de qualquer forma utilize o Produto.

LICENÇA DO SOFTWARE

A SONY DADC e a Codemasters lhe outorgam, em caráter não-exclusivo, não-transferível e revogável, o direito limitado e a licença de uso de uma cópia deste Produto, única e exclusivamente para seu uso pessoal. Todos e quaisquer direitos não outorgados especificamente por força deste Contrato continuarão a pertencer exclusivamente à SONY DADC e à Codemasters. Esse Produto é licenciado, e não vendido.

O seu licenciamento não confere a Você nenhum título ou propriedade sobre o Produto e não deve ser considerada como uma venda de quaisquer direitos relativos ao Produto. A propriedade e todos os direitos, títulos e benefícios sobre o Produto e todas e quaisquer de suas cópias (incluindo, exemplificativamente, os títulos, códigos de computador, tecnologia, assuntos, objetos, personagens, nomes de personagens, histórias, diálogos, bordões, locações, conceitos, trabalhos de arte, músicas etc.) pertencem à SONY DADC, à Codemasters e aos seus licenciantes. Este Produto está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos e do Brasil, por tratados e convenções internacionais de direitos autorais e por outras leis. Esse Produto contém alguns materiais licenciados e os licenciantes da SONY DADC e da Codemasters poderão proteger seus direitos no caso de qualquer violação a este Contrato.

Você não poderá: (1) copiar o Produto em sua totalidade em um disco rígido ou em qualquer outro suporte de armazenamento, salvo na forma e condições permitidas na legislação aplicável, ficando vedada a cópia para distribuição, aluguel, empréstimo ou sublicenciamento do Produto; (2) distribuir, alugar, emprestar ou sublicenciar o Produto, no todo ou em parte; (3) modificar ou criar outros trabalhos derivados deste Produto; (4) transmitir o Produto em uma rede, por telefone ou eletronicamente usando qualquer meio, ou permitir o uso do Produto em uma Rede, através de acordos de múltiplos usuários ou por acesso remoto, exceto no caso de sua rede multiplayer executar o produto em redes autorizadas; (5) desenhar ou distribuir níveis não autorizados; (6) realizar a engenharia reversa do Produto, derivar códigos fonte, ou de qualquer forma tentar reconstruir ou descobrir quaisquer códigos fonte, idéias, algoritmos, formatos de arquivo, programações ou interfaces de interoperabilidade subjacentes do Produto por quaisquer meios, exceto na medida em que expressamente permitido por lei ainda que haja disposição contratual em contrário e, mesmo assim, apenas após Você ter notificado a SONY DADC e a Codemasters, por escrito, de sua intenção; (7) exportar ou reexportar o Produto ou qualquer de suas cópias ou adaptações em violação a qualquer lei ou regulamento aplicável sem obter previamente uma licença especifica da SONY DADC e da Codemasters (a qual a SONY DADC e Codemasters poderão ou não outorgar, a seu exclusivo critério), podendo a SONY DADC e a Codemasters cobrar taxas por quaisquer dessas licenças específicas.

Considerando-se que a SONY DADC e a Codemasters terão danos irreversíveis caso os termos deste Contrato não sejam especificamente respeitados, Você concorda com que a SONY DADC e a Codemasters tenham o direito de, sem terem que prestar fiança ou qualquer garantia ou fazerem prova do dano, adotar todas as medidas que entenderem cabíveis, inclusive em caráter liminar, com relação a qualquer violação a este Contrato, além de quaisquer outros direitos que possuam à luz da legislação aplicável. Caso qualquer ação venha a ser proposta por qualquer uma das partes em relação a este Contrato, a parte vencedora na demanda terá o direito de receber da outra parte todas as custas processuais, honorários advocatícios e outras despesas incorridas pela parte vencedora no processo.

SUPORTE TÉCNICO

Na remota possibilidade de haver um problema com seu produto, é possível que você precise apenas de simples instruções para corrigí-lo. Por favor entre em contato com a Sony DADC através do E-mail faleconosco@sonydadc.com antes de devolver o produto à loja. Por favor não envie nenhum produto à Sony DADC sem antes entrar em contato conosco.

PARA RECEBER SERVIÇOS DENTRO DA GARANTIA

Notifique a Sony DADC a respeito do problema que necessita serviços dentro da garantia entrando em contato conosco pelo E-mail faleconosco@sonydadc. com. Após análise do problema, a Sony DADC poderá autorizar que você devolva o produto, juntamente com a nota fiscal de compra ou prova de que a compra ocorreu dentro do período de 90 (noventa) dias da garantia para:

Sony DADC Brasil Indústria Comércio e Distribuição Vídeo - Fonográfica Ltda.

Av. das Américas, 500 Bloco 20 - Sala 220 - Condomínio Downtown - Rio de Janeiro - RJ CEP : 22.640-100

A/C: Atendimento ao Cliente

A Sony DADC não se responsabilizará pela devolução não autorizada de Produtos e se reserva o direito de devolver tais devoluções não autorizadas ao cliente. Essa garantia limitada não será aplicável e será nula caso: (a) o defeito no Produto tiver origem no abuso, uso irregular ou manuseio inadequado ou negligente do Produto; (b) o Produto for utilizado com produtos que não são vendidos ou licenciados pela Sony DADC ou pela Codemasters ou pelo fabricante da plataforma indicada (incluindo, mas não limitando, por exemplo, a aceleradores de jogo não licenciados, dispositivos para cópias, adaptadores e tomadas elétricas); (c) o Produto for usado para fins comerciais (inclusive locação); (d) o Produto for modificado ou adulterado; ou (e) o número de série do Produto tiver sido alterado, apagado ou removido.

LIMITAÇÕES DE GARANTIA/EXCLUSÕES

A GARANTIA FORNECIDA PELA SONY DADC E PELA CODEMASTERS COBRE ÚNICA E EXCLUSIVAMENTE DEFEITOS DE MATERIAL E DE FABRICAÇÃO DO PRODUTO PELO PRAZO DE 90 DIAS CONTADOS DE SUA AQUISIÇÃO.

LIMITAÇÕES DE RESPONSABILIDADE

NA MEDIDA PERMITIDA POR LEI, A SONY DADC, A CODEMASTERS E SEUS LICENCIANTES NÃO SERÃO, EM NENHUMA HIPÓTESE, RESPONSÁVEIS POR QUALQUER DOS DANOS A SEGUIR: (1) DIRETOS; (2) MORAIS; (3) INDIRETOS; (4) PUNITIVOS; (5) INCIDENTAIS; (6) DANOS A BENS; (7) LUCROS CESSANTES; (8) FALHAS OU MAU FUNCIONAMENTO DE COMPUTADORES; E (9) DANOS POR FERIMENTOS PESSOAIS (EXCETO SE TAIS DANOS TENHAM SIDO CAUSADOS PELA NEGLIGÊNCIA DA SONY DADC OU DA CODEMASTERS), RESULTANTES DO MANUSEIO INAPROPRIADO E/OU INADEQUADO OU MAU USO DESTE PRODUTO, AINDA QUE A SONY DADC, A CODEMASTERS OU SEUS LICENCIANTES TENHAM SIDO AVISADOS DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. A RESPONSABILIDADE DA SONY DADC E DA CODEMASTERS NÃO EXCEDERÁ O VALOR EFETIVAMENTE PAGO PELA LICENÇA DE USO DESTE PRODUTO. É POSSÍVEL QUE ESSA LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE NÃO LHE SEJA APLICÁVEL. EM TODO CASO, A RESPONSABILIDADE DA SONY DADC E DA CODEMASTERS SERÁ LIMITADA À MENOR POSSÍVEL DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO APLICÁVEL.

GERAL

Os termos estabelecidos neste Contrato, incluindo as Limitações de Garantia/ Exclusões e a Limitações de Responsabilidade são elementos fundamentais das bases do acordo entre Você, a SONY DADC e a Codemasters. Por razões econômicas, a SONY DADC e a Codemasters não poderiam oferecer o Produto sem a existência de tais limitações. Tais Limitações de Garantia/Exclusões e Limitações de Responsabilidade são realizadas em benefício dos licenciantes da SONY DADC e da Codemasters, bem como seus sucessores e cessionários. O presente Contrato representa a totalidade do acordo entre as partes e substitui quaisquer acordos e declarações anteriores com relação ao assunto aqui tratado. O presente Contrato só poderá ser modificado por termo aditivo celebrado por escrito e assinado por ambas as partes. Caso qualquer estipulação deste Contrato não seja válida ou eficaz por qualquer razão, tal estipulação deverá ser modificada somente na medida necessária para torná-la válida e eficaz e as demais estipulações deste Contrato não serão afetadas. O presente Contrato será regido de acordo com as leis do Brasil, elegendo as partes o Foro de Barueri, com preferência a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

SUPORTE TÉCNICO

Antes de contatar o Suporte, siga os procedimentos listados em Dicas de Desempenho. Caso a dificuldade persista, verifique se o seu computador atende aos requisitos mínimos de sistema e finalize todas as tarefas em segundo plano para evitar conflitos. Para acessar a ferramenta de diagnóstico do sistema que contém as informações de seu computador siga as instruções abaixo.

1. Clique em Iniciar
2. Selecione Executar
3. Apague o conteúdo da caixa de texto e escreva dxdiag
4. Caso uma caixa de mensagem seja exibida, selecione não

Na guia Sistema procure por Sistema operacional, Processador e Memória, listados dentro da caixa Informações do sistema e verifique se os valores informados atendem aos requisitos mínimos. Na guia Exibir procure por Nome na caixa Dispositivo, no canto superior esquerdo e verifique se essa placa é suportada. A lista dos dispositivos suportados encontra-se na base ou verso da caixa do produto.

Desabilite todos os aplicativos em segundo plano.

Esse processo deve ser feito sempre que o produto for iniciado e não altera permanentemente os programas instalados em seu computador. Verifique abaixo como executar esse processo no Windows XP.

1. Segure as teclas Ctrl e Alt em seu teclado ao mesmo tempo e pressione a tecla Delete uma única vez.
2. Clique no botão Gerenciador de Tarefas para acessá-lo.
3. Clique na guia Aplicativos e finalize todos os programas dessa lista. Para finalizar um programa, selecione-o na lista e clique no botão Finalizar Tarefa.
4. Clique na guia Processos e finalize todos os programas dessa lista referentes ao seu nome de usuário (o nome que aparece no topo do seu Menu Iniciar) exceto explorer.exe e taskmgr.exe. Para finalizar um programa, selecione-o na lista e clique no botão Finalizar Tarefa.

Atenção! Não feche nenhum processo referente a SYSTEM, LOCAL SERVICE, ou NETWORK SERVICE.

Estes são essenciais para o funcionamento do Windows.

Para reativar as tarefas em segundo plano, reinicie o equipamento.

Para maiores informações: faleconosco@sonydadc.com

© 2012 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Todos os direitos reservados. "Codemasters"® e o logotipo Codemasters são marcas registradas de propriedade da Codemasters. "Codemasters Racing"™, "RaceNet"™ e "Ego"™ são denominações comerciais da Codemasters. Utiliza Bink Video. Copyright © 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. Facial Animations powered by FaceFX. ©2002-2012, OC3 Entertainment, Inc. e suas concessoras de licença. Todos os direitos reservados. Powered by Wwise © 2006 - 2012 Audiokinetic Inc. All rights reserved. Ogg Vorbis Libraries © 2012, Xiph.Org Foundation. Um produto oficial do FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP.

As marcas F1 FORMULA 1, logotipo da F1, logotipo da F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP, F1, FORMULA 1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX, e marcas afins, pertencem à Formula One Licensing BV , empresa do grupo Formula One. Todos os direitos reservados.

Todos os outros direitos autorais ou marcas comerciais são propriedades de seus respectivos titulares e usados sob licença. A cópia, adaptação, aluguel, empréstimo, revenda, uso em loja de jogos eletrônicos, cobrança pelo uso, transmissão, transmissão a cabo, exibição pública, distribuição ou extração não autorizadas deste produto ou de qualquer marca registrada ou copyright que façam parte deste produto são proibidos. Desenvolvido e publicado pela Codemasters.