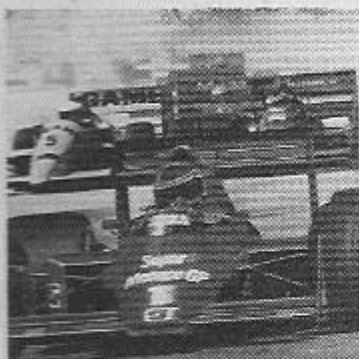


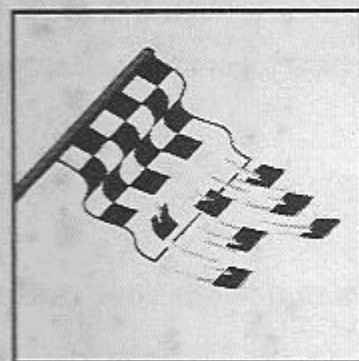
Master System[®]



Super
MONACO GP



SUPER CROSS



World
Grand Prix

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

GAME BOX



ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu **video game** ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado **fotosensível**, que pode ser estimulado por **variações luminosas intermitentes**, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a **variações luminosas**, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

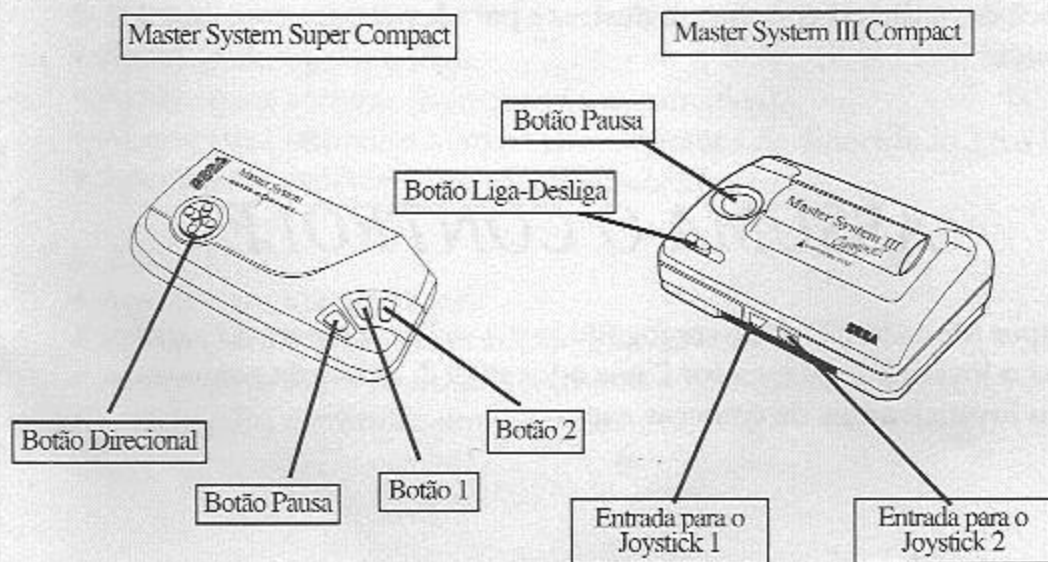
Durante o jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como **vertigem**, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, **perda de consciência**, desorientação, qualquer movimento **involuntário** ou convulsões, pare de jogar imediatamente e **consulte seu médico**.

COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com 2 jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. O primeiro jogo que vai aparecer na tela é o Super Monaco GP. Se desejar trocar de jogo, basta ligar e desligar o console, que um novo jogo vai aparecer, e assim sucessivamente. Este cartucho contém 3 jogos: Super Monaco GP, Super Cross, e World Grand Prix.
5. Super Monaco GP é para 1 ou 2 jogadores. Super Cross é para apenas um jogador. World Grand Prix é para 1 ou 2 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.

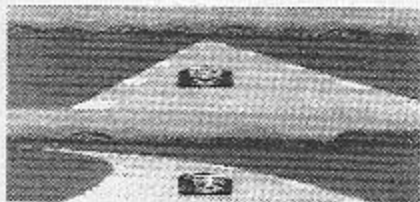


Super MONACO GP

Se você quer experimentar a emoção de uma verdadeira corrida automobilística à altura dos melhores Grandes Prêmios, aqui está sua chance. **Super Monaco GP** fará com que você corra nos circuitos mais duros do mundo, contra os mais agressivos pilotos da atualidade.

Comece construindo sua própria máquina. Seu desempenho depende do modo como você monta seu veículo.

Escolha a transmissão, o motor, o aerofólio e os pneus. A seguir, assuma a direção e dê uma volta para experimentar a pista (volta de teste).



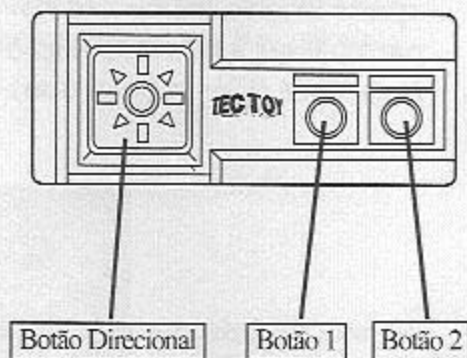
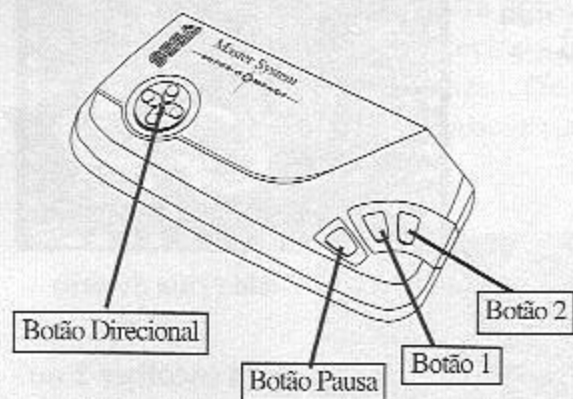
Agora você está preparado para a competição real. E lembre-se: você deve dirigir com muita destreza para levar para casa aquele troféu!

ASSUMA O CONTROLE!

Super Monaco GP pode ser jogado por 1 ou 2 jogadores. O jogador 1 usa o Joystick 1 e o jogador 2 usa o Joystick 2. Aprenda como usar seu Joystick antes de começar a jogar.

OS BOTÕES DO JOYSTICK

Master System Super Compact



1- Botão Direcional (Botão D)

- Pressione para a esquerda ou direita para virar seu carro nessas direções.
- Pressione para cima ou para baixo, para a esquerda ou direita, a fim de fazer suas escolhas ou longo do jogo.

2- Botão 1

- Aperte para iniciar o jogo.
- Aperte para acelerar (transmissão automática).
- Aperte para reduzir a marcha (transmissões de velocidade 3,5 e 7).
- Aperte para cancelar uma escolha (selection).

3- Botão 2

- Aperte para iniciar o jogo.
- Aperte para breicar (transmissão automática).
- Aperte para avançar a marcha (transmissões de velocidade 3,5 e 7).
- Aperte para confirmar uma escolha.

COMEÇANDO

Ao inserir o cartucho e ligar o MASTER SYSTEM, a tela do Título aparece. Em alguns momentos começa a demonstração. Aperte o **Botão 1** ou **2** no Joystick 1 a fim de retornar à tela do Título. Em seguida aperte um desses botões novamente para passar à tela de Seleção de Jogadores (Player Selection).



Tela do Título (Title Screen)

Na tela de Seleção de Jogadores, aperte o **Botão D** para escolher 1 ou 2 jogadores. Em seguida, aperte o **Botão 1** ou **2**.



Tela de Seleção de Jogadores

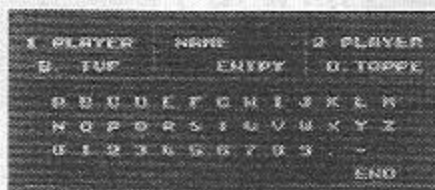
Na tela do Modo Corrida (Race Mode), você pode escolher o Modo Grand Prix ou Vs. Battle (competição com outro). Pressione o **Botão D** para fazer sua escolha e depois aperte o **Botão 2**. Para voltar à tela de Seleção de Jogadores, aperte o **Botão 1**.



Tela do Modo Corrida (Race Mode)

REGISTRANDO SEU NOME

Para registrar seu nome, pressione o **Botão D** a fim de selecionar cada letra desejada e aperte o **Botão 2**. Se você desejar incluir um espaço escolha "space" abaixo de Z e aperte o **Botão 2**. Para fazer correções, aperte o **Botão 1** para apagar e depois entre com a letra correta. Quando terminar, selecione END (fim) e aperte o **Botão 2**. Seu nome passa de branco a azul. (Se você preencher os 8 espaços, END será selecionado automaticamente).



Observação: O jogador 1 usa o Joystick 1 e o jogador 2 usa o Joystick 2 para entrada dos nomes.

PREPARAÇÃO PARA O GRAND PRIX



Se você escolhe o Modo Grand Prix, a tela seguinte aparece após a tela de entrada de nome. Aqui você vê um mapa do circuito em que você correrá e a melhor volta ao longo da pista. Tente superar o melhor tempo. Abaixo do mapa está o box de escolha do modo de jogo. Pressione o **Botão D** para escolher o equipamento de sua máquina (Machine Set), volta de teste (Test Run) ou Grand Prix, e em seguida aperte o **Botão 1** ou **2**.

EQUIPAMENTOS DE SUA MÁQUINA (MACHINE SET)

Aqui está a oportunidade de montar seu veículo. Em cada tela, pressione o **Botão D** para marcar sua escolha e aperte o **Botão 2**. Para voltar à tela anterior, aperte o **Botão 1**.

TRANSMISSÃO

Escolha uma transmissão.

- Transmissão Automática: se comparada às transmissões manuais, ela é de manejo muito mais simples.
- Transmissão Manual: para iniciantes, é provável que ela seja mais difícil de lidar. Você pode, contudo, ter melhor controle da velocidade.



	Aceleração
velocidade 3	Min.
velocidade 5	↕
velocidade 7	Máx.

AEROFÓLIO

Escolha um aerofólio (wing). É um perfil aerodinâmico montado na traseira do carro, para melhorar sua tração.

Quanto maior a tração, mais rápido anda o carro.

Carregar, porém, um aerofólio pesado pode trazer problemas ao fazer curvas.



	Tração	Peso
Tipo 1	Máx.	Pesado
Tipo 2	↕	↕
Tipo 3	↕	↕
Tipo 4	Mín.	Leve

MOTOR

Escolha um motor.



	Veloc. Máxima	Aceleração
Lorry 32 V10	290Km/h	Máxima
Vapor V8	300Km/h	↕
Lizzie 24 V8	310Km/h	↕
Firenze	320Km/h	Mínima

PNEUS

Escolha os pneus.



	Tração	Durabilidade
Super Soft (supersuaves)	Máxima	Mínima
Soft (suaves)	↕	↕
Middle (médios)	↕	↕
Hard (duros)	Mínima	Máxima

A tela de preparação da corrida (Race Preparation) reaparece automaticamente após o término da escolha das partes de seu veículo.

VOLTA DE TESTE

Ao selecionar Test Run, você pode testar seu veículo e pôr à prova suas habilidades ao volante. Talvez você tenha de remontar seu veículo antes de enfrentar o Grand Prix.

GRAND PRIX

Há um total de 16 corridas no modo Grand Prix.

Para cada corrida você deve realizar 3 voltas. Se você jogar sozinho, o MASTER SYSTEM será seu principal rival. Se jogarem 2 pessoas, você competirá contra o outro jogador. O MASTER SYSTEM controlará, nesse caso, o restante dos carros da corrida.

GRAND PRIX: PONTUAÇÃO

Quando a corrida termina, a tela de classificação (Ranking) aparece. Esta tela mostra sua posição e os pontos que você obteve.



RANK	NAME	POINTS
1ST	COMPUTER	9
2ND	D. TURNER	6
3RD	E. TORNIC	4
4TH	D. DEARR	3
5TH	A. PIGGS	2
6TH	J. HERRIN	1
7TH	DDDDDDDD	

Primeiro Lugar:.....	9 pontos
Segundo Lugar:.....	6 pontos
Terceiro Lugar:.....	4 pontos
Quarto Lugar:.....	3 pontos
Quinto Lugar:.....	2 pontos
Sexto Lugar:.....	1 ponto

Se você não for classificado entre os 6 primeiros pilotos, você não ganhará pontos. Para continuar a jogar, você deve classificar-se entre os 10 primeiros pilotos. Caso contrário, o jogo estará terminado.

Aperte o **Botão 1** ou **2** para ter acesso à tela de Classificação de Pontos. Esta tela mostra sua classificação.

Aperte o **Botão 1** para ver a metade inferior dessa tela.

Aperte o **Botão 1** ou **2** para sair dessa tela.



RANK	NAME	POINTS
1	COMPUTER	9
2	D. TURNER	6
3	E. TORNIC	4
4	D. DEARR	3
5	A. PIGGS	2
6	J. HERRIN	1
7	E. BELINI	-
8	K. MIKE	-
9	N. NOREBU	-

VS. BATTLE (COMPETIÇÃO COM OUTRO)

No modo Vs. Battle seu único rival é o outro jogador (ou o MASTER SYSTEM). O circuito é escolhido aleatoriamente pelo computador. Ao escolher Vs. Battle na tela Race Mode (Modo Corrida), a tela de seleção de voltas (Lap Selection) aparece. Com o **Botão D** selecione o número de voltas que você quer correr e aperte o **Botão 2**. (Para voltar à tela de seleção de jogadores, aperte o **Botão 1**).



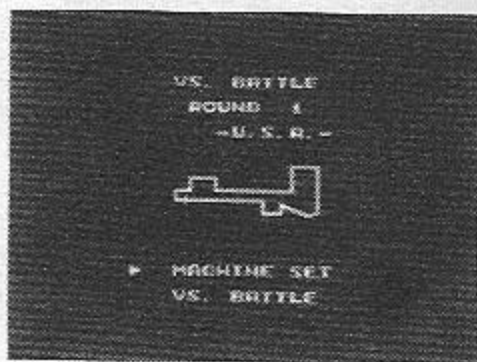
Na tela Battle Selection, escolha o número de competições que você deseja realizar e em seguida aperte o **Botão 2**.



Entre com seu nome na tela Entrada de Nome (Name Entry). Veja o item "Registrando seu Nome".

PREPARAÇÃO PARA A BATALHA

Veja agora um mapa do circuito em que você competirá. Abaixo do mapa está o box de seleção do modo de jogo. Pressione o **Botão D** para escolher Machine Set (equipamentos do carro) ou Vs. Battle e, a seguir, aperte o **Botão 1** ou **2**.



MACHINE SET (EQUIPAMENTOS DA MÁQUINA)

Escolha as partes de seu veículo antes de começar a corrida. (Veja "Equipamentos de sua Máquina").

A tela de preparação da corrida reaparece automaticamente após você concluir a escolha das partes de seu veículo.

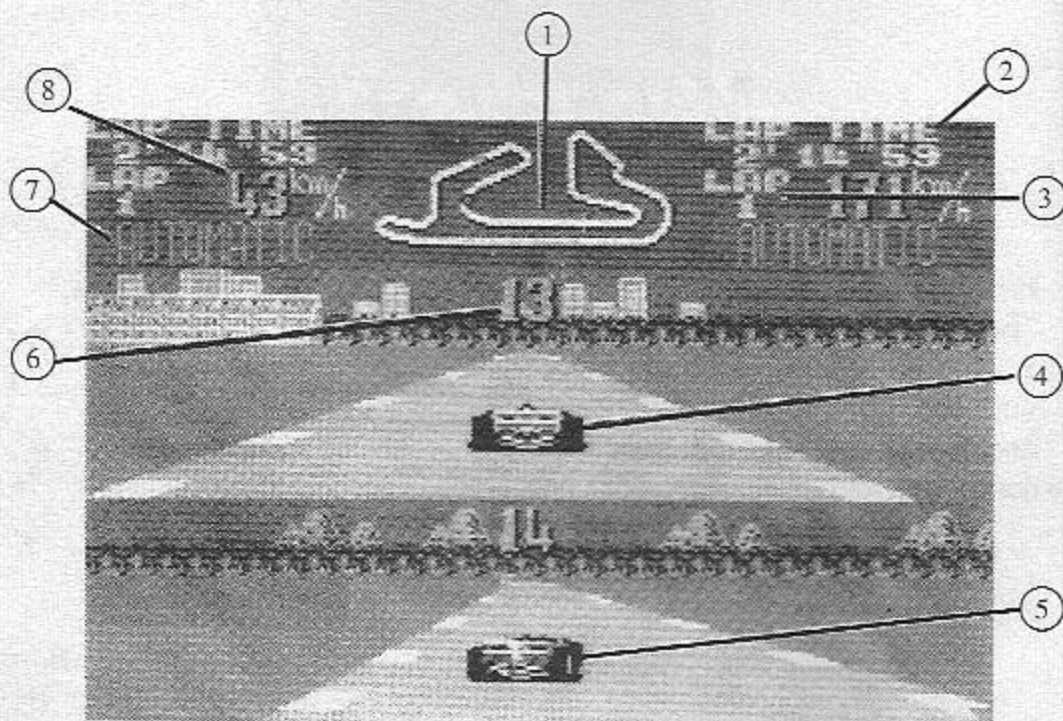
Escolha Vs. Battle com o **Botão D** e aperte o **Botão 1** ou **2** para começar o jogo.

VS. BATTLE: PONTUAÇÃO

Após a corrida Vs. Battle, aparece a tela seguinte. Ela mostra os resultados. Você deve ganhar mais corridas que seu adversário para vencer a batalha.

-VS. BATTLE-			
COURSE		PL-1	PL-2
ROUND	USA	LOSS	WIN

INDICAÇÃO DE SUAS TELAS

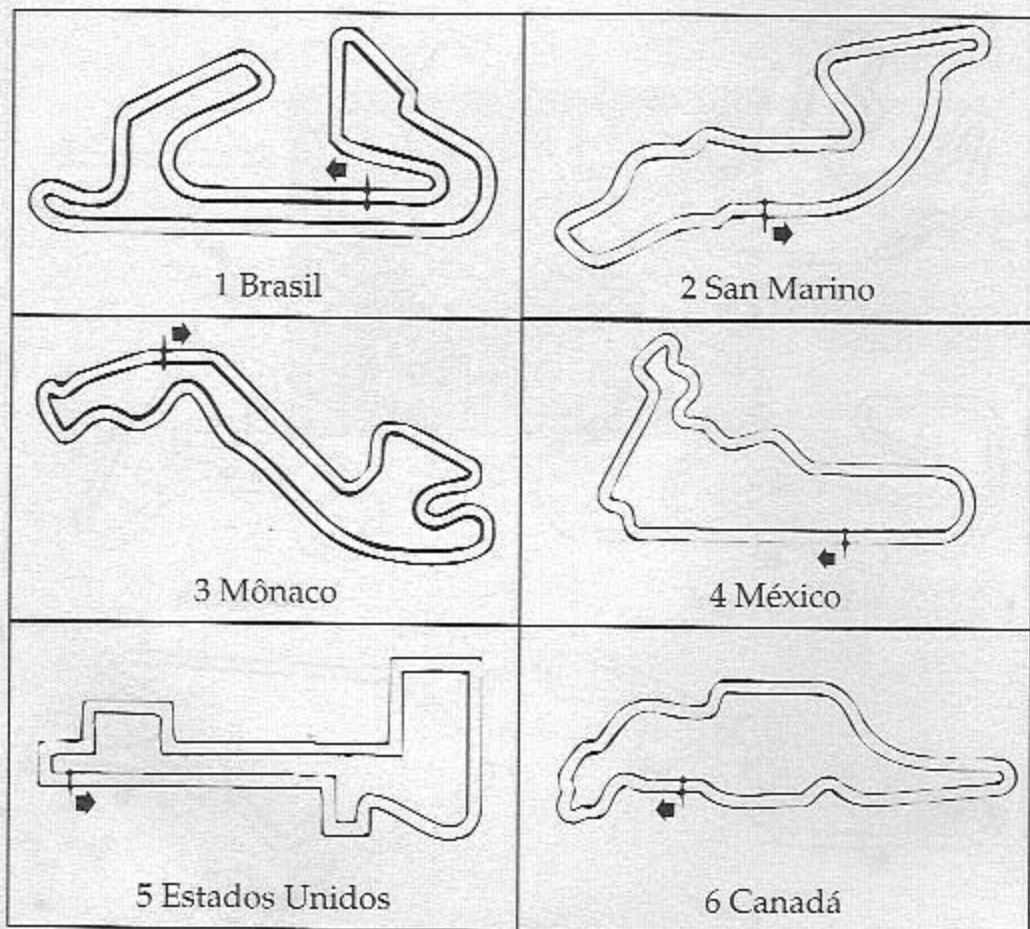


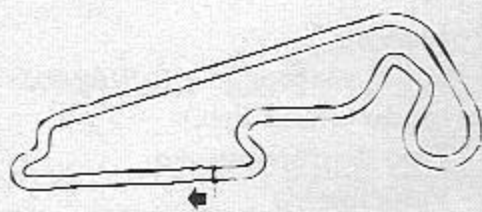
- 1 - Mapa do circuito
- 2 - Tempo de volta
- 3 - Contador de voltas
- 4 - Jogador 1

- 5 - Jogador 2
- 6 - Sua classificação atual (apenas no modo Grand Prix)
- 7 - Tipo de transmissão
- 8 - Velocímetro

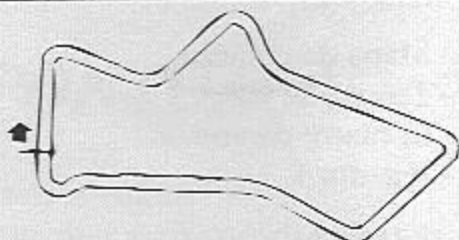
OS CIRCUITOS

Aqui está uma chance de estudar os 16 circuitos antes de assumir o volante.





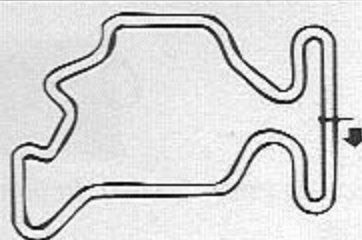
7 França



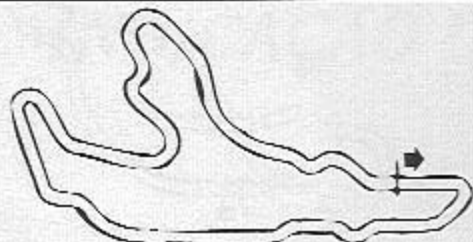
8 Inglaterra



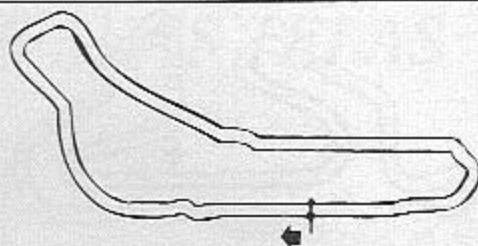
9 Alemanha Ocidental



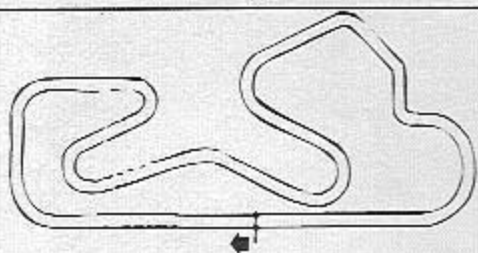
10 Hungria



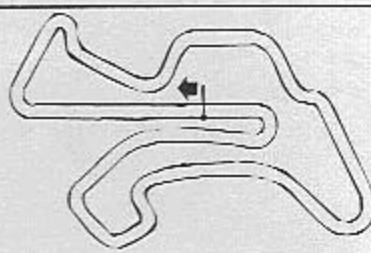
11 Bélgica



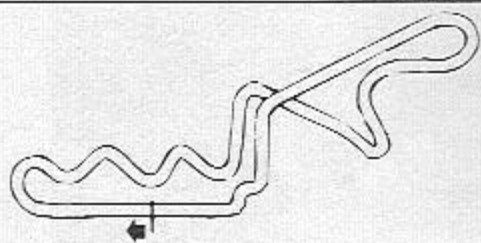
12 Itália



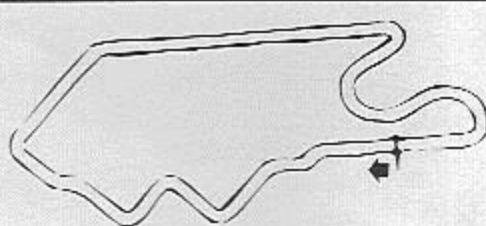
13 Portugal



14 Espanha



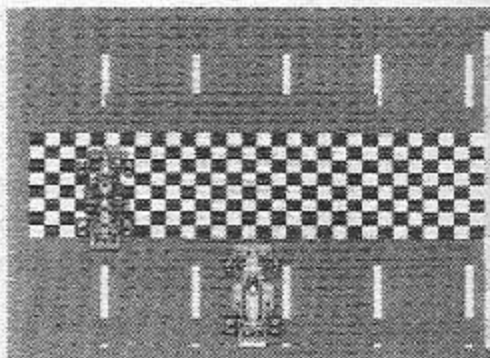
15 Japão



16 Austrália

DICAS ÚTEIS

- Mantenha-se longe dos outros veículos na corrida e de Placas de sinalização ao longo do circuito. Seu carro parará completamente se você colidir.
- Estude os circuitos primeiro e depois monte seu veículo.
- Reduza a marcha antes de entrar em curvas fechadas, ou você perderá o controle.
- Não tente passar outro veículo em curvas.



SUPER CROSS

CORRIDA PARA A CHEGADA

Esta corrida selvagem, através dos perigos de um terreno rude e variado, fará você agarrar-se ao seu Joystick, enquanto busca o obstáculo seguinte.

Seu objetivo é dirigir o mais rápido possível, ultrapassar o máximo de carros e motocicletas velozes, saltar sem perder velocidade e causar um mínimo de danos à sua máquina. Você acha que é capaz disso?

Você receberá cinco cenas diferentes, que contém armadilhas conhecidas apenas pela Natureza. Se sobreviver a todas elas, estará apto a repetir cada cena uma vez mais, para atingir um total de dez cenas.

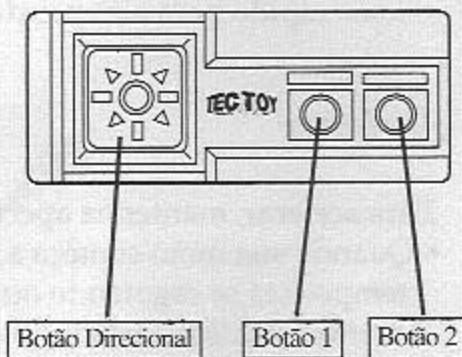
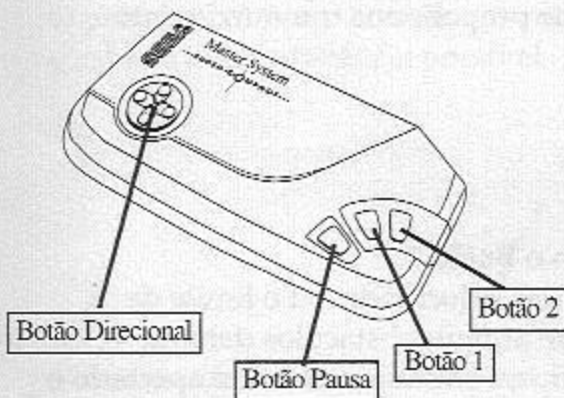
Portanto, dê a partida em sua máquina, pois agora você está em plena pista!

COMO MANOBRAR SUA MOTO

Antes de começar a jogar, familiarize-se com os movimentos e funções que cada botão pode propiciar. Você terá de usar toda a sua coordenação e todos os seus reflexos para rasgar à frente e evitar todos os obstáculos. E, lembre-se, com a prática você chega à perfeição.

FUNÇÕES INDIVIDUAIS

Master System Super Compact



O seu Botão Direcional (**Botão D**):

- Movimenta sua moto em duas direções: esquerda e direita.
- Faz uma Empinada: a máquina corre somente sobre a roda de trás durante aproximadamente um segundo.
- Proporciona uma Posição neutra, quando pressionado no centro

Botão 1: Freio

Botão 2: Acelerador

Depois de familiarizado com as técnicas básicas, você pode partir para técnicas de dirigir mais complicadas.

Manobras para a esquerda ou para a direita

Quando precisar desvencilhar-se rapidamente de obstáculos e passagens estreitas, utilize o seu **Botão D**, para guiar a moto na direção desejada.

- Mantendo o **Botão 2** abaixado, aperte o **Botão D** diretamente no centro do lado direito. Isto lhe proporciona um movimento mais rápido para a direita.
- Mantendo o **Botão 2** abaixado, aperte o **Botão D** diretamente no centro do lado esquerdo. Isto lhe proporciona um movimento mais rápido para a esquerda.

Acelerar

Para acelerar, mantenha apertado o **Botão 2**.

- Quando sua moto começa a perder velocidade, ou o limite de tempo está se esgotando ou você atingiu obstáculos demais, detritos, etc. Mas, não se preocupe, continue mantendo apertado o **Botão 2**, que logo sua moto retoma a velocidade.

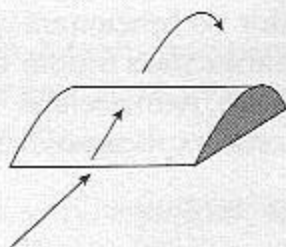
Breca

O mau uso do breque pode custar-lhe segundos preciosos na corrida. Portanto, aperte o **Botão 1** sempre com suavidade.

- Se precisa reduzir a velocidade, simplesmente alivie a pressão sobre o **Botão 2**. A moto imediatamente perderá velocidade.
- Se precisa parar de repente e evitar um obstáculo, aperte o **Botão 1** numa série de movimentos rápidos. Se breca tudo de uma vez, apertando o **Botão 1** diretamente até o fundo, sua moto poderá capotar!

Saltar

O principal objetivo ao saltar as rampas é não perder velocidade e ganhar a maior distância possível.

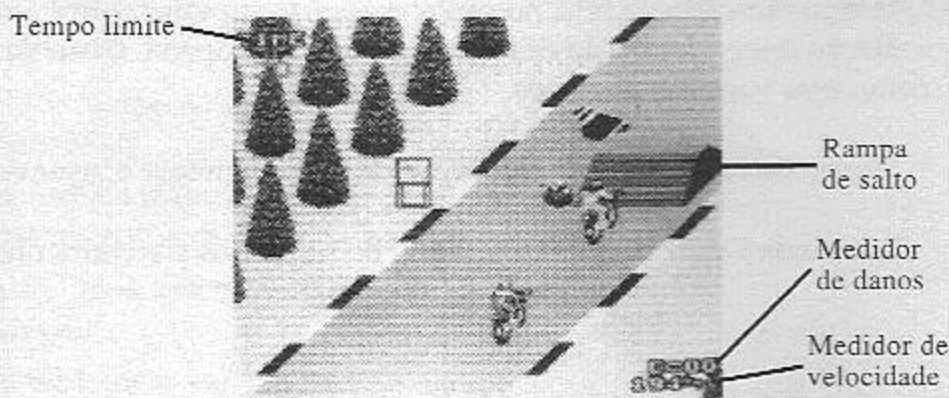


- Assim que tiver arremetido em direção a rampa a ser saltada, com a moto empinada, espere pelo momento em que a roda traseira se achar bem acima da rampa.
- Imediatamente antes de completar o salto, aperte o **Botão D** na posição neutra.
- Mantenha apertado o **Botão 2**. Com isso, a velocidade levará sua moto mais longe.

- Lembre-se de que o **Botão D** não controla a direção à frente. E não há necessidade de usar esse botão na hora de dar um salto ou mesmo na pista.
- Mas, se saltar sem adquirir uma boa execução, controlando bem o **Botão D**, sua velocidade cairá em 25% e você também não conseguirá alcançar uma boa distância.
- Às vezes, o seu ponto de "aterrissagem" de um salto coincide com o momento de dar outro salto. Quando isso acontecer, siga as regras acima descritas para manter a velocidade e ganhar distância.
- Se o seu ponto de "aterrissagem" parecer um lugar perigoso, você pode mudar de direção mesmo em pleno vôo. Siga as instruções do item "Manobras para a esquerda ou para a direita". Assim, sua máquina adquire nova direção e, portanto, um novo ponto de "aterrissagem".
- Os breques e o acelerador só funcionam quando os pneus estiverem no solo. Portanto, para mudar o ponto de "aterrissagem" não breque, nem acelere. Faça, rigorosamente, como explicamos acima.

ASSUMA O CONTROLE

Antes de começar para valer, atente para estas regras e exigências do jogo.



Limite de Tempo

Você dispõe de um tempo determinado para completar cada etapa da corrida. Se ultrapassar esse limite de tempo, você é desclassificado e o jogo acaba.

Já que as cenas de corrida serão repetidas, após o término da cena 5, elas serão referidas com a designação Scenes 1-5 (cenas 1 a 5), 6-10, e assim por diante. E quando elas se sobrepuserem, a designação será: Scenes 1 & 6, 2 & 7 etc.

- Cenas 1-5 Limite de Tempo - 60 segundos
- Cenas 6-10 Limite de Tempo - 50 segundos
- Se você atingir a linha de chegada em tempo menor que o estabelecido pelo seu limite, esse tempo que ganhou pode ser usado na etapa seguinte. Portanto, procure ganhar o máximo de tempo possível em cada etapa.

- Entretanto, há também um limite para esse tempo que você ganha: é um máximo de 99 segundos. Ao chegar a esse máximo, automaticamente todo tempo que você eventualmente ganhar deixará de ser computado.
- O tempo marcado na tela, no canto esquerdo superior, sofre uma variação dependendo do desenvolvimento da corrida. Observe como essa variação acontece.
 - Tempo de Salto: metade dos segundos efetivamente consumidos.
 - Tempo de Dano: duas vezes o total de segundos efetivamente consumidos.

Danos

Existem diversos tipos de obstáculos colocados à margem da pista e na pista propriamente dita. Quando sua moto tocar qualquer desses obstáculos, automaticamente serão contados "Pontos de Danos".

ITEM	DIMINUIÇÃO NOS "PONTOS DE DANOS"
Spanner (chave de boca)	-4
Tape (fita)	-6
Tire (pneu)	-8
Tool Kit (conjunto de ferramentas)	-10
First Aid Kit (caixa de primeiros socorros)	-12
Health Drink (suco ou bebida saudável)	-16
Poly-tank (reserve) Tanque Múltiplo (Reserva)	-18
Battery (bateria)	-24
Mechanic (mecânico)	-30
Key (chave de contato)	-50

Ao escolher qualquer item, automaticamente você se livra do número de "Pontos de Danos" correspondente ao item escolhido.

Verifique, primeiro, qual o item de que você mais necessita para, em seguida, selecioná-lo. Na escolha de item não há ordem pré-estabelecida.

Ao escolher qualquer item, automaticamente você se livra do número de "Pontos de Danos" correspondente ao item escolhido.

Verifique, primeiro, qual o item de que você mais necessita para, em seguida, selecioná-lo. Na escolha de item não há ordem pré-estabelecida.

E CHEGOU A HORA!

Agora só falta começar. Portanto, leia as instruções para a largada e saia!

Largada

A contagem regressiva começará, assim que você se colocar na linha de largada.

A contagem começa em 3 e termina em 0. Aí, aperte o **Botão 2** para acelerar o seu motor e... partir!

Cenas de corrida

A corrida apresenta um total de cinco diferentes cenas, que você poderá repetir. E, nesta repetição, elas serão mais exigentes e mais rápidas. Assim, procure adquirir o máximo de prática possível na primeira rodada das cinco cenas, para conseguir suportar o ritmo exaustivo da segunda rodada.

Cena 1: Uma pista campestre

Esta cena abre-se numa pista muito ruim, em pleno campo. Você vai competir com carros e os obstáculos são os esperados. Portanto, preste atenção neles:

- Grandes pedras, árvores, perigo de desgarrar no verde.

Cena 2: As ruínas

Aqui você encontrará um terreno arrasado, repleto de ruínas, com risco constante de saltos inesperados, e onde poderá cair. Você vai competir com outras motos, num terreno completamente irregular e sem pista, assim, tome cuidado com:

- Ruínas, grandes pedras, risco de desgarrar após os saltos.

Cena 3: O deserto vermelho

Este lugar é tão hostil quanto qualquer deserto. Você vai competir com carros, em outro terreno completamente irregular e sem pista. O solo é muito difícil para sua máquina e, por isso, é melhor conservar-se na parte vermelha, longe dos obstáculos. Preste atenção em:

- Cactos, pista de terra, grandes quantidades de folhas acumuladas, grandes pedras.

Cena 4: Terreno alagadiço

Esta cena é constituída de 90% de água e 10 % de pista. Você vai sentir vontade de transformar-se em peixe, porque, aqui, a coisa mais difícil é conseguir ficar em terreno seco. Além disso, ao atingir a água você afunda. Tenha cuidado e dirija bem. Preste atenção em:

- Água, mais água, e ainda mais água.

Cena 5: Estradas na montanha

Bem-vindo à última e a mais difícil cena. Você volta a competir com carros e a cena é bem aberta, irregular, dura e impiedosa. A ordem é tomar cuidado com:

- Árvores, grandes pedras, colinas, rochedos, pista de terra, derrapagens.

O tempo recorde

Quando você ganha o jogo, conquistando todas as dez corridas, seu melhor tempo, isto é, o tempo recorde, automaticamente substituirá o tempo anterior. O tempo recorde aparece no fim do jogo e permanecerá até que seja batido. Exatamente como num verdadeiro jogo de fliperama.

World Grand Prix

Corra com as máquinas mais quentes nos circuitos mais empolgantes do mundo.

E, se isso não for excitante o bastante, corra numa pista que você mesmo idealizou.

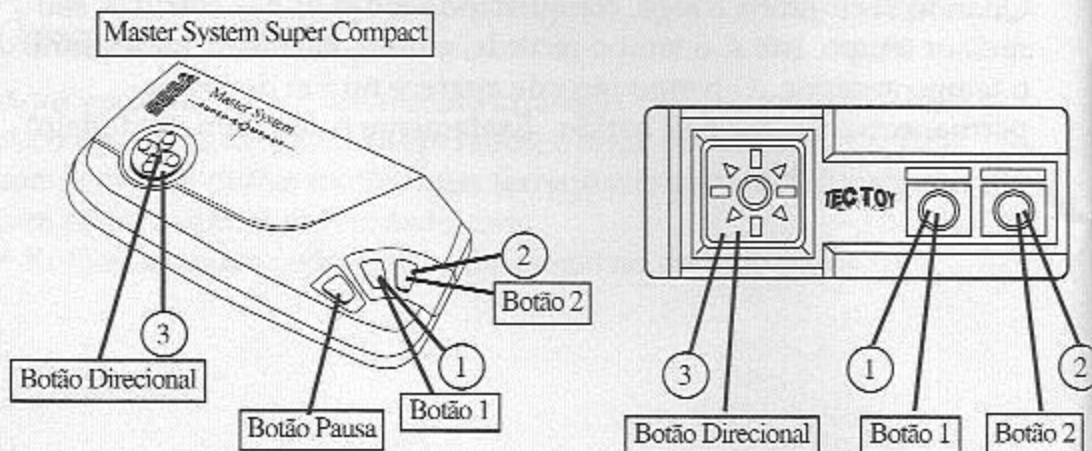
O QUE ESTÁ ACONTECENDO

Você é um piloto de Fórmula 1 e está sendo convidado para participar das 12 maiores corridas do mundo. Cada um destes Grandes Prêmios tem um limite de tempo específico. Se você conseguir terminar a corrida no limite de tempo previsto, ficará no mínimo em 6º lugar.

Você precisa manter os olhos na pista e o polegar no acelerador, pois para vencer as provas finais você deve quebrar o recorde.

ASSUMA O CONTROLE!

A ilustração abaixo mostra os controles no Joystick do seu Master System. Guarde bem o nome dos controles, pois eles vão aparecer bastante daqui para frente.

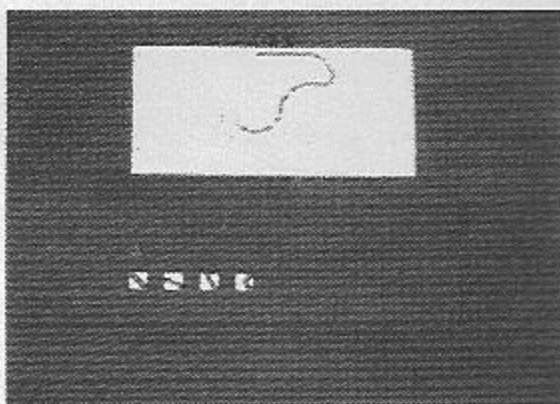


- ① - Breque/Desenho de Pista/Seletor de Componentes
- ② - Aceleração/Apagador de Traços
- ③ - Para a esquerda e para a direita - Direção
Para cima e para baixo - Troca de marcha

PISTAS DISPONÍVEIS

Você pode escolher uma das 12 pistas de corridas espalhadas pelo mundo. Para fazer a escolha, use o **Botão D**.

COMO DESENHAR O SEU PRÓPRIO CIRCUITO



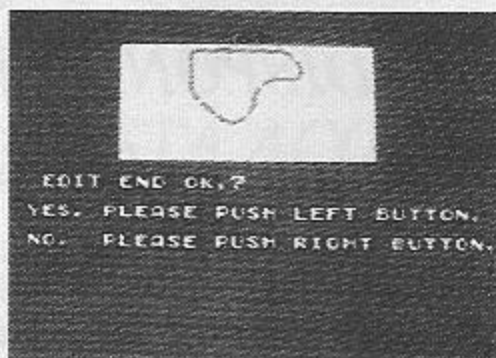
Chegada e
Largada

Quando você quiser traçar o seu próprio circuito, use o seletor de pista e escolha uma das várias partes do circuito mostradas na tela. Movendo o **Botão D** para a direita e para a esquerda, selecione o segmento de pista que lhe interessa por meio da seta indicadora. Pressione o botão Desenho de Pista (**Botão 1**) para aumentar mais um segmento de pista ao traçado. Se você, ao aumentar o traçado,, ultrapassar o quadrado branco que envolve o traçado, aparecerá na

tela a indicação "Push Del Button". Pressione, então, o Botão Apagador de Traços (**Botão 2**).

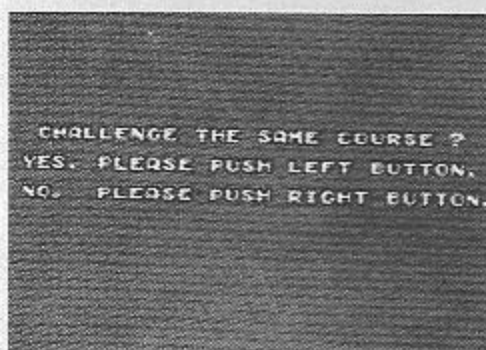
Conecte os segmentos de pista um após o outro, até alcançar a extremidade oposta do circuito.

Quando o circuito estiver fechado, aparecerá na tela a seguinte mensagem:



Pressione o **Botão 2** se quiser fazer mais mudanças no desenho do circuito. Se ele estiver satisfatório, aperte o **Botão 1**. A tela passará para a seleção dos 3 níveis de dificuldades, e você poderá escolher o nível desejado (**Botão 1** ou **2**).

NOTE BEM: Sempre que o jogador concluir o desenho da pista, aparece a seguinte mensagem na tela:



Pressione o **Botão 1** se você quiser correr novamente na mesma pista. Para mudar de circuito, use o **Botão 2**.

Não há paradas para troca de componentes quando se corre na pista desenhada.

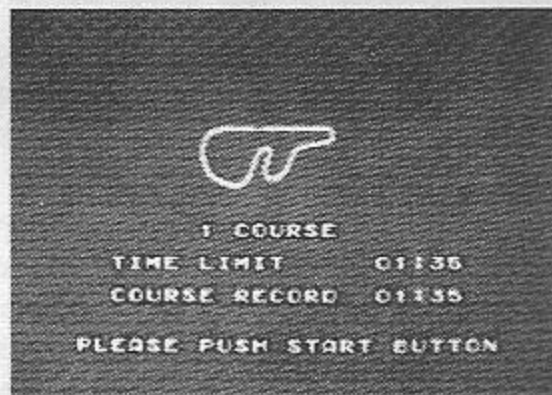
ESCOLHA O SEU NÍVEL DE DIFICULDADE

Antes de começar a corrida - seja em uma das 12 pistas mais famosas do mundo ou em um circuito criado por você mesmo - , é necessário optar entre os níveis 1, 2 ou 3, usando o **Botão D**.

Para escolher o nível desejado, movimente a seta para cima ou para baixo e pressione o **Botão 1** ou **2**.

PILOTOS, TOMEM POSIÇÃO

Depois da escolha do nível de dificuldade, a pista e o limite de tempo aparecem na tela. Para começar, aperte o **Botão 1**.

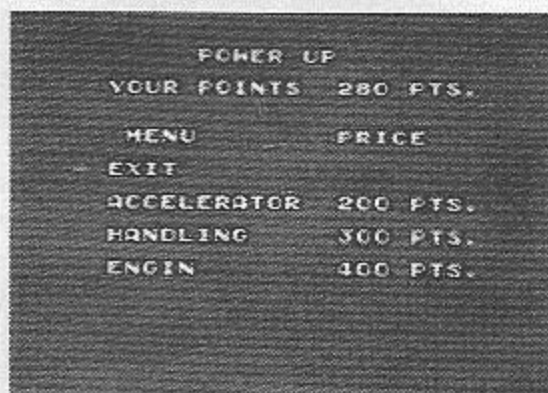


Quando a luz de partida ficar azul, acelere para que seu carro atinja toda potência. Se o relógio disparar antes de você alcançar a linha de chegada, você será desclassificado e impedido de participar da competição do circuito seguinte; você terá de entrar em uma nova corrida.

ENVENENANDO SEU CARRO (COMPONENTES)

Se você tiver acumulado pontos suficientes para poder aumentar a potência e performance de seu carro de corrida, será automaticamente envidado para o box de manutenção (Parts pit stop).

Lá você, se quiser, "compra" um equipamento novo para o seu carro ou, então, continua correndo.



POWER UP	
MENU	PRICE
YOUR POINTS	280 PTS.
EXIT	
ACCELERATOR	200 PTS.
HANDLING	300 PTS.
ENGIN	400 PTS.

Estas são as opções oferecidas:

ACELERADOR	200 pontos
VOLANTE	300 pontos
MOTOR	400 pontos

Para indicar sua escolha, movimente a seta do controle para cima ou para baixo.

Para efetuar a escolha, pressione o **Botão 1**.

Para voltar à pista, posicione a seta em Exit (saída) e aperte o **Botão 1**. Quando você não quiser obter peças suplementares, leve a seta direto até Exit e pressione o **Botão 1** para voltar à pista. Para comprar um acessório que você deseja, mova a seta para indicá-lo e pressione o **Botão 1**. Depois de completar sua compra,

mova a seta até Exit e retome a corrida.

Os componentes obtidos podem ser usados na próxima corrida.

Entretanto, eles desaparecerão após o fim desta prova. Você precisará marcar pontos para poder comprá-los outra vez.

DICAS PARA DIRIGIR

Marcha

O seu Controle de Marcha pode ser posicionado para cima ou para baixo a fim de alterar a velocidade de baixa para alta e vice-versa.

Para correr na velocidade desejada, é preciso escolher a marcha apropriada, segundo a tabela:

0-150 Km/h	Baixa
150/300 Km/h	Alta

Breque

Na iminência de colisão, "pise" no freio antes que seu carro se choque com o adversário. Depois da desaceleração, preste atenção no marcador de velocidade e na marcha.

Ultrapassagens

Normalmente as técnicas de "Out-in-Out" e "Slow-in Fast-Out" são as usadas com maior frequência pelos carros dos competidores.

Observando de perto os oponentes, permitem ao jogador ultrapassá-los habilmente.

Faixas que indicam os giros do motor

Nas faixas branca e vermelha a velocidade diminui. Os movimentos rápidos devem ser feitos longe delas para evitar perda de tempo.

Preste muita atenção neste detalhe, pois ele o ajudará a vencer a competição.

Colisões

Ocorre colisão quando o carro do jogador bate no carro do oponente ou nos outdoors da pista. Embora você possa retomar a corrida do local da batida, perde um precioso tempo com o acidente.

DICAS ÚTEIS

No início de cada prova será mostrado para você o contorno do circuito em que irá correr. Tente memorizá-lo. Isso vai ajudá-lo a reduzir adequadamente a velocidade nas curvas e a não perder tempo para acelerar quando se abre uma reta.



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS