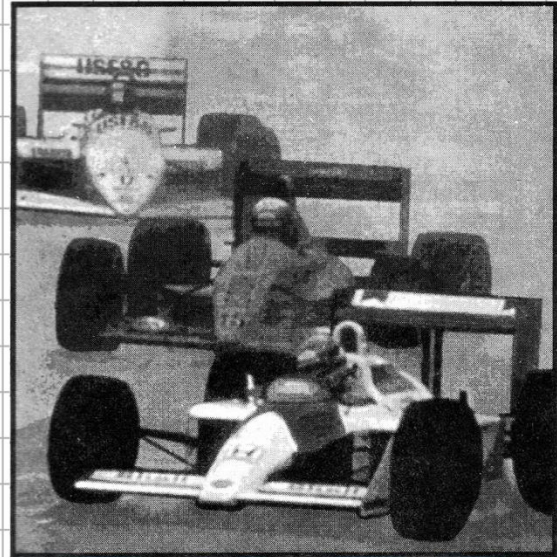


# Master System<sup>®</sup>



MANUAL DE INSTRUÇÕES

# TECTOY

F1: Um Produto Oficial do Campeonato Mundial de Fórmula 1 da FIA. Licenciado pela FOCA para a Fuji Television Network Inc. Programado por Teque London, Copyright Domark Group Ltd. 1993. Este jogo é relacionado à temporada do Campeonato de Fórmula 1 de 1993. Publicado por Domark Software Ltd.

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA O AMAZONAS

# SEGA

# TECTOY

# ATENÇÃO

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

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5 metros da tela da 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.

## 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.

# TEC TOY

## 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 da **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 conserto por pessoa não autorizada.

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

ETIQUETA

### 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 - Tel.: (011) 831-2266

## DICAS

Para se tornar um Campeão Mundial de Fórmula 1, exige-se muita prática. Isto é particularmente importante ao se conhecer às pistas. Com 8 circuitos para se disputar, a memorização de cada curva fechada, cada chicana e cada reta será um trabalho árduo, portanto é importante utilizar o mapa do circuito existente no canto superior esquerdo da tela.

Ao dirigir numa curva fechada, você poderá ver fumaça vindo dos seus pneus traseiros à medida em que os mesmos lutam para aderir ao chão. Se ambos os pneus começarem a soltar fumaça, seu carro estará muito perto de rodopiar. Para manter o controle você poderá frear ou então endireitar o carro.

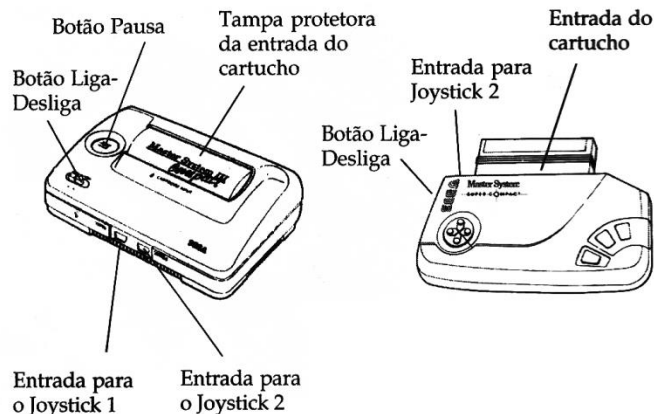


**ATENÇÃO:** Para aqueles que possuem televisão com projeção. Quadros ou imagens paradas podem provocar danos permanentes no tubo de imagem ou marcas de fósforo no CRT (tubo de raios catódicos). Evite a utilização repetida ou demorada de videogames em televisores com projeção em telas grandes.

## COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se que o MASTER SYSTEM está **desligado**. Conecte o joystick 1. Para jogar com 2 jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho FÓRMULA 1 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. FÓRMULA 1 é para 1 ou 2 jogadores.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



# INTRODUÇÃO



Você está pronto para correr em circuitos de verdade, competindo contra pilotos e equipes do Campeonato Mundial de Fórmula 1. Você precisará mesclar um domínio do tempo, reações relâmpago e a habilidade de obter o melhor de seu carro

para sonhar com a vitória.

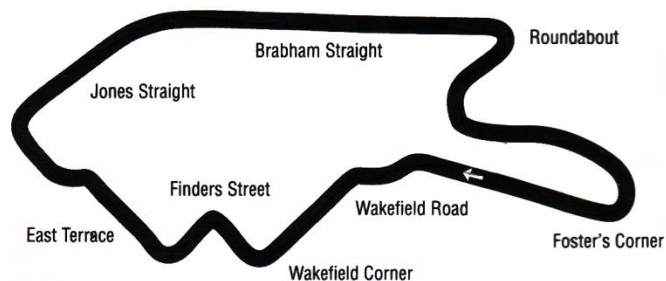
Todas as cores, o drama, a emoção e a velocidade do circo da Fórmula 1 foram incluídos para tornar F1 o jogo mais emocionante que você já jogou. Desde o Campeonato da FIA, no qual velocidade e equilíbrio irão lhe conduzir à vitória, até a incrível opção da “tela dividida e simultânea” na qual você correrá corpo a corpo com um amigo, a F1 mostra que é o esporte mais avançado à sua disposição no Master System.

Enfrente o desafio da Fórmula 1, o esporte mais rápido e perigoso do Mundo.



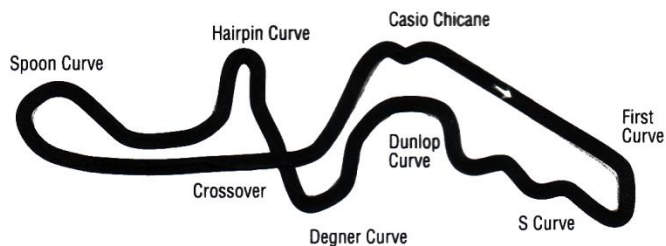
## AUSTRÁLIA: ADELAIDE

Um circuito de rua que fará você desejar ter escolhido a caixa de câmbio automática. A preparação de seu carro para esta corrida poderá ser um pouco enganosa uma vez que, embora a pista seja sinuosa em alguns trechos, a longa reta traseira pede velocidades máximas elevadas.



## JAPÃO: SUZUKA

Você terá que se concentrar bastante para aprender este circuito. Em Suzuka há uma boa mistura de curvas fechadas à direita e à esquerda, o bastante para deixar até mesmo um Campeão Mundial na ponta dos dedos.



## MENU DO JOGADOR

Ao pressionar Start no Menu de Título, você avançará até os menus pré-corrída. Pressione o Botão D para cima e para baixo para destacar sua escolha. Pressione o Botão 1 para introduzir a opção desejada.

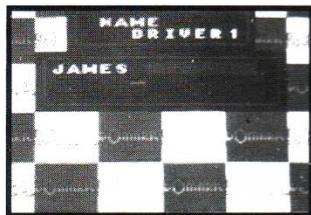
## MENU DE JOGO PRINCIPAL

Na F1, existem dois tipos de jogo, Arcade e Grande Prêmio.

**Arcade:** No modo Arcade, o objetivo do jogo é terminar numa certa posição ou acima dela a fim de se classificar para a próxima rodada. Em cada corrida será definida a posição na qual você deverá chegar. Por exemplo, na primeira corrida você deverá terminar em oitavo lugar ou numa posição melhor. Se você conseguir igualar ou melhorar esta posição ao final de 4 voltas, então você poderá continuar na corrida seguinte. Na segunda corrida, você terá que chegar pelo menos em 7º lugar, na terceira corrida em 6º e assim por diante. Quanto melhor for o seu desempenho e quanto mais corridas você completar, mais pontos você irá ganhar. Se você for bom mesmo, poderá até mesmo ter seu nome na tabela Hi-Score. No modo Arcade você poderá escolher entre jogo Hard ou Easy (difícil ou fácil) a partir do menu de níveis de habilidade.

**Grande Prêmio:** O modo Grande Prêmio permite verificar se você possui o que é necessário para se tornar um Campeão Mundial de Fórmula 1 participando de uma temporada de Campeonato. Cada sessão tem oito corridas e após cada uma delas, os seis primeiros colocados recebem pontos do Campeonato Mundial. Além disso, a equipe de cada piloto (o Construtor) recebe o mesmo número de pontos que são distribuídos no Campeonato dos Construtores.

## MENU DE NOMES



Nele você poderá digitar seu próprio nome. Pressionando o Botão D para cima e para baixo fará com que as letras sejam alteradas, e pressionando-o para a esquerda e para a direita fará com que você se mova ao longo dos caracteres. Depois de digitar seu nome, pressione o Botão 1.

## OS CIRCUITOS



Antes de mais nada, você precisa digitar o número de voltas que você deseja para cada corrida, isto é, 4, 8 ou 12. Se você estiver jogando no modo Arcade então você terá que selecionar o circuito inicial. Uma vez digitado isto, você receberá a posição-alvo

em que deverá chegar. Se você estiver jogando no modo Grande Prêmio, você irá correr em todos os oito circuitos mas poderá pular corridas se quiser.

Os oito circuitos são...

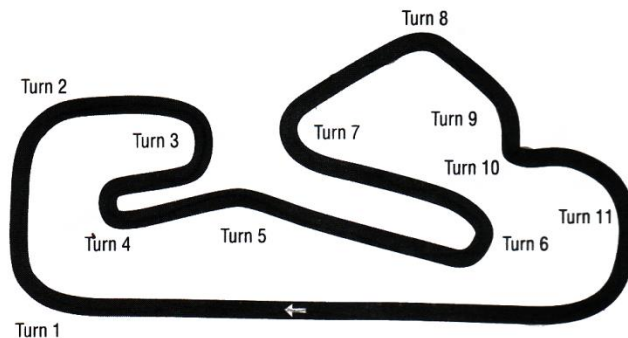
San Marino (Ímola)  
 França (Magny Cours)  
 Grã-Bretanha (Silverstone)  
 Alemanha (Hockenheim)

Itália (Monza)  
 Portugal (Estoril)  
 Japão (Suzuka)  
 Austrália (Adelaide)

Uma vez concluídas todas as suas opções, você poderá optar entre Classificação, Preparação do Carro ou Pular Pista.

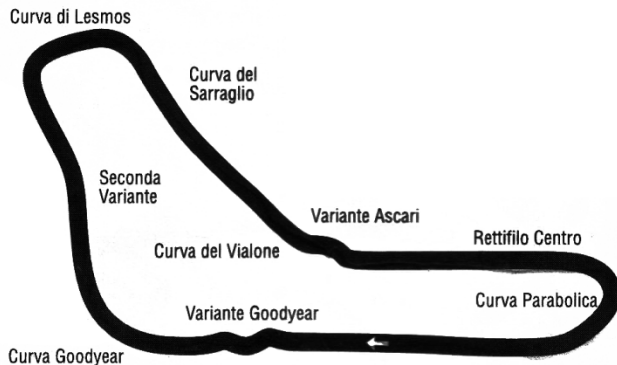
## PORTUGAL: ESTORIL

Um circuito formado quase que exclusivamente por longas curvas profundas que colocam tremendas pressões de força G nos músculos do pescoço do piloto. A ultrapassagem não é muito difícil caso você esteja preparado para deixar o asfalto da pista e ir para o lado de fora nas curvas longas e fechadas.

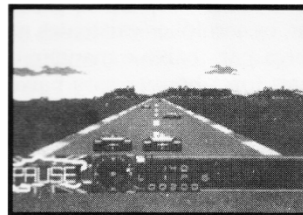


## ITÁLIA: MONZA

Situado a doze milhas de Milão, este circuito muito veloz era antigamente um Parque Real. O trecho mais incrível da pista é a curva denominada Parabólica, que conduz à reta de largada. Faça esta curva da maneira certa e você alcançará velocidades fantásticas.



## CLASSIFICAÇÃO



Antes da corrida ter início, você dispõe de 2 voltas para treinar no circuito. Estas voltas são muito importantes uma vez que seu melhor tempo lhe dará sua posição no gride de largada da corrida. Você não terá, entretanto, o circuito só para você pois todos os outros pilo-

tos estão tentando conseguir a pole position. Será necessário usar toda a sua habilidade e prudência para não apenas conseguir uma volta rápida, mas também evitar os carros mais lentos que poderão aparecer em seu caminho.

## PREPARAÇÃO DO CARRO

Esta tela permite que você altere quatro componentes diferentes do seu carro: o aerofólio, a caixa de câmbio, os pneus e o motor. Selecione o componente que você deseja mudar movendo o Botão D para cima e para baixo e pressionando o Botão 1 para destacar a área que você deseja alterar. Em seguida mude o ajuste definido pressionando o Botão D para cima e para baixo. Pressione o Botão 1 para introduzir a alteração. Pressione o Botão 2 quando tiver concluído todos os ajustes.



### AEROFÓLIOS:

Existem três ajustes de aerofólio à sua disposição: 30, 45 ou 60 graus. Diferentemente das asas de um avião, que proporcionam empuxo e fazem o avião voar, os aerofólios existentes na Fórmula 1 proporcionam uma força para baixo e mantêm o carro sobre o circuito. Quanto mais força houver para baixo maior será o atrito, o que aumentará a velocidade nos pontos de curva fechada. Numa pista de velocidade lenta, você irá precisar de uma grande força para baixo, para lhe garantir maior aderência nas curvas, isto é, você precisará de um aerofólio de 60°. Em situação oposta estão os circuitos com longas retas, como o de Silverstone, que exigem menor força para baixo de modo que você poderá escolher o ajuste de aerofólio a 30°.

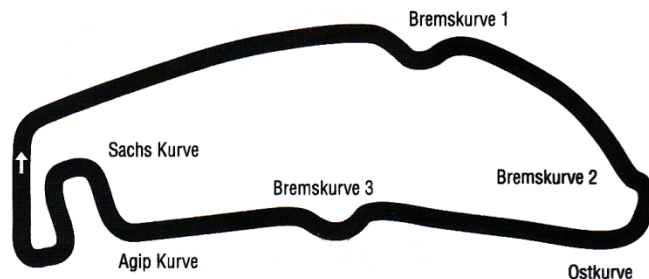
### MARCHAS:

Você dispõe de dois ajustes, manual e automático. Com uma caixa de câmbio manual, você mesmo terá que fazer as mudanças de marcha para cima ou para baixo. No caso de uma caixa de marchas automática, as engrenagens se alteram sozinhas. Está é a melhor opção para os principiantes já que permite que você se concentre um pouco mais na direção. Corredores experientes descobrirão que poderão obter um melhor desempenho do carro com a caixa de câmbio manual.



## ALEMANHA: HOCKENHEIM

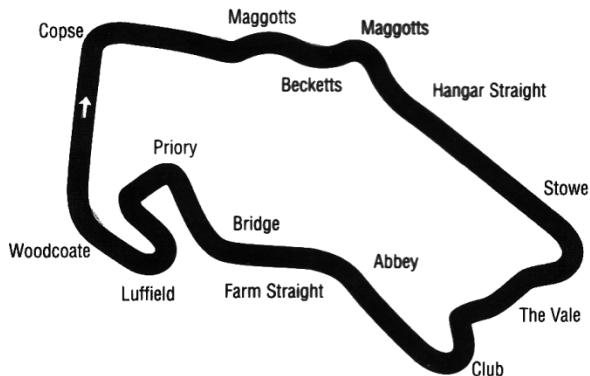
Um perigoso circuito rodeado de bosques que não perdoa os que se desviam do asfalto da pista. Uma vez que a pista é composta basicamente de retas, seu carro deve ser preparado com baixa força sobre as rodas.





## GRÃ-BRETANHA: SILVERSTONE

Construído na estrada perimetral de um antigo campo aéreo da II Guerra Mundial, Silverstone foi reformado recentemente porque estava se tornando excessivamente veloz! Agora o circuito é um dos mais desafiadores que existe, com retas rápidas em sexta marcha que conduzem a curvas fechadas e apertadas em segunda marcha.



### **PNEUS:**

A opção é Hard e Soft (Duro e Macio). Da mesma forma que o ajuste do aerofólio, sua escolha de pneus depende muito do tipo de circuito no qual você estiver correndo. Os pneus duros enfrentam condições mais adversas antes de ficarem “gastos” do que os pneus macios, razão que os torna mais adequados para circuitos em que o desgaste dos pneus é elevado. Os pneus macios proporcionam maior adesão ao solo nas curvas fechadas mas sofrem desgaste mais rapidamente, portanto será preciso fazer paradas no box. Quando seus pneus estiverem gastos aparecerá uma mensagem na tela. Este é um sinal enviado por sua equipe para informar que você deve parar no box assim que for possível para efetuar a troca de pneus.

### **MOTOR:**

Na Fórmula 1, você dispõe de duas definições quanto ao motor, Torque Elevado ou Potência Elevada. Os motores com Torque Elevado possuem grande aceleração mas uma velocidade máxima mais baixa, devendo ser utilizados em circuitos mais lentos. Os motores de Potência Elevada possuem aceleração menor mas uma melhor velocidade máxima, sendo apropriados para circuitos mais rápidos com retas longas.



## PARA PULAR UMA PISTA

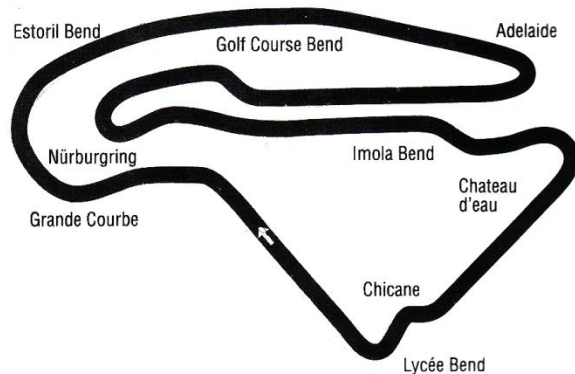
Se você deseja pular uma corrida, selecione esta opção, mas lembre-se que você não receberá nenhum ponto no Campeonato Mundial.

## CONTROLES

Quando estiver pilotando o carro, pressione à esquerda e à direita no Botão D para digirir pelo circuito. Se você tiver selecionado a caixa de câmbio automática, ao pressionar o Botão 1 você irá acelerar o carro e o Botão 2 irá fazer você frear. Caso tenha selecionado a caixa de câmbio manual, pressione o Botão 1 para aumentar o seu giro e em seguida e simultaneamente pressione o Botão 2 para passar para uma marcha mais rápida. Para mudar para uma marcha mais lenta, pressione o Botão 2 e para baixo no Botão D. Quando estiver correndo com seu carro, você poderá dar uma pausa no jogo pressionando o Botão Pause existente no console. Fazendo isto, você terá opções extras. Por exemplo, na fase de classificação, você poderá continuar ou ir direto à corrida. Para fazer sua opção, ilumine sua escolha e pressione o Botão Pausa novamente.

## FRANÇA: MAGNY COURS

Circuito natal da equipe Ligier, a Magny Cours foi inaugurada em 1961. A 8 milhas ao sul de Nevers, este circuito cheio de curvas apresenta poucos lugares para a ultrapassagem e se ressentente da falta de uma reta realmente longa, portanto você terá que ser muito cuidadoso para preparar seu carro, em função destas condições.



## AS PISTAS

### A VISÃO DO PILOTO SAN MARINO: ÍMOLA

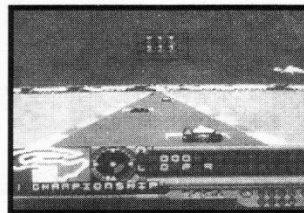
Um circuito em que você realmente terá que pilotar no limite. O desenho da pista é muito rápido, portanto você não precisará de muita força para baixo, mas tente não esquecer onde estão as chicanas, pois elas exigem corajosas manobras de freagem.



## POSIÇÕES DO GRID

Se você estiver jogando no modo Grande Prêmio, sua posição no grid será mostrada depois da classificação. Isto representa o lugar onde você estará na largada da corrida.

## A CORRIDA



Este é o momento em que a ação de verdade começa. Seu tempo na volta de classificação lhe deu a posição no grid. Se você estiver perto da frente, terá grandes chances de ultrapassar os líderes na primeira curva. Se estiver perto das posições traseiras, você terá que ter paciência e tentar se livrar dos problemas até que as coisas se acomodem.



A parte inferior direita da tela mostra um leitor digital com seus tempos, sua posição na corrida, o número de sua volta atual, sua velocidade em milhas por hora e, no modo Arcade, sua pontuação. A parte inferior esquerda exibe um mapa do circuito com um in-

dicador que mostra sua posição. Isto é algo especialmente prático se você estiver jogando no modo de tela dividida com dois jogadores, uma vez que você poderá ver a distância que você está do seu concorrente.

Talvez seja necessário entrar no box para uma troca de pneus durante a corrida, caso você constate que seus pneus estão ficando gastos e o carro está deslizando pela pista...

## PARADAS NO BOX

Durante uma corrida, caso você danifique seus pneus rodopiando seu carro com frequência, a palavra "PIT" irá aparecer no painel do seu carro. Isto indica que é necessário fazer uma parada no box (pit-stop). Para fazer uma parada no box, pare seu carro em qualquer lugar do grid de largada. Seu carro será levado para a lateral do circuito e um cronômetro irá aparecer para fazer a contagem regressiva dos segundos até que os pneus sejam trocados e você esteja pronto para retomar a corrida.

## A BANDEIRA QUADRICULADA

Ao cruzar a linha de chegada na última volta, aparecerá a bandeira quadriculada e seu carro diminuirá a velocidade automaticamente. A corrida terminou. Se você tiver chegado entre os seis primeiros lugares, você e sua equipe ganharão pontos do Campeonato Mundial.

Se você tiver vencido, receberá dez pontos. o segundo lugar recebe seis pontos, o terceiro lugar recebe quatro, o quarto recebe três, o quinto fica com dois e o sexto lugar recebe um ponto. Não apenas o piloto recebe pontos mas a equipe (também chamada de Construtor) recebe o mesmo número de pontos que são distribuídos no Campeonato dos Construtores.

Pressione o Botão 1 para sair da tela do pódio e passar para as telas dos Campeonatos de Pilotos e de Construtores.

