

Super
MONACO 



TECTOY

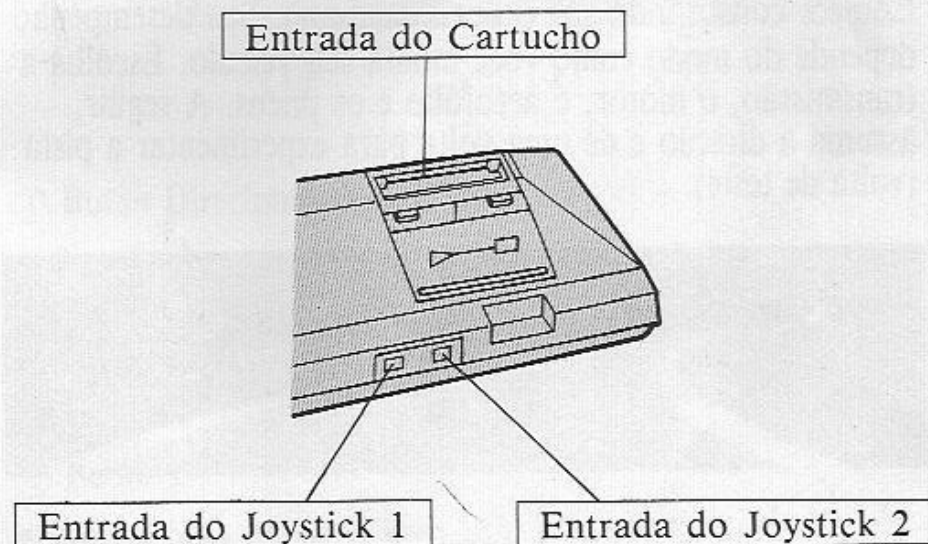
PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

COMERCIO DE BRASILEIROS

TECTOY

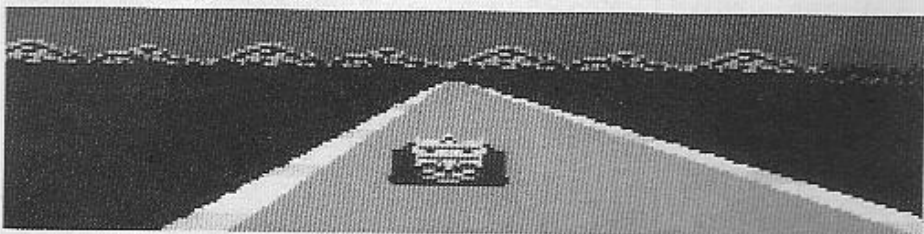
Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho SUPER MONACO GP no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
 3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. Para começar o jogo, aperte o **Botão 1** ou **2**.
- 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).

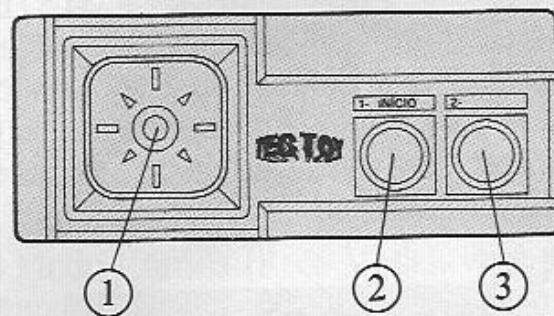


Agora você está preparado para a competição real. E lembre-se: você deve dirigir com muita destreza para levar para casa aquele troféu!

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



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 ao longo do jogo.

② Botão 1

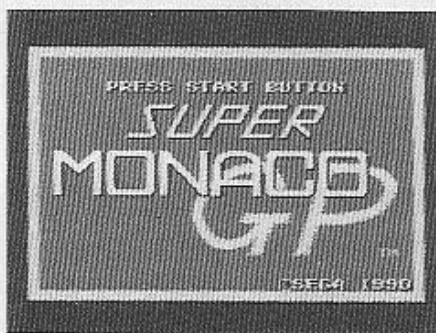
- Aperte para iniciar o jogo.
- Aperte para acelerar (transmissão automática).
- Aperte para reduzir a marcha (transmissões de velocidades 3, 5 e 7).
- Aperte para cancelar uma escolha (selection).

③ Botão 2

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

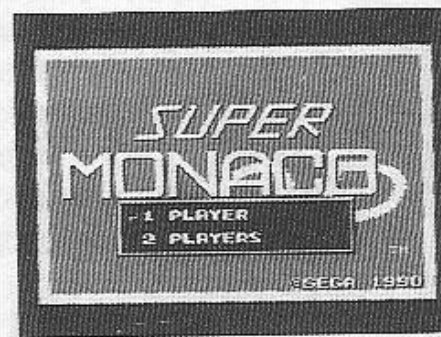
Começando

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

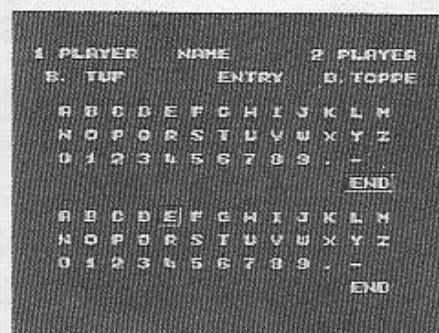
Na tela do Modo Corrida (Race Mode), você pode escolher o Modo Grand Prix ou Vs. Battle (competição com outro). Pressione o **Botão D** para fazer sua escolha e depois aperte o **Botão 2**. Para voltar à tela de Seleção de Jogadores, aperte o **Botão 1**.



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**.



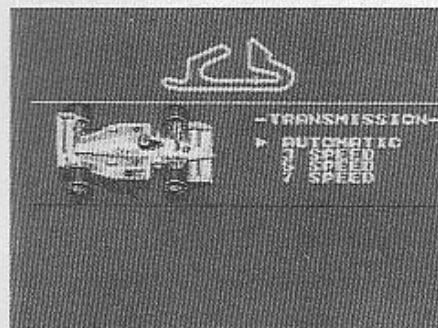
Equipamentos de sua máquina (Machine Set)

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.

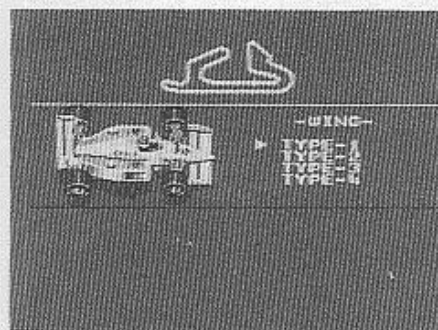
- Transmissão Automática: se comparada às transmissões manuais, ela é de manejo muito mais simples.
- Transmissão Manual: para iniciantes, é provável que ela seja mais difícil de lidar. Você pode, contudo, ter melhor controle da velocidade.



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

Aerofólio

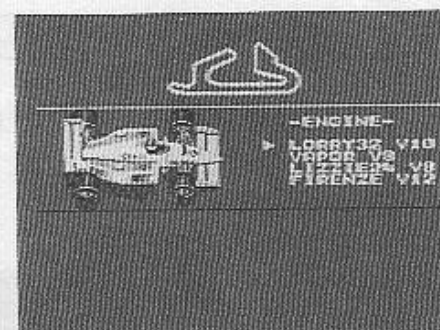
Escolha um aerofólio (wing). É um perfil aerodinâmico montado na traseira do carro, para melhorar sua tração. Quanto maior a tração, mais rápido anda o carro. Carregar, porém, um aerofólio pesado pode trazer problemas ao fazer curvas.



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

Motor

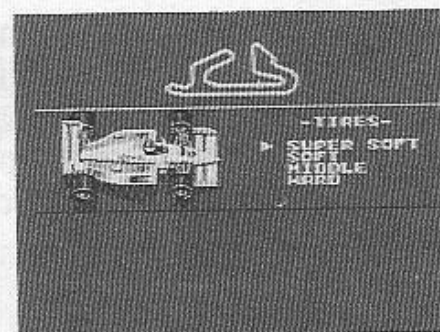
Escolha um motor.



	Veloc. Máxima	Aceleração
Lorry 32 V10	290km/h	Máxima
Vapor V8	300km/h	↕
Lizzie 24 V8	310km/h	↕
Firenze V12	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.

```

-RANKING-
      NAME  POINTS
1ST COMPUTER      9
2ND C. TURNER     6
3RD F. TORNIC     4
4TH C. DEARR      3
5TH R. PIGOS      2
6TH J. HERBIN     1
7TH DDDDDDD
  
```

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.

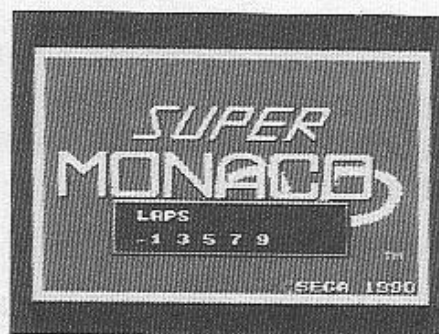
Aperte o **Botão 1** ou **2** para sair dessa tela.

-POINTS RANKING-	
ROUND	
NAME	1234567890123456
1 COMPUTER	9
2 G. TURNER	6
3 E. TORNEO	4
4 G. JERRA	3
5 A. PIGGS	2
6 J. HERBIN	1
7 E. BELINI	-
8 K. HASE	-
9 M. MOREAU	-

Vs. Battle (competição com outro)

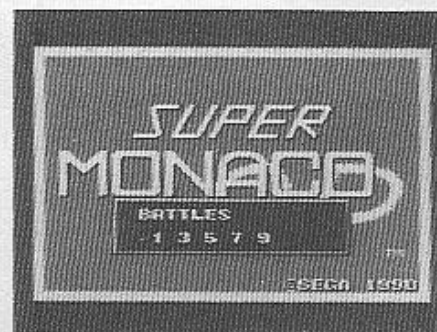
No modo Vs. Battle seu único rival é o outro jogador (ou o MASTER SYSTEM). O circuito é escolhido aleatoriamente pelo computador.

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**.)



Tela de escolha de Voltas (Lap Selection Screen)

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

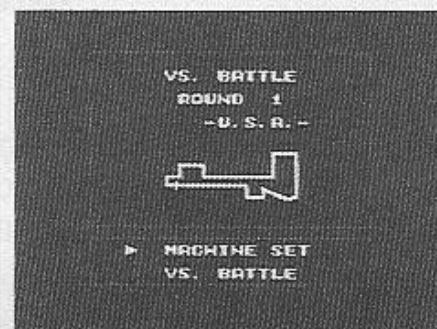


Tela Battle Selection (Seleção da Batalha)

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".)

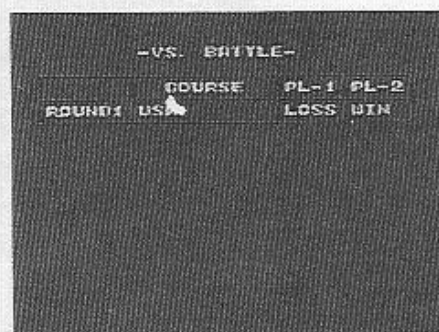
A tela de preparação da corrida reaparece automaticamente após você concluir a escolha das partes de seu veículo.

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

Vs. Battle: Pontuação

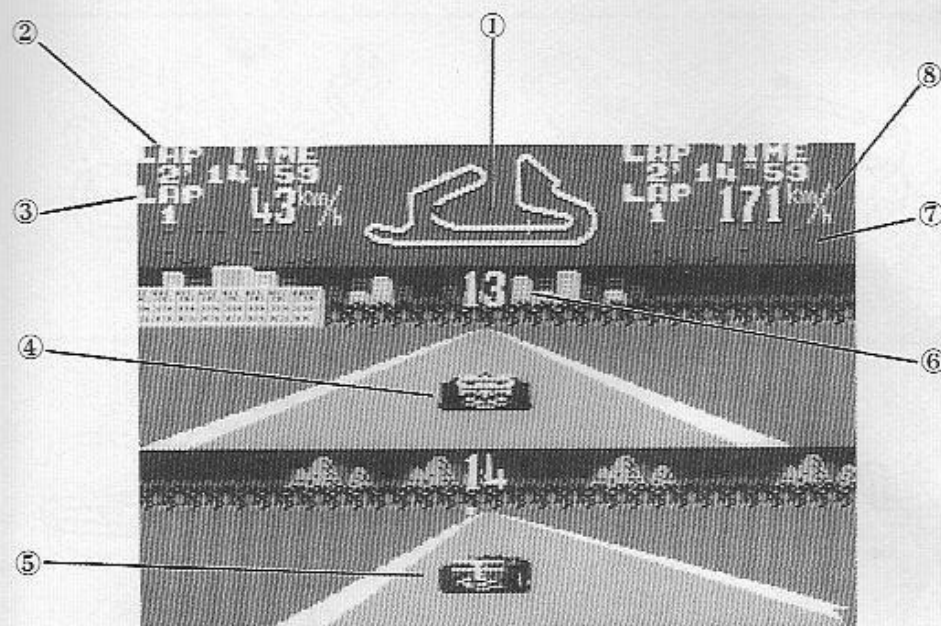
Após a corrida Vs. Battle, aparece a tela seguinte.

Ela mostra os resultados. Você deve ganhar mais corridas que seu adversário para vencer a batalha.



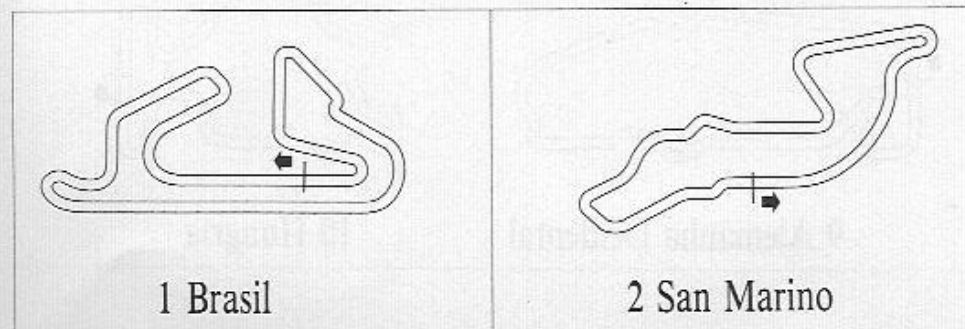
Indicação de suas telas

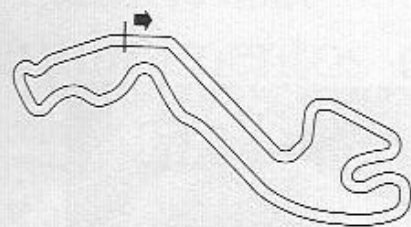
- | | |
|----------------------|--|
| 1 Mapa do circuito | 6 Sua classificação atual
(apenas no modo Grand Prix) |
| 2 Tempo de volta | 7 Tipo de transmissão |
| 3 Contador de voltas | 8 Velocímetro |
| 4 Jogador 1 | |
| 5 Jogador 2 | |



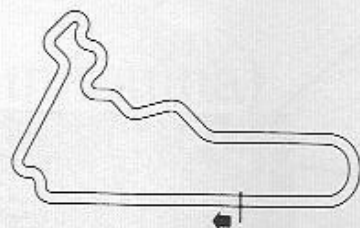
Os circuitos

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

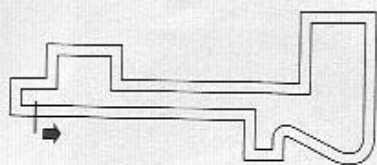




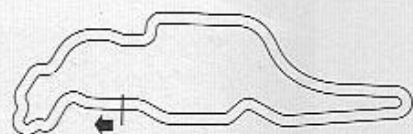
3 Mônaco



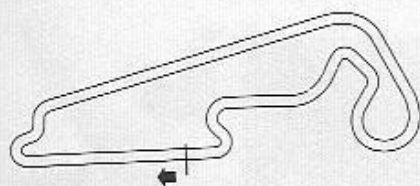
4 México



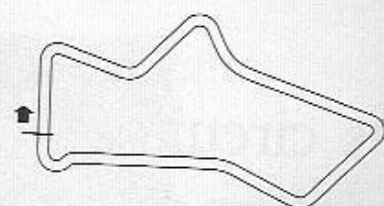
5 Estados Unidos



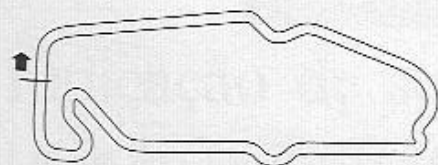
6 Canadá



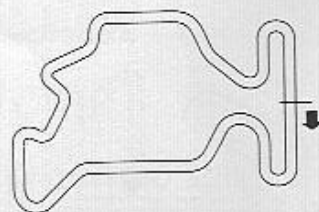
7 França



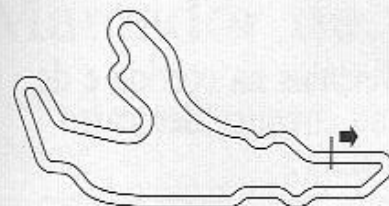
8 Inglaterra



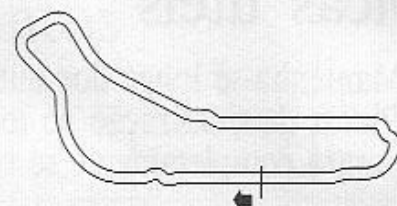
9 Alemanha Ocidental



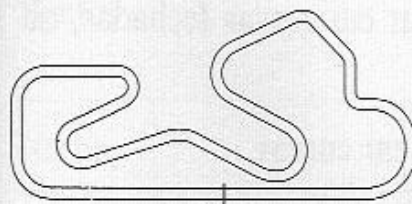
10 Hungria



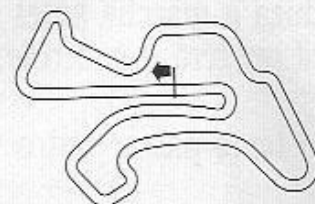
11 Bélgica



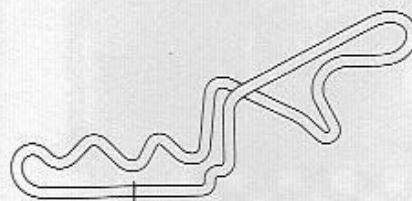
12 Itália



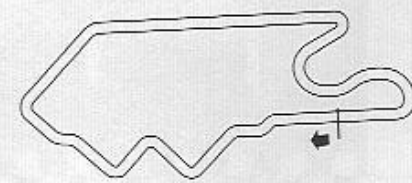
13 Portugal



14 Espanha



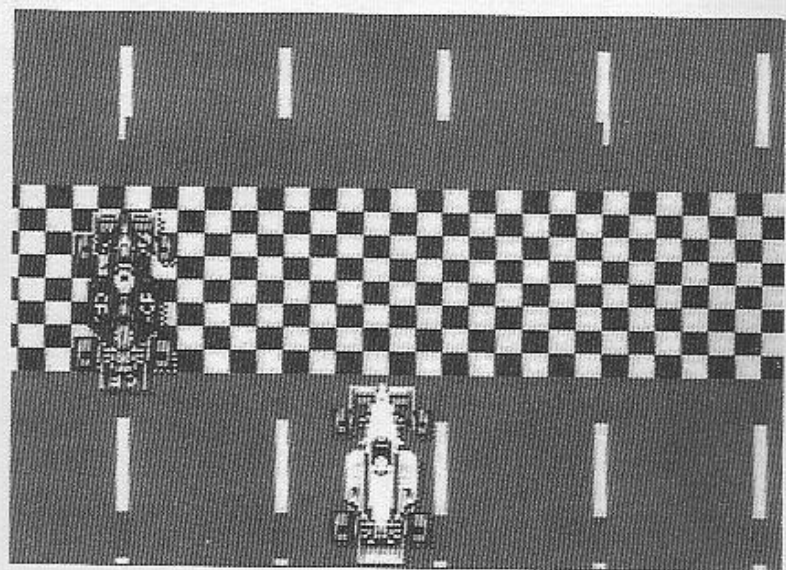
15 Japão



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.



Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY 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 TECTOY 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 TECTOY.



TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797