

# 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.



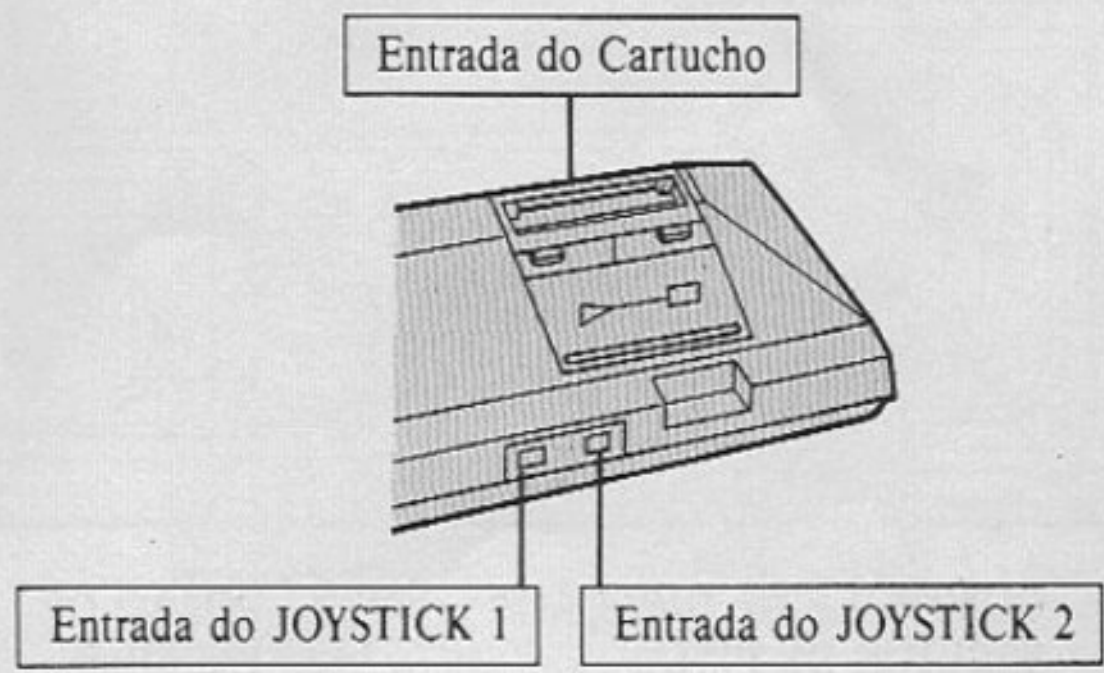
**TECTOY**



# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho WORLD GRAND PRIX no console (veja ilustração), conforme o manual de instruções do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Caso não apareça nenhuma imagem na tela, verifique se o cartucho está bem colocado.
4. Para 1 Jogador: a fim de começar, aperte o Botão Início do Joystick 1.  
Para 2 Jogadores: a fim de começar, aperte o Botão Início do Joystick 2.

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





## 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 do 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 a frente.



① BREQUE/DESENHO DE PISTA/SELETOR DE COMPONENTES

② ACELERAÇÃO/APAGADOR DE TRAÇOS

③ ← → DIREÇÃO



↑ ↓ TROCA DE MARCHA

## Pistas disponíveis

Você pode escolher uma das 12 pistas de corridas espalhadas pelo mundo. Para fazer a escolha, use o CONTROLE DE DIREÇÃO.

## Como desenhar seu próprio circuito

LINHA DE INÍCIO  
E DE CHEGADA



SELETOR DE PISTA

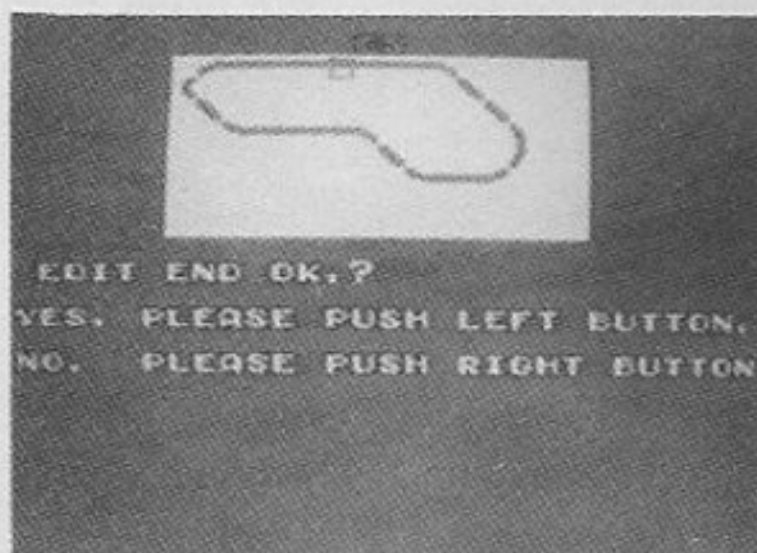
Quando você quiser traçar o seu próprio circuito, use o SELETOR DE PISTA e escolha uma das várias partes do circuito mostradas na tela.

Movendo o CONTROLE DE DIREÇÃO para a direita e para 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 mais um segmento de pista, 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).

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

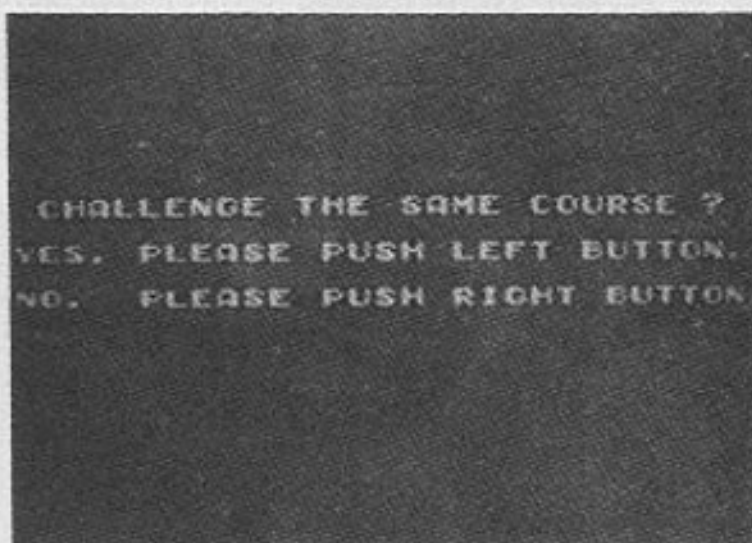
Quando o circuito estiver fechado, aparecerá na tela a seguinte mensagem:





Pressione o botão DIREITO se quiser fazer mais mudanças no desenho do circuito. Se ele estiver satisfatório, aperte o botão ESQUERDO. 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 ESQUERDO se você quiser correr novamente na mesma pista. Para mudar de circuito, use o botão DIREITO.

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

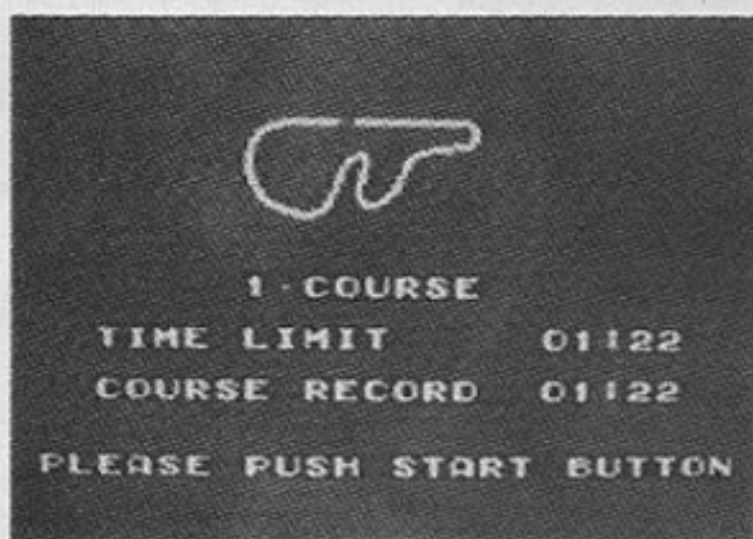
## Escolha o seu nível de dificuldade

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 CONTROLE DE DIREÇÃO.

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 a 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 enviado para o box de manutenção (*Parts pit stop*).

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

| 1 COURSE       |        |        |        |
|----------------|--------|--------|--------|
| YOUR TIME 0113 |        |        |        |
|                | TIME   | RANK   | POINTS |
| 1              | -      | 1107   | 200    |
| 2              | 1108 - | 1110   | 160    |
| 3              | 1111 - | 1115   | 80     |
| 4              | 1114 - | 1116   | 40     |
| 5              | 1117 - | 1119   | 20     |
| 6              | 1120 - | 1122   | 10     |
| YOUR POINTS    |        | 0PTS.  |        |
| NOW POINTS     |        | 80PTS. |        |
| TOTAL POINTS   |        | 80PTS. |        |

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 DE PARTIDA para voltar à pista. Para comprar um acessório que você deseja, mova a seta para indicá-lo e pressione o BOTÃO DE PARTIDA. 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 mais 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.

# 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. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038  
TELEFONE: (011) 261-5797

**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS