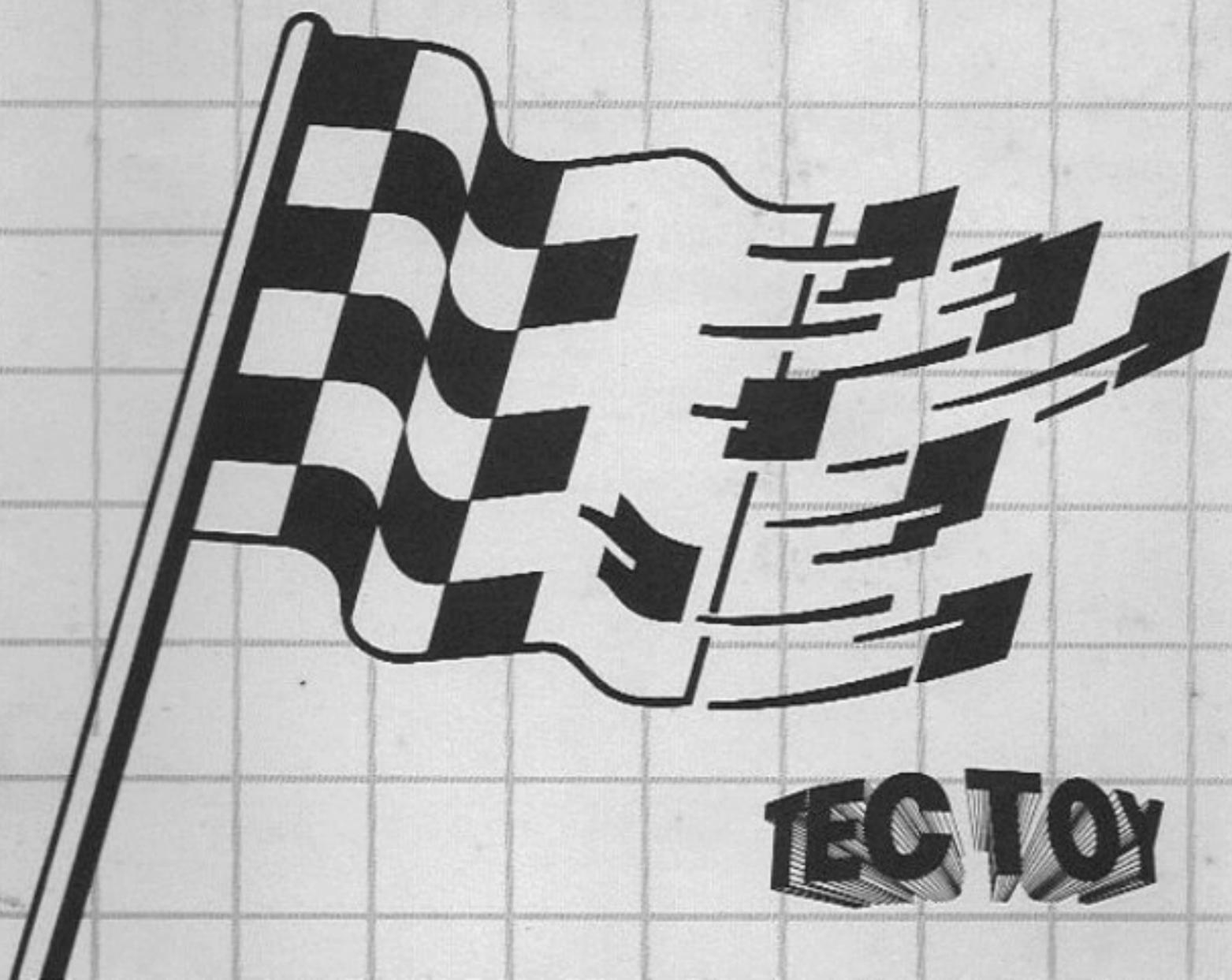


World Grand Prix

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.

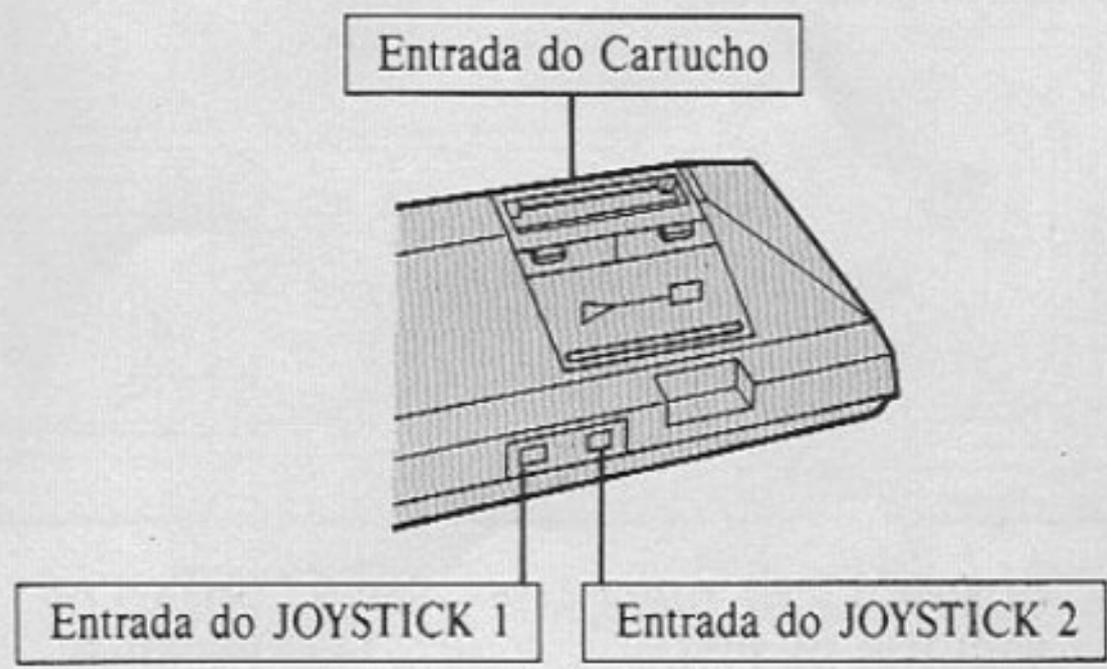


TECTOY

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).

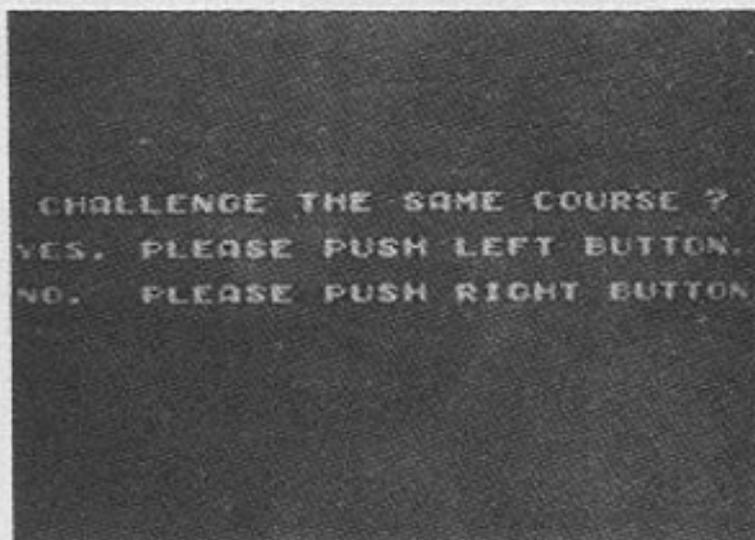
Conete os segmentos de pista um após a outro, até alcançar a extremidade oposta do circuito.

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.

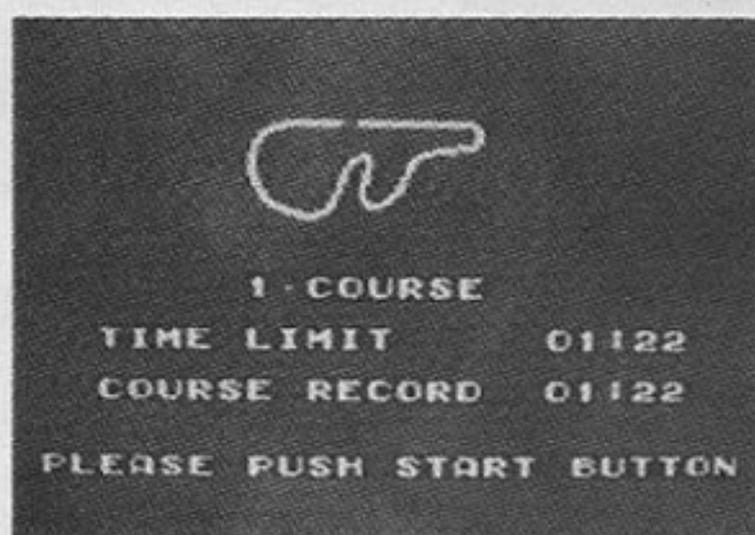
Escolha o seu nível de dificuldade

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