

MEGA DRIVE

SUPER MONACO GP



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONSELHO DE MANAUS

TECTOY

Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho SUPER MONACO GP no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!

Para 1 Jogador:

Aperte o **Botão Início** no Joystick 1.



Super Monaco GP

Acaba de nascer o sol. O orvalho fresco descansa sobre a grama da campina. Você acordou quando rompia o dia para fazer os últimos e cruciais ajustes em seu carro de corridas. O primeiro passo rumo ao campeonato é uma corrida preliminar bem-sucedida — você está determinado a arrebatá-la uma ótima posição de largada para a melhor corrida da temporada!

Durante toda a noite você se debateu em sua cama, imaginando se você é apenas mais um pretendente ao prêmio ou se é realmente um dos melhores pilotos do circuito. Você veio para este país, no exterior, em busca de algo que muitos antes de você não foram capazes de obter: aquele cobiçado troféu!

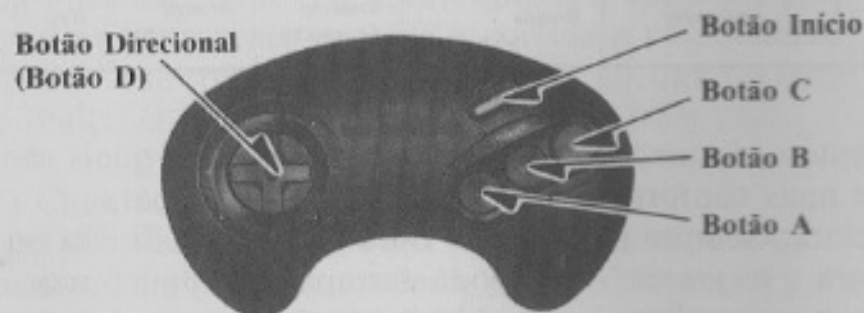
O Super Monaco GP transporta você às mais desafiadoras e encantadoras pistas que o mundo poderia oferecer. Entre na competição contra os grandes pilotos no circuito Super Monaco ou tente ganhar o Campeonato Mundial e, neste caso, enfrentará uma seqüência de 16 diferentes circuitos. Antes de começar, contudo, dê algumas voltas para praticar — para ficar à vontade em sua máquina- quente e ver como ela anda e responde ao seu controle nas várias superfícies.

Pilote seu supercarro e chegue à vitória! O Super Monaco GP foi feito para alguém como você — alguém que jamais desiste e joga apenas para ganhar!



Assuma o controle!

Aprenda as funções de cada botão de seu joystick antes de começar o jogo.



As funções dos botões do joystick em relação ao início do jogo, à seleção de telas e de outras informações serão descritas nos locais apropriados deste manual de instruções. Os próximos parágrafos descrevem a utilização do joystick pelo piloto do Grand Prix.

As funções do **Botão D** e dos **Botões A, B e C** podem ser escolhidas na tela de opções. Há a possibilidade de 6 diferentes combinações:

TIPO	Botão D PARA CIMA	Botão D PARA BAIXO	Botão A	Botão B	Botão C
A	Redução de marcha	Avanço de marcha	Breque	Acelerador	Box
B	Avanço de marcha	Redução de marcha	Breque	Acelerador	Box
C	Redução de marcha	Avanço de marcha	Acelerador	Breque	Box
D	Avanço de marcha	Redução de marcha	Acelerador	Breque	Box
E	Breque	Acelerador	Redução de marcha	Avanço de marcha	Box
F	Acelerador	Breque	Redução de marcha	Avanço de marcha	Box

Tente cada uma das combinações e aprenda quais são as mais confortáveis para você. Lembre-se, para pilotar, sempre pressione o **Botão D** para a direita ou para a esquerda. Você pode derrapar um pouco nas primeiras voltas, mas vai logo aprender como vencer aquelas curvas fechadas.

Observação: o **Botão Início** é usado como pausa e para retomar o jogo. Ele não afeta o movimento do carro.

Uma Visão Geral

A melhor maneira de iniciar este jogo é correndo algumas voltas para praticar em qualquer das 16 pistas. Escolha sua pista (ou circuito) e um tipo de transmissão para seu carro e pise fundo até a linha de chegada. Você terá percepção de como seu carro responde nas curvas mais severas e de quanto tempo você consegue recuperar nas retas. Dê quantas voltas você desejar.

Em seguida, tente o Super Monaco GP. Ele consiste de apenas uma corrida e as regras são rigorosas. Você deve, naturalmente, participar da Corrida Preliminar (provas de tempo) para determinar sua posição de largada. Depois, a corrida começa. O mais difícil está na Posição Limite que será imposta a você. Se, em qualquer momento durante a corrida e por qualquer razão, você tiver sua posição abaixo do que permitir o limite, então a corrida terá acabado para você.

O Campeonato Mundial é constituído por 16 corridas, cada uma em um circuito diferente. Do mesmo modo que na corrida Super Monaco GP, você deve tomar parte da Corrida Preliminar para determinar seu lugar no *grid* de largada. Não há Posição Limite neste nível, mas isto não significa que a competição será mais fácil. Você deve chegar entre os 6 primeiros colocados para marcar pontos em cada corrida. Se você terminar a partir do sétimo lugar ou, se você sofrer sério acidente durante a corrida, não fará pontos.

É claro que o líder de pontos no final das 16 corridas ganha o Campeonato Mundial. Agora ajuste seu capacete e aperte seu cinto de segurança! Ouça o ronco dos motores!

Começando



Quando você coloca o cartucho e liga o MEGA DRIVE aparecem 2 telas de apresentação. Em cada uma das palavras PRESS START BUTTON (aperte o **Botão Início**) aparecem e brilham. Se você não apertar o **Botão Início** antes que desapareça a segunda tela, você terá uma pequena demonstração. Acompanhando a demonstração, verá um gráfico com as especificações do motor de seu carro e os últimos pontos da disputa.



Aperte o **Botão Início** para ativar a tela de Seleção do Modo ("Mode Selection"). Você pode escolher começar pelo Super Monaco GP, tentar levar o troféu para casa no Campeonato Mundial ("WORLD CHAMPIONSHIP"), praticar algumas voltas ("FREE PRACTICE") ou ainda, olhar as Opções ("OPTIONS").

```

  ▶ SUPER MONACO GP
  WORLD CHAMPIONSHIP
  FREE PRACTICE
  OPTIONS
  
```

Cada um desses Modos que aparecem na tela serão discutidos separadamente. Começemos pela tela de Opções ("Options Screen").

Opções

Para escolher OPÇÕES ("OPTIONS") na tela de seleção do Modo ("Mode Selection"), mova a flecha de seleção para baixo, utilizando o **Botão D** e aperte o **Botão A**, **C** ou o **Botão Início**. Na tela OPÇÕES, você pode escolher as funções dadas pelos botões de seu joystick, o nível de dificuldade, a música de fundo e a voz de encorajamento. Você também pode conhecer os efeitos de som que você ouvirá durante a corrida. Observação: esteja certo de selecionar a língua na qual as mensagens aparecerão na tela.



Para ver as subopções, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Após fazer suas escolhas, mova a flecha para baixo até a SAÍDA (“EXIT”) e aperte qualquer botão. A tela de Seleção do Modo retornará.

Free Practice

Agora está na hora de esquentar seus pneus e de se preparar para a corrida. Há 16 circuitos de corridas GRAND PRIX disponíveis — as melhores e mais disputadas pistas do mundo de hoje. Para trazer as telas de Seleção dos Circuitos, aperte o **Botão A**, **C** ou o **Botão Início**. Para visualizar o mapa de cada circuito, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.



Escolha o circuito em que você prefere praticar, apertando os **Botões A**, **C** ou o **Botão Início**.

A próxima tela mostra os 3 tipos de transmissão que você pode selecionar. Há o modelo automático, um modelo manual de 4 velocidades e outro com 7 velocidades. Iniciantes devem escolher o automático — quando você está aprendendo a vencer curvas em alta velocidade, é mais fácil não preocupar-se com a mudança de marchas ou em observar o velocímetro. Quando você se acostuma com as respostas do carro, você poderá passar para uma transmissão manual. Para escolher uma, mova o quadrado de seleção usando o **Botão D**, e pressione qualquer outro botão.



Na próxima cena, você verá seu próprio carro na linha de partida. O fundo da tela será dedicado a você e ao que você vê a sua frente. No topo da tela, você verá seu espelho retrovisor.



Agora, tendo em mente a combinação de controle que você escolheu na tela Opções, comece a corrida quando a luz de partida ficar verde. O tempo que você leva para completar uma volta depende de qual circuito você escolheu, do tipo de transmissão que você está usando e de suas próprias habilidades e experiência.

Dê quantas voltas em quantas pistas diferentes você desejar! Quando você achar que está pronto para a grande hora, poderá enfrentar o desafio dos circuitos profissionais! Se você quiser praticar em outro trajeto, aperte o **Botão Início**. Em seguida, pressione os **Botões A, B e C** simultaneamente para voltar às telas de Seleção de Pista ("Course Select").



Super Monaco GP

Agora é hora de enfrentar os campeões. Este trajeto consiste em uma corrida de 3 voltas ao redor de uma pista especialmente construída. Para optar por esse modo de jogo, vá à tela de Mode Selection (Seleção do Modo) que aparece no início do jogo. A seguir, mova a flecha de seleção usando o **Botão D**, de forma que ela aponte para o Super Mônaco GP, e aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.

Sua próxima tarefa será escolher um tipo de transmissão. Se você for iniciante, será mais prudente optar pela automática. Se você não fizer sua escolha em 20 segundos, porém, estará dirigindo seu carro com uma transmissão automática, fosse esse seu plano ou não. Para optar, mova o quadrado de seleção, usando o **Botão D**, de modo que ele emoldure o tipo de transmissão escolhido e depois aperte qualquer um dos outros botões.

Você está preparado. Agora você deve dar uma volta de teste ao redor de uma pista menor, a fim de determinar sua posição de largada na corrida maior. Esta volta é chamada de Corrida Preliminar e você é o último piloto a realizá-la. Infelizmente você não saberá qual é o tempo do piloto mais rápido até dar sua volta; só então é que a classificação dos tempos será mostrada. No topo da tela, a Melhor Volta ("Best Lap") mostra o tempo mais rápido do piloto classificado anteriormente.

No lado esquerdo da tela você verá o tacômetro de seu carro (ou conta-giros, que é o indicador que dá o RPM, ou seja, o número de vezes por minuto que seu motor está girando) e a luz oficial da largada.

No lado direito você verá o traçado da corrida preliminar e, abaixo, o trajeto Super Monaco GP. Seu carro é sempre identificado pelo círculo branco com o "P" vermelho.



Aprenda como usar este traçado para ajudá-lo com as curvas do circuito.

No topo, você pode checar se alguém está prestes a passá-lo. Verifique este espelho retrovisor com frequência — você poderá frustrar a tentativa de outro piloto de ultrapassá-lo, bloqueando o caminho.

Durante a volta de teste de tempos você não deve preocupar-se com outros pilotos. Seu objetivo é simplesmente dar a volta na pista tão rápido e seguro quanto possível. Se você sofrer um acidente, deverá começar a corrida na última posição (15ª).



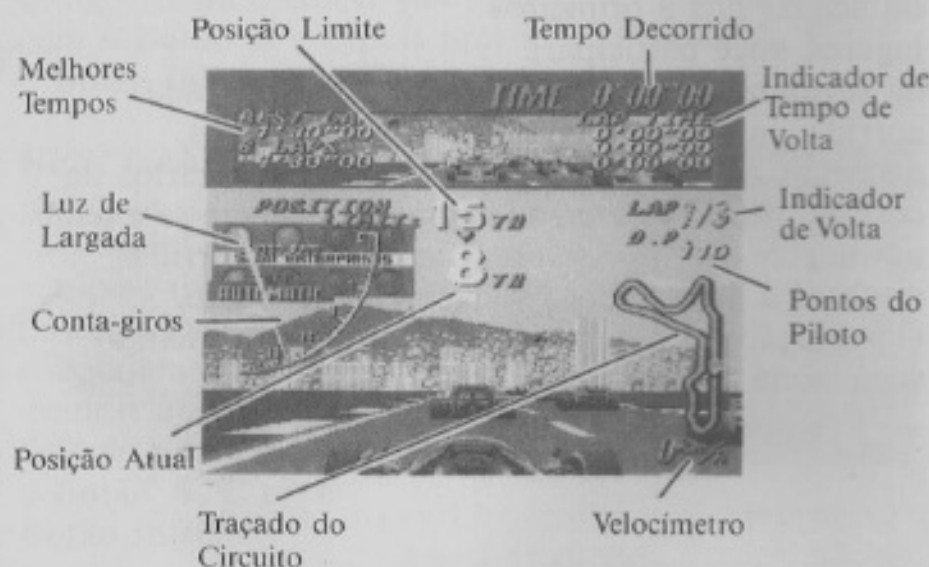
A Posição Limite é uma função que pressiona você. Tente não ficar abaixo da posição especificada, se você o fizer, estará acabado. Há 2 pontos no circuito em que a Posição Limite é ajustada. A pressão real aparece quando o limite coincidir com

sua posição atual. Quando você perceber isso, poderá checar seu espelho retrovisor apenas para examinar o que está atrás de você.

Após completar a Corrida Preliminar, aparecem os tempos dos melhores pilotos. O seu tempo é mostrado em caracteres brilhantes. O número à esquerda indica sua posição de largada. Na próxima cena aparecerá a linha de largada.

Aqueça seu motor!

Todo o trabalho pesado, o suor e a preocupação que você investiu até aqui, chegaram ao fim. Você deve agora concentrar-se na nova tarefa — deixar para trás 14 outros pilotos e tornar-se campeão! Esteja certo de que você entendeu todos os indicadores que aparecem na tela durante a corrida.



Você deverá pisar no acelerador mesmo antes da luz de largada tornar-se verde. Tão logo apareça o verde, arranque! Observe os outros carros cuidadosamente na largada — uma batida aqui é ocorrência comum! Passe quantos carros puder, enquanto eles tentam ganhar velocidade. A partir deste ponto, será uma luta contra o relógio, contra a Posição Limite, os outros pilotos e a própria pista!

Ganhando a Taça

Após a corrida, aparece a classificação. Você recebe pontos durante a corrida e seu total de pontos e a posição final são mostrados na tela. Se seu total exceder 1000, ótimo! Se você ganhar a corrida, ou acabar nos 3 primeiros lugares, você participará da segunda corrida. Sua posição final em cada corrida, juntamente com seu total de pontos, determinam sua colocação entre seus adversários de corrida. Se você bater ou explodir, recupere-se e tente novamente. Se você se classificar após 2 corridas, receberá a Taça Super Monaco GP no pódio. Observação: as condições da pista pioram quando você inicia a segunda corrida. Observe!

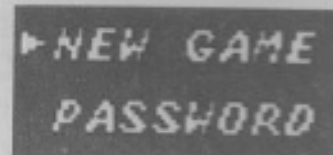


LAP	TIME	6 TH	
1ST	1'12"85		
2ND	1'11"85		
3RD	1'07"70	DRIVER'S POINTS	
TOTAL	3'25"20	1240	

Campeonato Mundial!

Este é um verdadeiro teste de habilidade, resistência e sobretudo de vontade! É uma série de 16 corridas para determinar o melhor piloto do Grand Prix da temporada! Para escolher este modo de jogo vá à tela Mode Selection (Seleção do Modo) no início do jogo. Mova a flecha de seleção usando o **Botão D**, de modo a fazê-lo apontar para o World Championship (Campeonato Mundial) e depois aperte qualquer outro botão.

A próxima janela de seleção permite que você opte por iniciar outro jogo (NEW GAME) ou continuar um jogo já iniciado, usando a PASSWORD (palavra-código). Para escolher sua opção, movimente a flecha com o **Botão D** e depois pressione o **Botão A**, **C** ou o **Botão Início**.



NEW GAME conduz ao início da série. Você encontrará o pessoal da equipe e receberá algumas palavras de encorajamento. Para avançar até a tela de Seleção do Modo, aperte o **Botão A**, **C** ou o **Botão Início**.



PASSWORD permite a você continuar um jogo que você salvou. Use a tabela letra/número para acessar sua PASSWORD. Mova o quadrado de seleção, usando o **Botão D**, de modo que envolva a letra, o número ou o caractere que você deseja registrar como INPUT (entrada). Depois, pressione o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.

PASSWORD é longa, assim é melhor verificar se você entrou com todos os caracteres. Se você entrar com uma PASSWORD errada, as palavras "PASSWORD INCORRECT!"

aparecerão no centro da tela. Para corrigir um erro, aperte primeiro o **Botão B**. Depois mova o quadrado de seleção para baixo até um dos símbolos.

Aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início** até que a linha vermelha fique sob o caractere que você quer mudar, e depois mova o quadrado de seleção na tabela superior (a tabela de letras e números) até envolver o caractere correto. Para entrar com esse novo caractere, aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Quando você tiver finalmente entrado com a PASSWORD correta, movimente o quadrado de seleção até que ele envolva a sílaba ED e aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Isto permitirá que você saia da tela de PASSWORD e vá para a próxima tela de Mode Selection (Seleção do Modo).



Seleção do Modo

Há 4 novos modos disponíveis. Para escolher um deles alinhe a flecha com o modo que você escolheu, usando o **Botão D**, e depois aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Sua primeira escolha será MACHINE (máquina).

Dados relativos a seu novo carro aparecem, juntamente com dados pessoais. O computador designou para você a equipe MINARAE. Mais tarde você poderá solicitar mudança de equipe se seu desempenho não for bom! Para sair dessa tela, aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.

Em seguida, escolha a transmissão (TRANSMISSION). Aqui você deve escolher o tipo de transmissão de carro que você utilizará na corrida. A competição no Campeonato Mundial é mais severa do que a do Super Monaco GP, de forma que você pode escolher uma das transmissões manuais mais rápidas. Para escolher, mova o quadrado de seleção com o **Botão D** e depois aperte qualquer outro botão.

Agora é hora de esquentar os pneus e de acostumar-se à pista. Selecione WARM UP (aquecimento) e dê 9 voltas no circuito. Se você ainda não se sentir confiante, comece novamente, saia e enfrente a verdadeira batalha!

Para o início da competição, selecione RACE (corrida) na tela de Seleção do Modo. Mais uma vez como no caso do Super Monaco, você precisa dar uma volta preliminar para determinar sua posição no *grid* de largada. Corra o mais que puder! Completada essa volta aparece o tempo e a sua posição na largada. Agora, depende só da sua habilidade ganhar o campeonato.

Chegou a hora

É claro que sua equipe dará ainda alguns conselhos nos últimos momentos antes da corrida. Nesse ponto, você pode escolher se quer ou não um rival.

Isto quer dizer que você, nesse caso, iria empenhar-se em uma minibatalha contra outro piloto. Para escolher Sim (YES) ou Não (NO), movimente a flecha de seleção para a esquerda ou para a direita, com o **Botão D**

e depois aperte qualquer outro botão. A tela **SELECT YOUR RIVAL** (escolha seu rival) aparecerá. Os nomes dos pilotos estão separados em 4 grupos de acordo com o nível. Você está no nível C. Para escolher um



nível, aperte o **Botão D** até que o nome da equipe do rival escolhido brilhe e em seguida aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Quando você escolher um rival, você o conhecerá e terá informação sobre ele e seu carro. Ele terá também algo a dizer.



Agora você está na linha de largada.

Os medidores e os indicadores são basicamente os mesmos, mas há uma nova informação. É o Position Indicator (Indicador de posição), que

mostra sua posição atual, juntamente com a de seu rival. Sem dúvida você deveria tentar ganhar a corrida, mas pode ser mais realista e apenas tentar ficar à frente de seu rival. OK, acelere seu motor e vá!



As corridas nesta série consistem em 5 voltas cada, de forma que pode haver muitas alterações de posições. Não há contudo, a Posição Limite. As únicas pressões reais sobre você são ganhar, ficar entre os 6 primeiros colocados e receber os pontos do Campeonato ou livrar-se de seu rival!

Você poderá escolher um novo rival antes de cada corrida. Haverá vezes, porém, em que você será desafiado diretamente por outro piloto. Derrote-o e mantenha sua dignidade. O mais importante, contudo, é que, se você vencer o mesmo rival 2 vezes, você poderá ser convidado para entrar para a equipe dele! Não esqueça seu principal objetivo: ganhar todas as corridas!

Problemas

Se acontecer de você bater em outro carro ou encostar em placas de sinalização ou em cercas ao lado da pista, a palavra TROUBLE (problema) aparecerá no centro da tela. Quando você alcançar a linha de largada/chegada, as palavras PIT IN (entre no box) aparecerão. Isto significa que você pode dar uma paradinha no box de sua equipe. Para ir ao box, aperte o **Botão C**. Sua equipe de reparos deverá libertá-lo num máximo de 6 segundos, dependendo da seriedade da situação do carro. Se você ignorar os avisos e prosseguir na corrida, provavelmente pagará por isso mais tarde. Há muito tempo para recuperar o tempo perdido e você terá melhor chance se estiver pilotando um automóvel em boas condições!



Anote

Após cada corrida os resultados finais são divulgados. Eles são seguidos pelas posições atualizadas (o ranking) dos pilotos no Campeonato Mundial. Para ganhar pontos, você deve terminar em um dos 6 primeiros lugares. Os pontos são conferidos como segue:

Ordem de chegada	Pontos
Primeiro	9
Segundo	6
Terceiro	4
Quarto	3
Quinto	2
Sexto	1

Mesmo se você não fizer boa corrida no começo, não se irrite. Você ainda pode ser capaz de alcançar os líderes, ou pelo menos terminar respeitavelmente. Você percorreu um longo caminho para chegar ao Campeonato, de modo que se você não der o melhor de si, estará enganando a si próprio.

Dicas úteis

- Pratique o quanto você achar necessário. Quanto melhor você conhecer o circuito em que você vai correr, melhores serão suas chances de terminar em uma boa posição. E não se preocupará, nesse caso, em ser eliminado.
- Uma boa transmissão manual é mais rápida do que uma automática, mas ao mesmo tempo sua operação é mais complicada. Você deve preocupar-se com reduções de marcha antes de curvas e sempre que houver tráfego intenso. Esteja certo de que você manipula bem uma transmissão automática antes de adotar uma manual.
- Aprenda a analisar rapidamente os traçados dos circuitos. Há placas de sinalização na pista antecipando as curvas, mas será sempre melhor estar preparado para a próxima curva mesmo antes da placa aparecer.
- Escolha um rival para cada corrida do Campeonato Mundial — será mais interessante. Ao escolher um rival, contudo, lembre-se dos nomes dos pilotos, sempre que possível. Opte por alguém que não seja melhor que você. Se você terminou em 15º lugar em sua última corrida, não precisará da pressão adicional de ter um rival que lidere a classificação!

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			

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			

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

Nºco 034 352810

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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