

©1997 Electronic Arts. Electronic Arts 1450 Fashion Island Blvd., San Mateo, CA 94404. NASCAR® é uma marca registrada de National Association for Stock Car Auto Racing, Inc. O logo NASCAR® é uma marca de Nascar® e é usado sob licença por Electronic Arts. Produto oficialmente licenciado de NASCAR. EA SPORTS e o logo EA SPORTS são marcas ou marcas registradas de Electronic Arts nos EUA e/ou em outros países. Todos os direitos reservados. # 24 Dupont Car © 1997 JG Motorsports, Inc. # 18 Interstate Batteries car ©1997 Redline Sports. HOT WHEELS é uma marca de propriedade e usada sob licença de Mattel, Inc. # 3 GM/Goodwrench car Licenciado por Dale Earnhardt Inc.™  
Todos os direitos reservados. 780405

**TECTOY**

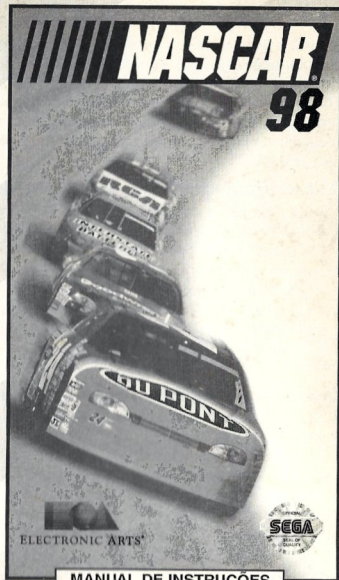
**SEGA**

**SEGA**



**SEGA SATURN**

**TECTOY**



Produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd., Japan.  
Tec Toy é um distribuidor autorizado de Electronic Arts™

## 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.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

### 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.



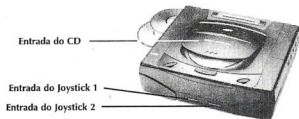
Este selo é a sua garantia de que este produto está dentro dos padrões de qualidade Sega. Comprar produtos com este selo é a sua garantia de estar adquirindo produtos compatíveis com o sistema Sega Saturn.

## ÍNDICE

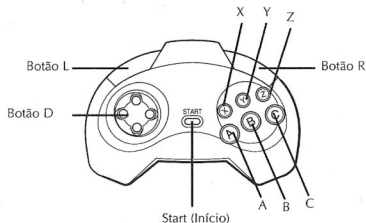
|  |    |
|--|----|
| <b>Como Colocar o CD no Sega Saturn</b> .....  | 2  |
| <b>Controles</b> .....                         | 3  |
| Controles Dentro dos Menus .....               | 4  |
| Controles Durante a Corrida .....              | 4  |
| Controles Durante o Pit-Stop .....             | 5  |
| <b>Introdução</b> .....                        | 5  |
| <b>Menu Principal</b> .....                    | 6  |
| Opções de Jogo .....                           | 8  |
| Opções NASCAR .....                            | 10 |
| <b>Modo de Corrida Simples</b> .....           | 13 |
| Menu de Ajuste de Corrida .....                | 13 |
| Menu do Fim de Semana da Corrida Simples ..... | 15 |
| <b>Controles de Direção</b> .....              | 18 |
| Controles Durante o Pit-Stop .....             | 20 |
| Menu de Pausa .....                            | 21 |
| <b>Menu de Ajustes do Carro</b> .....          | 24 |
| <b>Modo Campeonato</b> .....                   | 27 |
| Menu de Ajustes da Temporada .....             | 27 |
| Menu do Fim de Semana da Corrida .....         | 28 |
| Menu da Temporada .....                        | 28 |
| <b>Créditos</b> .....                          | 31 |
| <b>Manipulando o seu CD</b> .....              | 40 |

## COMO COLOCAR O CD NO SEGA SATURN

1. Prepare seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte um segundo joystick.
3. Coloque o CD NASCAR 98 (com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois, ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a Introdução do jogo, como a Tela Principal do Painel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturno". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. Nascar 98 game é para 1 ou 2 jogadores.



## CONTROLES



**NOTA:** NASCAR 98 é compatível com o Joystick 3D para Saturn; entretanto, esta seção define apenas os comandos para o joystick padrão do Sega Saturn. Se você deseja correr utilizando um Joystick 3D, veja mais adiante na seção Joystick Análogo, página 10.

### CONTROLES DENTRO DOS MENUS

| AÇÃO                                       | CONTROLE  |
|--|-----------|
| Iluminar item do menu                      | Botão D ↓ |
| Circular entre as opções do item iluminado | Botão D ↔ |
| Selecionar item do menu                    | Botão C   |
| Retornar ao menu anterior                  | Botão B   |

### CONTROLES DURANTE A CORRIDA

| AÇÃO                                  | CONTROLE      |
|---------------------------------------|---------------|
| Virar o volante para Esquerda/Direita | Botão D ↔     |
| Acelerar                              | Botões A ou C |
| Brecar                                | Botão B       |
| Mudar o modo de visão de corrida      | Botões X ou Z |
| Tirar Mapa / Melhores Tempos          | Botão Y       |
| Aumentar/Diminuir Marcha              | Botões R e L  |

### CONTROLES DURANTE O PIT-STOP

| AÇÃO   | CONTROLE  |
|--|---|
| Iluminar o serviço durante o Pit-Stop                    | Botão D ↓   |
| Selecionar/Cancelar serviços de Pneu e Combustível       | Botão D ↔   |
| Aumenta/Diminui Efeito Aerodinâmico e Controle de Tração | Botão D ↔   |
| Abastecimento Rápido                                     | Botões A ou C<br>(Serviço de Pneu deve ser cancelado) |

**Nota:** Você precisa definir todos os serviços que deseja realizar durante o Pit-Stop antes da parada no carro nos boxes.

## INTRODUÇÃO

Há muito mais no mundo de NASCAR que dirigir no limite da velocidade e fazer curvas à esquerda. Num espaço de tempo relativamente curto, este esporte anteriormente reservado aos amantes da Lua e de outros tipos de rebeldes tornou-se o número um da América - com seus pilotos idolatrados por milhares de fãs alucinados.

É fácil identificar um piloto da NASCAR (eles se parecem conosco, eles conversam como nós e eles até mesmo dirigem os carros que nós utilizamos para sair todos os dias). É fácil, entretanto, até o momento em que vocês testemunham o que eles fazem pessoalmente.

Cruzar as pistas a mais de 300 km/h; segurar o carro em curvas fechadas com um adversário de cada lado a poucos centímetros de distância do seu pára-choque; dominar 700 cavalos, à medida que eles pular, fazem barulho e arrancam faíscas dos muros no caminho até a bandeira final.

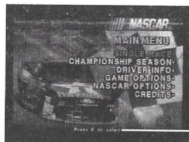
Os pilotos da NASCAR vivem um estilo de vida diferente do nosso, e é exatamente esse estilo que a EA SPORTS™ traz para vocês.

## NASCAR 98 APRESENTA:

- ⇒ Potência sem precedentes - enfrente 23 carros controlados pelo computador, ou desafie um amigo numa disputa cabeça-a-cabeça com tela dividida num circuito com 8 carros.
- ⇒ Ação realista da NASCAR - condições reais de corrida, com 3 ou 4 pilotos adversários com postura agressiva na pista, e muito mais.
- ⇒ 24 dos principais pilotos da NASCAR com seus carros originais.
- ⇒ 17 circuitos, trazendo 11 pistas licenciadas pela NASCAR, com número de voltas variável - corra mais de 900 Km no circuito de Charlotte!
- ⇒ Compatível com o Joystick 3D.

### MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

No Main Menu (Menu Principal) de NASCAR 98, você poderá selecionar o modo de jogo, conhecer mais sobre os pilotos da NASCAR, acessar opções, ou ver os Créditos do Jogo.



Menu de Ajuda na Tela

Para iluminar um item do Menu, utilize o Botão D para cima e para baixo, e pressione o Botão C para selecionar o item iluminado

**Nota:** Sempre cheque as instruções na tela, para ver os comandos de menu específicos para o menu em uso.

### CORRIDA SIMPLES

Passa o fim de semana em seu circuito preferido. Como piloto e chefe da equipe, você poderá controlar sua corrida dos dois lados da parede. ☛ Veja na seção Modo de Corrida Simples, na página 13.

### CAMPEONATO

Entre em uma temporada completa da NASCAR Cup. Acumule pontos em 17 corridas em seu caminho até o título da temporada.

☛ Modo de Temporada de Campeonato na pág. 28.

### INFORMAÇÕES SOBRE OS PILOTOS

Verifique as estatísticas e o histórico de todos os 24 pilotos da NASCAR apresentados neste jogo.

## OPÇÕES DE JOGO

Configure o ambiente geral de sua próxima corrida. Você pode ajustar som, opções de controle, e mais. ➤ Veja na seção Opções de Jogo abaixo.

## OPÇÕES NASCAR

Configure as características específicas relacionadas à corrida, como duração, desgaste do carro e bandeira amarela. ➤ Veja na seção Opções NASCAR, na página 11.

## CRÉDITOS

Veja uma lista de todos os membros da EA SPORTS envolvidos no desenvolvimento deste jogo.

## OPÇÕES DE JOGO

Partindo do menu Game Options (Opções de Jogo), você pode selecionar um padrão de controle alternativo, além de ajustar três opções de áudio.



Para escolher entre Stereo ou Mono, mova o Botão D <=>

Para acessar o Control Setup (Ajustes de Controle) ou uma das opções de volume, pressione o Botão C.

**Nota:** As opções padrão do jogo aparecem em NEGRITO neste manual.

## CONTROL SETUP (AJUSTES DE CONTROLE)

NASCAR 98 apresenta diversas opções de ajuste de controles. Se você deseja tentar uma configuração diferente, vá à tela Control Setup (Ajustes de Controle) e escolha outra configuração.

## CONTROLE ANÁLOGOS

Os Joysticks análogos, como o Joystick 3D, proporcionam uma sensação mais realista de pilotagem, pois permitem um controle mais gradual dos comandos. NASCAR 98 reconhece diferentes modelos de controles análogos.

Para calibrar um Joystick Análogo:

1. Insira um Joystick Análogo em seu Sega Saturn e ligue o console.
2. Vá para a tela Control Setup (Ajustes de Controle) e circule pelas opções até encontrar seu modelo de joystick.
  - ⇒ Se o seu joystick análogo possui uma chave de seleção, posicione-a na posição análoga, para que ele possa ser reconhecido pelo sistema.
  - ⇒ Se o seu modelo de joystick análogo não constar da lista, escolha o que mais se assemelhar dele.
3. Pressione o Botão START (Início) para selecionar a configuração desejada. A tela de calibragem irá aparecer.
4. Siga as instruções na tela de calibragem, e pressione o Botão START (Início) para confirmar.

## STEREO/MONO

Ajuste a música e os efeitos sonoros de NASCAR 98 em MONO ou STEREO, de acordo com o sistema disponível em seu aparelho de TV.

## CD VOLUME (VOLUME DO CD)

Ajuste o volume da música do jogo.

## SOUND FX VOLUME (VOLUME DOS EFEITOS SONOROS)

Ajuste o volume dos efeitos sonoros durante o jogo.

## DONE (CONCLUÍDO)

Retorne à tela anterior.

## NASCAR OPTIONS (OPÇÕES NASCAR)

As Opções NASCAR afetam o nível de autenticidade e complexidade da corrida. Ajustando estas opções, você pode configurar o NASCAR 98 ao seu próprio estilo de jogo.



Para circular pelos itens do menu, utilize o Botão D ↔

Para acessar a tela Physics/AI Settings (Performance do Carro) pressionando o Botão C.

## RACE LENGHT (DURAÇÃO DA CORRIDA)

Determine a duração de sua próxima corrida. A duração é apresentada como um percentual do evento oficial (por exemplo, 100% é a distância efetivamente dirigida pelos pilotos na corrida de verdade). Cheque o circuito para saber o equivalente em voltas à duração escolhida.

## DAMAGE (DESGASTE)

Ajuste o desgaste do carro para Off (Desligado), para tornar seu carro invencível, ou On (Ligado) para resultados mais realistas quanto aos efeitos de uma colisão e com possibilidade de ser jogado para fora da corrida, ou Ltd (Limitado) para que o carro sofra avarias mas continue a correr mesmo com um pneu furado.

**DICA EA:** Se o seu carro for danificado em uma colisão e você conseguir chegar aos boxes, sua equipe fará todos os consertos necessários.

## YELLOW FLAG (BANDEIRA AMARELA)

Quando a opção Damage (Desgaste) estiver em On (Ligado), a opção Yellow Flag (Bandeira Amarela) ficará disponível.

**Yellow Flag On (Bandeira Amarela Ligada):** Se um carro beijar o muro ou for jogado para fora da corrida, a bandeira amarela será acionada. Enquanto a bandeira amarela estiver em uso, seu carro entrará no modo de piloto-automático, e o circuito estará inteiro em estado de atenção. Quando o circuito estiver liberado, a bandeira verde aparece e você volta a controlar seu carro.

**Yellow Flag Off (Bandeira Amarela Desligada):** Se um carro quebrar, a corrida não será interrompida enquanto a pista estiver sendo liberada.

### BREAKDOWN (QUEBRA DE MOTOR)

Quando a opção Damage (Desgaste) estiver em On (Ligada), a opção Breakdown (Quebra de Motor) ficará disponível. Ajuste esta opção em On (Ligada) ou Off (Desligada). Quando estiver em On (Ligada), levar seu carro além dos limites significará mandar o motor pelos ares.

**Nota:** Se você estourar seu motor, a corrida estará acabada. Nem sua equipe de box poderá ajudá-lo a voltar para a pista.

### TIME DISPLAY (APRESENTAÇÃO DOS TEMPOS)

Ajuste em On (Ligado) ou Off (Desligado). Esta opção mostra os tempos parciais e comparativos.

**SPLIT TIME (TEMPOS PARCIAIS):** Os circuitos são divididos em segmentos iguais, chamados de TRAPS. Quando você completa um segmento, NASCAR 98 marca o tempo gasto para percorrê-lo. Ao final da primeira volta completada, a função Time Display (Apresentação dos Tempos) comparará o tempo de cada segmento de suas novas voltas, ao melhor tempo daquele segmento que você já fez anteriormente, apresentando a diferença.

**TIME DIFFERENTIAL (DIFERENÇA DE TEMPO):** A diferença de tempo aparece cada vez que você passa pela Linha de Chegada. Neste momento serão apresentados os nomes dos pilotos imediatamente atrás de você e à sua frente, com a diferença de tempo existente entre você e os outros dois.

### PHYSICS/AI SETTINGS (PERFORMANCE DO CARRO)

Ajuste a performance de seu carro em relação aos outros carros na pista.

**ARCADE:** Você tem clara vantagem sobre os outros. SIMULA-

**TION (SIMULAÇÃO):** A performance de todos os carros é idêntica. **CUSTOM (PADRONIZADO):** Você pode alterar qualquer opção para tornar o jogo mais fácil ou mais difícil de se vencer.

### DONE (CONCLUÍDO)

Saia do menu Opções NASCAR, e retorne à tela anterior.

## SINGLE RACE MODE (MODO DE CORRIDA SIMPLES)

Não faz parte da NASCAR Cup, mas é muito mais do que uma simples corrida. Você vai poder praticar, tentar posicionar seu carro na frente do grid de largada e trabalhar nos ajustes de seu carro - tudo antes da corrida começar.

☛ Quando Single Race é selecionado no Menu Principal, o Menu de Configuração de Corrida aparece.

### RACE SETUP MENU (MENU DE AJUSTES DE CORRIDA)

Neste menu, você irá escolher as características básicas de sua próxima corrida: número de jogadores, pista e carro com o qual vai disputar a corrida.

### ONE PLAYER/TWO PLAYER (UM JOGADOR/DOIS JOGADORES)

Escolha o número de jogadores. Em uma corrida para ONE PLAYER (UM JOGADOR), um jogador irá enfrentar outros 23 carros, em tela inteira. Se você tiver dois joysticks ligados ao console, poderá selecionar o modo TWO PLAYERS (DOIS JOGADORES), e enfrentar um amigo e outros seis carros controlados pelo computador.



### SELECT CAR (ESCOLHA SEU CARRO)

Escolha um entre 24 carros dos principais pilotos da NASCAR. Cada piloto corre em seu próprio carro, portanto ao escolher um determinado carro, você estará assumindo a identidade do piloto também.

### SELECT TRACK (ESCOLHA A PISTA)

NASCAR 98 apresenta 17 pistas diferentes para se escolher, dentre as quais 8 ovais velocíssimos e 9 circuitos mistos.

### OPÇÕES NASCAR

☛ Veja na seção Opções NASCAR na página 11.

### SPEED COMP (COMPENSAÇÃO DE VELOCIDADE)

Apenas no modo para 2 jogadores

Quando na posição ON (LIGADO), o piloto que vem atrás recebe uma ajuda para alcançar o que está na frente.

### COMPUTER CARS (CARROS DO COMPUTADOR)

Apenas no modo para 2 jogadores

Inclui seis carros controlados pelo computador ON (LIGADO) ou OFF (DESLIGADO).

### DONE (CONCLUÍDO)

Completa os ajustes de corrida, e avança ao Menu do Fim de Semana da Corrida

## SINGLE RACE WEEKEND MENU (MENU DO FIM DE SEMANA DA CORRIDA SIMPLES)

Antes de correr, você pode modificar os ajustes de seu carro, praticar algumas voltas, obter sua posição no grid de largada e ajustar as opções. Quando estiver pronto, você pode começar a correr; quando a corrida chegar ao fim, você poderá ver os recordes da pista.

### RACE SETUP (AJUSTES DE CORRIDA)

Retorna ao menu de Ajustes de Corrida.

### CAR SETUP (AJUSTES DO CARRO)

Faça os ajustes de seu carro para obter a máxima performance em cada circuito. Você pode acessar o menu de Ajustes do Carro antes de praticar, e pode voltar a ele a qualquer momento antes da corrida para fazer os últimos ajustes. ☛ Veja na seção Car Setup Menu (Menu de Ajustes do Carro) na página 21.

### PRACTICE (TREINO)

Pilote sozinho pela pista escolhida por um número ilimitado de voltas (bem, 1000 voltas devem ser suficientes). Você poderá conhecer melhor a pista, fazer os ajustes mais apropriados, e trabalhar suas estratégias para os pit-stops.

**Nota:** O Treino não está disponível no modo de dois jogadores.

☛ Quando você escolher PRACTICE (TREINO), o diagrama da pista irá aparecer.

- Para entrar no circuito, pressione o Botão START (Início) quando o indicador aparecer. ➤ Veja na seção Driving Controls (Controles de Direção) na página 16.

### QUALIFY (CLASSIFICAÇÃO)

Dê uma volta sozinho na pista para marcar seu tempo da volta de classificação. Seu tempo será comparado com o dos outros pilotos, e isso determinará sua posição no grid de largada.

**Nota:** A Classificação não está disponível no modo para dois jogadores.

- Quando você selecionar a opção QUALIFY (CLASSIFICAÇÃO), as melhores voltas de seus oponentes serão mostradas.
- Para ir à pista, pressione o Botão START (Início) quando o indicador aparecer. ➤ Veja na seção Driving Controls (Controles de Direção), na página 16.
- Depois da volta de classificação, os resultados finais irão aparecer. Pressione o Botão START (Início) para avançar ao menu Car Setup (Ajustes do Carro). ➤ Veja na seção Car Setup Menu (Menu de Ajustes do Carro), na página 21.
- Para iniciar a corrida, selecione DONE (CONCLUÍDO); para retornar ao menu do Fim de Semana da Corrida Simples, pressione o Botão B.

### RACE (CORRIDA)

Siga para a pista e descubra como se sai correndo contra os pilotos profissionais da NASCAR em suas próprias máquinas. Se você preferir não participar da volta de classificação, irá largar no último lugar do grid.

- Quando você escolher a opção RACE (CORRIDA), o grid de largada irá passar pela tela, fileira a fileira. O piloto que estiver na pole-position aparecerá no lado esquerdo da primeira fila.
- Para começar, pressione o Botão START (Início) quando o indicador aparecer na tela. ➤ Veja na seção Driving Controls (Controles de Direção), na página 16.
- Após a corrida, os resultados irão aparecer, seguidos do menu Single Race Weekend (Fim de Semana da Corrida Simples).

### GAME OPTIONS (OPÇÕES DE JOGO)

- Veja na seção Game Options (Opções de Jogo), na página 9.

### VIEW RECORDS (VER RECORDES)

Após a corrida, você poderá ver os recordes da pista. NASCAR 98 mostrará os resultados e melhores voltas para cada piloto com o qual você tenha corrido naquele determinado circuito.

NASCAR 98 grava os resultados de até 15 pilotos na memória interna do Sega Saturn.

**DICA EA:** Você pode salvar resultados de pilotos adicionais, utilizando um cartucho de BACKUP (vendido separadamente). Cada cartucho é capaz de armazenar resultados de mais 15 pilotos.

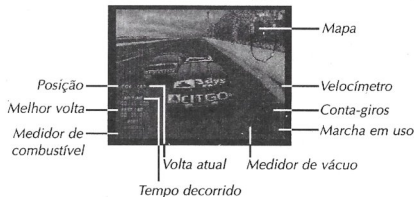
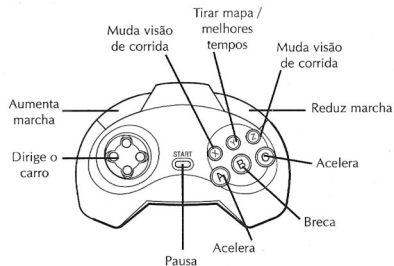
### TO MAIN MENU (PARA O MENU PRINCIPAL)

Retorna ao menu principal.

## DRIVING CONTROLS (CONTROLES DE DIREÇÃO)

Os controles de direção são os mesmos em todos os modos de jogo do NASCAR 98.

**Nota:** Embora você possa escolher entre três diferentes configurações de controle, apenas a configuração padrão é descrita na seção a seguir.



### DRAFTING (VÁCUO)

Em corridas de carro, entrar no vácuo significa dirigir o mais próximo possível do piloto que vai à sua frente, a fim de que este corte a resistência do ar possibilitando que você tenha um ganho de velocidade. Quando você entra no vácuo, economiza potência e combustível, pois pode tirar um pouco o pé do acelerador, sem perder velocidade. Quando estiver pronto para ultrapassar o carro da frente, pise fundo no acelerador - e deixe o adversário comendo poeira!

➔ Quando você entrar no vácuo de um carro, o Medidor de Vácuo irá se acender, aumentando à medida que você se aproxima.

### TRACK MAP (MOSTRAR MAPA)

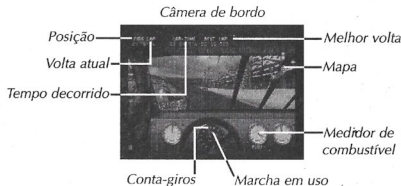
Quando estiver no circuito, um mapa da pista aparece no canto superior direito da tela. No mapa, seu carro é representado pela letra P. Se você não estiver nas três primeiras posições, estes carros serão representados respectivamente por L, 2 e 3.

- Para mostrar ou tirar o mapa ON(LIGADO) ou OFF(DESLIGADO), pressione o Botão Y.

### DRIVING VIEWS (VISÕES DE PILOTAGEM)

NASCAR 98 apresenta múltiplas possibilidades de visões de pilotagem, incluindo uma câmera de bordo. Durante uma corrida, você pode circular entre as várias visões.

- Para alterar sua visão durante a corrida, pressione os Botões X ou Z.



## PIT STOP CONTROLS (CONTROLES DURANTE O PIT-STOP)

Uma vez que você entrar na área dos boxes, sua visão de pilotagem muda para a câmera de bordo, o menu de pit-stop aparece e seu carro entra no modo de piloto-automático. Um Pit-Stop padrão reabastece o carro e troca os quatro pneus.

Você tem vários segundos para decidir quais serviços deseja efetuar durante o pit-stop, enquanto seu carro mantém o limite de velocidade de entrada nos boxes, e estaciona.

**DICA EA:** Pense bem quais serviços deseja fazer antes de entrar no pit. uma vez que após a parada do carro, não poderá mais alterar as definições.

Utilizando o menu para ajustar os serviços:

- Para confirmar ou cancelar o serviço de fuel (reabastecimento) e tire (troca de pneus), pressione o Botão D para cima e para baixo para mover a seta vermelha até o serviço desejado, e em seguida, pressione o Botão D para esquerda ou direita para deixar o serviço em ON(CONFIRMA) ou OFF (CANCELA). Quando um serviço estiver iluminado significa que ele está confirmado.
- Para ajustar o wedge (efeito aerodinâmico) ou o rear spoiler downforce (aerofólio traseiro), mova a seta vermelha ao item desejado, e pressione o Botão D para esquerda ou direita.
- Para um pit-stop de Splash and Go (Reabastecimento Rápido), deixe todos os itens de serviço na posição OFF (CANCELADO), à exceção do Fuel (Combustível). Mantenha um olho no medidor de combustível. Quando você achar que já tem combustível suficiente, aperte o acelerador e volte para a pista.

## PAUSE MENU (MENU DE PAUSA)

O menu de pausa aparece quando você pausa a corrida. Nele, você poderá ver um replay instantâneo, checar as estatísticas de corrida, obter um resumo de sua performance, ajustar as opções de som ou abandonar a corrida.

⇒ Para pausar uma corrida, pressione o Botão START (Início).



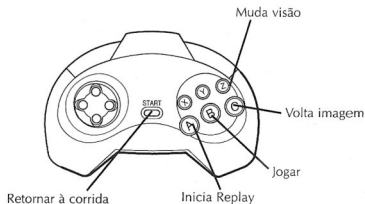
PARA SELECIONAR UM ITEM DO MENU DE PAUSA, MOVA A SETA VERMELHA ATÉ O ITEM DESEJADO E PRESSIONE O BOTÃO C

### RESUME RACE (RETORNA À CORRIDA)

Sai do menu de pausa, e retorna à corrida.

### INSTANT REPLAY (REPLAY INSTANTÂNEO)

Fiel ao seu estilo de jogo tipo TV, NASCAR 98 permite que você veja replays instantâneos de diversos ângulos de Câmera diferentes.



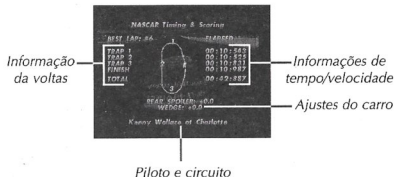
### RACE STATISTICS (ESTATÍSTICAS DA CORRIDA)

Durante uma corrida, você pode acessar as estatísticas e checar a posição de cada piloto, volta atual e tempo (ou número de voltas) atrás do líder.

⇒ Para sair da tela de estatísticas, pressione o Botão C.

### NASCAR TIMING (CRONOMETRAGEM NASCAR)

O serviço de cronometragem de NASCAR traz um diagrama com o circuito atual juntamente com uma completa série de informações da corrida em progresso.



⇒ Para circular para frente e para trás através das três melhores voltas, pressione os Botões Z ou Y.

⇒ Para circular pelas informações de tempo decorrido, velocidade e tempo acumulado, pressione o Botão X.

⇒ Para sair da tela de cronometragem, pressione o Botão C.

### SOUND OPTIONS (OPÇÕES DE SOM)

Deixa a música e os efeitos sonoros ON(LIGADO) ou OFF(DES-LIGADO), ajuste o volume e defina o padrão de som MONO ou STEREO.

### QUIT RACE (ABANDONA A CORRIDA)

Se você selecionar a opção QUIT (ABANDONA), uma mensagem de confirmação aparecerá na tela.

- ⇒ Selecione YES (SIM), se realmente desejar abandonar a corrida.
- ➔ No Modo de Corrida Simples, o menu do Fim de Semana da Corrida Simples aparecerá.
- ➔ No Modo Campeonato, NASCAR 98 distribui os pontos aos pilotos, e o Menu da Temporada aparece.

## CAR SETUP MENU (MENU DE AJUSTES DO CARRO)

Dirigir através do circuito é a parte fácil; as corridas costumam ser ganhas ou perdidas na garagem das equipes. Encontrar o melhor ajuste para o carro requer experiência e paciência. Como Chefe da Equipe, você deverá desenvolver uma perfeita compreensão da aerodinâmica e do comportamento do carro, à medida que vai deixando seu carro cada vez melhor.



*PARA ILUMINAR UM NOVO ITEM, MOVA O BOTÃO D PARA CIMA E PARA BAIXO. PARA AJUSTAR AS OPÇÕES MOVA O BOTÃO D PARA ESQUERDA E PARA DIREITA. PARA SEGUIR ADIANTE, ILUMINE A OPÇÃO DONE (CONCLUÍDO) E APERTE O BOTÃO C.*

### AUTO/MANUAL TRANS (CÂMBIO AUTOMÁTICO/MANUAL)

Selecione câmbio AUTO (AUTOMÁTICO) ou MANUAL. Se seu carro tiver câmbio manual, você será responsável pelas trocas de marcha.

### MPH / KM/H (MILHAS POR HORA/KILÔMETROS POR HORA)

Meça a velocidade em MPH (milhas por hora) ou KM/H (quilômetros por hora).

### TIRES (PNEUS)

Defina a pressão interna de seus pneus. Aumentar a pressão aumenta o controle sobre o carro, mas desgasta mais os pneus. Reduzir a pressão aumenta o tempo entre os pit-stops, pois melhora a vida útil dos pneus.

### REAR SPOILER (AEROFÓLIO TRASEIRO)

Ajusta a pressão exercida pela traseira do carro sobre o solo. Menos pressão aumenta a velocidade e melhora o consumo, mas faz com que você perca aderência na traseira. Aumentar a pressão melhora o controle sobre o carro, mas sacrifica a velocidade final.

### WEDGE (SUSPENSÃO)

O controle de suspensão é feito através da distribuição do peso do carro. Com uma regulagem mais fraca, o carro tem uma tendência de escapar de traseira nas curvas. Aumentando a regulagem, deixa a direção mais firme.

**RUNNING LOOSE (ESCAPANDO):** Quando um carro está escapando, a sensação é de que numa curva, sua traseira parece não querer terminar a curva, como se você estivesse patinando no gelo.

**PUSHING (TRAVANDO):** Você vai sentir o carro nas suas mãos. Mas quando você for entrar numa curva, o esforço para continuar na pista será maior, pois o carro vai parecer querer ir de encontro ao muro.

### GEAR RATIOS (RELAÇÃO DE MARCHAS)

Uma relação de marchas curta possibilita uma troca mais rápida de marchas, aumentando a aceleração nas saídas de curva e após as chicanes. Já uma relação de marchas mais longa é mais apropriada para circuitos com poucos pontos de redução de velocidade, pois seu carro não necessitará de tantas trocas de marcha.

## CHAMPIONSHIP SEASON MODE (MODO CAMPEONATO)

Enfrente os melhores pilotos do mundo na NASCAR Cup. Após cada evento, serão distribuídos para cada piloto de acordo com sua classificação. Os pontos são somados ao longo da temporada, e ao final das 17 etapas, o piloto com maior número de pontos será o Campeão.

- Quando entrar no modo Campeonato a partir do Menu Principal, o Season Menu (Menu da Temporada) irá aparecer.
- Para iniciar uma temporada, escolha NEW SEASON (NOVA TEMPORADA). O menu Season Setup (Ajustes para a Temporada) irá aparecer.

**DICA EA:** No modo Campeonato, quando a tela de Ajustes do Carro aparecer após sua volta de classificação, você deverá seguir para a corrida; você não poderá voltar ao menu Race Weekend (Fim de Semana da Corrida).

## SEASON SETUP MENU (MENU DE AJUSTES DA TEMPORADA)

### SELECT CAR (ESCOLHA O CARRO)

Escolha o carro e o piloto que deseja ser.

### DONE (CONCLUÍDO)

Confirma os ajustes da temporada. Aparece então o menu NASCAR Options (Opções NASCAR).

- Veja na seção NASCAR Options (Opções NASCAR), na página 11.
- Uma vez que tiver terminado seus ajustes, selecione DONE (CONCLUÍDO). O veterano analista de corridas Bob Jenkins apresentará suas opiniões sobre a pista juntamente com um diagrama da mesma. Segue o menu Race Weekend (Fim de Semana da Corrida).

### RACE WEEKEND MENU (MENU DO FIM DE SEMANA DA CORRIDA)

Esta opção é idêntica à apresentada anteriormente no Modo de Corrida Simples, na página 14.

### SEASON MENU (MENU DA TEMPORADA)

Neste menu, você poderá iniciar uma nova temporada, ver as informações e estatísticas da temporada, e continuar para a próxima etapa de uma temporada já iniciada.

#### NEW SEASON (NOVA TEMPORADA)

Inscreva-se na NASCAR Cup.

#### LOAD SEASON (CARREGA TEMPORADA)

Carregue uma temporada em andamento salva anteriormente. Quando você escolher a opção LOAD SEASON (CARREGA TEMPORADA), surgirá uma lista de todos os jogos atualmente salvados na memória interna de seu Sega Saturn ou no cartucho BAC-KUP.

- ↪ Para carregar uma temporada, ilumine a opção desejada, e pressione o Botão C duas vezes para aceitar e retorne ao menu da temporada, pronto para seguir à próxima corrida.
- ↪ Para cancelar, pressione o Botão B.

#### SAVE SEASON (SALVAR TEMPORADA)

Salve a temporada em andamento até a última corrida completa. Quando você escolher a opção SAVE SEASON (SALVAR TEMPORADA), a tela Save Season aparecerá com a temporada rotulada pela próxima pista no calendário.

Para entrar com um nome personalizado para a temporada:

1. Pressione o Botão C para acessar o cursor.
  2. Pressione o Botão D para esquerda e para direita para mover o cursor.
  3. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para circular entre os caracteres.
- ↪ Para limpar um nome, pressione o Botão A.
  - 4. Pressione o Botão C duas vezes para confirmar o nome e voltar ao menu da Temporada.
  - ↪ Para cancelar, pressione o Botão B.



Para salvar sobre uma temporada já existente:

1. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para selecionar uma temporada a ser sobreposta.
2. Siga os passos do processo de personalização de temporada.

#### **VIEW SEASON INFO (VER AS INFORMAÇÕES DA TEMPORADA)**

Reveja o calendário da temporada. À medida que você for progredindo na temporada, NASCAR 98 salvará os dados estatísticos de cada circuito.

#### **VIEW STANDINGS (VER COLOCAÇÕES)**

Cheque sua pontuação atual, bem como sua colocação no Campeonato.

#### **NEXT RACE (PRÓXIMA CORRIDA)**

Siga para a próxima corrida do calendário da temporada.

#### **EXIT SEASON (SAIR DA TEMPORADA)**

Retorne ao Menu Principal

## **CRÉDITOS**

### **CRÉDITOS DA EQUIPE DE PRODUÇÃO**

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| Criado por:                    | High Score Entertainment  |
| Equipe de Design:              | Michael Pole, Dave Ross,<br>Mike Williams, Jeff Haas,<br>Chris Novak, Cody Murry,<br>Joe Quilici                      |
| Produtor Executivo:            | Michael Pole  |
| Produtor:                      | Dave Ross   |
| Produtor de Linha:             | Jeff Haas   |
| Produtor Assistente:           | Mike Williams   |
| Analista de Produto:           | Joe Quilici   |
| Testadores:                    | Paul Blanchfield, Bruce<br>Brand, Michael Ress  |
| Diretor Técnico:               | Ken Zarifes   |
| Gerente de Produto:            | Craig Howe  |
| Documentação e Piloto de Bios: | Bill Scheppeler   |
| Layout de Documentação:        | Vincent Aragon  |
| Design da Embalagem:           | Studio 3 fotografia de<br>embalagem CIA stock<br>photos e autostock   |
| Laboratório de Media:          | Murray Allen (Video), Eric<br>Kornblum (Video) Mark<br>Farley (Audio), Ken Felton<br>(Audio), David O'Neal<br>(Audio) |

- Testador de Controle de Qualidade: Howard Taubman, Big John Hanley, Barry Feather
- Introdução da Corrida e Comentários: Bob Jenkins
- Música: "Flirtin' with Disaster" Tocada por Molly Hatchet Cortesia de Epic Records por acordo com Sony Music Licensing "Flirtin' with Disaster" Escrita por Banner Thomas, Danny Brown e David Hlubek. Publicada por Mr. Sunshine Music, Inc.
- Música Original: "NASCAR Shuffle", "Straightaway", "Solo Run", e "Goin' South" compostas, escritas e com arranjo de Steve Goldstein
- Guitarra Elétrica: Waddy Wachtel
- Guitarra Elétrica: Burton Averre
- Harmonica: Chris Smith
- Bateria: David Platshon
- Teclados: Steve Goldstein Gravado e mixado no O'Henry Studios, Burbank, CA Steve Goldstein em cortesia de Fat Box, Inc. "First Place" escrita, composta

e tocada por David O'Neal. Solo de Guitarra Elétrica por Brendan Whelan

Equipe de Áudio e Vídeo no Atlanta Motor Speedway e no Darlington

Raceway:

The Lingner Group: Greg Oldham, Ken Martin Chet Burks Productions: Kara Wert, Jack Carbone, John Strickland, Tom Young e J.P. Beaty

Gravação do vídeo de abertura:

Fabulous Footage

Fotografias dos pilotos cedidas por:

Pinnacle Brands, Inc., NASCAR

Consultores de Licenciamento:

Sports Management Network: John Caponigro, Mark Hoppen, Michael Ellison Motorsports Decision Group: Danielle Randall

Artes adicionais:

Michael Ress

Agradecimentos Especiais:

Atlanta Motor Speedway,  
Darlington Raceway,  
California Speedway,  
Blake Davidson; Paul  
Brooks, Liz Schlosser,  
George Pyne, Brian  
France, The Lingner  
Group, Chet Burks,  
Productions, Caboose  
Productions, Doug Bland,  
Scott Wheeler, Robert  
Gonzales, James  
Kennedy, Michael Shaffer,  
Patrick O'Brien, Harald  
Seeley, Jeff Litz, Chip  
Lange, Glenn Chin,  
Charlie Scibetta, Steve  
Ou, John Guevara, Pam  
Seawell, Kathy Tarnutzer,  
Alison Ross

Executivo Responsável pela Produção: Scott Orr

## CRÉDITOS DA EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO

Equipe de Design:

Diego Link, Doug  
Coward, Paul Shaw, Mark  
Phoenix

Líder do Projeto:

Diego Link

Equipe de Programação:

Diego Link, Doug  
Coward

Assistente de Produção:

Allen Kasameyer

Equipe de Arte:

Terry Hoganson

Sequência de Introdução e retorno:

Implementation, Doug  
Coward

Diretor de Arte:

Terry Hoganson

Diretor Técnico:

Diego Link

Design de Som:

David O'Neal, Diego  
Link

Comentários adicionais da equipe:

P.J. Snavelly

Agradecimentos Especiais:

John Vilandre

Executivo Responsável pela Produção: Mark Phoenix

Mad Catz é marca de Mad Catz, Inc.

NASCAR é marca registrada de National Association for Stock Car  
Auto Racing, Inc.

"Cat" e "Caterpillar" são marcas registradas de Caterpillar, Inc. O  
nome "David Green", sua assinatura e outras referências utiliza-  
das sob licença de Advantage Management, Inc.

A marca "Circuit City", o nome "Hut Stricklin" sua assinatura e  
outras referências do # 8 Stavola Brothers Racing Team são usa-  
dos sob licença.

"Citgo" e o logo Citgo são marcas de Citgo Petroleum  
Corporation e são usados sob licença.

"Michael Waltrip", seu nome, assinatura e outras referências do  
# 21 Wood Brothers Racing Car são usados sob licença.

"Dale Earnhardt", seu nome, assinatura e outras referências do  
# 3 Richard Childress Racing Team são usados sob licença.

"Dale Jarrett", seu nome, assinatura e outras referências do # 88 Robert Yates Racing Team são usados sob licença.

A marca "Du Pont", "Jeff Gordon", seu nome, assinatura e outras referências do Hendrick Motorsports Team # 24 são usados sob licença de Jeff Gordon, Inc. (1997 JG Motorsports, Inc.).

A marca "Exide Batteries", os nomes e outras referências a "Roush Racing" e "Jeff Burton" sob autorização de Roush Racing.

"Goodyear" (& símbolo do pé alado) e "Eagle" são marcas de Goodyear Tire & Rubber Co., reproduzidos com permissão.

"Hot Wheels" é marca de e usada sob licença (com permissão) de Mattel, Inc. © 1997 Mattel, Inc. Todos os direitos reservados.

"Kyle Petty", seu nome, assinatura e outras referências do # 44 PE2 Racing Team são usados sob licença.

"Interstate Batteries" é marca, "Bobby Labonte", seu nome, assinatura e outras referências do Joe Gibbs Racing Team # 18 são usados sob licença de Redline Sports Marketing, Inc.

"John Andretti", seu nome, assinatura e outras referências do # 98 Cale Yarborough Racing Car; e a marca RCA são usados sob licença.

A marca "K-mart", a marca "RC Cola", e "Jeremy Mayfield", seu nome, assinatura e outras referências do # 37 Kranefuss-Haas Racing Team são usados sob licença.

A marca "Kellogg's", "Terry Labonte", seu nome, assinatura e outras referências do Hendrick Motorsports Team # 5 são usados sob licença de Kellogg Company e Hendrick Motorsports, TM, © 1997 Kellogg Company.

"McDonald's" e o "design dos arcos dourados" são marcas registradas de McDonald's Corporation.

A marca "McDonald's", "Bill Elliott", seu nome, assinatura e outras referências do #94 Bill Elliott Racing Team são usados sob licença de Advantage Management, Inc.

"Mike Skinner", seu nome, assinatura e outras referências do # 31 Richard Childress Racing Team são usados sob licença.

A marca "Pennzoil", "Johnny Benson", seu nome, assinatura e outras referências do Bahari Racing Team # 30 são usados sob licença de Bahari Racing.

A marca "Primestar", a marca "Family Channel", "Roush Racing" e "Ted Musgrave", seu nome, assinatura sob autorização de Roush Racing.

A marca "QVC", "Geoff Bodine", seu nome, assinatura e outras referências são usados sob licença de G.E.B. Inc.

"Ricky Craven", seu nome, assinatura e outras referências do Hendrick Motorsports Team # 25 são usados sob licença de Hendrick Motorsports.

"Rusty Wallace" e marca registrada de Rusty Wallace, Inc. E é usado sob licença.

"Square D" e [d] são marcas registradas de Square D Company. "Kenny Wallace", seu nome, assinatura e outras referências do #81 Filmar Racing Team são usados sob licença de TMDG, Harrisburg, NC.

"Sterling Marlin", seu nome e outras referências, Morgan McClure Motorsports, Kodak, Gold e Trade Dress são marcas licenciadas para Electronic Arts, Inc. Por Eastman Kodak Company.

"Texaco", "Robert Yates Racing" são marcas, e Ernie Ivan, seu nome e outras referências são usados sob permissão de Texaco Refining and Marketing, Inc., Robert Yates Promotions, Inc., e Ernie Ivan.

A marca "Valvoline", "Roush Racing" e "Mark Martin", seu nome e/ou outras referências sob autorização de Roush Racing.

"Ward Burton", seu nome, assinatura e outras referências do Bill Davis Racing Team # 22 são usados sob licença de Ward Burton e Bill Davis Racing.

#2 Ford Motorsports Thunderbird, as marcas "Penske" e "Penske Auto Center" são propriedade de Penske Racing South ou suas afiliadas e são usados sob licença.

Todos os outros carros, equipes e imagens de pilotos, marcas e outras propriedades intelectuais são utilizados sob licença de seus respectivos donos.

"Watkins Glen" e "Talladega" são marcas registradas de International Speedway Corporation, usados sob licença de Daytona Properties.

"Pocono Raceway" é marca registrada de Pocono International Raceway, Inc.

Atlanta Motor Speedway, Bristol Motor Speedway, Charlotte Motor Speedway, Texas Motor Speedway, Sears Point Raceway e o design do SMI Globe são marcas de Speedway Motorsports, Inc., usados sob licença.

Os direitos de uso dos nomes, marcas, e layout do traçado do California Speedway e do Michigan Speedway são cedidos sob licença de subsidiárias de Penske Motorsports, Inc.

Electronic Arts, o logo Electronic Arts, EA SPORTS, o logo EA SPORTS e "If it's in the game, it's in the game" são marcas ou marcas registradas de Electronic Arts nos EUA e/ou outros países.

Software e documentação © 1997 Electronic Arts. Todos os direitos reservados.

## MANIPULANDO O SEU CD

- O Compact disc do Sega Saturn destina-se exclusivamente para o uso no Sega Saturn.
- Não flexione o CD, não toque em sua superfície e evite sujá-la ou raspá-la.
- Não deixe o CD sob luz direta do sol, nem próximo a qualquer fonte de calor.
- Guarde sempre dentro de seu estojo de proteção.

# TECTOY

### CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data de sua compra. Este período de garantia é composto de:

- 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor.
- 90 dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

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 de reparo gratuito e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre: defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma assistência técnica autorizada TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e cabos de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão-de-obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

## TEC TOY

Nº CO 314 146544

**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.**

Av. Dr. Alberto Jackson Byington 3200 - Jd. Três Montanhas  
Osasco - SP - CEP 06276-000 - Indústria Brasileira

**CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576

São Paulo - SP - CEP 05038-000 - Tel. (011) 861-5421