

SEGA®



Dreamcast™

RECOMENDADO

14
años

PARA MAIORES DE 14 ANOS

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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.

Leia atentamente este contrato antes de jogar

Caso não esteja de acordo com os termos e condições, devolva imediatamente o jogo à Tec Toy. Este documento é um Contrato de Licença entre V. Sa., na qualidade de Consumidor Final, e a Tec Toy Indústria e Comércio Ltda., que na qualidade de licenciadora está licenciando este jogo a quem o adquira, desde que haja concordância expressa com as condições no verso desta embalagem.

1. Concessão de Licença: Tendo em vista o pagamento da presente licença, que é parte do preço pago por este produto, e considerando a concordância com os termos deste contrato, a Tec Toy confere ao Consumidor Final o uso não exclusivo e intransferível deste jogo. **2. Direitos de Propriedade:** Ao adquirir os CDs anexados a esta embalagem, o Consumidor Final torna-se proprietário dos mesmos. O Consumidor Final reconhece, para todos os fins e efeitos de direito, que o software, marcas, símbolos e logotipos do material adquirido pertencem a Tec Toy ou a seus fornecedores, sendo protegidos por leis nacionais e internacionais. Não é autorizada a venda do software original. **3. Restrições de Cópia:** É proibida a cópia deste software e do material que o acompanha, podendo ser legalmente responsabilizado aquele que infringir esta restrição. **4. Restrição de Uso:** Não é permitida a instalação deste jogo em rede, exceto se o software tenha sido adquirido para utilização em rede ou em sistema multi-usuário, e que para esse fim o Consumidor Final tenha adquirido ou alocado ao menos 1 manual para cada usuário. É proibida a distribuição de cópias da documentação para terceiros. Não é permitida a utilização de engenharia reversa, descompilar, decompor, modificar, traduzir ou criar trabalhos derivativos baseados neste software ou em sua documentação, sem prévia autorização escrita da Tec Toy. **5. Restrições de Transferência:** O software em anexo é licenciado apenas ao Consumidor Final e não pode ser transferido a terceiros sem o consentimento prévio e escrito da Tec Toy. Qualquer transferência não autorizada deste software resultará no cancelamento imediato deste contrato. **6. Cancelamento:** Este contrato é válido até seu cancelamento. Esta licença terminará automaticamente, sem aviso da Tec Toy, na hipótese de infração de qualquer dos termos ou condições estabelecidos neste contrato. Após o cancelamento todos os documentos e cópias devem ser destruídos pelo Consumidor Final. **7. Certificado de Garantia:** A Tec Toy garante que o software, quando devidamente utilizado, operará em conformidade com as descrições dos documentos do software. A Tec Toy garante o funcionamento do CDs por um período de 1 ano, a partir da data de compra, desde que utilizado em condições normais e em consoles produzidos pela Tec Toy. A Tec Toy se obriga a reparar itens em garantia ou reembolsar integralmente o valor pago pelo Consumidor Final. Os itens repostos em garantia terão o mesmo prazo de garantia dos itens originais. A garantia será aplicada a qualquer CD, desde de que a Tec Toy considere ter sido correta a sua utilização.



ÍNDICE

INTRODUÇÃO	2
CONTROLES	6
INICIANDO	7
STREET	9
GRAFITE	17
SISTEMA	24
RÁDIO	25
INTERNET	25
VMU	29
CRÉDITOS	31

Arquivo de Sistema
[JETGRIND_SYS]
Arquivo de Grafite
[JETGRIND_SMA]
Arquivo de Grafite
[JETGRIND_LAR]
Arquivo de Grafite
[JETGRIND_XLA]

4

18 max

34 max

66 max

Arquivo do VMU
[JETGRIND_VM]

30

Arquivo de Grafite (Pequeno)
[JETGRIND_SOO]

18 max

Arquivo de Grafite (Grande)
[JETGRIND_LOO]

34 max

Arquivo de Grafite (Extra-Grande)
[JETGRIND_XOO]

66 max

INTRODUÇÃO

EM TÓKYO-TO, UMA CIDADE DA ÁSIA PARECIDA COM TOKIO...

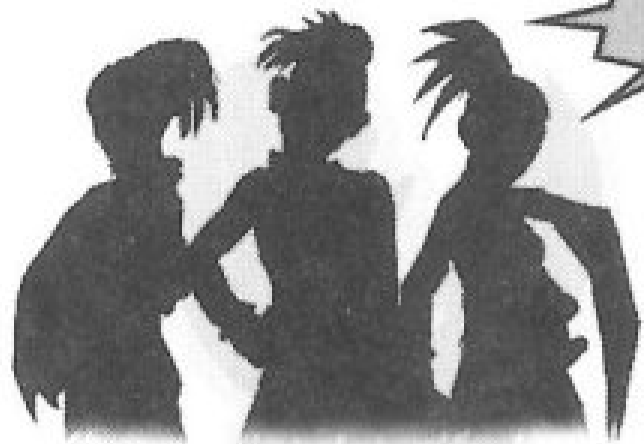
O sinal está passando sobre prédios e através de estradas de ferro, viajando na velocidade da luz por entre as ruas de Tokyo-To. Aqui fala o Professor K, o homem do som, DJ do subterrâneo e capitão da estação pirata: Jet Grind Radio!!!

Um confronto triplo está acontecendo em Tokyo-To. No oeste nós temos aquela galera esquisita e cibernética chamada Noise Tanks. Para o leste, o Poison Jam, um grupo de pervertidos degenerados com máscaras loucas e atitudes nada ortodoxas. E no Shybuya-cho ao sul ficam os GG, um grupo afiado que parece estar ofendendo todo mundo. Cada time tem a sua assinatura em grafite demarcando o seu território.

Se não bastasse estes loucos, o governo de Tokyo-To e o Grupo de Construções Rokkaku começaram o "Projeto Século 21", um movimento fortemente armado com o Capitão Onishima e sua divisão policial, para aumentar seu domínio da cidade.

Minha Nossa! O que é aquilo? Algum doido maluco grafitou a sua marca em Shybuya-cho. Eu tenho um pressentimento ruim de que Tokyo-To irá se transformar numa zona de guerra. Mesmo que eu não goste, não posso fazer nada contra isso.





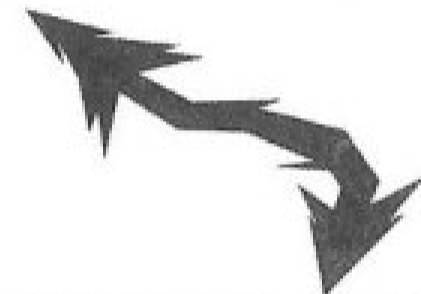
INVADE



GG



RIVAL GANG



POISON JAM



RIVAL GANG

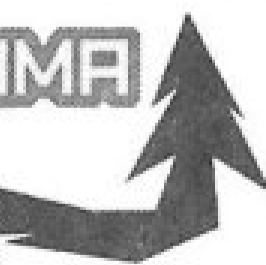
NOISE TANK



CRACK DOWN



**CAPTAIN ONISHIMA
&
THE POLICE**



PROFESSOR K

Altura: 1,85. A figura central da cultura de Tokyo-To é o Professor K, um super DJ soltando uma mistura interminável de melodias de todos os gêneros na estação pirata de rádio. Ele vive em Tokyo-To há 13 anos, e é conhecido pelos seus cabelos afro super maneiros. Não há nada em Tokyo-To que ele não conheça. Mas muita coisa sobre ele é desconhecida.



GUM

OS GG's

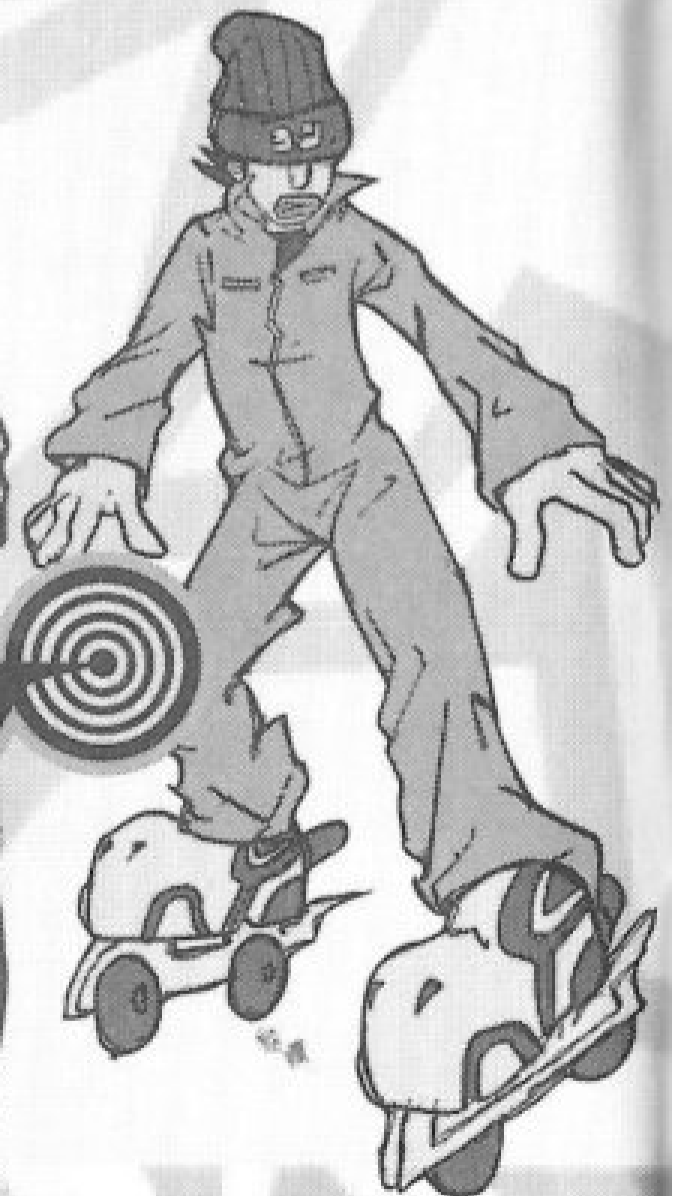
Este grupo fica na Shybuya-cho. Sua lei é não ter lei. Seu esconderijo é uma oficina que fica nos becos do centro de Shybuya. Como este é o local mais legal de Tokyo-To, eles são sempre desafiados pelas outras gangues. O cachorro de estimação deles é louco, porque eles nunca o levam passear.



BEAT



TAB



OS POISON JAM

Estes esquisitos com máscaras de horror ficam no Kogane-cho. A sua marca registrada são as máscaras que eles usam. O seu objetivo é afundar a Tokyo-To no medo. Eles não são os caras mais brilhantes. A bela garota que eles raptaram era na verdade um manequim. Ao que parece, eles falam com corvos e gatos.



OS NOISE TANKS

Seu território é Benten-cho. Eles podem se mover a noite com os seus óculos especiais. Eles gravam os sons da cidade com os gravadores grudados nos seus corpos. Com seus conhecimentos de eletrônica, eles manipulam a energia elétrica e causam pânico.

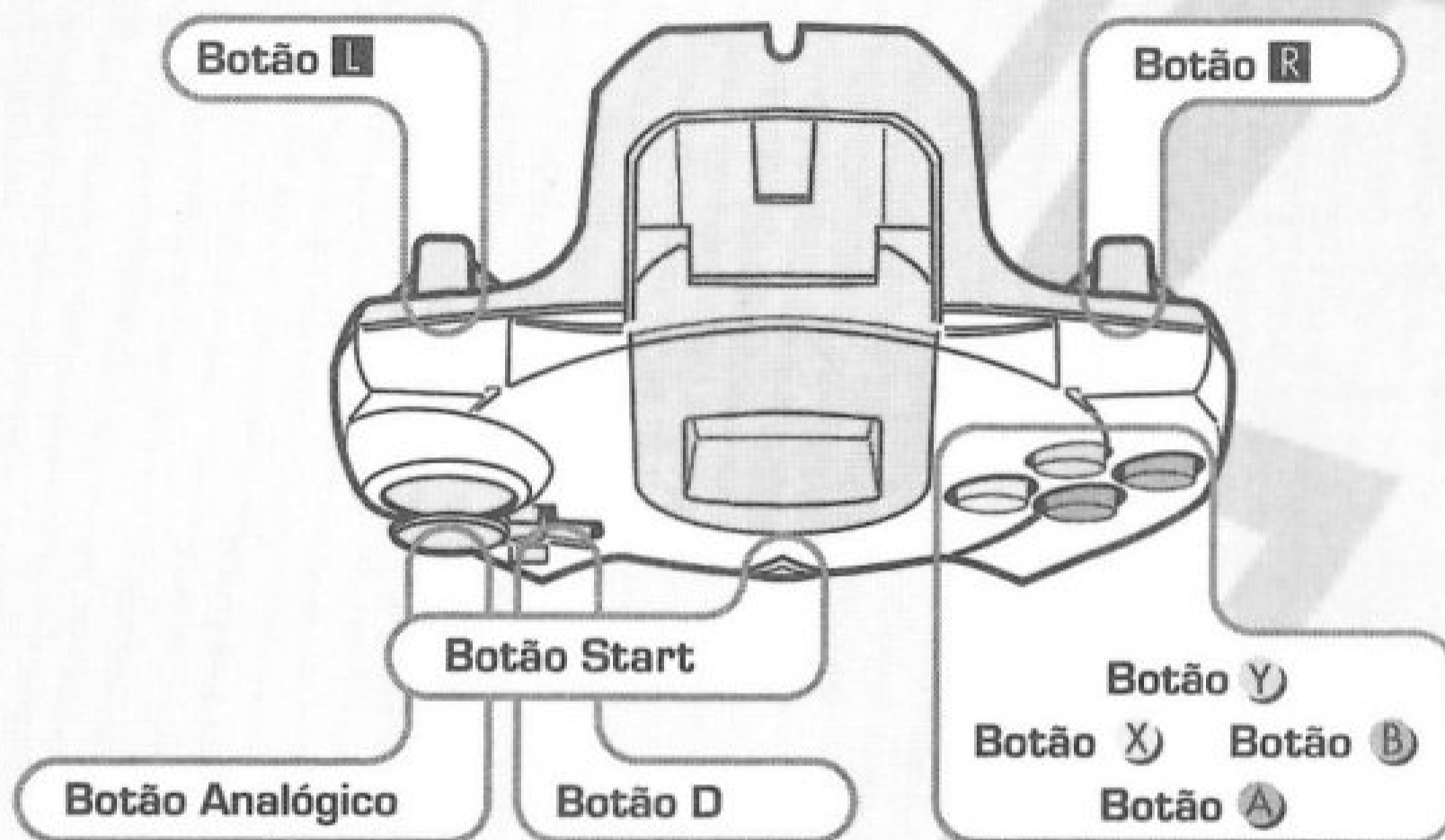
CAPTAIN ONISHIMA

Altura: 1.55m Baixinho. Com a barba por fazer, cabelo sujo e terno amarfanhado, este palhaço assistiu a mais programas policiais do que deveria. Fique atento para quando ele pirar, pois ele irá atirar com balas de borracha. Seu bordão é "Eu sou o juiz e o júri, e vou mandá-lo rio abaixo." Talvez o motivo para ele odiar os jovens seja um trauma do passado.

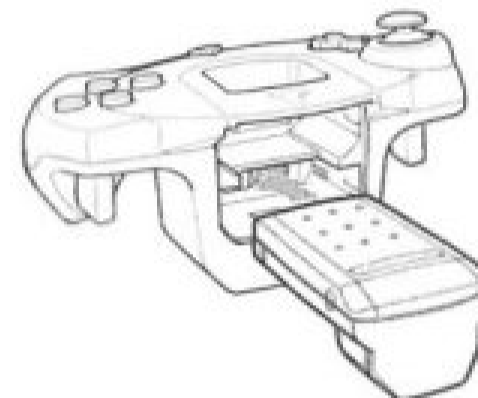


CONTROLES

Jet Grind Radio é um jogo para uma pessoa. Conecte um controle ao Plug de Controle A antes de ligar o aparelho. Para retornar a Tela Título em qualquer momento do jogo, pressione e segure simultaneamente os Botões A,B,X,Y e Start no Dreamcast Controller.



Puru Puru Pack™



* X e Y não são usados

	Selecionar Modo		GRAFITI
Botão Analógico	Selecionar	Mover	Grafitar
Botão D	Selecionar	—	Ajustar Câmera/ grafitar (veja pg.13)
Botão Start	Garagem	Pausar	
A	Confirmar	Pular	
B	Cancelar	—	
L	—	Câmera/Grafitar	
R	—	Aumentar Velocidade	

* Nunca toque nos botões analógicos ou os botões L/R enquanto estiver ligando o Dreamcast. Fazer isso pode causar mau funcionamento do Dreamcast Controller.

INICIANDO

Pressione o Botão Start quando a Tela Título aparecer. Utilize **↓↑** para selecionar "New Game" (Jogo Novo), "Load" (Carregar) ou "Tutorial" e pressione A para confirmar.

NEW GAME

Começa a partida do início. Após ver o Filme Inicial, você terá que completar o Primeiro Desafio. Após completar o Primeiro Desafio, a Oficina irá aparecer (pg. 8).



LOAD

Continua o jogo de um arquivo de memória salvo. Utilize **←→** para selecionar um cartão de memória e pressione A para carregar um jogo. Depois que um arquivo for carregado, a Oficina aparecerá (pg. 8).

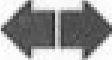
TUTORIAL

Aprenda a andar de patinar. Siga os comandos da tela para dominar todas as manobras interessantes que você pode fazer durante o jogo! Pressione o Botão Start e utilize **←→** para retornar a Tela Título ou continuar praticando.

PRIMEIRO DESAFIO



Se você selecionar "New Game" você precisará completar o Primeiro Desafio. Copie os movimentos de Gum e Tab para completá-lo. Se conseguir copiar um movimento de um personagem, você poderá utilizá-lo no jogo. Se você não conseguir copiar os movimentos deles, ou se o seu Medidor de Estamina/Controle de Tempo cair até 0, o jogo irá acabar.

A Oficina. Utilize  para selecionar um item e pressione A para confirmar.



STREET

pg. 9

Passeie pelas ruas grafitando e fazendo manobras interessantes. Você poderá visitar 3 áreas: Shibuya-cho, Kogane-cho e Benten-cho.



GRAFFITI

pg. 17

Selecione o grafite que você deseja fazer ou crie uma marca original.



SYSTEM

pg. 24

Salve o jogo ou veja os rankings. Ajuste as opções de jogo.



RADIO

pg. 25

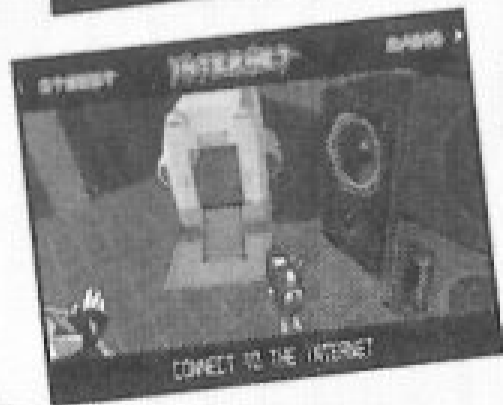
Escute a música de fundo do jogo.



INTERNET

pg. 25

Acesse a página oficial da Jet Grind e carregue ou descarregue grafites ou veja e carregue rankings. *



STREET

Aqui está uma olhada no Modo Street. As regras e controles são simples.



REGRAS

Dentro do limite de tempo, grafite os locais indicados por setas (Pontos Locais de Grafite). O personagem sofrerá danos pelos ataques da polícia e por cair de locais elevados. Caso o controle de estamina ou o controle de Tempo atinja a 0 o jogo acabará.

1 CONTROLE DE ESTAMINA

Quanto dano o personagem pode sofrer. Caso o controle chegue a 0 o jogo acabará.

2 PONTOS

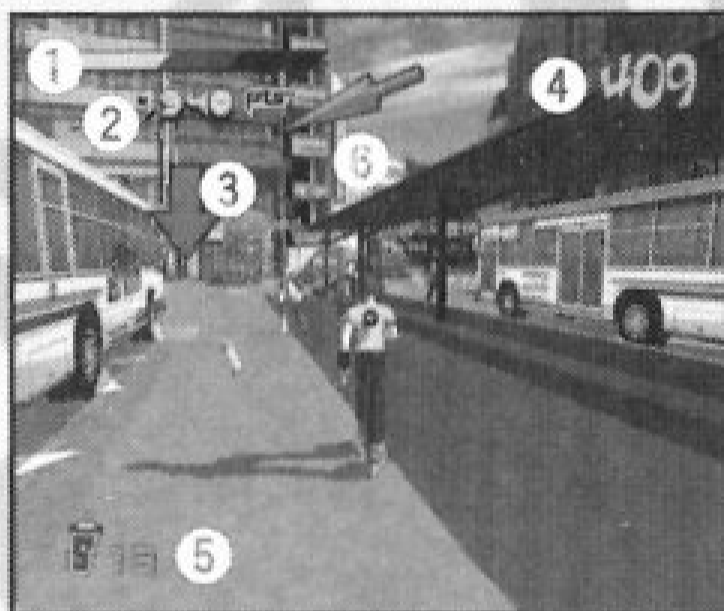
Os grafites e o número de manobras realizadas irão determiná-lo.

3 LOCAIS DE GRAFITE

Pressione L no local indicado pela seta para grafitá-lo. Alguns Locais de Grafite serão indispensáveis para completar o estágio, e alguns não serão.

↓ **Vermelho:** Indispensáveis para completar o estágio.

↓ **Verde:** Não são indispensáveis para completar o estágio.



4 LIMITE DE TEMPO

Caso atinja 0 o jogo acabará.

5 LATAS DE SPRAY

Número de Latas de Spray que você possui.

5 SETAS

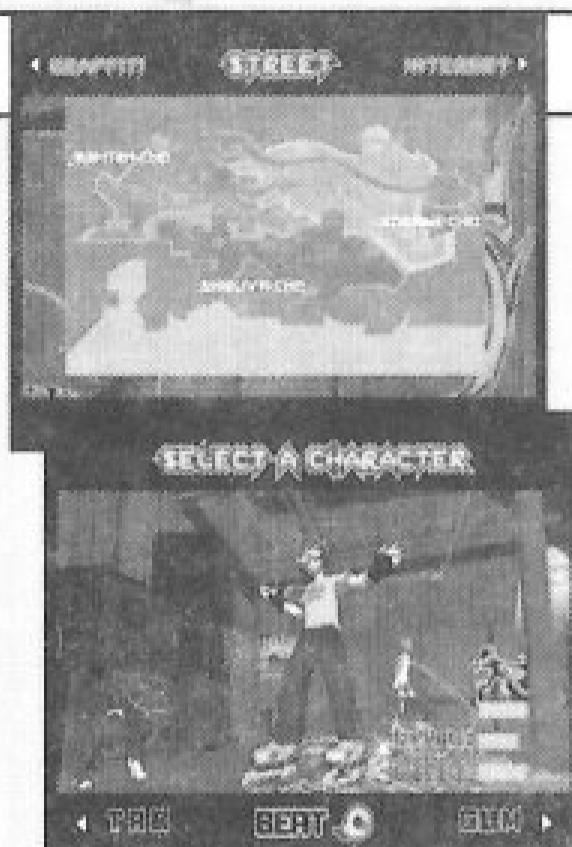
Aparecem na presença de inimigos ou nas saídas de cenário.

Fuga: Corra na direção de uma das setas quando for atacado para fugir dos inimigos.

Saída: Siga na direção da seta para alcançar a saída do cenário e retornar para Oficina.

DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA

1

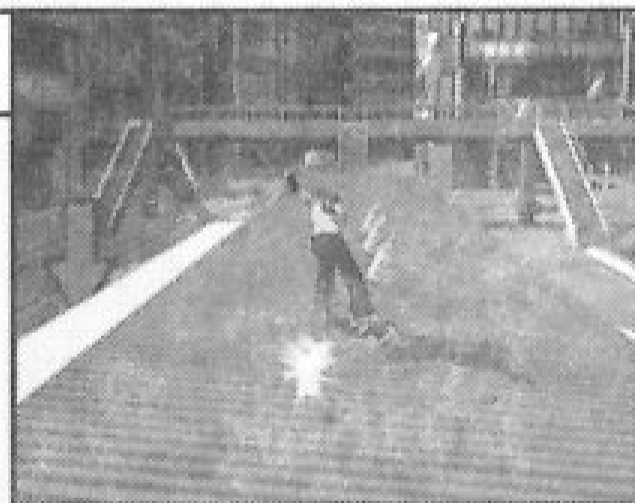


ESTÁGIO/SELECIONAR PERSONAGEM

Escolha primeiro um cenário. No início só haverá um cenário para escolher. No entanto, ao completar os cenários outras áreas ficarão disponíveis. Utilize para selecionar e pressione A para confirmar. Selecione então um personagem. No início você só poderá escolher entre 3 personagens. No entanto, ao vencer desafios de outros personagens, você poderá utilizá-los. Utilize para selecionar um personagem e pressione A para confirmar. Pressione e segure B durante a seleção para aumentar a velocidade da mesma.

POWER	Quantidade de estamina do personagem.
TECHNIQUE	Quanto maior o medidor, menor o ciclo de rotação.
GRAFFITI	Quanto maior for o marcador, mais difícil será o grafite e menor será a quantidade de latas que você poderá carregar, mas o número de pontos que você poderá conquistar será maior.

2



LATAS DE SPRAY

Para grafitar, você precisará de algumas latas de tinta. As latas estarão espalhadas pelas ruas da cidade. O número de latas que você coletar estará indicado no canto inferior esquerdo da tela. O número de latas que um personagem poderá carregar será determinado pelo medidor de grafite. Existem algumas latas de primeiros socorros que poderão ser utilizadas na recuperação da estamina.

Amarelo!



1 lata é igual a um quadro de grafite.

Azul!

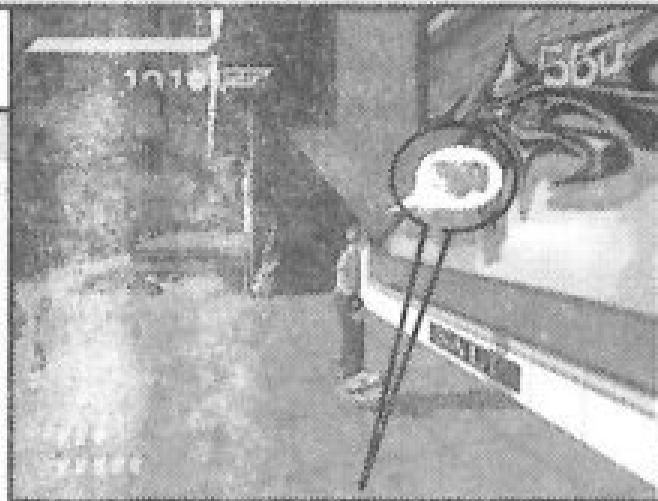


Equivale a 5 latas amarelas.

Recuperar!



Existem dois tamanhos de latas de primeiros socorros. A quantidade de estamina que você recuperará vai depender do tamanho das latas.

3

ENCONTRANDO UM LOCAL DE GRAFITE

Encontre as setas que indicam os locais de grafite. Veja p. 9 sobre as cores das setas. Quando a bolha de grafite aparecer, pressione L. Caso você tenha tinta suficiente você irá grafitar. Existem 3 tamanhos de grafite, pequeno grande e extra-grande.

Pressione L quando o sinal aparecer.



Sem latas de spray você não poderá fazer nenhum grafite!
Quanto maior for o grafite, mais latas de tinta você precisará.

4

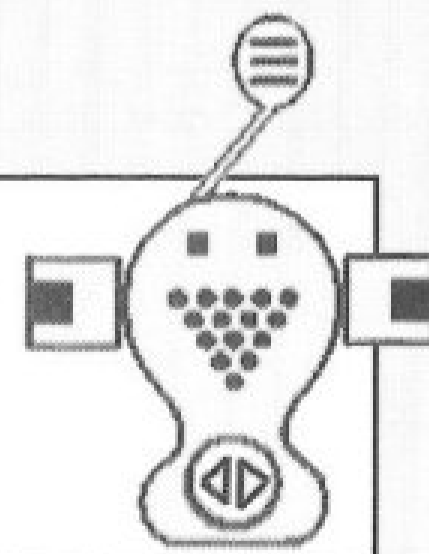
GRAFITAR

O ícone de comando de grafite irá aparecer para grandes grafites. Mova o Controle Analógico na direção indicada. Siga os comandos sem fazer erros e recolha os pontos. Realize os comandos sem erros e receba um bônus de 50 pontos.

Estes são os ícones de comando de grafites.

I T E M ALMA DE GRAFITEIRO

Recolha os itens de Alma de Grafite espalhados pelas ruas e aumente a sua seleção de desenhos de grafite. Novos designs de grafites irão aparecer na lista de Grafites, veja pg. 18. Você necessitará terminar a missão que estiver realizando antes de utilizar os novos desenhos de grafite.



5



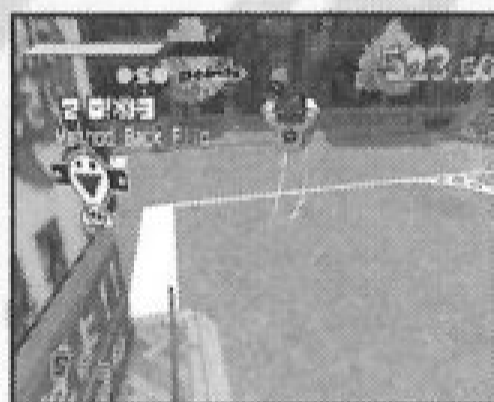
Pontos e o nome da manobra!



ALGUMAS MANOBRAS

Não apenas passeie pelas ruas, faça algumas manobras! Utilize as laterais das paredes, acostamentos ou tome um ar. Quando você realizar uma manobra, o nome desta irá aparecer na tela. Combinações de manobras lhe renderão pontos de bônus. Cuide para não atingir obstáculos, pois você irá perder os seus bônus.

Utilize a superfície dos trilhos para escorregar. Acostamentos, corrimãos, sarjetas... todos eles poderão ser utilizados. Utilize os trilhos para escapar dos inimigos quando estes te perseguirem. Até as balas não poderão te atingir enquanto você escorregar!



Respire ar puro enquanto no half-pipe (pista de skate) ou quando você acelerar. Você poderá saltar muito longe.



Toque as paredes momentaneamente. Utilize as manobras para saltar mais altos e mais longe.



Não é possível coletar pontos ou itens de grafite sem se utilizar das manobras. Você poderá evitar inimigos e ganhar pontos de bônus com manobras. Então vá em frente e radicalize.

6

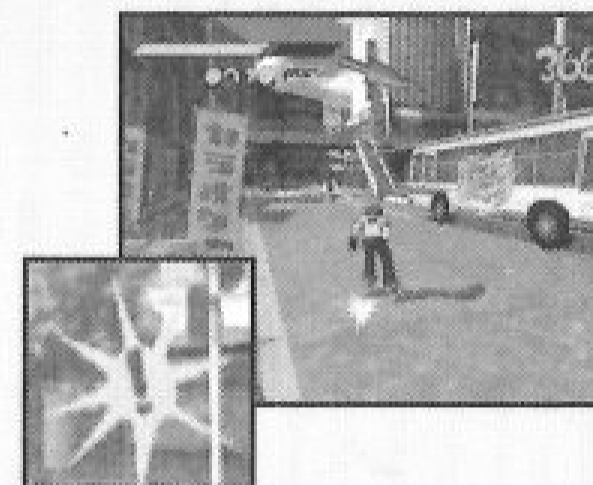
O rádio de pulso

ESCAPANDO DOS INIMIGOS

Algumas vezes seu relógio de pulso irá interceptar rádio transmissões da polícia. Caso o seu relógio de pulso apareça na tela, fique atento pois a polícia ou o exército podem estar por perto.

ACELERE PARA ESCAPAR!

Caso o sinal "!" aparecer, fique atento! Você está na mira do inimigo. Se a marca estiver piscando, eles estão atirando! Pressione R enquanto corre para acelerar e escapar. Imediatamente após pressionar R você irá se esgueirar. Enquanto você se esgueira, as balas não poderão atingi-lo.



Fuja!



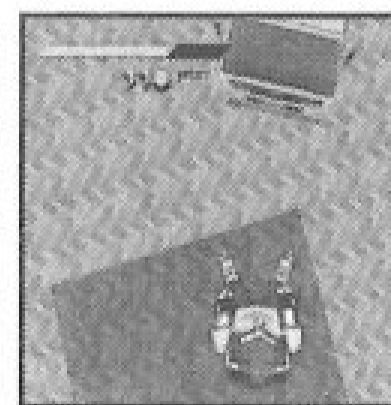
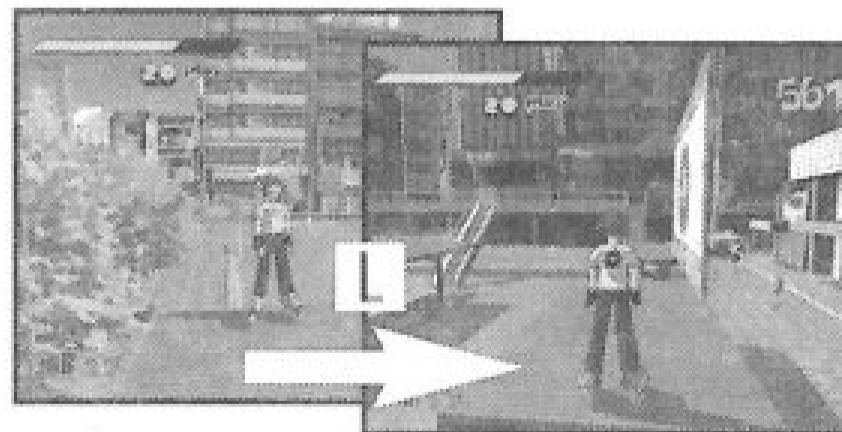
PROCURE PELAS SETAS

Procure pelas setas que aparecerão na tela. Quando "RUN AWAY (fuja)" aparecer, siga as direções da seta. As setas lhe indicarão uma direção pela qual você poderá escapar dos seus perseguidores. As setas azuis irão lhe mostrar como chegar lá.

Siga as setas!

MUDE A VISÃO DA CÂMERA

Pressione L para mudar a visão da câmera. Isto irá lhe ajudar a reconhecer locais de grafite e encontrar inimigos. Quando você se encontrar próximo a uma seta de local de grafite pressione L para começar a pintar.



Quando você se encontrar próximo de uma parede, pressione L para ter uma visão sobre a mesma.

7



Ranking:
Jet, Nitro, Turbo, Motor,
Pedal

TERMINANDO UMA FASE

Quando você terminar um cenário e os pontos do mesmo aparecerem, você irá ser perguntado se quer ou não salvar o jogo. Selecione e pressione "OK" para mostrar a Tela de Salvar (pg. 24).

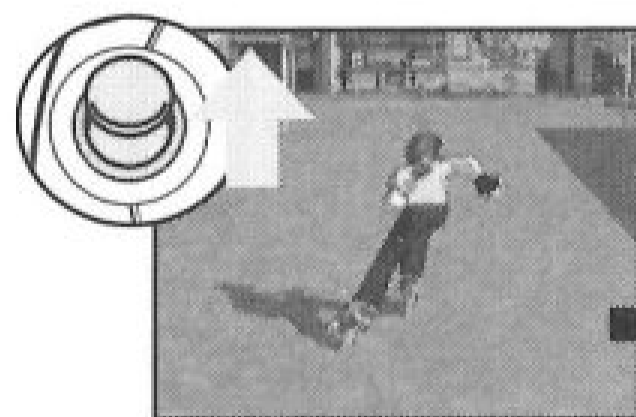
As condições para terminar um cenário estão listadas abaixo. Leia com atenção a mensagem no início de cada cenário.

- Grafite os locais indicados com seta vermelhas.
- Grafite as costas dos membros de gangues rivais.

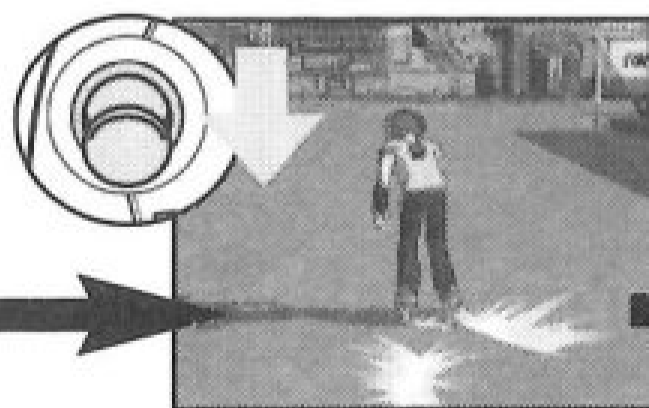
TÉCNICAS

ANDANDO DE COSTAS

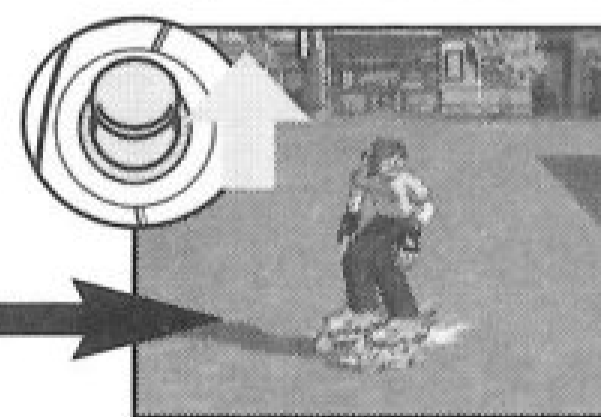
Enquanto estiver andando para frente, pressione o Controle Analógico para trás para brequear e imediatamente após empurre-o para frente. O personagem irá andar de costas. Isto será mais fácil se o personagem estiver andando depressa. Pressione A enquanto estiver andando de costas e o personagem irá pular e continuar de costas. (Não será possível se esgueirar enquanto estiver de costas).



Mover para frente

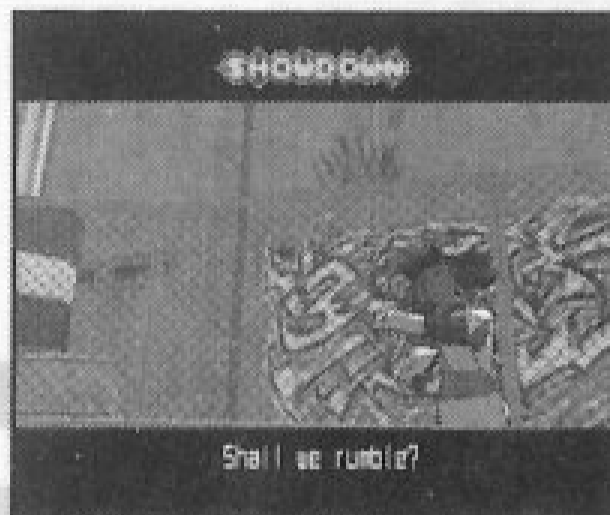


Mover para trás e freiar



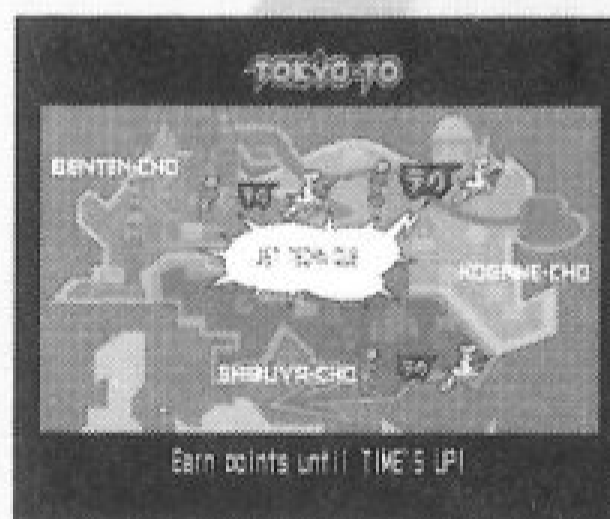
Para frente de novo!

ENCONTRO DE RIVAIS



Quando "Rival Arrives"(Rival chegou) aparecer na sua tela, você poderá competir diretamente com um skatista rival. Estes skatistas irão testar quão bom você é. Se você vencer o desafio, poderá utilizar estes skatistas no decorrer do jogo. Você também poderá fazer novos grafites. Siga os movimentos do rival nas seções "Technique" ou ganhe mais pontos de grafite nas seções "Race" (corrida). Quando um rival oferecer um desafio, utilize ◀▶ para selecionar "YES" e pressione A para confirmar. Se quiser se acovardar, selecione e confirme "NO". Você irá retornar a tela de seleção de cenário. Após perder um desafio, pressione A para pular a demonstração do rival.

TESTES



Passe pelas ruas e encontros de rivais para poder participar nos testes. Você poderá escolhê-los na Tela de Seleção de Cenários. Existem 3 tipos de testes:

Jet Graffiti Vá até todos os locais de grafite e pinte-os no limite de tempo.

Jet Technique Consiga o valor máximo no tempo indicado.

Jet Crash Alcance o objetivo e pinte-o antes do outro skatista.

MENU DE PAUSA

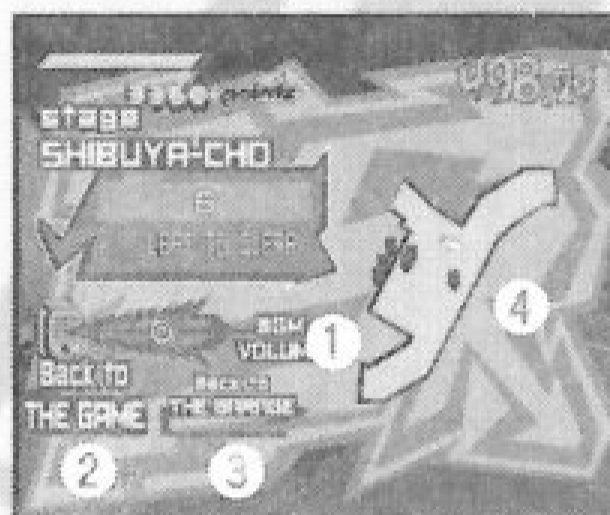
Pressione o Botão Start durante o jogo para acionar o Menu de Pausa. Verifique o seu mapa ou ajuste o volume do rádio.

1 VOLUME BMG

Pressione ◀▶ para ajustar o volume do rádio.

2 VOLTA AO JOGO

Volta ao jogo.



3 VOLTAR PARA A GARAGEM

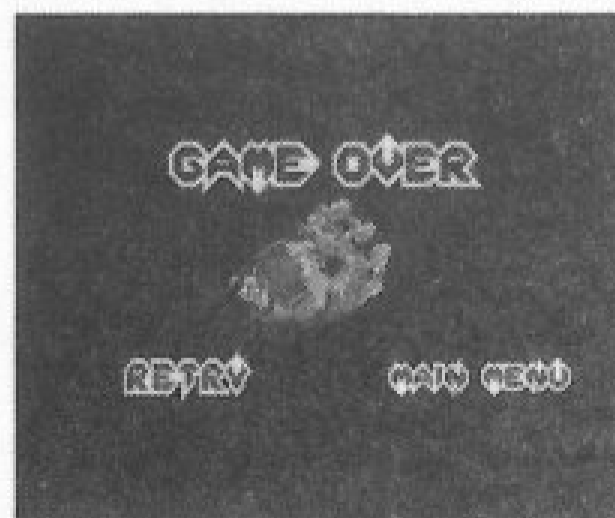
Volta a oficina.

4 MAPA

O mapa do cenário. Encontre os Locais de Grafite que você ainda não pintou.

TELA DE FIM DE JOGO

O jogo acabou? Ei, não desista tão rápido. Utilize ◀▶ para selecionar uma opção e pressione A para confirmar.



RETRY

Tente este cenário novamente.

GARAGE

Volte para a oficina.

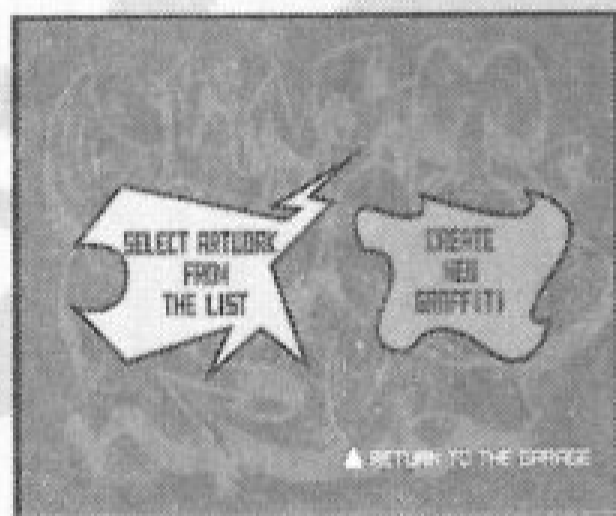
TITLE SCREEN

Volte para a Tela Título.

▲ se o seu tempo acabar, sua tela irá mostrar "TIME OVER"

GRAFITE

Faça o seu próprio desenho de grafite. Utilize os seus desenhos durante o jogo e registre-os na página oficial do Jet Grind Radio. Tente fazê-los o mais interessante possível. Utilize ◀▶ para selecionar um item e pressione A para confirmar.



Selecione da Lista

Selecione qual grafite irá utilizar no jogo

.....▶ pg. 18

Criar Grafiti

Crie o seu próprio grafite original

.....▶ pg. 19

#Para detalhes sobre quantos blocos de memória serão necessários, veja a pg. 23

CONTROLE DO GRAFITE

	SELECIONAR LETRA	MODO DE PINTURA
Controle Analógico	Move Cursor	Move o Spray
Botão D	Selecionar	Selecionar Paleta
Botão Start	Voltar para a Garagem	Voltar para a Garagem
A	Confirmar	Confirmar
B	Selecionar "Back"	Selecionar "Back"
Y	Voltar (1 passo)	Voltar
L	—	Spray Fino
R	—	Spray Grosso

SELECIONE O GRAFITE DA LISTA

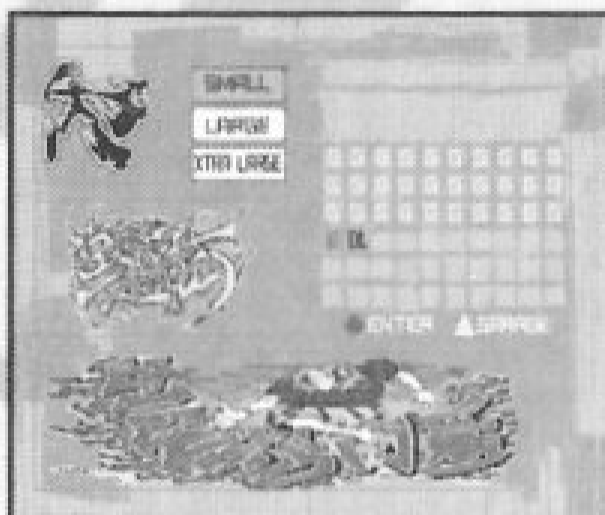
Veja os desenhos de grafite e selecione qual irá utilizar no jogo. Utilize para selecionar o tamanho e pressione A. A lista de grafites para este tamanho será mostrada. Utilize o cursor para selecionar um ícone e pressione A. Isto irá mostrar o grafite na janela de grafites. Este grafite estará selecionado para ser utilizado no jogo. Pressione o Botão Start para retornar a Oficina.

1 JANELA

Mostra os grafites selecionados. De alto para baixo: pequeno, grande e extra-grande.

2 TÍTULO/COMENTÁRIO

Quando um grafite for selecionado, seu título (em cima) e comentários (em baixo) serão mostrados. No caso de um arquivo de desenho, pressione L/R para selecionar o estilo "Erase" (Apaga).



3 LISTA

Mostra a lista de grafites do tamanho escolhido.

ÍCONES

- G** Grafite conseguido da Alma do Grafite (pg. 11) e dos encontros de rivais (pg. 15).
- E** Desenhos originais de grafite.
- DL** Desenhos baixados da Internet ou grafite baixado do site do Jet Grind Radio.

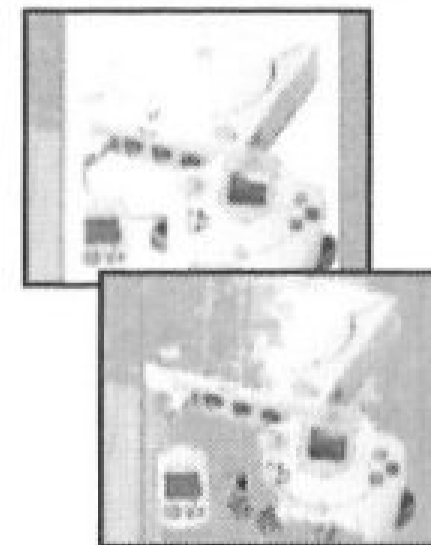
O NOME DO ARQUIVO, "PASSAPORTE POO" SERÁ MOSTRADO.

Insira um cartão de memória no Soquete de Expansão 1 do controle ligado no Plug de Controle A para carregar desenhos de grafite salvos.

Só formatos JPEG poderão ser utilizados. Algumas figuras em formato JPEG não poderão ser utilizadas. Neste caso "This data cannot be used" (Este arquivo não pode ser utilizado) irá aparecer na tela.

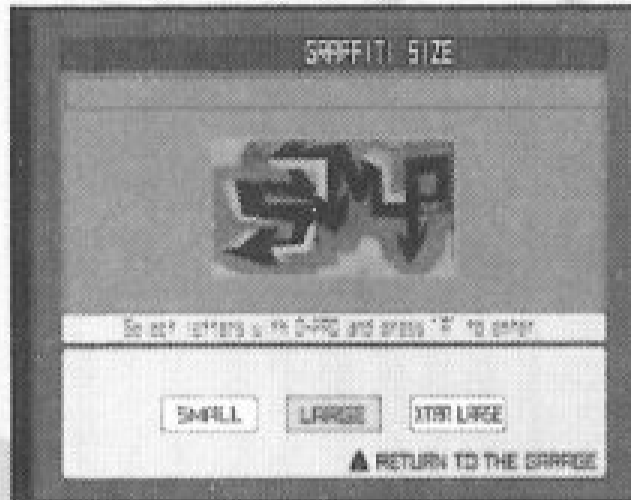
MODO "ERASE" (APAGAR)

Apaga a cor dos arquivos de figuras. Pressione L/R para selecionar o modo "Erase" e você poderá apagar partes da figura. Aumente o valor do modo "Erase" para aumentar a quantidade da figura apagada.



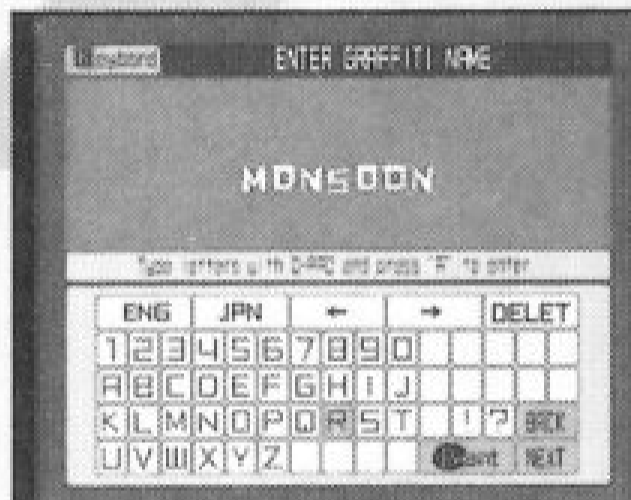
CRIAR GRAFITI

SELECIONAR TAMANHO



Selecione o tamanho de um grafite. Utilize **←→** para selecionar "SMALL" (pequeno) "LARGE" (grande) "X-LARGE" (extra grande) e pressione A para confirmar.

ENTRAR COM O TEXTO



Entre com o texto do grafite. Até 7 letras podem ser entradas. Utilize o Controle D para mover o cursor e aperte A para confirmar.



ENG	Entra com texto em inglês
JPN	Entra com texto em japonês
→	Move o cursor para direita
←	Move o cursor para esquerda
Delete	Delete a letter
Back	Volta para a tela anterior
Next	Altera o formato (pg. 20)
Paint Mode	Vai para o Modo Tinta (p. 22)

Tela "Start Over?"

Utilize **←→** para selecionar um item e pressione A para confirmar.

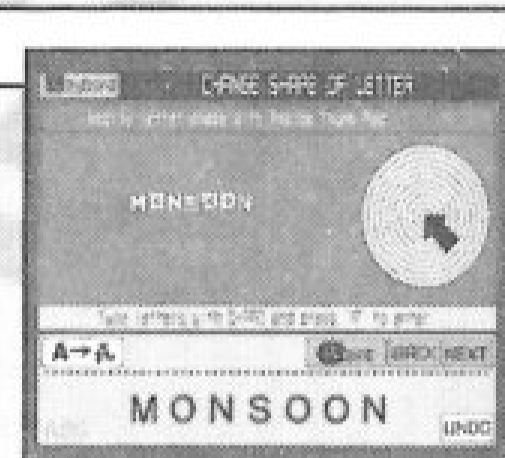


YES Retorna a tela anterior **NO** Continua entrando com o nome

ÍCONES DO MODO TEXTO

Shape

Ajusta o formato das letras. Utilize o Controle D para selecionar a letra que você deseja alterar. Para alterar todas as letras, selecione "ABC". Utilize o Controle Analógico para mudar o formato. Pressione A para selecionar o formato que você gosta. Selecione e confirme "Next" para continuar a editar as letras.



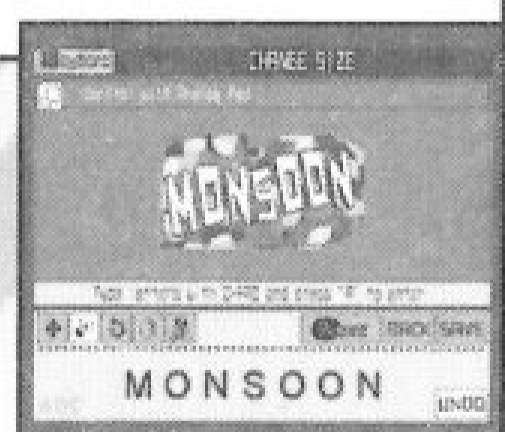
Position

Ajuste a posição do texto. Utilize o Controle D para selecionar a letra que você deseja ajustar. Para ajustar todas as letras, selecione "ABC". Utilize o Controle Analógico e L/R para ajustar a posição. Pressione A para confirmar.



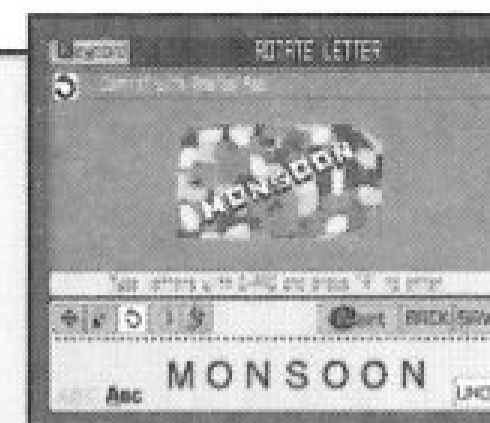
Size

Ajuste o tamanho das letras. Utilize o Controle D para selecionar a letra que você deseja ajustar. Para ajustar todas as letras, selecione "ABC". Utilize o Controle Analógico e L/R para ajustar o tamanho. Pressione A para confirmar.



 **Rotate**

Ajusta o ângulo do texto. Utilize o Controle D e selecione "ABC" para rodar toda a palavra. Selecione "Abc" para rodar todas as letras. Utilize o Controle D para selecionar uma única letras. Utilize o Controle Analógico e L/R para rotacionar. Pressione A para confirmar.



 **Lens**


Ajusta a perspectiva do texto. Utilize o Controle D para selecionar uma lente e pressione A para confirmar. Ajuste o tamanho do texto para ver como a perspectiva mudou.




 **Pattern**

Selecione um estilo para as letras. Utilize o Controle D para selecionar um padrão e pressione A para confirmar.



 **BACK** **NEXT** **Paint Mode**

Vai para o Modo Tinta (pg. 22).

 **BACK** **NEXT** **Back**

Mostra a Tela "Start Over?".

 **BACK** **NEXT** **Next**

Vai para o próximo passo.

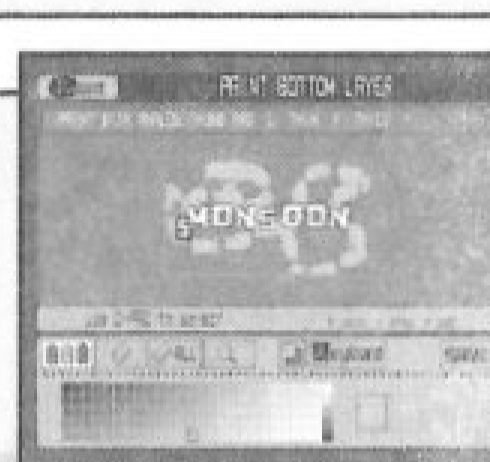
ÍCONES DO MODO TINTA



DICA! Utilize L e R para:
L Jato Fino (desenha/apaga)
R Jato Grosso (desenha/apaga)

Palette

Pinta o Grafite! A paleta de cores irá aparecer. Utilize o Controle D para selecionar uma cor e o Controle Analógico para mover o cursor. Pressione L/R para desenhar. Pressione A para confirmar



Eraser

Selecione para mostrar a borracha. Você também poderá mostrar a borracha pressionando X. Quando a borracha aparecer, utilize o Controle Analógico para mover o cursor, e pressione L/R para apagar. Só a parte pintada será apagada, o texto não será. Pressione A para confirmar.



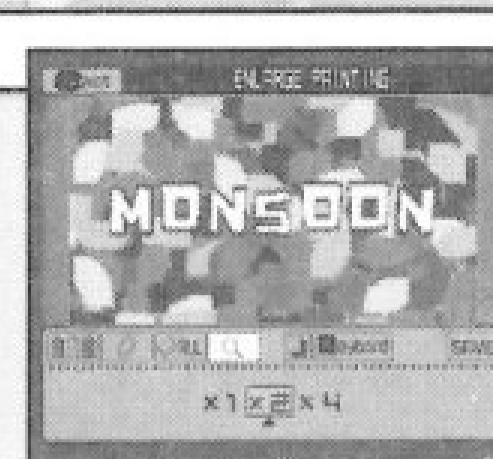
Total Erase

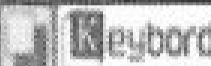
Pressione A para apagar todo o desenho. Lhe pedirão para confirmar sua seleção. Utilize o Controle D para selecionar ou OK ou No e pressione A. Só a parte pintada será apagada, o texto não. Este passo não poderá ser desfeito, logo tome cuidado.



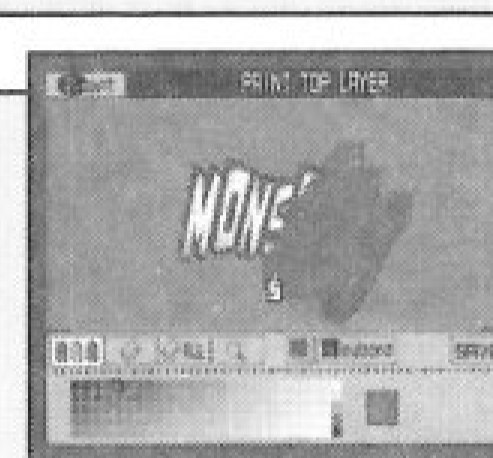
   **Zoom**


De um zoom no grafite. Utilize o Controle D para selecionar "x1", "x2" ou "x3". Pressione A para confirmar.



 **Paint Over/Under**

Selecione se você quer pintar em cima ou embaixo o texto. Selecione "Over" e você irá pintar sobre o topo do texto.





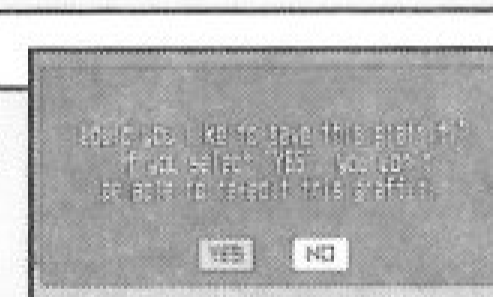
 **Text Mode**

Vai para o Modo Texto (pg. 20).

ÍCONES DE TINTA/MODO TEXTO

 **Save**

Não se esqueça de salvar o seu grafite após terminá-lo, ou ele se perderá. Selecione e confirme "Save" para mostrar o prompt de confirmação do salvamento. Utilize   para selecionar "YES". Pressione A para mostrar a Tela de Salvamento (pg. 24). Quando a Tela de Salvamento aparecer, não será mais possível editar seus grafites.

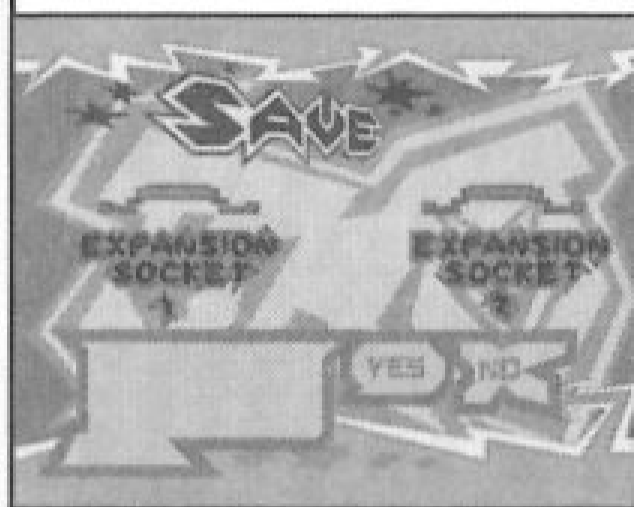


Para salvar um grafite, você precisará da seguinte quantidade de blocos de memória no seu cartão de memória:

Pequeno: Máx. 18 - Grande: Máx. 34 - Extra-Grande: Máx. 66

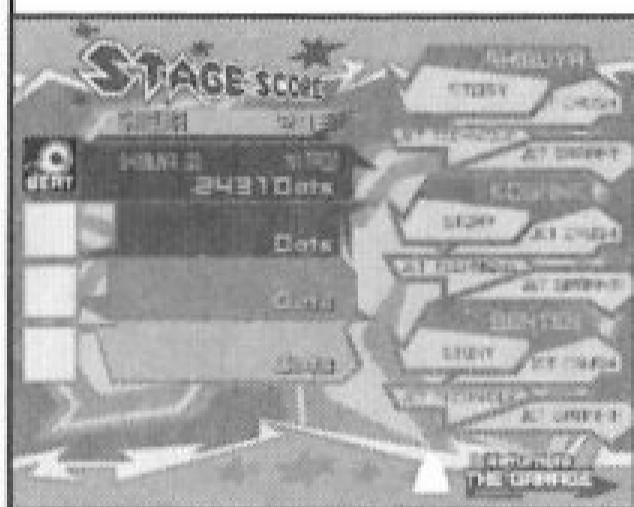
SISTEMA

Salve arquivos de jogos, veja os Rankings e ajuste vários parâmetros do jogo. Utilize **↑↓** para selecionar um item e pressione A para confirmar.



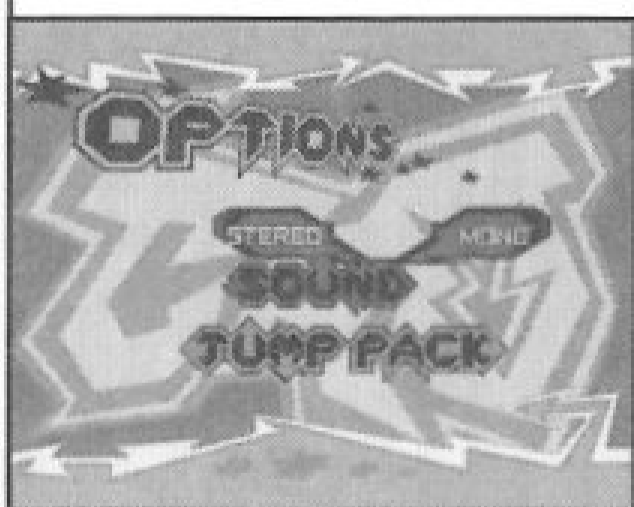
SAVE

Salva os arquivos de jogos, parâmetros, grafites baixados da página oficial do Jet Grind Radio e os arquivos VMU (pg. 29) num cartão de memória. Utilize **←→** para selecionar um cartão de memória e pressione A para mostrar o prompt que confirma salvamento. Selecione e entre OK para salvar e retornar a Oficina.



STAGE SCORE

Veja os rankings dos diferentes cenários. Utilize **↑↓** para selecionar um cenário e ver o seu ranking. Pressione o Botão Start para retornar a Oficina.




OPTIONS

Ajusta os parâmetros do jogo. Utilize **↑↓** para selecionar um item e **←→** para ajustá-lo. Pressione o Botão Start para retornar a Oficina.

Sound Seleccione som mono ou estéreo.

Jump Pack Permite ou não permite o Puru Puru Pack.

RÁDIO

Escute à música de fundo do Jet Grind Radio. Utilize  para selecionar uma canção. Pressione o Botão Start para retornar a Oficina.



INTERNET

Acesse a página oficial do Jet Grind Radio para carregar ou descarregar grafites e enviar/verificar rankings.

● SOBRE O REGISTRO DE USUÁRIO

Este software não está equipado com as funções necessárias para criar um ambiente de comunicação. Para acessar a página do Jet Grind Radio, será necessário utilizar o Navegador Planet Web Browser, disponível a partir de 2001. Para maiores informações ligue para a Central de Atendimento ao Consumidor da Tec Toy: (11) 3661-3334.

WARNING!

Conectar-se a Internet sem salvar irá resultar na perda de todos os arquivos de jogos não salvos. Selecione "SAVE" na tela da direita para salvar os arquivos de jogo. Selecione "DON'T SAVE" para acessar a Internet sem salvar. Pressione B para retornar a Oficina.



MENU BOTÃO **L** / MENU BOTÃO **R**

Quando estiver na Internet, pressione L para mostrar o Menu L ou R para mostrar o Menu R.

MENU **L****HOME**

Volta para página inicial

MAIL

Mostra o mail

OPTION

Mostra a tela de opções da rede

CONNECT

Volta para o jogo

GOTO GAME HP

Vai para a página do Jet Grind Radio

EXIT TO GAME

Volta para o jogo

MENU **R****BACK**

Volta a tela anterior

FORWARD

Avança uma tela

RELOAD

Recarrega a página

CANCEL

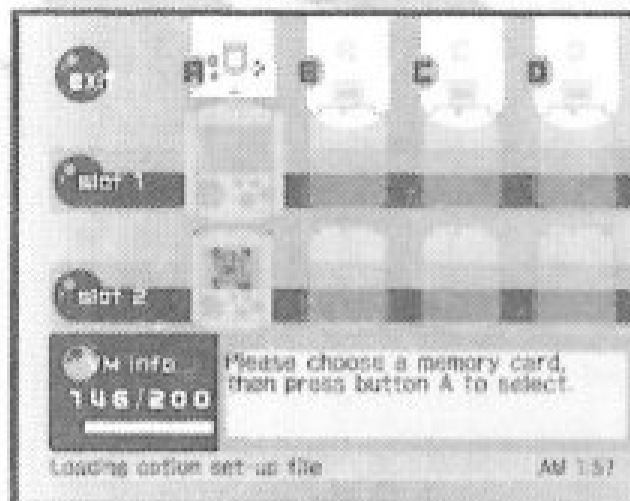
Cancela a operação em progresso

ZOOM

Aumenta o tamanho da página

FILE

Mostra a tela de arquivos







SELECIONAR ARQUIVO

Uma vez selecionada a "INTERNET", a tela de arquivos irá aparecer. Daqui será possível carregar qualquer arquivo de opções da Planet Web num cartão de memória. Estes arquivos serão carregados automaticamente. Selecione e confirme exit para mostrar a Tela de Seleções do Jet Grind Radio.



SELECIONAR HOMEPAGE

Daqui você poderá ir até a página do Jet Grind Radio. Utilize     para selecionar a televisão e pressione A para conectar a página do Jet Grind Radio. Pressione L para retornar ao jogo.

HOMEPAGE

Esta é a incrível página oficial do Jet Grind Radio. Selecione "Graffiti" para carregar ou descarregar grafites originais e rankings. Divirta-se!

Para salvar um grafite, você precisará da seguinte quantidade de blocos de memória no seu cartão de memória:

Pequeno: Máx. 18

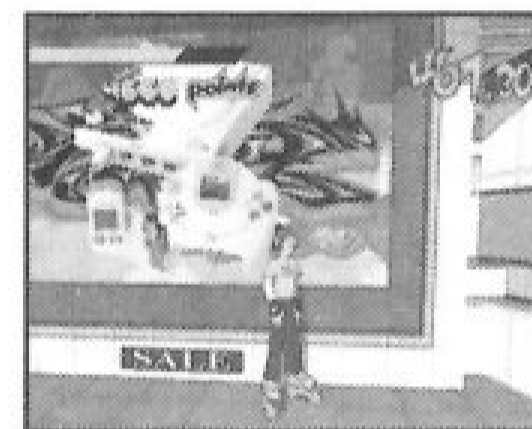
Grande: Máx. 34

Extra-Grande: Máx 66

D O W N L O A D

FIGURAS NO GRAFITE

Salve arquivos de figuras no cartão de memória e utilize-os como grafite. Posicione o ponteiro sobre a figura que você deseja utilizar, e pressione A e X simultaneamente. Caso você tenha suficientes blocos de memória livres, você irá salvar o arquivo de figura no seu cartão de memória. Para ver a figura ou ajustar os parâmetros de tamanho, veja a pg. 18.



Só o formato de arquivo JPEG poderá ser utilizado.

● AVISO

Quando você carregar gráficos da Internet e utilizá-los, lembre-se de respeitar os direitos autorais.

VMU

Carregue grafites da página oficial do Jet Grind Radio e você poderá adicionar títulos e comentários.

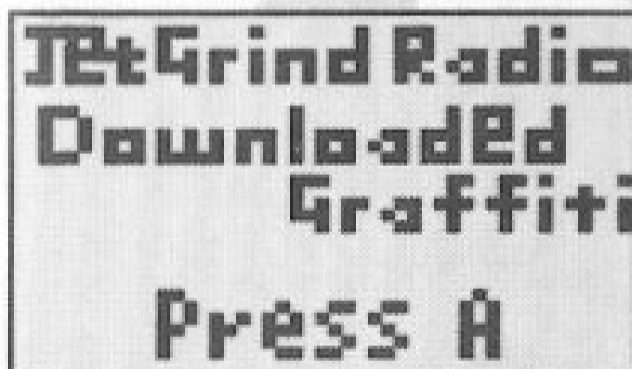


O Arquivo VMU será salvo no cartão de memória automaticamente, assim que o grafite for carregado.



TELA TÍTULO

A tela a esquerda é a Tela Título. Pressione A e B simultaneamente para mostrar a Tela de Seleção de Canais.





TELA DE SELEÇÃO DE CANAIS

Pressione A para mostrar a Tela de Seleção de Grafite.



TELA DE SELEÇÃO DE GRAFITE

Selecione um tamanho de grafite. Utilize   para selecionar um tamanho e pressione A para confirmar. Caso não haja grafite do tamanho selecionado aparecerá "No DL graffiti". Pressione B para retornar a Tela de Seleção de Grafite.

▶ JETRADIO.SOC
 JETRADIO.SOC
 JETRADIO.SOC
 NEXT →

TELA DE GRAFITE

Selecione o grafite que você deseja verificar. Utilize ▲▼ para selecionar um grafite e pressione A para confirmar. Caso haja mais de uma tela para se escolher, selecione e confirme "next" para ver a próxima tela. Selecione e confirme "Contents" para retornar a Tela de Seleção de Grafites.

TITLE
 NY GRAFITI
 →
 ▶ E-mail

TELA TÍTULO DE GRAFITE

Verifique o título do grafite selecionado. Selecione e confirme "e-mail" para ver a Tela de E-mail. Selecione e entre "To Comments" (para os comentários) para ver a Tela de Comentários.

E-mail
 Jet@sega.co
 →
 ▶ to comments

TELA DE E-MAIL

Caso a pessoa que fez o grafite enviou o seu endereço de e-mail, você poderá vê-lo aqui. Selecione e entre "Continue" (continuar) para ver o endereço. Selecione e entre "To Comments" (para os comentários) para ver a Tela de Comentários.

Comments
 Whats UP?
 ← →
 ▶ to title

TELA DE COMENTÁRIOS

Veja os comentários feitos pela pessoa que criou o grafite. Caso haja mais de uma tela, selecione e entre "Next" para ver a próxima tela. Selecione e entre "Contents" (conteúdo) para retornar à Tela de Seleção de Grafites.

CRÉDITOS

"DRAGULA"

por Rob Zombie

Cortesia de Geffen Records sob licença de Universal Music Enterprises.

(Rob Zombie, Scott Humphrey)

(c) 1998 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP) & GIMME BACK MY PUBLISHING (ASCAP) ADMINISTERED BY BUG MUSIC, INC.

TODOS OS DIREITOS NO BEHALF DA DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP)
ADMNISTRADO POR WB MUSIC CORP. (ASCAP)

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. USADO SOB LICENÇA.

www.robzombie.com

"IMPROVISE"

por Jurassic 5

Cortesia de Interscope Records sobre licença da Universal Music Enterprises.

(D. Givens, M. Potsic, C. Stewart, C. Henderson, L. Macfadden, M. Stuart, Q. Jones)

Publicado por DJ Nu-Mark (BMI)/ Inshallah Music (ASCAP)/ Macari & Me Music (ASCAP)/ Manphibian Music (ASCAP)/ Naja Music (ASCAP)/ Upper Cut Music/ Fox Fanfare Music, Inc. (ASCAP)/ Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI)

"THE HOT ROCK"

Como exemplo em "Improvise"

(Quincy Jones)

(c) WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. USADO SOB LICENÇA.

www.jurassic5.com

"PATROL KNOB"

por MixMaster Mike

Escrito por Michael Schwartz para Schwartz Entertainment.

MixMaster Mike cortesia de Asphodel Records. © 2000 Asphodel Ltd.

www.mixmastermike.net

"JUST GOT WICKED"

por Cold

Cortesia de Flip/Geffen Records sob licença da Universal Music Enterprises.

Escrita por Cold para Into Everything Music (ASCAP)

www.coldonline.com

"SLOW"

por Professional Murder Music

Cortesia de Geffen Records sob licença da Universal Music Enterprises.

Escrito por Professional Murder Music para Professional Murder Music (ASCAP)

www.murdermusic.com

INTERSCOPE, GEFFEN, A&M RECORDS, 2220 COLORADO AVE., SANTA MONICA, CA 90404. (p)© 2000
INTERSCOPE RECORDS, (p) GEFFEN RECORDS, INC.

ASPHODEL, LTD., 763 BRANNAN ST., SAN FRANCISCO, CA 94103. © 2000 ASPHODEL LTD.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 3 (três) meses, contados a partir de sua compra. De acordo com o código de defesa do 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 reparos gratuitos 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 e 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 da 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.

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 INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Francisco Matarazzo, 404 – 2º andar – Água Branca
São Paulo - SP – CEP 05001-100 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Francisco Matarazzo, 404 – 2º andar – Água Branca
São Paulo - SP – CEP 05001-100 – Tel. (11) 3661-3334

cdsuporte@tectoy.com.br

TEC TOY

Nº CQ **3740 31862**

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS.

