

SCREAMER 2™

SHEER SPEED ROAD RACING



© 1996 Milestone. Screamer 2 é uma marca registrada de Virgin Interactive Entertainment, Inc. Todos os Direitos reservados. Publicado e distribuído sob licença pela Virgin Interactive Entertainment, Inc. Virgin é uma marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd. Todas as outras marcas são de propriedade de seus respectivos donos.



TEC TOY
multimedia

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar em seu computador 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 de 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar
- Sente-se, no mínimo, a 1,5 m do monitor.
- 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.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando em seu Computador.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso dos computadores. 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 o seu médico.

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 da **TEC TOY** 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 produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TECTOY**.

Cód. 901.503.406.810

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3.200 - Jardim 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

Supervisor de Suporte Técnico	Jack Ulrich
Relator de Suporte Técnico	John "Kat" Barnett
Relações Públicas	Kris Kraves, Michelle Nino
Diretor de Marketing/ Gerente de Produção	Jane Gilbertson
Gerente de Produção	Sheri Furumi
Design da Embalagem	BRD Design
Diretor de Criatividade da Embalagem	Shaw Market
Editor do Manual (U.S.)	Lori Ellison

Agradecimentos Especiais (em ordem alfabética): para as pessoas que contribuíram para a execução deste projeto:

Brenda Camargo, David Coffey, Chris Drews, John Geoffroy, Jon Gross, Gerry Hall, Erik Harshman, Judy Leon, Mick Love, Scott Maples, Gavin McCullen, Gail McNaughton, Cindi Mann-Bolkow, Dan Moses, Kathleen Peters, Kevin Potter, Jeff Rice, Joey Sanchez, Krystle St. Calire, Tommy Tallarico, Candice Uyloan, Heidi Webster, Carolyn Whene, Diane Wickwire

E Virgil "o gato" ...Senior Vice Presidente de Pest Control.

CONTEUDO

Iniciando	2
Configuração	3
Introdução	4
Seleção de Time	5
Configuração de jogo	9
Personalização de Carro	10
Itens de Tela	11
Assumindo o Controle	12
As Pistas	14
Os Carros	18
Aviso ao Jogador	19
Resolução de Problemas	20
Créditos	26

INICIANDO

Certifique-se de que seu PC está configurado de acordo com seu manual de instruções. Se você possui um joystick, joypad ou steering wheel, certifique-se da conexão. Ligue seu PC e insira o Screamer 2 no drive de CD ROM.

Instalação no Windows® 3.11

Saia do Windows e tecla a letra correspondente ao seu drive de CD ROM (em geral D) e dois pontos no prompt do DOS (C:\>) e pressione enter.

No prompt do DOS (D:\>) digite **install** e pressione enter; siga as instruções para instalar o Screamer 2 no seu disco rígido.

Para rodar o Screamer 2 no DOS, certifique-se de estar no diretório correto, tecla **S2** e pressione enter.

Quando a seqüência introdutória aparece, Screamer 2 está pronto para a ação.

Obs.: Observamos defeitos em algumas máquinas quando o jogo é instalado na versão DOS (de equipamentos baseados em Windows 95) ou DOS 6.X, utilizando a configuração "minimum install, 256 color option". Portanto, recomendamos que utilize outro tipo de configuração de instalação.

Instalação no Windows® 95

Selecione o ícone Meu Computador.

Selecione o ícone do drive de CD ROM e abra o Screamer 2.

Selecione Install na pasta Screamer 2; siga as instruções para instalar o Screamer 2 no seu disco rígido.

Para rodar Screamer 2 do Windows® 95 selecione o ícone S2.

Quando a seqüência introdutória aparece, Screamer 2 está pronto para a ação.

VIRIGN INTERACTIVE ENTERTAINMENT. INC. (UK)

Produzido por

Peter Hickman, Tony Hinds

CRÉDITOS DE TESTE

Gerente de Teste

Gary Foley

Chefe de Análise

Al Perch

Produtores Analistas

Alon Malka, Ron Festejo, David Isherwood, Haydn Wright, Steven Frazer, Matt Howes, David Corless, Jonathan Stocken

VIRIGN INTERACTIVE ENTERTAINMENT. INC. (U.S.)

Produtor

Lou Rios

Chefe Produtor Associado

Jeff Ziel

Produtor Associado

Ken Love

Diretor de QA

Dave Maxey

Supervisor de QA

Michael "Bijan" Johnson

Especialista Técnico de QA

Paul Moore

Chefe Analista

Tuan Bui

Analistas Produtores

Wallace Wachi, Jr., David Walsh, Tim Tran, Matt Orlich, Gary Moutain, Richard R. Bruno, Khanh Nguyen, Nick Camerota

Analista de Planejamento de QA

Chris McFarland

Supervisor de Atendimento ao Consumidor

Kellie Ziel

CRÉDITOS

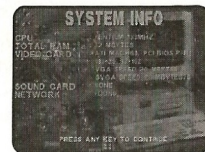
MILESTONE

Dirigido por	Antonio Farina
Programador de Jogo	Stephano Lecchi
Programação de Menu e Multi jogadores	Ivan De I Duca
Engenheiro de código 3-D	Antonio Martini, Simone Balestra
Programação de Configuração	Simone Balestra
Artista	Marco Spitoni
Modelagem e Design de Pista	Chris Moore
Modelagem de Pista Adicional	Daniela Nebilli, Gianluca Miragoli
Otimização de Pista	David Yerkess
Modelos de Carros	Gianluca Miragoli
Gráficos 3-D e texturas 2-D	Marco Spitoni, Ignazio Corrao, Gianluca Miragoli
Gráficos de Menu	Marco Spitoni, Ignazio Corrao, Chris Moore
Controle de Qualidade	Davis Yerkess, Al Perch
Agradecimentos Especiais	Simone Maiocchi

CONFIGURAÇÃO



Tela de configuração



Tela de informação de sistema

O programa Setup acessa à configuração de seu computador e permite a configuração de tecla para o Screamer 2. Ao rodar-se o Setup você terá a tela de informação de sistema (mostrada acima) que detalha o seu PC: CPU (tipo e velocidade), TOTAL RAM (não incluindo a memória base), VIDEO CARD, SOUND CARD e NETWORK.

Pressione enter para continuar e veja a tela de opções de configuração.

Pressione esc para sair do Setup, você terá a opção de salvar ou não as modificações.

Cinco opções de configuração são apresentadas: Screen Mode (Modo de Tela), Controls 1 (Controle 1), Controls 2 (Controle 2), Sound Card (Placa de Som) e Link Settings (Configuração de Conexão).

Pressione a tecla esc para retornar à tela anterior.

Opções de configuração

Screen Mode (modo de tela): o display do Screamer 2 pode ser adaptado para moldar-se à velocidade de seu computador. As opções disponíveis são: LO-RES 256 COLORS (320 x 200 pixels em 256 cores), LO-RES 65K COLORS (320 x 200 pixels em 65.536 cores), HI-RES 256 COLORS (640 x 400 pixels em 256 cores) e HI-RES 65K COLORS (640 x 400 pixels em 65.536 cores). O

modo ativo é indicado pelo enabled. Tenha em mente que o modo de alta resolução demora mais tempo para carregar que o de baixa, mesmo num PC com uma CPU rápida. Proprietários de máquinas cujas placas de vídeo não suportam 320 x 200 pixels em 65K cores terão uma opção extra para o LO-RES de 65K cores: Screen Test Mode. Selecione e siga as instruções para testar sua placa. Nota: Se sua placa de vídeo não suporta o modo VESA no bios, você precisará carregar manualmente o driver VESA para obter alta resolução.

Controls 1 (Controles 1): Redefine os controles de teclado para o jogador um.

Controls 2 (Controles 2): Redefine os controles de teclado/joystick para o jogador dois.

Sound Card (Placa de som): Use para checar, escolher ou testar sua placa de som.

Link Settings (Configurações de Conexão): Para aqueles ligados em rede serial ou local, três opções são apresentadas. Port (onde o link serial principal está conectado; Com1 ou Com2), Baud Rate (a velocidade de transferência de informação entre os dois computadores linkados: 9600, 14400, 28800 ou 38400) e Socket (para rede local; escolha entre letras de A a J).

INTRODUÇÃO

Felicitações por adquirir Screamer 2, uma nova marca em corridas de ação da Milestone. Meses de pesquisa e esforço intensivo gastos na construção de cada carro (inclusive os escondidos), é claro, para torná-los realidade.

Os resultados são direção e ambientes de corrida que pouco deixam a desejar ao mundo concreto.

O comportamento dos corredores humanos foi interpretado e estudado a fundo, a fim de se criar corredores controlados por computador com uma aura abatedora de realidade. A introdução de times abre um novo potencial para um ou mais jogadores, a tela dividida foi incluída para permitir corridas de duas pessoas cara-

acionará a memória Extended para rodar o programa. O disco de boot desvia os arquivos AUTOEXEC.BAT e o CONFIG.SYS do disco rígido e configura a memória baseada nos arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS do seu disco de boot.

Seu disco de boot agora está completo. Mantenha-o em seu drive A: e reinicie o seu computador. Seu computador deve agora iniciar com a nova configuração

dos exemplos acima. Drivers com a extensão .SYS serão carregados pelo CONFIG.SYS e devem ser deixados no lugar quando você estiver editando esse arquivo. Você tem outras dúvidas sobre carregar seu driver específico de mouse, consulte seu manual DOS ou de mouse.

Salve o arquivo AUTOEXEC.BAT e abra o disco de boot no arquivo CONFIG.SYS pelo EDIT.

Para salvar, pressione Alt_A para trazer o menu Arquivo, então tecle S.

Para abrir, pressione Alt_A, tecle A, então digite a:\config.sys e pressione enter.

No EDIT, delete todas as linhas da cópia do CONFIG.SYS no disco de boot, EXCETO as seguintes:

Linha	Notas
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS (Or C:\WINDOWS\HIMEM.SYS)	
DOS=HIGH	
BUFFERS=30	
FILES=30	

[Seu drive de CD-ROM]

Exemplo: C:\DEV\SLCD.SYS /D:SONY_000 //B:340 /M:P /V /C

Seu CONFIG.SYS agora está semelhante ao citado acima. Se não estiver, edite-o até ficar igual ao texto acima.

Salve o CONFIG.SYS editado e saia do programa EDIT.

Para salvar, pressione Alt A, então tecle S.

Para sair do Edit, pressione Alt A, então tecle R.

Agora você possui um disco de boot que disponibilizará memória convencional e

a-cara no mesmo computador.

A corrida. A pista. O time. A dinâmica. A transmissão. O troféu Screamer 2. Agora, está tudo em suas mãos...

A seqüência introdutória

Após terem sido mostrados os créditos, uma demonstração do Screamer 2 em ação é exibida para dar uma pequena amostra do que está por vir.

Pressione esc para abortar a introdução e ir para a tela de seleção de time.

Seleção de time

Antes de começar a corrida, você deve se aliar a um dos quatro times: Angels, Condors, Wasps ou Zeus. Cada time compreende quatro corredores com comportamentos diferentes em relação à pista (numa corrida Arcade ou de campeonato, um carro de cada time está envolvido). Também cada time possui um carro bônus - providenciado se você for habilidoso o suficiente para manejá-lo.

Pressione a seta da esquerda ou direita (cursor) para selecionar os logotipos dos diferentes times.

Pressione enter para confirmar o time selecionado.





ANGELS

Podem ter rostos angelicais, mas há o demônio em seus olhares.



CONDORS

Pássaros sujos e diabólicos na caça de sua presa fácil.



WASPS

As vespas adoram voar - especialmente em pára-choques. Cuidado com as ferrões em seus rabos.



ZEUS

Corredores atacam como relâmpagos - e geralmente no mesmo lugar.

b. Digite `copy c:\autoexec.bat c:\autoexec.bak` e tecla enter.

Copie o CONFIG.SYS e o AUTOEXEC.BAT do seu diretório raiz no disco rígido (C:\) para o diretório raiz no disco de boot que você criou (A:\):

a. No C:\, digite `copy c:\config.sys a:\` e tecla enter.

b. Digite `copy c:\autoexec.bat a:\` e tecla enter.

Abra o AUTOEXEC.BAT do disco de boot (no A:) usando o programa EDIT do MS-DOS ou outro mais recente:

a. Do C.: digite `cd\dos` e tecla enter.

b. Digite `edit a:\autoexec.bat` e tecla enter.

Da cópia do AUTOEXEC.BAT no disco de boot, apague todas as linhas exceto as seguintes (itens entre [chaves] indicam variáveis específicas do sistema):

Linha	Notas
<code>PATH=[Path]</code>	[Path] Varia com o sistema

`PROMPT PG`

[Sua placa de som]

Exemplo:

`JETSOUND = C:\SBPRO`

`SETBLASTER = A220 I7 D1 T4)`

[Seu drive de CD-ROM]

Exemplo: `C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /D:SONY_000`

`C:\[diretório]\MOUSE.COM` (Ou mouse driver equivalente)

NOTA: Se sua linha de mouse é diferente dos exemplos acima, você pode não estar usando o drive MOUSE.COM. NÃO mude essa linha se ela estiver diferente

digitalizados (ex: vozes), cheque o seguinte:

Certifique-se da existência da seguinte linha no seu arquivo AUTOEXEC.BAT:
SET BLASTER=A220 I5 D1 T3

As configurações podem variar, dependendo de como sua placa está configurada. Por exemplo, muitas placas de som usam "17". Verifique se a linha casa com a que você tem e se os caracteres estão em maiúsculas. Se você modificar esta linha, precisará bootar seu sistema para que as mudanças tomem efeito. Também precisará rodar o SETUP para que ele reconheça as novas mudanças.

Se você não tem certeza do tipo de sua placa de som, ou está tendo problemas com bugs inexplicáveis ou EMM386 erro #12, tente o disco de boot.

Criando um Disco de Boot

Coloque um disquete vazio no drive A:.

Digite **FORMAT A:/S** e pressione enter. Certifique-se de digitar os espaços. O computador pedirá para que insira um disco vazio no drive A:.. Faça isso se você ainda não estiver pronto e pressione enter.

Terminada a formatação do disco, será perguntado o label (nome) do disco. Escreva um nome e pressione enter ou simplesmente pressione enter para nenhum nome.

Uma mensagem aparecerá perguntando se você não deseja formatar outro disco, tecla N e pressione enter.

Para configurar seu disco de boot DOS disponibilizando memória convencional e ativando a memória Extendida:

Faça um Back Up do seu CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT antes de editá-las para possibilitar voltar à versão original no caso de algum problema:

a. No C:\, digite `copy c:\config.sys c:\config.bak` e tecla enter.

Entre seu nome

Use três letras para gravar suas iniciais ou uma palavra curta. Tenha em mente que o nome que escolher poderá ser colocado na tabela de melhores resultados. Use o teclado para digitar seu nome ou fazer uso dos controles do carro para o seguinte:

Pressione a seta da esquerda ou direita para rodar as letras.

Pressione seta para baixo para selecionar a letra.

Pressione enter quando terminado.

Pressione esc para voltar à tela de seleção de time.

Central de Corrida

Obtido o registro, é hora da sala de opções (apenas um visual mais transado para o menu comum). Existem cinco alternativas a escolher: Arcade, Championship (Campeonato), Time Attack (Contra o Tempo), Multi-Player (Multi-Jogadores) e Game Settings (Configurações de Jogo). As opções são selecionadas da seguinte forma:

Pressione a seta da esquerda ou direita para mover a câmera entre as opções.

Pressione enter para selecionar a opção exibida.

Pressione esc para voltar à tela de seleção de time.

Opções de Corrida

Arcade: Uma corrida única sem a sombra de grandiosidade de um campeonato, mas cheio de desafios e durezas. Corra contra o time opositor em qualquer uma das seis pistas - sem o risco de dano permanente por colisão. No início, apenas três pistas estão disponíveis: Egito, Inglaterra e Califórnia; as outras pistas são encontráveis ao final de um campeonato. Note que, ao final de uma corrida arcade, três opções são apresentadas: Replay (Sua chance de rever a corrida sob



o ângulo que quiser), Race Again (Corra Novamente) e Exit (Volta para a Central de Corrida); estas opções só podem ser selecionados pelo teclado.

Campeonato: O sonho de vencer o troféu Screamer 2 para um jogador. São quatro ligas de dificuldade crescente para se competir - e vencer, é claro. Quatro pistas esperam por você na primeira liga, cinco para escolher na segunda, seis na terceira e seis com os carros bônus na quarta. Pontos são ganhos pela classificação final das corridas (um resumo da liga, apresentado entre as corridas mostra as pontuações: 10 pontos por vitória, 6 pelo segundo lugar, 3 pelo terceiro e zero para o resto.) No final da temporada, o time com mais pontos é declarado o melhor dos melhores do mundo inteiro. Note que a habilidade dos corredores controlados por computador aumenta a cada nova liga, então, não durma no ponto.

Contra o Tempo: Corra contra o relógio - e um carro fantasma - em qualquer um dos seis circuitos, ou simplesmente correndo nas pistas sem a pressão do tempo para testar a pegada dos carros. Inicialmente, apenas três pistas estarão disponíveis: Inglaterra, Egito e Califórnia; as outras pistas são reveladas no final das ligas de campeonato. Escolhido um carro, três opções são apresentadas: 3 Laps (3 Voltas, o melhor tempo e volta gravados), Free Run (Corrida Livre, apenas os tempo dos postos de checagem são guardados - mas podem ser zerados se você sair da seção de garagem) e Customize (Personalizar, ver a seção Personalização do Carro). Note que o carro fantasma é uma gravação da última volta completada por um humano, é sua chance de treinar seu estilo de direção e habilidades contra você mesmo!

Multi-Jogadores: Uma corrida arcade ou de campeonato entre dois e quatro jogadores. Escolha entre Combat Mode (Modo Combate), Network Game (Jogo em Rede) e Serial Link (Conexão Serial).

Modo Combate: Para dois jogadores no mesmo computador, a tela é dividida horizontalmente para uma corrida cabeça-a-cabeça ou contra dois carros-computadores. Nota: Pressione o botão que representa seu acelerador para avançar pelas opções. Pressione o "breque" para voltar pelas opções.

Se você usa MS-DOS 6.0 ou posterior, pode usar um programa chamado MemMaker para livrar mais memória convencional. Para rodá-lo digite MEMMAKER no C:\>. Pressione enter para continuar e selecione Express Setup. Quando ele perguntar "Do you have any programs that require expanded memory?", responda NO, MemMaker irá reiniciar seu computador. Se o MemMaker não obtiver sucesso, ou não livrar memória suficiente, tente criar um disco de boot como descrito na seção "criando um disco de boot".

Memória XMS/EMS insuficiente

Se você está recebendo a mensagem Not enough XMS/EMS memory, primeiro certifique-se de ter o mínimo necessário de memória para este jogo. Screamer 2 requer um mínimo de 8 megabytes de RAM.

Cheque a quantidade de XMS livre digitando MEM no C:\>. A taxa necessária de XMS varia de produto para produto, a maioria dos jogos pede, no mínimo, 8000K livres. Screamer 2 precisa de 7500K livres. Por exemplo, o SMARTDRV é um programa que usa XMS.

Para livrar memória XMS você precisará reduzir a taxa de memória usada pelo SMARTDRV. Para isso, digite EDIT AUTOEXEC.BAT no C:\> e procure por uma linha similar a próxima:

```
LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE 1024 256 /x
```

Isso significa que o SMARTDRV está usando 1024K de XMS. Se nenhum número aparecer, ele estará usando 1024 como padrão. Você precisa reduzir este número para livrar mais XMS. Se você estiver precisando de menos de 512K para a memória necessária (ex: você tem 1600 de 2000 necessários), tente introduzir 512 no lugar do primeiro número. Você precisará bootar seu computador após qualquer mudança tomar efeito. Cheque o resultado digitando MEM.

Dificuldades com o Som

Se o programa não reconhecer sua placa de som, ou você não tem os efeitos

Não existem apenas quatro carros como bônus no Screamer 2; há uma pista extra também. Vença a quarta liga de campeonato com cada carro-bônus de pista e a nova faixa se tornará automaticamente disponível.

Oito músicas detonantes foram incluídas no CD Screamer 2; se você decidir colocar outro som, é perfeitamente aceitável trocar o Screamer 2 por qualquer outro CD de música. Certifique-se de seu CD não estar conectado à placa de som para permitir uma saída para o CD de música, ou você não ouvirá música alguma.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Antes de chamar a assistência técnica, existem várias coisas para você checar. Primeiro verifique se a configuração do seu equipamento casa ou supera as exigências mínimas do produto. Também cheque:

Problemas de Instalação

Se você encontrar um erro durante a instalação, ou o programa pedir por um disco que não existe, você provavelmente não tem mais espaço no HD ou um disco está ruim. Também há a possibilidade de haver conflito com algo na memória, neste caso você deve usar um disco de boot. Este procedimento é descrito na seção "criando um disco de boot".

Se o programa de instalação engripa num disco ou ignora um, você deve ter um disco defeituoso.

Memória Insuficiente

Se você está recebendo a mensagem Insufficient conventional memory ou The KB required value is too large, você precisará de mais memória convencional para fazer o jogo rodar.

Cheque a memória livre: vá para o C:\> e digite MEM. Veja no Largest executable program size:. A taxa necessária de memória livre varia de produto para produto, a maioria dos jogos pede, no mínimo, 550K livres, alguns pedem 580K.

Modo de Rede: Para até quatro jogadores com acesso à rede local; jogue com dois, três ou quatro times (um time de três contra um único jogador experiente, para equilibrar a briga).

Conexão Serial: Para dois jogadores em máquinas conectadas por um apropriado cabo null modem.

CONFIGURAÇÃO DE JOGO

Ajuste o Screamer 2. Saiba que nem todas as configurações se aplicam aos modos de corrida. Leia abaixo para maiores informações.



Opções de Configuração de Jogo

Transmission (Transmissão): Escolha entre mudanças de marcha manuais ou automáticas. (Disponível apenas nos modos Campeonato e Contra o Tempo).

Detail Level (Nível de Detalhes): Para mudar a velocidade de tela escolha Low (Baixo), Medium ou High (Alto). Disponível em todos os modos.

Number of Laps (Número de Voltas): Corra ao redor do circuito 3, 5, ou - gulp! - 10 vezes. (Disponível apenas nos modos Campeonato e Contra o Tempo).

Arcade Enemies Skill (Habilidade do Inimigo): Rookie (Iniciante), Normal ou Pro. Disponível apenas no Arcade.

Damage (Estrago): Ligado ou desligado. Disponível apenas no modo Campeonato.

Music (Música): Ligado ou desligado. Disponível em todos os modos.

View High Scores (Ver Melhores Pontuações): Chama a tabela de melhores pontuações. Disponível em todos os modos.

PERSONALIZAÇÃO DO CARRO

Use as configurações-padrão ou tire vantagem da facilidade de personalizar sua performance na garagem do time. Seis personalizações estão disponíveis: Handling (Direção), Brakes (Freios), Tire Type (Tipo dos Pneus), Tire Pressure (Pressão dos Pneus), Front Suspension (Suspensão Dianteira) e Rear Suspension (Suspensão Traseira). A personalização não é disponível para o modo Arcade ou para os carros bônus.

Opções de Personalização de Carro

Handling (Direção): A sensibilidade do volante de 1 (duro, ideal para condições pantanosas) até 5 (macio, mas ideal para curvas fechadas).

Brakes (Freios): A sensibilidade varia de 1 (duro e lento para responder) a 5 (macio e rápido na resposta, o que pode significar rodadas e travadas na lama ou neve).

Tire Type (Tipo dos Pneus): Três escolhas - Dry (Seco), Wet (Molhado) ou Snow (Neve) - para uma melhor adaptação às condições climáticas. Pneus para pista seca têm a melhor resposta em altas velocidades; os pneus para neve se dão melhor em terrenos congelados e são os piores em altas velocidades. Experimente e varie para obter a performance máxima.

Tire Pressure (Pressão dos Pneus): A aderência de 1 (macio) a 5 (duro). Os efeitos da pressão dependem da superfície da pista; reduza a pressão em países quentes e aumente em países de clima frio.

Front Suspension (Suspensão Dianteira): De 1 (macia e o melhor para terrenos acidentados, mas podem permitir estragos no chassi após grandes buracos) a 5 (firme e o melhor para terrenos regulares).

Rear Suspension (Suspensão Traseira): de 1 (macia) a 5 (firme).

Save (Salvar): Selecione para salvar as modificações no disco rígido do seu computador. Como verá, quatro tipos de configurações personalizadas podem

Lembre-se de tirar uma folga de 15 minutos a cada hora de jogo. Mas, ao invés de desligar seu PC, por que não pôr a ação em suspenso - mas não por muito tempo.

Pressione esc para congelar a ação e chamar o menu de pausa. Nos modos Arcade e Contra o Tempo quatro opções são apresentadas: Resume (Continuar), Restart (Reiniciar), CD Player e Exit (Sair). Restart não é disponível no modo Campeonato.

Pressione esc para continuar o jogo, ou selecione Resume.

Nota: pressionando esc no modo multi-jogadores você trará o menu de multi-jogadores.

Resume (Continuar): Continua do ponto em que parou.

Restart (Reiniciar): Inicia a corrida do começo.

CD Player: Um completo CD player de música para você ouvir sons específicos ou música.

Exit (Sair) Abandona a corrida e retorna à Central de Corridas.

AVISO AO JOGADOR

Vença! Seja o melhor! Anote as seguintes dicas:

Prática é a chave para o sucesso. Experimente todos os carros para ver qual se adapta melhor ao seu estilo de direção, então comece a mandar bala naquele que melhor se encaixa para torná-lo completamente familiar.

Recomenda-se a utilização de transmissão automática até que você tenha domínio sobre a pegada dos carros.

Quando você já estiver acostumado com os carros, experiente ajustar as configurações do veículo para ver se elas afetam sua performance. Você pode se surpreender quando um pequeno ajuste na dinâmica do carro causar uma grande diferença na sua direção e tempos de volta.

Perceba que a superfície da pista afeta a dirigibilidade.

OS CARROS

Existem quatro carros a escolher (seguidos pela seleção de transmissão; manual ou automática). Note que há quatro carros-bônus a serem guiados também - obtidos pela sua destreza.



RADIANCE

Um carro de sonhos no estilo clássico, aceleração imponente, velocidade máxima saudável e uma carroceria muito baixa.



HORIZON

Um ótimo carro no geral, possui força, desempenho e durabilidade; um carro ideal para o corredor novato.



NEBULA

Um carro robusto desenhado aerodinamicamente e com uma carroceria mais longa e baixa que a média.



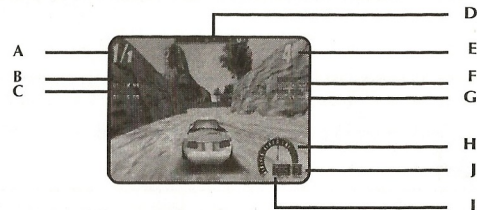
SPARK

Deve ser notado o fato de que a natureza compacta do Spark o torna ideal para se esgueirar por passagens apertadas, passa acenando sua pequena cauda inclinada para os motoristas de carror maiores.

ser criados para cada carro.

Exit: Selecione para retornar à tela anterior.

ITENS DE TELA



Descrições de Itens de Tela

A Volta Atual: Mostra em que volta você está no total de voltas (ex. 1/3 significa que você está na primeira de três voltas).

B Esta Volta: O tempo em centésimos de segundo.

C Total: Indica seu tempo na corrida atual.

D Posição Relativa: O triângulo vermelho é seu carro.

E Posição Atual: Melhor de quatro.

F Melhor Volta: Incentivo à performance e à quebra do recorde.

G Melhor Total: Para lembrar você de nunca relaxar.

H RPM: Tente não ficar no vermelho.

I Velocidade: Um leitor digital simples.

J Marchas: Cada carro tem quatro e o leitor digital indica em qual está.

ASSUMINDO O CONTROLE

Cada carro possui uma diferente pegada e suas próprias vantagens e desvantagens. Para maiores detalhes, veja a seção "carros". Note que o que se segue são controles-padrão (redefiníveis pelo SETUP, veja a seção setup para maiores detalhes).

Direção

Jogador 1: Pressione a seta da esquerda ou direita para virar nestas direções.

Jogador 2: Pressione A ou D para virar para a esquerda ou direita.

Aceleração

Jogador 1: Pressione a seta para cima para pisar no acelerador.

Jogador 2: Pressione W para pisar no acelerador.

Frenagem

Jogador 1: Pressione a seta para baixo para pisar no breque.

Jogador 2: Pressione X para pisar no breque.

Marchas

Jogador 1: Pressione o alt da esquerda para subir a marcha.

Pressione o ctrl da esquerda para descer a marcha.

Jogador 2: Pressione 1 para subir a marcha.

Pressione 2 para descer a marcha.

Espelho Retrovisor

Jogador 1: Pressione M para ligar e desligar o espelho retrovisor.

Jogador 2: O retrovisor não está disponível para jogos de tela dividida com dois jogadores.

Colômbia



Uma corrida na selva por uma estrada muito, mas muito, precária, cercada por árvores intermeadas por cipós. É quente e é úmido, mas a lama pode ser usada para um bom propósito; vire forte na curva e solte o acelerador para deslizar ao seu redor antes de acelerar para a saídas. Cuidado com a ponte de corda - só um carro passa por vez nela.

Finlândia



Nenhuma surpresa, o fato de que esta pista seja coberta de trechos congelados cercados de montes de neve (e tem muito mais de onde esta veio). Cuidado para não atropelar nenhum pedestre nos vilarejos do local (ou nenhuma rena, que é o que estraga o carro mesmo); e tente não se distrair com o belo horizonte enquanto pisa fundo pelo campo, ou você poderá esquecer o gelo mortal: uma neblina congelante que obscurece a visão em meio segundo.

Suíça



A pista corta as montanhas com curvas absurdas ao lado de gargantas profundas, trechos pedregosos e acidentados, ventos laterais e gelo imprevisível. O túnel longo é ideal para manter potenciais ultrapassagens encurraladas.

Controle da Câmera

Existem quatro diferentes visões para cada carro. As câmeras são posicionadas da seguinte forma:

Na frente do capô (a visão da pista ocupa toda a tela)

Dentro do carro (o painel aparece)

No teto do carro (o capô aparece)

Atrás do carro (todo o carro aparece)

As câmeras são acessadas pelas teclas de função no topo do seu teclado:

F1 Visão de tela inteira

F2 Visão do painel

F3 Visão próxima

F4 Visão traseira

F5 Visão frontal (apenas para o replay)

F6 Selecionar carro (apenas para o replay)

Tabela de Melhores Resultados

Os melhores tempos do dia são deixados para a posteridade. Para ser mais preciso, os melhores 15 tempos totais ou de volta no Arcade, Campeonato ou Contra o Tempo em 3, 5 e 10 voltas em todas as seis localidades de corrida. Selecione View Replay para ver sua performance na última corrida.

Pressione as setas da direita ou esquerda para selecionar as opções.

Pressione enter para modificar a opção selecionada.

Pressione a seta para cima ou para baixo para mover pelos 15 melhores tempos. Apenas 5 podem ser vistos de cada vez.

AS PISTAS

Seis formidáveis circuitos ao redor do mundo foram desenvolvidos com, você sabe, curvas fechadas e sinuosas, caminhos tortuosos cheios de buracos, desníveis, rampas, túneis e esquinas (uma seta aparecerá o indicando a direção das curvas mais fechadas à frente, uma seta azul significa uma curva fechada, uma seta vermelha significa uma curva muito fechada). Quatro postos de checagem (A-E) estão posicionados pela pista em intervalos iguais e o melhor tempo de checagem é exibido no momento apropriado para você poder acompanhar o progresso de sua corrida. Informações mais detalhadas sobre as pistas e terrenos são exibidas antes da corrida; preste atenção nas mudanças de tempo.

Inglaterra



Se este esplêndido cenário campestre não tirar seu fôlego, a esburcada, escavada e castigada superfície da pista tirará. Esteja preparado para experimentar um pouco do típico clima inglês (Previsão: temperatura amena, períodos calmos e ensolarados com interrupções para violentas trovoadas e neblina espessa.) Fique de olho na velocidade quando pular a ponte elevadiça na velha casa da bomba.

Egito



Uma pista arenosa e empoeirada com rachaduras devido ao calor intenso (que também pode afetar motor e pneus, tornando a borracha dura pauta do dia). Tenha cuidado com a poeira e sujeira dos carros à frente pois isso prejudica a visibilidade (mas nada muito sério, como as tempestades de areia em miniatura que aparecem e desaparecem sem aviso). Cuidado com as bifurcações na estrada.

Califórnia



Pise fundo nas íngremes ruas de São Francisco sem deixar de prestar atenção na vista (China Town, a ponte Golden Gate, o Fisherman's Wharf). Cuidado com os bondes e veículos de construção, mas não caia na barreira policial.