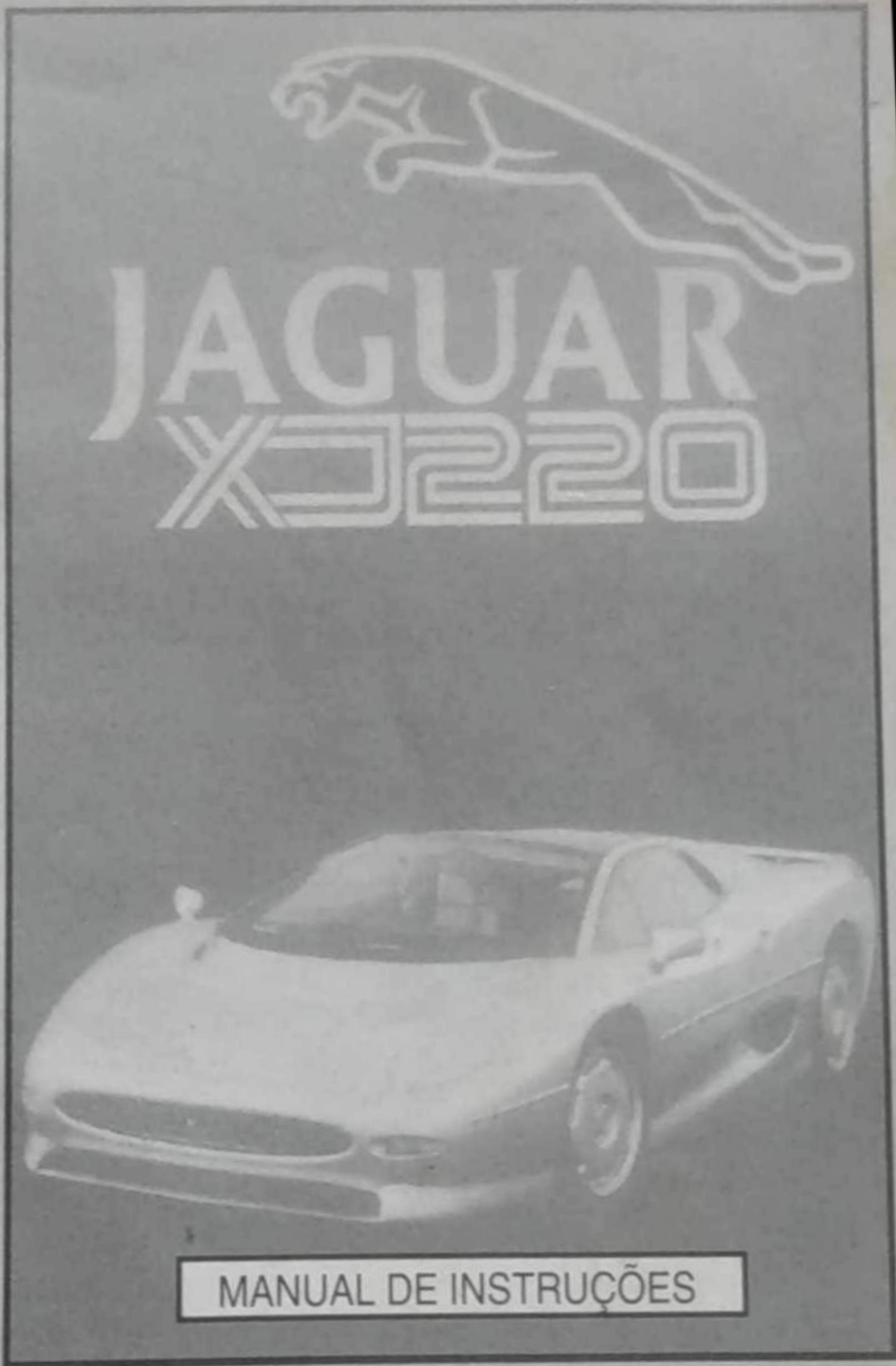


SEGA

2

CD



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

JVC  
JVC MUSICAL INDUSTRIES, INC.

TEC TOY

## ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de 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.

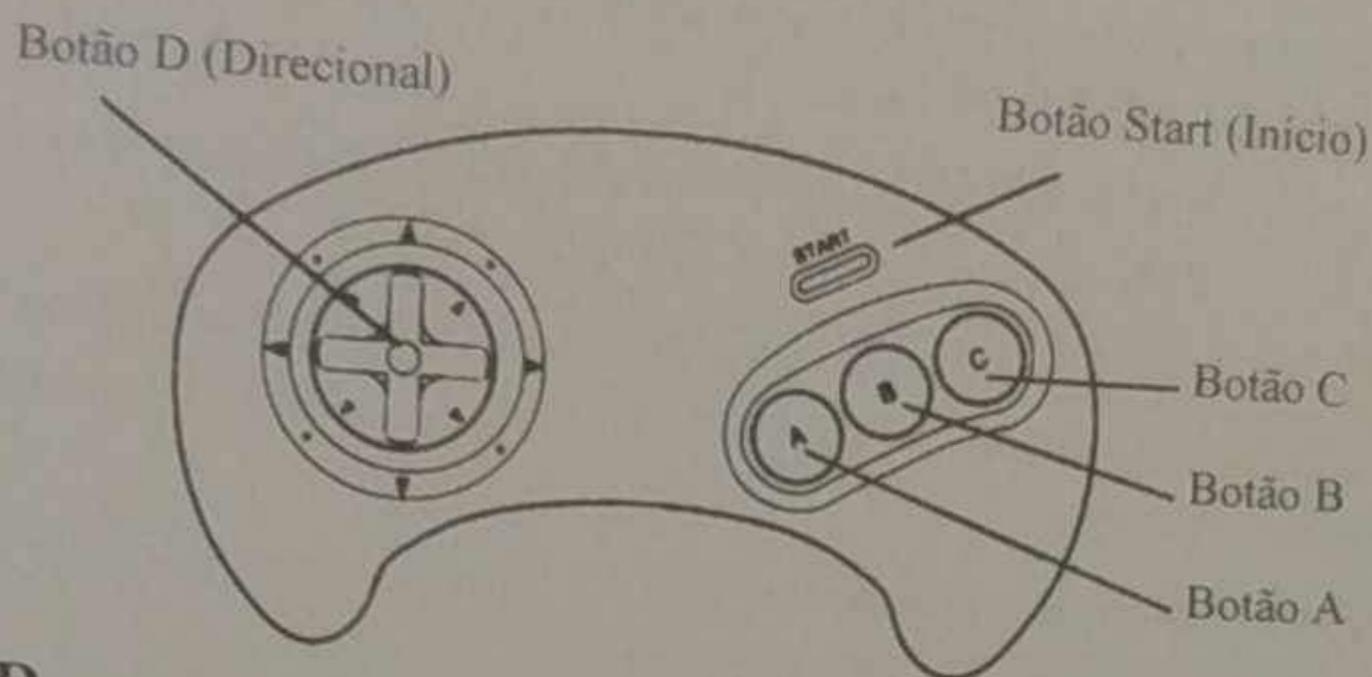
# Como Colocar o CD no SEGA CD

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte os joysticks 1 e 2 e o SEGA CD.
2. Ligue o MEGA DRIVE, verificando antes se ele está sem cartucho. O logotipo SEGA CD aparecerá.
3. Coloque o CD no compartimento, com o nome para cima, conforme explica o manual do SEGA CD. Feche a tampa do compartimento.
4. Pressione o **Botão Início** (START) quando a mensagem PRESS THE START BUTTON aparecer.
5. Pressione o **Botão RESET** a qualquer momento, para sair e reiniciar o jogo. A tela com o logotipo SEGA CD retornará.
6. JAGUAR XJ220 é para 1 ou 2 jogadores.

**IMPORTANTE:** Somente retire o CD do compartimento com o MEGA DRIVE desligado.



# Assuma o Controle!



## Botão D

- Pressione para a esquerda ou para a direita para fazer curvas nessas direções, quando o carro estiver em movimento.
- Pressione para cima para mudar para uma marcha mais alta quando estiver usando câmbio manual.
- Pressione para baixo para reduzir a marcha quando estiver usando câmbio manual.

## Botão A

- Pressione para fazer uma seleção em qualquer tela de menu.
- Mantenha pressionado para acelerar.

## Botão B

- Pressione para sair de uma tela de menu e retornar ao menu anterior.
- Mantenha pressionado para frear.

### Botão C

- Pressione para fazer uma seleção em qualquer tela de menu.

### Botão Início.

- Pressione para passar todas as telas de apresentação.
- Pressione para fazer uma pausa. Pressione novamente para reiniciar.

## Transmissão Manual

A transmissão automática é padrão original do seu XJ220. Entretanto, você poderá equipá-lo com uma transmissão manual. Veja o item "Opções", adiante neste manual. Usando o câmbio, todos os controles serão os mesmos relacionados acima, exceto os necessários para as mudanças de marcha.

## Iniciando

Para chamar o Menu Principal pressione o **Botão Início** na Tela de Apresentação. No Menu Principal você poderá escolher entre correr no Grande Prêmio, viajar o mundo no Campeonato Mundial, testar qualquer pista no Treino Livre, criar sua própria pista no Editor de Pista ou ajustar as Opções de Jogo.

## Menu Principal do Jogo



Para fazer qualquer seleção no Menu Principal, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para posicionar o símbolo do Jaguar próximo à opção desejada, e pressione o **Botão A** ou **C**.

### Grande Prêmio

Na opção GRAND PRIX você enfrentará o desafio das emoções das pistas, nível após nível - até ficar sem dinheiro ou terminar as 16 corridas do Grande Prêmio.

### Campeonato Mundial

Na opção WORLD TOUR você percorrerá o caminho das antigas ruínas do Egito até os gelados Alpes Suíços. O Campeonato Mundial será uma festa de pára-choques batendo. Ao contrário do Grande Prêmio, você escolherá as suas pistas e terá a ajuda de um Consultor Financeiro. Veja maiores informações no item "Campeonato Mundial", mais adiante neste manual.

## Treino Livre

Escolha FREE PRACTICE se quiser testar seu XJ220 antes de cair no mundo, onde você poderá correr sozinho ou com um companheiro, em 32 corridas diferentes. Esta é a maneira mais rápida para começar a dominar o jogo. Esta seleção vai levá-lo à Tela de Seleção de Pista, onde você poderá percorrer todas as corridas do jogo, pressionando o **Botão D** para a esquerda ou direita. Para escolher uma pista e começar a correr, pressione o **Botão A** ou **C**.

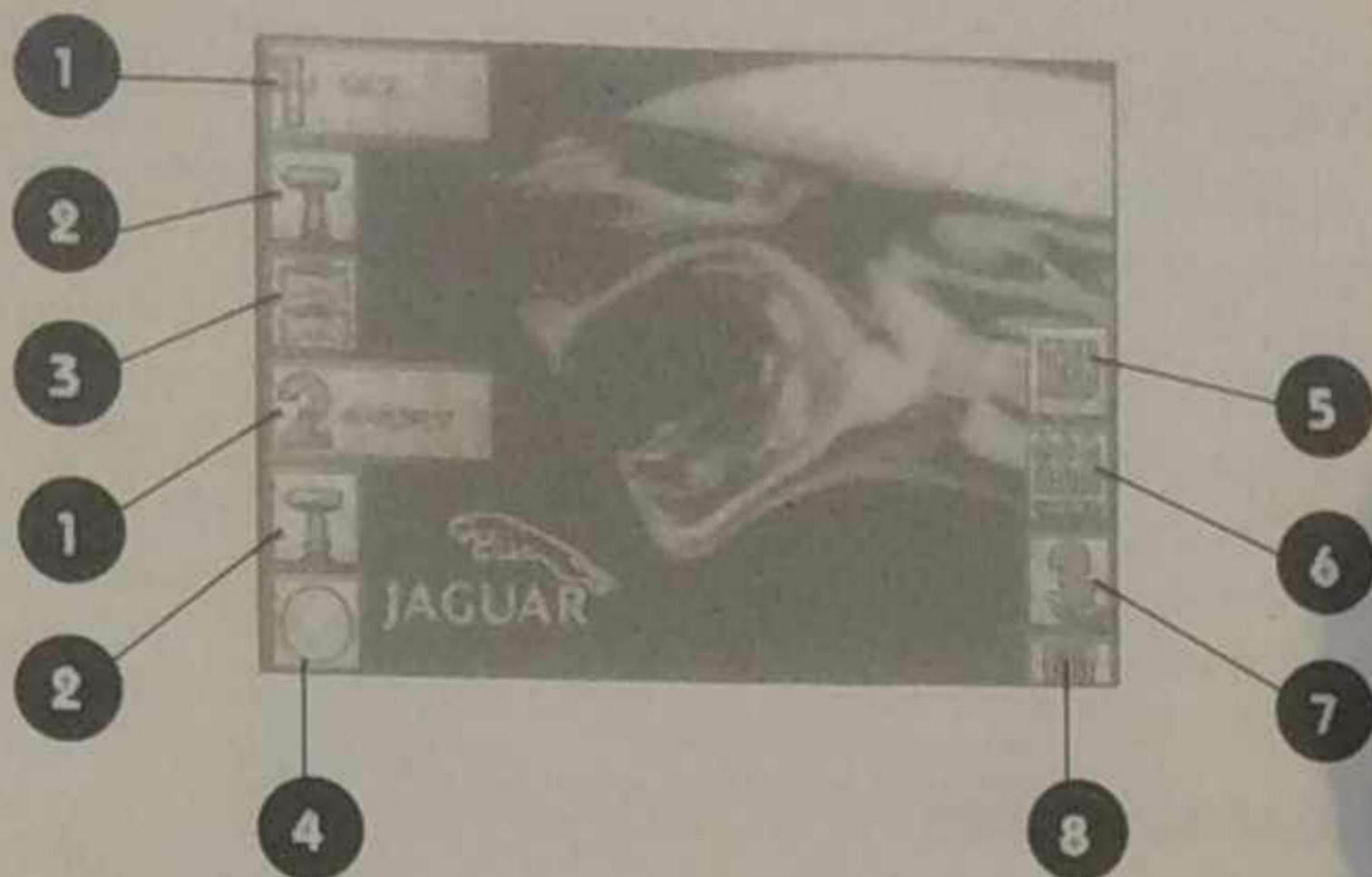
## Editor de Pista

Na opção TRACK EDITOR estará sua chance de projetar sua própria pista, com todas as curvas encontradas nos circuitos do Campeonato Mundial e do Grande Prêmio. Neste modo você poderá fazer sua pista com descidas, picos, curvas, curvas fechadas, chicanes, incluindo características da paisagem como cidades, túneis e barreiras ao lado da estrada. Veja maiores informações sobre o assunto no item "Editor de Pista", mais adiante neste manual.

## Opções

Escolha OPTIONS antes de ir para a estrada para fazer alguns ajustes. Selecionar "Opções" lhe permitirá entrar com seu nome, mudar as características da caixa de câmbio, escutar o CD, determinar o número de voltas em cada corrida e escolher entre correr sozinho ou com um companheiro.

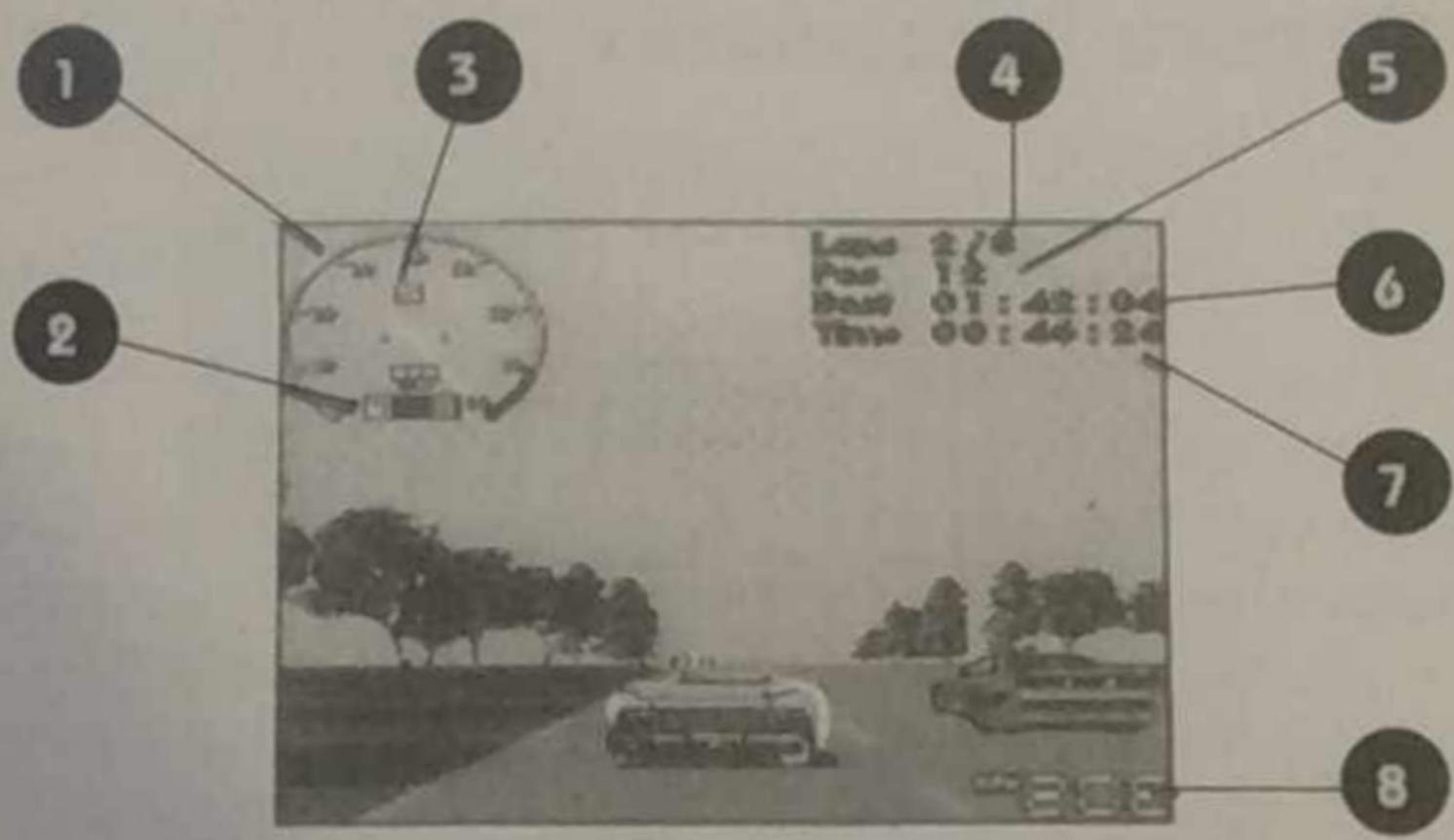
Você deverá definir as opções descritas no próximo item antes de correr. Para escolher qualquer uma dessas opções, ilumine o símbolo movendo com o **Botão D**, e pressionando o **Botão A** ou **C** para confirmar suas escolhas.



1. **Seleção do Nome:** Permite que você entre com o seu nome para a corrida. Use o **Botão D** e o **Botão A ou C** para apagar ou colocar letras na Tela de entrada do nome.
2. **Manual/Automático:** Você pode escolher entre usar o câmbio manual ou o automático.
3. **Jogador 1/Jogador 2:** Você poderá correr com um companheiro ou sozinho contra um companheiro controlado pelo SEGA CD.
4. **Seletor de CD:** Selecione este símbolo para programar o aparelho de CD.
5. **Velocímetro:** Você gostaria do seu velocímetro em milhas por hora ou quilômetros por hora?
6. **Tipo de Pista:** Você poderá correr em uma pista projetada pelo SEGA CD ou em uma pista que você criar no Editor de Pistas.
7. **Seletor de Voltas:** Você poderá escolher corridas com 3, 5, 7 ou 9 voltas.
8. **EXIT (Saída):** Selecione este símbolo para voltar ao Menu Principal após terminar as definições de todas as opções.

# Na Estrada

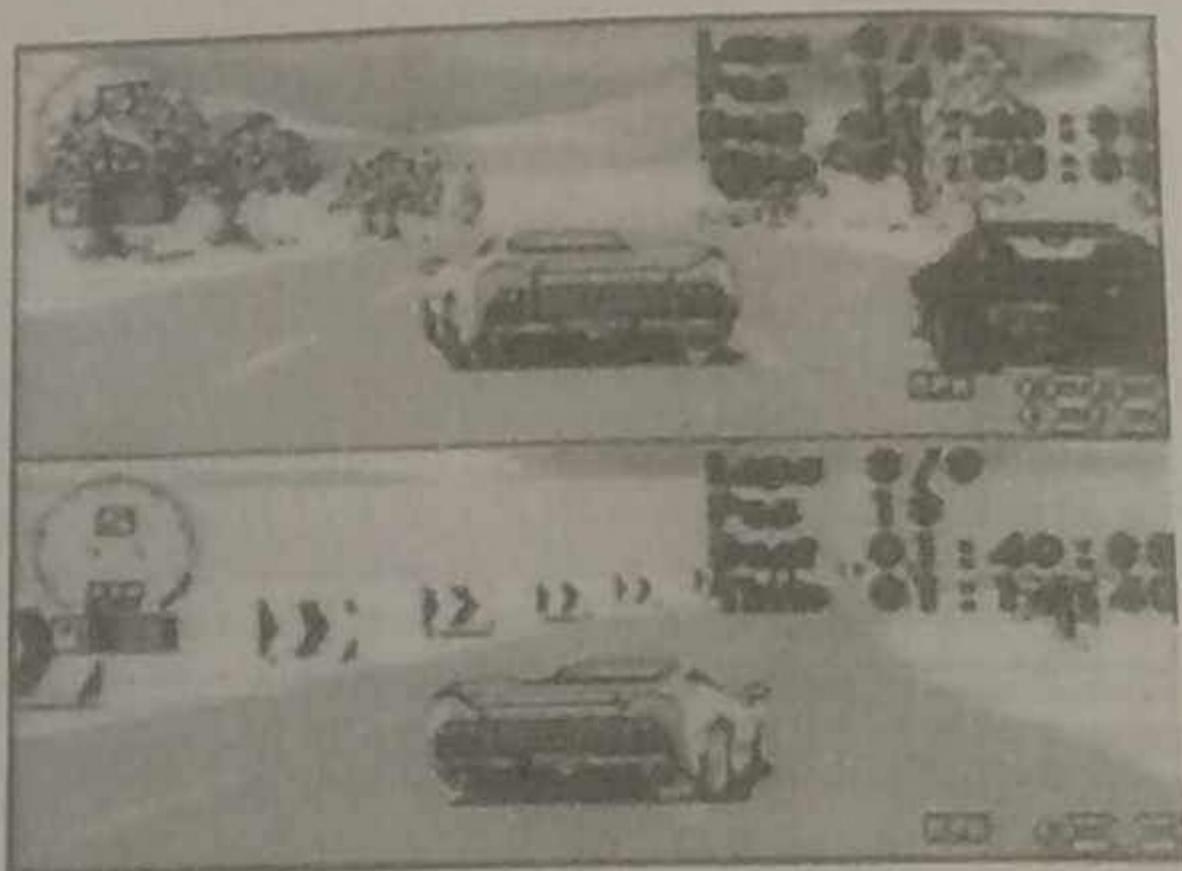
## A Tela de Corrida



1. **Tacômetro:** Indicará, em milhares, as Rotações por Minuto do seu motor.
2. **Tanque de Combustível:** Mostrará quanto combustível ainda resta no seu tanque. Este medidor irá piscar e emitir um sinal sonoro quando o combustível estiver acabando e for necessária uma parada no box.
3. **Indicador de Marcha:** Mostrará a marcha atual.
4. **Contador de Voltas:** Indicará a volta atual e o número de voltas da corrida.
5. **Posição na Corrida:** Mostrará sua posição entre os 20 corredores na pista.
6. **Volta de Melhor Tempo:** Mostrará o tempo da sua volta mais rápida.

7. **Tempo da Volta Atual:** Mostrará sua última volta durante a corrida.
8. **Velocidade Atual:** Mostrará sua velocidade atual em milhas ou quilômetros por hora.

## Modo para 2 Jogadores



No modo para 2 Jogadores, a tela do painel de instrumentos de cada jogador mostrará as mesmas informações que no modo para 1 Jogador. Entretanto, os dois carros serão vistos simultaneamente em uma tela dividida, com o Jogador 1 em cima e o Jogador 2 em baixo.

## Classificação para a Largada

Para se posicionar para o início de uma corrida você deverá, primeiro correr uma volta cronometrada pela pista. O seu tempo nessa volta irá determinar sua posição no grid de largada para a corrida real.

Depois da classificação será apresentada a Tela das Posições do Grid. Esta tela mostrará seu tempo de classificação e sua posição, junto com os tempos e posições dos outros corredores. Para sair dessa tela e começar a correr, pressione o **Botão A** ou **C**.

No modo para 2 Jogadores, o tempo de classificação do Jogador 1 é iluminado em um quadro vermelho e o do Jogador 2 é iluminado em um quadro amarelo.

## Reabastecendo

Durante uma corrida de cinco voltas ou mais você precisará entrar na Área do Pit para se reabastecer com combustível. Para entrar no Pit, dirija seu carro para a pista do Pit, (que fica próxima à linha de chegada, no lado interno da pista). O SEGA CD irá então, assumir o controle do carro e levá-lo para a parada de reabastecimento.

Observe o seu medidor de combustível, e quando achar que já tem combustível suficiente para terminar a corrida, saia da Área do Pit, pressionando o **Botão A**. Neste ponto o SEGA CD assumirá o controle novamente, e dirigirá o carro para fora do Pit até a pista, onde você retomará a controle.

## No Círculo dos Vencedores



Depois de cada corrida - no Grande Prêmio ou Campeonato Mundial - você será informado dos resultados e posições finais. Pressione o **Botão A ou C** para percorrer as Telas de Resultados. Serão mostradas as posições finais na corrida atual, as pontuações individuais no circuito da corrida atual, assim como as posições gerais das equipes no circuito corrente.

## Grande Prêmio

Selecione a opção Grande Prêmio no Principal Menu de Jogo e prepare-se para o maior desafio de sua carreira.

## Jogo Novo/Carregar Jogo

Para iniciar um novo jogo ilumine NEW GAME (Jogo Novo) e pressione o **Botão A ou C**. Selecione LOAD GAME (Carregar Jogo) para chamar uma lista dos jogos gravados anteriormente. Ilumine o jogo que você deseja continuar e pressione o **Botão A ou C**.

## Começar Corrida

Selecione START RACE e a tela com o aparelho de CD irá aparecer. Ela funcionará como um sistema de CD real e permitirá escolher o fundo musical para a corrida. Depois de escolher a música você estará pronto para se classificar e correr.

## Treinamento

Selecione a opção PRACTICE no Menu do Grande Prêmio para testar suas habilidades de motorista e se familiarizar com a pista. Sua sessão de treino irá durar o número de voltas que foi escolhido no Menu de Opções.

## Gravar o Jogo

Selecionando SAVE GAME (Gravar Jogo) no Menu do Grande Prêmio, você verá uma lista dos jogos que foram gravados anteriormente, junto com a opção EMPTY (Vazio), onde você poderá gravar seu jogo, se os jogos já gravados forem menos que quatro. Para gravar o jogo selecione essa opção e coloque um nome para esse jogo.

## Opções

A seleção de OPTIONS irá levá-lo de volta à Tela de Opções.

## Campeonato Mundial

Selecione a opção Campeonato Mundial no Menu Principal e prepare-se para uma competição mundial de estrada contra alguns dos corredores mais velozes do mundo. A seqüência de corridas será a mesma do Grande Prêmio, exceto em dois aspectos: no Campeonato Mundial você poderá escolher o local da próxima corrida e um Consultor Financeiro irá ajudá-lo na escolha correta do seu destino.

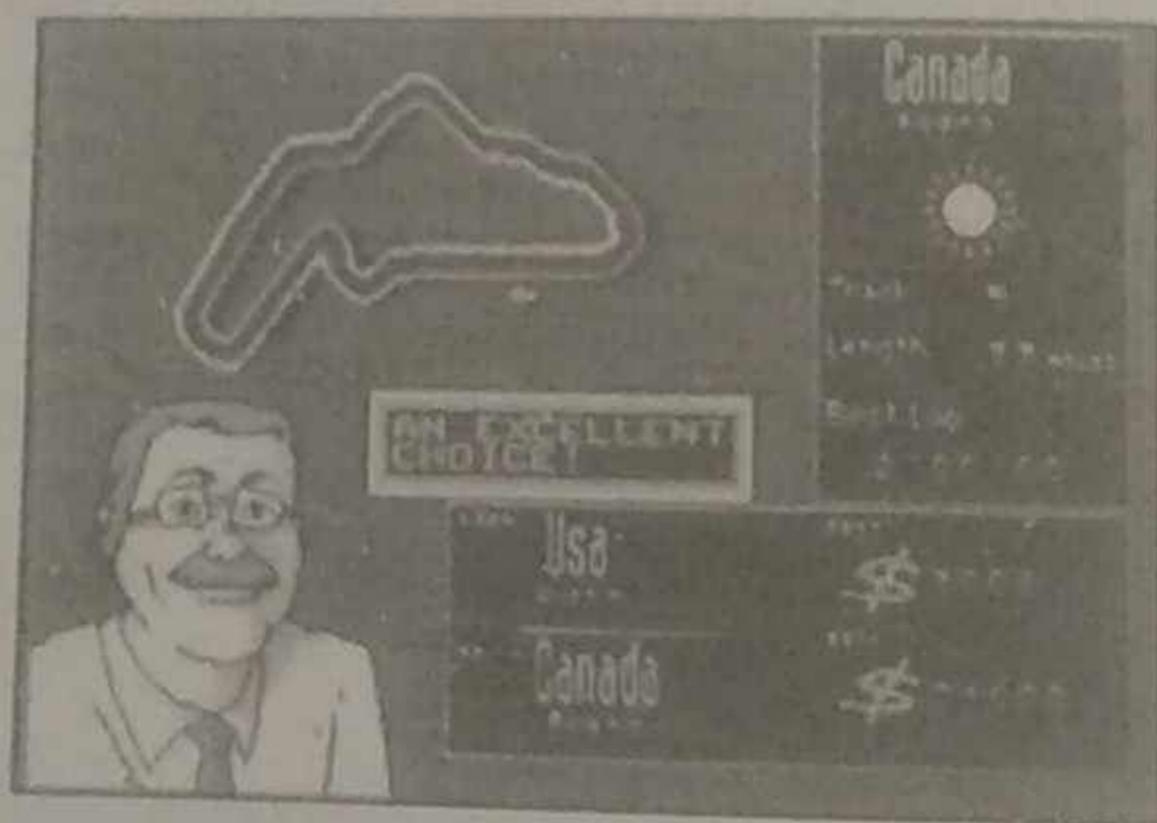
## Escolha do País



Depois de selecionar **NEW GAME** (Jogo Novo) no Menu de Jogo do Campeonato Mundial, a Tela **COUNTRY SELECT** (Escolha de País) irá aparecer. Nesta tela estarão 16 bandeiras diferentes, cada uma representando um país em que você deverá correr para completar o Campeonato. Você poderá escolher qualquer um dos países para começar e o seu Consultor Financeiro irá tentar colocá-lo na pista certa. Para fazer uma seleção use o **Botão D**, posicione o quadro na bandeira desejada e pressione o **Botão A ou C** para confirmar sua escolha.

Você poderá gravar um jogo a partir do Menu de Seleção de Países, selecionando a bandeira **SAVE GAME** (Gravar Jogo) no canto inferior direito da tela.

## Consultor Financeiro



Para passar de um país para outro você deverá pagar os custos de viagem. Cada vez que fizer uma escolha o seu consultor fará uma análise de como ela poderá afetar sua condição financeira.

Por exemplo: se após completar uma corrida na Inglaterra você decidir que gostaria de marcar sua próxima corrida na Grécia (a um custo de viagem de \$13.500), quando seria mais econômico correr na França (a um custo de apenas \$ 200), o seu consultor financeiro irá lhe alertar para isso.

Ele existe para guiá-lo na direção certa, portanto ouça-o. Para seguir suas sugestões, pressione o **Botão B** para retornar à Seleção de Países, e então fazer outra escolha. Para ignorar seu conselho, pressione o **Botão A ou C** e prepare-se para a classificação.

O seu objetivo será completar todos os 16 países sem acabar com todo o dinheiro.

## A Loja de Reparos

### O Desgaste pelo Uso



Após completar cada corrida você poderá precisar fazer alguns reparos em seu XJ220. Nesta tela haverá uma figura do seu carro e uma seleção de peças representadas por símbolos.

Os símbolos colocados na parte inferior da tela mostrarão as condições do seu carro. Um "Quadro Verde" em volta do símbolo indicará que ele está em boas condições e não precisa de reposição. Um "Quadro Amarelo" indicará uma peça já desgastada, mas que ainda está funcionando (entretanto, no nível em que está, o dano poderá prejudicar o desempenho ótimo do carro). Um "Quadro Vermelho" indicará problemas sérios e a peça DEVERÁ ser substituída imediatamente. Você deve consertar as peças com o "Quadro Vermelho" antes de substituir as peças emolduradas com o "Quadro Amarelo".

Nesta tela aparecerão ainda a situação atual de sua conta bancária e o preço para consertar cada peça selecionada. Para reparar a peça você deverá possuir dinheiro suficiente no banco. Faça os reparos com sabedoria. Se o carro se danificar após o conserto, ou você ficar sem dinheiro para fazer reparos, você irá à falência e não poderá continuar a série de corridas. Um aviso: o preço para substituir um símbolo com Quadro Amarelo ou Vermelho será o mesmo, portanto será aconselhável esperar uma peça ficar vermelha para então trocá-la.

## **Pegando as Peças Corretas**

**Para Selecionar uma Peça:** Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita na lista de peças.

**Consertar a Peça Selecionada:** Pressione o **Botão C**.

**Para Selecionar uma Vista de Diagnóstico Diferente:** Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para iluminar a vista desejada.

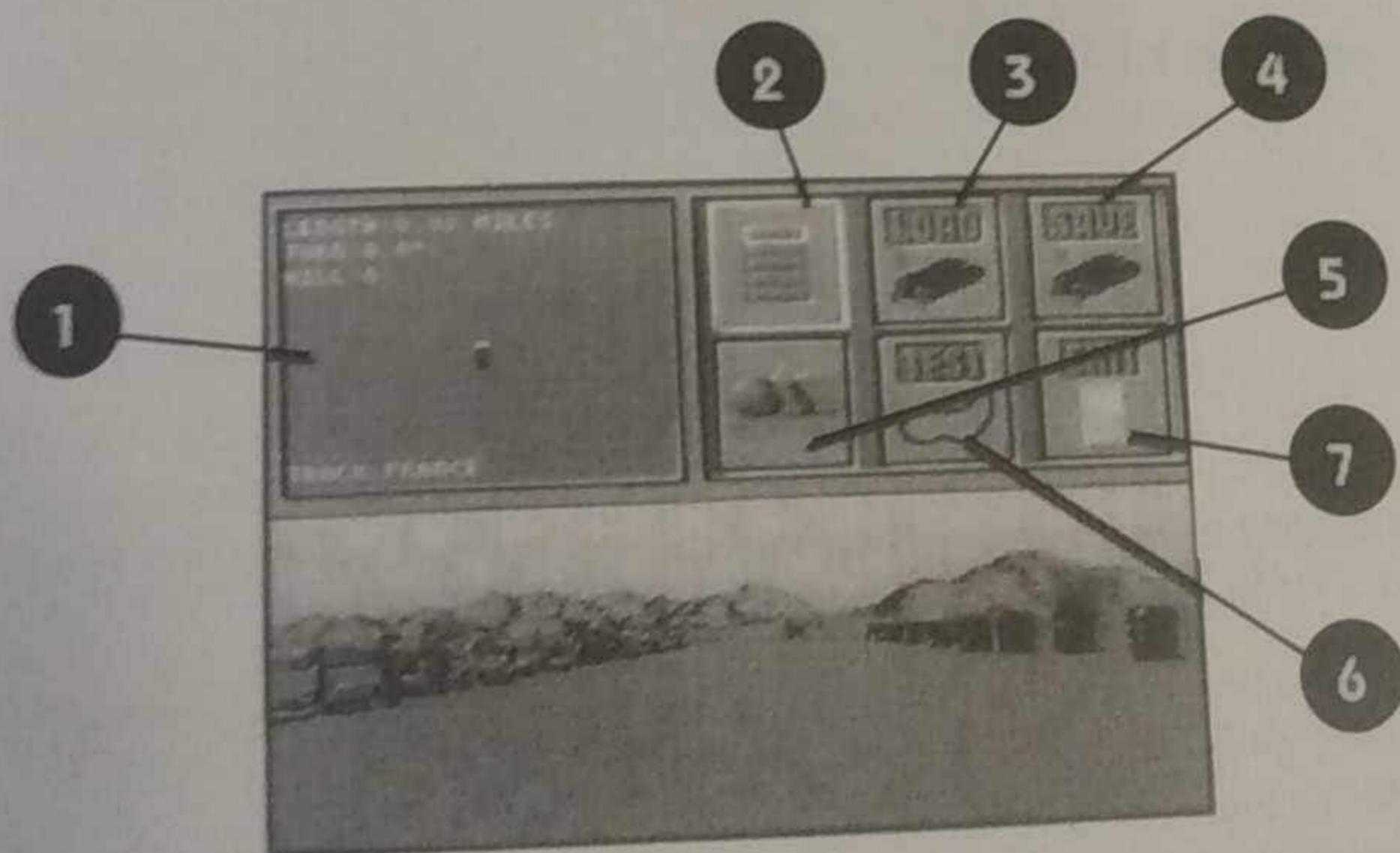
**Para Sair da Tela de Reparos:** Selecione **EXIT** (Saída).

## Editor de Pista

Após a seleção do Editor de Pista no Menu Principal, a Tela de Seleção do País irá aparecer. Nela você deverá selecionar onde você deseja construir sua pista. Quando você já houver criado uma pista, você poderá escolher PLAYER TRACKS (Pistas dos Jogadores) nas seleções de Opções, e então escolher o Campeonato Mundial para correr em uma das suas 16 pistas.

## Menu do Editor de Pista

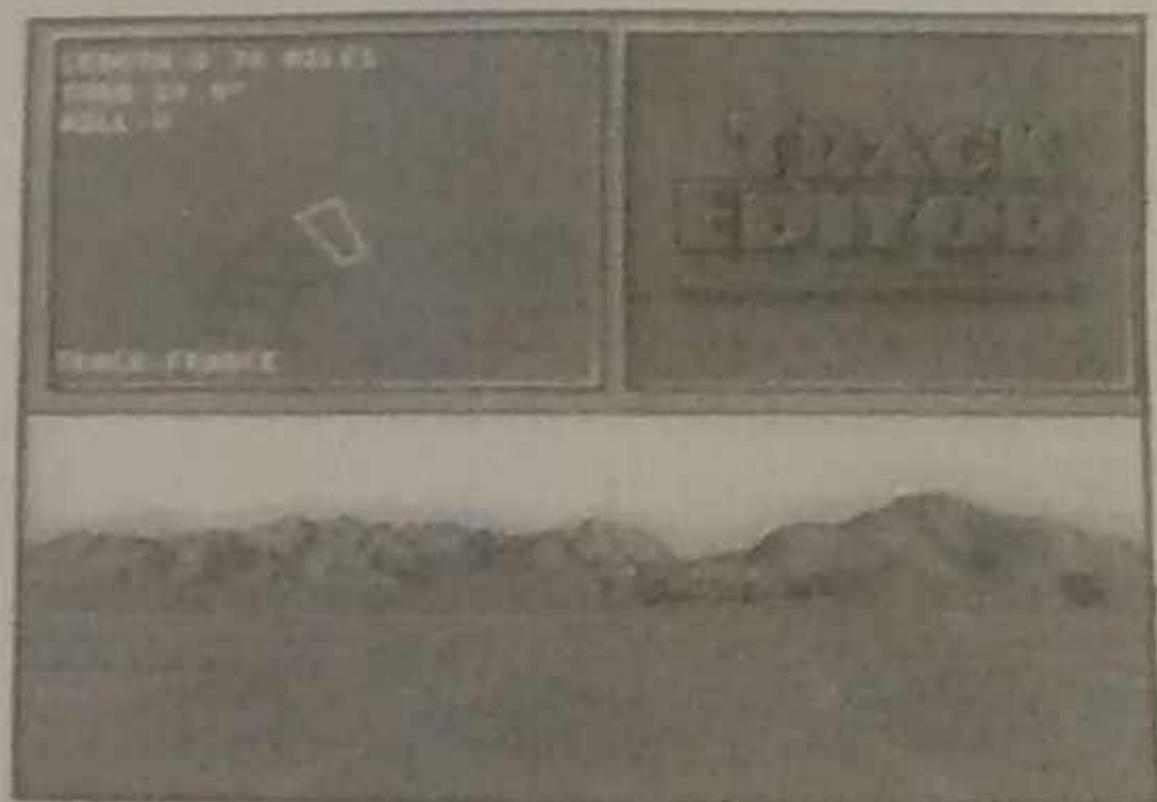
Você terá 6 opções para trabalhar nesta tela. Para fazer uma seleção, use o Botão D, posicione o cursor sobre o símbolo do tipo de edição desejado e pressione o Botão A para confirmar sua escolha.



1. **Vista Superior:** Uma visão geral da pista que você está projetando.
2. **Projeto do Percurso:** Entrará na Tela de Projeto do Percurso.

3. **LOAD (Carregar):** Permitirá editar uma pista que foi gravada anteriormente.
4. **SAVE (Gravar):** Permitirá gravar a pista que você está editando.
5. **Tela de Objetos:** Entrará na Tela de Edição dos Objetos.
6. **TEST (Teste):** Permitirá testar a pista que você está construindo. Depois de completar o teste, pressione o **Botão Início** para voltar para este Menu.
7. **EXIT (Saída):** Retornará ao Menu de Seleção de Países.

## Tela de Projeto do Percurso



A metade inferior desta tela mostrará a estrada e a superior mostrará uma visão geral da pista que você está editando.

Ao lado da pista serão mostradas informações específicas sobre o comprimento da pista, ângulo das curvas e a inclinação da subida. Abaixo estará uma lista dos controles usados no projeto da sua própria pista. Quando houver completado os ajustes, pressione o **Botão B** para voltar ao Menu Editor de Pista.

**Para se Mover na Pista para Frente ou para Trás:** Pressione levemente o **Botão D** para cima ou para baixo até que o destino desejado seja atingido.

**Para Adicionar um Trecho à Estrada:** Mantenha pressionado o **Botão A** e pressione o **Botão D** para Cima.

**Para Tirar um Trecho da Estrada:** Mantenha pressionado o **Botão A** e pressione o **Botão D** para baixo.

**Para Fazer uma Curva:** Mantenha pressionado o **Botão C** e pressione levemente o **Botão D** para a esquerda ou para a direita até que o ângulo desejado seja conseguido. Então mantenha pressionado o **Botão A** enquanto pressiona o **Botão D** para cima ou para baixo para mover para outro trecho e emendá-lo com sua curva.

**Para Fazer uma Subida ou Descida:** Mantenha pressionado o **Botão C** e pressione o **Botão D** para cima ou para baixo até atingir a inclinação desejada. Então mantenha pressionado o **Botão A** enquanto pressiona o **Botão D** para cima ou para baixo para mover para outro trecho.

**Para Ajustar um Nível de Aproximação da Visão de Cima para Baixo:** Mantenha pressionado o **Botão Início** e pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.

**Para Ir até o Final da Pista:** Mantenha pressionado o **Botão Início** e pressione o **Botão D** para Cima.

**Para Ir até o Início da Pista:** Mantenha pressionado o **Botão Início** e pressione o **Botão D** para Baixo.

**Para Retornar à Tela Principal do Editor de Pista:** Pressione o **Botão B**.

O comprimento máximo da pista é de 2.32 milhas. Quando estiver projetando sua pista, procure lembrar-se que as linhas de largada e de chegada deverão se encontrar e que os objetos laterais à pista deverão ser adicionados à ela para serem gravados.

## Tela de Objetos



Cada país terá o seu próprio tipo de objetos laterais à pista e suas próprias paisagens disponíveis para você usar. Você poderá adicionar um objeto em apenas um ou dos dois lados da pista, assim como diversos túneis e pontes para a própria pista.

Para adicionar os objetos, primeiro mova-se até o trecho da pista onde gostaria de trabalhar - para mover-se pela pista faça da mesma maneira que na Tela de Projeto do Percurso.

Para acrescentar um objeto no lado esquerdo da estrada, mova o cursor para o símbolo de Objeto Esquerda (seta para a esquerda) e pressione o **Botão D** para a direita. Você verá, então, uma lista de objetos aparecerem na Lista de Objetos. Para percorrer a lista pressione o **Botão D** para cima ou para baixo. Para dar uma olhada em um objeto específico, ilumine-o e pressione o **Botão C**. Para acrescentar o objeto à lateral esquerda da pista, pressione o **Botão C**. Depois de selecionar um objeto para o lado esquerdo, pressione o **Botão D** para a esquerda e volte para os símbolos do meio. Você poderá então escolher o símbolo do Objeto Direita (seta para a direita) e pressionar o **Botão D** para a direita para chamar a Lista de Objetos para este lado.

O símbolo do Centro (círculo) permitirá instalar pontes, túneis e assim por diante, no próprio percurso, da mesma maneira descrita acima. Se você colocar um Objeto Centro em um trecho da pista, não poderá colocar nenhum Objeto Esquerda ou Direita no mesmo trecho.

Quando já tiver colocado os objetos desejados em um trecho de pista, mantenha pressionado o **Botão A** e pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para mover-se para outro trecho.

Quando a construção estiver completa, ilumine o símbolo EXIT (Saída) e pressione o **Botão B** para voltar ao Menu do Editor de Pista.

## A Competição

Apenas porque você dirige o mais rápido monstro das ruas, não significa que a corrida já seja sua. No mundo real das corridas é necessário muito mais que uma máquina deliciosa e uma velocidade de turbo duplo para ganhar o prêmio. Como um membro da Equipe Jaguar, você estará competindo contra 9 das melhores equipes de corrida do mundo. E cada uma tem seu próprio super carro e estilo de corrida característico. Aqui está uma rápida vista da competição.

### Equipe Jaguar

**Carro:** Jaguar

**País:** Inglaterra

### Berantti

**Carro:** Berantti 4000

**País:** Itália

**Felini**

Carro: Felini Tiger

País: Itália

**Ferrino**

Carro: Ferrino Special

País: Itália

**Osaka**

Carro: Osaka Wasp

País: Japão

**Phoenix**

Carro: Hathaway Phoenix

País: Estados Unidos

**Raphale**

Carro: Raphale Charger

País: França

**Shtuck**

Carro: Shtuck Alpino

País: Alemanha

**Tomahawk**

Carro: Tomahawk Laser

País: Estados Unidos

**Berago**

Carro: Berago Lanchetta

País: Itália

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY 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 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 TEC TOY.

**TEC TOY**

**NºCO 182 022289**

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM  
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

**CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000  
TELEFONE: (011) 831-2266