

**SPEED
RACER™**



ACCOLADE™

TECTOY

AVISO SOBRE EPILEPSIA

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu PC 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 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 sentidos 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 PC games.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso dos PC games. 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.

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, conforme prescrito pelo 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 cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobrirá defeitos originados por uso indevido, acidente, tentativa de violação dos disquetes e conserto por pessoa não autorizada.

TEC TOY

NºCO 142 033687

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

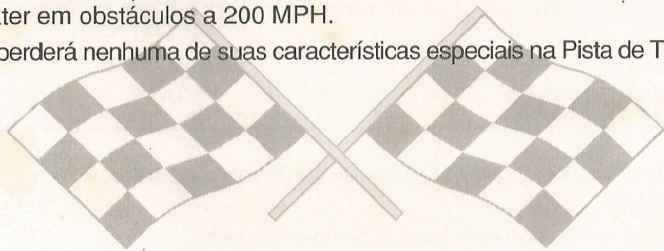
TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Rua Antonio Nagib Ibraim, 30 - Lapa - São Paulo - SP
CEP 05036-000 - CGC 57.997.793/0001-82

CAC - CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

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

- Se o seu Mach 5 não estiver equipado com um mergulhador, tente o Macaco Automático; em alguns casos eles podem salvar a sua vida tirando-o da água.
- Os Jatos Automáticos do Shooting Star podem, muitas vezes fornecer impulso suficiente para tirá-lo da água.
- Um pé pesado nem sempre ganha a corrida. O melhor corredor é aquele que sabe se adaptar aos variados tipos de circuitos existentes. É melhor diminuir e ficar sob controle, do que bater em obstáculos a 200 MPH.
- Você não perderá nenhuma de suas características especiais na Pista de Teste do Pops.



Accolade, Inc. 1993 ©. Speed Racer e Racer X são marcas registradas da Speed Racer Enterprises, Inc. e são usados sob licença.

SUMÁRIO

Introdução	1
Começando	3
Sistema Necessário	3
Fazendo Cópia Reserva de seus Disquetes	3
Instalação	4
Configuração	5
Iniciando o Speed Racer	6
Controles	6
Teclado	7
Joystick	8
Mouse	10
Outros Controles	11
Menu Principal	12
Proteção Contra Cópia	14
Adaptação dos Controles	15
Adaptação do teclado	16
Travamento do Teclado	17
Usando o Mouse ou o Joystick	18
Seleção da Pista	19
Tela do Episódio	23

Garagem do Pops	24
Retornar as Características	27
Características Especiais do Mach 5	27
Características Especiais do Shooting Star	29
Na Pista	31
Painel de Controle	33
Controles da Direção	35
Pontos	37
Danos no Seu Carro	40
Replay Instantâneo	41
Resultados da Corrida	41
Código Secreto	42
Gravando ou Carregando um Jogo	43
Gravando um Jogo de um Jogador	43
Carregando um Jogo de um Jogador	43
Gravando um Jogo de dois Jogadores	44
Carregando um Jogo de dois Jogadores	44
Gravando um Jogo de dois Jogadores via Modem	45
Resolvendo Problemas	46
Informações Complementares	49
Dicas e Sugestões	55

Gravando e Carregando Jogos de Modem

Nos jogos via modem, a corrida mais atual é gravada automaticamente depois de cada corrida (na tela de seleção da pista).

Para carregar um jogo gravado anteriormente, ambos os jogadores devem pressionar **F8** na tela de Seleção da Pista. Para carregar um jogo, ambos os jogadores devem entrar seus nomes,, exatamente como eles fizeram na primeira vez em que correram.

DICAS E SUGESTÕES

- O seu poder de compra (pontos) irá subir ou descer, dependendo do seu desempenho em cada prova.
- A seleção da ordem dos episódios é muito importante. Conquiste pontos nas corridas mais fáceis (por exemplo Corrida para a Glória) de forma que você possa carregar o seu carro com características especiais e depois tentar corridas mais difíceis (como o Vale da Destruição).
- Ganhe mais pontos (poder de compra) atingindo uma pontuação alta na Pista de Teste do Pops.

Considerações Internas e de Modem Esperto.

Vários modem modernos usam registros especiais para transferir dados. Isso pode causar demoras na emissão de dados pelo Speed Racer. Se o jogo estiver devagar, ou não permitir a você dirigir, a sua conexão deve ter sido feita usando um registro "esperto" como MNP ou LAP-M. Consulte o manual do seu modem sobre como conectar "Direct Mode" (Modo Direto) ou "Normal Mode" (Modo Normal). Normalmente isso envolve enviar ao modem os comandos $ATS48=128$ e $ATS36=1$ (ou $ATS36=3$) ANTES de ligar para o seu amigo. Ambos os jogadores devem desativar os registros especiais deles. O jogo deve rodar na mesma velocidade que o **modo de 1 jogador** roda na máquina mais lenta.

Terminando as Conexões do Modem.

Para retornar para o modo de operação terminal, ambos os jogadores devem terminar as 6 corridas. Depois da sexta corrida, você vai automaticamente para o Menu Principal. Selecione **2 Player Modem (2 Jogadores via Modem)** no Menu Principal e entre no modo de operação terminal onde você pode enviar para o seu modem o comando +++ e depois o comando para desligar (ATH). **ATENÇÃO: Speed Racer NÃO desligará a sua linha, você deverá terminar as conexões do modem antes de sair do jogo, ou usar o software de comunicação do seu modem para desligá-lo.**

COMEÇANDO

SISTEMA NECESSÁRIO

- . É necessário um disco rígido.
- . É necessário um computador 386 ou superior; é recomendado um 386DX-33.
- . O Speed Racer suporta apenas gráficos VGA e MCGA.
- . Verifique se você tem pelo menos 9 megabytes de espaço livre no seu disco rígido.
- . Você irá precisar de 3 megabytes de memória RAM disponível.

Observação: Speed Racer não roda no ambiente Windows™.

FAZENDO CÓPIAS RESERVA DE SEUS DISQUETES

Você deve fazer uma cópia reserva de seus disquetes do Speed Racer antes de qualquer coisa. Formate disquetes virgens de alta densidade, dê nome a eles, e depois copie os disquetes do jogo para seus discos de reserva (Backups). (Para saber mais sobre comandos de cópia, consulte o seu manual do DOS). Quando você terminar de copiar os seus disquetes originais, guarde-os num lugar seguro.

INSTALAÇÃO

Para instalar Speed Racer no seu disco rígido:

1. Ligue o seu computador normalmente.
2. Insira o disquete 1 do Speed Racer no drive apropriado (normalmente A ou B).
3. Na linha de comandos do DOS, digite a letra do drive em que você colocou o disquete, seguida de dois pontos (Por exemplo: **A:**) e pressione **Enter**.
4. Na linha de comandos desse drive (>A ou >B), digite **install** e pressione **Enter**.
5. Siga as instruções de tela.

Observação: Antes de instalar o SPEED RACER, verifique se você tem espaço suficiente no disco rígido (9 megabytes) e memória suficiente para rodar o jogo (se você não tiver, consulte a seção **Resolvendo Problemas**).

6. Quando a instalação começar, você deverá seguir as instruções da tela, trocando os disquetes quando for necessário. Assim que a instalação terminar, digite **SR** para começar o jogo.

Tipo de Conexão 3 - Conexão Via Modem a partir do Speed Racer

Para esse tipo, você precisa saber os comandos de discagem, resposta e conexão do seu modem.

1. Inicie o Speed Racer e selecione a opção **2 Player Modem (2 Jogadores via Modem)** no seu Menu Principal.
2. Selecione a COM PORT, o PORT ADDRESS, a frequência BAUD e entre no modo de operação terminal. O seu modem deverá estar no Modo de Comando e você poderá digitar o comando necessário. O modo de operação terminal é limitado por sua velocidade e tamanho de tela; pode ser mais fácil usar um bom programa de comunicação para estabelecer a conexão (por exemplo Conexão tipo 2).
3. Envie ao seu modem os comandos necessários para estabelecer a conexão entre os computadores. Alguns comandos de modem típicos:
 - ATDT é normalmente usado para chamar; ATA para responder chamadas.
 - ATO = conectar.
 - ATH = desligar.
 - +++ = toma a atenção do modem (sai do modo da linha); espere 1 ou 2 segundos, digite +++ (não pressione Enter), espere 1 ou 2 segundos e o modem deve responder **OK**.
4. Depois da conexão, ambos os jogadores devem pressionar F6 para iniciar o jogo.

4. Selecione a COM PORT, o PORT ADDRESS, a frequência BAUD e depois pressione **Enter** para entrar na opção terminal (enquanto estiver no modo de operação terminal, você pode digitar mensagens para seu colega).
5. Quando ambos estiverem prontos para jogar, pressione **F6** para iniciar o jogo.

Tipo de Conexão 2 - Conexão Existente de Modem.

1. Use o seu software predileto de comunicação de modem para conectar você ao seu amigo (1200 ou 2400 baud, 8 bits de dados, nenhuma paridade e 1 bit de parada).
2. Saia para o DOS, sem quebrar a conexão (Alt-F4 para PCPLUS).
3. Vá para o diretório do Speed Racer e inicie o jogo.
4. No Menu Principal, selecione **2-player modem (2 jogadores via modem)**.
5. Selecione a COM PORT, o PORT ADDRESS, a frequência BAUD e entre no modo terminal. Quando o seu amigo tiver feito o mesmo, vocês serão capazes de digitar mensagens um para o outro.
6. Ambos os jogadores devem pressionar **F6** para iniciar o jogo.

CONFIGURAÇÃO

Na primeira vez que você joga, é interessante checar os ajustes de configuração.

1. Digite o número correto listado ao lado do seu tipo de som. (Speed Racer, suporta as placas de seu PC Speaker, AdLib, Roland, AdLib Gold, Microsoft Windows Sound System Card, ProAudio Spectrum, e Sound Blaster).
2. Determine se você vai usar um mouse no jogo (para menus e/ou o jogo) - digite **Y** (Sim) ou **N** (Não).
3. Para gravar os seus ajustes de configuração no disco rígido, selecione **Y** (Sim), e depois pressione **Enter**.

Observação: Caso não grave seus ajustes, você deverá estabelecer a configuração toda vez que for jogar.

Para mudar a configuração após a gravação:

1. Pressione Ctrl C para sair do Speed Racer para o DOS.
2. Na linha de comandos C:\Speed, digite: **Setup**.
3. Siga as instruções de tela.

INICIANDO O SPEED RACER

1. Ligue o seu computador normalmente.
2. Na linha de comandos do DOS, digite a letra do drive em que o jogo foi instalado seguida de dois pontos (Por exemplo: **D:**) e pressione **Enter**.
3. Mude para o diretório que contém o jogo. Por exemplo, se você instalou o jogo no sub-diretório chamado Speed, digite **CD\speed** e pressione **Enter**.
4. Digite **SR** e pressione **Enter**.
5. Para acessar o Menu Principal, pressione **Enter** depois de ver a tela do título e os créditos.

CONTROLES

Você pode jogar Speed Racer usando o teclado, joystick ou mouse. Os usuários de Joystick e mouse também devem usar o teclado para fazer algumas seleções durante o jogo. O foco desse manual é baseado em controles padrão de teclado.

Observação: O uso de joystick pode diminuir um pouco a velocidade do jogo. O uso de um mouse pode afetar o funcionamento da placa de som PC Speaker e causar estática.

- Descubra qual saída serial pode ser utilizada pelo seu micro (COM1, COM2, COM3, e COM4 são suportadas), bem como seu "PORT ADDRESS" (normalmente COM1 está na 3F8, COM2 está na 2F8, COM3 está na 3E8 e COM4 está na 3E8). A maioria dos programas de comunicação de modem permitem a você encontrar a COM PORT e o PORT ADDRESS. Você pode também, usar o programa de diagnóstico da Microsoft (normalmente residente no \WINDOWS\MSD.EXE). Para rodar o programa de diagnóstico digite **CD\WINDOWS**; pressione **Enter**, digite **MSD** e pressione **Enter**.
- Decida que frequência baud vocês usarão. Esta deve ser a mesma em ambas as máquinas (apenas 1200 ou 2400)

Conectando 2 Máquinas

Tipo de Conexão 1 - Serial Direto (usando um cabo serial de null modem).

Cada jogador deve:

1. Desligar a máquina e conectar um cabo serial na entrada serial correta. **ATENÇÃO: UM CABO DIRETO NÃO FUNCIONARÁ E PODERÁ CAUSAR DANOS À SUA SAÍDA SERIAL! Você DEVE usar o cabo certo, ou o processo NÃO FUNCIONARÁ.**
2. Ligue a máquina e inicie o Speed Racer.
3. No Menu Principal, selecione **2-player modem (2 jogadores via modem)**.

USUÁRIOS DE MODEM (CONEXÕES DE MODEM E CABOS SERIAIS)

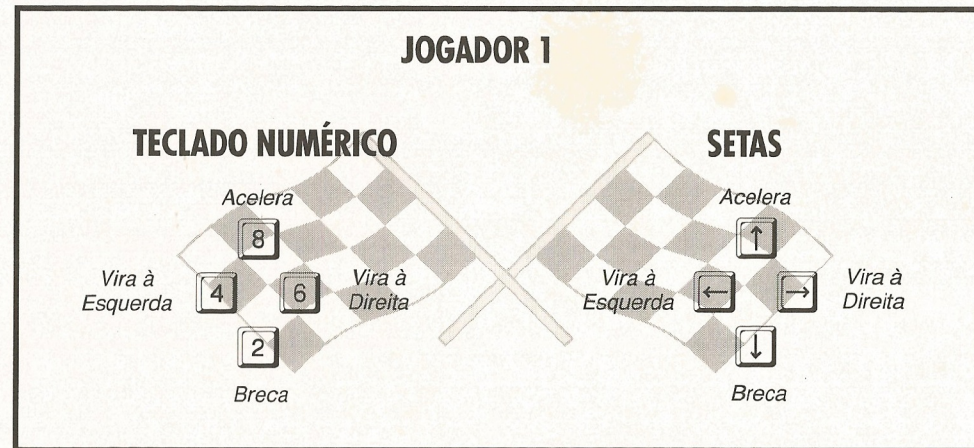
Modem e Serial Direto 2 - Jogo de Coputador

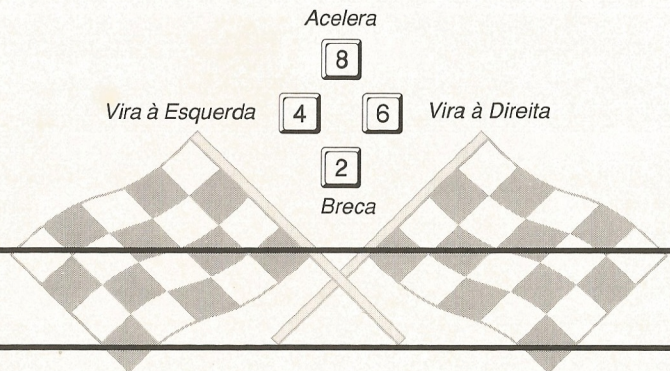
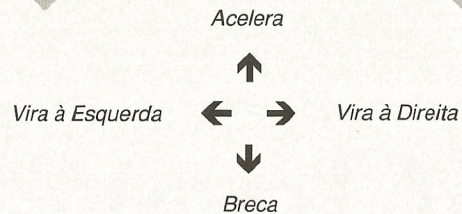
Você pode ligar 2 computadores para ação de tela inteira usando um "Cabo de Modem" (um cabo que permuta os pinos RX e TX conforme ele vai de uma ponta para outra) ou um modem. A conexão das 2 máquinas, no começo de cada corrida, demora um tempo considerável e ambos os micros rodarão na velocidade da máquina mais lenta.

SE HOUVER PARALIZAÇÕES DURANTE O JOGO, VOCÊ PROVAVELMENTE TEM UMA LINHA MUITO BARULHENTA E A TENDÊNCIA É DE QUE A MESMA CAIA. Sugerimos que você use a frequência de 2400 baud, mas 1200 baud pode ajudar em linhas barulhentas. Para reduzir erros de comunicação, tente desligar a música. Todas as conexões usam o registro serial de 8 bits de dados, nenhuma paridade e 1 bit de parada. Ligar ou desligar a música durante uma corrida pode causar problemas de comunicação.

- Você deverá decidir qual tipo de conexão (veja **Conectando 2 Máquinas**) será usada e verificar se ambos os jogadores têm um conhecimento claro do processo.

TECLADO



JOGADOR 2**JOYSTICK****INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES****USUÁRIOS DE JOYSTICK**

O joystick do jogador 1 é SEMPRE a saída 1 do joystick e o joystick do jogador 2 é SEMPRE a saída 2 do joystick. Se o seu equipamento tiver apenas uma saída, ela deve ser usada pelo jogador 1.

Calibrações de Joystick (e de mouse) são feitas automaticamente antes do início de cada corrida. O seu joystick **deve** estar centralizado nesse momento, ou a calibração apresentará erros. mova o joystick para todos os seus limites enquanto a sua visão estiver voando pelo campo de pilotos.

7. Pressione **Ctrl Alt Del** simultaneamente para reiniciar o seu computador.
8. Digite **C: (Enter)** para acessar o diretório principal do Winchester.
9. Digite **CD\SPEED** ou o nome do diretório no qual você instalou Speed Racer (Enter).
10. Digite **SR** e pressione **Enter** para começar.

Observação: Usuários do DOS 6.0 podem iniciar limpo pressionando **Ctrl Alt Del**. Quando a mensagem "Starting MS-DOS" aparecer, pressione **F5** para pular os arquivos Autoexec.bat e Config.sys.

Se Você Tem Uma Placa de Som Conectada, Mas Seu Micro Não Emite Nenhum Som:

Verifique se a sua placa de som está corretamente instalada e verifique a sessão de **Configuração**.

Observação: Placas MIDI, AdLib, e Roland MT32-LAPC1 tocarão apenas música no Speed Racer. Sons digitalizados irão vir do alto falante do PC. O alto falante do PC pode tocar som digitalizado ou música, nunca ambos.

O seu joystick deve estar adequado à Tela de Adaptação de Controles antes de ser usado. Ele irá se recalibrar automaticamente antes do início de cada prova. Se você precisar de uma recalibragem durante uma corrida, pressione **F8** enquanto o joystick estiver centralizado (**F10** para o Jogador 2), depois mova-o rapidamente para os seus limites.

Os dois botões de seu joystick irão ativar os efeitos dos Compartimentos de Instalação números 1 e 2 do Mach 5 ou do Shooting Star. Para ativar os efeitos dos compartimentos de Instalação números 3 e 4, use o teclado. Todos os botões de efeitos especiais estão disponíveis no seu teclado quando você estiver usando o joystick (consulte **Controles da Direção**, pág. 35).

Observação: Ligar ou desligar a sua placa de som PC Speaker durante o jogo pode descalibrar o joystick.

MOUSE

Se você selecionou o controle pelo mouse no ajuste de configuração (veja **Configuração**, pág. 5), poderá usá-lo para fazer qualquer seleção nas telas de menu.

Para dirigir o Mach 5 ou o Shooting Star com o mouse, você deve regulá-lo na Tela de Adaptação de Controles antes de iniciar a corrida (veja **Usando o Mouse e o Joystick**, pág. 18). O mouse será recalibrado automaticamente antes do início de cada corrida. Se você precisar recalibrá-lo durante a corrida, pressione **F7** (**F9** para o jogador 2).

Se você tem um mouse de dois botões, use-os para ativar os efeitos dos Compartimentos de Instalação números 1 e 2 do Mach 5 ou do Shooting Star (o botão do meio do mouse de três botões ativa o efeito do Compartimento de Instalação número 3). Para ativar os efeitos dos Compartimentos de Instalação não disponíveis no seu mouse, use o teclado. Todos os quatro botões de efeitos especiais estão disponíveis no seu teclado quando você estiver usando o mouse (veja **Controles da Direção**, pag. 35).

INICIANDO SEM PROGRAMAS NA MEMÓRIA

O modo mais fácil de se resolver problemas de carregamento, conflitos com o DOS, problemas de memória, paralização de jogos, etc., é iniciar o seu computador a partir do drive A com um disquete do sistema do DOS limpo. Para fazer isso, siga as seguintes instruções.

1. Entre no sub-diretório do seu disco rígido onde os seus arquivos do DOS residem (digite **cd C:\DOS** e pressione **Enter**).
2. Na linha de comandos do C:\DOS, digite: **FORMAT A:/S (Enter)**. Você deverá então inserir um disquete virgem no Drive A:. Siga os comandos de tela. Quando você terminar de formatar o disquete do DOS limpo, remova o disco do seu computador”.

Observação: Você deve usar um disquete no drive A: (não no drive B:) para esse procedimento.

3. Coloque novamente o disquete limpo do DOS no Drive A: e depois digite **A: (Enter)**.
4. Na linha de comandos do a>, digite **COPY CON AUTOEXEC.BAT (Enter)**.
5. Digite **PROMPT \$P\$G (Enter)**.
6. Pressione **Ctrl Z (Enter)**.

RESOLVENDO PROBLEMAS

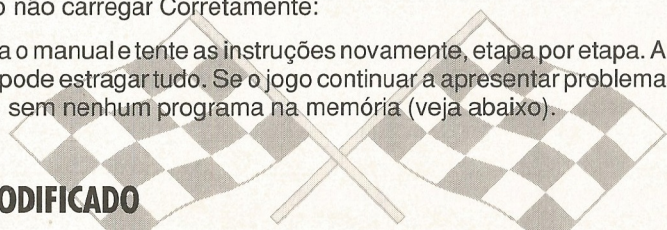
Se você tiver qualquer dúvida sobre Speed Racer e não conseguir achar a resposta no manual, o pessoal do nosso Serviço de Atendimento ao Consumidor poderá lhe ajudar. Mas, por favor, leia a seguinte sessão antes de nos ligar. Isso pode resolver o seu problema.

Se o seu Jogo não carregar Corretamente:

Primeiro, releia o manual e tente as instruções novamente, etapa por etapa. A má execução de uma etapa pode estragar tudo. Se o jogo continuar a apresentar problemas, tente iniciar o micro limpo, sem nenhum programa na memória (veja abaixo).

GRÁFICO MODIFICADO

Speed Racer suporta apenas gráficos VGA de 256 cores ou MCGA. Se o seu computador não tiver essas placas gráficas e um monitor colorido, o jogo apresentar problemas, no seu sistema. Se você possuir o monitor especificado e continuar a ter problemas, veja a sessão **Iniciando sem Programa na Memória** abaixo.



OUTROS CONTROLES



Vai para o menu anterior ou sai da corrida.



Sai para o DOS.



Liga/desliga a música.



Liga/desliga o som.



Nível de detalhamento alto/médio/baixo (durante a pilotagem).



Replay instantâneo durante a pilotagem (para 1 jogador).



Pausa (pressione qualquer tecla para continuar).



Calibra o mouse durante a pilotagem (Jogador 1).



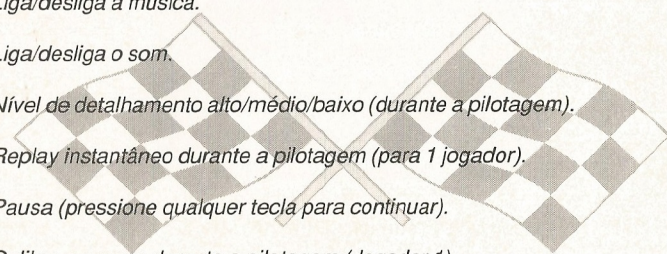
Calibra o joystick 1 durante a pilotagem (centralize o joystick antes de fazer essa seleção).



Calibra o mouse durante a pilotagem (Jogador 2).



Calibra o joystick 2 durante a pilotagem (centralize o joystick antes de fazer essa seleção).



MENU PRINCIPAL



O Menu Principal aparece depois da Tela do Título e dos Créditos e contém as seguintes opções:

- **Demo (Demonstração):** Assista uma pequena parte de uma corrida, ou assumo o controle do carro a qualquer momento para fazer um teste de pilotagem. Pressione Esc para encerrar a demonstração.

Observação: No final de uma corrida de 2 participantes, o programa irá gerar um código secreto para cada jogador. Se qualquer um dos dois jogadores preferir, ele pode selecionar a **opção para 1 Jogador** no Menu Principal e entrar com o código secreto da opção para 2 Jogadores a fim de continuar a série de corridas como um único jogador.

GRAVANDO UM JOGO DE 2 JOGADORES VIA MODEM.

Quando dois jogadores competem via modem, o programa grava as corridas automaticamente na Tela de Seleção da Pista depois de cada corrida.

Para reiniciar depois de uma falha do modem:

1. Selecione **Modem para 2 Jogadores (2 Player Modem)** no Menu Principal e pressione **Enter**.
2. Pressione **F8** na Tela de Seleção da Pista para carregar o jogo salvo.

Observação: Você também pode usar essa característica para transferir jogos entre equipamentos. Digite o nome e o código secreto de um jogo anterior.

GRAVANDO UM JOGO DE 2 JOGADORES.

Depois de completar uma corrida de 2 Jogadores, pressione **F7** na Tela de Seleção da Pista. Para selecionar o próximo episódio, pressione **Enter**.

Dicas: Grave o seu jogo frequentemente. Desta forma, se um ou ambos os jogadores perderem todos os pontos e características, a corrida anterior pode ser carregada.

CARREGANDO UM JOGO DE 2 JOGADORES

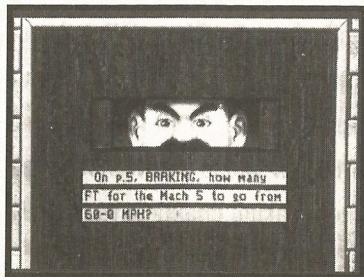
1. No Menu Principal, destaque **2 Jogadores (2 Player)** e pressione **Enter**.
2. Na Tela de Proteção Contra Cópia, os Jogadores 1 e 2 devem digitar o mesmo nome que eles usaram na série de corridas gravadas.
3. Na Tela de Seleção da pista, pressione **F8** para carregar a corrida de 2 Jogadores, depois pressione **Enter** para começar o próximo episódio.

- **1 Jogador:** Escolha um carro e corra sozinho contra vários pilotos.
- **2 Jogadores:** Dois jogadores escolhem seus carros e correm cabeça-a-cabeça numa tela repartida.
- **2 Jogadores via Modem:** Dois jogadores correm através do modem.

Observação: Para correr através do modem, você deve ter um modem compatível com Hayes que tenha 2400 baud ou mais. Depois de selecionar **2 Jogadores via Modem**, siga as instruções de tela para ajustar a corrida.

Pressione as setas para **cima/baixo/esquerda/direita** para destacar uma opção, depois pressione **Enter**.

PROTEÇÃO CONTRA CÓPIA



Na Tela de Proteção Contra Cópia, Pops espia pela porta e pede a você alguma informação. Consulte o **Manual de Especificações do Mach 5** para achar a resposta, e digite-a **exatamente** como ela aparece no manual (incluindo maiúsculas, espaços, decimais ou hífens), depois pressione **Enter**.

Se você responder corretamente, Pops deixa você digitar o seu nome - até 11 caracteres (se você responder incorretamente, você será mandado de volta para a tela de demonstração). Pressione **Enter**, e será pedido um Código Secreto (veja **Código Secreto**, pág. 42).

Para escolher o **Mach 5** do Speed Racer ou o **Shooting Star** do Corredor X, pressione as setas para a **direita** ou **esquerda** até aparecer o carro que você deseja, depois pressione **Enter** para ir para a Tela de Adaptação dos Controles.

GRAVANDO OU CARREGANDO UM JOGO

GRAVANDO UM JOGO DE 1 JOGADOR

Os jogos são gravados instantaneamente depois de cada corrida e recebem um código secreto (veja **Código Secreto**).

CARREGANDO UM JOGO DE 1 JOGADOR.

1. Digite o seu nome na Tela de Proteção Contra Cópia e pressione **Enter**.
2. O código secreto que aparece será o do último jogo disputado.
3. Pressione Enter para aceitar esse código secreto.

Para usar um código secreto de um jogo anterior:

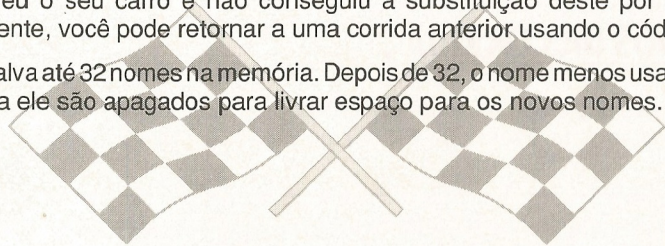
1. Digite o seu nome na Tela de Proteção Contra Cópia e pressione **Enter**.
2. O código secreto que aparece será o do último jogo disputado.
3. Apague o código secreto automático e digite o código secreto do jogo desejado.

CÓDIGO SECRETO

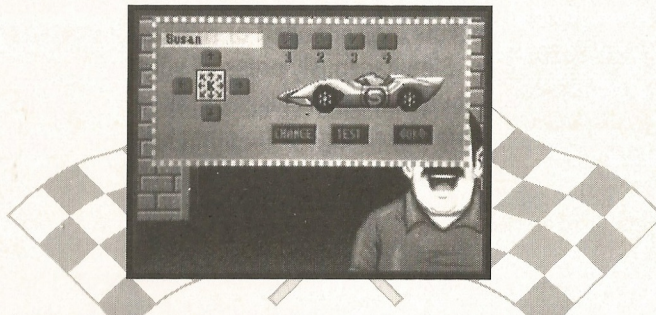
Quando você começa a jogar Speed Racer com um nome novo, Pops emite um código secreto padrão para esse nome. No final de cada corrida, será pedido um novo código secreto na Tela dos Resultados da Corrida.

Se você perdeu o seu carro e não conseguiu a substituição deste por um equipado semelhantemente, você pode retornar a uma corrida anterior usando o código secreto.

Speed racer salva até 32 nomes na memória. Depois de 32, o nome menos usado, e o código secreto dado a ele são apagados para livrar espaço para os novos nomes.



ADAPTAÇÃO DOS CONTROLES



A Tela de Adaptação dos Controles permite a você adaptar os controles especiais de seu computador, bem como os controles para dirigir, além de habilitar o seu mouse ou joystick.

ADAPTAÇÃO DO TECLADO

Para adaptar os controles do teclado de acordo com seu gosto pessoal:

1. Pressione a **seta para a esquerda** a fim de destacar a opção **Mudar (Change)**, e pressione **Enter** (o botão número 1 irá piscar).
2. Para estipular um novo caractere para esse botão, pressione a **tecla** de sua escolha.
3. Para destacar outro botão, pressione **Enter**, depois repita a Etapa 2.
4. Depois de ter feito a mudança, pressione repetidamente **Enter** até a opção **Mudar (Change)** ficar destacada. A seguir pressione a **seta para a direita** a fim de destacar **OK** e a tecla **Enter** para ir para a Tela de Seleção da Pista

Observação: As adaptações não são gravadas quando você sai do Speed Racer. Será preciso modificar as funções das teclas toda vez que você reiniciar o jogo.

REPLAY INSTANTÂNEO (1 JOGADOR)

Pressione **F4** a qualquer momento, durante uma corrida, para ver os últimos 15 segundos desta. A corrida continuará automaticamente depois de uma contagem regressiva.

RESULTADOS DA CORRIDA

Essa tela aparece depois de cada corrida e lista: 1º, 2º e 3º lugares com nomes, tempo de corrida e código secreto. Pressione **Enter** para ir para a Tela de Seleção da Pista

Observação: Na opção para 2 Jogadores a pontuação destes e os códigos secretos aparecem depois da Tela dos Resultados da Corrida. Os números refletem a pontuação cumulativa de cada jogador para o circuito e são uma medida do desempenho deles em todas as pistas de corrida. Pressione **Enter** para ir para a Tela de Seleção da Pista para selecionar a próxima corrida.

DANOS NO SEU CARRO

Apesar das características especiais do Mach 5 e do Shooting Star fazerem deles carros superiores, eles continuam vulneráveis a certos danos. Evite bater em árvores ou colidir no tráfego. O seu carro também pode ser danificado por choques muito violentos (você verá faíscas). O acúmulo desses pequenos acidentes pode causar sérios danos a seu carro.

Danos maiores serão causados por balas e explosões.

Observação: Se o seu monitor de vídeo falhar, é um sinal claro de que o seu carro sofreu danos graves.

Se você perder o seu carro, Trixie trará um carro novo de helicóptero. As características Especiais do seu carro substituto serão baseadas nos pontos totais que você tem. Quanto mais pontos, maior será a semelhança do carro novo com o anterior. Quanto menos pontos, menores serão as características especiais de sua nova máquina. Se você não tiver pontos suficientes, Trixie trará um Stock Car equipado apenas com as opções padrão.

TRAVAMENTO DO TECLADO

A maioria dos teclados têm diferenças internas que podem causar o que é comum chamar de "travamento de teclado", onde as teclas pressionadas não são reconhecidas pelo equipamento. Isso pode acontecer quando duas ou mais teclas são pressionadas simultaneamente e mantidas pressionadas enquanto outras teclas são pressionadas. As funções padrão do Speed Racer não provocam travamento na maioria dos teclados, mas você pode testar e corrigir qualquer problema com o seu próprio equipamento usando o modo Teste.

Para testar o travamento de teclado, pressione as **setas para a esquerda** e para a **direita** para destacar **Teste (Test)**, depois pressione **Enter**. Pressione simultaneamente todas as teclas de funções especiais e duas setas direcionais. Se elas todas não ficarem vermelhas, as que permanecerem pretas estarão travadas pelas outras teclas. Desta forma você deve sair da opção Teste (Test), entrar na opção Mudar (Change) e alterar as funções das teclas para evitar travamento.

Observação: Na opção para 2 jogadores, ambos devem testar o teclado simultaneamente.

USANDO O MOUSE OU O JOYSTICK

Para escolher entre o mouse e o teclado: Pressione **F7** (**F9** para o Jogador 2).

Para mudar entre o joystick e o teclado: Pressione **F8** (**F10** para o Jogador 2).

Quando os seus controles estiverem ajustados da maneira desejada, destaque **OK**, depois pressione **Enter** para ir para a Tela de Seleção da Pista.



Kabala: Dirige um carro azul com tubos de cromo na lateral. Possui arma, e é equipado com cravos nas laterais e atrás.

Os seguintes personagens são mestres em truques sujos. Você ganhará pontos ao estragar seus carros ou tirá-los da prova.



Assassinos: Cada Assassino dirige um carro preto e marrom com uma asa cheia de cravos nas laterais e atrás que engana adversários e fura pneus. Além disso, possuem armas no carro.



Melange: Dirige um carro azul com a forma de um "V". É equipado com minas, foguetes gizmo e energia de alta voltagem.



Assaltante (Matador): Dispara mortíferas rajadas de metralhadoras e derruba minas.



Cobra Oleosa: Um membro do Time Acrobático. Além de divulgar a sua marca registrada de derrubar óleo escorregadio na pista, o carro do Cobra Oleosa é equipado com trituradores em ambas as laterais e atrás.



Capitão Terror: Como líder do Time Acrobático o Capitão Terror dirige um carro rosa com nuvens de fumaça e trituradores para empurrar os carros oponentes para fora da pista.

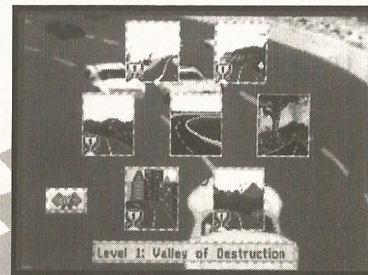


Time Alfa: Cada membro dirige um carro vermelho que pode soltar cravos, poças d'água (azul), cola (branco), e super cola (vermelho) na pista.



Relâmpago do Asfalto: Esse membro do Time Alfa dirige um carro vermelho que pode soltar poças d'água, óleo, cola, Super cola e cravos na pista.

SELEÇÃO DA PISTA



Há 6 episódios no Speed Racer, cada qual com 7 níveis de dificuldade. É possível escolher os episódios em qualquer ordem na opção para 1 Jogador. Você deve terminar em 1º, 2º ou 3º lugar em todos os episódios de cada nível para avançar para o próximo nível. Conforme você avança, a rota fica maior, mais obstáculos aparecem, e os oponentes tornam-se mais agressivos e difíceis de serem superados.

SELEÇÃO DA PISTA (CONTINUAÇÃO).

Para escolher um Episódio, pressione as setas para **cima/baixo/esquerda/direita** a fim de destacar uma pista. O nome e nível da rota serão mostrados no canto inferior de sua tela. Pressione **Enter** para ir para a Tela do Episódio.

Observação: Na opção para 2 Jogadores a ordem das pistas de corrida é determinada pelo computador. Ambos os jogadores devem terminar em 1º, 2º ou 3º lugar em todos os episódios de cada nível para avançar para o próximo nível.

Aqui está uma rápida idéia de cada rota:

O Deserto do Desespero: É um cenário terrível, evitado por todos menos pelos melhores corredores do mundo. Essa corrida é muito rápida e dinâmica. Nela, você deverá tomar cuidado com precipícios, areia e outros perigos que aparecem ao longo do caminho.

A Rota da Serpente: Nela o piloto testa sua habilidade fazendo curvas ao longo dos íngremes penhascos de um litoral rochoso. A Rota da Serpente atravessa várias milhas de precipícios e curvas em "S" precárias.

Corrida para a Glória: É formada por retas compridas e montes sutis, feitos para alta velocidade e ação sem parada. Mas fique atento a curvas repentinas e córregos. Pular vales é divertido, mas também pode ser perigoso.

Observação: As letras no seu teclado podem ser adaptadas para corresponder aos botões da Roda da Direção (veja **Adaptação dos Controles**, pag. 15).

Dica: Quanto mais você mantiver pressionada a tecla do Macaco Automático/Jatos Automáticos, mais alto e mais longe o seu carro pulará. Para pulos rápidos e curtos, use rápidos toques de teclas.

PONTOS

Dependendo do seu desempenho, Pops irá premiá-lo ou reduzir seus pontos. A quantidade de pontos que você ganha ou perde varia de acordo com o adversário que você enfrenta e com o estrago feito no seu carro. Você ganhará pontos extras se conseguir eliminar o seu inimigo ou derrotar o seu desafiante. Para ajudá-lo a identificar o seu alvo, a palavra "objetivo" (goal) aparecerá na tela durante a corrida.

Os seguintes corredores dirigirão "bem" e "honestamente" (se eles não forem identificados como seus desafiantes), desde que você não os provoque. Se eles não forem seus desafiantes, você poderá perder pontos ao estragar o carro deles ou tirá-los da corrida.



Time Acrobático: Cada membro dirige um carro preto e rosa que pode emitir nuvens de fumaça coloridas: Falhas de Motor (cinza), Exterminador de Motor (Vermelho), Gás Paralizante (Verde).

SHOOTING STAR

Botão da Roda	Característica Especial	Compartimento da Instalação	Teclado		Joystick
			Jogador 1	Jogador 2	
A	Jatos Automáticos	1	[.]	[V]	Botão
B	Cravos	3	[/]	[N]	
C	Triturador	4	[:]	[J]	
D	Lançadores de Minas	4	[:]	[J]	Botão B
E	Turbo Extra	2	[.]	[B]	
F	Jatos Instantâneos	4	[:]	[J]	
G	Arma	3	[/]	[N]	

Pista de Teste do Pops (Para 1 Jogador): É um ótimo lugar para testar o Mach 5 ou o Shooting Star e experimentar suas funções especiais. Alcance alta velocidade sobre colinas íngremes e obstáculos. No final da prova, os três melhores tempos para cada corrida, os três melhores recordes da pista de teste de todos os tempos, e um código secreto (veja **Código Secreto**, pág. 42) são mostrados. Para voltar para a Tela de Seleção da Pista, pressione **Enter**.

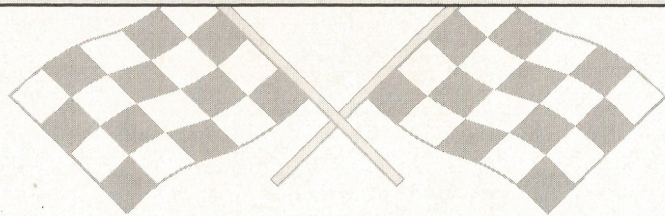
Observação: A Pista de Teste do Pops não faz parte dos episódios de circuitos de corrida. Você não precisa jogar esta corrida de teste para atingir outros níveis.

Vale da Destruição: Nesse perigoso circuito, você irá atravessar florestas selvagens e precipícios, além de correr em estradas estreitas passando por rochedos traiçoeiros.

Auto-Estrada Metropolitana: Dirija nas estradas da cidade sem receios quanto ao limite de velocidade ou a hora do rush. Apenas preste atenção nos cruzamentos de tráfego intenso. Demostre toda sua perícia para evitar acidentes nessa perigosa pista.

Percurso da Morte: O percurso da Morte é uma das provas mais traiçoeiras do mundo, marcada por estradas estreitas e sinuosas situadas ao longo de um terreno áspero. Tome muito cuidado com o gelo e controle a sua velocidade nas descidas.

Observação: Fique de olho nos gangsters, matadores, e seguidores. Apesar de não fazerem parte da corrida, eles dirigem excêntricamente e tentam colocá-lo fora da prova.



CONTROLES DA DIREÇÃO

MACH 5					
Botão da Roda	Característica Especial	Compartimento da Instalação	Teclado		Joystick
			Jogador 1	Jogador 2	
A	Macaco Automático	1			Botão
B	Cinturão de Pneus	3			
C	Serras Circulares	4			
D	Protetores	4			Botão B
E	Turbo Extra	2			
F	Mergulho	4			
G	Foguete gizmo	3			

Na opção para 1 Jogador, o Painel de Controle é localizado na parte inferior da tela e contém os seguintes itens:

Controles da Direção (1 Jogador): Cada letra da roda representa uma das características especiais do Mach 5 ou do Shooting Star (veja **Controles da Direção**, pág. 35).

Tempo: Cronometra o seu tempo do início ao fim da corrida.

Pontos: Mostra a pontuação total (veja **Pontos**, pág. 37).

Monitor de Vídeo: Amigos e adversários usam isso para se comunicar com você.

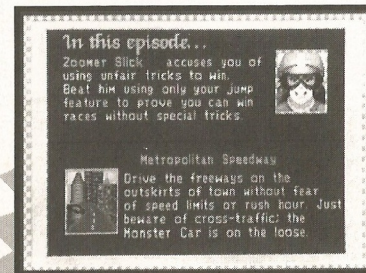
RPM: As rotações por minuto do seu motor.

MPH: A quantidade de milhas por hora desenvolvida por seu carro.

Marcha: Marcha atual (O Ponto Morto é representado por "n").

Barra de posição no percurso: A linha vermelha representa a sua posição na rota. A linha amarela representa a localização do seu oponente mais rápido ou do 2º jogador. O número indica a sua colocação na corrida.

TELA DO EPISÓDIO

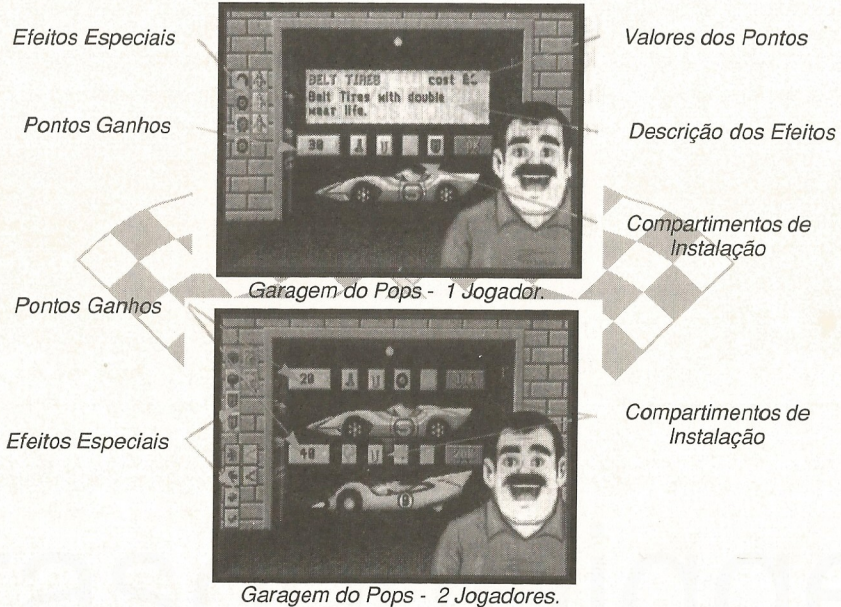


Depois de você ter escolhido uma pista, a Tela do Episódio para a corrida designada aparecerá. Exatamente como nos episódios do desenho, além de ganhar a corrida, Speed frequentemente estará envolvido em outros desafios. A parte superior dessa tela explica o episódio e o desafio que você enfrentará, enquanto sua porção inferior explica as características da rota.

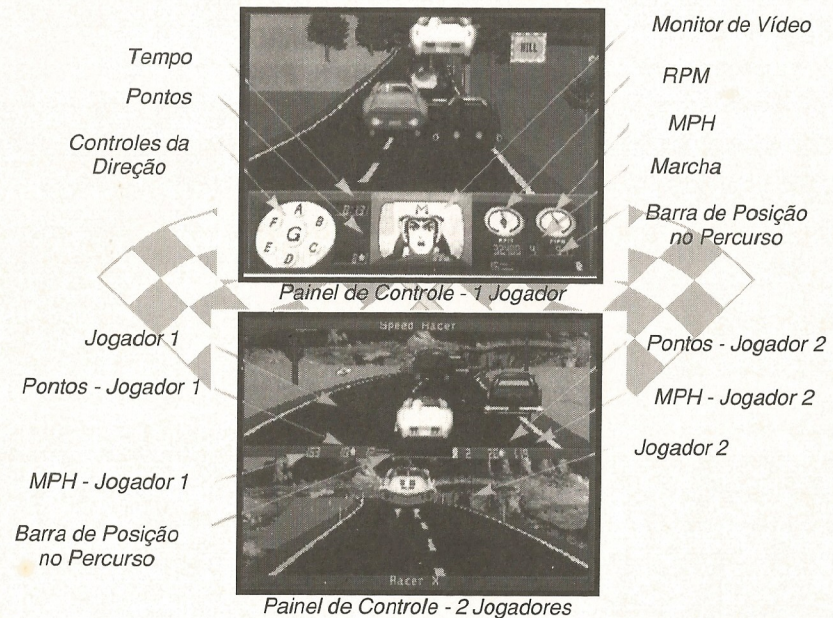
Dicas: A Tela do Episódio pode lhe dar dicas de como ajustar o seu carro para enfrentar os perigos e inimigos que você encontrará.

Pressione **Enter** para ir para a garagem do Pops.

GARAGEM DO POPS

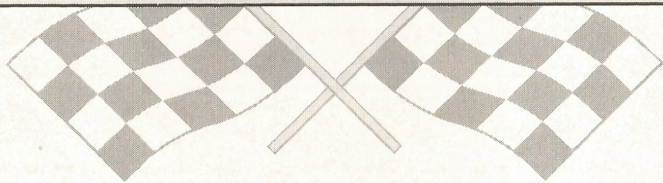


PAINEL DE CONTROLE



Dicas:

- Preste atenção no canto direito superior de sua tela. Aí aparecem ícones piscantes que indicam futuras mudanças na estrada ou importantes alvos.
- Fique no asfalto - dirigir fora da estrada diminui a velocidade do seu carro (a não ser que você tenha pneus de tração com garras).



Antes de toda corrida, você visitará a Garagem do Pops onde poderá adaptar os efeitos do seu carro com base nos pontos que você acumulou. Se essa é a sua primeira corrida no primeiro nível, o seu carro será equipado com os efeitos padrão. (Veja **Características Especiais do Mach 5** e **Características Especiais do Shooting Star**, pág. 27 e 29). Para começar a sua primeira corrida, pressione as **setas para a esquerda e para a direita** a fim de destacar a opção **OK** e depois pressione **Enter**.

Observação: Na opção para 2 Jogadores, ambos os carros aparecem na Garagem do Pops numa tela dividida. Para obter uma explicação sobre as características especiais dos carros, veja **Características Especiais do Mach 5** e **Características Especiais do Shooting Star**, pág. 27 e 29).

Após ter disputado a sua primeira corrida e ter ganho pontos, você poderá anexar características especiais da Garagem do Pops ao seu carro. Veja como fazer isso:

1. Pressione as setas para a **esquerda** e para a **direita** a fim de destacar um dos quatro ícones dos Compartimentos de Instalação.
2. Pressione as setas para **cima** ou para **baixo** a fim de percorrer as características que aparecem no canto esquerdo da tela. Quando a característica que você deseja instalar estiver destacada pressione **Enter**.

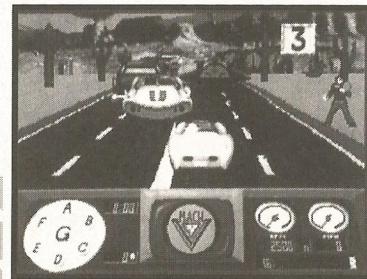
3. Para instalar outras características, pressione as setas para a **esquerda** ou para a **direita** a fim de destacar outro ícone do Compartimento de Instalação e depois repita a etapa 2.

Após fazer suas seleções, pressione a **seta para a direita** a fim de destacar a opção **Ok** e depois pressione **Enter** para começar a corrida.

Observação: Na opção para 2 Jogadores, o Jogador 1 usa as **setas** para selecionar as características desejadas e depois pressiona **Enter**. O Jogador 2 usa as teclas **A, D, W e X** para selecionar as características desejadas e depois pressiona a **Barra de Espaço**. Quando ambos os jogadores tiverem clicado **OK**, a corrida começará.

Dica: Quanto mais tempo você ficar na Garagem do Pops, maiores as chances de Spridle e do Chim-Chim entrarem no Mach 5. Cuidado com as espionagens deles durante a corrida.

NA PISTA

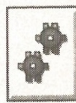


Antes de iniciar a corrida, você terá uma visão de todo o Grid de largada, parando logo acima e atrás do carro que estiver dirigindo. Isso lhe dá uma grande visão dos outros corredores e obstáculos do circuito. Use o Painel de Controle para monitorar o seu carro e a localização do seu adversário. (Veja **Painel de Controle**, pág. 33 para maiores detalhes).

A corrida começará logo depois de uma rápida contagem regressiva. Use as características especiais de seu carro para ultrapassar os outros pilotos e obstáculos.



Turbo Extra - 200 pontos (azul)
Golpe de macaco com o dobro de combustível



Cravos - 30 pontos (azul claro)
6 jogos de 6 cravos para furar pneus.



Cravos - 60 pontos (verde)
12 jogos de 6 cravos para furar pneus



Cravos - 90 pontos (azul claro)
6 jogos de 12 cravos para furar pneus.



Cravos - 120 pontos (vermelho)
12 jogos de 12 cravos para furar pneus.



Lançadores de Minas 20 pontos (azul claro)
12 minas de pressão que explodem quando atingidas por pneus.



Lançadores de Minas 40 pontos (vermelho)
12 minas de área que explodem quando o carro está em sua área de alcance.



Jatos Instantâneos 60 pontos (vermelho)
Jatos laterais que impulsionam o carro ao longo da estrada



Jatos Instantâneos 120 pontos (verde)
Jatos laterais com o dobro de combustível.

RETORNAR AS CARACTERÍSTICAS

Para retornar as características especiais, antes do início da próxima corrida, destaque as características desejadas e pressione **Enter**. Os seus pontos totais serão creditados.

Características Especiais do Mach 5



Macaco Automático Padrão (azul)
Pula sobre carros e perigos.



Macaco Automático 120 pontos (verde)
Novo Compensador de força-g
Pula mais alto e mais longe.



Turbo Extra - Padrão (laranja)
combustível turbo - fornece poder extra de arranque.



Turbo Extra - 100 pontos (verde)
impulso turbo com o dobro de combustível



Foguete Gizmo 100 pontos (azul)
6 de alcance curto, sonda de explosivos aéreos.



Foguete Gizmo 200 pontos (amarelo)
12 de alcance médio - sonda de explosivos aéreos.



Foguete Gizmo 300 pontos (rosa)
18 de longo alcance - sonda de explosivos aéreos.



Serras circulares 50 pontos (azul claro)
Lâminas rotatórias que cortam pequenos postes & ferem adversários



Turbo Extra - 150 pontos (lilás)
Combustível Nitro que dobra a força do turbo



Turbo Extra - 200 pontos (azul)
Impulso nitro com o dobro de combustível



Cinturão de Pneu 30 pontos (preto)
Fornece maior tração e durabilidade



Cinturão de Pneu 60 pontos (azul)
Dobro de vida útil



Cinturão de Pneu 90 pontos (laranja)
Triplo de vida útil



Cinturão de Pneu 120 pontos (vermelho)
Quádruplo de vida útil



Serras Circulares 100 pontos (azul escuro)
Lâminas pesadas que cortam árvores e galhos.



Protetores - 20 pontos (azul)
Resguardo pesado que funciona como escudo a prova de bala.



Protetores - 40 pontos (verde)
Resguardo pesado que funciona como escudo contra grandes armas e bombas de aviões.



Mergulho - 60 pontos (vermelho)
Sobrevivência sob a água.



Mergulho 80 pontos (amarelo)
Mobilidade sob a água.

Características Especiais do Shooting Star



Jatos Automáticos Padrão (laranja)
Pula sobre carros e perigos.



Jatos Automáticos 120 pontos (azul)
Super jatos que permitem pulos mais altos e distantes



Turbo Extra - Padrão (laranja)
Impulso extra para frente.



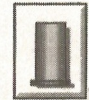
Turbo Extra - 100 pontos (verde)
Impulso turbo com o dobro de combustível



Turbo Extra - 150 pontos (lilás)
impulso turbo duplo.



Arma - 100 pontos
Disparo frontal.



Arma - 200 pontos
Explosivo de alto impacto frontal



Armas- 300 pontos
Canhão frontal de alta explosão



Triturador - 50 pontos (vermelho)
Lado direito, mecanismo hidráulico usado para triturar carros.



Triturador - 100 pontos (azul)
Lado esquerdo, mecanismo hidráulico usado para triturar carros.