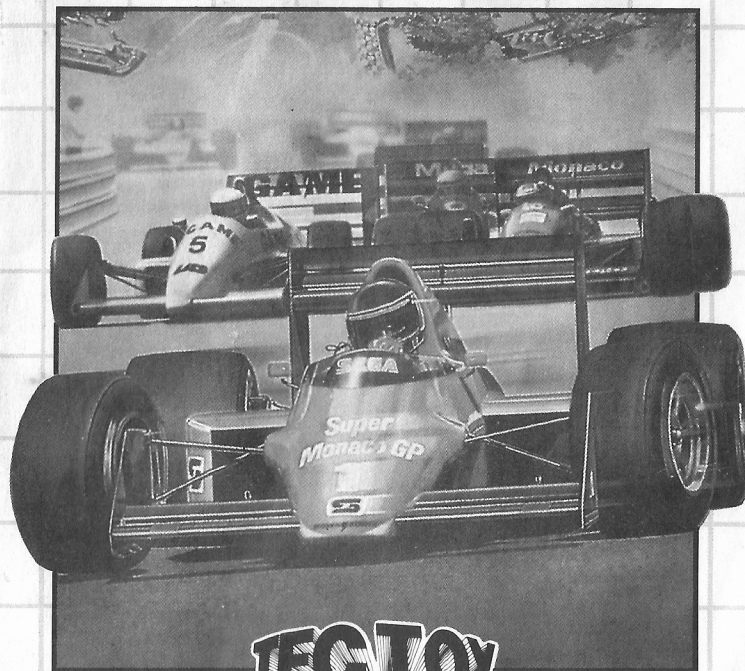


Game Gear[®]

SUPER MONACO GP



TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

TEC TOY

Como colocar o cartucho no GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho SUPER MONACO GP no console (veja figura), conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. SUPER MONACO GP é um jogo para 1 ou 2 Jogadores.

Entrada para o cabo
de jogo múltiplo

Entrada do Cartucho

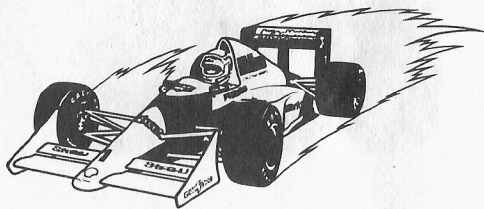


Suba no pódio!



O Grande Prêmio de Mônaco, a mais charmosa de todas as corridas da Fórmula 1, inspirou a criação do SUPER MONACO GP. Agora você pode experimentar a fantástica velocidade e as incríveis emoções de uma prova de Fórmula 1 a qualquer tempo e em qualquer lugar!

Monte o carro dos seus sonhos, escolhendo asa, motor, pneus e transmissão. Depois, entre numa das 16 pistas do SUPER MONACO GP e faça um teste de algumas voltas. Não hesite em fazer os acertos necessários em sua máquina antes da corrida para valer! Agora você já está preparado para juntar-se aos maiores pilotos do mundo. Faça as curvas usando toda a pista! Despeje toda a potência do motor nas retas! Ultrapasse os competidores como se eles estivessem parados e faça-os comer poeira! Ajuste o capacete, aperte o cinto e não volte sem o troféu do primeiro lugar!



Como jogar o jogo múltiplo



Você pode jogar o SUPER MONACO GP com um amigo. Para isso, cada um deverá ter um GAME GEAR e um cartucho SUPER MONACO GP. Conecte os 2 aparelhos através do cabo de jogo múltiplo (vendido separadamente), e eles estarão prontos para a competição.

Assuma o controle!



Você precisa conhecer bem todas as funções dos seus botões de controle antes de entrar na pista, a fim de evitar problemas durante a corrida!

Botão Direcional (Botão D)

Botão Início

Botão 2

Botão 1



Botão D

- Pressione para a esquerda ou para a direita, a fim de girar o volante nessas direções.
- Pressione para cima, para baixo, esquerda ou direita, a fim de movimentar o marcador de seleções nas telas de decisões.

Botão Início

- Pressione para fazer aparecer na tela a imagem do título.
- Pressione para avançar pelas telas de decisões.
- Pressione para fazer a pausa e, depois, para retomar o jogo.

Botão 1

- Pressione para avançar pelas telas de decisões.
- Pressione para acelerar (Transmissão automática).
- Pressione para trocar a marcha (Transmissão de 7 velocidades).
- Pressione para abrir ou fechar “janelas” no procedimento “Setting”.

Botão 2

- Pressione para avançar pelas telas de decisões.
- Pressione para brear (Transmissão automática).
- Pressione para trocar a marcha (Transmissão de 7 velocidades).
- Pressione para abrir ou fechar “janelas” no procedimento “Setting”.

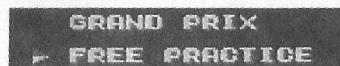
Começando



Ao ver na tela o logotipo da SEGA, pressione o **Botão Início**. Aparece, então, a tela título. Para selecionar “Jogo de 1 Jogador” (1 Player) ou “Jogo de 2 Jogadores” (Versus), utilize o **Botão D**, a fim de movimentar o marcador até sua escolha. A seguir, pressione o **Botão Início** para entrar em sua seleção.

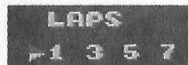


Observação: você não poderá selecionar “Versus” se não tiver ligado a conexão dos dois consoles.



A imagem “Mode Select” lhe oferece a opção de dar algumas voltas experimentais (Treino Livre), em qualquer das 16 pistas, ou de ir diretamente ao início da corrida para valer. Movimente o marcador até sua escolha utilizando o **Botão D**. Depois, pressione qualquer um dos outros botões.

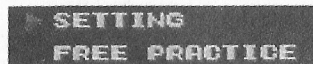
Treino Livre (Free Practice)



Após selecionar esta forma de jogo, você pode decidir quantas voltas (Laps) vai dar. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita, a fim de movimentar o marcador até os números 1, 3, 5 ou 7. Em seguida, pressione qualquer um dos outros botões para entrar na sua seleção.



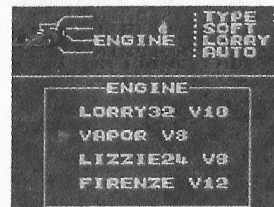
É aqui que você escolhe a pista onde quer treinar. Pressione o **Botão D** para cima, para baixo, esquerda ou direita, a fim de fazer aparecer os diagramas das pistas. Assim que tiver escolhido uma, pressione o **Botão Início, 1** ou **2** para continuar.



Agora você precisa decidir se está ou não pronto para ir à pista. Escolha "Setting" se quiser fazer alterações no seu bólido, antes de entrar na pista. Se quiser entrar na pista diretamente, selecione "Free Practice". Nesse caso, as características do seu carro serão as seguintes:

Wing (Asa): TYPE 1 (Tipo 1)
Tire (Pneu): SOFT (Macio)
Engine (Motor): LORRY 32 V10
Transmission (Transmissão): AUTOMATIC

Se decidir fazer algumas alterações no carro antes de começar, escolha "Setting" e a imagem aparece. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo, a fim de destacar uma das 4 partes (Wing, Tire, Engine, Transmission) do carro. Escolhida a parte que você deseja mudar, abra a respectiva "janela" pressionando o **Botão 1** ou **2**.



Uma vez que você encontrou o que desejava na "janela", movimente o marcador até a sua escolha utilizando o **Botão D** e, depois, pressione o **Botão 2**. Se abrir uma "janela" e decidir que não quer mudar nada, pressione o **Botão 1** para fechá-la. De qualquer forma, verifique sempre o "Status Board" no alto da tela, para certificar-se de que selecionou corretamente tudo que desejava. Se fizer mudanças, ao terminá-las não esqueça de pressionar o **Botão D** para baixo, a fim de fazer aparecer "Setting" e "End". Em seguida, pressione qualquer botão.

Wing: (Asa) O tipo 1 (Type 1) é uma asa leve que não dá muita velocidade ao carro, mas lhe permite um bom controle nas curvas. O tipo 2 (Type 2) é mais pesado, dificulta as curvas, mas aumenta a velocidade máxima.

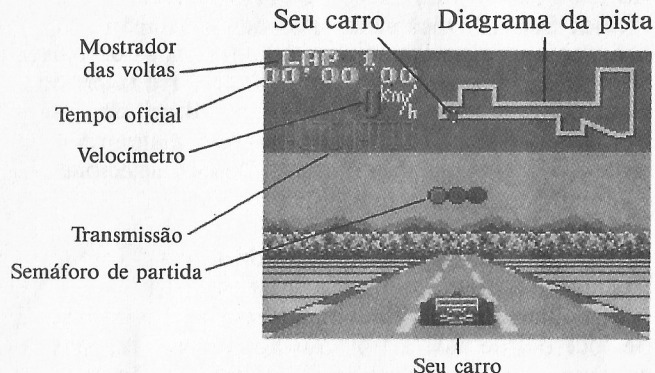
Tire: (Pneu) Pneus macios dão melhor tração do que os pneus duros, mas não são tão duráveis.

Engine: (Motor) O quadro seguinte vai ajudá-lo a selecionar o motor certo. Na primeira coluna aparecem os nomes dos 4 motores disponíveis. A segunda coluna mostra a velocidade máxima de cada um. Finalmente, a terceira coluna fornece a capacidade de aceleração de cada motor.

Lorry 32 V10	290 km/h	Muito Rápida
Vapor V8	300 km/h	Rápida
Lizzie 24 V8	310 km/h	Lenta
Firenze V12	321 km/h	Muito Lenta

Mission ou Transmission: (Transmissão) Você pode selecionar uma transmissão automática (Automatic) ou de 7 velocidades (isto é, de 7 marchas). A automática é mais fácil de controlar e permite-lhe dar mais atenção à pista. Os pilotos mais experientes podem escolher a de 7 velocidades, pois ela dá melhor aceleração e maior controle do carro.

Você tem uma última oportunidade de fazer alterações, antes de dar as suas voltas de treino (Practice). Se esqueceu de alguma coisa, volte a selecionar "Setting". Se estiver pronto, selecione "Free Practice" (Treino Livre), e a imagem seguinte já mostra o seu carro na linha de partida.



Fique atento ao semáforo de partida. Quando ele passar para o verde, dê a largada! Aproveite as voltas do treino livre para acostumar-se ao carro e fazer tentativas de bons tempos. Fique de olho no marcador do tempo e no velocímetro, que aparecem no canto esquerdo superior da tela, para saber como você vai indo. Quando terminarem as voltas do treino, será mostrado o tempo que você conseguiu em cada uma. Compare os seus melhores tempos no treino com os tempos que você fez na corrida para

valer. Você tem nervos de aço ou desmorona quando está sob pressão? Depois de dar algumas voltas e achar que está pronto para o grande momento, entre na corrida de verdade (Grand Prix Mode) e... boa sorte!

Aceite o desafio!

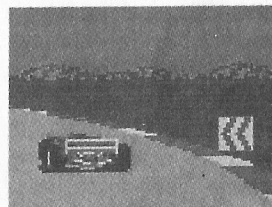


Ao escolher “Grand Prix” na primeira tela “Mode Select”, você vê as telas de preparação. Este jogo consiste em 16 corridas, em pistas de países do mundo inteiro. A primeira corrida é realizada no Brasil. O percurso do Grande Prêmio Brasil de Fórmula 1 é bastante longo. Observe o diagrama e trace a sua estratégia de corrida. Depois, selecione “Setting” no quadro inferior.

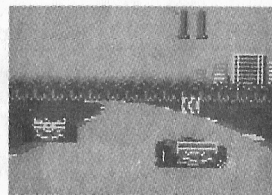
Aqui as escolhas são as mesmas da forma “Free Practice”. E atenção: lembre-se de verificar novamente o quadro de indicadores no alto da tela. Se você decide usar a transmissão automática, mas por engano acaba selecionando a transmissão de 7 velocidades, isso pode quebrar sua concentração no decorrer da prova! Nesse caso, pressione qualquer botão para sair.

Depois de você selecionar “Setting End”, reaparece a tela “Setting/Grand Prix”. Para entrar na disputa, selecione “Grand Prix”. Cada corrida consiste de 3 voltas em cada percurso. Se ficar entre os 6 primeiros, você recebe pontos. Se ficar entre o

sétimo e o décimo você não pontua, mas está classificado automaticamente para a corrida seguinte. Se ficar do 11º lugar em diante, o jogo termina. O segredo é praticar bastante nos Treinos Livres!



Você e sua “máquina diabólica” aparecem na linha de largada, esperando impacientemente pela luz verde. Se a sua transmissão é automática, pressione e mantenha assim o **Botão 1**, mesmo antes do semáforo passar para o verde. Isso lhe permitirá uma grande largada!



Quando estiver em plena corrida, fique de olho nas placas que indicam as curvas. Elas aparecem nos 2 lados da pista e lhe dão bastante tempo para reduzir a velocidade. Também há placas de propaganda comercial colocadas ao longo do

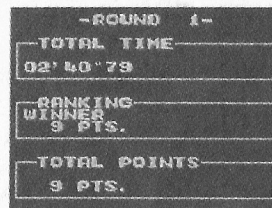
percurso. Cuidado para não bater nelas! Procure manter sempre seu carro entre as linhas vermelha e branca. Você também vai notar que sua velocidade diminui se correr *sobre* essas linhas.

Se houver um carro na sua frente, no momento em que você se aproximar de uma curva, talvez você não consiga espaço para ultrapassar em segurança. O melhor, no caso, é primeiro fazer bem a curva e só depois realizar a ultrapassagem na reta. Lembre-se de que todos os seus rivais o invejam por estar pilotando um carro tão potente! Você pode ultrapassar a todos nas retas!

Resultados

Há 14 carros inscritos no SUPER MONACO GP. Entretanto, somente os 6 primeiros classificados recebem pontos:

1º lugar	9 pontos
2º lugar	6 pontos
3º lugar	4 pontos
4º lugar	3 pontos
5º lugar	2 pontos
6º lugar	1 ponto



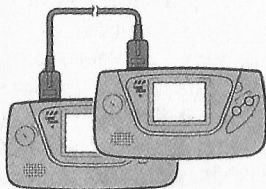
Após cada corrida ou rodada (Round), os resultados são mostrados. Primeiro vem o tempo (Total Time) em que você completou as 3 voltas. Para saber sua média horária, ou durante a corrida, é só dividir por 3 o tempo obtido. Você pode comparar esse tempo com aquele que conseguiu no Treino Livre. Em seguida, no quadro, aparece a sua colocação (Ranking) e o número de pontos que conquistou na prova. Finalmente, vem o número de pontos (Total Points) acumulados que você vem obtendo em todas as corridas. Pressione o **Botão 1** ou **2**, ou então o **Botão Início**, para fazer aparecer a imagem de introdução da corrida seguinte. Você pode fazer modificações no seu carro entre uma corrida e outra, mas antes dê uma boa olhada no diagrama da pista onde será disputada sua próxima prova!

O vencedor do campeonato será o piloto que tiver completado *todas* as corridas e acumulado o maior número de pontos. Será você o próximo grande campeão da temporada ou apenas mais um perdedor?...

Jogo múltiplo



Experimente as incríveis emoções de uma corrida de alta velocidade, competindo com um amigo! Cada um dos dois deve ter: um GAME GEAR, um cartucho do SUPER MONACO GP e apenas um cabo de jogo múltiplo. Liguem os dois consoles GAME GEAR através do cabo de jogo múltiplo (veja a figura). Certifiquem-se de que os 2 consoles estão desligados. Depois, cada um introduz um cartucho do SUPER MONACO GP no seu próprio GAME GEAR. Depois, liguem os consoles. A imagem “Versus” (indicando a competição a 2) aparece logo em seguida à tela do título.



Vocês podem escolher entre 3 formas (Modes) de jogo: aceitar o desafio do “Grand Prix Mode”, entrar num “Vs. Battle” ou experimentar uma corrida “Handicap”. Veja a seguir a descrição de cada forma de jogo.



Grand Prix



O esquema das 16 corridas é o mesmo para cada Jogador. Neste caso, o Jogador 1 (aquele que seleciona a forma de jogo “Mode” em seu GAME GEAR) inicia a corrida na 13ª posição e o Jogador 2 inicia na 14ª posição. Os 2 Jogadores passam à corrida seguinte, desde que pelo menos um deles se classifique até o 11º lugar. Isso quer dizer que mesmo que um dos Jogadores tenha terminado a partir do 12º lugar, ambos passam à próxima prova. Lutem um contra o outro, e ambos contra os demais carros, e conquistem as melhores posições e, portanto, o maior número de pontos! Confirmam os resultados após cada corrida e fiquem de olho em sua competição particular!

Observação: cada Jogador pode realizar normalmente a seleção das formas de jogar (Mode Selection). O procedimento do “Setting” é igual ao jogo com um só Jogador.

Vs. Battle

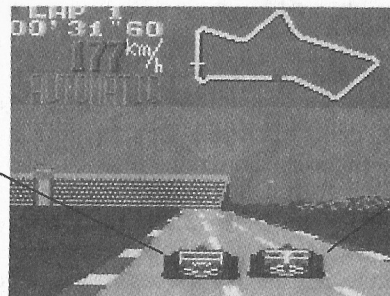


Esta forma de jogo coloca os dois Jogadores frente a frente, numa disputa sem barreiras! Depois de selecionar “Vs. Battle” ao aparecer a tela do título, vocês escolhem o número de voltas que vão correr. Movimentem o marcador até a sua escolha, utilizando o **Botão D**. Em seguida, apertem o **Botão 1** ou **2**, ou o **Botão Início**. Agora vocês precisam escolher o número de vezes em que vão competir um contra o outro (sigam o mesmo procedimento da escolha do número de voltas).

Observação: na primeira corrida, o Jogador 1 (isto é, o Jogador que selecionou a forma “Vs. Battle”) pode fazer as outras seleções. Da segunda corrida em diante, o perdedor da corrida precedente está habilitado a fazer as escolhas. O procedimento do “Setting” é o mesmo usado no jogo com 1 Jogador somente.

Vocês dois — o Jogador 1 e Jogador 2 — estão agora lado a lado na pista e entram num teste de habilidade e garra! Que cada um tente vencer o adversário! E que nenhum dos 2 deixe a pista vencer!

Jogador 1
(Vermelho)



Jogador 2
(Azul)

Após cada corrida individual, aparecem os resultados da batalha. Quando todas as corridas terminarem, acontece a “cerimônia” de premiação. Parabéns para os vencedores! E, para os derrotados, melhor sorte na próxima vez!

Handicap

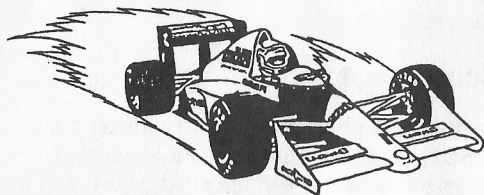


Esta forma de jogo entre dois Jogadores é semelhante à “Vs. Battle”, com uma importante exceção: a única modificação que pode ser feita no carro é a da transmissão (“Automatic” ou “7-Speed”). Neste caso, você também pode escolher a pista, o número de voltas e o número de vezes que um Jogador vai competir com o outro. Mas, repetimos: exceto a transmissão, nenhuma outra parte do carro poderá ser modificada!

Dicas úteis



- Pratique em cada pista, pelo menos uma vez. A competitividade e o nível de dificuldade da pista aumentam, conforme você vai chegando às últimas provas, ou rodadas, do jogo.
- Quando estiver no Treino Livre (Free Practice) não concentre toda a sua energia em conseguir recordes de velocidade. Há outros carros na pista com você; portanto, primeiro exercite suas técnicas de ultrapassagem.



Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

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 cartucho 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 INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797