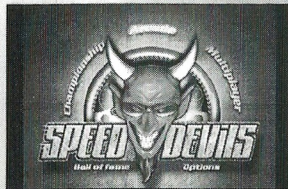


Para selecionar o Modo Arcade, ressalte Arcade no Menu Principal e pressione o Botão Start.



## 1. SELECIONE UM CARRO

Movimente o Botão Direcional para a esquerda ou direita para selecionar um dos veículos disponíveis no momento.



As características de desempenho serão exibidas embaixo de cada carro. A escolha do carro irá afetar o nível de dificuldade de cada jogo, pois os adversários serão escolhidos aleatoriamente em relação com o carro escolhido pelo jogador. Um maior número de veículos estará disponível quando forem desbloqueados no Modo Campeonato. Movimente o Botão Direcional para cima ou para baixo para escolher entre as possíveis pinturas.

## 2. SELECIONE A TRANSMISSÃO

Pressione o Botão A para confirmar a sua escolha de veículo. Tal ação irá ativar a seleção de transmissão. Movimente o Botão Direcional para esquerda ou direita para escolher entre manual ou automática. Pressione o Botão A para confirmar sua seleção.



## 3. SELECIONE A PISTA

Movimente o Botão Direcional para a esquerda ou direita para selecionar entre os percursos disponíveis no momento. Um maior número de percursos estará disponível quando forem desbloqueados no Modo Campeonato. Pressione o Botão A para confirmar a sua escolha.



Posição ..... (Região inferior esquerda da tela)  
Conta Giros ..... (Região inferior direita da tela)  
Marcha Atual .... (Região inferior direita da tela, no centro do Conta Giros)

Velocímetro ..... (Região inferior direita da tela, a esquerda do Conta Giros)  
Nitro ..... (Região inferior direita, a direita do Conta Giros)

# RECORDES

PARA SELECIONAR OS RECORDES, RESSALTE RECORDES NO MENU PRINCIPAL E PREESSIONE O BOTÃO START.



## 1. MELHORES PILOTOS

Para ver os nomes dos melhores pilotos do campeonato, mova o direcional para cima e para baixo para selecionar "best drivers" e pressione o Botão A.



## 2. RECORDES DO PERCURSO

Para ver os recordes de percursos, mova o Botão Direcional para cima ou para baixo afim de ressaltar RECORDES DE PERCURSO, e pressione o Botão A. Mova o Botão Direcional para a esquerda e direita para trocar de percurso.



## 3. LIMPAR RECORDES DO PERCURSO

Para limpar os recordes do percurso, ressalte o recipiente emborrachado e pressione o Botão A.



- Marcha Atual ..... (Região inferior direita da tela, no centro do Conta Giros)
- Velocímetro ..... (Região inferior direita da tela, a esquerda do Conta Giros)
- Nitro ..... (Região inferior direita, a direita do Conta Giros)



#### D - Diferença de Tempo

Ambos os jogadores começarão com 300 pontos. Ao passarem pelos postos de checagem do percurso, um cronômetro irá aparecer na tela e começará a mostrar a diferença de tempo entre os dois jogadores. Quando o segundo jogador passa pelo posto de checagem, esta diferença será convertida em pontos. O jogador com o maior número de pontos ao final de 3 voltas vence o jogo.



- Total de Pontos ... (Região superior direita da tela)
- Cronômetro (Região superior esquerda da tela)

- Barra de Posição .. (Centro da tela)
- Posição (Região inferior esquerda da tela)
- Conta Giros ..... (Região inferior direita da tela)
- Marcha Atual ..... (Região inferior direita da tela, no centro do Conta Giros)
- Velocímetro ..... (Região inferior direita da tela, a esquerda do Conta Giros)
- Nitro ..... (Região inferior direita, a direita do Conta Giros)

#### E - Desvio Especial

Seis ícones diferentes, representando as seis categorias diferentes, serão exibidos na tela. O jogador que dominar o maior número de categorias, ao final de 3 voltas, vence a corrida, tenha ele terminado em primeiro ou não.

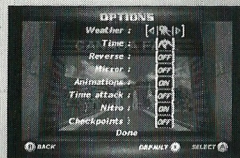


#### Tela de informação para desafios de 2 jogadores

- Ícones de Desafio ... (Centro da tela)
- Lap Number ..... (Canto superior esquerdo da tela)
- Lap Time ..... (Ao lado do Número da Volta)

#### 4. SELECIONAR OPÇÕES DE PERCURSO

Ao pressionar o Botão X, na página de seleção de percurso, a tela de Seleção de Opções de Percurso irá aparecer. Simplesmente resalte a seleção de sua escolha e mova o Botão Direcional para esquerda ou direita para ativar ou desativar a opção. Selecione DONE (pronto), para retornar a tela Seleção de Percurso.



#### Opções do Percurso

- Weather ..... Selecione entre claro, nublado, chovendo ou aleatório.
- Time ..... Selecione entre dia, crepúsculo, noite ou aleatório.
- Reverse ..... (Lig./Desl.) Selecione para correr no percurso inverso.
- Mirror ..... (Lig./Desl.) Selecione para correr no percurso espelhado.
- Time Attack .... (Lig./Desl.) Selecione para correr contra o seu melhor tempo.
- Ghost ..... (Lig./Desl.) Selecione para ter um corredor fantasma da sua melhor volta.
- Nitro ..... (Lig./Desl.) Selecione esta opção para correr com doses de nitro (18 no total).
- Checkpoints ... (Lig./Desl.) Selecione esta opção para ativar os Postos de checagem no Percurso.

Selecione DONE, e pressione o Botão Start após terminar suas escolhas.

#### 5. CORRIDA

Você irá competir em uma corrida de 3 voltas contra 4 adversário. Os adversários serão selecionados de acordo com o seu veículo. Quanto melhor o veículo, melhores os adversários.

#### 6. REPLAY

Após cruzar a linha de chegada, os resultados irão aparecer na tela. Pressione o Botão A para continuar.



Se pressionar o Botão B, você poderá assistir um Replay de sua corrida aqui, ou poderá voltar ao menu de Seleção de Carros se pressionar qualquer outro botão. Pressionar o Botão Direcional para cima ou para baixo, durante o replay, permitirá que você troque a câmera de um carro para o outro.

#### 7. REGISTRANDO SEU NOME

Se conseguir atingir uma nova volta recorde, você será solicitado a registrar seu nome assim que retornar ao Menu Arcade.

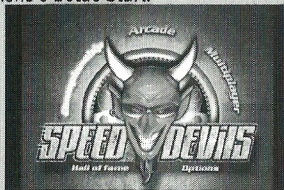
Mova o Botão Direcional para cima e para baixo afim de selecionar uma letra, e

pressione o Botão A para passar a próxima letra. Pressione o Botão Start para confirmar sua seleção.



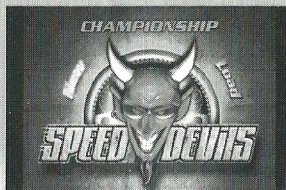
## MODO CAMPEONATO

Para selecionar o Modo Campeonato, resalte CHAMPIONSHIP no Menu Principal e pressione o Botão Start.



### 1. SELECIONE NEW OU LOAD

Mova o Botão Direcional para esquerda e direita para selecionar se você irá querer começar um novo campeonato ou irá querer carregar um já existente no seu VMU.

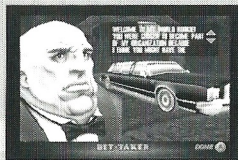


### 2. REGISTRANDO SEU NOME

Se estiver começando um novo campeonato, você será solicitado a registrar seu nome. Mova o Botão Direcional para cima e para baixo afim de selecionar uma letra, e pressione o Botão A para passar a próxima letra. Pressione o Botão Start para confirmar sua seleção.

### 3. COMO JOGAR...

Quando você começar um novo campeonato, você será recebido pelo coletor de apostas.



Ele irá lhe fornecer um carro e oficina própria. A partir daqui, você irá começar a sua carreira de campeão. Começando na Categoria D, a cada dólar recebido no final de uma corrida, você irá receber um ponto de pilotagem. Quando houver recebidos suficientes pontos de pilotagem, você

Número da Volta (Canto superior esquerdo da tela)  
Tempo da Volta . (Ao lado do Número da Volta)  
Barra de Posições (Região superior central da tela)  
Posições ..... (Região inferior esquerda da tela)  
Conta Giros .... (Região inferior direita da tela)  
Marcha. .... (Região inferior direita da tela, no centro do Conta Giros)  
Velocímetro .... (Região inferior direita da tela, a esquerda do Conta Giros)  
Nitro..... (Região inferior direita, a direita do Conta Giros)

\*O carro azul será do jogador 1, o carro vermelho será do jogador 2.

### B - Defesa e Ataque

Este estilo é dividido em 9 rounds. A cada Round um jogador ganhará pontos por ultrapassar o adversário, o outro por impedi-lo. O jogador com o maior número de pontos ao final dos 9 rounds ganha a partida. Para vencer um round, o atacante não terá só que ultrapassar o defensor, ele terá que abrir uma distância de mais de 20 metros entre eles. O atacante poderá ver quanto lhe falta para completar os 20 metros de vantagem olhando para a barra de distância mínima, que irá aparecer na tela após a ultrapassagem. Quando a barra estiver cheia, a distância estará completa. O defensor só irá vencer se mantiver o atacante atrás de si(ou não muito na frente) por pelo menos 16 segundos. O atacante irá ganhar tantos pontos quanto os segundos que faltarem no relógio. O defensor irá ganhar bônus de defesa, a intervalos regulares durante o round (nos segundos 20, 15, 10 e 5), e também um Bônus de Defesa Perfeita se conseguir impedir que o atacante o ultrapasse durante todo o round.



Total de Pontos ... (Região superior direita da tela)  
Mínima Distância ... (Região centro-esquerda da tela)  
Relógio. .... (Centro da tela)  
Round Atual ..... (Lado esquerdo da tela, no centro)  
Posição ..... (Região inferior esquerda da tela)  
Conta Giros ..... (Região inferior direita da tela)  
Marcha. .... (Região inferior direita da tela, no centro do Conta Giros)  
Velocímetro ..... (Região inferior direita da tela, a esquerda do Conta Giros)  
Nitro. .... (Região inferior direita, a direita do Conta Giros)

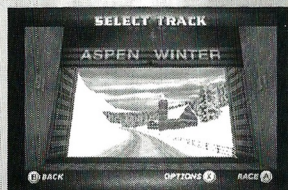
### C - Distância

Após selecionar este estilo, os jogadores deverão escolher uma distância movendo o Botão Direcional para cima e para baixo (a distância crescerá ou diminuirá em intervalos de 100 metros). Após efetuarem suas escolhas, os jogadores irão correr até que a distância entre os mesmos seja a selecionada. Não há número de voltas, e só vence quem conseguir atingir a distância.

Barra de Posição .. (Centro da tela)  
Distância em Metros (Centro da tela)  
Posição ..... (Região inferior esquerda da tela)  
Conta Giros. .... (Região inferior direita da tela)

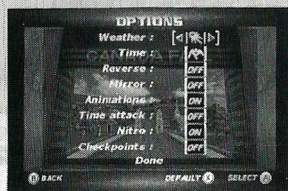
### 3. SELECIONE O PERCURSO

Os dois jogadores poderão participar da seleção do percurso, mas é necessário apenas um jogador para confirmar e mudar para a próxima tela. O Botão A irá confirmar a seleção do percurso.



### 4. SELECIONE OPÇÕES DE PERCURSO

Qualquer jogador poderá ativar o menu de opções do percurso ao pressionar o Botão X. Simplesmente ressalte a seleção e mova o Botão Direcional para a esquerda ou direita, para ativar ou desativar a opção.



A ação de pressionar o Botão Start e selecionar DONE irá trazer os jogadores de volta à tela de seleção do percurso. As opções se irão se manter como foram selecionadas durante o jogo inteiro.

### 5. SELECIONE O ESTILO DE JOGO

Existem 5 estilos distintos de jogo disponíveis no Modo Multiplayer. Ambos os jogadores poderão selecionar o estilo de jogo antes de começar a corrida.

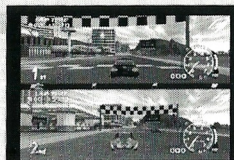


Para efetuar uma escolha, simplesmente ressalte um dos cinco estilos exibidos na tela e pressione o Botão Start. Para explicações sobre o estilo que você estará prestes a selecionar, simplesmente ressalte-o e aperte o Botão X.

### OS ESTILOS DIFERENTES SÃO:

#### A - Mano a Mano

Este estilo oferece uma corrida simples até a linha de chegada. O jogador que terminar primeiro vencerá.



será solicitado a passar para a próxima categoria. Enquanto sobe de classes, você poderá utilizar o dinheiro recebido para comprar novos veículos ou melhorias, fazer reparos e apostas contra outros adversários. Finalmente, você irá se confrontar com o piloto X, o campeão atual da categoria A, que você terá que derrotar para terminar o jogo. Na oficina do Campeonato, você controlará um cursor que poderá ser movido sobre os diferentes ícones da barra de ícones embaixo da tela. Para efetuar uma seleção, simplesmente ressalte o ícone selecionado e pressione o Botão A. O nome do ícone será exibido sobre a barra de ícones na parte de baixo da tela.



### 4. ELEMENTOS PRINCIPAIS DO CAMPEONATO...



#### Formas de Ganhar Dinheiro

Para ter sucesso no campeonato, você precisará ganhar dinheiro. Ele irá permitir que você adquira novos veículos, melhores componentes e também que você acumule pontos de pilotagem. Ganhar corridas é apenas uma das formas de se conseguir dinheiro. Os pilotos que

ultrapassam os limites de velocidade, passam a maior parte do tempo liderando, atingem a maior velocidade ou conseguem a melhor volta da corrida também poderão ser recompensados com dinheiro.

#### Ganhando Pontos de Pilotagem

No topo da tela da oficina do campeonato, você poderá verificar em que categoria está e quantos pontos irá precisar para passar para a próxima categoria. Você receberá um ponto de pilotagem para cada dólar ganho em uma corrida de campeonato (apostas e vinganças não estão incluídas nos pontos de pilotagem).

#### Desafios

Ao continuar no campeonato, outros pilotos virão lhe desafiar. Os desafios variam desde arrebentar limite numa volta específica, até impedir que um adversário termine entre os 3 primeiros. Ao aceitar estes desafios você terá uma oportunidade de ganhar dinheiro, bem como de atrair a atenção do coletor de apostas. Os desafios do coletor de apostas são especialmente interessantes, pois podem lhe oferecer melhorias que não poderiam ser ganhas de outra forma (nitro por exemplo). O coletor de apostas só irá procurá-lo se você vencer dois desafios. Sempre que você aceitar um desafio, um ícone verde irá aparecer na barra de colocação na tela da corrida. Desta forma, você sempre poderá saber onde o seu desafiante está em relação a você. Você também poderá verificar qual o desafio que aceitou durante a corrida, pressionando o Botão Start para pausar o jogo. Após alguns segundos um lembrete de seu desafio irá aparecer na tela.

# MODO CAMPEONATO

## Vinganças

As vinganças são um tipo especial de desafio. Sempre que sua relação com um competidor se tornar muito pessoal, você será convidado a acertar contas em um desafio mano a mano. A corrida será realizada no percurso do piloto adversário, mas não valerá para o campeonato. A aposta em uma vingança é sempre a mesma, o carro do perdedor. Certifique-se de só aceitar uma vingança se tiver dinheiro suficiente para comprar outro carro, ou sua temporada poderá ficar seriamente comprometida. As vinganças podem ser muito interessantes, pois você poderá sair com o carro do seu adversário (e eliminá-lo da competição pelo resto da temporada), mas também poderão lhe custar muito, se você perder o seu carro. Avalie bem os riscos antes de aceitar uma vingança...

## Ícone de Corrida

Selecione o ícone de corrida quando estiver pronto para participar de sua próxima corrida. Após selecionar o ícone de corrida, você irá precisar selecionar um veículo.



Enquanto seleciona um veículo, você poderá apertar o Botão X para escolher com qual dos tipos de pneus disponíveis você irá querer correr.



## Ícone de Troféus

Você receberá faixas e troféus quando for vitorioso em corridas da categoria. Uma faixa será dada ao vencedor de cada corrida. Os troféus serão dados no final de cada temporada. O 3º colocado receberá um troféu de bronze, o 2º receberá um troféu de prata e o vencedor receberá um troféu de ouro. Se um piloto ganhar todas as corridas de uma temporada, ele receberá um troféu especial de platina. Para ver a prateleira de troféus, resalte o ícone de troféus e pressione o Botão A. Você será solicitado a definir se quer ver seus troféus ou faixas. Você verá os diferentes prêmios recebidos em cada categoria pressionando para cima e para baixo. Para sair, simplesmente aperte o Botão B duas vezes, e você voltará à página da oficina do campeonato.

para cima e para baixo. Após selecionar todas estas características, você será solicitado a confirmar se ainda quer comprar o veículo.

Pressione o Botão A para fechar o negócio. Feita a compra, você será solicitado a decidir se quer deixar a loja ou comprar mais. Para deixar a loja, a qualquer momento, pressione o Botão B e selecione Saída. Pressione, então, Sim com o Botão A.



## 1. SELECIONE O CARRO

Ambos os jogadores poderão mover o Botão Direcional para cima e para baixo para selecionar um dos veículos disponíveis. Cada jogador poderá selecionar o veículo separadamente entre os disponíveis. Outros veículos poderão ser desbloqueados no Modo Campeonato.



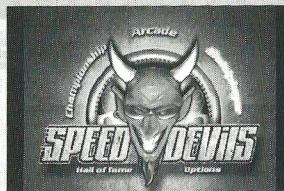
## 2. SELECIONE A TRANSMISSÃO

Os jogadores poderão pressionar o Botão A para confirmar a seleção do veículo. Tal ação ativará a seleção da transmissão. A ação de mover o Botão Direcional para esquerda e direita irá permitir que eles escolham entre Automática e Manual. A seleção será confirmada pressionando o Botão A mais uma vez.



# MODO MULTIPLAYER

Para selecionar o modo multiplayer, escolha a opção multiplayer no menu principal e pressione o Botão START.



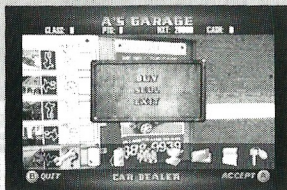
### Ícone de Nitro

Você não poderá acessar o ícone de Nitro enquanto não houver instalado tal melhoria em um de seus carros. Assim que o ícone de Nitro se tornar acessível, você poderá reabastecer seu Indicador Nitro. Você poderá escolher entre reabastecer uma única unidade de Nitro ou todo o tanque, selecionando reabastecimento completo.



### Ícone do Vendedor de Carros (Car Dealer)

Ao selecionar o ícone do Vendedor de Carros, você poderá tanto vender um de seus carros como comprar um novo.



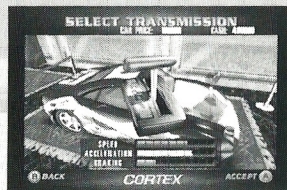
**Para vender um carro (Sell):** Comece selecionando Venda e pressione o Botão A. A câmera mudará para a tela de seleção de carros, permitindo que você selecione qual carro irá

querer vender. O preço oferecido por cada carro aparecerá no fundo da tela. Pressione o Botão A para confirmar a venda, ou o Botão B para retornar.

**Para comprar um carro (Buy):** Selecione Compra e aperte o Botão A. Você será levado ao vendedor de carros. Aqui, você poderá ver todos os modelos diferentes e comparar seus preços e estatísticas, movendo o Botão Direcional para a esquerda e direita.



Quando decidir qual veículo irá desejar comprar, pressione o Botão A. Depois você escolherá entre as transmissões automática e manual.

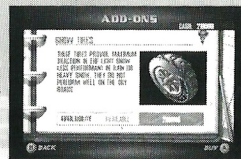


Após efetuar sua escolha, você irá decidir qual a pintura movendo o Botão Direcional

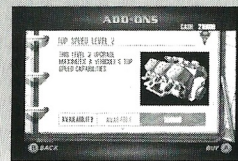


### Ícone de Melhorias

Cada carro poderá ser melhorado de diversas maneiras. Ao selecionar o ícone de melhorias, na página principal da oficina do campeonato, você poderá ver o conteúdo do livro de melhorias.



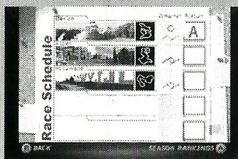
Detalhes e preços de cada melhoria estarão listados neste livro. Melhorias que não estejam disponíveis não poderão ser adquiridas.



Para fazer uma compra, simplesmente pressione o Botão A sobre a melhoria de sua escolha. Então, você será enviado de volta à Tela de Seleção de Carros. Uma faixa permanecerá na tela para ajudá-lo a decidir em que carro instalar a melhoria. Após selecionar, pressione o Botão A. Uma mensagem confirmará que a melhoria foi corretamente instalada e você retornará ao livro de melhorias. Para sair, pressione o Botão A para voltar às melhorias ou o Botão B para voltar à oficina.

### Agenda de Corridas e Classificação da Temporada

Ao selecionar o ícone de Agenda de Corridas, você poderá ver os grids de largada para o resto das corridas da temporada.



Ao lado de cada corrida estará o seu resultado na mesma (se a corrida já tiver ocorrido). Pressione o Botão A nesta página, para ver a classificação atual da temporada.



O total de pontos de cada concorrente irá aparecer ao lado do nome do mesmo.

### Ícone de Reparos

Se danificar seu veículo, você poderá selecionar o ícone de reparos. Aqui, você poderá verificar a real extensão dos danos e o custo dos reparos.



Você poderá selecionar reparos parciais, que irão melhorar em 10% a condição de seu veículo, ou reparo completo, que recolocará seu veículo em sua condição original. Se não possuir dinheiro suficiente para fazer os reparos, uma caixa de mensagem irá aparecer.

### VMU

Selecione o ícone de VMU para salvar sua carreira no campeonato em um VMU, ou para carregar um jogo já existente. Você será solicitado a informar em qual VMU você irá querer salvar, ou qual irá carregar.



Você irá selecionar LOAD, depois selecionar qual arquivo irá carregar (jogar). Pressione o Botão A para validar a sua seleção.

### Ícone de Apostas

Eventualmente, você irá receber desafios de outros pilotos da sua categoria. Quando isso ocorrer, você irá escutar uma buzina e verá o Ícone de Apostas piscando na barra de ícones. Você só poderá acessar o Ícone de Apostas quando estiver piscando.



Ao selecionar o Ícone de Apostas com o Botão A, a porta da oficina abrirá, e você poderá ver quem o está desafiando. Após ler qual é o desafio, você terá a opção de aceitá-lo ou recusá-lo.



Ao aceitar um desafio em que dinheiro é apostado, este será imediatamente retirado da sua conta.