

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da 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 a Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo 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.

SEGA

SEGA
SPORTS

FLAG TO FLAG



Dreamcast

RECOMMENDI DA

T.I.

PIÙ GIOCHI PER VOI

Índice

O MUNDO DA C.A.R.T.	2
CONTROLES	4
INICIANDO	6
TELA DO JOGO	7
EXPLICAÇÃO DOS MODOS	8
• ARCADE	8
• CAMPEONATO	11
• OPÇÕES	17
• REPLAY	18
APRESENTAÇÃO DOS CIRCUITOS	18

F1: The Race é compatível com o Visual Memory Unit (VMU), que é vendido separadamente. A quantidade de de Slots livres necessários para salvar um jogo depende de suas características. Para um jogo Campeonato, são necessários 12 blocos para salvar data, configurações e etc. Para replays, de 7 a 140 blocos. Nunca desligue o Dreamcast, desconecte o VMU ou o Dreamcast Controller enquanto um arquivo estiver sendo gravado ou carregado.



O MUNDO DA C.A.R.T.



CART simboliza o máximo em automobilismo. A sigla CART (Championship Auto Racing Teams) é o nome da organização que representa oficialmente as séries, que atualmente são chamadas de "FedEx Championship Series". 19 etapas dessas séries são realizadas nos EUA, sendo que ainda existem outras etapas no Brasil, Canadá, Austrália e Japão. Tais etapas contam com carros especiais, com 800 cavalos de potência e chassis super modernos, que podem alcançar até 400 Km/h.

CARACTERÍSTICAS DAS CORRIDAS CART

Nº 1: Os Circuitos

A primeira característica das corridas da CART é a variedade dos circuitos envolvidos. Além dos tradicionais circuitos ovais, circuitos de rua e mistos também são usados.

Nº 2: A Largada

CART faz uso das largadas em movimento (Rolling Starts). Os carros percorrem o circuito em formação. Quando a bandeira verde é mostrada, o carro madrinha (pace car) sai da pista e os carros aceleram começando então a corrida. Quando um acidente acontece, o procedimento "Full Course Caution" é aplicado. O pace car entra na pista, a velocidade dos carros é diminuída e as ultrapassagens são proibidas até que os destroços sejam retirados da pista. Então outra rolling start é feita.

CARRO DO CAMPEONATO

MOTOR

Máximo de 8 cilindros
2650cc TURBO
800 cavalos de potência

COMBUSTÍVEL

Metanol

TRANSMISSÃO

Manual

(é possível usar câmbio automático no jogo)

CHASSIS

Wingtype
Chassis Pré-fabricado
Composição:
alumínio-carbono

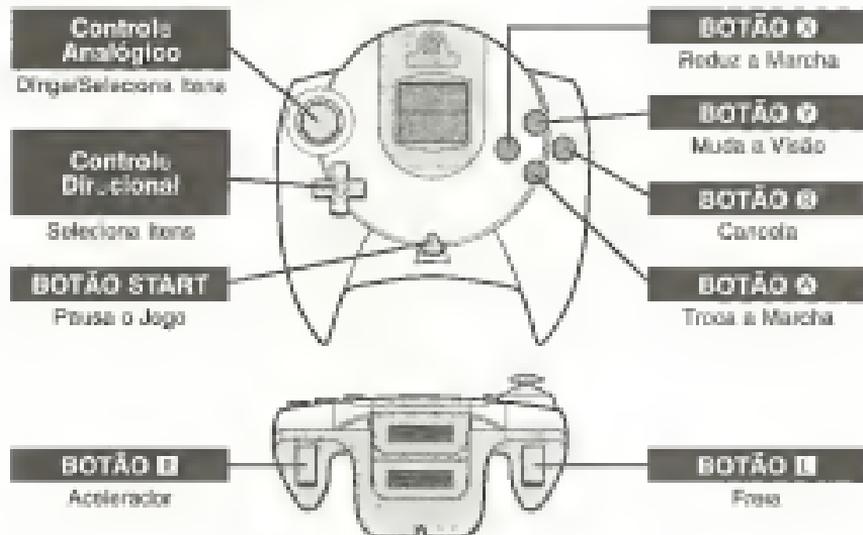


CONTROLES

Os ajustes para o Dreamcast Controller e para o Dreamcast Wheel descritos a seguir são para as configurações padrão.

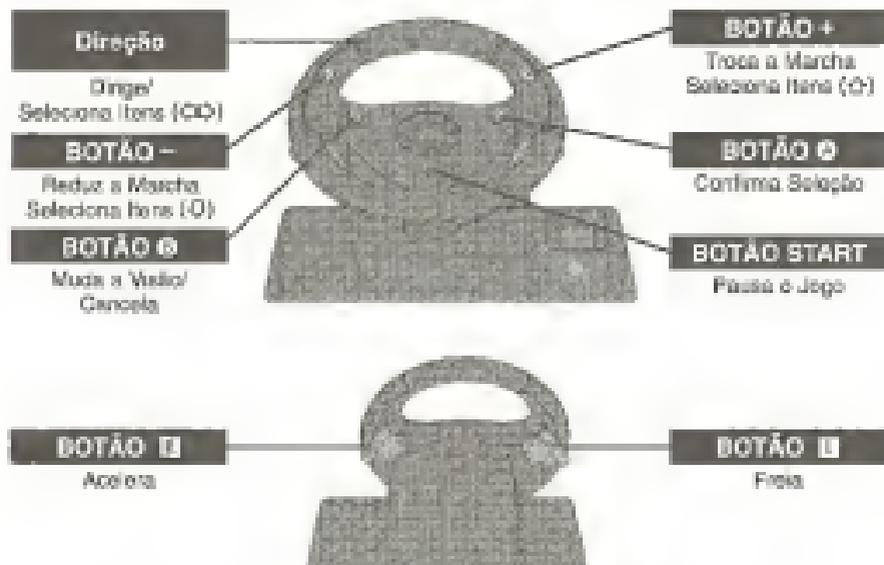
Para mudar tais configurações, selecione "Controller Settings.." no menu de opções do jogo.

DREAMCAST CONTROLLER



Para retornar à tela de título em qualquer instante do jogo, basta pressionar simultaneamente os botões A, B, X, Y e Start do Dreamcast Controller ou A, B e Start do Dreamcast Wheel.

Dreamcast Wheel (vendido separadamente)



▲ Nunca toque as alavancas, no controle analógico, botões L/R enquanto estiver ligando o Dreamcast. Fazer isso pode resultar em mau funcionamento dos controles.

INICIANDO

Flag to Flag é para 1 ou 2 jogadores. Conecte o Dreamcast Controller na Porta A ou B do seu console antes de ligar seu Dreamcast. Se você for usar o VMU, conecte-o ao Soquete de Expansão 1. O Soquete de Expansão 2 não funciona com este jogo.

MENU DE SELEÇÃO DE MODO

Quando usando um cartão de memória, aperte Start para aparecer o Menu para carregar jogos. Para carregar um arquivo do seu VMU, selecione "YES" e aperte o botão A. Use o direcional para mover entre os arquivos e aperte o A para selecioná-los.



ARCADE

Selecione um circuito e corra. 1 ou 2 jogadores.

CAMPEONATO

Dispute uma temporada com 10 etapas. A pontuação é oficial e os pontos são acumulativos.

OPÇÕES

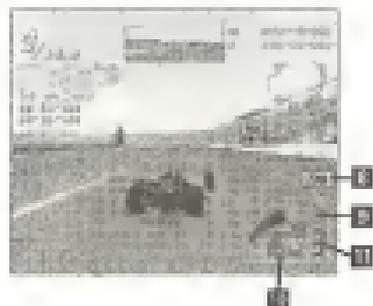
Modifica as configurações do jogo.

REPLAY

Veja o replay de seus trechos preferidos.

TELA DO JOGO

A tela básica de jogo é descrita abaixo. Dependendo do modo escolhido e do tipo de visão, a tela pode sofrer leves variações. Pressionando o botão Y, você pode escolher dentre 5 visões diferentes:



1 NÚMERO DE VOLTAS COMPLETADAS
/NÚMERO TOTAL DE VOLTAS

2 TEMPO TOTAL
Total time of current play

3 MELHOR VOLTA DA CORRIDA
Fastest lap time of current play

4 TEMPO RECORDE
O tempo atual é mostrado seguido das 4 voltas anteriores.

5 RECORDE DO CIRCUITO
O menor tempo total do circuito

6 VOLTA MAIS RÁPIDA

7 MAPA DO CIRCUITO

- Carro do Jogador
- Carro Líder
- Outros Carros

8 POSIÇÃO ATUAL

9 TACÔMETRO

10 VELOCÍMETRO

11 MARCHA ATUAL

EXPLICAÇÃO DOS MODOS

ARCADE

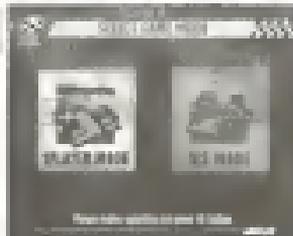
Selecione o circuito e corra. Neste modo podem participar até 2 jogadores via split screen (tela dividida). Os carros não podem ser ajustados neste modo.

SELECIONE O MODO DE JOGO

Use o direcional pra esquerda ou direita para selecionar 1 ou 2 jogadores. Pressione o Botão A para confirmar.

Modo 1 Jogador: Para 1 Jogador

Modo V.S.: Para 2 Jogadores



SELECIONE UM PILOTO

Aqui você selecionará o piloto que quer ser. O tipo de carro dependerá do piloto escolhido. Use o Direcional para esquerda ou direita para selecionar e pressione o Botão A para confirmar.



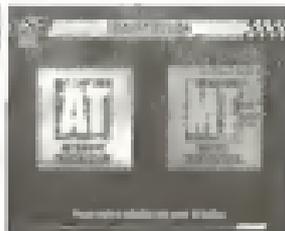
● MODO V.S.

Neste Modo o Jogador 1 escolhe o piloto e o tipo de transmissão antes, e só depois o Jogador 2 fará o mesmo.

TRANSMISSÃO

Use o **Direcional** para selecionar transmissão automática ou manual e pressione o **Botão A** para confirmar.

- AT:** Transmissão Automática
- MT:** Transmissão Manual de 6 Marchas



SELECIONE O CIRCUITO

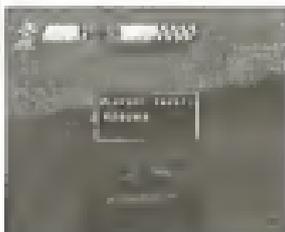
Use o **Direcional** para esquerda ou direita para selecionar um circuito e então pressione o **Botão A** para confirmar. O número de voltas varia com o circuito escolhido.



MENU DE PAUSA

Pressione o **Botão Start** durante o jogo para que o **Menu de Pausa** seja mostrado. Use o **Direcional** para selecionar as opções e pressione o **Botão A** para confirmar.

- RESUME:** Continua a Corrida
- END RACE:** Termina a Corrida



COLOCANDO O NOME

Se o jogador completar a corrida com um tempo (total de voltas ou individual) que seja baixo o suficiente para entrar no Ranking atual, ele poderá colocar seu nome (até 3 letras). Use o Direcional para escolher as letras e pressione o Botão A para confirmar. Caso deseje cancelar uma letra pressione o Botão B e ela será apagada.



REPLAY

Após o fim da corrida, é possível ver e salvar o replay da mesma. Use o Direcional para selecionar um item e pressione o Botão A para confirmar.

Enquanto estiver vendo o replay você poderá mudar as câmeras de acordo com sua preferência pressionando o Botão Y. Pressione o Botão Start durante o replay para voltar ao menu.



- REPLAY:** Mostra o replay da corrida
- CONTINUE:** Come no circuito novamente
- SAVE:** Salva o replay no VMU
- EXIT:** Volta para o menu anterior

● ARQUIVO REPLAY

Ele só poderá ser criado e salvo se existir um VMU conectado ao Dreamcast Controller ou a Dreamcast Wheel. Este jogo requer de 7 à 140 blocos livres de memória para salvar arquivos, dependendo do tipo de arquivo. Não existe replay do Modo V.S..

CAMPEONATO

Corra durante uma temporada completa com 19 etapas. As etapas seguem a mesma ordem da temporada de 1998. A competição é baseada no acúmulo de pontos. Tente ser o campeão!

CONTINUE/SELEÇÃO DA DIFICULDADE

Use o Direcional para selecionar começar uma nova corrida ou para continuar as corridas anteriores e pressione o Botão A para confirmar.

Quando você selecionar "New Game" (Novo Jogo), antes de pressionar o Botão A use o Direcional para cima e para baixo para selecionar o nível de dificuldade.

NEW GAME: Começa da primeira etapa do campeonato

CONTINUE: Continua da etapa em que o jogo foi salvo



SELECIONE UM PILOTO

Aqui você seleciona o piloto que você quer ser. O tipo de carro usado vai depender do piloto escolhido. Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.



COLOCANDO O NOME

Coloque seu nome usando o Direcional para selecionar as letras e pressionando o Botão A para confirmar sua escolha. Use o Botão B para apagar a última letra caso seja necessário.

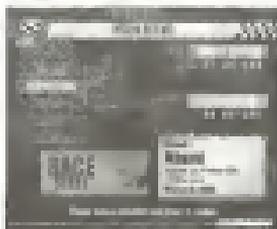


MENU PRINCIPAL

A corrida começa depois que o treino, o ajuste do carro e etc., estiverem feitos. Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.



- **PRACTICE**
Treinar no circuito atual.
- **CAR SETTING**
Ajusta o carro.
- **OPTION**
Modifica as configurações do campeonato.
- **SAVE**
Salva o jogo.
- **LOAD**
Carrega um jogo.
- **QUALIFY START**
Treino Classificatório. Determina sua posição no Grid.
- **RACE START**
Começa a corrida.



TREINO

Pratica nos diversos circuitos. Aperte o Botão Start durante o treino para o menu de pausa. Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.

- RESUME:** Recomeça o treino.
END PRACTICE: Sai do treino.



AJUSTE DO CARRO

Aqui você configura todas as características do seu carro. Use o Direcional para cima e para baixo para selecionar e o Botão A para confirmar. Então use o Direcional para esquerda e direita para mudar as configurações e então pressione o Botão A para confirmar.



■ Compound

Escolha o tipo de pneu. Soft (Macio) dá boa estabilidade mas desgasta-se com facilidade. Hard (Duro) é o oposto do Macio. Rain (Chuva) é usado em condições chuvosas.

■ Aerodynamics

Ajusta o ângulo dos aerófilos dianteiro e traseiro. Quanto menor o ângulo, menor o Downforce (1-30 graus).

■ Fuel

Determina a quantidade de combustível a ser colocado no tanque do seu carro. Quanto mais gasolina, mais tempo sem parar para o pit stop, porém mais lenta a aceleração (2-40 galões)

■ Suspension

Ajusta a suspensão do carro. Quanto maior o número do ajuste mais dura ficará a suspensão. O carro fica menos estável mas a pressão sobre os pneus diminui (1000-5000lpp)

■ Gear Ratio

Aqui você regula o câmbio. Use o direcional para determinar o alongamento das marchas (o ajuste depende das marchas)

■ Transmission

Seleciona câmbio automático ou manual de 6 marchas

■ Report

Mostra a lista de ajustes do carro. Pressione o Botão B para voltar.

■ Default Setting

Selecione "YES" para voltar as configurações originais.

OPÇÕES

Ajusta as configurações do campeonato. Use o Direcional para selecionar e modificar e o Botão A confirmar.



■ WEATHER

Ajusta as condições do clima. A opção ACTUAL mantém o clima de cada corrida igual ao da temporada de 1998.

■ RACE LENGTH

Ajusta o número de voltas para cada corrida.

■ DAMAGE

Regula quanto de danos o carro pode aguentar antes de quebrar.

■ CORNER SIGN

Ativa ou desativa o aviso de tela que indica para que lado é a próxima curva.

■ FULL COURSE CAUTION

Ativa ou desativa a opção de recomeçar a corrida após uma batida (rolling start).

SAVE/LOAD

Seleciona salvar ou carregar o jogo. O VMU precisa estar conectado ao Dreamcast Controller ou ao Dreamcast Wheel.



QUALIFICAÇÃO

Corra contra o cronômetro. Sua volta mais rápida das duas voltas de qualificação será usada para determinar sua posição no Grid.

● MENU DE PAUSA

Pressione o Botão Start durante o jogo para que a tela de pausa apareça.

RESUME: Retorna à qualificação.

END QUALIFY: Sai da qualificação.

▲ Desistir da qualificação implica em largar no último lugar do Grid.



● MENU REPLAY

Depois que a qualificação estiver acabada, o jogador poderá ver o replay de seu desempenho. Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.

REPLAY: Veja um replay da qualificação.

SAVE: Salva o replay no VMU.

EXIT: Sai do menu.



INÍCIO DA CORRIDA

Começa a corrida.

Primeiro, o grid será formado depois do fim da qualificação. Depois a corrida começará com uma rolling start.

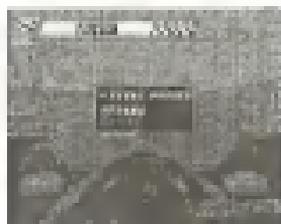
● PIT STOP

Se a opção "Full Course Caution" está desativada e seus aerofólios foram danificados, ou seus pneus estão desgastados ou seu combustível acabando, um ícone pit stop aparecerá na tela. Entre nos pits ou se esbomache no guard rail.



● MENU DE PAUSE

Pressione o Botão Start para que a tela de pausa apareça. Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.

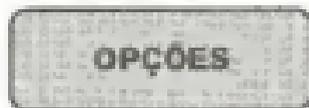


RESUME:	Continua a corrida.
RETIRE:	Sai da corrida.

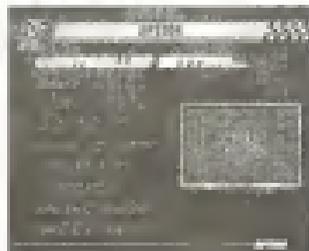
FIM DE CORRIDA

Uma vez que a corrida esteja terminada, selecione salvar ou não. Selecione "YES" ou "NO" e pressione o Botão A. Selecione "NEXT COURSE" para ir para a próxima corrida.





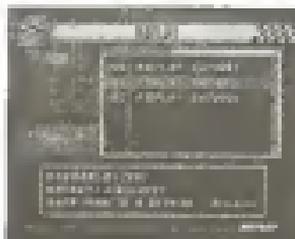
Ajuste as opções do jogo.
Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.



- **CONTROLLER SETTING...**
Aqui você realista os botões do Dreamcast Controller.
- **SAVE**
Selecione "YES" para salvar o jogo.
- **LOAD**
Selecione "YES" para carregar um jogo.
- **SOUND**
Selecione entre mono e o estéreo.
- **BGM VOLUME**
Ajuste o volume da música de fundo.
- **SE VOLUME**
Ajuste o volume da música de fundo.
- **RECORD...**
Mostra os recordes da pista.
- **MUSIC MODE...**
Ouça a música de fundo neste modo.
- **SPEED UNIT**
Selecione KM/H ou MPH.



Veja o replay da corrida. Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.



- **LOAD**
Carrega arquivos salvos de replays.
- **DELETE**
Apaga arquivos replay salvos anteriormente.
- **TITLE EDIT**
Edita o nome dos arquivos

DURANTE O REPLAY

Pressione o Botão Y durante o replay para mudar as câmeras.



APRESENTAÇÃO DOS CIRCUITOS

A CART é conhecida pela variedade dos circuitos. Os três principais tipos são ovais, mistos e circuitos de rua.

Para se vencer uma corrida é necessário que o jogador esteja familiarizado com o circuito. Abaixo você vai encontrar uma breve descrição de todos os circuitos do jogo:

1ª Etapa 1.5 Milhas/Oval

Miami Homestead estreou na CART na temporada de 1998. Suas curvas de 6 graus de inclinação.

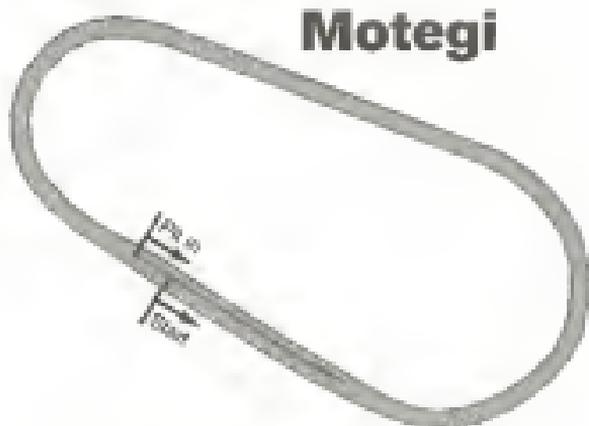
Miami



2ª Etapa

1.549 Milhas/Oval

A única prova da categoria no Japão - Twin Ring Motegi. Ele pode ser usado também para outras categorias como um circuito misto.



3ª Etapa

1.586 Milhas/Street

Esse circuito usa ruas da área de Long Beach, no Sudeste de Los Angeles. Os corredores, curvas de 90 graus, curvas rápidas e hairpins de tirar o fôlego transformam este circuito numa verdadeira caixa de surpresas.

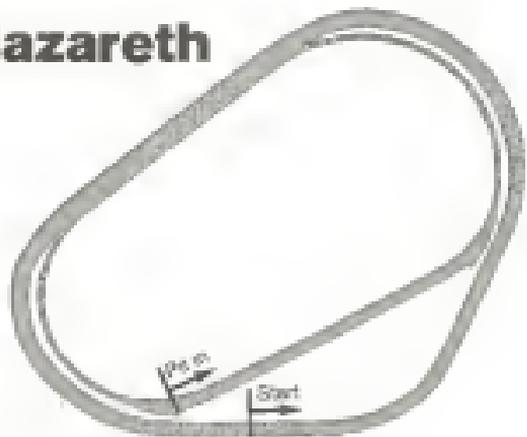
Long Beach



4ª Etapa 1.0 Milha/Oval

Este circuito curto tem uma diferença: ele tem três curvas. O truque desta pista é o piloto negociar muito bem a passagem da 2ª para a 3ª curva.

Nazareth



5ª Etapa 1.864 Milhas/Oval

Apesar de apresentar a interessante forma de trapézio, ele é classificado como oval. Mas devido às fortes freadas e curvas acentuadas é melhor tratá-lo como um circuito de rua.

Rio de Janeiro



6ª Etapa

1.27 Milhas/Oval

Gateway Int'l

Este é um novo circuito que está sendo usado desde a temporada de 1997. É um oval com uma curva menor que a outra.

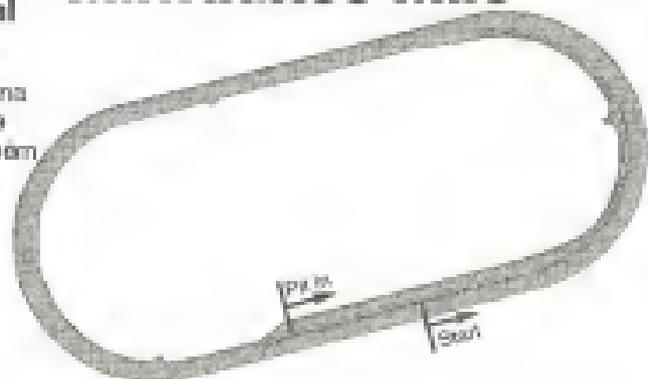


7ª Etapa

1.032 Milhas/Oval

Milwaukee Mile

Este Oval de 1 Milha foi usado pela primeira vez na temporada de 1933! Este circuito já foi usado também para corridas de cavalo.



8ª Etapa

2.1 Milhas/Rua

Um estacionamento nas margens do Rio Detroit fazendo divisa com o Canadá serve de circuito para esta etapa. Famoso por sua grande variedade de curvas.

Detroit

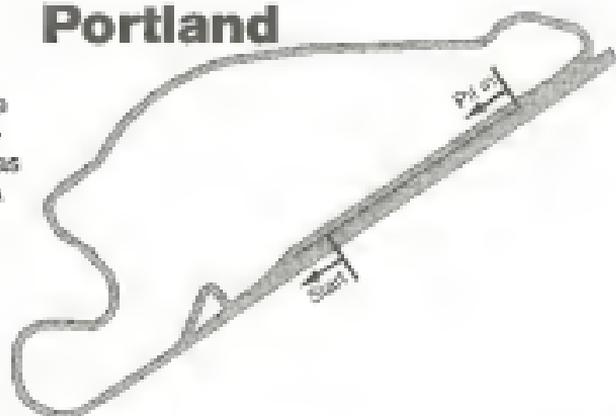


9ª Etapa

1.96 Milhas/Rua

O primeiro circuito misto de toda a competição. Um circuito bem plano, com curvas lentas e rápidas harpins. A chicane é a parte mais traiçoeira do circuito.

Portland

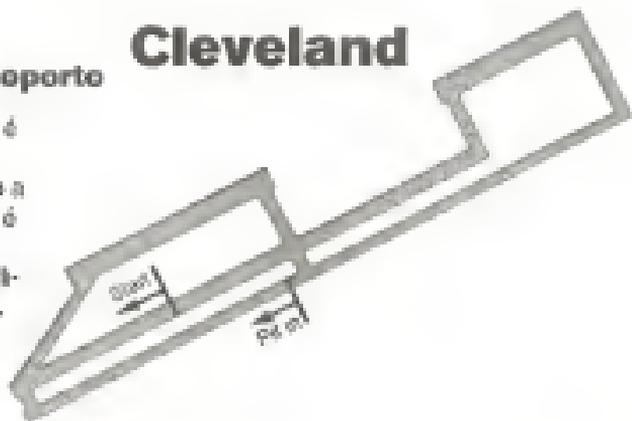


10ª Etapa

2.106 Milhas/Aeroporto

Cleveland

Na verdade este circuito é um aeroporto: Burke Lakeland Airport, próximo a Lake Erie. O asfalto não é muito liso mas a pista é extremamente larga, facilitando as ultrapassagens.



11ª Etapa

1.721 Milhas/Rua

Toronto

Localizado ao lado do Lago Ontário, em Toronto, este circuito de rua usa o espaço do Exhibition Place, um centro de convenções. Este circuito apresenta paredes de concreto e curvas de 90 graus que dificultam a pilotagem.



12ª Etapa

2.0 Milhas/Oval

Este é um circuito oval muito rápido. As curvas têm 18 graus de inclinação e o elevado central 11 graus. Os carros chegam a mais de 370 Km/h.

Michigan



13ª Etapa

2.25 Milhas/Misto

Com uma grande variedade de curvas e uma superfície não muito plana, este circuito exige muito dos pilotos

Mid-Ohio



14ª Etapa

4.048 Milhas/Misto

Este é um circuito cercado por uma floresta. Uma volta neste circuito misto tem mais de 4 milhas!

Road America



15ª Etapa

1.9 Milhas/Rua

Este circuito de rua usa uma área do World Expo em Vancouver. Curvas fechadas e freadas fortes trazem um grande desgaste aos carros.

Vancouver



16ª Etapa

2.238 Milhas/Rua

Localizado no bonito cenário de Monterey este circuito também exige muito dos pilotos devido às suas curvas fechadas e freadas fortes.

Laguna Seca

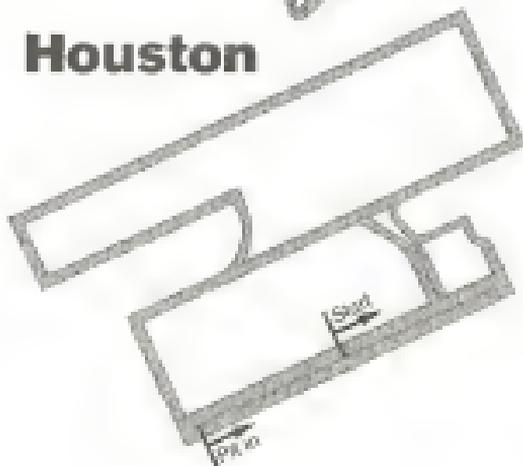


17ª Etapa

1.68 Milhas/Rua

Usando as ruas da cidade de Houston, este circuito é localizado na costa do Golfo do México. Com curvas de 90 graus e diversas retas este é um típico circuito de rua.

Houston

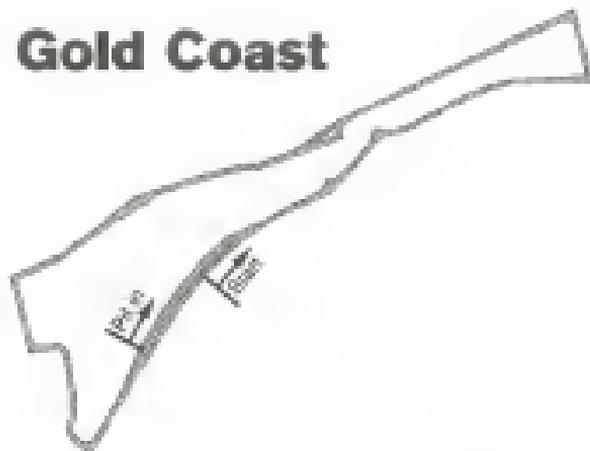


18ª Etapa

2.794 Milhas/Rua

Este circuito de rua é localizado no East Coast Resort da Austrália. Um circuito muito rápido com apenas duas ruas onde a liderança é decidida nas curvas.

Gold Coast

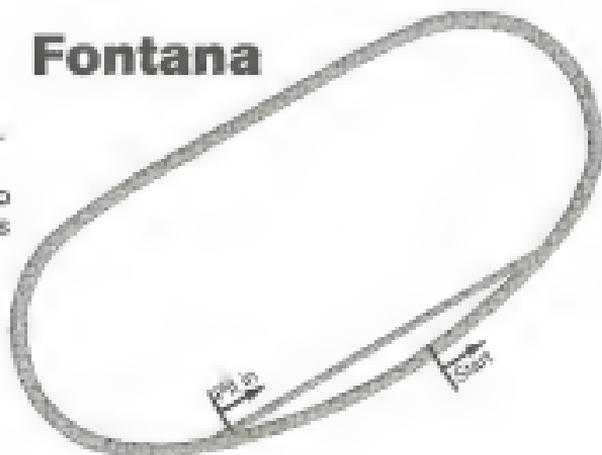


Round 19

2.0 Milhas/Oval

Usado desde 1997, este circuito oval permite altas velocidades. Ele foi baseado no circuito de Michigan, mas é um pouco mais longo e com as curvas menos inclinadas.

Fontana



Créditos Flag to Flag™

Produção:

Produtor:

Tracy Johnson
Takashi Uryu

Produtor Assistente:

Derrick Aynaga

Produtor Executivo:

Marcus Matthews

Lider de Testes:

Howard Gibson

Assistente do Líder de Testes:

Mike Dobbins
Gabrielle Brown

Testadores:

Jeff Junio
Dennis Lee
Fernando Valderrama
David Fischer
Chris Meyer
Jason Mercer
Ryan Roettolo
Jeff Sidenc
Shan-Ju Chen

Equadrão Sega Sports:

Lame Asuncion
Sandy Castagnola
Kirby Fong
David Perkinson
Matt Underwood

Marketing:

Martha Hill
Andrew Stein
Stacey Kerr

Manual:

Editor/Tradutor:

Michael Hanna

Escritor:

Eishi Ogawa

Operador DTP:

Makoto Nishino

Designer:

Toshiko Yamaguchi

Supervisor:

Kaoru Ichigozaki

Agradecimentos Especiais

Aron Drayer
John Amirkhan
Jessica Guflory
Kathy Quinn
Team Rahal
Kim Wolf
Scott McClure
Dean Ranning
Jane Thompson
Joann Eastman
Geraldine Vargas

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 1 (um) ano, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o obbligo de defesa do consumidor;

B - 275 (duzentos e setenta e cinco) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY mediante este certificado e de nota fiscal comprovando a compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativas de violação do produto, consentidas por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, furtos de erro ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou mau trato (tais como queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica incorreta) ou injúria ou variação excessiva.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões (tais como cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videogames), cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectivas mão de obra) que por sua natureza, degradam-se com o uso, desde que o desgaste escape o funcionamento do produto.

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 - 3º andar - Cj. 3

São Paulo - SP - CEP 01156-050 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 - Perdizes

São Paulo - SP - CEP 01156-050 - Tel. (11) 3661-3334

cdsuporte@tectoy.com.br

TEC TOY

Nº de 374003960

PRODOTO NA PG. 4 INDUSTRIA SP 000001



Problemas para pessoas
alérgicas a cereais

SONIC ADVENTURE™

A SEGA Adverte: Este jogo
pode provocar enjôos,
vômitos, insônia,
medo profundo e
até pânico!

THE HOUSE OF DEAD 2

