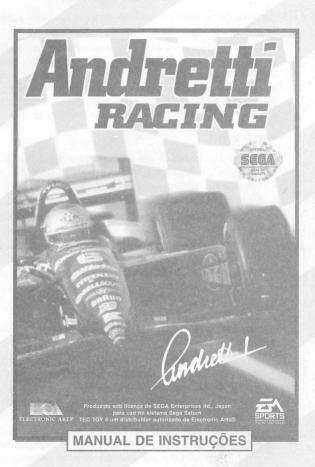
SEGA





TEG TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de 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 o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.



Este selo é a sua garantia de que este produto está dentro dos padrões de qualidade Sega. Comprar produtos com este selo é a sua garantia de estar adquirindo produtos compatíveis com o sistema Sega Saturn.

C I N G





IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games
- (d) Todas as anteriores
- (b) Praticar esportes
- (e) Nenhuma das anteriores
- (c) Curtir a Natureza

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

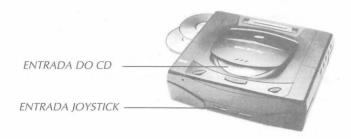
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

ANDRETTI

COLOCANDO O CD

- 1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha
- 2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1.
- Coloque o CD ALIEN™ TRILOGY (com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.
- 4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.
- 5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a Introdução do Jogo, como a Tela Principal do Painel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturno". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
- 6. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset no console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Painel de Controle.
- 7. SHOCKWAVE TM ASSAULT é para 1 jogador somente.



C I N ÍNDICE



Assuma o controle	4
Andretti racing	6
Menu principal	7
iniciando uma corrida de exibição	9
Tela da Corrida de Exibição	9
Tela de ajuste de Exibição	0
Tela de Opções 14	4
Iniciando uma carreira	6
A Inscrição 10	6
Seleção de Time	7
Ajuste da Corrida	7
Retornando à uma Carreira Salva	9
Programação da temporada Andretti Racing	
Escola de Pilotos	1
Corrida	2
Dicas de corrida de Jeff Andretti	8
Créditos 30	0



ASSUMA O



ASSUMA O CONTROLE

percorrendo através das telas de Menu

Ação	Comando
Iluminar as Opções	Botão D b
Alterar opção iluminada	Botão D «
Selecionar Opções	С
Retornar à tela anterior	В

Nota: Verifique as instruções na tela para comandos adicionais específicos para o Menu atual.

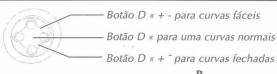
R A C I N G



5

Controles para Dirigir (Padrão)

Ação Comando



Bottao B " 1	para curvas recriadas
Frear	В
Acelerar	A ou C
Mudar a visão da corrida	X ou Z
Ligar/Desligar o mapa e a tomada de tempo	Υ
Aumentar a marcha/diminuir a marcha (câmbio manual)	Botão R / Botão L
Pausar	START

Nos Pits (Nos Boxes)

abastecer e sair)

Potão D **
Botão D **
Botão D «

^{*} Para executar a função Splash and Go, você deve cancelar o serviço de troca de pneus antes que o carro venha para uma parada.

A ou C

Nota: Quando entrar na fileira dos boxes, você poderá fazer os ajustes de pit stop somente depois que o Menu Pit aparecer na tela e antes que o seu carro pare no seu box.

Somente uma palavra descreve a conseqüência de altas velocidades e controle preciso o esporte mais excitante do mundo transmite: Vício! Circuitos de Indy car e Stock car, 16 pistas desafiantes, modo de divisão de tela para 2 jogadores, e Jogo de Carreira e de Exibição fazem com que *Andretti Racing* leve-o sempre a disputar só mais uma corrida...

- © CIRCUITO DE INDY CAR: Aceleração relâmpago, e controle nas curvas conquistam cada vez mais fãs de carros Indy. Concentração, disciplina, e velocidade irão fazer de você um campeão.
- © CIRCUITO DE STOCK CAR: Motores potentes, chassis robusto, e força pura. Você irá acelerar e forçar o seu carro através dos demais em seu caminho para receber a bandeirada da vitória.
- MÚLTIPLOS JOGADORES: Andretti Racing é o único simulador de corrida de 32-bits que incorpora o modo de divisão de tela. Desafie um amigo em uma acirrada corrida.
- ⑤ ESCOLA DE CORREDORES: Mario, Michael, e Jeff Andretti juntaram-se ao time de projeto EA SPORTS™ para fazer do Andretti Racing uma corrida fiel à realidade deste esporte. As suas experiências são reveladas à você através de entrevistas informativas em vídeo.



A minha associação com a EA SPORTS vem desde 1990. O primeiro jogo com o qual nós colaboramos foi *Mario Andretti Racing Challenge*para o PC. O que sempre me impressiona na EA é o entusiasmo de sua equipe, o compromisso ao realismo, e a abertura à minha colaboração. Eu estou especialmente excitado em relação ao *Andretti Racing* para o sistema Sega Saturn. Eu nunca tinha visto antes um videogame com

um nível tão alto de autenticidade. A física dos carros é surpreendentemente verdadeira em relação ao carro verdadeiro. Eu me impressiono mais a cada vez que jogo.

- Mario Andretti

R A C I N G







Eu não vou mentir e dizer que jogar o Andretti Racing tenha contribuído à minha boa fortuna atual no circuito, mas o time de projeto da EA SPORTSTM tem sido rápido para analisar as chaves do meu sucesso e transferir tal informação para o jogo. Andretti Racing é um impressionante, inteligente e bem pensado simulador de corrida. Eu estou orgulhoso por ter colaborado no seu desenvolvimento.

- Michael Andretti



Eu tive um papel importante no desenvolvimento do Andretti Racing desde o primeiro quadro: criticando o seu progresso em cada etapa da produção, projetando pistas, e trabalhando com programadores para sintonizar a "sensação" de corrida do jogo. O Al dos carros controlados automaticamente é impressionante. Eu nunca joguei outro videogame que tenha insinuado tanta qualidade de competição.

- Jeff Andretti

MENU PRINCIPAL

O Menu Principal é onde você escolhe os modos de jogo do Andretti Racing. Inscreva-se em uma corrida de Exibição para dar uma rápida rodada, embarque em uma Carreira, ou vá para a escola de Pilotos para estudar o básico.

Comandos do Menu atual





Para escolher uma opção do Menu Principal

- 1 Pressione o Botão D b para iluminar a opção que você deseia.
- 2 Pressione o Botão C para selecionar. A tela apropriada aparecerá.

Corrida de Exibição

Participe de uma corrida simples e teste suas habilidades de piloto. Veja "Iniciando uma Corrida de Exibição" na página 6.

Inicie uma Carreira

Faça a sua carreira no circuito de corrida profissional. Veja "Iniciando uma Carreira" na página 10.

Retorne à Carreira

Retorne para completar uma carreira salva. Você pode salvar as suas carreiras começadas na memória interna do seu sistema Sega Saturn ou em um cartucho Back up de memória reserva (RAM). Veja "Retornando à uma Carreira Salva" na página 12.

Escola de Pilotos

Faça parte da escola de pilotos da família Andretti para aprender o fundamental e adquirir algumas dicas dos mestres deste esporte. Veja "Escola de Pilotos" na página 14.

Créditos

A família Andretti teve prazer em prestar sua assistência no desenvolvimento do *Andretti Racing*. Percorra pelos créditos para descobrir quem são os jogadores "por trás das cenas".





INICIANDO UMA CORRIDA DE EXIBIÇÃO

Neste tipo de corrida você corre sozinho. A competição é tão acirrada quanto no modo Career (Carreira), a diferença é que o seu objetivo será obter tempo e posição e não pontos.

Para iniciar uma corrida de Exibição, selecione EXHIBITION RACE no Menu Principal. A tela de Corrida de Exibição aparecerá.

Tela Exhibition Race (Tela da Corrida de Exibição)

No modo de Exibição, você possui controle total da organização de suas corridas. Utilize as opções da Tela EXHIBITION RACE para selecionar o tipo de corrida que você deseja.

NOTA: Os ajustes padrão deste manual aparecem em negrito.

Selecione o Jogador

Escolha ONE PLAYER (Um Jogador) para desafiar um conjunto de 15 carros controlados pelo computador, ou TWO PLAYERS (Dois Jogadores) para disputar corridas com a tela dividida.

NOTA: A opção TWO PLAYERS está disponível somente quando você possui dois joysticks conectados ao seu console Sega Saturn.

NOTA: Os carros controlados pelo computador não estão disponíveis em corridas com a tela dividida.

Selecione o Circuito (Select Circuit)

O circuito que você escolher determinará o tipo de carro que você irá dirigir. O *Andretti Racing* inclui circuitos de corrida **INDY CAR** e STOCK CAR.

Selecione a Pista (Select Track)

Selecione uma pista para a sua próxima corrida. Os carros de Fórmula Indy car e os carros para a fórmula de Stock car podem competir em todas as 16 pistas.

Selecione as Voltas (Select Laps)

Você pode ajustar a sua corrida para 3, 8, ou 12 voltas. O número de voltas que você escolher influencia na importância e na frequência das paradas nos boxes (pit stops).

Velocidade de Compensação (Speed Comp)

Disponível somente quando iniciar uma corrida com múltiplos jogadores, a Velocidade de Compensação mantém a competição apertada, fornecendo uma pequena vantagem de velocidade para qualquer carro que esteja seguindo o líder. Você pode **ligar**/desligar (**ON**/OFF) esta função.

Feito (Done)

Aceita as opções da atual corrida de Exibição.

Quando você escolher DONE, a Tela EXHIBITION SETUP aparecerá.

TELA EXHIBITION SETUP (TELA DE AJUSTE DE EXIBIÇÃO)

Quando a Tela EXHIBITION SETUP aparecer, você estará pronto para ingressar na pista. .

Para começar uma corrida com os ajustes padrões, escolha RACE.

R A C I N G





Qualify (Qualificação)

Disponível somente em corridas para um jogador. Você obtém três voltas onde corre sozinho para se qualificar para a posição de largada. (Se você optar pela não qualificação, você começará na 16° posição.) A qualificação também é uma grande oportunidade de familiarizar-se com a pista antes da corrida.

- A sua melhor volta é comparada com o tempo dos outros pilotos para determinar as posições de largada.
- ② Para obter informações sobre a posição atual em que você se classificou, verifique os dados de Posição/Volta à esquerda de sua tela, após cada volta.
- ⑤ Se você estiver satisfeito com a sua posição após a primeira ou segunda volta de qualificação, pressione o Botão **START** para acessar o Menu de Pausa, então escolha QUIT QUALIFYING. Você reterá a sua posição no grid de largada.

Race (Corrida)

Carregue a corrida e saia para o grid de largada. (Veja "Corrida" na página 15.)

Car Setups (Ajustes do Carro)

Modifique o seu carro para um desempenho de ponta na pista a ser percorrida. (Veja "Car Setup" na página 8.)

A Tela CAR SETUP aparece automaticamente após uma corrida de qualificação, permitindo que você faça os ajustes antes da corrida.

View Records (Registros de Dados)

O *Andretti Racing* compila estatísticas para cada usuário inscrito. A Tela EXHIBITION STANDINGS exibe o seu nome, registros de vitória/derrota, e tempo da Melhor Volta.

NOTA: Para obter estatísticas através de um nome específico, você deve se inscrever antes da corrida.



Register (Inscrição)

Inscreva o seu nome para a próxima corrida. As estatísticas para cada corrida completada com tal nome são computadas e exibidas na Tela EXHIBITION STANDINGS.

☼ Siga as instruções na tela para inscrever o seu nome. Quando tiver finalizado, selecione END. A sobreposição da Inscrição desaparece.

Options (Opções)

Ajuste as opções gerais de jogo. (Veja a *Tela Options* na página 14.)

Tela Car Setup (Ajuste do Carro)

Com certeza este é o recurso mais importante do jogo Andretti Racing. Os ajustes (Car Setup) permitem que você personalize o seu carro para pistas específicas. Faça correções baseadas na composição da pista, ou espere para ver como o seu carro se comporta durante a qualificação antes do ajuste. Experimente diferentes combinações de ajustes.



Após cada alteração, observe as figuras de desempenho para verificar qual tipo de variação que você pode esperar.

NOTA: A figura de aceleração indica a quantidade de tempo que o carro leva para acelerar de 1-100 MPH.

R A C I N G





Nas corridas entre dois jogadores, a Tela CAR SETUP para o Jogador 2 aparece automaticamente quando o Jogador 1 sai.

NOTA: Os ajustes de carro são mantidos em todas as fases de uma corrida desde o ajuste de pré-qualificação, até as paradas nos boxes. Depois de uma corrida, todas as opções de ajustes de carro retornam aos seus ajustes padrão.

Select Trans (Seleção de Transmissão)

Selecione o tipo de transmissão que você deseja. A sua escolha de transmissão não altera o desempenho do carro, mas adiciona um elemento a mais à experiência de correr. Escolha **AUTO TRANS** e concentre-se nos pedais e no volante de direção ou MANUAL TRANS para adicionar o desafio da troca de marchas.

Tires (Pneus)

Determine a calibragem apropriada aos seus pneus. **SOFT TIRES** ou pneus aderentes (slicks), agarram-se melhor à pista do que os pneus duros, e devem ser utilizados em percursos onde o controle nas curvas é mais importante do que a velocidade nas retas. Os HARD TIRES não aderem tão bem à pista quanto os slicks, mas duram mais, permitindo que você retarde as paradas nos boxes.

Front Wing/Air Dam (Asa Dianteira/ Pressão Aerodinâmica)

Ajuste a quantidade de "pressão aerodinâmica" na extremidade frontal. Se você sentir que, na sua opinião, o seu carro está virando pouco (vira devagar ou não responde), é uma boa idéia aplicar maior pressão aerodinâmica. Quanto menor a pressão aerodinâmica, maior a velocidade final.

ANDRET

Rear Wing/Spoiler (Asa Traseira/Aerofólio)

Ajuste a quantidade de "pressão aerodinâmica" na extremidade traseira. Se você sentir que, na sua opinião, o seu carro está virando demais (os pneus traseiros estão derrapando nas curvas), talvez seja bom você tentar maior pressão aerodinâmica na traseira. Quanto maior for a pressão que você colocar, menor será a velocidade final do seu carro.

Gear Ratios (Relações das Marchas)

Especifique a relação otimizada da marcha do seu carro. De uma forma geral, uma relação curta de marchas fornece aceleração rápida ao seu carro em baixas velocidades; uma relação longa de marchas encaixa-se melhor aos pilotos que dirigem de forma suave, ou, em outras palavras, fornece aceleração lenta em baixas velocidades. Como uma regra geral, utilize relações curtas de marchas em percursos com muitas curvas e relações longas de marchas em pistas com mais retas.

OPTIONS SCREEN (TELA DE OPÇÕES)

Na tela de Opções você pode ajustar o som do ambiente, os displays e os controles de sua corrida. Você também pode ajustar o nível de durabilidade de todos os carros na corrida.

☐ Para sair da Tela OPTIONS, selecione DONE.

Select Sound (Selecione o Som)

Decida entre ouvir ou não os efeitos de som durante uma corrida acionando **ON** (liga) ou OFF (desliga).

Select Music (Selecione a Música)

Decida entre ouvir ou não a música de fundo tocada durante uma corrida acionando **ON** (liga) ou OFF (desliga).

R A C I N G SPORTS.

Speedometer Mode (Modo de Velocímetro)

Ajuste as unidades de medida exibidas pelo seu velocímetro para MPH (milhas por hora) ou KPH (quilômetros por hora).

Set Controls (Ajuste os Controles)

Se você não se adaptar bem aos controles padrão de direção, você poderá trocá-los em seu joystick. Você poderá eliminar qualquer comando da corrida com exceção do volante.

Para configurar os seus controles de direção:

- A partir da Tela OPTIONS, escolha SET CONTROLS. Os dados para o Ajuste de Controles (CONTROL SETUP) aparecerão.
- Pressione o Botão D « até que a função que você deseja seja exibida na janela.
- 3. Pressione o Botão que você quiser relacionar àquela função.
- ☐ Para aceitar as suas alterações, pressione o Botão **START**.

Select Damage (Selecione Danos)

Selecione Damage OFF (desligado) para obter carros invencíveis, ON (ligado) para reproduções realistas das conseqüência de colisões - o que leva à possibilidade de ser retirado da corrida, ou LTD (limitado) para carros que sustentam os danos mas "rejuvenescem" para continuar a corrida caso capotarem ou perderem um pneu.

NOTA: Se o seu carro for danificado em uma colisão mas você o orientar para retornar aos boxes, o seu pessoal completará todos os reparos necessários.

INICIANDO UMA CARREIRA

Você inicia uma carreira dirigindo para um time de principiantes. Ingresse em uma temporada inteira de 10 corridas e tente acumular o máximo de pontos possível. Se você conseguir um total de pontos respeitável, será convidado para dirigir por um time mais respeitável.

As carreiras duram o número de temporadas que você puder suportar. Se você alcançar o máximo, terá a oportunidade de dirigir para o time *Andretti Racing*. Na quinta temporada de uma Carreira, os pilotos que vencerem campeonatos nos dois circuitos são introduzidos no Hall of Fame (Holl da Fama) dos Corredores da EA SPORTS.

② Para iniciar uma nova Carreira, selecione BEGIN CAREER no Menu Principal. A tela de inscrição aparecerá.

A INSCRIÇÃO

Inscreva o seu nome no início de uma Carreira. Este é o nome relacionado ao seu total de pontos e estatísticas que são computados do começo ao fim de sua Carreira.



Siga as instruções na tela para inscrever o seu nome. Quando você tiver terminado, selecione END. A Tela TEAM SELECTION aparecerá.

R A C I N G

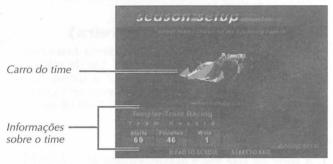


Para encerrar a inscrição sem colocar um nome, pressione o Botão B.

NOTA: Cada jogador deve inscrever-se com um nome diferente.

TELA TEAM SELECTION (SELEÇÃO DE TIME)

No início de uma nova Carreira, você pode correr somente por um time em cada circuito. Ao início de sua próxima temporada, caso você tenha conseguido um total de pontos respeitável, times adicionais estarão disponíveis.



⚠ Logo após a sua seleção de time, o locutor de corrida (Derek Daly no circuito de Indy car e Bob Jenkins no circuito de Stock car) fornecerá uma visualização da próxima programação de corrida, então a Tela RACE SETUP aparecerá.

TELA RACE SETUP (AJUSTE DE CORRIDA)

Muitos dos itens de RACE SETUP no modo de Carreira são idênticos aos exibidos no modo de Exibição. Os itens que

aparecem somente no modo de Carreira estão descritos abaixo. Para maiores informações sobre os outros itens, veja *Tela Race Setup* na página 8.

View Career (Visualize a Carreira)

Verifique as estatísticas em cada corrida de sua Carreira, temporada por temporada. A Tela CAREER SUMMARY exibe os números acumulados de Vitórias, Bandeiradas com Pódio, Bandeiradas, e Largadas, bem como estatísticas específicas da pista tais como Posição de Qualificação, Colocação, Tempo e Melhor Volta ao longo da temporada.

Para visualizar estatísticas específicas adicionais da pista, pressione o Botão D b.

Save Career (Salve a Carreira)

Se você possui espaço livre na memória interna do seu sistema Sega Saturn ou em um cartucho Back Up de reserva de memória (RAM), você pode salvar até a última corrida completada. Retorne ao jogo para continuar uma carreira a qualquer momento escolhendo RESUME CAREER no Menu Principal.

Para salvar uma Carreira:

- A partir da Tela RACE SETUP, escolha SAVE CAREER. A Tela SAVE CAREER aparecerá.
- 2. Utilizando a grade alfabética, siga as instruções na tela para digitar um nome personalizado para a sua carreira. Quando você tiver terminado, selecione END. Uma iluminação aparecerá na janela da memória.





- Pressione o Botão D b para iluminar o intervalo da memória o qual você deseja salvar. (Estão disponíveis um máximo de oito intervalos.)
- ☼ Se você selecionar um intervalo ocupado, a sua carreira atual eliminará a anterior. Você será questionado se deseja ou não confirmar a sua decisão. Pressione o Botão START para aceitar e o Botão B ou C para cancelar.
- Quando a sua temporada for salva com sucesso, pressione o Botão C para continuar. A Tela SAVE CAREER desaparecerá.

Exit Career (Saia da Carreira)

Quando você seleciona EXIT CAREER, você sai do modo de Carreira e retorna para o Menu Principal, de onde você pode continuar em outro modo.

RETORNANDO À UMA CARREIRA SALVA

Você pode iniciar e salvar até oito Carreiras. Sempre que você estiver pronto para continuar uma Carreira, a função RESUME CAREER é o seu ticket de volta ao circuito.

Para Retornar à uma Carreira Salva:

- A partir do Menu Principal, selecione RESUME CAREER. A Tela RESTORE CAREER aparecerá.
- Selecione da lista a Carreira na qual você deseja retornar. A Tela CHAMPIONSHIP STANDINGS para aquela Carreira aparecerá.
- 3. Verifique o seu total de pontos na Tela CHAMPIONSHIP STANDINGS, então saia. A Tela RACE SETUP aparecerá.
- 4. Prossiga com a sua Carreira na próxima corrida programada.



PROGRAMAÇÃO DA TEMPORADA ANDRETTI RACING

R

Do início ao fim de uma Carreira, a ordem das corridas é consistente de temporada à temporada. Verifique as tabelas abaixo para ver quais pistas estão no horizonte, a distância das mesmas, e quantas voltas são necessárias para completar cada corrida.

Circuito de Stock Car

Semana	Local	Distância	Voltas
1	Calder Park Thunderdome	1.098 mi.	12
2	Vallejo Speedway	1.873 mi.	8
3	Binghampton Speedway	1.557 mi.	8
4	Bridgeport Speedway	1.460 mi.	12
5	Glacier Fields	1.899 mi.	8
6	Pacific Place, Vancouver	1.677 mi.	8
7	Kings Beach	1.911 mi.	8
8	Streets of Cincinnati	1.475 mi.	8
9	Exhibition Place, Toronto	1.780 mi.	8
10	Grand Rapids Motrosports Complex	1.979 mi.	8

R A C I N (

Circuito de Indy car

Semana	Local	Distância	Voltas
1	Pacific Place, Vancouver	1.677 mi.	8
2	Oasis Raceway	1.426 mi.	8
3	Kings Beach	1.911 mi.	8
4	Grand Rapids Motorsports Complex	1.979 mi.	8
5	Longhorn International Raceway	1.665 mi.	8
6	Exhibition Place, Toronto	1.780 mi.	8
7	Phalanx Sports Car Course	2.075 mi.	8
8	Oceanside International Raceway	1.458 mi.	8
9	Surfer's Paradise, Australia	2.795 mi.	8
10	Circuito Meibashi	2.489 mi.	8

ESCOLA DE PILOTOS

Nós convidamos Mario, Michael, e Jeff Andretti para participar do nosso time de projeto, e os torturamos com várias e exigentes perguntas sobre o esporte de Corrida de Carros. Nós não só reproduzimos suas vastas experiências atrás do volante para a física do jogo, como também as capturamos em entrevistas de vídeo e criamos a Escola de Pilotos.

A Escola de Pilotos contém informações para todos, desde o jogador mais entusiasmado por Corrida Automobilística ao jogador "fera" do *Andretti Racing*.

🕒 Siga as instruções na tela para visualizar os vídeos da Escola de Pilotos.



CORRIDA

Os controles da corrida são consistentes do início ao fim em todos os modos de jogo do *Andretti Racing*. Se você estiver se qualificando por tempo ou lutando por posição, a informação nesta seção lhe dará uma boa idéia de como se comportar na pista para um bom desempenho.

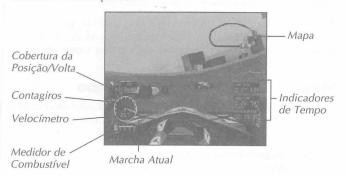
Comandos de Corrida (Padrão)



A Bandeira Verde

A G I

Quando for carregada a corrida, o seu carro estará se aproximando da linha de largada/chegada. Ouça o locutor da corrida, e, então obtenha controle do seu carro quando a bandeira verde aparecer.



Modos de Visão da Corrida

O *Andretti Racing* possui três modos de visão que você pode utilizar durante a corrida:

de trás do Carro, de cima do Carro, e de dentro do Carro.

DE TRÁS DO CARRO (BEHIND THE CAR) Uma câmera fixa está colocada diretamente atrás do seu carro, permitindo que você veja as curvas que estão por vir e o nariz do dversário, à medida que este se aproxima de você. Se você estiver com a opção DAMAGE (danos) ligada (ON) ou limitada (LTD), você poderá visivelmente acompanhar as condições do seu carro.

DE CIMA DO CARRO (ABOVE THE CAR) Uma câmera está elevada e colocada bem atrás do seu carro, exibindo uma porção consideravelmente mais ampla na imagem. Os principiantes deveriam iniciar com este generoso modo de visão.

DE DENTRO DO CARRO (IN THE CAR) O mais realista e desafiador dos três modos de visão, este ângulo faz com que você se sinta dentro do cockpit do carro. As curva aparecem do nada, carros "fantasmas" batem em você por trás, e você obtém uma perspectiva muito pequena das condições do seu carro. Você também irá se divertir muito mais.

R

As corridas começam com o modo padrão de visão da corrida (de trás do Carro). Para mudar este modo de visão, pressione o Botão Z logo depois após o seu carro cruzar a linha de Largada.

Mapa e Indicadores de Tempo

Em corridas de tela inteira, o Mapa e o Indicador de Tempo aparecem no lado direito da tela. Em corridas com a tela dividida, o Indicador de Tempo não é exibido.

MAPA O mapa fornece um contorno da pista atual. Verifique o mapa para checar as curvas que estão por vir e a sua posição entre o grupo. Os três primeiros carros são rotulados como L, 2, e 3 no mapa, e o seu carro é rotulado como P. Nas corridas entre dois jogadores, o Jogador 1 e o Jogador 2 são representados por 1 e 2.

INDICADOR DE TEMPO O Indicador de Tempo exibe três tipos de tempo: Tempo da Volta (Lap Time), Tempo da Melhor Volta (Best Time), e Tempo Decorrido (Time Elapsed). Durante a qualificação, a Melhor Volta determina a sua posição na largada.

As corridas começam com o Mapa e o Indicador de Tempo sendo exibidos. Pressione o Botão Overlay (Sobrepor) para selecionar ambos ligados (ON), ambos desligados (OFF), ou um ligado e o outro desligado.





O Menu de Pausa (Pause Menu)

- O Menu de Pausa aparece na tela sempre que você pausar uma corrida. A partir deste menu, você pode ajustar as opções de som e música, ver um replay da ação, verificar as estatísticas da corrida, e abandonar a corrida atual.
- ② Para pausar uma corrida, pressione o Botão **START**. O Menu de Pausa aparecerá.
- Para voltar rapidamente à corrida, pressione o Botão START com qualquer opção deste menu iluminada.

Retorno à Corrida/Qualificação

Retorne à emoção da corrida.

Replay Instantâneo

Reveja os últimos momentos de toda a corrida. O modo Instant Replay possui sete ângulos de câmera (algumas fixas, algumas móveis), que permitem que você assista a ação sob todas as posições.

- Para controlar a função replay, utilize os botões de comando na parte superior esquerda da tela.
- Para sair de um Replay Instantâneo, pressione o Botão START. Você voltará para a corrida.

Estatísticas da Corrida

Em qualquer momento de uma corrida, você poderá verificar as estatísticas da corrida (RACE STATISTICS) para ver a posição de cada corredor, suas voltas atuais, e o tempo decorrido.

Para fechar a Tela RACE STATISTICS, pressione o Botão A ou C.



Efeitos Sonoros (SOUND EFFECTS)

Ligue (ON) ou desligue (OFF) os efeitos sonoros durante uma corrida.

Música (MUSIC)

Ligue (ON) ou desligue (OFF) a música de fundo tocada durante uma corrida.

Abandono da Corrida/Qualificação

Saia de uma corrida em andamento. O seu nome aparecerá nas telas de pós-corrida, seguido das letras DNF (Não Terminou).

Passando Pelos Boxes

Uma vez que você passar pela entrada dos boxes, o seu modo de visão da corrida será mudado para "De dentro do Carro", o Menu PIT aparecerá, e o seu carro entrará no modo de piloto automático. Um pit stop padrão reabastece o carro e instala um novo conjunto de pneus.

Pit Stops suavemente executados são essenciais para o sucesso. As corridas podem ser vencidas ou perdidas no corredor dos boxes.

Se você deseja efetuar mudanças nos seus serviços de box, você pode acessar o Menu PIT enquanto o seu carro automaticamente dirige-se para o seu box.

- ☼ Para ativar (ON) ou desativar (OFF) o seu serviço de combustível ou pneus, ilumine o item apropriado, então pressione o Botão D «.
- S Para ajustar a "pressão aerodinâmica" da asa dianteira ou traseira, ilumine-a, então pressione o Botão D «.
- ☼ Para uma parada "Splash and Go", desative todos os serviços com exceção do combustível (Fuel). Quando você achar que obteve combustível suficiente, pise no acelerador e prossiga.

R A C I N G





NOTA: Você terá controle sobre Menu PIT somente enquanto o seu carro estiver indo para a sua posição designada no corredor dos boxes. Quando o seu carro parar, você não poderá fazer mais nenhuma mudança.

A Bandeira de Confirmação

Quando você cruza a linha de largada/chegada depois da última volta, a bandeira de confirmação aparece e a sua colocação de chegada é exibida. Ao final de uma corrida de qualificação, esta será a sua posição no grid de largada; ao final de uma corrida, esta será a sua colocação final.

- ☐ Se você terminou uma corrida de qualificação, a Tela CAR SETUP aparecerá. Faça qualquer ajuste final para a pista, então saia. A sua corrida será acionada.
- ☐ Após uma corrida de exibição, a Tela RACE RESULTS aparece. Verifique a sua colocação e tempo atrás do líder, então saia. A Tela EXHIBITION RACE aparece.
- ☐ Após corridas de Carreira, a Tela CHAMPIONSHIP STANDINGS seguirá a Tela RACE RESULTS. Localize a sua colocação no quadro do líder e a sua totalidade de pontos, então saia. O locutor retorna com uma visualização com a próxima programação de corridas, então a Tela RACE SETUP aparece.

Corridas entre Dois Jogadores

Uma corrida no modo para dois jogadores apresenta uma tela dividida. Se dois Joysticks estiverem conectados ao seu console Sega Saturn, selecione TWO PLAYERS na Tela EXHIBITION RACE, e descubra quem é o piloto...

As corridas entre dois jogadores terminam assim que o primeiro jogador receber a bandeira final. Os carros remanescentes na pista são avisados de suas colocações atuais.



SPEED COM. (Velocidade de Compensação)

A opção de Velocidade de Compensação aparece na Tela EXHIBITION RACE somente após você selecionar TWO PLAYERS. A Velocidade de Compensação é utilizada para contrabalançar o domínio do piloto em primeiro lugar, fornecendo ao segundo piloto uma velocidade de apoio. Conforme a liderança é trocada, também é trocada o benefício da Velocidade de Compensação. As corridas com Velocidade de Compensação tendem a ser mais apertadas e são geralmente decididas na volta final.

DICAS DE CORRIDA DE JEFF ANDRETTI

As chaves do sucesso em *Andretti Racing* são idênticas às chaves de sucesso no circuito profissional, e ninguém sabe mais do que Jeff Andretti. Nós persuadimos Jeff para dividir algumas de suas dicas para o *Andretti Racing* com você-este é o tipo de informação que você pagaria milhares de dólares em uma escola de pilotos profissional.

Dirigindo

A física dos carros em *Andretti Racing* é designada às especificações de carros reais Indy e Stock. Os carros controlados pelo computador possuem exatamente o mesmo desempenho que os carros dirigidos profissionalmente em condições similares de corrida.

Geral

➤ DICA: Você pode conseguir uma velocidade de apoio (e melhor Quilometragem de combustível) pegando o vácuo do carro a sua frente. Para pegar o vácuo, posicione o seu carro diretamente atrás do carro a sua frente. Quanto mais perto você estiver, mais rápido você irá.



- Pegar o vácuo é essencial para o seu secesso no circuito de Stock car.
- ➤ DICA: Na maioria dos casos, os outros pilotos em *Andretti Racing* relutam para deixar você passar. Muitas vezes eles vão mover-se de um lado para o outro para cortar as suas linhas. Quando isto acontecer, afaste-se e mantenha-se em seu vácuo por um tempo. Espere pelo momento em que o outro piloto esteja voltando, então você poderá ultrapassar sem que seja pêgo.
- ➤ DICA: Se um carro vindo de trás tentar ultrapassar você, não perca o seu tempo tentando bloqueá-lo: isto só irá fazer com que você diminua a sua velocidade. Ao invés disso, deixe o carro passar, então cole na sua traseira para pegar o seu vácuo.
- ➤ DICA: Há pilotos renegados em *Andretti Racing* que preferem bater na sua traseira do que ultrapassá-lo de forma limpa, deixando você rodando na pista. Não vire as suas rodas contra a direção em que está rodando; vire para a direção em que está deslizando e libere o acelerador. Quando o nariz do seu carro estiver apontando de volta para a direção da pista, pise no acelerador. Você sairá dessa situação.

Fazendo Curvas

- ➤ DICA: Quando dirigir em uma curva no formato de "S", ou chicane, considere as duas curvas igualmente. Pelo fato da aceleração de saída da segunda curva ser mais importante do que a velocidade da curva intermediária, utilize a primeira curva para iniciar a segunda curva de maneira apropriada.
- ➤ DICA: Sempre olhe para frente do seu carro quando dirigir em curvas. Quando entrar em uma curva, os seus olhos já devem estar direcionados para o centro da mesma, ou para o vértice. Quando você atinge o vértice, o seu foco deverá ser a saída.
- > DICA: Se você tiver que reduzir a velocidade do seu carro em uma curva, faça antes que comece a curva. Em outras palavras, na hora em que você começar a virar o volante de direção, o seu pé já deveria estar fora do freio e de volta no acelerador.
- ➤ DICA: Efetuando um freio retardo (Freando após um competidor), você poderá ganhar uma vantagem ao ir para uma curva. Para efetuar um freio retardo, tome a pista de dentro ao ir para uma curva e freie depois que o carro na sua frente. Você então, o alcançará por dentro, forçando-no a deixar você passar.

Pit Stops (Parada nos Boxes)

- ➤ DICA: É importante descobrir exatamente quando você precisa ir para os boxes em cada corrida. Se você puder fazer esta parada de maneira mais eficiente do que os demais, você irá ganhar uma nítida vantagem. Por exemplo: Em uma corrida de Indy car de 12 voltas em Binghampton, a maioria dos carros controlados pelo computador param nos boxes duas vezes. Com o ajuste certo do carro, você pode evitar as paradas nos boxes até a sexta volta, e finalizar com uma só parada.
- > DICA: Se você sabe que deve parar nos boxes mais de uma vez durante uma corrida, tente analisar a quantidade de combustível que você precisa entre as paradas. Na maioria dos casos, é menos do que um tanque cheio. Você pode deixar o box assim que o seu carro tiver os pneus trocados, então pise no acelerador quando você achar que você possui combustível suficiente.
- ➤ DICA: Isto não lhe dará nenhum prêmio de atleta do esporte, mas pode ajudá-lo a vencer uma corrida. Quando desafiar um amigo no modo de jogo "entre dois jogadores", tente dar uma pequena "cotovelada" no outro piloto na entrada dos boxes. Se você tiver sorte, o seu adversário estará muito frustrado para lembrar-se de ativar o serviço de pneus.

Ajuste dos Carros

- > DICA: No geral, ajustando um nível da "pressão aerodinâmica" da asa altera a sua velocidade final em 2 MPH. Quando você está correndo em pistas "rápidas" e ovais, a velocidade final é a chave para a vitória-reduza a "pressão aerodinâmica" da sua asa significantemente.
- ➤ DICA: É fácil concentrar-se na sua asa traseira (é aquela que sai em todos os lugares), mas não se esqueça de sua asa dianteira, ou pressão aerodinâmica. É importante obter um balanceamento em seu carro; muitas vezes você terá que ajustar as duas asas para corrigir um carro que puxa para os lados.
- > DICA: Se você gosta das marchas menores, fique no vácuo de seu adversário, então ultrapasse na última curva. Se o seu carro está correndo em último, você terá uma chance maior de passar para frente; quando isto acontecer, não deixe que os outros carros utilizem o seu vácuo.



➤ DICA: Quando se trata de ajuste de carros, a melhor dica é experimentar. O ajuste correto do carro depende do seu estilo de dirigir. Pelo fato de que duas pessoas nunca vão pilotar em uma pista da mesma forma, nenhum ajuste é garantido.

CRÉDITOS

Estratégias: Mario Andretti, Michael Andretti, Jeff Andretti Criado por: High Score Entertainment Versão Saturn Desenvolvida por: Press Star, Inc. Versão Original Desenvolvida por: Stormfront Studios Locutores de Pista: Derek Daly, Bob Jenkins Locutor de Estúdio: James Brown

HIGH SCORE ENTERTAINMENT

Time de Projeto: Scott Orr, Jeff Haas Produtores Executivos: Michael Pole, Scott Orr Produtor: Dave Ross Produtor de Linha: Jeff Haas Assistente de Producão: Mike

Contribuintes de projeto: Jeff Andretti, William Schmitt, Chris Novak

Williams

Diretor Técnico: Ken Zarifes **Examinador de Software:** Joseph Quilici

Gerente de Produção: Craig

Documentação: Bill Scheppler Layout de Documentação: Corinne Mah

Projeto da Embalagem: Studio 3 Direção de Arte da Embalagem: Nancy Waisanen

Laboratório de Mídia: Jerry Newton, Eric Kornblum, Marc Farly, Dave O'Neal, David Whittaker

Modificação Adicional de Arte: Eric DeSantis

Supervisor de Controle de Qualidade: Michael Edison Controle de Qualidade: Fred "Mo" Dieckmann, Bryan "Cannon" Davis, Bruce "Bruski" Brand

Agradecimentos Especiais a: Jasmine Atkins, Maria Bahamondes, Noreen Dante, Tony Iuppa, Happy Kaller, Chip Lange, Kirk Scott, Steve Sims, Don Transeth, William Schmidt, Marsh Gardiner, Cody Murry, Rob Martyn, Jim Lorenz, Dave O'Neal

Executivo Responsável pela Produção: Scott Orr

ANDRETTI

PRESS START, INC.

Time do Projeto: Paul Shaw,

Diego Link

Time de Arte: Terry Hognason,

Wendy Stein

Executivo Responsável pelo

Desenvolvimento: Mark Phoenix

PENNSYLVANIA VIDEO PRODUCTION

Linger Group Productions
Presidente: Terry Linger
CFO: Randy Fishman
Presidente-Editoração
Inovadora: Bob Caldwell
Diretor: Conrad Piccirillo
Diretor Técnico: Eric Maloney

Áudio: Ron Hanson

CALIFORNIA VIDEO PROTUCTION

PVR

Fotografia: Steve Kotton, Art Adams

Técnico de Áudio: Tony Jensen Operador Elementar: Sprague Anderson

Técnico de Vídeo: Vince

Oresman

Gerente de Cenário: Jim Pusch Líder do Projeto: Paul Shaw

Diretor de Arte: Terry

Hognason

Diretor Técnico: Paul Shaw Programadores de Jogo de Ação: Paul Shaw, Diego Link Programador de Tela de Interface: Mark Phoenix Projeto de Som: Simon Freeman, David Axt Música Composta por: SoundWeb Productions San Rafael. CA: Michael J. Mani,

Ryan S. Bucko

Escritor do Script do Locutor:

Paul K. Taylor

LICENCIAMENTO

Sports Management Network: John Caponigro, Mark Hoppen, Michael Ellison

EA SPORTS, e o logotipo EA SPORTS são marcas e "If it's in the game, it's in the game" é marca registrada de Electronic Arts. Todos os direitos reservados Agradecimentos especiais a todos os patrocinadores de Andretti Racing. Todos os produtos patrocinados e os nomes das companhias são de propriedade de seus respectivos possuidores.

seus respectivos possuidores.

E agradecimentos especiais a Indycar Productions por TEXACO fornecer as dimensões dos carros de corrida.

Goodyear (e seu símbolo) é marca de Goodyear Tire & Rubber Company (no Canadá, Goodyear Canadá, Inc.). Utilizada sob permissão.

RC é marca registrada de Royal Crown Company, Inc.

Agradecimentos especiais a Gold Coast Motor Events Co. por fornecer materiais para serem utilizados em Andretti Racing. Thunderdome @1996 Calder Park Raceway Pty Ltd. Thunderdome é marca registrada de Calder Park Raceway Pty Ltd. Algumas imagens são cortesia da Corel Corporation.

Software e documentos © 1997 Electronic Arts. Todos os direitos reservados.



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 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 cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TEC TOY**.



TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3.200 - Jardins Três Montanhas Osasco - SP - CEP 06276 - 000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421

Software © 1997 Electronic Arts. Todos os direitos reservados. EA SPORTS e o logotipo EA SPORTS são marcas e "If it's in the game, it's in the game" é marca registrada de Electronic Arts. Todos os direitos reservados. RC é uma marca registrada de Royal Crown Company, Inc. Agradecimentos especiais a todos os patrocinadores de Andretti Racing. Todos os produtos patrocinados e os nomes das companhias são de propriedade de seus respectivos possuidores.



