

# 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 o 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.

## Leia atentamente este contrato antes de jogar

Caso não esteja de acordo com os termos e condições, deva imediatamente o jogo à Tec Toy. Este documento é um Contrato de Usuário entre V. Sa., na qualidade de Consumidor Final, e a Tec Toy (Fabrica e Copiloto Ltda.), na qualidade de licenciadora está licenciando esta jogo a quem o adquirir, desde que haja concordância expressa com as condições no verso deste envelope. 1. Condição de Uso. Terão em vigor o pagamento do presente licença, que é parte de preço pago por este produto, e considerado a concordância com os termos deste contrato, a Tec Toy confere ao Consumidor Final o uso não exclusivo e irreversível deste jogo. 2. Direitos de Propriedade. Ao adquirir as CDs associadas a este envelope, o Consumidor Final tem-se apropriado das cópias. O Consumidor Final reconhece, para todas as fins e efeitos de direito, que o software, textos, símbolos e logotipos do material aderido pertencem à Tec Toy ou a seus licenciados, sendo protegidos por leis, direitos e intenções. Não é autorizada a venda do software original. 3. Restrições de Cópias. É proibida a cópia deste software e do material que o acompanha, podendo ser legalmente responsabilizado aquele que infringir esta restrição. 4. Restrição de Uso. Não é permitido a instalação deste jogo em rede, exceto se o software tenha sido adquirido para utilização em rede ou em sistema multi-usuário, e que para esse fim o Consumidor Final tenha adquirido ou alugado no menos 1 manual para cada usuário. É proibida a distribuição de cópias de documentação para terceiros. Não é permitida a utilização de qualquer versão, descompilar, decompilar, modificar, traduzir ou criar trabalhos derivados baseados neste software ou em sua documentação, sem prévia autorização escrita da Tec Toy. 5. Restrições de Transferência. O software em caixa é licenciado apenas ao Consumidor Final e não pode ser licenciado e transferido sem o consentimento prévio e escrito da Tec Toy. Qualquer transferência não autorizada deste software resultará em cancelamento imediato deste contrato. 6. Cancelamento. Este contrato é válido até sua revocação. Esta licença termina automaticamente, sem aviso da Tec Toy, na hipótese de infração de qualquer dos termos ou condições estabelecidos neste contrato. Após o cancelamento todas as cópias de textos e cópias devem ser destruídas pelo Consumidor Final. 7. Certificado de Garantia. A Tec Toy garante que o software, quando devidamente utilizado, operará em conformidade com os descritores dos documentos do software. A Tec Toy garante o funcionamento de CDs por um período de 1 ano, a partir da data de compra, desde que utilizado em condições normais e em cópias produzidas pela Tec Toy. A Tec Toy se obriga a reparar-se ou garantir ou substituir integralmente o valor pago pelo Consumidor Final. Os três meses de garantia terão a mesma prazo de garantia dos seus originais. A garantia será aplicada à qualquer CD, desde que o Tec Toy considere ter sido controlado e sua utilização.

SEGA

# DAYTONA USA





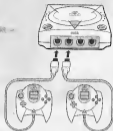
Obrigado por adquirir DAYTONA USA®. Esse software é desenvolvido exclusivamente para Dreamcast. Leia este manual de instruções cuidadosamente antes de jogar.

<b>Controles</b> .....	<b>3</b>	<b>Competindo Online</b> .....	<b>16</b>
<b>Tela de Jogo</b> .....	<b>4</b>	<b>Recordes</b> .....	<b>20</b>
<b>Iniciando</b> .....	<b>6</b>	<b>Replay</b> .....	<b>20</b>
<b>Tela de Seleção</b> .....	<b>6</b>	<b>Opções</b> .....	<b>21</b>
<b>Corrida Simples</b> .....	<b>11</b>	<b>Homepage</b> .....	<b>24</b>
<b>Campeonato</b> .....	<b>11</b>	<b>Informação da Pista</b> .....	<b>27</b>
<b>Corrida Contra o Relógio</b> ..	<b>13</b>	<b>Informação do Carro</b> .....	<b>30</b>
<b>Batalha (Vs Battle)</b> .....	<b>14</b>	<b>Créditos</b> .....	<b>31</b>

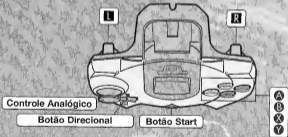
DAYTONA USA® é compatível com VMU (vendido separadamente). Para detalhes de como usá-lo no jogo consulte a página 23. Enquanto estiver salvando nunca desligue o Dreamcast ou desconecte algum de seus periféricos.

# CONTROLES

Este é um jogo para 1 ou 2 jogadores. Para jogar com 1 jogador conecte o controle no soquete de conexão A. Para jogar com dois jogadores use o soquetes A e B.













## DREAMCAST CONTROLLER



\* Nunca aperte os botões **L/R** enquanto estiver ligando o Dreamcast. Fazendo isso você poderá causar falhas no processo de inicialização causando mau funcionamento.

## CONTROLES

<b>Menu Controle</b>	Mover Cursor Confirmar Cancelar/Voltar para Pág. Anterior Ajustar	   
<b>Controles do Jogo</b>	Começar/Pausar o Jogo Dirigir Acelerar Brecar Mudar Ângulo da Câmera Marcha (Transmissão Manual)	Botão Start Botão Analógico   Botão D  X (1º) / A (2º) / Y (3º) / B (4º)
<b>Controles do Browser</b>	Rolar para Cima/Baixo Mover Cursor Confirmar Cancelar Navegar na Internet	Botão Analógico Botão D   

\* A configuração dos controles desta é a padrão, podendo a mesma ser modificada pelo jogador.

Para retornar a tela de título, pressione e segure simultaneamente **A**, **B**, **X**, **Y** e o botão Start no Dreamcast Controller.

**Puru Puru Pack™** (vendido separadamente)

DAYTONA USA® é compatível com o Puru Puru Pack. Para utilizá-lo, insira-o no soquete de expansão 2 do Dreamcast Controller.



# TELA DO JOGO

## Corrida Simples



## Campeonato



## Corrida Contra o Relógio



## Batalha/Batalha em Rede

\* O conteúdo das janelas é o mesmo, no entanto em tela cheia.

## ÍCONES

### Ícones do Cartão de Memória



S: Game Data R: Replay Data G: Ghost Car Data K: Key File



### Ícones de Carro



Hornet



Grasshopper



Falcon



Lightning

\* Ícones da pista são explicados na página 25.

1 Volta Atual/Número Total de Voltas

2 Tempo da Volta

3 Tempo Restante

4 Alto: Conta Giros  
Baixo: Velocímetro  
Direita: Marcha

5 Posição/Número de Carros

6 Indicador de Trafégo

7 Volta mais Rápida

\* No modo campeonato, os pontos de bonificação são mostrados.

8 Pista: **P** Jogadores; **1** Líder; Batalha: **1** Jogador 1 **2** Jogador 2

9 Alto: Volta mais Rápida da Prova  
Centro: Menor tempo utilizado para terminar a prova  
Baixo: Tempo da Volta Atual



Ícones de  
Transmissão

**AT** **MT**  
Automático Manual

Ícones de  
Pneus

**S** **MS** **M** **MH** **H**  
Macio Meio Macio Médio Meio Duro Duro

Ícones de Tipo  
de Pista

**IN** **PI** **M** **MR**  
Normal Contra-mão Invertida Invertida na Contra-mão

## TELA DE CARTÃO DE MEMÓRIA

Uma vez ligado, a Tela de Cartão de Memória aparecerá. Na primeira vez que você jogar aparecerão instruções para criar e salvar um arquivo.



Caso você já tenha criado um arquivo, o conteúdo dele será mostrado. Cheque seu conteúdo antes de jogar.

## TELA DE SELEÇÃO DE MODO

Quando a tela de título aparecer, pressione o botão start para mostrar a Tela de Seleção de Modo; selecione o modo que você deseja jogar.





## MODOS

**Corrida  
Simples  
(Single Race)**  
Pág. 11

Corra contra o computador, passando por pontos de checagem (check points) antes que o limite de tempo chegue a zero.

**Campeonato  
(Championship)**  
Pág. 11

Existem quatro séries (quatro corridas em cada série), são um total de dezesseis corridas. Some pontos em cada corrida e vença o campeonato.

**Corrida  
Contra o  
Relógio**  
Pág. 13

A corrida tem que ser terminada o mais rápido possível. É possível correr contra um carro fantasma.

**Batalha (Vs  
Battle)**  
Pág. 14

Corra contra um amigo usando o recurso de tela dividida.

**Competindo  
Online**  
Pág. 16

Corra em uma pista na internet contra 2 ou até 4 competidores.

**Recordes**

Pág. 20

Veja os recordes e rankings para cada estágio.

**Replay**

Pág. 20

Veja arquivos de replay anteriormente salvos.

**Opções**

Pág. 21

Ajuste várias opções do jogo.

**Homepage**

Pág. 24

Conecte a homepage do DAYTONA USA® para ver os rankings, e fazer o download de senhas para você jogar on line.

# SELEÇÃO PRINCIPAL



Em cada modo, antes da corrida, você poderá selecionar o carro e a pista da corrida. Selecione "Carro" ou "Pista" e pressione **A** para mostrar as telas abaixo.

## CARRO

Selecione os ajustes que você deseja usar no seu carro.



## PISTA

Selecione os ajustes para a pista.



## START

Começar a corrida.

## MENU DE AJUSTES DO CARRO

### SELECT

Selecione o carro que você gostaria de usar.

#### **Aderência**

Quanto mais alto for este valor, mais aderente será o carro.

#### **Aceleração**

Quanto maior este valor, maior será a aceleração do carro.

#### **Velocidade Máxima**

Quanto maior este valor, maior será a velocidade máxima atingida.

### AT/MT

Selecione a transmissão.

#### **Automático**

Transmissão automática, recomendado para iniciantes.

#### **Manual-4 Marchas**

Transmissão manual, recomendado para jogadores experientes.

### TIRE

Selecione o tipo de pneu.

**SOFT MEDIUM SOFT MEDIUM MEDIUM HARD HARD**

Soft (macio) dá uma maior aderência, enquanto Hard (duro) aumenta a velocidade.

### COLOR

Selecione a cor do carro.

**CUSTOM COLOR 1 CUSTOM COLOR 2 CUSTOM COLOR 3**

Crie uma cor personalizada ajustando as cores da carenagem (veja página 22).




### HANDICAP

Ajuste a dificuldade

Você poderá ajustar a dificuldade nos modos de Batalha e Competindo Online\*. Selecione "On" (ligado) para aumentar a velocidade dos competidores.

\*uso do modem obrigatório

## TELA DE AJUSTE DA PISTA

Selecione um item abaixo e a tela de ajuste para ele será mostrada. Use   para ajustar a configuração. Depois de completar as configurações da pista, selecione "OK" e pressione  para voltar ao menu de Seleção Principal.

### SELECT

Selecione a pista.

### FASTEST LAP

A volta mais rápida da pista.

### BEST TIME

O melhor tempo da pista.

### CIRCUIT LENGTH

O comprimento da pista.

### LAP

Selecione o número de voltas da corrida. Dependendo do tipo de pista, o número de voltas disponíveis pode variar. Selecione "Fixation" para ajustar um número padrão de voltas.

### ENTRY CAR

Selecione o número de carros que irão participar da corrida.

- \* No modo Batalha selecione "Player Only" para uma competição entre dois jogadores.
- \* No modo Corrida Contra o Relógio, essa opção não será mostrada.

### TYPE

Selecione o tipo de pista.

### NORMAL TYPE

Pista normal.

### REVERSE

Sentido na contra-mão da pista normal.

### MIRROR

Sentido invertida da pista normal.

### MIRROR REVERSE

Sentido invertida e na contra-mão.

## CORRIDA SIMPLES (Single Race)

Termine a corrida jogando contra os carros controlados pelo computador, passando através de pontos de checagem (check points) antes que o tempo chegue a zero. Ajuste as configurações da corrida no Menu Principal de Seleção.

### FIM DE JOGO

Caso o tempo chegue a zero antes de você passar pelos pontos de checagem (check points) - Game Over!

Menu Principal  
Pág. 8

Início de Jogo

Fim de Corrida  
Pág. 15

Fluxo do Jogo

## COLOCANDO O NOME

Depois da corrida, se você ficar entre os dez primeiros do ranking, você poderá registrar suas iniciais.



Selecionar Letra



Confirmar



Apagar Letra



## CAMPEONATO (Championship)

Existem quatro séries em cada campeonato e em cada uma delas existem quatro corridas, totalizando dezesseis provas por campeonato. Some o máximo de pontos em cada corrida para conseguir ser o campeão.





# CORRIDA CONTRA O RELÓGIO

Corra contra o tempo! Ao menos que você ligue o ajuste de corrida livre nos ajustes de pista, você precisa passar pelos pontos de checagem sem atingir o limite de tempo.

## TELA DE SELEÇÃO DO CARRO FANTASMA (GHOST CAR)

Ajuste as configurações do carro fantasma.  
Pressione "EXIT" para voltar a tela de Menu de Seleção.

### START

Começa o jogo.

### LAST RUNNING DATA

Use os dados do carro fantasma salvos anteriormente.

\* Essa opção não pode ser selecionado se:

- For a primeira vez que você seleciona o modo de corrida contra o tempo.
- Você usou uma pista diferente na corrida anterior.

### LOAD MEMORY CARD

O menu do cartão de memória será mostrado. Se os dados do carro fantasma estiverem salvos no cartão de memória eles serão exibidos. Selecione o dado que você deseja.

### LOAD COM DATA

Carregue os dados do carro fantasma de uma seleção pré-preparada.

### GHOST CLEAR

Apague os dados. A corrida ficará somente com seu carro na pista.

Menu Principal  
Pág. 8

Seleção do  
Carro Fantasma

Início de Jogo

Fim de Corrida  
Pág. 15

Fluxo de Jogo



# BATALHA (Vs Battle)

Jogue contra o amigo usando a tela dividida. Depois que a tela de seleção do menu for mostrada, selecione "1PCAR" para selecionar o carro para o jogador 1 e "2PCAR" para selecionar o carro para o jogador 2.

## OPÇÕES DE NÚMEROS DE CARROS

No modo Batalha (Vs Battle) você poderá selecionar as seguintes opções.

### ENTRY CAR 10

Irão participar dez carros na corrida.

### PLAYER ONLY

Somente os jogadores um e dois irão disputar a corrida.

Menu Principal  
Pág. 8

Início de Jogo

Fim de Jogo  
Pág. 15

↓  
obol ep oxni



Jogador 1

Jogador 2

## MENU DE PAUSA

Pressione o botão start durante o jogo/replay para mostrar o menu de pausa.

Use pra selecionar um item e pressione para confirmar.



**CANCEL**

Volta ao jogo

**RESTART**

Recomeça a corrida

\* somente quando correndo  
\* não é mostrado em alguns modos

**FINISH**

Quando a opção "Free Run" está sendo disputada, selecione "Finish" no menu de pausa para terminar a corrida.

**REPLAY EXIT**

Sai do replay e volta a tela do menu do fim da corrida.  
\* somente quando mostrando o replay.

**EXIT**

Volta a tela de título



## MENU DE FIM DA CORRIDA

O menu de fim da corrida é mostrado no fim do jogo. Selecione "EXIT" para voltar a tela de título.



### **RETRY**

Corre novamente na mesma pista com as mesmas configurações.

### **MAIN SELECT**

Volta para o menu de Seleção Principal

### **REPLAY SAVE**

Salva o replay no cartão de memória (VMU).

### **REPLAY**

Mostra o replay da corrida.

### **GHOST SELECT**

\* Somente no modo Corrida Contra o Relógio.  
Mostra a tela de seleção do carro fantasma.

### **GHOST SAVE**

\* Somente no modo Corrida Contra o Relógio.  
Salva o arquivo do carro fantasma da corrida atual.

## SALVANDO



A tela de seleção do cartão de memória mostrará todos os cartões de memória conectados. Selecione o cartão de memória que você deseja usar. Caso não haja espaço suficiente no cartão de memória, você precisará apagar outros arquivos para salvar seu jogo. Selecione os arquivos que você deseja deletar e pressione "Yes" quando a tela de confirmação aparecer.

## **COMPETINDO ONLINE (Net Battle)**

Desafie outros jogadores via internet. Para isso você precisará registrar o jogo e fazer o download de uma senha para o seu VMU (cartão de memória) para poder competir. Maiores informações ver página 25.

- \* Somente uma pessoa por Dreamcast pode competir.
- \* O conteúdo da internet é constantemente atualizado, podem ocorrer diferenças com este manual.

### **REGISTRO DO USUÁRIO**

Para disputar partidas OnLine, você deve se registrar na página oficial do Daytona USA na Internet, e de lá baixar uma senha especial. Para informações de como realizar o registro e baixar sua senha, consulte a pag 25.

Obs: Para acessara Internet é necessário que você já tenha configurado a memória interna do seu Dreamcast para efetuar a conexão. Para que isso seja possível você deverá rodar o programa Dreamcast Web Browser que acompanha seu videogame/modem, e seguir atentamente as informações contidas em seu manual.

## **CONTROLES DE REDE**

Mover o Cursor  
Confirmar  
Apagar a Letra Anterior  
Ajustar  
Confirmação da Caixa de Texto  
Rola para Cima  
Rola para Baixo  
Mostra o Menu

Botão Analógico/Botão D

A

B

X

Y

L

R

Botão Start

## INICIANDO O JOGO

Para jogar Daytona USA no modo OnLine, você deve seguir os procedimentos descritos abaixo.

Obs. Para disputar partidas online é obrigatório o uso do VMU.

① Selecione "Net Battle" no menu principal do jogo.



② Selecione o VMU que contém a senha que você obteve na homepage do Daytona USA e clique em "exit". Mais informações na pág. 25.



③ Na tela de conexão, selecione "yes" para efetuar sua conexão a Internet. Seu modem iniciará o processo de discagem e conexão.



④ Selecione "Login".



⑤ Digite aqui o nome que você escolheu ao efetuar seu cadastro na homepage do Daytona USA (ver pág 25).



## CHAT

Você pode conversar com outros usuários usando o teclado virtual do Dreamcast. Para procurar por outros usuários on line, selecione "search for other users" localizado na tela "Entrance", e o tipo de usuário pelo qual você procura.

### SOBRE SUA IDENTIFICAÇÃO

Uma vez conectado aos nossos servidores sua senha e username serão checados. A Sega não revelará nenhum de seus dados a outras empresas.

## INICIANDO O JOGO

6 A tela de seleção será mostrada. Selecione um servidor de sua preferência. Caso enquanto você estiver jogando on line a qualidade do jogo estiver prejudicada, volte para esta página e escolha outro servidor.



7 A tela de entrada será mostrada. Selecione "Select Lobby" para mostrar uma lista de salas disponíveis. Escolha a partir delas seu nível e estilo de corrida, confirmando com o botão A.




8 A sala será mostrada. Selecione "Join a Team" para mostrar as equipes disponíveis. Se você se juntar a uma equipe, você se tornará um membro dela. Caso queira criar uma equipe própria, selecione "create a team". Neste caso você se tornará o anfitrião da equipe.



9 A tela de equipes será mostrada. Selecione as configurações da corrida. Os anfitriões podem escolher carros e pistas. Os membros desta equipe poderão selecionar somente o carro com que irão disputar a prova.



10 O anfitrião seleciona Start Race para iniciar a corrida.

 Pressione o botão start para mostrar os ícones de comando.



**Lobby Select** Seleciona uma sala da lista.



**Entrance** Volta ao passo 6.



**Exit Game** Sai da equipe atual.



**Join A Team** Mostra as equipes disponíveis. Seleciona o time que você quer se juntar. Selecione "Create Team" para criar sua própria equipe.



**Search for Other Users** Coloque o nome de controle do jogador que você deseja encontrar.



**User/Team Info** Troca a exibição entre a lista de jogadores e equipes.



**Exit** Volta a tela de discagem 3.



**Start Race** Começa a corrida (somente o anfitrião pode fazer isso).



**Set-up Screen** Mostra a tela de seleção principal. Anfitriões podem selecionar carros e pistas, membros somente carros.

Depois da corrida o sistema voltará para o passo 9

# RECORDES

O menu de fim de corrida é mostrado no final de cada pista. Selecione "EXIT" para voltar a tela de título.



Selecionar Item



Mudar



Rolla a Tela



# REPLAY

Veja os arquivos de replay salvos. Selecione o arquivo que você deseja carregar, selecionando na tela de cartão de memória.

Para encerrar o replay, pressione o botão start, no menu de pausa selecione "REPLAY EXIT" e pressione **A**.

Mudar Ponto de Visão




Mostrar Medidor



(Mostrar Medidor)



Para o replay de uma batalha, use  para selecionar entre a visão do 1º jogador, do 2º jogador e da tela dividida.

# OPÇÕES

Ajusta várias configurações do jogo. Selecione o item para mostrar suas configurações. Depois de completar os ajustes, selecione "OK" para voltar ao menu de seleção.

**Nota:** quando você estiver ajustando as opções, pressione **B** para cancelar qualquer configuração feita.



## CONFIGURAÇÕES DO JOGO

<b>DIFFICULTY</b>	Ajusta a quantidade de tempo de passagem dos pontos de checagem (check points).
<b>LAP TIME DISPLAY</b>	Selecione "ON" para mostrar o tempo da volta enquanto você corre.
<b>SECTION LAP TIME DISPLAY</b>	Selecione "ON" para mostrar o tempo da volta mais rápida.
<b>VIEW TYPE</b>	Selecione o tipo de visualização padrão.
<b>SOUND</b>	Selecione a saída de som, estéreo ou mono.
<b>BGM VOLUME</b>	Ajuste o volume da trilha sonora.
<b>SE VOLUME</b>	Ajuste o volume dos efeitos sonoros.
<b>BGM TEST</b>	Teste a trilha sonora.
<b>SE TEST</b>	Teste os efeitos sonoros.
<b>VIBRATION</b>	Liga e desliga o Puru Puru Pack*
<b>OK</b>	Salva as configurações feitas e volta para tela do menu de opções.

\*acessório vendido separadamente

## CONFIGURAÇÕES DO CONTROLE DO JOGADOR

### KEY CONFIG

Ajusta a configuração dos botões.

### ANALOG CALIBRATION

Ajusta os controles analógicos. Ajuste cada botão e pressione **A** para confirmar.

### PLAY

Ajusta quando o botão analógico tem efeito.

### MAX

Ajusta quando o botão analógico alcança máxima eficiência.

### SENSITIVITY

Aqui você poderá ajustar a dirigibilidade.



## CONFIGURAÇÕES DE COR

### SELECT

Selecione o carro.

### COLOR

Selecione uma cor personalizada.

### PALETTE

Selecione a cor que você deseja mudar.

### HUE

Mude a cor.

### SHADE

Mude a intensidade da cor.

### VALUE

Mude o brilho da cor.

### DEFAULT

Volta as configurações padrões.

### EXIT

Salva as configurações e volta ao menu de opções.





## AJUSTE DO DISPLAY

Você pode ajustar a posição do display. Use o controle analógico para fazer as configurações, e pressione **Y** para confirmar. Pressione **X** para cancelar. Pressione **START** para voltar a posição padrão.

## SALVAR/CARREGAR

**DATA SAVE**

Salva o jogo.

**DATA LOAD**

Carrega o jogo.



## SALVAR ARQUIVOS

Os arquivos salvos usados nesse jogo são mostrados abaixo. Quando o dreamcast é ligado e não há nenhum arquivo salvo surgirá uma pergunta dizendo se você quer ou não criar um. Siga as instruções na tela.

### GAME DATA

Contém dados de opções, campeonatos e batalhas em rede.

### REPLAY DATA

Contém os dados de replay.

### GHOST CAR DATA

Contém as gravações do modo Corrida Contra o Tempo e do carro fantasma.

### KEY FILE

Dados necessários para o jogo on line.



DAYTONA\_CNF



DAYTONA\_ROO



DAYTONA\_GOO



DAYTONA\_KEY

\* Para replay ou dados do carro fantasma, é necessário no mínimo 22 blocos.

# HOMEPAGE

Acesse a homepage do DAYTONA USA®, veja os rankings, adquira as senhas e participe de corridas on line.

## RANKING

Veja a classificação de outros jogadores. Se você estiver entre os melhores você também poderá registrar o seu recorde e também fazer uploads/downloads de replays e dados do seu carro fantasma.

Detalhes do ranking:

### **Total Time Ranking**

Os recordes de tempo para cada pista do modo Corrida Contra o Tempo com o número de voltas fixos estão gravados aqui.

### **Fastest Lap Ranking**

Os recordes de voltas mais rápidas para cada pista do modo Corrida Contra o Tempo e Corrida Simples estão gravados aqui.

- O conteúdo do site é atualizado periodicamente. Por favor leve em consideração que ele pode estar totalmente remodelado.
- Os arquivos salvos, criados no Dreamcast, dos usuários que não completaram seus registros não podem ser colocados no ranking.
- Se você for participar do ranking por favor leia atentamente a homepage do DAYTONA USA®.
- O upload pode ser feito de qualquer VMU que contenha dados do DAYTONA USA® salvos.

## **CONSEGUINDO A SENHA PARA DISPUTAS ONLINE**

Para conseguir a senha para disputar partidas OnLine, você deverá passar pelos seguintes passos:

- 1 Escolha a opção Homepage na tela inicial do jogo.
- 2 Selecione o VMU a ser utilizado para salvar a senha e clique em "exit".
- 3 Clique na chave localizada no centro da tela para efetuar sua conexão a Internet. Certifique-se que seu Dreamcast está ligado a uma linha telefônica.
- 4 Clique em "entry".
- 5 Nesta tela você terá que escolher um nome (user name) e uma senha (password) para efetuar a conexão.
- 6 Se você já tiver efetuado o cadastro anteriormente, digite as duas informações indicados e clique em login.
- 7 Caso você não tenha cadastrado nome e senha anteriormente, clique no ícone "create" no canto inferior direito da tela.
- 8 Digite aqui sua data de nascimento, clicando sobre os campos necessários (mês, dia e ano do nascimento).
- 9 Nesta tela você deverá escolher um nome e uma senha para cadastro. Caso o nome do usuário (username) já tiver sido cadastrado por outra pessoa, você deverá escolher outro nome, até conseguir efetuar o cadastro corretamente.
- 10 Na próxima tela - "contact" - será solicitado a você a inclusão de alguns dados, como endereço de e-mail, nome e endereço. Com seu e-mail cadastrado, você receberá periodicamente dicas e notícias de produtos da SEGA via e-mail, em inglês.

Todos estes dados são opcionais. Você conseguirá disputar partidas OnLine mesmo sem divulgar nenhuma destas informações

- 11 Na próxima tela - "profile"- também não é obrigatória a inclusão de qualquer informação, ficando a seu critério a divulgação ou não de seus dados. Clique em "next", na parte inferior da tela para dar continuidade ao processo.
- 12 Clique em download para efetuar a cópia de sua senha para disputas on line em seu VMU\*. O próximo passo é clicar em "yes" para confirmar a operação.
- 13 Aperte o botão L em seu joystick e selecione a opção "exit to game". Sua senha já está salva. Você está pronto para disputar partidas via Internet.

\* acessório vendido separadamente.

# INFORMAÇÕES DA PISTA

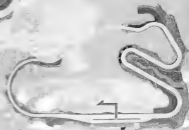
## **Three Seven Speedway**

Esta pista está na metrópole de jogo, Las Segas. Dá uma boa visibilidade e dirigibilidade para iniciantes.



## **Dinosaur Canyon**

Esta pista passa através de um canyon. Ela tem esse nome por causa de um fóssio de dinossauro gigante. É uma pista intermediária.



## **Sea-Side Street Galaxy**

Começando na ponte Brilho das Estrelas, esta é uma pista longa. Com muitas curvas fechadas, ela requer bastante técnica.





### **Des** *Desert City*

Esta pista é cercada por um oásis. Balões chegam para cumprimentar os competidores.

### **Na** *National Park Speedway*

Construída no mais grandioso parque do mundo, esta pista oferece uma mistura de curvas e retas.



### **CP** *Circuit Pixie*

Especial para o Dreamcast  
Esta pista foi construída numa floresta, em oval, portanto você não precisará breicar aqui, ande com o pé embaixo todo o tempo.

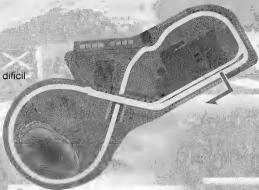


### **Rin Rin Rink**

Especial para o Dreamcast  
Esta pista foi construída num pantano, é formada de uma série de curvas e uma longa reta. Você precisará acelerar muito para se dar bem nesta pista.

### **Mermaid Lake**

Especial para o Dreamcast  
É uma pista em 8, a parte mais difícil desse circuito é a curva final.



# INFORMAÇÕES DOS CARROS



## **HORNET**

Este carro tem um equilíbrio entre aderência, aceleração e velocidade máxima. Ele é bom para todas as pistas.



## **GRASSHOPPER**

Este carro tem a melhor aderência entre todos, mas seu nível de aceleração e velocidade máxima são ruins. Você é capaz de controlá-lo muito bem em piso escorregadios.



## **FALCON**

É um carro bem estável com uma boa aderência, muito fácil de dirigir.



## **LIGHTNING**

Este carro tem um bom nível de aceleração e velocidade máxima mas uma baixa aderência. Você pode dirigir facilmente em retas mas irá ter uma certa dificuldade nas curvas.



# CRÉDITOS

Os créditos abaixo são do pessoal de localização, marketing e produção de manual da versão americana DAYTONA USA®. Créditos dos desenvolvedores originais são apresentados no próprio jogo.

## Produtor de Localização

Howard Gipson

## Testador Líder

Keekwan Her

## Assistentes Líderes

Nestor Protacio

Chester Lee

Joe Amper

## Gerente de Localização

Osamu Shibamiya

## Testadores

Mike Schmidt

Cory Sturtevant

Antonio Eco

Jay Baldo

Dave Talag

Tor Unsworth

Kenny Robinson

Rick Ribble Jr.

Benjie Galvez

Karl Hattner

Daniel Goh

Stefan Conde

Demetrius Griffin

Brian Miller

Michael Madfes

Walter Kim

Daniel Chang

Steve Peck

Daniel Airey

## Diretor de Produto

John Golden

## Gerente de Produto

Rich Briggs

## Gerente de Produto Associado

Cord Smith

## Diretor de Serviços Criativos

Bob Schonfisch

## Gerente de Projeto de Serviços

### Criativos

Angela Santos

## Relações Públicas

Heather Hawkins

Gwen Marker

## SEGA.COM

### Produtor Executivo

Jerry Markota

### Produtor de Rede

Ryan Hurth

### Engenheiro de Rede

Kevin Kwan

### Suporte Técnico

Britt Morris

### Suporte Administrativo

Rie Wani

### Engenheiro de Software

David Potosky

### Analista Senior de Sistema

Eric Fehr

### Gerente Senior de Web

### Technology

John Kuner

### Gerente de Web

Ricky Vray

### Analista Líder de Rede

Josh Simpson

### Analistas de Rede

Nic Azizian

Jorge Chacon

Joey Edwards

Cliff Wilhelm

Samir Gupta

## Produção de Manual (SOJ)

### Escritor

Fumiaki Tomura

### Editor/Tradutor/DTP

Michael Hanna

### DTP

Makoto Nishino

### Designer

Toshiki Yamaguchi

### Supervisor

Kaoru Ichigozaki

## Agradecimentos Especiais

Peter Moore

Chris Gilbert

Heather Kashner

Jane Thompson

Sandy Castagnola

Sheri Hockaday

Arnold Feener

John Amir Khan

Michael Rhinehart

Justin Gabrie

Koji Kuroki (SOJ)

Hiroyuki Inoue (SOJ)

Kelichiro Suzuki (ISAO)

Tomomi Saito (ISAO)

Junko Tanaka (ISAO)

Takeshi Hotta (ISAO)

# INTERNET & CHAT DISCLAIMER

## ***Acesso a Homepage***

Se você escolher acessar a homepage do DAYTONA USA®, Infogrames Interactive, Inc. não se responsabiliza pelas funções e performance do site, as condições de uso estão disponíveis na homepage, incluindo as limitações e regras de contato entre usuários. Crianças devem pedir permissão aos seus pai antes de acessá-la.

## ***Chat***

Infogrames Interactive, Inc. e Sega of America, Inc. não controlam ou se responsabilizam pelo conteúdo das mensagens trocadas no Chat. Se você quiser utilizar o Chat do DAYTONA USA®, você está responsabilizado pelos seus próprios riscos. Nós recomendamos que você não dê seus dados pessoais ou informe sua identidade para outras pessoas durante o Chat.

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 3 (três) meses, contados a partir de sua compra. De acordo com o código de defesa do consumidor.

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

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

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.

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

### TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Francisco Matarazzo, 404 - 2º andar - Água Branca  
São Paulo - SP - CEP 05001-100 - Indústria Brasileira

### CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Francisco Matarazzo, 404 - 2º andar - Água Branca  
São Paulo - SP - CEP 05001-100 - Tel. 0800 77 12347

[cdsuporte@tectoy.com.br](mailto:cdsuporte@tectoy.com.br)

TEC TOY

Nºco 374032942

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MARLÍAS

SEGA

SEGA RALLY 2

# SEGA RALLY

CHAMPIONSHIP



- 16 pistas desafiadoras, sendo que 12 delas são exclusivas para o Dreamcast (a versão arcade tem apenas 4 pistas).
- 19 carros diferentes, sendo que 11 deles são exclusivos para o Dreamcast. Cada um com uma característica diferente.
- 4 modos de jogo: Arcade, Tamada de tempo (Time Attack), Versus e Campeanata de 10 anos.
- A tela dividida permite que dois jogadores se enfrentem simultaneamente em disputadas corridas.
- Persanalize seu carro: mexa na suspensão, pneus, direção, tudo para adaptar seu carro às variadas condições das pistas e do clima.