

Master System[®]



SURF



BMX

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

GAMING BOOK



ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar 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 de 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte o seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 m da tela de 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).

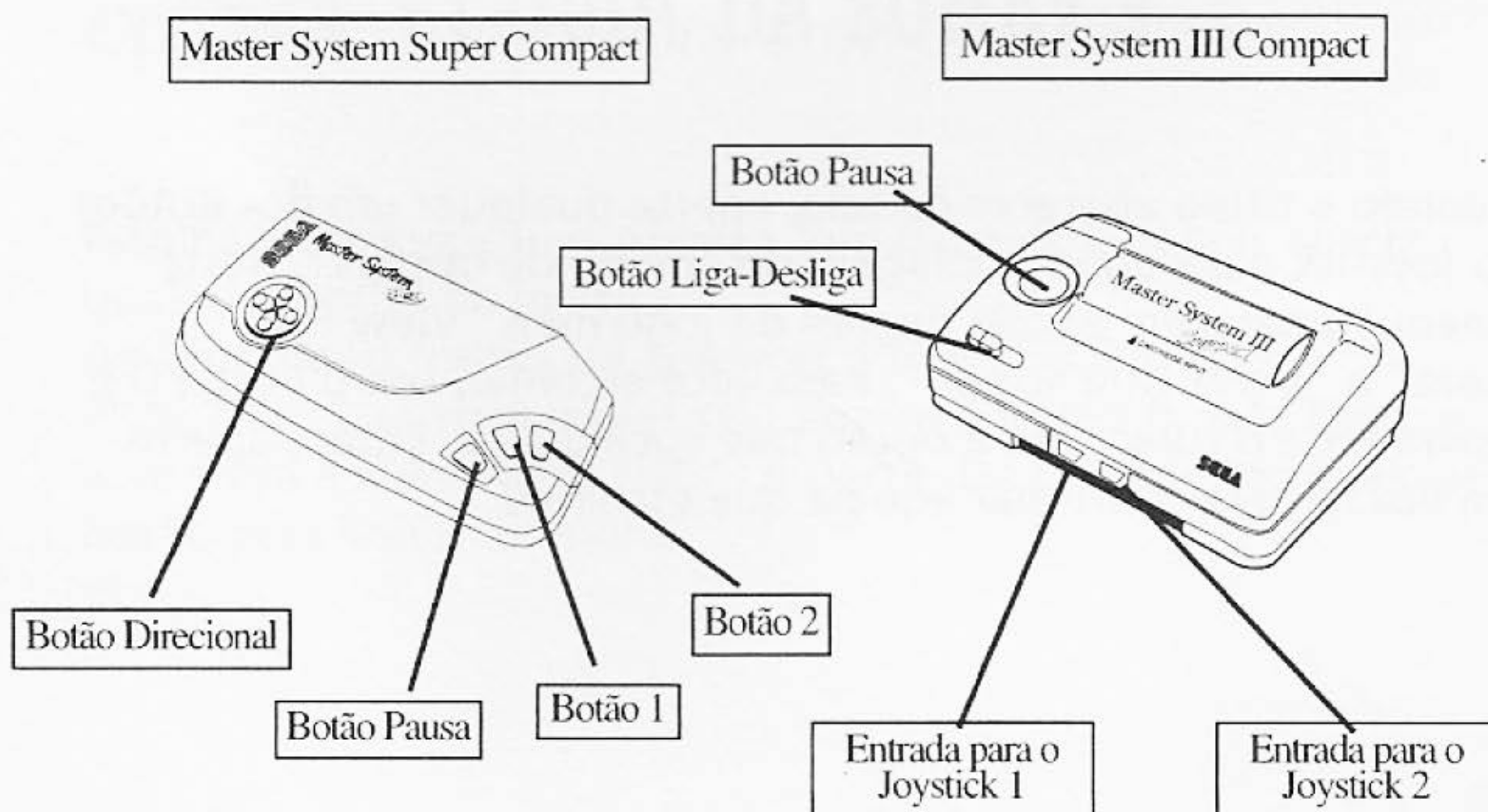
Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do videogame. 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 o seu médico.

COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho GAMEBOX SÉRIE ESPORTES RADICAISTM no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. GAMEBOX SÉRIE ESPORTES RADICAISTM é para 1 a 8 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



ESPORTES RADICAIS

Bem-vindo à Califórnia, o centro dos mais radicais, ferozes e agressivos esportes de todo o mundo! Você está prestes a invadir as praias, parques e calçadas do "Estado Dourado" e conquistar troféus em tudo, do surf à corrida de bicicletas. Os Jogos de Verão lhe oferecem os esportes mais quentes e os mais competitivos. E é bem possível que você consiga um patrocinador!

Vamos começar descendo para a praia, para um dos mais emocionantes esportes em toda a Califórnia, rainha das competições costeiras - o Surfing! Você vai fazer as maiores acrobacias e furar as ondas mais incríveis!

E para finalizar com fúria, você vai encarar uma pista cheia de obstáculos em cima de uma bicicleta de corrida BMX. São duas das competições mais radicais.

Na verdade, você está para entrar nos jogos mais estonteantes do mundo: esportes radicais - risco e emoção sem igual!

E VAMOS AO JOGO !

Quando o título aparecer na tela, aperte qualquer um dos Botões do Joystick para obter a imagem do "menu de opções". Neste "menu" aparecem as três opções do jogo mais "View High Score" e "View Title Screen". Para você escolher, use o Botão D e movimente o cursor até a opção que você quiser. Então, aperte um botão para confirmar aquela que escolheu.

Opção 1: Participação em "All The Events" (todas as competições)

Nesta opção, você entra nas duas competições. Para começar, selecione o número de jogadores e aperte um botão do joystick.

Opção 2: Participação em "One Event" (Uma Competição)

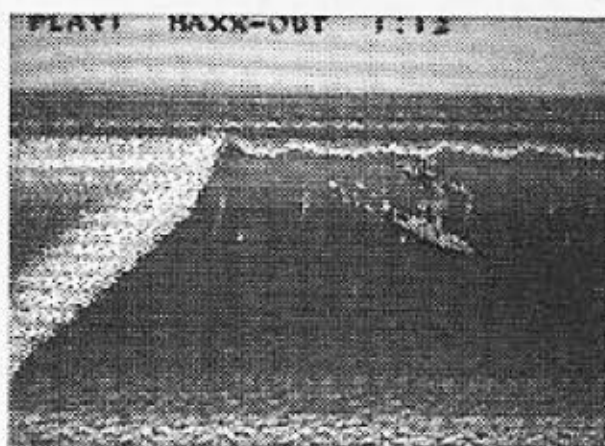
Semelhante à Opção 1, mas você participa de uma competição. Escolha a competição preferida com o cursor e, em seguida, aperte o Botão 2.

Opção 3: Treino para uma competição

Escolha a competição preferida com o cursor e depois aperte qualquer botão do joystick.

Ao terminar o treino, irá aparecer a frase "CONTINUE PRACTICE?", se você quiser sair, aperte o Botão D para baixo e aparecerá a mensagem "NO". A partir daí é só apertar qualquer botão para voltar ao menu.

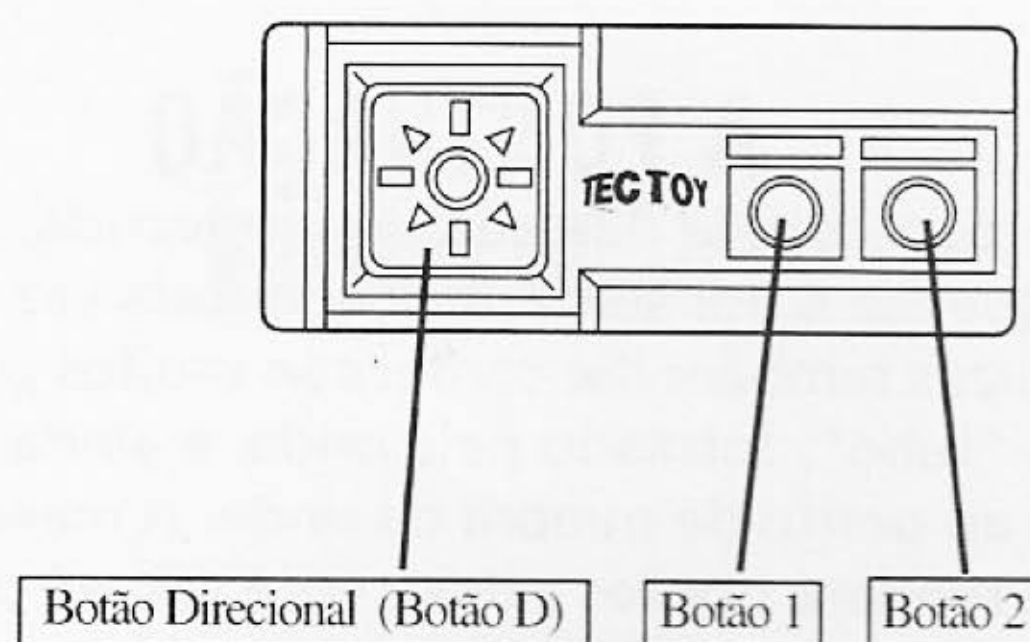
SURF



O Surfing, ou simplesmente Surf, começou como o esporte dos reis do Havaí. Agora, está espalhado pelo mundo inteiro, dominando, inclusive, toda a costa da Califórnia. De Santa Cruz a Rincon point, surfistas e suas pranchas coloridas pontilham quilômetros e quilômetros de praias ensolaradas. E, agora, você vai juntar-se a eles. Quando pegar uma onda, você vai fazer todas as acrobacias a que tem direito, embora talvez acabe também comendo um pouco de areia, se for jogado fora da água. De qualquer modo vai ser muito divertido.

O QUE É

O nosso Surfing é um jogo onde o objetivo é manter-se o mais próximo possível da crista da onda e manobrar a prancha sem problemas em alta velocidade. Calvague a face da onda, movimentando-se para trás e para a frente, e dentro e fora do "tubo". Use a onda o máximo que puder, até que ela quebre e a sua corrida chegue ao fim.



ASSUMA O CONTROLE!

Ao começar, o seu surfista está deitado na prancha. Para iniciar o jogo, aperte o Botão 2.

Uso do Botão de Direção (Botão D):

Para a esquerda: O surfista vira para a esquerda.

Para a direita: O surfista vira para a direita.

Para cima ou para baixo: Nada acontece.

Botão 1: Não funciona neste jogo.

Botão 2: Serve para iniciar o jogo, além de participar do movimento abaixo descrito.

Ao fazer uma virada, se você apertar o Botão D, enquanto mantiver apertado o Botão 2, o raio da curva será menor do que se apertar apenas o Botão D.

ESTRATÉGIA

A sua pontuação final é baseada na melhor forma como usa a onda. Cavalgar a onda distante do ponto em que ela vai quebrar não confere muitos pontos. Você precisará arriscar o mais possível. Quanto mais e maiores riscos assumir, mais pontos você ganha.

A PONTUAÇÃO

Você recebe pontos pela duração da sua corrida, pelo número de acrobacias que faz e por sua velocidade toda vez que faz uma virada. Os juízes também lhe conferirão muitos pontos se você atravessar o "tubo", formado pela onda, e ainda se conseguir chegar bem ao ponto de quebra da onda. A manobra "aérea" também lhe renderá pontos extras: você vai até o topo da onda, espera até que a parte traseira da sua prancha deixe a crista e, então, vira no ar e continua cavalgando a onda.

Salto: máximo de 2,5 pontos.

Total de viradas: máximo de 2,5 pontos.

Tubo: máximo de 2,5 pontos.

Tempo de permanência na prancha: máximo de 1,5 ponto. (Neste caso, a pontuação máxima é conferida se o surfista permanecer na prancha até o final).

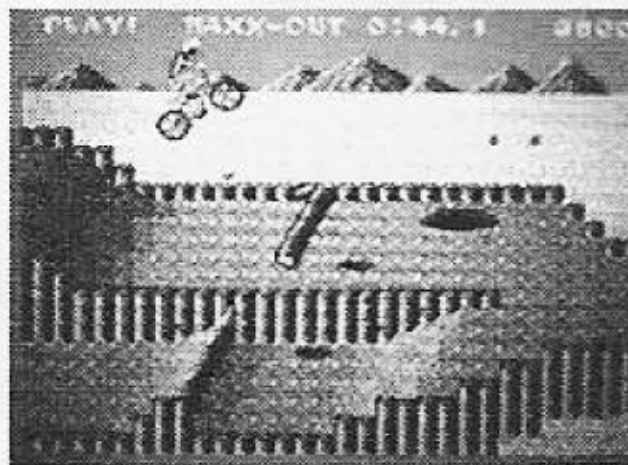
Dicas úteis

Dar "cutbacks" (viradas de 180 graus), movimentar-se acima e abaixo da onda e fazer "trezentos e sessenta" (círculos completos) - tudo isso resulta em muitos pontos.

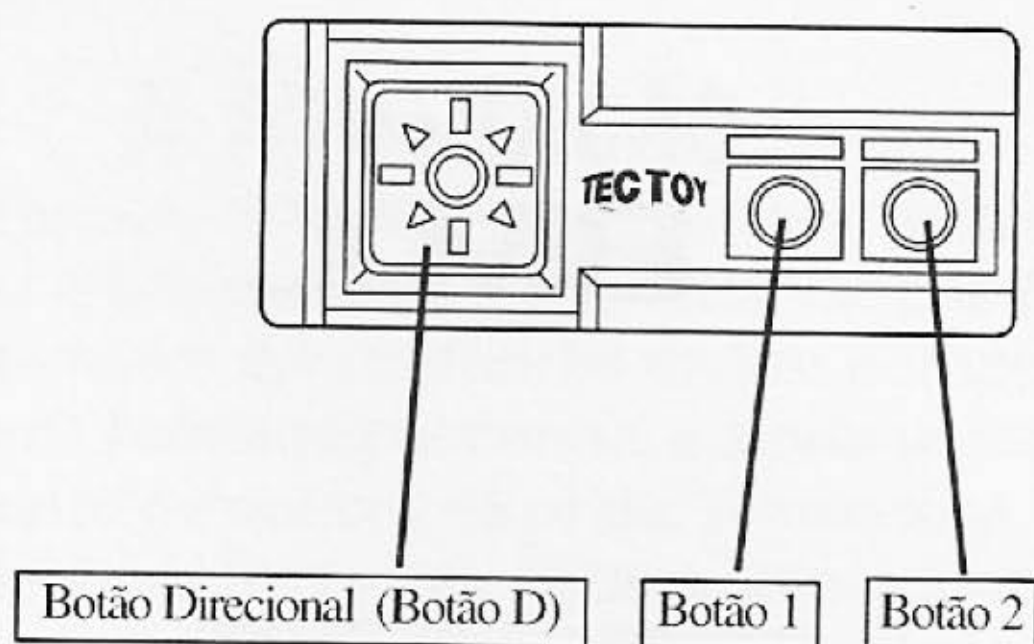
Você pode ganhar pontos máximos quando der viradas em alta velocidade, principalmente se as completar perto do topo da onda ou próximo do ponto em que a onda se quebra.

Arrisque-se! Se não apostar em sua própria capacidade, você fica sem chance de ganhar!

BMX



BMX quer dizer "Bicycle Motocross", isto é, uma bicicleta para correr em pistas difíceis, cheias de obstáculos. Nesta prova, os competidores avançam com suas bicicletas pelo deserto da Califórnia. Haverá um bocado de saltos, batidas e mergulhos. Você vai precisar de velocidade, um ótimo senso de oportunidade e uma forte dose de resistência.



ASSUMA O CONTROLE!

Uso do Botão D:

Para cima: A direção da bicicleta muda para a esquerda.

Para baixo: A direção da bicicleta muda para a direita.

Para a esquerda: A bicicleta dá uma "empinada".

Se a bicicleta estiver em pleno ar e você aciona o Botão D:

Para cima: Você faz a bicicleta dar um "Table Top".

Para baixo: A sua bicicleta dá um giro de 360 graus.

Para a esquerda: A sua bicicleta faz um salto mortal para trás.

Para a direita: A sua bicicleta faz um salto mortal para a frente.

Lembre-se: Quanto mais tempo você mantiver apertado o Botão D enquanto a bicicleta estiver em pleno ar, mais alta será a pontuação. Mas, cuidado! Se mantiver o Botão D apertado durante um tempo excessivo, você bate!

Botão 1: Serve para dar os saltos.

Lembre-se: Quando estiver perto da linha de chegada, o Botão 1 funciona como breque. Para breicar com mais facilidade, aperte o Botão 1 e, simultaneamente, mantenha o Botão D na esquerda.

Botão 2: Aciona o pedal da bicicleta. Se este é acionado continuamente, a velocidade aumenta.

A PONTUAÇÃO

Procure completar o percurso dentro do tempo limite, que é de 2 minutos. Quanto melhor o seu tempo, mais alta será a sua pontuação. Você também ganha pontos para cada acrobacia que realizar, e ainda pontos extras para as acrobacias mais longas. Aqui está a tabela de pontos mínimos e máximos para cada acrobacia.

Empinada: 100 - 200 pontos.

Salto: 200 - 400 pontos.

Table Top: 500 - 1000 pontos.

Giro de 360 graus: 1000 a 2000 pontos.

Salto mortal para trás: 1500 - 3000 pontos.

Salto mortal para frente: 3000 - 6000 pontos.

Pontos Extras: igual ao número de segundos que não excedam 2 minutos X 100.

DICAS ÚTEIS

Quanto maior a velocidade da bicicleta, mais alto conseguirá saltar. Você também ganha mais pontos sempre que demonstrar boa técnica. Portanto, pratique bastante.

As contagens de pontos mais altas pertencem aos que tentam as acrobacias mais audaciosas. Se conseguir um salto mortal para a frente (que vale 6000 pontos!), você provavelmente será o dono do troféu do primeiro lugar!

CLASSIFICAÇÃO FINAL

Aqui, depois de cada evento, aparecerá uma tela com os pontos dados pelos juízes durante a competição e, depois, uma tela com a sua colocação.

Mas, como a pontuação é diferente nas duas competições, os juízes da Tec Toy resolveram adotar um critério para ver quem é o "The Best" da competição.

É o seguinte:

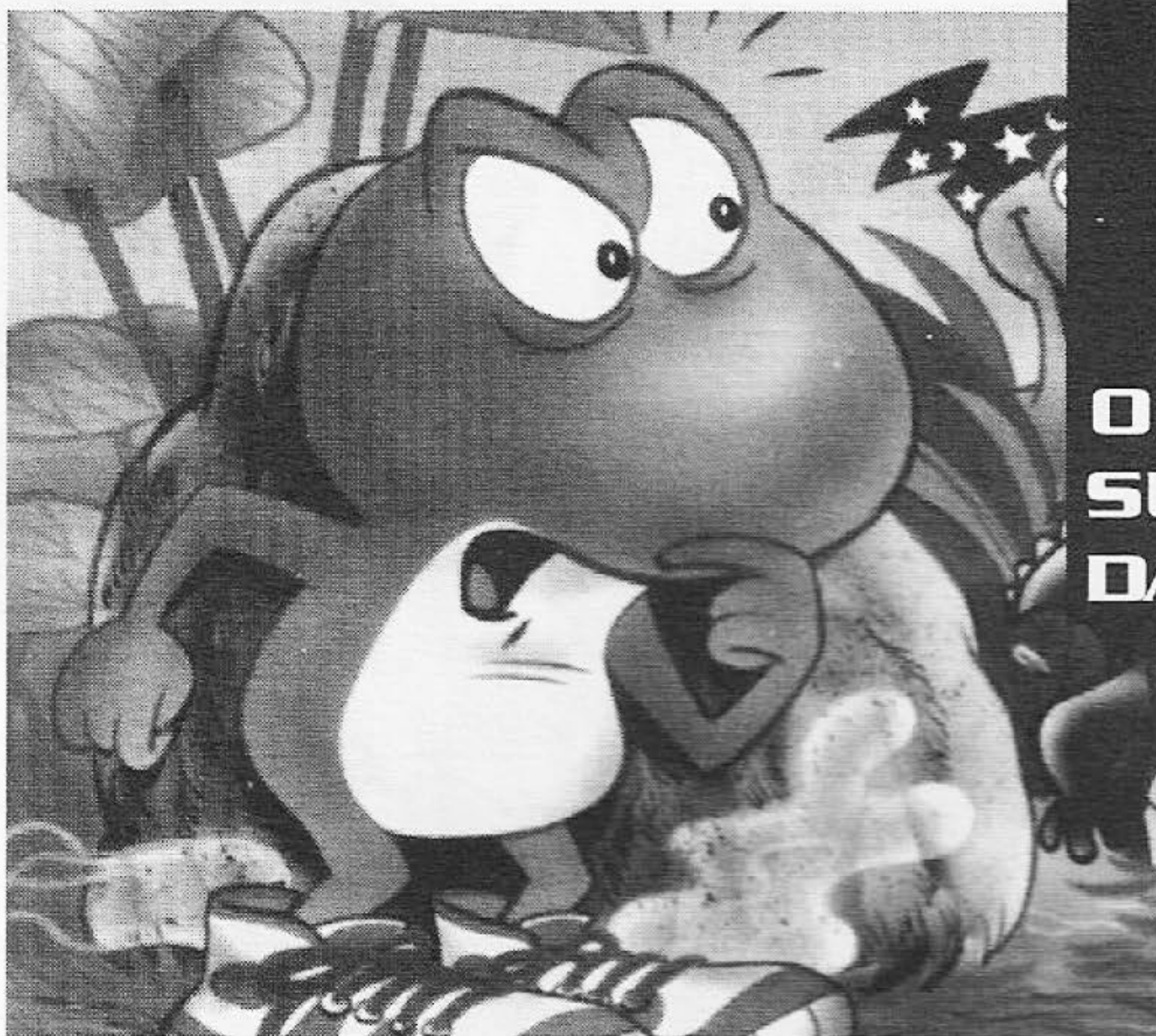
Primeiro Lugar - 5 pontos

Segundo Lugar - 3 pontos

Terceiro Lugar - 1 ponto

Ou seja, o competidor que obtiver o primeiro lugar no surf ganha os pontos dados pelos juízes da competição e 5 pontos, que você não vê, dados pelos juízes da Tec Toy. Ou seja, não adianta você radicalizar no surf e bater o recorde, e zerar no BMX.

No final de "All The Events" serão totalizados os pontos de acordo com sua classificação nas duas competições. O jogador que alcançar o maior número de pontos é considerado o Campeão dos Esportes Radicais!



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

SAPO XULÉ Vs. Os Invasores do Brejo

Tudo cheirava bem no brejo, com exceção do chulé do Sapo. Mas esta paz foi por água abaixo quando o perverso Sapo Boi resolveu dar o seu ar da graça.

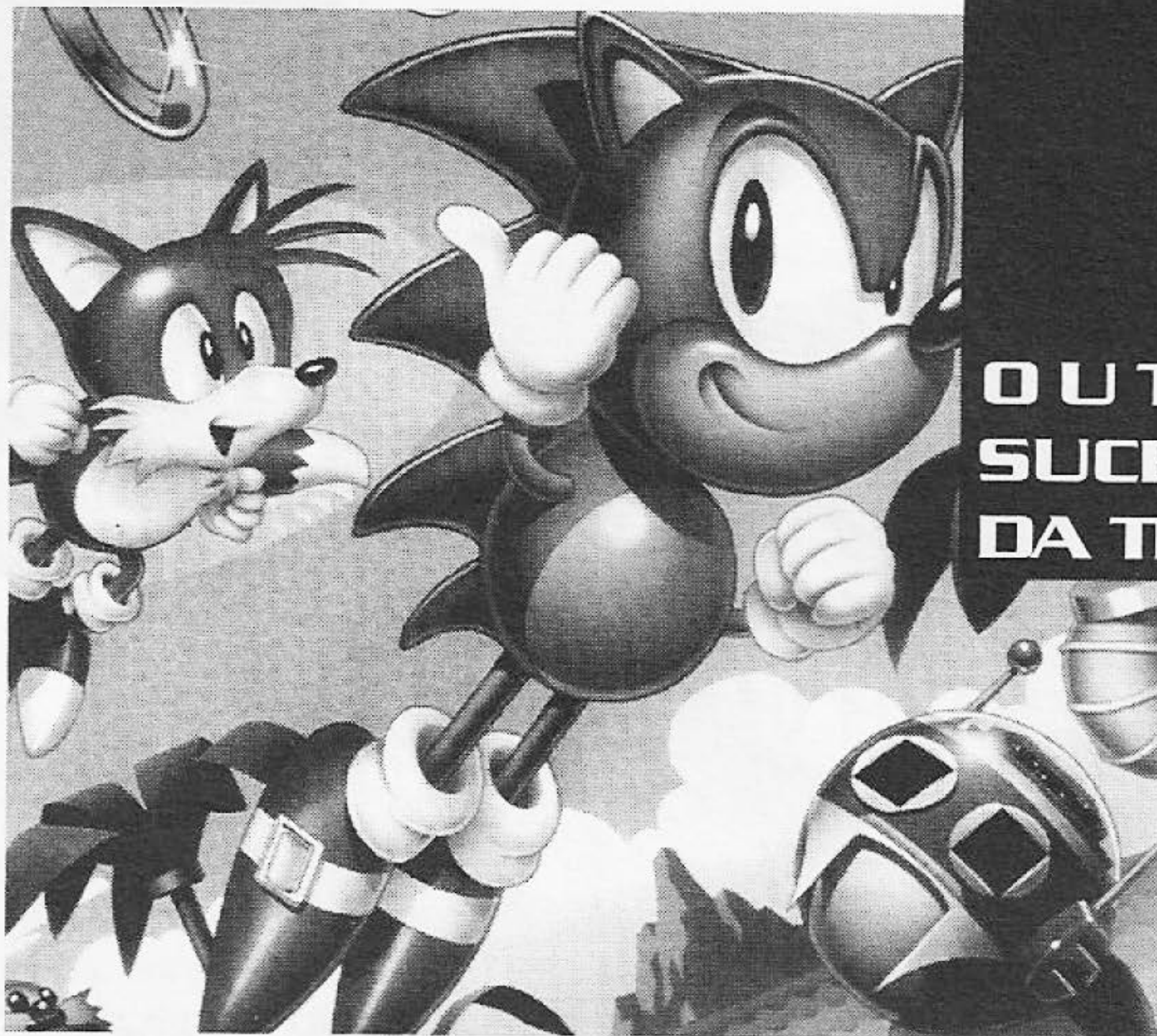
Com a ajuda de Sibila, a cobrinha feiticeira, e do malvado Lagartão, recrutou um terrível exército de girinos, moscas gigantes e outras criaturas repugnantes, com a intenção de dominar o brejo e escravizar seus habitantes. E não satisfeito com isso, raptou Râzinha, a perfumada namorada do Sapo Xulé, para transformá-la em sua princesa. Imagine o desespero de nosso herói!

Agora, para deter o Sapo Boi, salvar seu brejo e sua amada, o Sapo Xulé conta com as habilidades especiais de Porcopum, o destruidor de paredes; de Tartafede, a tartaruga veloz e de Ratopulga, que com seus elevados saltos, poderá ajudar bastante. E ainda: armou-se com seu tênis-bumerangue, capaz de derrubar qualquer inimigo com seu poderoso chulé.

Ei, você! Faça alguma coisa por nosso amigo. Encontre ovos pelo caminho que contêm itens de ajuda (ou inimigos! cuidado!) e podem facilitar esta missão. Acabe com a alegria do tirano Sapo Boi!

Direitos: (c) Paulo & Munhoz

Master System



**OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY**

SONIC CHAOS

Caro amiguinho... da última vez que Dr. Robotnik foi visto, ele estava aos prantos por ter sido derrotado pelo Sonic. Isto foi em Sonic the Hedgehog, lembrou?

Pois é, agora estamos em Sonic Chaos, o mais novo sucesso deste grande porco-espinho. Aqui o problema é o seguinte: a ilha está sendo sacudida por terríveis explosões e a causa de tudo é que as Esmeraldas do Caos desapareceram da Caverna do Norte!

Para piorar, uma máquina voadora anda sobrevoando os céus da Ilha do Sul, pilotada por um sujeitinho de enorme bigode e nariz vermelho. Tudo ficou claro: Dr. Robotnik está de volta!

Junte-se a Sonic e Tails para reaver as Esmeraldas do Caos, em seis incríveis fases de muita emoção e velocidade. Tente trazer a paz de volta à ilha, mas não pense que esta vai ser a última aparição do Dr. Robotnik, pois aí, a brincadeira ficaria sem graça!

Master System

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

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

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

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



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus -AM

CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000

TELEFONE: (011) 831 2266.

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS