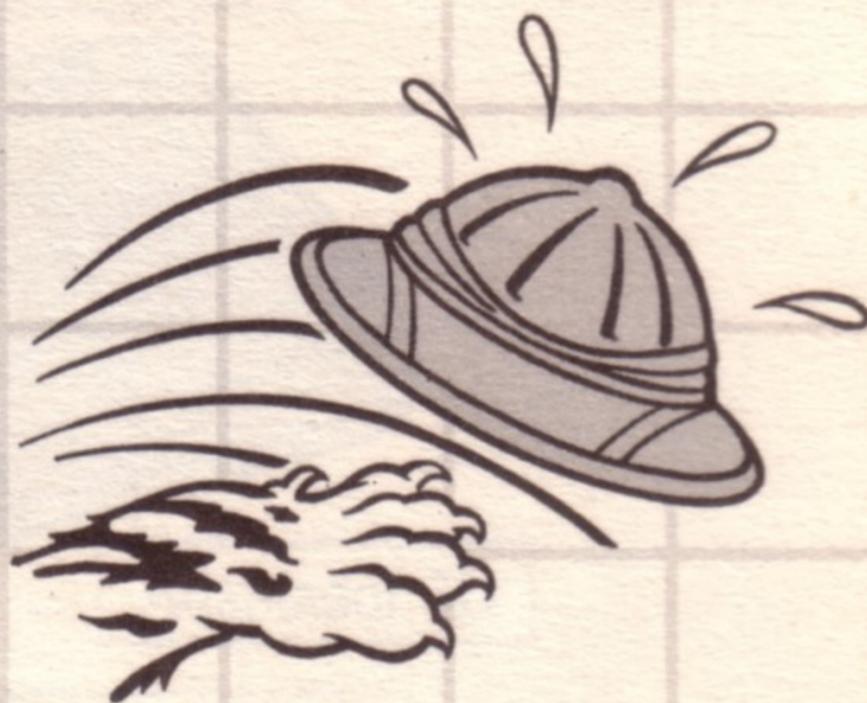
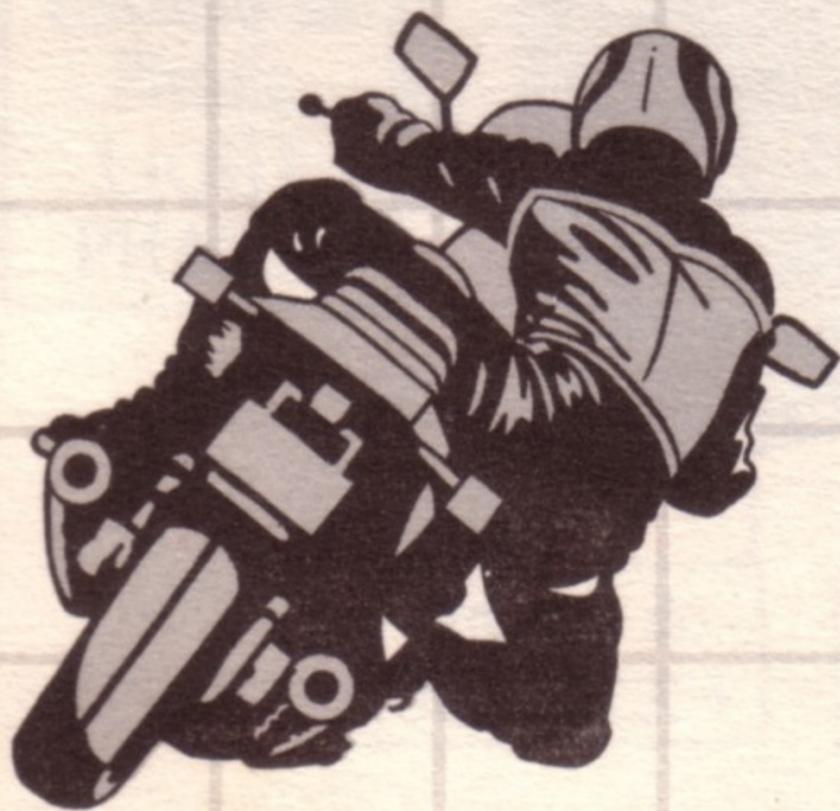


# Hang On & Safari Hunt

Dois super jogos num só!

Dirija uma moto super envenenada na corrida ao redor do mundo em HANG ON!

Participe de uma espetacular e perigosa caçada na África em SAFARI HUNT!



**TECTOY**

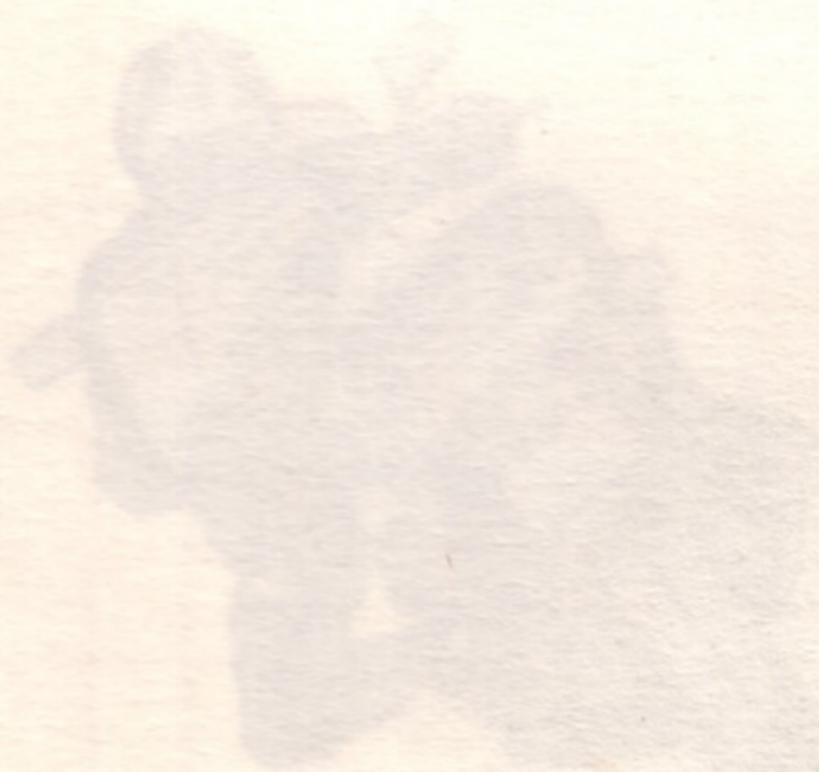
Original

&

Historical

Journal

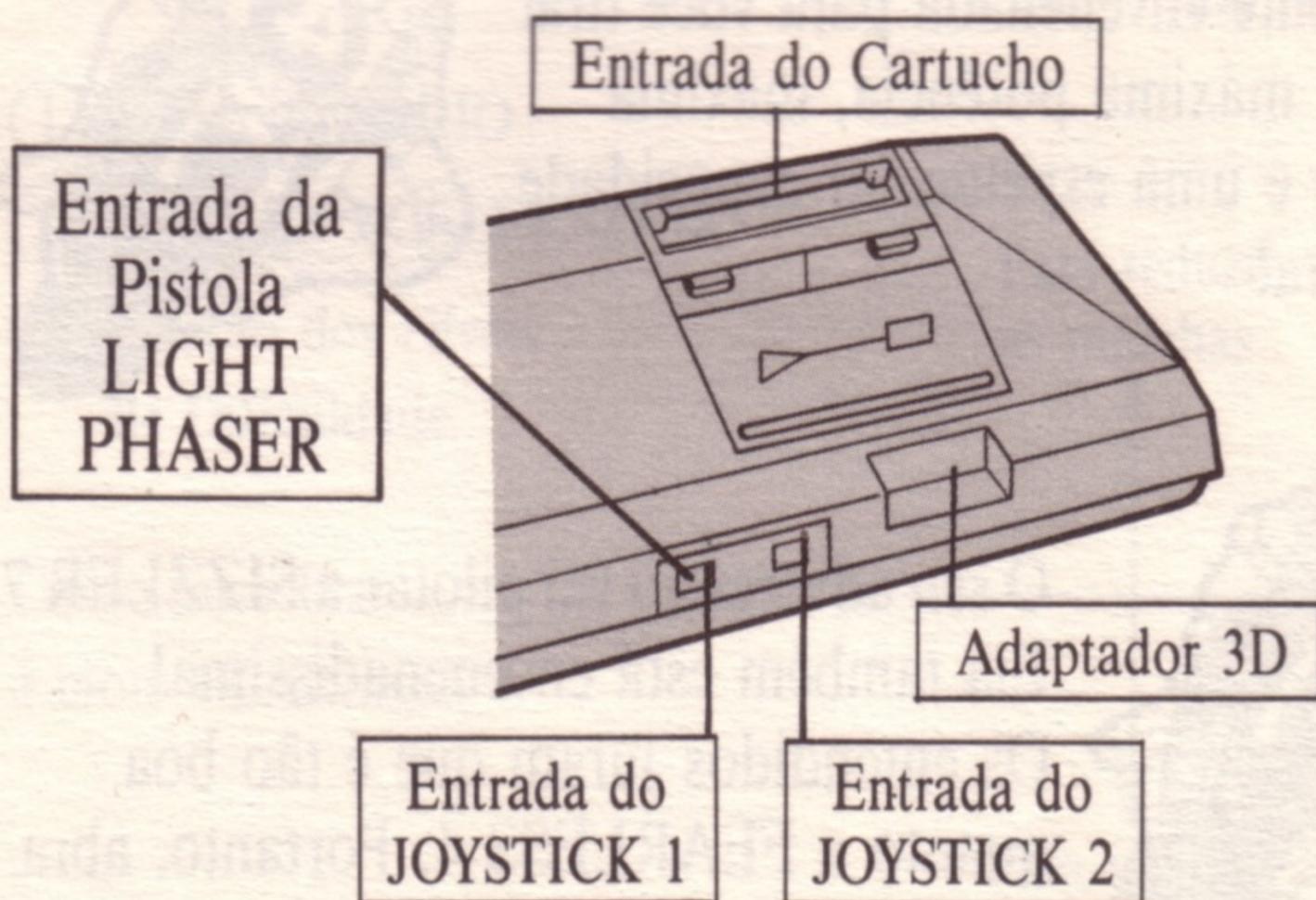
Journal of the  
Historical Society  
of the City of New York  
for the year 1880



# Prepare-se para o grande jogo!

1. Certifique-se de que o Master System está DESLIGADO.
2. Agora ligue o aparelho. Se não aparecer nenhuma imagem na tela, desligue e ligue novamente.  
Para 1 jogador: aperte o botão 1  
Para 2 jogadores: aperte o botão 2
3. O HANG ON/SAFARI HUNT, está no console do Master System.
4. Para selecionar o jogo HANG ON, aperte o Botão 1 no JOYSTICK 1.
5. Para selecionar o jogo SAFARI HUNT, ligue a pistola LIGHT PHASER e aperte o gatilho, apontando para a tela.
6. Ao terminar de jogar, DESLIGUE o aparelho ANTES de retirar o cartucho!

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



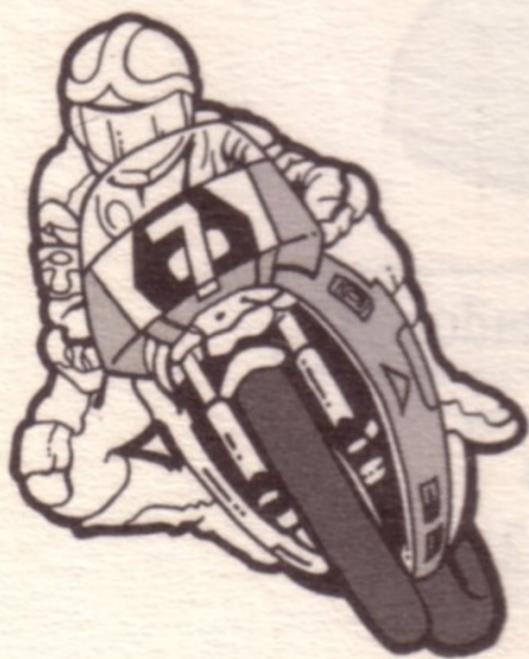
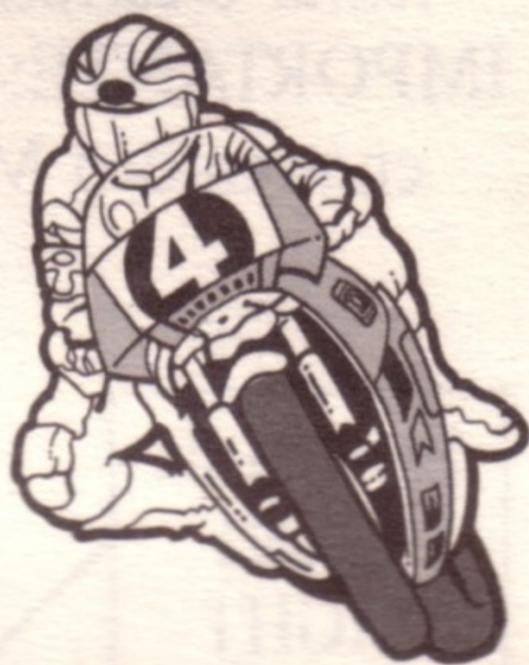
# Hang On

## *O que é*

HANG ON é uma nova e empolgante técnica de corrida que permite ao piloto manobrar sua moto e fazer curvas super perigosas, praticamente sem diminuir a velocidade. Além disso, o HANG ON aumenta tremendamente a potência de sua moto. Mas, cuidado. O perigo também é enorme, principalmente quando seu adversário estiver na sua cola. Por isso, respire fundo e segure firme o volante da máquina!

## *Quem é quem*

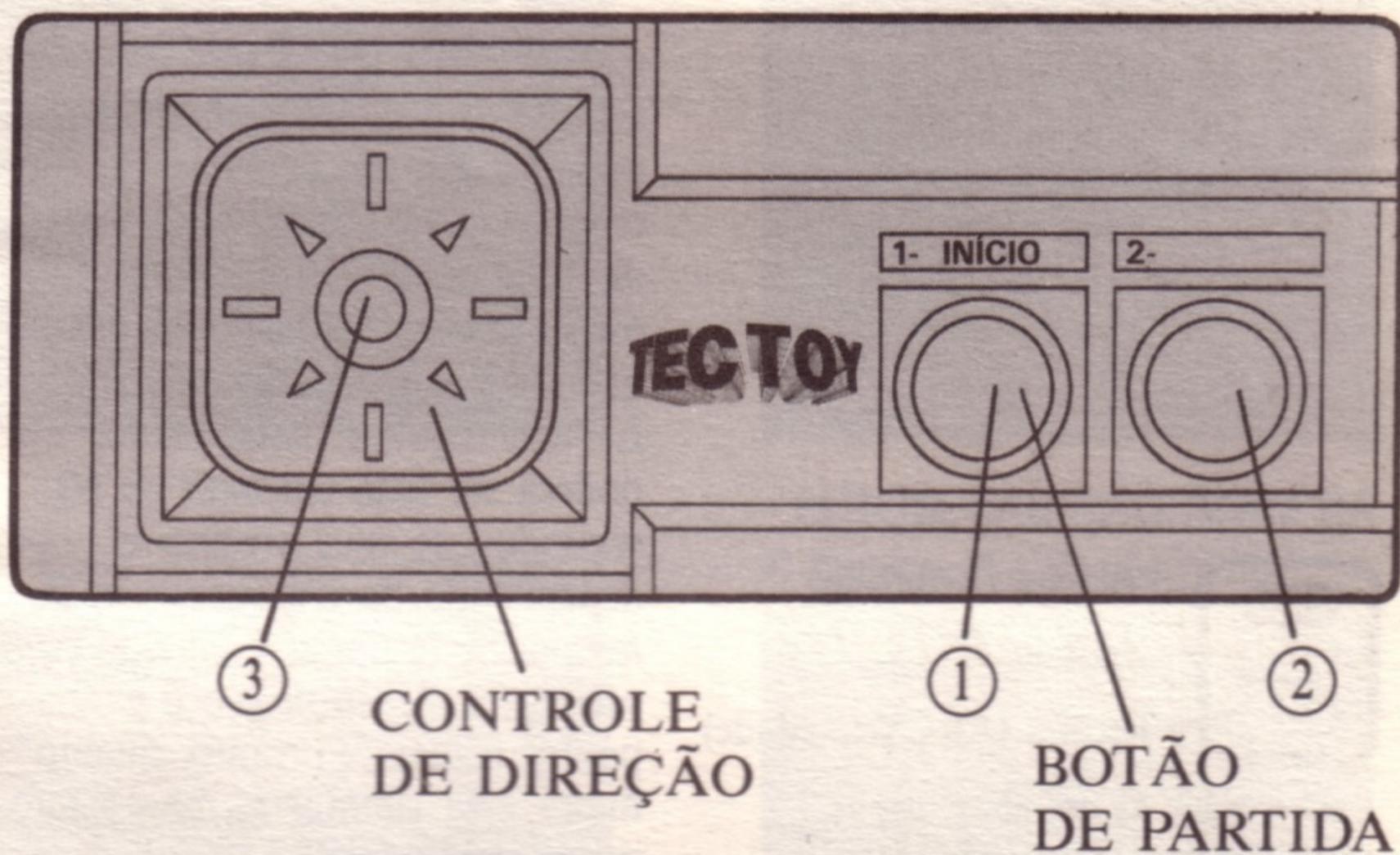
A sua moto é a FEARLESS 4. Ela foi especialmente envenenada para você tirar tudo dela: máxima potência, máxima velocidade e uma espetacular capacidade de manobra!



O seu adversário vai pilotar a SIZZLER 7. Ela também está envenenadíssima! Os entendidos juram que é tão boa quanto a FEARLESS 4. Portanto, abra os olhos e não perca a concentração!

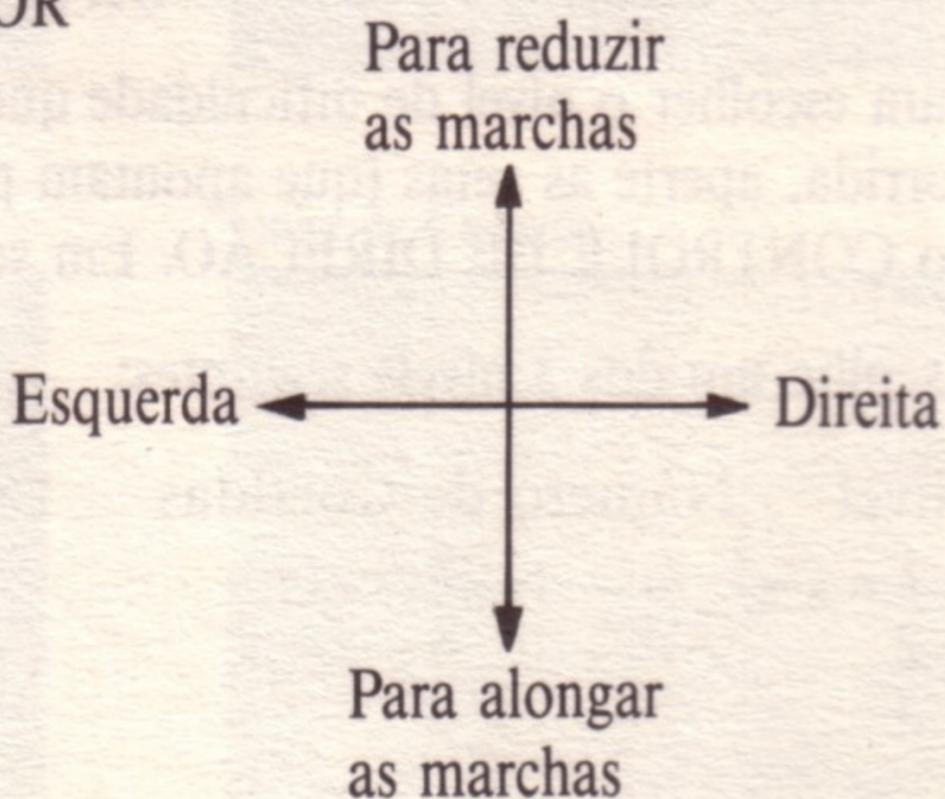
# Assuma o controle

A figura abaixo mostra os controles do JOYSTICK do seu MASTER SYSTEM, com os respectivos nomes. Grave bem estes nomes, pois eles vão aparecer várias vezes.

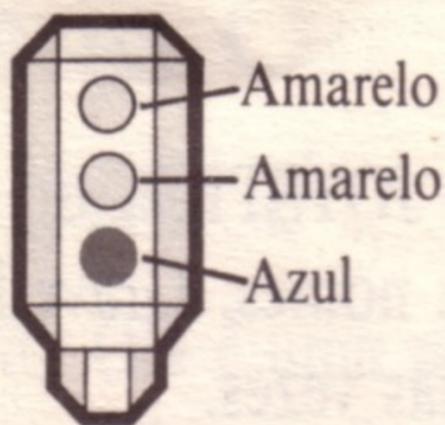


- ① Botão do FREIO
- ② Botão do ACELERADOR
- ③ Seleção dos Níveis de Dificuldade.

Como manobrar a moto FEARLESS 4:

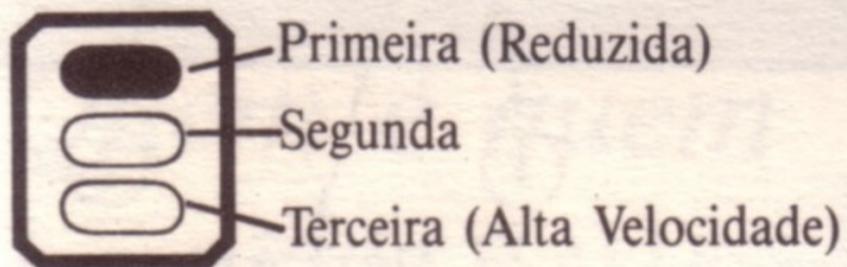


## O SINAL DE LARGADA!



A corrida começa quando a cor da luz do sinal mudar para o azul, na seqüência amarelo-amarelo-azul.

## AS MARCHAS DAS MOTOS



Para mudar as marchas, use o CONTROLE DE DIREÇÃO

## O LIMITE DE TEMPO



60 segundos

Cada corrida tem 5 ETAPAS. Cada ETAPA tem de ser completada, no máximo, em 60 segundos. Se você completar uma ETAPA em *menos* de 60 segundos, esse tempo a menos é uma *vantagem de tempo* que você ganha para usar na ETAPA seguinte. Esta, então, poderá ser feita em *mais* de 60 segundos, se você precisar e dependendo de sua *vantagem de tempo*. Se terminar a corrida *com vantagem de tempo*, você ganha pontos a mais. Portanto, quanto maior essa *vantagem*, mais pontos extras você ganhará.

## ESCOLHA O SEU NÍVEL DE DIFICULDADE

Para escolher o nível de dificuldade que você quiser usar na corrida, aperte as setas (que apontam para cima ou para baixo) no CONTROLE DE DIREÇÃO. Em seguida, aperte o BOTÃO 1.

Escolha um dos 3 níveis seguintes:

Nível	Número de Corridas	Limite de Tempo por Etapa
1	8	60 segundos
2	8	60 segundos
3	8	60 segundos

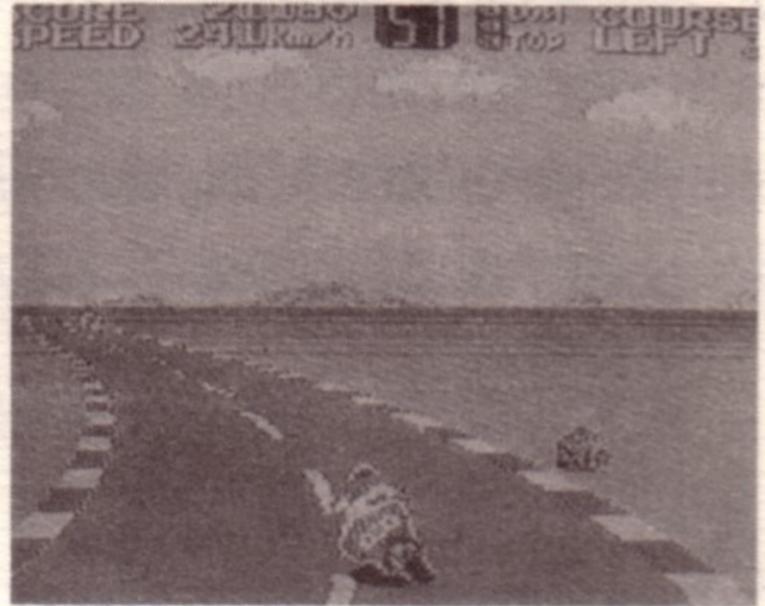
# A corrida

Uma corrida completa tem as 5 etapas seguintes:

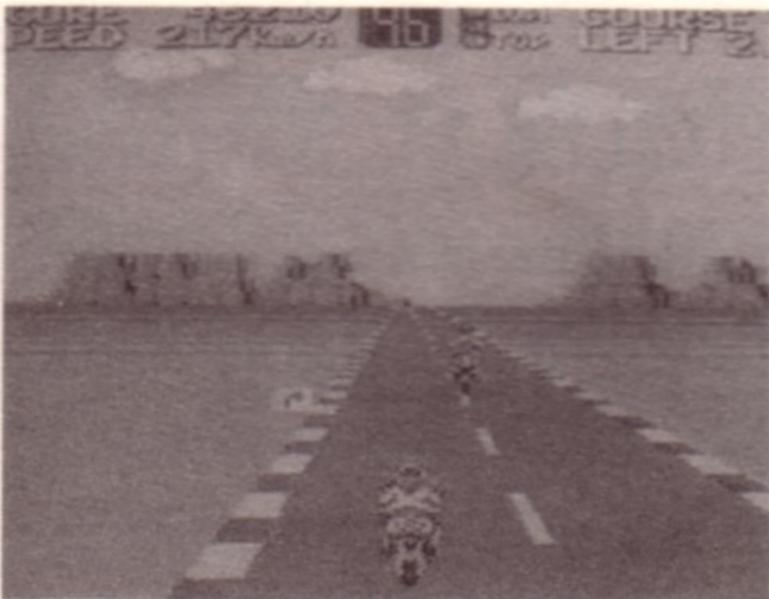
1ª Etapa — Circuito



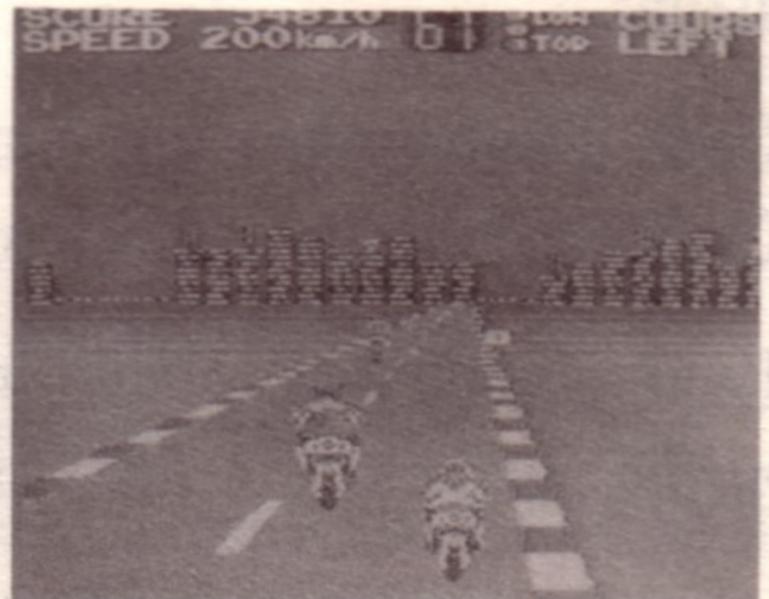
2ª Etapa — Beira-mar



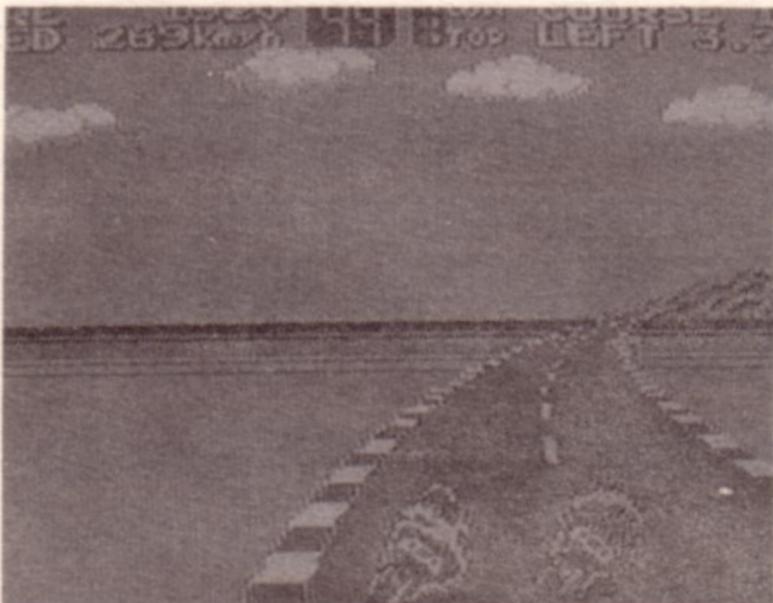
3ª Etapa — Vale dos Monumentos



4ª Etapa — A Cidade à Noite



5ª Etapa — Circuito



Linha de Chegada



## Opa! Tente de novo

Cada uma das 5 ETAPAS mede 4 quilômetros. Se você não terminar cada etapa em tempo, o jogo acaba.

Se bater num obstáculo ou em outra moto, você fica temporariamente fora da corrida e, assim, perderá um tempo precioso. Mas, depois, poderá voltar a partir do ponto onde bateu.

## A pontuação

No final de cada corrida, os seus pontos são computados assim:

Cada ultrapassagem em cima da SIZZLER 7.... 300 pontos  
 Cada segundo da vantagem de tempo ..... 1.000 pontos

Lembre-se de que, quanto maior for a sua *velocidade média*, maior será a sua pontuação.

## Dicas úteis

No início, mesmo que você já tenha compreendido todo o jogo, convém desacelerar um pouquinho nas curvas, até sentir bem a velocidade mais adequada para cada uma delas.

Se entrar forte demais numa curva, você pode derrapar.  
 Por isso, vá com calma!

# Safari Hunt

## *O que é*

Esta é a maior e a mais realista expedição que já chegou à tela de sua casa. Para começar, você vai atirar com a incrível pistola LIGHT PHASER. E mais: vai atravessar três tipos de lugares selvagens: lagos, florestas e selvas.

Você só tem direito a 30 tiros em cada rodada! Portanto, não desperdice munição errando a pontaria. Se conseguir o número de pontos necessários em cada etapa, estará habilitado a passar para a rodada seguinte. Boa caçada!

## *Quem é quem*

Você é o grande caçador do jogo! O único que empunha a poderosa LIGHT PHASER! Os animais selvagens — pássaros, patos, peixes, ursos, panteras, morcegos, tatus e até macacos — são os alvos. E alguns deles vão ter de levar mais de um tiro para ser abatidos. Assim, capriche na pontaria!

## Assuma o controle

É fácilimo. Basta ligar a LIGHT PHASER no conector do console, (entrada do JOYSTICK) mirar e apertar o gatilho! Para voltar ao início do jogo é só pressionar o botão RESET.

## As rodadas

Em cada rodada há três cenas: LAGO, SELVA e FLORESTA. À medida que as rodadas se sucedem, o nível de dificuldade aumenta.



LAGO



SELVA



FLORESTA

E aqui está o número de pontos que você precisa alcançar em cada rodada:

Rodada 1 .....	8.000 pontos
Rodada 2 .....	18.000 pontos
Rodada 3 .....	28.000 pontos
Cada rodada seguinte .....	10.000 pontos

## Opa! Tente de novo

Se não conseguir o número de pontos necessário o jogo acaba, e você precisa começar outra vez.

# A pontuação

Em cada cena há diferentes animais. Veja, agora, quantos pontos vale cada um deles.

## *No Lago*

Pato .....	300 pontos
Peixe .....	1.000 pontos
Coelho .....	1.000 pontos

## *Na Selva*

Aranha .....	100 pontos
Morcego .....	300 pontos
Macaco .....	500 pontos
Pantera .....	2.000 pontos

## *Na Floresta*

Pássaro .....	200 pontos
Tatu .....	1.000 pontos
Urso .....	2.000 pontos

# Dicas úteis

Quando mirar os seus alvos, fique frio e com a mão firme. Só aperte o gatilho no momento certo.

Se, apesar de sua boa pontaria, o alvo não cair, não se preocupe e continue atirando. Alguns alvos só caem depois de vários tiros.

# Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

# Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

# Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					



## **CERTIFICADO DE GARANTIA**

A TECTOY 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 TECTOY 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 TECTOY.

ETIQUETA

**TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000

Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Rua Catalão, 72 — São Paulo — SP — CEP: 01255

TEL: (011) 864-5022



LOCAÇÃO DE FITAS PARA VÍDEO GAMES

Avenida Getúlio Vargas, 1570/201 - Fone: 33-5230  
Porto Alegre - RS

**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS