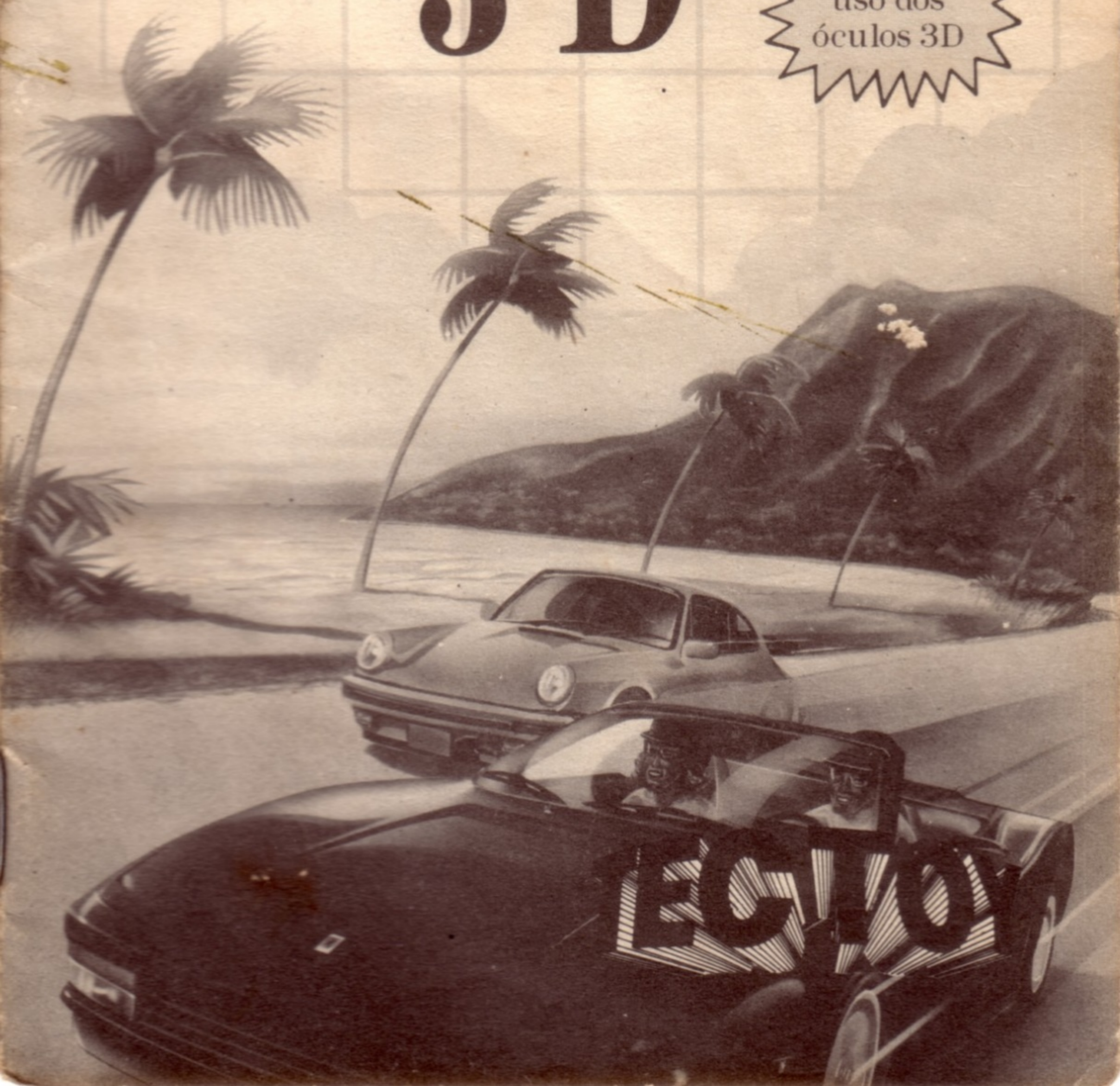


58

# Out Run

## 3-D

Requer  
uso dos  
óculos 3D





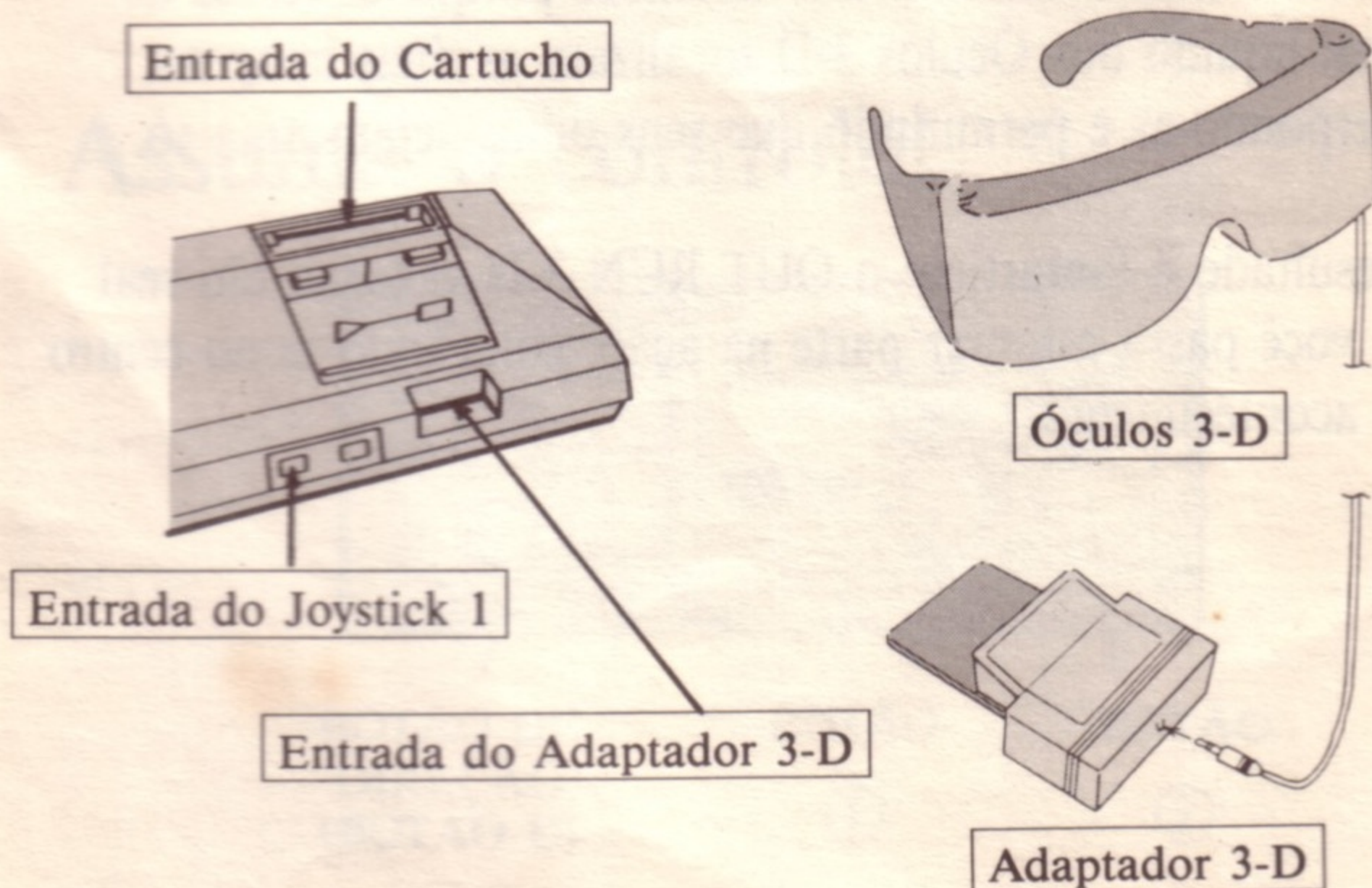




# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Ligue o Adaptador 3-D no console (veja figura) conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Em seguida, ligue os Óculos 3-D na entrada do Adaptador 3-D.
4. Coloque o cartucho OUT RUN 3-D no console (veja figura) conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
5. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
6. Ligue o Joystick 1 no console.
7. Coloque os Óculos 3-D. Se você não enxergar em três dimensões, verifique se os Óculos 3-D estão bem ligados no Adaptador 3-D e se este, por sua vez, está bem ligado no MASTER SYSTEM.

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





# O Efeito Tridimensional

O incrível Efeito Tridimensional confere ao OUT RUN 3-D uma espantosa dimensão de desafio, transformando-o num jogo jamais visto até aqui. Eis por quê.

Normalmente, nós enxergamos as coisas em três dimensões porque cada um de nossos olhos vê o mesmo objeto com uma ligeiríssima diferença de enfoque. Mas, como essas duas imagens se superpõem perfeitamente, pela posição dos olhos, elas acabam formando uma única imagem tridimensional. O OUT RUN 3-D mostra, simultaneamente, duas imagens que, a olho nu, não se superpõem. Por isso, o que você vê assim na tela é tremido ou “borrado”.

Se, porém, você colocar os Óculos 3-D, verá uma imagem perfeita e tridimensional. Isso acontece porque as lentes de cristal líquido dos Óculos 3-D focalizam as duas imagens, superpondo-as e permitindo que seus olhos vejam uma só.

O resultado é fantástico: o OUT RUN 3-D se torna tão real que você passa a tomar parte na ação, colocando-se no centro dos acontecimentos!

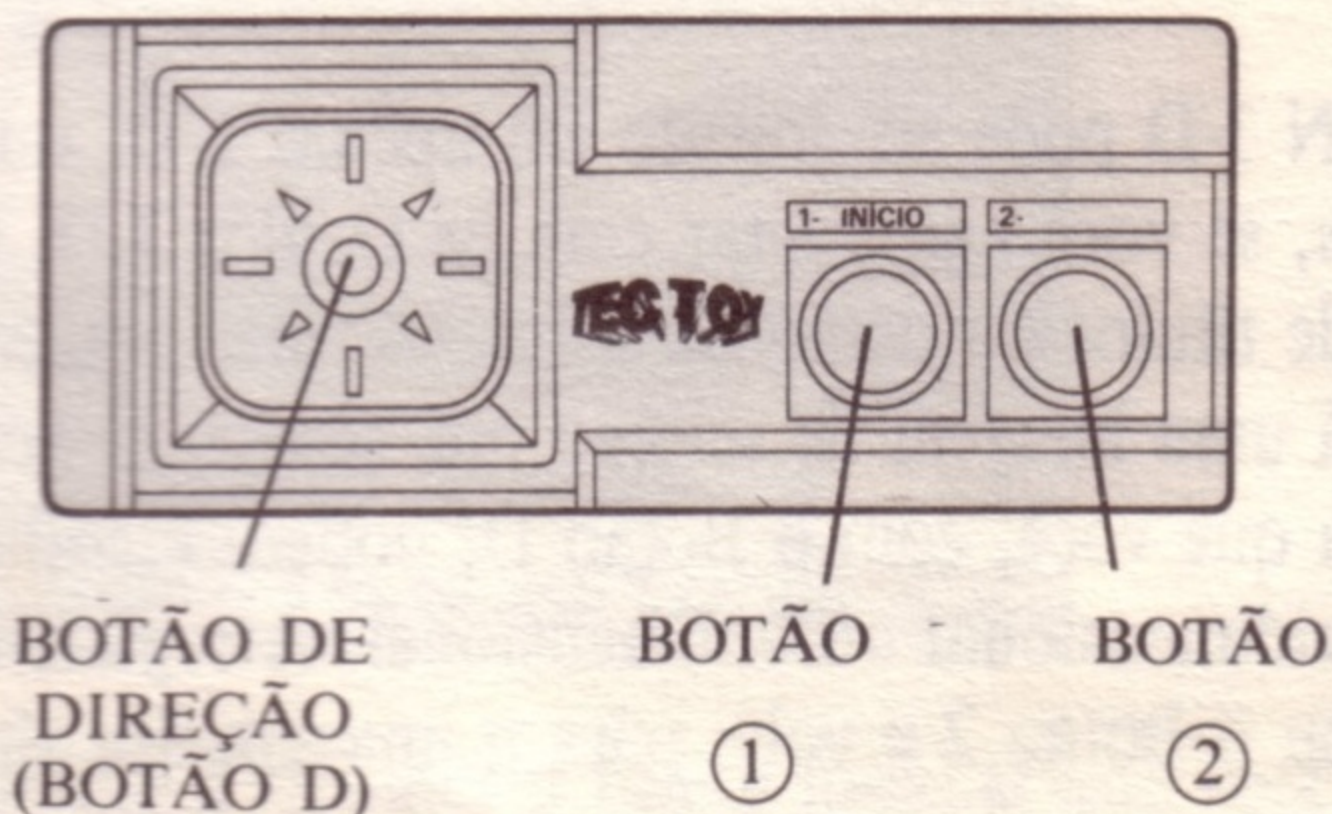


## Out Run 3-D

O percurso nesta pista tridimensional é repleto de montanhas e curvas superfechadas, que farão suas mãos crisparem-se no volante. Engate a marcha de alta velocidade e ultrapasse os carros rivais para atingir em primeiro a linha de chegada. A paisagem é maravilhosa, mas se você perder a concentração por um único segundo seu carro vai acabar espatifado em uma árvore. Portanto, mantenha seus olhos fixos na estrada!

Existem cinco diferentes linhas de chegada no OUT RUN 3-D, e numerosas rotas para atingir cada uma delas. Utilize todos os controles à sua disposição e troque as marchas com perícia. Você vai vibrar de emoção ao cruzar a linha de chegada e ao ser recebido pela torcida ruidosa, comemorando sua vitória. Mas, atenção! À velocidade de 250 quilômetros por hora, os riscos de você derrapar e sair da pista são enormes. Assim, conserve seu sangue-frio e mantenha as quatro rodas no chão!

## Assuma o controle!





Utilize seu Joystick para fazer as seguintes manobras:

**Botão D:** Dirige o carro para a esquerda ou para a direita.

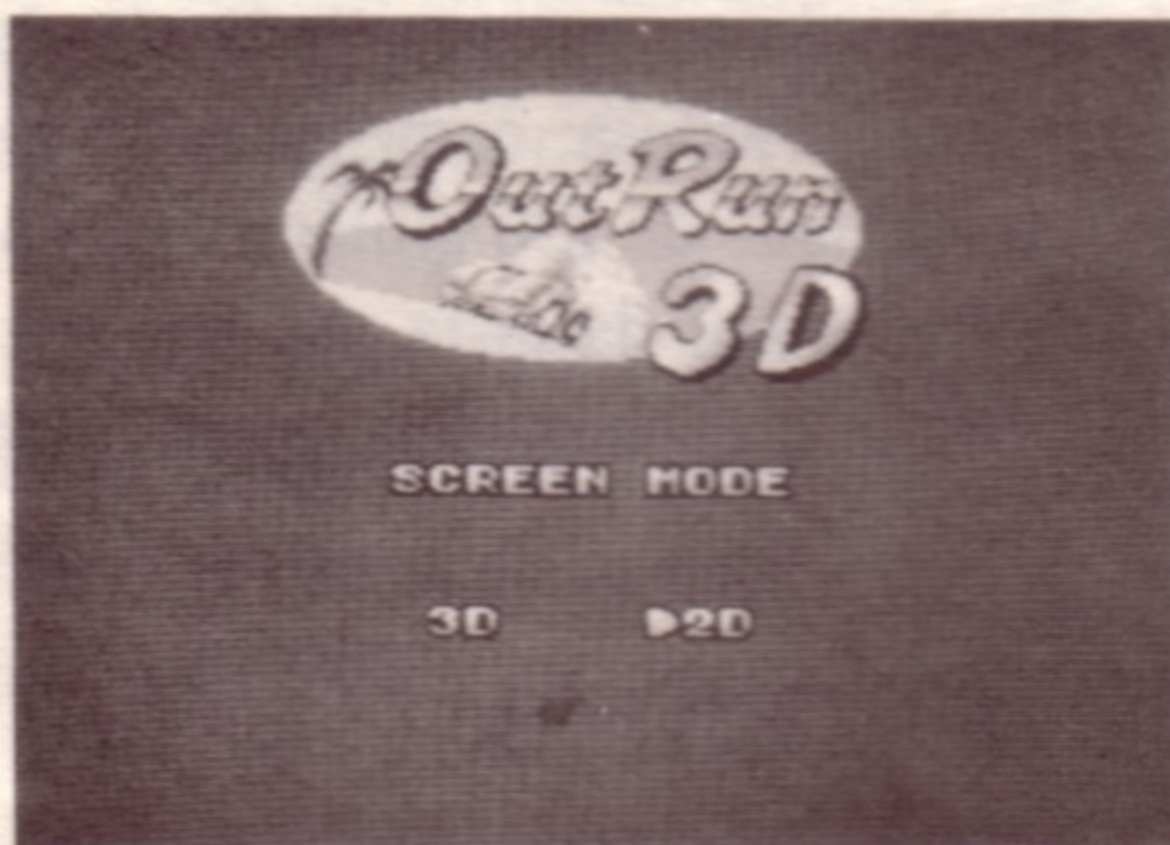
Também comanda as marchas. Para cima: velocidade reduzida; para baixo: alta velocidade.

**Botão 1:** Breca o carro.

**Botão 2:** Acelera o carro.

## Antes de dar a partida

### Screen Mode

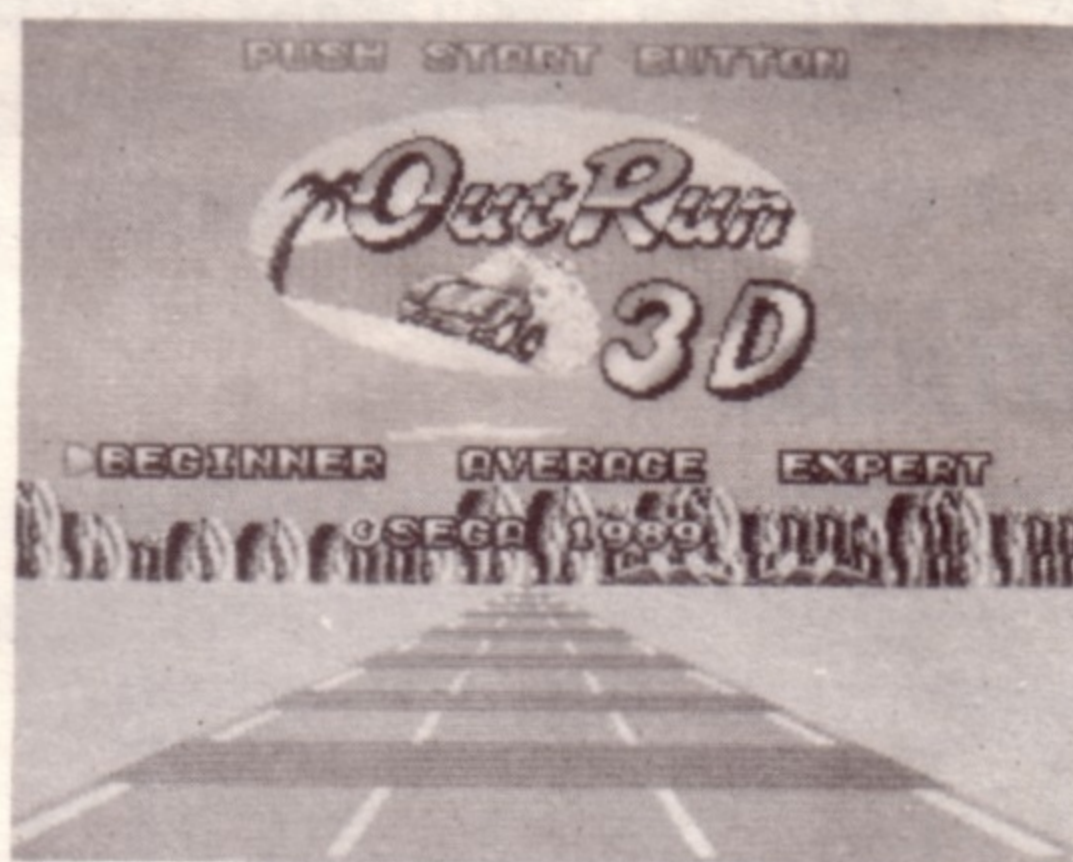


OUT RUN 3-D pode ser jogado em apenas 2-D, duas dimensões, se você não contar com os Óculos 3-D. Durante as imagens de títulos ou demonstração, aperte o botão pausa.

Aparecerá uma imagem de seleção que se chama *Screen Mode*. Ela indica que você, com o Botão D, poderá escolher entre a imagem tridimensional ou bidimensional. A seguir, aperte o Botão 1 ou o Botão 2 e volte para a imagem dos títulos.



## O Nível do Piloto



O OUT RUN 3-D pode ser jogado em 3 níveis de habilidade: principiante, médio ou avançado. Durante a imagem de demonstração, aperte o Botão 1 ou o Botão 2: aparecerá o quadro do título contendo o menu dos três níveis de habilidade. Para selecionar qualquer deles, use o Botão D e, em seguida, aperte o Botão 1 ou o Botão 2.

## Música de Fundo

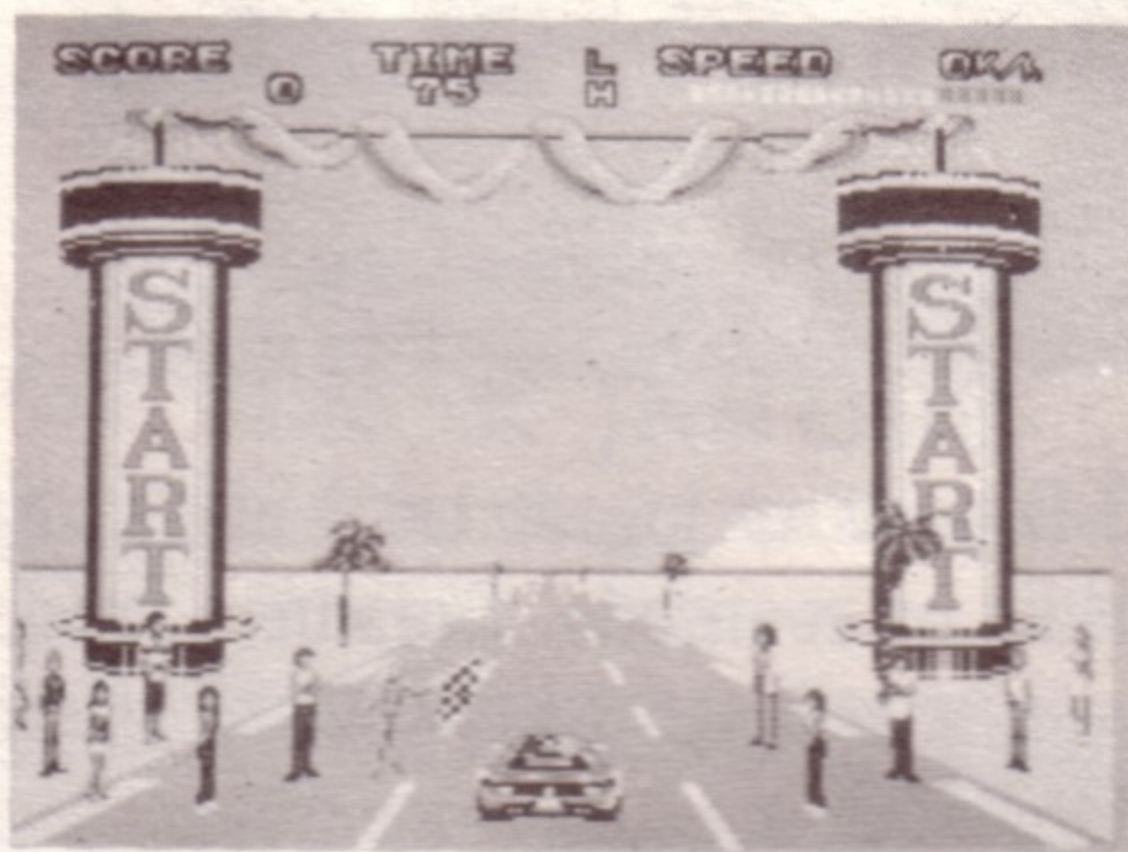


O passo seguinte é escolher o fundo musical que você quer no



rádio do seu carro. Utilize o Botão D para selecionar qualquer uma das músicas à sua disposição. Depois, aperte o Botão 1 para iniciar o jogo.

## Dê a partida!



Você está na linha de partida. À esquerda, vê-se um sinal luminoso. Quando ele se acender e passar a verde, o homenzinho abaixa a bandeira quadriculada para você. Acelere, apertando o Botão 2.

O percurso está dividido em cinco níveis. Você dispõe de um certo tempo para atingir o final de cada nível. Quando esse final estiver próximo, chega-se a uma encruzilhada e aí você escolhe o caminho a seguir. Se alcançar o ponto de controle antes que seu tempo termine, ganhará um tempo adicional para chegar ao fim do nível seguinte. Se o ponto de controle, de qualquer nível, não for atingido no tempo certo, o jogo termina.

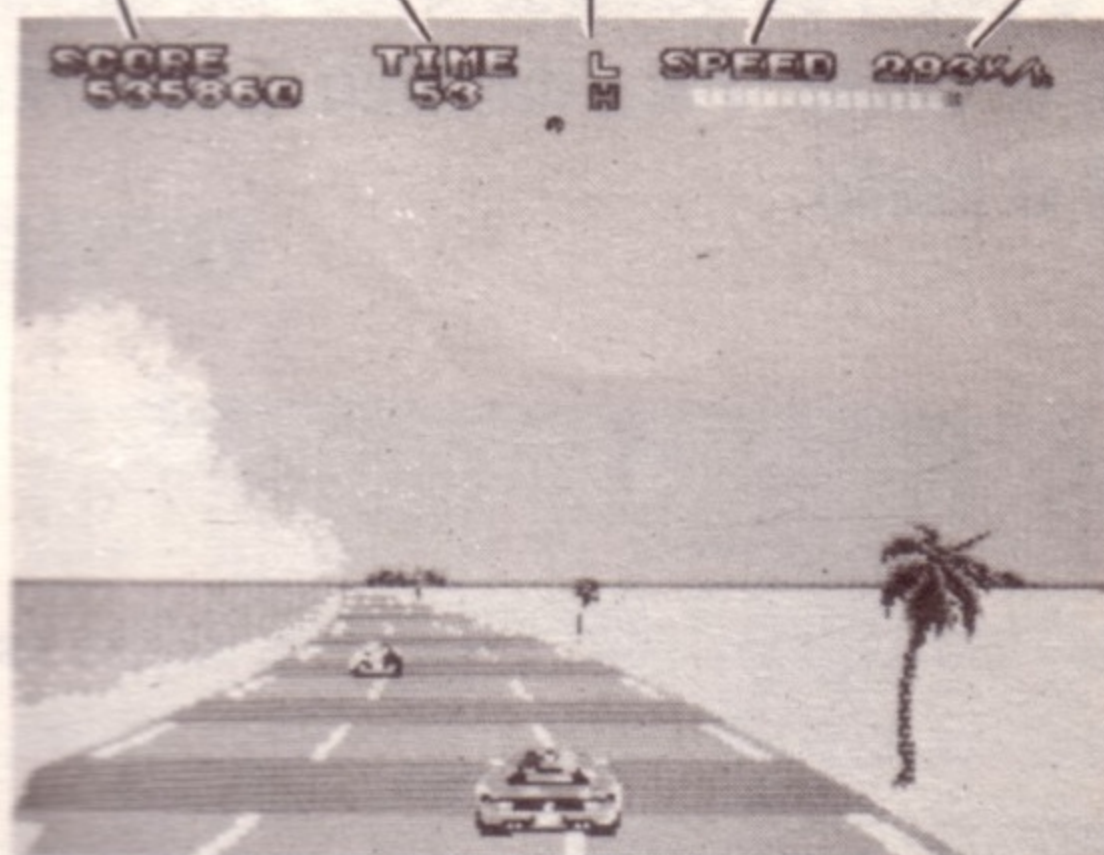


No primeiro nível, você dispõe de 80 segundos para atingir o ponto de controle. Para cada nível subsequente você dispõe de 65 segundos. O tempo que ganhar num determinado nível é acrescentado ao tempo necessário para atingir o final do seguinte.

Portanto, procure ganhar o máximo de tempo possível em cada nível. Se conseguir chegar ao último ponto de controle, ganhará pontos extras, além, é claro, de ser saudado pela multidão!

## Imagem de Instruções

Pontuação    Tempo    Marcha    Velocidade    Tacômetro



No alto da tela, passam as informações que irão ajudá-lo durante o percurso. Veja quais são.

**Pontuação:** À medida que atravessar cada cena, você ganha pontos por dirigir bem.



**Tempo:** Os segundos não param. Portanto, corra em direção ao ponto de controle para ganhar o tempo adicional.

**Marcha:** A marcha em que estiver (H — para Alta Velocidade ou L — para Baixa Velocidade) aparece em vermelho, para mantê-lo informado.

**Velocidade:** É informada em quilômetros horários.

**Tacômetro:** Seu carro será controlado por um conjunto de blocos, que aumentarão ou diminuirão, de acordo com a pressão do motor.

## Acelere fundo!

O Botão 2 faz o papel de acelerador do seu carro. Para acelerar, aperte o botão. Para diminuir a velocidade, alivie a pressão sobre o botão.

## Pise nos freios!

O Botão 1 funciona como freio do carro, mas use-o o menos possível. O uso excessivo do freio pode custar-lhe segundos preciosos na corrida. Para breicar, aperte o Botão 1 repetidamente. Se der só um apertão no botão, o motor do seu carro “morrerá”, e para fazê-lo funcionar e novamente ganhar velocidade vai levar um tempão.

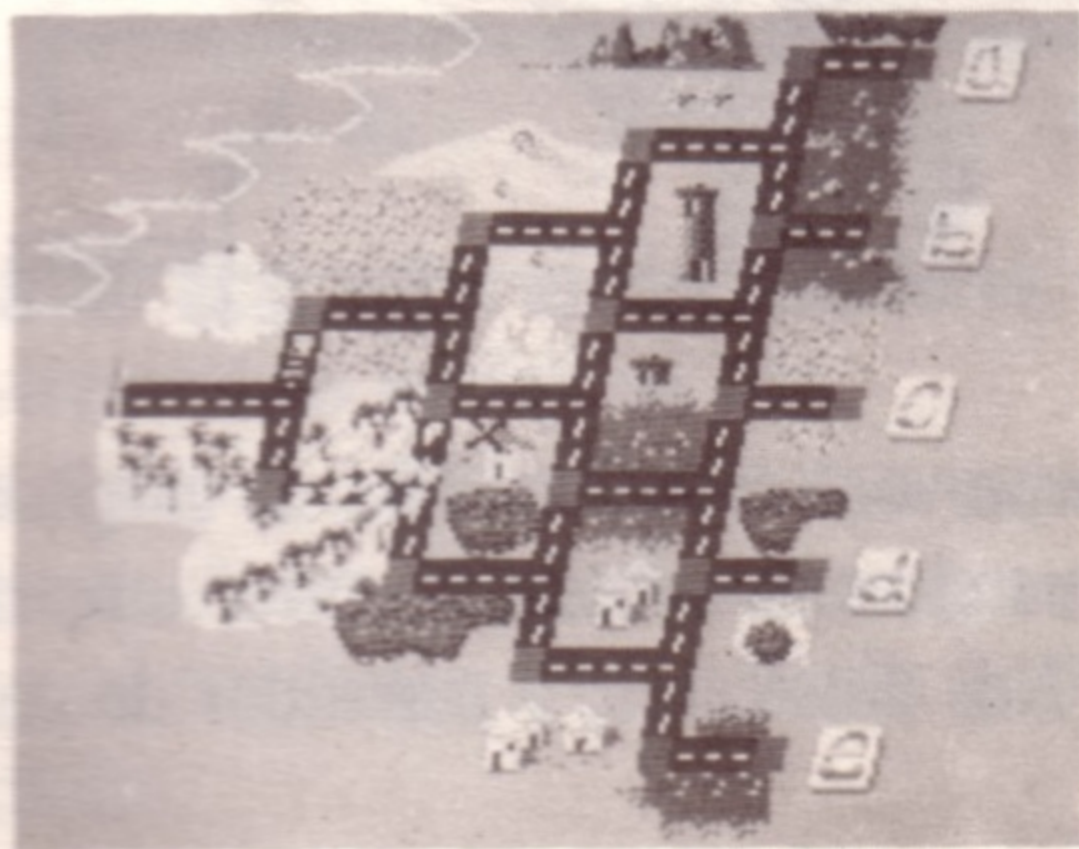


# Mudança de Marcha

A marcha em que você está, é indicada no alto da tela. L (*Low Gear*) significa marcha reduzida; H (*High Gear*) quer dizer marcha de alta velocidade. Para ganhar o máximo de aceleração, comece em L. Quando sua velocidade atingir de 160 a 170 quilômetros por hora, utilize o Botão D para mudar para H, apertando-o para baixo. Se sua marcha permanecer em L, você não conseguirá atingir grande velocidade.

Ao entrar numa curva fechada, às vezes é aconselhável reduzir a marcha para L, pois isso permitirá que o motor vá brecando o carro, sem necessidade de você “pisar” no freio. Essa manobra facilitará a retomada da aceleração depois da curva, ao passar a marcha novamente para H.

## O Percurso



Para atingir a linha de chegada, você terá de vencer um total



de cinco níveis. As cenas variarão de desertos a praias, de montanhas a cidades, e assim por diante.

O traçado do percurso assemelha-se a uma árvore. No final de cada “ramo”, você depara com uma encruzilhada. Tome a direita ou a esquerda para escolher a estrada seguinte. Se atingir o ponto de controle, no final de cada estrada, dentro do tempo disponível, você ganha um tempo extra para chegar ao final da nova estrada. Assim, atravessará muitos trechos diferentes em seu caminho rumo às cinco diversas linhas de chegada.

## A Bandeirada



O jogo termina se você atingir a linha de chegada no final do percurso, ou quando não conseguir vencer uma das etapas no tempo devido. Nos dois casos, o marcador de pontos parará.

Será, então, mostrado um mapa do percurso, onde um “carrinho” fará o mesmo percurso que você seguiu.



# A Pontuação

O marcador de pontos indicará sua pontuação continuamente, à medida que você for avançando. Quanto mais rápido você for, sem sair da pista e sem bater nos outros carros, mais pontos conquistará. Cada ultrapassagem lhe valerá 20.000 pontos. Ao cruzar a linha de chegada, receberá pontos extras, correspondentes ao seu tempo remanescente, multiplicado por 1 milhão de pontos.

# O Hall da Fama



	SCORE	NAME	ROUTE	RECORD
1.	2000000	NIS		
2.	1700000	ADA		
3.	1400000	SAD		
4.	1273070	KAZ		
5.	1100000	KAM		

ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ. ← →

Se sua pontuação ficar entre as cinco maiores, você tem o direito de inscrever suas iniciais na tela.

Movimente o Botão D para a direita ou a esquerda para as letras aparecerem. A fim de selecionar as que correspondem às suas iniciais, aperte o Botão 1 ou o Botão 2. Depois, volte ao quadro dos títulos.



# Dicas Úteis

- Quando o seu carro sair da pista e parar, automaticamente voltará à marcha reduzida (L). Não se esqueça de passar novamente para a marcha de alta velocidade (H) ao voltar para a pista.
- Em marcha reduzida (L), a velocidade máxima que você pode atingir é 193 km/h.
- Se você estiver em marcha de alta velocidade e sua velocidade for menos de 160 km/h, demorará muito para acelerar. Reduza a marcha para ganhar velocidade rapidamente.
- Na linha de partida, você pode sair na frente se ligar seu motor um pouco antes da luz verde.
- Quando você estiver em uma curva fechada, não se esqueça de reduzir a marcha, para que o carro vá mais devagar. É melhor do que usar o breque.



# TECTOY

## *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.



**TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

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

Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797



CENTEDGAMES

AV. GETULIO VARGAS,

Nº 1570 Sala 201

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA O AMAZONAS