

Super Cross

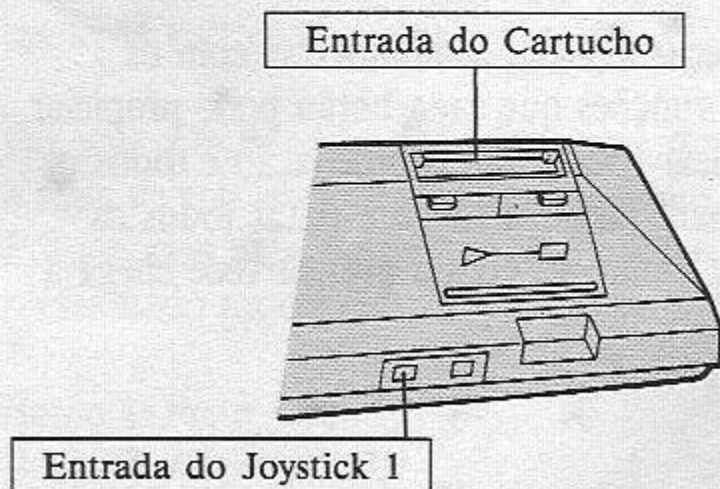




Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está DESLIGADO.
2. Coloque o cartucho SUPER CROSS no console (veja ilustração), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para 1 Jogador: aperte o Botão 1 ou o Botão 2, no Joystick 1.

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



Corrida para a chegada

Esta corrida selvagem, através dos perigos de um terreno rude e variado, fará você agarrar-se ao seu Joystick, enquanto busca o obstáculo seguinte.

Seu objetivo é dirigir o mais rápido possível, ultrapassar o máximo de carros e motocicletas velozes, saltar sem perder velocidade e causar um mínimo de danos à sua máquina. Você acha que é capaz disso?

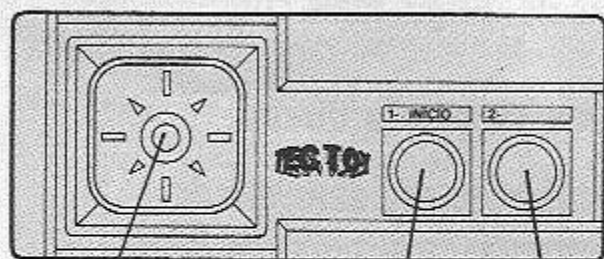
Você receberá cinco cenas diferentes, que contém armadilhas conhecidas apenas pela Natureza. Se sobreviver a todas elas, estará apto a repetir cada cena uma vez mais, para atingir um total de dez cenas.

Portanto, dê a partida em sua máquina, pois agora você está em plena pista!

Como manobrar sua moto

Antes de começar a jogar, familiarize-se com os movimentos e funções que cada botão pode propiciar. Você terá de usar toda a sua coordenação e todos os seus reflexos para rasgar à frente e evitar todos os obstáculos. E, lembre-se, com a prática você chega à perfeição.

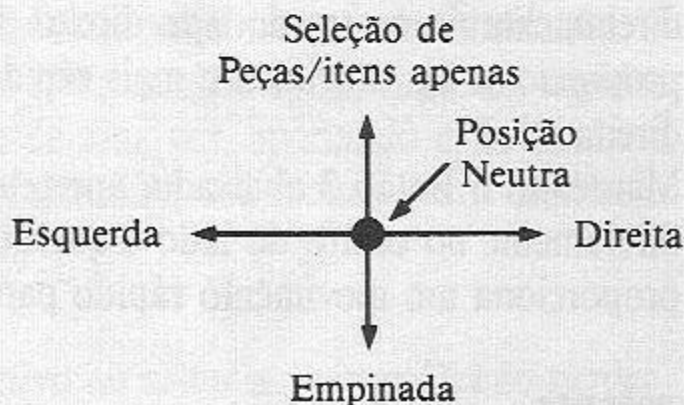
Funções individuais



BOTÃO DE
DIREÇÃO
(BOTÃO D)

BOTÃO
1

BOTÃO
2



O seu Botão de Direção (Botão D):

- Movimenta sua moto em duas direções: esquerda e direita
- Faz uma *Empinada*: a máquina corre somente sobre a roda de trás durante aproximadamente um segundo.
- Proporciona uma *Posição neutra*, quando pressionado no centro

Botão 1: Freio

Botão 2: Acelerador

Depois de familiarizado com as técnicas básicas, você pode partir para técnicas de dirigir mais complicadas.

Manobras para a esquerda ou para a direita

Quando precisar desvencilhar-se rapidamente de obstáculos e passagens estreitas, utilize o seu Botão D, para guiar a moto na direção desejada.

- Mantendo o Botão 2 abaixado, aperte o Botão D diretamente no centro do lado direito. Isto lhe proporciona um movimento mais rápido para a direita.
- Mantendo o Botão 2 abaixado, aperte o Botão D diretamente no centro do lado esquerdo. Isto lhe proporciona um movimento rápido para a esquerda.

Acelerar

Para acelerar, mantenha apertado o Botão 2.

- Quando sua moto começa a perder velocidade, ou o limite de tempo está se esgotando ou você atingiu obstáculos demais, detritos, etc. Mas, não se preocupe, continue mantendo apertado o Botão 2, que logo sua moto retoma a velocidade.

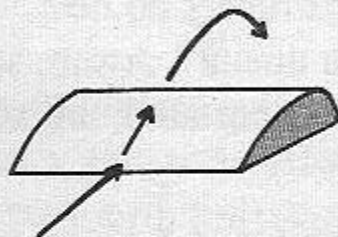
Breca

O mau uso do breque pode custar-lhe segundos preciosos na corrida. Portanto, aperte o Botão 1 sempre com suavidade.

- Se precisa reduzir a velocidade, simplesmente alivie a pressão sobre o Botão 2. A moto imediatamente perderá velocidade.
- Se precisa parar de repente e evitar um obstáculo, aperte o Botão 1 numa série de movimentos rápidos. Se breca tudo de uma vez, apertando o Botão 1 diretamente até o fundo, sua moto poderá capotar!

Saltar

O principal objetivo ao saltar as rampas é não perder velocidade e ganhar a maior distância possível.

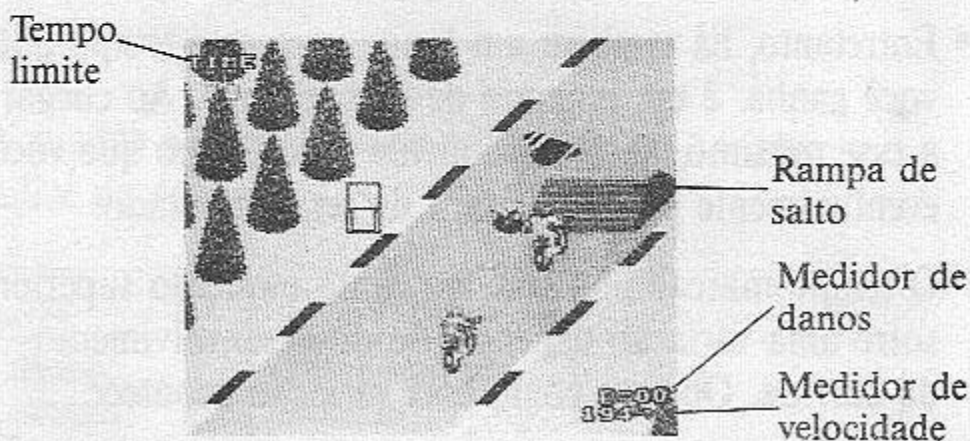


- Assim que tiver arremetido em direção a rampa a ser saltada, com a moto empinada, espere pelo momento em que a roda traseira se achar bem acima da rampa.
- Imediatamente antes de completar o salto, aperte o Botão D na posição neutra.

- Mantenha apertado o Botão 2. Com isso, a velocidade levará sua moto mais longe.
- Lembre-se de que o Botão D não controla a direção à frente. E não há necessidade de usar esse Botão na hora de dar um salto ou mesmo na pista.
- Mas, se saltar sem adquirir uma boa execução, controlando bem o Botão D, sua velocidade cairá em 25% e você também não conseguirá alcançar uma boa distância.
- Às vezes, o seu ponto de “aterrissagem” de um salto coincide com o momento de dar outro salto. Quando isso acontecer, siga as regras acima descritas para manter a velocidade e ganhar distância.
- Se o seu ponto de “aterrissagem” parecer um lugar perigoso, você pode mudar de direção mesmo em pleno vôo. Siga as instruções do item “Manobras para a esquerda ou para a direita”. Assim, sua máquina adquire nova direção e, portanto, um novo ponto de “aterrissagem”.
- Os breques e o acelerador só funcionam quando os pneus estiverem no solo. Portanto, para mudar o ponto de “aterrissagem” não breque, nem acelere. Faça, rigorosamente, como explicamos acima.

Assuma o controle

Antes de começar para valer, atente para estas regras e exigências do jogo.



Limite de Tempo

Você dispõe de um tempo determinado para completar cada etapa da corrida. Se ultrapassar esse limite de tempo, você é desclassificado e o jogo acaba.

Já que as cenas de corrida serão repetidas, após o término da cena 5, elas serão referidas com a designação *Scenes 1-5* (Cenas 1 a 5), 6-10, e assim por diante. E quando elas se sobrepuserem, a designação será: *Scenes 1 & 6*, 2 & 7 etc.

- Cenas 1-5 Limite de Tempo — 60 segundos
- Cenas 6-10 Limite de Tempo — 50 segundos

- Se você atingir a linha de chegada em tempo menor que o estabelecido pelo seu limite, esse tempo que ganhou pode ser usado na etapa seguinte. Portanto, procure ganhar o máximo de tempo possível em cada etapa.
- Entretanto, há também um limite para esse tempo que você ganha: é um máximo de 99 segundos. Ao chegar a esse máximo, automaticamente todo tempo que você eventualmente ganhar deixará de ser computado.
- O tempo marcado na tela, no canto esquerdo superior, sofre uma variação dependendo do desenvolvimento da corrida. Observe como essa variação acontece.
 - Tempo de Salto: metade dos segundos efetivamente consumidos.
 - Tempo de Dano: duas vezes o total de segundos efetivamente consumidos.

Danos

Existem diversos tipos de obstáculos colocados à margem da pista e na pista propriamente dita. Quando sua moto tocar qualquer desses obstáculos, automaticamente serão contados “Pontos de Danos”,

que poderão aumentar de cena para cena. (O “Medidor de Danos” está localizado no canto direito inferior da tela.) O total dos “Pontos de Danos” aparece no final de cada cena. Se esse total exceder 98, o marcador do “Limite de Tempo” correrá duas vezes mais depressa que o normal.

O quadro seguinte mostra como funciona o seu índice de danos.

OBSTÁCULO	CONSEQÜÊNCIA	PONTOS DE DANOS
Pedras, detritos	Diminuição da Velocidade	+4
Poças d'água	Parada do motor	+8
Grandes Obstáculos (carros, motos, árvores, ruínas, grandes pedras etc)	Batida ou Capotagem	+10
Nuvem de poeira	Diminuição de velocidade	0

Imagem de avaliação

Quando você termina uma corrida, uma imagem aparece na tela com a avaliação do seu desempenho, e com a marcação de “Pontos de Habilidade” e “Pontos de Danos”. Os “Pontos de Habilidade” são baseados no número de carros e motos que você ultrapassou em cada cena individualmente.

The screenshot shows a text-based evaluation screen with the following data:

STAGE	LAP TIME	PASSED
0	00 50	0
TOTAL	0 00 50	0
YOUR POINTS	POINTS	

Os números que aparecem são os seguintes:

- *Stage*: o número de cada etapa.
- *Lap Time*: o tempo consumido após uma corrida.
- *Passed*: número de carros e motos ultrapassados.
- *Total*: o número total de pontos conquistados para utilização na cena seguinte.

Após a Cena 10, o sinal de “Total” começará a piscar, para avisá-lo de que o jogo terminou.

Revisão da moto

Após observar a imagem com a avaliação do seu desempenho, você está pronto para revisar sua moto na imagem seguinte.

Nesta nova imagem você pode trocar os pontos conquistados nas ultrapassagens por componentes e outros itens, que vão melhorar o desempenho da sua moto.

TUNE UP	
YOUR POINTS	POINTS
YOUR DAMAGE	0
	PRICE
ACCELERATOR	5000
BRKLE	5000
TRNS	5000
ENGINE	10000
GEARBOX	10000
FUEL	10000
EXIT	

Siga o seguinte roteiro para a troca de peças.

- Posicione a seta à esquerda da peça ou do componente que deseja melhorar, movimentando o Botão D para cima e para baixo.
- Após escolher a peça, aperte o Botão 1 ou o Botão 2, para completar a seleção.
- Se quiser voltar ao jogo sem escolher nenhum componente, posicione a seta junto à palavra *EXIT* e aperte o Botão 1 ou o Botão 2.

- Após a sua escolha, repita o procedimento acima descrito para recomeçar o jogo.

A seguir, você tem dois quadros que relacionam as vantagens da revisão da sua moto.

COMPONENTE	MELHORIA DO DESEMPENHO	PONTOS POR CENAS	
		1-5	6-10
Handle (guidão)	Viradas mais rápidas para a esquerda ou a direita	5	10
Accelerator (acelerador)	Aceleração mais rápida de 0 a 200 km/h	5	10
Tire (pneu)	Aumenta a velocidade em terreno adverso	5	10
Engine (motor)	Permite a velocidade máxima de 263 km/h	10	10
Suspension (Suspensão)	Salto sem perda de velocidade	10	20
*Item (Item)	Diminui os danos sofridos	10	20

* Quanto mais itens conseguir na troca dos seus pontos de ultrapassagem, mais você reduzirá os “Pontos de Danos”.

ITEM	DIMINUIÇÃO NOS "PONTOS DE DANOS"
Spanner (chave de boca)	-4
Tape (fita)	-6
Tire (pneu)	-8
Tool Kit (conjunto de ferramentas)	-10
First Aid Kit (caixa de primeiros socorros)	-12
Health Drink (suco ou bebida saudável)	-16
Poly-tank (reserve) (Tanque Múltiplo (Reserva)	-18
Battery (bateria)	-24
Mechanic (mecânico)	-30
Key (chave de contáto)	-50

Ao escolher qualquer item, automaticamente você se livra do número de "Pontos de Danos" correspondente ao item escolhido.

Verifique, primeiro, qual o item de que você mais necessita para, em seguida, selecioná-lo. Na escolha de itens não há ordem pré-estabelecida.

E chegou a hora!

Agora só falta começar. Portanto, leia as instruções para a largada e saia!

Largada

A contagem regressiva começa, assim que você se colocar na linha de largada.

A contagem começa em 3 e termina em 0. Aí, aperte o Botão 2 para acelerar o seu motor e... partir!

Cenas de corrida

A corrida apresenta um total de cinco diferentes cenas, que você poderá repetir. E, nesta repetição, elas serão mais exigentes e mais rápidas. Assim, procure adquirir o máximo de prática possível na primeira rodada das cinco cenas, para conseguir suportar o ritmo exaustivo da segunda rodada.

Cena 1: Uma pista campestre

Esta cena abre-se numa pista muito ruim, em pleno campo. Você vai competir com carros e os obstáculos são os esperados. Portanto, preste atenção neles:

- Grandes pedras, árvores, perigo de desgarrar no verde.

Cena 2: As ruínas

Aqui você se encontrará um terreno arrasado, repleto de ruínas, com risco constante de saltos inesperados, e onde poderá cair. Você vai competir com outras motos, num terreno completamente irregular e sem pista, assim, tome cuidado com:

Ruínas, grandes pedras, risco de desgarrar após os saltos.

Cena 3: O deserto vermelho

Este lugar é tão hostil quanto qualquer deserto. Você vai competir com carros, em outro terreno completamente irregular e sem pista. O solo é muito difícil para sua máquina e, por isso, é melhor conservar-se na parte vermelha, longe dos obstáculos. Preste atenção em:

- Cactos, pista de terra, grandes quantidades de folhas acumuladas, grandes pedras.

Cena 4: Terreno alagadiço

Esta cena é constituída de 90% de água e 10% de pista. Você vai sentir vontade de transformar-se em peixe, porque, aqui, a coisa mais difícil é conseguir ficar em terreno seco. Além disso, ao atingir a água você afunda. Tenha cuidado e dirija bem. Preste atenção em:

- Água, mais água, e ainda mais água.

Cena 5: Estradas na montanha

Bem-vindo à última e a mais difícil cena. Você volta a competir com carros e a cena é bem aberta, irregular, dura e impiedosa. A ordem é tomar cuidado com:

- Árvores, grandes pedras, colinas, rochedos, pista de terra, derrapagens.

O tempo recorde

Quando você ganha o jogo, conquistando todas as dez corridas, seu melhor tempo, isto é, o tempo recorde, automaticamente substituirá o tempo anterior. O tempo recorde aparece no fim do jogo e permanecerá até que seja batido. Exatamente como num verdadeiro jogo de fliperama.

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					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

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

Nºco 021219665

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

