



LOCAÇÃO DE FITAS PARA VÍDEO GAMES

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

TEC TOY

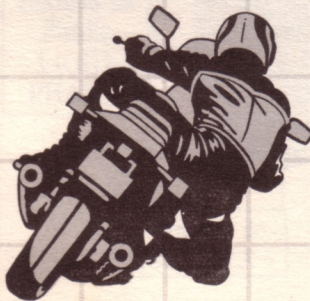
PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS

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!**

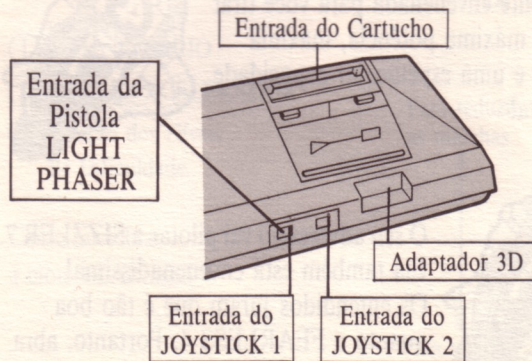


TEC TOY

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!



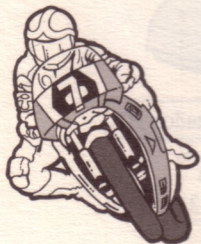
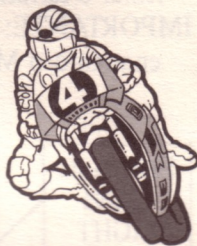
Hang On

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

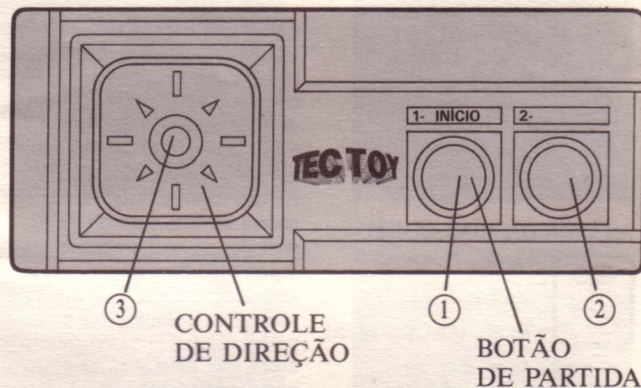
A sua moto é a FEARLESS 4. Ela foi especialmente envenenada para você tirar tudo dela: máxima potência, máxima velocidade e uma espetacular capacidade de manobra!



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!

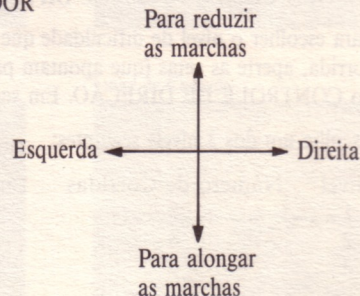
Assuma o controle

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.

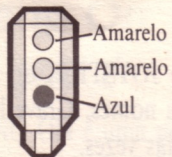


- ① Botão do FREIO
- ② Botão do ACELERADOR
- ③ Seleção dos Níveis de Dificuldade.

Como manobrar a moto FEARLESS 4:

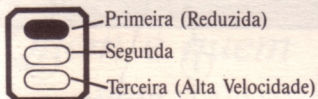


O SINAL DE LARGADA!



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

AS MARCHAS DAS MOTOS



Para mudar as marchas, use o CONTROLE DE DIREÇÃO

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

O LIMITE DE TEMPO



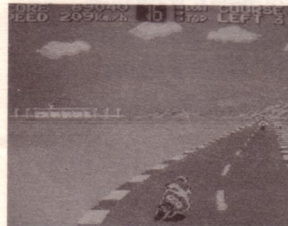
60 segundos

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.

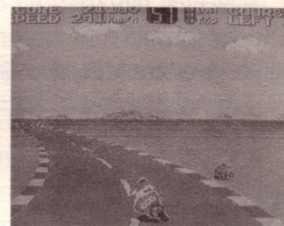
A corrida

Uma corrida completa tem as 5 etapas seguintes:

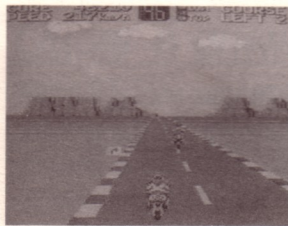
1ª Etapa — Circuito



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 facilímo. 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				

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.

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

Projeto:

GameManualScansBR

Pablo Rozados