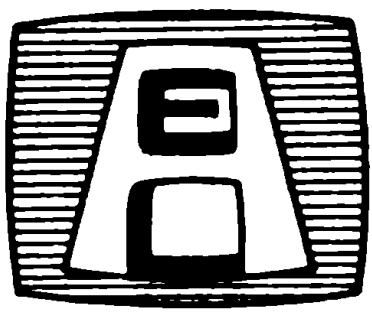
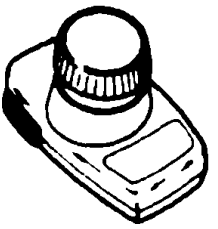
INDIANAPOLIS

MOD. CX 2611



Use seu Controle de Direção com todos os jogos de corrida. Certifique-se de que os fios do Controle estejam firmemente introduzidos na tomada do Video Computer System. Veja o Manual do Proprietário para maiores detalhes.



OBS.; Para prolongar a duração de seu Video Computer System e proteger os componentes eletrônicos, o console deve estar desligado, quando da inserção ou remoção de um Programa de Jogo.

AÇÃO DO CONTROLE

Em todos os jogos de corrida, use o botão no topo de seu Controle para pilotar o carro na pista. O botão vermelho, do lado do Controle, é o acelerador. Pressione-o e VROOOMMM!!!

CONTAGEM

Nos jogos individuais de testes de tempo, você corre contra o relógio. Verifique quantas voltas você consegue fazer pela pista em 60 segundos. Corra contra um outro jogador nos jogos de dois participantes. O primeiro a completar 25 voltas será o vencedor.

Nos jogos de **"COLISÃO"**, o jogador marca um ponto para cada vez que seu carro colidir com o quadro branco. Nos jogos individuais, o jogador tem 60 segundos para fazer o maior número possível de colisões. Nos jogos de 2 participantes, o primeiro a completar 50 pontos será o vencedor.

Durante os jogos de "Pegador" para 2 participantes, você marca um ponto para cada segundo que você evitar ser tocado pelo oponente.

Em todos os jogos, você perde apenas tempo, e não pontos, quando colidir com qualquer limite ou barreiras do campo.

DIFICULDADE

Mova o Botão de Dificuldade da posição "B" para "A" e seu carro desenvolverá uma alta velocidade, dificultando-lhe o controle.

CARRO DE CORRIDA

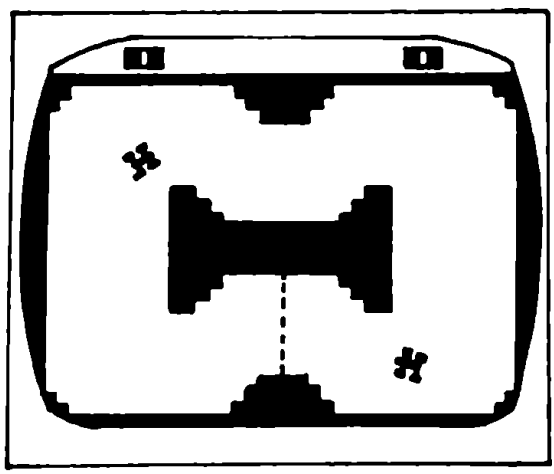
Competindo com o relógio ou com outro jogador, seu carro de corrida esbarra nas curvas de algumas pistas perigosas.

Nos jogos individuais, corra contra o relógio, usando o Controle da direita para mover o carro. O número no topo esquerdo da tela indica o número de voltas; o da direita, é o cronômetro.

Nos jogos de 2 participantes, um corre contra o outro. Os dois números no topo representam o número de voltas que cada jogador completa. A contagem da direita, refere-se ao jogador que está com o Controle da direita; o número à esquerda mostra os pontos do jogador com o Controle da esquerda.

Você ouvirá o barulho dos motores, quando acelerar, e da colisão, quando seu carro atingir o de seu oponente ou os limites do campo.

As corridas de carro começam na linha de partida. Portanto, apronte-se e comece!



Pista de Grand Prix

JOGO 1

Pista de Grand Prix

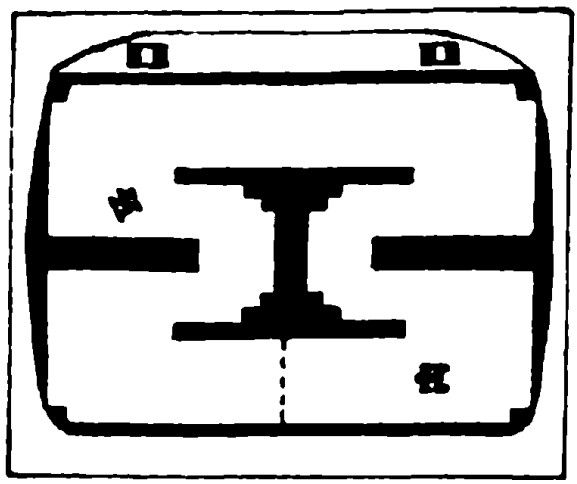
Agarre-se ao chapéu, enquanto estiver dando voltas nesta pista. Você corre contra um oponente, que está louco para completar as 25 voltas primeiro para ser o vencedor. Tente derrotá-lo.

JOGO 2

Pista de Grand Prix (teste de tempo)

Corra contra o relógio na pista de Grand Prix. Você tem 60 segundos para completar o maior número possível de voltas.

Tente quebrar seu último recorde. É uma ótima prática para jogos com outros participantes.



Pista de Corrida "Curva do Diabo"

JOGO 3
Pista "Curva do Diabo"
Você terá de dominar algumas curvas arriscadas antes de conquistar esta pista. Em alta velocidade, você corre contra um oponente. Pilote seu carro cada vez mais rápido para ser o primeiro a completar 25 voltas.

JOGO 4
Pista "Curva do Diabo" (teste de tempo)
É uma corrida contra o diabo, enquanto você pratica para aquelas corridas competitivas. Corra contra o relógio e tente completar o maior número possível de voltas em 60 segundos.

COLISÃO

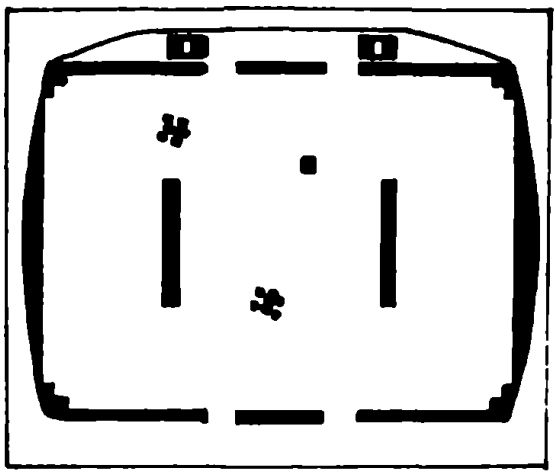
Colida e marque pontos! Cada jogador comanda um carro com um controle manual. O quadro branco é o alvo e, quando ele aparecer na tela, os carros tentam atingí-lo. Quando isto ocorre, o jogador conta um ponto e o quadrado desaparece.

O quadrado reaparece ao acaso em outra parte do campo. Ouça o barulho dos motores e da colisão com o carro oponente. Um "bip" se ouvirá quando você marcar um ponto.

Mova seu carro atravessando qualquer lado do campo e ele reaparecerá no lado oposto. Por exemplo, pilote seu carro para fora do topo da tela e ele reaparecerá no fundo.

Esta característica é uma estratégia para se alcançar o quadrado primeiro!

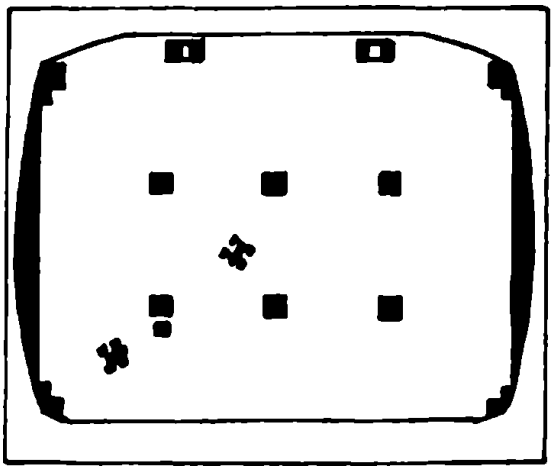
As cores dos carros são as mesmas da contagem correspondente no topo da tela. A contagem à direita refere-se ao jogador que comanda o Controle da direita; a da esquerda indica os pontos do jogador com o Controle da esquerda.



Pista de "Colisão"

JOGO 5
Pista de "Colisão I"
Nos jogos de 2 participantes, os oponentes tentam colidir com o quadrado. O primeiro a fazer 50 pontos será o vencedor.

JOGO 6
Pista de "Colisão I" (teste de tempo)
O jogador corre contra o relógio para fazer o maior número de colisões possível em 60 segundos. O número no topo à esquerda indica o número de colisões; o da direita, é o cronômetro.



Pista de "Colisão II"

JOGO 7
Pista de "Colisão II"
Dois oponentes movem-se em alta velocidade para ser o primeiro a marcar 50 colisões. O campo apresenta-se mais complexo com seis barreiras traiçoeiras.

JOGO 8
Pista de "Colisão II" (teste de tempo)
Um jogador corre em alta velocidade contra o relógio. Objetivo? Atingir o maior número possível de colisões em 60 segundos, num campo com seis barreiras traiçoeiras.

PEGADOR

Duas pessoas participam destes jogos, similares ao jogo de "pegador" normal.

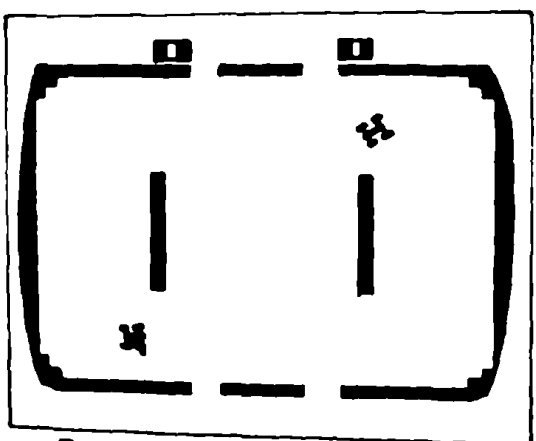
Cada jogador controla um carro. O carro que NÃO está faiscando é o pegador.

Quando seu carro estiver faiscando, você deve evitar que o carro de seu oponente colida com o seu. Conte um ponto para cada segundo que você evitar a colisão.

Quando o carro pegador colidir com seu carro, este começará a faiscar. Agora, você é o pegador e deve perseguir o carro que faisca.

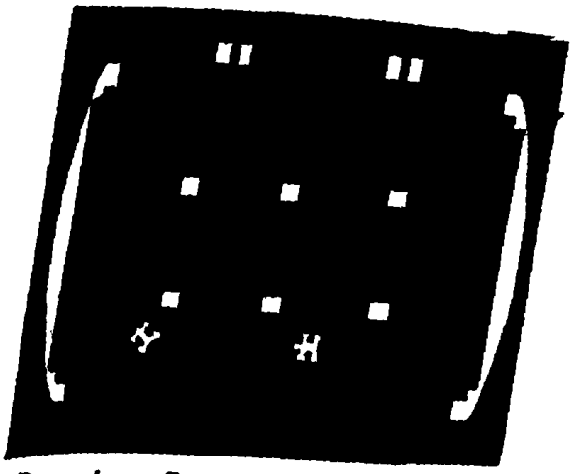
Mova seu carro para fora de qualquer lado do campo e ele reaparecerá no lado oposto. Por exemplo, pilote seu carro para fora do topo da tela e ele reaparecerá no fundo.

Os dois números no topo da tela representam a contagem de cada jogador. A contagem no topo à direita refere-se ao jogador com o Controle da direita; o número à esquerda indica os pontos do jogador com o Controle da esquerda.



Pegador - Perseguição c/ Barreira

JOGO 9
Pegador - Perseguição com barreira
O primeiro jogador a marcar 99 pontos será o vencedor.



Pegador - Perseguição c/ motores

JOGO 10

Pegador - Perseguição com motores

O primeiro jogador a marcar 99 pontos nesta pista complicada será o vencedor.

Os carros desenvolvem altas velocidades.

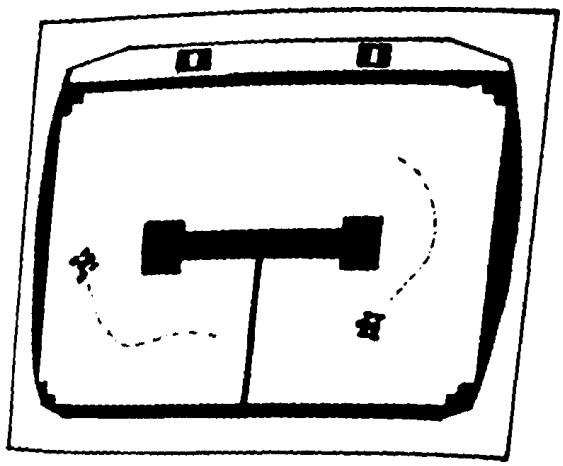
CORRIDA NO GELO

Os carros correm em volta da pista de gelo e competem entre si ou contra o relógio. O gelo dificulta as manobras.

Nos jogos de 2 participantes, os oponentes lutam entre si. Os dois números no topo representam o número de voltas que cada jogador completou. A contagem da direita refere-se ao jogador com o Controle da direita; o número à esquerda indica os pontos do jogador com o Controle da esquerda.

Nos jogos individuais de testes de tempo, o jogador usa o Controle da Direita para correr contra o relógio. O número no topo à esquerda indica o número de voltas; o da direita é o cronômetro.

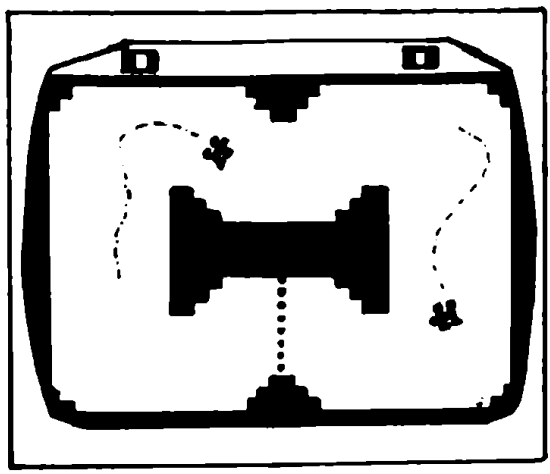
Você ouvirá o motor, quando acelerar, e o barulho da colisão quando seu carro atingir o de seu oponente ou os limites do campo.



Corrida Veloz no Gelo

JOGO 11
Corrida Veloz no Gelo
Force os motores nas linhas retas e cuidado com as curvas, enquanto você tenta ser o primeiro a completar 25 voltas.

JOGO 12
Corrida Veloz no Gelo (teste de tempo)
Sinta a pista enquanto você corre contra você mesmo e contra o tempo. Seu objetivo? Completar o maior número possível de voltas em 60 segundos.



Rally sobre o Gelo

JOGO 13
Rally sobre o Gelo
Seu carro desenvolve alta velocidade, enquanto você manobra naquelas curvas acentuadas para vencer seu oponente no gelo. O primeiro jogador a completar 25 voltas será o vencedor.

JOGO 14
Rally sobre o Gelo (teste de tempo)
O tempo voa enquanto você tenta completar o maior número possível de voltas em 60 segundos.