Scorcher 1996 Scavenger, Inc. Todos os direitos reservados. Criado e publicado pela Scavenger, Inc. Distribuído por Tec Toy Multimedia sob licença da GT Interactive Software Corp. Todas as marcas registradas são de propriedade de seus respecitvos donos.

http://www.gtinteractive.co
http://wwwtectoy.com.br

GT Interactive Software

SCORCHER

Distribuído por:

TEC TOY multimedia

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu PC game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 1,5 m do monitor.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando um PC game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do PC game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** 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 da **TEC TOY** 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 produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TEC TOY**.

COD.: 901.504.566.810

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.
R. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200
Jd. Três Montanhas - Osasco - SP - CEP 06276-000
CAC - CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421

CRÉDITOS

Programador principal:	David Guldbrandsen + Karsten Hvidberg
Gráficos principais:	Mikael Balle
Música + efeitos:	Jesper Kyd
Programador de sistema:	Jens Bo Albretsen
Matemáticos:	Sami Badowi
Gráficos adicionais:	Jacob Andersen + Sami Badawi
Testador de jogo:	Jesper Kyd
Layout da bicicleta:	Jesper Vorsholt Jorgensen
Assistentes de equipe:	Nicole Salem + Stacy Roberts
Manual:	Sami Badawi + Jesper Kyd
Layout do manual:	Jacob Andersen
Desenvolvido por:	ZYRINX
Agradecimentos:	Lemon + Fetus + Daniel Small + Christian Laursen + Lisa Darrow + Kirsten Bogden + Mikko Tahtinen + Guz + Martin " Mez " Damsbo + Hans "Sjok" Hansen + Maurice Garces.

ÍNDICE

Instalação 2

O Futuro 3

A Bicicleta Scorcher 4

Caminhos trilhados 6

Controle 8

Acessórios 10

Seleção de Menus 12

Regras 17

Sugestões 20

Problemas para rodar 22

Créditos 24

INSTALAÇÃO

Seu CD do Scorcher contém duas versões do jogo. Uma para Dos e outra para Windows 95. Cada uma tem diferentes requisitos de sistema e instruções de instalação.

Instruções para Dos:

Requisitos Mínimos do Sistema:

- Dos 5.0 ou superior
- Prcessador Pentium 60 MHz
- SoundBlaster ou placa de som 100% compatível
- 8 MB de Ram
- 25 MB de espaço em disco rígido
- 2x CD Rom

As informações de última hora que não puderam ser colocadas neste manual estão no arquivo Manual.txt. Para acessar este arquivo sigas as instruções abaixo:
1) Digite D: [enter] (onde D representa seu drive de CD ROM).
2) Digite Edit manual.txt [enter]

Instalar a versão para Dos:

Se você está usando o Windows 3.1, você deve antes desligar o programa e retornar para o Dos. Para instalar o jogo, faça o seguinte:
1) Coloque o CD no drive de CD ROM (usualmente o drive D:).
2) Digite D: e pressione enter.
3) Digite Install.
4) Vá para o diretório C:\Games\Scorcher e digite Setsounds. Siga as instruções da tela.
5) Digite Scordos para jogar.

Desinstalar a versão para Dos:

Elimine o diretório onde o jogo foi criado, digitando:
deltree c:\games\scorcher

CD de Música:

Lembre-se de que alguns computadores não tem o drive de CD ROM conectado diretamente à placa de som. Isto pode causar lentidão no jogo. Você pode querer tentar incapacitar a música para ver se há diferença, se você não tiver certeza sobre como seu sistema está configurado.

Subitamente a velocidade diminui:

Win 95 adaptadores de trabalho da rede tem uma tendência para pular a rede nas mais inconvenientes vezes. Isso causa Scorcher para subitamente descer por breves momentos, resultando em muitos solavancos e insatisfação ao jogar. Vá para o Painel de Controle, selecione Sistema e incapacite o adaptador da rede (você não precisa removê-lo).

PROBLEMAS PARA RODAR

Velocidade lenta:

Isso ocorre quando o jogo roda devagar e aos solavancos. Existe uma variedade de causas para isso e você deve experimentar diferentes remédios:

Resolução de Gráfico:

Mudar de 320x200/8bit para 640x400/16bit é um passo muito maior do que você pode imaginar, então não faça isso a menos que você esteja rodando um P166 com uma rápida placa de gráficos.

(Exceção: em algumas placas de gráficos o que está acima pode não ser verdade. Por vezes o quadro de Gráficos é muito mais rápido no modo 16bit do que no 8bit. Então você pode querer fazer um pouco de experiência.)

Gráfico de detalhe:

Quanto mais detalhes gráficos você selecionar, mais alta será a qualidade do jogo e mais lenta será a velocidade. Vá para Option - Configuration - Graphics - Detail, e desligue os efeitos pesados como o 3d-backdrop. Nas opções do poilygon, Texture é o com maior tempo consumido e o Wireframe é o com menor tempo consumido.

Win95 vs. DOS:

Se você está rodando no Win95 num computador com somente 8 Mb de Ram, então a versão Dos pode rodar melhor do que a versão Win 95.

Instruções para Windos 95

Requisitos Mínimos do Sistema:

- Windows 95
- Processador Pentium 60 MHz
- SoundBlaster ou placa de som 100% compatível
- 8 MB de Ram
- 25 MB de espaço em disco rígido
- 2x CD Rom

As informações de última hora que não puderam ser colocadas neste manual estão no arquivo Manual.txt. Clique duas vezes no ícone Readme para ver o arquivo.

Instalar a versão para Windows 95:

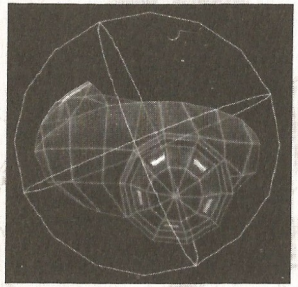
Insira o CD do Scorcher no drive de CD Rom. Se você não tiver o DirectX2 instalado siga as instruções da tela para instalá-lo. Selecione o ícone Scorcher Win95 para rodar o programa. O jogo se instalará automaticamente.

O FUTURO

Ano 2021

O mundo já viu dias melhores. Guerra e poluição têm eliminado uma grande parte da humanidade e a maior parte das cidades da Terra têm sido abandonadas tornando-se desertos. Bicicletas com velocidade especial têm sido inventadas para uma viagem rápida de complexo para complexo ao longo das estradas.
Equipadas com um campo de força esférico, essas bicicletas permitem ao motoqueiro um controle preciso nas velocidades mais extremas durante as corridas. Essa invenção começou um novo esporte conhecido por alguns simplesmente como "Scorcher". Você está colocado, no início, na pista de crianças. Conforme você melhora suas habilidades, você progride no campeonato até que você chegue ao final da corrida em espiral.

A BICICLETA SCORCHER



A Bicicleta Scorcher:

A bicicleta Scorcher é muito rápida e manobrável. Seu design é algo similar a uma motocicleta, mas o caso é que esta bicicleta não tem nada a ver com uma máquina do século 20.

Especificações técnicas:

A bicicleta é um rápido veículo em qualquer tipo de terreno. As caracteristicas do campo de força são de proteger o piloto de muitas batidas e pequenas quedas. Um sistema de giro é usado para manter a posição do piloto. A máquina corre com poder nuclear, o qual pode durar 30 anos.

A bicicleta tem um mecanismo de alto poder para pular, o qual permite alcançar 4 metros de terreno. Isso também caracteriza uma maior aceleração. Esse mecanismo foi desenvolvido para carros correrem anos atrás, mas isso não foi realmente colocado em uso até agora. A descoberta foi feita alguns meses antes da guerra, mas ninguém nunca a usou.

Velocidade máxima	280 km/h
Velocidade média com impulso	360 km/h
Velocidade máxima com impulso	450 km/h

É melhor deslizar lateralmente se você bater numa parede, e quiser voltar para a pista.

Jogar Scorcher com o Detalhes de Gráficos Liso ou Simples

Se você quiser correr o jogo no modo Liso ou Simples, é uma boa idéia se familiarizar antes com as diferentes fases jogando-as com o modo textura configurado, porque certas coisas são difíceis de ver no modo Liso ou Simples.

SUGESTÕES:

Aqui estão umas poucas sugestões e estratégias.

Impulso:

Impulso é mais um efeito quando a bicicleta está parada ou está dirigindo muito devagar. Você queima a energia de impulso muito rápido, então salve um pouco de energia para o caso de você bater e ter que recomeçar.

Contato com a parede:

Se você dirigir ao longo de uma parede, você irá devagar por causa da fricção. Então tente ficar longe da parede o máximo possível.

Contato com o terreno:

Você pode impulsionar e fazer movimentos no ar, mas você não tem muito controle sobre a bicicleta. Para dirigir normalmente e saltar você precisa estar no solo.

Muito rápido:

Você pode atualmente ir muito rápido em poucos lugares. Especialmente na fase 3 você terá problemas se você for muito rápido no final da pista.

Voltas vs. Movimentos:

É melhor usar a curva dura se o ângulo for muito grande.

Design da Bicicleta:

A célula nuclear é colocada em um pequeno compartimento pertencente ao assento do piloto. O campo de força é mantido por 2 grandes saídas ao lado da bicicleta. Existem 3 mecanismos de escape: Um em cada saída, e um atrás no final da bicicleta.

Tecnologia:

O grande salto da bicicleta do século 20 para a bicicleta Scorcher foi possível principalmente por duas descorbertas: baixa temperatura de combustão de foguetes combinada com forças nucleares eletromagnéticas fracas.

O Campo de força:

Depois que a teoria da unificação mostrou a conexão entre forças nucleares e forças eletromagnéticas, foi possível fazer um campo de força nuclear eletromagnético fraco que interagia com materiais não carregados.

Mudado a direção do campo, faz co m que ele gire e trabalhe como uma máquina.

Sistema de Movimento e Impulso:

Dirigir normal requer contato com o solo, mas o impulso e o movimento são controlados pelo sistema de ar dispendido, igual ao sistema de combustão de temperatura baixa de foguete, que trabalha sempre que a bicicleta está no ar.

Bicicletas inimigas:

Existem 6 bicicletas em toda corrida, exceto para a primeira pista, devido ao pequeno tamanho.

Perfil psicológico dos corredores:

Existem três tipos principais de corredores scorcher.

- **Velocidades inesperadas:**

Crianças com desejo de morrer. Viver rápido, morrer jovem.

Caçadores de tesouro:

Geralmente por dinheiro, fama e liderança.

Pilotos de bicicletas Espirituais:

O mais misterioso de todos eles. Membros de um grupo que acredita que correr em alta velocidade é um ato relogioso que os aproxima de deus.

Ameaça vermelha:

Os mais mortais dos corredores são da "Ameaça vermelha". Uma lenda de seu próprio tempo e uma dor no mais estúpido dos corredores. Ela tem vencido mais campeonatos de scorcher por vários anos. Você entenderá o significado de seu nome quando ela passar chamejando por você no seu uniforme vermelho demoníaco.

CAMINHOS TRILHADOS:

Pista 1: O Depósito

Um dos caminhos de corrida em cidade pequena onde crianças correm com outras. De vez em quando a pista é colocada para uso de corridas profissionais com regras de campeonato e limites de tempo, objetivando encontrar um novo piloto para o campeonato. Essa corrida é mantida em segredo pelos patrocinadores para atrair pouca atenção. Se você for bem nesta pista você está no caminho para tornar-se um pro.

Tempo de volta:

Tempo de volta é o tempo de uma volta de uma corrida.

Tempo de pista:

Tempo de pista é o tempo total para completar todas as voltas da pista de corrida, menos o tempo recebido de bônus (10 segundos de bonus no tempo para chegar em primeiro 5 segundos para o segundo).

Tempo de campeonato:

Uma combinação das duas coisas: quantos estágios você completa e o tempo de pista da última fase.

Configuração de dificuldade:

Você pode mudar o nível de dificuldade no menu de opção.

Tempo de ataque:

No modo normal, todos acessórios reaparecerão após algum tempo, depois de serem apanhados. No modo difícil, os acessórios não aparecerão.

Campeonato:

Se você usar um acessório no modo normal eles reaparecerão em pouco tempo. No modo difícil, os acessórios não reaparecerão, fazendo o jogo mais desafiante.

Tempo de ataque:

Este modo é para estabelecer os recordes dos niveis. Neste modo você pode escolher entre as pistas que você tiver completado.

Treino:

Este modo é para praticar novos níveis. Não existem oponentes, mas ainda existe o limite de tempo.

Qualificações para uma pista de corrida:

Campeonato:

No campeonato você começa a corrida na pista 1 e se classifica para a próxima pista se chegar entre os três melhores corredores.

Tempo de ataque:

Para o tempo de ataque você sempre pode entrar numa corrida nas três primeiras pistas. Mas para correr em uma das 3 últimas, você tem que completá-la antes na corrida do campeonato.

Treino:

Você pode treinar em todas as pistas que puder entrar no tempo de ataque da corrida, assim como na próxima também.

Itens de Recorde:

Existem três diferentes tipos de tempos que aparecem no recorde:

Pista 2: Os Subúrbios

Esta pista corre através de uma área suburbuna do outro lado de uma área metropolitana. Tudo aquilo à esquerda dessa cidade é um aglomerado de hotéis e estações de gás. Vários pilotos foram mortos no ano passado em um terrível acidente em um dos túneis. O fato é que este caminho é frequentemente subestimado, e causa muitas bat-Ñas. Ele também é considerado o caminho mais rápido do campeonato.

Pista 3: Túneis

Esta área é um lugar triste por desperdício químico. Caminhões de carga de desperdício são depositados no solo dos túneis. A corrida leva os pilotos através desses túneis os quais os expõem aos gases tóxicos. A pista é conhecida por seu looping perigoso, onde vários pilotos têm sido atirados fora da pista tentando vencê-la. O looping não é o único obstáculo, já que várias partes da estrada foram perdidas.

Pista 4: Desperdício Radioativo

Essa área usada para ser um complexo de geradores de força. A área foi tomada pelas máquinas anos atrás, quando o desperdício de radioatividade de uma fábrica principal o tornou um local inacessível para humanos. Ninguém pode ir dentro do complexo. As fábricas ainda estão trabalhando, mas as estradas ao redor da área tem começado a deteriorar. Cuidado com os buracos no caminho. Muitos saltos e velocidade são requeridos para dominar esta pista.

Pista 5: Centro da cidade

Este local costumava ser uma cidade muito popular e ocupada no século 21 com milhões de residentes. Depois do caos de um grande terremoto, a cidade permaneceu deserta por anos. Hoje a cidade está principalmente inabitada a não ser por umas poucas gangues rivais, que derrubam as tentativas do governo de reconstruir a cidade. Cuidado com os carros em chama, estradas esburacadas e construções.

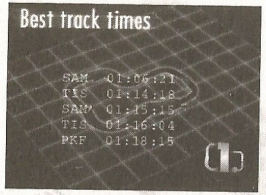
Pista 6: A Espiral

É isso! Aqui o campeonato é finalmente estabelecido. Essa é a única pista que foi construída para o campeonato. Construída para os limites das bicicletas e seus pilotos.Vai em alta pelo terreno e faz muitas manobras e pulos. A pista tem um alto índice de mortalidade. O governo tem tentado encerrá-la, mas ela é muito popular com a audiência bem como os patrocinadores.

CONTROLE:

As configurações padrão para o teclado:

Mover para frente	Seta para cima
Mover para trás	Seta para baixo
Deslizar para Esquerda	Seta para esquerda
Deslizar para direita	Seta para direita
Virar para esquerda	tecla z
Virar para direita	tecla c



Tela de melhor tempo da pista:

Se o seu tempo estiver entre os 5 melhores da pista, essa tela aparecerá depois do jogo e você pode gravar suas iniciais. Você também pode ver essa tela no menu de visão dos recordes ou escolhendo " Best Track Time".

Melhores tempos do campeonato:

Faça o mesmo que acima, isso relatará os tempos do campeonato.

REGRAS DA CORRIDA SCORCHER

Corridas têm um início rápido, onde bicicletas conseguem passar uma a uma. Existe um tempo limite para cada volta (o grande número contando decrescente aparece no canto direito no alto). Se você sair da pista, será levado de volta, mas você desperdiça um tempo recomeçando a corrida.

Você pode escolher um dos três modos: Campeonato, Tempo de ataque e Modo de treino.

Campeonato:

Existem 6 níveis no torneio. Você tem que ser primeiro, segundo ou terceiro no quadro de classificação para a próxima corrida.

Menu de Detalhes:

Polygon: Escolha entre Textura (Texture), Liso (Flat) e Simples (Wireframe).

20 back drop: Ligar/desligar cenários.

30 back drop: Ligar/desligar céu.

Menu de som:

Music: Ligar ou desligar a música.

Sound FX: Ligar ou desligar os efeitos sonoros.

Menu no jogo:

Se você quer mudar as configurações enquanto joga, aperte a tecla <esc>, para entrar no menu no jogo.

Resume Race: Quando você quer continuar.

Control: Vá para o menu de controle.

Graphics: Vá para o menu de gráficos.

Sound: Vá para o menu de som.

Quit Race: Desistirá do jogo que você estiver jogando e volta para a tela de início.

Impulso	tecla x
Saltar	<barra de espaço>
Visão panorâmica	tecla v
Ir para o menu	tecla <esc>
Desistir do jogo	Alt+F4

Você somente pode pressionar duas teclas ao mesmo tempo, então você tem que ser seletivo. Este é um erro dos teclados gerais.

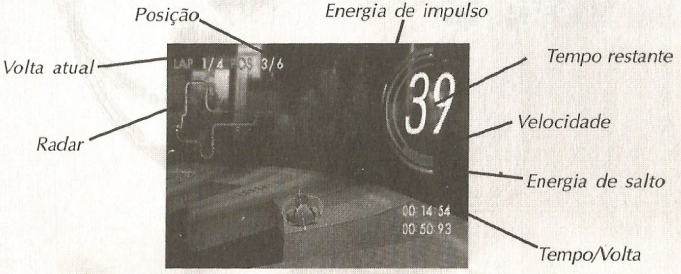
Joystick:

O Joystick substitui os botões direcionais (setas).

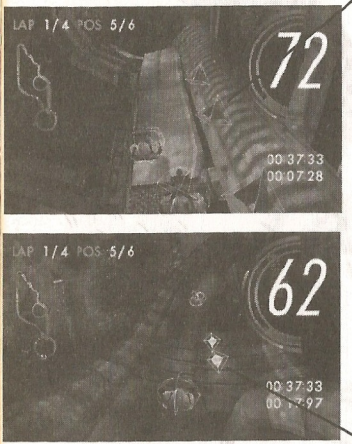
Tela de leitura:

Radar:

Segue a sua posição no radar. Você é representado por um ponto azul. Os outros pilotos são representados por um ponto de sua respectiva cor.



ACESSÓRIOS:



Energia de salto azul

Energia de impulso verde.

Salto:

A bicicleta pode saltar o terreno por um pequeno espaço. Existe um contador de enrgia na tela, o botão azul que mostra quanto de energia de salto você tem. Você pode aumentar a energia de salto batendo rotativamente nas pirâmides de energia azul nas pistas.

Impulso:

Batendo no botão de impulso dará a você um pequeno impulso de velocidade . Existe um contador de energia na tela. A parte verde no alto mostra o quanto impulso você tem. Você pode aumentar mais o impulso batendo rotativamente na energia verde.

Menu do mapa do teclado:

Neste menu você pode mudar cada função da tecla do teclado. Selecione a função que você quiser mudar com a tecla enter. A tecla atual desaparecerá, e você pode especificar uma nova tecla.

Duas funções não podem ser acionadas pela mesma tecla. Se você quiser trocar as teclas para duas funções, você tem que começar por uma tecla não usada para outra:

Ex: você quer mudar as teclas para "Esquerda dura" e "esquerda":

Primeiro determine que Esquerda = q, Esquerda dura = seta esquerda e Esquerda = z.

Menu dos Gráficos:

Mode: Escolha ente: tela cheia, tela ampla e janelas.

Resolution: Escolha entre as resoluções de tela disponíveis.

Colors: Selecione a intensidade de cor.

Details: Vá para o menu de Detalhe de Gráficos.

Menu de Visão dos Recordes:

Este menu leva você a escolher qual o tipo de recorde quer ver.

Menu de Música

Neste menu você pode ouvir os pedaços das diferentes músicas do jogo.

Você escolhe usando a seta para cima e para baixo. Enter começa o pedaço selecionado.

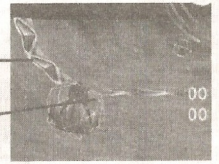
Menu de Controle:

Joystick: Escolha entre incapacitar o joystick e capacitar o joystick.

Keyboard Map: Vá para a tela do mapa do teclado.

Interruptores de terreno:

Você pode vir a cruzar dois tipos de interruptores de terreno.



Interruptor de terreno vermelho (Interruptor de Obstáculo)

Ativa uma área do campo de suporte vermelho.

Beco de velocidade:

Para correr sobre os "Interruptores de linha de velocidade" você pode ativar uma linha de velocidade. Uma longa linha de setas verdes brilhando aparecerá. Bata nelas sempre que for possível para ganhar velocidade.

Obstáculos:

Para correr sobre "Interruptores de Obstáculos" você pode ativar uma linha de parada. Uma área de campos vermelhos surgirá, sua velocidade diminuirá sempre que você passar sobre um quadrado vermelho.

SELEÇÃO DE MENUS

Menus de manobra:

Use as setas para Cima e para Baixo para escolher os itens do menu. Use Enter para ir aos submenus. Quando você tiver feito isso com o submenu use o backspace para voltar ao menu principal. Escolha múltiplos itens do menu com um ".". Use a seta Esquerda e direita para selecionar.

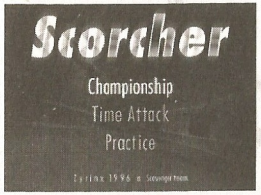
Exemplo: Selecionar dificuldade: Fácil (Easy) / Normal / Difícil (Hard)

Tela de Início:

Start Race: Ir para o Menu de começar corrida

Options: Vá para o menu de Opções

Quit: Sair do DOS ou Windows



Menu de início de corrida:

Champion Ship: Começar o jogo no modo do campeonato.

Lap Attack: Começa o jogo no estágio que você escolher, contanto que você esteja qualificado.

Pratice: A mesma coisa que Lap Attack, mas não existem outras bicicletas durante a prática (treino).

Menu de Opções:

Select Difficulty: Escolha entre Fácil (Easy), Normal, Difícil (Hard), com a tecla seta esquerda e direita.

Configuration: Vá para o menu de Configuração.

View High Scores: Vá para o menu de visão de recordes.

Music: Vá para o menu de Música.

Menu de Configuração:

Joystick: Escolha entre padrão e definições de teclado do usuário.

Control: Vá para o menu de Controle.

Graphics Mode: Vá para o menu de modo dos Gráficos.

Sound: Vá para o menu de Som.