

Sega e Sega Saturn são registrados no U.S. Patent and Trademark Office. Sega Sports e Steep Slope Sliders são marcas de SEGA. Todos os direitos reservados. Este jogo é licenciado pela Sega para uso doméstico apenas. Copiar e/ou transmitir este jogo é proibido. © 1997 Victor Interactive Software Inc./1997 Cave Co., Ltd. Desenhado e desenvolvido por Victor Interactive Software Inc. Produzido por Sega. © 1997 SEGA. Todos os direitos reservados. Distribuído por Tec Toy.

TEC TOY

SEGA

SEGA



SEGA SATURN

TEC TOY

Steep Slope Sliders™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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 da 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- 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.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video 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 consulte seu médico.

Importante

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as anteriores
- (e) Nenhuma das anteriores

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consêgue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

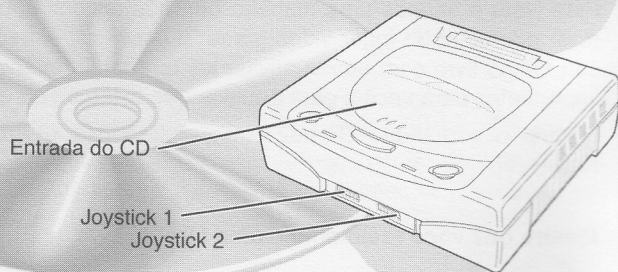
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

Colocando o CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1 e o 2 se for necessário.
3. Coloque o CD (com o rótulo virado para cima) no drive do console e feche a tampa.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a Introdução do Jogo, como a Tela Principal do Pannel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturn". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset no console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Pannel de Console.



Conteúdo

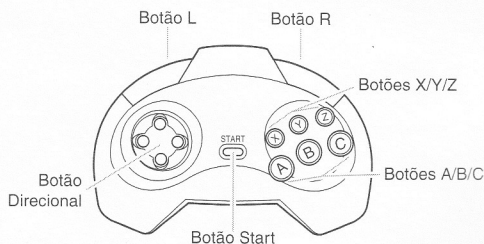
Tome o Controle!	4
Começando	5
Conheça o Time	8
Manobras	9
Informações de Tela	10
Guia do Trajeto	11
Salvando Dados	14
Edição	17
Créditos	22

Tome o Controle!

A seção a seguir descreve a configuração de controle básica do Steep Slope Sliders™.

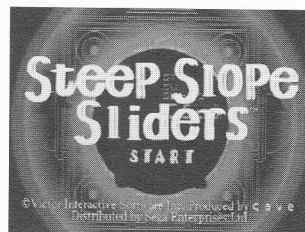
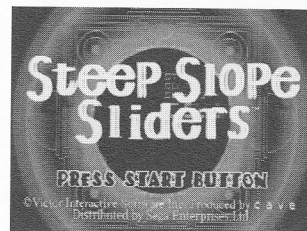
Controle do Sega Saturn

Botão	Antes do Jogo	No Jogo
Iniciar	Confirma a Seleção	Pausa
Botão-D	Seleciona	Move
Botão A	Confirma a Seleção	Pula
Botão B	Cancela a Seleção	Agarra a Prancha
Botão C	Confirma a Seleção	'Flip' de Meio Ar
Botão X	Sem Função	Sem Função
Botão Y	Repete a Edição (pág.17)	Sem Função
Botão Z	Repete a Edição (pág.17)	Cima+Z remove e substitui as informações de tela
Botão L	Move o cursor para a esquerda	Giro Flutuante/Rotação (meio-ar)
Botão R	Move o cursor para a direita	Giro Flutuante/Rotação (meio-ar)



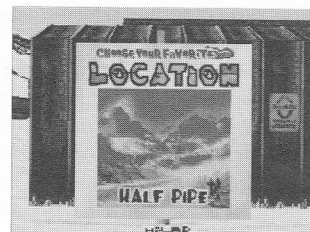
Começando

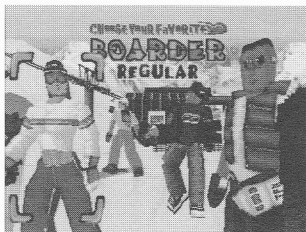
Após os logos da Sega, da Vitor Interactive Software Inc. e da Cave aparecerem, uma sequência de demonstração começará. Pressione os Botões A, B, C ou Iniciar para sair da demonstração e trazer a Tela de Título



Pressione Iniciar para trazer o Menu Principal. Pressione o Botão-D para cima ou baixo para selecionar INICIAR ou OPÇÕES (veja a página 15), e selecione pressionando os Botões A ou C.

Tendo escolhido INICIAR do Menu Principal, pressione o Botão-D para a esquerda ou direita para mostrar os trajetos (veja as páginas 11-13) e pressione os Botões A ou C para selecionar o trajeto.





Agora, escolha um surfista da neve (snowboarder). Antes de confirmar a sua seleção, pressione o Botão-D para cima ou baixo para especificar se o seu snowboarder atua da maneira "normal" (pé esquerdo à frente, o corpo virado para a direita) ou "trocado" (pé direito à frente, corpo virado para a esquerda). Pressione o Botão A ou C para selecionar o seu snowboarder.

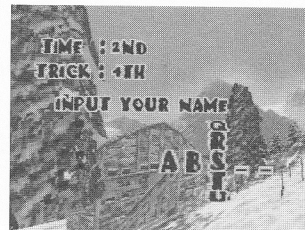
Quando o trajeto aparecer pela primeira vez, as seguintes informações aparecerão na tela:

- A localização do trajeto (e o tempo corrente se a opção PROG. DE TEMPO LIGADA tiver sido selecionada em Opções).
- O MELHOR TEMPO conseguido no trajeto até o momento.
- O OBJETIVO DE TEMPO do trajeto. Se você tiver um tempo superior a esse, você não terá conseguido terminar o trajeto rápido o bastante e não poderá ter o replay nem salvar a corrida.
- A BGM (Música de Fundo) da Corrida – seleciona uma faixa diferente pressionando o Botão-D para a esquerda ou direita.



Rock and Roll!

Se você conseguir terminar o trajeto com uma das 5 cinco velocidades mais rápidas/número de pontos, você terá que colocar seu nome para que seus amigos, parentes e as futuras civilizações possam contemplar.



Finalmente, um menu aparece onde você pode escolher REINICIAR para tentar o trajeto novamente, SALVAR sua corrida no sistema ou memória do cartucho (veja pág. 14) ou SAIR para retornar à Tela de Título.

Conheça o Time

Sabine

Sabine se sente em casa nas montanhas tendo feito Universidade na Suíça. Mas não deixe a sua maneira gentil enganá-lo, ela sabe como lidar com o mais difícil terreno de snowbord.



Antonio

Itália, a terra natal de Tony, é famosa por produzir esquiadores de classe mundial. Tony tem bastante talento, mas ele também tem bastante talento de ir contra seus limites, e portanto o snowboard se tornou sua paixão.



Chris

Ter sido um profissional do Freestyle (Estilo Livre), tem seus benefícios. Como ser pago pelos patrocinadores para testar as melhores pistas nos mais interessantes balneários do mundo. Chris, nós o invejamos.



Matt

Até alguns anos atrás, Matt gastava a maioria do seu tempo no 'dojo' praticando sua técnica de aikido. Hoje, ele passa seus invernos numa prancha, aprendendo com a natureza.



Manobras

Fazendo alguns trabalhos de perna à meia altura, você pode aprender por si mesmo alguns truques, sem mencionar o respeito pelos seus limites. Tente uma combinação de movimentos após o salto para realmente destruir nos pontos.

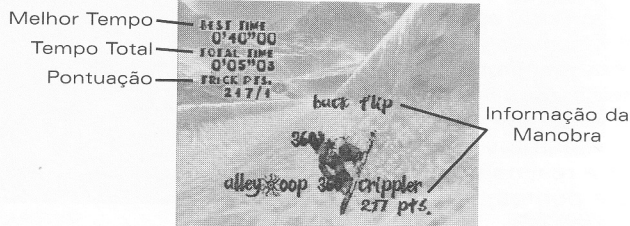


Cada Surfista tem um conjunto de manobras favoritas. Veja a tabela abaixo:

	SURFISTA	SABINE	ANTONIO	CHRIS	MATT
DIREÇÃO DO BOTÃO-D	↶	INDY GRAB	INDY GRAB	INDY NOSEBONE	STIFFY
	↷	METHOD	METHOD	METHOD	METHOD
	↵	TAIL GRAB	TAIL GRAB	TAIL NOSEBONE	TAIL GRAB
	↴	MUTE GRAB	NOSE GRAB	NOSE GRAB	TWEAK

Informações de Tela

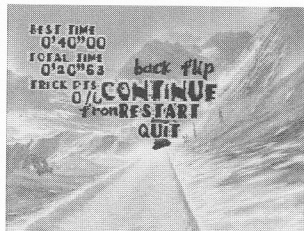
Trajeto Normal



- Melhor Tempo:** O tempo mais rápido a completar o trajeto.
- Tempo Total:** O tempo que levado até o momento nesse trajeto.
- Pontuação:** O número de pontos acumulados até o momento com truques e(após isso)o número de truques feitos.
- Informação da Manobra:** O nome da Manobra feita e seu valor de pontuação.

Menu de Pausa

Pressione Start durante uma corrida para PAUSAR o jogo. Se você, então pressionar o Botão A ou C, o menu de pausa aparecerá. Selecione CONTINUAR para voltar à corrida, REINICIAR para começar o mesmo trajeto do começo ou SAIR para ir à Tela de Título.



Guia do Trajeto

Extremo 00

País: Rússia

Objetivo de Tempo: 1'40"00

Esse trajeto curto e largo é um bom trajeto para treinar principiantes. Se você quiser se lançar num frenesi de manobras, ou somente esculpir algumas voltas, este é o lugar. Mas não se sinta tão confortável porque as rochas aqui são de variedade padrão – perigosas.

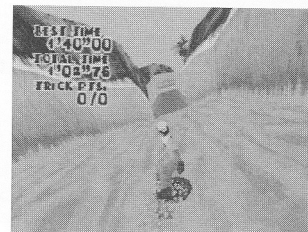


Extremo 01

País: E.U.A.

Objetivo de Tempo: 2'20"00

Após você pular do helicóptero, você cairá na cara de uma represa em construção. Se você quiser ficar inteiro, você terá que tomar cuidado com rochas pontudas e árvores bem sólidas.



Extremo 02

País: Japão

Objetivo de Tempo: 2'20"00

Lançando-se na beira de um precipício, você aterrissará num iceberg. Simplesmente siga as curvas do trajeto e você estará bem. No final do percurso você encontrará uma fazenda – tente não destruir o lugar! Lá existem amplas oportunidades de pulos, portanto se seu tempo estiver bom, você pode conseguir alguns pontos.

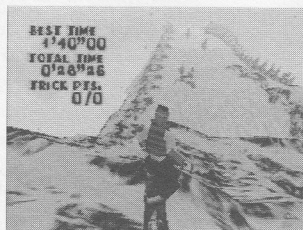


Extremo 03

País: Itália

Objetivo de Tempo: 2'20"00

É raro para qualquer um sobreviver a esse trajeto sem ter grandes machucados ou traumatismo craniano. Esse é um lugar onde a natureza está realmente viva: as rochas estão para fora e as árvores estão esperando por você. Alguns surfistas, diz a lenda, nunca mais foram vistos...



Trajeto Alpino

País: Japão (Naeba)

Objetivo de Tempo: 2'00"00

Preste atenção às setas!

O Trajeto Alpino é um trajeto de velocidade. Tente descer no menor tempo possível. Existem bandeiras de slalom no trajeto para você contornar. Esteja certo de se manter do lado indicado pela seta. Para cada bandeira perdida, um segundo é adicionado ao seu Tempo Total.



Parque de Snow Board

País: Nova Zelândia

Objetivo de Tempo: 2'20"00

Esse trajeto longo é o portão do parque de diversões de jibber. Ele não é fácil, mas com bastante prática esse trajeto lhe dá a oportunidade de fazer algumas doideiras. Seus pais talvez não aprovem.



Half Pipe

País: Canadá

Objetivo de Tempo: 1'20"00

Hora de pegar um arzinho. Pegue o maior número de pontos de manobras possíveis aqui, no mais radical dos circuitos.



Salvando Dados

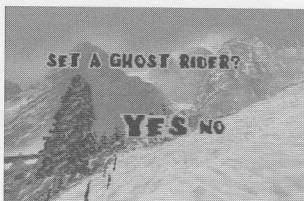
Após completar uma corrida, um replay começará automaticamente. Pressione o Botão A, B, C ou INICIAR para trazer um menu que permite a você REINICIAR o trajeto, SALVAR a corrida já terminada (veja abaixo), ou SAIR do trajeto presente.



Se você escolher salvar os dados da corrida que acabou de ser terminada, é dada a você a chance de salvar os dados na RAM do SISTEMA ou na RAM do CARTUCHO (o cartucho Sega Saturn de Backup de RAM – vendido separadamente). Tendo escolhido a mídia de estocagem, pressione o Botão-D para cima ou baixo para selecionar um slot de memória e pressione o Botão A ou C para salvar os dados nesse slot.

Surfista Fantasma

Após salvar os dados, você tem a opção de “COLOCAR UM SURFISTA FANTASMA?”. Se você escolher SIM, você poderá então REINICIAR o trajeto juntamente com uma imagem gravada do seu surfista dos dados salvos.



Opções

Pressione o Botão-D para cima ou baixo para trazer as seguintes opções. Pressione o Botão B em cada seção para retornar ao Menu Principal.

RANKING

Aqui você poderá ver as 5 melhores corridas de cada trajeto. Pressione o Botão-D para a esquerda ou direita para ver os rankings de outros trajetos. Pressione o Botão-D para cima ou baixo para ver o próximo ranking.



REPLAY



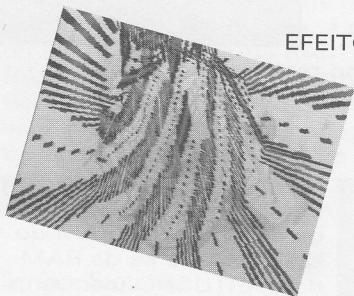
Primeiro selecione de onde você quer carregar os dados, se da RAM do SISTEMA ou se da RAM do CARTUCHO (cartucho Sega Saturn de Backup de RAM). Selecione agora o dado que você queira carregar.

Uma vez que um dado tenha sido carregado você pode dar um REPLAY do mesmo, ou você pode querer EDITAR o replay (veja a próxima seção). Após alterar os dados do replay, você pode SALVÁ-LO novamente.

TESTE DE SOM

Aqui você poderá tocar as músicas de fundo do Steep Slope Slides de traz para frente, dia e noite.

Selecione um número de SOM (faixa) pressionando o Botão-D para esquerda ou direita. Pressione A ou C para tocar a faixa que você quiser com o EFEITO de fundo de tela que você quiser viajar, dando uma sensação de Hipnose na tela.



EFEITO: Selecione um desses efeitos especiais de fundo para ajudar você a viajar no som.

MONO: Selecione saída de som ESTÉREO ou MONO.

PROGRESSÃO DE TEMPO

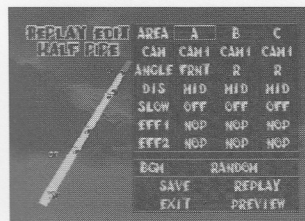
Com essa opção LIGADA, o computador determinará a hora do dia ou da noite para cada localização de trajeto. Cada trajeto é feito de acordo com isso, portanto se estiver tarde da noite, o céu estará escuro. Com essa opção DESLIGADA, todos os seus trajetos serão feitos de dia.

Edição

O modo de EDIÇÃO permite a você estar na cadeira do diretor e transformar um replay salvo em um trabalho de arte.



Pressione o Botão B para mudar entre os Painéis de Edição de Topo e Fundo.

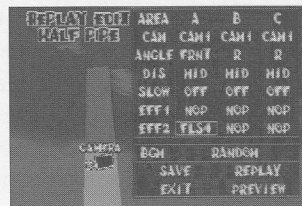


Painel de Edição de Topo

AREA	A	B	C
CAM	CAM1	CAM1	CAM1
ANGLE	FRNT	R	R
DIS	HID	HID	HID
SLOW	OFF	OFF	OFF
EFF1	NOP	NOP	NOP
EFF2	NOP	NOP	NOP

As letras na cabeça de cada coluna correspondem à seção do trajeto. Quando uma letra estiver brilhando, a seção correspondente do curso está selecionada no diagrama do lado esquerdo da tela.

Pressione o Botão Z para fazer a PREVISÃO da seção selecionada. Pressione o Botão Y para ter o REPLAY de toda corrida reeditada.



Nota: Nas seções onde nenhum truque foi feito, não é possível editar.

Diagrama de Trajeto

Esse é um diagrama do trajeto. A área selecionada no momento estará em vermelho. O posicionamento da câmera em cada seção também é indicada.



Características do Modo de Edição

1. Zona de Edição de Replay

Essa é a seção selecionada no momento do trajeto que você pode editar.

2. CAM

Essa função permite a você posicionar a câmera em uma das cinco posições em cada seção do trajeto. A posição da câmera é indicada no diagrama do trajeto no lado esquerdo da tela.

3. ÂNGULO

R	A câmera está à direita
RF1	A câmera está na frente à direita
RF2	Ligeiramente mais acima do que a RF1
FRNT	A câmera está à frente
RR	A câmera está na traseira direita
LF	A câmera está à esquerda
TOP	A câmera esta acima
TL	A câmera se move do lado para trás

4. DIS

Aqui você pode controlar a distância entre a câmera e o snowboarder.

5. SLOW

LIGADO Manobra mostrada em câmera lenta
DESLIGADO Manobra mostrada em velocidade normal

6. EFF1

Adiciona efeitos especiais ao replay

NOP	Sem efeitos especiais
RPT1	A cena é repetida 3 vezes
RPT2	A cena é repetida 4 vezes
RPT3	A cena é repetida 5 vezes
RZM1	O truque é mostrado 3 vezes, cada cena mais próxima do que a anterior
RZM2	O truque é mostrado 4 vezes, cada cena mais próxima do que a anterior
RZM3	O truque é mostrado 5 vezes, cada cena mais próxima do que a anterior
RCT1	A cena começa de frente, monvendo-se rodando para o fim com uma visão de trás. A cena é repetida 3 vezes
RCT2	A cena é repetida 4 vezes alternando entre perto e frente, distante e cenas laterais
RCT3	A cena é repetida 5 vezes alternando entre perto e frente, distante e cenas laterais
CUT1	Uma série de 4 cenas curtas
CUT2	Uma série de 5 cenas curtas
CUT3	Uma série de 6 cenas curtas

- ROL1 A câmera roda 360 graus em sentido horário
- ROL2 A câmera roda 360 graus em sentido anti-horário
- ROL3 A câmera roda 360 graus em sentido anti-horário duas vezes
- ROL4 A câmera roda 360 graus em sentido horário duas vezes

7. EFF2

Essa função permite a você adicionar um segundo efeito especial à seção particular do replay.

NOP Sem efeitos especiais

COL1 O truque é visto por um filtro vermelho

COL2 O truque é visto por um filtro azul

COL3 O truque é visto por um filtro amarelo

COL4 O truque é visto por um filtro verde

COL5 O truque é visto por um filtro sepia

FLS1 Flash Estroboscópico 1

FLS2 Flash Estroboscópico 2

FLS3 Flash Estroboscópico 3

FLS4 Flash Estroboscópico 4

Painel de Edição de Fundo

BGM	RANDOM
SAVE	REPLAY
EXIT	PREVIEW

Pressione o Botão-D para selecionar a opção

- Selecione o BGM (faixa da música de fundo) corrente e pressione o Botão-D para mudá-lo.
- Selecione o REPLAY para passar novamente a corrida como foi editada.
- Selecione PREVER para ter um replay da corrida da seção corrente do trajeto.
- Selecione SALVAR para salvar os dados.
- Selecione SAIR para ir ao Menu de REPLAY.

Anotações

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 90 (noventa) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

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 de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY

Nºco 314 161836

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 – Jardim Três Montanhas
Osasco - SP – CEP 06276-000 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 – Lapa
São Paulo - SP – CEP 05038-000 – Tel. (011) 861-5421