

Out Run



TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

TECTOY

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 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

A partida acontece sempre em “Coconut Beach” (isto é, “Praia do Coco”). Essa é a primeira cena:

- ① Chegada A: *Vineyard* (Vinhedo)
- ② Chegada B: *Death Valley* (Vale da Morte)
- ③ Chegada C: *Desolation Hill* (Colina da Desolação)
- ④ Chegada D: *Autobahn* (Autopista)
- ⑤ Chegada E: *Lakeside* (Contorno do Lago).

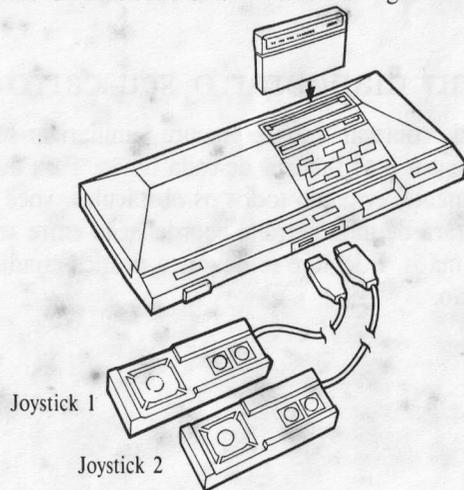
Gateway (*Portão de Entrada*), *Desert* (Deserto), *Wilderness* (Terra Selvagem), *Vineyard* (Vinhedo), *Alps* (Alpes), *Old Capital* (Velha Capital), *Death Valley* (Vale da Morte), *Devil's Canyon* (Canyon do Diabo), *Cloudy Mountain* (Montanha Nebulosa), *Seaside Town* (Cidade à Beira-mar), *Lakeside* (Contorno do Lago), *Desolation Hill* (Colina da Desolação), *Wheat Field* (Campo de Trigo), *Autobahn* (Autopista).

Todas as cenas acima descritas não estão numa determinada ordem. Mas, com toda a certeza, você vai vê-las e atravessá-las, à medida que correr em direção à linha de chegada.

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho do OUT RUN no console (veja a figura), conforme o manual de instruções do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se não aparecer nenhuma imagem na tela, verifique se o cartucho está bem colocado.
4. Para 1 jogador apenas: aperte o Botão 1 ou o Botão 2, no Joystick 1.

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



A corrida

Este jogo, uma versão do video game original (concebido para fliperama), lhe dará a mais realista sensação de movimento e velocidade, que nenhum outro jogo jamais conseguiu oferecer.

Prepare-se para sentir cada curva, e aumentar ou reduzir sua velocidade ao longo da pista. São, ao todo, cinco pistas, com cinco chegadas diferentes.

Seu objetivo é atingir qualquer uma das cinco chegadas para ser considerado vencedor. E quem escolhe a pista é você mesmo!

Agora, ligue o motor, segure nos controles e saia na frente, na mais veloz corrida que já apareceu em sua casa!

Como manobrar o seu carro

Antes de começar o jogo, procure familiarizar-se com os movimentos e as funções de cada botão. Para avançar rapidamente, evitando todos os obstáculos, você necessitará de uma perfeita coordenação entre seus olhos e suas mãos. E lembre-se de que a prática conduz à perfeição.

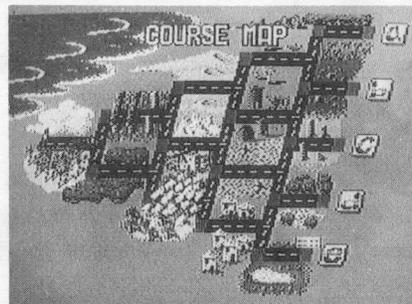
As cenas da corrida

Neste jogo, há cinco etapas, com cinco diferentes linhas de chegada. Cada chegada fica no fim da pista que se alonga por cinco cenas diversas. Portanto, no total, existem vinte e cinco cenas e cinco opções de vitória.

Ao correr através de uma determinada cena, você acaba encontrando uma bifurcação, que lhe permitirá escolher a linha de chegada de sua preferência. Desta forma, o jogo será sempre imprevisível.

O mapa da corrida

Toda vez que aparecer o sinal "Game Over" (isto é, "Jogo Terminado"), o mapa da corrida aparece na tela.



Esse mapa mostra as pistas e as linhas de chegada, além da figura de um carrinho que assinala exatamente a sua posição na corrida e, portanto, no jogo.

Agora, comece!

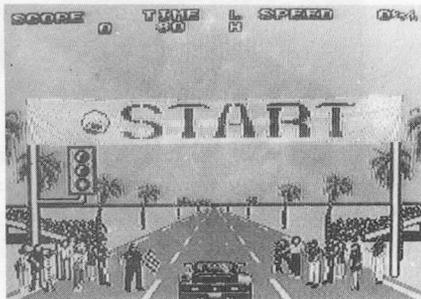
Bem, só falta dar início ao jogo. Leia o que vem a seguir e dê a partida.

Partida

Assim que você tomar posição na linha de largada, a contagem de tempo começa.

A contagem se inicia com um sinal luminoso: são três luzes que se acendem sucessivamente. A última é verde e é ela que marca o começo da corrida.

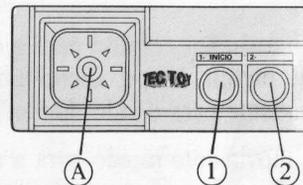
Ao ser baixada a bandeira quadriculada, o tempo começa a ser contado e você já partiu!



Funções individuais

Cada botão do seu Joystick comanda uma função específica.

Acompanhe na figura:



A) Botão de Direção ou Botão D

- Este botão movimenta seu carro em duas direções distintas: esquerda e direita. É só apertar uma das duas direções nas setas indicativas.
- Este mesmo botão D troca a marcha do carro, de alta aceleração para aceleração reduzida.

1) Botão 1: Freios

2) Botão 2: Acelerador

Agora que já está familiarizado com as funções básicas dos controles, passe para as técnicas de dirigir mais complicadas.

Manobra para esquerda ou direita

Quando necessitar de movimentos rápidos para evitar lugares estreitos, use o Botão D para guiar o carro na direção desejada.

- Para fazer um movimento rápido para a direita, aperte o Botão 2 e, ao mesmo tempo, aperte também o Botão D diretamente para o lado direito.
- Para fazer um movimento rápido para a esquerda, aperte o Botão 2 e, ao mesmo tempo, aperte também o Botão D diretamente para o lado esquerdo.

Mudança de marchas

Você deve trocar as marchas como se estivesse guiando um carro de verdade. As marchas o ajudarão a acelerar, a fazer curvas e a reduzir a velocidade. Veja como se faz.

Para mudar a marcha para alta velocidade, aperte o Botão D diretamente para baixo.

Para reduzir, isto é, para mudar a marcha para baixa velocidade, aperte o Botão D diretamente para cima.

Ao iniciar a corrida, mantenha seu carro em marcha reduzida, até ganhar velocidade. Aí, então, mude a marcha para alta velocidade.

A marcha reduzida pode alcançar até 170 quilômetros por hora.

Name Entry (Lista de Nomes)

No fim de cada cena, tenha você ou não atingido o ponto de controle, o aviso "Name Entry" aparecerá na tela.

Se você conquistou pontos suficientes para colocar-se entre as melhores *sete* pontuações, a sua pontuação figurará numa lista em ordem decrescente.

Neste caso, você coloca as suas iniciais bem ao lado de sua pontuação, assim permanecendo até que ela seja ultrapassada e deixe de pertencer ao conjunto das sete maiores.

	SCORE	NAME	ADUITE	RECORD
1	200000	N. N		
2	180000	R. U		
3	160000	H. F		
4	140000	M. K		
5	120000	K. S		
6	100000	T. U		
7	80000	A. U		

TOTAL SCORE 420000

- Para colocar suas iniciais na tela, use o Botão D, movimentando-o da esquerda para a direita, a fim de selecionar as letras. Estas aparecerão em vermelho. Aí, então, aperte o Botão 1 ou o Botão 2 para fixar as letras que correspondem às suas iniciais.

Você pode cancelar essa operação até a entrada da segunda letra. Depois disso, a tela volta para o jogo, assim que tiver selecionado a terceira letra.

Limite de tempo

Se não conseguir manter o tempo que é estabelecido no início de cada cena, você será desclassificado e o jogo terminará.

Cada uma das cinco cenas que você tem de atravessar para atingir qualquer das cinco chegadas tem seu próprio limite de tempo.

A primeira cena da corrida precisa ser completada, no máximo, em 80 segundos, e a segunda, no máximo, em 65 segundos. Este limite, todavia, pode variar, mas ele sempre aparecerá na tela no aviso de *Time* (Tempo).

Se você atingir o ponto de controle, no final de cada cena, em tempo menor do que o estabelecido, o tempo que você ganhou passa a contar para a cena seguinte. Isto significa que você poderá estourar o limite de tempo da cena seguinte, de acordo com o tempo que você ganhou, sem ser eliminado. Portanto, procure sempre ganhar o máximo de tempo possível!

Como funciona a pontuação

Os pontos que você ganhar serão assim atribuídos: Por dirigir com rapidez X pontos (Eles aumentam, à medida que você andar mais depressa)

Por ultrapassar outros carros 20.000 pontos

Por cruzar a linha de chegada

..... O tempo que ganhou no final X 1.000.000

Ao entrar numa curva, você deve reduzir a velocidade para não perder aderência e manter a direção.

Quando estiver numa reta, mude a marcha para alta velocidade para o carro dar o máximo.

Como acelerar

Para acelerar, mantenha apertado o Botão 2 durante todo o tempo.

Ao sentir que está perdendo o controle do carro, *não* breque! Ao invés disso, pare de apertar o Botão 2 e o seu carro imediatamente baixará a velocidade.

Como breicar

Breicar demais o carro pode custar-lhe segundos preciosos na corrida. Procure manter a mão leve quando usar o Botão 1.

Quando precisar parar de repente, a fim de evitar um obstáculo, aperte o Botão 1 de modo rápido e intermitente. Se frear de uma vez, o motor morre e você perderá tempo, primeiro para recolocá-lo em movimento, depois para ganhar velocidade novamente.

Assuma o comando

Antes de começar a corrida, dê uma lida nas regras do jogo e outros detalhes.

Escolha a música de fundo

Você pode escolher qualquer dos três seguintes temas musicais, para ouvir durante a corrida. São eles:

- ① Magical Sound Shower
- ② Passing Breeze
- ③ Splash Wave



Quando a cena dos temas musicais aparecer a tela, faça a sua escolha apertando o Botão D para a esquerda ou para a direita. Enquanto você não movimentar o Botão D, "Passing Breeze" permanecerá na tela. Mas, assim que apertar o Botão 1 ou o Botão 2, aparecerá o tema escolhido.

Para selecionar "Magical Sound Shower" movimente o Botão D para a esquerda e, então, aperte o Botão 1 ou o Botão 2. Para selecionar "Splash Wave", movimente o Botão D para a direita e aperte o Botão 1 ou o Botão 2.

Assim que tiver escolhido seu tema musical, a imagem de início aparecerá na tela.

A partir do instante em que você começa o jogo, uma série de informações vai correr pela tela, para ajudá-lo a manter o controle da situação:

① Score (Pontuação)

À medida que correr através de cada cena, você ganha pontos por dirigir bem. Estes pontos, somados, vão aparecendo continuamente na tela, para sua observação.

② Time (Tempo)

Você dispõe de um certo tempo para completar cada cena da corrida. Esse tempo começa a ser contado a partir do instante em que a corrida se inicia.

③ Gear (Marcha)

Dependendo da marcha que você utilizar, para sua informação aparece na tela o aviso, em vermelho, de "H" (isto é, "High" ou "Alta") ou de "L" (isto é, "Low" ou "Baixa")

④ Speed (Velocidade)

A velocidade de seu carro é marcada em quilômetros/hora.

⑤ Tachometer (Conta-giros)

Os giros do motor do seu carro são medidos por um conjunto de blocos.

Estes subirão ou descerão, de acordo com a pressão do motor para gerar velocidade.

