Nintendo®

GAME BOY™

PALCOM™
SOFTWARE

MOTOCROSS MANIACS™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

PALCOM™
SOFTWARE



Este selo garante que a Nintendo ® aprovou a qualidade deste produto. Ao comprar jogos e acessórios certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu sistema GAME BOY.
Jogo licenciado por NINTENDO ®. Nintendo, GAME BOY ™ e o selo de qualidade são marcas registadas da Nintendo.

(Impresso em Portugal) incolor Tel 435 58 25

O QUE FAZER PARA LIGARES OS TEUS SENTIDOS!

Para começares esta corrida "lamacenta", introduz a cassete de jogo no teu Game Boy e, em seguida, liga o interruptor.
Quando aparecer o logo da KONAMI no écran, pressiona a tecla START. Depois, pressionando as teclas ascendente ou descendente do Bloco de Comando, escolhe o modo de jogo que queres jogar: Solo, VS Computer ou VS 2 Player (Sózinho, Contra a Consola, ou Contra Outro Jogador). Após teres feito a tua escolha, carrega novamente em START.
Finalmente, usa o Bloco de Comando para escolheres o percurso (1/8) e o nível de dificuldade: Easy, Bumpy, ou Crazy (Fácil, Médio ou Difícil). Confirma as tuas escolhas carregando em A.
Agora estás pronto a correr e, das duas uma, ou voas como o vento na tua mota, ou despenhas-te como um piloto de testes.



OS DIFERENTES MODOS DE JOGO

O Modo do Lobo Solitário **-** Esta é uma corrida de um jogador contra o tempo. Aqui, tens que tentar chegar à meta antes de se esgotar o tempo de qualificação previsto, para poderes passar à volta seguinte. E tens duas hipóteses... a de bateres os recordes de pista ou... a de partires o pescoço!

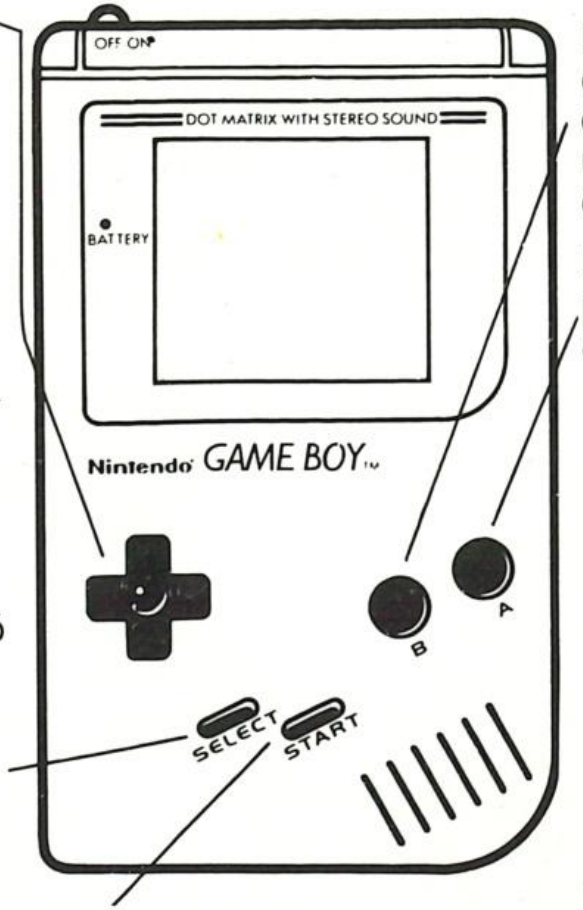
O Modo de Competição Contra a Consola - Neste modo "sujo e lamacento", irás defrontar o Campeão do Mundo de Motocross na consola. Embora queiras guiar estes demónios (motos) na lama, é melhor não te distraíres muito pois o teu objectivo principal é o de chegares à meta antes do tempo de qualificação ter acabado.

O Louco Modo de Competição a 2 **-** Esquece o relógio! Este modo é um desafio à tua coragem. O objectivo é a bandeira xadrez. E só existem duas posições neste jogo, primeiro e último!

Atenção: Necessitas de um cabo de ligação Game Link para poderes jogar a dois.

Como Comandar uma Mota de Categoria Internacional

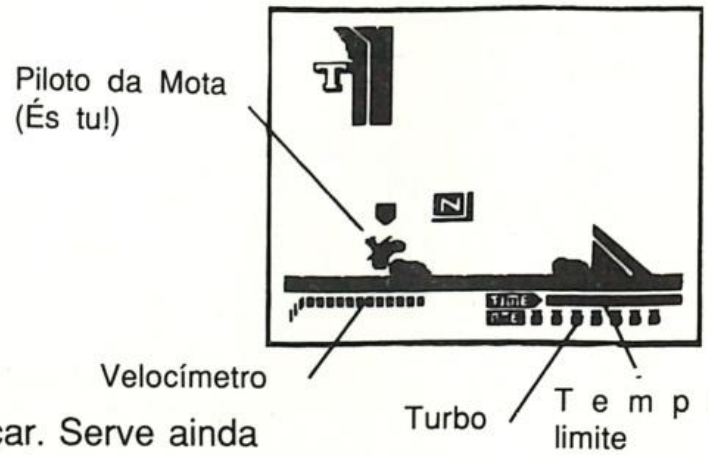
Bloco de Comando -
Pressiona para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para controlares a posição da tua mota.
Durante um salto, se estiveres a carregar para cima, saltarás mais alto e mais longe.
Carrega para a direita quando estiveres no ar, para inclinares a mota ao teu critério. Hum! O melhor é agarrares-te ao volante.
Carrega para a esquerda enquanto estiveres no solo, para fazeres "cavalinhos" (só anda com a roda de trás).
Por vezes é preferível fazer uma cambalhota completa, do que fazeres só um bocadinho para trás e caires



Botão B - (Botão do turbo) Pressiona-o para ligares o turbo mas, lembra-te, cada vez que ligares o turbo, gastas uma caixa de nitro ou um galão de combustível de propulsão a jacto.

Botão A - (Acelerador) Carrega-o para passares da primeira mudança à quinta numa questão de milisegundos!

As Pistas Mais Loucas que Alguma Vez Ousaste Encontrar!



Tecla Select - Para escolheres o modo de jogo, podes pressionar esta tecla, em vez de usar o Bloco de Comando.

Tecla START - Depois de teres escolhido o teu modo de jogo, pista e nível de dificuldade, carrega em Start para começar. Serve ainda para fazeres um intervalo a meio do jogo e para recomeçares.

Cada Pista... Sua Pista!

8 traiçoeiras pistas, é o que vais ter que conquistar, à medida que vais percorrendo estes circuitos de motocross de categoria internacional. Escusado será dizer que a pista 8 é muito, muito, muito, muito, ... mais difícil que a pista 7... e assim sucessivamente!

Tudo o que Existe no Nível

Existem ainda três níveis que desafiam a tua destreza e perícia em condução: Fácil, Médio e Difícil. O nível Difícil, é aquele onde tu irás provar, de uma vez por todas, se és ou não um maníaco do motocross!

Cada nível tem um tempo limite diferente, e a identidade do corredor comandado pela consola, muda de corredor Crashin' Vernini (nível A), passando pelo corredor moderado Skeeter Skid Mark (nível B), ao maluco das corridas de motocross, Izzy Insanity (Nível C).

Atenção: Não existem níveis de dificuldade no modo para dois jogadores.

O Teu Grande Objectivo/Objectivo Final

Para além de não perderes a pele no piso asfaltado e sujo, o teu principal objectivo continua a ser o de completares duas voltas no circuito.

Uma vez conseguido, concentra-te em eliminar recordes de pista. Lembra-te que os tempos são gravados na memória do Game Boy, ou seja, quando desligares o interruptor, os tempos são apagados.

Seis Objectos que Deves Apanhar



Caixas de Turbo
Quantas mais tiveres, mais depressa poderás andar.



Multiplicador de Velocidade
Aumenta a tua velocidade inicial. Só precisas de apanhar alguns destes items para o teu velocímetro atingir o máximo.



Pneus Radiais
Com pneus radiais e super tracção, a tua mota não escorregará. Deslizará ou perderá velocidade nos montes. Se estes super pneus estiverem encaixados na jante da tua mota, aparecerá no canto inferior esquerdo do écran a palavra "TIRE".



Bónus de Tempo
Por cada um destes items que apanhes no teu caminho, ser-te-ão acrescentados ao tempo limite, dez preciosos segundos.



Combustível de Propulsão a Jacto
Estes objectos são muito difíceis de encontrar e, para os conseguires apanhar, vais ter de virar a tua mota em pleno ar, num sítio secreto do circuito. Uma vez encontrado, este combustível dar-te-á uma importante potência turbo quando estiveres no ar.



Mini-Maníacos
Escondidos por todo o percurso, estes tipos ficam à espera de se atirar a ti, e podes apanhar de um a três de uma só vez, bastando para isso dar cambalhotas em pleno ar, em sítios não marcados e secretos do circuito.

Os Cavalinhos (Como impressionar as rainhas do motocross...)
Para andares sobre a roda de trás... carrega na seta da esquerda do Bloco de Comando. Mas ouve, exibicionista, se não fores super talentoso, acabarás em muito mau estado e poderás ser alvo de umas boas piadas!
DICA: A melhor altura para se fazer o cavalinho, é quando tens que saltar sobre pedras e rochas (usando ao mesmo tempo o turbo)

Muitas Coisas se Atravessam Entre Ti e a Vitória!!

A seguir, enumera-se uma série de obstáculos que terás que ultrapassar para conseguires cortar a linha de chegada, com o seu potencial específico, capaz de te impedir de o fazeres. Todas as pistas têm o seu record, para destruir os sonhos e ambições dos motoqueiros.

Loops, Voltas e Reviravoltas!
Loops de enlouquecer, incluídos em grupos de loops duplos, loops no tecto e loops em salto.

Zonas de Retardamento
Secções da pista onde foram construídas lombas e valas. Algumas são pequenas e outras, enormes.

Muita Poeira
Anda por estas áreas difíceis e verás a tua velocidade diminuir drasticamente.

Saltos Sucessivos
Normalmente são séries de pequenos saltos que terão de ser feitos em sequência.

Uma Rocha e Dificuldades
Como o nome indica, estas são difíceis de passar. Terás de fazer cavalinho e usar o turbo para continuares.

Com Audácia
Estes obstáculos com uma pequena rampa podem fazer-te cair num instante.

Rampas até ao Céu
Encontrarás estas rampas por todo o lado - até em pleno ar.

NOTAS

NOTAS

NOTAS

Motocross Maniacs ™ é marca registada de Konami Industry Co., Ltd.
PALCOM SOFTWARE É MARCA REGISTADA
DE PALCOM SOFTWARE LIMITED.
TM e © 1991 KONAMI

DMG 4507



AGENTE AUTORIZADO

SERVIÇO DE CONSUMIDORES Nintendo ☎ 0500 1111 (GRATUITO)

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CHAVES FEIST & C.ª LDA., como distribuidor exclusivo de NINTENDO, para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 90 dias** para todos os produtos NINTENDO que comprares no nosso país, **em AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**

Em caso de avaria ou qualquer outra dúvida:

1. Contacta o nosso Serviço de Consumidores, em Lisboa, pelo ☎ **0500 1111.**
2. Para verificarmos se a avaria é real ou aparente, solicitamos que sigas as indicações dadas pelos nossos assistentes. Caso não se trate de um problema de manuseamento, verificando-se, assim, uma avaria real, o nosso assistente solicitará que envies o produto Nintendo e respectiva **Prova de Compra**, para a seguinte morada:

   CHAVES, FEIST & C.ª LDA – APARTADO 150 – 2685 SACAVÉM
3. Sempre que um produto NINTENDO apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, a CHAVES FEIST encarrega-se de reparar e/ou substituir o produto avariado, sem qualquer encargo para ti.
4. Não estão cobertas pela garantia as seguintes situações:
   - **Produtos NINTENDO cujo prazo de garantia tenha expirado.**
   - **Produtos NINTENDO cuja prova de compra não mencione produto, data de aquisição e nome do AGENTE AUTORIZADO NINTENDO.**
   - **Produtos NINTENDO avariados por negligência, acidente, utilização inadequada do produto e tentativas de reparação por técnico não autorizado por CHAVES, FEIST & C.ª LDA.**
5. Após terminar o período de garantia, em caso de avaria ou qualquer outra dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Consumidores NINTENDO, pelo ☎ 0500 1111.
   Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.



Nintendo®

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.