

# World Games

---



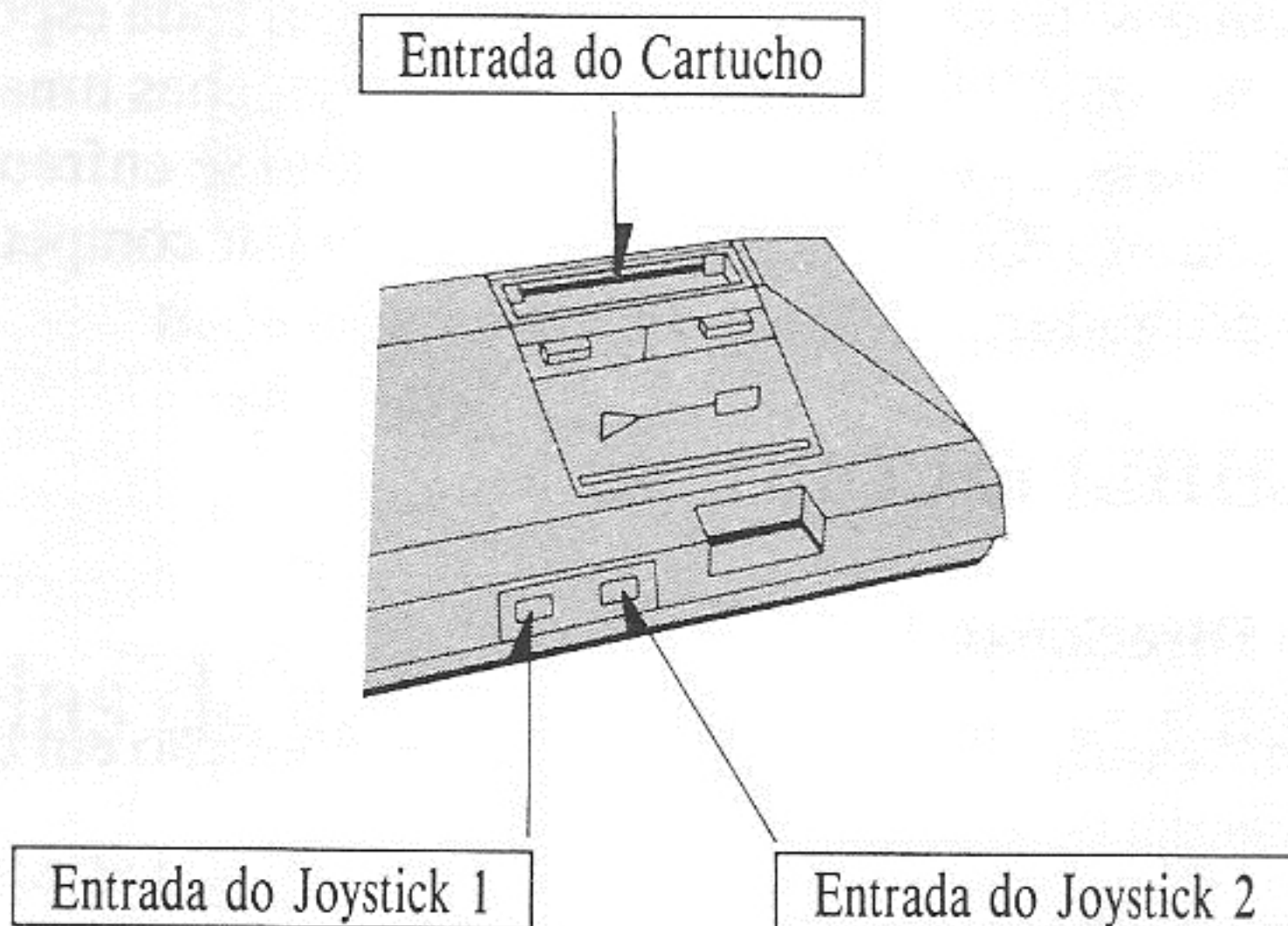
**TECTOY**





# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho WORLD GAMES no console do aparelho (veja figura), conforme o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, pressione o **Botão 1** ou **2**.  
**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



# Bem-vindo ao World Games

Quatro divertidos jogos esperam por você no conforto do seu lar. Na competição de salto de tonéis, você terá de patinar sobre a pista de gelo o mais rápido possível e tentar saltar a linha de tonéis. Depois irá para o Canadá enfrentar rudes lenhadores e mostrar sua habilidade com os pés na prova de equilíbrio sobre troncos. Depois disso terá de montar sobre um touro, um dos esportes mais rudes da história americana. Por último deverá visitar as montanhas escocesas para arremessar alguns troncos nas tradicionais competições daquele país.

Está pronto? então, vamos!

## Antes de começar

Leia cada uma das seções a fim de aprender a jogar em cada um dos quatro diferentes esportes. Em cada esporte, exceto no equilíbrio sobre troncos, jogará apenas uma pessoa. No equilíbrio sobre troncos deverão se enfrentar dois jogadores. Os jogadores de número ímpar competirão com o computador.

## Assuma o controle

### **Botão Direcional (Botão D):**

- Para escolher o modo de jogo ou a competição em que deseje participar.
- Para escolher as letras para o seu jogo.
- Para controlar o movimento do seu atleta.

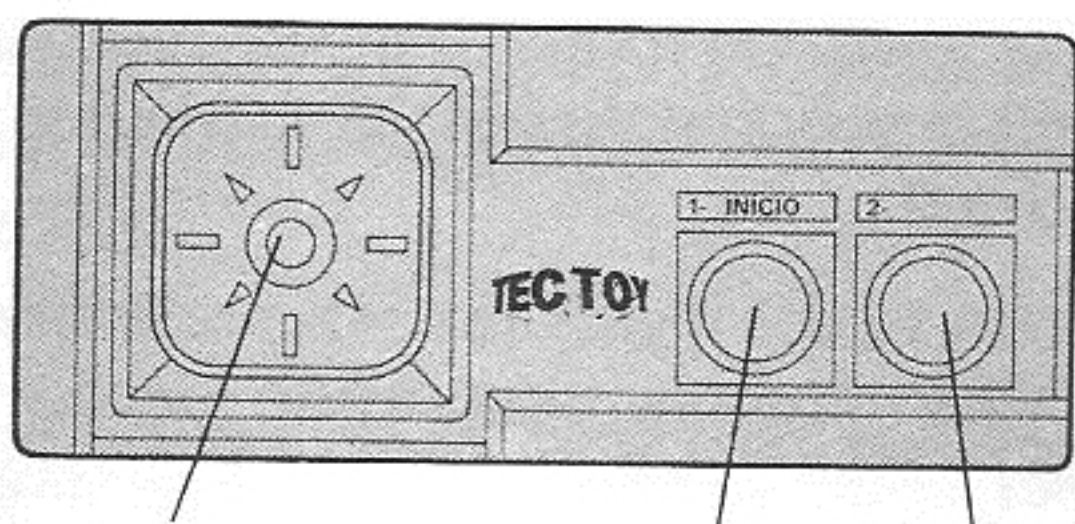


### **Botão 1:**

- Para iniciar o jogo.
- Para cancelar as seleções de competições.
- Para introduzir as seleções de nome e país.
- Para controlar o movimento do seu atleta.

### **Botão 2:**

- Para iniciar o jogo.
- Para iniciar uma competição.
- Para introduzir seleções de modo.
- Para controlar o movimento do seu atleta.



**Botão Direcional  
(Botão D)**

**Botão 1**

**Botão 2**

## Telas de seleção prévias ao jogo

Antes de jogar, você terá de escolher um modo de jogo. Além disso, antes de competir, deverá registrar seu nome e escolher o seu país.

## Seleção de um modo de jogo

Pressione o **Botão 1** ou **2** do Joystick 1, quando aparecer a tela de apresentação, para selecionar o modo de jogo.

Você poderá realizar a seleção nesta tela para participar de um treinamento, ver os recordes mundiais ou iniciar a competição.

Pressione o **Botão D** do Joystick 1 para cima ou para baixo a fim de deslocar a seta até o modo de jogo de sua escolha, e depois pressione o **Botão 2** do Joystick 1 para introduzir a seleção.

Cada jogador poderá realizar três tentativas em cada um dos jogos. Depois de cada competição aparecerá a melhor pontuação de cada modalidade e as medalhas de ouro, prata e bronze. Quando todos os jogadores tiverem terminado todas as competições selecionadas, aparecerá a pontuação final.

Ao competirem vários jogadores, sua participação será de acordo com seus números. O nome do jogador aparecerá na parte superior da tela, ao ser iniciada a competição. O Jogador 3 utilizará o Joystick 1 e o Jogador 4 utilizará o Joystick 2.





# Treinamento

No treino, você compete em uma modalidade sem armazenar a pontuação. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo, a fim de selecionar a modalidade a qual deseja praticar. Pressione o **Botão 2** para introduzir sua seleção.

Quando aparecer a sua modalidade, pressione o **Botão 2** para começar o treino. Para praticar cada modalidade, siga as instruções deste manual.

Depois de cada fase de treinamento, aparecerá a mensagem "TRY AGAIN? YES". Pressione o **Botão 2** caso deseje treinar novamente na mesma prova.

Se não quiser repetir o treino, pressione para baixo o **Botão D** para trocar YES por NO. Depois pressione o **Botão 2** do Joystick 1, para voltar à tela de seleção do modo de jogo.

## Participação em todas as provas

Quando quiser participar de todas as competições, selecione "Compete in all events". Você poderá jogar sozinho e tentar estabelecer novos recordes, ou competir com outros jogadores, no máximo 3, para conseguir a pontuação total mais alta e estabelecer novos recordes mundiais.

Você começará com a prova de salto de tonéis, depois participará da prova de equilíbrio sobre troncos, montará o touro e finalmente arremessará os troncos.

## Participação em algumas provas

Selecione o modo “Compete in some events” quando quiser escolher várias competições. Você poderá jogar sozinho e tentar estabelecer novos recordes, ou competir contra outros jogadores, no máximo 3, para atingir a pontuação mais alta e estabelecer novos recordes mundiais.

Pressionando o **Botão D** do Joystick 1 para cima ou para baixo, a seta se desloca até a sua seleção. Pressione o **Botão 2** do Joystick 1 para introduzi-la. Repita estes dois passos para fazer seleções adicionais. Utilize o **Botão D** a fim de deslocar a seta até o **Botão Início**. Depois pressione o **Botão 2** do Joystick 1 para ver a tela das bandeiras.

## Competição em uma modalidade

Selecione o modo “Compete in one events” quando quiser jogar apenas em uma prova. Você poderá jogar sozinho e tentar estabelecer novos recordes, ou competir contra outros jogadores, no máximo 3, para atingir a pontuação mais alta e estabelecer novos recordes mundiais.

Pressione o **Botão D** do Joystick 1 para cima ou para baixo, a fim de deslocar a seta até a sua seleção, e depois pressione o **Botão 2** do Joystick 1 para introduzi-la e passar à tela das bandeiras.



# Comprovação dos recordes mundiais

WORLD RECORDS:	
BARREL JUMPING:	10
LOG ROLLING:	35
BULL RIDING:	38
GABER TOSS:	20' 0"

Quando você começar a jogar, haverá recordes mundiais pré-estabelecidos, para cada prova. Caso você bata um recorde mundial, este substituirá o anterior na lista.

Ao desligar o seu vídeo game, todos os novos recordes mundiais estabelecidos serão apagados da memória. Se quiser manter um registro de seus pontos e medalhas, anote-os antes de desligar o aparelho.

## Bem-vindo ao registro do World Games

Quando aparecer a tela das bandeiras, você poderá colocar os nomes dos jogadores e escolher um dos nove países.



# Inscrição do nome do Jogador 1

Para colocar seu nome, você poderá escolher entre 38 caracteres que incluem as letras de A a Z, os números de 0 a 9 e os símbolos ? e !, podendo deixar espaços entre os caracteres.

Para inscrever os nomes dos participantes, siga os seguintes passos:

1. Pressione o **Botão D** do Joystick 1 para cima ou para baixo até o caractere escolhido aparecer embaixo da seta.
2. Complete o passo 1, pressione o **Botão D** uma vez para a direita a fim de deslocar a seta de um espaço para a direita.
3. Repita os passos 1 e 2 para colocar até 7 caracteres adicionais.

**Observação:** Para corrigir um erro ou trocar um caractere, pressione o **Botão D** para a esquerda até a seta ficar sobre o caractere que quiser trocar. Depois, coloque um novo caractere.

4. Pressione o **Botão 2** do Joystick 1 para colocar o nome. A bandeira dos Estados Unidos começará a piscar.

# Escolha do país do Jogador 1

Enquanto a bandeira dos Estados Unidos estiver piscando, siga estes passos para selecionar um país:



1. Pressione o **Botão D** do Joystick 1 para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para movimentar o quadro que pisca até a bandeira que você quiser.
2. Pressione o **Botão 2** a fim de selecionar o país que deseja.

## Inscrição dos nomes dos jogadores adicionais

Depois de o Jogador 1 ter selecionado seu nome e país, o Jogador 2 deverá utilizar o Joystick 2 para realizar o seu registro. O Jogador 3 utilizará o Joystick 1 e o Jogador 4, o Joystick 2.

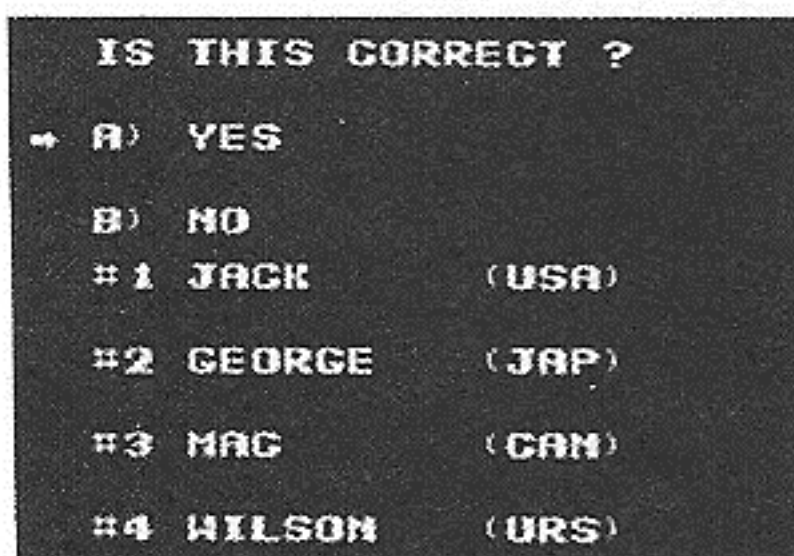
## Conclusão do registro

Existem duas maneiras de finalizar o processo de registro:

- O último jogador registrado pressiona o **Botão 1** do seu joystick.
- Pressione o **Botão 2** do outro joystick.

**Observação:** O registro será concluído automaticamente depois do quarto jogador ter inscrito seu nome e país.

Ao terminar, aparecerá uma tela que vai lhe permitir verificar seus registros.



Pressione o **Botão 2** do Joystick 1, para selecionar YES e começar a jogar.

Caso exista um erro no nome ou no país de algum dos jogadores, selecione NO. Pressione o **Botão D** do Joystick 1 para baixo, movimentando a seta até NO. Depois pressione o **Botão 2** para selecionar NO.

**Observação:** Quando escolher NO, todos os jogadores deverão voltar e registrar seus nomes e países.

## Começando

### Salto de tonéis

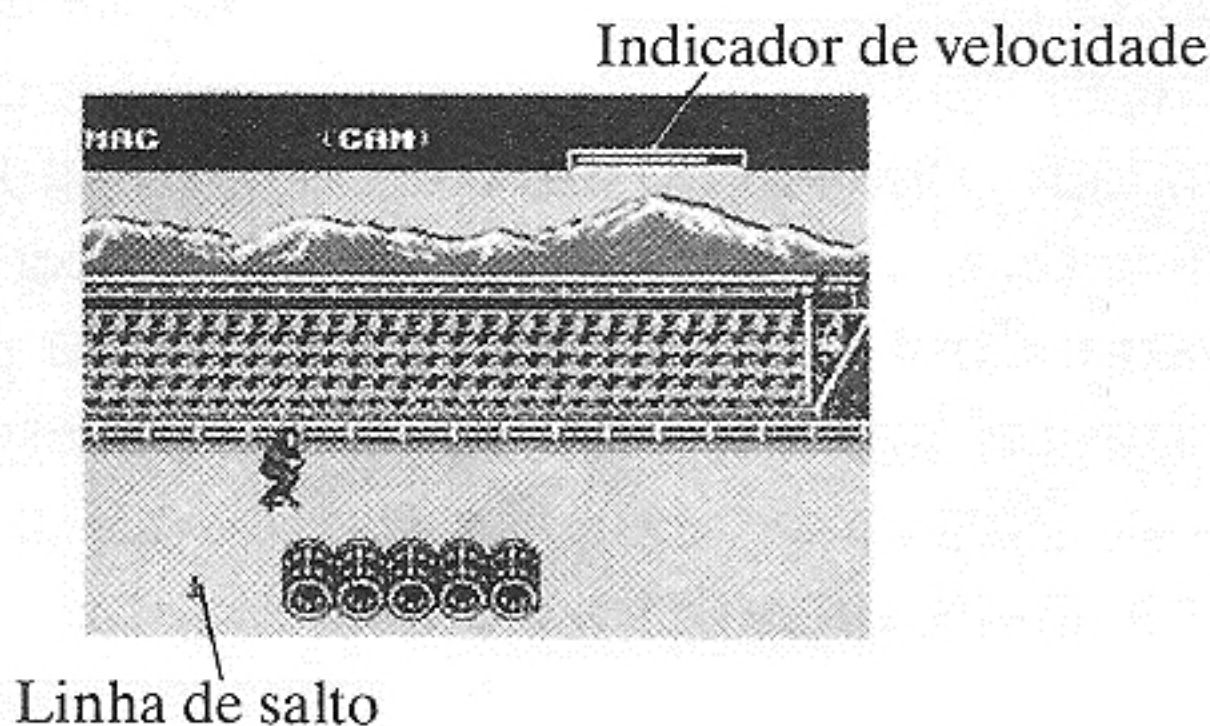
O salto de tonéis começou na Alemanha há aproximadamente 300 anos, onde a patinação sobre o gelo era um meio comum de locomoção. Neste esporte, os patinadores competem para ver quem consegue saltar mais tonéis. Os participantes procuram atingir a velocidade máxima imediatamente antes de saltar e, caso caiam sobre os tonéis, correm sério riscos pois não possuem quase nenhuma proteção para evitar o excesso de peso.



Você terá três oportunidades de salto em cada jogo. O número máximo de tonéis que você conseguir saltar durante o jogo, será a sua pontuação final. Caso dois jogadores consigam a mesma pontuação, dividirão o mesmo lugar na classificação.

## Como jogar:

1. Pressione o **Botão 2** quando solicitado na mensagem que aparece na parte superior da tela.
2. Pressione o **Botão D** para a direita, a fim de selecionar até 20 tonéis para seu salto. Pressione-o para a esquerda se quiser diminuir o número de tonéis.
3. Pressione o **Botão 2** para iniciar a ação.
4. Pressione o **Botão D** para a direita e para a esquerda para que seu atleta comece a patinar. Comece pressionando devagar o **Botão D** e depois aumente gradativamente a velocidade, pressionando mais rapidamente para a esquerda e para a direita. A barra de velocidade aumentará.



**Observação:** Esteja atento ao seu patinador e procure sincronizar seu passo. Seu patinador vai adquirir e manter a sua velocidade se você pressionar o **Botão D**, para trás e para frente, com a sincronização adequada.

5. Pressione o **Botão 2** antes de o seu patinador atingir a linha que marca o ponto de salto. Você perderá o salto caso o inicie muito tarde ou se esqueça de saltar!
6. Para descer, pressione o **Botão D** para baixo. Você perderá seu salto se começar a descer muito cedo ou muito tarde. Caso você se esqueça de descer, ficará realmente congelado.
7. Pressione o **Botão 2** para iniciar a fase seguinte ou para ver as telas de pontuação e classificação. Pressione o **Botão 2** do Joystick 1 para recomeçar o jogo.

## Equilíbrio sobre troncos

O equilíbrio sobre troncos começou nos campos de lenhadores canadenses por volta de 1840. Nesta competição, dois lenhadores colocam-se em pé nas extremidades opostas de um tronco que flutua na superfície de um rio gelado e procuram fazer cair seu adversário. Com os pés, farão o tronco girar para frente e para trás até um deles cair na água. Este esporte requer muito equilíbrio e habilidade e levará você até um raro rio infestado de tubarões no Canadá.



Nesta prova, competirão dois jogadores entre si. Quando houver um número ímpar de jogadores, o computador fará as vezes do adversário.

Número de jogadores	Jogos
1 jogador	Jogador 1 contra o computador
2 jogadores	Jogador 1 contra Jogador 2
3 jogadores	Jogador 1 contra Jogador 2 Jogador 3 contra o computador
4 jogadores	Jogador 1 contra Jogador 2 Jogador 3 contra Jogador 4

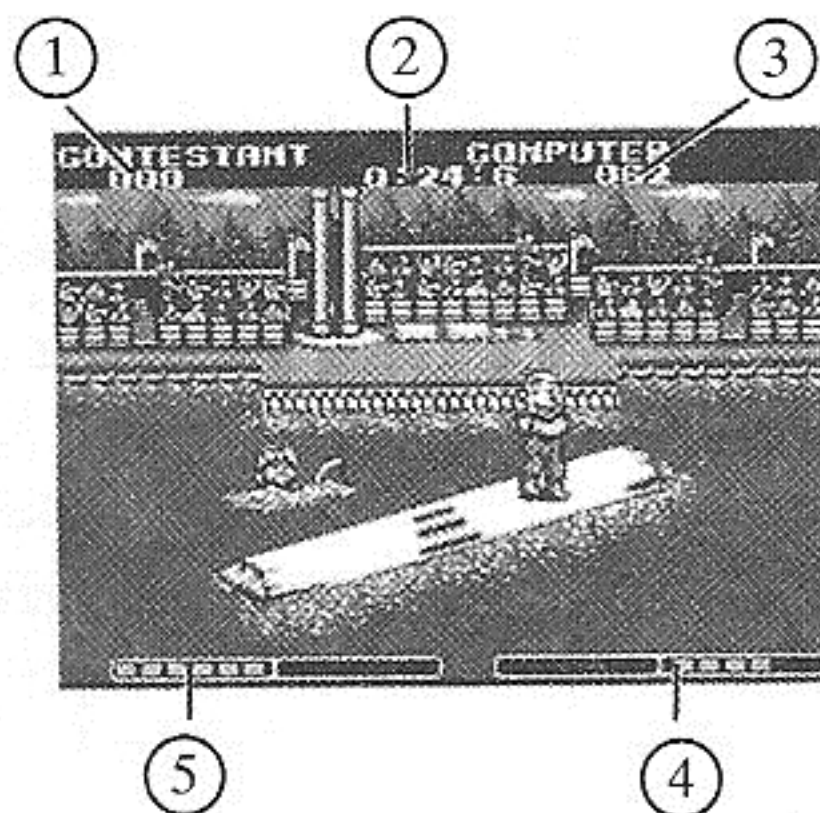
A pontuação de cada jogador é anotado de acordo com a quantidade de tempo que ele leva para derrubar seu adversário do tronco. O lenhador com a pontuação mais alta ganha o jogo.

## Como jogar:

1. Pressione o **Botão 2** quando solicitado na mensagem que aparece na parte superior da tela.
2. Quando o relógio começar a funcionar, pressione o **Botão D** para a esquerda, para fazer o tronco girar.

3. Pressione o **Botão 1** para fazer o tronco girar para trás. Pressione o **Botão 2** para fazer o tronco girar para frente. Não perca o equilíbrio!

- ① Pontuação
- ② Relógio
- ③ Pontuação
- ④ Indicador de equilíbrio para o Joystick 1 ou o MASTER SYSTEM.
- ⑤ Indicador de equilíbrio para o Joystick 1



A barra do seu indicador de equilíbrio aumentará no sentido em que você estiver perdendo o equilíbrio.

4. Observe atentamente os indicadores de equilíbrio. Mude o sentido do giro para tentar se equilibrar ou fazer cair seu adversário.

**Observação:** Tome cuidado ao mudar radicalmente o sentido do giro. Você poderá perder o equilíbrio!

5. Depois de um lenhador cair no rio, pressione o **Botão 2** para iniciar o próximo jogo ou fazer aparecerem as telas de pontuação e classificação. Para reiniciar o jogo, pressione o **Botão 2** do Joystick 1.



# Montando o touro

A cena muda para o Oeste americano para montar no touro, o que há de mais perigoso num rodeio. Este esporte nasceu há mais de 100 anos nas pradarias americanas, quando os “cowboys” competiam montando e laçando por lazer. O competidor senta sobre um touro selvagem que pesa aproximadamente 1 tonelada, segurando uma corda para tentar se manter sobre o animal.

Nesta prova você terá de tentar permanecer montado sobre o touro até o tempo limite do jogo, que é de 8 minutos, e com estilo. Sua pontuação estará de acordo com a sua permanência sobre o touro e o seu estilo. Sua melhor pontuação ficará registrada como valor final. Caso dois jogadores empatem na melhor pontuação, eles dividirão o primeiro lugar na classificação.

Relógio



## Como jogar:

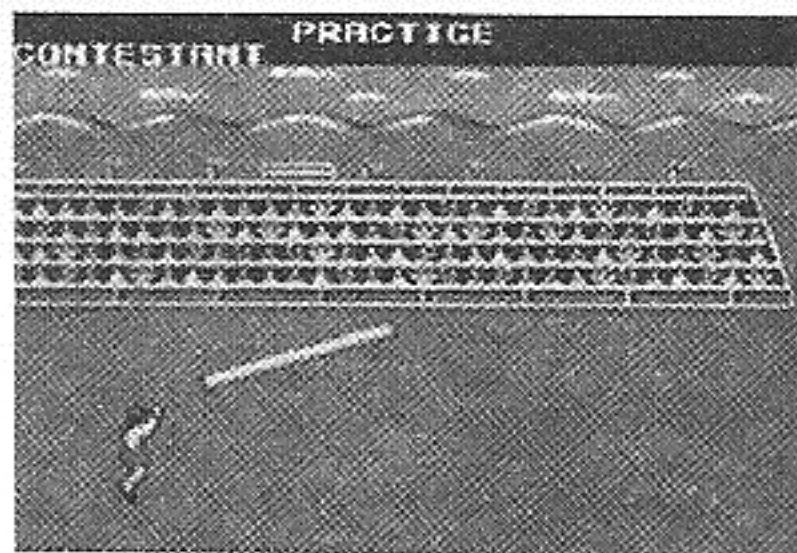
1. Pressione o **Botão 2** quando solicitado na mensagem que aparece na parte superior da tela.
2. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo a fim de escolher seu touro. Você poderá escolher entre Ferdinand, Earthquake, Tornado, Bob ou Elmer. Cada touro possui seu próprio temperamento.
3. Pressione o **Botão 2** para iniciar a ação.
4. Pressione o **Botão D** para a direita, para a esquerda ou para baixo para permanecer sobre o touro!  
**Observação:** Tente seguir a direção do touro. Pressione o **Botão D** na direção do touro para segui-lo quando ele virar. Quando você achar que está a ponto de cair, pressione o **Botão D** para baixo.
5. Você perderá a sua vez se cair antes que termine os 8 minutos de jogo.
6. Pressione o **Botão 2** para iniciar o turno seguinte do jogo ou verificar as telas de pontuação e classificação. Pressione o **Botão 2** do Joystick 1 para recomeçar o jogo.



# Arremesso de tronco

Foi nas frias montanhas da Escócia, que surgiu o arremesso de troncos. Neste esporte rude, das “highlands” da Escócia, os atletas levantam e arremessam um tronco do tamanho de um poste telefônico. Os troncos podem variar de tamanho, mas não podem ser cortados depois de serem lançados satisfatoriamente. O “Braemer Caber”, um dos maiores desafios da Escócia, mede 6 metros e pesa mais de 50 quilos!

Nesta prova, os jogadores terão de arremessar o tronco o mais longe possível. Sua pontuação será calculada em função da distância do lançamento. Sua melhor pontuação ficará registrada como valor final. Caso dois jogadores obtenham a mesma pontuação, dividirão o mesmo lugar na classificação geral.



## Como jogar:

1. Quando chegar a sua vez, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita a fim de começar a andar com o tronco. Comece devagar e depois corra pressionando mais rapidamente o **Botão D** nas mesmas direções.
2. Quando você tiver adquirido velocidade, pressione o **Botão 2** e prepare-se para o lançamento. Assim que o tronco começar a cair para frente e você estiver na área de lançamento, solte o **Botão 2** para realizar o arremesso.

### Observação:

- Você perderá seu lançamento caso seu tronco caia para trás, ou deslize e você perca seu controle, ou se você esquecer de arremessá-lo.  
Também perderá a sua vez caso comece a arremessar o tronco fora da área de lançamento.
  - A área de lançamento começa quando aparecem as tendas do juízes. Você poderá cair e perder a sua vez se correr demais dentro da área de lançamento sem arremessar o tronco.
3. Pressione o **Botão 2** do Joystick 1 para iniciar o próximo jogo ou para ver as telas de pontuação e classificação.  
Para reiniciar o jogo, pressione o **Botão 2** do Joystick 1.



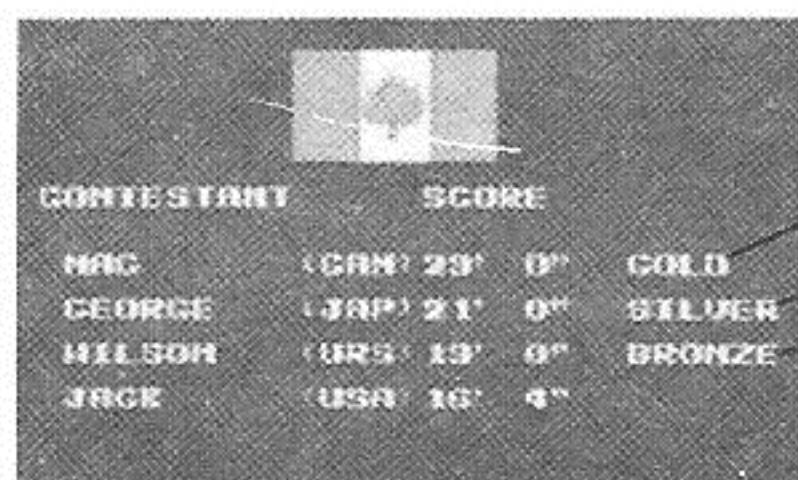
# Pontuação e classificação

Depois de cada prova você verá a melhor pontuação dos jogadores e as medalhas de ouro, prata e bronze.

A pontuação e a classificação geral aparecerão no fim da competição.

Uma medalha de ouro vale 5 pontos, uma de prata 3 pontos e uma de bronze 1 ponto.

Para iniciar o jogo, pressione o **Botão 2** do Joystick 1.



CONTESTANT	SCORE	
MAG (CAN)	29' 0"	GOLD
GEORGE (JAP)	21' 0"	SILVER
NELSON (URS)	19' 0"	BRONZE
JACK (USA)	10' 4"	

①

②

③



FINAL STANDINGS:				
	G	S	B	TOTAL
NELSON (URS)	1	0	0	5
MAG (CAN)	1	0	0	5
GEORGE (JAP)	0	0	1	1
JACK (USA)	0	0	1	1

④

① Medalha de ouro

② Medalha de prata

③ Medalha de bronze

④ Marcador

## Dicas úteis

Concentre-se na sincronização e na técnica e não na pontuação. A pressão dos jogos mundiais é realmente intensa, e pensar apenas na pontuação pode fazer com que você se afobe, perca a confiança e deixe passar a oportunidade de ganhar uma medalha. Se tentar melhorar, sem dúvida conseguirá ser um vencedor. Nunca use anabolizantes, ou qualquer outro tipo de drogas.



## Salto de tonéis:

Adquira bastante velocidade quando se aproximar da linha de salto e preste atenção no salto e na queda.

## Equilíbrio sobre troncos:

Não tire os olhos dos pés do seu adversário. Este é o conselho dos lenhadores experientes. Reaja rapidamente quando seu oponente mudou o sentido do giro!

## Montando o touro:

Estes touros não estão para brincadeiras! Pulam em direções inesperadas, por isso você vai ter de observar atentamente seus movimentos para se manter sobre eles. Esta prova é para homens de verdade, por isso serão necessárias longas horas de prática no curral.

## Arremesso de tronco:

Observe a sua sincronização ao soltar o tronco. A distância percorrida pelo tronco dependerá em parte do ângulo de inclinação do tronco no momento do lançamento. Com um pouco de prática, você poderá calcular o melhor ângulo para atingir a máxima distância.

# 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 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 cartucho 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.



**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM  
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797



**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS