

Running Battle

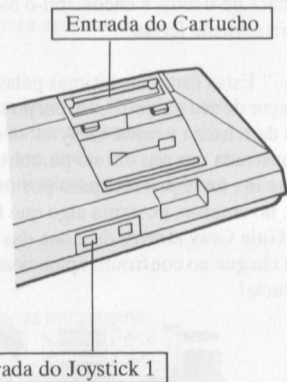


TEC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho RUNNING BATTLE no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho, verifique se o cartucho está bem colocado e depois ligue-o novamente.
4. Este jogo é para um só jogador.

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



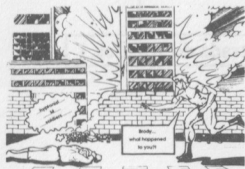
A “Zona das Trevas”

Poucos lugares inspiram tanto medo quanto o centro da cidade à noite. A “Zona das Trevas”, que fora uma cidade normal, cheia de vida e atividade, serve de quartel-general para “M” e seus enlouquecidos “Soldados da Escuridão”. Qualquer um que seja tolo o suficiente para aparecer por perto da Zona das Trevas aprende rapidamente o que quer dizer a palavra terror...

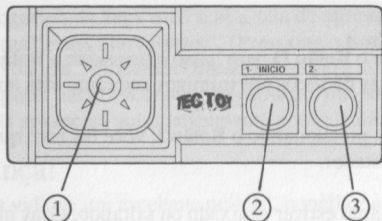
Histórias de pessoas massacradas sem razão aparente espalham-se rapidamente. E elas logo chegaram aos ouvidos de um certo Sargento Brody, da Academia de Polícia Nacional. Ele decidiu que não podia ficar parado e deixar a matança continuar. Alguma coisa tinha que ser feita. Então armou-se para uma cruzada solitária contra M e seus soldados. O parceiro de Brody, Detetive Gray, só descobriu seu plano quando já era tarde demais. Nada deteria Brody.

Gray foi à procura de Brody, e encontrou-o nas proximidades da Zona das Trevas, mortalmente ferido.

“Maldito... M...” Estas foram as últimas palavras de Brody. Ele morreu nos braços de seu parceiro, seu corpo surrado e ferido molhado pelas lágrimas de tristeza e raiva. Gray sabia que, pela honra da coragem demonstrada por seu último parceiro e amigo, precisaria fazer tudo o que lhe fosse possível para pôr um fim a esta loucura. O Detetive Gray, no entanto, possuía algo que Brody não teve — você nos controles. Guie Gray através da Zona das Trevas, derrube soldado após soldado e chegue ao confronto épico com M, o maníaco por trás de toda a violência!



Assuma o Controle!



① Botão Direcional (Botão D)

- Pressione para a direita ou esquerda para movimentar Gray nestas direções.
- Pressione para cima para entrar num elevador ou passar por uma porta.
- Pressione para baixo para agachar-se.

② Botão 1

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para chutar ou dar um soco.
- Pressione para utilizar um item.
- Pressione para avançar durante as mensagens.

③ Botão 2

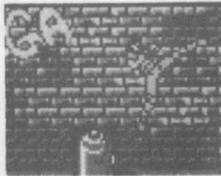
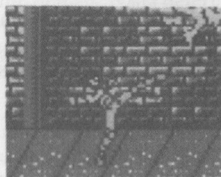
- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para saltar.
- Pressione para adiantar as mensagens.

Métodos de Ataque

- Pressione e segure o **Botão D** para a esquerda ou direita e pressione o **Botão 2** para fazer com que Gray dê um salto enquanto corre.

- Pressione simultaneamente o **Botão D** para cima e o **Botão 1** e Gray dará um chute tão alto que com certeza chamará a atenção do inimigo.
- Pressione e segure o **Botão D** para baixo e pressione o **Botão 1** para fazer com que Gray dê socos nos inimigos enquanto está abaixado.
- Durante um salto, pressionando o **Botão 1**, você faz com que Gray dê um chute devastador.

Observação: Enquanto estiver abaixado ou saltando, Gray não pode usar qualquer arma que estiver carregando. Ele pode, no entanto, chutar durante o salto tantas vezes quantas você conseguir pressionar o **Botão 1**.



Preparando-se Para o Jogo

Após o logotipo da Sega você verá a tela de apresentação. As palavras "Press Start Button" (Pressione o **Botão Início**) piscam no centro da tela. Pressione o **Botão 1** ou **2** para iniciar o jogo. Se você quiser assistir a uma demonstração, não toque em nenhum Botão, ela aparecerá automaticamente após alguns instantes.

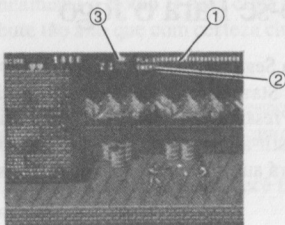
Vingança!

M tirou a vida de um excelente policial, o melhor amigo que Gray jamais teve. É hora de dar o troco! Lave Gray através das cinco etapas de combate, chutando e atirando em qualquer coisa que se mova! Lembre-se, não importa quantos soldados você derrubar, a batalha só estará terminada quando você derrotar M!



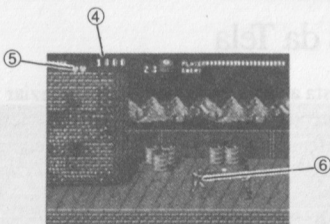
Indicadores da Tela

- ① A força que resta a Gray. Se o medidor se esvaziar você perde uma chance de completar o jogo. Você pode aumentar a vida de Gray se pegar itens de Vida durante o jogo. A contagem máxima do medidor é 20.
- ② Este indicador aparece quando os inimigos entram em cena. Mostra a força que resta a cada um deles.
- ③ Este símbolo representa a Arma Especial que Gray estiver usando. Se ele tiver um revólver (G) ou rifle (R), o número de tiros que lhe restam aparece à esquerda do símbolo. Se o último



item que ele pegou tiver sido uma Super Roupa (SS) ou item de Super Velocidade (SR), um timer aparece ao lado do símbolo. Ele pode então utilizar o item até que o timer chegue a zero.

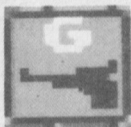
- ④ Sua pontuação. Você ganha pontos quando derruba os inimigos.
- ⑤ Suas vidas restantes. Quando o indicador de vida de Gray chegar ao final ou desaparecer, um símbolo de coração se vai e Gray reaparece.
- ⑥ Nosso herói, o policial disposto a vingar a morte de seu parceiro e melhor amigo.



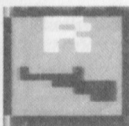
Itens

À medida em que você joga, aparecem símbolos que lhe trazem muitos benefícios diferentes. Quando um símbolo aparece, faça com que Gray salte e pegue-o antes que ele se vá. Lembre-se que se você acaba de pegar um símbolo de arma e ainda possuir alguns tiros e pegar um novo você perderá os tiros que lhe restam.

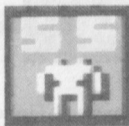
- ① Agarre este revólver e trinta tiros, e faça dos malvados peneira!



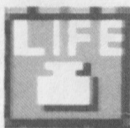
- ② Pegue um rifle e dez cartuchos.



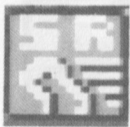
- ③ Esta Super Roupa aumenta seu poder de ataque em quatro vezes, e dobra sua capacidade de defesa. Seu efeito dura mais ou menos trinta segundos.



- ④ Ganhe um pouco de tempo com este item que aumenta a vida de Gray.



- ⑤ Gray torna-se invencível por cinco segundos. Enquanto ele estiver nesse estado de invencibilidade, ele possui enorme velocidade e agilidade. Ele não cairá nos espaços entre as plataformas, e você pode conseguir uma bonificação de 2000 pontos por cada soldado derrotado durante este período. Preste bastante atenção no timer, porque a mágica termina quando o relógio chega a zero. Pressione o **Botão D** para cima ou para a direita e destrua quantos inimigos puder. Gray não pode dar socos, chutar ou saltar enquanto estiver invencível.



- ⑥ Ganhe uma vida extra!

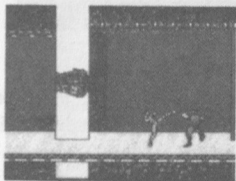


Observação: Os itens de vida extra (1-Up) e “invencível” estão escondidos. Você precisa destruir algo para vê-los!

A Zona das Trevas!

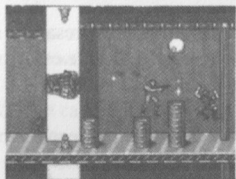
Etapa 1

Um dos vários esconderijos usados pelos Soldados da Escuridão. Os inimigos nesta etapa não são tão amedrontadores. O Capitão Blass espera por você no final desta etapa. Ele ataca com sua faca. Ele se move bastante rápido para alguém de seu porte, portanto fique atento!



Etapa 2

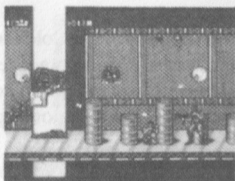
Daqui por diante os soldados são mais durões. Eles têm mais maneiras de machucá-lo, e podem aguentar mais danos. Tome cuidado com os transformers e armas nas paredes ao se movimentar pelo depósito. Para passar à próxima etapa você precisa passar por Killer the Kid, o cara com a pistola que está decidido a derrotar Gray.



Etapa 3

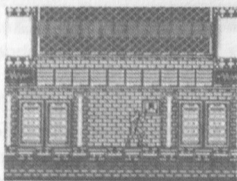
Os soldados agora têm granadas para atirar em nosso herói. Seja leve e pegue tantos itens quantos puder. Os robôs também representam grande perigo para Gray. Se você conseguir se desvencilhar deste pelotão, você lutará contra Samurai Man. Se ele

não conseguir cortá-lo com sua espada, ele ainda dispõe de mágica Ninja. Não vai ser fácil!



Etapa 4

Um cômodo misterioso com apenas um interruptor na parede. O que significaria isso? Só há uma maneira de descobrir... Aperte-o e entre!



Etapa 5

Somente M conhece a maravilhosa surpresa que aguarda nosso corajoso policial. De uma coisa você pode estar certo: você nunca teve um pesadelo tão horripilante!

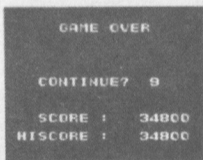
Observação: Os indicadores da tela aparecem em todas as etapas com exceção da última.

Final do Jogo/Prorrogação

O jogo termina quando o indicador de vida de Gray se esvazia e não houver mais nenhum símbolo de coração. Naturalmente, se você conseguir levar o nosso policial através de todo o desafio do sr. M,

o jogo estará realmente terminado e a Zona das Trevas será apenas uma parte da história.

Para continuar jogando, pressione o **Botão 1** quando aparecer a palavra Continue e o timer. O jogo será retomado do início da etapa em que Gray perdeu sua última vida. Você pode prorrogar o jogo até cinco vezes.



Dicas Úteis

- Aperfeiçoe a técnica de chutar enquanto salta. Esta é a melhor forma de combate corpo-a-corpo..
- Preste atenção aos espaços entre as plataformas. Eles são sempre um pouco maiores de que parecem. Se você cair, Gray perderá uma vida.
- Não anule um item de Revólver ou Rifle acidentalmente ao pegar um símbolo depois do outro. Isto é especialmente importante antes da sua confrontação com cada líder de etapa.
- O valor de cada inimigo derrotado aumenta à medida em que você penetra mais fundo na escuridão. Continue lutando, até o fim!

Marcador de pontos

Nome				
Data				
Pontos				

Nome				
Data				
Pontos				

Nome				
Data				
Pontos				

Nome				
Data				
Pontos				

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