

Rastan

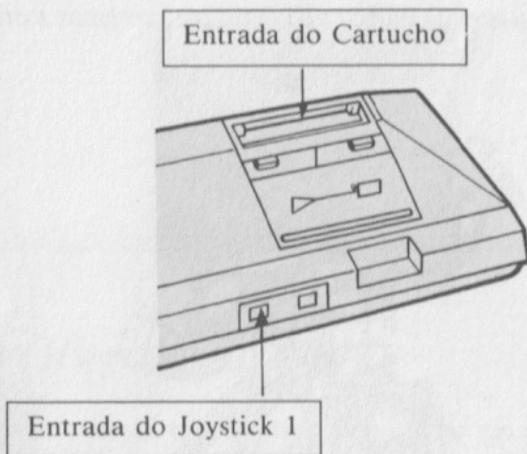
TEC TOY



Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique - se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho RASTAN no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho, retire e coloque-o novamente e depois ligue o MASTER SYSTEM.
4. Ao ver a tela de título, pressione o **Botão 1** para iniciar o jogo.

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



Rastan

Esta é a estória de um bárbaro que lutou contra o destino com aço frio... e venceu.

Seu nome era Rastan. Ele era um caçador de tesouros numa terra selvagem, dominada por cortadores de garganta e vilões.

Rastan era um homem gigantesco com músculos de ferro e cicatrizes de muitas batalhas sangrentas. Todos sabiam que por onde Rastan passasse a morte não tardaria.

Mas nem mesmo os adivinhos, com suas pedras mágicas puderam ver o que o destino havia preparado para Rastan. Uma coisa era certa. Rastan não deixaria nenhum homem...ou Deus... controlar seu destino!

Tudo começou quando o rei chamou-o à corte. Ele pediu a Rastan que libertasse sua filha. Ela era prisioneira nos mais escuros confins de Semia, uma região onde os mais cruéis bandidos temiam ir. Como recompensa, o rei prometeu a Rastan riquezas inimagináveis!

Rastan afiou sua espada bárbara e partiu para resgatar a princesa. O resto é história...



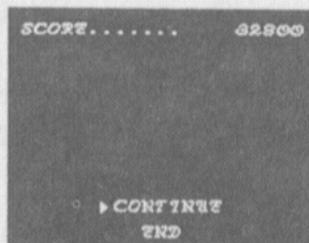
Começando

Você inicia Rastan com três vidas. Quando o jogo termina você tem as seguintes opções:



Prorrogação de jogo (Continue)

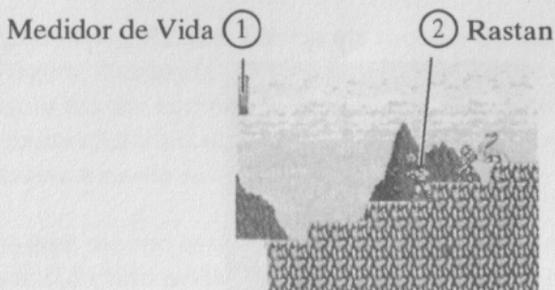
Com esta opção você pode continuar o jogo a partir do ponto em que havia parado. Este recurso só pode ser utilizado 3 vezes durante um mesmo jogo.



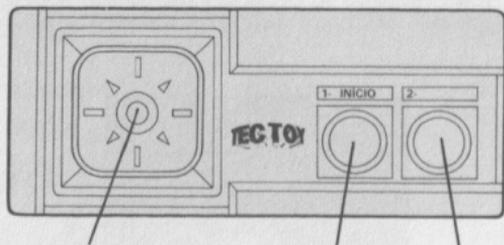
END (Jogo terminado)

Esta opção trará de volta à tela de título para iniciar um novo jogo. Rastan tem sete etapas. Cada etapa tem três cenas. Na terceira cena você terá de lutar contra um dos senhores de Semia. Derrote-os e seu medidor de vida aumentará. Mas você precisa lutar rapidamente. Na

terceira etapa seu medidor de vida diminuirá gradativamente mesmo se você não for atingido pelo inimigo. É sempre vantajoso encontrar o ponto fraco do inimigo e derrotá-lo o mais depressa possível.



Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1 Botão 2

Pressione o **Botão 1** para operar as armas.

Pressione o **Botão 2** para saltar.

O **Botão Direcional** move Rastan em oito direções.

Para Cima:

Para subir em cordas. Para dar saltos altos (com o **Botão 2**). Para atacar (com o **Botão 1**).

Para Baixo:

Para ajoelhar-se. Para descer pelas cordas.

Observação: Você não pode subir ou descer por cordas que balançam).

Para a Esquerda:

Para mover-se para a esquerda. Para atacar (com o **Botão 1**).

Para a Direita:

Para mover-se para a direita. Para atacar (com o **Botão 1**).

Diagonais:

Você salta na direção escolhida quando apertar também o **Botão 2**.

Combinações:

Pressione o **Botão 2** para saltar. Então pressione o **Botão 1** e o **Botão D** para baixo. Rastan atacará de cima!

Sub-tela

Se você pressionar o **Botão de Pausa** no console durante o jogo, você terá acesso a uma sub-tela que mostra seu status e pontuação.

- ① Score (Pontuação)
- ② Arms (Armas)
- ③ Protector (Proteção)
- ④ Other Item (Outro Item)
- ⑤ Current Round and Scene
(Etapa e Cena Atual)

①	SCORE.....	13600
②	ARMS.....	✕
③	PROTECTOR...	✕
④	OTHER ITEM..	0
⑤	ROUND.....	1-2

Itens

Você inicia Rastan com uma Espada Bárbara. No decorrer do jogo você encontrará outras armas e itens para ajudá-lo em sua batalha. Alguns itens aparecerão pelo seu caminho. Outros serão encontrados após você derrotar um inimigo. Você consegue pegar os itens ao tocá-los com a espada ou o corpo de Rastan. Mas lembre-se de que eles duram por tempo limitado. Há três tipos de itens; de ataque, de defesa e itens especiais.

Itens de Ataque

Você ganhará pontos extras ao adquirir e usar estes itens.

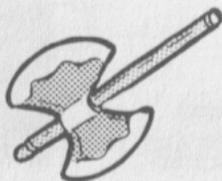
① **Espada Bárbara:** 0 pontos

Esta é a espada que Rastan possui no início do jogo. Quando os outros itens tiverem se esgotado Rastan ainda poderá usar sua espada.



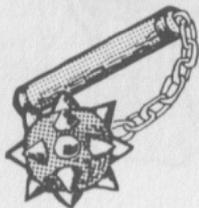
② **Machado de Batalha:** 200 pontos

Mais potente do que a espada. Seu alcance é mais longo e causa maiores danos ao inimigo.



③ **Maça:** 300 pontos

Seu alcance é muito mais longo. Os danos causados ao inimigo são os mesmos que os causados pela Espada Bárbara.



④ **Espada de Fogo:** 0 pontos

A arma mais poderosa. Esta espada tem um enorme poder de ataque e atira bolas de fogo mortíferas no inimigo!



Itens de Defesa

Estes itens podem aumentar a força defensiva de Rastan ou reduzir os danos causados por ataques inimigos.

① **Escudo:** 1000 pontos

Reduz pela metade os danos causados por ataques inimigos.



- ② **Manto:** 1500 pontos
Reduz pela metade danos causados por tocar no inimigo.



- ③ **Armadura:** 2000 pontos
Reduz pela metade os danos causados por ataques e por tocar o inimigo.



Itens Especiais

Estes itens podem ser colocados ao serem tocados pelo corpo de Rastan.

- ① **Remédio 1:** 1000 pontos
(Azul) A vida de Rastan recupera-se em 16%.



- ② **Remédio 2:** 2000 pontos
(Azul) A vida de Rastan recupera-se em 32%.



- ③ **Veneno 1:** 10000 pontos
(Vermelho) A vida de Rastan é reduzida em 8%.



- ④ **Veneno 2:** 20000 pontos
(Vermelho) A vida de Rastan é reduzida em 16%.

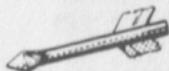


- ⑤ **Carneiro Dourado:** 1000 pontos
A vida de Rastan é inteiramente recuperada.

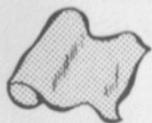


- ⑥ **Anel:** 1500 pontos
Dobra os pontos marcados até que seu efeito se esgote.

- ⑦ **Lança:** 2000 pontos
Aumenta a duração do efeito dos "itens de defesa" de Rastan. Se ele não possuir nenhum item de defesa ele receberá somente os pontos.



- ⑧ **Colar:** 1000 pontos
Aumenta a duração do efeito dos itens de ataque de Rastan.



- ⑨ **Tecido:** 0 pontos
Destrói todos os inimigos que estiverem na tela.

- ⑩ **Jóias:** Azul: 1000 pontos
Rosa: 2000 pontos
Vermelha: 3000 pontos
Colete estas para receber pontos extras

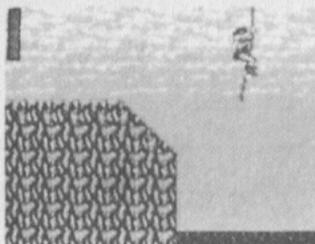


Obstáculos

Você encontrará muitas armadilhas e obstáculos em sua viagem através de Semia. Algumas delas podem até ser usadas em seu favor.

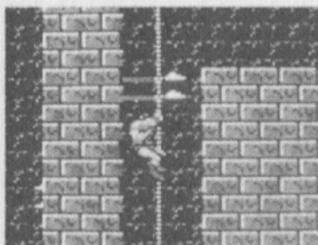
① Cordas

Há dois tipos de cordas: as fixas e as que balançam. Você pode subir e descer cordas fixas e usar suas armas enquanto isso. Nas cordas que se balançam você pode usar armas, mas não pode subir ou descê-las.



② Lanças

Lanças podem sair, sem aviso, de paredes ou do chão. Se elas tocarem Rastan ele será ferido e perderá parte de seu medidor de vida.

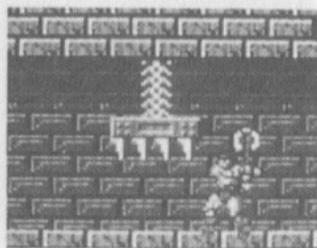


3 Agulhas de Gelo

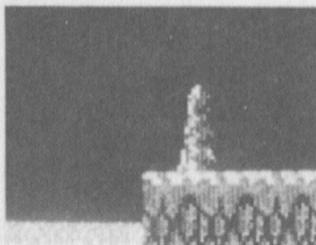
Estas caem do teto e se despedaçam. Rastan sofrerá danos se tocar nelas ou em seus estilhaços..

**4 Teto Pontiagudo**

Estes tetos sobem e descem sem interrupção. Você pode se agachar sob eles com segurança. Mas se ficar de pé será espetado. .. e como!

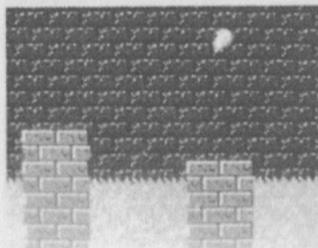
**5 Estalagmites**

Elas saem do solo. Se Rastam tocá-las ele será ferido.



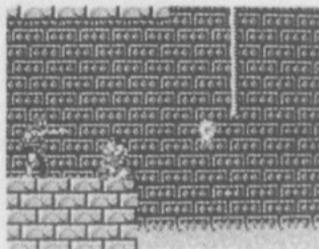
⑥ Colunas de Fogo

Existem três tipos: Aquelas que sobem em linha reta, para a esquerda e para a direita. Elas são extremamente quentes e causarão danos.



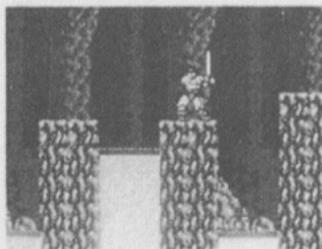
⑦ Bolas de Fogo

Saltam de poças de lava e percorrem uma pequena distância antes de caírem.



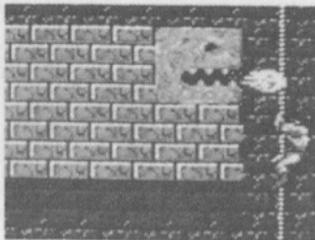
⑧ Água

A água de Semia é venenosa. Se você tocá-la você será ferido.

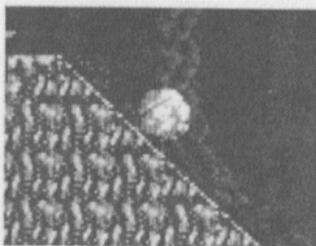


9 Pedras em forma de rostos

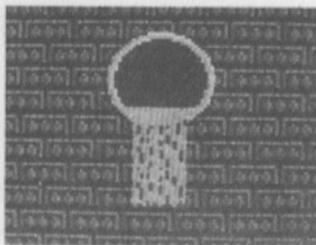
Estas pedras atiram bolas de fogo que causam ferimentos se tocarem em você.

**10 Pedras Roliças**

Estas pedras caem do teto e rolam pelo chão. Elas podem esmagá-lo.

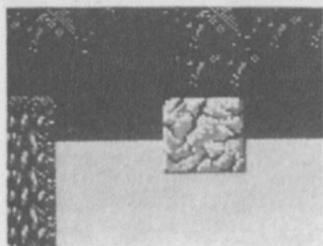
**11 Água Lamacenta**

Jorra do teto ou de canos. É ainda mais venenosa do que a água de Semia.



12 Rochas Flutuantes

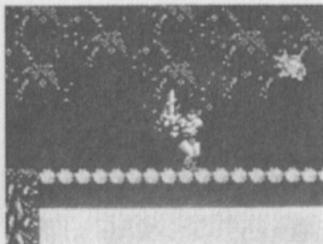
Estas rochas sobem e descem na água. Quando elas estão acima da superfície você pode ficar de pé sobre elas sem perigo. Mas se elas se afundarem você será ferido.

**13 Pedras Destrutíveis**

Você pode espatifar estas pedras com um golpe de sua arma.

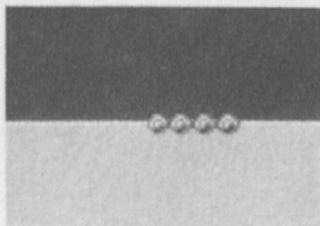
**14 Pontes de Madeira**

Você pode atravessar algumas destas pontes com segurança, mas outras cairão com seu peso!



15 Balsas

Estas se movem para a direita e para a esquerda através da água. Você pode usá-las sem perigo.



Conheça Seus Inimigos

São estas as criaturas que você encontrará nas obscuras terras de Semia.

- ① **Abelha:** 200 pontos
Ataca se você aproximar-se dela.



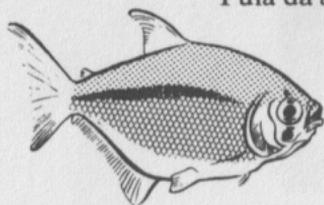
- ② **Serpente:** 200 pontos
Move-se rapidamente. Os Gorgons frequentemente deixam-nas cair.



- ③ **Morcego:** 100 pontos
Ataca ao cair da noite, em todas as direções.



- ④ **Peixe Voador:** 0 pontos
Pula da água.



- ⑤ **Gardis:** 300 pontos
Ataca com espadas.



- ⑥ **Mantis:** 200 pontos
Atira facas por cima e por baixo.



- ⑦ **Harpie:** 500 pontos
Flutua no ar, ataca ... e depois foge.



- ⑧ **Swordthings:** 400 pontos
Ataca com espadas.



- ⑨ **Axethings:** 800 pontos
Seu ataque consiste em atirar machados.



- ⑩ **Macethings:** 700 pontos
Ataca com uma maça. Ataca de maior distância do que Swordthing.

- ⑪ **Kemmler:** 300 pontos
Quando Rastan se aproxima,
Kemmler atira bolas de fogo!





- ⑫ **Meduza:** 500 pontos
Quando Rastan se aproxima, Meduza ataca espirrando gás venenoso.

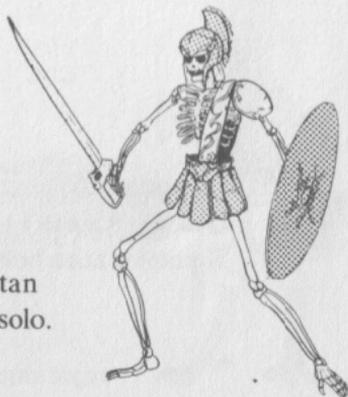


- ⑬ **Gorgon:** 700 pontos
Voa e deixa cair cobras venenosas.



- ⑭ **Mago:** 800 pontos
Atira pergaminhos. Se Rastan for atingido por um pergaminho ele perderá itens de defesa e de ataque.

- ⑮ **Spartoy:** 900 pontos
Ataca com uma espada. Quando Rastan se aproxima dele, ele desaparece no solo.



Os Malvados Senhores de Semia

Você encontrará estas criaturas ao final de cada etapa. Você precisa derrotá-las para poder avançar à próxima etapa.



① Kentorous: 5000 pontos



② Aryous: 20000 pontos



③ Slayer: 10000 pontos



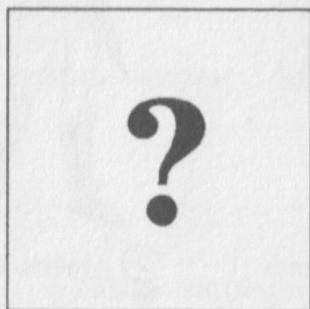
④ Shukumas: 15000 pontos



⑤ Fedorak: 25000 pontos



⑥ Dragão Vermelho: 30000 pontos



⑦ Dragão

Dicas Úteis

- Lute contra os senhores de Semia o mais rapidamente possível. O ar dentro de suas câmaras fará com que sua vida seja reduzida independentemente deles o atacarem.
- Aprimore a técnica de cortar por cima. Poucos são os inimigos que conseguem se defender deste tipo de ataque!
- A quebra de uma pedra destrutível pode trazer-lhe uma agradável surpresa.
- Tente atravessar uma dada área antes do anoitecer. No escuro as criaturas menores, mais perigosas podem atacá-lo até a morte.

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