

Master System®

# Kung Fu Kid



MANUAL DE INSTRUÇÕES

**SEGA**

**TECTOY**

Master System

King of the Hill



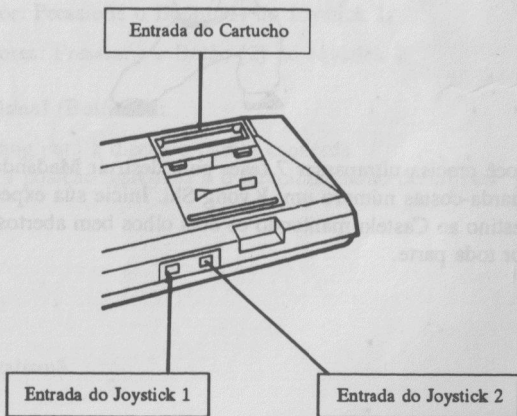
MANUAL DE INSTRUCCIONES

SEAN - 1980

# Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o(s) joystick(s).
2. Coloque o cartucho KUNG FU KID no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. KUNG FU KID é para 1 ou 2 jogadores.

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



# O Desafio de Kung Fu

Você está prestes a enfrentar o terrível Madanda, para vingar a morte do seu Mestre de Kung Fu, Tayron. Para chegar até ele, no Castelo de Lion, você terá que enfrentar vários dos seus leais soldados, que tentarão impedi-lo a qualquer custo.

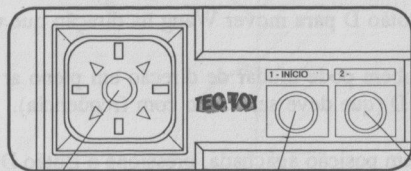
Você está preparado para esse desafio? Felizmente, você foi abençoado com um misterioso talismã, que lhe dá uma força sobrenatural e o protege contra a maioria dos inimigos perigosos. Seu talismã é um tipo de amuleto mágico e precisa ser usado com sabedoria.



Você precisa ultrapassar 7 fases para destruir Madanda e seu guarda-costas número um, Kyong Shi. Inicie sua expedição com destino ao Castelo mantendo os dois olhos bem abertos. Há perigos por toda parte.

# Assuma o Controle!

Antes de começar a jogar, oriente-se com os movimentos e funções de cada botão.



Botão Direcional  
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Para 1 jogador: Pressione o Botão (1) do Joystick 1.

Para 2 jogadores: Pressione o Botão (2) do Joystick 2.

**Botão Direcional (Botão D):**

- Move Wang para a direita e para a esquerda
- Controla a posição agachada e o direcionamento do talismã

**Botão 1:**

- Salta

**Botão 2:**

- Lança o talismã
- Chuta

Agora que você está familiarizado com o básico, veja a seguir as instruções para uma luta sofisticada.

### **Funções do Botão Direcional:**

Pressione o Botão D para mover Wang na direção que você deseja.

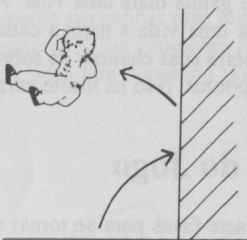
- Wang também pode mudar de direção em pleno ar com o uso do Botão D (que deve ser usado com frequência).
- Para cair em posição agachada, pressione o Botão D para baixo.
- Quando estiver pronto para lançar o talismã, use o Botão D para controlar sua direção.

### **Saltos:**

Quando desejar saltar defina a direção com o Botão D e em seguida pressione o Botão 1.

- Para saltar direto para cima ignore o Botão D.
- Para tentar um salto duplo siga a seguinte orientação:

Pressione o Botão 1 quando estiver perto de uma parede ou obstáculo, de forma a alcançá-la no ponto mais alto possível. Quando Wang estiver tocando a parede, pressione o Botão 1 novamente e ele saltará pela segunda vez com o mesmo impulso.



### Chutes:

Você pode dar chutes da maneira que desejar. Use o Botão D para definir a direção de Wang e então pressione o Botão 2 para chutar.

- Wang pode chutar mesmo quando estiver agachado. Coordene esse movimento com o Botão D.
- Wang também pode chutar em pleno ar. Coordene esse movimento com o Botão 1.

## Controlando o Jogo!

Antes de iniciar sua jornada veja as seguintes instruções.

### Medidor de Vida:

O medidor de vida de Wang está situado na parte superior central da tela. Sempre que Wang for ferido pelos inimigos seu medidor de vida diminuirá.

- Quando o medidor de vida ficar vazio, Wang morre. Isso pode acontecer três vezes durante o jogo. Na terceira vez, o jogo termina.

- Wang ganhará mais vidas quando você alcançar 30.000 pontos. Nesse momento ele ganha mais uma vida. Após os 30.000 pontos, ele receberá uma vida a mais a cada 1.200 pontos. Assim, você aumentará suas chances de sobrevivência à medida que aumentar seus pontos. Não há limite para essas vidas extras.

## O Desenrolar do Jogo

Você tem que superar sete fases para se tornar vitorioso. Assim que o jogo começa, os discípulos malvados e Kyong Shi começam a atacar Wang. Você só conseguirá passar para a próxima fase se ganhar pontos e evitar os ataques.

Você irá continuar sua jornada através das fases 2 a 6 e somente na fase 7 você encontrará Madanda.

## Limite de Tempo

Cada fase tem um limite determinado de tempo. Se Wang não derrotar todos os inimigos dentro desse limite, a fase se acaba e Wang morre.

Cada vez que Wang morre ele recomeça no início de sua última fase (se tiver mais vidas restantes).

## Vitória

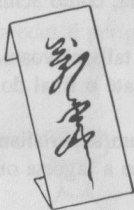
Quando Wang vencer Madanda, o jogo terminará. A mensagem "THE END" (FIM) aparecerá na tela.



## Objetos Preciosos

Se você pensa seriamente em ganhar esse jogo deve estar consciente de suas forças e fraquezas. Suas proteções não são tão numerosas quanto seus inimigos, mas têm o mesmo poder.

### O Talismã:



O seu talismã é suficientemente poderoso para derrotar Madanda e Kyong Shi, bem como qualquer um de seus discípulos.

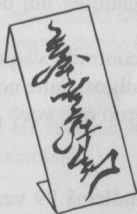
- O talismã pode ser encontrado suspenso no ar quando você estiver atacando os inimigos. Salte no ar para agarrá-lo e observe no canto inferior esquerdo que você ganha pontos. Cada talismã vale 5 pontos.
- Você pode lançar seu talismã 99 vezes durante o jogo. O número de arremessos que você já fez é mostrado na tela para sua informação.
- Cada talismã, porém, derrubará um número diferente de inimigos. Isso acontece porque os talismãs não são iguais.

## O Super Talismã:

Uma lagosta aparecerá na tela durante a fase 2. Quando você a golpeia, seu talismã adquire superpoder para ajudá-lo a destruir os inimigos.

Durante a fase 4, se você conseguir destruir Kyong Shi, seu poder será multiplicado novamente. Ou, se estiver com o talismã comum, passará para um supertalismã, como acima.

- Em ambos os casos, seu talismã voará mais rápido e mais longe, e seu poder se manterá até o final do jogo.
- Cuidado ao ir atrás de um supertalismã. Durante a fase 4 você estará em dificuldades se a lagosta ou Kyong Shi alcançarem a água.



## A Jarra:

Três jarras estarão disponíveis ao longo do jogo. Você poderá usá-las para evitar as bolas de fogo do inimigo.

- Entretanto, você poderá usar apenas uma jarra para esse propósito.
- Elas estão escondidas na fase 5 e você pode localizar qualquer uma delas chutando as paredes em vários lugares.
- Cuidado: chutar as paredes é perigoso porque pode atrair as bolas de fogo. A escolha é sua.



## O Pão Doce:

O pão doce é o alimento de Wang. Cada vez que ele encontra um, completa-se novamente a capacidade de seu medidor de vida. Eles aparecerão nas fases 3 e 5.

- Eles estão escondidos perto e dentro da parede e são encontrados chutando e saltando ao redor da parede. Wang pode utilizar apenas um durante o jogo todo. Após descobrir o pão doce, o jogo continua.



## Seus Inimigos

A cada final de fase você enfrentará um inimigo mortal. Quando eles aparecem, um segundo medidor de vida é apresentado na tela para informá-lo sobre seu progresso durante o combate.

- Você terá que dar muitos chutes para derrotá-los. Procure não usar seu talismã, a fim de reservá-lo para a batalha final com Kyong Shi e Madanda. Apenas lute, empenhando-se ao máximo.
- Quando o monstro é derrotado, a fase termina e você passa para a seguinte.

É hora de conhecer os chefes e seus discípulos diabólicos que estão atrás de Wang.



Monstro Indara



Kyong Shi



Lee - A Feiticeira



Liu & Chen  
A Dupla Acrobática



Geroppa - O Sapo



Tao - O Rei Zumbi



O Gigante Gorrida



O Pugilista Miao



Rinrin & Minmin  
As 2 Pequenas Garotas Fantasmas



Rongwang, O Feiticeiro Enigmático



Chu Ho - O Espadachim Mágico



Madanda

## Conheça a Pontuação

Além dos pontos que você ganha derrotando os inimigos, existem também pontos de bonificação, contados no intervalo de uma fase para outra.

### Pontos de Bonificação:

Os pontos de bonificação são somados após cada fase ser eliminada.

- Se o tempo limite não tiver sido totalmente utilizado:

Tempo restante + 200 pontos.

- Se o medidor de vida não estiver vazio:

Vida restante + 200 pontos.

Esses pontos serão somados à sua pontuação atual.

### Valores do Inimigo:

Discípulo A .....	200 pontos
Kyong Shi.....	200 pontos
Discípulo B.....	300 pontos
Boneco.....	300 pontos
Grande Kyong Shi.....	400 pontos
Zumbi .....	400 pontos
Lagosta .....	500 pontos
Sapo.....	500 pontos
Bola de Fogo .....	400 pontos
Monstro Indara .....	2.000 pontos
Lee, a Feiticeira .....	3.000 pontos
Geroppa, o Sapo .....	3.000 pontos
Liu & Chen, a Dupla Acrobática (cada).....	2.000 pontos
Tao, o Rei Zumbi .....	4.000 pontos
Gorrida, o Gigante.....	6.000 pontos
Rinrin & Minmin (juntas).....	5.000 pontos
Miao, o Pugilista .....	7.000 pontos
Chu Ho, o Espadachim Mágico.....	8.000 pontos
Rongwang o Feiticeiro Enigmático .....	9.000 pontos
Madanda .....	10.000 pontos



## Dicas Úteis

- O momento de golpear é muito importante. Esquive-se dos ataques inimigos saltando para fora do alcance de seus braços. Essa é a chave para progredir e vencer.
- Procure o esconderijo dos monstros assustadores antes que seu medidor diminua muito, caso contrário você não será capaz de derrotá-los.
- Aprenda como usar os seus diversos poderes além do talismã, e guarde-o para os combates mais perigosos.
- Não tente lutar parado. Você deve manter-se em movimento, porque qualquer contato com o inimigo custará uma parte de sua vida.
- O Rei Zumbi morrerá mais rápido se você atacar primeiro a parte superior de seu corpo.
- Quando você agarrar o talismã, conseguirá dar saltos gigantes.

**Marcador de Pontos**

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

**Marcador de Pontos**

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

**Marcador de Pontos**

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

**Marcador de Pontos**

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

**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 69048 - 660 - Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038  
TELEFONE: (011) 261-5797

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS