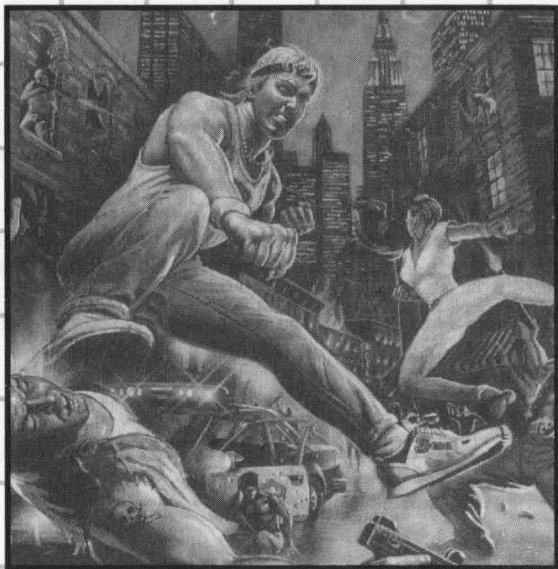


Master System[®]

Streets of Rage



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho STREETS OF RAGE 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. STREETS OF RAGE é para apenas 1 jogador.

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



A Cidade Se Transformou Em Uma Praça de Guerra!

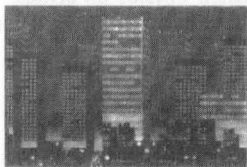
As ruas não são mais locais adequados para se andar, nem de dia, nem à noite. Ladrões perversos espreitam nas sombras, aguardando qualquer vítima em potencial. Grupos rivais cobram "segurança" dos donos das lojas, e brigam entre si 24 horas por dia.

Mas as coisas não foram sempre assim. A cidade era pacífica e próspera, e os lares dos seus cidadãos não despertavam maior interesse do crime organizado. Porém, assim que o Sindicato foi organizado, rápida e discretamente ele assumiu o controle da cidade. A administração municipal foi a primeira a cair, seguida pelos homens da lei. A força policial se transformou em um fantoche da organização criminosa e de seu líder, "Mr. X".

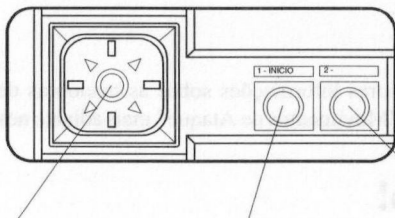
Entretanto, alguns policiais preferiram resistir e lutar. Entre eles estavam três oficiais da polícia que tentaram organizar uma unidade de ataque especial. Rejeitados pelos seus superiores e ameaçados de serem expulsos da corporação, os três abandonaram a polícia e declararam sua guerra particular contra o Sindicato.

Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding estão arriscando suas vidas. Eles estão agindo desarmados, mas os três são especialistas em combates corpo-a-corpo. Escolha um desses três bravos soldados e abra seu caminho até o coração da cidade, enfrentando o pior time de bandidos de todos os tempos!

Lute com os punhos e com os pés, ou se apodere de qualquer arma que encontrar e vá em frente! Mostre ao Sindicato que você é uma séria ameaça a ele!



Assuma o Comando!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Pressione para fazer as seleções nas telas de menu.
- Pressione para mover seu jogador por toda a tela.

Botão 1

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para confirmar as escolhas nas telas de seleção.
- Pressione para atacar.
- Pressione para apanhar objetos ou armas.
- Pressione, após pressionar o Botão de Pausa, para executar um ataque especial.

Botão 2

- Pressione para pular.
- Pressione para confirmar as escolhas nas telas de seleção.

Botão de Pausa (no console)

- Pressione para dar uma pausa no jogo. Pressione novamente para reiniciar.

NOTA: Veja maiores informações sobre as manobras de ataque possíveis no item "Movimentos de Ataque" mais adiante neste manual.

Iniciando!



Após o logotipo Sega, você verá a introdução do jogo e a Tela de Apresentação, seguida pelos perfis dos Lutadores e por uma demonstração do jogo. Pressione o Botão 1 para pular a Tela de Apresentação, e então pressione-o novamente para começar a jogar.

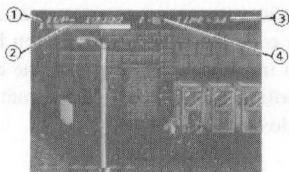
Primeiro você verá a Tela de Nível de Dificuldade. Um jogo HARD (Difícil) oferece um desafio maior (porque você sofre maiores danos ao ser atingido) que um jogo NORMAL, mas também recompensa com mais pontos no final de cada Etapa. Use o Botão D para colocar a flecha na frente do modo que você escolheu, e então pressione o Botão 2.



A Tela de Seleção de Lutador descreve as características de cada Lutador (a letra "A" indica um alto grau em uma determinada característica, enquanto a letra "B" indica um grau apenas médio), e lhe proporciona uma visão de suas técnicas. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita até que o quadro onde está o seu personagem preferido seja iluminado, e então pressione o Botão 2 para começar a jogar.

Assim que o seu Lutador colocar os pés na rua da cidade, um grupo de bandidos se aproximará. Derrube-os rapidamente. Quando ouvir o sinal, mova-se para o próximo campo de batalha, no seu caminho para o quartel general do Sindicato!

Os Sinais da Tela



1. **Lutadores Restantes:** Você começa o jogo com três Lutadores, e pode obter Lutadores extras conseguindo um determinado número de pontos ou pegando determinados objetos. Se você perder seu Lutador quando esse medidor estiver indicando zero, o jogo terminará.
2. **Medidor de Vida:** Esse medidor diminui cada vez que seu Lutador é derrubado. Quando ele se esvaziar totalmente, você perderá um jogador. Esse medidor pode ser restaurado pegando-se determinados objetos. Ele também se restaura no início de cada novo estágio que você entra.
3. **Ataques Especiais:** Mostra quantos Ataques Especiais você pode usar. Você tem um Ataque Especial por fase, mas pode conseguir mais pegando determinados objetos.
4. **Relógio:** Você tem 50 segundos do tempo do MASTER SYSTEM para derrotar uma determinada quantidade de inimigos. Depois de eliminar todos os bandidos de uma área, você ouvirá uma campainha quando o relógio reiniciar sua contagem. Quando o relógio atinge 10 segundos, você ouve um alarme – é o momento de fazer alguma coisa rapidamente! Se você não conseguir derrotar todos os bandidos de uma determinada área antes do relógio chegar a zero, perderá um jogador.

Movimentos de Ataque

Nossos três heróis são veteranos nas artes marciais e nos combates corpo-a-corpo. Use o Botão D para mover seu Lutador até a proximidade de um inimigo, e então pressione o Botão 1 para atacar. Os três ex-policiais conhecem vários métodos de ataque que poderão ser utilizados.



Ataque Normal:

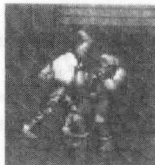
Botão 1

Pressione o Botão 1, e seu Lutador derrubará seus inimigos com um golpe ou um soco rápido.

Ataque Contínuo:

Botão 1 pressionado repetidamente

Cada Lutador tem uma série de golpes que ele ou ela repetirá até que o inimigo seja derrubado.



Adam: 2 Diretos, 1 Soco para Cima e um Chute Giratório Longo.

Axel: 2 Murros, 1 Golpe de Corpo e um Chute.

Blaze: 2 Golpes Cortantes, 1 Chute e um Chute Rápido para Trás.



Chute com Pulo:

Botão D + Botão 2 → Botão 1

Pressione o Botão 2 para fazer seu Lutador pular. No meio do pulo, pressione o Botão 1 para chutar. Para conseguir uma distância maior, pressione o

Botão D na direção que deseja chutar quando pressionar o Botão 2.

- Adam:** Chute Lateral.
- Axel:** Joelhada.
- Blaze:** Chute Giratório de 360°.

Defesa na Retaguarda:

Botão 1 + Botão 2

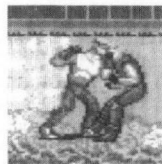
Pressione os Botões 1 e 2 simultaneamente para lidar com um atacante que chega por trás.

- Adam:** Chute em Pé para Trás.
- Axel:** Golpe com as Costas da Mão.
- Blaze:** Chute Giratório.



Agarrando o Inimigo

Se você conseguir que seu Lutador fique bem próximo a um oponente sem ser derrubado, ele agarrará seu inimigo. Veja aqui algumas técnicas manuais que certamente provocarão danos severos.



Fúria:

Botão 1 pressionado repetidamente

Seu Lutador repetirá esses golpes até que o inimigo seja derrubado:

Adam: 2 Joelhadas e 1 Cotovelada

Axel: 2 Joelhadas e 1 Cabeçada.

Blaze: 2 Joelhadas e 1 Chute Rápido para Trás.

Arremesso:

Botão D para o lado oposto ao oponente + Botão 1

Quando estiver segurando seu oponente, mantenha pressionado o Botão D na direção oposta à que você está olhando, e pressione o Botão 1. Seu inimigo voará pela tela!



Adam: Arremesso de Ombro.

Axel: Arremesso de Ombro.

Blaze: Arremesso Sobre a Cabeça.



Salto por Cima:

Botão 2

Quando você estiver segurando um inimigo, pressione o Botão 2 para saltar sobre sua cabeça. Quando terminar o salto por trás de um oponente, poderá, na seqüência, aplicar um Arremesso para Trás.

Arremesso para Trás:

Botão 1

Agarre um oponente por trás e pressione o Botão 1 para obter um Arremesso para Trás que irá balançar a tela!

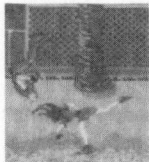


Táticas Especiais de Defesa



Seus inimigos irão tentar e, de vez em quando, conseguirão atingi-lo. Alguns irão prendê-lo por trás para permitir que seu comparsa possa atacá-lo à vontade. Mas você fará com que eles se arrependam de terem tido essa idéia!

Basta pressionar o Botão 1 para dar um Chute de Duas Pernas no inimigo que se aproxima pela frente...



...e quando os pés de seu Lutador tocarem o solo, pressione o Botão 2 para livrar-se do inimigo com um lançamento pelo Pescoço!

Caindo em Pé

Botão D para cima + Botão 2

Se você for arremessado por um inimigo, pressione o Botão 2 com o Botão D pressionado para cima, para cair em pé.

A sincronização é realmente fundamental aqui, e possivelmente será necessário um pouco de treino.

Uma Ajuda Oportuna

Se você quiser parar um pouco, pressione o Botão de Pausa no console do MASTER SYSTEM. Você terá, então, duas opções: pode retornar ao jogo, pressionando o Botão de Pausa novamente, ou eliminar seus inimigos com um Ataque Especial.

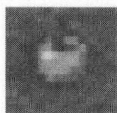
Felizmente, Axel, Adam e Blaze não são os únicos que desejam consertar a situação. Alguns de seus amigos da polícia os estão apoiando secretamente. Quando você se encontrar em apuros, pressione o Botão 1 após pressionar o Botão de Pausa. Um carro de polícia surgirá com poder de fogo extra para ajudá-lo!



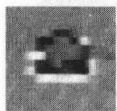
NOTA: Você só poderá usar um Ataque Especial se o medidor indicar algum disponível.

Objetos

Você encontrará objetos em todas as fases, escondidos em diversas estruturas: cabines telefônicas, barris de óleo, cones de construção, engradados para embalagem, pilhas de pneus, mesas cobertas ou tubos de ventilação. Destrua essas estruturas com um soco ou um chute, mova seu Lutador sobre o objeto e pressione o Botão 1 para pegá-lo.



Maçã: Restaura um pouco do seu Medidor de Vida.



Bife: Restaura totalmente seu Medidor de Vida.



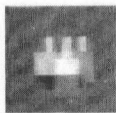
Saco de Dinheiro: Acrescenta 1.000 pontos na sua pontuação.



Barras de Ouro: Você ganha uma bonificação de 5.000 pontos!



Carro de Polícia: Você ganha um Ataque Especial extra!



Um a Mais: Você ganha um jogador extra!

Armas

As armas podem ser encontradas nos mesmos lugares que os objetos, além das que você poderá derrubar das mãos dos inimigos e apanhá-las em seguida. Porém, as armas também poderão ser derrubadas de suas mãos, e desaparecerão após você deixá-las caírem duas vezes.



Faca: Lute com seus inimigos, ou arremesse a faca sobre um inimigo distante pressionando o Botão 1.



Garrafa: Uma forma de atordoar os seus atacantes!



Bastão de Basebol: Três pancadas, e eles estarão fora do jogo!

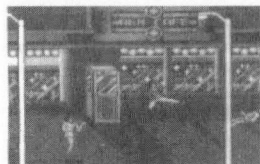


Cano de Chumbo: Ele aumenta realmente o seu alcance!



Batedeira de Pimenta: Congele seus inimigos. Acerte-os enquanto estiverem tentando não espirrar!

Etapas



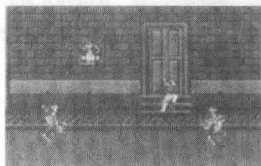
Etapa 1: Alameda das Lojas

Declare guerra contra o Sindicato sob as brilhantes luzes de neon. Quando as portas laterais da loja se abrirem,

prepare-se para lutar!

Etapa 2: Favelas da Cidade

Você se dirige ao centro da cidade, em uma região altamente perigosa, onde os bandidos estão escondidos entre os prédios condenados.



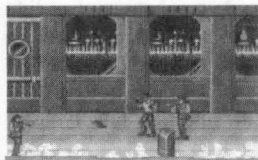


Etapa 3: Praia

A lua brilha sobre o mar, as ondas molham seus pés... Apesar desse belo cenário, os bandidos não vão dar um descanso, e vão atacar de todos os lados!

Etapa 4: Ponte em Construção

Preste atenção onde pisa, enquanto abre caminho para o outro lado!

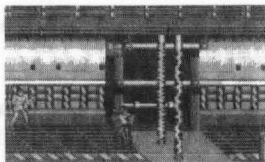


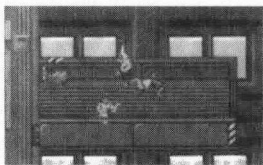
Etapa 5: A Borda da Balsa

Lute no convés com fanáticos por artes marciais, lutadores com facas e mulheres empunhando chicotes!

Etapa 6: Fábrica

As máquinas acrescentam uma dose a mais de perigo à medida que você força a entrada em uma fábrica do Sindicato!





Etapa 7: Elevador

Você já está quase lá! Lute para subir até o andar da cobertura, onde está Mr. X!

Etapa 8: A Mansão do Sindicato

Você entrou na cobertura, e agora terá que se virar sozinho! Será que você conseguirá passar por todo o bando, derrotar Mr. X e fazer a paz retornar à sua cidade?

Marcando os Pontos

Você ganha pontos sempre que coloca fora de combate um bandido do Sindicato. O valor dos pontos de cada bandido depende da força do mesmo, e os Chefes que tentam destruí-lo no final de cada fase são os que valem mais pontos. Acumule uma boa quantidade de pontos e consiga jogadores extras, enquanto liberta a cidade das garras do Sindicato!

Você também ganha pontos de bonificação à medida que termina cada fase, e quanto mais difícil o nível, maior a bonificação.

Bonificação por Acabar uma Fase:

10.000 pontos

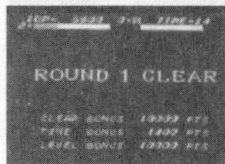
Bonificação pelo Tempo não Utilizado:

100 pontos para cada segundo restante no relógio.

Bonificação pelo Nível:

Normal 10.000 pontos

Difícil 20.000 pontos



Você também poderá obter jogadores extras ao atingir os pontos necessários.

Um a Mais:

Primeiro 50.000 pontos

Segundo 100.000 pontos

Próximo Cada 100.000 pontos

Fim de Jogo/Continuação

O jogo termina quando você perde todos os jogadores. A mensagem CONTINUE (Continuação) é apresentada no centro da tela. Use o Botão D para colocar o marcador próximo à sua escolha, e pressione o Botão 1 ou 2 para confirmar sua escolha. Se você escolher YES (Sim), sua pontuação retorna ao zero e você continuará a jogar no ponto em que deixou o jogo. Se você escolher NO (Não), voltará ao início do jogo. Você terá três chances de continuar o jogo.

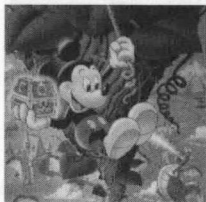


Dicas Úteis

- Enfrente primeiro os inimigos armados. Eles podem lhe provocar maiores danos.
- Os objetos não desaparecem depois que você os descobre. Utilize suas maçãs e bifes somente quando você realmente necessitá-los!
- Mantenha-se em movimento constante. Evite ser cercado pelos seus inimigos ou encurralado nas laterais da tela.
- Use apenas as armas com as quais você se sentir mais confortável. Se você sentir dificuldades na utilização das armas, evite-as. Suas mãos e pés já são suficientemente perigosos!
- Economize os Ataques Especiais para os momentos que realmente necessitá-los – quando você estiver sem saída ou quando o tempo estiver se acabando.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION ESTRELANDO MICKEY MOUSE



© Disney

Prepare-se para participar de uma aventura com o maior astro do Mundo Disney, Mickey Mouse. A história é a seguinte: nosso herói dormiu com um livro de contos-de-fada aberto no colo e, quando abriu os olhos...Que lugar estranho! Ele tinha entrado dentro do livro, em uma história assustadora...

Rapidamente, Mickey descobriu o que estava acontecendo: um terrível gigante tinha roubado o Cristal Mágico que protegia a vila, e agora uma magia negra atormentava todo mundo!

O gigante vive em um castelo nas nuvens, e Mickey precisa encontrar a Princesa do Bem (a sua adorada Minnie!), que irá ensiná-lo qual o melhor caminho para chegar até lá.

Você é tão corajoso quanto Mickey? Então embarque com ele nessa grande aventura de 4 Mega e não estranhe se, no meio do caminho, você topar com o Donald, ou, quem sabe, o Pateta, ou o Horácio...

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

TAZ-MANIA



Os personagens, nomes e tudo que estiver relacionado a TAZ-MANIA são marcas registradas de Warner Bros. © 1992, todos os direitos reservados.

Arrume a mala rapidinho, pois você parte nesse segundo para ajudar Taz, o adorável e faminto diabo da Tasmânia, que se meteu em uma grande confusão!

Ela começa quando o pai de Taz resolveu contar uma lenda. Ela dizia que, em algum lugar da Tasmânia, existia uma ave tão grande que um dos seus ovos seria capaz de alimentar uma família inteira por um ano!

Dá para acreditar? É claro que não! Mas Taz acreditou e seus olhos brilharam, fascinados com a visão do omelete que ele poderia fazer com um ovo desses. Na mesma hora seu estômago começou a roncar - RONC!! - e ele saiu em disparada para achar o tal pássaro.

Se o impaciente Taz tivesse esperado o final da história, saberia dos mil perigos que o separam do tão sonhado ovo: florestas impenetráveis, cavernas escuras, ruínas que desmoronam... Tomara que você consiga ajudar Taz em sua busca. Afinal, se ele não encontrar o ovo, o perigo poderá ser você!!

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 S.A.

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 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANÇA
DE MANAUS

