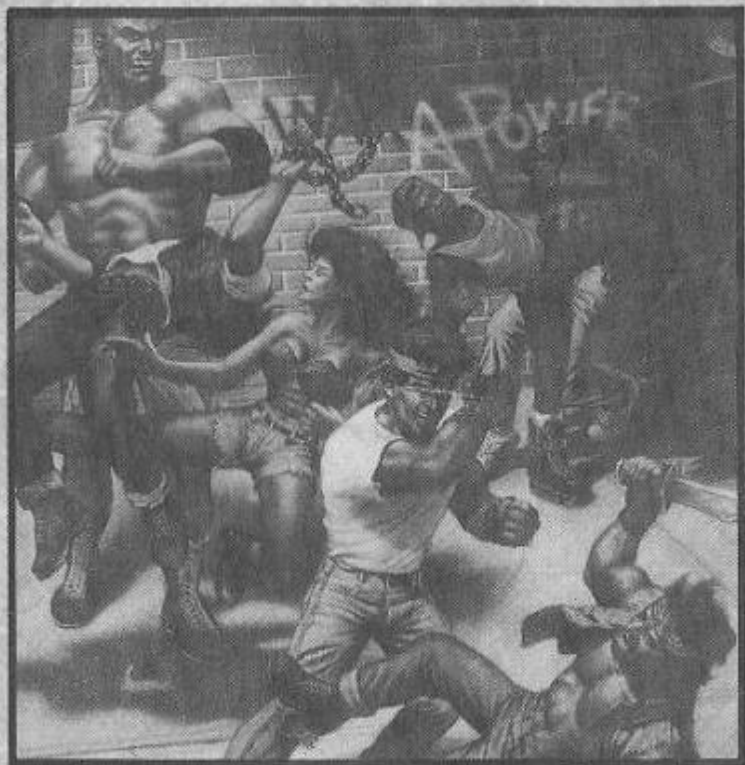


MEGA DRIVE

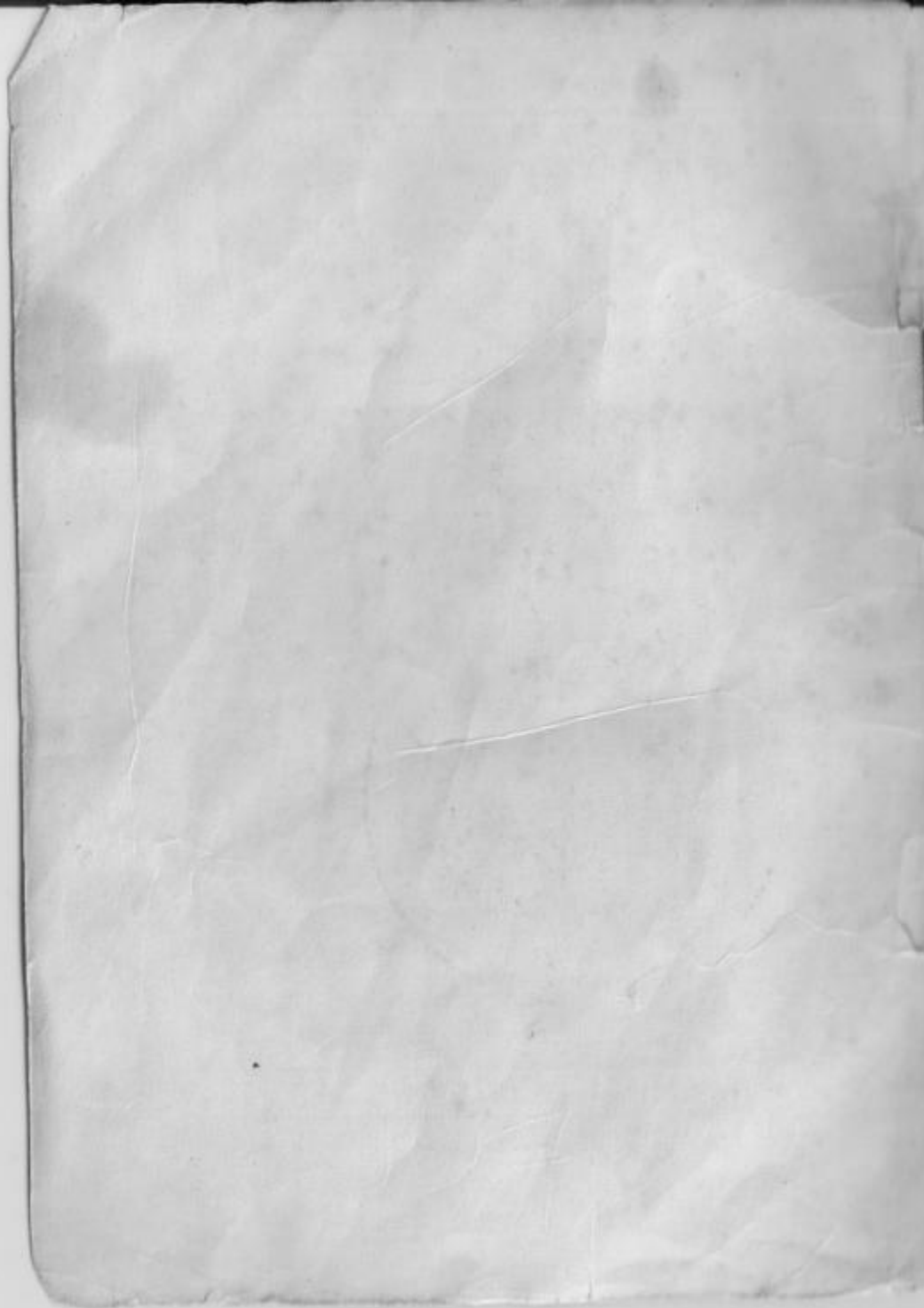
STREETS OF RAGE 2



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

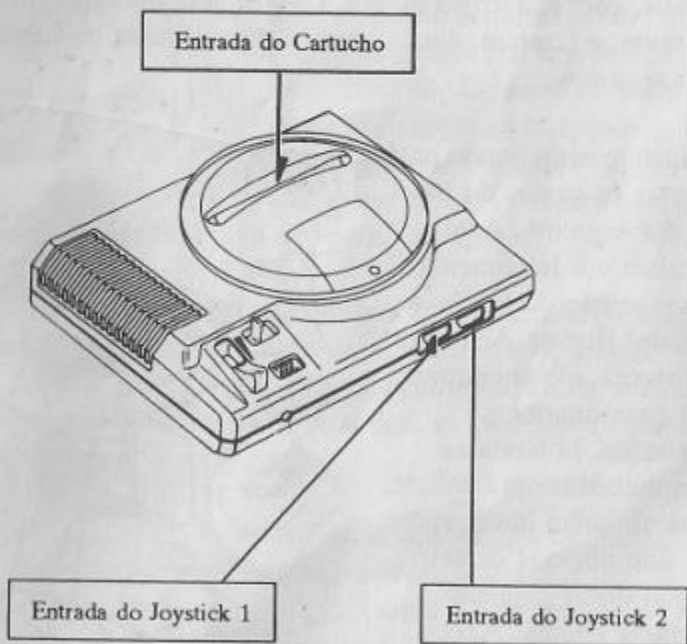
TECTOY



Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho STREETS OF RAGE 2 no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. STREETS OF RAGE 2 é para um ou dois jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



Desta Vez a Questão É Pessoal!

Um ano se passou desde que os outrora pacíficos tiras Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding quebraram o domínio do Sindicato e destruíram seu líder, o misterioso "Mr. X." A paz reinava novamente nas ruas; os habitantes puderam retornar aos locais que tinham sido obrigados a abandonar, e a cidade retomou a prosperidade.

No aniversário da destruição do sindicato, Adam, Axel e Blaze encontraram-se em seu bar favorito para comemorar a ocasião e para pôr as novidades em dia. Tanto Axel quanto Blaze haviam se mudado da cidade: Axel estava trabalhando como guarda-costas, e Blaze como professora de dança. Adam tinha voltado aos quadros da polícia, e mudara-se para uma pequena casa na periferia da cidade, com seu irmão menor. Os três comemoraram até altas horas da noite, e fizeram planos para encontrarem-se no mesmo lugar no ano seguinte.

Enquanto se preparava para acertar as contas do hotel no dia seguinte, Axel recebeu um telefonema desesperado de Eddie "Skate" Hunter. Ao chegar da escola, ele encontrara sua casa totalmente destruída. Já havia se comunicado com a polícia, mas ninguém havia visto ou tido notícias de seu irmão desde o início daquela manhã. Axel e Blaze imediatamente se dirigiram para a casa de Adam.



As janelas estavam despedaçadas e a mobília destroçada. Havia uma foto pregada no que sobrara da porta de entrada: Adam acorrentado, estirado aos pés de um homem que eles facilmente reconheceram.



O desaparecimento de Adam marcou o início de um grande pesadelo. Um bando de criminosos tomou as ruas de assalto. As gangues dominaram os parques e motociclistas - bombardeiros transformaram um simples passeio noturno pelas ruas da cidade em um perigo mortal. Espancamentos e pilhagens se tornaram comuns em plena luz do dia. O caos voltou a reinar,

pior do que antes, tomando conta de todos os espaços.

Axel e Blaze tentaram localizar seus velhos amigos de corporação, que um dia haviam fornecido suporte de artilharia pesada. Mas todos eles ou haviam sido transferidos ou demitidos. Desta vez, o Sindicato mantinha o controle total, e os dois ex-policiais ficaram por sua própria conta.

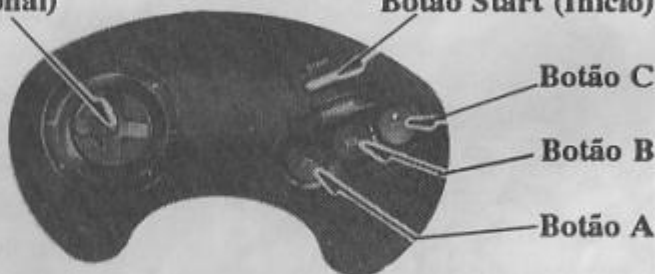
Auxiliados por Skate, o irmão de Adam, e pelo amigo de Axel, Max, Axel e Blaze decidiram resgatar o amigo, e destruir Mr. X. de uma vez por todas. Em seu caminho, estará à espera a mais sinistra coleção de punks e arruaceiros jamais formada. A isto, some-se um pelotão de lutadores profissionais especialmente treinados para tirá-los do mapa!

Atuando como um dos quatro jovens vigilantes – ou juntamente com um amigo – você lutará com seus punhos e pés, e atacará com qualquer arma que lhe caia nas mãos, para derrotar definitivamente Mr. X!

Assuma o Controle

Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)



Botão C

Botão B

Botão A

Botão D

- Pressione para a esquerda ou para direita a fim de mover seu lutador nestas direções.
- Pressione para cima para movimentar seu lutador em direção à parte traseira da tela.
- Pressione para baixo para movimentar seu lutador em direção à parte dianteira da tela.
- Pressione para fazer as seleções nas telas de Menu e na Tela de Opções.
- Pressione em conjunto com os Botões A, B ou C para determinados movimentos de ataque (ver "Movimentos de Ataque").

Botão Início

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para fazer uma pausa no jogo; pressione novamente para reiniciar.

Botão A

- Pressione para um Ataque Especial.

Botão B

- Pressione para atacar.
- Pressione para pegar objetos e armas.
- Pressione para retornar à Tela de Seleção de Jogo a partir da Tela de Seleção de Jogadores para o Duelo.

Botão C

- Pressione para pular.
- Pressione para selecionar uma opção na Tela de Final de Jogo/Continuação.

Iniciando

Após o logotipo SEGA, você verá a introdução do jogo, seguida pela Tela de Apresentação do STREETS OF RAGE 2 e por uma rápida demonstração do jogo. Pressione o **Botão Início** até que a Tela de Apresentação apareça, e então pressione novamente o **Botão Início** para trazer a Tela de GAME SELECTION (Seleção de Jogo). Escolha entre 1 PLAYER ou 2 PLAYERS (1 ou 2 Jogadores), ou enfrente um amigo em DUEL (Duelo), ou dê uma espiada em OPTIONS (Opções). Para fazer sua escolha, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo a fim de movimentar o marcador e pressione o **Botão C** ou o **Botão Início**.



▶ 1 PLAYER
2 PLAYERS
DUEL
OPTIONS

Nota: Você só poderá escolher as opções 2 PLAYERS ou DUEL se o Joystick 2 estiver conectado em seu MEGA DRIVE.

OPTIONS (Opções)

Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo a fim de iluminar uma opção, e então pressione o mesmo botão para a esquerda ou para a direita (ou pressione os **Botões B** ou **C**) para circular entre as escolhas possíveis.

LEVEL (Nível): Escolha entre **EASY** (Fácil), **NORMAL** (Normal), **HARD** (Difícil) ou **HARDEST** (Extra-Difícil).

PLAYERS (Jogadores): Escolha de 1 a 5 lutadores por jogo.

BGM (Música de Fundo): Selecione esta opção para ouvir uma das 27 trilhas sonoras utilizadas no jogo. Utilize o **Botão D** para circular entre as escolhas possíveis para a trilha, e pressione o **Botão A** a fim de escutar cada uma das trilhas.

SE (Efeitos Sonoros): Aqui você poderá ouvir os efeitos sonoros usados no jogo. Pressione o **Botão D** para circular entre as escolhas possíveis de efeitos sonoros, e então pressione o **Botão A** para ouvir cada um dos efeitos desejados.

VOICE (Voz): Ouça as vozes e sons de luta utilizados no jogo. Utilize o **Botão D** para circular entre as escolhas possíveis de vozes, e pressione o **Botão A** a fim de escutar cada voz.

Quando você estiver satisfeito com as escolhas, ilumine **EXIT** (Saída) e pressione o **Botão A, B** ou **C**. Você pode sair quando qualquer uma das opções estiver iluminada, pressionando o **Botão Início**.

OPTIONS	
LEVEL	NORMAL
PLAYERS	03
BGM	25
SE	52
VOICE	06
EXIT	

Nota: Se você não fizer nenhuma escolha a partir da Tela **OPTIONS**, o **MEGA DRIVE** automaticamente selecionará jogo **NORMAL** com 3 lutadores.

SELECT PLAYER (Seleção de Jogadores)

Neste ponto você pode escolher um dos quatro lutadores para o combate. Cada lutador é classificado em quatro categorias: **POWER** (Poder), **TECHNIQUE** (Técnica), **SPEED** (Velocidade), **JUMP** (Pulo), e **STAMINA** (Resistência). Quanto mais estrelas ao lado de cada categoria, mais forte é o lutador nessa categoria.



O Jogador 1 utiliza-se do **Botão D** para movimentar o quadro piscante com o símbolo **1P** no canto inferior esquerdo, enquanto o Jogador 2 movimenta o quadro onde **2P** aparece no canto inferior direito. O jogo se inicia quando ambos Jogadores tiverem confirmado suas opções apertando o **Botão C** ou o **Botão Início**.

Nota: No modo para dois Jogadores, o Jogador 1 e o Jogador 2 não podem selecionar o mesmo lutador.

O Duelo

Você e seu amigo podem aprimorar suas habilidades para a luta, treinando com o adversário mais temível de todos – o outro! Escolham um lutador e um dos cenários do jogo, e pratiquem!

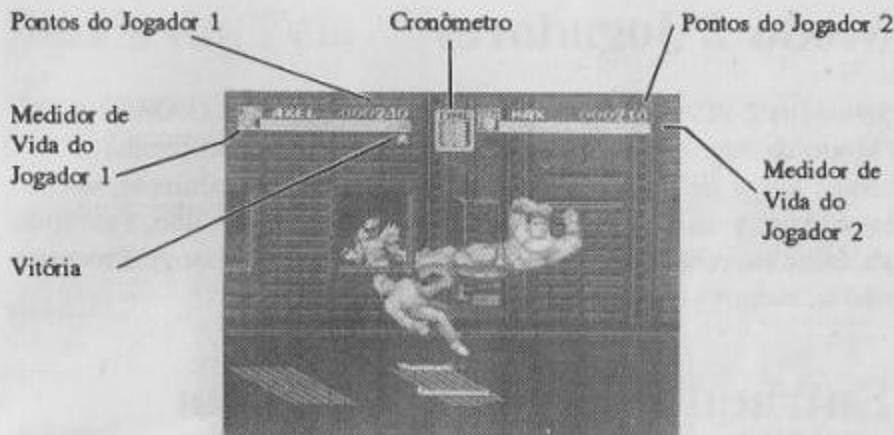
Escolha DUEL a partir da Tela de GAME SELECT (Seleção de Jogo), e pressione o **Botão C** ou o **Botão Início** para chamar a Tela SELECT PLAYER (Seleção de Jogadores). Cada Jogador escolherá o lutador que deseja utilizar, pressionando o **Botão D**



para colocar os símbolos 1P e 2P sobre o lutador selecionado, e confirmando a sua opção com o **Botão C** ou o **Botão Início**. No modo DUEL (Duelo), ambos os Jogadores podem selecionar o mesmo tipo de lutador (por exemplo Blaze x Blaze). Os dois lutadores aparecerão com cores de roupas diferentes.

No espaço acima das categorias dos lutadores, a palavra STAGE (Estágio) aparecerá. O Jogador 1 selecionará o estágio onde os lutadores se enfrentarão, pressionando o **Botão D** para a direita ou para a esquerda para circular entre as opções possíveis, e pressionando o **Botão C** ou o **Botão Início** para confirmar a escolha.

Em seguida, selecione se você e seu parceiro querem ou não que seus lutadores utilizem-se de SPECIAL ATTACKS (Ataques Especiais). A palavra SPECIAL substituirá o número do estágio. O Jogador 1 deve usar o **Botão D** para ligar e desligar os Ataques Especiais, e deve pressionar o **Botão C** ou o **Botão Início** para começar a luta.



Ao iniciar o duelo, o Jogador 1 estará no lado esquerdo da tela e o Jogador 2 estará no lado direito. As armas disponíveis para o estágio escolhido estarão dispostas no chão, para os dois lutadores apanharem e usarem. Você poderá também tomar uma arma das mãos de seu oponente e utilizá-la na luta contra ele. Alguns participantes externos poderão tentar tornar as coisas mais interessantes para você, mas você não conseguirá atacá-los.

Você terá 99 segundos (tempo do MEGA DRIVE) para derrotar seu oponente. Se o tempo se esgotar, o lutador com maior quantidade de energia em seu Medidor de Vida vencerá o combate. Se ambos os lutadores caírem ao mesmo tempo, ou se o tempo se esgotar quando ambos tiverem a mesma quantidade de energia em seus Medidores de Vida, o duelo será considerado empatado.

Cada vez que um lutador alcançar uma vitória, uma estrela aparecerá sob seu Medidor de Vida. O combate terminará quando um lutador conseguir duas vitórias. A Tela SELECT PLAYER (Seleção de Jogadores) reaparecerá e você e seu amigo poderão selecionar novos lutadores e um novo estágio. Vocês também poderão selecionar os mesmos lutadores e estágios, se desejarem. Querendo abandonar o combate, pressione o Botão B para voltar à Tela GAME SELECTION (Seleção de Jogo).

Modo 2 Jogadores

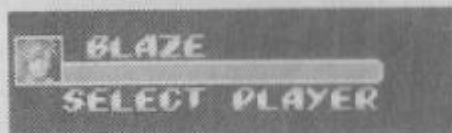
Selecione 2 PLAYER (2 Jogadores) a partir da Tela GAME MODE (Modo de Jogo), para que você e seu amigo possam combater juntos a liga de mal-encarados do Sindicato. Naturalmente, vocês lutarão pelas maiores pontuações, mas, com auxílio mútuo, e sabendo trabalhar em conjunto, vocês poderão chegar bem mais longe. Procurem não se atacar, pois sofrerão as conseqüências!

Entrando em um Jogo já em Andamento

Um segundo Jogador pode entrar em um



combate já em andamento, conectando um joystick na entrada 2 do Console do MEGA DRIVE, e pressionando o Botão Início em seu joystick. As palavras SELECT PLAYER (Seleção de Jogador) piscarão no canto superior direito da tela.

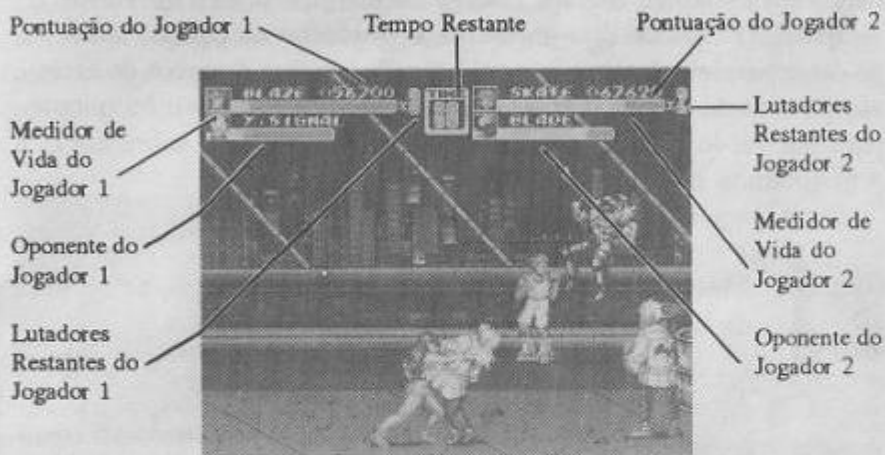


O Jogador 2 deverá então selecionar um lutador pressionando o Botão D para a direita ou para a esquerda, até que o nome e figura do

lutador desejado apareça e, finalmente, deve pressionar o Botão A, B, C ou o Botão Início. O lutador do Jogador 2 entrará na briga vindo do lado direito da tela.

Sinais da Tela

Use as informações no topo da tela para planejar suas estratégias de luta e acompanhar seu progresso.



Medidor de Vida: Quando seu Medidor de Vida se esvaziar, você cairá e estará derrotado. Os Medidores de Vida dos inimigos variam em extensão. Uma estrela sobre um Medidor de Vida prateado indica um inimigo com o dobro de resistência média dos normais – quando o Medidor de Vida prateado acabar, será substituído por um amarelo. Se o Medidor de Vida de um inimigo for prateado e tiver duas estrelas embaixo, ele terá o triplo de resistência de um inimigo normal.

Tempo Restante: Você terá 99 segundos para derrotar todos os criminosos que o atacarem em cada etapa. Quando você terminar a etapa, ou a cena mudar ou uma seta GO aparecerá e o relógio será reiniciado. Sua contagem de tempo também será reiniciada se você perder um lutador durante o combate. Se você não conseguir limpar uma determinada área até que o cronômetro chegue no 00, as palavras TIME OVER (Tempo Esgotado) aparecerão, e você perderá um lutador. Seu lutador receberá um Medidor de Vida novo no início de cada Estágio.

Objetos

À medida em que você enfrentar as legiões de malfeitores do Sindicato, você cruzará com objetos que poderão auxiliá-lo durante os combates. Estes objetos estarão escondidos dentro de vários recipientes: latas de lixo, mobílias, engradados ou caixas, tambores de óleo, paralelepípedos, ovos alienígenas, pilhas de sacos de areia... até mesmo dentro de máquinas de fliperama! Ataque o recipiente para destruí-lo e então apanhe o objeto, movendo-se sobre ele e pressionando o **Botão B**.



Maçã: Repõe um pouco de energia no Medidor de Vida do seu lutador.



Frango Assado: Preenche totalmente o Medidor de Vida do seu lutador!



Mais 1: Você ganha um lutador extra!



Saco de Dinheiro: Acrescenta 1000 pontos ao seu placar.



Barras de Ouro: Você ganha 5000 pontos de bônus!

Armas

Você as encontrará em recipientes, ou dispostas no chão, ou ainda nas mãos de um inimigo. Um rápido ataque fará seu oponente deixar a arma cair, e então você poderá apanhá-la, movimentando seu lutador sobre ela e pressionando o **Botão B**. Pressione o **Botão B** para usar a arma, ou os **Botões B e C** simultaneamente para arremessá-la (pode ser necessário um certo treinamento nesta técnica).



Faca: Fatia, corta, e areja os malfeitores à curta distância, sendo também uma prática arma de longo alcance.

Tubo de chumbo: Uma boa pancada irá derrubá-los definitivamente.



Katana (Espada Japonesa): Aumenta efetivamente o seu alcance!

Kunai: Arma Ninja que funciona tão bem quanto uma faca.





Bomba: Geralmente atirada pelos inimigos na sua direção. Você pode apanhar a bomba antes de sua explosão e atirá-la de volta ao seu inimigo, mas, se você não for rápido o suficiente, ela explodirá em suas mãos!

As armas também poderão ser derrubadas de suas mãos, se você não for cuidadoso. Você poderá também deixá-las cair quando agarrar um inimigo em um combate corpo a corpo. Quando uma arma cair duas ou três vezes, ela desaparecerá. Você também perderá a arma que estiver carregando ao passar à próxima cena.

Movimentos de Ataques

Ataque Normal: Botão B



AXEL: "Jab"



BLAZE: "Jab"



MAX: Golpe Cortante



SKATE: "Jab"

Ataque Furioso: Botão B pressionado repetidamente

Cada lutador tem um ciclo de 4 a 5 movimentos de ataque normal. Se você continuar pressionando o **Botão B**, os ciclos continuarão até que seu inimigo caia.

- AXEL:** Dois "Jabs", um Direto, um Chute Médio e um Chute Alto.
- BLAZE:** Dois "Jabs", uma Cotovelada e um Chute Alto.
- MAX:** Dois Golpes Cortantes de Esquerda, um Cruzado de Direita e um Soco-Martelo.
- SKATE:** Dois "Jabs" de Esquerda, um Chute por Trás, e um Chute por Trás com Giro.

Ataque Simples: Pressione e segure o Botão B, soltando em seguida



AXEL: Chute Alto



BLAZE: Chute Alto



MAX: Soco-Martelo



SKATE: Chute com Giro

Ataque Relâmpago: Botão D duas vezes na mesma direção → Botão B



AXEL: "Upper" Mestre



BLAZE: Golpe Cortante Vertical



MAX: Deslizamento Poderoso



SKATE: Super Cabeçada Dinamite

Ataque Traseiro: Botão B + Botão C simultaneamente



AXEL: Soco para trás



BLAZE: Rasteira de 360 graus



MAX: Coice de Mula



SKATE: Chute-arremesso para trás

Nota: Certifique-se de que seu lutador não está segurando nenhuma arma ao executar este tipo de movimento – caso contrário, a arma será arremessada.

Pulos

Ataque com Pulo: Botão C → Botão B

Pressione o Botão C para pular e então o Botão B no topo do pulo para um ataque aéreo.



AXEL: Chute Vertical



BLAZE: Chute circular



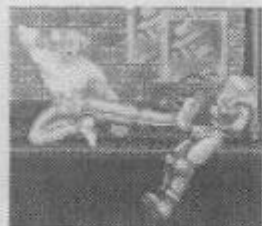
MAX: Super Soco-Martelo



SKATE: Duplo Chute Traseiro

Chute com Pulo: Botão D (direita ou esquerda) + Botão C → Botão B

Pressione o Botão D na direção em que quiser que o seu lutador ataque.



AXEL: Chute Lateral



BLAZE: Chute Lateral



MAX: Chute com Queda



SKATE: Chute Lateral

Ataque com queda: Botão C → Botão D para baixo + Botão B



AXEL:
Golpe de
Joelhos



BLAZE:
Golpe aéreo



MAX:
Cotovelada



SKATE:
Rolo
Compressor

Segurando um Oponente

Se você movimentar seu lutador para perto de um oponente, ele irá apanhá-lo pelos ombros. Provoque sérios ferimentos com os seguintes movimentos:

Tempestade: Botão B pressionado repetidamente

Cada lutador tem um ciclo de 2 a 3 movimentos de ataque. Se você continuar pressionando o **Botão B**, os ciclos continuarão até que seu inimigo caia.

AXEL:	Joelhada seguida por uma Cabeçada.
BLAZE:	Joelhada seguida por uma Derrubada.
MAX:	Soco de Urso.
SKATE:	Duas Cabeçadas seguidas por uma Cotovelada.

Golpe de Poder: Espere um segundo e então pressione o Botão B



AXEL
Cabeçada



BLAZE
Derruba o adversário



SKATE
Cabeçada

Tempestade: Botão D pressionado na Direção do Oponente + Botão B pressionado repetidamente

- AXEL: Quatro Joelhadas.
 BLAZE: Duas Joelhadas e uma Cotovelada.
 MAX: Duas Joelhadas seguidas de uma Cabeçada.

Derrubando o Adversário: Botão D pressionado na Direção Oposta ao adversário + Botão B



AXEL: Derruba o adversário para trás



BLAZE: Aplica um Balão no oponente



MAX: Quebra-Cabeças



SKATE: "Uppercut de Giro"

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



Super Pancada: Botão C → Botão B

Use o **Botão C** para saltar sobre seu oponente (ou, no caso de Max, para pular), e então pressione o **Botão B** para fazer seu inimigo beijar o chão!



AXEL: Pancada com o Corpo



BLAZE: Golpe para tras



MAX: Pancada Forte
com o Corpo



SKATE: Arremesso



Coloque Skate atrás do inimigo e pressione o **Botão B**: ele terá uma enxaqueca de arrasar.

Max é muito pesado para saltar sobre um adversário. Assim, ele deve encontrar uma outra forma de se posicionar por trás do inimigo para fazer o seguinte: pressione o **Botão B** para um Suplex Alemão, ou pressione o **Botão B** e em seguida o **Botão C** para um Tombo Atômico de arrebentar as costas.



Ataques Especiais

Ataque Estacionário: Botão A



AXEL: Asa de Dragão



BLAZE: Embukyaku



MAX: Pancada-Bomba



SKATE: Chute com Giro Duplo

Ataque direcionado: Botão D + Botão A



AXEL: Esmagamento do Dragão



BLAZE: Kikousho



MAX: "Tackle" Trovão



SKATE: Chute Sacarrolha

Você poderá usar Ataques Especiais quando quiser; entretanto, cada ataque especial consome um pouco da quantidade de vida de seu lutador. Um ataque Especial estacionário só consumirá vida de seu lutador se ele tocar o adversário. Um Ataque Direcionado sempre irá consumir vida de seu lutador. Se o Medidor de Vida de seu lutador atingir níveis muito baixos, você não poderá utilizar os Ataques Especiais.

Os Campos de Batalhas

Estágio 1: Centro da Cidade

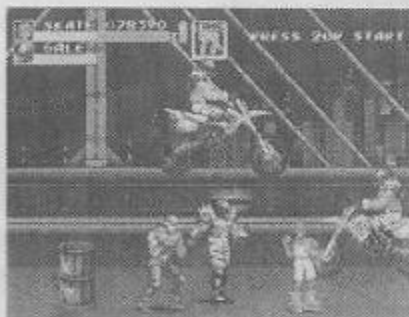


Inicie sua busca onde os punks com facas dominam as ruas. Arraste-os a um inferninho ordinário da cidade, e faça a limpeza! Em um beco atrás do bar, você encontrará Barbon, um "barman" que se dedica mais ao levantamento de barbudos do que de garrafas – e que não está nada contente com o desaparecimento

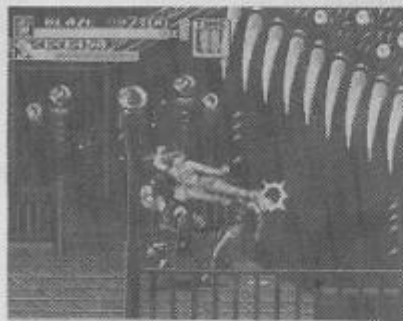
de sua clientela, promovido por você!

Estágio 2: Ponte em construção

Nesta ponte existe um pedágio e motociclistas-bombardeiros planejam arrancar-lhe o couro. Atrás de um caminhão da obra, você desafiará um dos melhores lutadores adversários. No final da ponte, um ataque aéreo ameaça arruinar-lhe o dia!



Estágio 3: Parque de Diversões



Faça com que os canalhas locais saibam que a festa deles termina assim que você inicia seu passeio pelo parque. Jogue um pouco nos fliperamas e entre no espetáculo PIRATES (Piratas), onde tipos ninja manejando espadas lhe proporcionarão uma violenta competição! Entre também em ALIEN HOUSE (Casa do

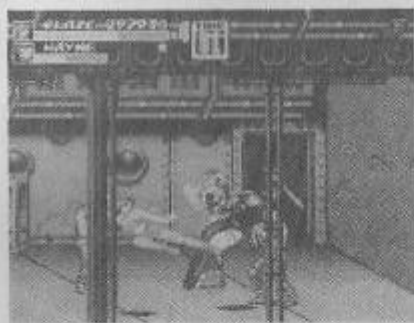
Alienígena), onde as colunas explodem, e um perigo real espreita sob uma névoa enganadora. Você pode até mesmo querer atacar a própria atração principal...

Estágio 4: O Estádio

No losango você encontrará Big Ben, um fã de beisebol que, aparentemente, já comeu uma dose exagerada de cachorros-quentes com cebolas e pimenta. Limpe a área, mas cuidado com seu hálito devastador. Um elevador secreto o levará para uma arena subterrânea onde o vencedor levará tudo!



Estágio 5: O Navio



Verifique se a carga esconde objetos de valor ou gangsters, e ataque Raven um lutador de kick-box bastante nefasto! Esfregue a cobertura superior com um par de elementos indesejáveis, mas fique atento para eventuais novidades desagradáveis...

Estágio 6: A Selva

Nada de parar e admirar a paisagem! Você seguramente estará bastante ocupado com os capangas de Raven! Passe no meio dos sacos de areia e recolha todos os objetos que conseguir. Você necessitará de toda a resistência que puder acumular para o combate seguinte.



Estágio 7: Fábrica de Munição



Enfrente as ondas de atacantes nas correias transportadoras móveis. Depois, pegue o elevador de cargas e vá até o teto. Ali você encontrará dois inimigos bastante sólidos.

Quartel General do Sindicato

Aqui você está por sua conta e risco. Fique alerta, pois Mr. X. o aguarda, e tem algumas surpresas em estoque...

Conheça a Pontuação

Você receberá pontos por cada membro do Sindicato que derrubar. O valor da pontuação de cada patife derrotado depende de sua força; os pilantras realmente durões, que querem socá-lo até virar massa ao final de cada fase, valem mais pontos. Marque um grande número de pontos para conseguir lutadores extras enquanto livra a cidade das garras de Mr. X.!



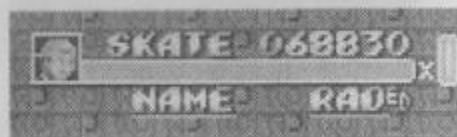
Ao final de cada Estágio, você também conseguirá pontos de bonificação, e quanto mais difícil o estágio, maior a bonificação.

Bonificação de Final de Estágio:	5.000 pontos
Bonificação de Tempo:	1.000 pontos por cada segundo restante no cronômetro
Bonificação de Nível:	Fácil:..... 5.000 pontos
	Normal..... 10.000 pontos
	Difícil 20.000 pontos
	Extra-Difícil..... 30.000 pontos

Você também poderá pegar lutadores extras marcando a pontuação necessária:

1UP:	Primeiro	20.000 pontos
	Segundo	50.000 pontos
	Terceiro	100.000 pontos
	Demais.....	A cada 100.000 pontos

Fim de Jogo/Continuação



Quando você esgotar seus lutadores, o jogo terminará. As palavras **GAME OVER** aparecerão na parte superior da tela (canto superior esquerdo

para o Jogador 1, canto superior direito para o Jogador 2). Se você tiver atingido uma pontuação alta, você terá a chance de entrar com suas iniciais. Percorra as letras pressionando o **Botão D** para a direita ou para a esquerda, e confirmando suas escolhas com o **Botão C**. Você terá espaço para três letras. Após os três espaços terem sido preenchidos, as letras **ED** aparecerão.



Pressione o **Botão C**. Se você tiver continuação sobrando, poderá optar por continuar o jogo a partir do estágio atual.

Use o **Botão D** para selecionar

YES ou **NO**, e pressione o **Botão C**. Se você selecionou **YES**, as palavras **SELECT CHARACTER** (Selecione Personagens) aparecerão e você poderá escolher um lutador para o próximo estágio. Use o **Botão D** para circular entre os lutadores, e pressione o **Botão C** para escolher. Quando você continua um jogo, sua pontuação retorna para 0.

Você poderá continuar duas vezes. Quando você esgotar suas continuações, as palavras GAME OVER (Fim do Jogo) aparecerão no centro da tela, e o jogo terminará.

Tela das Maiores Pontuações

Se você terminar o jogo com sua pontuação entre as dez mais, você poderá entrar com suas iniciais na tela das maiores pontuações (THE BEST 10 PLAYERS). A Tela NAME ENTRY (Entrada de Nome) aparecerá na janela de informações da tela de jogo (canto superior esquerdo para o Jogador 1 e superior direito para o Jogador 2.)

THE BEST 10 PLAYERS				
RANK	SCORE	RD	NAME	LEVEL
1ST	104820	2	SKATE-DAN	NORMAL
2ND	100000	1	MAX-Y. K	NORMAL
3RD	96300	4	BLAZE-ZED	NORMAL
4TH	90000	1	AXEL-Y. T	NORMAL
5TH	80000	1	BLAZE-A. E	NORMAL
6TH	70000	1	SKATE-H. I	NORMAL
7TH	68830	3	SKATE-PAD	NORMAL
8TH	60000	1	MAX-K. H	NORMAL
9TH	50000	1	AXEL-A. I	NORMAL
10TH	40000	1	BLAZE-K. U	NORMAL

Dicas Úteis

- Pegue os objetos tão logo quanto possível, para acumular pontos adicionais e resistência antes do final de cada cena.
- Permaneça longe das margens da tela. Os inimigos adoram armar emboscadas exatamente nestes lugares, onde você não pode observar seus movimentos. Atraia seus adversários para locais onde você possa vê-los.
- Ataque primeiro os patifes armados – eles podem causar os maiores danos, especialmente quando você lhes der as costas.

- Alguns lutadores são melhores com algumas armas do que com outras. Experimente! Se seu lutador não for eficiente com um certo tipo de arma, ignore-a, ou jogue-a para longe do alcance de seu oponente.
- Se você estiver carregando uma arma e pretender continuar utilizando-a, evite ficar sobre outras armas dispostas no chão; ao invés de atacar, você acabará fazendo sucessivas trocas de armas.
- Observe as sombras no chão: elas indicam antecipadamente um inimigo que esteja caindo sobre você!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

CASTLE OF ILLUSION



© Disney

O mais carismático de todos os ratos, o famoso Mickey Mouse, encontra-se numa tremenda enrascada. Veja só:

A malvada bruxa Mizrabel raptou Minie para roubar a sua beleza e transformá-la numa monstruosa criatura! Ainda bem que ela tem seu fiel e apaixonado namorado Mickey, que fará tudo que for possível (e impossível também!) para resgatá-la.

Mas não será nada fácil. Ele precisará encontrar as sete gemas escondidas nas câmaras fantásticas e nas profundezas dos labirintos do Castelo da Ilusão, onde Minie está presa. Para isto terá que passar por vários lugares assustadores e enfrentar muitas criaturas perigosas.

Apesar de ter coragem suficiente para enfrentar este desafio e estar movido pela paixão, Mickey precisará muito de sua ajuda para derrotar a diabólica Mizrabel, e tirar Minie de uma vez por todas das mãos desta terrível bruxa!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

POPULOUS



© Electronic Arts

A partir de agora você tem em suas mãos uma oportunidade única: transformar-se no maior de todos os seres do universo - Deus!

E como uma divindade, você necessita de adoradores para lhe fornecer o poder de controlar a natureza. Quanto mais seguidores você tiver, mais forte você ficará.

Mas existe também o Mal. Cerca de quinhentos mundos estão infestados por pessoas malignas. Sua luta constante será para impedir o domínio de seu mundo por estas pessoas.

No início você será fraco, mas com o tempo você passará a adquirir força de seu povo e poderá fazer uso de fenômenos da natureza: terremotos, enchentes, pântanos, vulcões, etc...

Se o Bem exceder em número o Mal e você tiver a força, todas as pessoas vão para o centro do mundo para a batalha do juízo final.

Quando apenas um lado sobreviver, o destino do mundo estará selado!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

MINI-GAME



© PARAMOUNT PICTURES. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Eles estão de volta. A arrepiante e assombrosa família Addams está convidando você para uma divertida caça ao tesouro!

O tio Funério resolveu aparecer na mansão dos Addams em busca do tesouro da família. GOMEZ, FEIOSO, VANDINHA, MÃOZINHA, TIO MAMMA, A COISA e TROPEÇO não podem deixar de fazer uma recepção super calorosa para o tio Funério, mostrando a felicidade que é tê-lo com eles... Recepção super calorosa? Só se for no estilo dos Addams. Suas brincadeiras deixam qualquer um tonto e se o tio Funério não se cuidar bem, não conseguirá nem chegar ao tesouro! A Mãozinha tentará atingí-lo com uma espada, Feioso arremessará aranhas e morcegos, Vandinha atacará com um vaso, etc... São estas algumas das "brincadeiras"; prepare-se para muito mais! O tesouro encontra-se atrás de portas trancadas. O tio Funério deve selecionar a chave certa para abrir cada porta e nas quatro fases do jogo conseguir guardar muito tesouro... e sobreviver!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

MINI-GAME "SONIC THE HEDGEHOG"



© Sega

Para quem já é fã desta simpática criatura azul, precisa agora conhecer o Mini Game Série Master do Sonic! Você poderá levá-lo para todo lugar!

No Mini Game, você encontrará o seu velho inimigo de batalha; o maluco cientista dr. Robotnik. Ele transformou os seus amigos animais em maléficos robôs e o Sonic deverá acabar com esta horrível maldição. Passando pelas seis Zonas Perigosas, Sonic deverá ultrapassar muitos obstáculos e no final de cada fase pegar a esmeralda caótica, encarar o dr. Robotnik e derrotá-lo. Para isso, Sonic usará suas grandes armas: seus espetinhos, sua velocidade supersônica e seu poder de invencibilidade.

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.

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