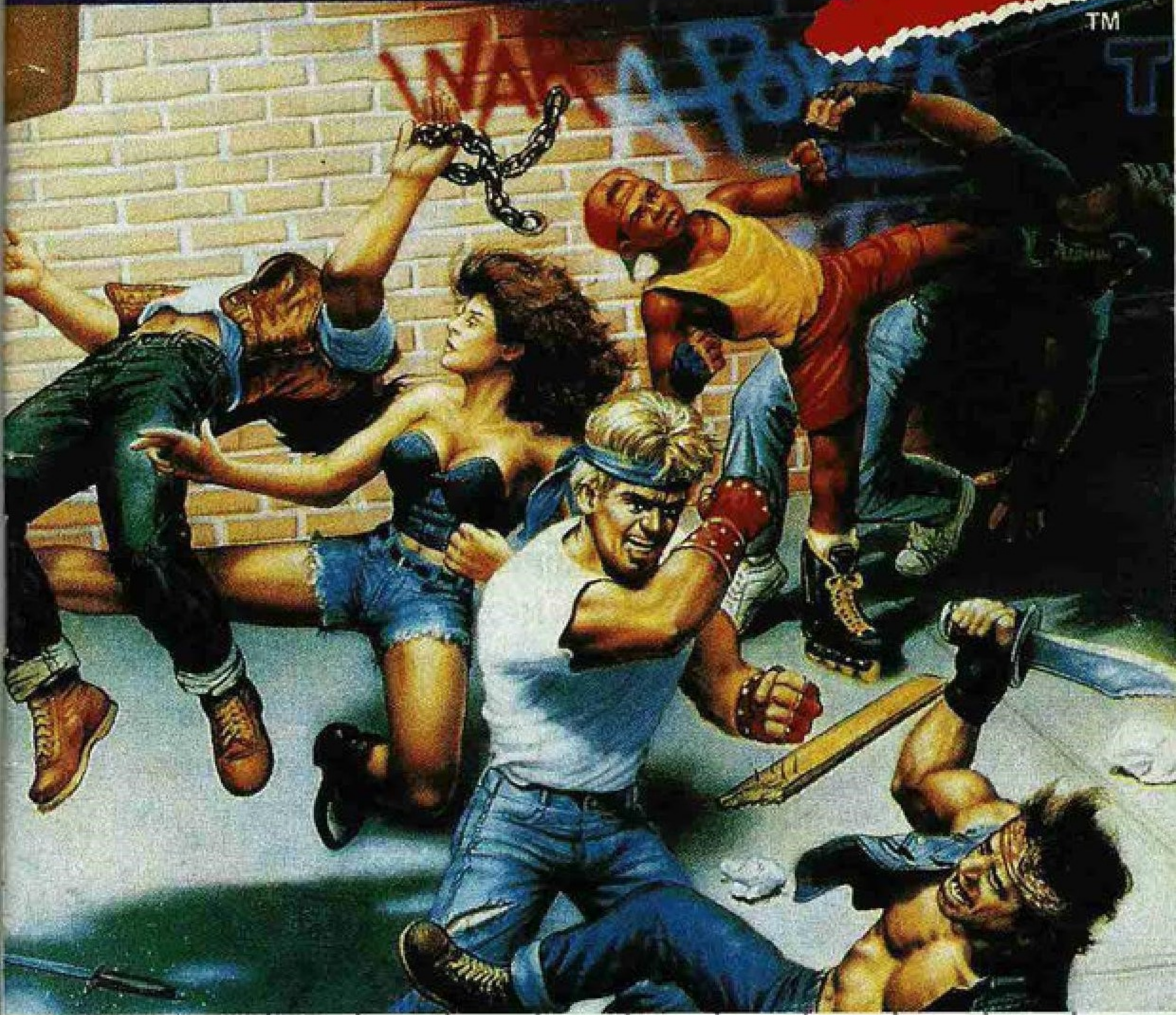


STREETS II

OF RAGE



SEGA
GAME GEAR



ADVERTÊNCIA PARA EPILEPTICOS

AVISO: LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA

Uma pequena percentagem de indivíduos podem sentir sintomas epiléticos quando expostos a alguns padrões de luz ou luzes fortes. A exposição a certos padrões de luz ou fundos no écran de televisão, ou quando jogam jogos de vídeo pode conduzir a um ataque epilético nestes indivíduos. Algumas condições podem induzir a sintomas epiléticos despercebidos, mesmo em pessoas que nunca tiveram ataques ou sintomas de epilepsia. Se tu, ou alguém da tua família, sofre de epilepsia, consulta o teu médico antes de começares a jogar. Se sentires alguns dos seguintes sintomas enquanto jogas: tonturas, alteração da visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário, ou convulsões, pára **IMEDIATAMENTE** de jogar e consulta o teu médico antes de recomeçares.

COMEÇAR

1. Prepara a tua GAME GEAR como indica no teu Manual de Instruções.
2. Certifica-te de que a corrente está desligada. Depois introduz o cartucho na consola.
3. Liga a corrente. Em alguns instantes aparece o écran de apresentação.
4. Se o écran de apresentação não aparecer, desliga a corrente. Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente.

IMPORTANTE: Certifica-te sempre de que a consola está desligada quando inserires ou removeres o teu cartucho.

NOTA: Este jogo é para um ou dois jogadores.

① Cartucho Sega

DESTA VEZ, É PESSOAL

Um ano passou desde que os ex-polícias da paz, Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding destruíram a Organização do Crime e o seu chefe, o misterioso Mr. X! A paz voltou às ruas, as pessoas reocupavam os seus bairros e a cidade voltou à prosperidade.

Após o aniversário da destruição da Organização, Axel recebeu uma chamada de Eddie "Skate" Hunter, o irmão mais novo de Adam. A sua casa tinha sido destruída e não havia sinais de Adam. Axel e Blaze precipitaram-se para casa de Adam. No meio das ruínas, encontraram uma fotografia de Adam acorrentado e ajoelhado aos pés duma personagem que eles bem conheciam.



O desaparecimento de Adam marcou o princípio do pesadelo. A Organização voltou e reclamava as ruas com vingança. Os criminosos infestavam os parques, e as ruas, tornando muito perigoso viajar de dia ou de noite. Os dois ex-polícias sabiam que Adam estava a ser usado para atraí-los para uma armadilha mortal, mas têm de intervir para evitar o caos.

Acompanhados por Skate, Axel e Blaze tentaram resgatar o seu amigo e destruir Mr. X de uma vez por todas. No seu caminho estão punks e criminosos e uma equipa de lutadores profissionais que irão tentar eliminá-los.

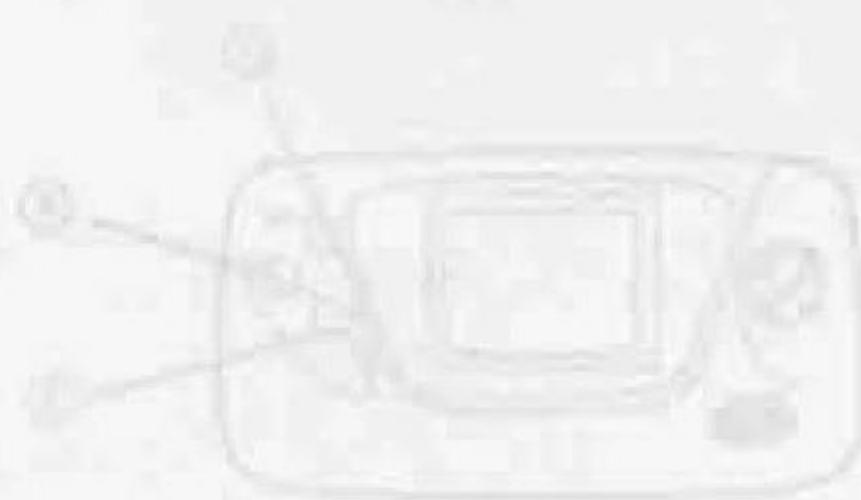


Como um destes jovens vigilantes — ou com um amigo — lutarás contra Mr. X com os teus punhos e pés e atacarás com qualquer arma que aparecer, pois mais uma vez caminhas nas Streets of Rage!

CONTROLO DO JOGO

① BOTÃO B

- Pressiona para a esquerda/direita para mover o Lutador nessas direcções.
- Pressiona para cima para mover o Lutador para trás no écran.
- Pressiona para baixo para mover o Lutador para a frente no écran.
- Pressiona para fazer selecções no écran de Menu e de Opções.
- Pressiona em conjunto com o botão 1 ou 2 para fazer movimentos de ataque (vê pág. 18).



② BOTÃO DE START

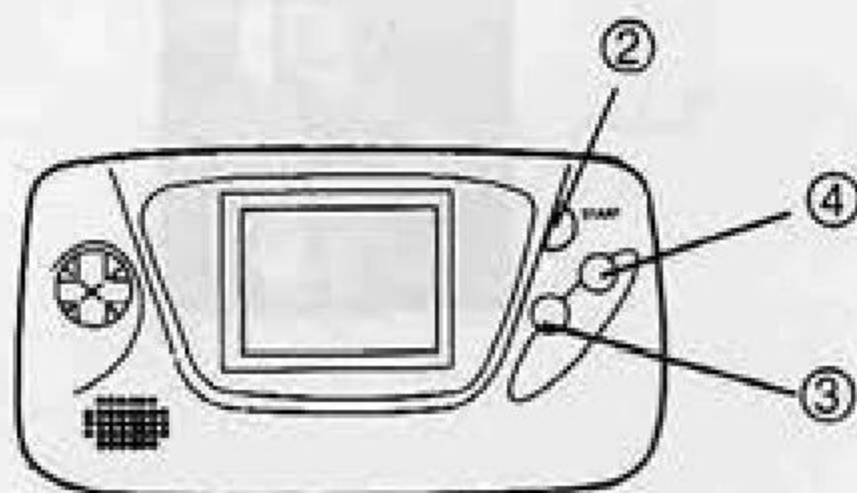
- Pressiona para iniciar o jogo.
- Pressiona para avançar o écran de apresentação, os écrans introdutórios ou écrans de pontuação e passar à próxima sequência.
- Pressiona para fazer pausas e reiniciar o jogo.

③ BOTÃO 1

- Pressiona para atacar.
- Pressiona para apanhar objectos e armas.

④ BOTÃO 2

- Pressiona para saltar.
- Pressiona para fazer selecções no écran de Fim de Jogo/Continuação.



INÍCIO DO JOGO

Após o logotipo da Sega verás o écran de apresentação seguido do título do jogo e de uma pequena demonstração. Pressiona Start até aparecer o título do jogo, depois pressiona novamente para chamar o écran de Selecção do Jogo. Escolhe o jogo para 1 ou 2 jogadores, ou verifica as opções pressionando o botão D para cima ou baixo para deslocar o cursor para a tua escolha e depois pressiona Start.

NOTA: Podes escolher "2 players" apenas se tiveres um cabo Gear-to-Gear (Vê pág. 12).

OPÇÕES

Pressiona o botão D para cima/baixo para iluminar uma opção, depois pressiona para a esquerda/direita para passar pelas opções.

LEVEL (NÍVEL): Escolhe entre "Easy" (fácil), Normal, e "Hardest" (difícil)

PLAYERS (JOGADORES): Escolhe entre 1 a 5 Lutadores por jogo.

BGM (MÚSICA): Selecciona esta opção para ouvir música. Pressiona o botão D para escolher e o A para ouvir um pouco das 27 músicas à tua escolha.

SE (EFEITOS SONOROS): Aqui podes ouvir os efeitos sonoros usados no jogo. Procede da mesma forma que fizeste para a Música.

Quando estiveres satisfeito com as selecções, destaca EXIT (saída) e pressiona A, B ou C. Podes sair quando uma opção está destacada pressionando o botão de Start.

NOTA: Se não fizeres selecções, o computador escolhe um jogo Normal com 3 Jogadores.



SELECÇÃO DOS JOGADORES

Aqui podes escolher um dos lutadores. Cada um é classificado em 5 categorias: Power (força), Technique (técnica), Speed (velocidade), Jump (salto) e Stamina (resistência). Quanto mais estrelas existir ao lado destas categorias, mais forte é o lutador nessa categoria.

Usa o botão D para deslocar o quadrado brilhante com as letras "1P" para o lutador que desejas. (No jogo para 2 jogadores, o jogador 2 desloca o quadrado para onde aparece "2P"). Pressiona o botão 2 ou Start para escolher o teu lutador e começar o jogo.



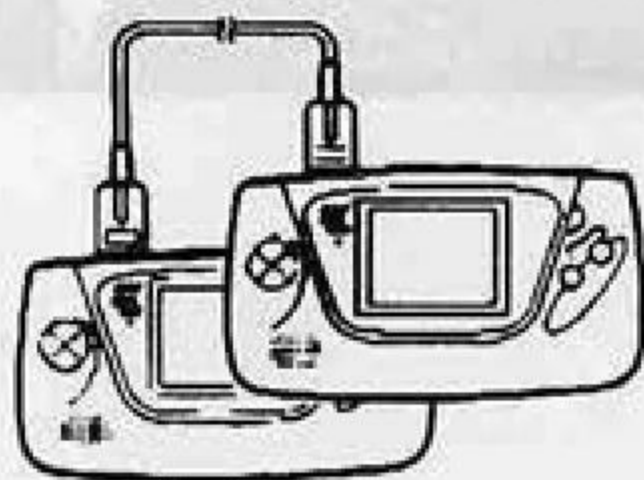
JOGO PARA 2 JOGADORES

Tu e um amigo podem enfrentar juntos os criminosos da Organização. Para isso, cada um de vós precisa de uma Game Gear, um jogo Streets of Rage, e um cabo Gear-to-Gear (vendido separadamente). Desliga ambas as Game Gears. Antes de introduzir os cartuchos de jogo, liga o cabo Gear-to-Gear de uma consola à outra, e depois liga as consolas.

NOTA: Tem cuidado para que o cabo Gear-to-Gear não se desligue durante o jogo.

Qualquer um dos jogadores pode pressionar Start e selecciona "2 players" no Menu de início do jogo. Aparece o écran de Selecção de Jogador em ambas as consolas. O jogo começa após cada jogador ter escolhido o seu lutador e pressionado Start.

NOTA: Os jogadores 1 e 2 não podem escolher o mesmo jogador.



SÍMBOLOS DO ÉCRAN

Usa a informação no topo do écran para planear estratégias de combate e verificar o teu progresso.

- ① Pontuação
- ② Jogador 1
- ③ Barra de vida
- ④ Lutadores restantes
- ⑤ Tempo restante
- ⑥ Jogador 2

BARRA DE VIDA: quando a barra de vida fica vazia, essa personagem cai e é derrotada. As barras de vida dos inimigos aparecem nos Chefes e Sub-chefes.



TEMPO RESTANTE: tens 99s para derrotar todos os criminosos. Quando terminas cada secção, ou a cena muda ou aparecerá uma seta indicadora com a palavra "GO" e o relógio começa novamente. Se perderes um lutador em combate, o relógio começará novamente.

Se não conseguires limpar uma área até o relógio chegar a 00, aparecem as palavras "TIME OVER" (acabou o tempo) e perdes um lutador. O teu lutador recebe uma barra de vida completa no princípio de cada etapa.

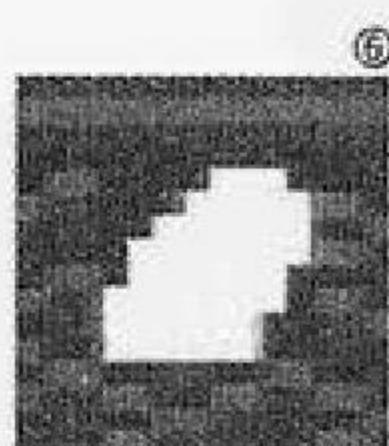
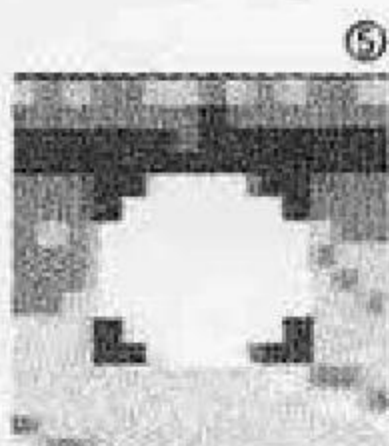
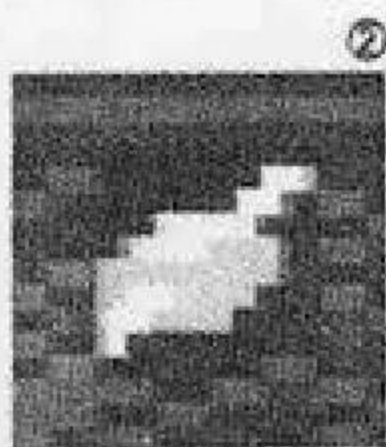
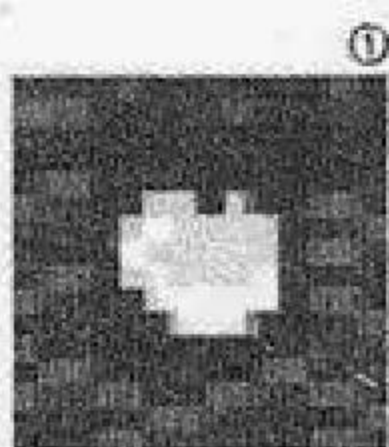
NOTA: Dirige-te para a direita para recolher o novo jogador.



OBJECTOS

À medida que lutas contra a Organização encontrarás objectos que te podem ajudar. Estes estão escondidos dentro de recipientes como latas de lixo, mobília, cestos, caixas, vasos e "ovos extraterrestres". Parte os recipientes, apanha o objecto deslocando para ele e pressiona o botão 1.

- ① MAÇÃ: restaura um pouco de energia à barra de vida do teu lutador.
- ② CARNE: Restaura completamente a barra de vida do teu lutador.
- ③ ESTRELA: Dá-te um Super Ataque extra.
- ④ 1P: Dá-te um lutador suplementar.
- ⑤ MOEDA: Adiciona 1000 pontos à tua pontuação.
- ⑥ BARRAS DE OURO: Dá-te um bónus de 5000 pontos



ARMAS

Encontrarás estas armas nos mesmos recipientes que os objectos, no chão ou nas mãos do inimigo.

Um golpe rápido força o inimigo a deixar cair a arma, que podes apanhar deslocando o teu lutador para perto dela e pressionando o botão 1. Pressiona 1 para usar a arma, ou 1 e 2 simultaneamente para atirá-la (podes ter de praticar um pouco).

- ① **FACA:** Corta àsostas inimigos a curta distância, e é também uma arma de longo alcance.
- ② **CANO DE FERRO:** Um só golpe fará cair o inimigo.



Os inimigos também podem roubar-te as armas, se não tiveres cuidado. Quando deixas cair uma arma duas ou três vezes, ela desaparece. Perdes a arma que possuis quando passas para a cena seguinte.

NOTA: Para trocar de armas, primeiro terás de atirar a que tens nas mãos antes de apanhares uma nova.



MOVIMENTOS DE ATAQUE

FURIA: BOTÃO 1 PRESSIONADO REPETIDAMENTE

Cada lutador tem um ciclo de 4 movimentos de ataque. Se continuares a pressionar o botão 1 o ciclo continua até o inimigo cair.

AXEL: 2 golpes rápidos, um golpe direito e uma patada de lado.

BLAZE: 2 golpes rápidos, uma cotovelada e um pontapé alto.

SKATE: 2 golpes rápidos, um golpe com o calcanhar e um pontapé giratório com um salto para trás.

BLITZ: Botão D pressionado 2 vezes na mesma direcção — mantém pressionado o botão 1.

- ① AXEL: Golpe forte para cima
- ② BLAZE: Golpe vertical
- ③ SKATE: Super golpe/golpe dinamite com a cabeça.



DEFESA DE COSTAS: BOTÃO 1 + 2 SIMULTANEA- MENTE

É um movimento excelente para enfrentar as bolas viscosas que tentam atingir-te pelas costas. Certifica-te de que o teu lutador não tem uma arma na mão quando tenta este movimento — ou a arma cairá.

- ① AXEL: Golpe com as costas das mãos
- ② BLAZE: Golpe de pé giratório a 360°
- ③ SKATE: Pontapé com salto para trás.

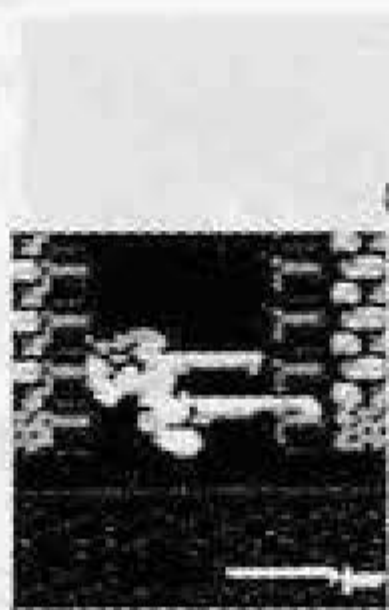


SALTOS

SALTO COM PONTAPÉ (BOTÃO D): BOTÃO 2 - BOTÃO 1.

Pressiona o botão 2 para saltar, depois pressiona o botão 1 na parte mais alta do salto, para um ataque aéreo. Também podes usar o botão D para dirigir os saltos.

- ① AXEL: joelhada
- ② BLAZE: pontapé lateral
- ③ SKATE: patada lateral dupla

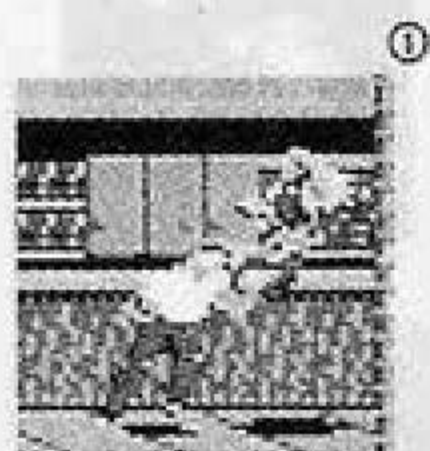


SEGURAR UM ADVERSÁRIO

Se aproximares o teu lutador do adversário, ele poderá agarrar o teu adversário pelos ombros. Depois provoca-lhe sérios danos com os seguintes movimentos:

GOLPE POTENTE: BOTÃO 1

- ① AXEL: cabeçada
- ② BLAZE: empurrão
- ③ SKATE: cotovelada



FURIA: BOTÃO D PRESSIONADO EM DIRECCÃO DO ADVERSÁRIO + BOTÃO 1 PRESSIONADO REPETIDAMENTE

- ① AXEL: 2 joelhadas e uma cabeçada
- ② BLAZE: 2 joelhadas e um pontapé alto
- ③ SKATE: 2 cabeçadas e uma cotovelada



LANÇAMENTO DO CORPO: BOTÃO D PRESSIONADO NA DIRECÇÃO OPOSTA AO ADVERSÁRIO + BOTÃO 1

Agarra o adversário pela frente, pressiona o botão D na direcção oposta ao inimigo e pressiona o botão 1 para executar o seguinte:

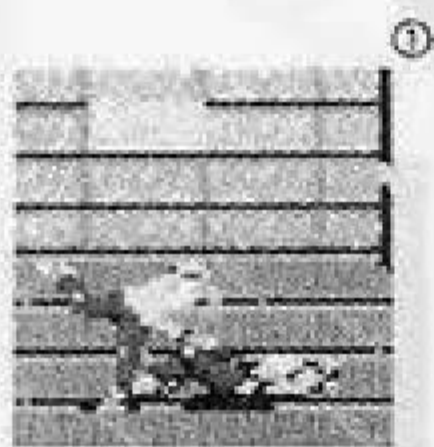
- ① AXEL: lançamento para trás
- ② BLAZE: lançamento mortal para trás
- ③ SKATE: golpe giratório



GOLPE SUPER VIOLENTO: BOTÃO 2 - BOTÃO 1

Usa o botão 2 para passar por cima do adversário, depois pressiona rapidamente o botão 1, e farás o adversário cair ao chão. Axel e Blaze pode agarrar o adversário por detrás e pressiona o botão 1 para conseguir o mesmo golpe.

- ① AXEL: golpe violento com o corpo
- ② BLAZE: Atirar para trás
- ③ Se Skate estiver atrás de um inimigo, poderá realizar um golpe com o pescoço pressionando o botão 2, depois pressiona rapidamente o botão 1 duas vezes.
- ④ Coloca Skate atrás de um inimigo, espera um momento, depois pressiona o botão 1 para causar-lhe uma grande dor de cabeça.



ATAQUES ESPECIAIS

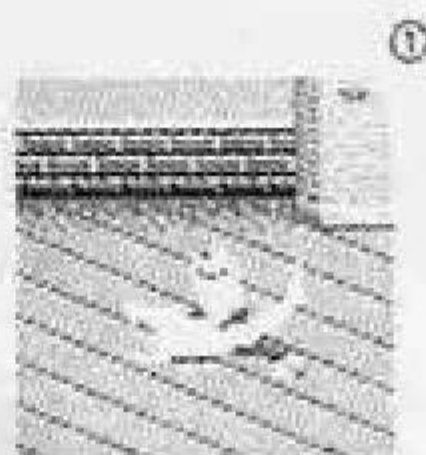
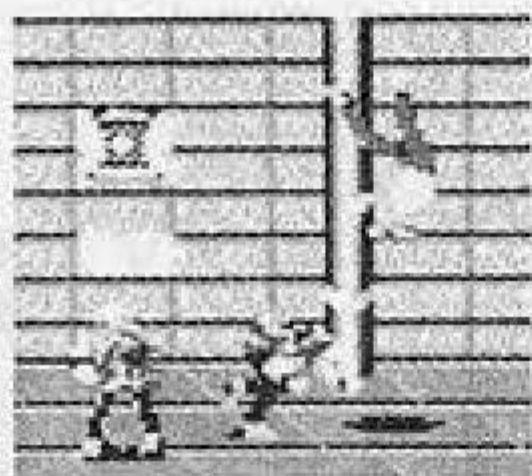
RECUPERAÇÃO: BOTÃO D CIMA + BOTÃO 2

Se o teu lutador for lançado, pressiona estes botões simultaneamente antes de ele atingir o solo. O teu lutador aterrará nos seus pés, sem nenhum ferimento.

ATAQUE ESTACIONÁRIO: BOTÃO D UP DEPOIS BAIXO + BOTÃO 1

Podes realizar este ataque pressionando o botão D para a esquerda e depois direita, seguido do botão 1.

- ① AXEL: ataque de dragão
- ② BLAZE: Embukyaku
- ③ SKATE: pontapé duplo em espiral



ATAQUE DIRECTO: BOTÃO D ESQUERDA OU DIREITA + BOTÃO 1 E 2

- ① AXEL: golpe de dragão
- ② BLAZE: kikousho
- ③ SKATE: pontapé em espiral

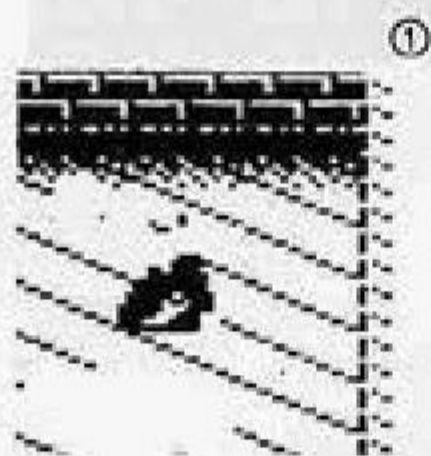


SUPER ATAQUE: MANTÉM PRESSIONADO O BOTÃO 1, E LIBERTA-O

Mantém pressionado o botão 1 até o teu lutador se agachar e preparar-se para o ataque, depois liberta o botão para realizar um movimento devastador que desequilibra completamente o teu adversário. O teu lutador pode usar o Super Ataque uma vez em cada vida, a não ser que consigas apanhar uma estrela. Recebes uma vez em cada vida, a não ser que consigas apanhar uma estrela. Recebes um Super Ataque extra quando terminas a etapa.

- ① AXEL: Ataque mortal
- ② BLAZE: Ataque redemoinho
- ③ SKATE: Ataque em disparo

NOTA: Cada lutador tem 14 movimentos diferentes. Experimenta-os!



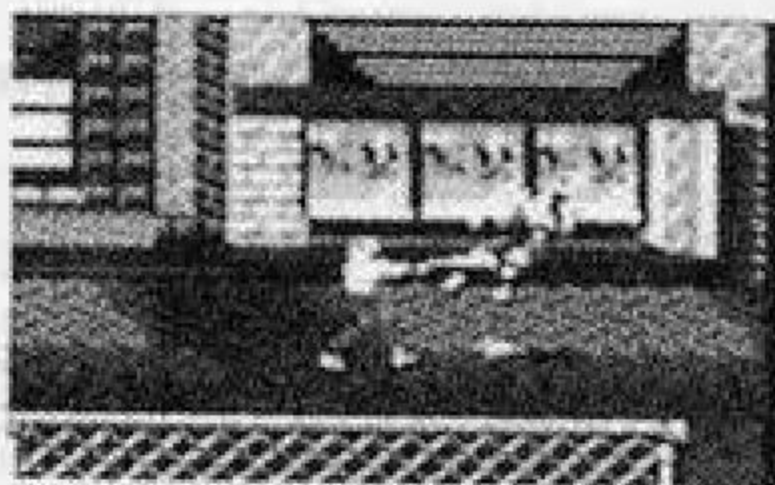
OS CAMPOS DE BATALHA

ETAPA 1: NA CIDADE

Agarra uma navalhada ou num ferro e dirige-te para as ruas da cidade. Limpa uma rua e enfrenta o chefe do grupo, um empregado de bar musculoso que não está satisfeito contigo porque lhe afugentas a clientela.

ETAPA 2: PARQUE DE DIVERSÕES

Os bandos de bandidos vão manter-te ocupado neste parque de diversões. Tens de pagar para entrar no barco dos piratas, onde um grupo de Ninjas da organização te esperam.

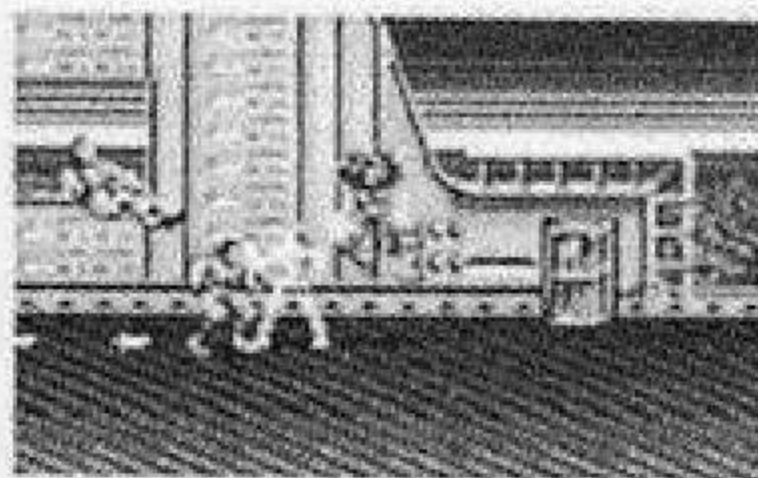
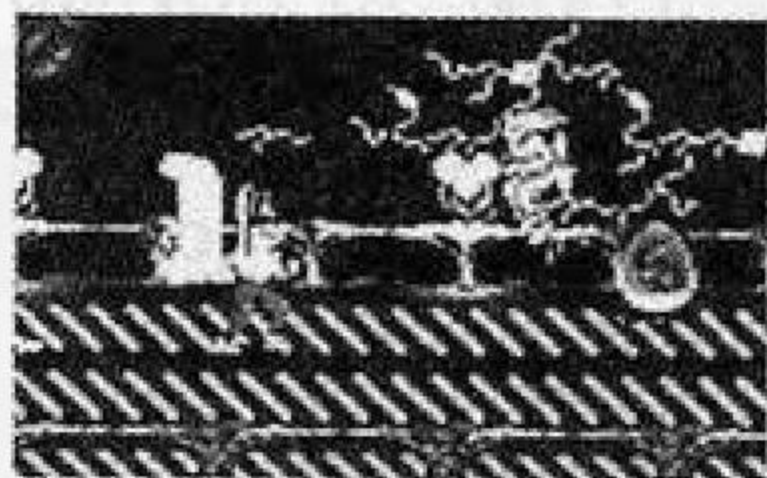


ETAPA 3: AVENTURA EXTRATERRESTRE

Experimenta a Casa extraterrestre, onde o verdadeiro perigo espreita pelo nevoeiro artificial. Os motociclistas tentam derrubar-te e um psicopata com uma hélice tenta esmagar-te contra o solo. Enfrentarás o próprio extraterrestre...

ETAPA 4: DESTRUÇÃO NO MAR

Parte para uma aventura no alto mar em direcção à ilha da Organização mas, nem os tipos que disparam nem os ninjas te vão deixar apreciar a viagem.

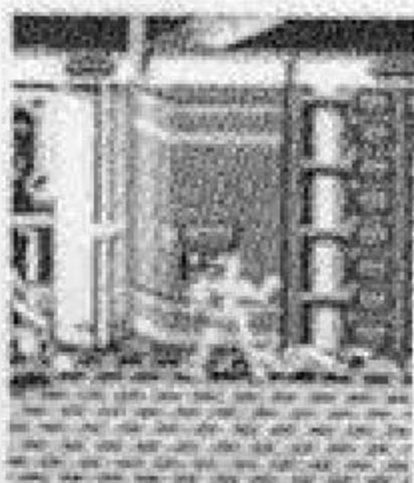


ETAPA 5: FÁBRICA DE MUNIÇÕES

Entraste numa fábrica cheia de armas estranhas. Estás preparado para experimentá-las? Luta duramente, mas não fiques parado para ver o que acontece, ou serás reduzido a pó!

ETAPA 6: BASE DA ORGANIZAÇÃO

Aqui estás sozinho. Prepara-te porque Mr. X está à tua espera, e ele tem algumas surpresas na manga...



CALCULAR A PONTUAÇÃO

Recebes pontos por cada membro da Organização que derrotares. Acumula pontos e ganha lutadores suplementares enquanto limpas a cidade dos criminosos de Mr. X.

Também ganhas pontos extra, ao terminar cada etapa e quanto mais difícil for o nível de dificuldade mais bonus terás.

BÓNUS DE ETAPA

Número de etapas terminadas x 5.000 pontos

BÓNUS DE TEMPO

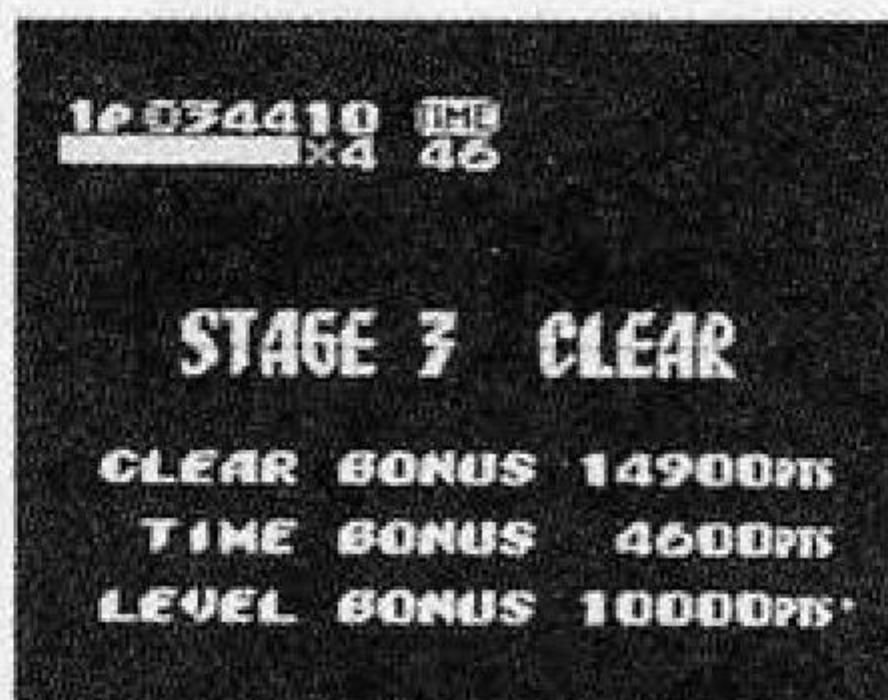
100 pontos por cada segundo que restar

BÓNUS DE NÍVEL

Fácil..... Não tem bónus

Normal 10 000 pontos

Difícil 20 000 pontos



Podes ter lutadores suplementares se tiveres pontos suficientes.

1 UP:

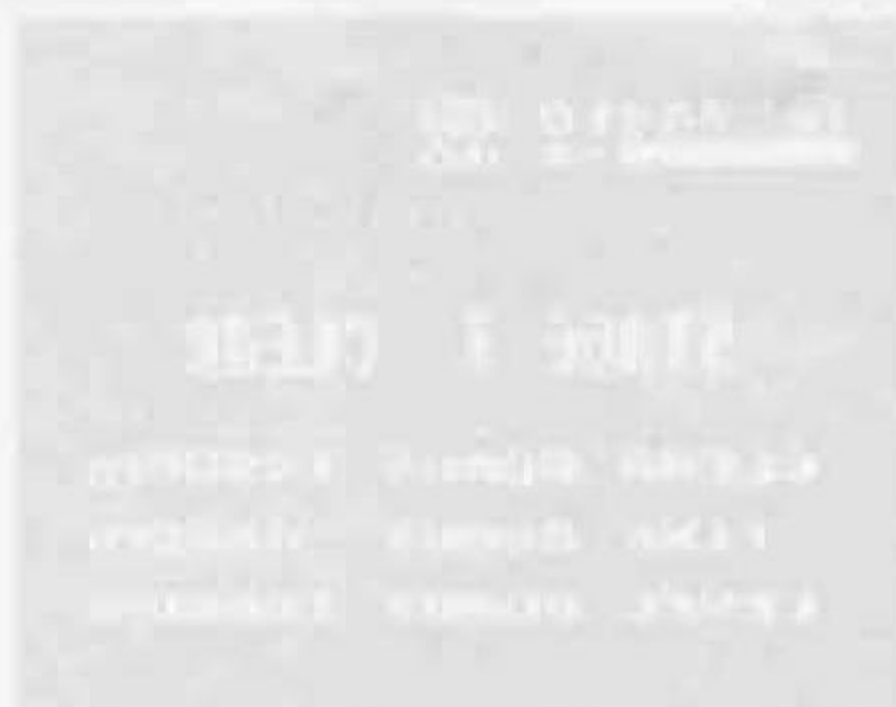
Primeiro.... 5 000 pontos

Segundo... 10 000 pontos

Terceiro.... 100 000 pontos

Próximo.... cada 100 000 pontos

NOTA: Poderás acelerar a pontuação do écran de pontos extra pressionando o botão 2.



FIM DO JOGO/CONTINUAÇÃO

Quando perdes os lutadores, o jogo termina. Na parte superior do écran (esquerda para o jogador 1 e direita para o jogador 2) aparecem as palavras GAME OVER e CONTINUE.

Se tiveres Continuações, podes escolher continuar o jogo a partir da etapa em curso. Usa o botão D para seleccionar Continue e pressiona o botão 2. O nome do lutador que estás a usar aparecerá no écran. Usa o botão D para passar pelos nomes dos Lutadores e pressiona o botão 2 para seleccionares o lutador desejado.

Tens 3 Continuações. Quando ficas sem continuações aparecem as palavras GAME OVER no centro do écran, e o jogo termina.



SELECT PLAYER TIME
AXEL 86



CONTINUE 3 TIME
GAME OVER 86

QUADRO DAS MELHORES PONTUAÇÕES

Se terminares o jogo com uma pontuação entre os 10 melhores, podes introduzir as tuas iniciais no quadro. Quando o jogo termina, aparece o écran de Introdução do Nome no canto superior esquerdo (direito para o jogador 2). Passa pelas letras com o botão D para a esquerda ou direita, e pressiona o botão 2 para introduzir uma letra e passar para a próxima. Podes introduzir até 3 letras. Quando tiveres preenchido os três espaços, aparecem as palavras ED. Pressiona o botão 2 para introduzir as iniciais e continua ou termina o jogo.

ALGUNS CONSELHOS EXTRA...

- Apanha o maior número possível de objectos para aumentares os teus pontos e resistência antes do fim de cada cena.
- Afasta-te dos lados do écran. Os inimigos gostam de estar por aí, e tu não consegues ver os seus movimentos. Atrai-os para o centro do écran.
- Não deixes que os adversários sejam os primeiros a atirar. Os inimigos têm um alcance muito grande, e uma vez que te apanham, não param até estares feito num oito.
- Cuidado com as sombras no chão para prevenir o ataque do inimigo, ou para encontrar a posição de um adversário no céu.

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a Game Gear da SEGA® .

Para uma utilização adequada

- ① Não molhar.
 - ② Não dobrar.
 - ③ Não submeter a choques violentos.
 - ④ Não expôr ao sol.
 - ⑤ Não danificar.
 - ⑥ Não aproximar de uma fonte de calor.
 - ⑦ Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.
- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
 - Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
 - Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
 - Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

AVISO: Para proprietários de televisores de projecção. Imagens paradas podem causar danos irreversíveis ao tubo da imagem ou marcar fósforo do Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.

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					

THE UNIVERSITY OF CHICAGO
DEPARTMENT OF CHEMISTRY
530 SOUTH EAST ASIAN AVENUE
CHICAGO, ILLINOIS 60607
TEL: 773-936-3700

DATE: _____
BY: _____
FOR: _____

© "Este manual é propriedade literária de SEGA ENTREPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, de SEGA ENTREPRISES, Ltd."

SEGA®

DISTRIBUIDOR OFICIAL



ECOFILMES
São João da Madeira