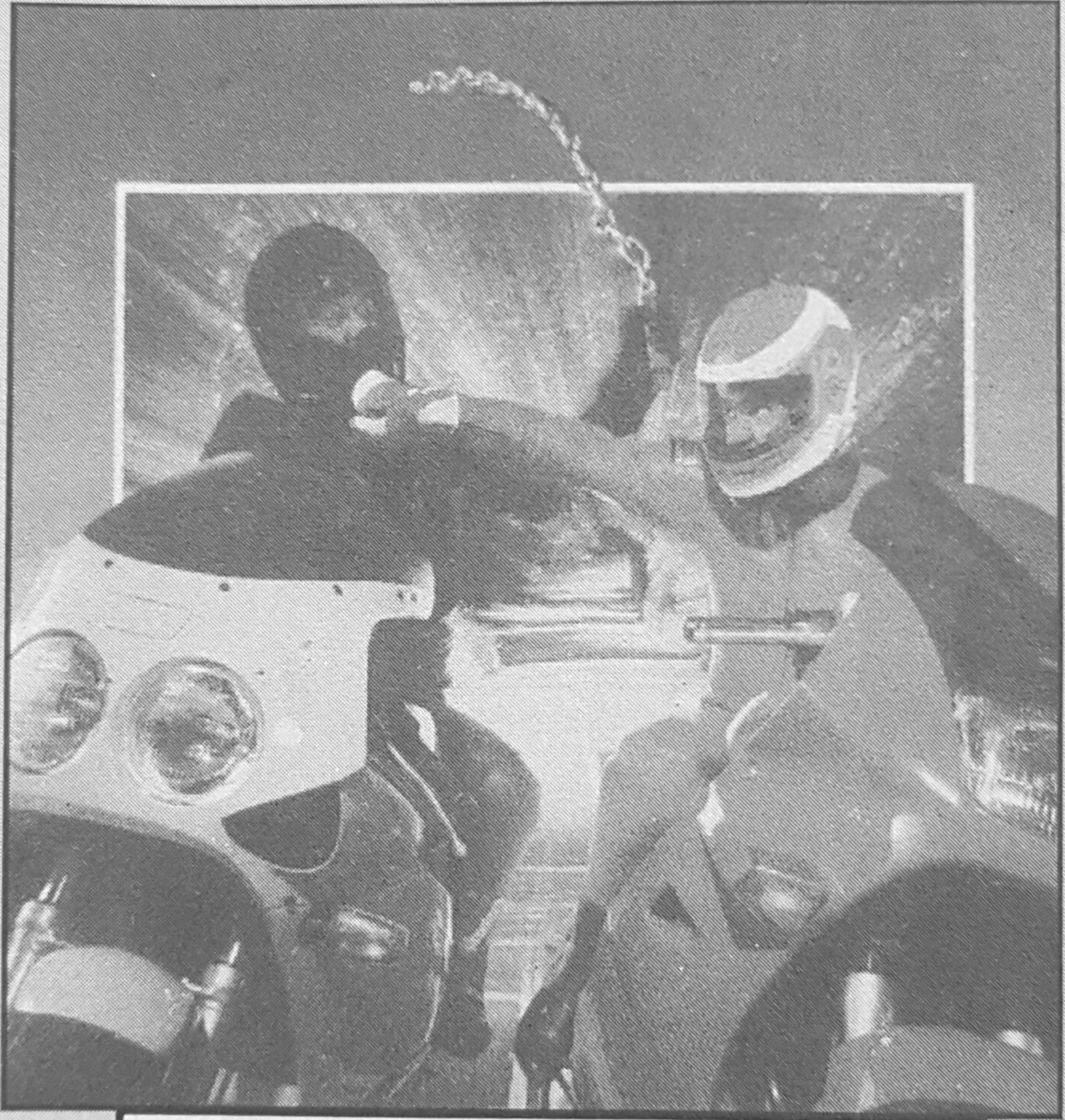


589 9307

MEGA DRIVE

ROAD RASH II TM



MANUAL DE INSTRUÇÕES



ELECTRONIC ARTS®

TECTOY

Produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd. Japan

ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

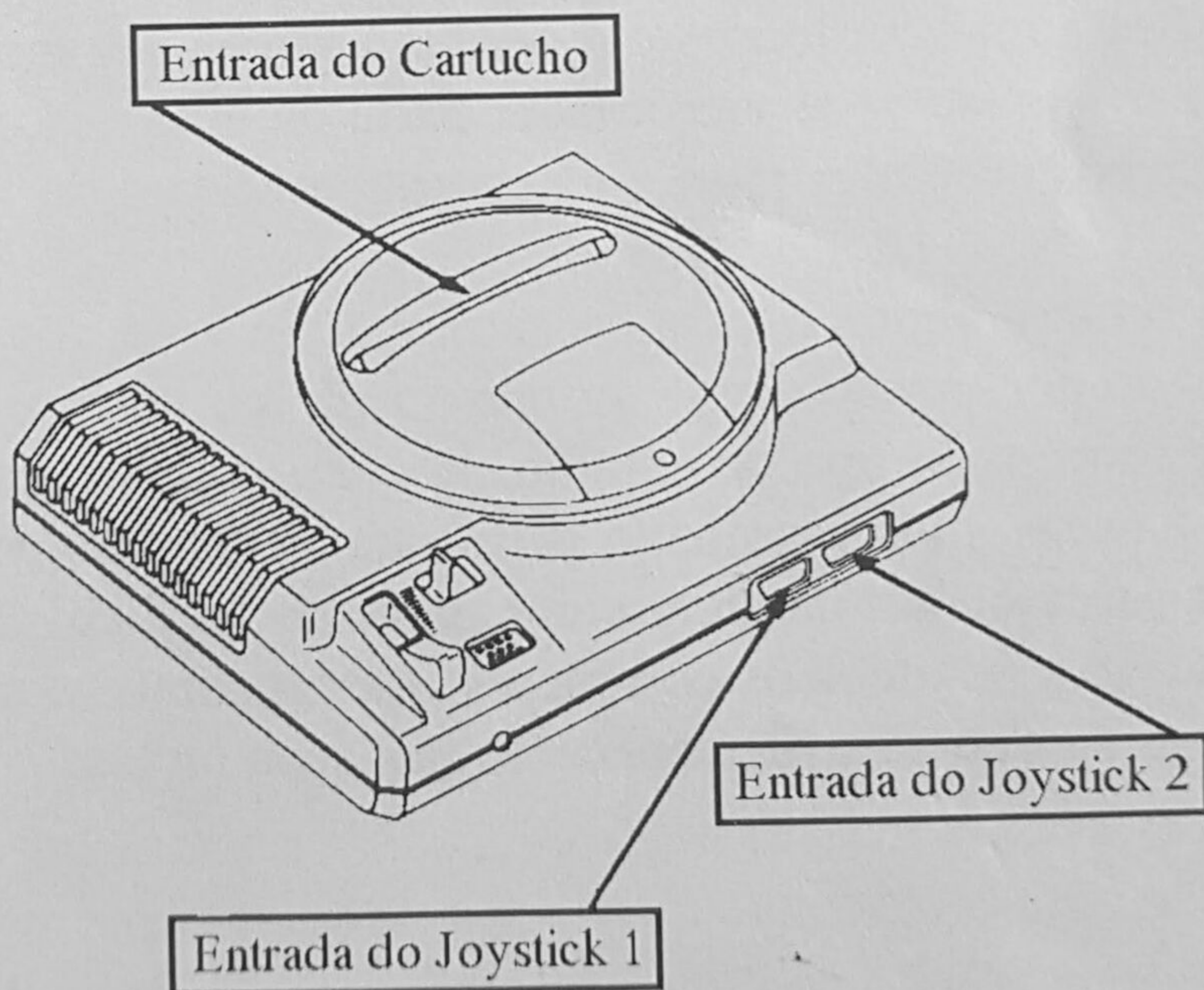
Durante o jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho ROAD RASH II 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. ROAD RASH II é para um ou dois jogadores.

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



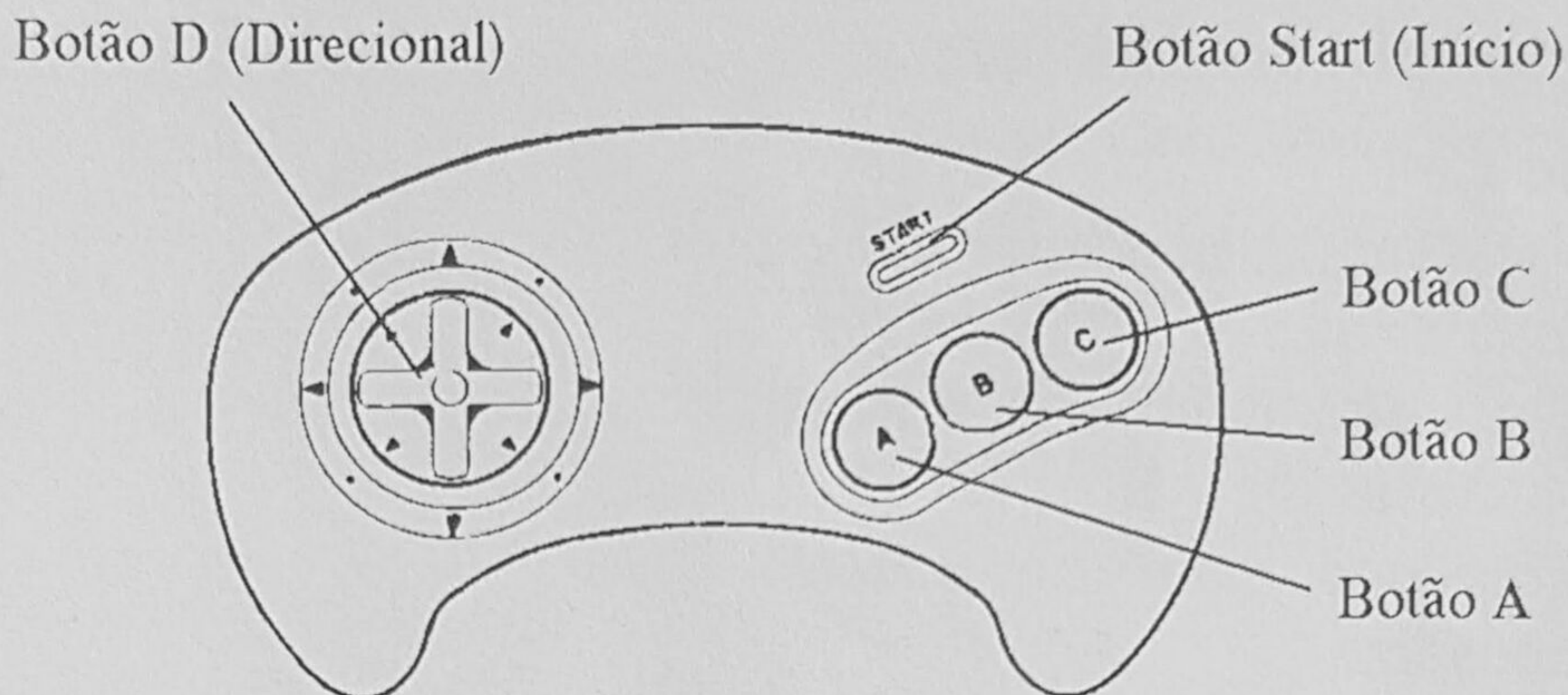
O Assunto do Jogo

Para vencer no Road Rash (e nós presumimos que você quer vencer, já que você está a mais de cem, disputando palmo a palmo com alguns caras e garotas bastante grosseiros), você tem que reunir suas habilidades, sua inteligência e sua coragem. Essa é uma competição que exigirá reflexos rápidos, estratégia e disposição para correr riscos. Mas há uma coisa que você deve ter em mente acima de todas as outras: a linha de chegada. Ela é o fator geográfico crucial em qualquer corrida.

Há cinco níveis de habilidade através dos quais você deverá progredir para vencer o Rash. Com uma Shuriken 400 e \$ 1.000, você inicia o Nível Um, o "Tanque de Lulas", como é conhecido pelos corredores veteranos. Para ganhar o direito de correr no nível seguinte, você deverá terminar no mínimo em terceiro lugar em todas as pistas. Em cada nível consecutivo, as corridas valem mais dinheiro, as multas são mais caras, o percurso mais comprido, os oponentes são visivelmente mais maldosos e a polícia aparece aos montes. Isso quer dizer que, se você vier a fazer parte da elite que completa o Nível Cinco, você alcançará a categoria de Mestre do Rash!

Mas há sempre alguma coisa no caminho. Se você não terminar nocauteado por um oponente ou preso pela lei, você será obrigado a correr sobre todo tipo de entulho. Rochas, carros sucateados, veados e vacas, tudo espalhado pela pista. E preste atenção nos pedaços de cascalho, na areia e nas manchas de óleo! Eles são os maiores rivais de todos os corredores. Assim como os automóveis! Não presuma que eles permanecerão nas suas faixas.

Assuma o Comando!



Botão D

- Pressione para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para iluminar as opções.
- Pressione para a esquerda ou para a direita para pilotar.
- Pressione para cima, junto com o **Botão C** para golpear com as costas da mão.
- Pressione para baixo, junto com o **Botão C** para chutar o oponente.
- Quando estiver com uma corrente, pressione para cima, junto com o **Botão C** para girar continuamente a corrente antes de bater.
- Quando estiver com um bastão, pressione para cima para golpear.
- Quando estiver voltando para sua moto, pressione para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para mudar a direção em que você corre.

Botão A

- Pressione para breicar.
- Pressione para parar quando estiver correndo de volta para sua moto.

Botão B

- Pressione para acelerar.
- Pressione duas vezes rapidamente para provocar uma explosão de nitrogênio (apenas para motos nitro).

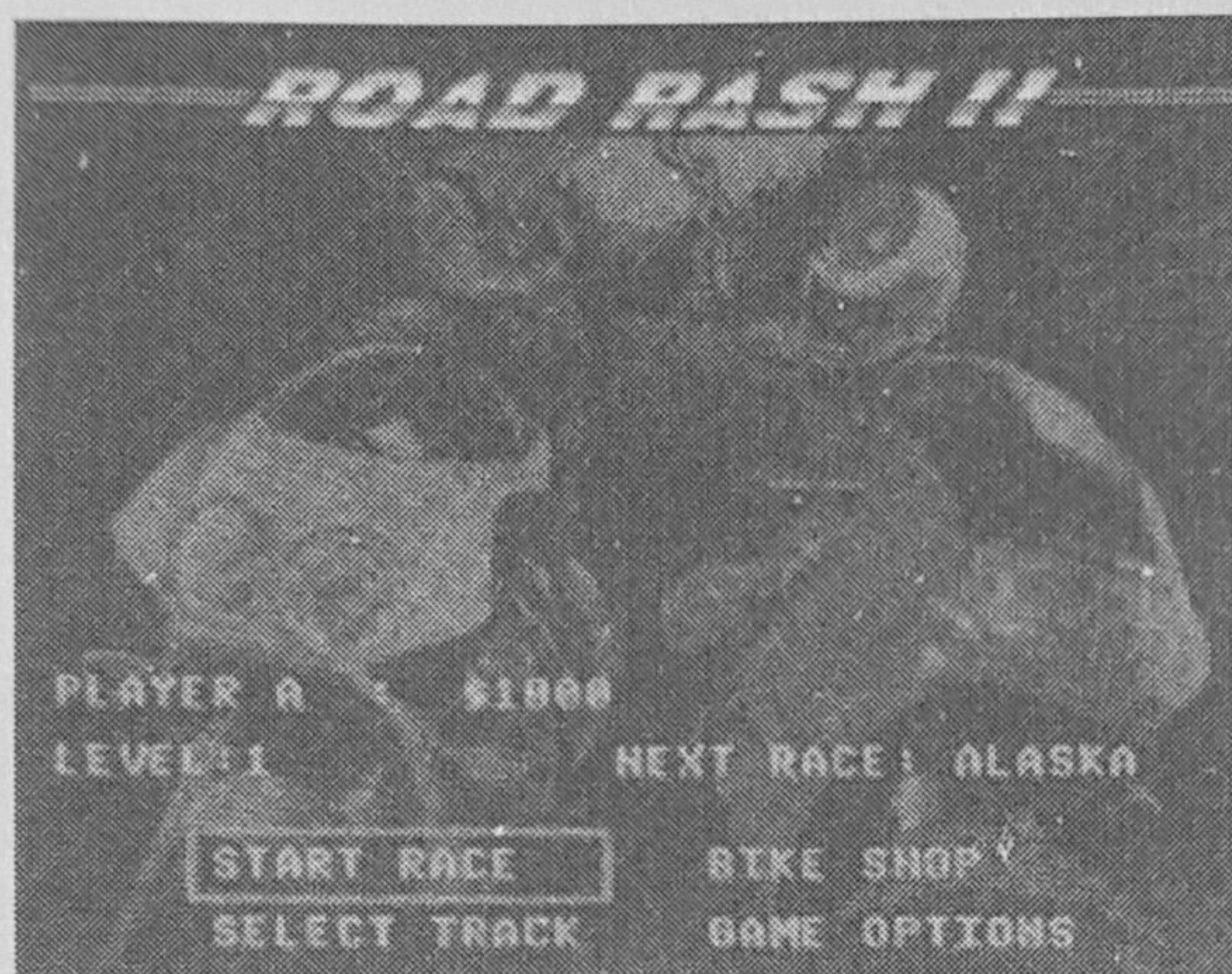
Botão C

- Pressione para acertar um soco no oponente ou atingi-lo com uma arma.
- Pressione, junto com o **Botão D** para cima, para golpear com as costas da mão.
- Pressione, junto com o **Botão D** para baixo, para chutar o oponente.
- Quando estiver com uma corrente, pressione, junto com o **Botão D** para cima, para girar continuamente a corrente antes de bater.
- Pressione para agarrar o bastão ou a corrente do oponente.

Botão Início

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

Acelerando Para Competir - Tela do Menu Principal



A Tela do Menu Principal é onde você escolherá as opções básicas do jogo, como o Modo dos Jogadores, a Pista e a Moto. Quando você sair de uma tela, sempre retornará à Tela do Menu Principal.

Para Selecionar os Itens do Menu:

1. Pressione o **Botão D** para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para iluminar os itens.
2. Pressione qualquer botão.

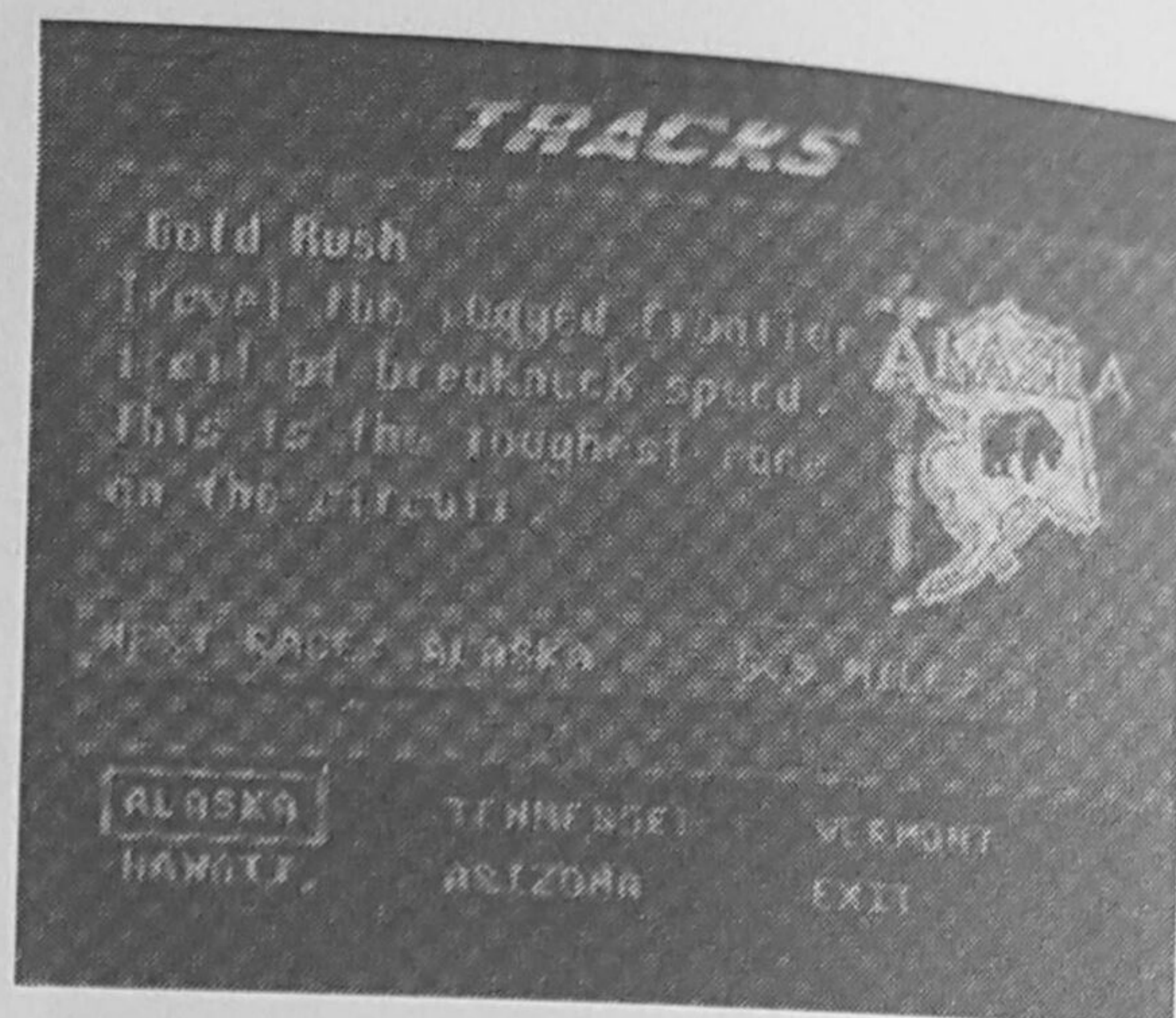
START RACE (Começar a Corrida)

Selecione essa opção quando estiver pronto para correr. Você será conduzido diretamente para a linha de partida. Fique pronto para acelerar!

NOTA: Assim que ligar o ROAD RASH II, você já poderá competir com as definições originais do jogo. Bastará selecionar a opção **START RACE (Começar a Corrida)** na Tela do Menu Principal. (Você correrá no percurso Gold Rush, na Shuriken 400, no nível 1.)

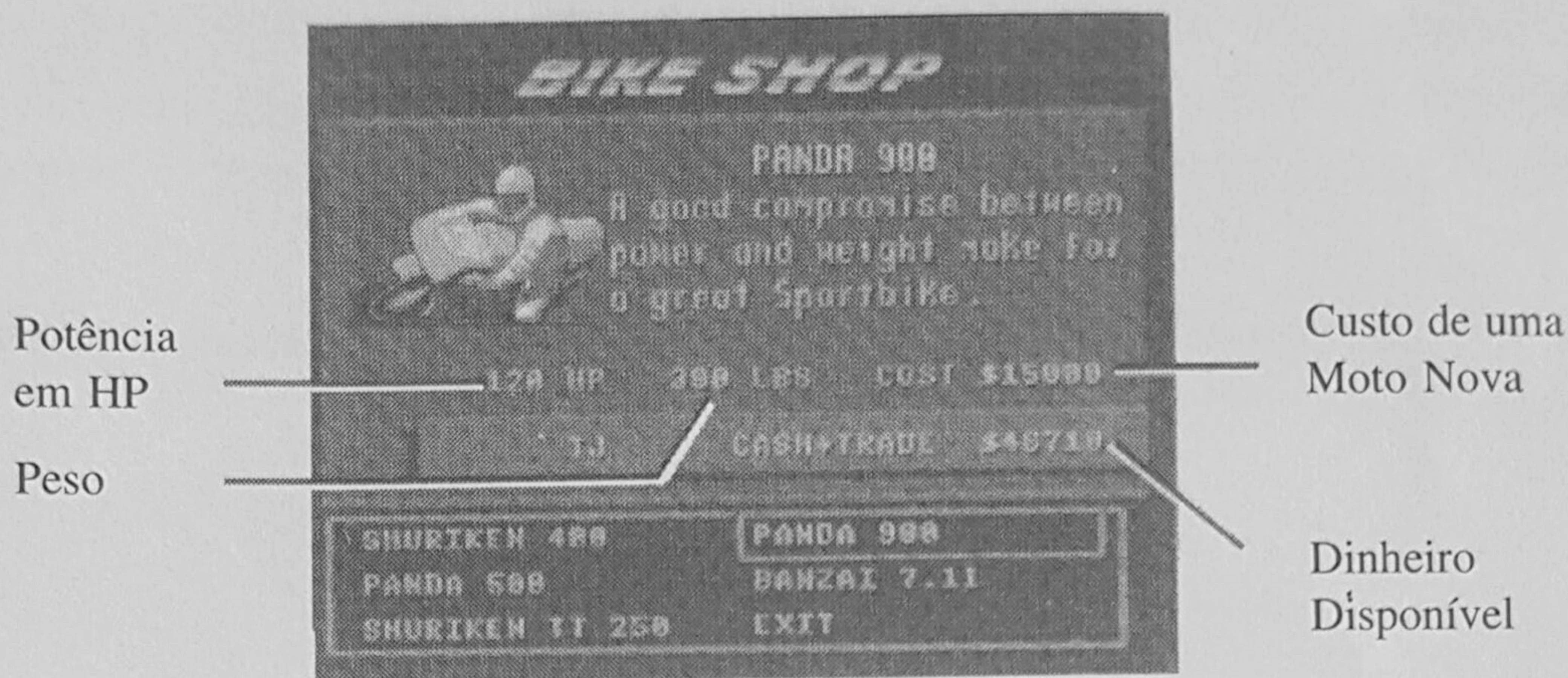
TRACK SELECTION (Seleção da Pista)

Essa opção possibilitará escolher em que pista você irá correr. Você verá uma rápida descrição de cada uma delas, incluindo o seu comprimento. Selecione essa opção quando estiver pronto para iniciar a corrida.



Para Selecionar uma Pista:

1. Pressione o **Botão D** para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para iluminar a pista de sua preferência.
2. Pressione qualquer botão para confirmar essa escolha. O cursor irá então iluminar a opção EXIT (Sair).
3. Pressione qualquer botão. A Tela do Menu Principal aparecerá.



BIKE SHOP (A Loja de Motos)

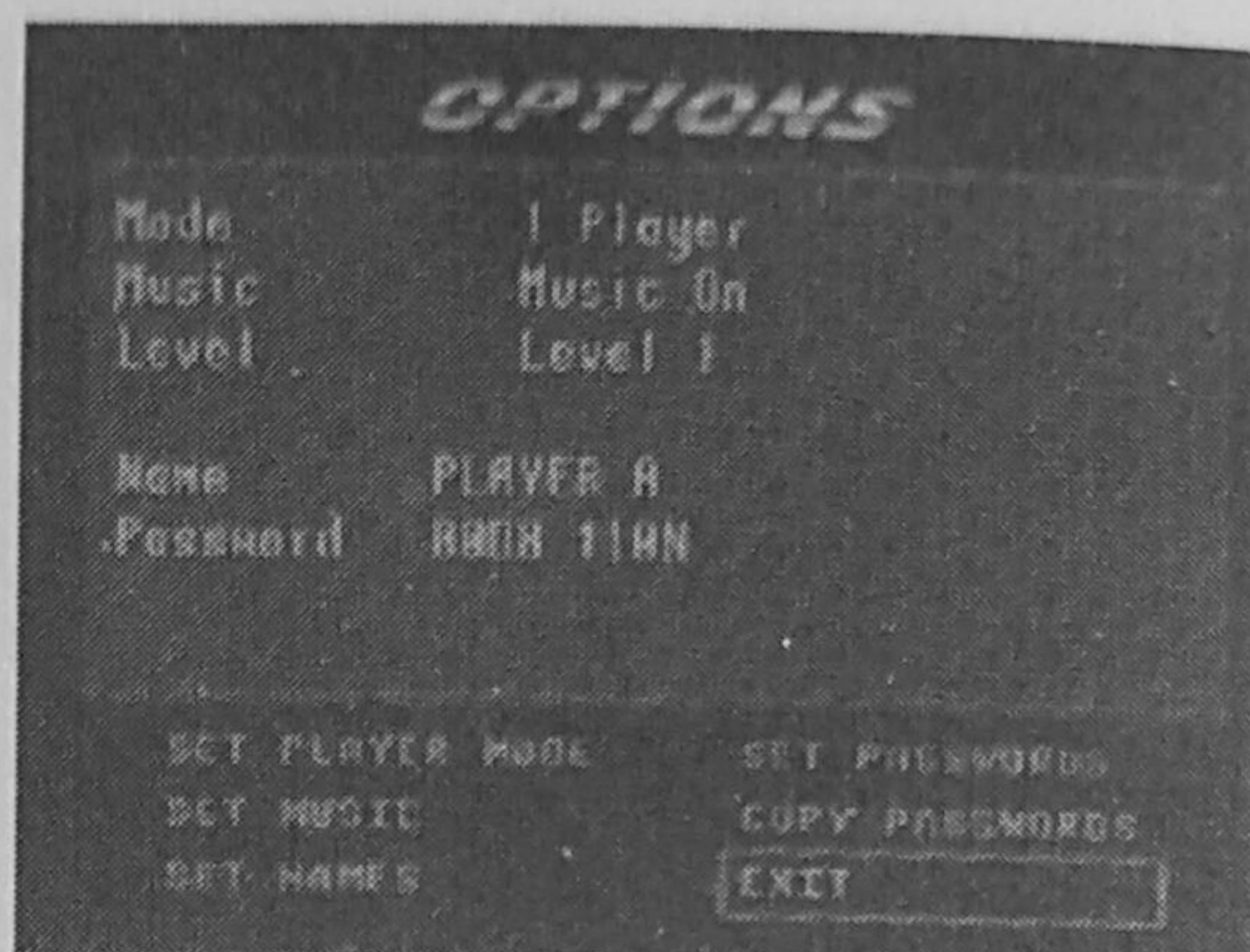
A Loja de Motos é onde você irá se equipar para a corrida de sua vida. Escolha em uma das três classes – Ultra Leves, Nitros e Super Motos, e prepare-se para gastar um pouco da sua grana!

Para selecionar uma moto:

1. Pressione o **Botão D** para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para iluminar a classe de moto que deseja e pressione qualquer botão.
2. Pressione o **Botão D** para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para iluminar a moto que deseja comprar e pressione qualquer botão para confirmar a compra.

O cursor iluminará automaticamente a opção EXIT (Sair).

- Pressione qualquer botão para retornar ao Menu da Loja de Motos.
- Para retornar à Tela do Menu Principal, pressione qualquer botão.



GAME OPTIONS (Opções do Jogo)

É aqui que você definirá as suas opções tais como o número de jogadores, o nome dos jogadores e a música.

Para selecionar qualquer opção:

Pressione o **Botão D** para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para iluminar as opções que desejar e pressione qualquer botão.

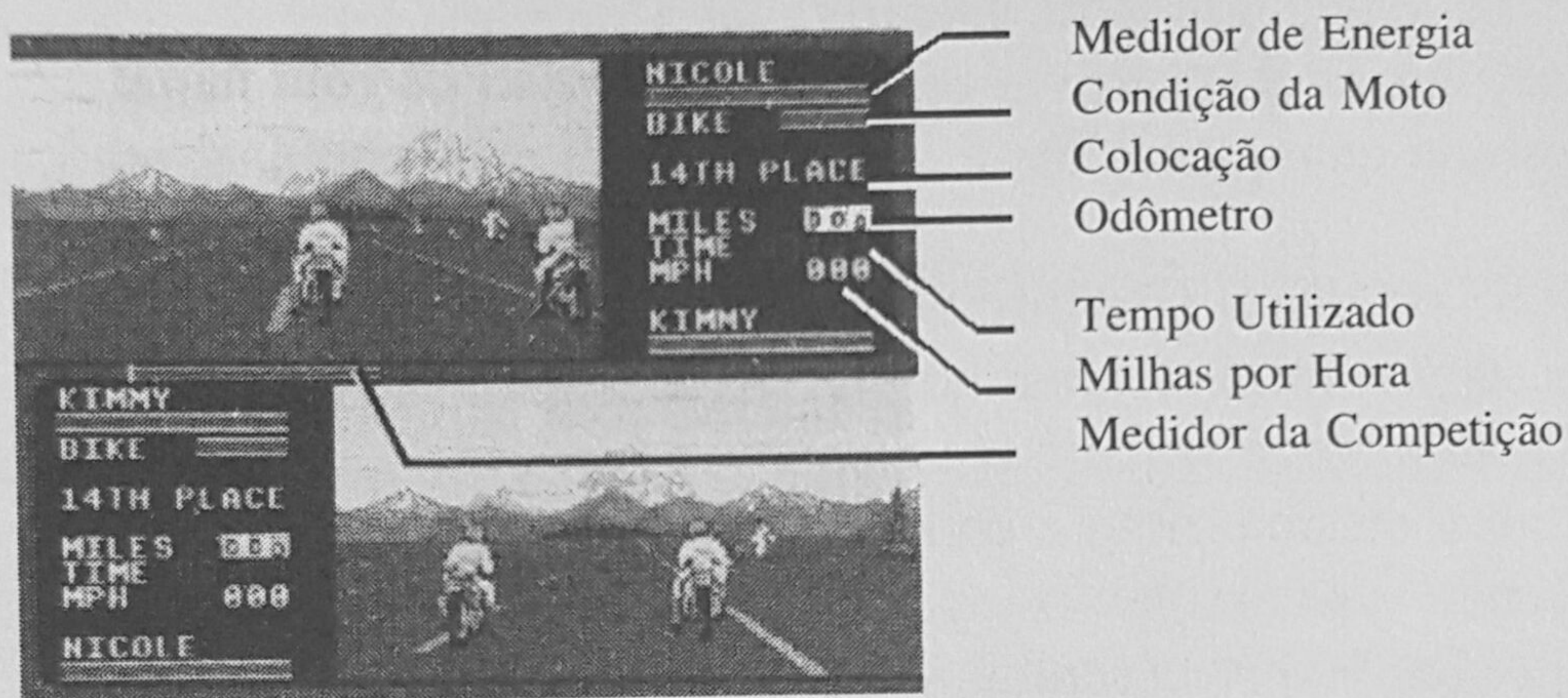
SET PLAYER MODE (Definir Modo dos Jogadores)

Na opção MODE (Modo), escolha entre 1 PLAYER (1 Jogador), 2 PLAYERS SPLIT SCREEN (2 Jogadores – Tela Dividida) ou 2 PLAYERS ALTERNATING (2 Jogadores se alternando).

SOLO (Isolado): Apenas Você e a Quadrilha.

Take Turns (Por Turnos): Cada jogador corre isoladamente na sua vez. Ambos usam o joystick 1.

SPLIT SCREEN (Tela Dividida): Corra enfrentado um amigo e a quadrilha! O jogador A corre na tela superior, e o jogador B na tela inferior. O jogador A usa o joystick 1, e o jogador B usa o joystick 2.



MANO A MANO: É a competição mais feroz. Apenas você e seu maior rival. Nenhum outro maluco estará no seu caminho ou tentará derrubá-lo da sua máquina. O jogador A usa o joystick 1 e o jogador B usa o joystick 2.

Quando for selecionado o modo Mano a Mano no menu de Modo de Jogo, será necessário definir o nível em que ocorrerá a competição. A seguir, cada jogador deverá escolher uma arma. Não se ganhará nem se perderá dinheiro. Compete-se apenas pela honra, e o jogo terminará quando um dos jogadores sofrer um desastre, for preso ou terminar a corrida.

SET MUSIC (Definir Música)

A definição original para a música será ON (Ligada). Mas se você quiser ouvir apenas o rugido das máquinas e o som do couro rasgando, deverá escolher MUSIC OFF (Desligada).

SET NAMES (Definir Nomes)

Você deverá identificar-se!

Para entrar com o seu nome:

1. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo até que a primeira letra do seu nome apareça.
2. Pressione o **Botão D** para a direita para que o cursor amarelo ilumine a segunda letra, e entre com a próxima letra de seu nome. Quando você tiver entrado com seu nome completo, pressione qualquer botão.

SET PASSWORDS (Definir Senhas)

Essa opção permitirá retornar ao jogo na mesma posição onde você parou. Quando você voltar à competição, estará correndo no mesmo nível, com a mesma moto e com o mesmo dinheiro disponível que tinha quando interrompeu o jogo. Há apenas uma coisa que você terá que se lembrar: sua senha! Você deverá anotá-la e mantê-la em lugar seguro.

Para voltar ao jogo:

1. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo até que a primeira letra da sua senha apareça.
2. Pressione o **Botão D** para a direita para que o cursor amarelo ilumine a segunda letra, e entre com a próxima letra de sua senha. Quando você tiver entrado com sua senha completa, pressione qualquer botão.

COPY PASSWORDS (Copiar Senhas)

Quando dois jogadores estiverem competindo, um deles, obrigatoriamente, terá um desempenho melhor que o outro. O recurso de Copiar Senhas permitirá que você copie a pontuação do melhor jogador em cima da pontuação do pior jogador. Por exemplo, se após cinco corridas o jogador A houver avançado até o nível seguinte e o jogador B ainda não, o jogador B poderá copiar a senha do jogador A e mover-se para o próximo nível junto com o jogador A. Quando ele copiar a senha, ele irá adquirir a mesma moto e a mesma quantidade de dinheiro que o jogador A.

Para copiar uma senha (Jogador A para o jogador B, por exemplo):

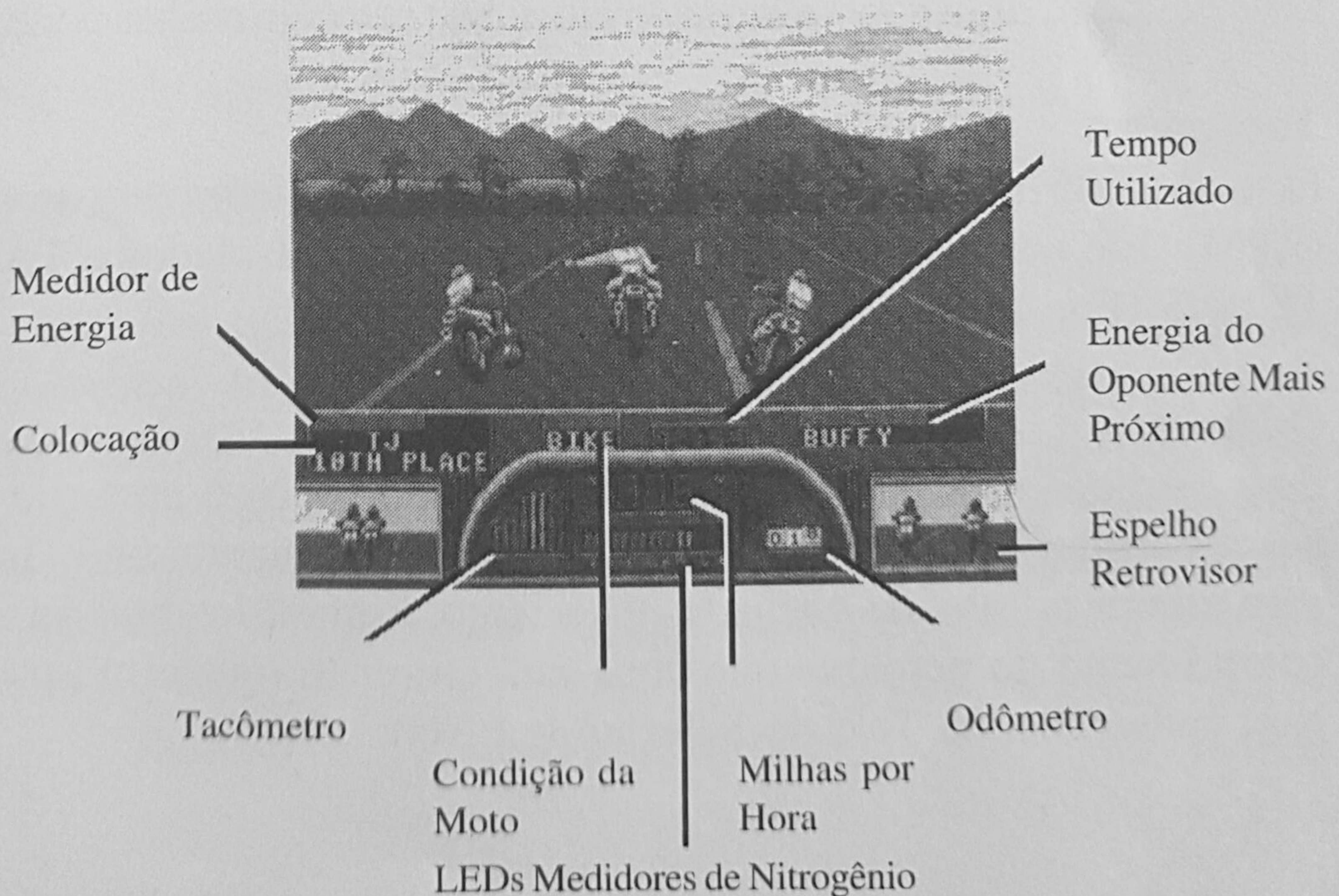
1. Pressione o **Botão D** para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para iluminar a opção **COPY PASSWORDS** (Copiar Senhas), e a seguir pressione qualquer botão.
2. Pressione o **Botão D** para cima para **COPY PASSWORD A TO B** (Copiar a Senha de A para B), e a seguir pressione qualquer botão.

A senha será copiada automaticamente, e a Tela de Opções do Jogo aparecerá.

Pressione qualquer botão para retornar à Tela do Menu Principal.

NOTA: No modo de Tela Dividida, quando um jogador se qualificar em cinco pistas, ou quando ambos os jogadores combinarem para se qualificar em cinco pistas, cada jogador levará sua moto e sua quantia de dinheiro para o próximo nível.

Disputando



O Painel de Instrumentos

O Painel de Instrumentos tem indicadores úteis. Qualquer competidor que tiver algum valor saberá como usá-los.

Medidor de Energia

Esse medidor mostrará sua condição física no decorrer da corrida. Se você levar um golpe de um oponente, o medidor de energia mudará do verde para o vermelho. No lado direito da tela estará o Medidor de Energia do seu oponente mais próximo.

Condição da Moto

Esse medidor trabalhará da mesma forma que o medidor de energia. Se você der muitas trombadas, sua moto poderá virar cinzas.

Tempo

Esse será o relógio oficial da corrida, de precisão suíça. É outro instrumento usado para medir seu mérito nesse circuito.

Velocímetro

O velocímetro digital mostrará sua velocidade atual em milhas por hora.

Tacômetro

Esse medidor mostrará o giro do motor em revoluções por minuto (RPM). Ele aparecerá apenas nos modos SOLO (Isolado) e TAKE TURNS (Por Turnos).

Odômetro

Esse medidor mostrará quantas milhas você já deixou para trás nessa corrida. Você poderá usá-lo para calcular quanto ainda falta para atingir a linha de chegada. Para tanto, bastará lembrar-se do comprimento do percurso que você está correndo (que é mostrado, para cada pista, na Tela de Seleção de Pista).

Espelhos Retrovisores

Eles mostrarão quem e o que está chegando por trás. Serão especialmente úteis após uma queda. Você poderá usá-los para focalizar o tráfego que se aproxima antes de cruzar uma estrada; e, uma vez na sua moto, um estouro bem cronometrado poderá impedir que um competidor o ultrapasse, enquanto você ganha velocidade.

LEDs Medidores de Nitrogênio

(Apenas para motos com Nitrogênio). Quando você estiver correndo em uma moto com Nitrogênio, esses LEDs medidores mostrarão seu estoque de cargas de nitrogênio, que aumentam momentaneamente a potência de sua máquina. Cada luz vermelha significa uma carga de nitrogênio ainda não utilizada. Quando você usar uma carga, uma luz se apagará. Quando todas as luzes se apagarem, seu estoque de nitrogênio terá terminado. (Para usar uma carga do gás, pressione o **Botão B** duas vezes rapidamente, e mantenha-o pressionado.)

Medidor da Competição

(Apenas nos modos Mano a Mano e Tela Dividida). Localizado entre as telas superior e inferior, essas linhas verdes mostrarão o grau de proximidade de cada jogador em relação ao seu oponente e em relação à linha de chegada.

Retornando Para Sua Moto

Mais cedo ou mais tarde vai acontecer! É provável que, depois de tanto derrapar e trombar, você acabe indo parar longe de sua moto! Se isso ocorrer, você retornará automaticamente para a moto. Mas, se quiser dar uma volta ao redor de um cacto ou de uma formação rochosa, pressione o **Botão D** para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda. Se quiser dar uma parada para evitar o tráfego, pressione o **Botão A**.

Lutando

Nem todo mundo gosta de brigar. Mas você deverá defender seus direitos! Você conseguirá dar socos, tapas com as costas da mão e também chutar seus oponentes a qualquer momento. E se você for bom o suficiente para pegar um bastão ou puxar uma corrente de algum outro corredor, conseguirá causar sérios danos. Não terá que se preocupar com a pontaria: você sempre atacará o oponente mais próximo.

- Para dar um soco, pressione o **Botão C**.
- Para golpear com as costas da mão, mantenha o **Botão D** pressionado para cima e pressione o **Botão C**.
- Para chutar, mantenha o **Botão D** pressionado para baixo e pressione o **Botão C**, soltando-o em seguida.
- Para pegar um bastão ou uma corrente de um oponente, pressione o **Botão C** como se fosse dar um soco.

Colocação	Nome	Tempo dos Vencedores	Quantia de Dinheiro Recebida
1	PRICE	3:12.7	\$1000
2	DAVSON	3:12.8	\$500
3	PRICE	3:13.0	\$500

EXIT

Após uma Corrida

Vencendo, perdendo, se estraçalhando ou sendo preso pela polícia, quando você terminar uma corrida, verá uma rápida animação e uma mensagem de um policial ou de um oponente. (Para pular essa seqüência, pressione qualquer botão.) Em seguida, você retornará à Tela do Menu Principal, onde poderá pegar uma nova moto, escolher uma pista, alterar as opções do jogo, ou começar novamente a mesma corrida, no mesmo nível e com a mesma moto que estava antes. Quando eliminar um nível, será apresentada uma rápida animação antes do retorno à Tela do Menu Principal.

Vencendo

Vencer é tudo! E aqui isso significa dinheiro que você poderá usar para ter uma moto mais rápida. Mas não seja muito precipitado para comprá-la. É prudente economizar um pouco para multas e consertos.

Perdendo

Há três formas para perder: você poderá bater sua moto; ser preso pela polícia; ou ainda, simplesmente pegar uma colocação ruim. Se você bater a moto, terá que pagar pelos consertos. Se for preso pela polícia, terá que pagar uma multa. Se terminar mal colocado, você terá apenas queimado gasolina.

Se você ficar sem dinheiro, sua moto será apreendida e você ficará com uma Shuriken 400 e \$ 1.000 de consolação. Além disso, retornará ao primeiro nível.

Gravando um Jogo

Você poderá retomar um jogo no mesmo nível que o deixou, correndo com a mesma moto que estava usando e com a mesma quantia de dinheiro nos bolsos. Para isso, bastará anotar a(s) senha(s) apresentadas na Tela de Opções do Jogo, e quando estiver pronto para continuar, seguir as instruções contidas no item "Definir Senhas", em página anterior neste manual.

Fazendo uma Pausa no Jogo

Se você necessitar dar uma pausa no jogo, pressione o **Botão Início** a qualquer momento durante uma corrida.

A Loja de Motos

A moto que você usará para vencer no nível 5 não será a mesma que você desejará para aprender a correr. Cada corredor terá necessidades particulares em cada estágio da sua evolução no esporte. Será recomendável começar com uma moto leve, de fácil manejo. Posteriormente, você poderá desejar uma moto com mais potência, e com suas habilidades já desenvolvidas, você será capaz de lidar com essa potência maior (e com o maior peso e guidão mais lento resultantes dela).

A Loja de Motos possuirá uma moto para cada corredor. Ela apresentará uma grande seleção de ultra leves e uma coleção completa de super máquinas. Além disso, terá também em estoque motos especiais que usarão nitrogênio como combustível. Infelizmente, você não poderá usá-las antes de comprá-las. A seguir, apresentamos breves descrições de cada uma delas para auxiliá-lo a decidir qual a melhor para você. Lembre-se, nenhum negócio estará fechado enquanto a moto não estiver fora da loja. Portanto, observe bem todas as que você desejar.

Ultra Leves

Shuriken 400

Essa moto para iniciantes é funcional, mas tem pouca potência.

Panda 500

Potência média razoável e pouco peso fazem essa moto própria para ser pilotada em velocidade.

Panda 900

Um bom equilíbrio entre potência e peso faz dela uma grande moto esportiva.

Shuriken TT 250

Máquina de dois tempos, já antiga no mercado, é uma moto potente entre as leves. Extremamente leve e rápida, deixa para trás motos duas vezes maiores.

Banzai 7.11

Essa moto feita por encomenda possui um motor de 1100 cc, montado sobre um chassis de 750, baixo e aparente.

Super Motos

Panda 600

A Panda é potente para uma 600, mas falta-lhe um bom chassis. Ela poderá derrapar com facilidade e ser difícil para controlar.

Banzai 600

Um grande chassis permite a essa moto manter a velocidade nas curvas, mas a aceleração é lenta.

Banzai 750

Baixo custo e desempenho estável em qualquer situação fazem dela a moto mais popular na pista.

Shuriken 1000

Essa moto tem muita potência e muito peso. Lembre-se disso quando entrar cantando pneu na curva.

Diablo 1000

A escolha da elite faminta por potência. A mais rápida e cara de todas.

Nitrogênio

Panda 600 N

A explosão de óxido nitroso dará 105 HP a essa moto. Cuidado ao usá-la nas curvas.

Banzai 750 N

O nitrogênio eleva momentaneamente a potência dessa moto a até 135 HP.

Shuriken 1000 N

Potência Monstruosa. Uma tremida no acelerador na curva errada fará dela uma moto perigosa.

Banzai 7.11 N

Nitrogênio em uma ultra-leve faz dessa moto a escolha dos melhores amadores.

Diablo 1000 N

Você terá que pagar muito caro para descobrir se eles conseguiram fazer uma Diablo normal ficar mais rápida ainda.

As Pistas

Molokai Express, Havái

Essa rota foi batizada com o nome das correntezas traiçoeiras que existem ao largo de Diamond Head. Curvas fechadas brutais e alterações violentas de altitude fazem-na uma das pistas mais difíceis do circuito. Você deverá usar uma moto leve e rápida para superar as curvas fechadas.

Hoodoo's Revenge, Arizona

Tenha cuidado com as formações rochosas fantasmagóricas, silenciosas e imóveis ao longo da margem da estrada. As canções dos espíritos poderão induzi-lo a sair da pista, e se elas não conseguirem, o óleo e o cascalho vão segurá-lo na própria pista. Você deverá ficar longe da areia e prestar atenção aos carros abandonados na pista.

Smokin' Mountain, Tennessee

Atravessa a faixa enevoadada do Tennessee. Esse percurso serpenteante possui curvas gradativas e declives abruptos capazes de deixar qualquer motoqueiro com náuseas. Veados e vacas empacarão no meio da estrada ao ouvirem o rugido da sua moto. Por outro lado, o pessoal do local andando nos seus automóveis não sairá da sua frente. E os policiais...bem, eles são apenas corruptos ordinários de baixa categoria.

Gold Rush, Alaska

Você viajará pela acidentada trilha de fronteira em velocidades alucinantes. Devido às suas curvas cegas e ladeiras traiçoeiras, esse percurso será um dos mais difíceis do circuito. Os pinheiros estarão perigosamente próximos à pista. Preste atenção às torres de perfuração de petróleo e aos teimosos veados e caribus.

Maple Run, Vermont

Nada como uma relaxante corrida através do território da Nova Inglaterra. Mas quando você está brigando por mais potência a 150 milhas por hora, a paisagem não conta muito. Um dos percursos mais rápidos do circuito, Maple Run se caracterizará pelas curvas gradativas e longas retas – ideais para uma moto grande e rápida.

Os Corredores



Kakana

Um descendente do Rei Khamayamaya, teve a infância impregnada por antigos mitos. Foi tratado como um rei, mas a Grande Ilha não era suficientemente grande para ele. Foi chamado para o continente para disputar o mais perigoso circuito desde as regatas do tempo do seu tataravô. Um espírito disciplinado, toda sua existência foi direcionada para a vitória. No entanto, é um competidor honesto e justo, e será capaz de deixar seu caminho para ajudá-lo.



Slater

Um homem selvagem, da cabeça aos pés, esse garoto bateu um recorde mundial de velocidade de skate, vestindo nada mais que um sorriso nervoso. Sua hora da verdade chegou em uma manhã quando ele correu com o skate ao lado de um motoqueiro que havia tentado empurrá-lo para fora da pista. Ele empurrou-o para fora do selim, saltou nele e pilotou até o pôr-do-sol. Adeus, tábua de skate; alô, paraíso das rodas. Slader é radical. Sua riqueza de conhecimentos sobre o local e seu jeito sarcástico fazem-no um dos mais requisitados do torneio.



Sr. Lawson

Ele é o homem dos anos noventa. Esposa bonita. Casa bonita. Dívidas enormes. Um advogado de seguros em uma prestigiosa firma de Los Angeles, coloca para fora sua raiva reprimida em cima dos confiantes corredores de fim de semana. Não diga que ele é um yuppie. Não o chame pelo primeiro nome. Esse cara não tem piedade. Ele irá mentir e fraudar como se não houvesse o amanhã; e, com caras como esse em volta, poderá não haver mesmo.



Biff

Papai comprou-lhe uma Diablo como presente de formatura. Biff cruzou a praça da Harvard sem capacete, só para desafiar os policiais do local que se atrevessem a pegá-lo. "Procurando emprego de escritório?" ele zombou, rasgando uma multa. Agora ele viaja através do país, trombando com corridas de motos, brilhando seu sorriso grosseiro e usando o dinheiro de uma conta mantida pelo pai como um gato bebe o leite de uma tigela infinita. Esse cara é um típico lixo, produto dos anos 80: não se preocupa com ninguém além de si próprio.



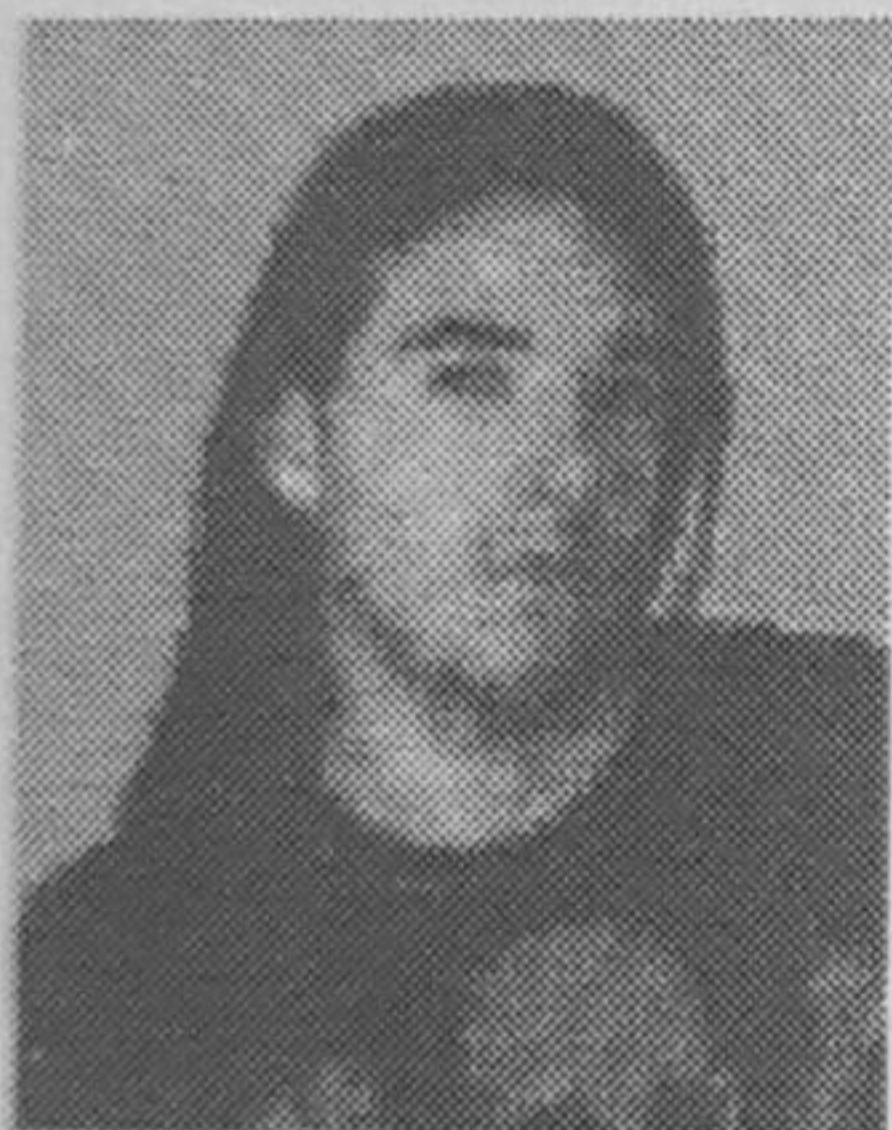
Ikira

No seu Japão nativo, havia apenas um Deus: Elvis. Ikira é tão devotado que através dos anos ele se tornou semelhante ao Rei. Famoso em motos de dois tempos nas populosas ruas de Tóquio, era conhecido por dirigir pelas calçadas quando o tráfego ficava denso, desculpando-se sorrindo quando atropelava os ambulantes e esmagava bancas de frutas. Preso entre dois mundos, Ikira possui a rara combinação de virtude genuína e um desejo incendiário de vitória. Alguém para ser um bom amigo.



Inimiga Pública Nº 1

Ela assistiu seu primeiro show punk aos cinco anos de idade. Aos treze, foi tatuada em preto da cintura para baixo. Quando completou dezoito anos, já possuía 143 objetos espetados no corpo. E, depois de ser exilada da Inglaterra, traficar armas na América Central, e participar de atentados em Tanger, essa maldosa britânica entregou-se ao amor de sua vida: a violência. Mais fria que uma gaveta de necrotério, ela irá atacar brutalmente qualquer pessoa ou coisa que estiver em seu caminho, sem consideração absolutamente nenhuma com seu próprio bem estar. **CUIDADO COM ELA!!!**



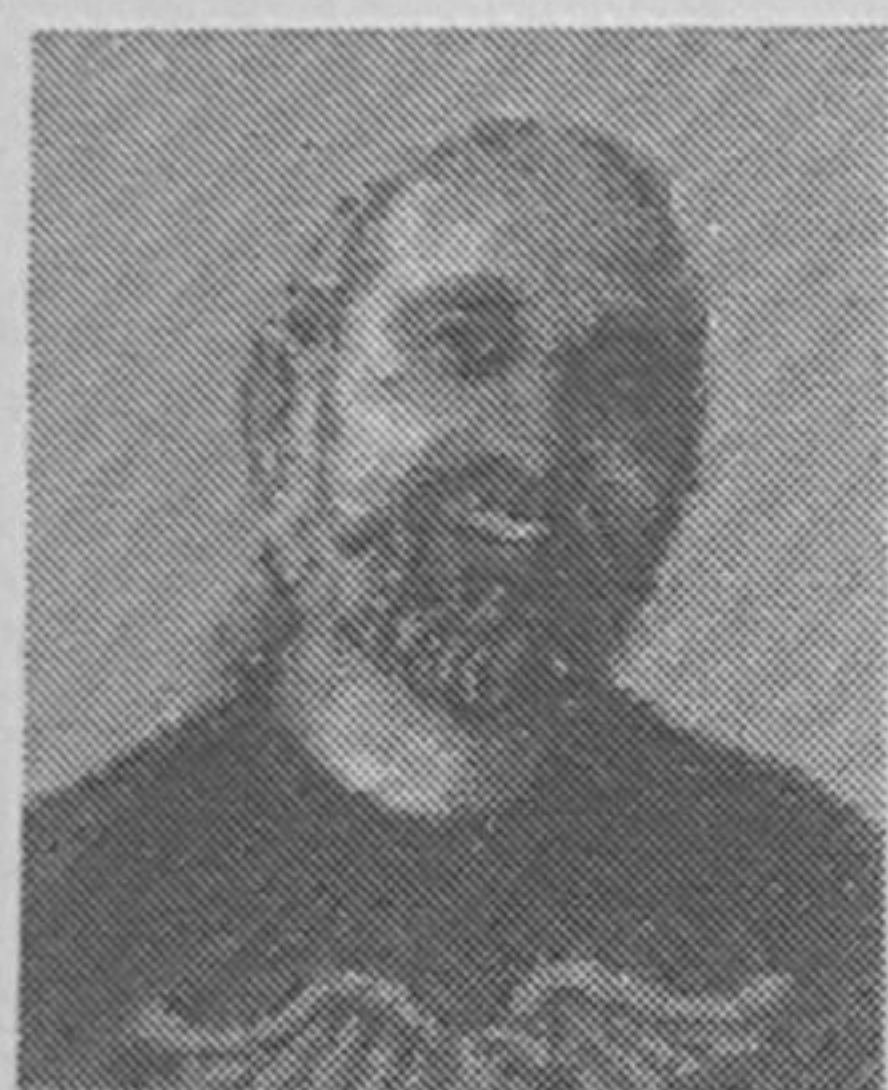
Martelo de Guerra

O batedor mais duro de San Francisco, esse gigante gritador de 1,90 m e 120 kg lidera a banda heavy metal Soco na Boca, cujos álbuns foram proibidos em todo o mundo. O palco do seu show é uma Gomorra moderna; e depois de uma semana engolindo peixes, lambuzando-se com esterco de elefante e rolando em fio de navalha, o Cara da Guerra gosta de devolver o troco a 180 milhas por hora e destruir por vingança. Um cara totalmente perturbado, sua agenda de alto impacto e fora de controle não tem espaço para paz de espírito, embora ele uma vez tenha sido flagrado sentado despreocupadamente em uma cadeira de jardim, enquanto seus rapazes faziam um arranjo com imãs de refrigerador na sua testa.



Chino

Nascido para pilotar um helicóptero, esse grosseiro e mal afamado esmagador de faces voltou-se para motos esportivas, podendo então competir em eventos de rachas de estrada. Sendo o mais experiente corredor do grupo, ele não fará nada por você caso tente ser amigável com ele; mas ele irá fazer sua vida encurtar se você pegá-lo pelo seu lado errado. Dizem as lendas que, quando ele fugiu da prisão de San Quentin, fez uma ligação direta em uma moto da polícia e saiu rugindo pelo deserto. Um carro saiu em sua perseguição, e, quando a rádio-patrolha rolou para fora da estrada, Chino voltou até os destroços e quebrou o pára-brisa com seu punho. Através da névoa de vapor do radiador, olhou para os olhos inexpressivos do policial e sussurrou: "Irmão, eu o verei no inferno."



Jorg & Sven, os Gêmeos Godfredsen

Após perder suas licenças para pistas de lama, por reclamar demais, a dupla sinistra mudou suas operações para os EUA. Incapazes de conseguirem patrocinadores, eles voltaram-se para circuitos ilegais onde sua condição de estrangeiros era relevada. Jorg parece muito divertido, mas ele é um dos mais detestáveis caras na pista – diga-lhe apenas que ele se parece com Sven. E Sven não pretende ser agradável. Da mesma forma que seu irmão, ele passou a maior parte da sua vida tentando se diferenciar; e parece que nunca ficou satisfeito. Deixando a hostilidade mútua de lado, a dupla é unida pela mesquinhez, e eles irão se juntar contra um adversário mais fraco apenas para expressar seu ódio mútuo.



Roz I Ryde

Criada nas brisas aromáticas das ilhas do Caribe, essa garota camponesa sentiu pela primeira vez o sabor do motociclismo selvagem nas vielas de Trenchtown. Líder da gangue de rua Anjos Líquidos, Ryde se imortalizou na gíria local pelo seu conhecimento de obeah, uma poderosa forma de magia negra. Após abrir seu caminho para sair do gueto, Ryde trabalhou como mensageira de bicicleta em Manhattan. Procurando velocidade e excitação, ela comprou uma velha Shuriken, envenenou-a e foi para a Califórnia. Ela é ao mesmo tempo, sábia e auxiliadora, e irá apoiar qualquer oprimido que atacar o sistema.



Natasha

A princesa coroada do circuito, sua beleza ruiva é conhecida em todos os percursos. Teve sua primeira moto com três anos. Aos quinze, era um vencedora habitual no circuito juvenil local, mas após alguns anos de fama ela começou a se sentir em má companhia. Abandonou as provas e apoiou seu namorado, que era um fenômeno promissor do Grande Prêmio. Após ser indiciada como responsável por sabotagem e risco de vida irresponsável (por uma muito falada alteração na moto do oponente do seu marido antes de uma corrida), ela foi para o anonimato, surgindo apenas para liderar eventos de racha de estrada. Ela é legal e generosa, mas se você for para cima dela, estará pedindo um monte de ferimentos.

A Polícia



Marshall

Um órfão crescido em Los Angeles, Marshall é o pior e mais duro policial do pedaço. Ele irá atingir a estrada se souber que vai derrubar um competidor. Só conversa a respeito de seu revólver.



Kelly

Um recruta passivo, e incrivelmente sincero. Ele foi para a faculdade pretendendo tornar-se um assistente social, mas seu pai convenceu-o a entrar para a polícia. Ele fala como um tímido bebê chorão. Muito mais irritante, ele tenta ao máximo ajudar você a viver junto com ele.



Ortega

Apenas um cara cumprindo seu dever, esse homem da lei irrepreensível leva cada prisão como um assunto de menor importância. Seu enfoque exclusivamente profissional faz dele um dos mais toleráveis policiais do pedaço. Sem poses, sem vinganças, sem problemas.



Rourke

Passou dezoito anos como sargento em Fort Dix antes de se tornar um policial. De um rigor compulsivo por detalhes, ele uma vez multou um cara por dar muitas voltas em uma rua de mão única. Se você pensar em correr por cima desse personagem, verifique se todos os seus documentos estão em ordem.



O'Connor

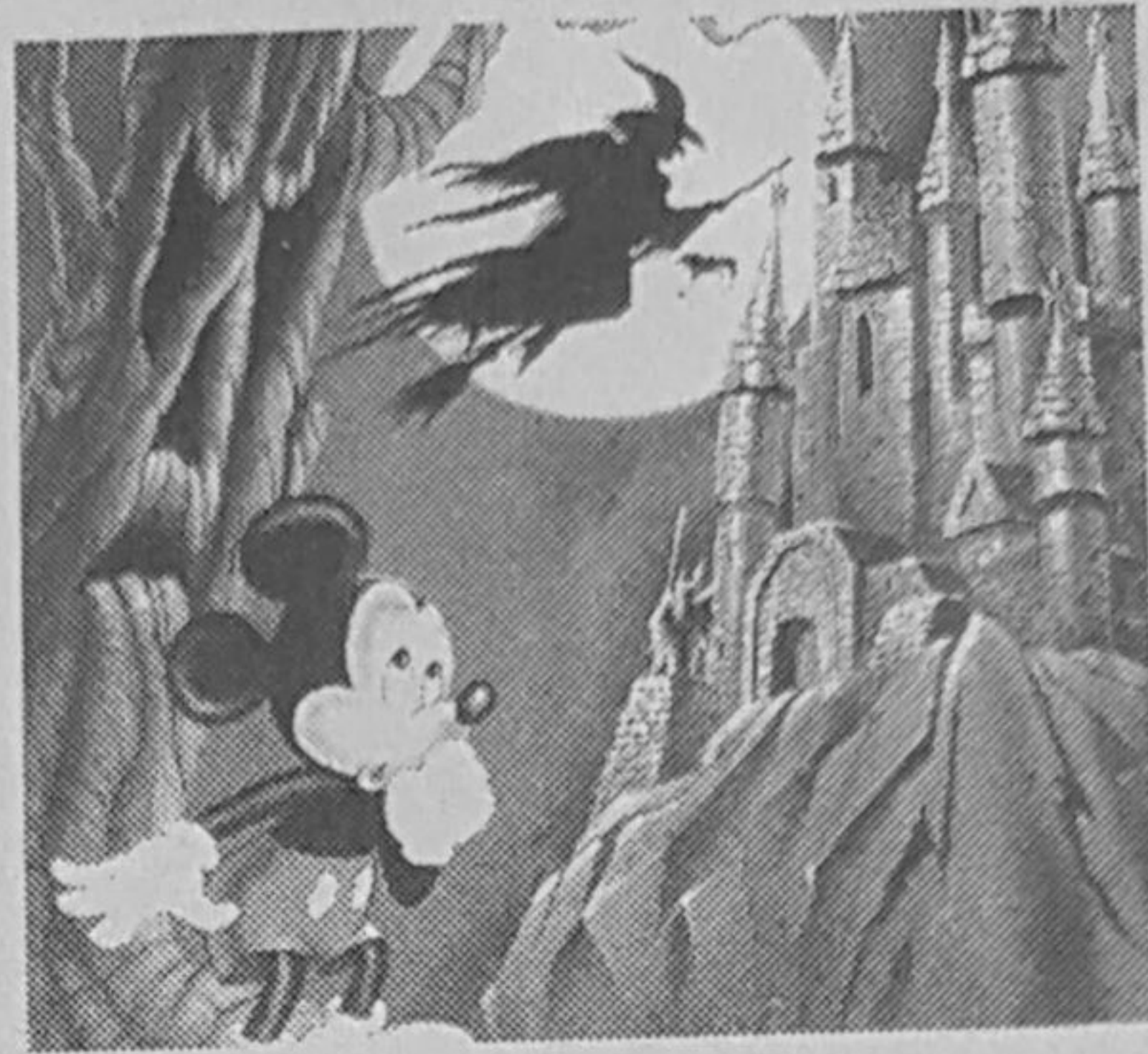
Ela vive com vinte e um cães siberianos em uma cabana no Alaska, e anda três horas na sua moto para trabalhar apenas para poder distribuir multas aos turistas. Ela não consegue lidar com a vida do século vinte, e não tem nenhuma vergonha disso.

Road Rash e Electronic Arts são marcas registradas de Electronic Arts.

© 1992, 91 Electronic Arts.

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

MINI-GAME

The Addams Family

© 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!

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 FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS