

SUPER MEGA DRIVE 3

MANUAL DE INSTRUÇÕES

30 SUPER JOGOS na memória

Sonic the Hedgehog
Decap Attack
Alex Kidd In The Enchanted Castle
Flicky
Magical Hat Adventure
Bonanza Brothers
E-SWAT City Under Siege
Revenge of Shinobi
Shadow Dancer
Jewel Master
Alien Storm
Altered Beast
Streets Of Rage
Golden Axe
Last Battle
Gain Ground
Força Alienígena
Arrow Flash
Space Harrier II
After Burner II
Super Thunder Blade
Bimini Run
Super Hang On
Turbo OutRun
Super Mônaco GP
California Games
Sega Soccer
Devilish - The Next Possession
Fatal Labyrinth
Columns



SEGA[®]

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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:

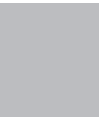
- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando 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.

Índice

<i>Seleçione o seu Jogo</i>	5
<i>Sonic the Hedgehog</i>	6
<i>Decap Attack</i>	8
<i>Alex Kidd In The Enchanted Castle</i>	11
<i>Flicky</i>	16
<i>Magical Hat Adventure</i>	17
<i>Bonanza Brothers</i>	20
<i>E-SWAT City Under Siege</i>	23
<i>Revenge of Shinobi</i>	25
<i>Shadow Dancer</i>	29
<i>Jewel Master</i>	31
<i>Alien Storm</i>	33
<i>Altered Beast</i>	36
<i>Streets Of Rage</i>	38
<i>Golden Axe</i>	43
<i>Last Battle</i>	47
<i>Gain Ground</i>	48
<i>Força Alienígena</i>	50
<i>Arrow Flash</i>	52
<i>Space Harrier II</i>	54
<i>After Burner II</i>	56
<i>Super Thunder Blade</i>	58
<i>Bimini Run</i>	60
<i>Super Hang On</i>	62
<i>Turbo OutRun</i>	68
<i>Super Mônaco GP</i>	70
<i>California Games</i>	75
<i>Sega Soccer</i>	86
<i>Devilish - The Next Possession</i>	90
<i>Fatal Labyrinth</i>	92
<i>Columns</i>	94

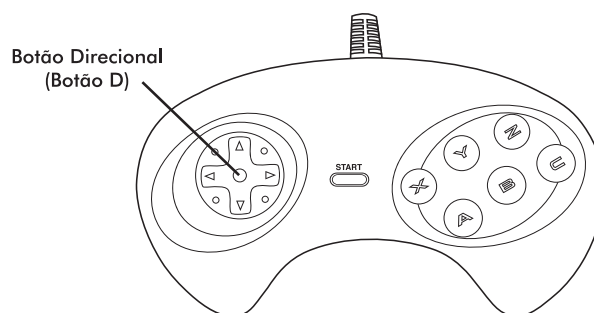


Selecione o seu Jogo

Após ligar o seu SUPER MEGA DRIVE 3, você verá uma tela de abertura seguida do logo da SEGA, pouco depois entrará o menu. Pressionando o Botão Direcional para a direita ou para a esquerda, você seleciona o jogo de sua preferência, para se orientar melhor, o nome do mesmo aparece acima da tela demonstrativa do jogo. Pressione o Botão Start e espere o jogo ser carregado. Se você não pressionar nenhum botão o menu carregará a demonstração de um dos jogos disponíveis na memória, pressione qualquer botão para sair da demonstração e retorne ao menu. Bom divertimento!

Assuma o Controle!

Aprenda as funções de cada botão do seu joystick para selecionar o seu jogo.



Botão Direcional

- Move o marcador para a direita ou para a esquerda.

Botão Start

- Carrega o jogo.

Botões A, B, X, Y ou Z

- Pressionando qualquer um desses botões você sai da demonstração e retorna ao menu

Sonic The Hedgehog

Derrote o Dr. Robotnik!

O Dr. Ivo Robotnik, um cientista louco, está raptando animais inocentes e transformando-os em maléficos robôs. Só alguém muito valente pode pôr um fim a seu plano diabólico. É Sonic, o porco-espinho, com seus cabelos eriçados e tênis mágicos que lhe dão uma velocidade incrível.

Ajude Sonic a lutar contra o bando de maníacos metálicos e fazer o seu Ataque de Giro Supersônico. Corra a toda velocidade por túneis tortuosos e armadilhas perigosíssimas. Salte por sobre poças de lava e esquive-se de rochas em chamas. Depois mergulhe pelas águas geladas de uma caverna subterrânea.

E se você tiver bastante sorte poderá entrar na zona secreta, onde você voa por um labirinto flutuante. O seu maior desafio se esconde em um laboratório secreto, onde você se encontra face a face com o próprio Dr. Robotnik!

Assuma o Controle

Botão Direcional

- Pressione para a direita ou para a esquerda para mover o Sonic nestas direções. Mantenha-o pressionado para a direita ou para a esquerda para movê-lo com maior velocidade.
- Quando o Sonic estiver parado, pressione o botão para cima ou para baixo para ver a parte de cima ou de baixo da tela. (Isto não funcionará se o Sonic já estiver no ponto mais alto ou mais baixo da tela.)

Botão Start

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para fazer a pausa. Depois, pressione novamente para reiniciar o jogo.

Botão A, B ou C

- Pressione para efetuar o Ataque de Giro Supersônico.

Superacrobacias do Sonic

- Pressione o **Botão Direcional** para baixo quando o Sonic estiver se movendo para livrar-se dos inimigos com o Ataque de Giro Supersônico.
- Pressione o **Botão A, B ou C** para saltar enquanto efetua o Ataque de Giro Supersônico.

Começando

Quando o jogo se inicia, aparece a tela de apresentação. Após alguns momentos, o jogo-demonstração começa.

Pressione o **Botão Start** para retomar a tela do título e pressione-o novamente para iniciar o jogo.

Em Busca dos Anéis

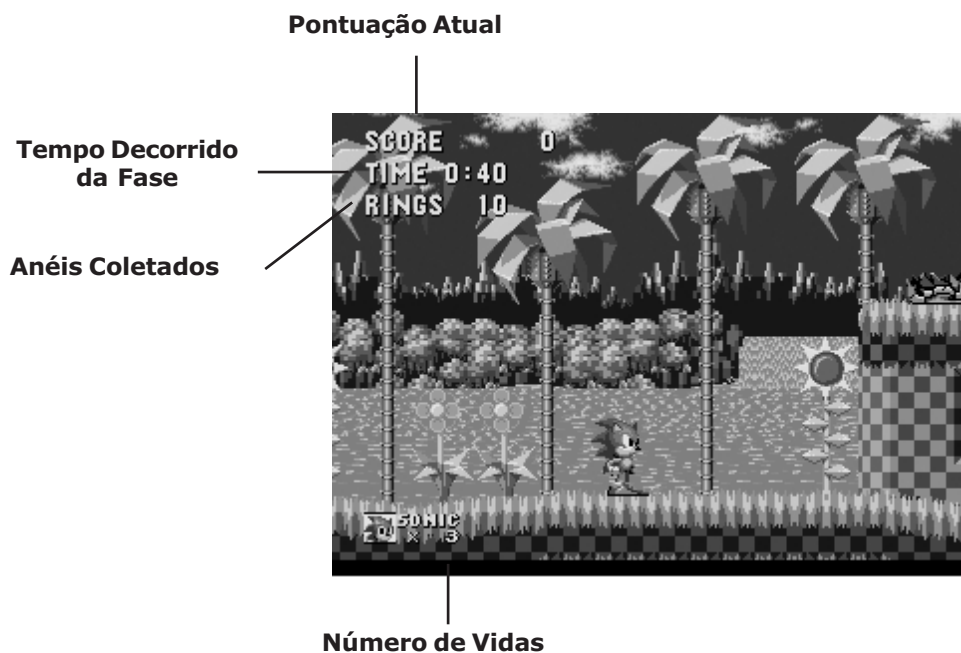
Como Sonic, você precisa se esquivar de armadilhas e evitar robôs enlouquecidos enquanto atravessa seis zonas de perigo usando o seu Ataque de Giro Supersônico. Sua meta é libertar seus amigos das horrendas garras do cientista louco, o Dr. Robotnik!

Não vai ser fácil manter-se vivo, mas você pode coletar anéis (Rings) pelo caminho. Enquanto você possuir anéis, não será ferido quando um inimigo o atacar ou tocar (mas você

perderá todos os seus anéis). Se um inimigo atacá-lo quando você não tiver mais nenhum anel e você não estiver usando o Ataque de Giro Supersônico, você perderá uma chance de ser bem sucedido no jogo, se cair em um abismo ou for esmagado morrerá, mesmo que possua anéis.

Observando os indicadores na tela, você pode controlar quantos anéis possui, sua pontuação e vida remanescentes.

Você vai encontrar postes de luz em todas as zonas. Sua pontuação e tempo são registrados se você toca o poste de luz. Se você morrer, você continuará o jogo a partir do último poste de luz que tocou. Você perderá todos os seus anéis, mas recomeçará o jogo com o tempo e pontuação que foram registrados.



Elementos de Sobrevivência

Estoure monitores de vídeo com o Ataque de Giro Supersônico para obter armas especiais que vão ajudá-lo a derrotar o malvado Dr. Robotnik!

Super Ring: Pegando-o você ganha dez anéis.

Escudo: Evita que você perca seus anéis quando for atacado. Mesmo se você não tiver nenhum anel, você não será ferido (mas o escudo não vai protegê-lo de outros obstáculos).

Tênis Mágicos: Estes tênis fazem você correr mais rápido.

Sonic: Isto lhe dá mais uma vida.

Observação: Se você conseguir pegar 100 anéis, você também ganha mais uma chance.

Invencível: Este o mantém temporariamente a salvo de ataques inimigos (mas não vai protegê-lo de outros obstáculos).

Zona Secreta

Se você coletar 50 anéis, você pode penetrar na zona secreta, onde você vai ricochetear em blocos multicoloridos num labirinto que gira em 360°.

Para penetrar na zona secreta pule dentro do anel gigante que aparecerá no final da fase. Se você coletar 50 anéis você ganha um continue.

Existem seis zonas secretas, e em cada uma sua meta é tocar a esmeralda do caos.

Utilize o Ataque de Giro Supersônico para ricocheteiar em diferentes tipos de blocos. Na realidade, a zona secreta é uma armadilha. Você só pode escapar se fizer uma destas duas coisas:

- tocar a esmeralda do caos;
- tocar o sinal "Goal" (meta).

Blocos na Zona Secreta

Rebatedor: Pule dele.

"R" (Reverse): Quando você toca este bloco, o labirinto gira na direção contrária.

"Goal" (Meta): Este é o fim desta zona. Toque este bloco para voltar à zona anterior.

Plataforma de salto: Pule desta.

"Up": Quando você toca este bloco, o labirinto gira mais rapidamente.

"Down"- Quando você toca este bloco, o labirinto gira mais devagar.

Esmeraldas caóticas: Elas vêm em seis cores diferentes: amarelo, cor-de-rosa, azul, verde, vermelho e branco. Você encontrará uma em cada zona secreta. Pegue todas as seis!

Jogo Acabado (Game Over)

Você tem três vidas para derrotar o Dr. Robotnik, sendo que cada vez que você enfrentá-lo ele aparecerá com uma arma diferente, você deve atingi-lo até que essa arma seja destruída. Se você perder todas as três, o jogo termina.

Prorrogação do Jogo (Continue)

Se o Sonic tiver sorte bastante para obter o "Continue", a tela de prorrogação aparecerá após Sonic perder sua última vida. Quando a tela aparecer, aperte o **Botão Start** antes de o tempo se esgotar no "Timer" para retomar o jogo no ponto em que o Sonic perdeu sua última vida.

Pontuação

Todos os inimigos valem 100 pontos. Se você derrotar o Dr. Robotnik ao final da 3ª fase de cada zona você ganha 1.000 pontos. O Bônus de tempo (Time bonus) e o Bônus dos anéis (Ring bonus) serão adicionados a sua pontuação final.

Bônus de Tempo (Time Bonus)

Este bônus se baseia no tempo gasto para terminar cada etapa.

Bônus dos Anéis (Ring Bonus)

Este bônus é determinado pelo número de anéis que lhe restam ao final de cada etapa.

Decap Attack

A partir de agora, você é Chuck D. Head. Você costumava ser alguém mais. Porém nenhuma de suas outras personalidades existe agora. Somente Frank N. Stein sabe onde elas se encontram. O que se passa é o seguinte: você foi feito pelo Dr. Stein ou, pelo menos, ele tentou fazê-lo. Por algum motivo, o Dr. Stein não conseguiu colocar sua cabeça no lugar certo. De qualquer modo, alguma coisa saiu errada, pois você ganhou uma segunda cabeça na altura do peito!

A verdade é que foi criado para ajudar a recolocar as coisas nos devidos lugares, já que elas começaram a ficar fora de controle, depois que o perigoso Max D. Cap recrutou as criações sobrenaturais do Dr. Frank N. Stein para seu exército pessoal!

Sua missão será usar a cabeça para penetrar em cada uma das sete partes da ilha. Golpear os adversários, recolher as moedas, descubra e use as poções restauradoras de força e muito mais. Quando completar um nível, uma parte da ilha voltará ao seu lugar primitivo. Ainda está confuso? Veja bem, você esta numa ilha e ela é toda feita de partes do corpo humano (pernas, braço, tronco, cabeça e coração). E o pior de todos os chefões o terrível Max. D. Cap, separou estas partes, a fim de manter o controle sobre todas elas.

Você é o único que poderá trazer a paz.

Assuma o Controle

Botão Start

- Pausar o jogo. Pressione novamente para dar seqüência ao jogo.

Botão A (Configuração Inicial)

- Entrar na Tela do Laboratório. Aqui você pode escolher armas e poções que lhe auxiliarão durante o jogo (configuração inicial).

Botão B (Configuração Inicial)

- Socar.
- Lançar a cabeça do Chuck.
- Sair da Tela do Laboratório.

Botão C (Configuração Inicial)

- Pular.
- Nadar.
- Ativar as seleções na Tela do Laboratório.

Botão C + Botão B

- Pular e atirar a cabeça do Chuck.

Botão Direcional

- Mover o personagem.

Botão Direcional para baixo

- Agachar.

Observação: Você pode alterar as configurações dos botões do joystick na Tela de Opções.

Tela de Opções

Pressione o Botão Start na Tela de Demonstração com o Joystick 1 para surgir a Tela de Título.

Com o Botão Direcional mova o cursor até OPTIONS e pressione o Botão Start para entrar na Tela de Opções.

Dentro do Menu de Opções use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

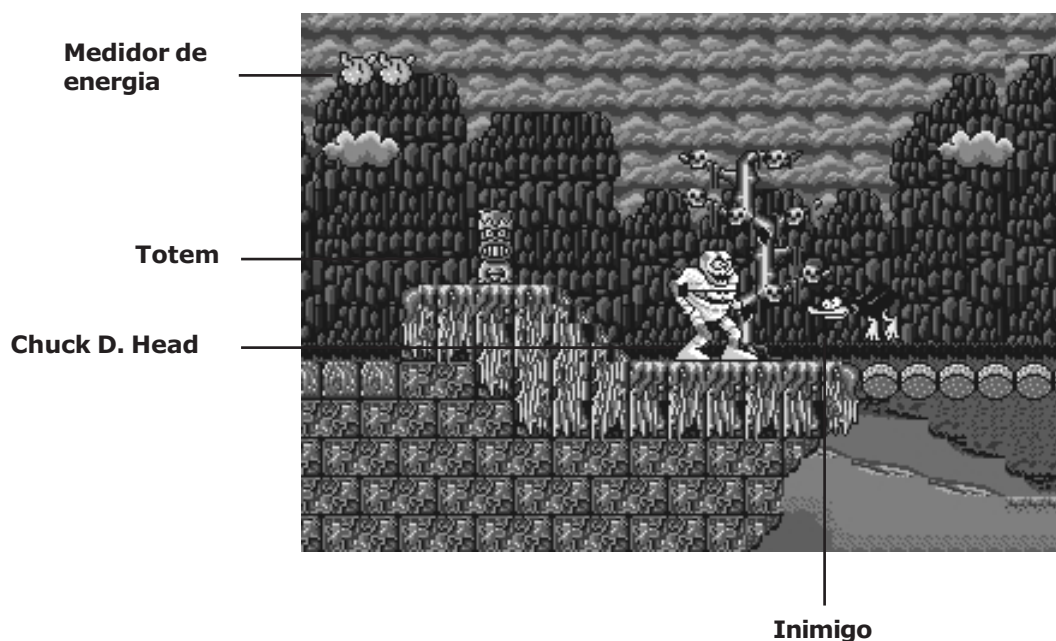
LIFES - você poderá escolher com quantas vidas quer começar o jogo

SOUND TEST - ouvir todos os sons disponíveis no jogo

CONTROL - altera as configurações dos botões do joystick

EXIT - para sair da Tela de Opções

Indicadores da Tela



O Jogo

Você começa o jogo com três vidas e ganha um bônus a cada ícone (1UP) que você coleta.

Seu personagem enfrentará uma grande quantidade de criaturas bizarras em todas as fases. No começo do jogo, Chuck D. Head pode se defender acertando seus inimigos com o arremesso de sua cabeça (pressione o Botão B). Ele também pode derrotá-los pulando sobre a cabeça de seus inimigos até esmagá-los.

Acerte os totens para obter itens de força e vidas (alguns totens escondem, na verdade, inimigos, portanto, fique atento aos totens). Quando Chuck D. Head encontra um crânio escondido em um totem, esse será incorporado ao corpo de Chuck. Você poderá utilizar esse crânio como uma arma, arremessando-o nos seus inimigos (pressione o Botão B). Chuck D. Head só perderá o crânio quando for atingido por um inimigo. Quando você arremessa o crânio mas não acerta o inimigo ele ficará algum tempo longe de seu corpo, mas isso não significa que você o perdeu, basta aguardar alguns segundos e ele retornará a você. Chuck D. Head poderá utilizar alguns postes para dar um grande salto. Para isso você deverá correr e saltar no poste, pressione o Botão C para dar o salto.

Pressionando o Botão A durante o jogo você entrará na Tela do Laboratório. As poções e itens que você poderá encontrar são os seguintes: a poção vermelha que destruirá todos os inimigos da tela; a poção amarela que dará a Chuck uma poderosa arma para lutar contra os chefões de cada fase; a poção verde que imobilizará os inimigos durante um certo período; a poção azul que "salvará a ilha" (você deve encontrar essa opção para passar de fase); a poção laranja que aumentará o alcance e a força do soco de Chuck; uma caixa de metal que contém uma poção que fará Chuck pular mais alto e se mover mais rápido por um certo período; moedas de bônus que permitirão que Chuck entre em uma fase bônus após completar os três estágios de cada fase; um coração que irá restaurar parcialmente seu medidor de energia (caso Chuck tenha sido atingido por um inimigo).

Uma placa com a palavra GOAL demarca o final de cada estágio (por exemplo: 1-1 GOAL). Ao final de cada fase (composta por três estágios), você deverá enfrentar um grande inimigo, o chefe de cada fase. Ao terminar cada fase você poderá ir a uma fase bônus, mas isso

só ocorrerá se você tiver colecionado algumas moedas de bônus no decorrer da fase. Durante a fase bônus de um a cinco Chuck D. Head (esse número depende de quantas moedas de bônus você conseguiu colecionar), avançarão por diferentes caminhos colecionando itens (pressione o Botão C para começar).

Quando Chuck D. Head pula em blocos com uma seta vermelha ele dará um grande pulo na direção em que a seta aponta (use o Botão C e o Botão Direcional para ir em direção a esses blocos). Se Chuck for tocado por um inimigo seu medidor de vidas sofrerá um decréscimo. Quando o medidor de energia estiver completamente vazio, ou se Chuck cair na lava, você perderá uma vida.

Fim de Jogo/Continue

Quando todas suas vidas terminarem você poderá escolher continuar o jogo no começo do último estágio por três vezes (CONTINUE). Depois disso não haverá mais chances, o jogo acaba pra você.

Alex Kidd: In The Enchanted Castle

Toda a família Kidd está chateada! O pai de Alex, o rei Thor, está desaparecido!

Enquanto estava em sua casa no planeta Aries, Alex ouviu rumores dizendo que seu pai tinha sido seqüestrado pela perversa Ashra, a governadora do planeta Paperock. Alex parte imediatamente para Paperock e começa uma busca por seu pai.

Mas imediatamente ele encontra grandes problemas. Todas as criaturas de Paperock decidem impedir que Alex chegue ao castelo Sky. Eles bloqueiam seu caminho e o perseguem quando ele tenta escapar. E Alex é durão; ele sabe pular, socar, chutar e não será nada fácil persuadi-lo de desistir da busca por seu pai.

Alex utiliza sua força para abrir caminho e apanha o ouro e os tesouros que aparecem magicamente no seu percurso.

Mas uma grande surpresa espera por esse membro da família Kidd. Alex deverá encarar jogos de "Pedra Papel e Tesoura" contra os habitantes de Paperock. Nesses jogos, Alex deverá fazer um sinal com a mão indicando pedra, papel ou tesoura. Se não ganhar, parte do ouro será perdido.

Será que Alex conseguirá chegar ao Castelo Encantado e encontrar seu pai? Está em suas mãos.

Assuma o Controle

Botão Direcional

- Mover o marcador.
- Movimentar Alex.

Botão Start

- Pressionar para passar da tela de abertura.
- Pressionar para começar o jogo ou escolher "Options".
- Durante o jogo pressione para entrar na tela de seleção de itens.

Botão A ou botão C (Configuração Inicial)

- Antes do jogo, pressione para sair da tela de "Options".

- Durante o jogo, pressione para fazer Alex pular.
- Na tela de seleção de itens, pressione para pegar ou devolver o item que está indicado pelo marcador.
- Pressionar o botão A para sair da tela de seleção de itens.

Botão B (Configuração Inicial)

- Pressionar para fazer Alex socar ou empurrar objetos.
- Na tela de seleção de itens, pressione para devolver um item que você esteja carregando.

Na motocicleta Sukopako

- Pressionar o botão direcional para a direita para acelerar.
- Pressionar o botão direcional para a esquerda para diminuir a velocidade.
- Pressionar o botão A ou o botão C para pular.

No Pedicoptero

- Pressionar o botão direcional para esquerda ou direita para voar na direção desejada.
- Pressionar o botão A ou C continuamente para decolar.
- Pressionar o botão B para disparar mísseis.

No Pula-Pula

- Pressionar o botão direcional para esquerda ou direita para se movimentar na direção desejada.
- Pressionar o direcional para baixo para dar pequenos pulos.
- Pressionar os botões A ou C para pulos altos.

Nadando

- Pressionar o botão direcional para mover Alex para a direção desejada.
- Solte o botão direcional para fazer Alex flutuar para a superfície.
- Enquanto estiver pressionando o botão direcional para cima, pressione A ou C para fazer Alex pular. Alex pode pular apenas quando está na superfície da água.
- Pressionar o botão B para socar.

Observação: Você pode alterar as configurações dos botões do joystick na Tela de Opções.

Tela de Opções

Na tela de abertura pressione o botão Start para acessar a tela de início. Então pressione o botão direcional para mover o marcador para "Options". Pressione o Botão Start para entrar na Tela de Opções.

Dentro do Menu OPTIONS use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

Continue

Se você tiver 1000 Baums de ouro (ou mais) quando o jogo terminar, aparecerá uma opção de continuá-lo a partir da fase onde o jogo foi interrompido. Selecione "Continue" e pressione o botão A para continuar o jogo. Se você não tiver dinheiro suficiente, as palavras "No Credits" aparecerão e não será possível dar seqüência ao jogo.

Difficulty

Selecione o nível de dificuldade do jogo. Quando você muda o nível de dificuldade do jogo, o número de vidas também será alterado.

Easy: Alex tem cinco vidas por jogo e seus inimigos são apenas indivíduos mau encarados.

Normal: Alex tem 3 vidas por jogo e os adversários serão tão durões quanto Alex.

Hard: Alex tem uma vida por jogo e existem oponentes por todo lugar.

Control

Você pode escolher as configurações dos botões A, B e C conforme o quadro abaixo:

	NORMAL	REVERSE
Botões A e C	Pulo	Soco
Botão B	Soco	Pulo

Sound Teste

Nessa opção, você pode ouvir um dos sons do jogo. Pressione os botões A ou C para ouvir o som desejado.

Janken

Selecione essa opção para treinar o jogo "pedra papel e tesoura". Pressione o botão direcional para selecionar seu oponente. Depois pressione os botões A ou C para começar a treinar.

No "pedra papel e tesoura" você e seu oponente farão um sinal com a mão simultaneamente. Existem 3 sinais: pedra, papel e tesoura. Vence o sinal mais forte, de acordo com as regras abaixo:

Papel versus Pedra: Papel embrulha a pedra, logo papel vence.

Pedra versus tesoura: Pedra quebra a tesoura, logo pedra vence.

Tesoura versus papel: Tesoura corta papel, logo tesoura vence.

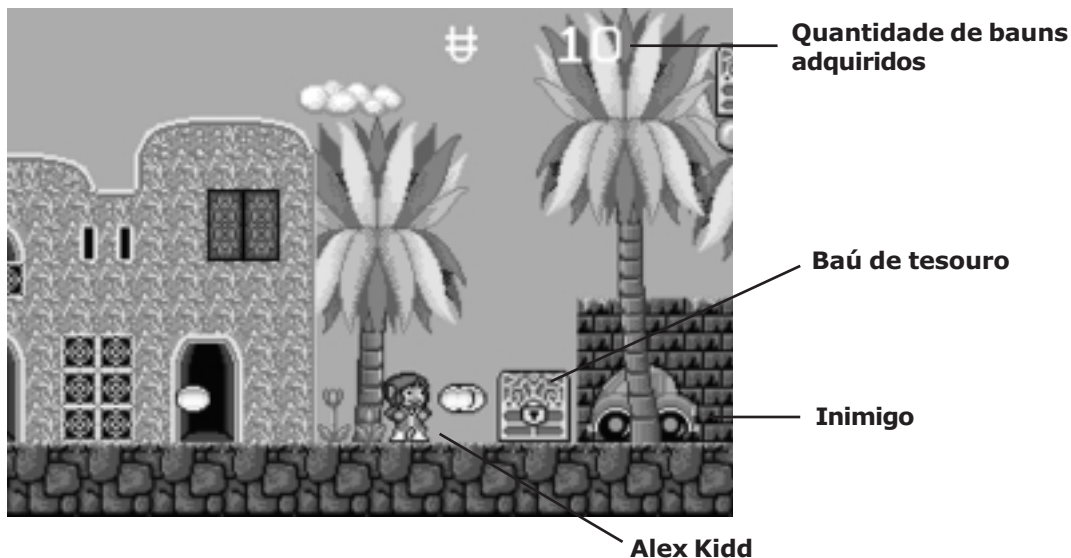
Pressione o botão direcional para selecionar um sinal, depois pressione o botão A para começar o jogo. Os juízes irão contar e então você e seu oponente farão os sinais com as mãos. Quando o jogo terminar, você pode escolher um outro oponente ou pode retornar à tela de opções (Options) pressionando o botão B.

Exit

Selecione essa opção para retornar à tela de início.

Indicadores de Tela





O Jogo

Ouro Baum

Pressione o botão B para socar. Segure os botões A ou C para pular. Durante o pulo, solte o botão para chutar. Quando você derrotar um inimigo ou abrir um baú, moedas e sacos de ouro aparecerão. Corra atrás do ouro para coletá-lo. Em Paperock, o ouro é chamado de Baum. E será necessário muitos Bauns para vencer.

Tesouros

No planeta Paperock, Alex deverá socar, chutar e pular para superar seus inimigos e outros obstáculos. Ele encontrará também baús de tesouros, que poderá quebrar e abrir para apanhar o ouro e outros itens. Às vezes, é preciso destruir algumas pedras para alcançar os tesouros.

- Moeda de ouro: vale 10 Bauns.
- Saco de ouro: vale 100 Bauns.
- Ficha: permite a Alex descobrir o que o seu oponente está pensando enquanto joga "Pedra papel e tesoura".
- Boneco com o rosto de Alex: Vida extra.
- Bomba: destrói Alex se ele for pego na explosão.

Pedras

Soque e chute as pedras para quebrá-las. Dê cabeçadas nas pedras do teto para destruí-las.

Mas preste atenção, nem todas as pedras são indestrutíveis. Pule sobre as pedras de borra-cha para conseguir uma grande distância.

Vidas e Fases

Alex deve passar por 11 fases durante o jogo para encontrar seu pai. Ele pode começar com

1, 3 ou 5 vidas. Se Alex for atingido por um inimigo, ou se machucar em algum obstáculo, ele perderá uma vida. Mas ele sobreviverá enquanto tiver vidas remanescentes.

No final de cada fase, Alex encontra uma bola de arroz. Agarre a bola de arroz para terminar a fase.

Se Alex perder todas as suas vidas, o jogo termina. Mas veja como é possível continuar em "Continue".

Tela de Seleção de Itens

Pressione o botão Start durante o jogo para acessar a tela de seleção de itens. Através dessa tela você pode utilizar itens que facilitem sua jornada.

Pressione o botão direcional para mover o marcador para o item que você deseja utilizar. Em seguida, pressione os botões A ou C. A letra "E" aparecerá próxima ao item, demonstrando que ele está equipado. Mova o marcador para "Exit" e pressione o botão A para retornar ao jogo.

Para devolver um item, vá para a tela de seleção de itens, mova o marcador para o item que você está usando e pressione algum dos botões A, B ou C. Depois, pressione start para retornar ao jogo.

Você pode usar mais de um item ao mesmo tempo. E também pode carregar mais de um por vez. Os números ao lado dos itens, indicam quantos você está carregando.

Lista de Itens

Bracelete de força: Quando você pula ou soca, ele atira. Use-o para atingir inimigos à distância. Você não pode usar o bracelete de força quando está dirigindo um veículo ou usando o cajado mágico.

Motocicleta Sukopako: Derrote seus adversários com esse item, acertando-os e fazendo-os voar. Você perde a motocicleta Sukopako se bater em uma pedra indestrutível.

Pedicoptero: Use-o para voar! Pressione os botões A ou C para decolar. Durante o vôo, pressione o botão B para disparar mísseis.

Pula-Pula: Pule bem alto com esse item. Use-o para acertar inimigos, passar por obstáculos e acessar baús que estejam em lugares muito acima de você.

Cajado Mágico: Com este item será possível andar sobre o ar por algum tempo. Você só pode usar este item uma vez.

Capa: A capa torna Alex indestrutível contra tudo, com exceção da lava e do teto. Você só pode usar este item uma vez.

Ficha: Ajuda Alex a descobrir o que seu oponente está pensando durante o jogo de "pedra, papel e tesoura".

Vidas: Mostra quantas vidas Alex possui.

Casa do "Pedra, Papel e Tesoura"

É nesse lugar que você jogará o famoso "Pedra, papel e tesoura". Para entrar, fique em frente à porta e pressione o botão direcional para cima.

Fim de Jogo/Continue

Quando todas as suas vidas acabarem o jogo termina e Alex não consegue salvar o seu pai.

Dependendo do número de Baums, você terá a chance de continuar o jogo (veja Tela de Opções/Continue).

Flicky

O Passarinho mais Corajoso que você viu!

Curta as aventuras de Flicky, um divertido passarinho azul que põe todos os gatos loucos! Movimente Flicky para cima, para baixo e para qualquer lugar, e conduza os filhotes de passarinho até a porta, onde eles estarão a salvo dos ferozes felinos e dos repugnantes lagartos!

Corra para Ganhar

Flicky deve encontrar todos os filhotinhos (Chirps) em cada fase e levá-los até a porta indicada com a palavra Exit (Saída). Tome cuidado com os famintos gatos Tiger e os lagartos Iggys! Pule de um nível para outro apanhando os Chirps e evitando os inimigos. Nos diferentes níveis existem objetos que Flicky pode arremessar nos Tigers e Iggys (Veja Objetos). Em cada uma das duas primeiras fases, existem seis Chirps que Flicky deve resgatar. Cada fase posterior tem oito Chirps.

Você pode levar um Chirp de cada vez até a porta se quiser. Cada um vale 100 pontos. No entanto, existem bônus de pontos especiais se Flicky conseguir levar um grupo, ou possivelmente todos os Chirps até a porta ao mesmo tempo (Veja Pontuação).

Assuma o Controle

Aprenda as funções do seu joystick e ajude Flick a salvar seus amiguinhos.

Botão Direcional

- Pressione para direita ou para a esquerda para movimentar Flick nessas direções.

Botões A, B, C

- Pressione para pular e atirar os objetos.

Objetos

No seu caminho, Flicky encontrará objetos que poderá atirar contra seus inimigos, os quais podem ser telefones, vasos de plantas, xícaras ou garrafas. Para arremessá-los contra um gato ou um lagarto. Assegure-se de que Flicky esteja voltado para a direção do inimigo.

De vez em quando aparecem os Diamantes que concedem valiosos pontos de bônus. Eles são muitos pequenos, por isso procure-os enquanto joga.

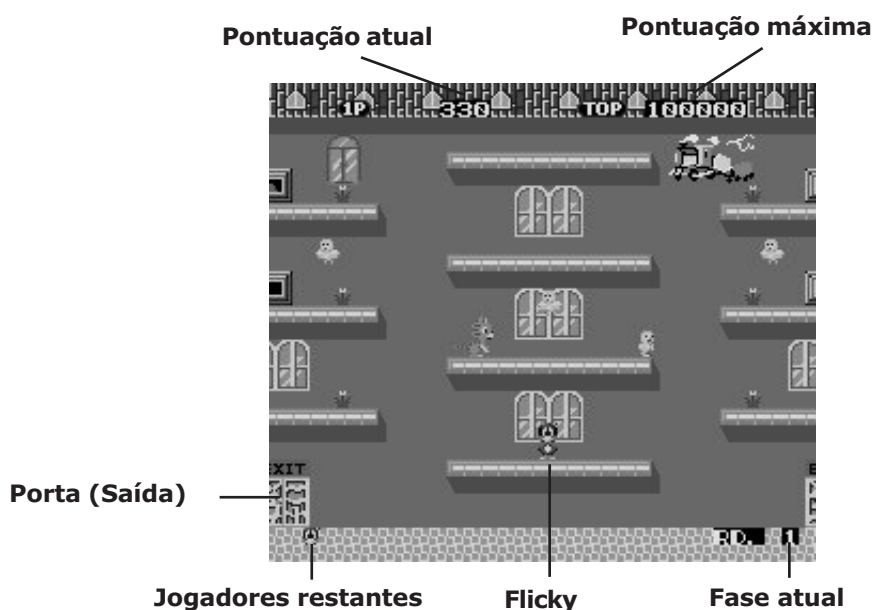
Na fase de bônus, os Tigers usam gangorras para jogar os Chirps para cima. Flicky deve ir de um lado para o outro, pegando tantos quanto possíveis com sua rede. Quanto mais ele pegar, mais alto será o bônus (Veja Pontuação).

Em Pleno Jogo

A tela de início aparece após o logotipo Sega, após alguns segundos se você não pressionar nenhum botão o jogo entrará em uma demonstração. Pressione o **Botão Start** na tela de apresentação e aparecerá uma tela com a explicação do jogo. Depois de lê-la, pressione o **Botão Start** para começar a jogar.

Observação: Pressione o **Botão Start** durante a demonstração para voltar à tela de início.

Símbolos da Tela



Pontuação (Score)

Se Flicky levar somente um Chirp de cada vez até a porta, cada um vale 100 pontos. Se for bom o suficiente para levar um grupo de Chirps, os pontos aumentam de acordo com a tabela.

Se Flicky resgatar 4 Chirps, será acrescentado um total de 1000 pontos à sua pontuação (Score) $100 + 200 + 300 + 400 = 1.000$.

Existe também um bônus de tempo. Se você completar uma fase em menos de um minuto, você ganhará pontos, como mostra a tabela.

Na fase de bônus, cada Chirp que Flicky pegar, valerá 250 pontos. Você receberá um bônus de 10.000 pontos se seu pequeno herói conseguir resgatar vinte Chirps!

1º Chirp	100 pontos
2º Chirp	200 pontos
3º Chirp	300 pontos
4º Chirp	400 pontos
5º Chirp	500 pontos
6º Chirp	1.000 pontos
7º Chirp	2.000 pontos
8º Chirp	5.000 pontos

0 - 19 segundos	20.000 pontos
20 - 29 segundos	10.000 pontos
30 - 39 segundos	5.000 pontos
40 - 49 segundos	3.000 pontos
50 - 59 segundos	1.000 pontos

Magical Hat Adventure

Em "Magical Hat Adventure" você assume o papel de um garotinho que tem uma grande missão: salvar a ilha de uma grande ameaça. Um terrível monstro dividiu a pacífica ilha em que você morava em 7 partes. Cabe a você derrotar cada um dos monstros que habita cada parte da ilha para juntá-la novamente.

Mas você não estará sozinho nessa jornada: um ovo com super poderes irá ajudá-lo a enfrentar as criaturas estranhas que habitam a ilha. Além disso você poderá contar com um cientista maluco e seu assistente para lhe informar a função de cada substância encontrada pelo caminho.

Vamos lá! A ilha conta com sua coragem para transformar novamente esse lugar num verdadeiro paraíso!

Assuma o Controle

Botão Start

- Pausar o jogo. Pressione novamente para dar seqüência ao jogo.

Botão A (Configuração Inicial)

- Entrar na Tela do Laboratório.

Botão B (Configuração Inicial)

- Socar.
- Lançar o ovo que o acompanha.
- Sair da Tela do Laboratório.

Botão C (Configuração Inicial)

- Pular.
- Nadar.
- Ativar as seleções na Tela do Laboratório.

Botão C + Botão B (Configuração Inicial)

- Pula e atira o ovo.

Botão Direcional

- Pressione para a esquerda ou para direita para mover o personagem nessas direções.
- Pressione para baixo para fazer o personagem se agachar.

Observação: Você pode alterar as configurações dos botões do joystick na Tela de Opções.

Tela de Opções

Pressione o Botão Start na Tela de Demonstração com o Joystick 1 para surgir a Tela de Título. Pressione o Botão Start novamente para entrar na Tela Inicial e com o Botão Direcional mova o cursor até OPTIONS e pressione o Botão Start para entrar na Tela de Opções.

Dentro do menu Options use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

Player - Você pode selecionar o número de vidas entre 3, 5, 7 e 9.

Sound Test - Escutar as músicas de fundo e os efeitos sonoros do jogos.

Control - Mudar a configuração dos botões do joystick.

Após todas as suas escolhas terem sido feitas mova o cursor até EXIT e pressione qualquer botão para retornar à Tela Inicial.

Indicadores de Tela



O Jogo

Ao todo são sete fases no jogo. Cada fase é composta por três sub-fases.

Você começa o jogo com três vidas (esse número pode variar, depende da forma que você configurou na tela de opções) e ganha um bônus a cada personagem (1UP) que você coleta. Seu personagem enfrentará uma grande quantidade de criaturas bizarras em todas as fases. Nosso herói pode se defender acertando seus inimigos com o arremesso de um ovo (pressione o Botão B). Ele também pode derrotá-los pulando sobre a cabeça de seus inimigos algumas vezes.

Acerte os totens para obter itens de força e vidas (alguns totens escondem inimigos, portanto, fique atento aos totens). Quando nosso herói encontra um ovo escondido em um totem, esse o acompanhará. Você poderá utilizar esse ovo como uma arma, arremessando-o nos seus inimigos. Nosso herói só perderá o ovo quando for atingido por um inimigo. Quando você arremessa o ovo mas não acerta o inimigo ele ficará algum tempo longe de seu corpo, mas isso não significa que você o perdeu, basta aguardar alguns segundos e ele retornará a você. Nosso herói poderá utilizar alguns postes para dar um grande salto. Para isso você deverá correr e saltar no poste, (pressione o Botão C para dar o salto).

Pressionando o Botão A durante o jogo você entrará na Tela do Laboratório. As poções e itens que você poderá encontrar são os seguintes:

Poção vermelha: destruirá todos os inimigos da tela.

Poção amarela: dará ao nosso herói um raio, que sairá de seu chapéu, para acertar o inimigo mais próximo.

Poção verde: imobilizará os inimigos durante um certo período.

Poção azul: o deixará invencível durante alguns segundos.

Poção HI: aumentará o alcance e a força do soco de nosso herói.

Poção S: o deixará mais rápido por alguns segundos.

Moedas de bônus: permitirão que nosso herói entre em uma fase bônus após completar cada estágio de uma fase.

Pílula azul: transformará nosso herói em um helicóptero ou em um submarino.

Pílula amarela: o transformará em um robô (guarde essa pílula para usá-la contra os chefões de cada fase).

Uma placa com a palavra GOAL demarca o final de cada estágio. Ao final de cada fase (composta por três estágios), você deverá enfrentar um grande inimigo, o chefe de cada fase. Ao terminar cada estágio você poderá ir a uma fase bônus, mas isso só ocorrerá se você tiver colecionado algumas moedas de bônus no decorrer da fase. Durante a fase bônus de um a cinco heróis (esse número depende de quantas moedas de bônus você conseguiu colecionar), avançarão por diferentes caminhos colecionando itens (pressione o Botão C para começar). Há também um caça-níqueis em que você deverá apostar suas moedas de bônus para tentar colecionar novos itens.

Quando nosso herói pula em blocos com uma seta, dará um grande pulo na direção em que a seta aponta (use o Botão C e o Botão Direcional para ir em direção a esses blocos).

Se nosso herói for tocado por um inimigo, e estiver com o ovo o acompanhando, ele perderá seu companheiro, mas ainda continuará no jogo. Porém, se você for tocado por um inimigo e não estiver acompanhado de seu ovo companheiro, perderá uma vida. Você também perde uma vida quando cai na lava.

Fim de Jogo/Continue

Quando todas suas vidas terminarem você poderá escolher continuar o jogo no começo do último estágio por três vezes (CONTINUE). Depois disso não haverá mais chances, o jogo acaba para você.

Bonanza Brothers

Os irmãos Bonanza, Mike e Spike, dois dos mais famosos e atrapalhados ladrões da redondeza, receberam um estranho telefonema um dia. Quem telefonou não revelou seu nome, apenas pediu que os Bonanzas o encontrassem em um horário e lugar especial. A princípio eles hesitaram, mas as últimas palavras da pessoa que telefonou fixaram-se em suas mentes. "Eu estou certo de que isto se revelará uma sociedade muito lucrativa..."

Mike e Spike chegaram até a entrada de um antigo armazém, agora fechada com tábuas. "Ele disse que nós deveríamos continuar e entrar", disse Mike. Então entraram, querendo saber, afinal de contas, o que estava acontecendo.

"Ei! Tem alguém aqui?" gritou Spike na escuridão. De repente um estalido seco e lampejo de luz fizeram os Bonanzas mergulharem à procura de um abrigo.

"É uma arapuca!", eles gritaram. Depois, lentamente, levantaram a cabeça para examinar a sala. A TV fora ligada misteriosamente, e uma imagem começou a falar com eles.

"Não posso revelar meu nome. Direi somente que sou um homem de negócios com um problema. Muitas das minhas propriedades foram alvo de roubos recentemente. Não sei porque elas têm sido atacadas, mas isso já está ficando muito caro para mim. Preciso de vocês dois, os renomados Irmãos Bonanza, para testar minha forças de segurança.

Vários objetos - dinheiro, papéis e outras coisas do gênero - foram colocados aleatoriamente em dez de meus estabelecimentos. Seu trabalho é recuperar cada um dos objetos. Se vocês tiverem sucesso, a recompensa fará a Casa da Moeda parecer dinheiro trocado. Boa sorte..."

A imagem desapareceu, e os Bonanza ficaram olhando para uma tela estática. "Será que esse cara tá armando alguma?" Mike perguntou para seu irmão.

"Não sei...", respondeu Spike, "mas logo vamos descobrir!"

Assuma o Controle

Botão Direcional

- Pressione para a esquerda ou para a direita para mover Mike (Jogador 1) ou Spike (Jogador 2) através de cada edifício.
- Pressione para cima para fazer Mike (ou Spike) se afastar de você (andar em direção à parede do fundo), ou pressione para baixo para fazê-lo se aproximar de você.
- Pressione para a esquerda ou para a direita quando Mike (ou Spike) estiver próximo a uma parede, e ele irá encostar as costas nela para se esconder dos inimigos.
- Quando Mike (ou Spike) estiver parado na frente de uma escada, pressione para a esquerda ou direita e ele subirá ou descerá.

Botão Start

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para fazer uma pausa na ação e reiniciar o jogo.
- Pressione para continuar jogando quando a palavra CONTINUE aparecer (veja mais informações em "Fim de Jogo/Continuação").

Botão A, B e C (Configuração Inicial)

- Pressione o Botão A ou C para pular.
- Pressione o Botão B para disparar sua pistola paralizante ou para abrir uma porta.

Observação: Você pode alterar as configurações dos botões do joystick na Tela de Opções.

Tela de Opções

Enquanto estiver na Tela de Apresentação, pressione o Botão Start no joystick 1. Use o Botão Direcional para mover o cursor para OPTIONS e pressione o Botão Start para entrar na Tela de Opções.

Dentro do menu Options use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

DIFFICULT (Dificuldade): Selecione EASY (Fácil), NORMAL ou HARD (Difícil).

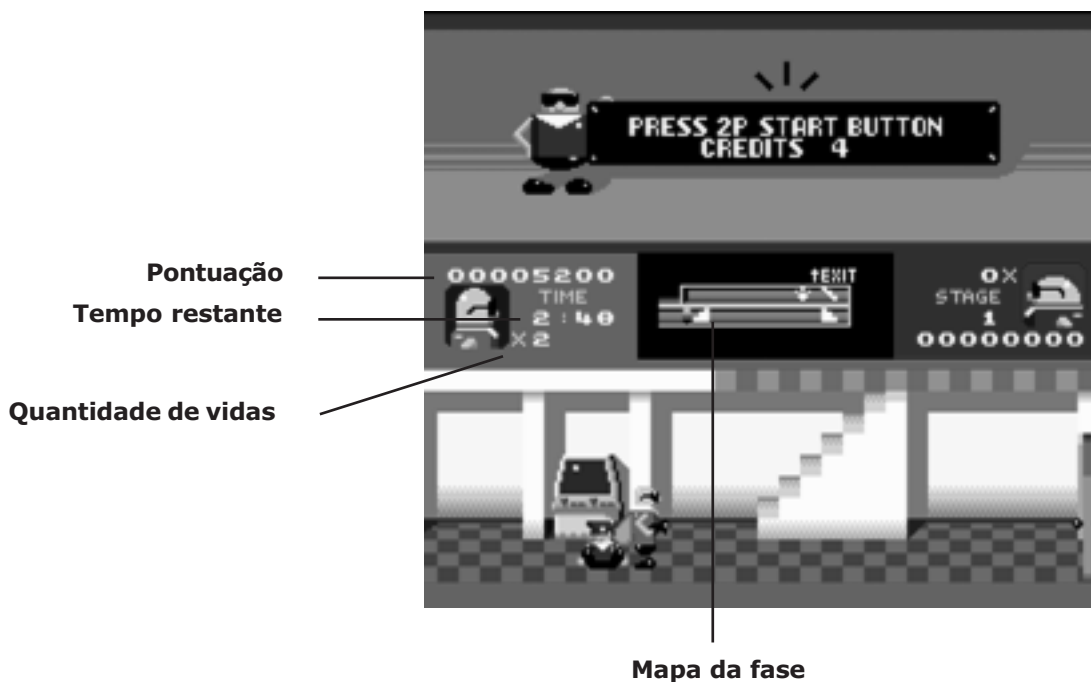
PLAYER (Jogador): Selecione o valor de 1 Crédito. Você pode escolher começar com 3, 5 ou 7 Jogadores por Crédito.

SOUND TEST (Teste de Som): Selecione um número entre zero e quarenta e quatro, pressionando o Botão Direcional para esquerda ou para a direita. Depois pressione o Botão A, B ou C para ouvir o som.

CONTROL (Controle): Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita para mudar a configuração (há duas definições diferentes).

EXIT (Saída): Selecione essa opção e pressione o Botão A, B ou C para retornar à Tela de Apresentação.

Indicadores da Tela



O Jogo

Na Tela de Apresentação pressione o Botão Start e selecione 1 PLAYER START para 1 jogador ou 2 PLAYER START para 2 jogadores.

- Alguns guardas inimigos carregam escudos, assim certifique-se de ficar escondido até que eles mostrem suas costas. Ataque por trás!
- Se um inimigo estiver esperando justamente do outro lado de uma porta que você desejava atravessar, abra-a rapidamente e achate-o como uma panqueca!
- Se um guarda estiver exatamente no pé ou no topo de uma escada, fique nos degraus até ele se mover. Você poderá estar seguro quando vir o sinal "!" aparecer acima da cabeça dele. Se você estiver nos degraus, ele não poderá vê-lo.
- Quando encontrar com muitos inimigos de uma vez, mova-se para frente ou para trás da área. Eles não podem mover-se tão rapidamente quanto você, e este é um bom modo de evitar seus ataques!
- Existe normalmente mais de um caminho para se movimentar pela área que você está jogando. Se um caminho está cheio de inimigos, tente outra rota. Ela pode estar livre de guardas!
- Os cachorrinhos podem ser bonitinhos, mas suas mordidas são muito piores do que seus latidos. Ataque-os e caia fora!

Você ganha pontos para cada inimigo atingido. Cada peça comprovadora que você pega vale 5.000 pontos. Se você acumular 200.000 pontos antes dos guardas acabarem com todos os seus Jogadores, ganhará um Jogador extra. Se terminar qualquer estágio com sobra de tempo, ganhará pontos também.

Final de Jogo/Continue

Você começa o jogo com 4 Créditos. Cada Crédito vale um certo número de Jogadores (selecionado na Tela de Opções). Sempre que seu Irmão é atingido por um ataque inimigo, o

corpo dele pisca e você perde um Jogador. Cada vez que você gasta um Crédito, a palavra CONTINUE aparece na Tela principal do jogo. Para continuar jogando, pressione o Botão Start antes do contador de tempo chegar a zero. Quando todos os Jogadores e Créditos são gastos, o jogo termina.

E-Swat City Under Siege

Você foi selecionado entre os melhores policiais da metrópole, sua missão é acabar com o plano de um terrível grupo de cientistas - a fundação E.Y.E., eles querem que o mundo seja dominado pelos seus robôs assassinos. Combata o mais rápido possível esses difíceis inimigos. Mas você não terá apenas ao alcance de suas mãos uma pistola, quando as dificuldades aumentarem uma magnífica "armadura" fará parte de seu corpo e, ela estará equipada com armas de última geração para combater o crime. Agora depende somente de suas habilidades para que este terrível plano não seja concretizado!

Assuma o Controle

Botão Start

- Pausar o jogo. Para retornar ao jogo, aperte novamente este mesmo botão.

Botão A (Configuração Inicial)

- Pular.

Botão B (Configuração Inicial)

- Atirar.
- Botão B e Botão Direcional para baixo - Atirar abaixado.

Botão C (Configuração Inicial)

- Pular.
- Botão C + Botão Direcional para cima ou para baixo - Pular a uma distância maior e entrar ou sair de uma cela, na fase da prisão.
- Botão A ou C e Botão Direcional para cima - Pular e atirar simultaneamente.

Botão Direcional

- direita - Mover o personagem ou o elevador para direita.
- esquerda - Mover o personagem ou o elevador para esquerda.
- para cima - Mirar para cima, mover o personagem para cima.
- para baixo - Abaixar e mover o elevador para baixo.

Utilizando a Roupas de Gelo (você poderá voar, enquanto seu medidor de propulsão (BURNER) estiver vermelho e plainar enquanto ele estiver amarelo):

Botão A - Selecionar a arma: SUPER (tiro rápido), R.L. (Lança Míssil), P.C. (Arma de Plasma) e FIRE (arma comum).

Botão B - Atirar.

Botão C - Pular. Pressione duas vezes o botão para ativar o propulsor. (continue com o botão C pressionado para plainar).

Botão B + Botão C - Pular e atirar.

Botão C e Botão Direcional (com o propulsor ativo) - Voar.

Observação: Você pode alterar as configurações dos botões do joystick na Tela de Opções.

Tela de Opções

Pressione o botão Start do joystick 1 na tela de demonstração para acessar a tela de entrada do jogo. Pressione o botão Start novamente e, em seguida, utilize o Botão Direcional para mover o cursor para a opção OPTIONS ou para a opção START, para acessar as opções pressione Start novamente, com a palavra OPTIONS selecionada.

Dentro do Menu OPTIONS use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

DIFFICULTY

Escolha a dificuldade do jogo. EASY(Fácil), NORMAL(Médio) e HARD(Difícil).

CONTROL

Pressione para direita ou para a esquerda para configurar os botões A, B e C conforme sua preferência.

PLAYER

Pressione para a direita ou para a esquerda para escolher se você começará com 1, 3 ou 5 vidas.

SOUND TEST

Para ouvir as músicas e efeitos sonoros que fazem parte do jogo.

Depois de configurar o jogo conforme desejado, pressione o botão START, com a opção EXIT selecionada, para retornar para a tela inicial.

Ao escolher a opção START na tela inicial o jogo será iniciado.

Indicadores da Tela



O Jogo

A primeira missão começa na cidade sitiada por bandidos e você só detém uma pistola automática. Prédios de concreto a tetos de edifícios servem de base para o armamento inimigo, prepare-se pois o chefe da fase é um helicóptero. Destrua-o e você estará com o caminho aberto para infiltrar a segunda missão, uma Prisão Cibernética. Controle o elevador

e passe pelas sentinelas até o topo da prisão. Ache um caminho por dentro da prisão e destrua os inimigos até encontrar a saída (GO). Elimine os dois robôs que tentarão barrar sua aventura e você poderá usar a roupa de gelo e enfrentar Neo Three Mile, na terceira missão. Batalhe contra uma guerrilha robótica e tropas especializadas em direção a um confronto com um robô-máquina voador (NOTA: Você encontrará a roupa de gelo e armas especiais nesse estágio que o ajudarão nessa missão, Veja ITENS ESPECIAIS logo abaixo. A missão 4 será em um laboratório genético. (NOTA: O propulsor não funcionará até que você atinja o fim dessa missão). Passe pelo monstro viscoso e você irá encarar um pesadelo mecânico, controlado por um dos cientistas desvairados da E.Y.E.. Extermine a máquina da morte e você acessará a base inimiga, missão 5. Números obstáculos e armadilhas, incontáveis soldados e mortíferos robôs tentarão pôr um fim em sua aventura. Pulverize o robô com um olho só e o caminho para o esgoto ficará acessível. Você terá de enfrentar uma serpente do esgoto e destruir o quartel general inimigo, missão 7. Supere os inúmeros desafios e enfrente novamente o chefe da segunda missão, mas prepare-se, depois um inimigo destemido, um robô gigante que dispara raios lasers se colocará em seu caminho. Após passar por ele, você embarcará na sua missão final para estragar os planos da E.Y.E., missão 8.

Itens e Armas Especiais

Ícone vermelho com a inscrição 1^{UP} - Uma vida

Ícone azul com a inscrição L^{UP} - Recarrega uma energia.

Ícone azul com a inscrição M - Recarrega todas as suas energias, se você tiver sofrido algum dano.

Ícone vermelho com a inscrição M - Recarrega o propulsor (O propulsor recarrega normalmente quando não estiver sendo utilizado, contudo de forma lenta).

Ícone com a inscrição SUPER - Tiro rápido.

Ícone com a inscrição R.L. - Lança Míssil.

Ícone com a inscrição P.C. - Arma de Plasma.

Ícone com a inscrição FIRE - Transforma você em uma máquina infernal (FIRE esvaziará seu marcador de propulsão (BURNER)).

Fim do Jogo/Continue

Quando seu marcador de vida esvaziar você perderá uma vida (se você estiver com um dos acessórios ligados, perderá o acessório). Quando ficar sem nenhuma vida, poderá iniciar o jogo do início da fase, utilizando o CONTINUE, entretanto, isso só pode ser feito 3 vezes. Após ser utilizado todos os continues o jogo termina.

The Revenge of Shinobi

Nos impenetráveis esconderijos das montanhas japonesas vivem os ninjas, um grupo de guerreiros místicos. Estes mestres da luta possuem poderes aparentemente impossíveis. Em combate, saltam a alturas espantosas, jamais se ferem quando atingidos e atraem fogo do céu para queimar o inimigo!

Você estudou as técnicas dos ninjas desde criança. A princípio, era o mais fraco de todos os alunos e qualquer um podia derrotá-lo. Mas, sem esmorecer, você praticava e meditava. Até que, finalmente, passou a dominar a habilidade do salto, da pirueta e do arremesso do mortal Shurikin.

Então, chegou o dia em que o sensei, isto é, seu professor, lhe revelou os segredos de Shinobi (a arte da discricção) e, por último, ensinou-lhe o Ninjitsu (a magia ninja).

Você é Musashi, o mestre ninja. Suas mãos e pés são armas letais. Em seu poder, qualquer arma ninja é um instrumento de morte.

A Organização Neo Zeed, sua perversa e poderosa inimiga, enviou seus próprios ninjas, soldados e espões a fim de conquistar o mundo. Como advertência a você, eles mataram seu sensei e seqüestraram a bela Naoko.

Você jurou aniquilar todos os integrantes da Organização Neo Zeed. Você os segue ao redor do mundo, destruindo-os onde quer que se encontrem.

Enquanto o inimigo maldito não estiver completamente eliminado, o mundo não ficará a salvo!

Assuma o Controle

Botão Direcional

- Aperte para cima ou para baixo, a fim de movimentar a seta de seleção para Início do jogo e Tela das Opções.
- Aperte para a direita ou para a esquerda para mudar de opção na Tela das Opções.
- Aperte para a direita ou para a esquerda, para se mover.
- Aperte para baixo para agachar-se.
- Aperte para baixo e para a direita ou para a esquerda a fim de fazer Musashi agachar se e caminhar para a direita ou para a esquerda.
- Aperte para a direita ou para a esquerda, quando em pausa, a fim de movimentar a moldura vermelha sobre a Ninjitsu (magia ninja) que você quer usar.

Botão Start

- Aperte para começar o jogo.
- Aperte para fazer seleções na Tela das Opções.
- Utilize para fazer seleções de Ninjitsu (magia ninja). Primeiro aperte para fazer a pausa. Aí aparece o quadro de Ninjitsu (magia ninja). Faça sua seleção e, então, aperte novamente o **Botão Start** a fim de reiniciar o jogo.

Botão A (Botão Ninjitsu)

- Aperte para utilizar a Ninjitsu (magia ninja).

Botão B (Botão de Ataque)

- Aperte para Musashi atacar.

Botão C (Botão de Salto)

- Para fazer Musashi dar pirueta aperte o **Botão C** uma vez e, quando Musashi estiver em pleno salto, aperte novamente para provocar a pirueta.
- Para Musashi saltar para um nível inferior, aperte o **Botão Direcional** para baixo e, em seguida, o **Botão C**. Se houver uma abertura no nível inferior é só fazer Musashi caminhar até a borda do nível para descer.

Observação: Você pode reprogramar as funções dos **Botões A, B e C**.

Opções

Use a tela de Opções a fim de iniciar a batalha. Movimente a seta para cima e para baixo, selecionando um item. Depois, aperte o **Botão Direcional** para a esquerda e para a direita, completando a mudança.

Teste de Som (Sound Test)

- Escolha um dos sons do jogo.
- Aperte o **Botão Start** para ter uma amostra do som.

Nível de Dificuldade do Jogo

Escolha o nível de dificuldade do jogo entre "Easy" (fácil), "Normal" (normal) "Hard" (difícil) ou "Hardest" (muito difícil). Quanto maior o nível de dificuldade, pior fica a chacina inimiga!

Em cada nível você terá um número diferente de vidas por jogo.

Easy (fácil)	10 vidas por jogo
Normal (normal)	3 vidas por jogo
Hard (difícil)	1 vida por jogo
Hardest (muito difícil)	1 vida por jogo

Shurikins

Escolha o número de Shurikins (facas para arremessar) que Musashi levará para a luta. Você pode fixar esse número entre 00 até 90, em múltiplos de 10.

Controle

- Programe as funções para os **Botões A, B e C** de seu joystick.

Saída

- Aperte o **Botão Start** a fim de voltar à tela do Início do jogo.

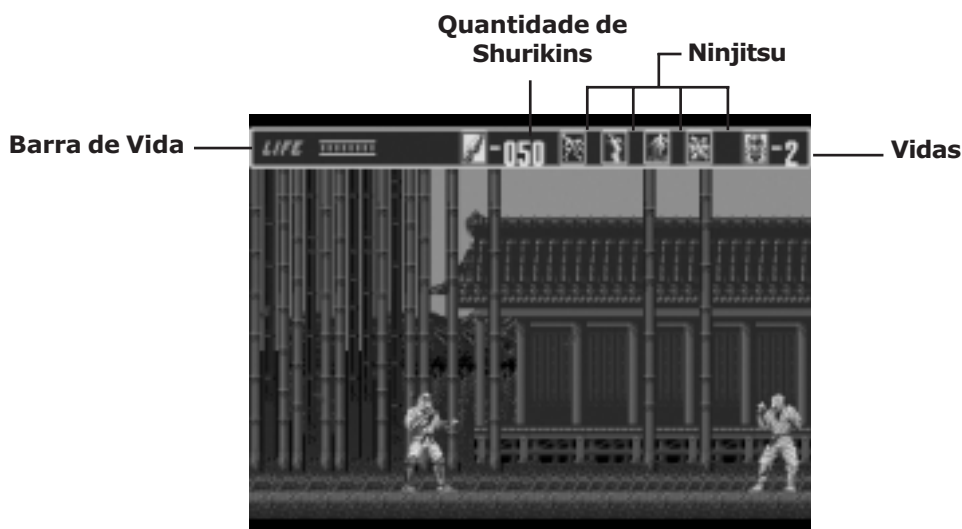
Em seguida, aperte novamente para começar a jogar.

Medidor de Vidas

Durante o combate você sofrerá golpes de espada, impactos das violentas Estrelas da Morte, bombas, balas de canhões, rajadas de metralhadoras, mordidas de cães, chutes de violentos capangas, e outros ataques inimigos. As barras de seu Medidor de Vidas, localizadas no canto esquerdo superior da tela, vão desaparecendo à medida que você fica mais ferido. Quando a última barra desaparecer, você morre!

Mas poderá sobreviver se, ao longo do jogo, conservar alguma vida, isto é, alguma barra do medidor. No decorrer do jogo você reconquista força e vidas extras recolhendo itens que aparecem em seu caminho.

Quando sua pontuação alcançar 100.000, seu Medidor de Vidas ganha duas pequenas barras. Você recebe duas outras vidas sempre que terminar uma cena com êxito. Quando sua pontuação atingir 50.000, você ganha uma vida extra. Depois disso, ganha uma vida a cada 100.000 pontos.



Os Caixotes

Ataque os Caixotes para abri-los à força. Os recursos que contém ajudarão a mantê-lo vivo! Para adquiri-los é só caminhar sobre eles.

Eis a relação desses importantes recursos:

Pacote de Força - Aumenta sua resistência e acrescenta potência às suas armas. Você passa a arremessar seus Shurikins mais rapidamente e com melhor pontaria, ganha uma espada letal e ainda recebe a habilidade da Guarda Cruzada, passando a evitar as Estrelas da Morte inimigas que cruzam com seus Shurikins.

5 Shurikins - Você ganha, de uma só vez, mais 5 facas para arremessar.

20 Shurikins - Você ganha, de uma só vez, mais 20 facas para arremessar.

Coração Pequeno - Ele dá a seu Medidor de Vidas mais duas pequenas barras.

Coração Grande - Ele recarrega completamente seu Medidor de Vidas.

Musashi - Ele lhe fornece uma vida extra.

Ninjitsu - Trata-se da magia ninja que pode ser usada novamente em uma determinada vida, mesmo que já tenha sido usada.

Bomba - É um explosivo que detona quando você o toca ou se seu tempo se esgotou. Proteja-se da explosão!

A Técnica do Salto

Para saltar obstáculos e evitar as Estrelas da Morte lançadas pelo inimigo, aperte o Botão de Salto. Então, aperte o **Botão Direcional** para a esquerda ou para a direita, para mudar de posição e descer com precisão. No auge do salto, apertando o Botão de Salto novamente você dá uma pirueta para conseguir mais altura e maior distância. Essa manobra o leva a locais bem altos, inacessíveis ao salto comum.

Normalmente você desce escadas ou beirais. Quando estes não existirem no nível em que você se encontra, você pode descer ao nível inferior apertando para baixo o Botão Direcional e, em seguida, apertando o também o Botão de Salto.

Para atacar com salto, aperte o Botão de Ataque. Para arremessar 8 Shurikins simultaneamente, durante um salto com pirueta, aperte o Botão de Ataque.

Arremesse sempre uma faca diretamente abaixo de você para liquidar os inimigos que estiverem embaixo, à sua espera, a fim de garantir uma descida segura.

Ninjitsu

Use a Ninjitsu (magia ninja) para livrar-se de situações extremamente perigosas. Aperte o **Botão Start** para ver o quadro de seleção Ninjitsu.

Ninjitsu é constituída de 4 diferentes jitsus ou artes secretas. Apertando o **Botão Direcional**, para a direita ou para a esquerda você escolhe o jitsu que desejar, enquadrando-o na moldura vermelha.

Ikazuchi, a Arte do Trovão

Você invoca o Trovão para envolver-se com a proteção dele. Enquanto estiver envolvido pelo Ikazuchi, você não será ferido e seu Medidor de Vidas não diminuirá. Depois de receber diversos golpes inimigos, o Ikazuchi desaparece.

Kariu, a Arte do Dragão de Fogo

Você será envolvido por uma coluna de fogo que se abre e se movimenta, queimando todos os inimigos que tocar. Kariu acaba quando a coluna de fogo desaparecer.

Fushin, a Arte do Salto

Aumente sua capacidade de salto com este jitsu. Ao assumir o Fushin, seus saltos e piruetas alcançam alturas e distâncias máximas. Fushin permanece em você até o fim da cena, mesmo que tenha assumido outro jitsu.

Mijin, a Arte de Desintegrar

Com o auxílio do Mijin você se transforma em um explosivo humano, que destrói tudo com seu impacto. Utilize o Mijin como um recurso extremo, quando seu Medidor de Vidas estiver baixo. Como o Mijin toma uma de suas vidas, certifique-se de que dispõe de outra antes de usá-lo.

Após escolher um jitsu, aperte novamente o **Botão Start**. Durante o combate, quando chegar o momento de assumir o jitsu, aperte o Botão Ninjitsu (A, B ou C, dependendo de sua programação).

Normalmente, você pode usar o Fushin e só um outro jitsu durante cada vida. Mas, se pegar um Ninjitsu de um caixote, pode usar mais de um jitsu na mesma vida. O Ninjitsu apanhado em uma cena não pode ser levado para a cena seguinte.

Continuação do Jogo

Quando você perder todas as suas vidas, o jogo termina e aparece a imagem "Continue Game".

Selecione "Continue" para retomar o jogo, a partir da batalha da primeira cena do último distrito em que você jogou. Você pode selecionar "Continue" três vezes no máximo. Depois disso, o jogo se encerra definitivamente e então aparece a mensagem "Game Over" (fim do jogo).

Shadow Dancer The Secret of Shinobi

Após derrotar o império do crime de Neo Zeed, nunca mais se ouviu falar de Shinobi. Suas habilidades de combate ninja não eram necessárias em um mundo em que a paz reinava.

Mas uma nova ameaça transmutada em réptil surgiu mantendo um instinto maligno. Esse monstro colossal se moveu lentamente e seu ataque era preciso.

As pessoas pouco a pouco foram se tornando reféns de um pânico que assolava as ruas de uma outrora cidade tranqüila.

Somente Shinobi, o Ninja das Sombras, poderia entrar em ação para salvar a humanidade novamente.

Suas armas eram a cautela e a rapidez de ataque, seus únicos aliados para enfrentar todo o mal que havia se estabelecido.

Confiando em suas armas e em sua magia, Shinobi lutou amparado por seu fiel cachorro.

Esta é a sua história... agora é com você!!

Assuma o Controle

Botão Start

- Pausar o jogo. Pressionar novamente para voltar ao jogo.

Botão A (Configuração Inicial)

- Usar a magia Ninjitsu.

Botão B (Configuração Inicial)

- Atacar. Quando você pressionar o Botão B, e o mantiver pressionado por algum tempo, uma barra, localizada na parte inferior da tela, com um desenho de um cachorro, ficará cheia. Solte o Botão B e o seu cachorro irá atacar um dos inimigos presentes na tela.

Botão C (Configuração Inicial)

- Pular.

Botão C + Botão B (Configuração Inicial)

- Pular e Atacar.

Botão Direcional

- Mover o personagem.

Observação: Você pode alterar as configurações dos botões do joystick na Tela de Opções.

Tela de Opções

Pressione o Botão Start durante a Tela de Demonstração para entrar na Tela do Título. Utilizando o Botão Direcional, mova o cursor até OPTIONS. Pressione o Botão Start para entrar na Tela de Opções.

Dentro do Menu OPTIONS use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

Mode

- Normal.
- Non-shuriken (nesse modo você fica impossibilitado de jogar as famosas "estrelinhas" shuriken).

Level

- Nível de dificuldade (Level 1, Level 2 ou Level 3).

Control

- Nessa opção, você escolhe a configuração de controle, são quatro possibilidades.

Sound Test

- Aqui você pode ouvir os sons presentes no jogo.

Após ter feito todas as alterações que você julgou necessárias, mova o cursor até a palavra EXIT e pressione qualquer botão para reiniciar o jogo.

Tela do Jogo



O Jogo

Você começa o jogo com 5 vidas e ganha vidas extras ao coletar ícones 1UP ou 2 UP. O jogo possui 5 fases e 3 estágios por fase (exceto na 5ª fase).

É preciso resgatar todos os reféns antes do término do tempo limite de cada fase. Use os shurikens ("estrelinhas") para acertar os inimigos de uma distância segura. Se os inimigos chegarem próximo, você utilizará sua katana (espada) para derrotar os ninjas inimigos. Dependendo da distância, você também poderá derrotá-los dando socos ou chutes.

Utilize todas as formas de ataque (shurikens ou katana), em todos os lugares para descobrir ícones 1UP ou 2UP escondidos. Você poderá alternar entre três tipos de Ninjitsu (Fogo, Meteoritos e Tornados) durante o jogo (a Ninjitsu mudará após o término de cada fase). Pressione o Botão A para usar a Ninjitsu (magia ninja).

Além disso você pode utilizar seu cachorro para acabar com os ninjas por um certo período de tempo. Para utilizar o cachorro, pressione o Botão B até o medidor de energia (desenho de um cachorro) ficar completamente cheio. Quando estiver cheio solte o Botão B e o seu cachorro irá atacar um inimigo que estiver presente na tela. Entretanto, se seu cachorro for atingido por um inimigo ele irá diminuir de tamanho até ficar como um filhote inofensivo para os inimigos. Você poderá recuperá-lo assim que passar de fase ou após utilizar a Ninjitsu.

Só é permitido usar uma Ninjitsu por estágio (a Ninjitsu será recarregada a cada novo estágio). No fim de cada fase, você deverá enfrentar um poderoso inimigo (Chefão), para avançar para a próxima fase. Após derrotar o Chefão você entrará numa Fase Bônus (BONUS ROUND) onde deverá acertar todos os ninjas (SHOOT ALL NINJAS) enquanto cai de um prédio (você ganhará vidas extras acertando os ninjas).

Se você for acertado por um inimigo, por um tiro de um inimigo ou cair em algum buraco perderá uma vida.

Fim do Jogo/Continue

Quando todas as suas vidas acabarem, você poderá continuar (CONTINUE) do início do último estágio alcançado. Quando todos os seus Continues acabarem o jogo termina para você.

Jewel Master

Em uma terra mística, conhecida como Mythgard, reinavam paz e prosperidade. Mas algo de terrível aconteceu, tudo ficou em uma escuridão total. O demoníaco Rei Jardine, fortalecido por uma legião de servos maus, invadiu o reino e foram cometidas atrocidades inexplicáveis contra os habitantes pacíficos de Mythgard.

Os Doze Mestres dos Elementos (The Twelve Masters of the Elements) foram ressuscitados para lutar contra Jardine. Durante a batalha, oito dos Mestres foram assassinados. Os quatro restantes uniram suas forças para recuperar uma arma suprema... A Lâmina Sagrada (the Holy Blade). Você deve começar procurando a lâmina e libertando a terra de Jardine. Os Mestres espalharam anéis mágicos pela terra. Eles lhe ajudarão em sua jornada. Foi dito que a pessoa que usasse os anéis teria grande poder. Boa sorte em sua jornada!

Assuma o Controle

Botão Start

- Entrar e sair da tela de seleção dos anéis.

Botão A

- Atacar com a mão esquerda. Se estiver na tela de seleção de anéis, use para remover os anéis e retorná-los para a tela de seleção dos anéis.

Botão B

- Atacar com a mão direita.

Botão C

- Pular / Mudar de anel na tela de seleção dos anéis.

Botão C + A ou B

- Atacar e pular.

Botão Direcional

- Direita: Mover para direita.
- Esquerda: Mover para esquerda.
- Baixo: Agachar
- Cima + Botão A ou B: Atacar para cima.
- Baixo + Botão A ou B: Agachar e atacar.
- Baixo + Botão C: Descer de algum lugar (exemplo: escadas, rochas, etc.)
- Direita ou esquerda + Botão C - Pular para esquerda ou direita.

Tela de Opções

Enquanto estiver na tela de apresentação, pressione o botão Start no joystick 1 para entrar na tela inicial. Enquanto estiver nessa tela, mova o cursor para OPTIONS e pressione botão Start, para entrar na Tela de Opções.

Dentro do Menu Options use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

LEVEL - Selecione o nível de dificuldade do jogo entre EASY (Fácil), NORMAL ou HARD (Difícil).

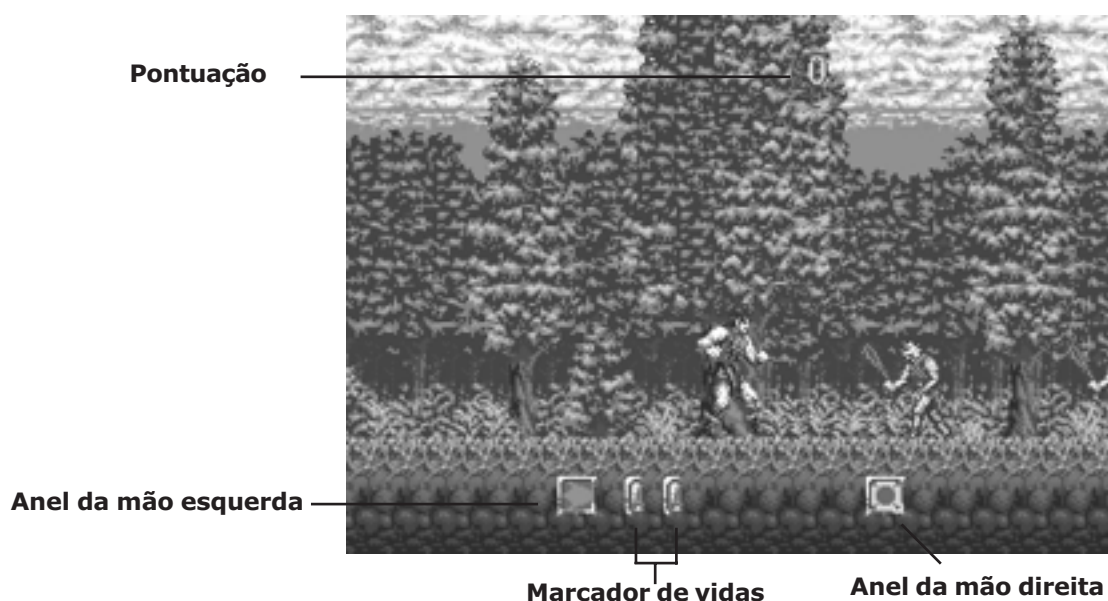
TRIGGER - Selecione as funções para os botões A, B e C.

PAUSE MUSIC - Selecione ON ou OFF.

SOUND TEST - Escute as músicas de fundo do jogo.

Uma vez selecionada suas preferências, mova o cursor para EXIT e pressione qualquer botão para retornar à tela inicial. Para iniciar o jogo, é só mover o cursor para START e pressionar o Botão Start.

Indicadores de Tela



O Jogo

Pressione o Botão Start para entrar na tela de seleção dos anéis. Essa tela mostrará as aplicações dos anéis de sua posse, as mãos direita e esquerda e uma tela dos anéis. No começo do jogo, você está armado com os anéis: FLAME ("Fogo") e BARRIER ("Barreira"). O anel de fogo, lhe permitirá atirar flechas de fogo em seus inimigos. O anel de barreira lhe munirá com uma proteção limitada contra ataques inimigos.

Existem diversos formatos de anéis (pedra, cabeça e rabo de dragão). Um anel com a forma de uma pedra, lhe dá um único tiro. Um anel com a forma de uma cabeça de dragão, lhe dá um tiro duplo, com capacidade de se propagar. Um anel com a forma de um rabo de dragão é o mais poderoso de todos e lhe permite um tiro triplo, também com capacidade de se propagar. Você encontrará outros anéis: EARTHQUAKE ("Terremoto"), SPEED UP ("Acelerador"), HIGH JUMP ("Super Pulo"), DOUBLE JUMP ("Pulo duplo"), etc.

Há cinco fases nesse jogo. Em cada uma, você irá encarar diversos e formidáveis adversários. Quando você destrói certo inimigo, ele lhe dará um anel adicional que você deve recolher e guardar em seu arsenal. Você deve usar até dois anéis por vez. Combine as qualidades desses anéis (usando dois anéis na mesma mão) para criar um anel com poder duplo. (Exemplo: Usando um Anel de Fogo com um anel acelerador na mesma mão, você pode criar FIRE BALL RING ("Bola de fogo").

Algumas combinações que você pode fazer:

EARTHQUAKE (pedra) + FOGO (pedra) = FIREWALL ("Parede de Fogo");

EARTHQUAKE (pedra) + FOGO (rabo) = FIRE VIPER ("Víbora de Fogo")

BARREIRA (pedra) + ACELERADOR (pedra) = Explosão

Você deve achar as combinações corretas para criar a lâmina antes de estar pronto para batalhar contra Jardine. Para usar os anéis que você coletou, comece pressionando o Botão Start para selecionar a tela de seleção de anéis. Use o botão direcional para selecionar o anel desejado e pressione o botão C (o anel começará a brilhar). Mova para a mão desejada e pressione o botão C para colocar o anel (pressione o botão A para remover todos os anéis de suas mãos e para retornar à tela dos "anéis"). Recolha um pedaço de fruta vermelha para ganhar mais uma vida. Encontre um gnomo ou um duende e eles aumentarão sua vida.

No final de cada estágio, você deve batalhar e derrotar uma poderosa criatura (fase do chefe). Derrote o chefe e você receberá um anel antes de avançar para a próxima fase. Se você for atingido por um inimigo ou por disparos de fogo, você perderá uma vida (as pedras no marcador de vida mudarão de verde para amarelo e, finalmente, para cinza). Quando todas suas pedras no marcador ficarem cinzas você morre.

Fim de Jogo/Continue

Quando você perde sua vida, ainda pode continuar a partir do começo da fase inacabada. Uma vez utilizadas todas as suas opções para continuar, o jogo acaba.

Alien Storm

Terríveis predadores nos confins do universo estão invadindo nosso planeta! Ninguém era capaz de enfrentá-los, até um grupo de corajosos cidadãos, conhecidos como os Alien Busters assumirem a tarefa. Seja um Buster e pegue os gigantescos vermes alados e os monstros de múltiplas faces.

Assuma o Controle

Botão Start

- Pausar o jogo/habilitar o jogador 2 a entrar no jogo.

Botão A (Configuração Inicial)

- Ataque especial.

Botão B (Configuração Inicial)

- Ataque comum.
- Ataque de corrida (enquanto estiver correndo).

Botão C (Configuração Inicial)

- Faz o personagem rolar.
- Cambalhota (o personagem deve estar correndo para dar a cambalhota).
- Pressionar o Botão B enquanto o personagem estiver rolando para dar um salto em ataque.

Botão Direcional

- Mover o personagem.
- Pressione para a esquerda ou para a direita duas vezes seguidas rapidamente para fazer o personagem correr.

Observação: Você pode alterar as configurações dos botões do joystick na Tela de Opções.

Tela de Opções

Pressione qualquer botão durante a Tela de Apresentação para entrar na Tela Inicial. Com o botão direcional mova o cursor até OPTIONS e pressione o botão Start para entrar na Tela de Opções.

Dentro do menu Options use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

Game Difficulty - Selecione o nível de dificuldade do jogo entre Easy (Fácil), Normal e Hard (Difícil).

Energy Level - selecione o nível de energia: Easy (Fácil), Normal e Hard (Difícil).

Rapid Fire (Tiro Rápido) - selecione On (Ligado) ou Off (Desligado).

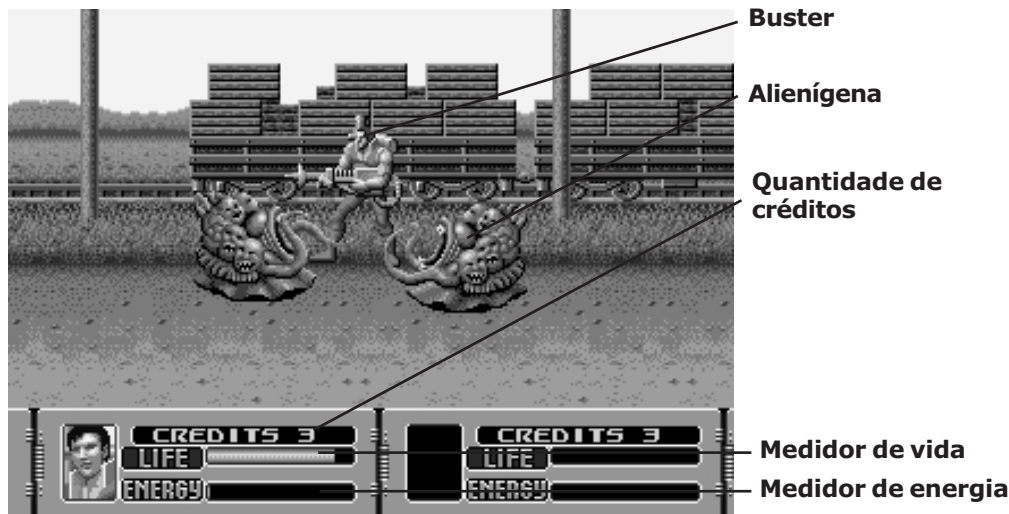
Control Pad - configure as funções dos botões do seu Joystick.

Ao terminar as configurações que achar necessário, pressione o Botão Start para retornar à Tela Inicial. Agora você poderá escolher o modo de jogo que desejar: Arcade (modo normal de jogo), The Duel (pequenas batalhas contra alguns alienígenas), 1P vs 2P (enfrente seu amigo em uma emocionante batalha) ou Demo (breve demonstração do jogo).

Observação: Você não poderá selecionar o modo The Duel se os dois joysticks estiverem conectados. Você não poderá selecionar o modo 1P vs 2P se somente um joystick estiver conectado.

Na Tela Inicial também é possível escolher a opção SOUND TEST. Nessa opção você poderá ouvir todos os sons disponíveis em Alien Storm.

Indicadores da Tela



O Jogo

O jogo possui 8 fases (missões) e você começa com 3 vidas. Existem 3 personagens distintos que você pode escolher no início do jogo. Cada personagem vem equipado com uma arma diferente.

Pressione o Botão B para usar o modo normal de tiro e atacar os alienígenas. Pressione o Botão A para usar o tiro especial (é necessário ter energia suficiente para usar esse modo de tiro, observe sua barra de energia antes de tentar usá-lo).

Em cada missão você deve combater hordas de temíveis alienígenas. Alguns inimigos ou objetos que você destruir liberarão energia que o ajudarão em sua jornada. Uma cápsula com a letra E encherá parcialmente seu medidor de energia. Um kit de primeiros socorros, representado por uma cruz vermelha, encherá parcialmente seu medidor de vida.

As Missões

Na primeira missão seu objetivo é salvar as pessoas. Destrua todos os alienígenas até chegar a um armazém infestado por um monstro.

Na segunda missão seu objetivo é expulsar os aliens. Lute em uma região suburbana até encontrar uma criatura bizarra da forma de um caranguejo. Derrote esse chefe e você estará em uma cidade infestada por terríveis extraterrestres.

Acabe com mais essa ameaça e você avançará para o ninho dos aliens. Livre o boulevard das repugnantes criaturas e entre em uma loja de conveniência e incinere tudo que se mexer.

Na quarta missão você deverá invadir as forças inimigas em um duelo até o amanhecer. Os invasores alienígenas ainda resistirão quando você começar uma batalha urbana até chegar a uma loja.

Elimine os aliens e você avançará para a quinta missão onde deverá salvar o laboratório. Armados de lasers, os aliens oferecerão uma grande resistência a seus ataques.

Reduza o laboratório a cinzas e avance para a sexta missão onde você encontrará o verme noturno. Lute em uma garagem infestada de criaturas sórdidas até enfrentar um inimigo formidável. Derrote esse chefe e você entrará em uma outra maratona para libertar as ruas da cidade desses vermes alienígenas.

Na sétima missão você deverá destruir a nave mãe. Derrote os guardiões e invada o interior da nave.

Na oitava missão você será conduzido por seqüência interminável de túneis até chegar à batalha final.

Se você for tocado por um inimigo ou for atingido por uma arma inimiga você se machucará e o seu medidor de vida diminuirá. Quando seu medidor se esvaziar por completo você perderá uma vida.

Fim de Jogo/Continue

Quando você perde uma vida você pode usar o CONTINUE do último ponto que você atingiu no jogo. Se você usar todos os seus CONTINUES o jogo acaba.

Altered Beast

Convocado por Zeus, o Deus dos Deuses, você ressurgiu dos mortos para desafiar o perverso Neff, o deus-demônio do Império Subterrâneo, e libertar Atena. Acontece que Atena não é uma simples donzela: ela é, na verdade, a filha de Zeus, e somente conseguirá assumir seu lugar entre os deuses se você a libertar do cativeiro.

Assuma o Controle

Botão Start

- Pausar o jogo.

Botão A

- Socar.

Botão B

- Chutar.

Botão C

- Pular.

Botão C + Botão A ou B

- Dar chute ou dar soco durante o pulo.

Botão Direcional

- Mover o herói.
- Direcional para Baixo + Botão A - Agachar e dar soco.
- Direcional para Cima + Botão B- Agachar e dar chute.
- Direcional para Cima + Botão C - Super pulo.

Lobisomem (fases 1 a 5)

- Botão A - Atirar bolas de energia.
- Botão B - Começar um ataque de fogo (o seu corpo é transformado em uma bola de fogo).

Dragão (fase 2)

- Botão A - Emitir descargas elétricas.
- Botão B - Eletrizar o corpo.

Urso (fase 3)

- Botão A - Emitir sopro petrificador (transforma em pedra o seu inimigo).
- Botão B - Fazer um giro fatal.

Tigre (fase 4)

- Botão A - Atirar bolas de energia.
- Botão B - Transformar o corpo em uma coluna de fogo.

Tela de Opções

Na tela inicial pressione simultaneamente o Botão B e o Botão Start para acessar a Tela de Opções.

Dentro do Menu de Opções use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

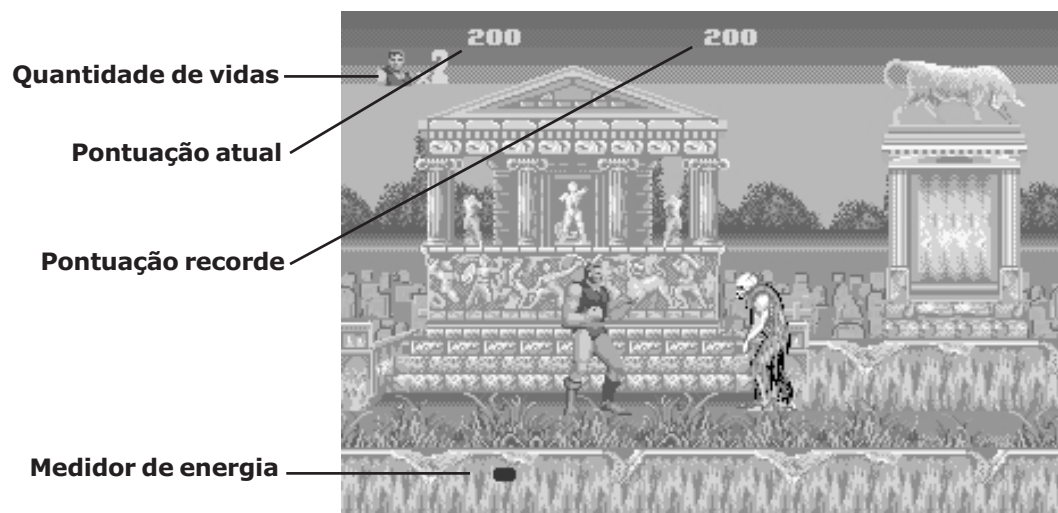
Round - Selecione a fase em que você quer iniciar e pressione simultaneamente o Botão A e o Botão Start.

Level - Escolha o nível de dificuldade do jogo entre: NORMAL, HARD (Difícil) e HARDEST (Muito Difícil).

Power - Selecione a quantidade de energia de 1 a 5.

Player - Selecione o número de vidas de 1 a 5.

Indicadores de Tela



Jogando

Enquanto estiver na tela de apresentação, pressione o Botão Start para entrar na tela inicial. Nessa tela, pressione o Botão Start no joystick 1 para começar o jogo com apenas 1 jogador. Para jogar com dois, pressione o Botão Start do joystick 2.

Você começa o jogo com três vidas e deve batalhar por cinco fases onde você enfrentará hordas de morto-vivos.

Quando o cébero cinza (cão de duas cabeças) é destruído, pequenas esferas azuis são lançadas e flutuam em direção ao topo da tela. Recolha essas esferas para se transformar e ter mais poder. As primeiras duas esferas que você recolher o transformarão em um corajoso gladiador. A terceira esfera o transformará no Altered Beast (lobisomem, dragão, urso ou tigre). Uma vez tornado o Altered Beast você terá poderes de grandes poderes que te permitirão vencer os inimigos que você encontrar. No final de cada estágio, você enfrentará um poderoso adversário (chefe).

Na primeira fase, você enfrentará zumbis que se levantam da terra, céberos, guerreiros decapitados, gárgulas e morcegos. Passe por todos esses inimigos e você terá de enfrentar um demônio com várias cabeças.

A cada fase, novos inimigos aparecerão. No final da segunda, você terá de lutar com um Observador.

Na terceira fase, você lutará contra demônios, mini-dragões e estranhas tartarugas. No final dessa fase, você enfrentará um gigante caracol.

Na quarta, você terá de derrotar uma cabeça de dragão.

Na quinta fase, você terá de combater unicórnios, javalis, um peixe gigante e morcegos. Pregos perigosos também irão atrapalhar o seu caminho. Para terminar sua jornada, você deverá derrotar ainda um rinoceronte (último chefe).

Fim de Jogo/Continue

Quando seu medidor de vidas estiver completamente vazio, você perde uma vida. Quando todas suas vidas terminam o jogo acaba. Você ainda pode continuar o jogo a partir da fase que você parou. Pressione o Botão Start e você entrará na tela inicial. Aperte simultaneamente o Botão A e o Botão Start e aparecerá a opção para continuar.

Streets Of Rage

Turbilhão nas Ruas!



O que um dia já foi uma cidade florescente e pacífica, cheia de vida e atividade, caiu nas mãos de um sindicato do crime. O chefe da organização criminosa, de alguma forma, conseguiu manter-se incógnito. Ele e seu grupo passaram a controlar a prefeitura, pois, como se sabe, tudo é uma questão de preço... A própria polícia metropolitana estava sob o seu domínio. Saques, violência indiscriminada e destruição são praticados a qualquer hora. Ninguém mais está a salvo nas ruas, de dia ou durante a noite...

Enquanto o caos prosseguia desenfreadamente, três jovens policiais tentaram organizar uma unidade especial para a defesa da cidade. Mas seu plano foi recusado por seus superiores, a maioria dos quais ou estava subornada pelo sindicato, ou se sentia aterrorizada demais para um confronto com os marginais. Um dia, os três idealistas recusaram se a pactuar com a indiferença, enquanto sua cidade ia, aos poucos, sendo dizimada. Demitiram-se da polícia!

Assim, Adam Hunter, Axel Stone e a bela Blaze Fielding desistiram de suas carreiras na polícia e colocaram suas vidas em risco. Eles não usam armas, mas todos são muito hábeis ao combater de mãos limpas. Leve-os ao coração da cidade e enfrente a mais perigosa onda de delinquentes já reunida. Faça com que a cidade volte a ser um lugar decente para se viver.

Assuma o Controle

Botão Direcional

- Movimenta Adam, Axel ou Blaze em qualquer direção.
- Junto com o Botão que faz o salto, controla a direção dos saltos de seu personagem.
- Movimenta o marcador na tela das decisões.

Botão Start

- Inicia o jogo.
- Faz pausa e reinicia o jogo.

Botões A, B e C

- As funções destes Botões podem ser determinadas por você na tela de opções ("Options"). Um Botão é usado para atacar, outro para saltar e o terceiro para pedir auxílio.

Escolhendo as Opções

Pressione o **Botão Direcional**, para cima ou para baixo, a fim de destacar a categoria desejada e, em seguida, para a esquerda ou para a direita, a fim de passar pelas várias opções.

Sound Test (Teste de som): Pressione o **Botão Direcional**, para a esquerda ou para a direita, para destacar um título. Em seguida, pressione os **Botões A, B** ou **C** para ouvir a trilha sonora ou o efeito de som.

Level (Nível): Escolha entre "Easy" (Fácil), "Normal" (Normal), "Hard" (Difícil) ou "Hardest" (Mais difícil).

Control (Controle): Determine as funções dos **Botões A, B** ou **C**. Pressione o **Botão Direcional**, para a esquerda ou para a direita, destacando os três diferentes arranjos. Experimente todos eles, enquanto estiver aprendendo o jogo, e descubra qual melhor lhe convém.

- Special Attack (Ataque Especial): Pressione para pedir auxílio numa situação desesperadora.
- Attack (Ataque): Pressione para atacar ou pegar um item.
- Jump (Salto): Pressione para saltar.

Exit (Saída): Quando tiver concluída sua organização de jogo, destaque "Exit" e pressione os **Botões A, B** ou **C**. A tela "Mode Selection" (Seleção do tipo de jogo) reaparece.

Você pode sair quando qualquer das opções for destacada ao pressionar o **Botão Start**.

"Streets of Rage" é um jogo para 1 ou 2 jogadores. Destaque sua escolha pressionando o **Botão Direcional** para cima ou para baixo. Depois, pressione os **Botões A, B** ou **C**, ou então o **Botão Start**. A tela "Player Select" aparece em seguida.

Seleção do Personagem

Aqui você escolhe um dos três guerreiros para levar a combate. Eles estão catalogados individualmente em três categorias: "Power" (Força), "Jump" (Salto) e "Speed" (Velocidade).

"A" indica o máximo de eficiência da categoria; "B" significa uma eficiência menor. Para focalizar o retrato do guerreiro que deseja escolher, pressione o **Botão Direcional** para a direita e pressione o **Botão Start** quando estiver decidido.



No Modo de Jogadores, os guerreiros serão selecionados simultaneamente. Não é permitido utilizar personagens iguais. Durante o jogo, também é permitido a entrada do segundo personagem, basta pressionar o **Botão Start** no segundo joystick

Os Indicadores

Aprenda o significado de cada indicador que aparece na tela, pois quando a batalha estiver quente só poderá olhá-los de relance!



Técnicas de Ataque

Todos os nossos três heróis são experimentados veteranos do combate corpo a corpo. Utilize o **Botão Direcional** para movimentar o seu lutador em campo e pressione o Botão de Ataque para golpear os inimigos. Os ex policiais possuem várias aptidões que você pode empregar.

Rajada

ADAM - Dois "jabs" (socos com o braço estendido), um "upper-cut" (Soco de baixo para cima) e um pontapé no peito.

AXEL - Dois "jabs" fortes, um golpe no corpo e uma joelhada.

BLAZE - Duas cortadas horizontais e dois pontapés no abdômen, com um golpe leve e rápido.

Ataque de Retaguarda (Utilizando, ao mesmo tempo, os Botões de Ataque e Salto)

Mantenha seu guerreiro o mais próximo possível do inimigo para agarrá-lo e realizar uma das seguintes manobras:

ADAM - Duas joelhadas diretas, seguidas de um golpe de cotovelo

AXEL - Duas joelhadas seguidas de uma cabeçada

BLAZE - Duas joelhadas e um pontapé com um golpe leve e rápido

Arremesso

Ataque por trás: Agarre o inimigo por trás e pressione o seu Botão de Ataque. Este movimento causa os maiores danos em todos os inimigos!

Salto com apoio: Salte sobre o inimigo, agarrando-o pelos ombros e pressionando seu Botão de Salto. Logo em seguida, provoque uma queda por trás ou outra manobra de ataque!

Pontapé com as duas pernas: Se o guerreiro é agarrado por trás, pressione o Botão de Ataque para chutar qualquer inimigo que aparecer diretamente na frente. No jogo de 2 jogadores esta é uma grande tática de conjunto!

Arremessos pelo pescoço: Depois de várias tentativas de pontapé com as duas pernas, pressione o Botão de Ataque, assim que os pés de seu guerreiro tocarem o solo. Seu guerreiro dobrará o inimigo no chão. Mas, cuidado: se o seu tempo não for preciso, você ficará sujeito a um contra ataque!

Saiba cair: Os inimigos podem eventualmente segurar seu guerreiro e arremessá-lo! Neste caso, no momento em que ele é arremessado, pressione o **Botão B** para cima e, ao mesmo tempo, o Botão de Salto.

Novamente seu sucesso depende unicamente da precisão da manobra. Uma queda suave sobre os dois pés elimina o risco de dano!

As manobras seguintes são usadas em jogos de 2 jogadores:

Tática de Conjunto nº 1: Movimente seu guerreiro para ele encarar seu parceiro. Então, faça-o segurar o parceiro. Depois, pressionando o **Botão Direcional**, lance-o para frente e pressione o Botão de Ataque. Seu parceiro se projetará com um salto mortal contra o inimigo, causando-lhe dano considerável desde que, é claro, a precisão do golpe e a posição sejam as corretas.

Tática de Conjunto nº 2: Deixe seu parceiro fazer a mesma coisa com você! Desta vez, ele é que será arremessado. Como na Tática nº 1, a precisão e a posição são as chaves para o sucesso da manobra.

Armas: No decorrer do jogo, você vai se defrontar com vários tipos de armas. Para pegar uma delas, movimente seu guerreiro sobre ela e pressione o Botão de Ataque. Para usar a arma, pressione novamente o Botão de Ataque.

O estilo de ataque difere de acordo com a arma; assim, assuma a posição correta para o seu avanço. Um ataque falho pode deixá-lo vulnerável a um contra ataque!

Uma Ajuda

Se você se encontrar num beco sem saída ou irremediavelmente cercado, lembre-se de que ainda há alguém que pode socorrê-lo. Pressione o Botão de Ataque Especial e ele detonará um projétil de grande potência (Napalm, para o jogador 1; Granadas mísseis, para o jogador 2), que liquidará todos os inimigos que se encontrarem na área. A função "Ataque Especial" pode ser acionada apenas uma vez em cada rodada, a menos que você encontre um item de Ataque Especial no decorrer do jogo.

Itens

À medida que você luta contra as hordas inimigas, você encontra itens que podem ajudá-lo a fazer progresso no jogo. Esses itens podem ser achados no interior de caixas, tubos de ventilação, latas de lixo ou até mesmo em cabines telefônicas. Se você encontra um item, movimente seu guerreiro sobre ele e pressione o Botão de Ataque.

Maçã: Dá ao seu guerreiro um pouco de energia.

Bife: Reabastece completamente o medidor de vidas de seu guerreiro!

1 UP: Fornece um guerreiro extra para continuar a luta contra o mal!

Especial: Garante mais um ataque especial!

Saco de dinheiro: Acrescenta 1.000 pontos à sua contagem.

Barras de ouro: Dá uma bonificação de 5.000 pontos!

Você encontrará armas no interior de cada um dos objetos mencionados a seguir, ou nas mãos de um inimigo. Um ataque rápido forçará o inimigo a largar a faca, tubo de conexão, etc. Você poderá pegar a arma largada movimentando seu guerreiro sobre ela e pressionando o Botão de Ataque. Para usar a arma, pressione novamente o Botão de Ataque.

Garrafa: Derruba inimigos com um golpe rápido na cabeça deles!

Faca: Enfiada ou arremessada é uma grande arma contra os brutamontes!

Tubo de conexão: Liquida um grupo de inimigos com um só golpe!

Bastão de baseball: Atinja os inimigos com golpes rápidos e poderosos.

Bomba de efeito moral: Ataque enquanto eles estão incapacitados de reagir!

Os Critérios de Pontuação

Você recebe pontos para cada gângster do sindicato que liquidar. O Chefão no fim de cada rodada vale o maior número de pontos.

Você também consegue pontos de bonificação toda vez que terminar com sucesso cada rodada. Além disso, fica habilitado a ganhar bonificações sempre maiores, se jogar nos níveis mais difíceis.

Bonificação de Rodada (Clear Bonus): 20.000 pontos

Bonificação de Tempo (Time Bonus): 100 pontos para cada segundo que restar no seu contador de tempo.

Bonificação de Nível (Level Bonus):

Easy (Fácil)	0 ponto
Normal (Normal)	10.000 pontos
Hard (Difícil)	20.000 pontos
Hardest (Mais difícil)	30.000 pontos

Bonificação por guerreiro que permanecer (Remaining Player Bonus):

Easy (Fácil)	1.000 pontos por guerreiro.
Normal (Normal)	2.000 pontos por guerreiro.
Hard (Difícil)	3.000 pontos por guerreiro.
Hardest (Mais difícil)	4.000 pontos por guerreiro.

Você também recebe pontos de bonificação por qualquer item de Ataque Especial não usado.

Fim de Jogo/Continue

Você começa o jogo com três vidas. Se perder todas elas, o jogo termina. Você tem a opção de continuar jogando ou começar um novo jogo. A tela Continue/New Game (prorrogação do Jogo/Novo Jogo) aparece na janela de informação (no canto superior esquerdo para o jogador 1 e no canto superior direito para o jogador 2).

Junto à palavra "Continue" serão mostrados seus créditos remanescentes. Você pode prorrogar um mesmo jogo três vezes no máximo, com um total de quatro créditos. Coloque o marcador próximo à sua escolha, utilizando o **Botão Direcional**, e pressione os Botões **A**, **B** ou **C**, ou ainda o **Botão Start**. Escolhendo "Game Over" você pode começar um novo jogo. Selecionando "Continue" você volta a disputar o mesmo jogo, a partir do ponto em que perdeu todos os seus guerreiros. O jogo fica definitivamente encerrado quando você tiver esgotado os seus créditos.

Observação: No modo de 2 jogadores, cada um tem quatro créditos.

Tela das Maiores Pontuações

Se você esgotou seu estoque de vidas e sua pontuação ficou entre as dez maiores, você tem o direito de registrar suas iniciais na Tela das Maiores Pontuações.

A tela do registro de Nome (Name Entry) aparece na janela de informação (no canto superior esquerdo para o jogador 1 e no canto superior direito para o jogador 2).

Pressione o **Botão Direcional** para a esquerda ou para a direita, para destacar um personagem e pressione os **Botões A, B** ou **C** a fim de completar a seleção. Se quiser mudar um personagem previamente selecionado, pressione o **Botão B**. Você pode selecionar um máximo de três personagens. Após escolhê-los, pressione o **Botão Start** para completar a seleção. Se não quiser registrar o seu nome, pressione o **Botão Start** e a tela Continue/New Game aparece. A tela das Maiores Pontuações segue se à demonstração do jogo.

Golden Axe

Yuria é agora uma terra estranha, dominada por opressores perversos. Os soldados de Death Adder invadiram todo o território e o próprio Death Adder massacraram milhares de habitantes.

Por último, ele seqüestrou o rei e sua filha, a princesa, e apossou-se do Golden Axe, o machado de ouro. Por isso, somente os guerreiros mais fortes e capazes têm alguma chance de derrotá-lo.

Três guerreiros apresentaram-se para desafiar Death Adder: Ax-Battler, Tyris-Flare e Gilius-Thunderhead. Ax-Battler, o terrível Bárbaro, veio das longínquas planícies. Sua resistência e coragem sem limites colocam-no à altura de qualquer inimigo.

Tyris-Flare, a Amazona, chegou das grandes florestas. Habilidade na espada e ainda armada com o Raio Mágico, ela jurou derrotar os opressores e salvar o reino de Yuria.

Gilius-Thunderhead, o Anão, sabe usar seu mortal machado como poucos. Seus truques e sua rapidez no combate podem superar os inimigos mais brutais.

Os três, como muitos outros, perderam entes queridos na batalha contra o cruel Death Adder. Todos prometeram liquidar o invasor, mesmo com o sacrifício das próprias vidas.

O desafio que você enfrenta é terrível: vencer todos os soldados e monstros de Death Adder, superar as armadilhas traiçoeiras do caminho que leva ao castelo do opressor, liquidar o filho de Adder e, finalmente, encarar seu mais poderoso inimigo: o próprio Death Adder!

A recompensa: salvar a vida do rei e da princesa e devolver a paz ao reino de Yuria.

Assuma o Controle

Botão Direcional

- Opera a seta de seleção.
- Aperte o botão para a direita ou à esquerda para mudar as características do jogo na tela "Options".
- Aperte para fazer o seu guerreiro andar, correr ou saltar em qualquer direção durante o jogo.

Botão Start

- Iniciar o jogo.
- Pular as imagens de abertura.
- Fazer seleções na Imagem das Opções (você também pode fazer isso com o **Botão A, B** ou **C**).
- Fazer a pausa, durante o jogo. Para retomar o jogo, aperte novamente este mesmo botão.

Botão A (Botão da Mágica)

- Serve para utilizar sua mágica.

Botão B (Botão de Ataque)

- Serve para atacar.

Botão C (Botão do Salto)

- Serve para saltar.

Observação: Você pode reprogramar as funções dos **Botões A, B e C**

Movimentos especiais

- Golpe Especial: aperte simultaneamente o **Botão B** (para atacar) e o **Botão C** (para saltar).
- Cortada rasteira com a arma: aperte o **Botão C** (para saltar) e rapidamente o **Botão B** (para atacar).
- Aperte o **Botão Direcional** duas vezes para a direita ou para a esquerda para correr nestas direções.
- Chute, cabeçada e encontrão com o corpo, enquanto estiver correndo: aperte **Botão de ataque**.
- Salto em distâncias maiores, enquanto estiver correndo: aperte o **Botão C**. Durante este salto, você também pode dar um empurrão para baixo, se apertar também o **Botão B**.

Observação: Lembre-se de que cada guerreiro possui características diferentes no ataque. O que um faz, os outros podem não fazer.

Modo de Jogo

Arcade

Nesta versão sua viagem dura 5 dias e é registrada em um mapa. Essa é a verdadeira jornada épica, que você deverá vencer para derrotar Deth Adder.

Beginner

É o nível para principiantes. É mais curto, pois o jogo termina na Rodada 3, após uma luta com o filho de Death Adder. Utilize esse modo como preparação para enfrentar o terrível vilão no modo Arcade.

The Duel

Teste sua habilidade contra outros personagens do jogo. Nos jogos com 1 jogador, você trava 12 duelos separados com Soldados de Death Adder. Conforme vai vencendo cada duelo, você passa para o seguinte. Se perder um duelo, a batalha termina. Nos jogos com 2 jogadores, estes duelam entre si até que um dos respectivos guerreiros derrote o oponente.

Credits

Este indicador mostra o número de vezes que você pode prorrogar o jogo "Continue" nos níveis Arcade e Beginner, após ser derrotado. No jogo com 1 Jogador, você pode prorrogá-lo 3 vezes no máximo. No jogo com 2 jogadores, cada um destes pode prorrogá-lo também 3 vezes no máximo. Atenção: você não pode mudar seu número de Créditos.

“Options” (Opções)

Use a tela de Opções para acelerar sua marcha, rumo às batalhas que o aguardam. Aperte o **Botão Direcional**, no joystick 1, e movimente o marcador, para cima ou para baixo, até a opção desejada. Em seguida, aperte o **Botão Direcional** para a esquerda e para a direita para mudar a programação.

“Life Meter” (Medidor de Vidas)

Escolha o número de energias (3, 4 ou 5) que seu guerreiro possuirá. Você começa o jogo com 3 vidas. No modo The Duel, o guerreiro terá 8 energias.

Control

Escolha a programação para os **Botões A, B e C** no joystick. Você tem 6 escolhas.

“Sound Test” (Teste de Som)

- Para ver a relação dos sons disponíveis, aperte o **Botão Start (ou os Botões A, B ou C)**.
- Para movimentar o marcador até o som que você deseja no jogo, aperte o **Botão Direcional** para cima ou para baixo.
- Para ouvir o som, aperte o **Botão Start (ou os Botões A, B ou C)**.

“Exit” (Saída)

- Para voltar à tela do Início do jogo, aperte o **Botão Start**.

Ao aparecer a imagem “Start Game”, selecione o modo de jogo. A seguir, aperte novamente o **Botão Start** para começar a jogar.

Os 3 Guerreiros

Aparece, então, a tela de seleção do guerreiro. Aperte o **Botão Direcional** para a esquerda ou para a direita para os guerreiros girarem. Solte o botão quando o guerreiro desejado estiver bem à frente. Então, aperte o **Botão Start (ou os Botões A, B ou C)** para selecionar o guerreiro e começar o jogo.



Observação: Nos jogos com 2 jogadores, cada um é obrigado a escolher um guerreiro diferente.

Em Busca do Machado de Ouro

Você começa sua busca nos bosques que circundam “Turtle Village” (“Vila da Tartaruga”). Ao ingressar nos bosques, você é imediatamente atacado pelos soldados de Death Adder. Aperte o **Botão Direcional** para entrar na batalha. Aperte os Botões do Salto e de Ataque para lutar por sua vida! O número de vezes que você aperta o Botão de Ataque determina suas manobras e os estragos que você causa ao inimigo.

Fique de olho nos medidores que aparecem na tela, para avaliar seu desempenho. A Caixa Mágica, no alto da tela, indica quantos Potes Mágicos você está levando. A Mágica é uma arma devastadora que derruba todos os inimigos em cena. Mas alguns deles são tão fortes que acabam recuperando-se! Por isso, mantenha-se em guarda!

Seu Medidor de Golpes Recebidos mostra quantas energias você pode perder durante a vida que você está jogando. Seu Medidor de Vidas revela o número de vidas de que você ainda dispõe.

Siga as setas indicativas que aparecerem, para manter-se no caminho certo

Mágica e Resistência

Você inicia a batalha carregando 1 Pote Mágico. Mas vai precisar de muitos mais para sobreviver aos combates que o aguardam.

No decorrer de suas viagens, às vezes, você encontrará gnomos correndo a pé. Esses pequenos seres carregam nas costas sacos de lona, cheios de coisas de que você necessita. Atinja os gnomos para derrubar os itens dos sacos de lona. Esses itens são potes mágicos e comida que reabastecem a barra de resistência.

Encoste nos itens para tomar posse deles. Guarde o Pote Mágico para o momento certo, mais adiante. As Barras de Resistência dão-lhe força extra, imediatamente.

Às vezes, os gnomos perambulam furtivamente à noite, enquanto você dorme. Acorde e levante-se o mais rápido possível para tirar os Potes Mágicos e as comidas deles. Se ficar muito dorminhoco, pode acontecer o contrário: eles é que tirarão de você os potes mágicos e as barras de resistência que já tiver.

Os Potes Mágicos servem para aumentar a capacidade de sua mágica. Quanto mais potes você tiver, mais forte será a mágica. A Mágica Vulcânica de Ax-Battler pode alcançar até 4 níveis de poder, dependendo de quantos Potes Mágicos ele levar. Quando Tyris-Flare tiver 9 Potes Mágicos, a Mágica do Fogo ficará incrível, podendo atingir até 6 níveis de poder! A Mágica do Raio de Gilius-Thunderhead possui 3 níveis de poder.

Observação: No jogo com 2 jogadores, cada guerreiro terá uma Caixa Mágica. Ela aparece no alto da tela e é mantida enquanto o guerreiro dispuser de Potes Mágicos.

Na versão Arcade, você consome toda sua Mágica, quando aperta o Botão da Mágica. Na versão Beginner, você consome 2 Potes Mágicos, quando aperta o Botão da Mágica.

Na versão The Duel não é possível usar magia.

Os Inimigos

Há muitas possibilidades de você se defrontar com monstros de Death Adder.

Se você tirar a montaria desses monstros, poderá conduzi-los e tirar partido das habilidades deles. Alguns têm rabos mortais, que desferem pancadas terríveis. Outros cospem chamas e bolas de fogo muito perigosas.

Continue Game

Você começa com 3 vidas. Pode receber um máximo de 3, 4 ou 5 golpes inimigos (dependendo

da programação), antes de perder 1 vida. Quando tiver perdido todas as suas vidas, o jogo termina e aparece a mensagem "Continue Game".

Se quiser prorrogar o jogo, aponte o marcador para a palavra "Yes" e aperte o **Botão Start**, para continuar jogando, a partir do início da última rodada disputada. Caso contrário, use o **Botão Direcional** para levar o marcador à palavra "No". Aperte o **Botão Start** para encerrar o jogo definitivamente.

A imagem "Continue Game" só aparece se você ainda tiver créditos ("Credits"). No jogo com 1 jogador, este começa com 3 "Continues", o que significa que terá 3 possibilidades de prorrogar o jogo. No jogo com 2 jogadores, cada um destes começa também com 3 "Continues". O número atualizado de créditos é mostrado na imagem "Continue Game".

Marcador de Pontos

Ele aparece no fim do jogo e mostra sua pontuação, o número de vezes que seu guerreiro reviveu e a sua resistência total. Também mostra sua colocação no quadro de vencedores dos jogos.

Last Battle

Conta a história de um grande guerreiro Aarzak e seus 2 companheiros: Alyssa e Max. Depois de uma batalha feroz, Aarzak conseguiu derrotar Gromm. Entretanto, no decorrer da luta, Alyssa foi levada por seus seqüestradores para outro local.

Quando estava a procura de Alyssa, Aarzak encontra seu irmão Gross. Algum tempo antes, Gross perdera a memória e, por isso, fora arrastado para o mundo da violência. Para salvar Alyssa, Aarzak foi obrigado a lutar contra seu próprio irmão. Felizmente o bem triunfou sobre o mal, e Gross conseguiu recuperar a memória.

Entretanto, ainda havia uma última batalha a ser travada. Só havia um meio de derrotar Garokk, o pior dos inimigos, e este segredo estava contido no legado selado do criador do Jet-Kwon-Do. Depois de muito refletir, Aarzak achou um modo de quebrar o lacre e aprender como derrotar Garokk. Porém, mesmo de posse do grande segredo, Aarzak teve de lutar durante vários dias sem parar até conseguir vencer e libertar Alyssa.

Assuma o Controle

Botão Start

- Pausar o jogo. Entrar e sair da Tela de Mapa.

Botão A

- Socar.
- Avançar para outra localidade no mapa.

Botão B

- Chutar.
- Avançar para outra localidade no mapa.

Botão C

- Saltar.
- Avançar para outra localidade no mapa.

Botão C + A

- Pular e dar soco.

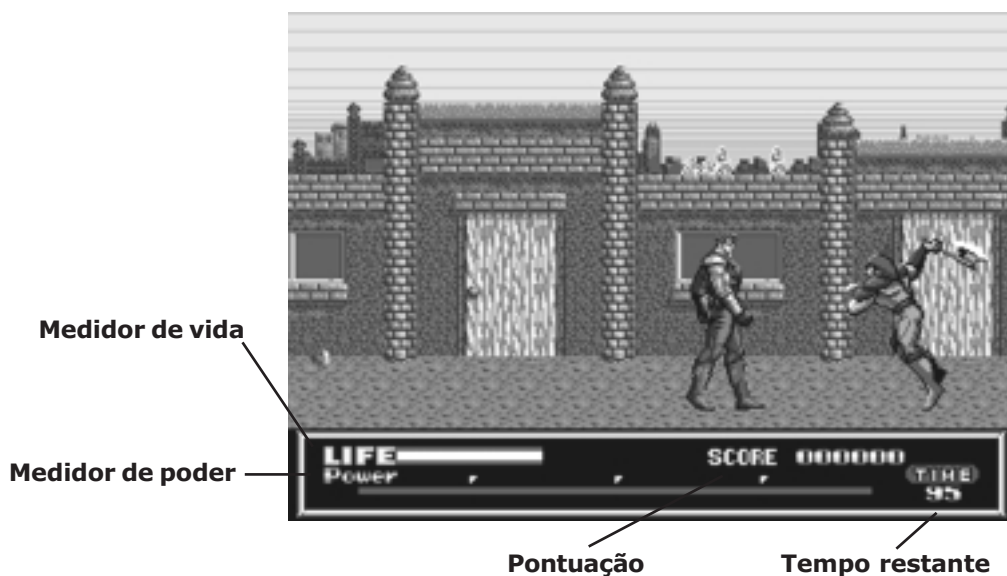
Botão C + B

- Pular e dar chute.

Botão Direcional

- Direita - Mover para direita.
- Esquerda - Mover para esquerda.
- Cima: Ativar as portas.
- Baixo: Ajoelhar.
- Baixo + **Botão A** - Ajoelhar e dar soco.
- Baixo + **Botão B** - Ajoelhar e dar chute.
- Direita ou esquerda + **Botão C** - Pular para direita ou esquerda.

Indicadores da Tela



O Jogo

Para começar o jogo pressione o Botão Start na Tela de Demonstração.

No começo do jogo, você deve batalhar por uma cidade e passar por guerreiros armados para avançar para a tela dos mapas (MAP SCREEN). Essa tela mostra as rotas (trilhas verdes), que você pode selecionar. Use o botão direcional para mover as flechas brilhantes (cursor) e escolha uma rota para começar sua jornada. Uma vez selecionada, pressione qualquer botão para avançar para essa fase.

Enquanto estiver na tela dos mapas, pressione o botão Start para ver sua barra de status, onde você vê seu marcador de vidas (LIFE), poder (POWER) e sua força defensiva (DEF.) Durante sua batalha, conforme você derrota os adversários, seu poder começará a mudar (no seu marcador de poder, uma linha vermelha aparecerá brilhando). Quando o marcador de poder estiver suficientemente mudado, sua força aumentará. Uma vez que o seu poder aumentar suas habilidades em combate aumentarão. Entre as várias fases por quais você passará, aparecerão aliados que lhe ajudarão aumentando suas vidas e sua força defensiva. Em cada fase você deverá passar por vários rounds, sendo que no último você combaterá um poderoso inimigo.

Fim de Jogo

Se você receber golpes dos inimigos o seu medidor de vida diminuirá e quando chegar ao fim você perde o jogo sem chances de chegar ao seu objetivo.

Gain Ground

Bem vindo ao inferno. Isso é o que acontece quando se deixa um computador controlar todas os sistemas balísticos.

Um sistema de defesa computadorizado chamado GAIN GROUND, originalmente utilizado para treinamento em um mundo sem guerras, entrou em pane e eliminou grande parte da humanidade.

Vinte bravos guerreiros foram convocados para neutralizar o sistema e assumir o controle sobre a máquina. Somente 3 restaram...

Sua missão? Entrar em GAIN GROUND e salvar os outros guerreiros e pôr fim a essa ameaça cibernética.

São cinco fases no jogo. E, conforme você vai avançando, armas mais potentes vão sendo incorporadas ao seu arsenal.

Portanto, mantenha os olhos bem abertos, eles podem ser fechados antes do que você imagina...

Assuma o Controle

Botão Start

- Pausar o jogo. Para retornar ao jogo, aperte novamente este mesmo botão.

Botão A

- Selecionar o personagem. Disparar a arma especial.

Botão B

- Selecionar o personagem. Disparar a arma convencional.

Botão C

- Selecionar o personagem. Disparar a arma especial.

Botão Direcional

- Mover o personagem. Possibilita que tiro seja disparado em 45º quando for possível.

Tela de Opções

Pressione o botão Start do controle 1 na tela de demonstração para acessar a tela de entrada do jogo. Pressione o botão Start novamente e, em seguida, utilize o Botão Direcional para mover o cursor para a opção OPTIONS ou para as opções 1 PLAY START E 2 PLAY START, para acessar as opções pressione Start novamente, sobre OPTIONS.

Dentro do Menu OPTIONS use o controle Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

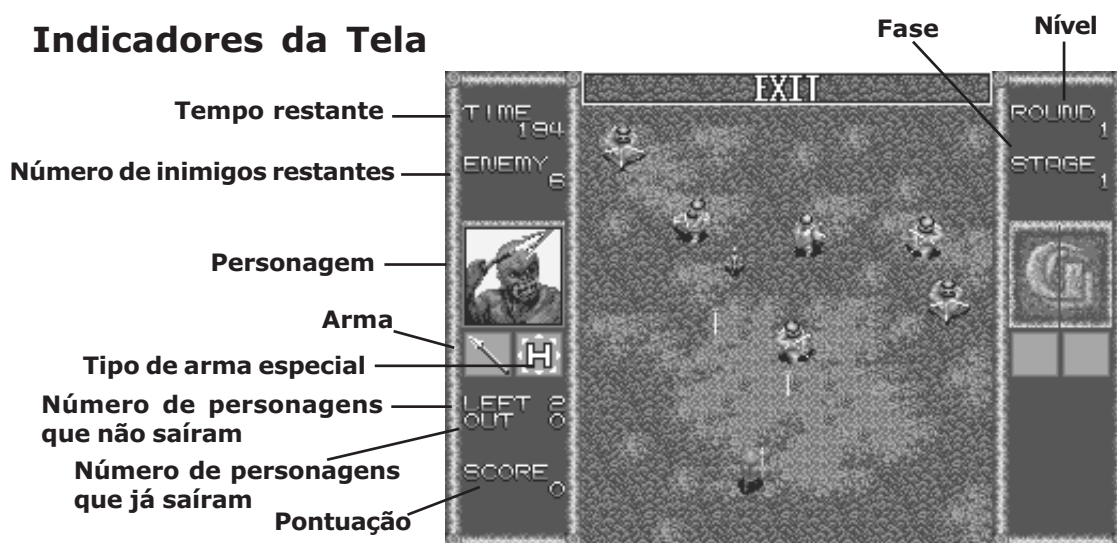
DIFFICULTY: Escolha a dificuldade do jogo. Fácil(EASY), Médio(NORMAL) e Difícil(HARD).

SOUND TEST: Para ouvir as músicas e efeitos sonoros que fazem parte do jogo.

EXIT: Retorna para a tela de entrada do jogo.

Depois de configurar o jogo conforme desejado, pressione o botão START sobre a opção EXIT para retornar para a tela inicial, e escolha entre 1 PLAY START (para um jogador) e 2 PLAY START (para dois jogadores).

Indicadores da Tela



O Jogo

Cada nível é composto de dez fases. Você começa um jogo no modo Fácil (EASY) e Médio (NORMAL) com 3 personagens. No modo difícil você começa com vinte personagens. As armas são diferentes a cada personagem.

Em cada fase existe um tempo limite, no qual você deve destruir todos os inimigos ou encaminhar todos os seus personagens até a saída (EXIT). Use o botão Direcional para escolher o personagem que deseja utilizar e pressione algum dos botões A, B ou C para ir ao campo de batalha. Se algum dos seus personagens tocar um inimigo ou for atingido por um tiro inimigo se tornará uma estátua brilhante. Escolha um outro personagem e toque o que virou uma estátua, assim o personagem que tinha sido alvo reviverá e poderá ser transportado pelo personagem atual. Atinja a saída (EXIT) carregando o personagem transformado em estátua e ele será salvo, (nos modo Fácil (EASY) e Médio (NORMAL) você encontrará estátuas ao longo das fases. Use essas estátuas para aumentar seu número de personagens.) No final de cada nível (ROUND), você deverá lutar e derrotar um poderoso adversário (chefe), para poder avançar de nível.

Fim de Jogo/Continue

Quando todos os seus personagens, se forem, ou se você não conseguir destruir todos os inimigos ou levar seus personagens até a saída (EXIT) no tempo devido, o jogo terminará (nos modos Fácil (EASY) e Médio (NORMAL) você pode continuar (CONTINUE) até cinco vezes).

Força Alienígena



Comunidades alienígenas de outras galáxias juntaram-se em um plano diabólico onde o principal objetivo é destruir o planeta Terra. Essas raças estão viajando em direção do nosso planeta trazendo as mais poderosas e terríveis armas de extermínio. Os invasores estão confiantes em uma missão bem sucedida. Mas há uma esperança: enviar o melhor piloto com uma potente máquina de defesa para destruir esses terríveis invasores antes que eles cheguem em nossa galáxia e destruam o nosso planeta!

Assuma o Controle

Use sua coragem e suas habilidades para defender o planeta Terra. Aprenda as funções de cada botão do joystick e destrua sem piedade esses terríveis alienígenas.

Botão Direcional

- Mover a nave para a esquerda ou para a direita.

Botão A, C

- Utilizar seu potente canhão de ataque.

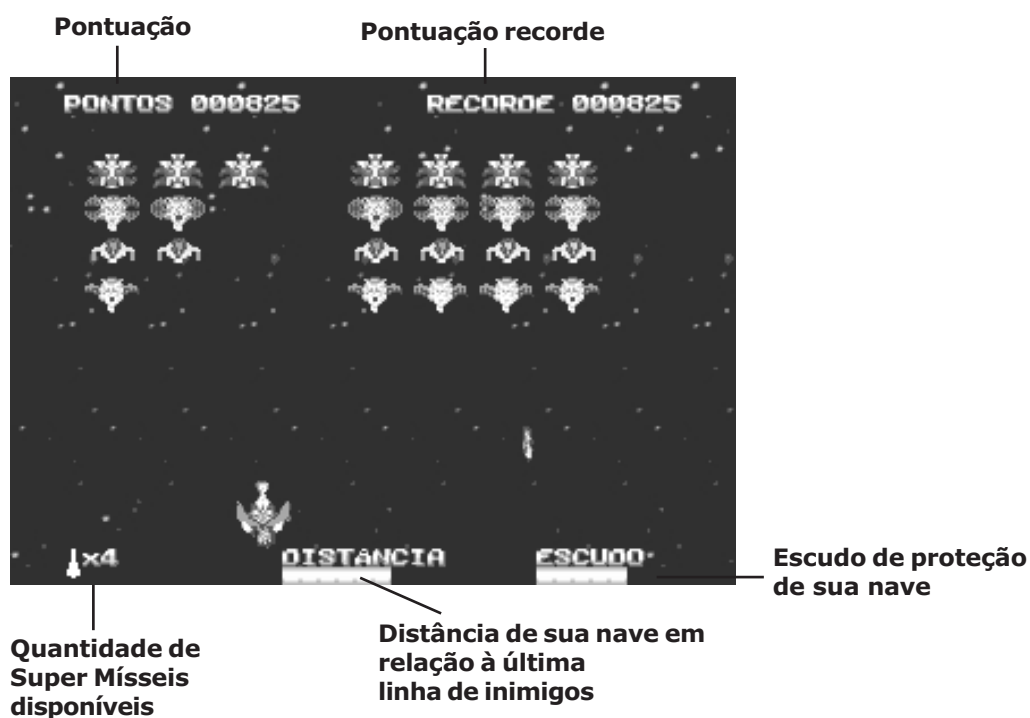
Botão B

- Usar o seu super míssil, que reduz seus inimigos a pedacinhos. Cuidado, você têm um número limitado desses mísseis, portanto utilize-os com precisão.

Botão Start

- Iniciar o jogo. Pausar a ação da tela quando pressionado durante o jogo. Pressione-o novamente para reiniciar a ação.

Tela do jogo



O Jogo

Você têm a missão de proteger a Terra desses terríveis invasores. A cada galáxia que você percorre, enfrentará inimigos cada vez mais fortes. São 3 galáxias com 5 fases cada. Após ultrapassar todas, você deverá destruir a nave mãe para salvar a Terra.

Na primeira fase de cada galáxia, você percorrerá uma distância até chegar aos planetas onde estão concentradas as forças alienígenas. Você deverá percorrer essa distância e ao mesmo tempo destruir os inimigos.

O número de vezes que você deve atingir os inimigos para destruí-los aumenta em cada galáxia:

Galáxia 1	Galáxia 2	Galáxia 3
1 Tiro	2 Tiros	3 Tiros

A espaçonave utilizada possui um número inicial de 5 escudos, que aumentam a cada 10.000 pontos.

Se a espaçonave perder todos os escudos, será destruída e você irá para a tela de continue. Conforme você atinge um determinado número de pontos você conquista mais continues. Nos primeiros 10.000 pontos você ganha um super míssil e depois a cada 20.000 pontos.

Fim do Jogo

O jogo termina quando:

- Você destrói todos os alienígenas invasores e salva o nosso planeta;
- Você é destruído e a Terra é invadida e devastada pelos terríveis alienígenas.

Arrow Flash

Na última metade do século XXX, um terrível boato atingiu o planeta Terra. Um grupo de terroristas Viking, liderados por um astucioso tirano conhecido como Great Hilagi, tinha conquistado e destruído planetas através da Galáxia. Entretanto, o povo do planeta Terra não podia imaginar que de todos os planetas da Galáxia o seu seria o próximo alvo de Hilagi.

De fato, já tinha havido um pequeno assalto ao laboratório do renomado cientista Dr. Zerrek Keene que quase a beira da morte enviou uma mensagem urgente a sua única herdeira viva, sua Neta Zana Keene.

Zana veio ao auxílio de seu avô, mas já era tarde demais, seu avô já havia desfalecido, a única coisa que tinha em mãos era um cartão-chave que dava acesso à nave espacial "Chameleon"; a arma de caça ERX-75 um caça espacial capaz de combater toda e qualquer força inimiga. Zana Keene, que tinha sido treinada como piloto da Academia Militar do Governo Unido, sabia de sua missão; entre nesta aventura e proteja nosso planeta das garras do tirano Great Hilagi.

Assuma o Controle

Botão Start

- Pausar o jogo. Retornar da pausa.

Botão A (Configuração Inicial)

- Transformação.

Botão B (Configuração Inicial)

- Tiros e mísseis.

Botão C (Configuração Inicial)

- Arrow Flash.

Botão Direcional

- Voar em todas as direções.

Observação: Você pode alterar as configurações dos botões do joystick na Tela de Opções.

Tela de Opções

Na tela de apresentação, pressione o Botão Start no joystick 1 suspendendo, assim, a tela inicial. Use o botão direcional para mover o cursor até OPTIONS e pressione o Botão Start para entrar na Tela de Opções.

Dentro do Menu OPTIONS use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

Level - Selecionar o nível de dificuldade do jogo entre EASY (Fácil), NORMAL e HARD (Difícil).

Player - Selecionar a quantidade de vidas: 03, 05 ou 07.

Sound Test - Escutar as músicas e os efeitos sonoros do jogo.

Control - Configurar as funções dos botões do joystick.

Rapid - Tiro rápido, para habilitar ON e desabilitar OFF.

Arrow Flash - Selecionar STOCK (quantidade limitada de ARROW FLASH) ou CHARGE (quantidade ilimitada de ARROW FLASH).

Uma vez completada as suas preferências, use o botão direcional para selecionar **EXIT** ("Saída") e pressione o Botão Start para retornar à tela inicial.

Indicadores da Tela



O Jogo

Você deve destruir tudo em seu caminho durante cinco fases cheias de inimigos poderosos. Você ganha bônus de vida pelas pontuações altas (você ganha seu primeiro bônus de vida com 150,000 pontos e seu segundo com 300,000 pontos). Pressione o Botão C para usar Arrow Flash, (no modo CHARGE pressione o botão C para carregar o poder de Arrow Flash e depois, solte o botão para usá-lo). Pressione o botão A para alternar entre lutar com uma aeronave ou uma forma robótica. Você encontrará objetos (Veja Objetos) flutuando durante o seu percurso.

Quando você atirar nesses objetos, ícones de poderes aparecerão. Recolha os ícones de poder para alterar ou acentuar as capacidades da sua nave.

Na batalha contra a aeronave mãe, na final da segunda fase, destrua as armas na frente da primeira aeronave e vá depois do olho localizado no centro da nave.

Na batalha contra o chefe da terceira fase, ignore os monstros à frente e ataque o tentáculo parecido com um braço até o chefe virar história.

Na batalha contra o chefe na quarta fase, vá para o pescoço do dragão e prepare uma batalha no ar. Evite os mini-chefes em chamas e, depois, contra-ataque. Direcione sua arma de fogo no centro do monstro e atire até ele virar poeira cósmica (cada vez que o chefe for atingido, ele brilhará).

Objetos (Ícones)

Letra E - você será rodeado por uma área de energia que lhe dará uma proteção limitada contra ataques inimigos.

Letra S - a velocidade da sua nave aumentará.

Letra A - para ter uma mudança da carga de Arrow Flash no medidor de energia.

Letra M - sua nave será armada com mísseis teleguiados.

Número I, II ou III - sua nave será armada com armas de laser de forças e configurações variadas, (I fornece um amplo disparo de laser para frente, II fornece um disparo de laser para frente e para um ângulo de 45º, e III fornece um concentrado raio de luz que dispara para frente em linhas cruzadas. Pegue um ícone na direção da letra F e você se conectará com uma nave que lhe ajudará na batalha, (você pode se conectar com duas naves).

Fim de Jogo/Continue

Quando todas as vidas se esgotam o jogo termina. Você pode utilizar até 5 continues para tentar obter sucesso em sua missão.

Space Harrier II

Você é um habilidoso guerreiro que foi escolhido para salvar o planeta Terra.

Sua missão: liquidar todas as criaturas alienígenas que planejam uma invasão em nosso planeta. Para isso você deverá viajar para outra galáxia onde se encontra o planeta ORIUS. Lá você enfrentará terríveis criaturas por difíceis superfícies com os piores obstáculos que você já havia enfrentado. Use com habilidade a sua poderosa arma de plasma e destrua todos os monstros antes que eles destruam o nosso planeta!

Assuma o Controle

Botão A

- Atirar

Botão B

- Atirar

Botão C

- Atirar

Botão Direcional

- Movimentar o personagem.

Tela de Opções

Enquanto estiver na tela de apresentação, pressione qualquer botão para entrar para a Tela Inicial. Pressione o botão A para selecionar **MODE SELECTION SCREEN** (Tela de seleção).

Dentro do menu Mode Selection use o botão direcional para se movimentar dentro das seguintes opções:

SOUND TEST (Teste do som): use o botão direcional e os botões A, B e C para selecionar e ter amostras dos variados sons e efeitos musicais do jogo. Para sair dessa tela, selecione **EXIT** e pressione qualquer botão.

DIFFICULTY (Dificuldade): escolha a dificuldade do jogo: **EASY** ("Fácil"), **NORMAL** ou **HARD** ("Difícil"). Pressione qualquer botão para voltar a Tela de seleção.

RAPID FIRE (Tiro contínuo): nessa opção você decide se quer que seu personagem dê tiros de forma contínua ou não. Se quiser dar tiros contínuos selecione **ON**, caso não queira, selecione **OFF**.

DIRECTION: nessa tela você poderá reverter as funções dos botões superior e inferior e do botão direcional. Selecione **NORMAL** para manter a configuração original ou selecione **REVERSE** para inverter a configuração original.

Uma vez completada todas as suas preferências, selecione **EXIT** ("Saída") e pressione qualquer botão para voltar à tela inicial.

Pressione o botão Start para escolher "**ALERT, FANTASY LAND FALLS INTO CRISIS NOW.**" Pressione qualquer botão para selecionar **STUNA AREA**.

Use o botão da direita ou o da esquerda para escolher entre os estágios (**STUNA AREA, FORS YARD, YEES LAND, ZERO POLIS, COPPER HILL, FALLPYRAM, GRADDHA, MONARK, FELCOLD, HOPE CITY, HELL PEAK, and HOT PALACE**). Feitas suas mudanças e escolhas, pressione qualquer botão para começar o jogo.

Indicadores da Tela



O Jogo

Você inicia o jogo com cinco vidas e recebe bônus de vida por altas pontuações, (você ganha seu primeiro bônus com 2,000,000 pontos).

Derrote o inimigos enquanto você destrói tudo em seu caminho e avança pela superfície de um planeta alienígena batalhando contra criaturas extraterrestres.

Evite colidir com objetos, criaturas alienígenas, estranhas plantas vivas e meteoros. No final de cada fase, você enfrentará um adversário poderoso (fase do chefe). (Raios irão aparecer no céu enquanto você estiver próximo de enfrentá-lo).

Derrote o chefe e você passará para a próxima fase (não há intervalos entre elas). Se você é atingido por um tiro inimigo ou colide com objetos e criaturas você perde uma vida.

Fim de Jogo

Quando todas suas vidas acabarem, o jogo termina.

After Burner II

A nação, que antes estava em paz, foi submetida aos domínios do General Zorbia e suas poderosas tropas de Halvary. Eles avançaram impiedosamente, e você e seus compatriotas estão encurralados - esperando pelo ataque final!

De acordo com as mais recentes notícias, o inimigo está planejando a última investida com algum apoio de forças externas. Há evidências fortes de que existirá um comunicado enviado do quartel general de Halvary para as unidades aliadas que se encontram em algum lugar ao longo da rede de comunicações NeSo (Nordeste-Sudoeste). Será que as coisas podem piorar ainda mais? Na verdade, existe uma notícia boa. Além de interceptar o comunicado inimigo, o serviço de inteligência da nossa organização também identificou duas estações de comunicadores da central NeSo. Essas estações transmitem sinais de rádio com o auxílio de aparelhos propagadores desses sinais. Se essas estações forem desativadas, o inimigo ficará incomunicável, inviabilizando o chamado de novas tropas e, assim, ficará à sua mercê.

Sua aeronave é o "SkyCat", um F-14, que é conhecido como o pássaro negro que traz as trevas aos céus. Você está no porta aviões da SEGA, há 320 Km dentro das águas internacionais, ansiosamente aguardando por ordens superiores. Sua missão é destruir as duas estações, suas antenas de comunicação, os propulsores de sinal e retornar para o porta aviões. Seus sofisticados computadores de bordo, foram programados com as coordenadas necessárias e o guiarão direto ao seu alvo. Quer você o alcance vivo ou morto, entretanto esse já é um problema que só você pode resolver! Boa Sorte!

Assuma o Controle

Para ser vitorioso em sua missão crucial, você deve ser impecável no uso Botão Direcional. Um desvio, um movimento errado e você será derrotado!

Botão Direcional

- Pressionar para esquerda ou para direita para acessar as sub-opções na Tela de Opções.
- Movimentar seu F-14 para todas as direções.

Botão Start

- Pressionar para acessar a Tela de Opções.
- Pressionar para começar o jogo.

Botões A, B e C

- Esses botões podem ser utilizados para aumentar(Fast) e diminuir(Slow) a velocidade da aeronave, disparar mísseis(Missile) ou atirar(Vulcan).

Observação: Você pode alterar as configurações dos botões do joystick na Tela de Opções.

Tela de Opções

Na Tela de demonstração pressione o Botão Start para entrar na Tela inicial, com o Botão Direcional selecione OPTIONS e pressione o Botão Start para entrar na Tela de Opções.

Dentro do OPTION MENU use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

Music - Escute as músicas de fundo do jogo.

Sound - Escute os efeitos sonoros do jogo.

Level - Escolha o nível de dificuldade do jogo entre EASY (Fácil), NORMAL e HARD (Difícil).

Control - Para configurar os botões A, B e C e o botão D.

Selecione a opção "Control" e pressione algum dos seguintes botões: A, B, C ou Start. Na nova tela, você poderá alterar dois menus: "UP/DOWN" e "TRIGGER TYPE".

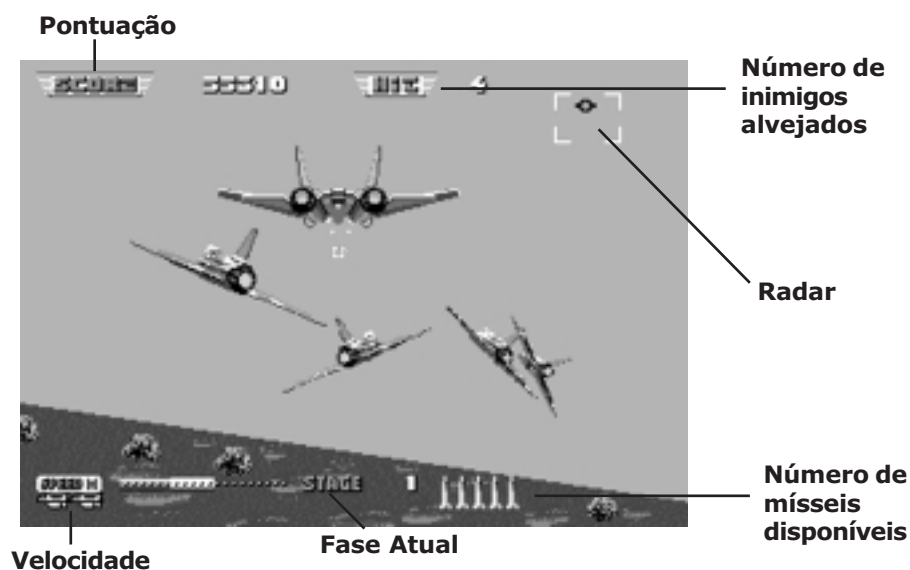
No primeiro, você seleciona como será o controle vertical da aeronave. São duas alternativas:

NORMAL - quando o Botão Direcional é pressionado para cima a aeronave sobe.

REVERSE - quando o Botão Direcional é pressionado para cima a aeronave desce.

No segundo menu, você configura o botão A, B e C. Existem 4 alternativas. Para fazer sua escolha, pressione o Botão Direcional para esquerda e para a direita. Quando terminar suas escolhas, pressione algum dos botões (A, B, C ou Start) sobre a opção "EXIT".

Indicadores da Tela



O Jogo

Duas telas iniciais aparecerão. Quando a primeira aparecer e a frase "PUSH START BUTTON" estiver piscando na tela, pressione o botão Start para acessar a próxima tela. Selecione "Start" e pressione o Botão Start para começar o jogo.

Sua primeira visão do jogo será do F-14 decolando do porta-aviões da SEGA. Logo em seguida, o jogo começará da primeira fase. Você receberá, durante o tempo em que permanecer em vôo, pontos de bônus e pontos para cada adversário alvejado. Lembre-se que se aparecer "Game Over" no meio da tela durante uma missão, os pontos obtidos até então naquela missão não serão computados.

Mova sua aeronave, usando o Botão Direcional, para evitar os tiros inimigos. Uma manobra que pode evitar muitos problemas é o giro de 360 graus. Para executar essa manobra, pressione o Botão Direcional ao extremo, para a esquerda ou para a direita e depois pressio-

ne o Botão Direcional para a direção oposta. O F-14 irá automaticamente girar em 360 graus, contudo, a nave não estará totalmente estável após a manobra, portanto, certifique-se de alinhar a nave. É um movimento difícil de ser executado, mas poderá ser a diferença entre o sucesso e o fracasso.

Os estágios de um a sete são as frentes de batalha inimigas. O fato de ser um ataque surpresa não torna as coisas mais fáceis para você. Os inimigos estão 24 horas alerta por dia durante os 365 dias do ano! Você precisa atravessar esse pesadelo para atingir a primeira estação de comunicação (fase 8). Voe entre os pilares de pedra e destrua todas as antenas e abrigos. Dos estágios 9 a 16 existem ainda mais adversários do que antes. Agora seus inimigos estão realmente enfurecidos e irão atrás de você ansiando muito mais do que um simples pedido de desculpas! Se sobreviver à esses ataques, você alcançará a segunda estação de comunicação (fase 17). Destrua a estação e você estará perto de ser bem sucedido em sua missão. Dos estágios 19 à 22, os inimigos restantes, já sem suas chances de convocar as tropas de apoio, partirão com todas as forças atrás de você. Você deve garantir sua sobrevivência para atingir o estágio 23 e pousar pacificamente no porta-aviões da SEGA.

Fim de Jogo/Continue

No início do jogo você possui 3 aeronaves. Se elas colidirem, ou forem atingidas por projéteis inimigos, o jogo termina. Todavia, se você desejar, poderá continuar jogando. Quando "Game Over" e "Continue" aparecerem na tela, você possuirá nove segundos para decidir se deseja se manter em vôo. Se quiser continuar, pressione algum dos botões, A, B ou C antes que o tempo chegue a zero. Você pode continuar o jogo até 3 vezes. Ao lado da palavra "continue" aparecerá o número de vezes que você pode usar essa opção. No total são 12 aeronaves a sua disposição para enfrentar o inimigo.

Se você conseguir fazer uma pontuação alta, poderá ter seu nome eternizado na lista dos grandes pilotos na tela "High Score" que aparece no final do jogo.

Super Thunder Blade

Desgastado e danificado, Thunder Blade retornou vitorioso de sua última missão contra as tropas renegadas. Mas esse não seria seu último vôo.

Reorganizados com grandes quantidades de equipamentos militares eletrônicos e armamentos destrutivos, as tropas renegadas focalizaram mais uma vez sua atenção na dominação do mundo livre. De uma base secreta no leste, eles desfecham ataques por terra, mar e ar com suas tropas implacáveis fortemente armadas.

Do assento dessa aeronave remodelada, você possui ao alcance de seus dedos o mais moderno sistema de defesa. O corpo aerodinâmico de liga metálica voa a até 523 Km/h enquanto uma metralhadora Gatling de 20 mm dispara até 4.800 tiros por minuto. Um computador acoplado ao sistema de vôo leva você através dos mais hostis ambientes. Não se preocupe você está atirando com canhões e lançando mísseis ar-terra AATM, assim ninguém pode deter você e o maior helicóptero no céu.

Seu objetivo é destruir a poderosa base central inimiga. Porém é mais fácil falar em chegar lá do que fazer. Existem quatro estágios neste jogo, onde você encontrará cidades, desertos, cavernas, oceanos e refinarias. A estratégia é mais fácil, atire direto, seja corajoso e assim talvez você conseguirá arrancar suas asas para fora dessa missão. O mundo livre, como nós o conhecemos, depende de você.

Assuma o Controle

Botão Direcional

- Controlar a direção do helicóptero para cima, para baixo e para os lados.

Botão Start

- Fazer uma pausa durante o jogo. Para retornar ao jogo, aperte novamente este mesmo botão.

Botão A e C

- Disparar tiros e mísseis.

Botão B

- Diminuir a velocidade do helicóptero. Deixe ele pressionado para aterrisar o helicóptero(somente nas fases em primeira pessoa).

Tela de Opções

Pressione o botão Start do Joystick 1 na tela de demonstração para acessar a tela de entrada do jogo. Pressione o botão Start novamente e, em seguida, utilize o Botão Direcional para mover o cursor para OPTIONS. Para acessar as opções pressione Start novamente.

Dentro do Menu OPTIONS use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

DIFFICULTY: escolha a dificuldade do jogo. EASY(Fácil), MEDIUM(Médio) e HARD(Difícil).

CONTROL: selecione como o helicóptero será controlado. REVERSE (pressionado para cima no Botão Direcional o helicóptero vai para cima) ou NORMAL (pressionando para cima no Botão Direcional o helicóptero vai para baixo).

PLAYERS: selecione o número de vidas (3, 5, 7) que você terá no jogo.

SOUND TEST: para ouvir as músicas e efeitos sonoros que fazem parte do jogo.

Depois de configurar o jogo conforme desejado, pressione o botão START para retornar para a tela inicial.

Ao escolher a opção START na tela inicial o jogo será iniciado.

Indicadores da Tela



O Jogo

Sua missão é invadir o espaço aéreo inimigo usando suas armas para devastar tudo que apareça em seu caminho. Você enfrentará resistência pesada em todos os lugares, na sua jornada sem paradas.

Cada fase é dividida em duas (sendo que as perspectivas são diferentes). Na primeira parte, a visão será em primeira pessoa da traseira do helicóptero e será necessário enfrentar a artilharia inimiga, já na segunda parte, quando o chefe inimigo deve ser destruído, sua visão será superior.

Você deve destruir os inimigos durante a fase, evitar ser atingido e alvejar o chefe de cada fase o máximo possível. Seus adversários possuem caças, jatos, tanques, navios de guerra e muitas outras máquinas mortíferas que testarão suas habilidades de pilotagem e batalha até o limite. No final de cada estágio você deve enfrentar e destruir um adversário muito poderoso (o chefe), para poder avançar no jogo. Se seu helicóptero for atingido por algum tiro inimigo ou colidir com algum obstáculo você perderá uma vida.

Ganhe Vidas Extras

Quando for atingido um score maior do que 500.000 pontos você ganha mais uma vida. Depois disso, você ganhará uma vida adicional toda vez que você somar 1.000.000 pontos.

Continue

A partir da segunda fase, a palavra "Continue" aparece na tela de título. Selecione-a e você poderá começar seu próximo jogo no começo da última fase jogada. Você pode usar o Continue três vezes.

Fim de Jogo

O jogo termina quando acabam todas as vidas do Super Thunder Blade.

Bimini Run

Você faz parte de uma equipe de policiais.

Sua missão é desmantelar uma terrível organização que está acabando com o sossego de uma pacata ilha em um paraíso tropical.

E eles não perdoarão nem sua família: seqüestrando inclusive sua irmã!!! Não deixe que eles escapem impunemente. Entre em sua lancha e acabe com esses inescrupulosos bandidos!

Assuma o Controle

Botão Start

- Entrar e sair da tela do radar (**RADAR SCREEN**).

Botão A (Configuração Inicial)

- Bazuca / Sair da tela de apresentação da fase.

Botão B (Configuração Inicial)

- Disparo lento / Sair da tela de apresentação da fase.

Botão C (Configuração Inicial)

- Disparo forte / Sair da tela de apresentação da fase.

Botão Direcional

- Direita - Pilotar para direita.
- Esquerda - Pilotar para esquerda.
- Cima - Aumentar a velocidade.
- Baixo - Diminuir a velocidade.

Observação: Você pode alterar as configurações dos botões do joystick na Tela de Opções.

Tela de Opções

Enquanto estiver na tela de apresentação, pressione qualquer botão no joystick 1 para avançar para a tela inicial. Mova o cursor até a palavra **OPTIONS** (Opções) utilizando o botão direcional e pressione o Botão Start.

Dentro do Menu Options use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

Dificuldade do Jogo:

- EASY (Fácil)
- MODERATE (Moderado)
- DIFFICULT (Difícil)

Quantidade Inicial de Barcos (BOATS):

- 3, 5 ou 7 barcos.

Mapa Inicial (CHART):

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou RANDON CHART (Mapas Aleatórios).

Números de Jogadores (Player):

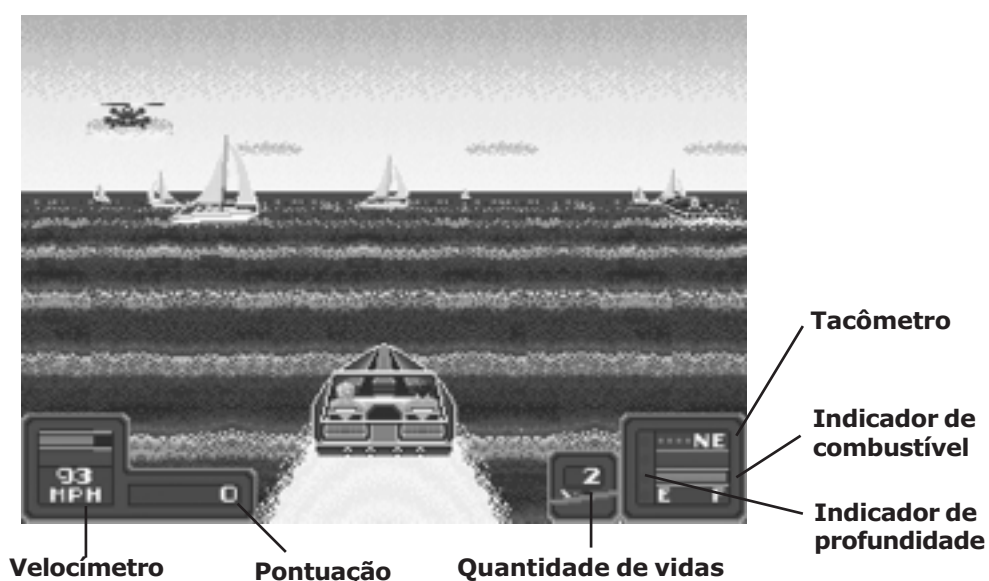
- Selecione o número de jogadores entre 1 e 2.

Configuração do Controle (CONTROL)

Assistir uma Breve Demonstração do Jogo (DEMO)

Quando estiver satisfeito com todas as suas opções, mova o cursor para **START** (Início) para começar o jogo.

Indicadores da Tela



O Jogo

No começo, e durante vários intervalos entre cada fase, você receberá uma mensagem no rádio, "**KENJI COME IN**". Pressione o Botão Start e o painel instrumental do seu barco aparecerá na tela, (se você não tiver recebido uma mensagem pelo rádio, pressione o Botão Start e a tela do radar aparecerá).

Uma caixa de mensagem aparecerá no topo do painel instrumental. A pontuação, o tempo e a profundidade da água aparecerão no lado esquerdo do painel. Um velocímetro, um indicador de combustível e o número de barcos (vidas) sobrando aparecerão no lado direito. Um mostrador de comando aparecerá na parte de baixo da tela. Ícones no mostrador do comando (da direita para esquerda) são: INSTRUMENT PANEL (Painel de instrumentos), MAP SCREEN (vista do seu barco e os barcos inimigos que estão nas proximidades), RADAR SCREEN (barcos inimigos que estão distante da sua vista) e MUSIC (On ou Off). Use o botão direcional para selecionar os ícones no mostrador de comando e, uma vez selecionado, pressione qualquer botão para entrar na tela correspondente ou sair do comando. Você receberá instruções da caixa de mensagem informando seus objetivos e/ou riscos e perigos à frente.

Sua posição na tela do radar é destacada por uma borda retangular. Mapeie e navegue com cuidado enquanto estiver se movendo entre os mapas, já que seu abastecimento de combustível é limitado. Quando a luz do marcador de profundidade acende, significa que você entrou em água rasa. Se essa luz ficar vermelha significa que você está em perigo de ficar encalhado.

Siga as suas instruções e você avançará para a próxima fase. Você receberá um bônus de vida cada vez que completar um estágio. Use sua bazuca para destruir torres de guardas. Use seu disparo lento para tirar do seu caminho outros barcos, tubarões ou monstros da praia. Use o seu disparo forte nos helicópteros.

Fim de Jogo/Continue

Quando todas as suas vidas se acabarem o jogo termina. Você têm a chance de utilizar 4 continues para impedir que o seu inimigo seja bem sucedido em seus planos.

Super Hang-On

Após a luz azul, você estará diante da mais animada corrida de todo o mundo. E o melhor é que você escolhe o circuito e estabelece seu ritmo. Mas cuidado um momento de falta de concentração pode terminar em completo desespero, pois quando essas motos vão ao chão, é difícil levantar.

Dê uma olhada em suas opções e adote o estilo de jogo mais adequado a você. Há a versão "Arcade" do Super Hang-On para os peritos e a corrida em circuito.

Durante essa corrida, você competirá com um oponente e será auxiliado por um mecânico confiável e por um patrocinador generoso. Você enfrentará 7 rivais ao todo.

A versão "Arcade" é pura corrida, para você sentir a emoção da vitória. Você passará por 4 continentes tentando vencer o relógio e chegar ao próximo estágio do jogo. Se você for vencido pelo relógio, o jogo terminará. Felizmente há diferentes níveis de habilidade, assim, é melhor começar pelo mais fácil para observar o próprio progresso, na medida em que avança. O único obstáculo entre você e o círculo da vitória é o tempo.

Assuma o Controle

Botão Direcional

- Dirige a motocicleta para a direita ou para a esquerda.
- Move a flecha de seleção; ressalta as escolhas.

Botão Start

- Inicia o jogo.
- Seleciona opções.
- Realiza a pausa e retoma o jogo.

Botão A

- Breca.

Botão B

- Acelerador.
- Cancela opções.

Botão C

- Turbo: juntamente com o Botão B, acelera acima de 300 km/h.
- Escolhe opções.

Seleções do Jogo

Pressione o **Botão Start** já na tela de Título para você poder escolher entre: Novo Jogo ("New Game") ou Password (Senha). Para escolher um deles, use o **Botão Direcional** e pressione o **Botão Start** ou o **Botão C**. Se você escolheu Novo Jogo, suas opções seguintes serão Arcade Mode (Modo Arcade) ou Original Mode (Modo Original). Para escolher uma dessas, use o **Botão Direcional** para mover a flecha até a escolha desejada e aperte o **Botão Start** ou o **Botão C**.

A principal característica desse jogo é que você pode ajustar sua moto a altos padrões de desempenho durante o Original Mode (Modo Original), e em seguida correr com ela no Arcade Mode (Modo Arcade). Essa é a melhor estratégia para chegar à vitória na corrida através dos 4 continentes.

Password

Antes de você estabelecer uma Password (Senha), é impossível escolher essa estrutura. Nesse caso, você deverá escolher New Game (Novo Jogo) primeiro. Quando você terminar uma corrida no Original Mode (Modo Original), uma Password aparecerá então na tela. Anote esse código e use-o da próxima vez que você correr com a mesma máquina adquirida durante o jogo anterior.



Para entrar com sua Password:

- Mova o **Botão Direcional** para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda, a fim de escolher as letras apropriadas. Para registrá-las, aperte o **Botão C**.
- Se você errar, ou seja, escolher a letra errada, mova a flecha até essa letra, ao mesmo tempo em que pressiona o **Botão A**. Em seguida, mova o **Botão Direcional** até a letra correta e aperte o **Botão C**.
- Quando você terminar de registrar sua Password, aperte o **Botão Start**.

Se a Password estiver correta, você irá para o Mode Selection (Seleção do Modo). Se estiver errada, contudo, você não poderá sair da tela Password. Nesse caso, aperte o **Botão Reset** de seu MEGA DRIVE e volte uma vez mais para a tela de Seleção de Jogo.

Modo Arcade

Nesse modo, você pode correr contra o tempo da mesma forma que na versão "Arcade" real.

A corrida se passa através de 4 continentes: África, Ásia, América e Europa. Há inúmeros estágios ao longo de cada trajeto, e você deve completar cada um dentro de um tempo-limite, a fim de avançar para o estágio seguinte. Se você não alcançar os postos de controle nas fronteiras dentro do tempo estabelecido, estará desqualificado e o jogo terminará. Antes de começar a correr, uma série de telas aparecerão, com várias opções disponíveis.



Tela de Nível de Dificuldade

Nessa tela os vários continentes são mostrados conforme seu nível de dificuldade. Aqui você deve escolher o nível/continente que gostaria de enfrentar no tempo-limite. Se o tempo acabar, você voltará automaticamente a correr no último continente que aparece em caractere brilhante. Para escolher seu próprio nível de dificuldade/continente, use o **Botão Direcional** para mover-se para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda e focalize o continente de sua escolha. A seguir pressione o **Botão Start** ou o **Botão C**.

A África representa o nível "Iniciante" ("Beginner"), com 6 estágios de jogo; a Ásia vem em seguida com 10 estágios de jogo no nível "Junior"; a América representa o nível "Senior" com 14 estágios e a Europa representa o "Expert" com 16 estágios.

Música de Fundo

Após ter escolhido seu trajeto, você pode selecionar a música de fundo de sua preferência.

A partir das 4 possibilidades da tela, use o **Botão Direcional** para experimentar os tons, focalizando-os. Para entrar com sua opção, aperte o **Botão Start** ou o **Botão C**. Se você não fizer a seleção antes do tempo permitido chegar a zero, então a música, que estiver em caracteres brilhantes, será selecionada automaticamente.

Começando a Corrida

A tela de Início aparecerá logo que você tiver terminado de fazer sua escolha musical. Quando a luz azul piscar, este é o sinal para começar a corrida.



A Tela de Corrida

Durante a corrida, diversos sinais são mostrados na tela para informá-lo de seu progresso.

- 1 - No canto esquerdo superior, próximo a palavra "Top", será mostrada a atual contagem máxima de pontos.
- 2 - Sob o cabeçalho "Time", será mostrado o tempo atual. Se você não alcançar o posto de controle na fronteira antes desse número chegar a zero, o jogo estará terminado.

- 3 - Ao lado do tempo, estão seus pontos ("Score"), atualizados conforme seu avanço.
- 4 - Ao lado de "Course" (pista, trajeto) estará indicado o nome do continente em que você está correndo.
- 5 - Sua velocidade atual é indicada ("Speed").
- 6 - Abaixo do "Course", o estágio atual ("Stage") é mostrado.
- 7- Uma barra de um lado a outro da tela indicará sua posição geral na corrida, através do aumento do indicador amarelo que começa no "S" (de "Start", começo) e vai até o "G" (de "Goal", objetivo).

Checkpoint

Um aviso o saúda quando sua moto atingir o Checkpoint (posto de controle ou barreira). Ao passá-lo, você começará automaticamente o próximo estágio da corrida. Um limite de tempo aparecerá imediatamente e também um sinal "Extended Play" que incluirá "Lap Time" (tempo de volta) e "Best Lap Time" (tempo da melhor volta). Se algum tempo permaneceu no relógio da corrida anterior, ele será acrescentado ao seu novo limite de tempo.

Contagem de Pontos

Na medida que você corre dentro da pista, sua contagem de pontos aumenta. Se porém você sair fora da pista ou tiver uma colisão, então sua contagem pára de crescer. Se ao terminar o jogo você estiver na sétima posição ou em uma melhor, você poderá registrar suas iniciais juntamente com seu "ranking" (colocação).

Registre suas Iniciais

Ao terminar uma corrida, uma tela de Pontuação aparecerá, contendo os nomes, colocações e pontos de diversos jogadores. Para entrar com suas iniciais, mova o **Botão Direcional** para a esquerda e para a direita a fim de escolher suas letras. Você pode escolher até 3 letras.

Após escolher suas iniciais, pressione o **Botão A, B** ou **C** para registrar. Se você errar, use a flecha de retrocesso para cancelar. Quando terminar, selecione "ED" e aperte o **Botão A, B** ou **C** para voltar à tela de Título.

O Modo Original

Ao escolher o "Original Mode" o jogo apresentará mais opções. O circuito da corrida também é diferente. Agora você enfrentará oponentes que aparecerão em cada nível do trajeto e receberá um prêmio em dinheiro de acordo com sua pontuação.

Com esse dinheiro você pode contratar um mecânico, comprar peças novas e melhores para a sua motocicleta e tornar-se, assim, um melhor competidor. Continue o desafio até que você tenha derrotado todos os oponentes.

Tela de Informação

Quando a tela de Título aparecer, escolha "Original Mode" com o seu **Botão Direcional** e aperte o **Botão Start** ou o **Botão C**. Agora você verá uma tela de Informação que oferece, entre outras coisas, um "Command Menu" (Menu de Comando) para opções adicionais. Primeiro vemos a tela de informação.



1 - No canto superior esquerdo é mostrado o "Command Menu". Aqui são oferecidas opções sobre Peças ("Parts"), Mecânico ("Mechanic"), Corrida ("Race") e Fim ("End").

2 - Ao lado desse menu, você verá uma imagem de seu rival.

Uma janela lateral mostrará uma mensagem (em inglês) desse rival.

3 - Na janela central será mostrada a quantidade atual de dinheiro disponível.

4 - No trecho central à esquerda está a imagem de seu mecânico.

5 - Abaixo dessa imagem está a imagem de seu patrocinador.

Uma janela à direita mostra uma mensagem (em inglês) do patrocinador.

6 - Uma pequena janela à direita, na região central da tela, mostra seu tempo de volta, o tempo de volta de seu oponente e seu número de perdas e ganhos.

Para receber a informação dessas janelas ou escolher alguma opção do "Command Menu", use o **Botão Direcional** para circular entre escolhas. Após ter focalizado uma janela, pressione o **Botão C** para receber a informação.

Menu de Comando ("Command Menu")

Após ter entrado na janela do Menu de Comando, você deve escolher a opção desejada. Para isso use o **Botão Direcional**, focalizando sua opção. Em seguida, aperte o **Botão C**.

Peças ("Parts")

Ao escolher Parts, a tela de Peças aparecerá. Você pode substituir as partes desgastadas de sua moto por partes novas, de alto desempenho, para correr melhor. Mas essas peças custam dinheiro, então tenha em mente que você pode gastar apenas o que ganhou. Além disso, o modo pelo qual você correu dará uma boa indicação das novas peças que você realmente precisa.

Quando você cai com sua moto, a estrutura, os breques e o tubo de escapamento sofrem dano considerável. Seu motor sofrerá apenas um leve dano. Colidir com outra moto provocará leve avaria em sua estrutura e no silenciador. Mas, mesmo que você realize todo o trajeto sem acidentes, quase todas as peças estão sujeitas ao desgaste.

Quando seu tubo de escapamento for danificado, sua aceleração diminuirá naturalmente.

Quando os breques forem danificados, sua possibilidade de parar rapidamente estará reduzida. A estrutura, o motor, óleo e pneus, se danificados seriamente, farão com que você deixe a corrida.

Caso sua estrutura sofra avaria grave e você não tenha dinheiro suficiente para comprar uma nova, você ainda poderá permanecer no circuito. Tão logo chegue à linha de largada, você terá de parar, recebendo, contudo, um pequeno prêmio em dinheiro. Assim, se você repetir esse procedimento várias vezes, você terá eventualmente economizado dinheiro suficiente para comprar uma nova estrutura e continuar a correr.

Tela de Peças (“Parts Screen”)

Essa tela mostrará, entre outras coisas, uma motocicleta com retângulos amarelos e brancos. As partes ou peças que você está usando atualmente estão circundadas pelo retângulo amarelo. As que você ainda deverá utilizar estão circundadas pelo retângulo branco.

Para comprar novas peças ou partes, selecione as opções com seu **Botão Direcional**. Após focalizar a peça (ou parte) de sua escolha, pressione o **Botão Direcional** para a direita para aumentar o valor delas até seu limite pessoal de gastos. Pressionando o **Botão Direcional** para a esquerda diminuirá o valor, no caso de incidentalmente você ter ultrapassado suas verbas. Observe que os retângulos na moto brilharão e mudarão quando você fizer suas opções. Isso ajudará você a lembrar-se do que está comprando. Quando estiver pronto para registrar uma seleção, aperte o **Botão C**. Para voltar ao Menu de Comando, aperte o **Botão B**.

Estrutura (“Frame”)

Se você troca sua atual e coloca uma melhor, você será capaz de virar para a esquerda ou para a direita com mais rapidez.

Motor (“Engine”)

O motor é a alma da motocicleta.

Breques (“Brakes”)

Afeta a distância requerida para parar.

Tubo de Escapamento (“Muffler”)

O tubo de escapamento atua para livrar, com eficiência, os gases do motor. Quanto melhor o sistema de exaustão, mais rápida a aceleração.

Óleo (“Oil”)

O óleo ajuda o motor a girar mais suavemente. Sem dúvida o melhor óleo aumentará a aceleração e reduzirá a carga.

Pneus (“Tires”)

Os pneus desgastam mais rápido em uma motocicleta, perdendo sua vital capacidade de agarrar-se ao chão.

Mecânico (“Mechanic”)

Quando você tiver dinheiro suficiente para contratar um mecânico, selecione essa opção no Menu de Comando. Quanto mais você pagar, melhores serão os resultados nas seguintes áreas: habilidades mecânicas, durabilidade das peças e confiança nos conselhos.

Para contratar: mova o **Botão Direcional** para a direita ou para a esquerda a fim de rever as escolhas de mecânicos. Confirme sua escolha pressionando o **Botão Start** ou o **Botão C**. Aperte o **Botão B** para retornar ao Menu de Comando.

Corrida ("Race")

Ao escolher "Race" (Corrida) no Menu de Comando, a tela "Select Music" aparecerá. Você poderá escolher entre as 4 opções musicais apertando o **Botão Start** ou o **Botão C**. Em seguida, aparecerá a tela de Início ("Start Screen").

Fim ("End")

Se você quiser parar o jogo e retomá-lo mais tarde, escolha "End" (Fim) no Menu de Comando. Na mesma tela, uma Password aparecerá. Anote-a e utilize-a da próxima vez que você jogar, escolhendo "Password" no Menu Principal. A corrida começará do último nível em que você teve sucesso. Antes de desligar o jogo, aperte o **Botão C** ou o **Botão Start** para voltar à tela de Título.

O Resultado

Se você for capaz de registrar 5 vitórias antes que seu oponente o faça, você avançará uma série ("Rank") e receberá um patrocinador mais generoso. Você competirá com um novo e mais difícil rival. Se você registrar 5 perdas antes que seu oponente o faça, você voltará uma série e não receberá novos benefícios. Se você estiver no nível mais baixo, nada mudará.

Turbo OutRun

Prepare-se para uma corrida maluca através de todas as regiões inimagináveis. Alcance os pontos-chave antes do tempo se esgotar, para avançar para o próximo estágio - ou será desclassificado. Mas dirija cautelosamente! Cuidado com carros mais vagarosos e com obstáculos imprevistos perto da estrada. Esteja alerta ou você vai bater, prejudicando seriamente suas chances de estabelecer um recorde de velocidade.

Esta é a mais difícil corrida de carros já realizada! Nunca uma pista de corrida teve todos esses tipos de terreno. prove ao mundo que você é o mestre das estradas.

Este é o supremo desafio em termos de corridas, portanto afie sua habilidade na direção. Você tem somente sua destreza e seus nervos de aço para conseguir atravessar estradas traiçoeiras. Acelere seu carro e prepare-se para a maior corrida de todos os tempos!

Assuma o Controle

Botão Direcional

- Pressione para a direita ou esquerda para dirigir o carro.
- Usando a seta na Tela de Opções, você pode selecionar com o Botão Direcional para cima ou para baixo o controle da mudança de marcha.

Botão Start

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para fazer uma pausa na ação e reiniciar o jogo.

Botão A, B e C

- Defina as funções na Tela de Opções. Um Botão atuará como o freio, outro como o acelerador e o terceiro será usado como turbo.

Começando

Na tela de apresentação pressione o Botão Start para ver a Tela de Início/Opções (Start/Options). Com o Botão Direcional, selecione START para começar a jogar ou selecione OPTIONS para mudar as definições do jogo. Pressione o Botão Start para confirmar sua seleção.

Tela de Opções



Posicione o cursor ao lado da opção que você quer selecionar, pressionando o Botão Direcional para cima ou para baixo. Faça suas seleções conforme descrito abaixo.

Exit (Saída) - Pressione o Botão A, B ou C, para retornar à Tela de Apresentação.

Bgm (Música de Fundo) - Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita, seguido do Botão A, B ou C para ouvir uma entre dez melodias.

Se (Efeitos Sonoros) - Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita, seguido do Botão A, B ou C para ouvir um dos vinte e nove efeitos sonoros usados no jogo.

Level (Nível) - Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita para escolher um nível de jogo entre Very Easy (Super Fácil), Easy (Fácil), Normal, Hard (Difícil), Very Hard (Super Difícil).

Control (Controle) - Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita para selecionar um arranjo diferente para as funções dos botões.

Observação: Você pode alterar as configurações dos botões do joystick na Tela de Opções.

A Postos, Preparar, Partir!

Ao selecionar Start na tela de Início/Opções, você pode escolher o tipo de embreagem a ser utilizada durante a corrida, ela pode ser automática ou manual. Escolha a sua opção e aperte o Botão Start ou espere que o tempo de seleção se esgote, para começar a corrida.

Indicadores da Tela



Final de Jogo

Se você não alcançar o ponto-chave a tempo em algum estágio, o jogo terminará e um mapa da pista, mostrando o seu progresso, aparecerá. Sinto muito. Melhor sorte numa próxima vez!

Se sua pontuação foi suficientemente boa para ser incluída entre as sete melhores, você terá uma chance de entrar com as iniciais de seu nome na Tela de Melhores Corredores (BEST OUTFITTERS). Entre com suas iniciais selecionando as letras com o Botão Direcional e confirmando sua seleção com o Botão A, B ou C, antes da contagem regressiva atingir zero. Você pode usar até três letras.

Super Mônaco GP

O Super Mônaco GP transporta você às mais desafiadoras e encantadoras pistas que o mundo poderia oferecer. Entre na competição contra os grandes pilotos na pista de Mônaco ou tente ganhar o Campeonato Mundial e, neste caso, enfrentará uma seqüência de 16 diferentes pistas.

Antes de começar, contudo, dê algumas voltas de treino - para ficar à vontade em sua máquina e ver como ela anda e responde ao seu controle nas várias superfícies.

Assuma o Controle

Aprenda as funções de cada botão de seu joystick antes de começar o jogo

As funções do **Botão Direcional** e dos **Botões A, B e C** podem ser escolhidas na tela de opções. Há a possibilidade de 6 diferentes combinações.

TIPO	Botão Direcional para cima	Botão Direcional para baixo	Botão A	Botão B	Botão C
A	Redução de marcha	Avanço de marcha	Breque	Acelerador	Box
B	Avanço de marcha	Redução de marcha	Breque	Acelerador	Box
C	Redução de marcha	Avanço de marcha	Acelerador	Breque	Box
D	Avanço de marcha	Redução de marcha	Acelerador	Breque	Box
E	Breque	Acelerador	Redução de marcha	Avanço de marcha	Box
F	Acelerador	Breque	Redução de marcha	Avanço de marcha	Box

Tente cada uma das combinações e aprenda quais são as mais confortáveis para você. Lembre-se, para pilotar, sempre pressione o **Botão Direcional** para a direita ou para a esquerda. Você pode derrapar um pouco nas primeiras voltas, mas vai logo aprender como vencer aquelas curvas fechadas.

Observação: O **Botão Start** é usado como pausa e para retomar o jogo. Ele não afeta o movimento do carro.

Começando

Serão duas telas de início, se não for pressionado o **Botão Start** após alguns segundos, a tela desaparecerá e você terá uma pequena demonstração do jogo.

Aperte o **Botão Start** para sair da demonstração e entrar na tela de seleção do Modo de Jogo.

Você pode escolher começar pelo Super Mônaco GP, tentar levar o troféu para casa no Campeonato Mundial ("WORLD CHAMPIONSHIP"), treinar algumas voltas ("FREE PRACTICE") ou ainda olhar as Opções ("OPTIONS").



Opções

Para escolher OPÇÕES ("OPTIONS") na tela de seleção do Modo de Jogo, mova a flecha de seleção para baixo, utilizando o **Botão Direcional** e aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Start**. Na tela OPÇÕES você pode escolher as funções de seu joystick, o nível de dificuldade e ouvir as músicas de fundo e os efeitos especiais.

Para ver as alternativas, pressione o **Botão Direcional** para a esquerda ou para a direita. Após fazer suas escolhas, mova a flecha para baixo até a SAÍDA ("EXIT") e aperte qualquer botão. A tela de Seleção do Modo retornará.



Aqueça seu Motor!

Você deve agora se concentrar na nova tarefa - deixar para trás 14 outros pilotos e tornar-se campeão! Esteja certo de que você entendeu todos os indicadores que aparecem na tela durante a corrida.

Antes de começar qualquer opção do jogo você deverá escolher uma entre os 3 tipos de transmissão disponíveis. Há o modelo automático, um modelo manual de 4 velocidades e outro com 7 velocidades. Iniciantes devem escolher o automático - quando você está aprendendo a vencer curvas em alta velocidade, é mais fácil não se preocupar com a mudança de marchas ou em observar o velocímetro. Para escolher uma, mova o quadrado de Seleção usando o **Botão Direcional**, e pressione qualquer outro Botão.

Você deverá pisar no acelerador mesmo antes da luz de largada tornar-se verde. Tão logo apareça o verde, arranque! Observe os outros carros cuidadosamente na largada - uma batida aqui é ocorrência comum! Passe quantos carros puder, enquanto eles tentam ganhar velocidade. A partir deste ponto, será uma luta contra o relógio, contra a Posição Limite, os outros pilotos e a própria pista!

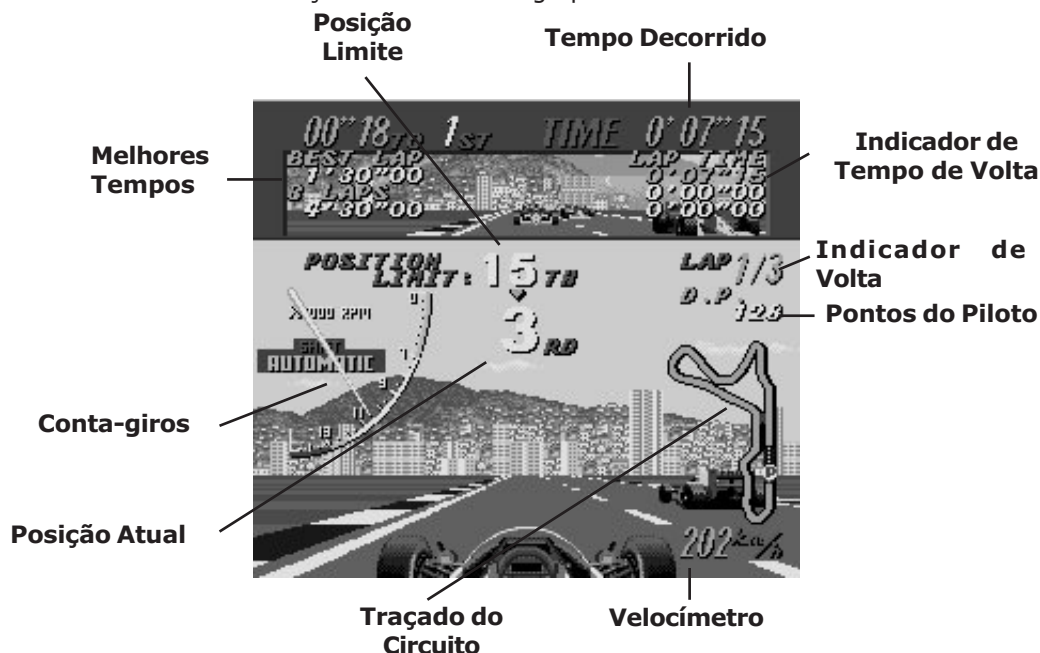
Agora você deve dar uma volta de teste ao redor de uma pista menor, a fim de determinar sua posição de largada na corrida maior. Esta volta é chamada de Corrida Preliminar e você é o último piloto a realizá-la. Infelizmente você não saberá qual é o tempo do piloto mais rápido até dar sua volta; só então é que a classificação dos tempos será mostrada. No topo da tela, a Melhor Volta ("Best Lap") mostra o tempo mais rápido do piloto classificado anteriormente.

No lado esquerdo da tela você verá o tacômetro de seu carro (ou conta-giros, que é o indicador que dá o RPM, ou seja, o número de vezes por minuto que seu motor está girando) e a luz oficial da largada.

No lado direito você verá o traçado da corrida preliminar e, abaixo o trajeto Super Mônaco GP. Seu carro é sempre identificado pelo círculo branco com o "P" vermelho. Aprenda como usar este traçado para ajudá-lo com as curvas do circuito.

No topo, você pode checar se alguém está prestes a passá-lo. Verifique este espelho retrovisor com frequência -você poderá frustrar a tentativa de outro piloto de ultrapassá-lo, bloqueando o caminho.

Para retornar à tela de seleção do Modo de Jogo pressione o Botão B.



Free Practice

Agora está na hora de esquentar seus pneus e de se preparar para a corrida. Há 16 pistas de corridas disponíveis. Para trazer as telas de Seleção das Pistas, aperte o **Botão A, C ou o Botão Start**. Para visualizar o mapa de cada circuito, pressione o **Botão Direcional** para a esquerda ou para a direita.

Escolha o circuito em que você prefere praticar, apertando os **Botões A, C ou o Botão Start**.

Dê quantas voltas em quantas pistas diferentes você desejar. Se você quiser praticar em outro trajeto, aperte o **Botão Start**.

Em seguida, pressione os **Botões A, B e C** simultaneamente para voltar as telas de Seleção de Pista ("Course Select").



Super Mônaco GP

Agora é hora de enfrentar os campeões. Este trajeto consiste em uma corrida de 3 voltas ao redor de uma pista especialmente construída. Para optar por esse modo de jogo, vá a tela de Seleção de Modo de Jogo que aparece no início do jogo, A seguir, mova a flecha de Seleção usando o **Botão Direcional**, de forma que ela aponte para o Super Mônaco GP, e aperte o **Botão A, C ou o Botão Start**.

Durante a volta de teste de tempos você não deve preocupar-se com outros pilotos. Seu objetivo é simplesmente dar a volta na pista o mais rápido e seguro possível.

Se você sofrer um acidente deverá começar a corrida na última posição (15°). A Posição Limite é uma função que pressiona você. Tente não ficar abaixo da posição especificada, se você o fizer, estará acabado. Há 2 pontos no circuito em que a Posição Limite é ajustada, a pressão real aparece quando o limite coincidir com sua posição atual. Quando você perceber isso, poderá checar seu espelho retrovisor apenas **para examinar quem está atrás de você**.

Após completar a Corrida Preliminar, aparecem os tempos dos melhores pilotos. O seu tempo é mostrado em caracteres brilhantes. O número à esquerda indica sua posição de largada. Na próxima cena aparecerá a linha de largada.

Ganhando a Taça

Após a corrida, surge a classificação. Você recebe pontos durante a corrida e seu total de pontos e a posição final são mostrados na tela. Se seu total exceder 1.000, ótimo! Se você ganhar a corrida, ou acabar nos 3 primeiros lugares, você participará da segunda corrida. Sua Posição final em cada corrida, juntamente com seu total de pontos, determinam sua colocação entre seus adversários de corrida. Se você bater ou explodir, recupere-se e tente, novamente. Se você se classificar após 2 (a segunda é sobre a chuva) corridas, receberá a Taça Super Mônaco GP no pódio. Observação: as condições da pista pioram quando você inicia a segunda corrida. Observe!

Campeonato Mundial (World Championship)

Este é um verdadeiro teste de habilidade, resistência e sobretudo de vontade! É uma serie de 10 corridas para determinar o melhor piloto do Grand Prix da temporada! Para escolher este modo vá à tela de Seleção do Modo de Jogo na Tela de Início. Mova a flecha de seleção usando o **Botão Direcional**, de modo a fazê-lo apontar para o World Championship (Campeonato Mundial) e depois aperte o Botão A, C ou o **Botão Start**.

A próxima janela de seleção permite que você opte por iniciar outro jogo (NEW GAME) ou continuar um jogo já iniciado, usando a PASSWORD (palavra- código). Para escolher sua opção, movimente a flecha com o **Botão Direcional** e depois pressione o **Botão A, C ou o Botão Start**.

NEW GAME conduz ao inicio da série. Você encontrará o pessoal da equipe e receberá algumas palavras de encorajamento. Para avançar até a tela de Seleção do Modo, aperte o **Botão A, C ou o Botão Start**.

PASSWORD permite a você continuar um jogo que você salvou. Use a tabela letra/número para acessar sua PASSWORD. Mova o quadrado de seleção, usando o **Botão Direcional**, de modo que envolva a letra, o número ou o caractere que você deseja registrar como INPUT (entrada). Depois, pressione o **Botão A, C ou o Botão Start**. Após cada pista você terá acesso ao password.



PASSWORD é longa, assim é melhor verificar se você entrou com todos os caracteres. Se você entrar com uma PASSWORD errada, as palavras "PASSWORD INCORRECT!" aparecerão no centro da tela. Para corrigir um erro aperte primeiro o **Botão B**. Depois mova o quadrado de seleção para baixo até um dos símbolos.

Aperte o **Botão A, C ou o Botão Start** até que a linha vermelha fique sob o caractere que você quer mudar, e depois mova o quadrado de seleção na tabela superior (a tabela de letras e números) até envolver o caractere correto. Para entrar com esse novo caractere, aperte o **Botão A, C ou o Botão Start**. Quando você tiver finalmente entrado com a PASSWORD correta, movimente o quadrado de seleção até que ele envolva a sílaba ED e aperte o **Botão A, C ou o Botão Start**. Isto permitirá que você saia da tela de PASSWORD e vá para a próxima tela de Mode Selection (Seleção do Modo).

Seleção do Modo



Há 4 novos modos disponíveis. Para escolher um deles alinhe a flecha com o modo que você escolheu, usando o **Botão Direcional**, e depois aperte o **Botão A, C ou o Botão Start**. Sua primeira escolha será MACHINE (máquina).

Dados relativos a seu novo carro aparecem, juntamente com dados pessoais. O Mega Drive designou para você a equipe MINARAE. Para sair dessa tela, aperte o **Botão A, C ou o Botão Start**.



Em seguida, escolha a transmissão (TRANSMISSION). Aqui você deve escolher o tipo de transmissão de carro que você utilizará na corrida. A competição no Campeonato Mundial é mais severa do que a do Super Mônaco GP, de forma que você pode escolher uma das transmissões manuais mais rápidas. Para escolher, mova o quadrado de seleção com o **Botão Direcional** e depois aperte qualquer outro Botão.

Agora é hora de esquentar os pneus e de acostumar-se a pista. Selecione WARM UP (aquecimento) e dê até 9 voltas no circuito.

Para o início da competição, selecione RACE (corrida) na tela de Seleção do Modo. Mais uma vez como no caso do Super Mônaco, você precisa dar uma volta preliminar para determinar sua posição no grid de largada. Corra o mais que puder! Completada essa volta aparece o tempo e a sua posição na largada. Agora, depende só da sua habilidade para ganhar o campeonato.



Chegou a Hora

É claro que sua equipe dará ainda alguns conselhos nos últimos momentos antes da corrida. Nesse ponto, você pode escolher se quer ou não um rival.

Isto quer dizer que você nesse caso, iria empenhar-se em uma mini batalha contra outro piloto. Para escolher Sim (YES) ou não (NO), movimente a flecha de seleção para a esquerda ou para a direita, com o **Botão Direcional** e depois aperte qualquer outro Botão. A tela SELECT YOUR RIVAL (escolha seu rival) aparecerá. Os nomes dos pilotos estão separados em 4 grupos de acordo com o nível. Você está no nível C. Para escolher um nível, aperte o **Botão Direcional** até que o do rival escolhido brilhe e em seguida aperte o **Botão A, C ou o**

Botão Start. Quando você escolher um rival, você o conhecerá e terá informações sobre ele e seu carro. Ele terá também algo a dizer.

Agora você está na linha de largada. Os medidores e os indicadores são basicamente os mesmos, mas há uma nova informação. É o Position Indicator (indicador de posição), que mostra sua posição atual e a do rival. Sem dúvida você deveria ganhar a corrida, mas pode ser mais realista e apenas tentar ficar à frente de seu rival.

As corridas nesta série consistem em 5 voltas cada, de forma que pode haver muitas alterações de posições. Não há contudo, a Posição Limite. As únicas pressões reais sobre você são ganhar, ficar entre os 6 primeiros colocados e receber os pontos do Campeonato ou livrar-se de seu rival!

Você poderá escolher um novo rival antes de cada corrida. Haverá vezes, porém, em que você será desafiado diretamente por outro piloto. Derrote-o e mantenha sua dignidade. o mais importante, contudo, é que, se você vencer o mesmo rival 2 vezes, você poderá ser convidado para entrar para a equipe dele! Não esqueça seu principal objetivo: ganhar todas as corridas!

Problemas

Se acontecer de você bater em outro carro ou encostar nas placas de sinalização ou em cercas ao lado da pista, a palavra TROUBLE (problema) aparecerá no centro da tela. Quando você alcançar a linha de largada/chegada, as palavras PIT IN (entre no box) aparecerão. Isto significa que você pode dar uma paradinha no box de sua equipe. Para ir ao box, aperte o **Botão C**. Sua equipe de reparos deverá libertá-lo num máximo de 6 segundos, dependendo da situação do carro. Se você ignorar os avisos e prosseguir na corrida, provavelmente pagará por isso mais tarde.



Há muito tempo para recuperar o tempo perdido e você terá melhor chance se estiver pilotando um carro em boas condições!

California Games

Radical, Duro e Competitivo

Bem vindo a um novo grau de energia - Califórnia. Lugar dos esportes mais radicais do mundo. Prepare se para encarar as praias, parques e pistas cheias de poeira do Estado Dourado, competindo em tudo, do surfe à corrida de bicicletas.

Comece bem no coração de Hollywood, com a disputa quente dos skates na pista Half Pipe (em forma de um semitubo). Depois vá voando para São Francisco para o extravagante Foot Bag (controle de bola), com algumas embaixadinhas realmente malucas.

Depois, é descer até a praia para dois dos esportes mais refrescantes sob o sol quente da Califórnia. Ganhe um bronzado na beira da praia na pista de patins com obstáculos instalada na calçada.

Depois, continue com o rei das competições de praia, o surfe. Entre no tubo e pegue as maiores ondas da praia... e cuidado com as correntezas!

Para o grande final, na pista cheia de pó, ponha energia nos pedais de uma bicicleta BMX.

Assuma o Controle

Leia essa seção para descrições gerais de como operar os botões.

Botão Direcional

- Para cima ou para baixo move o retângulo marcador nas Telas de Seleção e Definição de Parâmetros.
- Para a esquerda ou para a direita muda as definições na Tela de Definição de Parâmetros.
- Para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita move o retângulo marcador na Tela de Nomes do jogador.
- Para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita move o atleta durante o jogo.

Botão Start

- Retorna da Tela de Definição de Parâmetros para a Tela de Seleção.
- Faz uma pausa no jogo. Para reiniciar, aperte novamente este mesmo botão.

Botão Start ou Botão A, B ou C

- Qualquer um desses botões vai da Tela de Apresentação para a Tela de Seleção.
- Qualquer um desses botões faz você passar pelas Telas de Seleção e de nomes de jogador antes do jogo começar.
- Qualquer um desses botões, na Tela de Nome de jogador coloca no seu nome a letra, número ou símbolo selecionado.

Botão A, B ou C

Qualquer um desses botões inicia a ação do seu atleta em um evento.

Começando

Você pode praticar ou competir em qualquer um dos eventos isolados, competir em todos os eventos, ou mesmo definir sua própria competição usando os eventos que você mesmo escolher.

A Tela de Seleção

Pressione o **Botão Start ou Botão A, B ou C** na Tela de Apresentação para ir para a Tela de Seleção. Depois, pressione o **Botão Direcional** para baixo ou para cima para mover o retângulo marcador para sua opção. Pressione o **Botão Start** novamente (ou **Botão A, B** ou **C** para confirmar sua seleção e ir para a próxima tela).



Competir em Todos os Eventos (Compete in all events)

Você compete em todos os cinco eventos. As contagens de pontos para todos os jogadores são calculadas durante a competição e o jogador com mais pontos vence!

Você competirá nos eventos na seguinte ordem: Half Pipe, Foot Bag, Surfe, Patins e Corrida de Bicicleta BMX.

Competir em Alguns Eventos (Compete in some events)

Ao invés de competir em todos os cinco eventos, Você pode escolher aquele que mais gosta (ou em que Você é melhor). Após escolher jogadores e controladores (veja mais adiante Escolhendo Jogadores e Controladores), Você verá a seguinte tela:



Pressione o **Botão Direcional** para baixo ou para cima para mover a seta para sua opção. Depois pressione o **Botão Start** ou o **Botão A, B** ou **C** para escolher aquele evento.

Pressione um botão novamente sobre um evento já escolhido para abandoná-lo. Após selecionar seus eventos, mova a seta para DONE (Pronto) e pressione o **Botão Start** ou **Botão A, B** ou **C** para começar a competir.

Competir em Um Evento (Compete in one event)

Selecione um único evento para a competição. Após escolher jogadores e controladores (veja mais adiante Escolhendo jogadores e Controladores), você verá a lista de eventos. Pressione o **Botão Direcional** para baixo ou para cima para mover a seta para sua opção, e depois pressione o **Botão Start** ou **Botão A, B** ou **C**. Você entrará diretamente no começo do evento.

Praticar Um Evento (Practice One Event)

É igual a competir em um evento, exceto que pontuação não é calculada. Escolha um evento da lista, e depois pressione o **Botão Start** ou **Botão A, B** ou **C** para começar. Durante o treino, use os botões de controle do Joystick do mesmo modo que em uma competição. Após treinar, use a tela que aparece para continuar praticando ou para voltar para a Tela de seleção. Use o **Botão Direcional** para marcar YES (Sim) ou NO (Não), e depois pressione o **Botão Start** ou o **Botão A, B** ou **C**.

Ver as Maiores Pontuações (View High Scores)

Você verá as maiores pontuações em todos os eventos, com os nomes dos jogadores que alcançaram essa honra. Pressione o **Botão Start** ou **Botão A, B** ou **C** para retomar a Tela de Seleção.

Ver a Tela de Apresentação (View Title Screen)

Use essa opção para ver a Tela de Apresentação e os créditos do jogo. Pressione o **Botão Start** ou **Botão A, B** ou **C** para retomar a Tela de Seleção.

Set games parameters (Definir os Parâmetros do jogo)

Veja a seção abaixo para instruções.

A Tela de Definição de Parâmetros



Nesta tela você pode testar a música do jogo e os efeitos sonoros, e mudar a definição para os eventos Half Pipe, Foot Bag e Surf. Use o **Botão Direcional** para escolher SET PARAMETERS (Definição Tela de Seleção, e depois pressione o **Botão Start** ou o **Botão A, B** ou **C**).

Na Tela de Definição de Parâmetros, pressione o **Botão Direcional** para baixo ou para cima para marcar uma opção. Depois pressione para a esquerda ou para a direita para mudar o quadro para aquela opção.

Pressione o **Botão Start** em qualquer instante para voltar à Tela de Seleção.

Teste de Som (Sound Test)

Curta a música e os efeitos sonoros de cada evento. Pressione o **Botão Direcional** para a esquerda ou direita para mudar a definição, e depois pressione o **Botão A, B** ou **C** para testar previamente os sons.

Teste de Cor (Color Test)

Quando a tela "Color Test" aparecer, aperte o **Botão A** ou **C**, após fazer a seleção. Utilize essa imagem para testar a cor da sua TV. Para voltar à tela "Options", aperte o **Botão A, B** ou **C**

Half Pipe

Deixe a definição em 1 PLAYER (1 Jogador) para ter somente um atleta por vez na pista. Troque para 2 PLAYER (2 jogadores) para permitir a ação simultânea de dois jogadores (usando dois joysticks)

Foot Bag

Definido para 1 jogador, compete somente um atleta por vez. Definido para 2 jogadores, dois atletas podem jogar juntos (usando dois joysticks). Quando você escolhe 2 jogadores, você pode escolher depois 1 BAG (1 Bola) ou 2 BAGS (2 Bolas).

Gravidade do Foot Bag (Foot Bag Gravity)

Dê asas ao Foot Bag! A bola na Lua é mais leve do que a bola na Terra, assim ela pula mais lentamente com menos gravidade.

Surfe (Surf)

Pegue uma onda! Escolha LIGHT (Prancha Leve), Regular (prancha Média) ou TURBO (Prancha Pesada) para movimentos radicalmente diferentes no Surfe

Pronto (Done)

Marque essa opção e pressione o **Botão Start** ou o **Botão A, B** ou **C** para retomar a Tela de Seleção. (Você também pode pressionar o **Botão Start** em qualquer momento para voltar para a Tela de Seleção.)

Escolhendo Jogadores e Controladores

Após escolher competir (em todos, em alguns ou em um evento) ou praticar, você passará para a Tela de Jogadores. Aí você define o numero de participantes, seus nomes e os joysticks que eles usarão.

Quantos Jogadores? (How Many Players?)

Na primeira tela apresentada, podem ser escolhidos de um a nove participantes. Pressione o **Botão Direcional** para a direita ou esquerda para mover o retângulo marcador para sua opção, e depois pressione o **Botão Start** ou o **Botão A, B** ou **C**.



Nome do Jogador (Player Name)

Escolha um nome de jogador na próxima tela. Pressione o **Botão Direcional** em qualquer direção para mover o retângulo marcador por toda grade de letras. Depois pressione o **Botão Start** ou o **Botão A, B** ou **C** para adicionar ao seu nome a letra escolhida.

Estes recursos especiais também podem ser usados:

- **Setas a Esquerda e a Direita:** Mova o retângulo marcador uma das setas na parte de baixo da grade de letras, e pressione o **Botão Start** ou o **Botão A, B** ou **C**.
- **Remover (REMOVE):** Mova o retângulo marcador para REMOVE e pressione o **Botão Start** ou o **Botão A, B** ou **C**. A letra que está sublinhada em seu nome será apagada.
- **Fim (END):** Quando estiver pronto, mova o retângulo marcador para END e pressione o **Botão Start** ou o **Botão A, B** ou **C**. Seu nome será gravado e você passará para a próxima tela.

Controle do jogador (Player Control)

Nessa tela, escolha o joystick para esse jogador que recebeu nome. Use o **Botão Direcional** para marcar 1P JOYSTICK (Joystick 1) ou 2P JOYSTICK (Joystick 2). Depois pressione o **Botão Start** ou o **Botão A, B** ou **C**.

Para dois ou mais jogadores, você voltará para a Tela de Nome do Jogador. Continue escolhendo nomes e joystick para todos os participantes.

A última Tela de Jogador mostrará todos os nomes de jogadores e joysticks escolhidos. Se tudo estiver correto, você pode pressionar o **Botão Start** ou o **Botão A, B** ou **C**.

Se desejar mudar alguma coisa, mova o marcador para NO (Não). Depois pressione o **Botão Start** ou o **Botão A, B** ou **C**. Você retornará para as Telas de jogador, e poderá mudar a definição.

Uma vez selecionado YES (Sim), e se você for competir em todos os eventos, o primeiro jogo começará. Se você for competir em alguns ou apenas um evento, ou se for praticar, uma lista aparecerá. Use-a para selecionar o evento que deseja (veja a Tela de Seleção).

Skate Half Pipe

É hora de levantar vôo na pista Half Pipe. O skate é definitivamente um evento chocante, combinando firmeza e coordenação quase sempre com resultados espantosos.

Você maneará um skate em uma pista Half Pipe (semitubular) especialmente construída. Terá um período de 1 minuto e 20 segundos, ou três quedas, para ganhar velocidade e fazer manobras completas com sucesso. São atribuídos pontos para cada manobra. A maior pontuação vence o evento!

Assuma o Controle

Botão A, B ou C

- Pressione para iniciar a ação do jogador.

Botão A

- Pressione no topo da rampa para começar um "Hand Plant" (apoio sobre a mão).

Botão B

- Pressione para mudar o trajeto.

Botão C

- Pressione para reduzir a velocidade.

Botão Direcional

- Pressione para cima quando o skatista está subindo a rampa e para baixo quando ele estiver descendo, para ganhar velocidade. É como impulsionar com um balanço de corpo
- Gire tocando esse botão para a esquerda ou para a direita, na direção oposta à do skatista

Nesse evento, você rolará com um Skate para trás e para frente, tentando fazer manobras com perfeição de tempo e de execução. O cronômetro está no centro superior da tela. O nome do jogador e a pontuação estão no canto superior direito.

No jogo com dois jogadores simultâneos, ambos atletas jogam ao mesmo tempo com uma única pontuação. Se um dos jogadores cai três vezes e fica fora do evento, outro pode mudar o trajeto pressionando o **Botão B**.

Estratégia do Half Pipe

- Para girar, toque levemente o **Botão Direcional** na direção oposta à que seu skatista está indo. Por exemplo, se seu skatista está deslizando para a esquerda, pressione o **Botão Direcional** para a direita.
- Toque levemente o **Botão Direcional** na parte de baixo da curva da rampa para iniciar um "Kick Turn" (giro dos pés). Para um "Aerial Turn" (giro no ar), toque levemente o **Botão Direcional** justamente no momento em que você atinge o ar após a borda da rampa.
- Certifique-se de ter bastante velocidade antes de tentar um "Hand Plant" (apoio sobre as mãos). Depois, justamente quando alcançar o topo da rampa, pressione o **Botão A + Botão Direcional** na direção correta para iniciar seu giro. O skatista se apoiará sobre as mãos e passará o skate sobre a cabeça. Espere para soltar o **Botão Direcional** até que o skate descreva um arco e retome para a rampa.
- Para deslizar, pressione o **Botão B + Botão Direcional** quando seu skatista está no topo da rampa. Por exemplo, pressione o **Botão B + Botão Direcional** para a esquerda quando seu skatista está no topo direito.
- Ganhe o máximo de pontos no "Kick Turn", no "Aerial Turn" e no "Hand Plant" esperando até o último momento para iniciar o giro, e segurando o **Botão Direcional** até o momento exato antes de sair da rampa.
- Preste muita atenção para o momento certo. Você cairá se tentar um giro muito cedo ou muito tarde.
- Ganhe velocidade antes de tentar uma manobra segurando o **Botão Direcional** para cima ou para baixo por todo o comprimento da rampa (do topo até a parte de baixo). Lembre-se que você sairá da rampa se for muito rápido.
- Acima de tudo, certifique-se de praticar bastante. É preciso muita experiência no Half Pipe para conseguir fazer as manobras no momento certo.

Pontuação no Half Pipe

Você marca pontos para cada manobra que completa com sucesso. Algumas manobras são mais complicadas e ganham mais pontos do que outras.

Sua pontuação aumenta conforme o risco que você corre. Por exemplo, se você segura um giro até o último momento você obtém mais pontos do que se soltar antes, arriscando se menos.

Manobras	Pontos
"Kick Turn", "Aerial Turn"	100 a 999, dependendo da altura
"Hand Plan"	100 a 700, dependendo da velocidade
Mudança de Trajeto	100 a 300
3 Manobras diferentes em seguida	3.000 pontos de bonificação

Observação: O Half Pipe para um único jogador tem quatro tipos diferentes de manobras. O Half Pipe para dois jogadores simultâneos tem somente três tipos diferentes de manobras.

Foot Bag

Este é, provavelmente, o evento mais tranquilo do California Games. Mas não se afobe ele

não é fácil! Jogar Foot bag é como fazer malabarismo com bolas, porém com os pés. Você trabalha com a bola durante 1 minuto e 20 segundos, usando seus pés, joelhos, braços e mãos! Obtenha pontos a mais executando manobras difíceis. A pontuação mais alta vence!

Assuma o Controle

Botão A, B ou C

- Pressione para começar.

Botão Direcional

- Pressione para a esquerda ou para a direita para mover nessas direções.
- Pressione para baixo para virar (fazer meia volta).

Botão A

- No evento com um jogador, pressione para bater na bola (o mesmo que o Botão B).
- No evento com dois jogadores simultâneos, pressione para passar a bola e transferir o controle de um jogador para outro.

Botão B

- Pressione para chutar, bater ou cabecear a bola durante o evento.

Botão C

- Pressione para uma super cabeçada.

Objetivo do Foot Bag

Tentar manter a bola no ar com quantos chutes, batidas e cabeçadas forem possíveis antes do tempo se esgotar.

Antes de um jogo, você pode selecionar um ou dois jogadores, uma ou duas bolas, e gravidade da Terra ou da Lua para o evento. No jogo com dois jogadores simultâneos, ambos jogadores tentarão manter uma ou duas bolas no ar para uma única pontuação total.

O cronômetro seu no centro superior da tela. O nome do jogador e pontuação estão no canto superior direito. O evento finaliza após 1 minuto e 20 segundos de jogo.

Pontuação no Foot Bag

Você ganha pontos para cada manobra ou chute com sucesso. Manobras mais difíceis ganham mais pontos.

Manobras	Pontos	Como são feitos
Chute Normal	10	Qualquer batida simples com qualquer parte do corpo
Five in a Row	750	5 (ou mais) batidas consecutivas
Half Axle	250	Quaisquer 2 chutes com um meio giro entre eles
Full Axle	500	Quaisquer 2 chutes com um giro completo entre eles
Axle Foley	750	Quaisquer 2 chutes com um giro e meio entre eles
Horseshoe	500	Chute para trás com a esquerda + chute para trás com a direita
Double Arcy	2.500	Chute por fora com a esquerda + chute por fora com a direita + chute por fora com a esquerda

Doda	5.000	Chute por fora com a esquerda + cabeçada + chute por fora com a direita
Reverse Doda	5.000	Firula de um lado + Firula de outro lado
Engraçadinho	2.000	Cabeçada de frente + cabeçada de costas
Bate Cuca	1.500	Cabeçada de frente + cabeçada de costas + cabeçada de frente
Firula de Cabeça	1.500	Bate Cuca + cabeçada de frente
Boa Matada	1.500	A bola retorna da lateral e ele domina ela sem deixar cair no chão

Com Gravidade da Lua (fraca) as manobras valem somente metade do número de pontos mostrado acima. Com Gravidade da Terra (forte), um relógio de bonificação aparece quando se completa 10.000 pontos. Atingindo o relógio com a bola, se ganha 13 segundos adicionais. Atingindo o passarinho em qualquer instante, se ganha 1.000 pontos

Uma bonificação especial de até 99.000 pontos é concedida conforme a variedade e complexidade de suas manobras. Após dois Engraçadinhos consecutivos, a bola piscará e você ganhará o dobro de pontos para cada manobra, mais 26 segundos extras.

Surfando

O surfe começou como o esporte dos reis Havaianos. Agora ele domina o litoral da Califórnia. De Santa Cruz a San Diego, surfistas e suas pranchas coloridas pontilham as ondas banhadas pelo sol. E você vai juntar se a eles!

Você tem 1 minuto e 20 segundos para atravessar a crista da onda, entrar no tubo, e provavelmente até comer um pouco de areia (quando cair da prancha). Vai ser duro, mas você vai ser mais duro ainda. Na verdade, você vai ser chocante!

Assuma o Controle

Botão A, B ou C

- Pressione para pegar uma onda.

Botão Direcional

- Pressione para esquerda para virá-lo para a esquerda.
- Pressione para direita para virá-lo para direita.

Botão C

- Pressione juntamente com o **Botão Direcional** para reduzir a velocidade do surfista.

Objetivo do Surfe

A competição do surfe é um jogo que consiste em ficar perto da crista da onda e manobrar sua prancha suavemente em alta velocidade. Deslize na frente da onda, movendo se para trás e para frente, entrando e saindo do tubo.

Você pode escolher LIGHT (Prancha Leve), REGULAR (Prancha Média) ou TURBO (Prancha Pesada) para diferentes tipos de manobras (veja Tela de Definição de Parâmetros). O evento termina após 1 minuto e 20 segundos de jogo. O cronômetro está no centro superior da tela, com o nome do jogador à direita.

Estratégia do Surfe

- Dê um toque no **Botão Direcional** para a esquerda para evitar cair da prancha no começo do percurso.
- Se você pegar a onda muito embaixo, cairá da prancha ou terminará o percurso perdendo a onda.
- Acerte bolas da praia com a ponta da prancha para melhorar sua pontuação.
- "Agarrar o ar" marca pontos de bonificação. Saia do topo de uma onda, depois volte e continue o percurso.
- Arrisque se! Quanto mais manobras arriscadas fizer, mais pontos ganhará!

Pontuação no Surfe

Cinco referências serão atribuídas para o número e qualidade de suas manobras, para quantas vezes você cai.

Manobras	Atribuição de Referências para a Pontuação				
	Ref1	Ref2	Ref3	Ref4	Ref5
Salto	2	1	1	1	1
Salto Grande	4	2	2	2	2
Acertar uma bola	1	1	0	1	0
Tempo de onda	0	1	2	1	1
Giro	4	8	4	4	4
Queda	4	4	4	4	8

Deslizando nos Patins

Andar com patins de rodas é apaixonante. Qualquer pessoa pode patinar e quase todos o fazem, com um sentimento de liberdade diferente de qualquer outro esporte.

A patinação no California Games é tão radical quanto você possa imaginar. O truque é você patinar pela calçada. Parece fácil! Mas você tem somente 1 minuto e 50 segundos, ou cinco quedas, para evitar rachadura, grama, areia, lama, grades, sandálias perdidas e mais e mesmo assim terminar a pista de obstáculos! E ainda terá que se esquivar de bolas da praia que passam voando!

Assuma o Controle

Botão A, B ou C

- Pressione para iniciar a ação do patinador.

Botão Direcional

- Pressione para cima e para baixo para "bombear" e ganhar velocidade.
- Pressione para esquerda para um giro simples (360 graus).
- Pressione para a direita para um giro duplo (somente quando estiver no ar).

Botão B

- Pressione e segure para agachar.
- Solte para abaixar.

Objetivos da Patinação

Nesse evento, você deve evitar obstáculos e cobrir o percurso no melhor tempo possível, enquanto executa quantas manobras conseguir.

Você tem 1 minuto e 50 segundos, ou cinco quedas, para completar o evento. O cronômetro do jogo está no centro superior da tela. O nome do jogador e a pontuação estão no canto superior direito.

Estratégia da Patinação

Tente evitar todos os obstáculos. Contorná-los e pular sobre eles são boas táticas para os iniciantes.

Fique de olho nos lados do caminho. Patinar na grama fará você parar bruscamente.

Aprenda a controlar o momento certo dos saltos para obstáculos diferentes.

Muitos obstáculos são colocados próximos entre si, assim observe a calçada à sua frente.

Pontuação na Patinação

Sua pontuação aumenta para cada objeto que você contorna com sucesso. Ganhe pontos em dobro pulando sobre os obstáculos.

Movimentos complicados, tal qual 360 graus enquanto pula, obtém pontuação máxima.

Manobras	Pontos
Evitar Obstáculos	10 a 30
Pular sobre os Obstáculos	20 a 60
Evitar Bola de Praia	50
Bater na Bola de Praia	100
Evitar o Patinador	200
Saltos com Giro Simples (360 graus)	40 a 120
Saltos com Giro Duplo	60 a 180

Termine o percurso no tempo para ganhar um prêmio melhor ainda!

Correndo numa Bicicleta BMX

Nesse evento, pilotos usam bicicletas fortes e de baixo peso para correr numa trilha cheia de ação no deserto da Califórnia. Há pulos, lombadas e declives em profusão. Você precisa ter muito ritmo e ser muito resistente para completar essa pista de obstáculos que dura 2 minutos (ou três quedas), e alcançar a glória!

Assuma o Controle

Botão A, B ou C

- Pressione para iniciar a ação do piloto.

Botão Direcional

- Pressione para cima para virar para a esquerda do piloto.
- Pressione para baixo para virar para a direita do piloto.

Botão B

- Pressione para pular.
- Pressione com o **Botão Direcional** para cima para um Giro de Costas.
- Pressione com o **Botão Direcional** para baixo para uma volta de 360 graus.

Botão C

- Pressione repetidamente para aumentar a velocidade.

Objetivo do BMX

O objetivo da corrida de Bicicleta BMX é completar o percurso o mais rapidamente possível, enquanto executar manobras e evita obstáculos. O participante mais ousado e mais rápido ganha o evento!

Você tem 2 minutos, três quedas leves ou uma queda séria para completar o trajeto (Danificar seu pneu num pedaço de pau é uma queda leve. Virar de cabeça para baixo é uma queda séria.) O cronômetro está no centro superior da tela. O nome do jogador e a pontuação estão no canto superior direito.

Pontuação para o BMX

Quanto mais rápido seu tempo, maior sua pontuação. Você também ganha pontos para cada manobra, com pontos de bonificação para manobras que segurar pelo maior tempo possível.

Manobras	Pontos
Salto	50 a 400
Volta de 360 graus	800 a 2.000
Giro de Costas	1.500 a 3.500

Quando você completar o percurso, você ganha 500 pontos para cada segundo restante dentro do limite de tempo. Ganhe 40.000 pontos ou mais e tire o grande prêmio.

O Céu da Fama

Se um recorde de evento é quebrado durante o jogo, o "California Games" grava o nome do recordista. Os recordes são apresentados no incrível Céu da Fama que você pode ver selecionando na Tela de Seleção a opção VIEW HIGH SCORES (Ver as Maiores Pontuações).



Sega Soccer

Um grande estádio, 24 seleções e jogos disputadíssimos que vão fazer seu sangue ferver. Isso, é claro, se você estiver disposto a lutar contra tudo e contra todos e, contrariando todos os prognósticos, pôr as mãos na Copa e ficar com ela! Vencer não vai ser nada fácil, pois antes é necessário classificar-se para obter o direito de enfrentar as melhores seleções do mundo no mais movimentado torneio de futebol que existe. Mas, para preparar-se bem para a disputa, realize alguns treinos a fim de dominar seus pontos fracos e aumentar seus pontos fortes. Desse modo, estará pronto para classificar-se entre os 6 grupos de seleções, todas lutando por uma vaga nas finais.

Cada seleção inscreve 16 jogadores e, antes de começar o jogo, são escolhidos os 11 titulares. A fim de ajudá-lo na escolha da seleção, os pontos fortes de cada time são representados por números. Naturalmente, esses pontos fortes, ofensivos e defensivos, vão ser decisivos na sua escolha. Se você é rápido no drible, mas lento no desarme, provavelmente vai preferir uma seleção de defesa mais forte. Mas é você que resolve. Portanto, siga seu instinto e conquiste o direito de levantar a Copa!

Assuma o Controle

Antes de começar, aprenda as funções de cada botão do seu joystick.

Botão Direcional

- Opera a seta de seleção durante o "Mode Selection" (Modo de Seleção).
- Dribla.
- Controla os jogadores.

Botão Start

- Confirma a sua seleção.
- Faz pausa durante o jogo e reinicia.
- Inicia o jogo

Botão A

- Chuta.
- Dá um "carrinho".
- O goleiro repõe a bola em jogo com a mão.
- O Botão A + Direcional o goleiro executa uma ponte.

Botão B

- Faz o passe de bola alta.
- Cancela seleção.
- O goleiro repõe a bola em jogo com o pé.

Botão C

- Faz o passe de bola alta.

Mode Selection

Na tela de título, você pode escolher entre 3 tipos de jogo: "World Cup", "Test Match 1 P" e "Test Match 2P". Utilize o **Botão Direcional** para movimentar a seta e escolher entre "World Cup" e "Test Match 1 P", se você estiver jogando sozinho. Se houver 2 jogadores e o Joystick 2, estiver sendo usado, o "Test Match 2P" (amistoso para 2 jogadores) lhe será apresentado como seleção possível. Quando estiver preparado, aperte o **Botão A ou C** para visualizar o mapa onde estão localizadas as seleções que você pode escolher.

Escolha sua Seleção (Select Your Team)

Após decidir qual o tipo de jogo que você pretende seguir, aparecerá automaticamente a tela para a escolha das seleções ("Select Your Team"). Diante de você está um mapa mundi. Para escolher o País de sua preferência, movimente a seta com o **Botão Direcional**. Uma vez colocada a seta sobre o país escolhido, este começará a brilhar. Em seguida, aperte o **Botão A ou C** para tomar conhecimento das qualificações da sua seleção.



Esses dados são mostrados através de números de 1 a 5, de acordo com o valor de cada item:

"Speed" (velocidade), "Skill" (habilidade), "Defense" (defesa) e "Keeper" (goleiro). Dependendo dos pontos fortes apresentados pela Seleção, você pode confirmar ou não a sua escolha. Se confirmar, com o **Botão Direcional** movimente a seta até a palavra "Yes". Em seguida, aperte o **Botão A ou Botão C**. Se não quiser confirmar, escolha "No" e repita o procedimento, ou aperte o **Botão B** para cancelar sua escolha. Assim, você estará livre para escolher outra seleção, no mapa.

Escalção do Time (Member Select Screens)

Após você confirmar a escolha da sua Seleção aparece a tela "Member Select". Ela mostra a relação dos 16 jogadores de futebol inscritos para disputar o campeonato mundial. Cada time inscreveu 11 titulares e 5 reservas. Portanto, do grupo de 16, você escala os 11 titulares. Você faz isso utilizando 4 diferentes telas, que irão aparecendo automaticamente, uma após a outra, à medida que você vai fazendo sua escolha.



A primeira das 4 telas dá os nomes dos goleiros disponíveis ("Goalkeeper"). No campo em miniatura, que aparece à direita das 4 telas, você notará um pisca-pisca que identifica a posição do jogador que tem de ser escalado. Combine o número ou números dos jogadores com a respectiva posição, indicada pelo pisca-pisca.

Escolha um goleiro, movimentando a seta, com o **Botão Direcional**, até o nome de sua preferência. Em seguida, aperte o **Botão A ou C** para confirmar a escolha. Para cancelar, aperte o **Botão B**. Lembre-se de que, se usar o **Botão B** durante qualquer das 4 telas "Member Select", automaticamente você volta à primeira delas, isto é, a imagem dos goleiros. A ordem das 4 telas "Member Select" é a seguinte: "Goalkeeper" (goleiro), "Defenders" (defensores ou zagueiros), "Mid-fielders" (meio-campistas) e "Forwards" (atacantes). Você tem de escalar 1 goleiro, 4 zagueiros, 4 meio-campistas e 2 atacantes.

Para ajudar na escalção, as 4 qualidades de cada craque são avaliadas em números, logo adiante do respectivo nome. Essas 4 qualidades são: "S" ou "Speed" (velocidade), "K" ou "Kicking Strength" (força no chute), "T" ou "Tackling Strength" (força no desarme) e "A" ou "Accuracy" (precisão). O valor de cada qualidade varia de 1 a 5, sendo 5 o máximo. Esse valor numérico foi calculado com base numa comparação entre cada jogador e seus próprios companheiros de equipe. Portanto, se 2 jogadores da mesma posição de 2 seleções diferentes receberem a mesma qualificação numérica, isso não quer dizer necessariamente que ambos tenham o mesmo potencial, já que suas qualidades dependem dos seus colegas de time.

Jogos Eliminatórios (Elimination League Screen)

Após escolher a sua seleção e escalar os seus 11 titulares, aparece uma imagem com os 6 grupos (de A à F) dos países que vão disputar a Copa. A seleção do país que você escolheu

será mostrada em uma cor diferente dos demais times. Estes são os seus adversários nos jogos eliminatórios. Assim, enquanto você joga dentro do seu grupo, o MEGA DRIVE estará ocupado fazendo as demais seleções jogarem também em seus respectivos grupos. É assim que surgirão os vencedores que passarão às finais. Para as finais classificam-se o primeiro e o segundo colocados de cada grupo. Além deles, classificam-se, também, pelo critério da "repescagem" 4 dos terceiros colocados de cada grupo, de acordo com o índice técnico obtido nos jogos eliminatórios. Durante estes, se o índice de sua seleção satisfizer as exigências para a classificação às finais, ela está habilitada a passar à fase seguinte. Porém, se o índice técnico for insuficiente, o jogo termina no fim da partida. Após terminar os seus jogos eliminatórios, aperte o **Botão A ou C** para visualizar a tela de classificação ("Qualifying").

Esta imagem mostrará o seu primeiro jogo (o nome de sua própria seleção versus o nome da seleção adversária). Para começar a jogar, aperte o **Botão A ou C**.

Instruções Especiais para o jogo-treino ("Test Match") e disputas com 2 jogadores ("2 - Player Game").

Se você decide disputar um jogo-treino, isso só pode ser feito uma vez. No jogo-treino com 1 Jogador ("Test Match 1 P"), você compete com o MEGA DRIVE, embora possa escolher a sua própria seleção. No jogo-treino com 2 Jogadores ("Test Match 2P"), você joga contra uma outra seleção e não contra o MEGA DRIVE. O jogo-treino começa imediatamente após a escolha da seleção adversária.

No caso de 2 Jogadores, cada um escolhe um time e ambos jogam entre si. Se houver empate, o desempate é feito através da cobrança de pênaltis. Ao terminar o jogo-treino, serão mostrados os artilheiros, isto é, os autores dos gols e suas respectivas seleções, até um máximo de 3 nomes.

Ataque

Drible

Durante o jogo, você só controla os movimentos do jogador com a seta sobre a cabeça dele, sempre num determinado tempo. O MEGA DRIVE controla o resto. Para movimentar um jogador em contato com a bola, aperte o **Botão Direcional** na direção desejada, e o jogador e a bola avançarão.

Toque de Bola

Para passar a bola, os **Botões A, B e C** executam um diferente estilo de toque. Com o **Botão A**, a bola sempre avançará na direção do gol adversário, até este ficar visível na tela. Então, use o seu **Botão Direcional** para guiar a bola com precisão para dentro do gol.

Usando-se o **Botão B** para o toque de bola, a direção do passe é estabelecida com o **Botão Direcional**. Use essa tática nos passes longos pelo alto. Usando o **Botão C**, a direção do passe é estabelecida.

Chute

Quando o gol adversário aparece na tela, usando o **Botão A** e o **Botão Direcional**, você faz pontaria e chuta. Dependendo da altura alcançada pela bola e a sua aceleração, o "chute" pode ser uma cabeçada, "chapéu", voleio ou "torpedo".

Arremesso Lateral

Quando a bola tocar o corpo de um jogador e sair pela linha lateral, um jogador do time contrário irá repor a bola em jogo, arremessando-a do ponto em que a bola saiu. Você controla a direção do arremesso, usando o **Botão Direcional**.

Tiro de Canto

Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por um defensor, o time atacante ganha um tiro de canto. Escolha o ponto onde a bola, após a cobrança, deve tocar o gramado, apertando o **Botão Direcional** na direção desejada. Use o **Botão A** ou **B** para chutar a bola.

Defesa

Desarme

Quando você se aproxima de um jogador que está com a bola, é possível desarmá-lo com um "carrinho", apertando o **Botão A**.

Manobrando o Goleiro

Quando seu goleiro é indicado pela seta, você pode defender o chute do adversário movimentando o goleiro com o **Botão Direcional**. Aperte o **Botão A** para fazer o goleiro saltar e agarrar a bola. Se você apertar o **Botão A** e, ao mesmo tempo, apertar o **Botão Direcional**, o goleiro executa uma ponte. Se o tempo de jogo se esgotar no momento em que o goleiro estiver segurando a bola, ele automaticamente chutará a bola mesmo que nenhum botão seja acionado.

Tiro de Meta

Se a bola sair pela linha de fundo chutada pelo time atacante e sem ser tocada por nenhum defensor, o time que defende devolve a bola ao campo cobrando tiro de meta. Escolha a direção do tiro de meta com o seu **Botão Direcional** e chute com o **Botão A** ou **B**. Se o **Botão Direcional** não for apertado, a bola vai diretamente para o centro do campo.

O Jogo vai Começar!

É hora da competição de verdade. Mas, para seguir o jogo atentamente, leia as regras abaixo.

Tempo de Jogo

Se o jogo terminar empatado, não haverá prorrogação.

Vitória, Derrota ou Empate

Quando o jogo termina, vence o time que tiver o maior número de gols. No caso de um placar igual, o jogo termina empatado. Somente nas finais, quando ocorrer um empate, será disputado uma série de pênaltis para apontar o vencedor.

Resultado das Eliminatórias

Nas rodadas eliminatórias, quando o tempo se esgota, os resultados dos 6 grupos serão mostrados automaticamente na tela "Elimination League 1st Day". Nela você verá os resultados completos dos jogos eliminatórios, com os pontos conquistados, derrotas, vitórias e empates - seleção por seleção, incluindo os jogadores que competiram. Nesta tela, um grupo pode ser selecionado com o **Botão Direcional** e a informação vitória/derrota será mostrada apertando-se o **Botão A**.

Depois, apertando o **Botão C**, a tela "Elimination League" aparecerá novamente, mostrando o jogo do dia seguinte e os competidores.

Quando os jogos do terceiro dia terminarem, serão mostradas as seleções classificadas. Se sua seleção não estiver incluída, isso significa que o jogo terminou.

As Finais

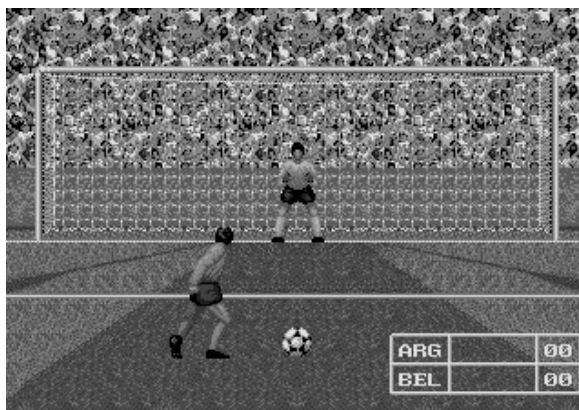
Somente 16 seleções participarão das finais. Se você apertar o **Botão C**, a imagem das chaves das finais será anunciada e apresentada. O jogo se desenvolverá exatamente como aconteceu nas rodadas de classificação, com a exceção abaixo descrita. No decorrer das finais, não há empates. Uma série de cobranças de pênaltis será efetuada no caso de um empate.

Decisão por Pênaltis

Cinco jogadores de cada time se apresentam para uma disputa alternada de 5 pênaltis por time. Vence o time que converter o maior número de pênaltis em gols. Se depois dos 5 pênaltis para cada lado ainda persistir o empate, os demais jogadores de cada time irão cobrando novos pênaltis até que surja um vencedor.

No jogo "1P" (de 1 jogador), você compete com o MEGA DRIVE.

No jogo "2P" (de 2 jogadores), o time do Jogador 1 cobra o primeiro pênalti.



Indicadores do Jogo

No decorrer do jogo, a tela informará o tempo decorrido, o placar do momento, uma vista aérea de todo o campo, através de uma mini-imagem no lado direito da tela, além do craque indicado para ser movimentado. Esta indicação é feita por uma seta apontando a cabeça do craque.

Devilish - The Next Possession

Era uma vez um príncipe e uma princesa que viviam felizes em um reino muito distante.

Mas havia um demônio invejoso de um Mundo Negro chamado "Y".

"Y" transformou o príncipe e a princesa em duas barras de pedras.

Então, de repente, uma misteriosa esfera azul surgiu no céu...

Assuma o Controle

Botão Start

- Pausar o jogo. Retornar ao jogo.

Botão A (Configuração Inicial)

- Mudar a barra de posição para bater na bola.

Botão B (Configuração Inicial)

- Controlar a velocidade da barra.

Botão C (Configuração Inicial)

- Mudar a barra de posição para bater na bola.

Botão Direcional

- Mover as barras.

Observação: Você pode alterar as configurações dos botões do joystick na Tela de Opções.

Tela de Opções

Enquanto estiver na tela de apresentação, pressione o Botão Start no joystick 1. Use o botão direcional para mover o cursor (esfera azul) para **OPTIONS** ("Opções") e pressione o Botão Start para entrar na tela de opções.

Dentro do menu Options use o Botão Direcional para se mover dentro das opções que são as seguintes:

LEVEL - Selecionar o nível de dificuldade do jogo entre EASY (Fácil), NORMAL ou HARD (Difícil).

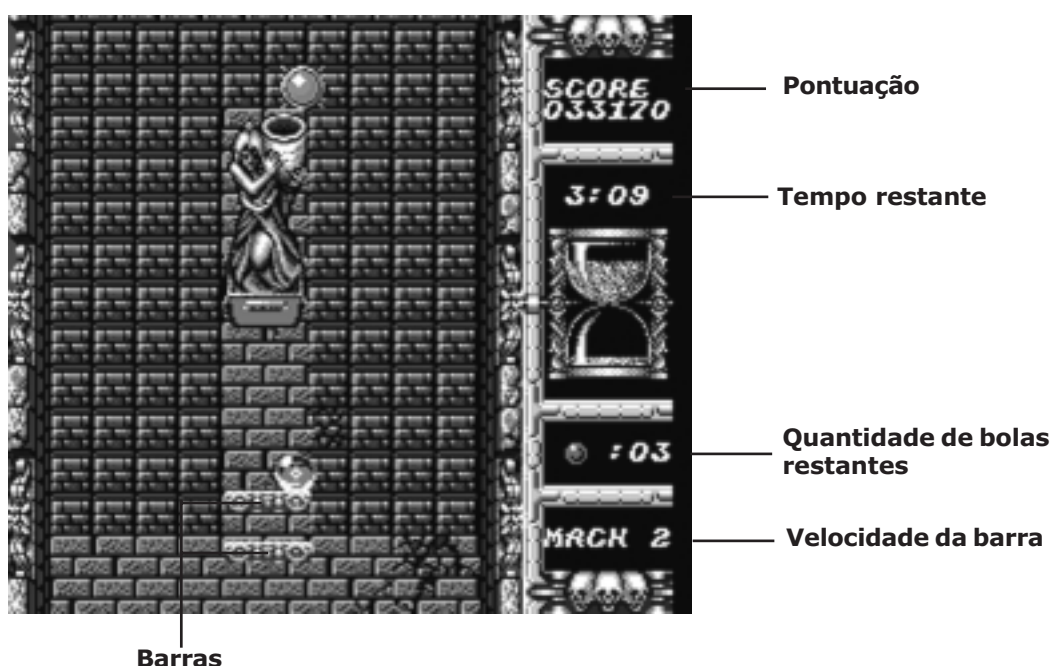
STOCK - Selecionar o número de bolas: 2, 3 ou 4.

CONTROL - Selecionar as funções dos botões A, B e C.

BGM ou SE.PCM - Tenha amostras das músicas e dos efeitos musicais do jogo.

Uma vez feitas suas preferências, mova o cursor para EXIT e pressione o botão A para voltar à tela inicial.

Indicadores da Tela



O Jogo

Pressione o Botão Start e depois mova o cursor para 1 ou 2 PLAYERS (1 ou 2 jogadores) ou TIME TRIALS.

Escolhendo jogar com 1 ou 2 jogadores, pressione START para começar o jogo. Se a sua escolha for TIME TRIALS pressione START e selecione uma fase. Pressione START mais uma vez para começar o jogo.

O jogo tem cinco fases. Você começa com quatro bolas e pode ganhar outras conforme a sua pontuação. Cada fase é jogada em um cenário de imagens góticas. Seu objetivo é avançar por fases que rolarão na horizontal e na vertical com uma bola e quebrar os obstáculos que possam impedir o seu progresso. Flechas direcionais aparecerão na tela para lhe guiar por entre o labirinto.

Você tem duas barras que são usadas para fazer a bola "pular" durante o jogo. A barra superior incrustada com pedra vermelha é sua barra ofensiva. Você pode movê-la para cima ou para baixo usando o botão direcional. Você também pode mover para direita ou para esquerda. Pressionando os botões A ou B, sua barra ofensiva irá girar para uma posição vertical. Quando estiver nessa posição, deve ser usado para fazer a bola pular em direção lateral.

A barra com a pedra azul é sua barra defensiva. Essa, só pode ser movida para direita ou para esquerda. Em um jogo com dois jogadores, o 1º jogador controlará a barra ofensiva, e o 2º jogador, a barra defensiva e a velocidade da barra. Você pode aumentar ou diminuir a velocidade da barra pressionando o botão B.

Em um determinado momento de cada fase, você terá que enfrentar um poderoso chefe ou completar uma certa tarefa para poder avançar o jogo. Baús de tesouro aparecerão em várias áreas durante o jogo. Recolha uma pedra verde e várias explosões ocorrerão, destruindo muitos dos obstáculos do jogo. Recolha uma pedra amarela e você fará o marcador de tempo parar por um certo espaço de tempo. Recolha uma pedra vermelha e sua bola se transformará numa serpente de fogo capaz de destruir os obstáculos ou criaturas que vêm para lhe atingir. Recolha uma pedra azul e sua barra aumentará em tamanho por um espaço de tempo. Se você golpear um obstáculo designado por B verde com a bola você receberá pontos. Se você golpear um obstáculo designado por um X vermelho você estará incapacitado de usar a barra ofensiva por um determinado espaço de tempo. No final de cada fase, você deve guiar a bola por um portal de saída. Esse portal é distinguido por duas setas vermelhas que o fecham.

Fim de Jogo

Se a bola passa por suas barras, você perde uma bola do seu estoque. Quando você estiver sem bolas, o jogo acaba. Quando todo o seu estoque de bolas se esgotar o jogo termina.

Fatal Labyrinth

Dragonia, o castelo da destruição, ressurgiu! Os fantasmas do castelo se apoderaram do Holy Goblet, a fonte da luz! Sem dúvida, o mundo poderá ficar em uma eterna escuridão!

Um corajoso cidadão, Trykaar, se ofereceu para recuperar o Holy Globet. As pessoas de sua vila desejam sorte para que ele consiga cumprir sua meta.

Após sua longa jornada na floresta da escuridão ele chega na entrada da grande torre do castelo. Quando ele atravessa o gigantesco portão ele se depara com um labirinto de incontáveis aposentos.

Será que Trykaar conseguirá sobreviver aos trinta andares do gigantesco castelo e recuperar o Holy Goblet? Seu destino está em suas mãos! Vista sua armadura e escolha sua arma! Derrote seus inimigos e faça eles desaparecerem com sua mágica! Desarme as armadilhas e encontre atalhos!

Todos estão esperando pelo seu retorno com o Holy Goblet!

Assuma o Controle

Para obter uma melhor performance, aprenda como utilizar de modo correto o seu Joystick.

Botão Direcional

- Movimentar o personagem.
- Pressionar e segurar para o ataque.
- Pressionar para escolher um comando.
- Pressionar para selecionar um item.
- Pressionar para falar com um aldeão.

Botão Start

- Pressionar para começar o jogo.
- Pausar o jogo. Retornar ao jogo.

Botão A

- Pressionar para apanhar um item.
- Pressionar em direção as paredes para encontrar as áreas secretas.
- Após conversar com os aldeões, pressionar para fechar a janela de conversação.

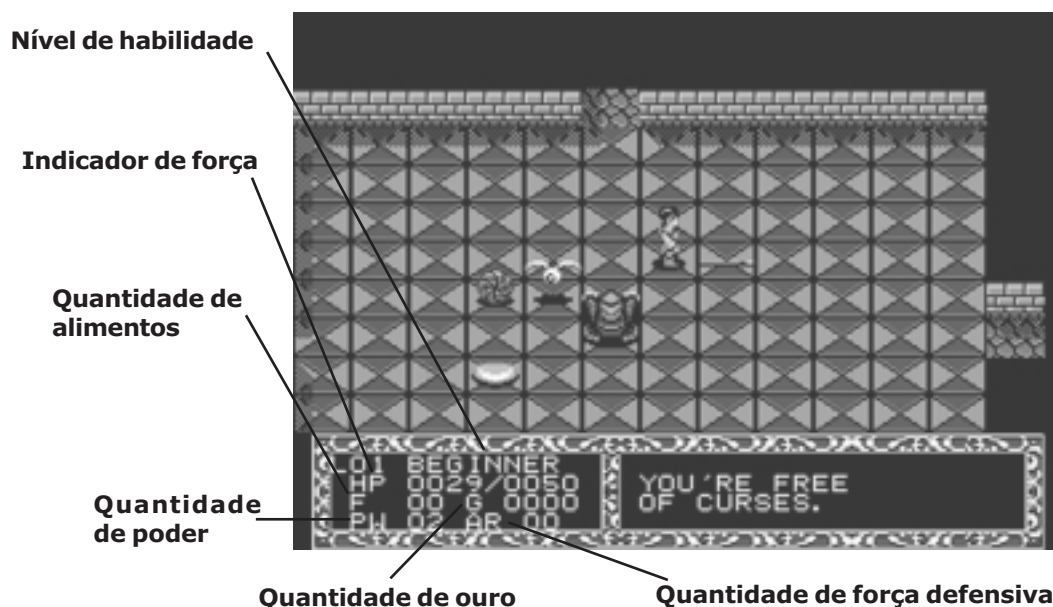
Botão B

- Pressionar para cancelar uma seleção.

Botão C

- Pressionar para ver os ícones de comando.
- Pressionar para ver as janelas de comando.
- Pressionar para confirmar um comando.

Indicadores de Tela



O Jogo

Na tela de título, pressione Start para começar a cena onde os aldeões conversaram sobre sua jornada. (Não é necessário esperar pela cena, pressione Start novamente para começar o primeiro nível.)

Ao entrar no labirinto no primeiro nível, você encontrará ao seu redor caminhos que o conduzirão a outros aposentos.

Em Combate!

Você encontrará criaturas repugnantes em seu caminho! Para que você continue sua missão, você deve combatê-las! Primeiro você deve enfrentar seu inimigo, então pressione o Botão Direcional em direção ao ataque. Alguns inimigos são mais fortes portanto você deverá atingí-los mais vezes para poder derrotá-los.

Utilize seus Itens

Para selecionar as armas e magias que você apanhou pressione o botão C (seus itens aparecerão na parte superior da tela) e com botão Direcional selecione o item desejado e pressione o botão C. Abrirá uma janela de seleção, escolha o seu comando e pressione novamente o botão C, com o botão Direcional selecione a opção desejada de seu item e pressione o botão C, pronto, você já estará armado ou preparado para se defender ou atacar. Nem sempre todas as opções estarão disponíveis em seus itens.

Conheça seus Comandos

Equip - Utilizar para se equipar com sua espada, machado, arco, armadura, escudo ou capacete.

Wear - Utilizar para usar o anel.

Use - Selecionar para utilizar o bastão, a poção mágica, a magia de papel ou o arco.

Throw - Utilizar para arremessar um item em seu inimigo.

Discard - Utilizar para descartar um item e diminuindo sua carga.

Itens

Weapons - Inclui facas, espadas, lanças, estrelas de ataque e machados.

Shield, Helmet and Armor - Proteja você contra os ataques inimigos.

Magic Scroll - Confunda os monstros deixando os aposentos sem luz.

Cane - Lança feitiços mágicos que usam o poder do fogo, gelo, vento e outros.

Potions - Podem recuperar o seu poder enquanto outros podem o ferir.

Rings - Alguns darão poder a você e outros serão lançados contra seus inimigos.

Bow - Ataque seus inimigos de uma certa distância.

Food - Preserve sua vida, alimente-se! Este item não estará listado.

Dicas

- Colete o maior número possível de itens. Lembre-se, alguns itens são almodiçoados!
- Proteja-se nos quadrados vermelhos.
- Tente não deixar seus inimigos te cercarem.

Fim do Jogo/Continue

Quando toda a sua força (HP) acabar, você perde o jogo. Para continuar, pressione o Botão Start antes do contador chegar a zero. O nível que você continuar dependerá de onde você morreu. Não há limites de continue.

Se você morrer entre os níveis	Você continuará do nível
1 - 4	1
5 - 9	5
10 - 14	10
15 - 19	15
20 - 24	20
25 - 30	25

Columns

Volte no tempo até uma civilização desaparecida, o antigo mundo de Fenícia, e dispute o jogo que se originou entre os mercadores fenícios - "COLUMNS". É incrivelmente fascinante. Nele,

you will feel out of time. E, ainda assim, é um jogo muito simples: você não precisa ser um mestre para disputá-lo no nível mais difícil.

Columns de brilhantes itens de todas as cores do arco-íris caem uma após a outra. Disponha 3 ou mais formas da mesma cor horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente, e remova-as da imagem. Se as colunas se amontoarem no alto da tela, o jogo está encerrado.

Se quiser enfrentar maiores desafios, experimente a versão deste jogo denominada *Flash Columns*. Aqui você precisará fazer desaparecer, no menor tempo possível, o item que estiver piscando na imagem.

Comece pelo nível mais fácil e vá avançando com segurança. Ou, se preferir, parta para um dos níveis mais difíceis logo de saída. Jogue sozinho ou dobre a emoção jogando com um amigo. É tão simples quanto fascinante! Com uma pequena ajuda dos deuses fenícios você pode operar milagres!

Assuma o Controle

Botão Direcional

- Aperte para cima ou para baixo, a fim de selecionar o modo de jogo ("Game Mode").
- Aperte para a esquerda ou para a direita, a fim de movimentar as Colunas nessas respectivas direções.
- Aperte para baixo, a fim de fazer as Colunas caírem mais depressa.

Botão Start

- Aperte para começar o jogo.
- Aperte para pausar e retomar o jogo.
- Aperte para cancelar a parte da demonstração do jogo

Botão A

- Aperte para entrar no "Game Mode".
- Aperte para arrumar a ordem das jóias.

Botão B

- Aperte para entrar no "Game Mode".
- Aperte para arrumar a ordem das jóias.

Botão C

- Aperte para entrar no "Game Mode".
- Aperte para arrumar a ordem das jóias.

Observação: Você pode alterar as funções dos botões de seu joystick no modo "Options" ("Opções").

Versão Arcade

Nesta tela, selecione com o **Botão Direcional** o nível de dificuldade do jogo: "EASY" (Fácil), "MEDIUM" (Médio), ou "HARD" (Difícil).

Depois, aperte o **Botão A** ou **C** para começar. Se você não mudar o nível de dificuldade do jogo dentro do limite de tempo, o jogo começará automaticamente no nível mostrado na tela.

Se Escolher

- "EASY", você começa no nível 0 (zero). Serão fornecidas dicas até o nível 3. Quando 2 jóias da mesma cor se emparelharem, uma moldura piscante as rodeará.
- "MEDIUM", você começa no nível 5 com 20.000 pontos.
- "HARD", você começa no nível 10 com 50.000 pontos.

Os Indicadores do Jogo

A coluna de jóia que aparecerá em seguida na tela



Pontuação

Nível

Número total de jóias que desaparecerão da tela

A Jóia Mágica faz Maravilhas!

Há uma Jóia Mágica que aparece nos níveis "Medium" ("Médio") ou "Hard" ("Difícil") da versão "Arcade" do jogo. Se a Jóia Mágica parar numa jóia vermelha, todas as jóias vermelhas da tela desaparecerão! A Jóia Mágica faz a mesma coisa com todas as outras cores.

Menu

Na tela do "Menu", você pode escolher entre "ORIGINAL GAME" e "FLASH COLUMNS" e o número de jogadores. Pode também escolher o jogo de duplas ("DOUBLES").

Original Game ("Jogo Original")

O objetivo deste jogo é fazer desaparecer o maior número possível de jóias.

Se você jogar sozinho, selecione "1 PLAYER" com o **Botão Direcional**. Em seguida, aperte o **Botão A** ou **C**.

Se houver 2 jogadores, selecione "2 PLAYERS" com o **Botão Direcional**. Depois, aperte o **Botão A** ou **C**.

O Jogador 1 ocupará o campo de jogo esquerdo, e o Jogador 2 ocupará o direito.

Quem termina primeiro tem o direito de apertar o **Botão Start** para começar um novo jogo. No caso de ambos os jogadores selecionarem as mesmas opções (por exemplo: classe, nível ou limite de tempo), terá direito a entrar com as iniciais aquele que conseguir a pontuação mais alta.

Se 2 jogadores quiserem fazer o jogo no mesmo campo, é só selecionar "DOUBLES" ("Duplas"), utilizando o **Botão Direcional** no Joystick 1 e apertando o **Botão A** ou **C**, no mesmo joystick. Os 2 jogadores, alternadamente, desafiam o MEGA DRIVE. As iniciais e a pontuação dos 2 Jogadores aparecem na imagem "Game Information" ("informação do jogo").

Ao entrar em suas opções, apertando o **Botão A** ou **C** na Tela do "MENU" você avança para a tela de "Game Mode" ("Modo de Jogo"). Para voltar ao "MENU", aperte o **Botão B**.

"Game Mode"

A fim de movimentar o cursor e setas para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda, aperte o **Botão Direcional** nessas respectivas direções.

Observação: O cursor azul determina o modo do jogo para o jogador 1, e o cursor vermelho faz o mesmo para o jogador 2.

Classe ("Class")

Se escolher:

- "NOVICE", você joga com jóias de 4 cores diferentes;
- "AMATEUR", você joga com jóias de 5 cores diferentes;
- "PRO" você joga com jóias de 6 cores diferentes.

Nível ("Level")

Selecione um nível. Quanto maior o número, mais depressa a Coluna cai.

Limite de Tempo ("Time Trial")

Se selecionar "YES", você tem um tempo máximo de 3 minutos para disputar um jogo. Quando o marcador chegar a zero ("0"), o jogo termina.

Fundo Musical ("BGM Background Music")

Você pode escolher 1 de 3 temas musicais para ouvir durante o jogo.

Para sair desta imagem, aperte o **Botão A** ou **C**, ou o **Botão Start**.

"Flash Columns"

Na versão "Flash Columns", você tem que fazer uma jóia, que aparece piscando na tela, desaparecer no menor tempo possível. Primeiro, escolha o número de jogadores e a Forma de jogo ("Game Mode").

Para jogar sozinho, selecione "1 PLAYER" com o **Botão Direcional** e aperte o **Botão A** ou **C**. Para 2 jogadores, selecione "2 PLAYERS" com o **Botão Direcional** no joystick 1 e aperte o **Botão A** ou **C**. O jogador 1 ("Player 1") ficará no campo esquerdo do jogo e o jogador 2 ("Player 2") ficará no direito. Quem termina primeiro tem o direito de apertar o **Botão Start** para começar um novo jogo.

No jogo de duplas ("Doubles"), os 2 jogadores jogam alternadamente no mesmo campo de jogo. Ambos podem entrar com suas iniciais no fim do jogo.

"Game Mode"

A fim de movimentar os cursores e setas para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda, aperte o **Botão Direcional** nessas respectivas direções.

Classe ("Class")

Como no jogo original, selecione "NOVICE", "AMATEUR" ou "PRO".

Se escolher:

- "NOVICE", você joga com jóias de 4 cores diferentes.
- "AMATEUR", você joga com jóias de 5 cores diferentes.
- "PRO", você joga com jóias de 6 cores diferentes.

Jogo ("Match")

Se você quiser competir contra outro jogador no jogo "Flash Columns", selecione "YES". (Você pode selecionar esta forma de jogo apenas se tiver selecionado "2 PLAYERS"). O jogador que primeiro fizer desaparecer a jóia que pisca será o vencedor.

Fundo Musical ("BGM Background Music")

Selecione, entre 3 temas musicais, aquele que você deseja ouvir durante o jogo. Para sair desta imagem, aperte o **Botão A**, **C** ou o **Botão Start**.

Opções (“Options”)

Aperte o **Botão Direcional**, para movimentar a seta com a qual você poderá fazer suas escolhas nesta tela de opções.

Dificuldade (“Difficulty Arcade”)

Não confunda esta opção com a seleção do nível de dificuldade na tela da versão “Arcade”. Aqui é você que determina a dificuldade para os 3 níveis do jogo na tela da versão “Arcade”. Selecione “EASIEST” (“A mais fácil”), “EASY” (“Fácil”), “NORMAL” (“Normal”) ou “HARD” (“Difícil”), apertando o **Botão Direcional** para a esquerda ou para a direita. (O jogo vem pré-determinado no nível “NORMAL”.)

Controle

A fim de alterar as funções dos botões do joystick, aperte o **Botão Direcional** para a esquerda ou para a direita. Se houver 2 jogadores, certifique-se de que os joysticks estão ajustados corretamente.

Teste de Som (“Sound Test”)

Se você selecionar “Sound Test” e apertar o **Botão A** ou **C**, aparece a tela respectiva. Para ouvir qualquer das músicas relacionadas, selecione com o **Botão Direcional** e aperte o **Botão A** ou **C**. Para selecionar “S.E. NO.” (“Sound Effects Number”), aperte o **Botão Direcional** para a esquerda ou para a direita, a fim de apontar o número que deseja. Depois, aperte o **Botão A** ou **C** e você ouvirá o efeito sonoro escolhido.

Para voltar à tela “Options”, selecione “Exit” e aperte o **Botão A, B** ou **C**.

Teste de Cor (“Color Test”)

Quando a tela “Color Test” aparecer, aperte o **Botão A** ou **C**, após fazer a seleção. Utilize esta imagem, para ajustar a cor da sua TV. Para voltar à tela “Options”, aperte o **Botão A, B** ou **C**.

Para voltar à tela do Título, selecione “Exit” na tela de Opções (“Options”) e aperte o **Botão A, B** ou **C**.

Pontuação

Na versão “Arcade”, se você conseguir uma pontuação entre as 9 maiores, suas iniciais e sua pontuação aparecerão no Placar das Maiores Pontuações.

O Placar das Maiores Pontuações, aparecerá ao final de cada jogo.

Na versão “Menu”, a melhor pontuação e o respectivo tempo aparecem na imagem de Informação do Jogo (“Game Information”) antes de cada partida. (Esta imagem aparece imediatamente depois da tela “Game Mode”.) Entrada de suas iniciais.

Se conquistar uma das maiores pontuações, você entra com suas iniciais (máximo de 3) na tela “Name Entry” (“Registro de Nome”). Coloque as iniciais antes que o marcador de tempo caia a zero. Para cada espaço, aperte o **Botão Direcional**, para cima ou para baixo, a fim de pegar a letra desejada e aperte o **Botão A, B** ou **C** para registrá-la. Depois da terceira letra, aparece “ED” (que significa “END”, isto é, “FIM”). Aperte o **Botão A, B** ou **C** para completar a operação da entrada do nome.

Para fazer correções, aperte o **Botão Direcional**, para cima ou para baixo, até a seta aparecer. Aperte o **Botão A, B** ou **C**, a fim de movimentar a seta até a letra que você deseja corrigir e, entre com a letra correta.

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 3 (três) meses, contados a partir de sua compra. De acordo com o código de defesa do consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, *fretes* de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos, bem como o joystick incluso na embalagem.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

ETIQUETA

TEC TOY S. A.

Rua Princesa Isabel, 15 – Crespo
Manaus - AM – CEP 69075-810 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Francisco Matarazzo, 404 – Água Branca
São Paulo - SP – CEP 05001-100 – Tel. (11) 3823-1717
www.tectoy.com.br

Tectooy

PRODUZIDO NO
PÓLO INDUSTRIAL
DE MANAUS



CONHEÇA A AMAZÔNIA