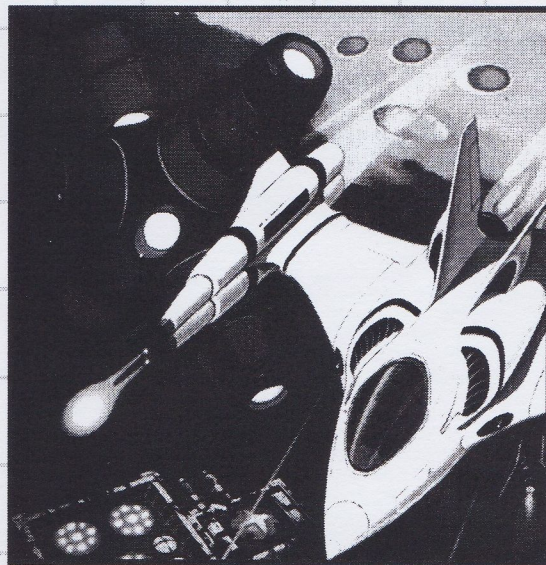


Master System[®]

Power Strike



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORNEIA O AMAZONAS

SEGA

TEC TOY

SUCESSOS DA TEC TOY

BACK TO THE FUTURE II



Diretamente das telas de cinema para o seu Master System: **Back to the Future II**, a emocionante viagem pelo tempo de Marty McFly. Esta aventura começa na garagem de Marty, quando de repente...

...Um DeLorean coberto de gelo aparece do nada, a exatas 88 milhas por hora. Quem poderia ser? Doc Emmet Brown, lógico. O cientista que inventou uma máquina do tempo no seu antigo carro veio diretamente do ano 2015 para trazer notícias terríveis para o nosso herói: sua família no futuro corre um grande perigo!

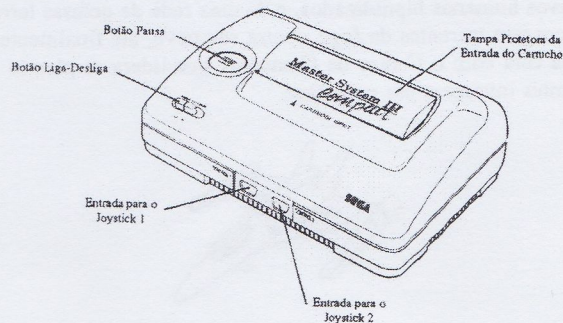
Você tem que fazer alguma coisa, Marty!

Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFlays, Biff, ainda causará muitos problemas, que deixarão você de cabelo em pé! Será que você conseguirá garantir um final feliz para Marty e sua família? Ou deixará Biff traçar um futuro negro para todos nós?

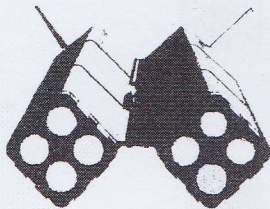
Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho POWER STRIKE no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. POWER STRIKE é para 1 jogador.

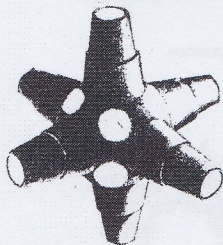
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Traiter-Rugg: 4.000 pontos



Maniac-Traiter: 2.000 pontos



Dicas Úteis

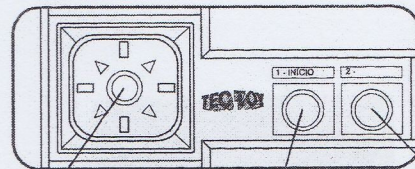
O ponto fraco do *Power Strike* é o ataque vindo por trás e pela lateral. Cuidado quando avançar sua nave muito para a frente na tela.

Se a arma especial que você estiver usando não for eficiente, troque-a logo que puder por uma mais potente.

Se tiver uma arma especial eficiente, pegue mais quantas armas dessas puder. Isso lhe dará mais tempo e maior capacidade de uso no medidor e fará sua arma especial mais potente.

Assuma o Controle

Para começar, pressione qualquer um dos botões de controle na Tela de Apresentação. Você terá então a chance de escolher entre começar um novo jogo ou continuar um jogo anterior que já havia passado para a fase 2. Use o Botão D para fazer sua escolha e então pressione qualquer um dos botões de controle para começar a jogar.



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D: Move o Power Strike em oito direções diferentes.

Botão 1: Dispara munição manual.

Botão 2: Dispara armas especiais adquiridas durante o jogo.

Brever: 300 pontos



Tokite: 300 pontos



Traiter: 300 pontos



Vadar: 300 pontos



Cubat: 500 pontos



Armas do *Power Strike*

Seu jato *Power Strike* lhe oferece duas opções quanto às armas: raios concentrados pulsantes, que é seu armamento principal, e armas especiais, que são obtidas durante o combate e aparecem em uma grande variedade de configurações.

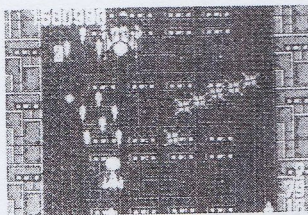
Raios Concentrados Pulsantes

Raios Concentrados Pulsantes são disparados pressionando o Botão 1. Eles podem ser disparados rapidamente e podem destruir muitas forças de ar e de terra.



Fase 6: Quartel General

Finalmente você ultrapassou a última nave-mãe, centro nervoso dos perversos vegetais.



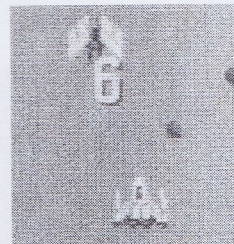
Conheça os Inimigos

Grupo de Frente

Tranportador de Porções de Potência: 60 pontos



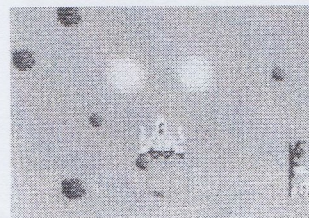
Turnne: 170 pontos



Você pode usar somente uma arma especial por vez, sendo que cada uma tem certas vantagens e desvantagens. Selecione-as cuidadosamente. Observe também que algumas armas especiais são incapazes de destruir alvos terrestres.

Armas Especiais:

Número 1 - Disparo Direcional



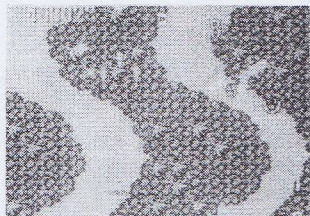
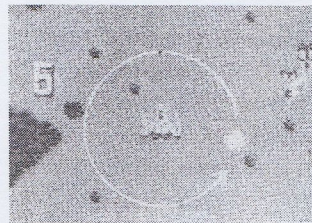
A Arma Especial Número 1 está sempre disponível desde o início, e dispara na direção que o *Power Strike* está se movendo, inclusive para o lado e para trás. À medida que aumenta o seu nível de potência, aumenta a velocidade de disparo e aumenta o poder de fogo para duas rajadas simultâneas.

Fase 2: Floresta Cerrada

Após atravessar o deserto, você deverá cruzar uma densa floresta. A nave-mãe no final desse nível tem capacidade para rebocá-lo e pode disparar tiros giratórios.

**Fase 3: Rio Grande**

À medida que você combate rio acima, as forças principais inimigas aparecem.

**Número 4 - Fogo Giratório**

Essa bola mortal de plasma gira em torno de seu jato, destruindo os inimigos que toca. O tempo de disparo dessa arma é limitado a 80 segundos. À medida que aumenta o nível, a bola torna-se mais larga e a área de giro aumenta. No nível máximo, a bola se desdobrá em duas.

Número 5 - Chama Rastreadora

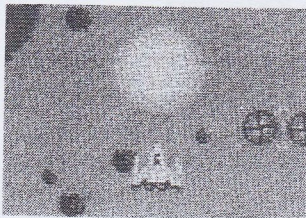
Duas bolas de fogo girantes perseguem automaticamente o inimigo e o destrói. O número de disparos é limitado a 80. Ao aumentar o nível, aumenta a velocidade de perseguição e o poder de destruição.

Número 6 - Rede Oscilante



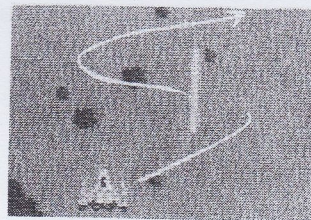
Essa arma pode cobrir uma área grande e causar muito estrago no inimigo, incluindo alvos terrestres. Ela lança redes conforme os movimentos do *Power Strike*. O tempo de disparo é limitado a 80 segundos.

Número 7 - Bola de Plasma



Essa bola de fogo de plasma, em frente de sua nave, torra qualquer inimigo que se aproximar. O tempo de disparo é limitado a 80 segundos. Quando o nível de potência aumenta, essa arma torna-se capaz de destruir objetivos terrestres também.

Número 8 - Laser de Limpeza



Essa arma poderosa dispara para a frente e em diagonal, destruindo o inimigo que encontra. O número de disparos é limitado a 80.

Os Níveis

POWER STRIKE consiste de seis níveis, cada um deles mais desafiante que o anterior.

Fase 1: Decolagem do *Power Strike*

Combata as tropas de choque inimigas em uma região desértica e sombria.

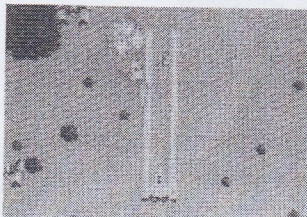


Número 2 - Canhão de Rede



Pressionando e segurando o Botão 2, a potência dessa arma especial aumentará. Quando o Botão for liberado, uma rajada de fogo destruirá tudo em seu caminho. À medida que o nível de potência aumenta, o tempo requerido entre as rajadas se torna menor.

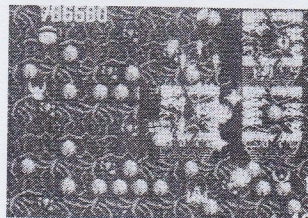
Número 3 - Canhão a Laser



Essa arma consiste de um raio laser que destrói tudo o que toca. O problema, no entanto, é que existe um limite de tempo: $(50 + \text{nível atual}) \times 5$ segundos. (Por exemplo, no Nível 1, o tempo limite seria 255 segundos.) À medida que os níveis de potência aumentam, dois tiros podem ser disparados de uma vez e os raios tornam-se mais longos.

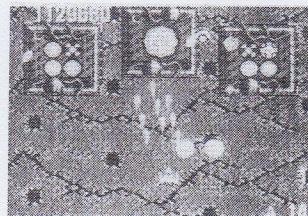
Fase 4: Planta-Mu

Quando finalmente você atravessa o rio, descobre misteriosas Plantas-Mu crescendo e se espalhando por todas as partes. Escravos humanos hipnotizados unem-se à batalha e atacam.



Fase 5: Invasão

O inimigo envia sua última linha de defesa, incluindo o terrível jato de combate Ree Torita. A nave-mãe no final desse nível dispara múltiplas rajadas de energia e pode voar descrevendo formas de oito no ar.



Quando estiver lutando com o inimigo, você irá observar certas naves transportando módulos com a letra P. Quando destruídas, essas Porções de Potência saem voando. Toque nelas com seu jato para aumentar a potência de seu raio concentrado pulsante. A velocidade aumentará e o poder de ataque crescerá. No entanto, mesmo com o mais potente raio, para ganhar o jogo você precisará de armas com maior capacidade destrutiva.



Armas Especiais

Há oito armas especiais que podem ser lançadas pressionando o Botão 2. As armas especiais são obtidas durante o combate ao destruir uma nave inimiga ou um alvo na terra e depois tocando com sua nave o número que voou. Por exemplo, se você destruiu uma nave que transportava o número oito, e depois tocou esse número que voou, você agora tem a arma especial número oito à sua disposição. Se você obtém mais e mais números oito, o nível de potência dessa arma aumentará.

S'trei: 200 pontos ou 500 pontos



T-Angle: 200 pontos



Fau: 200 pontos ou 300 pontos



E-fau: 300 pontos



Rugg: 300 pontos

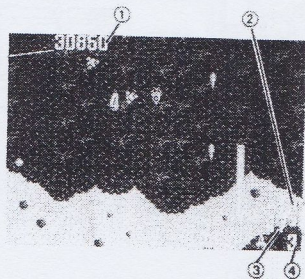


Naves Extras e Fim de Jogo

O jogo começa com três naves *Power Strike*. Quando a pontuação atinge 20.000 pontos, você ganha uma nave de bonificação. Uma outra nave pode ser adquirida ao atingir 100.000 pontos, e a cada 100.000 pontos depois disso.

Quando todos os jatos são destruídos, o jogo termina.

A Tela



1. Pontuação
2. Tipo de Arma
3. Vezes ou segundos restantes
4. Vidas Restantes

A tela principal mostra o *Power Strike* enquanto ele atravessa rapidamente o território inimigo. A pontuação fica no canto superior esquerdo. No canto inferior direito aparecem importantes informações: o número de jatos *Power Strike* restantes, o número que identifica a arma especial em uso, e o limite de tempo ou de disparos da arma especial.

Theomi: 500 pontos

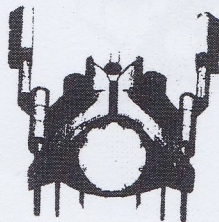


Base Terrestre

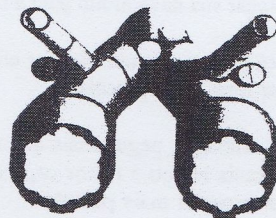


Grandes Chefes Inimigos

Dynamon-Traiter: 2.000 pontos



Re-traiter: 4.000 pontos



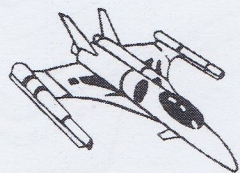
Perigo no Jardim

Alguns cientistas liberaram acidentalmente no meio-ambiente o resultado de uma experiência fracassada. Eles nunca imaginaram o que iria acontecer... Surgiram plantas monstruosas com superinteligência, decididas a se apoderarem da Terra! É o pesadelo dos biólogos, que dá um novo significado ao termo "efeito estufa".

Para realizar seu objetivo de dominar o mundo, as plantas tomam posse dos cérebros dos humanos inocentes, invadindo seus corpos com seus tentáculos e então controlando suas ações. Desse modo, elas forçam os escravos humanos a produzirem as armas que destruirão sua própria espécie!

O Objetivo

Sua missão é destruir o arsenal secreto das plantas invasoras pilotando o *Power Strike*, o caça a jato mais rápido e mais potente do mundo. Você voará através de ondas de máquinas voadoras, pilotadas por escravos humanos hipnotizados, e de uma rede de defesas terrestres que cospem torrentes de fogo contra sua nave, até finalmente ficar cara a cara com o Centro de Comando, que lidera as plantas mutantes invasoras em cada fase.



Você combate desse modo por seis fases, até finalmente encarar o quartel general inimigo e a fortaleza principal. Será que você conseguirá destruir a a Planta-Mãe antes que ela sufoque a Terra com seu abraço mortal?

Quando você obtém uma Porção de Potência, os inimigos desaparecem momentaneamente. Sabendo bem quando isso ocorre, você pode escapar de um combate perigoso.

Prepare suas estratégias de combate estudando o padrão dos ataques inimigos. Aprenda também as vantagens e desvantagens de suas armas especiais a fim de não desperdiçá-las.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797