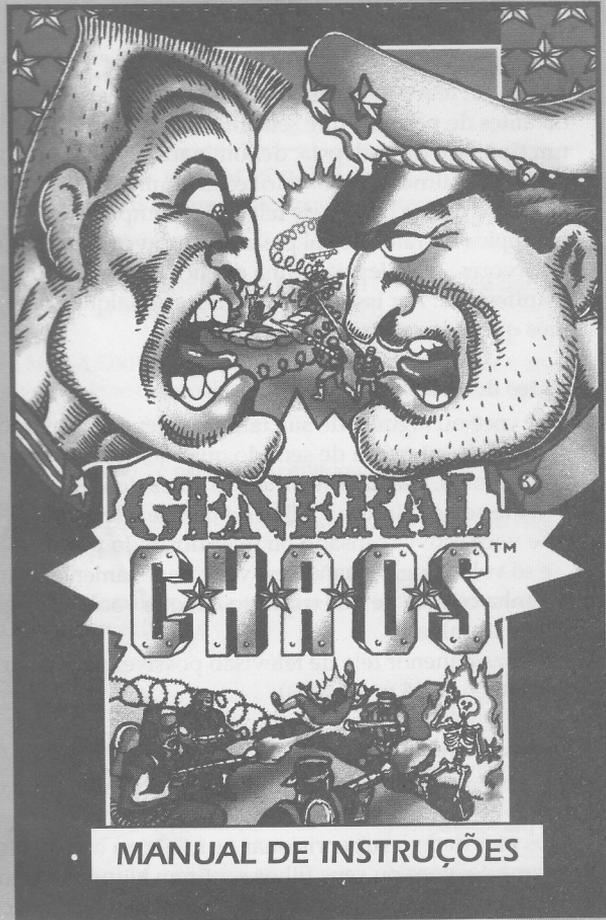


MEGA DRIVE



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd., Japan

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS


ELECTRONIC ARTS®

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

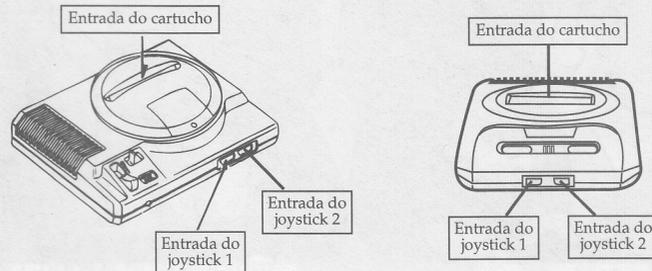
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer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

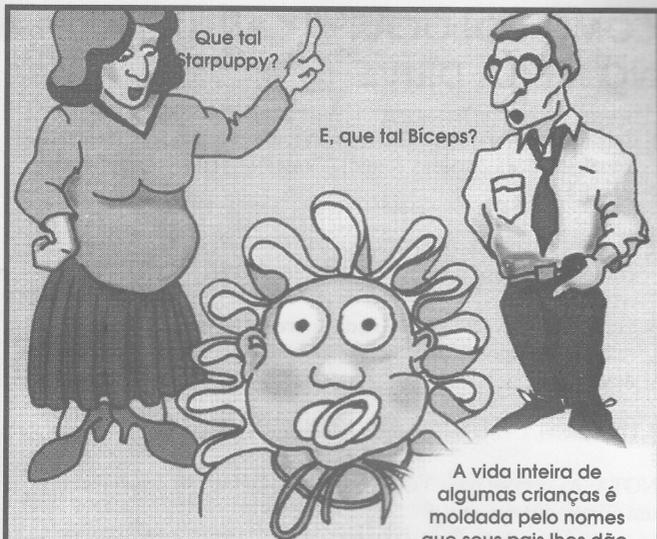
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para partidas com dois jogadores conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho GENERAL CHAOS™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. GENERAL CHAOS™ é para um ou dois jogadores.

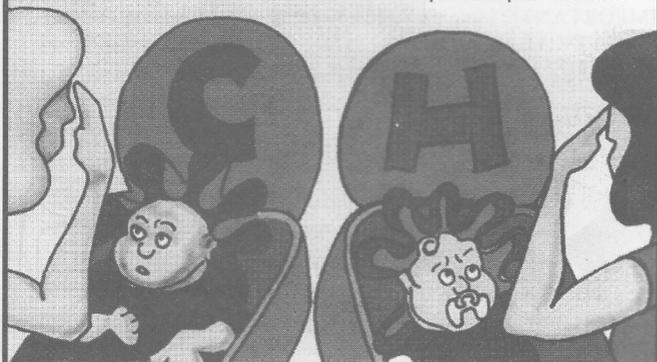
NOTA: As opções para 3 e 4 jogadores somente são possíveis com um adaptador especial.

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

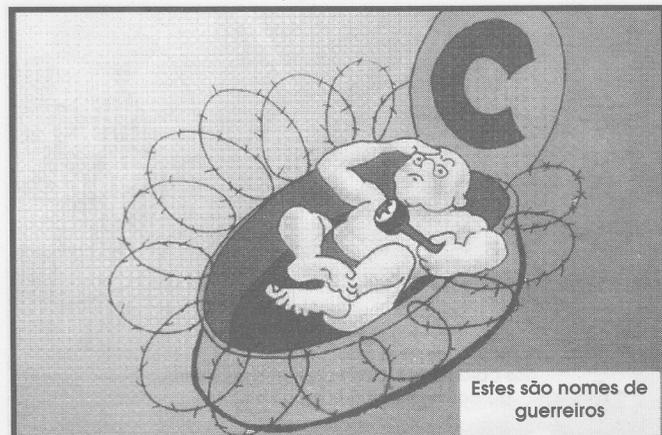




A vida inteira de algumas crianças é moldada pelo nomes que seus pais lhes dão.



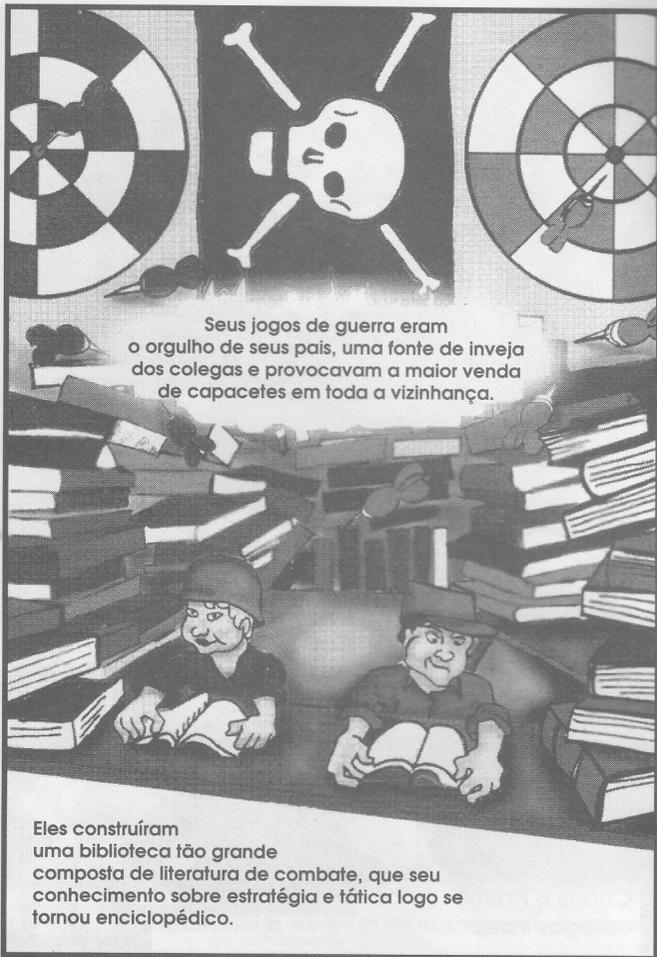
Uma criança chamada Chaos (Caos) e outra chamada Havoc (Devastação), provavelmente não crescerão para serem lenhadores ou vendedores de flores.



Estes são nomes de guerreiros

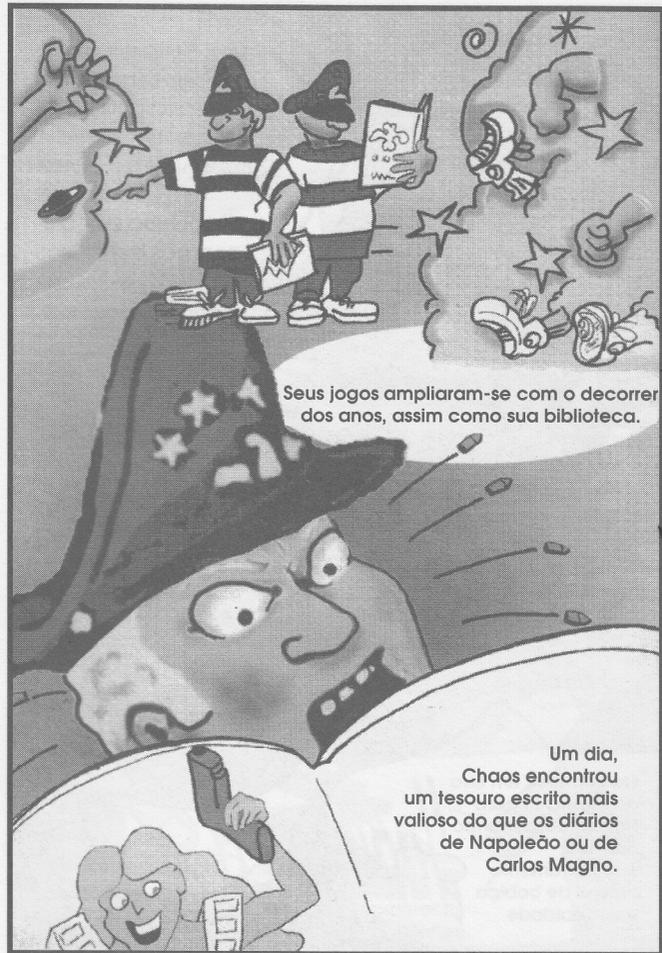


Chaos e Havoc foram colegas inseparáveis durante a infância.



Seus jogos de guerra eram o orgulho de seus pais, uma fonte de inveja dos colegas e provocavam a maior venda de capacetes em toda a vizinhança.

Eles construíram uma biblioteca tão grande composta de literatura de combate, que seu conhecimento sobre estratégia e tática logo se tornou enciclopédico.



Seus jogos ampliaram-se com o decorrer dos anos, assim como sua biblioteca.

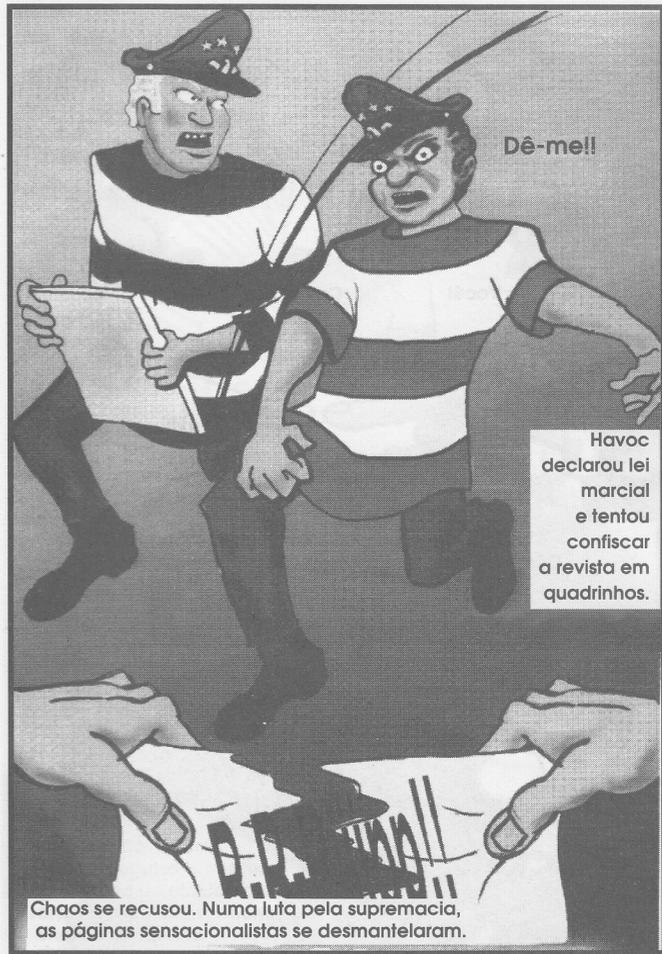
Um dia, Chaos encontrou um tesouro escrito mais valioso do que os diários de Napoleão ou de Carlos Magno.

A primeira edição
recém publicada de
FORÇA MUSCULAR
EXTRAORDINÁRIA
PESADAMENTE ARMADA
FREQUENTEMENTE
EXPLODINDO EM COM-
BATE DOS GUERREIROS
EM BATALHA -
História em quadrinhos.



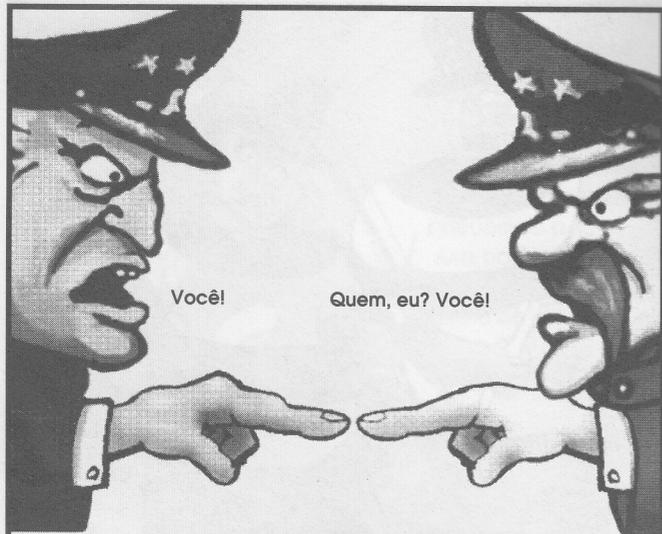
Ele cometeu um erro
ao mostrá-la para
Havoc, despertando
nele um
comportamento
natural de cobiça
e deslealdade.

Dê-me!!



Havoc
declarou lei
marcial
e tentou
confiscar
a revista em
quadrinhos.

Chaos se recusou. Numa luta pela supremacia,
as páginas sensacionalistas se desmantelaram.



Você!

Quem, eu? Você!

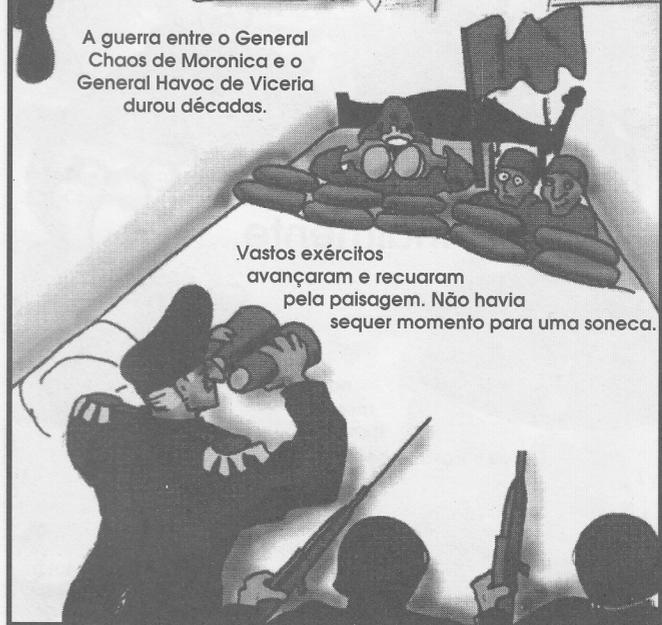
Chaos culpava Havoc, Havoc culpava Chaos.
Começava uma inimizade que jamais terminaria.



Ambos continuaram
com seus estudos militares
e foram adiante no controle de
enormes exércitos e vastas
extensões de terra.



A guerra entre o General
Chaos de Moronica e o
General Havoc de Viceria
durou décadas.



Vastos exércitos
avançaram e recuaram
pela paisagem. Não havia
sequer momento para uma soneca.

Amos generais pensavam detalhadamente como desempatar a guerra.



Pequenas esquadras móveis de Scorchers, Gunners, Launchers, Chuckers e Blasters no lugar de exércitos grandes e lentos.



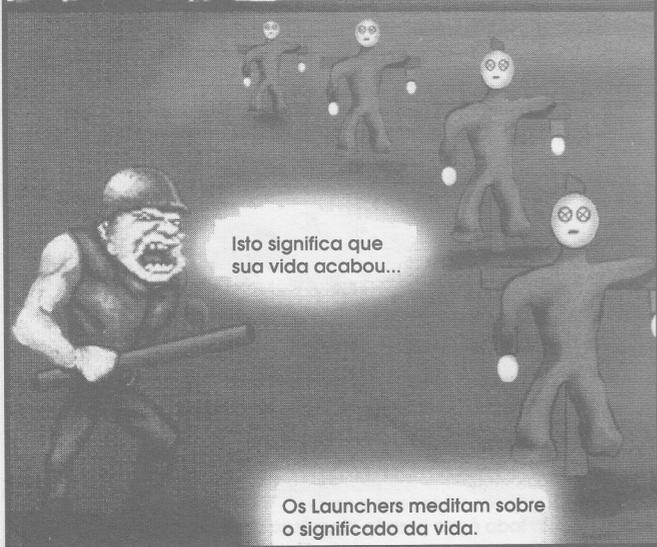
Scorchers são incendiários que pensam que o mundo todo é um grande churrasco.

Gostaria de ouvi-los
explodindo.



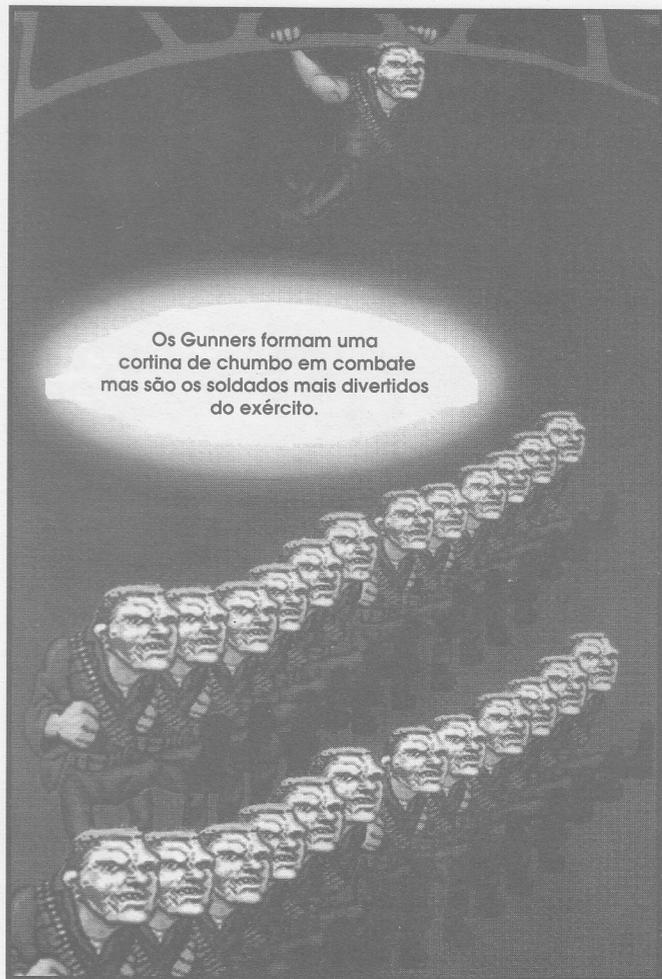
Os Chuckers Granada passam o
tempo apreciando o céu.

Isto significa que
sua vida acabou...



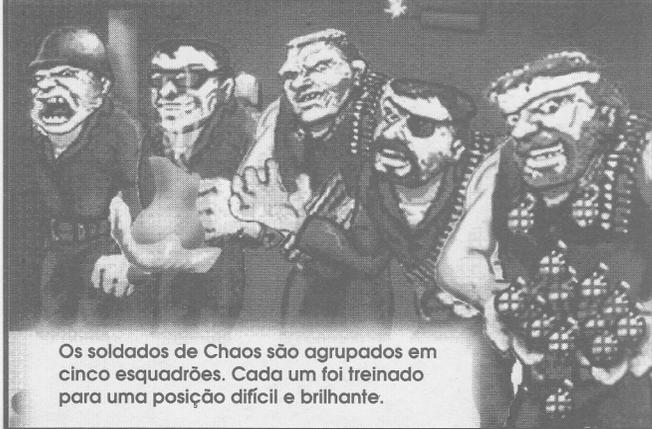
Os Launchers meditam sobre
o significado da vida.

Os Gunners formam uma
corfina de chumbo em combate
mas são os soldados mais divertidos
do exército.



Um Blaster é como um proscrito entre seus soldados companheiros.

Eu poderia jurar que comecei com quatro destes...



Os soldados de Chaos são agrupados em cinco esquadrões. Cada um foi treinado para uma posição difícil e brilhante.

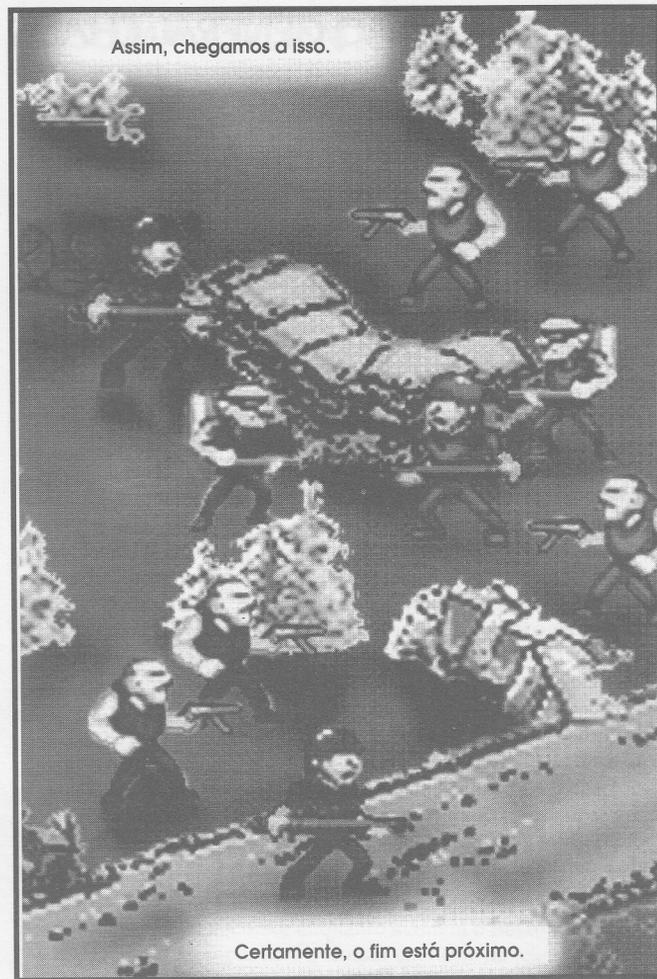
Quando a festa vai começar?

B-O-O-M!!

Se eles pararam de fumar, farei com que comecem de novo.

Espero que esses balões não atraíam o inimigo

Por que ninguém confia em mim?



INTRODUÇÃO AO GENERAL CHAOS



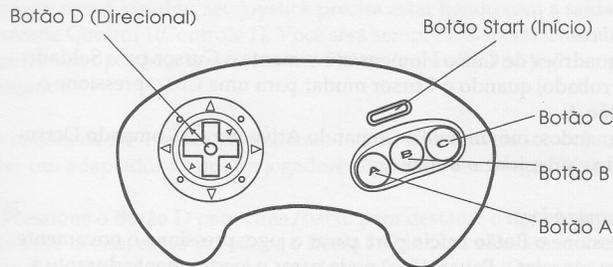
Chaos e Havoc

A guerra tem um significado diferente para cada pessoa: velocidade e desafios físicos; pensamento rápido e planejamento cuidadoso; coragem e crueldade; determinação implacável e sorte melancólica. Estes são apenas alguns dos elementos que dão à guerra seu apelo universal. Este apelo está nos dois inimigos mais amargos, Moronica e Viceria.

General Chaos, o comandante moronicano, e o General Havoc, o homem militar forte de Viceria, se enfrentam numa batalha que dilacera a paisagem. Nenhum deles foi capaz de conseguir a vitória final, tornar o inimigo um hospedeiro abandonado ou marchar em triunfo arrogante pelas alamedas da capital adversária. Ambos generais desejam saborear a docura da vitória mas, até agora, eles somente conheceram o empate.

Contudo, a natureza de sua batalha mudou. Os soldados se tornaram altamente especializados, cada um deles mestre de uma única arma. As batalhas maciças deram lugar aos conflitos táticos entre esquadrões de cinco homens ou equipes de comando com dois homens. Esta guerra tornou-se um jogo de vencedores que levam tudo e perdedores que não sobrevivem.

ASSUMA O CONTROLE!



Selecionar o Soldado

Botão C Ciclos através dos soldados

Combate

Botão A Dispare todas as armas

Combate Próximo (Corpo a Corpo)

Botão A	Soco Direto
Botão A + Botão D para cima	Soco Alto
Botão A + Botão D para baixo	Soco Baixo
Botão B	Pontapé Direto
Botão B + Botão D para cima	Pontapé Alto
Botão B + Botão D para baixo	Pontapé Baixo
Botão C	Bloqueio

Movimentação (Esquadrões de Cinco Homens)

Botão D Movimenta o Cursor
Botão B Movimenta o Soldado Destacado pelo Cursor
Se você movimentar o Cursor enquanto mantém o **Botão B** para baixo, o Soldado acompanhará o Cursor em torno da tela.

Movimentação (Comandos)

- Botão D** Movimenta Comando Destacado
Botão B Movimenta Outro Comando para o Local Destacado do Comando

Médicos

Esquadrões de Cinco Homens: movimento o Cursor para Soldado derrubado; quando o Cursor mudar para uma Cruz, pressione o

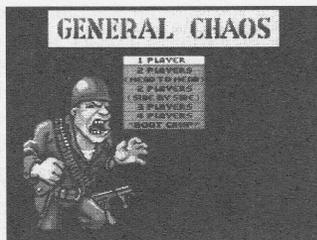
Botão A.

Comandos: movimento o Comando Ativo para o Comando Derrubado e pressione o **Botão A.**

Parando o Jogo

Pressione o **Botão Início** para parar o jogo; pressione-o novamente para cancelar a Pausa. Você pode parar o jogo somente durante a seleção de tropa e combate.

VAI COMEÇAR A BATALHA



Menu Principal

1. No menu principal, pressione o **Botão D** para cima/baixo para destacar um dos seguintes itens:

- 1 Player (1 jogador)
- 2 Players (Head to Head) (2 jogadores- cabeça a cabeça)
- 2 Players (Side by Side) (2 jogadores- lado a lado)

- 3 Players (3 jogadores)
- 4 Players (4 jogadores)
- Boot Camp (Campo de treinamento)

No jogo com 1 jogador, seu joystick precisa estar ligado com a saída marcada Control 1(Controle 1). Você será sempre o General Chaos (azul) e seu oponente será o General Havoc (vermelho) no jogo com 1 jogador.

As opções de 3 e 4 jogadores somente estarão disponíveis se você tiver um adaptador de quatro jogadores ligado ao seu Mega Drive.

2. Pressione o **Botão D** para cima/baixo para destacar o tipo de jogo que você deseja, então pressione o **Botão Início** para selecionar o jogo. Se esta for a primeira vez que você estiver sendo o General Chaos, pense sobre selecionar o Campo de Treinamento para ver as lições do jogo. (Consulte a seção Campo de Treinamento deste manual para obter maiores informações).

3. Pressione o **Botão C** para avançar para a próxima tela.

VENCER O JOGO

Você derrota seu inimigo por meio da tomada de sua cidade Capital, mesmo se seu inimigo tiver vantagem em pontos e batalhas ganhas.

CONTINUAR O JOGO



Ao final de uma campanha, o general vitorioso tem a chance de prosseguir em uma nova campanha. O General Chaos pode continuar duas vezes, de modo que há três campanhas completas disponíveis. Para continuar o jogo:

1. Na parte inferior da "Victory Screen" (Tela da Vitória) aparecerá "Continue Game? Yes/No" (Continuar o Jogo? Sim/Não)
2. Pressione o **Botão D** à esquerda para selecionar "Yes" (Sim) e pressione qualquer Botão se você desejar continuar.
3. Pressione o **Botão D** à direita para selecionar "No" (Não) e pressione qualquer Botão se você não quiser continuar para a próxima campanha.

NOTA: Se o General Havoc vencer o Jogo 1, você não poderá continuar o jogo. Você foi derrotado e precisa começar uma nova guerra desde o início.

PARANDO O JOGO (VERIFICAÇÃO DA REALIDADE)

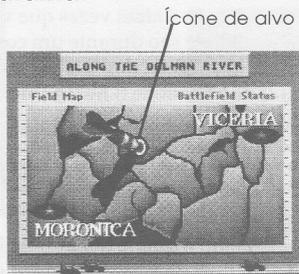
Uma Pausa no General Chaos é chamada de "Reality Check" (Verificação da Realidade). As únicas vezes que você pode chamar uma Verificação da Realidade são durante um combate ou durante a Seleção de Esquadra ("Squad Selection"). Para chamar uma Verificação da Realidade, pressione o **Botão Início**; para finalizar, pressione o **Botão Início** novamente.

CAMPO DE TREINAMENTO

1. O Campo de Treinamento é uma sequência de lições que descreve as seguintes características de jogo do General Chaos: "Squad Control" (Controle do Esquadrão), "Using Weapons" (Utilizando Armas), "Close Combat" (Combate Próximo), "Medical Staff" (Equipe Médica) e "Commandos" (Comandos).
2. Para selecionar uma lição do Campo de Treinamento, pressione o **Botão D** para cima/baixo para movimentar a seleção além dela. Para começar a lição, pressione o **Botão C**.
3. Acompanhe as instruções na tela para jogar.
4. Para sair de uma lição a qualquer momento e voltar ao Menu do Campo de Treinamento, pressione o **Botão Início**.
5. Para sair do Campo de Treinamento do menu do Campo de Treinamento e voltar ao Menu Principal, pressione o **Botão Início**.

CAMPO DE BATALHA E SELEÇÃO DA ESQUADRA

Campos de batalha



Tela de seleção do Campo de batalha

O Exército de Ataque escolhe o próximo local de batalha conhecido como Campo de Batalha. Usualmente, o exército que venceu a última batalha é o Exército de Ataque. Há exceções:

- Na primeira batalha do primeiro jogo, o Exército Azul é sempre o Exército de Ataque.
- Num jogo com 3 ou 4 jogadores, o jogador 1 escolherá Chaos quando for o Exército de Ataque e, o jogador 3 será Havoc quando for o Exército de Ataque.
- Na primeira batalha de um jogo continuado, o exército que perdeu a última campanha será o Exército de Ataque.

Para selecionar o campo de batalha:

1. Pressione o **Botão D** para movimentar o ícone de alvo para cima ou para baixo no mapa. O nome do Campo de Batalha aparecerá na parte superior do mapa quando o ícone de alvo estiver sobre ele.

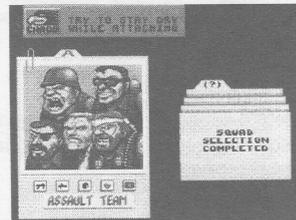
Na primeira batalha, você poderá escolher entre um conjunto de três diferentes Regiões de Batalha. E, na maioria das batalhas subsequentes, você também terá um conjunto de três Regiões de Batalha para escolher. Entretanto, nas batalhas posteriores de uma campanha, após o controle de diversas Regiões de Batalha ter sido determinado, você pode ter somente um ou dois Campos de Batalha para escolher. Se apenas uma Região de Batalha estiver disponível, você automaticamente a atacará.

2. Para selecionar uma região, coloque o ícone de alvo sobre ela e pressione qualquer botão. Um dardo atingirá seu campo de batalha e você estará no seu caminho.

Como sua linha de frente empurra para adiante, os campos de batalha que você pode selecionar ficam cada vez mais próximos da capital inimiga. Você pode atacar a capital inimiga após ter capturado um território que faça limite com ela. Se você perder a batalha na capital inimiga, você precisará derrotar o avanço subsequente do inimigo em direção à sua própria capital antes que você possa atacar novamente a capital inimiga.

Há 17 Campos de batalha em cada mapa de campanha. Num jogo continuado através de três campanhas, há um total de 51 Campos de batalhas possíveis.

Esquadrões



Tela de seleção de Esquadrão

Em seguida, selecione seu Esquadrão. Você tem quatro esquadrões para escolher, cada um com uma combinação única de armas e pessoal. As armas que cada tipo de esquadrão leva mudará com cada campo de batalha.

Para selecionar um Esquadrão:

1. Utilize o **Botão D** para examinar os retratos dos esquadrões disponíveis:

Botão D PARA CIMA	Exibe a Equipe de Assalto
Botão D PARA BAIXO	Exibe os Comandos
Botão D À ESQUERDA	Exibe o Esquadrão de Demolição
Botão D À DIREITA	Exibe o Esquadrão de Força Bruta

NOTA: Quando você estiver jogando em "2 Jogadores Lado a Lado" ou em "Jogo com 4 Jogadores", você poderá escolher somente os Comandos. Quando você estiver jogando em "Jogo com 3 Jogadores", o lado com 2 jogadores somente pode escolher os Comandos.

2. Os ícones abaixo de cada retrato de Esquadrão dizem quais armas o Esquadrão transporta. Verifique os ícones para assegurar-se de obter a combinação de armas que você deseja.
3. Examine para ver se o Exército de Ataque possui um Objetivo Especial para a próxima batalha; isto poderá ajudar você a decidir qual Esquadrão selecionar, se seu Objetivo Especial é destruir um edifício, você poderia desejar selecionar um Esquadrão que inclua um ou mais Chucks que atiram granadas, ou Blasters que arremessam dinamite.

As tarefas do Objetivo Especial aparecem acima dos retratos do Esquadrão. (Consulte a seção "Objetivo Especial" neste manual para obter maiores informações).

4. Quando o Esquadrão que você deseja está na tela, pressione o **Botão A, B** ou **C** para selecioná-lo.

Seleção de Esquadrão Clandestino

Ao selecionar os esquadrões num jogo com vários jogadores, o jogador que escolher seu primeiro esquadrão pode, então, secretamente, selecionar um esquadrão diferente, de modo que seu oponente não saberá qual ele selecionou. Isto é chamado de Seleção de Esquadrão Clandestino.

Para comprometer a Seleção de Esquadrão Clandestino:

1. Antes que seu adversário faça a seleção de seu esquadrão, pressione o **Botão D** na direção do esquadrão que você deseja.

Por exemplo, se você originalmente selecionou uma Equipe de Assalto, você pode selecionar a Equipe de Comando pressionando o **Botão D** para baixo antes que seu oponente selecione este esquadrão.

2. Se a Seleção de Esquadrão Clandestino foi executada, o texto na próxima gaveta fechada de dossiê mudará de "Squad Selection Completed" (Seleção de Esquadrão Concluída) para "Clandestine Squad Selection Completed" (Seleção de Esquadrão Clandestino Concluída).

SOLDADOS



Há cinco tipos de soldados. Cada um deles tem uma aparência única para ser facilmente reconhecido no campo de batalha.



Gunner - Os Gunners são soldados rasos. Não são soldados vitalícios como os Launchers, mas a Guerra é ainda seu melhor divertimento.

Os Gunners disparam constantes rajadas de balas com suas metralhadoras. Suas armas podem ficar entupidas e eles precisarão de tempo para limpá-las. Sua linha de fogo pode também ficar bloqueada por alguns obstáculos. Alcance: 40 metros.



Chuckler - O combate é provavelmente o melhor lugar para os Chuckers. Eles têm uma reputação de serem um pouco loucos de pedra...e eles gostam de saber onde está a pedra para arrebentá-la. Se os Chuckers pudessem pular por sobre as granadas, eles não salvariam as vidas de seus camaradas, mas fariam uma grande demonstração de afeto. Os Chuckers atiram granadas a uma boa distância e podem atirá-las por sobre obstáculos. Alcance: 50 metros.



Scorchler - Há alguma coisa nos grandes sorrisos dos Scorchers e na tendência de murmurar "Churrasco!" no calor da batalha, que faz com que as pessoas pensem que eles gostam demais de seu trabalho.

Seu lança-chamas desprende uma cortina de fogo pequena mas mortal, que pode inflamar mais de um inimigo. Contudo, ele pode ter problemas em lançar fogo imediatamente após cruzar um corpo de água. Alcance: 5 metros.



Launcher - Os launchers são soldados do exército à moda antiga por toda a vida. O serviço militar é a única vida que conhecem. Seus muitos anos de serviço lhe deram o privilégio de utilizar a mais formidável de todas as armas - a bazuca.

Essas bazucas possuem longo alcance mas, demoram um pouco para serem recarregadas. Como acontece com os Gunners, alguns obstáculos podem bloquear a ação dos Launchers. Alcance: 150 metros.

Blaster - Os Blasters são nervosos. Você poderia perguntar porque rapazes como estes gostam de demolições; a resposta é, eles não



eram assim quando começaram. Eles inevitavelmente sofrem alguns acidentes durante o treinamento (motivo do uso dos tapa-olhos) o que os deixam sempre irritados. O fato de que atiram bombas a uma distância relativamente curta não acalma seus nervos.

Os Blasters estouram coisas atirando dinamite; eles são bons rapazes que devem ser enviados quando você precisar detonar um objetivo. Seu alcance é curto mas as explosões têm uma área de efeito que pode estourar mais de um inimigo. Alcance: 10 metros.

LINHA DE INFORMAÇÕES



A linha de informações para ambos exércitos aparece na parte de cima da tela durante o combate. A Linha de Informações do exército Azul está na parte esquerda da tela e a Linha de Informações do exército Vermelho está à direita da tela.

O Soldado atualmente selecionado aparece à esquerda da Linha de Informações, seguido por uma linha de ícones. Cada Soldado é representado por um ícone da arma que utiliza. O ícone do Soldado atualmente selecionado é destacado em branco.

Quando um Soldado está doente e precisa de socorro médico, seu ícone de arma na Linha de Informações é substituído por uma cruz. Quando um Soldado morre, seu ícone de arma na Linha de Informa-

ções é substituído por um crânio.

FOGO E MOVIMENTO

Disparando as Armas

O **Botão A** dispara todas as armas dos soldados enquanto estiver sendo pressionado. Cada Soldado automaticamente tentará disparar o mais próximo que puder do Soldado inimigo mas, depende de você movimentá-los dentro do alcance dos alvos ou em posições estratégicas.

Distribuindo os Soldados

Observe que os Comandos se movimentam de formas diferentes das dos Soldados. Consulte a seção "*Comandos*" imediatamente após esta seção para obter maiores informações.

Selecionando Soldados



Para os Jogadores 1 e 3, seu Soldado atualmente selecionado é marcado por um círculo abaixo dele; para os Jogadores 2 e 4, seu Soldado atualmente selecionado carrega uma estrela. O círculo ou a estrela emitirão raios de luz na cor adequada de seu Exército e, depois, ficará na cor preta. Para selecionar outro Soldado, pressione o

Botão C até que apareça o círculo abaixo do Soldado que você deseja.

O Cursor de Movimento



O Cursor de Movimento diz ao Soldado selecionado aonde ir. O Cursor do Lado Azul é estampado com um C (de Chaos, naturalmente), enquanto que o Cursor do Lado Vermelho é brasonado com um H (a inicial de Havoc).

1. Para movimentar o Cursor de Movimento ao redor do campo de batalha, utilize o **Botão D**.

2. Pressione o **Botão D** na direção desejada para movimentar o cursor.

Movimentando os Soldados

1. Quando você selecionar um Soldado e escolher seu destino, pressione o **Botão B**. Isto dirá ao Soldado para movimentar-se até o local do cursor. O próximo Soldado na Linha de Informações, então, se tornará o Soldado escolhido.

2. Para movimentar diversos Soldados ao mesmo local, pressione o **Botão B** rapidamente diversas vezes.

3. Para fazer um Soldado acompanhar o cursor ao redor da tela, mantenha o **Botão B** para baixo ao movimentar o cursor. Para fazer o Soldado parar de acompanhar o cursor, deixe para cima o **Botão B**.

COMANDOS

Selecionando os Comandos

O Comando atualmente selecionado é marcado com um círculo no jogo de 1 Jogador ou no jogo de 2 Jogadores "Cabeça com Cabeça"; no jogo "2 Jogadores Lado a Lado", ou nos "Jogos de 3 ou 4 Jogadores", o Comando atualmente selecionado é marcado com um círculo ou uma estrela, dependendo de qual jogador o está controlando. Consulte as descrições do jogo de "2 Jogadores Lado a Lado", "3 Jogadores" ou "4 Jogadores" neste manual para maiores informações.

Para mudar os Comandos, pressione o **Botão C**.

Movimentando os Comandos

1. Não há Cursor de Movimento para os Comandos. O movimento do Comando selecionado é diretamente controlado pelo **Botão D**: pressione o **Botão D** na direção que você deseja.
2. Para chamar outro Comando à posição do Comando selecionado, pressione o **Botão B**.

Terreno e Obstáculos

Os Soldados encontram muitos tipos diferentes de terreno e obstáculos durante as campanhas. Estes, podem diminuir a velocidade de sua movimentação de diferentes formas - tropeçar em pedras, bater em árvores, dar passos em falso por sobre caixotes, etc.

Água

A água é um problema especial. Poderá haver muitas ocasiões em que suas tropas terão que cruzar corpos de água. Contudo, os Soldados se movimentam na água com uma velocidade muito menor do que em terra. E, se um Soldado passa a maior parte do tempo na água, ele, eventualmente, ficará exausto e se afogará. (O corpo médico não pode ajudar um Soldado afogado). Assim sendo, quando você enviar um Soldado para a água, faça com que ele saia o mais rapidamente possível.

COMBATE DE ARMAS

Pressione o **Botão A** para disparar todas as armas de seu Esquadrão. Os soldados irão mirar o alvo mais próximo mas, depende de você colocar os Soldados em posição de modo que seu tiro seja efetivo.

COMBATE PRÓXIMO

Nível de saúde do soldado azul

Nível de saúde do soldado vermelho



Combate próximo

Quando os Soldados adversários dos Esquadrões ficam muito próximos uns dos outros para utilizar armas, resulta no Combate Próximo corpo a corpo. Uma nuvem de poeira significa que um Combate Próximo começou (os Soldados por perto podem ser derrubados pela fúria corpo a corpo). Todas as outras atividades são interrompidas enquanto o Combate Próximo está em andamento: o combate de armas é suspenso e os outros Soldados não se movimentarão ou responderão aos comandos.

Alguns Combates Próximos terminam assim que a nuvem de poeira se dissipa - um Soldado já derrotou o outro. Muitos Combates Próximos, entretanto, exigem que o jogador ou jogadores dirijam a tática de seus soldados.

Há três movimentos básicos no combate próximo que são ativados pressionando o botão adequado:

Movimento	Botão
Soco	A
Pontapé	B
Bloqueio	C

Socos e Pontapés podem, também, ser direcionados para o alto e para baixo:

1. Pressione o **Botão D** para cima ao mesmo tempo em que pressiona o **Botão A** para direcionar um Soco alto. Pressione o **Botão D** para cima ao mesmo tempo em que pressiona o **Botão B** para direcionar um Pontapé alto.
2. Pressione o **Botão D** para baixo ao mesmo tempo em que pressiona o **Botão A** para direcionar um Soco baixo. Pressione o **Botão D** para baixo ao mesmo tempo em que pressiona o **Botão B** para direcionar um Pontapé baixo.
3. Pressione o **Botão A** ou o **B** sem movimentar o **Botão D** para dar um Soco ou Pontapé no meio.

O nível de saúde de cada participante do Combate Próximo é exibido como uma fileira de pontos no alto da tela. Pontos vermelhos para o Soldado Vermelho e Azuis para o Soldado Azul. Na medida em que o nível de saúde do Soldado diminui quando ele recebe um pontapé ou soco, seus pontos também diminuem. Um Soldado perderá o Combate Próximo quando todos seu pontos tiverem desaparecido.

NOTA: Não é recomendado que você varie os movimentos do Combate Próximo ou você receberá uma surpresa de seu inimigo.

OS JOGOS

Jogo com 2 Jogadores "Cabeça com Cabeça"

Este jogo apresenta uma Equipe Azul contra uma Equipe Vermelha. Você pode combinar um Esquadrão completo com cinco homens contra outro Esquadrão completo com cinco homens, um Esquadrão completo com cinco homens contra uma equipe de Comando com dois homens ou Comandos contra Comandos.

Jogo com 2 Jogadores "Lado a Lado"

Você pode jogar um jogo com 2 Jogadores Lado a Lado com dois joysticks padrão ou um adaptador com quatro jogadores. Ambos jogadores estão na mesma equipe e cada jogador controla um par de Comandos que enfrentam uma única equipe inimiga de cinco Soldados. O Jogador 1 seleciona o mapa de batalha bem como os Esquadrões. O Jogador 1 controla a Equipe de Comando Alfa e o Jogador 2 controla a Equipe de Comando Beta. Os Comandos da Equipe Alfa são destacados por um círculo e os Comandos da Equipe Beta são destacados por uma estrela.

NOTA: Os Jogos com 3 e 4 Jogadores exigem um adaptador especial.

CORPO MÉDICO



Os médicos são as únicas pessoas que não podem ser machucadas pelo combate que os cerca. Quando um de seus Soldados é derribado, você pode chamar um Médico para tratar dele no campo cuidando de seus ferimentos para enviá-lo de volta à batalha.

Para Esquadrões de Cinco Homens

Para enviar um Médico a um dos cinco membros de um Esquadrão:

1. Movimente seu cursor até o Soldado ferido. O cursor se tornará uma Cruz quando um Soldado precisar do Médico. (Observe que o Cursor mudará somente quando você tiver um Médico disponível).
2. Pressione o **Botão A**. Quando o Soldado estiver pronto para retornar à batalha, ele baterá na tela na direção do local atual do cursor. Se você não chamar o Médico com rapidez suficiente, o ferimento de seu soldado poderá ser fatal.

Se você não tiver um Médico, naturalmente não poderá enviar qualquer pessoa para tratar de seu Soldado ferido.

Você inicia cada jogo com 5 Médicos. Você ganha mais um Médico a 10.000, 25.000 e 50.000 pontos. Mais Médicos podem ser ganhos pelo recolhimento dos Bônus Médicos.



Os Bônus Médicos aparecem em alguns campos de batalha; o valor de cada um varia em número de Médicos adicionais. Contudo, não importa quantos Bônus Médicos você recolhe ou qual é seu valor, você jamais poderá ter mais que 9 Médicos.

Para os Comandos

Para chamar um Médico ao Comando, movimente o Comando ativo para seu parceiro machucado e pressione o **Botão A**. Se você tiver somente um Comando à esquerda, você não poderá chamar um Médico ou ajudá-lo se ele ficar ferido.

Morte Súbita

Algumas vezes, quando um Soldado que acaba de ser abatido na linha de tiro é abatido por um tiro de bazuca de um Launcher, ele morrerá imediatamente. Você saberá que ele morreu quando for reduzido a ossos e se desintegrar virando pó. Quando isto acontecer, nem mesmo um Médico poderá ajudá-lo.

OBJETIVOS ESPECIAIS

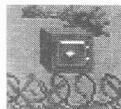
1. Algumas vezes, a Descrição da Missão incluirá um Objetivo Especial tal como destruir um avião ou proteger um tanque. O nome do general que dá esta Ordem Especial, Chaos ou Havoc, é exibido além do texto do Objetivo Especial.
2. O Objetivo Especial é dirigido a quem escolhe o mapa. Por exemplo: Havoc (Equipe Vermelha) escolhe o Campo de Batalha. A Descrição da Missão inclui o Objetivo Especial de destruir um

edifício. A Equipe Vermelha precisa tentar destruir o edifício e a Equipe Azul precisa tentar protegê-lo. O lado que obtiver sucesso receberá pontos quando a batalha tiver terminado.

3. Para destruir um Objetivo Especial, movimente seus soldados (especialmente Launchers, Blasters e Chuckers) próximos a ele. Eles farão mira no Objetivo. Observe que os Gunners e Scorchers não irão mirar um Objetivo Especial. Algumas vezes, é preciso vários tiros para destruir um Objetivo.

Dica: Para obter melhores resultados, posicione o Objetivo Especial entre seu esquadrão e o esquadrão inimigo.

SAQUE



Cofre



Barras de ouro



Documentos



Saco de dinheiro

Em todos os mapas de batalha, há sempre um saque a ser feito. O saque pode vir na forma de pó de ouro, barras de ouro, documentos secretos ou sacos de dinheiro.

Para fazer um saque:

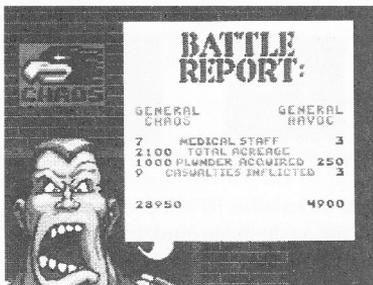
1. Movimente o Soldado até o objeto e ele o recolherá automaticamente.
2. Um Soldado não precisa parar para fazer um saque. Se ele atropelar o objeto em seu caminho para a outra parte do mapa, ele ainda o pegará.

Cofres e Caixotes

Grande parte dos objetos de saque está ao ar livre mas, alguns estão escondidos em caixotes ou cofres. Você precisará abri-los para pegar os objetos que escondem. Para abrir um cofre ou caixote, posicione um de seus Soldados de tal forma que ele possa abri-lo com explosivos. (Ou posicione um de seus Soldados de modo que um inimigo abrirá o cofre com explosivo enquanto você tenta explodir o próprio inimigo).

CONTAGEM DE PONTOS

Relatório de Batalha



Relatório de Batalha

No final de cada batalha, aparecerá um Relatório de Batalha que dirá a você quantas pessoas do Corpo Médico você ainda tem e também somará seus pontos.

Os pontos são premiados nas seguintes categorias:

Saques Realizados

Você ganha pontos para cada item de saque que conseguiu.

Total de Área Medida

Os campos de batalha têm valores variados em números de pontos. Quando você ganha um Campo de Batalha, você ganha seus pontos. Por exemplo, Capitais valem mais do que outros Campos de Batalha, e Campos de Batalha que possuem Objetivos Especiais geralmente valem mais do que os Campos que não têm. A Área Total Medida refere-se ao número de pontos que você ganhou por vencer um campo de batalha.

Baixas Infligidas

Uma Baixa é contada cada vez que um inimigo é derrubado ou por arma ou no Combate Próximo.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



© 1990. Todos os direitos reservados.
Indiana Jones e/ou Indy são marcas registradas da Lucasfilm.

O ar seco do deserto absorve o suor que brota do seu corpo, enquanto o balanço constante de seu cavalo o faz sonhar acordado. Anos atrás, estávamos nos desertos áridos de Utah lutando contra saqueadores profissionais; agora, estamos nas areias antigas do Egito enfrentando a violenta máquina de guerra inimiga.

Nesta aventura, pessoas mal intencionadas desejam usar o Santo Graal em benefício do mal para dominarem o mundo. Pior ainda, elas raptaram seu pai! Para salvá-lo, você agarra seu chicote, coloca seu cavalo a galope e parte para deter estes inimigos. Serão fases fantásticas em um ambiente ainda mais fantástico: Estamos no Egito!

Boa sorte! Você chegará ao Graal! Nada o deterá!

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

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

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

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

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



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831 2266