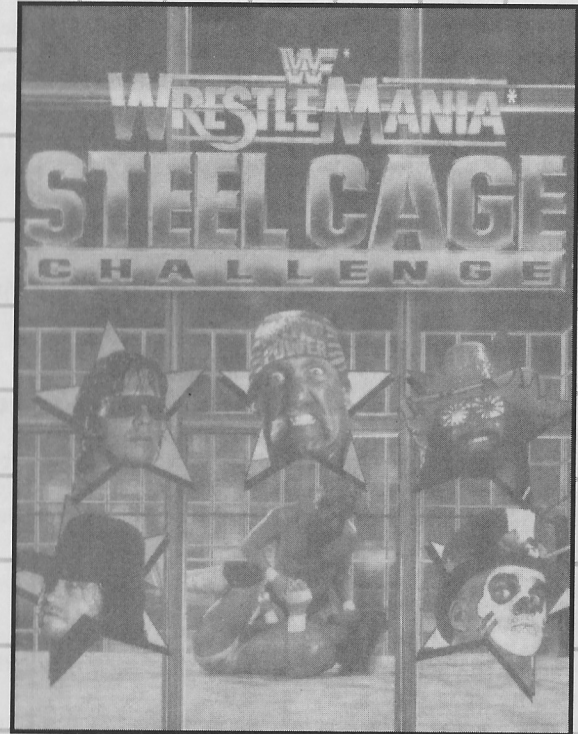


Master System[®]



MANUAL DE INSTRUÇÕES

WWF Wrestlemania e Steel Cage Challenge são marcas registradas de Titan Sports, Inc. Hulk Hogan, Hulkamania e Hulkster são marcas registradas de Marvel Entertainment Group, Inc., licenciadas exclusivamente por Titan Sports. © 1993 Titan Sports. © 1993 Acclaim Entertainment Ltd. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença de Acclaim Entertainment Ltd.

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORIFEIA O AMAZONAS

SEGA

Acclaim[®]
entertainment, Ltd.

TEC TOY

ATENÇÃO:

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

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

Antes de usar:

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

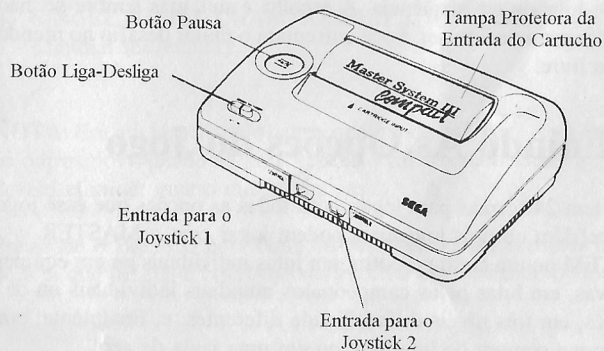
Durante o jogo:

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

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho STEEL CAGE CHALLENGE 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. STEEL CAGE CHALLENGE é para um ou dois jogadores.

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



Enfrentando o Desafio da Jaula

Não importa se você é um iniciante no mundo das lutas ou um veterano dos ringues, você nunca viu nada igual a esse jogo.

Pegue impulso nas cordas e aplique um golpe no peito que vai balançar todos os ossos do seu adversário...

Suba no alto do poste e lance seu corpo no ar, executando um assustador golpe aéreo de cotovelos!

Lute e derrote nove dos maiores atletas para conseguir o título do Campeonato Mundial...

...e faça isso na opção de ringue padrão de luta livre ou no desafio brutal da jaula de aço!

Escolha ser um dos 10 magníficos lutadores, de Hulk Hogan, Ric Flair e Randy Savage a Ted Dibiase, Tatanka e The Undertaken. Ou você pode formar uma equipe com Irwin R. Schyster e Bret "Hit Man" Hart, ou ter Shawn Michaels e "Macho Man" Randy Savage lutando em seqüência. A escolha é sua, mas lembre-se, não importa quem decidir ser, você enfrentará o maior desafio no mundo da luta livre!

Definindo As Opções do Jogo

Você tem 24 formas para jogar, com todas as opções que esse jogo oferece! Um ou dois jogadores podem jogar com o MASTER SYSTEM ou um contra o outro, em lutas individuais ou em equipes rotativas, em lutas pelos campeonatos mundiais individuais ou de equipes, em três níveis de habilidade diferentes, e, finalmente, em um ringue comum de luta livre ou em uma jaula de aço!

Quando pressionar o Botão 1, após carregar o jogo, você verá a primeira Tela de Seleção.

Pressione o Botão D para cima ou para baixo para escolher um dos três modos:

- ONE PLAYER VS COMPUTER (Um Jogador Contra o MASTER SYSTEM)
- TWO PLAYERS VS COMPUTER (Dois Jogadores Contra o MASTER SYSTEM)
- PLAYER VS PLAYER (Jogador Contra Jogador)

Pressione o Botão 1 quando a estrela estiver apontada para o modo que você deseja.

A seguir, você deverá escolher um dos quatro tipos de luta:

- ONE-ON-ONE (Um Contra Um)
- TAG TEAM COMPETITION (Competição de Equipes)
- TAG TEAM WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT (Torneio Mundial de Equipes)
- SINGLE WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT (Torneio Mundial Individual)

NOTA: Em um torneio pelo campeonato mundial, você deve derrotar os outros nove lutadores para vencer o campeonato. Sua equipe deverá eliminar quatro outras equipes!

Pressione o Botão D para cima ou para baixo para escolher o tipo de luta que deseja, e confirme sua escolha pressionando o Botão 1.

Se escolher o modo Um Contra Um, você deverá então escolher entre REGULAR (Luta normal) ou STEEL CAGE MATCH (Luta na Jaula de Aço).

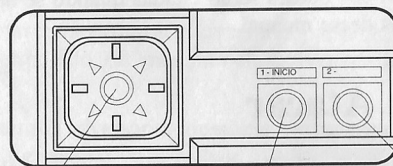
A seguir você terá a opção de escolher entre três níveis de dificuldade: EASY (fácil), MEDIUM (médio) e DIFFICULT (difícil). Pressione o Botão D para cima ou para baixo para escolher o nível de dificuldade que deseja, e confirme sua escolha pressionando o Botão 1.

Escolhendo o Lutador

Depois de ter determinado os modos do jogo, é hora de decidir qual lutador você quer ser. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para escolher entre estes 10 formidáveis lutadores: Hulk Hogan, Shawn Michaels, Irwin R. Schyster, Ric Flair, Bret "Hit Man" Hart, "Macho Man" Randy Savage, Ted DiBiase, Tatanka, Papa Shango e The Undertaken.

Pressione o Botão 1 ou 2 para escolher um lutador se você for competir sozinho, ou dois se for competir em uma equipe. Nos modos onde um ou dois jogadores jogam contra o MASTER SYSTEM, o MASTER SYSTEM vai escolher seus próprios lutadores.

Assuma o Controle!



Botão Direcional

Botão 1

Botão 2

(Botão D)

As funções básicas dos botões dos joysticks são as seguintes:

Botão D

- Pressione para cima ou para baixo para se mover no ringue para a frente e para trás, e para a esquerda ou para a direita para se mover nestas direções.
- Pressione para a direita ou para a esquerda para levar o seu lutador até as cordas do lado direito ou esquerdo, quando quiser subir e descer do ringue.

NOTA: Você não pode entrar nem sair do ringue pelos lados de cima ou de baixo.

Botão 1

- Pressione simultaneamente com o Botão 2 para correr pelo ringue. Mantenha pressionado esses dois botões para continuar correndo.

NOTA: Para tomar impulso nas cordas, pressione os Botões 1 e 2 ao mesmo tempo e corra direto para elas.

As demais funções dos botões serão citadas quando se aplicarem, nos próximos itens desse manual.

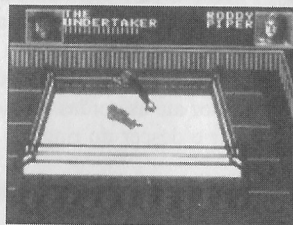
Comece a Atacar

Os movimentos a seguir vão lhe fornecer os primeiros elementos para construir um ataque básico:

Para atracar-se com seu adversário, pressione os Botões 1 e 2 simultaneamente enquanto estiver andando em direção a ele. Se os dois lutadores caminharem um na direção do outro ao mesmo tempo, o lutador que tiver mais energia ficará em vantagem.

O lutador que estiver em desvantagem deve pressionar o Botão 1 repetidamente para tentar superar o adversário. Por outro lado, o lutador que está com vantagem tem quatro opções:

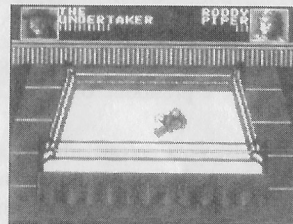
1. Dar uma cabeçada, pressionando o Botão 1.
2. Acertar violentamente o adversário, pressionando o Botão 2.
3. Atirar o adversário nas cordas, nos postes ou nas grades, pressionando simultaneamente o Botão 2 e o Botão D para qualquer direção.



4. Atirar seu adversário no solo, pressionando os Botões 1 e 2 ao mesmo tempo.

Para acertar um soco em seu adversário, pressione o Botão 2 enquanto ele estiver parado, ou enquanto ele estiver correndo e você parado.

Para chutar seu adversário, pressione o Botão 1 enquanto você estiver parado. Se você quiser chutá-lo enquanto estiver correndo, pressione os Botões 1 e 2 simultaneamente.

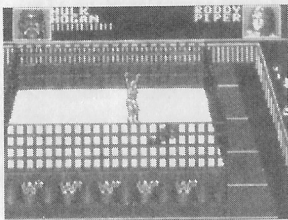


NOTA: Se você tentar chutar seu adversário quando estiver correndo imediatamente depois de ter tomado impulso nas cordas, terá como resultado um chute para baixo.

Para pisotear o seu adversário quando ele estiver no chão, pressione o Botão 1 enquanto estiver correndo ou parado.

Melhorando os Golpes

Agora que você já sabe o básico para se movimentar pelo ringue e para lançar um ataque, está na hora de aprender algumas manobras novas.

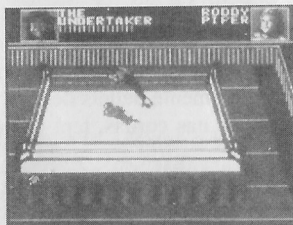


Para aplicar uma chave de braço no seu adversário, pressione o Botão 2 enquanto você estiver correndo.

Para aplicar um golpe de ombros no seu adversário, pressione o Botão 1 enquanto você estiver correndo e ele também estiver correndo em sua direção.

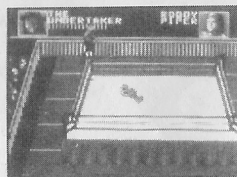
Para esmagar seu adversário enquanto ele estiver no solo, corra para ele e pressione o Botão 2.

Para dar uma cotovelada em seu adversário, primeiro tenha certeza de que ele está caído no solo. Então pressione o Botão 2 se você estiver parado ou os Botões 1 e 2 simultaneamente se estiver correndo.



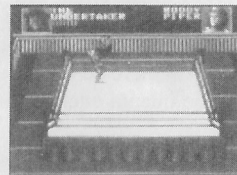
Lançando-se em um Ataque Aéreo

Manobras aéreas podem ser executadas a partir do alto dos postes (cotoveladas voadoras) ou enquanto estiver competindo no solo (varais voadores e chutes para baixo).



Para subir em um poste, mova seu lutador até um dos cantos do ringue e pressione o Botão D diagonalmente na direção desse canto. O lutador vai subir no poste.

Para executar uma cotovelada voadora a partir do poste, pressione o Botão 1. Se o adversário estiver parado, a cotovelada será em sua cabeça; se estiver no solo, será em seu peito.

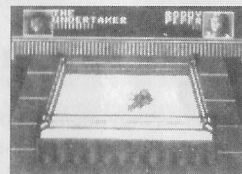


Para aplicar uma chave de braço voadora, pegue impulso nas cordas e, quando for lançado, pressione o Botão 2.

Para aplicar um chute para baixo voador, pegue impulso nas cordas e, quando for lançado, pressione os Botões 1 e 2 simultaneamente.

Tentando Imobilizar

Para tentar imobilizar o seu adversário, pressione simultaneamente o Botão 2 e o Botão D para baixo enquanto ele estiver no solo. Mas lembre-se: a imobilização não significa a vitória, a não ser que seja por mais de três segundos! Se o adversário conseguir se levantar antes dos três segundos acabarem, a ação continuará!



Defesa

Freqüentemente se diz que a melhor defesa é um bom ataque, e isto certamente é verdade nesse jogo.

Ainda assim, existem algumas ações defensivas específicas que você vai precisar nas lutas.

1. Quando você estiver caído no solo, pressione o Botão 2 repetidamente o mais rápido possível para ficar em pé novamente. O número de vezes que você precisará pressionar o botão depende de quanta energia ainda lhe resta.
2. Se estiver parado e seu adversário vier correndo em sua direção, pressione os Botões 1 e 2 ao mesmo tempo. Seu adversário se arrebentará no solo, com um tombo violento e atordoante!

Lutas em Equipes

Todos os movimentos usados nas lutas individuais também podem ser usados em competições de equipes. Para sair da luta, pressione o Botão 2 quando estiver próximo do seu parceiro.

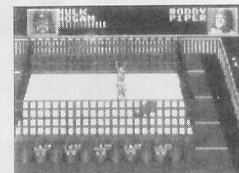
Lutas na Jaula

Todos os movimentos que são usados nas lutas individuais e nas de equipe também podem ser usados nas competições dentro da jaula. Como não existem as cordas, elas não serão necessárias para os movimentos que normalmente as utilizam para gerar impulso (chutes para baixo e varais voadores).

Para vencer uma luta na jaula, você deve escolher uma das seguintes opções:

1. Suba na grade quando o adversário estiver caído no solo. Para isso, ande até a grade e mantenha pressionado o Botão D em direção a ela.

2. Imobilize seu adversário. Para tentar imobilizá-lo, pressione o Botão 2 e o Botão D para baixo ao mesmo tempo.



Dicas Úteis

Cuidado, não deixe a contagem chegar ao final! Se a ação sair do ringue, você terá 10 segundos para subir de volta às cordas.

Ouça os gritos do público: eles o aplaudirão quando você estiver batendo em seu adversário!

Dê uma seqüência de golpes. Em vez de dar um golpe de cada vez e esperar seu adversário responder, tente encadear três ou quatro golpes consecutivos; não dê chance para seu adversário respirar!

Em uma luta de equipes, fique de olho no indicador de energia. Tente manter os membros mais fortes da sua equipe ativos no assalto o máximo de tempo possível.

O Momento Da Verdade Chegou

O gongo vai soar dentro de alguns momentos. A multidão está exaltada. Você sente um arrepio na espinha quando ouve os fãs gritando seu nome várias vezes.

Você se dirige vagarosamente até o ringue e olha para cima. As luzes da arena oscilam nos seus olhos quando refletem as grades de aço. Você agarra uma das paredes de aço e tenta balançá-la, mas ela é implacável – tão implacável como devem ser seus adversários.

Você entra na jaula de aço, de onde não há como escapar, e os gritos da platéia são ensurdecedores. O momento da verdade está em suas mãos. Você está prestes a enfrentar o mais brutal desafio de luta livre! Dê o máximo de você mesmo!

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

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

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

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

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



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

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

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

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