

Game Gear[®]

Streets of Rage 2



SEGA

TECTOY

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

MANUAL DE INSTRUÇÕES

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.
- 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.

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.

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

Nº CC 063149907

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

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

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

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

Você terá três Continuações. Quando elas se acabarem, as palavras GAME OVER (Fim de Jogo) aparecerão no centro da tela e o jogo terminará.

Tela com as Maiores Pontuações

Se terminar o jogo com uma pontuação entre as dez melhores, você poderá colocar suas iniciais na tela das maiores pontuações. Quando o jogo termina, a Tela NAME ENTRY (Entrada de Nome) aparece no canto superior esquerdo (canto superior direito, para o Jogador 2). Percorra as letras, pressionando o Botão D para a esquerda ou para a direita e pressione o Botão 2 para confirmar sua escolha e passar para a próxima letra. Há três espaços para entrar com suas iniciais. Quando os três espaços estiverem preenchidos, as letras ED aparecem. Pressione o Botão 2 para entrar com suas iniciais e continuar ou terminar o jogo.

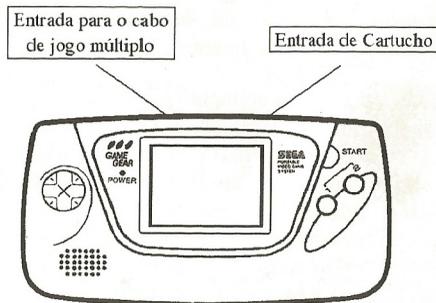
Dicas Úteis

- Pegue os objetos o mais rápido que puder para acumular pontos adicionais e energia antes do final de cada cena.
- Permaneça longe das margens da tela. Os inimigos adoram armar emboscadas nesses lugares, onde você não pode observar seus movimentos. Atraia adversários para lugares onde você possa vê-los.
- Não deixe o adversário dar o primeiro soco. Seus inimigos alcançam longe, e uma vez que eles o derrubem, vão usar sua vantagem até que você vire história!
- Observe as sombras no chão para perceber com antecedência um inimigo que estiver caindo sobre você, ou para localizar a posição de um oponente aerotransportado.

Como Colocar o Cartucho no GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho STREETS OF RAGE 2 no console, conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. STREETS OF RAGE 2 é para um ou dois jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!

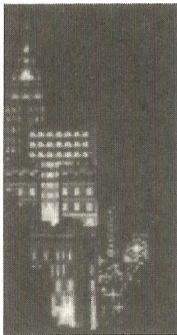


Desta Vez a Questão é Pessoal!

Um ano já havia se passado desde que os outrora pacíficos tiras Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding quebraram o domínio do Sindicato e derrotaram seu líder, o misterioso "Mr. X". A paz reinava novamente nas ruas; os habitantes puderam retornar aos locais que tinham sido obrigados a abandonar, e a cidade retomou a prosperidade.



Logo após o aniversário de sua vitória sobre o Sindicato, Axel recebe um telefonema desesperado de Eddie "Skate" Hunter, irmão mais novo de Adam. Ao chegar da escola, ele encontrara sua casa totalmente destruída. Adam havia sumido e ninguém o tinha visto ou tido notícias dele desde o início daquela manhã. Axel e Blaze imediatamente se dirigiram para a casa de Adam. Entre os restos da mobília destrocada havia uma foto: Adam acorrentado, estirado aos pés de um homem que eles facilmente reconheceram!



O desaparecimento de Adam marcou o início de um grande pesadelo. O Sindicato voltou a dominar as ruas para realizar sua vingança. As gangues invadiram os parques e motoqueiros armados tornaram as avenidas mortalmente perigosas, tanto de dia como de noite. Os dois ex-tiras sabiam que Adam estava sendo usado como isca para atraí-los para uma armadilha mortal, mas alguma coisa tinha que ser feita para acabar com o caos!

Ao final de cada Estágio, você também conseguirá pontos de bonificação, e quanto mais difícil o estágio, maior será a bonificação.

Bonificação de Final de Estágio:	O número de Estágios terminados x 5,000 pontos.	
Bonificação de Tempo:	100 pontos por cada segundo restante no cronômetro.	
Bonificação de Nível:	Fácil	nenhuma
	Normal	10,000 pontos
	Difícil	20,000 pontos

Você também poderá pegar lutadores extra ao obter as seguintes pontuações:

1UP (Reforço):	Primeiro	20,000 pontos
	Segundo	50,000 pontos
	Terceiro	100,000 pontos
	Demais	a cada 100,000 pontos

NOTA: Você pode apressar o registro de pontos na Tela de Bonificação, pressionando o Botão 2.

Fim de Jogo/Continuação

Quando acabam seus lutadores, o jogo termina. Na parte superior da tela (canto superior esquerdo para o Jogador 1, canto superior direito para o Jogador 2), as palavras GAME OVER (Fim do Jogo) e CONTINUE (Continuação) aparecem.



Se tiver uma Continuação restante, você pode escolher continuar o jogo a partir do seu Estágio atual. Use o Botão D para selecionar CONTINUE (a seleção irá piscar) e pressione o Botão 2. O nome do lutador que você estiver usando correntemente vai aparecer. Use o Botão D para percorrer os nomes dos lutadores e pressione o Botão 2 para escolher o que deseja.



- Pressione junto com os Botões 1 ou 2 para fazer determinados movimentos de ataque (veja o item "Movimentos de Ataque", mais adiante neste manual).

Botão Início

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para pular a Tela de Apresentação, as telas de introdução e de pontuação, e ir para a próxima seqüência.
- Pressione para fazer uma pausa no jogo; pressione novamente para reiniciar.

Botão 1

- Pressione para atacar.
- Pressione para pegar objetos e armas.

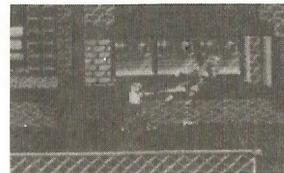
Botão 2

- Pressione para pular.
- Pressione para fazer suas escolhas na Tela de Fim de Jogo/Continuação.

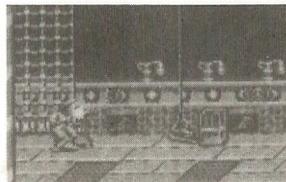
Os Campos de Batalha

Estágio 1: Centro da Cidade

Pegue uma faca ou um cano e vá enfrentar as gangues de rua. Limpe um inferninho ordinário, e enfrente o líder local, um "barman" musculoso que não está contente com o desaparecimento da clientela, promovido por você!



Estágio 2: Parque de Diversões



Bandos de marginais desocupados vão mantê-lo ocupado demais para observar o ambiente no seu passeio pelo parque. Há um boneco no brinquedo PIRATE SHIP (Barco Pirata), e um grupo de ninjas do Sindicato planeja tirar sua pele!

Estágio 3: Aventura Alienígena

Tente a ALIEN HOUSE (Casa do Alienígena), onde perigos reais espreitam na falsa neblina. Motoqueiros fazem barulhos com suas motos para assustá-lo e um psicopata movido a jato tenta derrubá-lo no chão. Você terá que enfrentar o próprio alienígena...



Ataque Direcionado: Botão D para a esquerda ou para a direita + Botões 1 e 2



AXEL: Esmagamento do Dragão



BLAZE: Kikoucho



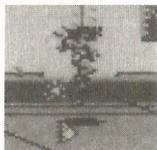
SKATE: Chute Sacarrolha

Super Ataque: Mantenha pressionado o Botão 1, e solte-o

Mantenha pressionado o Botão 1 até que o seu lutador se abaixe para preparar o ataque; então solte o botão para um movimento estonteante e devastador, que derruba seus oponentes! O seu lutador pode usar o Super Ataque apenas uma vez, a não ser que pegue uma Estrela. Você também pode receber um Super Ataque extra ao terminar um Estágio.



AXEL: Golpe na Alma



BLAZE: Ataque Ciclone



SKATE: Ataque Fliperama

NOTA: Cada lutador tem um total de 14 movimentos diferentes. Tente descobrir quais são.

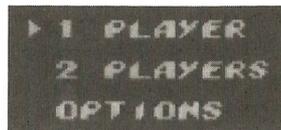
Iniciando

Depois do logotipo Sega, você verá a introdução do jogo, que será seguida pela Tela de Apresentação e uma pequena demonstração do jogo.

Pressione o Botão Início antes da

Tela de Apresentação aparecer e depois pressione novamente para chamar a Tela de Seleção de Jogo. Escolha entre 1 PLAYER (1 jogador) ou 2 PLAYERS (2 jogadores), ou escolha OPTIONS para dar uma olhada nas Opções, pressionando o Botão D para cima ou para baixo para posicionar o marcador em sua opção, e pressionando em seguida o Botão Início.

NOTA: Você somente poderá escolher o jogo para 2 jogadores se estiver usando o Cabo de Jogo Múltiplo (veja o item "O Jogo para Dois Jogadores", mais adiante neste manual).



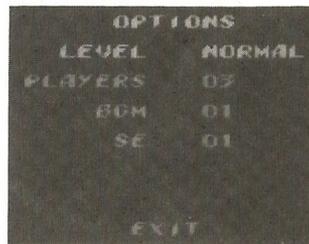
Opções

Na Tela de Opções, pressione o Botão D para baixo ou para cima para iluminar uma opção, e pressione para a esquerda ou para a direita para percorrer as escolhas possíveis.

LEVEL (Nível): Escolha o nível de jogo entre EASY (Fácil), Normal ou HARD (Difícil).

PLAYERS (Jogadores): Escolha de um a cinco lutadores por jogo.

BMG (Trilha Sonora): Escute as trilhas sonoras disponíveis. Use o Botão D para percorrer as opções e pressione o Botão 2 para executar a seleção.



SE (Efeitos Sonoros): Escute qualquer um dos efeitos sonoros disponíveis no jogo. Use o Botão D para escolher e o Botão 2 para ouvir.

Quando estiver satisfeito com as escolhas, ilumine EXIT (Saída) e pressione o Botão 2 ou o Botão Início. Você poderá sair quando qualquer opção estiver iluminada, pressionando o Botão Início.

NOTA: A configuração original das opções é um jogo de dificuldade Normal com três lutadores.

Seleção de Jogador



Na Tela SELECT PLAYER (Seleção de Jogador) escolha um dos lutadores que você quer usar na batalha. Cada lutador está pontuado em cinco categorias: POWER (Poder), TECHNIQUE (Técnica), SPEED (Velocidade), JUMP (Pulo) e STAMINA (Energia). Quanto mais estrelas ao

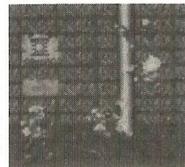
lado da categoria, mais forte é o jogador nessa categoria específica.

Use o Botão D para mover o quadrado com o "1P" piscando até o lutador que você quer. (No jogo para dois jogadores, o Jogador 2 move o quadrado onde aparece "2P".) Pressione o Botão 2 ou o Botão Início para escolher seu lutador e iniciar o jogo.

Ataques Especiais

Recuperação: Botão D para cima + Botão 2

Se o seu lutador for lançado no ar, pressione estes botões simultaneamente antes que ele/ela caia no chão. O lutador cairá de pé, sem ferimentos.



Ataque Estacionário: Botão D para cima e depois para baixo → Botão 1

Você também pode usar este ataque, pressionando o Botão D para esquerda e depois para a Direita, e então pressionando o Botão 1.



AXEL: Asa de Dragão



BLAZE: Embukyaku



SKATE: Chute com Giro Duplo

Super Pancada: Botão 2 → Botão 1

Use o Botão 2 para pular sobre seu oponente e então pressione o Botão 1 para fazê-lo beijar o chão! Axel e Blaze podem agarrar o inimigo por trás e pressionando o Botão 1, executam o mesmo golpe.



AXEL: Pancada com o Corpo



BLAZE: Golpe para Trás



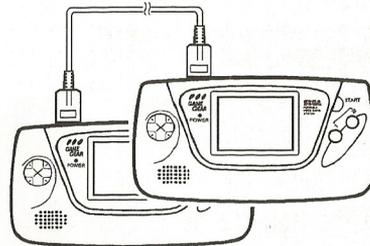
Se Skate estiver atrás de um inimigo, você pode executar um **Lançamento pelo Pescoço**, pressionando o Botão 2 e em seguida o Botão 1 duas vezes.



Coloque Skate atrás de um inimigo, espere um momento e pressione o Botão 1: ele terá uma enxaqueca de arrasar.

O Jogo para Dois Jogadores

Você e um amigo podem enfrentar os punks do Sindicato juntos. Para isso, é necessário que **cada** um tenha um GAME GEAR e um cartucho, além de um Cabo de Jogo Múltiplo (vendido separadamente). Desligue os dois GAME GEARS. Após colocar os cartuchos nos GAME GEARS, encaixe cada extremidade do Cabo de Jogo Múltiplo em um GAME GEAR e ligue as duas unidades.



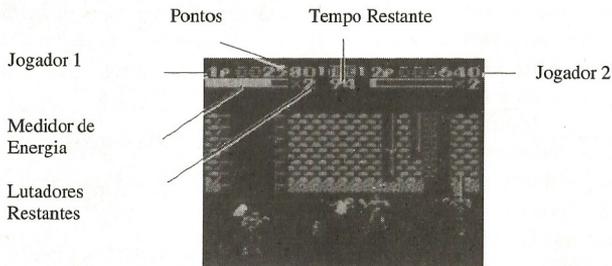
NOTA: Tenha cuidado para não deixar o Cabo de Jogo Múltiplo se soltar durante o jogo.

Qualquer um dos dois jogadores pode pressionar o Botão Início e selecionar "2 PLAYERS" (2 Jogadores) no Menu Principal. A Tela de Seleção de Jogador aparecerá nas duas telas. O jogo começa depois que cada jogador tiver escolhido seu lutador e pressionado o Botão Início.

NOTA: Os Jogadores 1 e 2 não podem escolher o mesmo lutador.

Sinais da Tela

Use a informação na parte superior da tela para planejar suas estratégias de luta e acompanhar o seu progresso.



Medidor de Energia: Quando o Medidor de Energia zerar, o lutador cairá e estará derrotado. Os Medidores de Energia dos inimigos aparecem para o Chefe e para o Sub-chefe.

Tempo Restante: Você tem 99 segundos para destruir todos os bandidos que aparecem em cada fase. Quando você eliminar uma fase, o cenário mudará ou um sinal "GO" aparecerá e o relógio começará a contar o tempo novamente. Além disto, se você perder um lutador durante uma batalha, o relógio também começará a contar novamente. Se você não eliminar uma determinada área antes que o tempo chegue ao 00, perderá um lutador. A cada início de um novo Estágio, seu lutador recebe um Medidor de Energia cheio.

Fúria: Botão D pressionado na direção do oponente + o Botão 1 pressionado repetidamente



AXEL: Duas Joelhadas e uma Cabeçada



BLAZE: Duas Joelhadas e um Chute Alto



SKATE: Duas Cabeçadas e uma Cotovelada

Derrubando o Adversário: Botão D pressionado na Direção Oposta ao adversário + Botão 1

Agarre seu oponente pela frente, pressione o Botão D na direção contrária ao inimigo e em seguida o Botão 1 para fazer o seguinte:



AXEL: Derruba o Adversário para trás



BLAZE: Aplica um balão no Oponente



SKATE: "Uppercut de Giro"

Pulos

Chute com pulo: Botão D → Botão 2 → Botão 1

Pressione o Botão 2 para pular e o Botão 1 quando estiver no alto, para um ataque aéreo. Você também pode usar o Botão D para direcionar seus pulos.



AXEL: Joelhada



BLAZE: Chute Lateral



SKATE: Chute Lateral Duplo

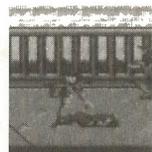
Segurando um Oponente

Se você movimentar seu lutador para bem perto de um oponente, ele irá segurá-lo. Provoque, então, sérios ferimentos com os seguintes movimentos:

Golpe de Poder: Botão 1



AXEL: Cabeçada



BLAZE: Derruba o Adversário



SKATE: Cotovelada

Objetos

À medida que você enfrentar a legião de malfeitores do Sindicato, você encontrará objetos que poderão ajudá-lo nos combates. Estes objetos estão escondidos em vários recipientes: latas de lixo, móveis, engradados, caixas, vasos e "ovos alienígenas". Quebre o recipiente e pegue o objeto, movendo-se sobre ele e pressionando o Botão 1.



Maçã: Recarrega um pouco de energia no Medidor de Energia de seu lutador.



Bife: Recarrega completamente o Medidor de Energia!



Estrela: Você ganha um Super Ataque extra!



1 P: Você ganha um lutador extra!



Moeda: Acrescenta 1,000 pontos na sua pontuação.



Barra de Ouro: Você ganha 5,000 pontos de bonificação!

Armas

Você as encontrará nos mesmos recipientes dos ítems, ou dispostas no chão, ou ainda nas mãos de um inimigo. Um rápido ataque fará seu oponente deixar a arma cair e então você poderá apanhá-la, movimentando seu lutador sobre ela e pressionando o Botão 1. Pressione o Botão 1 para usar a arma, ou os Botões 1 e 2 simultaneamente para arremessá-la (pode ser necessário um certo treinamento nessa técnica).



Faca: Fatia, corta e areja os malfeitores à curta distância, sendo também efetiva à distâncias maiores.



Tubo de Chumbo: Uma boa pancada irá derrubá-los definitivamente.

As armas também podem ser derrubadas de sua mão, se você não tomar cuidado. Se você derrubar a arma mais de duas ou três vezes, ela desaparecerá. Você também perde a arma que estiver usando ao passar para a próxima cena.

NOTA: Para mudar de arma, você deve primeiro jogar a que está usando, e, depois, pegar a nova.

Movimentos de Ataque

Ataque Furioso: Botão 1 pressionado repetidamente

Cada lutador tem um ciclo de quatro movimentos de ataque. Se você mantiver pressionado o Botão 1, o ciclo continuará até que seu inimigo caia.

AXEL: Dois "Jabs", um Soco Direto e um Chute Lateral.

BLAZE: Dois "Jabs", uma Cotovelada e um Chute Alto.

SKATE: Dois "Jabs", um Chute por Trás e um Chute por Trás com Giro.

Ataque Relâmpago: Botão D duas vezes na mesma direção → mantendo pressionado o Botão 1



AXEL: "Upper" Poderoso



BLAZE: Golpe Cortante Vertical



SKATE: Super Cabeçada Dinamite

Defesa Traseira: Botão 1 + Botão 2 simultaneamente

Este é um movimento excelente para enfrentar os marginais que tentarão pegá-lo por trás. Certifique-se de que seu lutador não está segurando uma arma quando for executar este tipo de movimento - caso contrário, a arma será arremessada.



AXEL: Soco para trás



BLAZE: Rasteira de 360 graus



SKATE: Chute-arremesso para trás