

RAMBO

III

Requer uso
da Pistola
Light Phaser

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS



TEC TOY

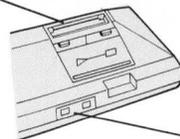
- Dispare contra o inimigo assim que ele aparecer na tela. Alguns soldados não abrem fogo logo de início, e isso pode significar para você preciosos pontos de Vida.
- Atingir habitantes da vila pode causar uma redução de nível no “Medidor de Vida de Rambo”. Você precisa pegar os inimigos, não os amigos!
- Na batalha da caverna, o Sargento Koloff não pode ser morto com fogo direto. Procure outro jeito de anulá-lo!
- Na Cena 2, os tanques verdes não podem ser destruídos.

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho RAMBO III no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Ligue a pistola LIGHT PHASER na entrada do JOYSTICK 1, no console.
5. Assim que a imagem do título do jogo aparecer na tela, aponte a pistola LIGHT PHASER diretamente para a tela e aperte o gatilho, para começar. Se nada acontecer, verifique se a ligação da pistola LIGHT PHASER no console está bem feita. Lembre-se de que a entrada do JOYSTICK 1 é a da esquerda!

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

Entrada do Cartucho



Entrada da pistola
LIGHT PHASER

Pontuação

50 pontos:

- Soldado do Exército Regular
- Comandante
- Morcego

50 pontos por um tiro simples

- Granada de Morteiro
- Soldado Grande
- Helicóptero de Ataque
- Helicóptero Mil Hind
- Tanque (Cena 6)

400 pontos

- Pote de Barro (Cena 2)
- Tanque Marrom (Cena 3)
- Luz Elétrica (Cena 4)
- Caixa de Munição (Cena 5)
- Holofote de Busca (Cena 5)
- Ponte de Pedra (Cena 6)

800 pontos por salvamento do:

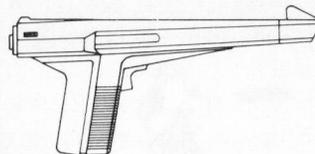
- Rebelde Prisioneiro
- Coronel Trautman

Importante:

Qualquer habitante da vila ou o Sargento KOLOFF valem zero ponto.

Assuma o controle!

A única coisa que você tem a fazer é apontar a sua pistola LIGHT PHASER e apertar o gatilho. Lembre-se sempre de apontar diretamente para a tela, antes de disparar.



O campo de batalha

A imagem na tela move-se lentamente para a direita. Atire em todos os soldados inimigos e seus tanques e helicópteros; antes que eles abram fogo. Assim fazendo, o “Nível de Vida” de Rambo se recuperará gradualmente. Se você, acidentalmente, atingir um prisioneiro, o “Nível de Vida” diminuirá. Quando todos os soldados inimigos de uma cena de batalha forem eliminados, você poderá passar para a cena seguinte. E quando o gigantesco helicóptero Mil Hind, que aparece na última cena, for destruído, sua missão estará cumprida e o jogo acaba. No total, há sete batalhas a serem vencidas. Veja a relação abaixo.

8 |

Ao lado do medidor, encontram-se uma granada, um frasco de bebida revigorante e um projétil especial. Se você atirar na granada, todos os inimigos que se encontrarem na cena serão liquidados. Quando o “Medidor de Vida de Rambo” descer a um nível perigoso, aponte no frasco de bebida revigorante e atire. O medidor voltará ao seu nível máximo. O projétil especial mostra quanta munição ainda resta a Rambo, à medida que dispara tiro por tiro.

Armas

O arsenal de Rambo inclui um fuzil de assalto Kalashnikov. Ele permite um fogo contínuo de projéteis 7,62 milímetros, até uma distância aproximada de 300 metros. Para atirar continuamente, mantenha o gatilho da sua pistola LIGHT PHASER apertado, mas não se esqueça de controlar sua munição!



5 |

Cena 3:

O Ataque na Montanha

O helicóptero ataca

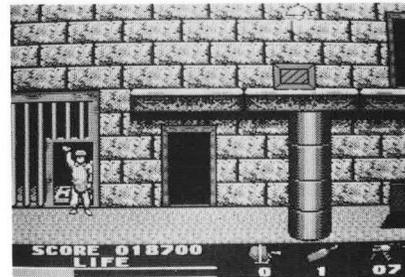


Cena 4:

O Campo de Prisioneiros

Rebelde Prisioneiro

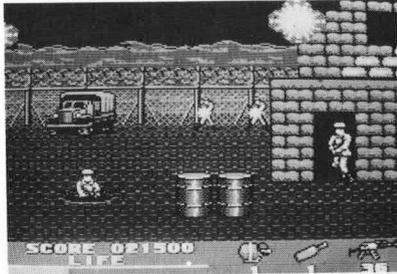
Caixa de Munição



Cena 5:

Fuga Noturna da Base Soviética

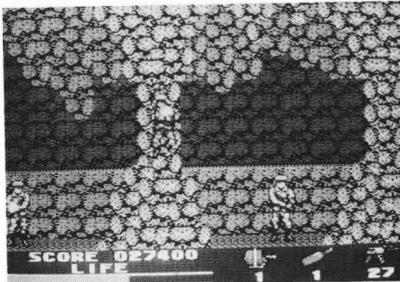
Holofote de Busca



Cena 6:

O Ataque Subterrâneo, Liderado Pelo Sargento Soviético Koloff.

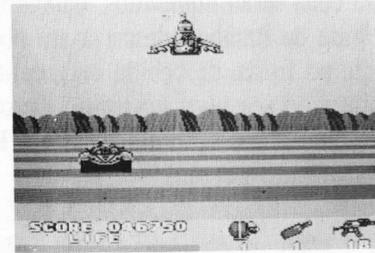
Comandante



Cena 7:

Última Luta de Rambo — O Ataque do Exército Soviético

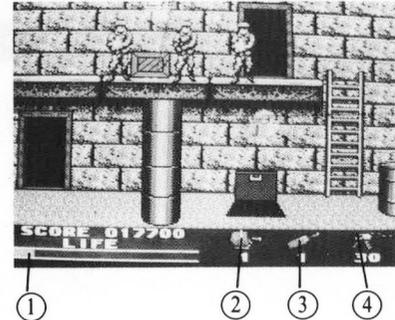
O Helicóptero Mil Hind



O indicador da situação

Bem no rodapé de cada cena, aparece o indicador da situação. Além da pontuação (*score*), ele apresenta, numa barra horizontal vermelha, o “Medidor de Vida de Rambo” (*life*), cujo nível se torna cada vez menor, à medida que nosso herói é atingido pelo fogo inimigo. Quando o medidor cai a zero, o jogo acaba.

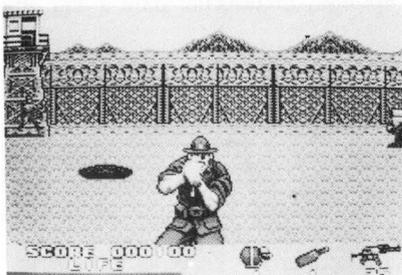
- ① Medidor de Vida de Rambo
- ② Granada
- ③ Frasco de Bebida Revigorante
- ④ Projétil Especial



Cena 1:

O Quartel da Base Soviética

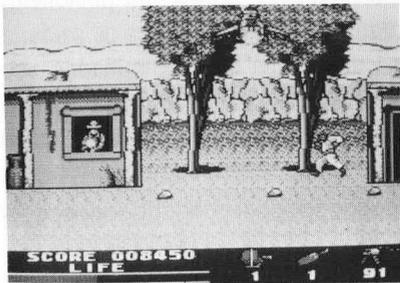
Soldado Grande

**Cena 2:**

A Vila onde os soldados soviéticos estão escondidos.

Pote de Barro

Habitantes da Vila



Quando sua munição estiver prestes a esgotar-se, você será forçado a mudar o disparo de sua arma para tiros simples, isto é, um de cada vez, até o fim da rodada. Quando isto acontecer, aperte o gatilho bem rápido, soltando-o o mais depressa possível, para aproveitar ao máximo os tiros que ainda lhe restam.

Rambo só pode transportar uma granada de cada vez. Aponte para a granada, no “indicador da situação” e atire, a fim de ativá-la. Todos os inimigos que estiverem na cena serão liquidados, o mesmo acontecendo com seus tanques e helicópteros. No desenvolvimento de algumas cenas do jogo, você pode conseguir granadas extras atirando contra objetos de aparência suspeita, tais como cestos, potes de barro etc.

Rambo III

Esta é uma missão que ele não pôde recusar: John Rambo, soldado, combatente e herói, foi chamado para salvar seu amigo e antigo comandante, Coronel Trautman. O coronel acabava de fazer uma entrega de armas, no Afeganistão, aos guerrilheiros da liberdade Mujahedin (que precisavam delas desesperadamente), quando foi capturado por soldados soviéticos. Mantido num campo de prisioneiros no país dividido pela guerra, o coronel foi abandonado por sua própria pátria, receosa de que uma operação de salvamento pudesse transformar-se num problema político. Assim, restou apenas um homem capaz de salvar o coronel: Rambo!

Você, agora, vai guiar Rambo nesta arriscada missão. Utilizando granadas e um fuzil de assalto Kalashnikov, roubado do inimigo, abra seu caminho através de sete níveis de ação de combate. De uma vila a uma montanha, do campo de prisioneiros a uma caverna, Rambo luta sem parar a fim de salvar seu amigo, ajudar os rebeldes amantes da liberdade e sair do país são e salvo.

Pontos Extras de Fim de Rodada

No final de cada rodada, você pode ganhar pontos extras. Cada bomba que não explodiu vale 100 pontos. Cada Pílula Vital não usada rende 500 pontos. Cada rodada de munição não utilizada vale 50 pontos. E, finalmente, cada aumento no vermelho do “Medidor de Vida de Rambo” vale 200 pontos.



Dicas úteis

- Enquanto você ainda estiver aprendendo a jogar, habitue-se a ficar de olho no “Medidor de Vida de Rambo”. Não se deixe fascinar apenas pelo calor da batalha, pois, caso contrário, você vai acabar morrendo. Fique pronto para usar sua Pílula Vital!

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY 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 TECTOY 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 TECTOY.

TECTOY

NºCO 021449859

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797