

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA A AMAZÔNIA

MEGGA DRIVE[®]

SEGA

5
SEGA TOP FIVE • SEGA TOP FIVE • SEGA TOP FIVE • SEGA TOP FIVE • SEGA TOP FIVE

**jogos
incluídos**

MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da 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)

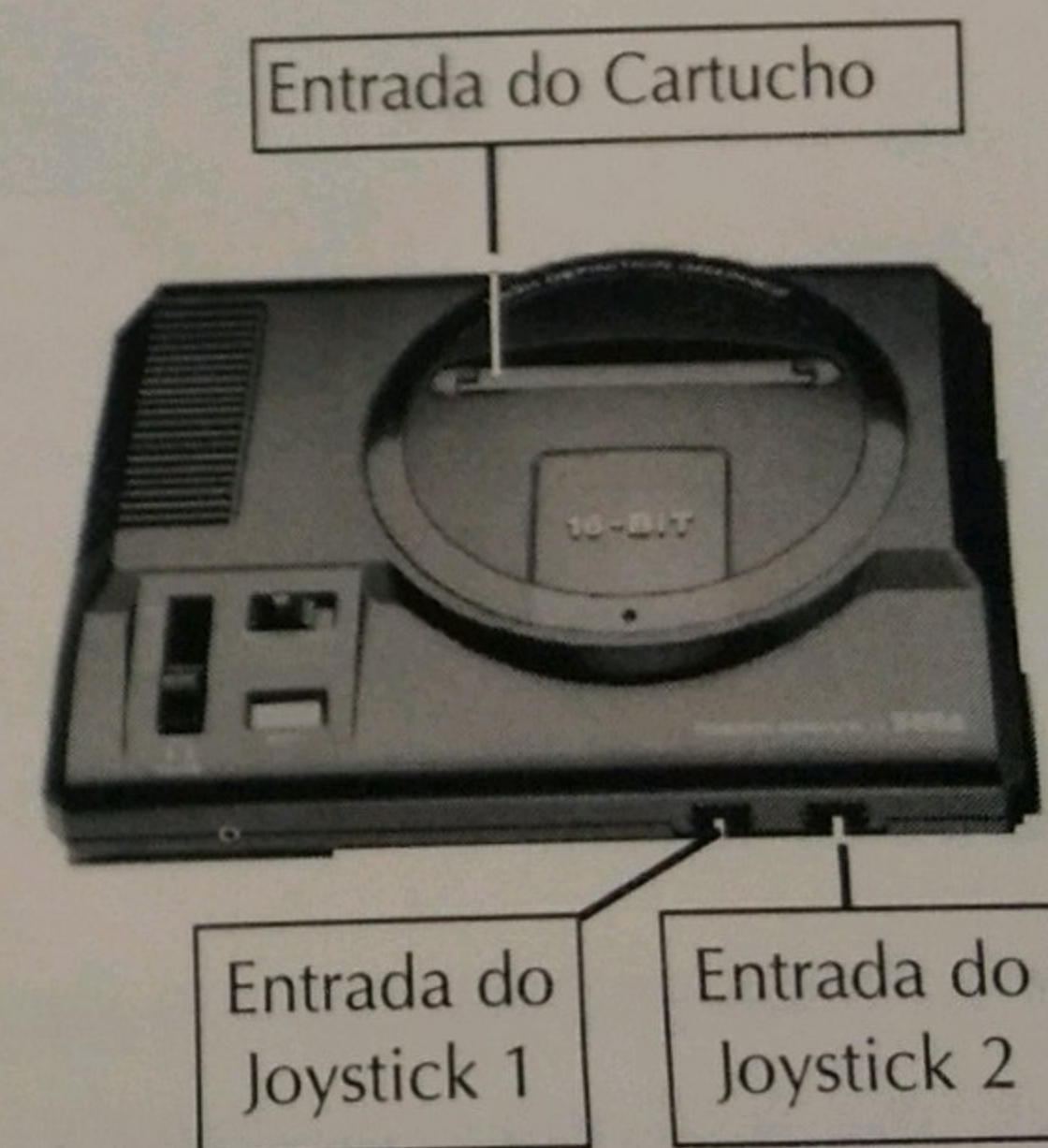
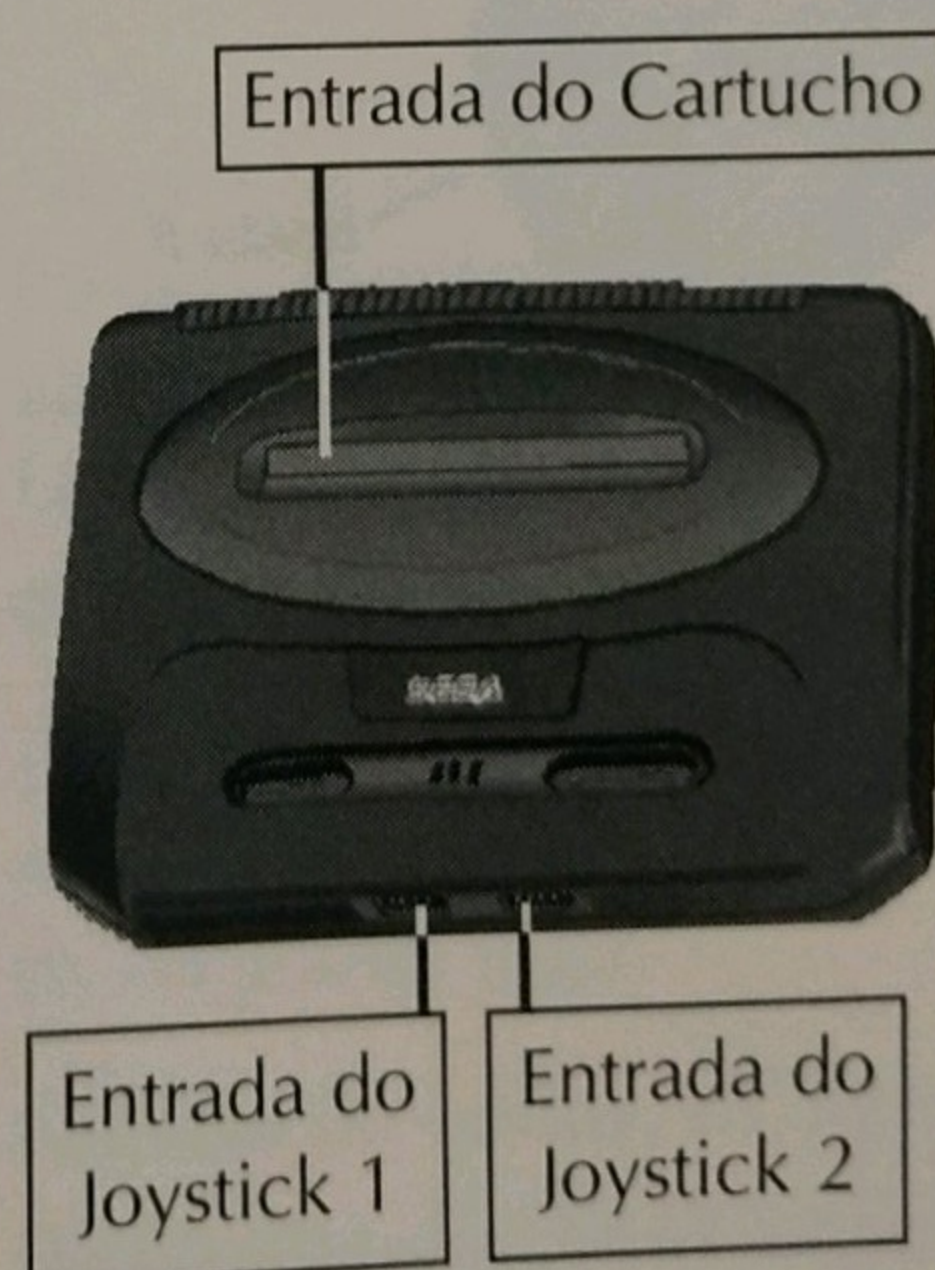
Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo 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 MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o Mega Drive está desligado. Conecte os joysticks 1 e 2.
2. Coloque o cartucho SEGA TOP FIVE 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. SEGA TOP FIVE pode ser jogado por um ou dois jogadores, dependendo do jogo que foi selecionado.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o Mega Drive estiver ligado!



FLICKY

O PASSARINHO MAIS CORAJOSO QUE VOCÊ JÁ VIU!

Curta as aventuras de Flicky, um divertido passarinho azul que põe todos os gatos loucos! Movimente Flicky para cima, para baixo e para qualquer lugar, e conduza os filhotes de passarinho até a porta, onde eles estarão a salvo dos ferozes felinos e dos repugnantes lagartos!

ASSUMA O CONTROLE!

Aprenda as funções de cada botão do seu joystick antes de começar a jogar.



Botão D

- Pressione para movimentar Flicky em qualquer direção.

Botão Início

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para fazer uma pausa na ação: pressione novamente para reiniciar o jogo.

Botões A, B e C

- Pressione qualquer um destes botões para fazer Flicky saltar ou arremessar objetos.

CORRA PARA GANHAR

Flicky deve encontrar todos os filhotinhos (Chirps) em cada fase e levá-los até a porta indicada com a palavra Exit (Saída). Tome cuidado com os famintos gatos Tiger e os lagartos Iggy! Pule de um nível para outro apanhando os Chirps e evitando os inimigos. Nos diferentes níveis existem objetos que Flicky pode arremessar nos Tigers e Iggys (Veja Objetos). Em cada uma das duas primeiras fases, existem seis Chirps que Flicky deve resgatar. Cada fase normal posterior tem oito Chirps.

Você pode levar um Chirp de cada vez até a porta se quiser. Cada um vale 100 pontos. No entanto, existem bônus de pontos especiais se Flicky conseguir levar um grupo, ou possivelmente todos os Chirps até a porta ao mesmo tempo (Veja Pontuação).

OBJETOS

No seu caminho, Flicky encontrará objetos que poderá atirar contra seus inimigos, os quais podem ser telefones, vasos de plantas, xícaras ou garrafas. Para arremessá-los contra um gato ou um lagarto, pressione o **Botão A, B** ou **C**. Assegure-se de que Flicky esteja voltando para a direção do inimigo.

De vez em quando aparecem os Diamantes que concedem valiosos pontos de bônus. Eles são muito pequenos, por isso procure-os enquanto joga.

Na fase de bônus, os Tigers usam gangorras para jogar os Chirps para cima. Flicky deve ir de um lado para o outro, pegando tantos quantos possível com sua rede. Quanto mais ele pegar, mais alto será o bônus (Veja Pontuação).

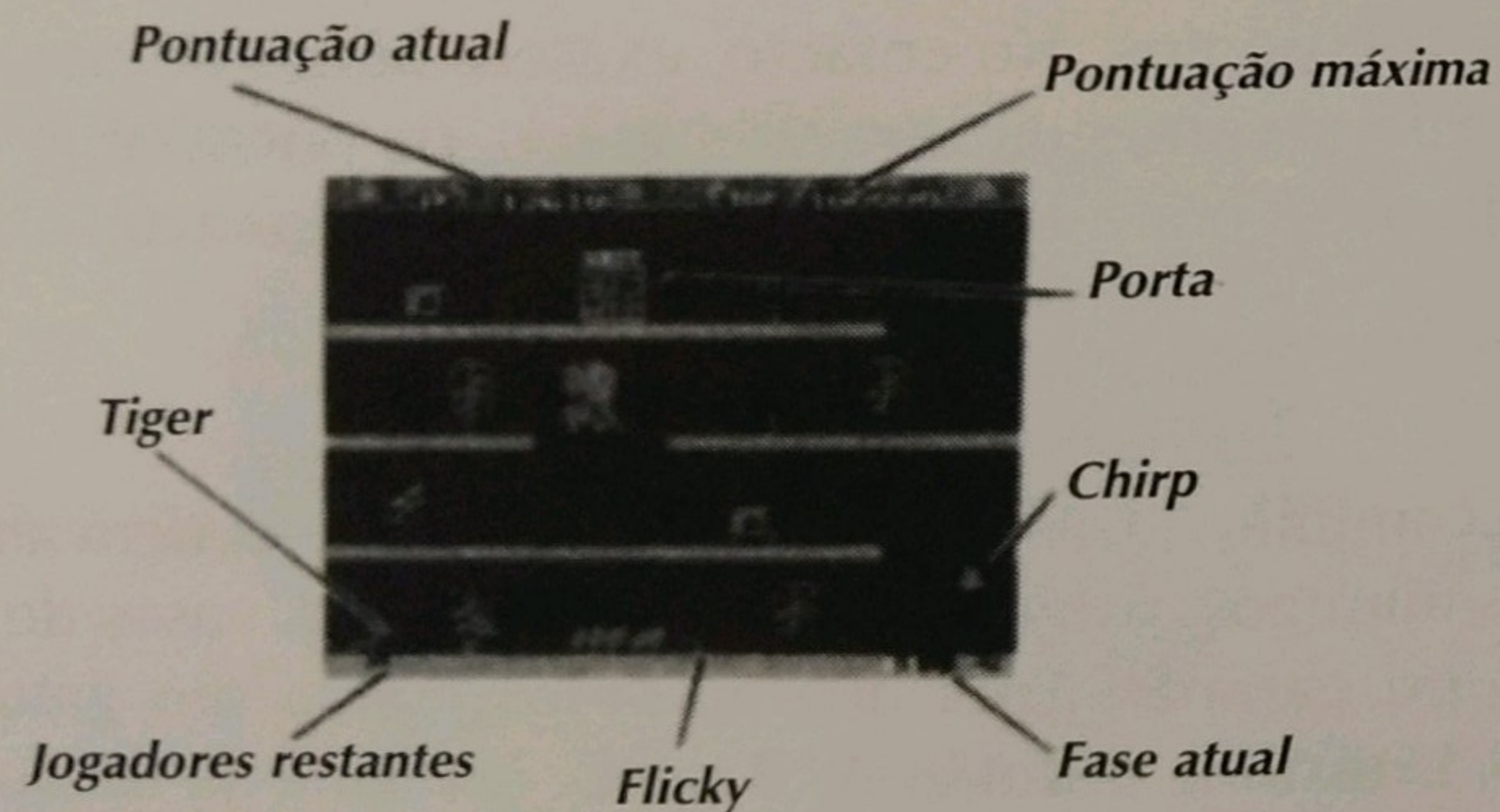
EM PLENO JOGO

A tela de apresentação aparece após o logotipo Sega. Momentos depois começa o jogo demonstração. Pressione o **Botão Início** na tela de apresentação e aparecerá uma tela com a explicação do jogo. Depois de lê-la, pressione o **Botão Início** para começar a jogar.

Observação: Pressione o **Botão Início** durante a demonstração para voltar à tela de apresentação.

SÍMBOLOS DA TELA

Tela de Jogo



Pontuação (Score)

Se Flicky levar somente um Chirp de cada vez até a porta, cada um vale 100 pontos. Se for bom o suficiente para levar um grupo de Chirps, os pontos aumentam de acordo com a tabela.

Se Flicky resgatar 4 Chirps, será acrescentado um total de 1000 pontos à sua pontuação (Score) $100 + 200 + 300 + 400 = 1000$.

Existe também um bônus de tempo. Se você completar uma fase em menos de um minuto, você ganhará pontos, como mostra a tabela.

Na fase de bônus, cada Chirp que Flicky pegar, valerá 250 pontos. Você receberá um bônus de 10000 pontos se seu pequeno herói conseguir resgatar vinte Chirps!

1º Chirp	100 pontos
2º Chirp	200 pontos
3º Chirp	300 pontos
4º Chirp	400 pontos
5º Chirp	500 pontos
6º Chirp	1000 pontos
7º Chirp	2000 pontos
8º Chirp	5000 pontos

0-19 segundos	20000 pontos
20-29 segundos	10000 pontos
30-39 segundos	5000 pontos
40-49 segundos	3000 pontos
50-59 segundos	1000 pontos

SUPER MONACO GP

O Super Monaco GP transporta você às mais desafiadoras e encantadoras pistas que o mundo poderia oferecer. Entre na competição contra os grandes pilotos no circuito Super Monaco ou tente ganhar o Campeonato Mundial e, neste caso, enfrentará uma sequência de 16 diferentes circuitos.

Antes de começar, contudo, dê algumas voltas para praticar - para ficar à vontade em sua máquina e ver como ela anda e responde ao seu controle nas várias superfícies.

Pilote seu supercarro e chegue à vitória! O Super Monaco GP foi feito para alguém como você - alguém que jamais desiste e joga apenas para ganhar!

ASSUMA O CONTROLE!

Aprenda as funções de cada botão de seu joystick antes de começar o jogo

As funções do **Botão D** e dos **Botões A, B, e C** podem ser escolhidas na tela de opções. Há a possibilidade de 6 diferentes combinações.

TIPO	Botão D para cima	Botão D para baixo	Botão A	Botão B	Botão C
A	Redução de marcha	Avanço de marcha	Breque	Acelerador	Box
B	Avanço de marcha	Redução de marcha	Breque	Acelerador	Box
C	Redução de marcha	Avanço de marcha	Acelerador	Breque	Box
D	Avanço de marcha	Redução de marcha	Acelerador	Breque	Box
E	Breque	Acelerador	Redução de marcha	Avanço de marcha	Box
F	Acelerador	Breque	Redução de marcha	Avanço de marcha	Box

Tente cada uma das combinações e aprenda quais são as mais confortáveis para você. Lembre-se, para pilotar, sempre pressione o **Botão D** para a direita ou para a esquerda. Você pode derrapar um pouco nas primeiras voltas, mas vai logo aprender como vencer aquelas curvas fechadas.

Observação: O **Botão Início** é usado como pausa e para retomar o jogo. Ele não afeta o movimento do carro.

UMA VISÃO GERAL

A melhor maneira de iniciar este jogo é correndo algumas voltas para praticar em qualquer uma das 16 pistas. Escolha sua pista (ou circuito) e um tipo de transmissão para seu carro e pise fundo até a linha de chegada. Você terá percepção de como o seu carro responde nas curvas mais severas e de quanto tempo você consegue recuperar nas retas. Dê quantas voltas você desejar.

Em seguida, tente o Super Monaco GP. Ele consiste de apenas uma corrida e as regras são rigorosas. Você deve, naturalmente, participar da Corrida Preliminar (provas de tempo) para determinar sua posição de largada. Depois, a corrida começa. O mais difícil está na Posição Limite que será imposta a você. Se, em qualquer momento durante a corrida e por qualquer razão, você tiver sua posição abaixo do que permitir o limite, você será desclassificado.

O Campeonato mundial é constituído por 16 corridas, cada uma em um circuito diferente. Do mesmo modo que na corrida Super Monaco CP, você deve tomar parte da Corrida Preliminar para determinar seu lugar no Grid de largada. Não há Posição Limite neste nível, mas isto não significa que a competição será mais fácil. Você deve chegar entre os 6 primeiros colocados para marcar pontos em cada corrida. Se você terminar a partir do sétimo lugar ou, se sofrer sério acidente durante a corrida, não marcará pontos.

É claro que o líder de pontos no final das 16 corridas ganha o Campeonato Mundial. Agora ajuste seu capacete e aperte seu cinto de segurança! Ouça o ronco dos motores!

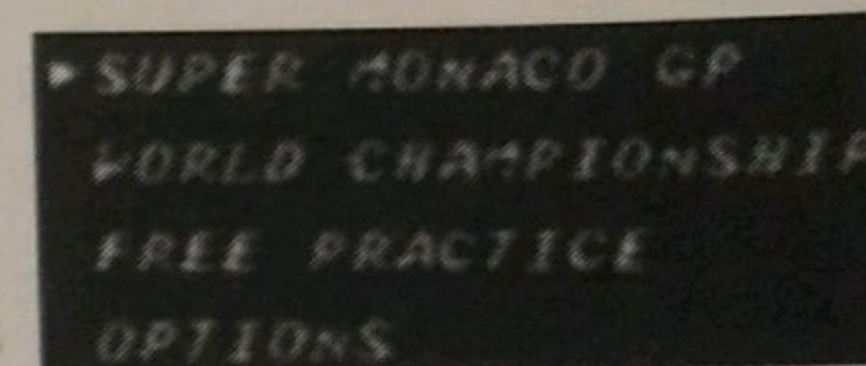
COMEÇANDO



Quando você coloca o cartucho e liga o MEGA DRIVE aparecem 2 telas de apresentação. As palavras PRESS START BUTTON (aperte o Botão Início) aparecem e brilham. Se você não apertar o **Botão Início** antes que desapareça a segunda tela, você terá uma pequena demonstração.

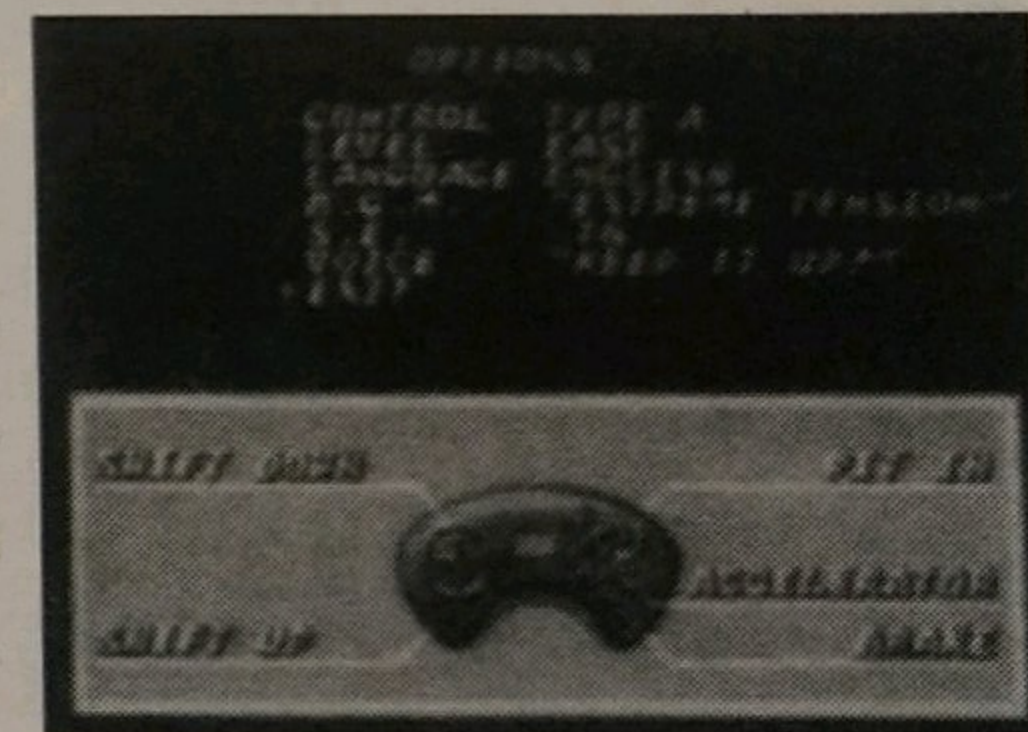
Acompanhando a demonstração, verá um gráfico com as especificações do motor de seu carro e os últimos pontos da disputa.

Aperte o **Botão Início** para ativar a tela de Seleção do Modo ("Mode Selection"). Você pode escolher começar pelo Super Monaco GP, tentar levar o troféu para casa no Campeonato Mundial ("WORD CHAMPIONSHIP"), praticar algumas voltas ("FREE PRACTICE") ou ainda olhar as Opções ("OPTIONS").



OPÇÕES

Para escolher OPÇÕES ("OPTION") na tela de seleção do Modo ("Mode Selection"), mova a flecha de seleção para baixo, utilizando o **Botão D** e aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Na tela OPÇÕES, você pode escolher as funções de seu joystick, o nível de dificuldade, a música de fundo e a voz de encorajamento. Você ouvirá durante a corrida.

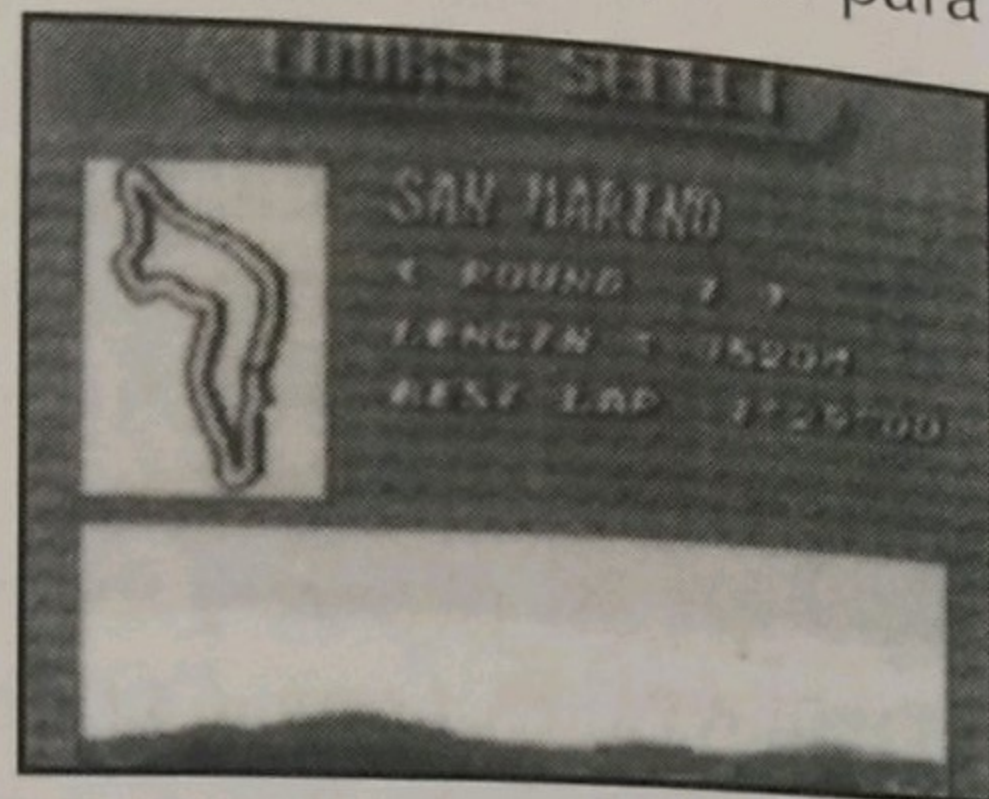


Observação: Esteja certo de selecionar a língua na qual as mensagens aparecerão na tela.

Para ver as subposições, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Após fazer suas escolhas, mova a flecha para baixo até a SAÍDA ("EXIT") e aperte qualquer botão. A tela de Seleção do Modo retornará.

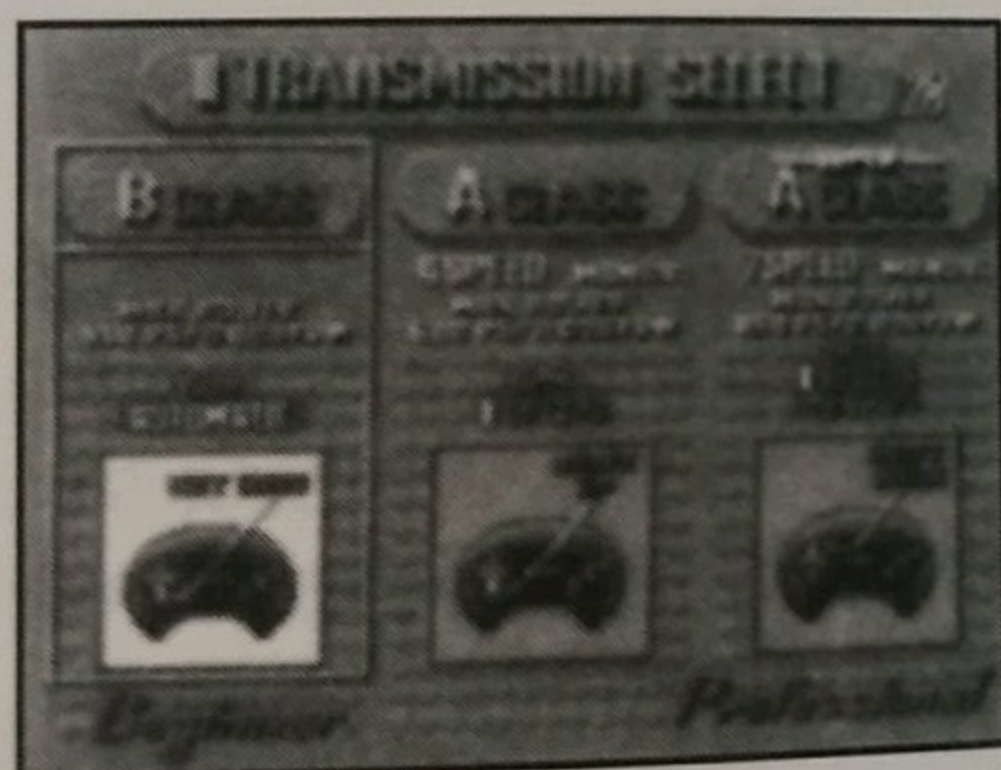
FREE PRACTICE

Agora está na hora de esquentar seus pneus e de se preparar para a corrida. Há 16 circuitos de corridas GRAND PRIX disponíveis – as melhores e mais disputadas pistas do mundo de hoje. Para trazer as telas de Seleção dos Circuitos, aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Para visualizar o mapa de cada circuito, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.

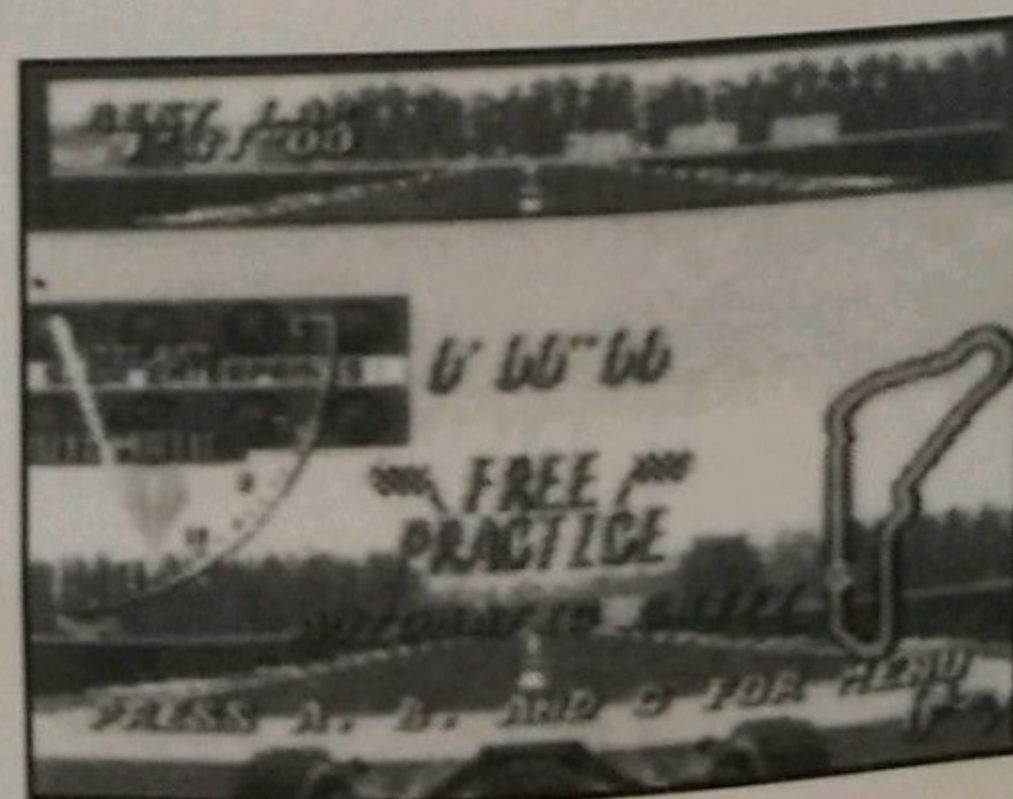


Escolha o circuito em que você prefere praticar, apertando os **Botões A, C** ou o **Botão Início**.

A próxima tela mostra os 3 tipos de transmissão que você pode selecionar. Há o modelo automático, um modelo manual de 4 velocidades e outro com 7 velocidades. Iniciantes devem escolher o automático – quando você está aprendendo a vencer curvas em alta velocidade, é mais fácil não preocupar-se com a mudança de marchas ou em observar o velocímetro. Quando você se acostuma com as respostas do carro, você poderá passar para uma transmissão manual. Para escolher uma, mova o quadrado de Seleção usando o **Botão D**, e pressione qualquer outro Botão.



Na próxima cena, você verá seu próprio carro na linha de partida. O fundo da tela será dedicado a você e ao que você vê a sua frente. No topo da tela, você verá seu espelho retrovisor.



Agora, tendo em mente a combinação de controle que você escolheu na tela Opções, comece a corrida quando a luz de partida ficar verde. O tempo que você leva para completar uma volta depende de qual circuito você escolheu, do tipo de transmissão que você está usando e de suas próprias habilidades e experiência.

Dê quantas voltas em quantas pistas diferentes você desejar! Quando você achar que está pronto para a grande hora, poderá enfrentar o desafio dos circuitos profissionais! Se você quiser praticar em outro trajeto, aperte o **Botão Início**. Em seguida, pressione os **Botões A, B** e **C** simultaneamente para voltar as telas de Seleção de Pista ("Course Select").

SUPER MONACO GP

Agora é hora de enfrentar os campeões. Este trajeto consiste em uma corrida de 3 voltas ao redor de uma pista especialmente construída. Para optar por esse modo de jogo, vá a tela de Mode Selection (Seleção do Modo) que aparece no início do jogo, A seguir, mova a flecha de Seleção usando o **Botão D**, de forma que ela aponte para o Super Monaco GP, e aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.

Sua próxima tarefa será escolher um tipo de transmissão. Se você for iniciante, será mais prudente optar pela automática. Se você não fizer sua escolha em 20 segundos, porém, estará dirigindo seu carro com uma transmissão automática, fosse esse seu plano ou não. Para optar, mova o quadrado de Seleção, usando o **Botão D**, de modo que ele emoldure o tipo de transmissão escolhido e depois aperte qualquer um dos outros botões.

Você está preparado. Agora você deve dar uma volta de teste ao redor de uma pista menor, a fim de determinar sua posição de largada na corrida maior. Esta volta é chamada de Corrida Preliminar e você é o último piloto a realizá-la. Infelizmente você não saberá qual é o tempo do piloto mais rápido até dar sua volta; só então é que a classificação dos tempos será mostrada. No topo da tela, a Melhor Volta ("Best Lap") mostra o tempo mais rápido do piloto classificado anteriormente.

No lado esquerdo da tela você verá o tacômetro de seu carro (ou conta-giros, que é o indicador que dá o RPM, ou seja, o número de vezes por minuto que seu motor está girando) e a luz oficial da largada.

No lado direito você verá o traçado da corrida preliminar e, abaixo o trajeto Super Monaco GP. Seu carro é sempre identificado pelo círculo branco com o "P" vermelho. Aprenda como usar este traçado para ajudá-lo com as curvas do circuito.

No topo, você pode checar se alguém está prestes a passá-lo. Verifique este espelho retrovisor com frequência – você poderá frustrar a tentativa de outro piloto de ultrapassá-lo, bloqueando o caminho.

Durante a volta de teste de tempos você não deve preocupar-se com outros pilotos. Seu objetivo é simplesmente dar a volta na pista tão rápido e seguro quanto possível.

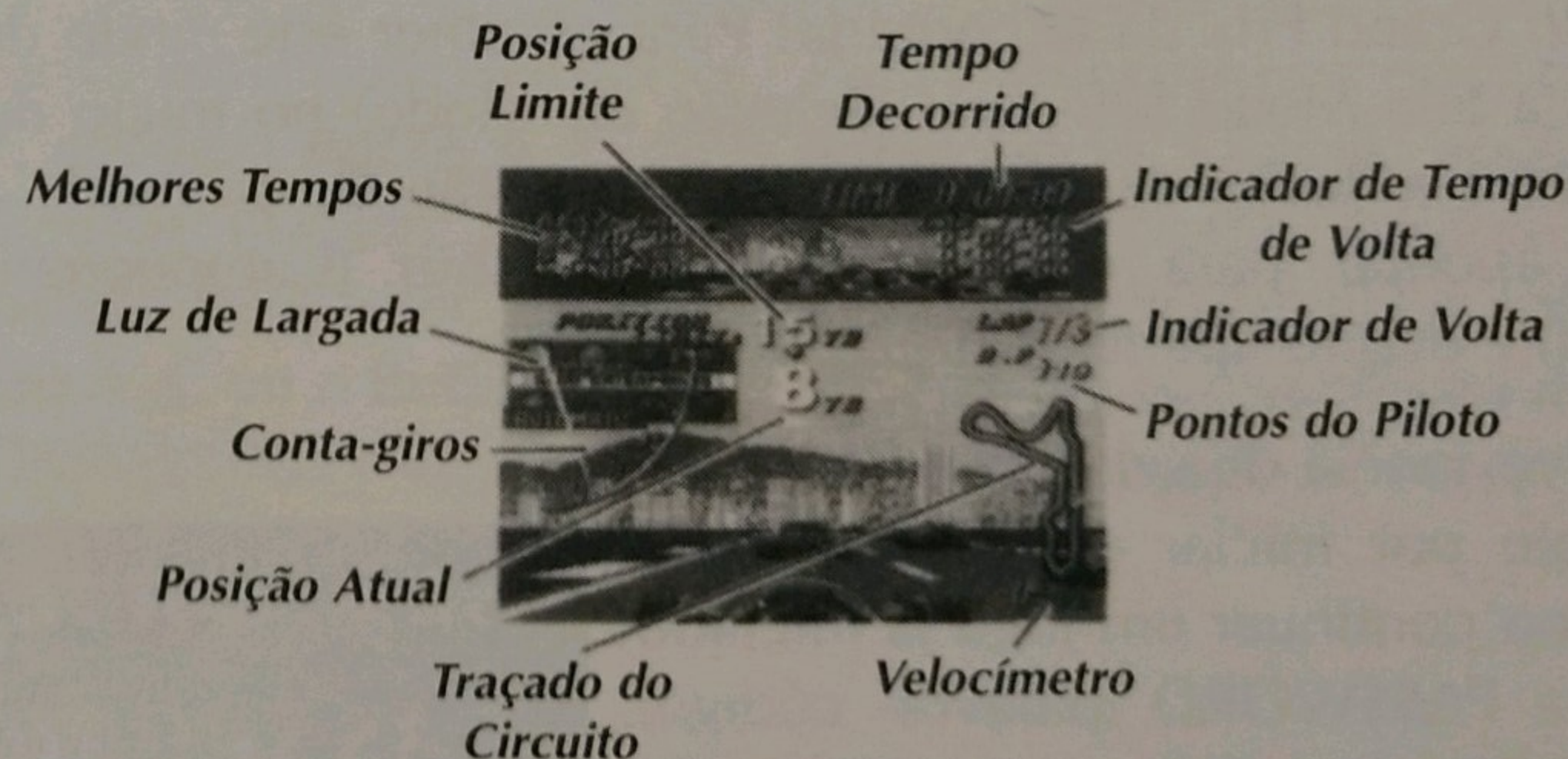
Se você sofrer um acidente deverá começar a corrida na última posição (15ª). A Posição Limite é uma função que pressiona você. Tente não ficar abaixo da posição especificada, se você o fizer, estará acabado. Há 2 pontos no circuito que a Posição Limite é ajustada, a Pressão real aparece quando o limite coincidir com sua posição atual. Quando você perceber isso, poderá checar seu espelho retrovisor apenas para examinar quem está atrás de você.

Após completar a Corrida Preliminar, aparecem os tempos dos melhores pilotos. O seu tempo é mostrado em caracteres brilhantes. O número à esquerda indica sua posição de largada. Na próxima cena aparecerá a linha de largada.

AQUEÇA SEU MOTOR!

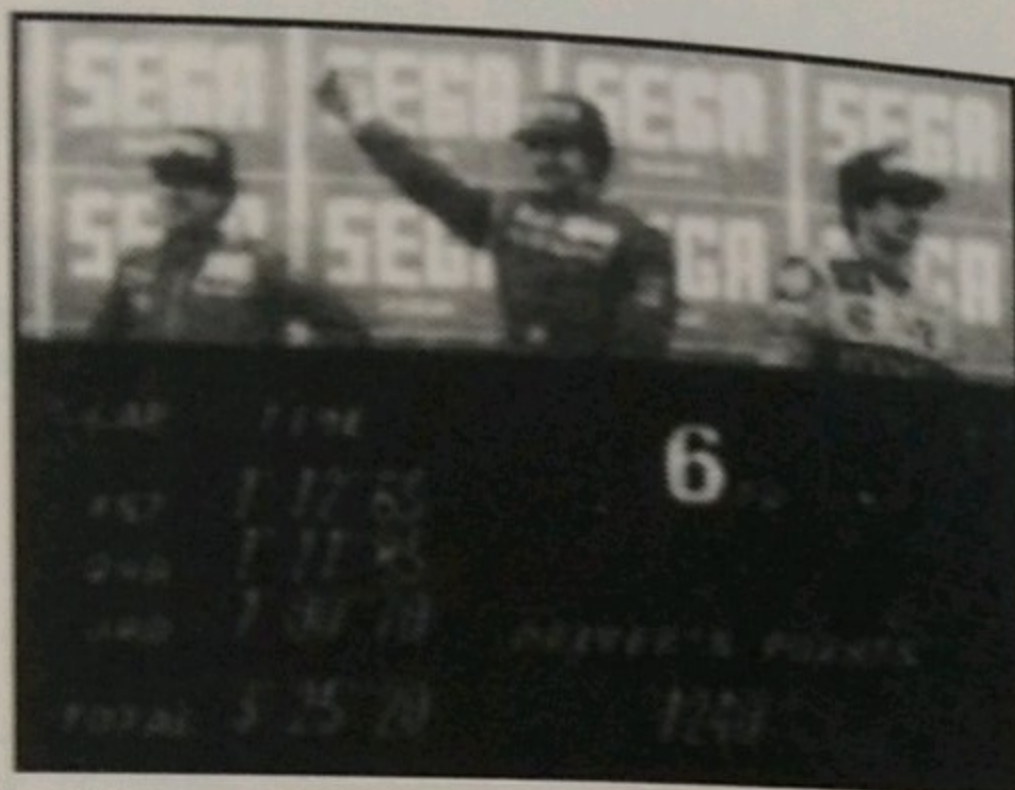
Todo o trabalho pesado, o suor e a preocupação que você investiu até aqui, chegaram ao fim. Você deve agora concentrar-se na nova tarefa – deixar para trás 14 outros pilotos e tornar-se campeão! Esteja certo de que você entendeu todos os indicadores que aparecem na tela durante a corrida.

Você deverá pisar no acelerador mesmo antes da luz de largada tornar-se verde. Tão logo apareça o verde, arranque! Observe os outros carros cuidadosamente na largada – uma batida aqui é ocorrência comum! Passe quantos carros puder, enquanto eles tentam ganhar velocidade. A partir deste ponto, será uma luta contra o relógio, contra a Posição Limite, os outros pilotos e a própria pista!



GANHANDO A TAÇA

Após a corrida, aparece a classificação. Você recebe pontos durante a corrida e seu total de pontos e a posição final são mostrados na tela. Se seu total exceder 1000, ótimo! Se você ganhar a corrida, ou acabar nos 3 primeiros lugares, você participará da segunda corrida. Sua Posição final

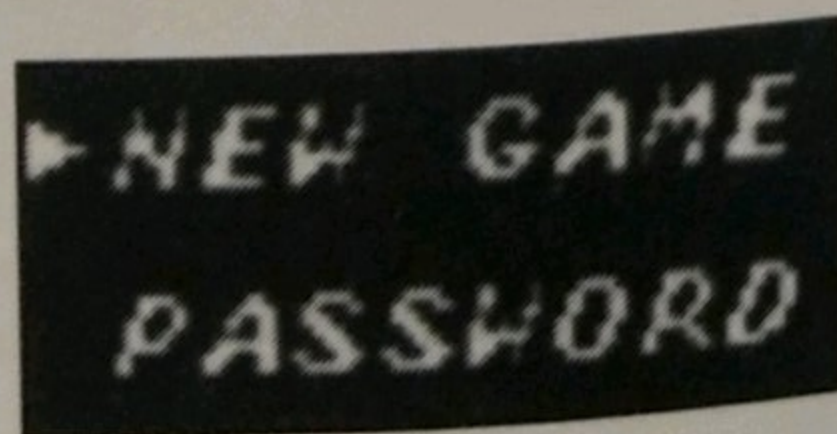


em cada corrida, juntamente com seu total de pontos, determinam sua colocação entre seus adversários de corrida. Se você bater ou explodir, recupere-se e tente novamente. Se você se classificar após 2 corridas, receberá a Taça Super Monaco GP no pódio. Observação: as condições da pista pioram quando você inicia a segunda corrida. Observe!

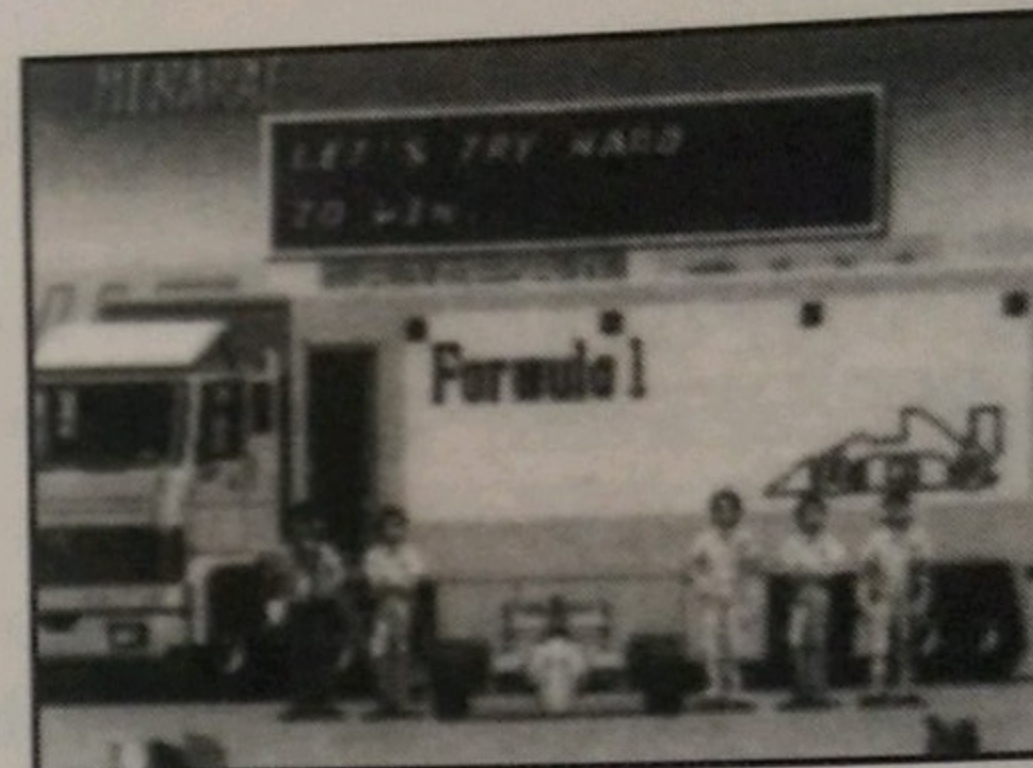
CAMPEONATO MUNDIAL!

Este é um verdadeiro teste de habilidade, resistência e sobretudo de vontade! É uma série de 16 corridas para determinar o melhor piloto do Grand Prix da temporada! Para escolher este modo de jogo vá à tela Mode Selection (Seleção do Modo) no início do jogo. Mova a flecha de seleção usando o **Botão D**, de modo a fazê-lo apontar para o World Championship (Campeonato Mundial) e depois aperte qualquer outro botão.

A próxima janela de seleção permite que você opte por iniciar outro jogo (NEW GAME) ou continuar um jogo já iniciado, usando a PASSWORD (palavra-código). Para escolher sua opção, movimente a flecha com o **Botão D** e depois pressione o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.



NEW GAME conduz ao início da série. Você encontrará o pessoal da equipe e receberá algumas palavras de encorajamento. Para avançar até a tela de Seleção do Modo, aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.



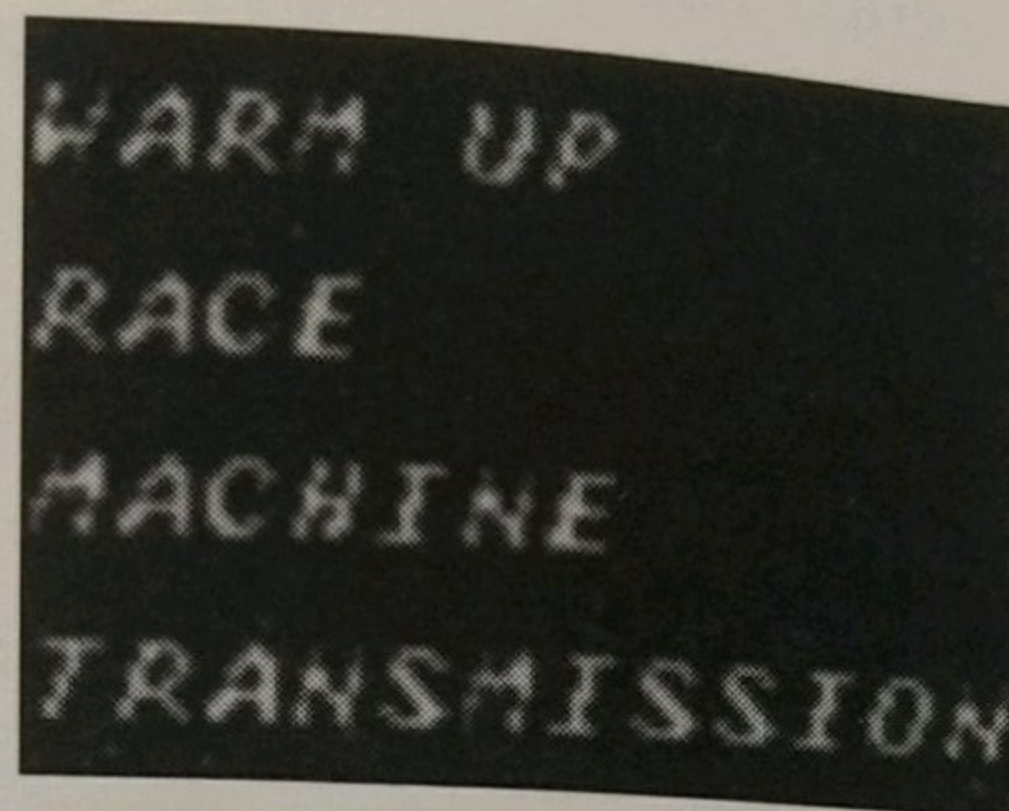
PASSWORD permite a você continuar um jogo que você salvou. Use a tabela letra/número para acessar sua PASSWORD. Mova o quadrado de seleção, usando o **Botão D**, de modo que envolva a letra, o número ou o caractere que você deseja registrar como INPUT (entrada). Depois, pressione o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.

PASSWORD é longa, assim é melhor verificar se você entrou com todos os caracteres. Se você entrar com uma PASSWORD errada, as palavras "PASSWORD INCORRECT!" aparecerão no centro da tela. Para corrigir um erro aperte primeiro o **Botão B**. Depois mova o quadrado de seleção para baixo até um dos símbolos.

Aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início** até que a linha vermelha fique sob o caractere que você quer mudar, e depois mova o quadrado de seleção na tabela superior (a tabela de letras e números) até envolver o caractere correto. Para entrar com esse novo caractere, aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Quando você tiver finalmente entrado com a PASSWORD correta, movimente o quadrado de seleção até que ele envolva a sílaba ED e aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Isto permitirá que você saia da tela de PASSWORD e vá para a próxima tela de Mode Selection (seleção do Modo).

SELEÇÃO DO MODO

Há 4 novos modos disponíveis. Para escolher um deles alinhe a flecha com o modo que você escolheu, usando o **Botão D**, e depois aperte o **Botão A**, **C** ou o **Botão Início**. Sua primeira escolha será MACHINE (máquina).



Dados relativos a seu novo carro aparecem, juntamente com dados pessoais. O Mega Drive designou para você a equipe MINARAE. Mais tarde você poderá solicitar mudança de equipe se seu desempenho não for bom! Para sair dessa tela, aperte o **Botão A**, **C** ou o **Botão Início**.

Em seguida, escolha a transmissão (TRANSMISSION). Aqui você deve escolher o tipo de transmissão de carro que você utilizará na corrida. A competição no Campeonato Mundial é mais severa do que a do Super Monaco GP, de forma que você pode escolher uma das transmissões manuais mais rápidas. Para escolher, mova o quadrado de seleção com o **Botão D** e depois aperte qualquer outro Botão.

Agora é hora de esquentar os pneus e de acostumar-se a pista. Selecione WARM UP (aquecimento) e dê 9 voltas no circuito. Se você ainda não se sentir confiante, comece novamente, saia e enfrente a verdadeira batalha!

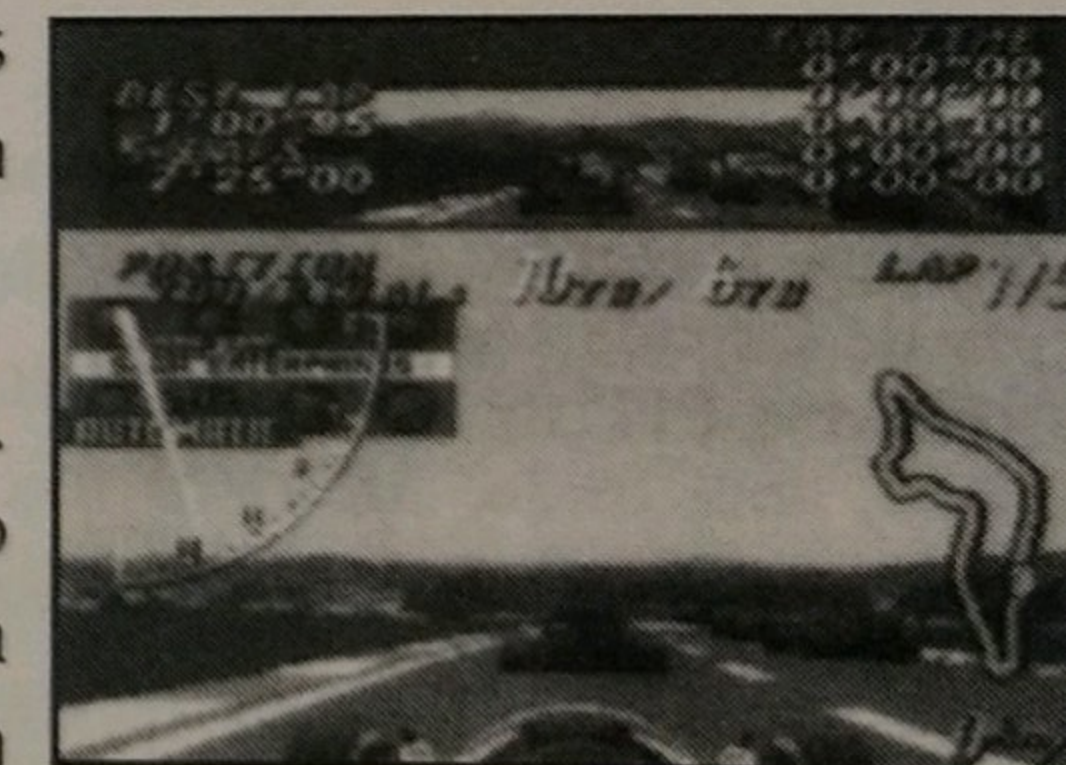
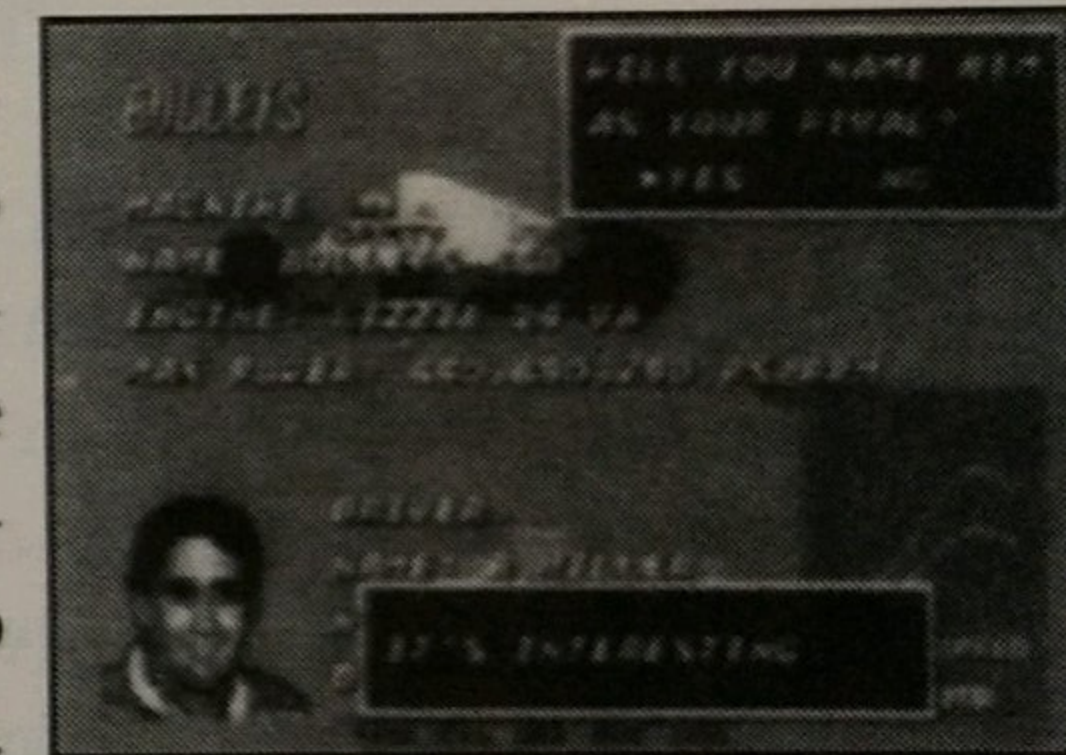
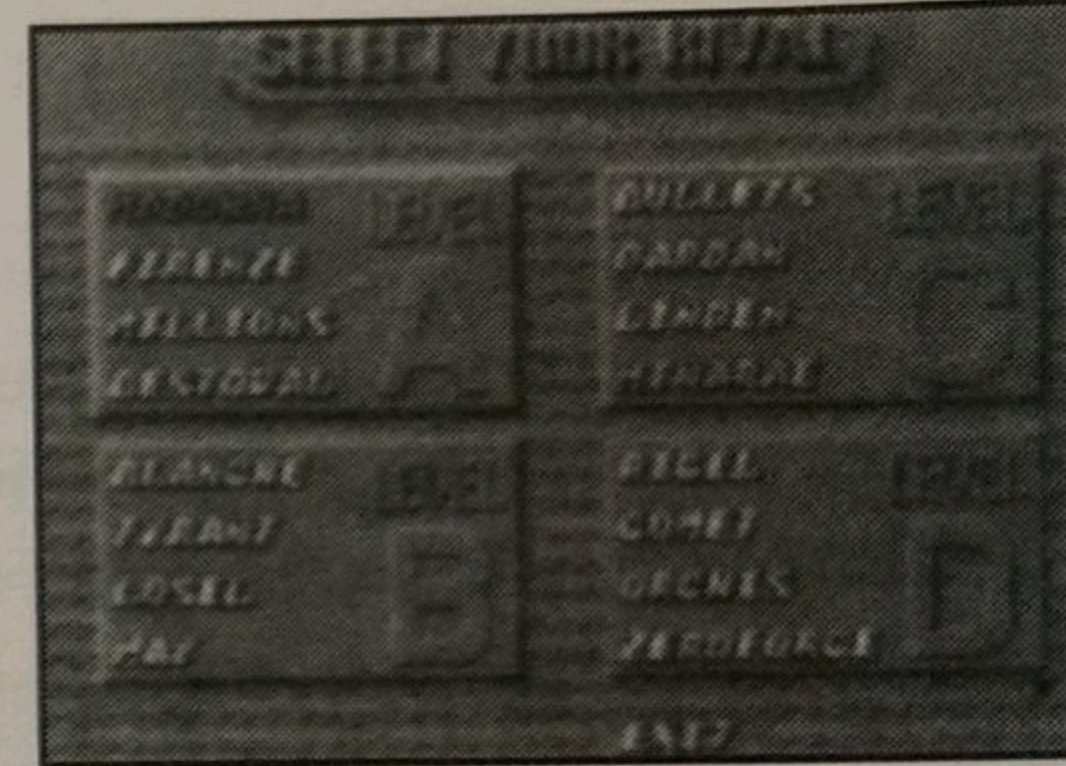
Para o início da competição, selecione RACE (corrida) na tela de Seleção do Modo. Mais uma vez como no caso do Super Monaco, você precisa dar uma volta preliminar para determinar sua posição no grid de largada. Corra o mais que puder! Completada essa volta aparece o tempo e a sua posição na largada. Agora, depende só da sua habilidade ganhar o campeonato.

CHEGOU A HORA

É claro que sua equipe dará ainda alguns conselhos nos últimos momentos antes da corrida. Nesse ponto, você pode escolher se quer ou não um rival.

Isto quer dizer que você nesse caso, iria empenhar-se em uma minibatalha contra outro piloto. Para escolher Sim (YES) ou não (NO), movimente a flecha de seleção para a esquerda ou para a direita, com o **Botão D** e depois aperte qualquer outro Botão. A tela SELECT YOUR RIVAL (escolha seu rival) aparecerá. Os nomes dos pilotos estão separados em 4 grupos de acordo com o nível. Você está no nível C. Para escolher um nível, aperte o **Botão D** até que o do rival escolhido brilhe e em seguida aperte o **Botão A**, **C** ou o **Botão Início**. Quando você escolher um rival, você o conhecerá e terá informações sobre ele e seu carro. Ele terá também algo a dizer.

Agora você está na linha de largada. Os medidores e os indicadores são basicamente os mesmos, mas há uma nova informação. É o Position Indicator (Indicador de posição), que mostra sua posição atual, rival. Sem dúvida você deveria ganhar a corrida, mas pode ser mais realista e apenas tentar ficar à frente do seu rival.



SUPER FUTEBOL

Um grande estádio, 24 seleções e jogos disputadíssimos que vão fazer seu sangue ferver. Isso, é claro, se você estiver disposto a lutar contra tudo e contra todos e, contrariando todos os prognósticos, pôr as mãos na Copa e ficar com ela! Vencer não vai ser nada fácil, pois antes é necessário classificar-se para obter o direito de enfrentar as melhores seleções do mundo no mais movimentado torneio de futebol que existe. Mas, para preparar-se bem para a disputa, realize alguns treinos a fim de dominar seus pontos fracos e aumentar seus pontos fortes. Desse modo, estará pronto para classificar-se entre os 6 grupos de seleções, todas lutando por uma vaga nas finais.

Cada seleção inscreve 16 jogadores e, antes de começar o jogo, são escolhidos os 11 titulares. A fim de ajudá-lo na escolha da seleção, os pontos fortes de cada time são representados por números. Naturalmente, esses pontos fortes, ofensivos e defensivos, vão ser decisivos na sua escolha. Se você é rápido no drible, mas lento no desarme, provavelmente vai preferir uma seleção de defesa mais forte. Mas é você que resolve. Portanto, siga seu instinto e conquiste o direito de levantar a Copa!

ASSUMA O CONTROLE!

Antes de começar, aprenda as funções de cada botão do seu joystick.

Botão D

- Opera a seta de seleção durante o "Mode Selection" (Modo de Seleção).
- Dribla.
- Guia a direção da bola.

Botão Início

- Seleciona a imagem "Mode Selection" ("World Cup", isto é, "Copa do Mundo", ou "Test Match 1P", isto é, "Jogo-treino para 1 Jogador").
- Faz pausa durante o jogo.
- Reinicia o jogo.
- Inicia o jogo.

Botão A

- Dá o chute.
- Aplica o "carrinho".
- Movimenta o goleiro, fazendo-o saltar e agarrar a bola.
- Opera durante a imagem "Mode Selection".

Botão B

- Faz o passe de bola alta.
- Cancela seleção durante a imagem "Mode Selection".

Botão C

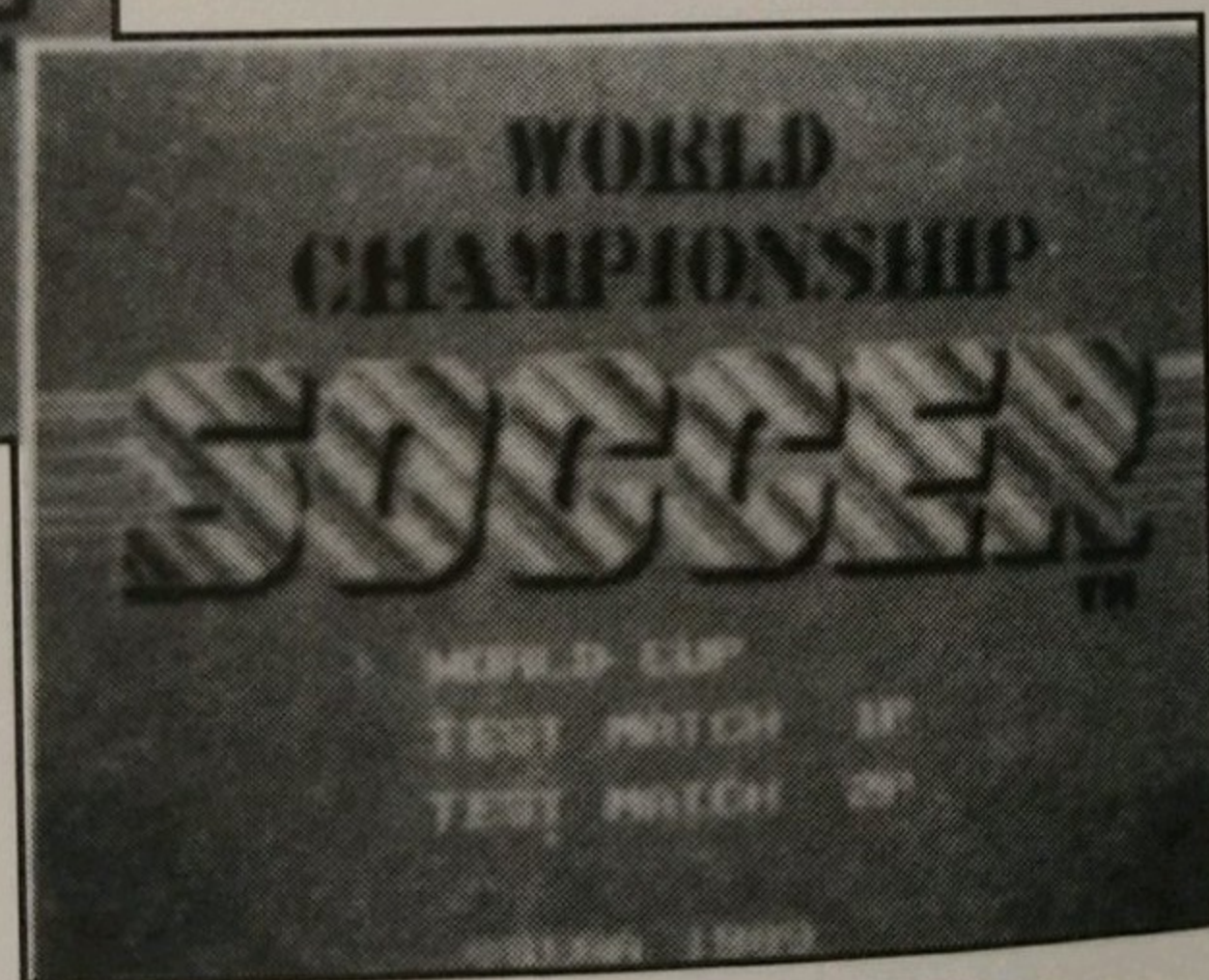
- Faz o passe de bola rasteira.
- Opera durante a imagem "Mode Selection".

MODE SELECTION

Na imagem do título, você pode escolher entre 3 tipos de jogo: "World Cup", "Test Match 1P" e "Test Match 2P". Utilize o **Botão D** para movimentar a seta e escolher entre "World Cup" e "Test Match 1P", se você estiver jogando sozinho. Se houver 2 jogadores e o Joystick 2, estiver sendo usado, o "Test Match 2P (Jogo-treino para 2 Jogadores) lhe será apresentado como seleção possível. Quando estiver preparado, aperte o **Botão A** ou **C** para visualizar as imagens do jogo.



1 joystick conectado



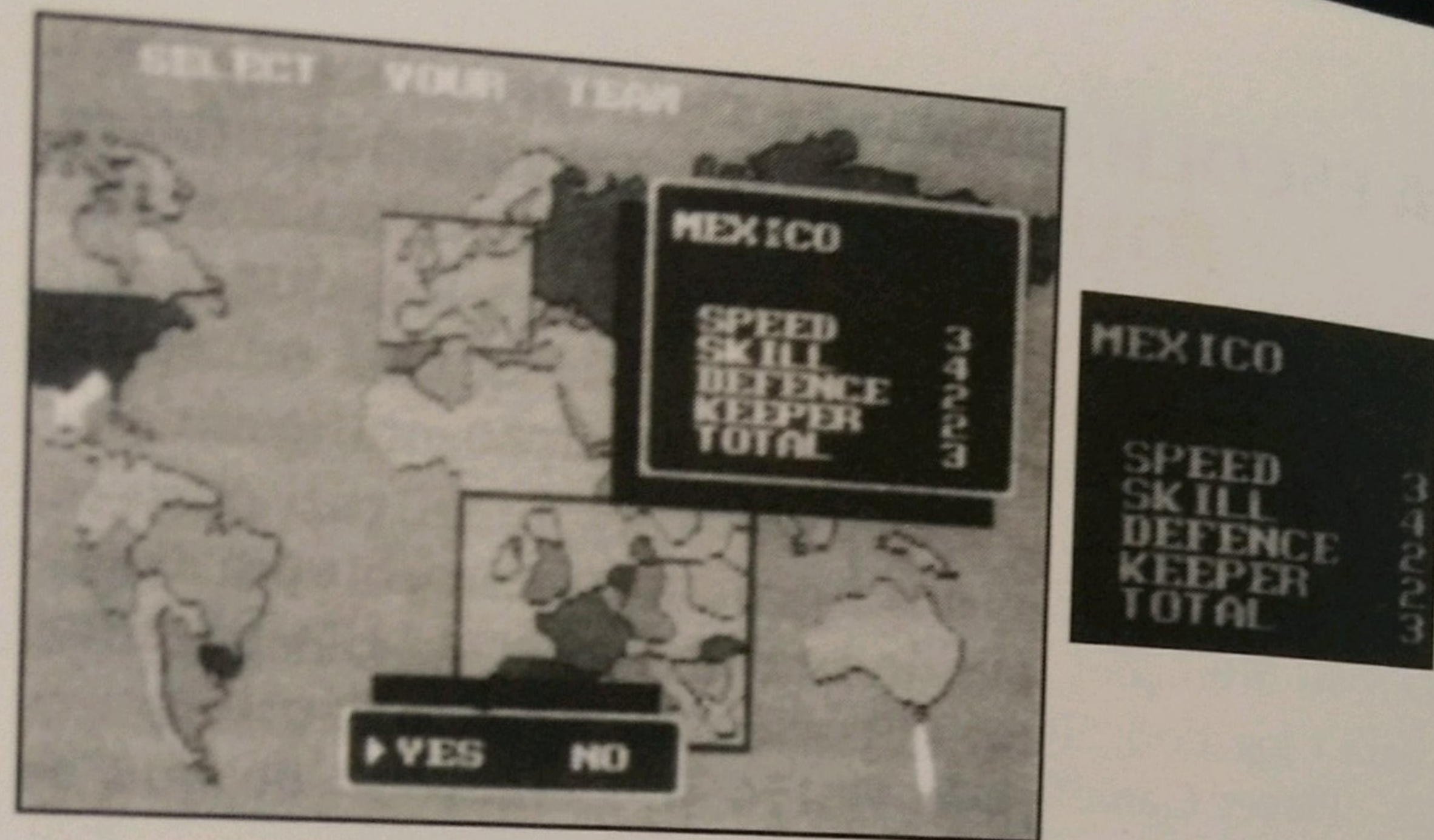
2 joysticks conectados

A ESCOLHA ENTRE "WORLD CUP" OU "TEST MATCH"

Mesmo que você escolha "World Cup", para jogar contra o próprio MEGA DRIVE ou contra um segundo Jogador ("2 - Player Game") ou, simplesmente, fazer primeiro um jogo-treino ("Test Match"), as imagens de todas as opções lhe serão apresentadas da mesma forma. Veja, agora, como você fica pronto para começar o jogo. As instruções especiais para o "Test Match 1P" (Jogo-treino para 1 Jogador), "Test Match 2P" (Jogo-treino para 2 Jogadores) e "2 - Player Game" (Jogo para 2 Jogadores) são apresentadas mais adiante neste manual.

Select Your Team (Escolha sua Seleção)

Após decidir qual o tipo de jogo que você pretende seguir ("Mode Selection"), aparecerá automaticamente a tela para a escolha dos times ou seleções ("Select Your Team"). Diante de você está um mapa mundi. Para escolher o País de sua preferência, movimente a seta com o **Botão D**. Uma vez colocada a seta sobre o país escolhido, este começará a brilhar. Em seguida, aperte o **Botão A** ou **C** para tomar conhecimento das qualificações da sua seleção. Esses dados são mostrados através de números de 1 a 5, de acordo com o valor de cada item: "Speed" (velocidade), "Skill" (habilidade), "Defense" (defesa) e "Keeper" (goleiro). Dependendo dos pontos fortes apresentados pela Seleção, você pode confirmar ou não a sua escolha. Se confirmar, com o **Botão D** movimente a seta até a palavra "Yes". Em seguida, aperte o **Botão A** ou **Botão C**. Se não quiser confirmar, escolha "No" e repita o procedimento, ou aperte o **Botão B** para cancelar sua escolha. Assim, você estará livre para escolher outro time no mapa.



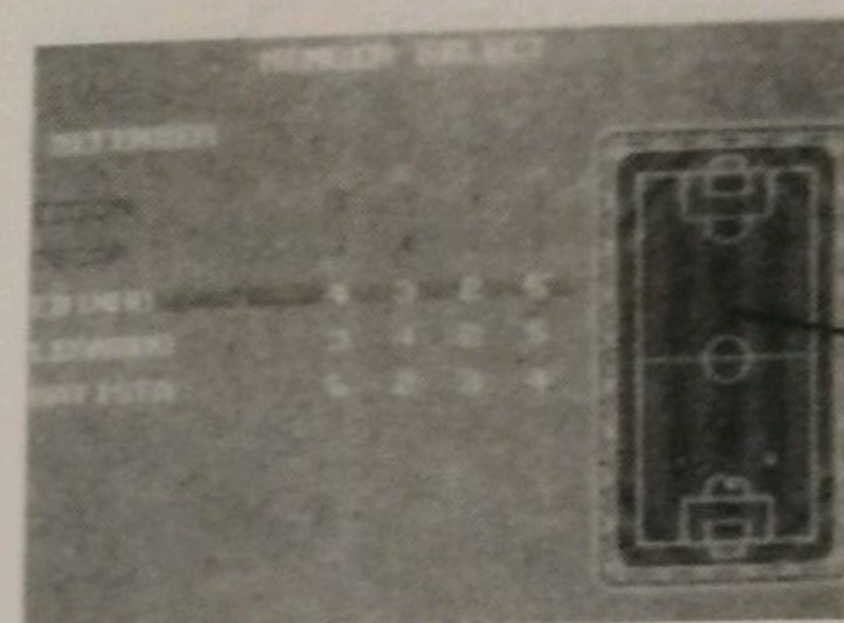
Member Select Screens (Escalação do Time)

Após você confirmar a escolha da sua Seleção ou time, começa a aparecer automaticamente a imagem "Member Select". Ela mostra a relação dos 16 jogadores de futebol inscritos para disputar o campeonato mundial. Cada time inscreveu 11 titulares e 5 reservas. Portanto, do grupo de 16, você escala os 11 titulares. Você faz isso utilizando 4 diferentes telas, que irão aparecendo automaticamente, uma após a outra, a medida que você vai fazendo sua escolha.

A primeira das 4 telas dá os nomes dos goleiros disponíveis ("Goalkeeper"). No campo em miniatura, que aparece a direita das 4 telas, você notará um pisca-pisca que identifica a posição do jogador que tem de ser escalado. Combine o número ou números dos jogadores com a respectiva posição, indicada pelo pisca-pisca.

Escolha um goleiro, movimentando a seta, com o **Botão D**, até o nome de sua preferência. Em seguida, aperte o **Botão A** ou **C** para confirmar a escolha. Para cancelar, aperte o **Botão B**. Lembre-se de que, se usar o **Botão B** durante qualquer das 4 telas "Member Select", automaticamente você volta a primeira delas, isto é, a

imagem dos goleiros. A ordem das 4 telas "Member Select" é a seguinte: "Goalkeeper" (goleiro), "Defenders" (defensores ou zagueiros), "Mid-fielders" (meio-campistas) e "Forwards" (atacantes). Você tem de escalar 1 goleiro, 4 zagueiros, 4 meio-campistas e 2 atacantes.



Miniatura do campo

Para ajudar na escalação, as 4 qualidades de cada craque são avaliadas em números, logo adiante do respectivo nome. Essas 4 qualidades são: "S" ou "Speed" (velocidade), "K" ou "Kicking Strength" (força no chute), "T" ou "Tackling Strength" (força no desarme) e "A" ou "Accuracy" (precisão). O valor de cada qualidade varia de 1 a 5, sendo 5 o máximo. Esse valor numérico foi calculado com base numa comparação entre cada jogador e seus próprios companheiros de equipe. Portanto, se 2 jogadores da mesma posição de 2 times diferentes receberem a mesma qualificação numérica, isso não quer dizer necessariamente que ambos tenham o mesmo potencial, já que suas qualidades dependem dos seus colegas de time.

Elimination League Screen (Jogos Eliminatórios)

Após escolher a sua seleção e escalar os seus 11 titulares, aparece uma imagem com os 6 grupos (de A a F) dos países que vão disputar a Copa. A seleção do país que você escolheu será mostrada em uma cor diferente dos demais times. Estes são os seus adversários nos jogos eliminatórios. Assim, enquanto você joga dentro do seu grupo, o MEGA DRIVE estará ocupado fazendo as

demais seleções jogarem também em seus respectivos grupos. É assim que surgirão os vencedores que passarão às finais. Para as finais classificam-se o primeiro e o segundo colocados de cada grupo. Além deles, classificam-se, também, pelo critério da "repescagem" 4 dos terceiros colocados de cada grupo, de acordo com o índice técnico obtido nos jogos eliminatórios. Durante estes, se o índice de sua seleção satisfizer as exigências para a classificação às finais, ela está habilitada a passar a fase seguinte. Porém, se o índice técnico for insuficiente, o jogo termina no fim da partida. Após terminar os seus jogos eliminatórios, aperte o Botão A ou C para visualizar a tela de classificação ("Qualifying").

Jogos Eliminatórios ("Elimination League"): **1º. dia**

Esta imagem mostrará o seu primeiro jogo (o nome de sua própria seleção versus o nome da seleção adversária). Para começar a jogar, aperte o Botão A ou C.

Instruções Especiais para o Jogo-treino ("Test Match") e disputas com 2 Jogadores ("2 - Player Game").

Se você decide disputar um jogo-treino, isso só pode ser feito uma vez. No jogo-treino com 1 Jogador ("Test Match 1P"), você compete com o MEGA DRIVE, embora possa escolher o seu próprio time. No jogo-treino com 2 Jogadores ("Test Match 2P"), você joga contra uma outra seleção e não contra o MEGA DRIVE. O jogo-treino começa imediatamente após a escolha da seleção adversária.

No caso de 2 Jogadores, cada um escolhe um time e ambos jogam entre si. Se houver empate, o desempate é feito através da cobrança de pênaltis. Ao terminar o jogo-treino, serão mostrados os artilheiros, isto é, os autores dos gols e seus respectivos times, até um máximo de 3 nomes.



ATAQUE

Pontapé inicial

Para começar o jogo, é o Jogador 1 quem dá a saída ou o pontapé inicial. No 2º tempo quem dá a saída é o Jogador 2. Ao ser marcado um gol, o lado que sofreu o gol é que dá a nova saída.

Drible

Durante o jogo, você só controla os movimentos do jogador com a seta sobre a cabeça dele, sempre num determinado tempo. O MEGA DRIVE controla o resto. Para movimentar um jogador em contato com a bola, aperte o **Botão D** na direção desejada, e o jogador e a bola avançarão.

Toque de bola

Para passar a bola, os **Botões A, B e C** executam um diferente estilo de toque. Com o **Botão A**, a bola sempre avançará na direção do gol adversário, até este ficar visível na tela. Então, use o seu **Botão D** para guiar a bola com precisão para dentro do gol.

Usando-se o **Botão B** para o toque de bola, a direção do passe é estabelecida com o **Botão D**. Use essa tática nos passes longos pelo alto. Usando o **Botão C**, a direção do passe é estabelecida.

Chute

Quando o gol adversário aparece na tela, usando o **Botão A** e o **Botão D**, você faz pontaria e chuta. Dependendo da altura alcançada pela bola e a sua aceleração, o "chute" pode ser uma cabeçada, "chapéu", voleio ou "torpedo".

Arremesso lateral

Quando a bola tocar o corpo de um jogador e sair pela linha lateral, um jogador do time contrário irá repor a bola em jogo, arremessando-a do ponto em que a bola saiu. Você controla a direção do arremesso, usando o **Botão D**.

Tiro de canto

Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por um defensor, o time atacante ganha um tiro de canto. Escolha o ponto onde a bola, após a cobrança, deve tocar o gramado, apertando o **Botão D** na direção desejada. Use o **Botão A** ou **B** para chutar a bola.

DEFESA

Desarme

Quando você se aproxima de um jogador que está com a bola, Você pode desarmá-lo com um "carrinho", apertando o **Botão A**.

Manobrando o goleiro

Quando o seu goleiro é indicado pela seta, você pode defender o chute do adversário, movimentando o goleiro com o **Botão D**. Aperte o **Botão A** para fazer o goleiro saltar e agarrar a bola. Se você apertar o **Botão A** e, ao mesmo tempo, apertar o **Botão D**, o goleiro mergulha. Se o tempo de jogo se esgotar no momento em que o goleiro estiver segurando a bola, ele automaticamente chutará a bola mesmo que nenhum Botão seja acionado.

Tiro de meta

Se a bola sair pela linha de fundo chutada pelo time atacante e sem ser tocada por nenhum defensor, o time que defende devolverá a bola ao campo, cobrando um tiro de meta. Escolha a direção do tiro de meta com o seu **Botão D** e chute com o **Botão A** ou **B**. Se o **Botão D** não for apertado, a bola vai diretamente para o centro do campo.

O JOGO VAI COMEÇAR!

É hora da competição de verdade. Mas, para seguir o jogo atentamente, leia as regras abaixo.

Tempo de jogo

Se o jogo terminar empatado, não haverá prorrogação.

Vitória, derrota ou empate

Quando o jogo termina, vence o time que tiver o maior número de pontos. No caso de um placar igual, o jogo termina empatado. Somente nas finais, quando ocorrer um empate, será disputada uma série de pênaltis para apontar o vencedor.

Resultados das eliminatórias

Nas rodadas eliminatórias, quando o tempo se esgota, os resultados dos 6 grupos serão mostrados automaticamente na imagem "Elimination League 1st Day". Nela você verá os resultados completos dos jogos eliminatórios, com os pontos conquistados, derrotas, vitórias e empates – time por time, incluindo os jogadores que competiram. Nesta tela, um grupo pode ser selecionado com o **Botão D** e a informação vitória/derrota será mostrada apertando-se o **Botão A**.

ELIMINATION LEAGUE
1st Day

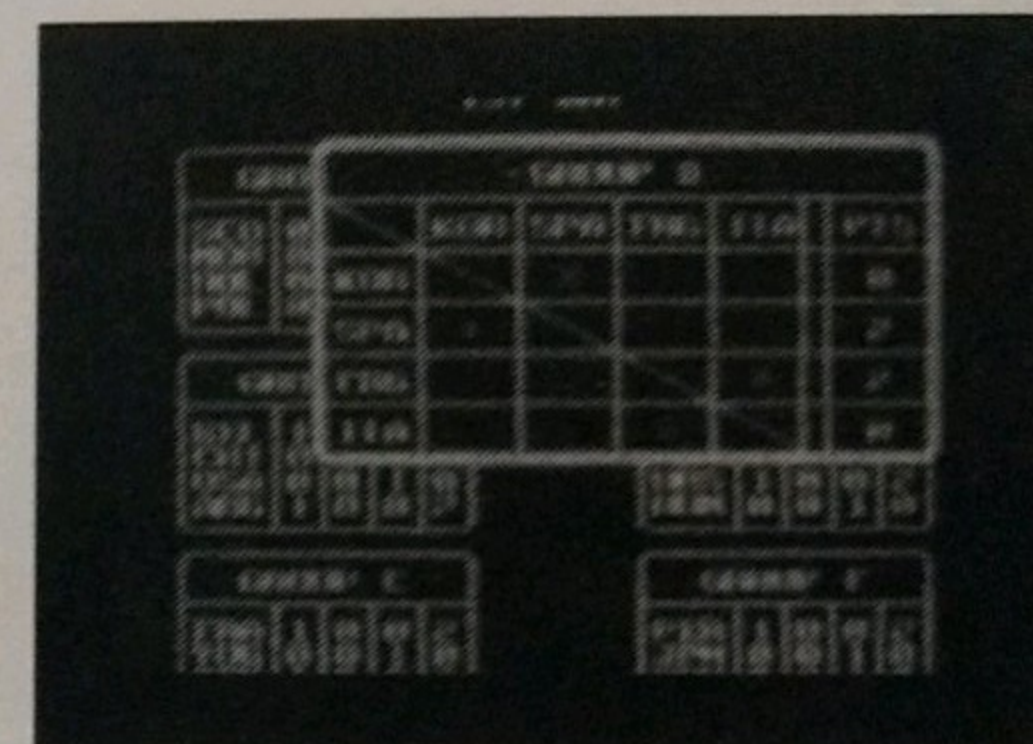
GROUP A	GROUP B
URS 1 URS 1 URS 1 URS 1	URS 1 URS 1 URS 1 URS 1
GROUP C	GROUP D
URS 1 URS 1 URS 1 URS 1	URS 1 URS 1 URS 1 URS 1
GROUP E	GROUP F
URS 1 URS 1 URS 1 URS 1	URS 1 URS 1 URS 1 URS 1

GROUP E

URU	0	0	1	0
BRA	1	0	0	2
URS	1	0	0	2
HUN	0	0	1	0

Depois, apertando o **Botão C**, a imagem "Elimination League" aparecerá novamente, mostrando o jogo do dia seguinte e os competidores.

Quando os jogos do terceiro dia terminarem, serão mostradas as seleções classificadas. Se sua seleção não estiver incluída, isso significa que o jogo terminou.

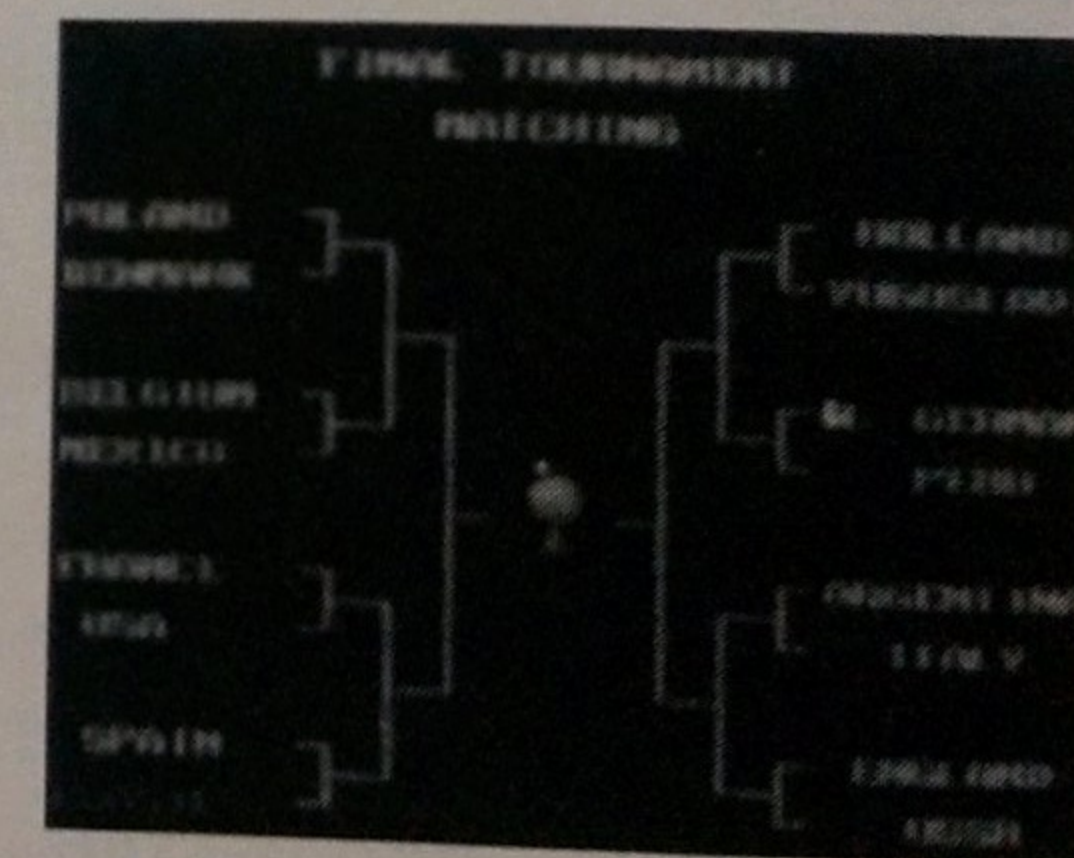


AS FINAIS

16 seleções participarão das finais. Se você apertar o **Botão C**, a imagem das chaves das finais será anunciada e apresentada. O jogo se desenvolverá exatamente como aconteceu nas rodadas de classificação, com a exceção abaixo descrita. No decorrer das finais, não há empates. Uma série de cobranças de pênaltis será efetuada no caso de um empate.

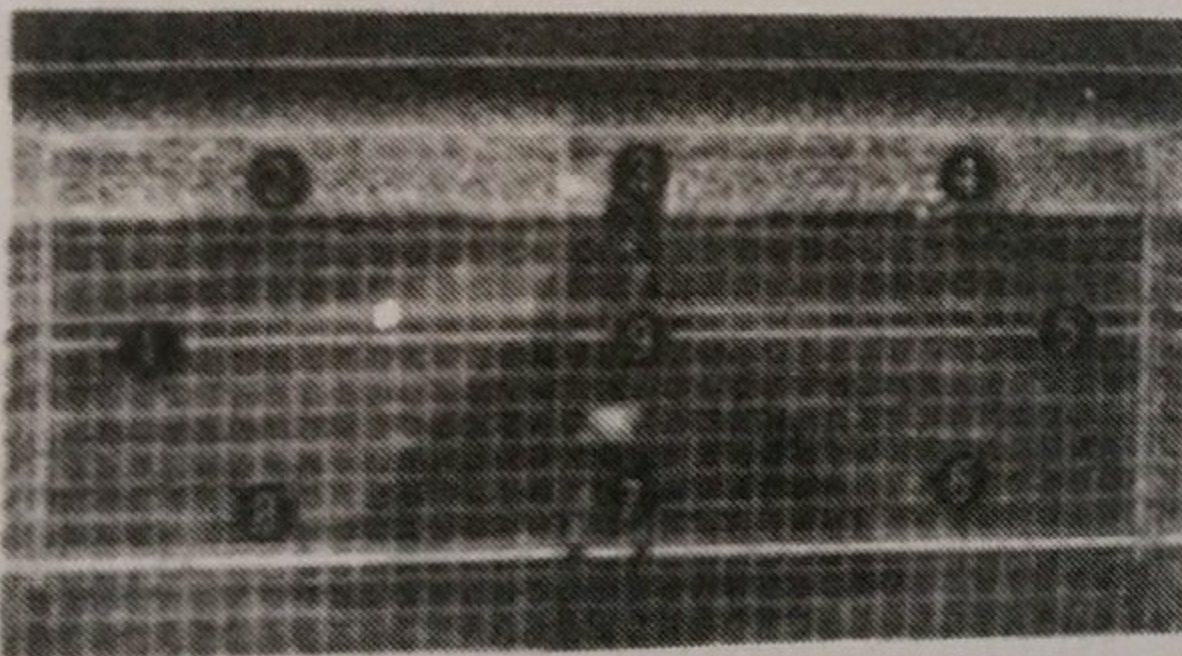
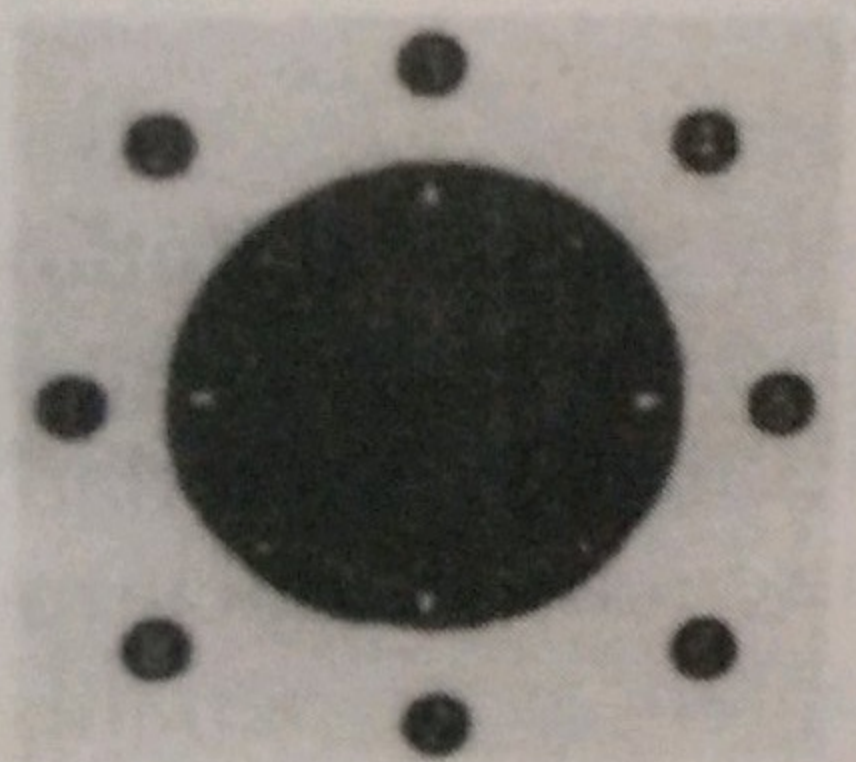
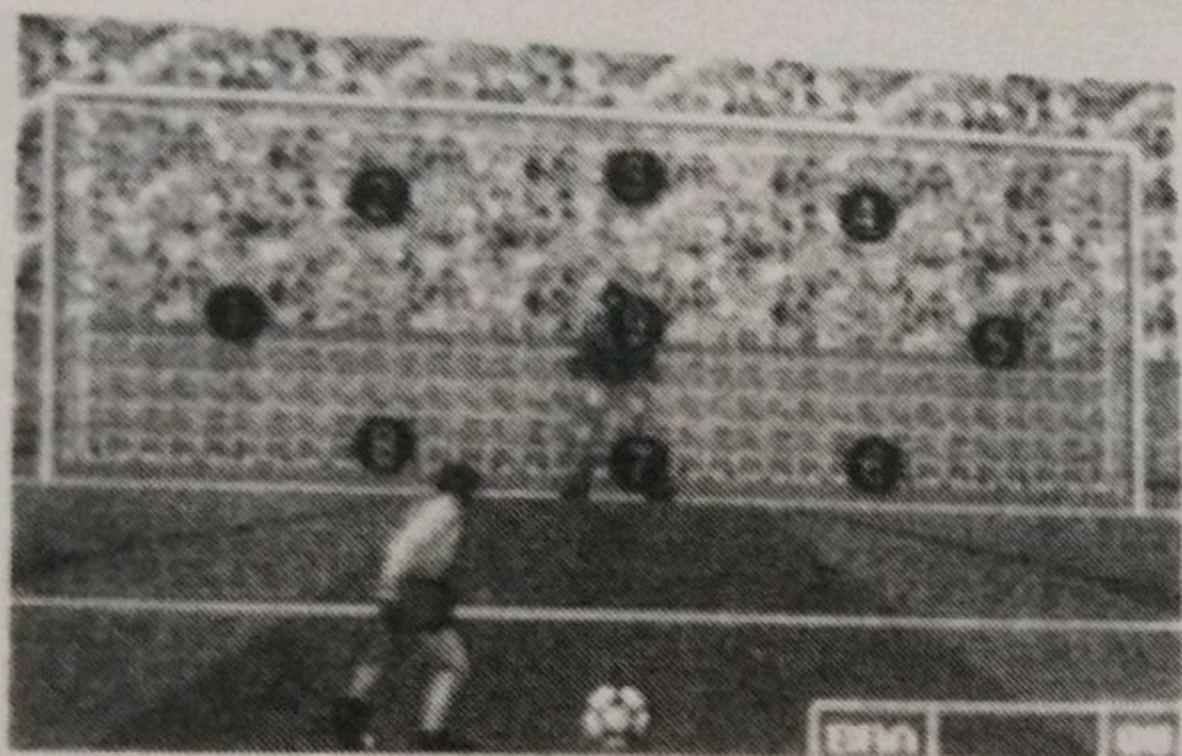
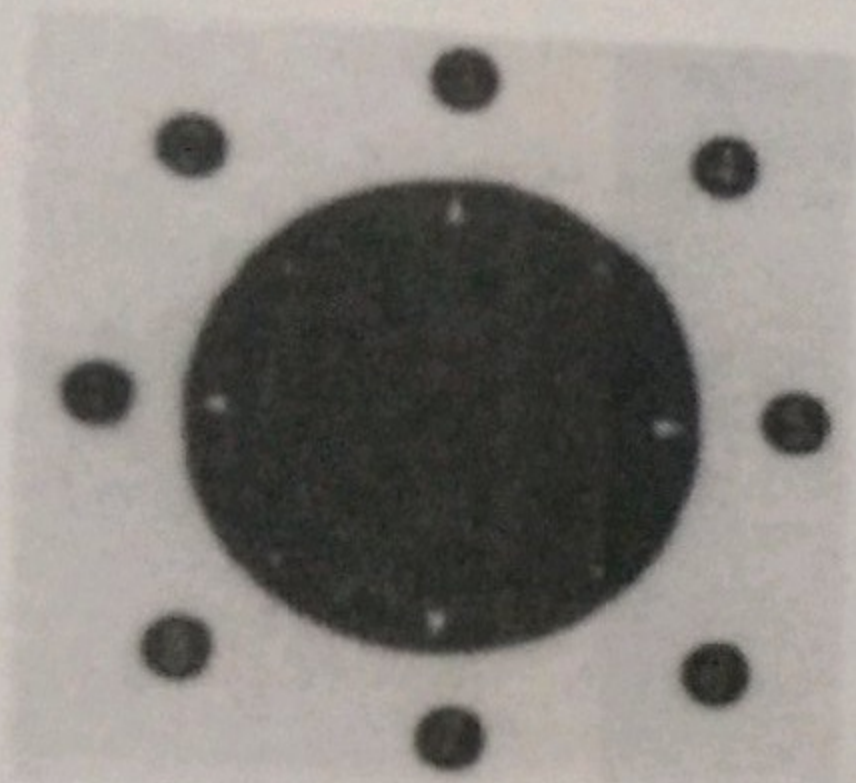
FINALS TOURNAMENT
PARTICIPATING TEAMS

GROUP A IRELAND POLAND	GROUP C FRANCE YUGOSLAVIA DENMARK	GROUP E USSR USSR
GROUP B USSR URS	GROUP D GERMANY M. GERMANY ITALY	GROUP F USSR USSR USSR



Decisão por pênaltis

5 jogadores de cada time se apresentam para uma disputa alternada de 5 pênaltis por time. Vence o time que converter o maior número de pênaltis em gols. Se depois dos 5 pênaltis para cada lado ainda persistir o empate, os demais jogadores de cada time irão cobrando novos pênaltis até que surja um vencedor.

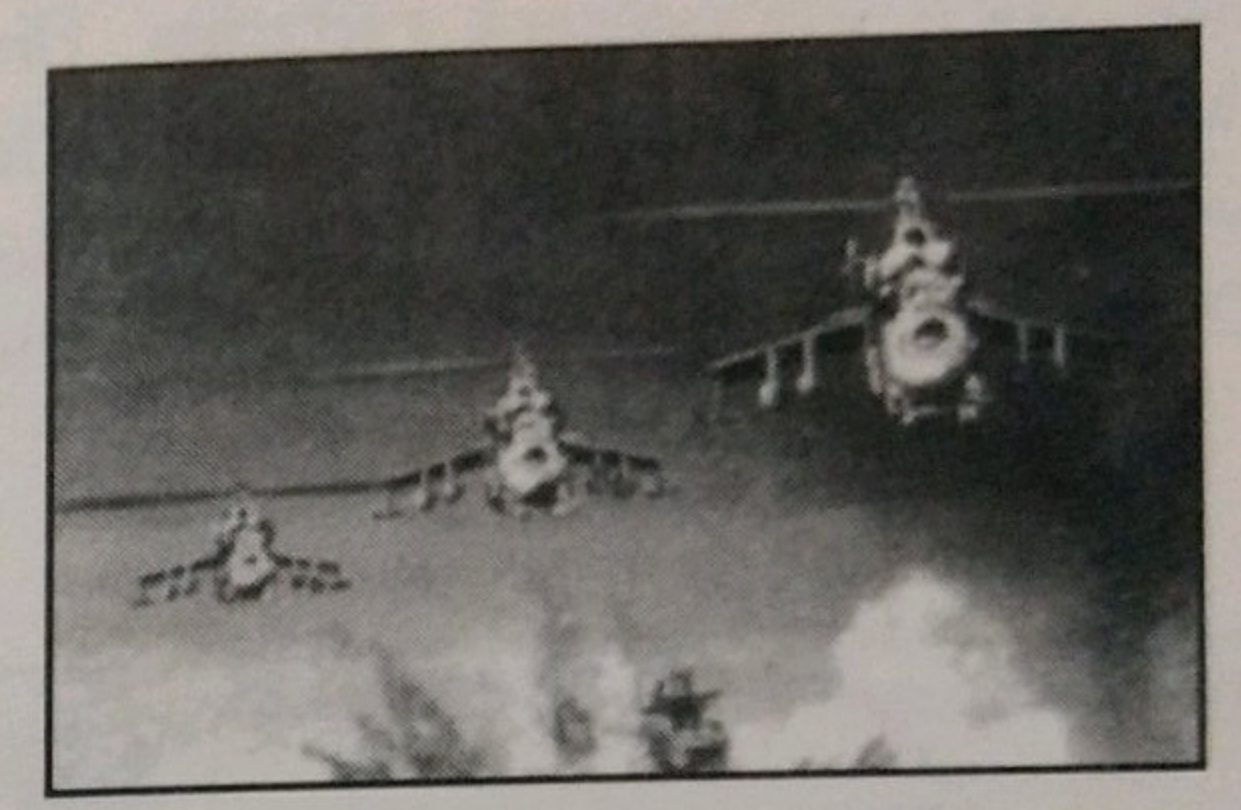


No jogo "1P" (de 1 Jogador), você compete com o MEGA DRIVE. No jogo "2P" (de 2 Jogadores), o time do Jogador 1 cobra o primeiro pênalti.

Indicadores do jogo

No decorrer do jogo, a imagem informará o tempo decorrido, o placar do momento, uma vista aérea de todo o campo, através de uma mini-imagem no lado direito da tela, além do craque indicado para ser movimentado. Esta indicação é feita por uma seta apontando a cabeça do craque.

SUPER THUNDER BLADE

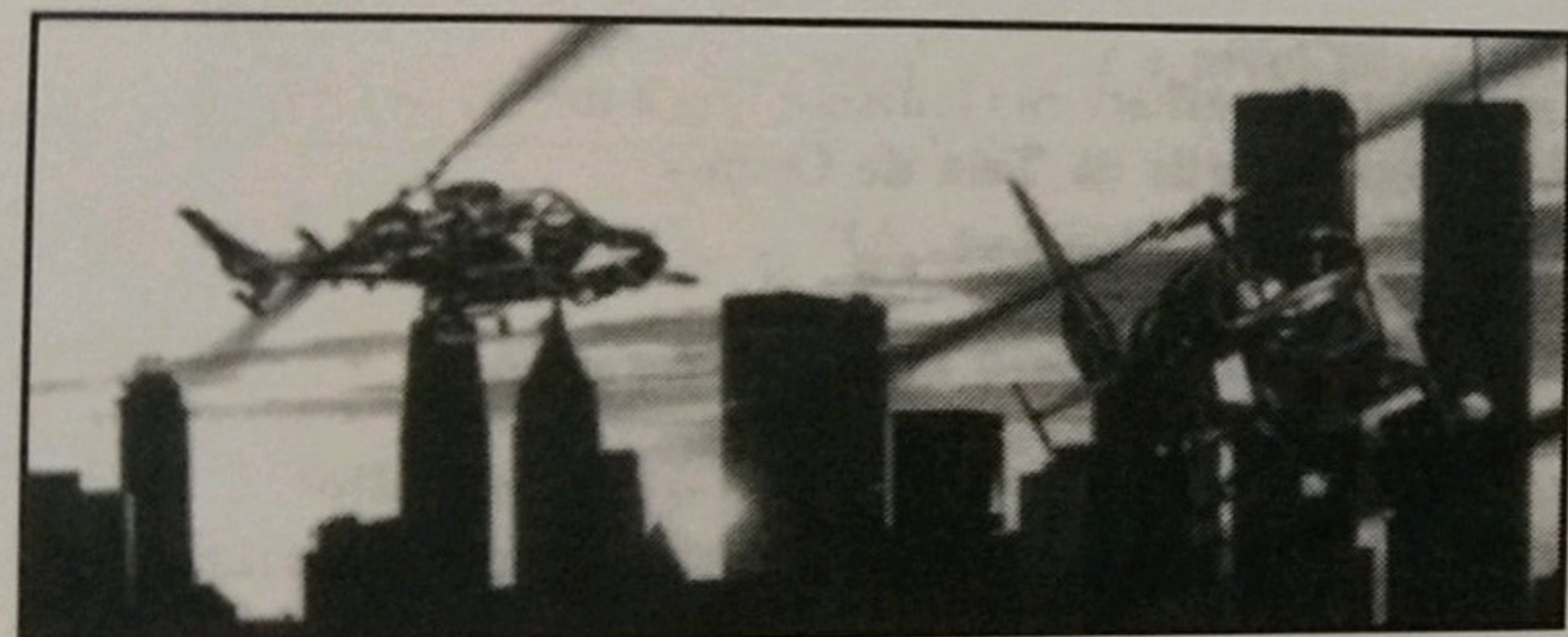


Desgastado e danificado, Thunder Blade retornou vitorioso de sua última missão contra as tropas renegadas. Mas, esse não seria seu último vôo.

Reorganizados com grandes quantidades de equipamentos militares eletrônicos e armamentos destrutivos, as tropas renegadas focalizaram mais uma vez sua atenção na dominação do mundo livre. De uma base secreta no Leste, eles desfecham ataques por terra, mar e ar com suas tropas implacáveis fortemente armadas.

Mas existe você. Do assento dessa aeronave remodelada, você possui ao alcance de seus dedos o mais moderno sistema de defesa. O corpo aerodinâmico de liga metálica voa a até 523 kph enquanto uma Metralhadora Gatling de 20 mm dispara até 4.800 tiros por minuto. Um computador acoplado ao sistema de vôo leva você através dos mais hostis ambientes. Não se preocupe, você esta atirando com canhões e lançando mísseis ar-terra AATM, assim ninguém pode deter você e o maior helicóptero no céu.

Seu objetivo é destruir a poderosa base central inimiga. Porém é mais fácil falar em chegar lá do que fazer. Existem quatro estágios neste jogo, onde você encontrará cidades, desertos, cavernas, oceanos e refinarias. A estratégia é fácil, atire direto, seja corajoso e assim talvez você conseguirá arrancar suas asas para fora dessa missão. O mundo livre, como nós o conhecemos, depende de você.



ASSUMA O CONTROLE!

Antes de começar a jogar, aprenda quais botões controlam os movimentos e funções com as quais poderá contar durante o jogo.

Botão Direcional (Botão D)

- Opera a seta de seleção para definição de opção.
- Durante o movimento horizontal, movimenta o Super Thunder Blade em duas direções.
- Durante o movimento vertical, movimenta o Super Thunder Blade em oito direção.

Botão Início

- Seleciona Tela de Opção.
- Inicia o jogo.
- Faz uma pausa na tela durante o jogo.
- Retoma o jogo.

Botão A

- Dispara a Metralhadora Gatling e lança mísseis ao mesmo tempo.
- Seleciona a partir da Tela de Opção.

Botão B

- Ativa o sistema de freio a ar para parar no ar.
- Seleciona a partir da Tela de Opção.

Botão C

- Dispara o canhão Vulcan e lança mísseis ao mesmo tempo.

COMEÇANDO

Para começar a jogar, pressione o **Botão Início** durante a Tela de Apresentação, depois pressione o **Botão Início** novamente e o jogo começará no Estágio 1.

LOCALIZE A TELA DE OPÇÃO

Pressione o **Botão Início** quando aparecer a Tela de Apresentação. Mova o cursor com o **Botão D** até OPTIONS (Option) e pressione o **Botão Início** novamente.

Um Menu de Opções aparecerá. Aqui você pode selecionar diversos níveis de habilidade e dificuldade de jogo, movimentando o **Botão D** para cima ou para baixo até a Opção desejada e para a esquerda ou para a direita para aumentar ou diminuir o nível numérico.

FAZER UMA PAUSA E VOLTAR A JOGAR

Durante o jogo, se você desejar parar momentaneamente de jogar, pressione o **Botão Início** e o jogo parará. Para continuar, pressione o **Botão Início** novamente.

MOVA O SUPER THUNDER BLADE EM DIFERENTES DIREÇÕES

Para mover o Super Thunder Blade horizontalmente para cima ou para baixo, pressione o **Botão D** diretamente para cima ou para baixo. Para mover o Super Thunder Blade em oito direção verticalmente, pressione o **Botão D** em qualquer das oito direções e seu helicóptero obedecerá.

CANHÃO E MÍSSEIS

Para um disparo constante do armamento, pressione o **Botão A** ou **C**.

PARAR NO AR

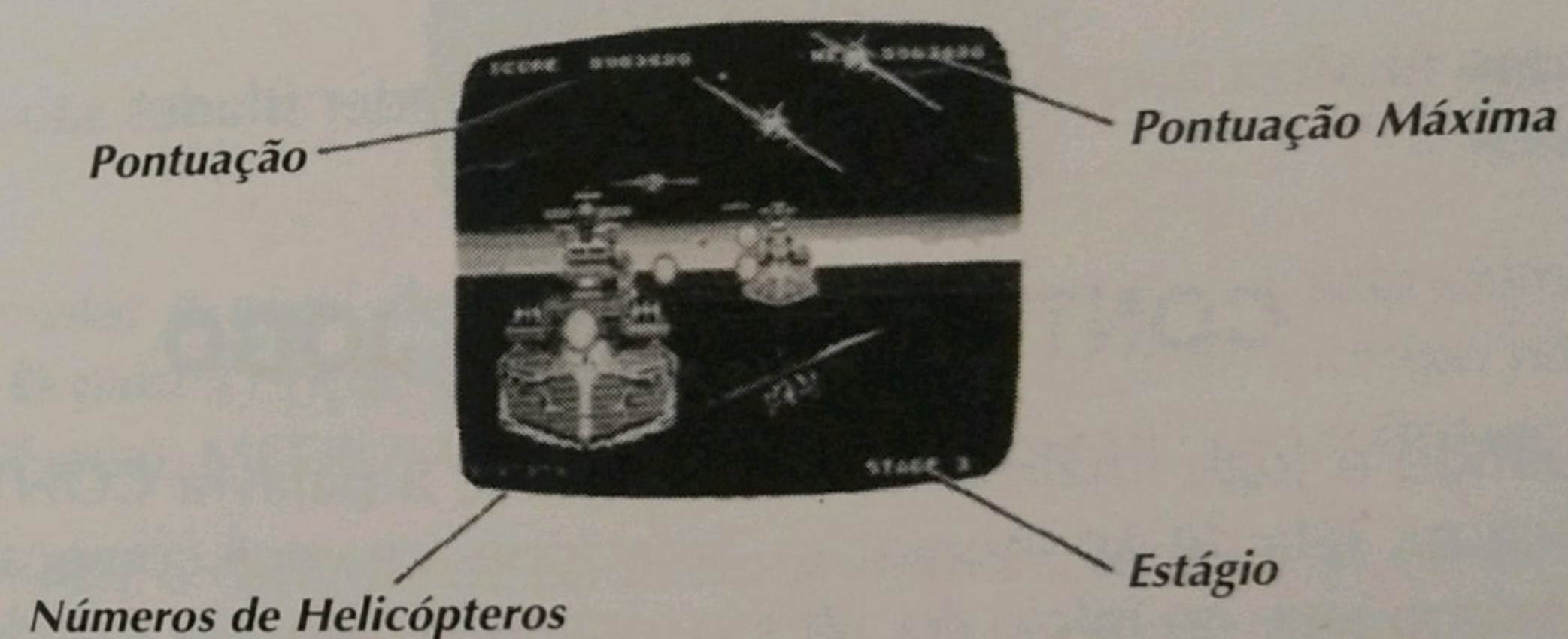
Para parar em pleno ar e permanecer parado, pressione o **Botão B**. Nesse momento, o **Botão D** pode movê-lo para cima se pressionado para baixo, e para baixo se pressionado para cima. Veja a Tela de Opção para inverter esse controle.

DISPARE O CANHÃO

Para lançar tiros de canhões e Mísseis, pressione o **Botão A** ou **C**.

SINAIS DA TELA E OPÇÕES

Conheça os sinais da tela que o informarão de seus ganhos e perdas. Depois, veja a Tela de Opção para aumentar ou diminuir a dificuldade do jogo.



NÚMERO DE HELICÓPTEROS

Durante o jogo você recebe três helicópteros para cada nível. Veja a Tela de Opção para mudar esse número. O número de helicópteros disponível para o jogo está indicado pelas ilustrações no canto. Cada vez que você cai e pega fogo, perde um helicóptero.

PONTUAÇÃO

Sua Pontuação é mantida e atualizada durante o jogo. Sempre que acerta num alvo, você ganha pontos.

PONTUAÇÃO MÁXIMA

A pontuação máxima atual é mantida na tela para encorajá-lo a bater o recorde atual.

OBJETIVO DO JOGO

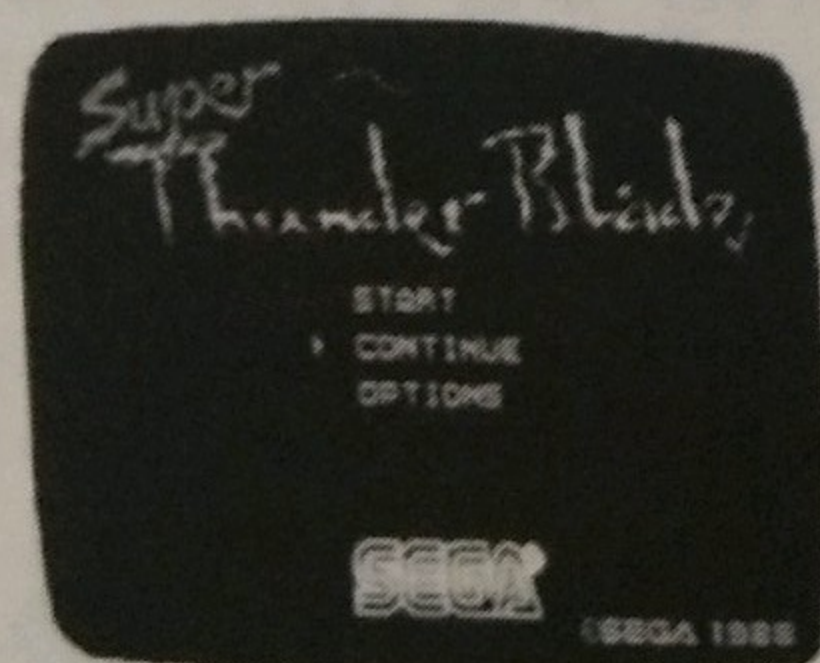
Sua missão é completada quando a base inimiga é destruída com sucesso.

FIM DO JOGO

O jogo finaliza quando todos os Super Thunder Blades são derrubados.

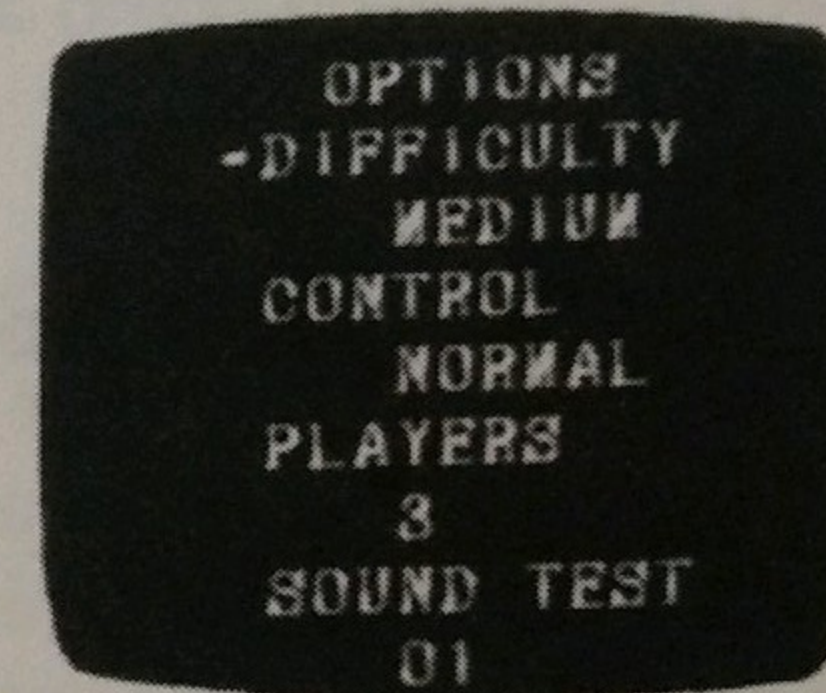
CONTINUAÇÃO DO JOGO

Quando o jogo finaliza após o Estágio 2, a palavra CONTINUE pisca na Tela de Apresentação. Selecione-a e você começará seu próximo jogo no início do último estágio jogado. Você pode selecionar CONTINUE por três vezes.



TELA DE OPÇÕES

A fim de aumentar suas chances de vencer, uma Tela de Opções é fornecida para permitir que você mude as definições-padrão para o jogo. Pressione o **Botão Início** para observar a Tela de Apresentação. Agora selecione OPTIONS (Opções) com o **Botão D**. Pressione o **Botão Início** novamente.



Para mudar o nível de dificuldade do jogo, mova a seta com o **Botão D** para a opção DIFFICULTY. Mude a força do inimigo para EASY (Fraca), MEDIUM (Média) ou HARD (Forte) com o **Botão D**.

Para mudar o controle de parar no ar, mova a seta para a seleção CONTROL. Se você selecionar NORMAL, o **Botão D** moverá a nave para cima quando pressionado para baixo, e para baixo quando pressionado para cima. Escolha REVERSE (Inverso), e o **Botão D** move a nave para cima quando pressionado para cima, e para baixo quando pressionado para baixo.

Para mudar o número de helicópteros disponíveis, você pode definir os Super Thunder Blades com 3, 5 ou 7. Pressione o **Botão D** para a esquerda para diminuir ou para a direita para aumentar o valor numérico próximo da palavra PLAYERS (Jogadores).

Mude o SOUND TEST (Teste de som) pressionando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para selecionar um número de som. Existem 19 sons diferentes usados no jogo. Pressione o **Botão A, B** ou **C** para escutar cada som individualmente.

Quando todas as seleções forem feitas na Tela de Opção, pressione o **Botão Início** para voltar para a Tela de Apresentação. Pressione o **Botão Início** novamente para começar a jogar

CONHEÇA A PONTUAÇÃO

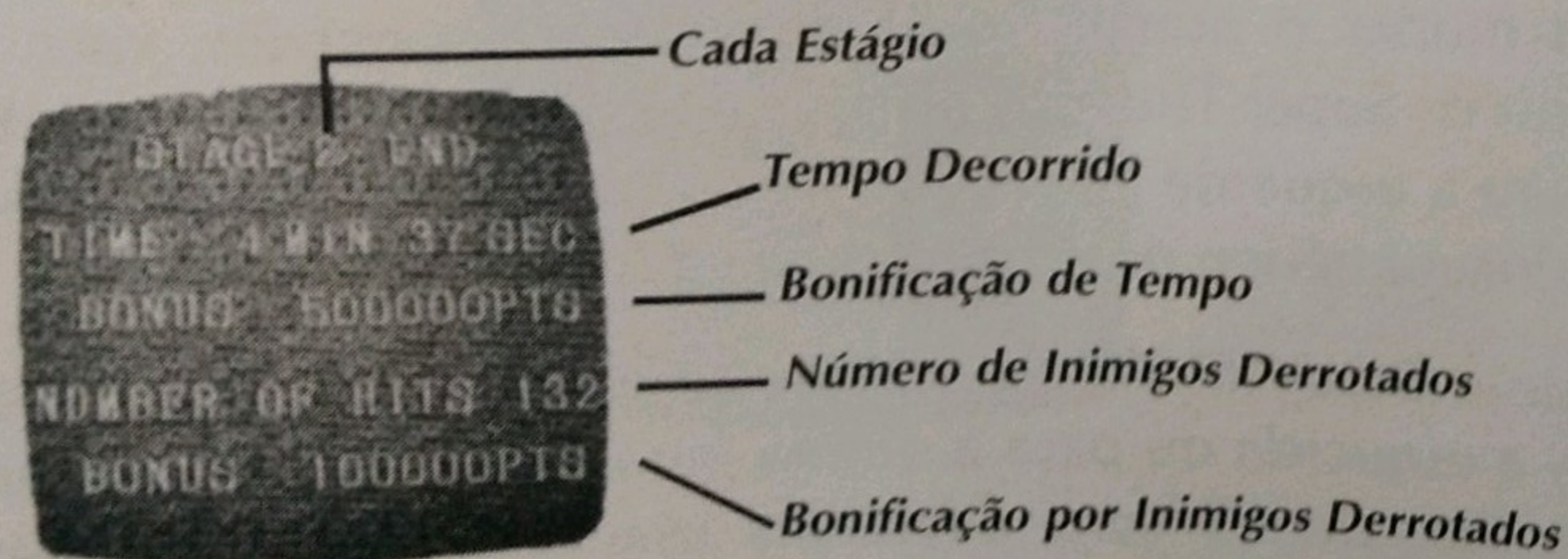
A Pontuação é extremamente importante nesse jogo, assim aqui estão algumas informações extras de como alcançar seu lugar no círculo dos vencedores

GANHE HELICÓPTEROS EXTRAS

Você ganhará um Super Thunder Blade extra quando atingir mais de 500.000 pontos. Após isso, você ganhará um helicóptero adicional cada vez que superar 1.000.000 pontos.

PONTOS DE BONIFICAÇÃO

No final de cada estágio, são atribuídos pontos de bonificação baseados no número de inimigos derrotados e no tempo decorrido durante o estágio. Uma Tela de Bonificação aparece e indica o tempo exigido para ganhar uma bonificação de Tempo e o número de inimigos derrotados para ganhar uma Bonificação por Inimigos Derrotados.



Número de Inimigos Derrotados

Mais do que 160

140-159

120-139

100-119

80-99

60-79

0-59

Pontos de Bonificação

400.000 pontos

200.000 pontos

100.000 pontos

50.000 pontos

20.000 pontos

10.000 pontos

0 pontos

Tempo Decorrido

0:00 a 3:59

4:00 a 4:59

5:00 a 5:59

6:00 a 6:59

Mais do que 7:00

Pontos de Bonificação

1.000.000 pontos

500.000 pontos

250.000 pontos

100.000 pontos

0 pontos

ENTRADA DO NOME

Se sua pontuação final está entre uma das sete melhores, você pode entrar com seu nome na Tela de Parabéns (CONGRATULATIONS).



Aqui está como.

1. Gire o Círculo de Letras pressionando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para selecionar a letra desejada.
2. Pressione o **Botão A** ou **B** para confirmar a letra. Quando desejar apagar a letra, mova a seta até a letra e pressione o **Botão A** ou **B**.
3. Quando todas as três letras estão escritas, a palavra END aparece na seleção. Pressione o **Botão A** para ver a Tela dos 7 Melhores Classificados (BEST 7 RANKINGS).
4. Pressione o **Botão Início** para voltar para a Tela de Apresentação.

AGORA FAÇA SUA MOVIMENTAÇÃO

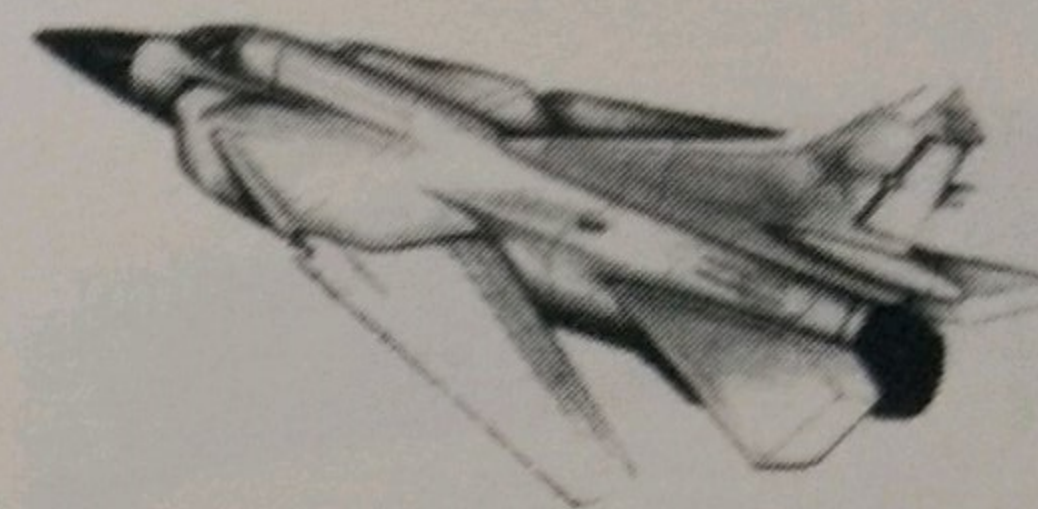
Aqui está um resumo das forças guerrilheiras em cada estágio.

Estágio 1



Hind-Ge (MI-24 GE):

A principal força ofensiva que ataca em formações



Frogger-Ba (Mig-23 SA):

Um avião a jato com asas reguláveis para acirrados combates aéreos em baixas altitudes.

Merkava Mark-IV (Merkava-IV):

Um tanque de guerra com foguetes antiaéreos.



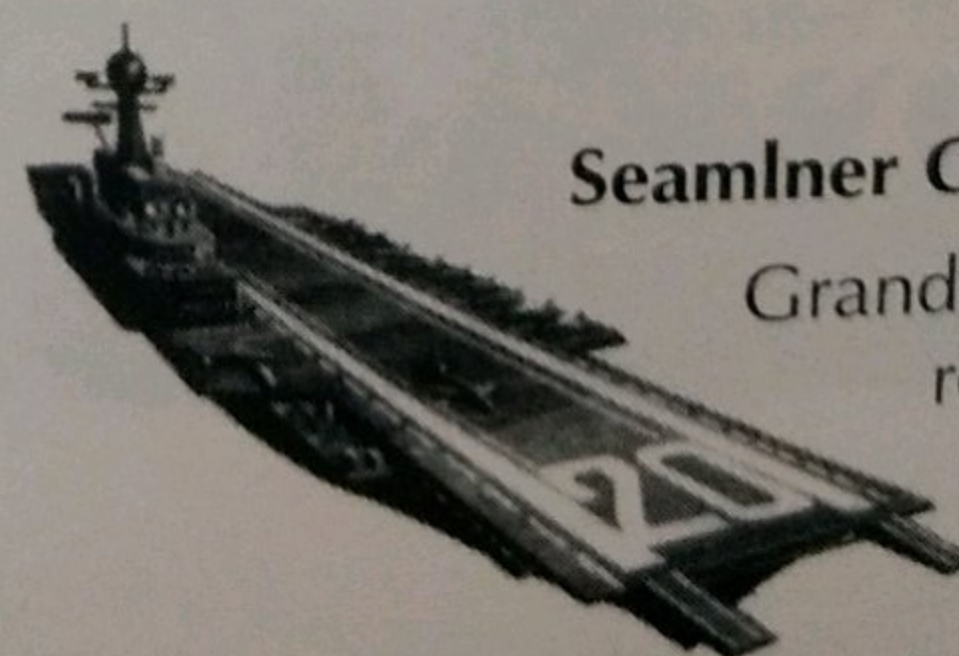
Maneater Sub-Commander (TM-91B2):

Um grande tanque com um Canhão Maser de alta potência em sua torre blindada. Ele também dispara mísseis antiaéreos.



Seamliner Commander (CVA-65) :

Grande porta-aviões. Destrói os lançadores de mísseis ao lado da embarcação.



Estágio 2

Fujii Sub-Commander (TU-027):

Avião de Ataque com Metralhadoras Gatling.



Land-Buster Commander (TFA-001A):

Tanque estratégico com motor nuclear. Move-se rapidamente com muitos cavalos de potência.

Estágio 3

Murmansk Class (CAA-O10):

Navio de guerra de alta velocidade.



Aqua-Lyzer Sub-Commander (SSA-01N):

Submarino nuclear especialmente desenvolvido para ataque em guerrilhas.

U-JAC401 Commander:

Aeronave espacial secretamente desenvolvida.



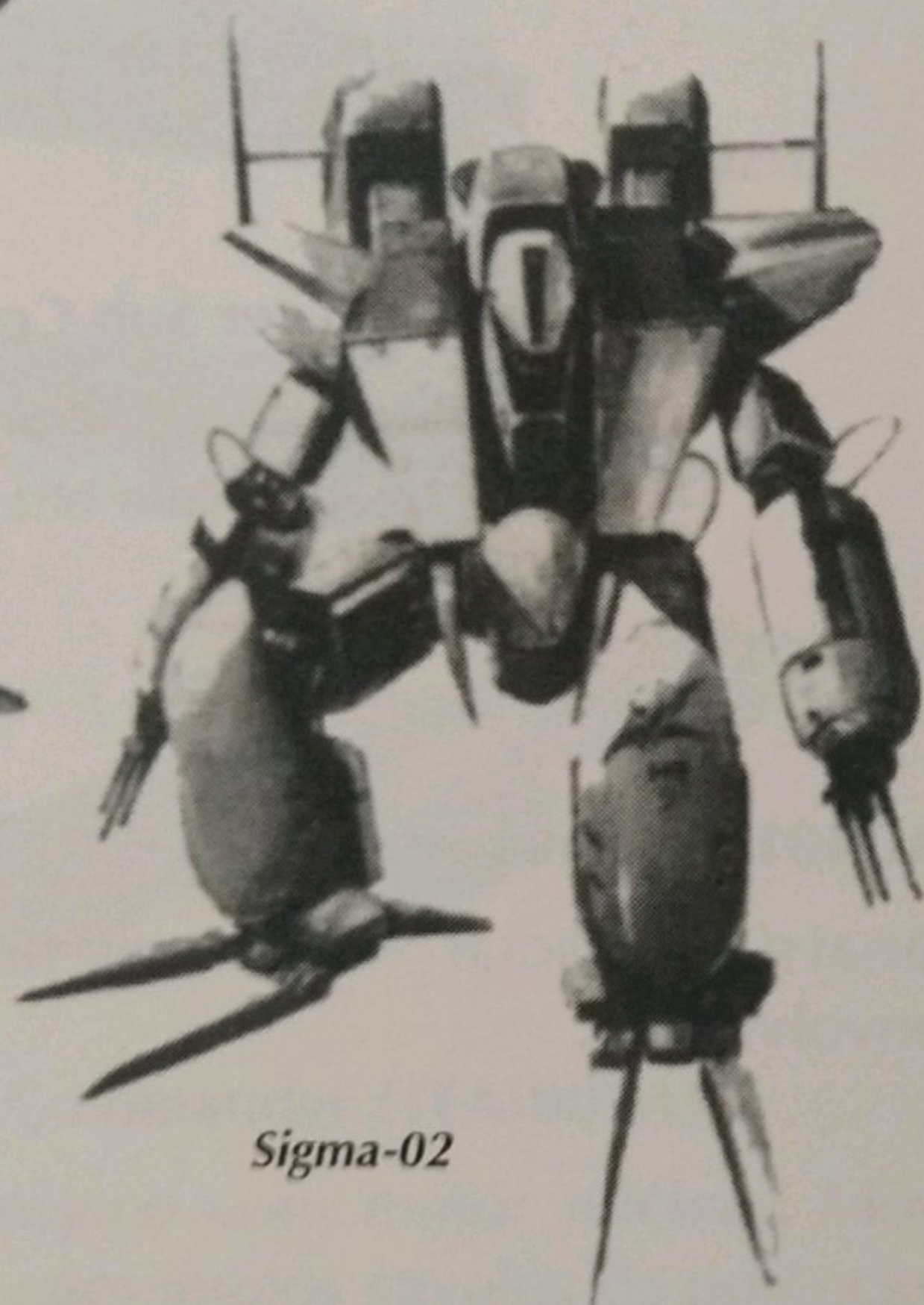
Estágio 4

**Sigma-01 Sub-Commander (S41) e
Sigma-02 Sub-Commander (S-02):**

8 metros de armadura mecânica para infantaria, operados por soldados instalados dentro deles. Disparam metralhadoras e mísseis.



Sigma-01



Sigma-02

O alvo final é a base dos guerrilheiros.

PONTOS

Hind, Mig-23	1.000 pontos
Merkava	2.000 pontos
Equipamentos de Porte Médio	2.000 pontos
Torres Blindadas de Equipamentos de Grande Porte	2.000 pontos
Pontos Fracos dos Equipamentos de Grande Porte	5.000 pontos
Estrutura	5.000 pontos

SHADOW DANCER

VINGANÇA NA GRANDE METRÓPOLE!

Após ter acabado com a organização Neo Zeed, Joe Musashi pensou que suas habilidades não eram mais necessárias. Ele foi para a cidade de Nova Iorque e passou um tempo com Kato, seu antigo aluno de artes marciais.

Musashi retornou para sua terra natal, sossegado e relaxado. Kato, enquanto isso, ouviu dizer que alguns caras desagradáveis tomaram uma escola primária local, e estavam mantendo as crianças como reféns. Naturalmente, ele foi tentar ajudar os garotos. O que ele descobriu foi chocante...

Kato foi severamente ferido na escola, e não tinha esperanças em sobreviver. Quando soube das notícias, Musashi correu de volta para Nova Iorque. Mas Kato havia morrido antes de ter conseguido chegar ao hospital, deixando apenas memórias e seu cachorro fiel, Yamato. Tomado pela dor e pela raiva, Joe Musashi prometeu à mãe de Kato que ele iria vingar a morte de seu filho.

Kato pereceu nas mãos de um dos muitos guerreiros Ninja pertencentes à União do Lagarto, um grupo terrivelmente grande e poderoso que recebe ordens de uma criatura horrível e gigante em forma de réptil. Eles tomaram a cidade de Nova Iorque, e estão mantendo muitas pessoas assustadas como reféns. Conseguirá você guiar Joe Musashi e Yamato, o cão Shinobi, através do ringue de fogo e triunfar sobre as terríveis forças do Mal?

ASSUMA O CONTROLE!

Botão D

Antes de jogar:

- Pressione para cima ou para baixo para mover os marcadores de seleção, e para a esquerda ou direita para confirmar as opções ou seleções.

Durante o jogo:

- Pressione para a esquerda ou direita para andar em ambas as direções.
- Pressione para baixo para agachar.
- Pressione para baixo, para a esquerda ou direita, para andar enquanto estiver agachado.

Botão de Início

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para abrir a tela de Opções.
- Pressione para pausar a ação, e para retomar o jogo.

Botão A

- Pressione para usar a Ninjutsu, a antiga e poderosa mágica Shinobi.

Botão B

- Pressione para atacar atirando Shurikens (Estrelas da Morte), chutando, socando, ou manejando o Sabre Shinobi.
- Pressione para mandar Yamato, seu cachorro, atrás de um inimigo.

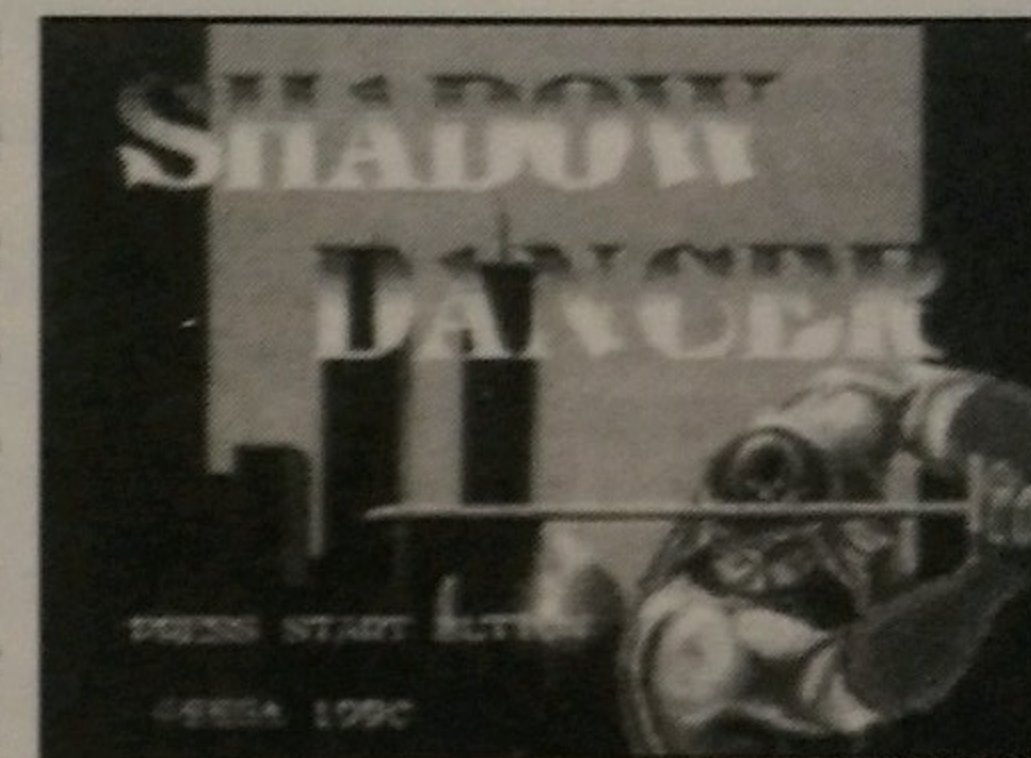
Botão C

- Pressione para saltar

Nota: As funções dos **Botões A, B e C** podem ser alteradas na tela de Opções.

PREPARE-SE!

As telas da história e uma curta demonstração seguem a tela de Título. É uma boa idéia assisti-las, e aprender algo sobre seus inimigos antes de alcançar as ruas. Se você não quiser ver a demonstração, pressione o **Botão Início** na tela de Título, e a tela de Início/Opções aparecerá. Para começar a jogar, pressione o **Botão Início** e a cena para o Round 1, Estágio 1 aparece. Para ver o menu de Opções, pressione o **Botão D** para baixo para selecionar Opções e pressione o **Botão Início**.



Opções

Usando esta tela, você pode configurar as condições de jogo antes de começar a jogar. Pressione o **Botão D** para baixo ou para cima para mover os marcadores de seleção próximos a uma categoria de Opção, e pressione esquerda ou direita para selecionar a configuração desejada.

Modo (Mode)

Normal ou (Non-Shuriken) Sem-Shuriken. O segundo Modo é mais difícil, porque você não pode usar as Estrelas da Morte para atacar inimigos de uma distância segura!

Nível (Level)

Você pode jogar em três níveis diferentes. O Nível 1 é o mais fácil, e o Nível 3 é um verdadeiro teste para suas habilidades. Se você começar jogando no Nível 1, e derrubar com sucesso o enorme Réptil Sauro, você pode continuar jogando. O jogo retorna ao Round 1, Estágio 1, e então você estará jogando no Nível 2. O mesmo se aplica se você terminar aquele nível. Terminando o Nível 3 o jogo chega a um final.

Controle (Control) Você pode alterar as funções dos **Botões A, B e C** no seu joystick usando esta Opção. Há quatro combinações diferentes para se escolher. As ações de Ataque e Salto podem ser feitas usando qualquer botão, mas a Ninjutsu pode ser desempenhada somente usando os **Botões A e C**.

	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Tipo 4
Botão A	Ninjutsu	Ninjutsu	Ataque	Salto
Botão B	Ataque	Salto	Salto	Ataque
Botão C	Salto	Ataque	Ninjutsu	Ninjutsu

Teste de Som (Sound Test)

Ouçá qualquer um dos efeitos sonoros ou música de fundo que você ouvirá durante o jogo.

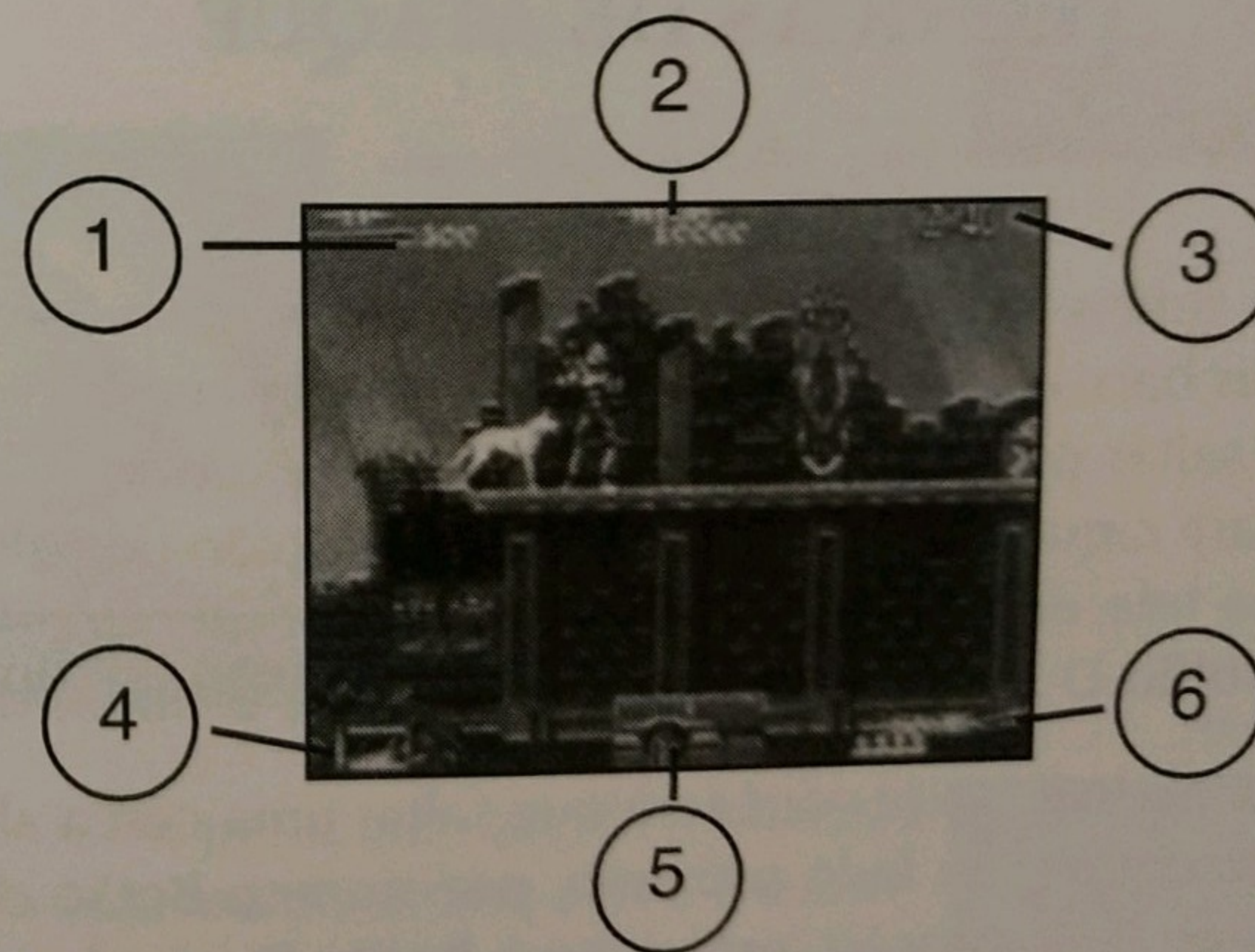
Saída (Exit)

Para sair da tela de Opções, mova o marcador de seleção até Exit (Saída), e pressione o **Botão A, B, C** ou **Botão Início**. A tela de Título reaparece.

EXTERMINE O RÉPTIL!

Joe Musashi, esperançoso para vingar a morte de seu discípulo, Kato, entra em uma batalha difícil com a ajuda do fiel cachorro de seu falecido estudante. Os dois abrem caminho através das ruas do Brooklyn, enfrentando inimigos no topo da Estátua da Liberdade, se atirando no desconhecido perigo que se encontra dentro de uma caverna, e finalmente alcançando os terríveis Répteis Sauros! Para passar por todos estes desafios, você tem que saber reconhecer os indicadores da tela com precisão.

1. Sua pontuação atual. Este número aumenta na medida em que você vai derrotando os guerreiros inimigos.
2. A maior pontuação até o momento.
3. A quantidade de tempo que você dispõe para concluir o está-



gio em que você estiver jogando. Quando você tiver apenas 30 segundos, o cronômetro se move para o centro da tela e permanece lá por dois segundos para lembrar você de que é

melhor andar rápido. A mesma coisa acontece quando o cronômetro alcançar 20 segundos. Quando tiver restando apenas dez segundos, o cronômetro se move para o centro da tela e fica por lá até você limpar o estágio, ou até o tempo se esgotar por inteiro.

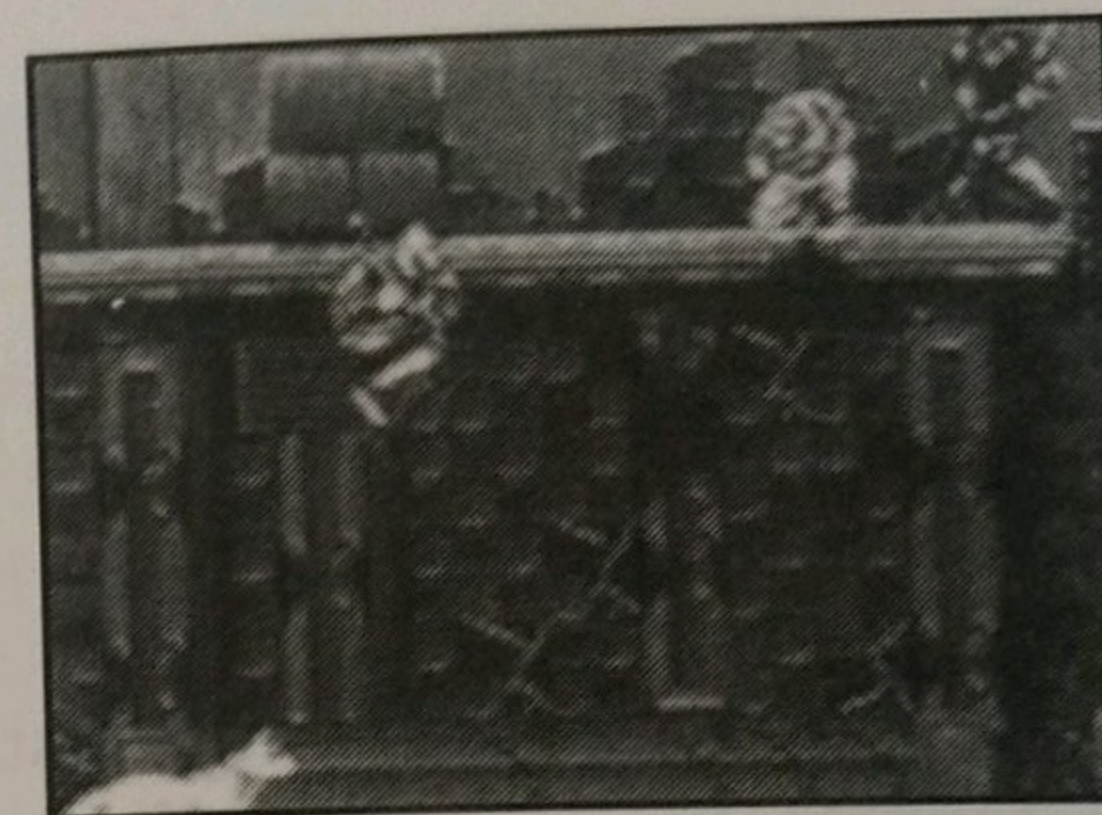
4. O tipo de Ninjutsu que você pode usar no momento. Há três feitiços diferentes que você pode se utilizar, e cada um é representado por seu próprio emblema especial.
5. Quando você quiser mandar Yamato para o combate, observe este medidor. Ele é completado na medida em que você pressiona e segura o Botão de Ataque (selecionado na Tela de Opções).
6. O número de reféns que você tem que libertar antes de concluir o estágio.

TÉCNICAS DE ATAQUE

Salto

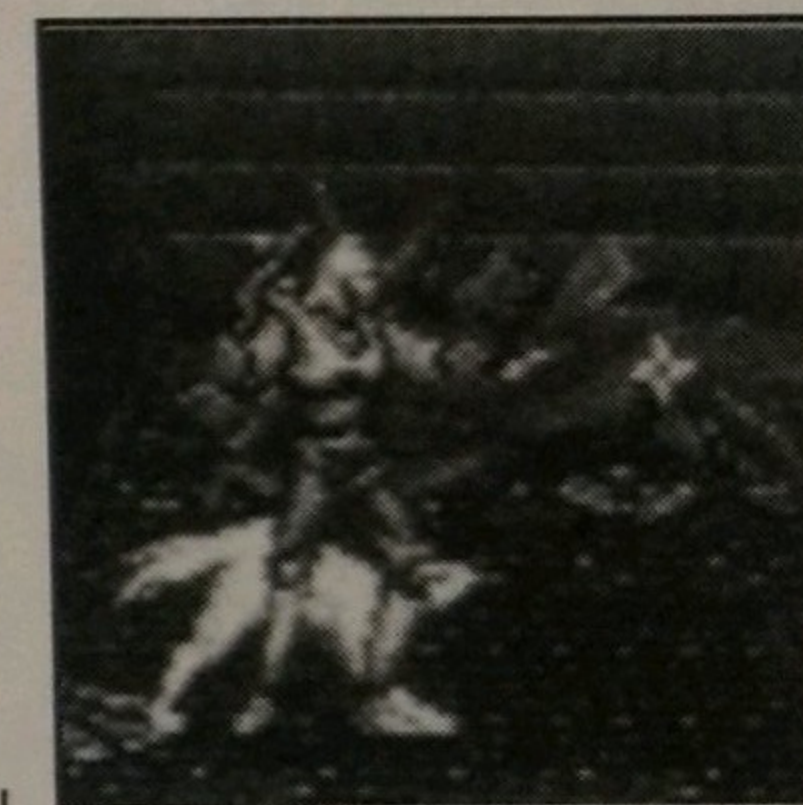
Inimigos e reféns frequentemente aparecem em um nível mais alto ou mais baixo, portanto você deve aprender como chegar até eles. Para saltar para um andar mais alto, pressione e segure o **Botão D** para cima e em seguida pressione o Botão de Salto (Selecionado na tela de Opções). Para saltar para baixo, pressione e segure o **Botão D** para baixo e então pressione o Botão de Salto.

Há uma localidade onde você terá que saltar uma cerca alta. Para saltar sobre ela de um lado próximo, pressione o Botão de Salto. Para saltar em sua direção, pressione o **Botão D** para baixo e em seguida pressione o Botão de Salto.



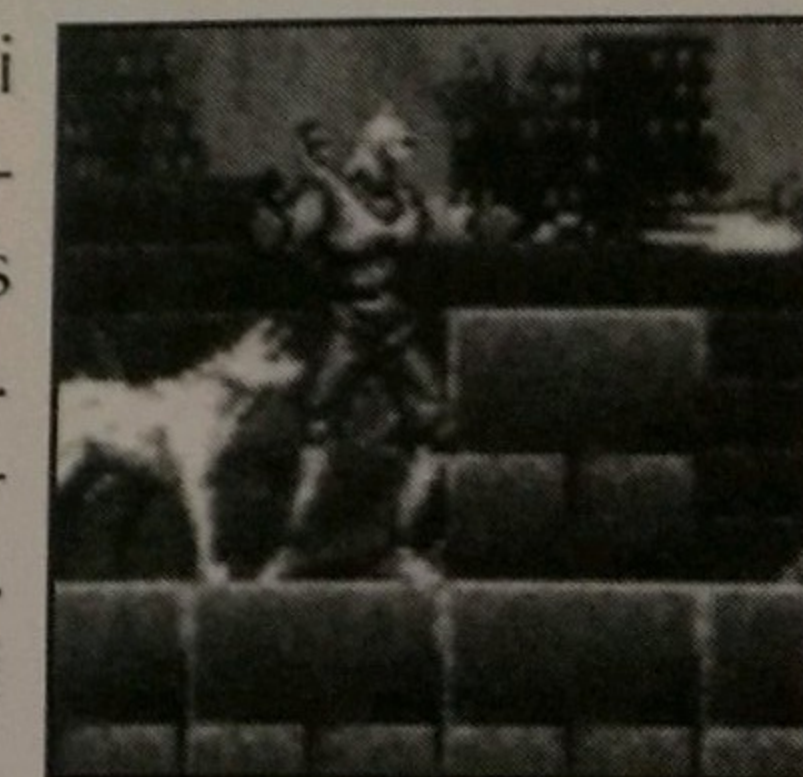
Ataque

Musashi normalmente ataca atirando Shuriken...



...ou manejando seu poderoso Sabre!

Há um item em particular que dá a Musashi uma força inacreditável. Seu sabre é substituído por um Beam shot, e ele ganha duas novas armas - um soco e um chute. Quando Musashi está parado, ele ataca inimigos próximos com um chute letal. Quando estiver abaixado, ele distribui socos poderosos!

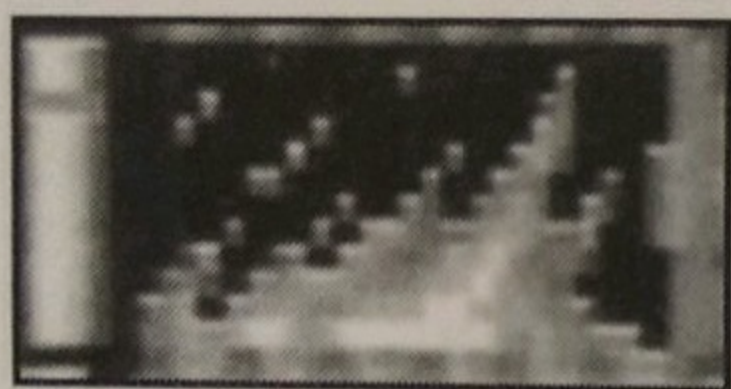


Ninjutsu

Os guerreiros Shinobi dos nossos tempos fazem um bom uso de um presente dado a eles por seus ancestrais. Ninjutsu é a mais forte das magias de combate Shinobi, e Joe Musashi pode escolher aqueles feitiços assim como um dia fez seu bisavô!

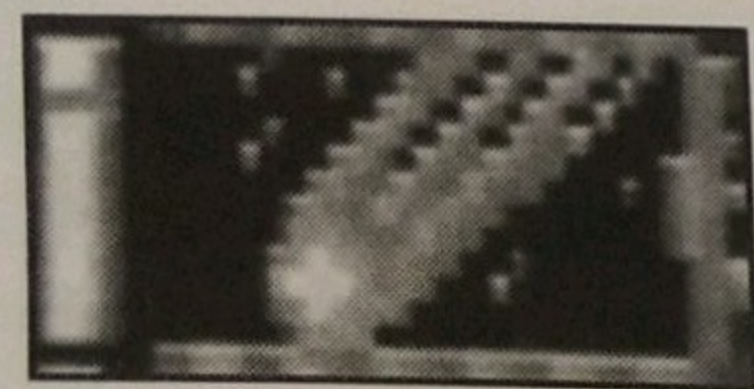
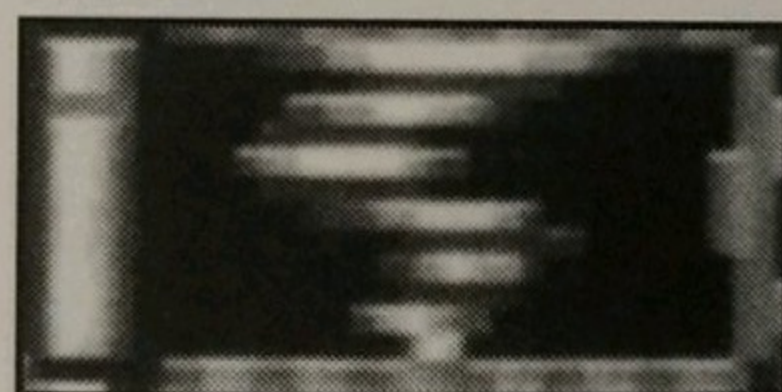
Há três feitiços que você pode usar quando estiver em grande desvantagem na batalha. Não gaste-os em situações comuns! Você pode somente escolher um feitiço por estágio. O tipo de feitiço que você pode usar é pré-determinado, mas pode acreditar que é muito útil na maioria das situações!

Nota: Estes feitiços não são muito úteis contra os ajudantes do inimigo!



Colunas de fogo cozinham seus inimigos. Observe enquanto eles somem na fumaça!

Dois tornados unem suas forças para mandar seus inimigos para bem longe!



Meteoritos caem do céu como uma chuva assassina, destruindo todos os vilões que estiverem nas proximidades!

O MELHOR AMIGO DE MUSASHI

Yamato, uma vez o bichinho de estimação do falecido amigo de Musashi, Kato, agora dá sua total lealdade ao nosso herói. Yamato não é apenas um espectador - ele daria sua vida por você! Para mandá-lo perseguir os inimigos, pressione e segure o **Botão B**.

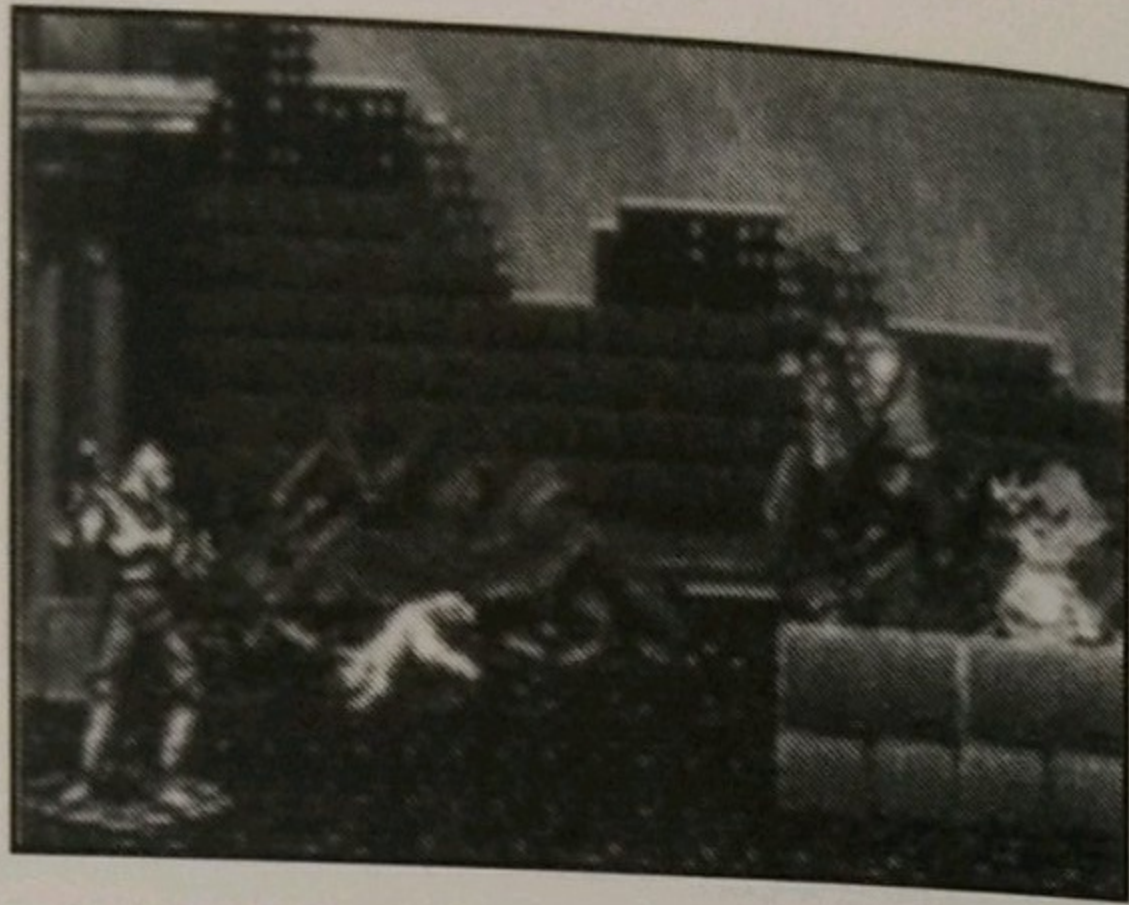


Assista o medidor de Ataque de Yamato no centro da parte inferior da tela. Quando ele se tornar completo, solte o **Botão B** e seu cachorro irá atrás dos caras maus, com apenas uma coisa em sua mente canina!

Há situações em que Yamato não pode atacar:

- 1) Quando não houver inimigos na tela.
- 2) Quando Yamato e os inimigos estiverem em andares diferentes.
- 3) Quando um inimigo o qual Yamato estava pensando em atacar de repente pular para cima ou para baixo em um nível diferente. Neste caso, Yamato segue em frente, e após descobrir que não há ninguém lá, ele retorna para o lado de seu mestre.

Uma vez que você vir que Yamato tem um bom controle sobre um inimigo, mova Musashi até ele para acabar com o cara mau bem rápido! Se você não fizer isso, Yamato se torna pequeno e fica sem poder atacar por um curto tempo. Além disso, se Yamato atacar um inimigo que é particularmente bom e sabe se defender, ele se machucará. Você pode até ouvir o pobre bichinho chorando enquanto ele volta para o lado de Musashi!



Se Yamato estiver machucado, ele irá recuperar seu tamanho e energia se o cronômetro alcançar o zero, quando você usar Ninjutsu, ou quando você resgatar um dos reféns. Deixe que Joe Musashi faça a maior parte do trabalho pesado, e salve Yamato de situações desesperadoras!

ITENS

Na medida em que você guiar Musashi e Yamato através deste desafio itens aparecerão. Corra por sobre os itens para pegá-los. Os benefícios incluem Pontos Bônus, Jogadores Extra e itens de Aumento de Força. Os símbolos aparecem enquanto você salva prisioneiros. Preste atenção a eles!

A VINGANÇA DE JOE MUSASHI!

Queimando o Centro da Cidade

Brooklyn está em estado de alerta, e Musashi está justamente no meio disso tudo! A Batalha revela inimigos entre os prédios desmoronados, reféns a serem resgatados e coloca você frente a frente com o primeiro inimigo - O Stomper!

Batalha nos Trilhos

As linhas de trens estão repletas de soldados Sauros. Salve os prisioneiros em ambos os lados da cerca e na ponte, e cuidado com as emboscadas! Se você conseguir alcançar o outro lado do local que está desmoronando, você enfrentará o Mirage - o próximo inimigo mandado por Sauros para manter as coisas sob controle!

Estátua da Liberdade

Este lindo presente da França está prestes a se tornar palco de uma batalha feroz! Siga seu caminho através da base, e não se esqueça de resgatar reféns enquanto você caminhar. Os Ninjas Vermelhos são os seus inimigos mais perigosos por aqui. Assim que você pegar o elevador da construção que o levará até o topo do monumento, você precisará usar Ninjutsu para repelir um grupo de inimigos realmente grandes. No topo, você encontrará Blade, uma das melhores destruidoras dos répteis Sauros. Ela arremessa lâminas cortantes de seus cabelos direto em nossos heróis!

CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo à qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega Drive possam descansar.

TECTOY

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 da 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 produto 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 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 - Tel.: (011) 861-5421

Flicky, Sega Soccer, Super Monaco GP, Shadow Dancer e Super Thunder
Blade são marcas registradas de SEGA © 1997 SEGA.
Todos os direitos reservados.

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 meses, contados a partir da data de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 90 dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

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

A presente garantia, contudo, não cobre: defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma assistência técnica autorizada TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e cabos de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos. Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.
Estrada Torquato Tapajós, 5408
Bairro Flores - CEP 69048-660 Manaus - AM
CGC 22.770.366/0001-82

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421