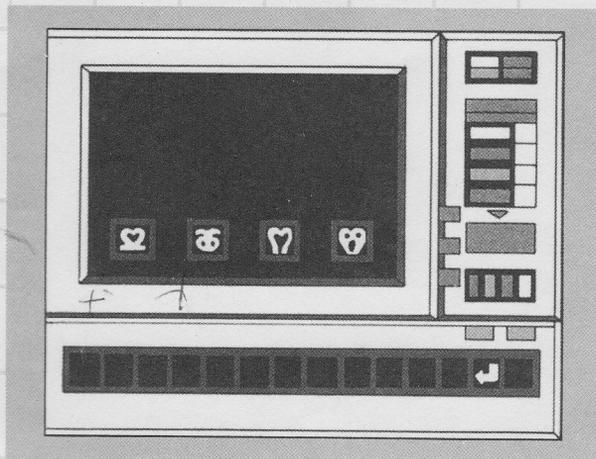


Zillion



TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

COMEÇA O AMAZONAS

TEC TOY

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

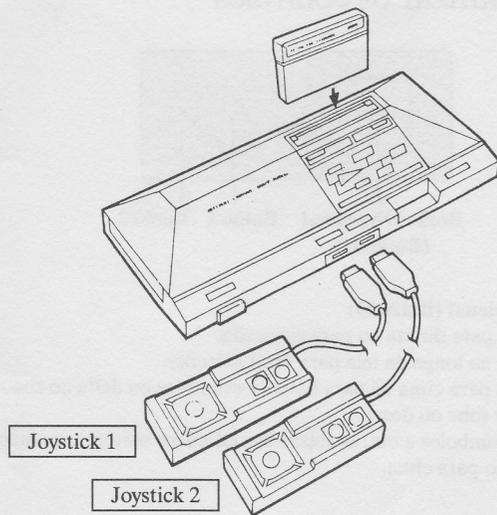
Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho ZILLION 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. Para 1 jogador: use o Joystick 1.
Para 2 jogadores: use o Joystick 2.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Em pleno jogo

Neste mapa já está marcado em preto o início do caminho. Estão marcadas também várias salas com comandos escondidos. A seguir, uma representação do mapa.

Comandos escondidos

Quando você introduzir os comandos relacionados a seguir, aparecerá uma mensagem especial que não será mostrada em nenhuma outra sala sob o mesmo comando.

Sala E-2

Entrada: Explosão

Sala H-5

Entrada: Explosão

Sala C-4

Entrada: Suicídio

Sala I-8

Entrada: Suicídio

Sala I-6

Entrada: Explosão

Sala N-6

Entrada: Explosão

Botão 2

- Disparo da pistola de laser Zillion.

Botão de Pausa

- Relatório do estado da tela.

Botão 1 ou 2

- Seleciona símbolos.
- Saída de relatório do estado.

Joystick para o jogador 2

- Relatório do estado da tela.

Assuma o controle

Antes de entrar no labirinto, as dicas a seguir, poderão ajudá-lo em algumas regras e exigências do jogo.



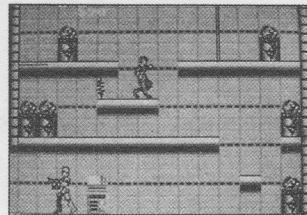
Potência de vida:

J.J. começará sua viagem no exterior do labirinto. É aqui que se encontra a Nave-Mãe que o protegerá dos guereiros de Norsa e o equipará com tudo o necessário.

No início do jogo, J.J. receberá 700 pontos de vidas, os quais diminuirão ao ser atingido pelos disparos do inimigo. Quando sua potência de vida for terminando, poderá voltar inúmeras vezes à Nave-Mãe, onde receberá 700 pontos de vida e outro cartão de identificação.

Valores de nível individual e potência máxima

Nível	Jogador	Vida max.	Salto	Velocidade	Danos		
					Guerreiro	Minas Balas	Barreira
1	J.J.	700	1.0	1.0	30	60	120
	Apple	600	1.5	1.5	40	80	160
	Champ	800	0.5	0.5	20	40	80
2	J.J.	720	1.0	1.0	30	60	120
	Apple	620	1.5	1.5	40	80	160
	Champ	820	0.5	0.5	20	40	80
3	J.J.	740	1.0	1.0	30	60	120
	Apple	640	1.5	1.5	40	80	160
	Champ	840	0.5	0.5	20	40	80
4	J.J.	760	1.0	1.0	30	60	120
	Apple	660	1.5	1.5	40	80	160
	Champ	860	0.5	0.5	20	40	80
5	J.J.	780	1.5	1.5	20	40	80
	Apple	680	1.5	2.0	20	40	80
	Champ	880	1.0	1.0	10	20	40
6	J.J.	800	1.5	1.5	20	40	80
	Apple	700	1.5	2.0	20	40	80
	Champ	900	1.0	1.0	10	20	40
7	J.J.	820	1.5	2.0	20	40	80
	Apple	720	1.5	2.0	20	40	80
	Champ	920	1.5	1.5	10	20	40
8	J.J.	840	1.5	2.0	10	20	40
	Apple	740	1.5	2.0	10	20	40
	Champ	940	1.5	1.5	10	20	40



Existem três tipos diferentes de cilindros, e cada um deles necessita de uma potência diferente do Zillion para ser aberto.

Valor do Zillion	Distância do disparo	Cilindros destruídos
1 	Curta	
2 	Média	
3 	Longa	

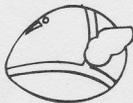
- A potência do seu Zillion aumentará com a chave apropriada quando você disparar contra um cilindro. Mesmo depois de ter adquirido os quatro símbolos e o cartão de identificação, dispare contra os cilindros restantes para obter maior potência e outros objetos.



④

④ **Amy**

- A favorita dos Cavaleiros Brancos. Ela opera a central de potência na Nave-Mãe.



⑤

⑤ **Opa-Opa**

- É o mascote da Sega e um bom amigo dos Cavaleiros Brancos.

Além dos amigos,
existem naturalmente os inimigos



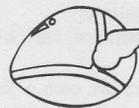
⑥

⑥ **Guerreiros Norsa**

- Existem quatro tipos de soldados que reagem de maneira diferente segundo seus movimentos defensivos.

④ **“Opa-Opa”**

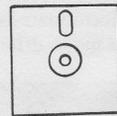
Aumentará o nível do jogador com potência de vida, habilidade no salto, velocidade e resistência. Existem oito níveis no total.

⑤ **Scope**

Em cada sala existem raios infravermelhos que podem ser vistos quando se possuem os óculos (scope).

⑥ **Discos flexível**

Descubra os cinco existentes e alimente com eles o computador principal para ganhar.

⑦ **Potência Zillion**

Quando você localizar uma, seu nível aumentará e você terá ao seu dispor um novo grupo de cilindros.



Norsa serão convocados e ficarão até você enfrentá-los. Acabe com eles, ou eles acabarão com você.

Estado de revisão

Seu relatório de estado poderá lhe fornecer as seguintes informações importantes.

Nível (Level)...

Nível de habilidade do jogador. Total de oito níveis.

Vida (Life)...

Número atual de pontos de potência de vida.

Potência Zillion (Zillion power)...

Potência de tiro atual do Zillion.

Salto (Jump)...

Habilidade de salto do jogador.

Scope...

Existência ou inexistência de sensores de raios infravermelhos na sala.

Conheça seus jogadores

Existem heróis, heroínas e vilões em cada jogo. Cada um deles com suas características especiais.

Os outros comandos do computador

O computador ativará um comando somente quando os quatro símbolos tiverem sido introduzidos. Para colocar, a única diferença será ao ativar o comando. Seu cartão de identificação não será devolvido. Por isso é muito importante pegar tantos cartões quantos forem possíveis. Caso você fique sem cartões, poderá receber mais na Nave-Mãe.

① Mapa (Map)

- É uma planta simplificada da base subterrânea ou labirinto. O ponto azul, que pisca, indica a localização atual do jogador. A cor verde indica as salas pelas quais você já passou, e a vermelha, a sala onde se encontra o computador principal.



② Barreira de laser (Laser barrier stop)

- Os laser amarelos de cada sala, que diminuem sua potência de vida, ficarão temporariamente inativos com este comando.



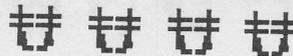
③ Parada do sensor (Sensor stop)

- Eliminará os raios infravermelhos.



④ Parada do caminho móvel (Moving walkway stop)

- Evitará que o chão se mexa temporariamente sob seus pés.



⑤ Parada do canhão automático (Auto-Gun stop)

- Inutilizará automaticamente o canhão automático.



⑥ Retorno A (Warp A)

- Coloca você novamente no elevador, na base da entrada subterrânea.



⑦ Retorno B (Warp B)

- Coloca você no elevador mais próximo.



⑧ Explosão da base: Principal (Base Explosion: Main)

- Se você introduzir este comando no banco do computador principal, toda a base explodirá em X minutos. Se não sair do subterrâneo antes disso, morrerá.



⑨ Cancelamento da explosão: Principal (Explosion Cancel: Main)

- Ao introduzir este comando, anula-se o anterior. Este comando pode ser introduzido apenas no banco do computador principal.



⑩ Suicídio (Suicide)

- Quando você decidir suicidar-se o comando necessário é este.



Zonas perigosas (Danger zones)

Uma vez dentro do labirinto e pronto para avançar, tome cuidado com o seguinte:

Minas terrestres (land mines)

- Quando se aproximar de uma mina terrestre, lembre de passar por ela da forma como foi explicado anteriormente. Se você ativar a mina sua potência de vida diminuirá. Quando atingir uma potência Zillion de três, você poderá sair do campo arrastando-se.

Barreiras

- Barreiras são as linhas amarelas que atravessam as salas de cima para baixo. Diminuirão significativamente sua vida se você passar através delas. Podem ser neutralizadas durante um breve período com o comando certo e um cartão de identificação. Lembre que retirarão repetidamente sua energia se você ficar preso a uma delas.

Sensores infravermelhos

- Estes raios visíveis apenas com os óculos (scope). São feixes que correm em qualquer sentido e em qualquer lugar em uma sala. Pode haver apenas um fecho em uma sala, portanto, se calcular sua localização, por tentativa e erro, você pode ter certeza de não ativar outros. Agora, quando você atravessar um sensor, oito guerreiros

Ativar o computador

Ao entrar em uma sala, você dispõe de um ou mais cartões de identificação e você deverá lembrar os quadros símbolos que lhe permitem o acesso à sala seguinte.

- Uma vez próximo ao computador, vários símbolos e outras chaves aparecerão no monitor.
- Utilizando o **Botão D** e, depois, com o **Botão 1** ou **2** introduza os quatro símbolos no banco do computador. Escolha a chave perto do “Enter” para eliminar sua escolha, se necessário. Uma vez introduzidos os quatro símbolos, desloque-se para “Enter” e pressione o **Botão 1** ou **2**.

“Enter”

- Se não tiver cometido nenhum erro, você receberá de volta seu cartão com uma mensagem que indica o comando executado. Neste caso, terá a ver com “Abertura da porta”.
- Volte ao labirinto, pressionando o **Botão 1** ou **2**.
- Em caso de erro aparecerá a palavra “Error”. Na terceira vez, seu cartão não será devolvido e a porta não se abrirá.
- Não existe uma ordem determinada para a introdução dos símbolos. Se você deixar uma sala sem introduzir os símbolos, eles mudarão depois de você ter saído e será muito difícil recuperá-lo novamente.



Enter



① J.J. O herói do jogo

- Tem um forte senso de justiça. Suas habilidades especiais são dirigidas para o combate.

② Apple

- Perito em luta corpo a corpo. Sua especialidade é a luta com movimentos ágeis e a grande resistência.

③ Champ

- Sua pontaria é infalível. Nunca perde o controle e é sempre corajoso em combate.

Definição do conteúdo dos cilindros de computador

Eis as ilustrações e as explicações sobre o que você pode esperar encontrar nos cilindros.

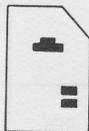
① Símbolo da chave

Símbolos de 1 a 10 que além de abrir portas têm outras funções especiais.



② Cartão de identificação

É utilizado para ter acesso ao computador e introduzir os comandos. Existem dois tipos de cartões, azul e vermelho. Os cartões azuis podem ser utilizados em qualquer sala, enquanto que os vermelhos, fornecem acesso apenas ao computador central.



③ Pão

Ao pegar o pão, sua potência de vida aumentará 40 pontos.

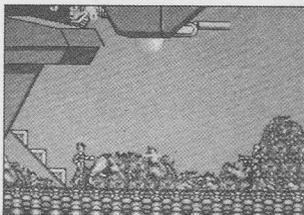


Esta tabela mostra a capacidade de destruição do Zillion em cada nível.

Classificação	Número de disparos necessários para destruir		
	Zillion		
	Nível 1	Nível 2	Nível 3
Guerreiro Classe A	1	1	1
Guerreiro Classe B	1	1	1
Guerreiro Classe C	2	1	1
Guerreiro Classe D	3	2	1
Canhão automático	Não pode ser destruído		
Minas terrestres	1 impacto direto	1 tiro passando por cima	
Barreira	Não pode ser destruída		
Sensores infrevermelhos	Não podem ser destruídos		

Entrada no labirinto

Ao sair da Nave-Mãe, você virará alvo dos seus inimigos. Corra o mais depressa que puder, até a entrada do elevador e escolha qualquer um dos caminhos que lhe são oferecidos.



Dentro do labirinto

Aprenda todos os elementos técnicos do labirinto, antes de estudar a estratégia.

Cilindros de computador

Utilize o Zillion para descobrir a parte secreta e passar pela salas.

- Quando entrar em uma sala, você terá que fazer explodir todos os cilindros para conhecer seu conteúdo. Algumas vezes, entre o conteúdo serão encontrados símbolos que você deverá introduzir no computador para poder abrir a porta secreta.
- Você deverá adquirir quatro símbolos e um cartão de identificação. Sem o cartão de identificação, você não terá acesso ao computador. O cartão de identificação poderá ser encontrado também nos cilindros de computador.
- Uma vez encontrados os quatros símbolos, tente anotar ou, memorizá-lo.
- Dentro dos cilindros do computador, encontram-se também outros elementos que o ajudarão em sua missão.

Guerreiros A

- Sempre se movimentam da direita para a esquerda. Quando o localizar começarão a disparar.

Guerreiros B

- Sempre se movimentam da direita para a esquerda. Quando o localizar, começarão a disparar. Podem se abaixar e disparar.

Guerreiros C

- Este tipo de guerreiro é igual ao B, porém mais perigoso. Podem disparar em três direções.

Guerreiros D

- São os mais perigosos. Além de reunir todas as características dos anteriores, atacam corpo a corpo e você perderá pontos ao entrar em contato com eles.

O momento de mudar de lugar

Agora que já conhece perfeitamente seus parceiros, poderá decidir se é uma boa idéia trocar de lugar com eles.

Depois de J.J. ter resgatado Apple e Champ do labirinto, estes poderão ajudá-lo durante o jogo.

- Para trocar jogadores, pressione o **Botão 1** ou **2** no joystick 2. Você poderá ver a tela de revisão do estado.
- Os jogadores individuais começarão a aparecer nesta tela. Você poderá escolher um deles movendo-os dentro da janela com o **Botão D**. Pressione agora o **Botão 1** para proceder a mudança automática.

Mais uma chance

Mesmo que você seja derrotado e apareça a mensagem “Game Over”, você terá outra oportunidade com Opa-Opa.

Ele aparecerá na tela com duas escolhas:

- Continuar — Você poderá começar o jogo na posição e na tela em que se encontrava na última vez. Ganhará pontos de vida de acordo com seu nível.
- Recomeçar — Você é desafiado a tentar desde o início. Esta opção será oferecida três vezes durante o jogo.

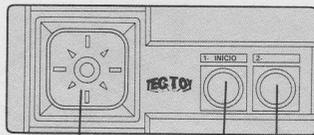
A história

Você é um dos membros dos Cavaleiros Brancos, uma força encarregada de manter o bem no sistema planetário, ameaçado pela invasão planejada pelo Império Norsa. Para acabar com os planos, buscará os cinco discos flexíveis, que contêm todos os planos, da destruição, nas salas do Império.

Sua Arma é a laser Zillion, e você conta com a ajuda de Champ, Apple e Amy. Champ e Apple, ficaram presos no labirinto, e você terá que libertá-los.

Esta missão exige boa memória e dotes de estrategista, portanto tenha à mão um lápis e um papel. Não desanime se sentir perdido e sozinho, sua missão exige horas de jogo para ser terminada com êxito. Boa Sorte.

Como utilizar os controles



Botão Direcional **Botão 1** **Botão 2**
(Botão D)

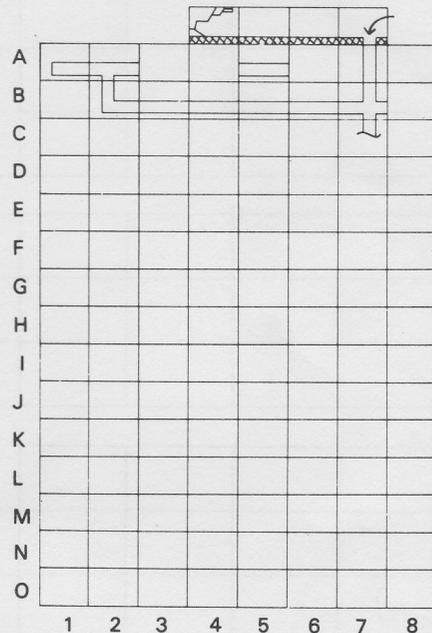
Botão Direcional (Botão D)

- J.J. avança para direita ou para esquerda.
- Desloca-se ao longo da tela para fazer seleções.
- Desloca-se para cima ou para baixo. Levanta-se ou deita no chão.
- O elevador sobe ou desce.
- Recupera símbolos e outras coisas dos cilindros secretos, quando pressionando para cima.

Botão 1

- Salta na direção indicada pelo **Botão D**.

Estas entradas fornecerão informações especiais e instruções para ajudar você a chegar mais rapidamente ao computador principal.



TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

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

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

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

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



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797