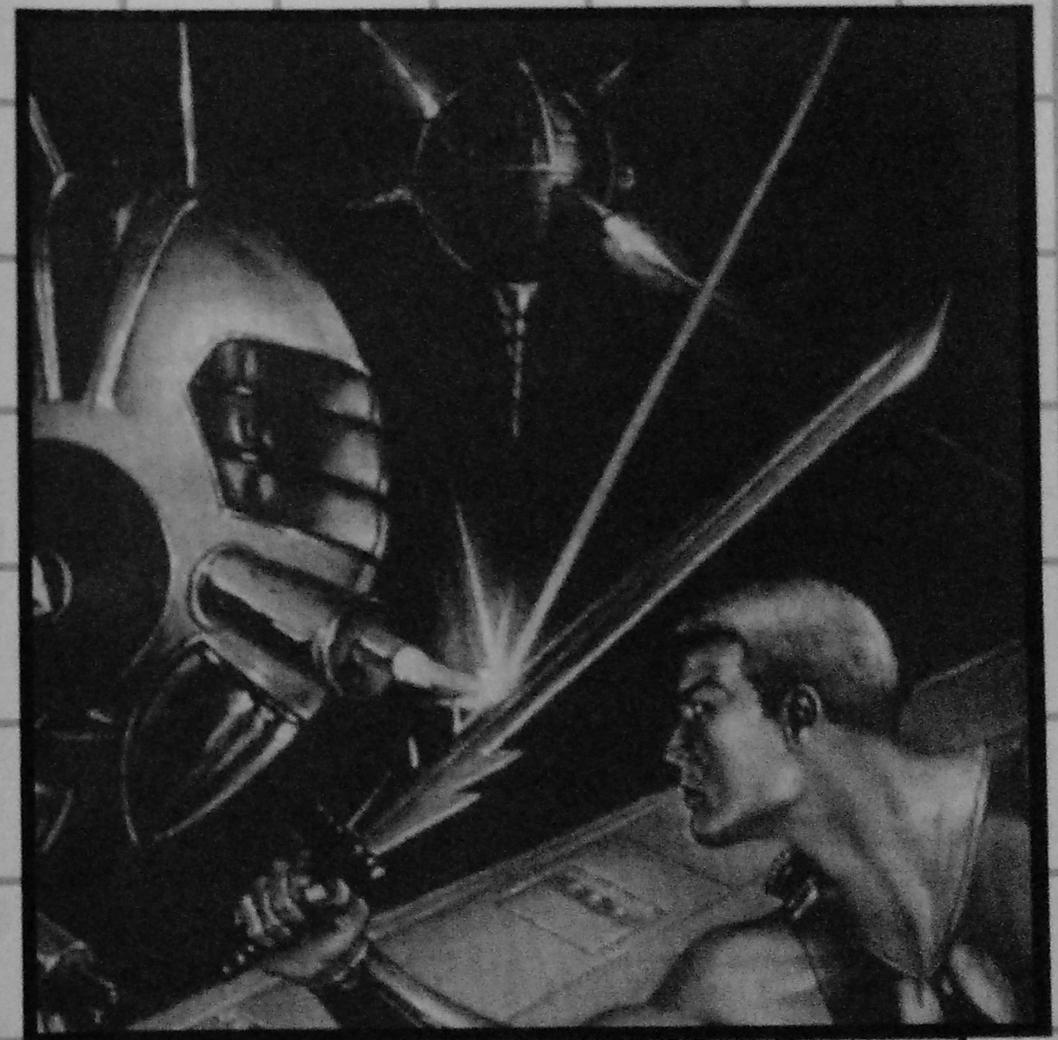


Master System[®]

Strider II



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Strider™ II © 1990,
1992 Capcom U.S.A. Inc.
Capcom é marca registrada de
Capcom U.S.A. Inc.
Todos os direitos reservados.
Distribuído sob licença de
U.S. Gold Ltd.

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANÇA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

SEGA

U.S. GOLD

TEC TOY

ATENÇÃO:

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

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

Antes de usar:

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

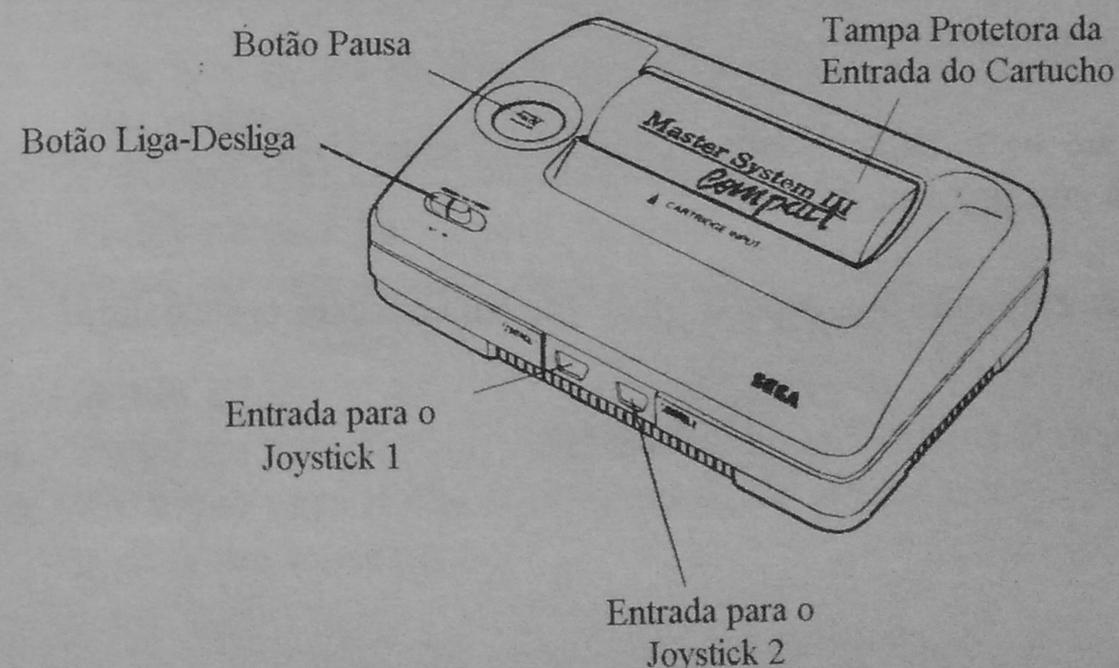
Durante o jogo:

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

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho STRIDER II no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. STRIDER II é para um jogador.

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



Cenário

Terminaram as simulações. O treinamento de Strider está completo. Ele agora está pronto para enfrentar o Mestre Meio e seu império maligno.

Mestre Meio conhece um grande número de formas desonestas para enganar Strider e induzi-lo a abandonar sua missão. Sua magia sinistra e poderosa é mais eficiente ainda que seu vasto exército de autômatos e guerreiros escravos.

A bela e cativante princesa Magenta está aprisionada, sendo mantida como refém do tirano. Ele sabe que ela é o objeto do amor de Strider e que ele, inevitavelmente, tentará uma missão de resgate. Strider armou-se com sua fiel espada de plasma e também leva um shuriken mortal, com o qual consegue facilmente fatiar tudo ou todos que insistirem em barrar seu caminho.

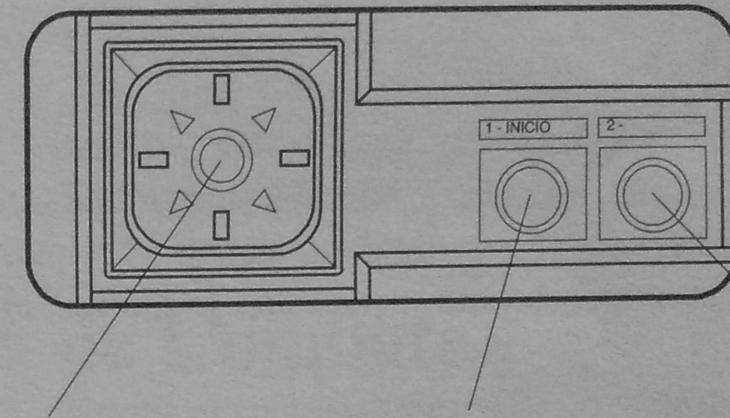
O caminho à frente será difícil e repleto de perigos: passa por uma floresta impenetrável, pelo Castelo Metrópolis, por um labirinto cheio de Aliens, pelos Telhados da Morte, e acaba finalmente no Covil do Mestre Meio.

Será que você, como Strider, conseguirá sobreviver ao confronto final e cumprir seu destino?

Strider, empunhe sua espada, pois sua missão está começando!

Assuma o Controle!

Antes de começar a jogar, aprenda as funções de cada um dos botões de seu joystick.



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Pressione para a esquerda ou para a direita para movimentar-se nessas direções.
- Pressione para controlar as quedas.
- Pressione para baixo para agachar.
- Pressione para ativar o deslizamento.

Botão 1

- Pressione para disparar o shuriken quando Strider estiver parado.
- Pressione para atacar com a espada de plasma quando Strider estiver em movimento.

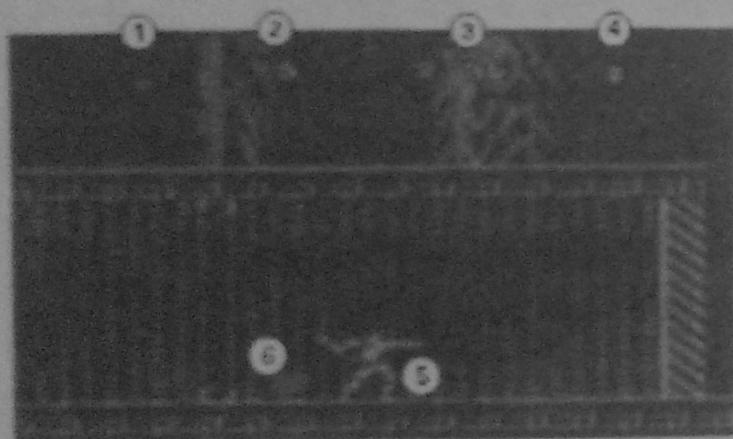
Botão 2

- Pressione para fazer Strider saltar direto para cima quando ele estiver parado.
- Pressione para executar um salto mortal de lado ou um deslizamento (depende da direção em que o Botão D estiver pressionado) quando Strider estiver em movimento.

Iniciando!

A Tela de Apresentação aparecerá imediatamente após o logotipo Sega, sendo seguida pela Tabela de Pontuações Máximas, onde estarão indicadas as maiores pontuações dos jogadores anteriores.

Observe a demonstração do jogo que aparece em seguida, e aproveite algumas dicas que poderão ajudá-lo na sua busca. Pressione o Botão 1 ou 2 para retornar à Tela de Apresentação, e pressione-o novamente para começar o jogo.



Informações da Tela:

1. Energia
2. Jogadores restantes
3. Tempo restante
4. Escudo Energético de Rotun
5. Strider
6. Casulo de Energia

NOTA: Quando os pontos forem computados, sua pontuação atual será exibida no lugar do Tempo Restante (campo 3).

Força de Combate

Você iniciará o jogo com cinco vidas e um crédito extra de reserva. Sempre que você for atingido pelos disparos inimigos, ou tocar em um inimigo, perderá um ponto de energia de sua força vital. Quando toda a energia se acabar ou quando Strider cair em uma fenda entre edifícios, ele perderá uma de suas vidas. Quando seu estoque de vidas terminar o jogo acabará. Cada vez que um jogador atingir a marca de 20.000 pontos, será recompensado com uma vida extra. Será possível conseguir um crédito extra apanhando todos os casulos de energia de Rotun espalhados através dos níveis; por isso, vale a pena procurá-los! Além dos casulos de Rotun, existem também casulos de energia (representados por um coração) que aumentam a reserva de força vital de Strider.

Quando for atingido, seu corpo piscará. Durante este período, você estará imune aos ataques dos inimigos. Portanto, será uma boa oportunidade de partir para a ofensiva!

O Tempo Passa...

Cada nível tem um limite de tempo pré-determinado para ser completado. Quando este limite for atingido e Strider ainda estiver ocupado com uma luta ou tentando encontrar seu caminho de saída, ele perderá uma de suas vidas. Geralmente você se movimentará para o lado direito da tela para progredir, mas haverá ocasiões em que você deverá guiar Strider para cima, para baixo ou mesmo para trás. Fique de olhos abertos para todas as pistas que surgirem.

Nível 1 - A Floresta Proibida

Strider iniciará sua missão em uma floresta nos arredores de uma fortaleza inimiga. Robôs-sentinela estarão patrulhando esta área, e são programados para destruir qualquer organismo estranho que encontrarem. Cuidado também com os ataques de pássaros mecânicos! Derrote Milsoma, a máquina de disparar mísseis, Podulous, a bomba incendiária com armadura e, finalmente, derrube o gigantesco Hélios, a fortaleza metálica voadora.

Nível 2 - O Castelo Metrópolis

Lute contra soldados mutantes atiradores, plantas exóticas alteradas geneticamente e Robôs-Postes. Evite as descargas dos geradores elétricos enquanto avança em direção a uma área de suporte para aviões, que está protegida por dois tanques de guerra fortemente armados. Você ainda terá de evitar outros geradores elétricos para enfrentar Hélios II face a face, um inimigo mais rápido e mais mortal que seu antecessor.

Nível 3 - O Labirinto dos Aliens

Movimentando-se pelos subterrâneos, Strider irá encontrar terríveis Aliens. Encontrar o caminho pelo labirinto será um problema sério, mas muito pior será a Alien-Mãe, que guarda a saída do labirinto! Isto sem falar das aranhas e dos rastejadores de paredes!

Nível 4 - Os Telhados da Morte

Novamente a céu aberto, você terá que enfrentar batalhas nos telhados, onde sua agilidade, velocidade e habilidade serão fundamentais. Não se distraia enquanto estiver lutando contra mecanóides disparando mísseis teleguiados. Cordas, transportadores aéreos e pequenas plataformas compõe o dramático pano de fundo para a batalha na direção do covil do Mestre Meio. A entrada estará bem guardada por Waspini, uma gigantesca vespa-ciborg que não suporta intrusos...

Nível 5 - O Covil do Mestre Meio

Pouco se sabe do quartel-general do Mestre Meio, pois ninguém ainda conseguiu sobreviver para contar história. Portanto, Strider, será você contra ele, e é a vida de sua amada que está em jogo!

Pontuação

Pássaros Mecânicos	100 pontos
Robôs-Sentinelas	150 pontos
Robôs-Postes	300 pontos
Plantas	300 pontos
Rastejadores de paredes	150 pontos
Mísseis	100 pontos
Aranhas	200 pontos
Flores	250 pontos
Soldados Mutantes	150 pontos
Mísseis Teleguiados	150 pontos
Mecanóides com Mísseis Teleguiados	150 pontos

Objetos Apanhados

Coração	100 pontos mais energia restabelecida.
Escudo de Rotun	50 pontos, 100 pontos, 150 pontos de crédito extra (máximo de 5) para cada um que for apanhado.
Inimigos de nível médio	500 pontos x número do nível.
Guardiões de fim de nível	750 pontos x número do nível.

Haverá o prêmio de uma vida extra a cada 20.000 pontos!

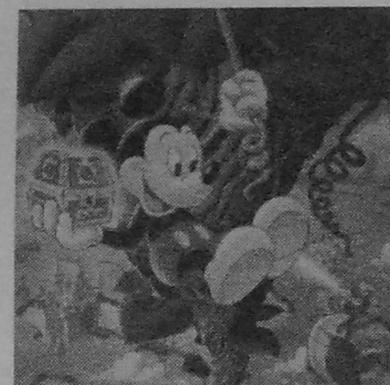
Mantenha seu passo firme...

Os inimigos aparecerão de todos os lados. Eles poderão disparar apenas uma vez ou atacar com rajadas de múltiplos tiros. Cuidado para não ser atingido por uma bala! Descobrir qual o caminho a seguir será a chave do sucesso. Lembre-se de que você lutará contra o relógio – portanto, trate de se mover o mais rápido que puder!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION

ESTRELANDO MICKEY MOUSE



© Disney

Prepare-se para participar de uma aventura com o maior astro do Mundo Disney, Mickey Mouse. A história é a seguinte: nosso herói dormiu com um livro de contos-de-fada aberto no colo e, quando abriu os olhos...Que lugar estranho! Ele tinha entrado dentro do livro, em uma história assustadora...

Rapidamente, Mickey descobriu o que estava acontecendo: um terrível gigante tinha roubado o Cristal Mágico que protegia a vila, e agora uma magia negra atormentava todo mundo!

O gigante vive em um castelo nas nuvens, e Mickey precisa encontrar a Princesa do Bem (a sua adorada Minnie!), que irá ensiná-lo qual o melhor caminho para chegar até lá.

Você é tão corajoso quanto Mickey? Então embarque com ele nessa grande aventura de 4 Mega e não estranhe se, no meio do caminho, você topar com o Donald, ou, quem sabe, o Pateta, ou o Horácio...

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

TAZ-MANIA



Os personagens, nomes e tudo que estiver relacionado a TAZ-MANIA são marcas registradas de Warner Bros. © 1992. Todos os direitos reservados.

Arrume a mala rapidinho, pois você parte nesse segundo para ajudar Taz, o adorável e faminto diabo da Tasmânia, que se meteu em uma grande confusão!

Ela começa quando o pai de Taz resolveu contar uma lenda. Ela dizia que, em algum lugar da Tasmânia, existia uma ave tão grande que um dos seus ovos seria capaz de alimentar uma família inteira por um ano!

Dá para acreditar? É claro que não! Mas Taz acreditou e seus olhos brilharam, fascinados com a visão do omelete que ele poderia fazer com um ovo desses. Na mesma hora seu estômago começou a roncar - RONC!! - e ele saiu em disparada para achar o tal pássaro.

Se o impaciente Taz tivesse esperado o final da história, saberia dos mil perigos que o separam do tão sonhado ovo: florestas impenetráveis, cavernas escuras, ruínas que desmoronam... Tomara que você consiga ajudar Taz em sua busca. Afinal, se ele não encontrar o ovo, o jantar poderá ser você!!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

THE FLINTSTONES



© 1991 Hanna Barbera Production Inc.

Uma família muito especial da Idade da Pedra resolveu aparecer por aqui, pronta para fazer a maior confusão! Prepare-se para participar de uma divertida aventura com Fred, Barney, Wilma e Pedrita!

É sexta-feira. YABBA DABBA DOO! Existe alguma coisa melhor do que um fim-de-semana? Para Fred existe, sim: hoje é o dia da grande final do Campeonato de Boliche!! Ele não vê a hora de pegar seu amigo Barney e ir direto para o Bedrock Super-Bowl.

Mas as coisas não estão nada boas para o lado dele. Assim que chegou em casa, Wilma o lembrou da promessa impensada que ele fez de pintar a parede da sala. E agora ela não o deixa sair!

O atrapalhado Fred precisa de sua ajuda para conseguir chegar ao boliche a tempo. Pedrita não o deixa em paz, e o pneu do seu carro está furado! E não pense que estes são todos os problemas que Fred terá neste longo dia...

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

BACK TO THE FUTURE II



Diretamente das telas de cinema para o seu Master System: **Back to the Future II**, a emocionante viagem pelo tempo de Marty McFly. Esta aventura começa na garagem de Marty, quando de repente...

...Um DeLorean coberto de gelo aparece do nada, a exatas 88 milhas por hora. Quem poderia ser? Doc Emmet Brown, lógico. O cientista que inventou uma máquina do tempo no seu antigo carro veio diretamente do ano 2015 para trazer notícias terríveis para o nosso herói: sua família no futuro corre um grande perigo!

Você tem que fazer alguma coisa, Marty!

Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFlys, Biff, ainda causará muitos problemas, que deixarão você de cabelo em pé! Será que você conseguirá garantir um final feliz para Marty e sua família? Ou deixará Biff traçar um futuro negro para todos nós?

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

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

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

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

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



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

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

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

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