

**MEGA DRIVE**

# ESWAT



**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

**TECTOY**

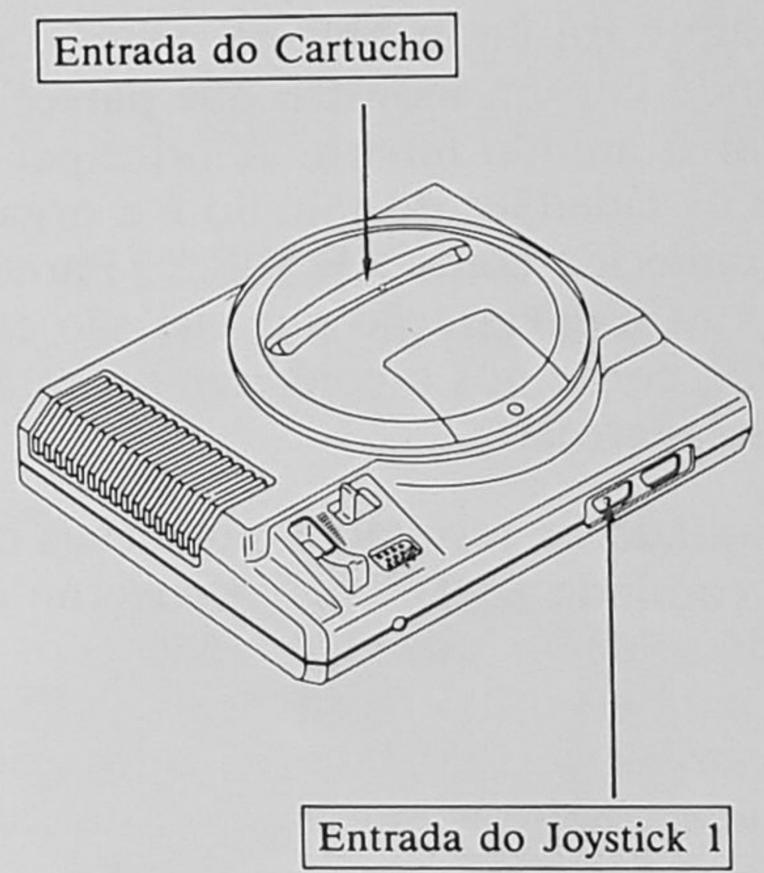
PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA O AMAZONAS

**TECTOY**

## Como colocar o cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho ESWAT no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para apenas 1 Jogador: aperte o **Botão Início** no Joystick 1.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



## ESWAT

ESWAT é: a mais obstinada força de combate em atividade!

ESWAT significa: Armas e Táticas Especiais Avançadas! (Enhanced Special Weapons and Tactics)

Você está cara a cara com a maligna E.Y.E., um grupo poderoso e louco de terroristas viciosos. Você é o último demolidor do crime. Dizime as linhas de frente dos criminosos com sua supermetralhadora! Incinere a quadrilha com seu lança-chamas giratório! Comece como um recruta da ESWAT e dinamite o caminho a sua frente para tornar-se um horripilante supercop — mais máquina que homem!

### A maligna E.Y.E.

O crime sempre foi um problema, mas está se transformando em um monstro que parece preparado para devorar o mundo inteiro. A principal fonte de medo entre os cidadãos do mundo é a organização terrorista conhecida como "E.Y.E.". Parece não haver fim para a devastação que eles são capazes de criar. A vida, como nós a conhecemos, está em sério perigo de desaparecer!

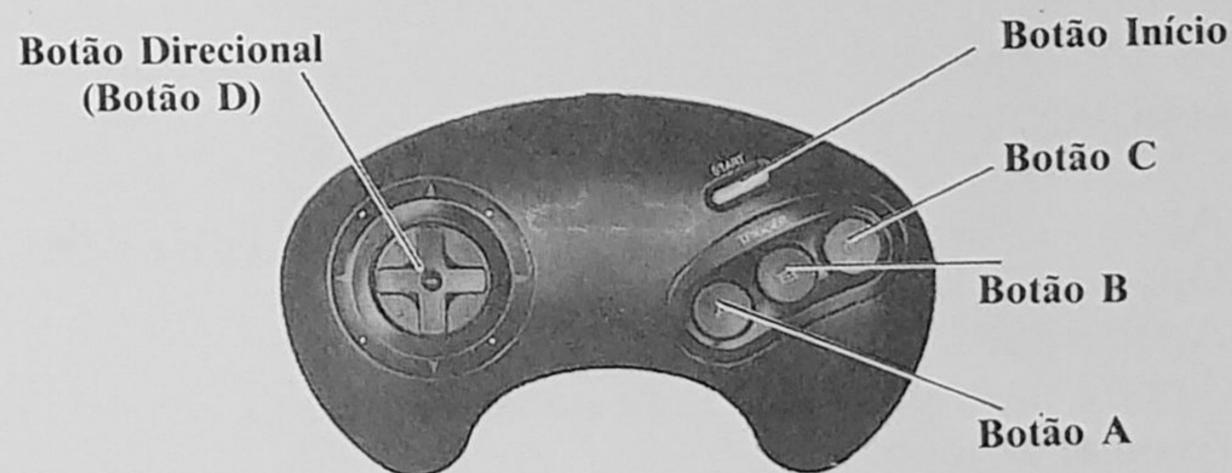
Tendo constatado os resultados potenciais da dominação contínua da E.Y.E., o governo convocou um grupo de soldados que foram treinados justamente para este tipo de situação — "ESWAT!" Esses defensores especialmente treinados podem ser o último obstáculo entre a E.Y.E. e o total controle da Terra!

Os integrantes da ESWAT são atiradores peritos e estão entre os sujeitos mais rápidos, fortes e ágeis em atividade. Vestindo modernos trajes de Combate no gelo, eles foram designados para acabar de uma vez por todas com as atividades da E.Y.E., garantindo assim um futuro longo e seguro para as pessoas de todos os países. Os líderes da quadrilha terrorista sabem, porém, que os soldados da ESWAT estão em sua cola e prepararam algumas surpresas especiais para nossos heróis.

Você merece fazer parte da ESWAT? Você descobrirá a resposta em breve — 8 missões diferentes estão a sua frente, cada uma com seus perigos e armadilhas. Para acabar de vez com a E.Y.E., você deve completar todas as missões com sucesso e sobreviver para contar a história. O futuro do mundo depende de você — cumpra seu dever e ajude a ESWAT a ganhar esta batalha crucial!

### Assuma o controle!

Aqui estão as instruções para uso de seu joystick, para que você possa destruir os terroristas.



## Botão D

- Pressione para cima ou para baixo a fim de focalizar, realçando, as diferentes opções no Menu de Opções (Options).
- Pressione para a esquerda ou para a direita a fim de ver as subopções no Menu de Opções.
- Pressione para baixo para fazer seu soldado agachar nas áreas mais difíceis.
- Pressione para cima a fim de saltar mais alto ou pressione para baixo para saltar para baixo (usado em conjunto com o **Botão C**).
- Pressione para a esquerda ou direita a fim de mover seu soldado através de cada missão ou para atirar em ambas as direções. Pressione para cima e mantenha sob fogo os inimigos acima de você.
- Ao usar o queimador de combustível do Propulsor (Burner) pressione para cima a fim de voar mais alto. Pressione para a esquerda ou direita, a fim de voar nessas direções.

## Botão Início

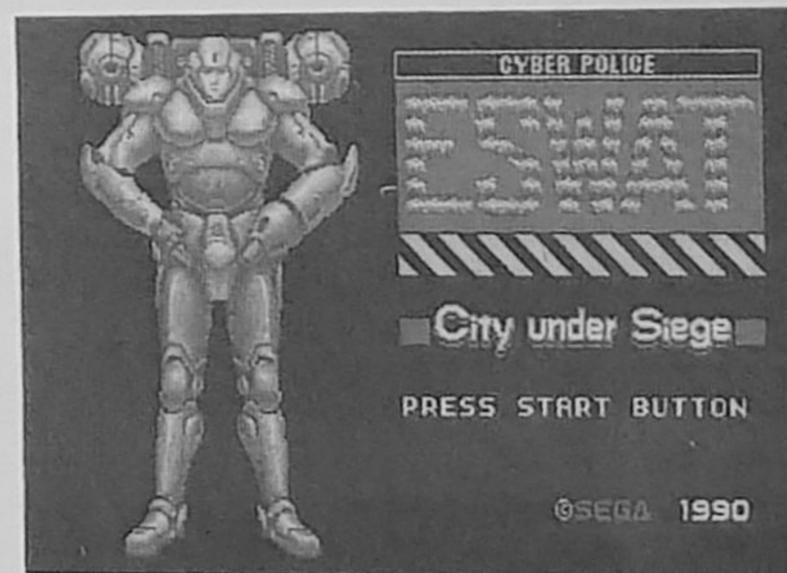
- Aperte para avançar nas telas do Título (Title) e de Opções (Options).
- Aperte para iniciar o jogo.
- Aperte para provocar uma pausa na ação e depois retomar o jogo.

## Botões A, B e C

- Estes botões podem ser usados, de modo intercambiável, para selecionar, atacar e saltar. Escolha a função de cada botão quando a tela de Opções aparecer.

## Começando

Antes da tela do título, você vê como é inspecionado um dos trajes especiais de Combate no gelo usado pelos integrantes da ESWAT. Para pular essas telas, aperte o **Botão Início**. Quando a tela do Título aparece, e as palavras PRESS START BUTTON (aperte o **Botão Início**) tornam-se azuis e começam a piscar, aperte esse botão e surge a tela Mode Selection (Seleção do Modo). (Se você quiser ver as telas da história, não aperte o **Botão Início**. Espere 5 segundos e elas aparecem automaticamente.)



Observação: Se você examinar as telas da história (Story screens), isso significa que você pulou as telas de Seleção do Modo e de Opções. Você não pode mudar as condições do jogo. Se você não mudar nada seu nível é NORMAL e você começa sua batalha contra os terroristas com 3 soldados. O **Botão A** em seu joystick é empregado para selecionar, o **Botão B** para atacar e o **Botão C** para saltar.

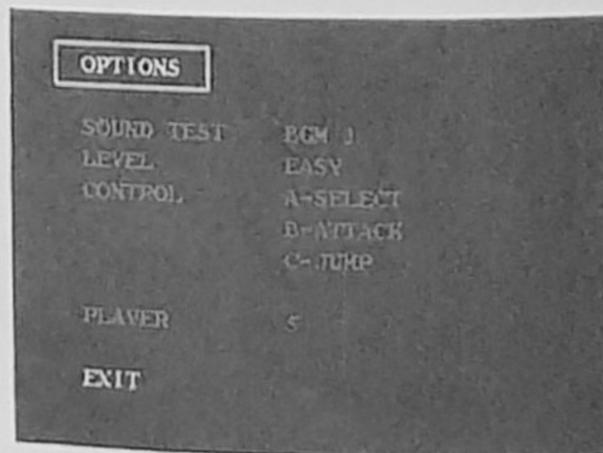
## Seleção do Modo



Uma janela contendo as palavras START e OPTIONS (começo e opções) aparece se você apertar o **Botão Início** na tela do Título. Para escolher uma delas, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo e a seguir aperte qualquer outro botão. Escolhendo START, você já vai para a primeira Missão. Escolhendo OPTIONS, você tem acesso à tela de Opções.

## Prepare-se

A tela de Opções dá a você a oportunidade de estabelecer certas condições de sua escolha, antes de começar a jogar. Para escolher 1 das 5 opções, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo



até que sua escolha seja focalizada. Para escolher uma subopção, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Quando você estiver satisfeito com suas escolhas, pressione o **Botão D** para baixo de forma a focalizar EXIT (saída) e em seguida aperte qualquer outro botão para abandonar a tela de Opções.

1. SOUND TEST (teste de som): você pode ouvir muitos efeitos de som.
2. LEVEL (nível): há 3 níveis de dificuldade — Fácil (easy), Normal e Difícil (hard).
3. CONTROL (controle): aqui você decide os botões do joystick que realizarão cada função.
4. PLAYERS (participantes): você pode optar por começar a jogar com 1, 3 ou 5 soldados.

Depois de ter estabelecido essas condições, a tela Seleção do Modo reaparece. Pressione o **Botão D** de modo a focalizar START e aperte qualquer outro botão. Você pode agora começar o jogo a partir da primeira Missão.

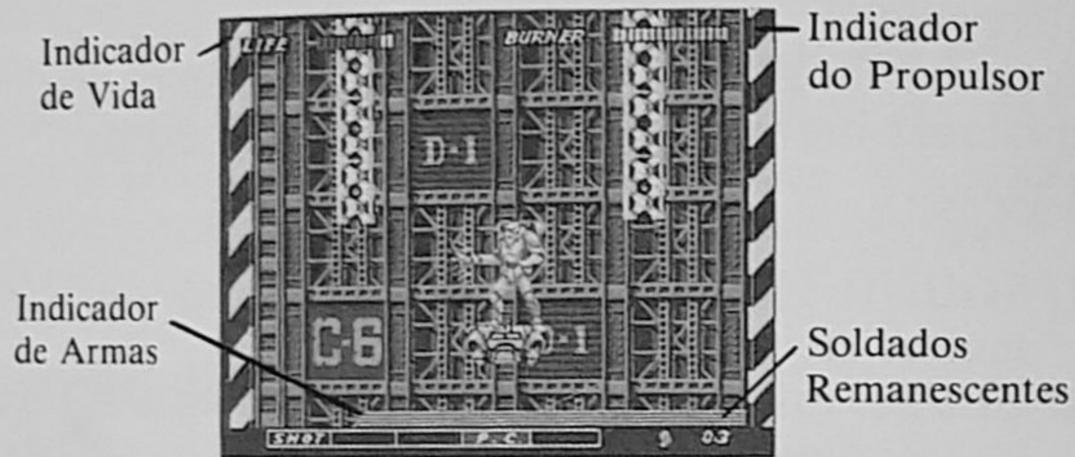
## Pausa e retomada do jogo

Se quiser parar o jogo por pouco tempo, você pode apertar o **Botão Início** a qualquer momento. Para retomar o jogo, aperte o **Botão Início** novamente.

### Indicadores na Tela

Você deve familiarizar-se com os vários indicadores que aparecem na tela durante o jogo. Se você começa a jogar sem entendê-los adequadamente, e perde

muito tempo durante uma batalha contra os terroristas para visualizá-lo, você poderá se prejudicar.



## O mundo está sitiado!

Seu objetivo é usar as armas e a agilidade de seus combatentes para triunfar em cada uma das 8 estafantes Missões. O término bem-sucedido de cada Missão leva você um passo adiante na vitória — para sempre — contra a E.Y.E. Para passar à próxima Missão, você deve destruir o obstáculo final da Missão em que você está lutando. Não é necessário destruir todos e tudo em cada cena, mas você não pode avançar sem aniquilar o último helicóptero, máquina e monstro. Quando você perceber uma flecha com a palavra GO em seu interior, você deverá mover seu soldado naquela direção para continuar o jogo.

O Indicador de Armas avisa você qual de suas armas está sendo utilizada no momento. No começo do jogo, você terá a sua disposição o fogo regular ou SHOT (TIRO). Mais tarde, você terá acesso a certos

itens que garantirão diferentes possibilidades (veja pág. 21). Para escolher uma arma (Weapon), aperte o Botão Select (escolha). A janela referente à arma em uso acenderá. Cada vez que você apertar o botão a janela imediatamente à direita acenderá. Você deve continuar a apertá-lo até a janela que representa a arma que você deseja ficar focalizada. Observe seu Indicador de Vida cuidadosamente. Nas primeiras duas Missões ele consiste de 4 barras. Nas Missões seguintes, mais traiçoeiras, aparecem mais algumas barras. O tamanho do Indicador também depende do nível em que você está jogando.

Se o Indicador de Soldados Remanescentes indicar 00 e todas as barras do Indicador de Vida estiverem brancas, o jogo termina e aparece a mensagem GAME OVER (jogo acabado — veja a página 20 para saber como se pode continuar a jogar).

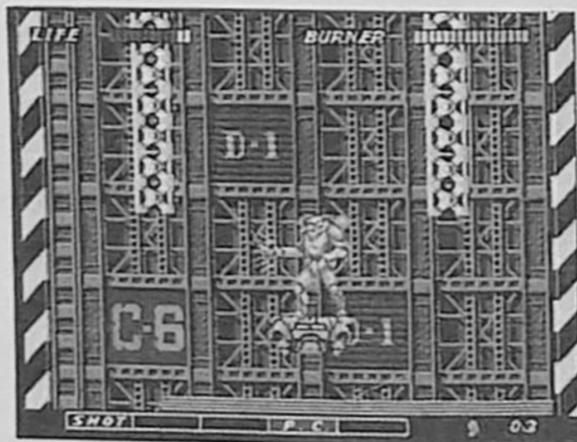
## Voe, Baby, voe!

O jato embutido em seu traje de combate salvará você nas mais ameaçadoras situações. Mas não deixe acabar a energia, pois para recarregar você perde um certo tempo.

- Quando o Indicador do Propulsor (Burner Meter) estiver em 100%, você poderá fazer uso do Fire Item (ver pág. 22).
- Quando o Indicador do Propulsor atingir a zona vermelha, você poderá mover seu soldado em ambas as direções durante o vôo. Também será capaz de pairar, flutuando em pleno ar.

- Quando o Indicador do Propulsor estiver em nível inferior da zona amarela, seu soldado não será capaz de mover-se no ar. Terá, contudo, sua capacidade de pairar.
- Quando as barras do Indicador do Propulsor tornam-se completamente brancas, isso significa que sua Energia de Propulsão terminou. Aguarde um pouco de tempo para reenergizar.

Observação: Na quinta Missão você precisa utilizar uma técnica um pouco diferente a fim de manobrar seu soldado com segurança. Algumas seções são muito estreitas e há muitas áreas que não são seguras para andanças a pé. Aperte o JUMP BUTTON (Botão de Salto) rapidamente e repetidamente para ganhar um pouco mais de controle para os movimentos que exigem mais precisão.



## Vamos lá!

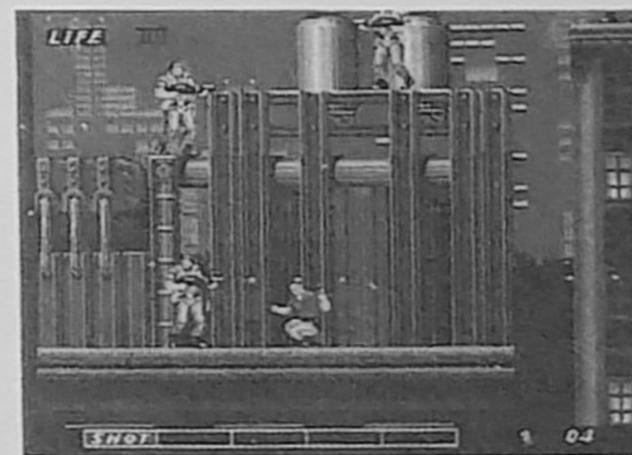
### Primeira Missão: GUARDE A CIDADE DO SILÊNCIO!



Esta cidade não é mais tranqüila. A E.Y.E. assumiu o controle e seus homens e máquinas estão em toda parte! Esta Missão levará seus soldados a lutar contra o inimigo no topo dos edifícios

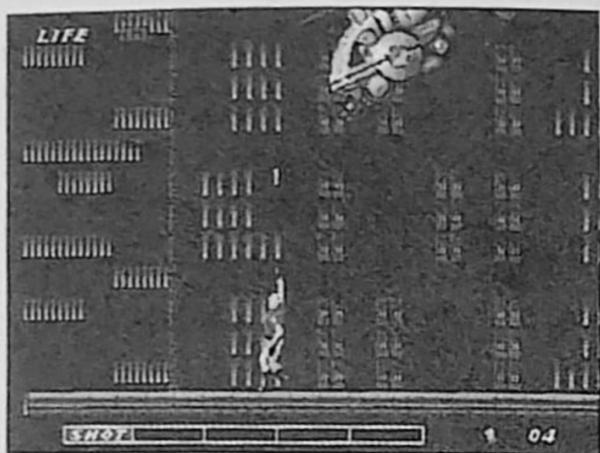
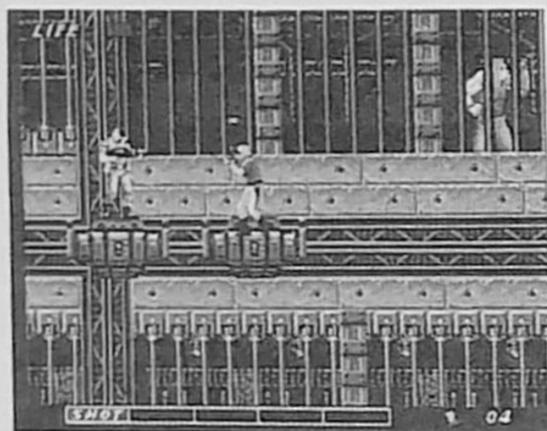
mais altos da cidade. Ao pular de um beiral a outro, fique atento para que os inimigos não o peguem de surpresa e encontrem-no desprevenido. A chave para o sucesso nesta Missão é ficar no topo dos edifícios mais altos da cidade.

Uma vez que você consiga fazer isso, verá qual será seu próximo movimento. Você deve enfrentar um dos helicópteros monstros e destruí-lo, a fim de passar à segunda Missão. Como encontrarei o helicóptero, você pergunta? Aqui vai uma dica — olhe para baixo!!



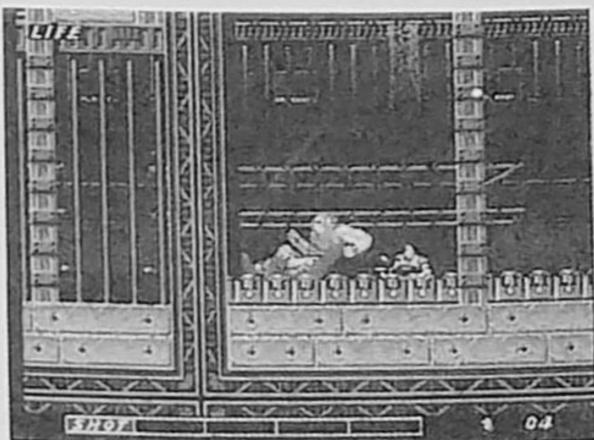
**PERIGOS ESPECIAIS:**

Soldados suicidas deslizantes, homens e máquinas atirando em você de cima e locais de apoio difícil — lembre-se que você está 40 andares acima da cidade!

**Segunda Missão:****INFILTRAR NA PRISÃO CIBERNÉTICA!!**

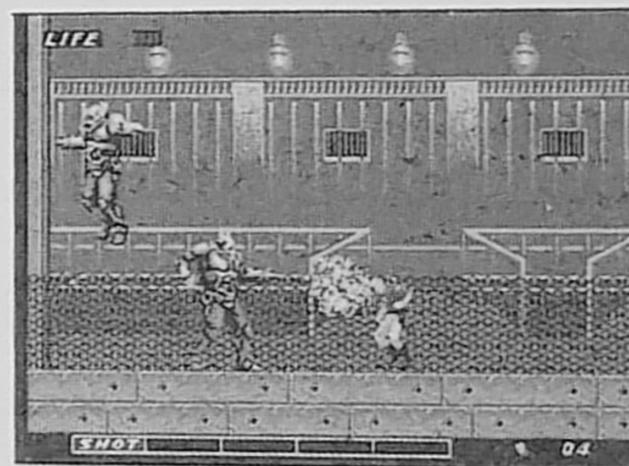
Seus homens devem lutar agora para passar por guardas da prisão muito mesquinhos e por prisioneiros vis. Você deve empregar o carro a sua disposição, pois ele pode levá-lo a uma das lacunas da cerca.

Pressione o **Botão D** para mover em 4 direções (para cima, baixo, esquerda, direita). Você deve encontrar uma lacuna ou não poderá entrar na prisão. Quando vir a palavra IN, pressione o **Botão D** para cima e a seguir aperte o **Botão de Salto** (Jump). Uma vez lá dentro, mantenha-se em movimento — eles estarão perseguindo você em toda parte.

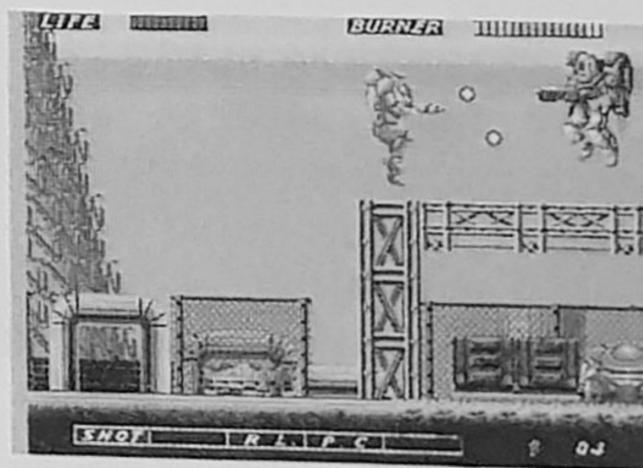


Assim, se você ficar imóvel, estará acabado. Não pare de atirar e use a habilidade de seus soldados para abaixar, a fim de evitar receber um golpe. Mas chegou a hora de chegar aos obstáculos finais dessa Missão! Boa sorte para livrar-se deles!

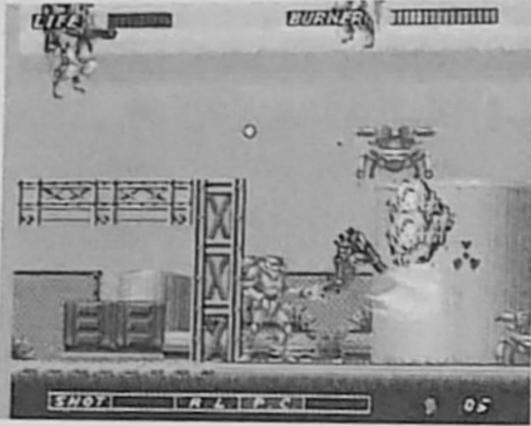
**PERIGOS ESPECIAIS:** Pequenos autômatos aparecerão repentinamente no rastro dos carros. Os prisioneiros — se você ainda não tiver se livrado deles — atacarão rapidamente e não darão tempo para você reagir.

**Terceira Missão:****DEFENDA A NEO THREE-MILE!!**

Seu soldado está agora no que parece ser uma instalação nuclear. Ele está vestido com o traje de Combate no Gelo — uma indicação de que as coisas estão ficando ainda mais perigosas! Você será atacado por



maior número de terroristas e assassinos que você jamais encontrou reunidos no mesmo local! Mesmo diante de tanta coisa bizarra, você terá um dispositivo extra de proteção.



O traje de Combate no Gelo de seu soldado está equipado com um propulsor a jato! Observe o Indicador do Propulsor (Burner Gauge) no alto, à direita da tela. Quando seu Propulsor (que

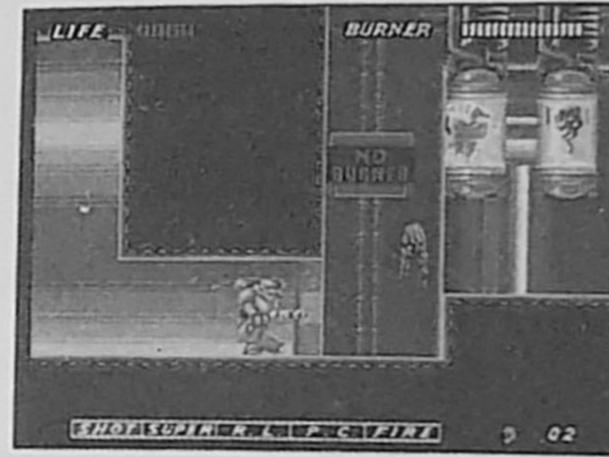
queima o combustível) estiver com carga máxima, as barras do Indicador estarão vermelhas e amarelas. Quando o seu dispositivo perder energia, as barras serão brancas. Se isto acontecer, espere que as barras mudem para vermelho e amarelo novamente, antes de tentar usar o Propulsor. Você deve usar essa sua nova habilidade de voar para chegar ao fim dessa Missão e à desagradável surpresa que o aguarda em um lugar bem alto!

#### PERIGOS ESPECIAIS:

O terreno é seu inimigo nesta área. Há muito pouco espaço para manobrar, assim é melhor que sua mira esteja correta!



#### Quarta Missão: ATAQUE O CIENTISTA LOUCO!

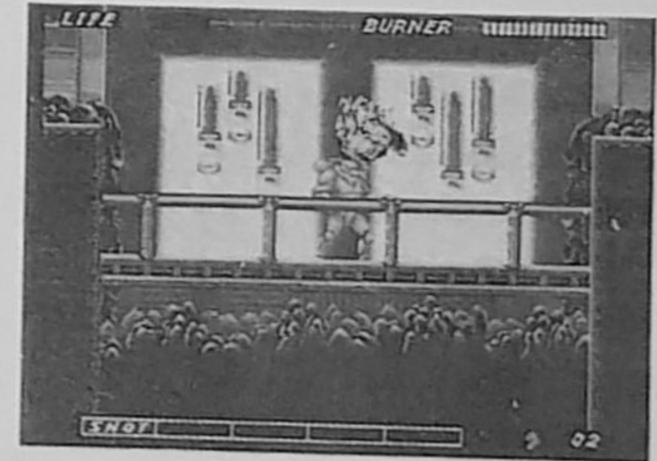


Nesta Missão, nosso homem da ESWAT entrou no laboratório da E.Y.E., em que trabalha um homem dos mais diabólicos. Suas experiências chegarão até você, assim cuidado com o

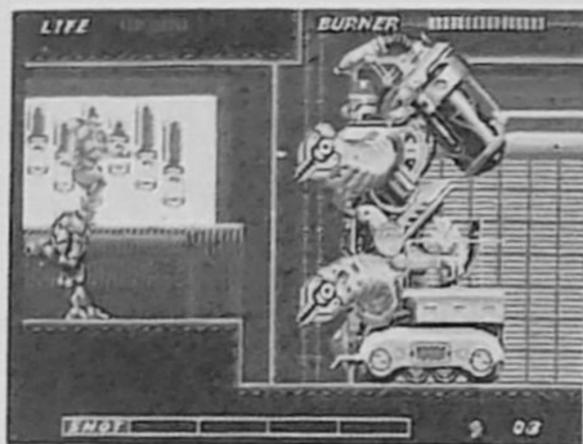
que você faz, o tempo todo! Ah, você não pode usar o Propulsor (Burner) quando estiver dentro do laboratório; mas como a área é muito pequena você com certeza não sentirá falta dele. Certifique-se de não encostar no lodo roxo que parece estar em todos os lugares.

Se conseguir chegar ao fim dessa Missão, você não acreditará no que o cientista reservou para você — uma geringonça que parece indestrutível! Você já está perdendo a esperança? Não

esquente, pois você recuperará o uso de algo muito valioso justamente a tempo de pegar o Cientista Louco!

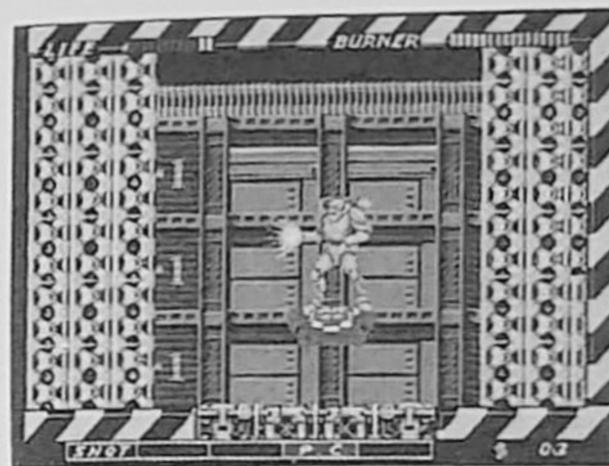
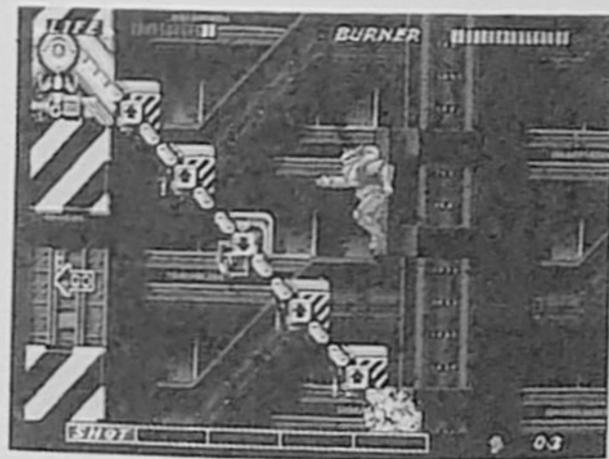


**PERIGOS ESPECIAIS:** A substância roxa está em todo lugar e mudará de formas e atacará você. É muito difícil fugir ao contato mortífero. Aprenda rapidamente como ganhar algum tempo!



**Quinta Missão:  
DESTRUA A BASE DARK!!**

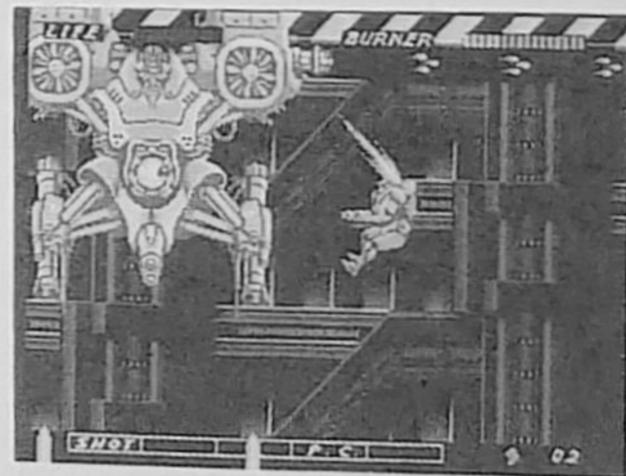
Uma vez mais o soldado da ESWAT enfrentará os horríveis terroristas. Desta vez, estamos dentro da base da E.Y.E., onde você deve derrotar uma máquina muito poderosa e impressionante. Antes de chegar a esse ponto, o soldado deve abrir caminho entre os guardas e criaturas aladas. Para terminar essa Missão, a dica é encontrar as portas deslizantes em cada seção. Você



deve destruir os maiores inimigos nesta área antes que as portas sejam abertas. Há também uma escada rolante em seu caminho, mas não é do tipo que você encontra em um shopping. Para

chegar à seção em que você tentará sobreviver ao ataque final, encontre transporte motorizado e pé na máquina!

**PERIGOS ESPECIAIS:** Não pise em áreas vermelhas piscando. Ao aproximar-se da escada rolante tenha muito cuidado. As flechas são a chave!

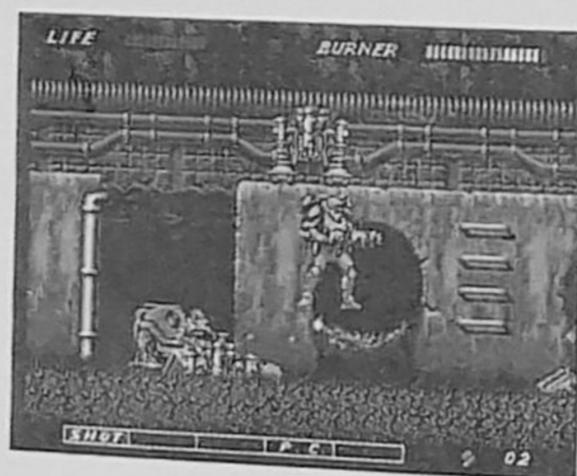


### Sexta Missão: PENETRE NO ESGOTO SECRETO!

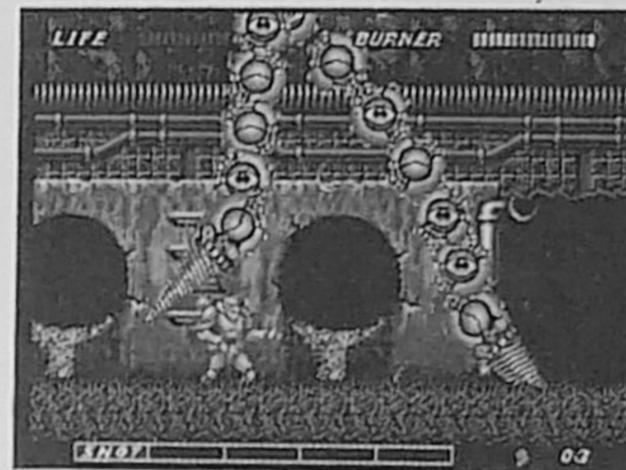


Que lugar para lutar — se os inimigos não acabam com você, o cheiro o faz sozinho! Agora o seu soldado está no subsolo, e encara outra série de novas máquinas e criaturas! Você poderá

usar o Propulsor nessa Missão. E não se apresse em sair. A paciência pode ser sua maior arma, assim mesmo não sendo muito aromático esse lugar subterrâneo, gerencie seu tempo e chegue à batalha final em segurança. A última batalha que você deve vencer acontecerá em lugar bem profundo e será contra um monstro repugnante e escorregadio, que não se importa nem um pouco com o mau cheiro! Acabe com ele e siga adiante!



**PERIGOS EPECIAIS:** Os piores perigos aqui são os lançadores de mísseis aéreos e as criaturas que emergem do lodo do fundo do esgoto.



### Sétima Missão: DESTRUA O COMPLEXO TÁTICO!

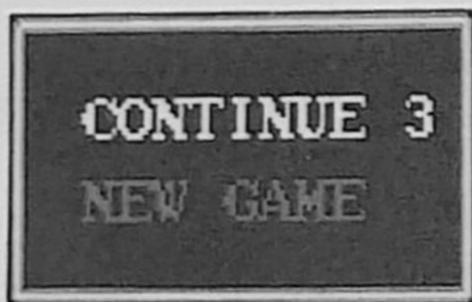
De algum modo, nossos homens conseguiram entrar no centro estratégico e de planejamento da E.Y.E. Os guardas da segurança não acham particularmente agradável ter o pessoal da ESWAT como visitantes! Lute contra eles e sobreviva aos choques provocados pelas inúmeras, enormes e coléricas máquinas! Procure os transportadores, mas tome cuidado para não entrar nos errados. Você poderia, nesse caso, acabar andando para trás!

**Oitava Missão:****ACABE COM O PLANO DA E.Y.E.!**

A batalha, que permitirá os terroristas continuarem a espalhar ruína e devastação ou os empurrará para a cova, ocorre em um nível mais baixo. Em seu caminho até este nível, esteja atento para os guardas (humanos ou biônicos) e acabe com o maior número possível deles. Quanto ao que você encontrará lá embaixo, isso fica por sua conta!

**Novo Jogo/Continuação**

Quando o primeiro grupo de soldados for posto fora de ação, a tela de GAME OVER (jogo terminado) aparecerá. Sua pontuação e a pontuação máxima são mostrados. Esta tela é seguida pela tela



Continue/New Game (Continua/Novo Jogo). Você pode empreender mais 3 batalhas contra

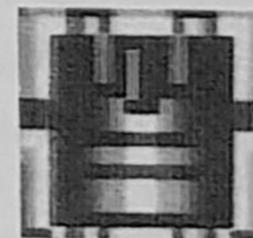
os terroristas. Para continuar a jogar, verifique se o marcador de escolha está apontando para CONTINUE 3 e aperte o **Botão A**, **B** ou **C** ou o **Botão Início**. Quando o jogo terminar, o número após a palavra "CONTINUE" se tornará sucessivamente menor. Para voltar ao começo, escolha NEW GAME, pressionando o **Botão D** para baixo e a seguir apertando o **Botão A**, **B**, **C** ou o **Botão Início**.

**Itens****Escolha sua arma!**

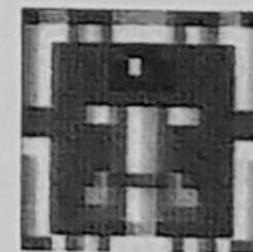
Conforme mencionamos anteriormente, você se deparará ocasionalmente com janelas pequenas e quadradas. Estas janelas, quando erguidas, dão a você novas armas que podem ser usadas contra a E.Y.E.: energia para o Indicador de Vida (Life Gauge), um novo soldado ou uma carga plena para seu Propulsor (Burner). O símbolo para cada item é o seguinte:

**SHOT** (atirador): esta é a única arma que você recebe no início do jogo. Quando você e seu inimigo atiram ao mesmo tempo, o seu tiro anula o dele. Em certo sentido, é uma arma ofensiva e defensiva. Use-a bem e ela o levará adiante.

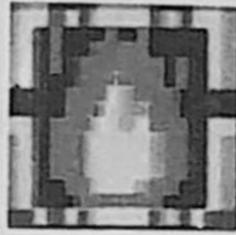
**SUPER**: com esta função você ganha capacidade de fogo rápido. Pressione e mantenha apertado o **Botão de Ataque** para atirar sem parar.



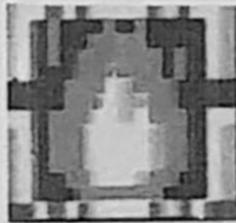
**R.L.** (Rocket Launcher: lançador de foguetes): você pode atirar 2 foguetes em sucessão rápida, mas em seguida, por um curto intervalo, o Lançador não pode ser usado.



P.C. (Plasma Charge: carga de plasma): normalmente a carga é muito pequena. Você pode atirar com frequência, mas o estrago que você provoca é, no melhor dos casos, mínimo. Deixe que a carga aumente até que você se depare com uma bola brilhante ao alcance da mão de seu soldado. Então, deixe que ela detone. No máximo de seu poder, a força desta arma pode ser incrível!



FIRE (fogo): esta pode ser simplesmente a mais devastadora e poderosa arma disponível, mas tome cuidado e lembre de 2 coisas — primeiro, você só pode usá-la quando tiver sua Energia de Propulsão (Burner Energy) no nível máximo. Segundo, só pode ser usada uma vez. Ao ser usada, causará, sem dúvida, dano sério a todos os soldados e à maioria das máquinas que estiverem na área. Após usar o item FIRE, seu Propulsor necessitará de algum tempo para recarregar, assim não o use antes de precisar voar.

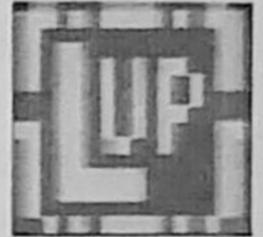


Observação: Se seu soldado não conseguir juntar-se às fileiras da ESWAT, todas as Armas exceto o SHOT não estarão disponíveis. Verifique o nível de seu soldado no início de cada Missão.

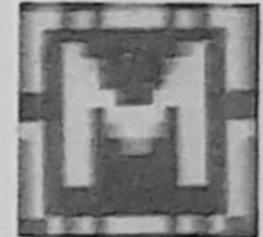
## Uma segunda chance

Os símbolos dos seguintes itens dão a você Vida (Life) extra ou Energia para seu Propulsor.

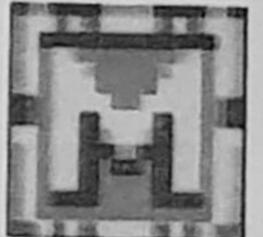
LIFE UP: com este item, você ganha 2 barras coloridas no Indicador de Vida (Life Gauge) de seu soldado.



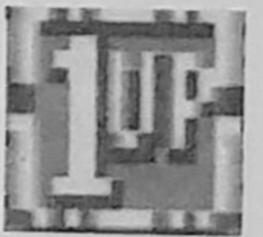
LIFE MAX: se você consegue esse item, seu Indicador de Vida se completará (o símbolo é azul).



BURNER MAX: com ele, você ganha um suprimento completo de Energia para seu Propulsor. Isto pode trazer de volta a você o uso do jato do Propulsor ou permitir que você desencadeie o item FIRE (o símbolo é vermelho).



1 up: se você agarrar um desses, você ganhará outro soldado que o ajudará a continuar a luta. Verifique o indicador de Soldados Remanescentes na parte inferior à direita da tela.



## Dicas Úteis

- Aprenda a importância de cada Item, bem como as melhores situações para usá-los. O Fire (fogo), por exemplo, pode ser usado apenas uma vez. Se você utilizá-lo incorretamente, não o terá justamente em uma situação em que ele poderia salvá-lo!
- Você pode fazer seu soldado agachar-se, pressionando o **Botão D** para baixo. Todas as Missões contêm áreas em que você não pode sobreviver sem agachar-se — para evitar fogo, ou para mover-se em áreas confinadas. Aprenda a fazer seu soldado agachar-se sem movimentos para a esquerda ou direita!
- Não se esqueça de que as máquinas devem sofrer vários ataques (e não apenas um), sob fogo contínuo, ou prosseguirão em seu caminho contra você. Você pode querer trazer uma das outras armas conseguidas a menos que você seja muito ágil e possa evitar as geringonças do inimigo por tempo suficiente para desintegrá-las.

Os soldados da ESWAT são muito bons, mas não podem ficar nem um lapso de tempo sem o seu comando nos controles. Eles estão esperando você neste exato momento! Prepare-se e vamos botar para quebrar! Enterre a E.Y.E. e salve o mundo de um destino horrível!

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

# TECTOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

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

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

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

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

### TECTOY

NºCO 034 103328

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.  
 Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000  
 Indústria Brasileira  
 CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR  
 Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038  
 TELEFONE: (011) 261-5797