

Sagaia

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS



SEGA

TEC TOY

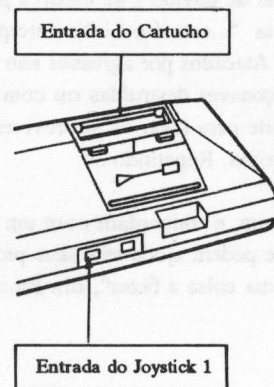
- Cada guardião de zona tem pontos fracos particulares. Encontre-os e ataque-os implacavelmente! Além disso, se aparecer algum Núcleo Energético, destrua-o imediatamente!
- Apanhe todos os objetos que encontrar, pois vai precisar de todos os graus de força para conseguir voltar a Darius. Boa sorte!



Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

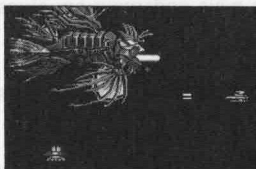
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho SAGAIA no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. SAGAIA é para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

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



Guardiões das Zonas

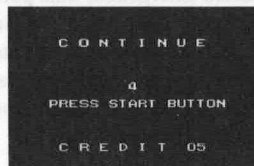
Antes que você possa continuar para o próximo estágio de sua viagem, você tem que enfrentar e derrotar um dos Guardiões. Essas horrendas criaturas atacam de várias maneiras e são muito poderosas, mas possuem pontos fracos. Encontre-os e acabe com elas!



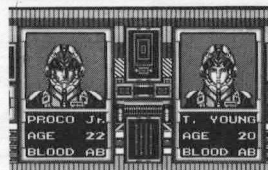
NOTA: Quando você escolhe Tiat para pilotar o Silverhawk, o guardião do final da Zona G é diferente do enfrentado por Proco Jr.

Fim de Jogo/Continuação

Seu objetivo é eliminar a Zona J, K ou L e resgatar os Darianos remanescentes. Se você consegue, o jogo termina e você é um herói. Se você ficar no caminho do fogo inimigo ou se chocar com alguma estrutura estacionária e perder todas suas espaçonaves, o jogo acaba. No entanto, você pode continuar jogando enquanto tiver créditos restantes.



"Estou um passo à sua frente." diz Tiat. "Já comecei a traçar uma rota para Darius."



Você é o navegador, e pode escolher se quer fazer a jornada a bordo do Silverhawk pilotado por Proco Jr. ou por Tiat Young, mas é melhor decidir logo. O tempo não trabalha a seu favor. É preciso viajar de uma extremidade até a outra da Via-Láctea. O que está em jogo, você pergunta? Um povo e toda uma civilização. Não perca nem mais um segundo!

As Zonas de Perigo



Sua jornada começa próximo ao Sol, e vai até Júpiter, o grande planeta mais próximo de Darius. Você começa na Zona A, e, à medida em que você se move pelos planetas, pode ir escolhendo sua rota. Depois de conseguir atravessar com sucesso a Zona A, aparece o Mapa de Zonas. No total, há vinte zonas, mas você não precisa passar por todas elas. À medida em que você se aproxima de Mercúrio, da Lua, de Marte, e finalmente, de Júpiter, pode ir escolhendo sua direção.

Uma seta aparece em cada um dos estágios de sua jornada mencionados acima. Para escolher uma zona, pressione o Botão D para mover a seta até que aponte para a zona que você quer tentar. Pressione então o Botão 1 e o jogo continua a partir da zona selecionada.

Objetos

À medida em que você combate os inimigos desconhecidos, aparecem objetos. Eles podem aumentar sua força ou dar-lhe mais vida! Mova o Silverhawk sobre eles para apanhá-los e perceba imediatamente os benefícios obtidos.

Começando

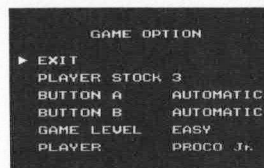
A Tela de Apresentação vem depois do logotipo da Sega. Pressione o Botão 1 para ativar a janela de Início/Opções de Jogo (START/GAME OPTION). Para ver as telas de histórias e um perfil de cada personagem, não pressione o botão.

NOTA: Pressionando o Botão 1 em qualquer ponto das Telas de História, você volta para a Tela de Apresentação.

Definindo as Condições do Jogo



Na tela de Início/Opções de Jogo, posicione o marcador próximo a GAME OPTION (Opções de Jogo) usando o Botão D e pressione o Botão 1. Agora, você pode definir certas condições antes de começar a jogar.



NOTA: Se você decidir começar o jogo sem mexer na Tela de Opções, as definições serão as da foto acima.

EXIT (Sair): Coloque aí o marcador e pressione o Botão 1 para retornar à Tela de Apresentação.

PLAYER STOCK (Estoque de Jogadores): Número de espaçonaves com as quais você começa o jogo (1, 2, 3, 4 ou 5).

BUTTON A (Botão A): Corresponde ao Botão 1 do seu joystick. Selecione AUTOMATIC (Automático) para tiro rápido ou MANUAL (Manual) se quiser controlar a frequência de seus disparos.

BUTTON B (Botão B): Corresponde ao Botão 2 do seu joystick. Selecione AUTOMATIC (Automático) para soltar bombas continuamente ou MANUAL (Manual) se quiser controlar o lançamento das bombas. Seu suprimento de bombas é ilimitado, portanto, não se acanhe!

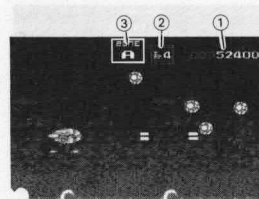
GAME LEVEL (Nível do Jogo): Escolha EASY (Fácil), NORMAL (Normal) ou HARD (Difícil).

PLAYER (Jogador): Selecione entre Proco Jr. e Tiat Young. O descendente de Darius que você escolher vai ser o piloto do Silverhawk. Os pilotos começam a batalha com capacidades diferentes:

Proco Jr. – Disparo simples, bomba simples.

Tiat Young – Disparo duplo, bomba dupla, feixe de laser vertical.

Sinais da Tela

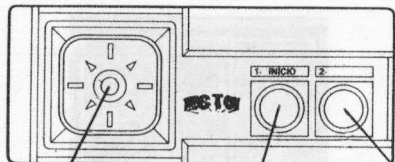


1. Sua pontuação atual.
2. Número de espaçonaves restantes.
3. A zona onde você está jogando.

Uma Corrida Contra o Tempo

Você controla Proco Jr. ou Tiat Young, ambos sobreviventes do tremendo ataque a seu planeta, na sua tentativa de retornar a Darius. Manobre o Silverhawk através de cada uma das zonas, atirando nas naves inimigas e evitando seus disparos. Não entre em contato com paredes, tetos, pisos ou barreiras de qualquer tipo, ou perderá uma espaçonave.

Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Pressione para mover o marcador em telas de decisão.
- Pressione para mover o Silverhawk em oito direções

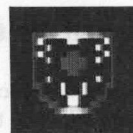
Botão 1

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para confirmar seleções feitas com o Botão D.
- Pressione para disparar mísseis.

Botão 2

- Pressione para soltar bombas.

Este objeto aparece em quatro diferentes cores.



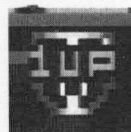
Vermelho: Aumenta o poder destrutivo de seus mísseis.

Verde: Solta bombas mais poderosas em alvos no chão ou em pequena altura.

Amarelo: Pegue esse objeto para fazer seu feixe de laser ficar ainda mais poderoso!

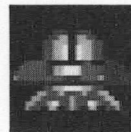
Azul: Aproveite o escudo e vá para o ataque. No entanto, se você for atingido muitas vezes, o escudo se desintegrará.

Esse objeto aumenta o poder de suas armas. Você vai conseguir apanhá-lo quando ele aparecer?



Use essa espaçonave extra para prolongar a batalha.

O último objeto é um que você não deve pegar, mas sim destruir. O Núcleo Energético, uma porção de matéria altamente comprimida e volátil, explode violentamente quando fica próximo a uma fonte de calor. Seus mísseis terão que se encarregar disso. Faça o Núcleo Energético explodir e elimine todos os inimigos na área onde estiver.



Volte para Darius

Darius, um planeta muito parecido com a Terra, foi atacado sem ter feito provocação alguma. Sendo Darius um planeta pacífico, seus habitantes estavam completamente despreparados para aquele violento e repentino ataque. Dois jovens pilotos – Proco Jr., filho do legendário Gio Proco, e Tiat Young – estavam fazendo experiências biológicas a bordo de suas espaçonaves Silverhawk, veículos de batalha utilizados na manutenção da paz, quando começou o ataque. Apanhados de surpresa e assustados com as proporções do ataque, eles seguiram seus instintos e fugiram.

Agora, algum tempo depois, procurando um novo lar, Tiat pegou um sinal estranho no rádio da espaçonave. "Escute isto, Proco, parece um pedido de ajuda..."

Proco apanha o fone de ouvido e se esforça para escutar no meio da forte interferência "...esta é a Linha Interplanetária 9031, requisitando ajuda. Atacados por agressor não identificado. Pesadas baixas. Todas espaçonaves destruídas ou com danos irreparáveis. Precisamos transporte para levar os sobreviventes até a Estação Galáctica mais próxima. Repetindo..."

Tiat e Proco percebem, e concordam com um gesto de cabeça, que aquelas pessoas que pedem ajuda são seus próprios companheiros Darianos. "Só há uma coisa a fazer", diz Proco.

Depois de perder sua última espaçonave, aparece a Tela de Continuação (CONTINUE). Se quiser continuar jogando, pressione o Botão 1. Faça isso antes que o tempo se esgote. Você pode continuar até 5 vezes.

Tela de Melhores Pontuações

TOP PLAYERS			
RANK	SCORE	NAME	CLEAR ZONE
1ST	11003100	NA	E. MOON
2ND	5000000	KWA	D. VENUS
3RD	4500000	TST	D. VENUS
4TH	4000000	KRD	C. MERCURY
5TH	3500000	ONO	C. MERCURY
6TH	3000000	WAT	B. MERCURY
7TH	3000000	OGP	B. MERCURY
8TH	3000000	GTO	A. SUN

Se você decidir continuar depois de se esgotarem suas espaçonaves, sua pontuação anterior ficará armazenada na memória. Se estiver entre os oito melhores, poderá entrar com seu nome na Tela de Melhores Pontuações (HIGH SCORE). Mesmo assim, você tem que conseguir no mínimo 300.000 pontos.

Alado de sua pontuação, você pode inserir até 3 letras. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para percorrer as letras e pressione o Botão 1 para inserir uma delas na tela.

Sugestões Estelares

- As espaçonaves e criaturas inimigas atacam de todas as direções e sem aviso prévio. Um alvo móvel é muito mais difícil de atingir que um alvo fixo!
- Aprenda os modos de ataque dos vários tipos de espaçonaves inimigas, já que algumas aparecem repetidamente.



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