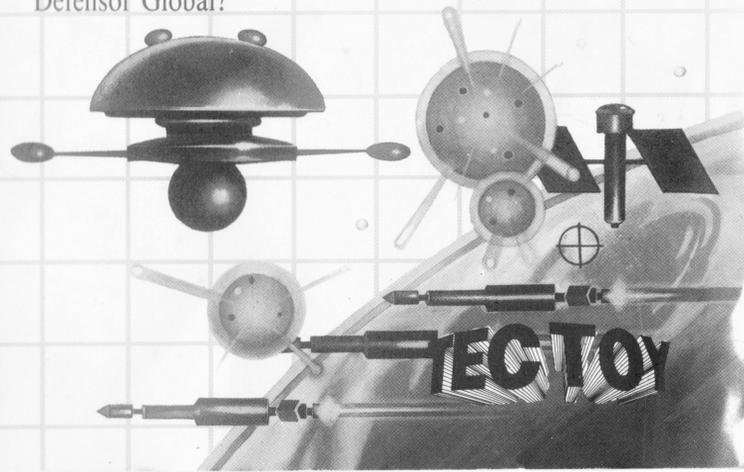


Global Defense

A Terra está sendo atacada! Contra ela, foguetes mortíferos foram lançados das mais distantes regiões do espaço conhecido. Você é um piloto de satélite de pontaria ultracerteira. Lá, no espaço, são poucos os seus amigos. Praticamente, é você contra o inimigo! Será que você é mesmo capaz de conquistar o título de Defensor Global?



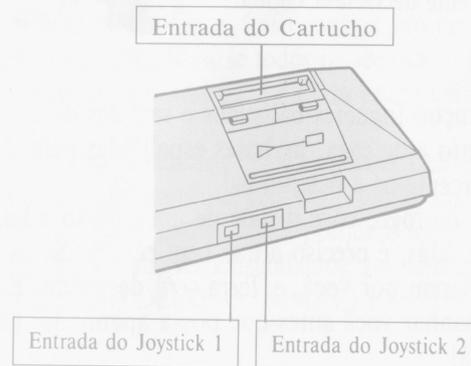
TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

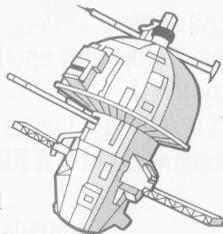
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está DESLIGADO.
2. Coloque o cartucho GLOBAL DEFENSE no console (veja a figura abaixo), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique, primeiro, se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para 1 Jogador: aperte o Botão 1 ou o Botão 2, no Joystick 1.

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



O que é

O inimigo está novamente em ação. De bases secretas, espalhadas por toda a galáxia, poderosos foguetes e satélites assassinos foram lançados contra a Terra. Sua tarefa é parar aquelas armas mortíferas. Entre a Terra e dez esquadrilhas de artefatos espaciais militares apenas duas coisas se interpõem: você, um piloto de satélite de pontaria ultracerteira, e seu Satélite de Defesa Global! Mas será que você é mesmo capaz de conquistar o título de Defensor Global?



O Satélite de Defesa Global

Sua missão

O inimigo lançou foguetes balísticos e satélites de reconhecimento e de caça, de bases espalhadas pela galáxia. Intercepte-os e destrua-os! Como poder de fogo, você dispõe de um canhão a laser superpotente. Mas, é preciso atirar bem rápido. Se os foguetes passarem por você, a Terra será destruída. E se o inimigo apanhar você antes que possa apanhá-lo, nada mais o deterá!

Sua luta vai levá-lo da atmosfera terrestre até além dos anéis de Saturno. Os ataques do inimigo acontecerão em 10 etapas: 5 etapas ofensivas e 5 etapas defensivas.

Etapas Ofensivas

Etapa 1: Terra
Etapa 3: Lua
Etapa 5: Cinturão de Asteróides
Etapa 7: Saturno
Etapa 9: Planeta Escondido

Etapas Defensivas

Etapa 2: Terra
Etapa 4: Lua
Etapa 6: Cinturão de Asteróides
Etapa 8: Saturno
Etapa 10: Planeta Escondido

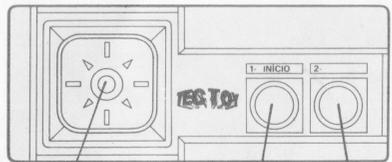
Fim do jogo

Você começa o Global Defense com 3 satélites. Se, em determinada etapa, derrubar todos os aparelhos inimigos, recebe uma satélite extra. Caso consiga superar a Etapa 10, a Terra está salva. Mas, se todos os seus satélites forem destruídos, o jogo acaba... e a Terra estará derrotada.

Se perder um satélite em qualquer Etapa Defensiva, o jogo termina automaticamente, não importando quantos satélites ainda lhe restem. Isso acontece porque o território, cuja defesa está sob sua responsabilidade, foi destruído. Portanto, NÃO DEIXE O INIMIGO PASSAR POR VOCÊ!

Assuma o controle

A ilustração abaixo mostra os controles no JOYSTICK do seu MASTER SYSTEM. Guarde bem os nomes dos controles, pois eles aparecerão várias vezes daqui para a frente.



BOTÃO DE DIREÇÃO (OU BOTÃO D)

BOTÃO ①

BOTÃO ②



PARA INICIAR O JOGO — aperte o BOTÃO 1
PARA MOVIMENTAR O SATÉLITE PARA A ESQUERDA OU DIREITA — aperte o BOTÃO 1 e a SETA DA DIREITA ou a SETA DA ESQUERDA
PARA MOVIMENTAR O SATÉLITE PARA CIMA OU PARA BAIXO — aperte o BOTÃO 1 e a SETA DE CIMA ou a SETA DE BAIXO. PARA MOVIMENTAR O CURSOR DE DISPARO PARA A ESQUERDA OU PARA A DIREITA — aperte a SETA DA ESQUERDA ou a SETA DA DIREITA.

PARA MOVIMENTAR O CURSOR DE DISPARO PARA CIMA OU PARA BAIXO — aperte a SETA DE CIMA ou a SETA DE BAIXO.

PARA DISPARAR O CANHÃO A LASER — aperte o BOTÃO 2. Lembre-se de que o canhão continua disparando sem parar se você mantiver pressionado o BOTÃO 2.

Quem é quem

Satélite de Defesa Global

É a sua nave espacial.
Voe com ela contra o inimigo

Cursor de Disparo

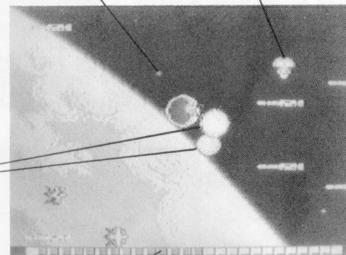
Use o BOTÃO D para movimentá-lo na direção do objetivo que quiser atingir com o canhão a laser.

Canhão a Laser

Ao apertar o BOTÃO 2, o canhão disparará contra o ponto indicado pelo Cursor de Disparo.

Medidor de Danos

Mede os danos ocasionados pelos disparos do inimigo.



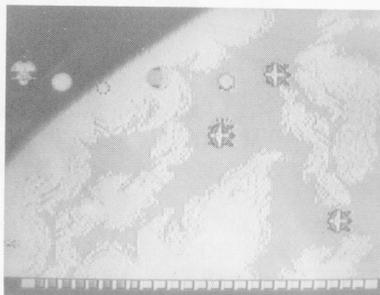
O medidor aparece no rodapé da tela e vai ficando vermelho toda vez que um inimigo escapa da tela numa Etapa Ofensiva, ou quando um foguete atinge o solo numa Etapa Defensiva. Se o medidor ficar *completamente vermelho*, seu satélite explodirá! Numa Etapa Defensiva, o jogo acaba automaticamente.

E comece a batalha!

Para começar o jogo, aperte o Botão 1 ou o Botão 2 no Joystick 1. O jogo tem início com seu satélite entrando na Etapa 1. A cruz vermelha que você vê na tela é o seu Cursor de Disparo.

Etapa Ofensiva

É aqui que a ação começa. Quase imediatamente, as forças do inimigo — mortíferos foguetes, satélites assassinos, espaçonaves armadas e outros artefatos de ataque — entram em cena pelo lado direito da tela.



Atire em tudo que aparecer, com exceção dos Satélites de Apoio e seu Ônibus Espacial (veja explicação mais detalhada logo adiante). Nesta guerra, você conta com poucos aliados.

Posicione seu Cursor de Disparo para atirar de imediato! As armas inimigas serão destruídas, se o raio laser do canhão atingi-las diretamente ou se elas tocarem a nuvem de explosão do próprio canhão. Mas, se um inimigo escapar, uma unidade do seu Medidor de Danos ficará vermelha.

E se um inimigo atingir seu satélite, você explode e perde uma vida.

A medida que se movimentar pela tela, você notará a presença de objetos estacionários. Trata-se das bases inimigas. Destrua-as imediatamente ou elas dispararão mísseis terra-ar contra você! E como você não conseguirá destruí-los, o mais aconselhável é evitá-los...

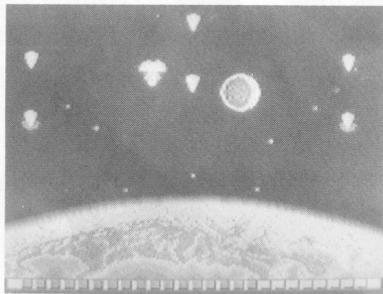
Se destruir todos os artefatos inimigos numa Etapa Ofensiva, automaticamente você passa para uma Etapa Defensiva. Aqui você se mantém bem alto no espaço, sobre o território que precisa defender. Atire assim que avistar o inimigo!

Etapa defensiva

Se você não atingiu alguns inimigos na ofensiva, você passa para a defensiva. De sua posição no espaço, você observa todo território a ser defendido. Atire assim que o inimigo aparecer. O seu Medidor de Danos acusará qualquer golpe que você tenha recebido na Etapa Ofensiva anterior. Para cada foguete que atingir o território que você defende, uma unidade do seu medidor ficará vermelha.

Quando o medidor chega ao máximo, isto é, quando ficar inteiramente vermelho, seu satélite explode e o jogo acaba.

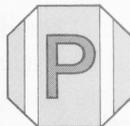
Quando tiver liquidado completamente o inimigo, sem que seu Medidor de Danos tenha ficado inteiramente vermelho, você passa para a Etapa Ofensiva seguinte.



Satélites de Apoio

Imediatamente após você ser lançado da Terra, sua equipe de retaguarda no solo enviará três tipos de satélites (amarelos, brancos e cor-de-rosa) para ajudá-lo na batalha. Estes satélites de apoio contêm circuitos que o ajudarão a movimentar-se mais depressa, a reduzir o risco de danos e a aumentar a potência do seu canhão a laser.

Acelerador (Amarelo)



Esta unidade aumenta a velocidade do seu satélite e do seu Cursor de Disparo!

Redutor de Danos (Branco)



Assim que você pegar este satélite, cinco unidades do seu Medidor de Danos serão apagadas.

Potenciador do Laser (Cor-de-rosa)



Incorpore esta unidade de apoio para que seu canhão a laser cubra uma área muito maior.

A pontuação

Os pontos do Global Defense obedecem a três critérios: pontos para cada inimigo eliminado, pontos pelo total de inimigos eliminados e pontos para cada rodada ou etapa perfeita. Assim:

Aparelhos Destruídos	Pontuação
Foguetes (cada)	50 pontos
Satélites (cada)	40 pontos
Caças (cada)	30 pontos
Bases (cada)	100 pontos

Ao completar uma determinada etapa, você recebe pontos baseados na porcentagem do inimigo que liquidou.

$$\% \text{ do tipo de inimigo liquidado} \times 10 = \text{pontuação}$$

Se você destrói 100% de uma determinada categoria inimiga, recebe um prêmio extra de 2.000 pontos. E se liquida TODO o inimigo ganha um “Prêmio Especial”.

Prêmio Especial

Ele é constituído por 20.000 pontos e mais um satélite extra!

Se você consegue um novo “Prêmio Especial” na etapa seguinte, a sua vantagem é acrescida de mais 10.000 pontos. E assim sucessivamente.

Se, numa das etapas seguintes, não conseguir novamente “Prêmio Especial”, você conserva os 20.000 pontos do “Especial” inicialmente conquistado. Porém, se na Etapa Ofensiva você não alcança o “Prêmio Especial”, mas na Etapa Defensiva liquidar TODO o inimigo, ganha um extra de 5.000 pontos.

Dicas úteis

O inimigo ataca dentro de um certo padrão. Procure descobrir onde e quando ele vai aparecer.

Seus inimigos são destruídos quando tocarem uma parte da nuvem explosiva do seu canhão a laser. Mire corretamente para destruir o maior número possível de inimigos com um único tiro.

Não movimente seu Satélite de Defesa Global quando estiver em lugar seguro. Quanto mais você se movimentar neste local, maiores são as possibilidades de ser abatido.

Bases inimigas situadas no Cinturão de Asteróides são difíceis de localizar. Fique bem atento para descobri-las e destrua-as o mais depressa que puder.

O seu Cursor de Disparo pode extraviar-se no calor da batalha. Fique de olho nele também!

EM CASO DE UTILIZAÇÃO DE DOIS JOYSTICKS

Embora o Global Defense tenha sido concebido especialmente para um único Jogador, ele também pode ser disputado por dois jogadores. Para iniciar o jogo, o segundo Jogador, insere o Joystick 2 em sua respectiva entrada no console e aperta a SETA DA DIREITA e o BOTÃO 2, ou então aperta a SETA DA ESQUERDA e o BOTÃO 1

Para movimentar o Cursor de Disparo

- No Joystick 1, aperte o BOTÃO DE DIREÇÃO (BOTÃO D).

Para movimentar o Satélite

- No Joystick 2, aperte o BOTÃO DE DIREÇÃO (BOTÃO D).

Para disparar o canhão a laser

- AUTOMÁTICO.

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.

TEC TOY

Nº CO 0211 85 509

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

Rua Catalão, 72 — São Paulo — SP — CEP: 01255

TEL: (011) 864-5022