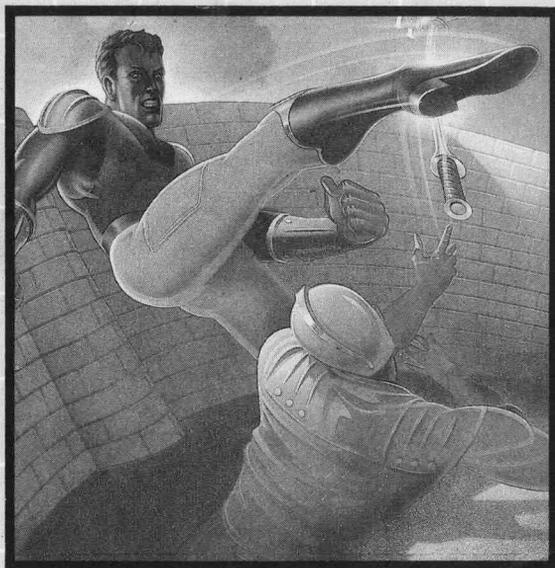


**MEGA DRIVE**

# LAST BATTLE



**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA O AMAZONAS

**TEC TOY**

# 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 034104300

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

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## Como colocar o cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho LAST BATTLE 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 somente 1 Jogador: aperte o **Botão Início** no Joystick 1.



## A história de “Last Battle”

O mundo estava em crise! Uma grande guerra havia devastado a terra e um poder nefasto estabelecera um império, onde todas as pessoas de bem tinham sido transformadas em escravas.

Mas ainda existia uma esperança. O poderoso Aarzak e seus 2 companheiros, Alyssa e Max, uniram-se para libertar sua terra natal.

Utilizando a arte marcial secreta do JET-KWON-DO, Aarzak decidiu lutar contra Duke, mestre do TAE-KUNG-FU. No final, Aarzak foi vitorioso e a paz voltou a reinar no mundo. Porém, antes da batalha terminar, Gromm, Gross e Garokk, os 3 guerreiros mais fortes e mais perversos, conseguiram fugir. E, durante 3 anos, o trio maldito conspirou para voltar ao poder.

Um dia, eles lançaram um ataque de surpresa contra a capital. Alyssa foi capturada e conduzida para terras desconhecidas. Aarzak seguiu a pista dos raptos de Alyssa até as plagas selvagens da Última Fronteira, onde ele se preparou para combater os 3 inimigos, aparentemente invencíveis.

Depois de uma batalha feroz, Aarzak conseguiu derrotar Gromm. Entretanto, no decorrer da luta, Alyssa foi levada por seus captores para outro local.

## 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			

Quando estava a procura de Alyssa, Aarzak encontra seu irmão Gross. Algum tempo antes, Gross perdera a memória e, por isso, fora arrastado para o mundo da violência. Para salvar Alyssa, Aarzak foi obrigado a lutar contra seu próprio irmão. Felizmente o bem triunfou sobre o mal, e Gross conseguiu recuperar a memória.

Entretanto, ainda havia uma última batalha a ser travada.

Só havia um meio de derrotar Garokk, o pior dos inimigos, e este segredo estava contido no legado selado do criador do JET-KWON-DO. Depois de muito refletir, Aarzak achou um modo de quebrar o lacre e aprender como derrotar Garokk. Porém, mesmo de posse do grande segredo, Aarzak teve de lutar durante vários dias sem parar até conseguir vencer e libertar Alyssa.

E assim se conta a lenda de Aarzak, o último herói!

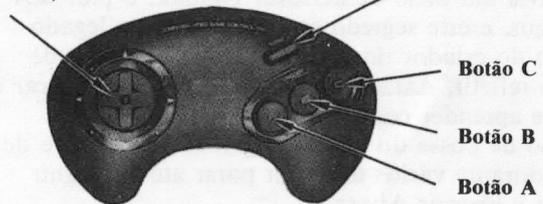


## Assuma o controle!

Antes de começar o jogo, aprenda todas as funções dos botões do seu Joystick.

### Funções básicas

Botão Direcional  
(Botão D)



Botão Início

Botão C

Botão B

Botão A

### Botão D

- Movimenta Aarzak para a esquerda e para a direita.
- Faz Aarzak ajoelhar-se.
- Faz Aarzak saltar.
- Seleciona o caminho a ser seguido por Aarzak, na imagem do mapa.

**Cynara:** A única mulher de “O Último Inferno” a possuir um coração bondoso.

**Rob:** Numa desesperada tentativa de tornar “O Último Inferno” melhor para Cynara, Rob aderiu definitivamente à batalha.

**Aarzak:** É o nosso herói.

**Alyssa:** A mulher que ajudou a formar a resistência e que quase perde a vida nas mãos de seus raptos.

**Max:** Companheiro de Alyssa e o imediato de Aarzak.

**Dare-Devil:** O chefe dos piratas. Ele é o pai de Rob.

**Garokk:** O supremo general que governa “A Última Fronteira”. Ao ser derrotado, tudo se aclara. É o último inimigo de Aarzak.

**Gross:** Um dos generais de “A Última Fronteira”. É o irmão mais velho de Aarzak.

**Gromm:** O terceiro-general de “A Última Fronteira”.

**Zee Bee:** Irmãos de Gromm e especialistas em Kung-Fu.

**Syd:** A serviço de Duke.

**Duke:** O protetor de Sophia e especialista em Tae-Kung-Fu.

## Capítulo 4: O Destino do Destruidor



- |                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| 1. Vale Sem Volta      | 6. A Vila              |
| 2. Entrada do Castelo  | 7. O Mausoléu do Leste |
| 3. O Grande Coliseu    | 8. O Mausoléu do Oeste |
| 4. O Castelo de Garokk | 9. A Vila do Norte     |
| 5. Planície Eterna     | 10. A Lápide de Pedra  |

### Personagens

**Sophia:** É a imperatriz que realmente governa o império. Ninguém sabe o lugar de onde ela transmite suas ordens. Correm notícias de que Alyssa conhece o segredo, pois Sophia é sua mãe.

**Gere:** Um caçador de riquezas, louco por vingança. É o pai de Anne e juntou-se a Aarzak.

**Anne:** Filha de Gere.

**Luisa:** Amiga de Gere que mora na “Vila Tranqüila”, onde cuida de Anne.

### Botão Início

- Começa o jogo.
- Faz a pausa durante o jogo.
- Reinicia o jogo após a pausa.
- Localiza o quadro “Status”.

### Botão A

- Faz Aarzak dar socos.
- Movimenta a figura durante a imagem do mapa.

### Botão B

- Faz Aarzak desferir pontapés.
- Movimenta a figura durante a imagem do mapa.

### Botão C

- Faz Aarzak saltar.
- Movimenta a figura durante a imagem do mapa.

### Como movimentar Aarzak

Para movimentar Aarzak para a frente ou para trás, aperte o **Botão D** para a direita ou para a esquerda, respectivamente.

### Ajoelhar

Aperte o **Botão D** somente para baixo.

## Saltar

Para saltar, aperte o **Botão C**. Para saltar mais alto, aperte o **Botão D** para cima e, ao mesmo tempo, o **Botão C**.

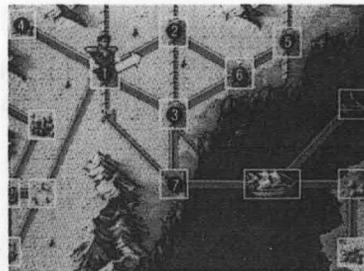


## Pontapé

Para chutar seu adversário, aperte o **Botão B**. Para dar uma “tesoura voadora”, aperte os **Botões B e C**, simultaneamente.



## Capítulo 2: Os Assassinos Dourados



- |                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| 1. Primeiro Portão  | 5. Quarto Portão   |
| 2. Segundo Portão   | 6. Cidade Proibida |
| 3. Terceiro Portão  | 7. Beira-mar       |
| 4. A Vila Tranqüila |                    |

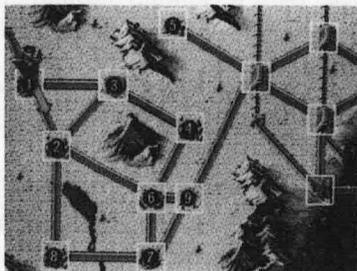
## Capítulo 3: O Último Inferno



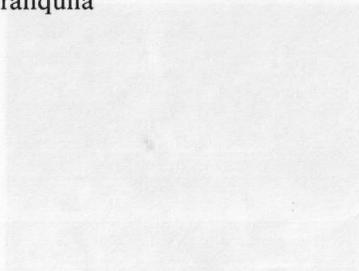
- |                     |                          |
|---------------------|--------------------------|
| 1. Navio Pirata 1   | 5. Planície Eterna       |
| 2. Navio Pirata 2   | 6. Cabeceira do Rio Seco |
| 3. Terra Selvagem 1 | 7. Vila Ocidental        |
| 4. Terra Selvagem 2 | 8. O Deserto             |
|                     | 9. O Castelo de Gromm    |

## Os capítulos e as áreas

### Capítulo 1: Criadores da Nova Lenda



1. Área Ocidental
2. A Área Abandonada
3. Área de Hulk
4. Entrada da Prisão
5. A Vila Tranqüila
6. O Cárcere Rebelde
7. Área do Sul
8. Área do Açougueiro
9. Planície Eterna



### Soco

Para Aarzak desferir socos fortes, aperte o **Botão A**.

### Pausa

Se você precisar fazer uma pausa durante o jogo, aperte o **Botão Início**. Quando estiver pronto para reiniciar o jogo, aperte o **Botão Início** novamente.

### Como jogar

O jogo é constituído de 4 capítulos. Cada um destes está dividido de 7 a 10 áreas. Você precisa abrir caminho através de cada área. Quando a batalha estiver ganha numa certa área, você está habilitado a avançar para a área seguinte. Escolha a área seguinte com a ajuda da imagem do mapa.

### Início do jogo

Ao aparecer a imagem do título, aperte o **Botão Início**.

### Jogo Terminado (“Game Over”)

Você ganha o jogo quando tiver sobrevivido aos 4 capítulos e derrotado Garokk na última batalha. O jogo também termina quando Aarzak perder todas as suas vidas.

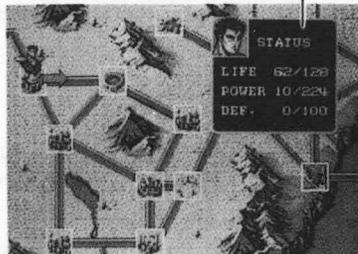
## Seleção na imagem do mapa

Depois de ter sobrevivido em uma área, aparece automaticamente a imagem do mapa, com várias alternativas de caminhos. Utilize

o **Botão D** para levar a seta na direção em que você deseja movimentar a figura.

Quando a figura ocupar a direção desejada, aperte os **Botões A, B** ou **C** e Aarzak automaticamente começa a jogar na nova área.

O Quadro do "Status"



## Localize o quadro do "Status"

Quando aparecer a imagem do mapa, aperte o **Botão Início**.

Então aparece o quadro "Status". Nele você encontra a condição atual e os valores máximos da vida ("life") e da força ("power") de Aarzak, além da pontuação. O número da esquerda indica o valor do momento, e o da direita é o valor máximo que pode ser atingido. Lembre-se de que quanto maior o valor da força ("power"), menor será o decréscimo na vida de Aarzak quando ele for atingido.

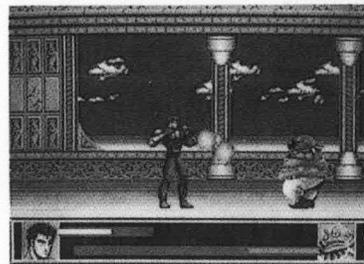
## Agora, comece!

### O Chefe

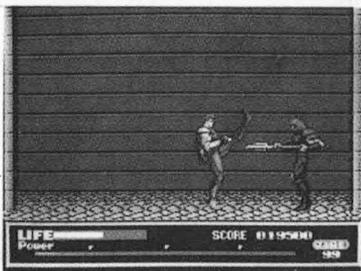
Em cada capítulo, há uma grande batalha entre você e um chefe inimigo. Se não o derrotar, você não poderá avançar para o capítulo seguinte. O chefe está em uma das áreas mostradas na imagem do mapa.

Ao encontrar esse chefe, o Medidor de Vida dele será mostrado no rodapé da tela. Assim, você fica sabendo quem está vencendo a batalha.

A partir do Capítulo 1, só é possível entrar na área do chefe depois de você sobreviver a diversas áreas. Quando você tentar ir em direção ao local onde está o chefe, você verá que sua seta estará bloqueada. Portanto, mova-se apenas na direção permitida. Quando você tiver derrotado o último chefe do Capítulo 4 o jogo termina.



entrar e sair de um aposento, *não* é permitido passar por ele novamente. Se Aarzak encontrar um aliado no interior do labirinto, ele automaticamente está autorizado a sair.



## Conversações

No transcorrer do jogo, Aarzak terá várias oportunidades de conversar com seus aliados e inimigos. Em alguns casos, seu Medidor de Vida será reabastecido quando a conversação terminar. Fique bem atento a estas conversações. Elas podem fornecer-lhe dicas que o ajudarão em sua jornada.



## Indicadores e opções

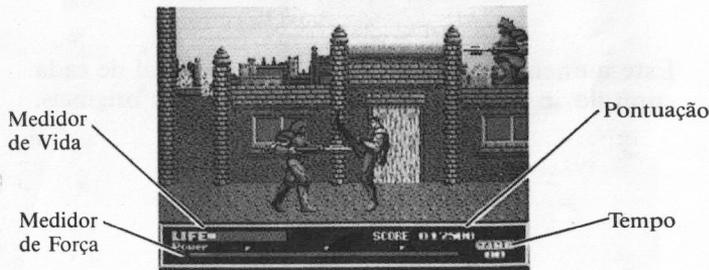
Durante o jogo, aparecem no rodapé da tela as informações de seus ganhos e perdas. Veja quais são os indicadores do jogo.

**Medidor de Vida (“Life”):** Controla a vida de Aarzak. Cada vez que este é ferido, o nível do medidor diminui. Quando chegar a zero, o jogo termina.

**Pontuação (“Score”):** Sempre que Aarzak derrota um inimigo, a sua pontuação aumenta.

**Medidor de Força (“Power”):** Mostra o seu nível de força.

**Tempo (“Time”):** Aarzak tem um limite de tempo para vencer cada capítulo. Quando o tempo cair a zero, a vida de Aarzak começa a diminuir.



## Aumento de Força

Quando Aarzak consegue derrotar seus inimigos sucessivamente e aumentar continuamente sua pontuação, a barra da luz vermelha do Medidor de Força começa a aumentar. Quando a luz vermelha atinge a marca branca, a força de Aarzak aumenta.

Quando a força de Aarzak aumenta, as condições do corpo mudam. Ele fica bem mais musculoso, e seus ataques tornam-se ainda mais poderosos. Além disso, ele sofre menos ferimentos quando atacado pelo inimigo.



Este aumento de força é cancelado no final de cada capítulo, e Aarzak volta as suas condições originais.

O nível da barra vermelha necessário para um aumento de força varia em cada capítulo. Ele deve atingir o número de marcas brancas, dependendo do número do capítulo. No Capítulo 4, por exemplo, o nível da barra deve ficar completo, até a última marca branca.

## Labirinto

No decorrer de cada capítulo, Aarzak deve percorrer um labirinto. Aí você pode ganhar pontos e força, sem limite de tempo.

Para entrar num labirinto, é necessário preencher as condições do capítulo correspondente. Se a entrada do labirinto estiver bloqueada, explore outra área a fim de ganhar mais pontos e mais força, para então tentar novamente entrar no labirinto.



Quando já estiver no interior do labirinto, você encontrará aposentos repletos de inimigos. Para entrar nesses locais, aperte o **Botão D** para cima. Após