

MEGA DRIVE

RAMBO III



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

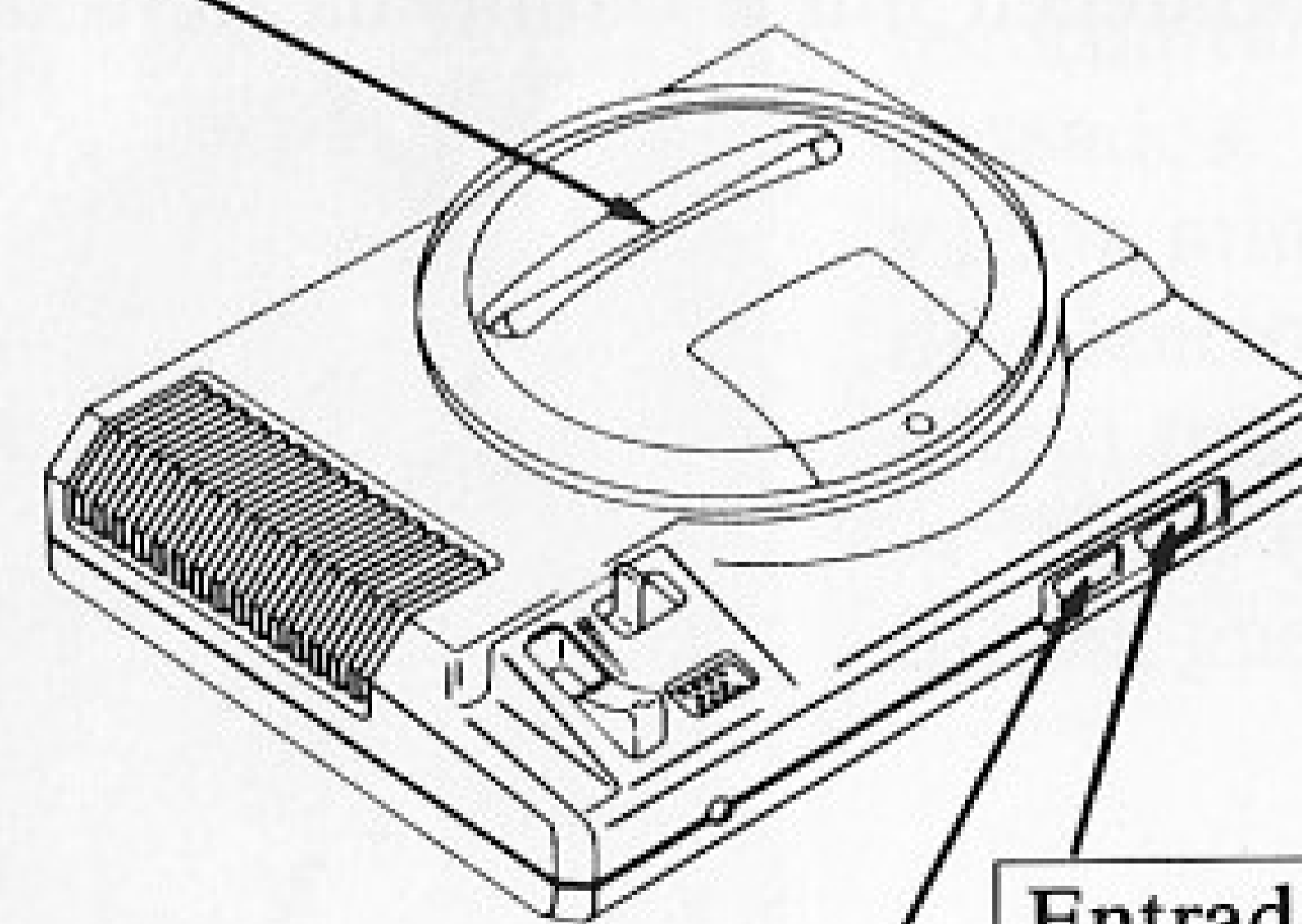
TECTOY

Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho RAMBO III 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 1 ou 2 Jogadores com 1 Joystick, aperte o **Botão Início** no Joystick 2.

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

Entrada do Cartucho



Entrada do Joystick 2

Entrada do Joystick 1

RAMBO III

A Operação de Salvamento

Combate corpo a corpo! Granadas explodindo! Metralhadoras expelindo fogo! Explosões, fumaça e as faces sem vida de homens subitamente apanhados por uma bala mortal.

Estas imagens ainda ardem na mente de um homem que ajuda a construir uma singela igreja nas montanhas. Esse homem é John Rambo, antigo combatente do Vietnã e, agora, um homem comum. Nos campos de batalha, Rambo ganhou a reputação de um herói que jamais foi vencido, mesmo diante dos maiores perigos. Agora, ele passa seus dias em um vilarejo esquecido, lutando com a angústia de memórias que ele não consegue apagar.

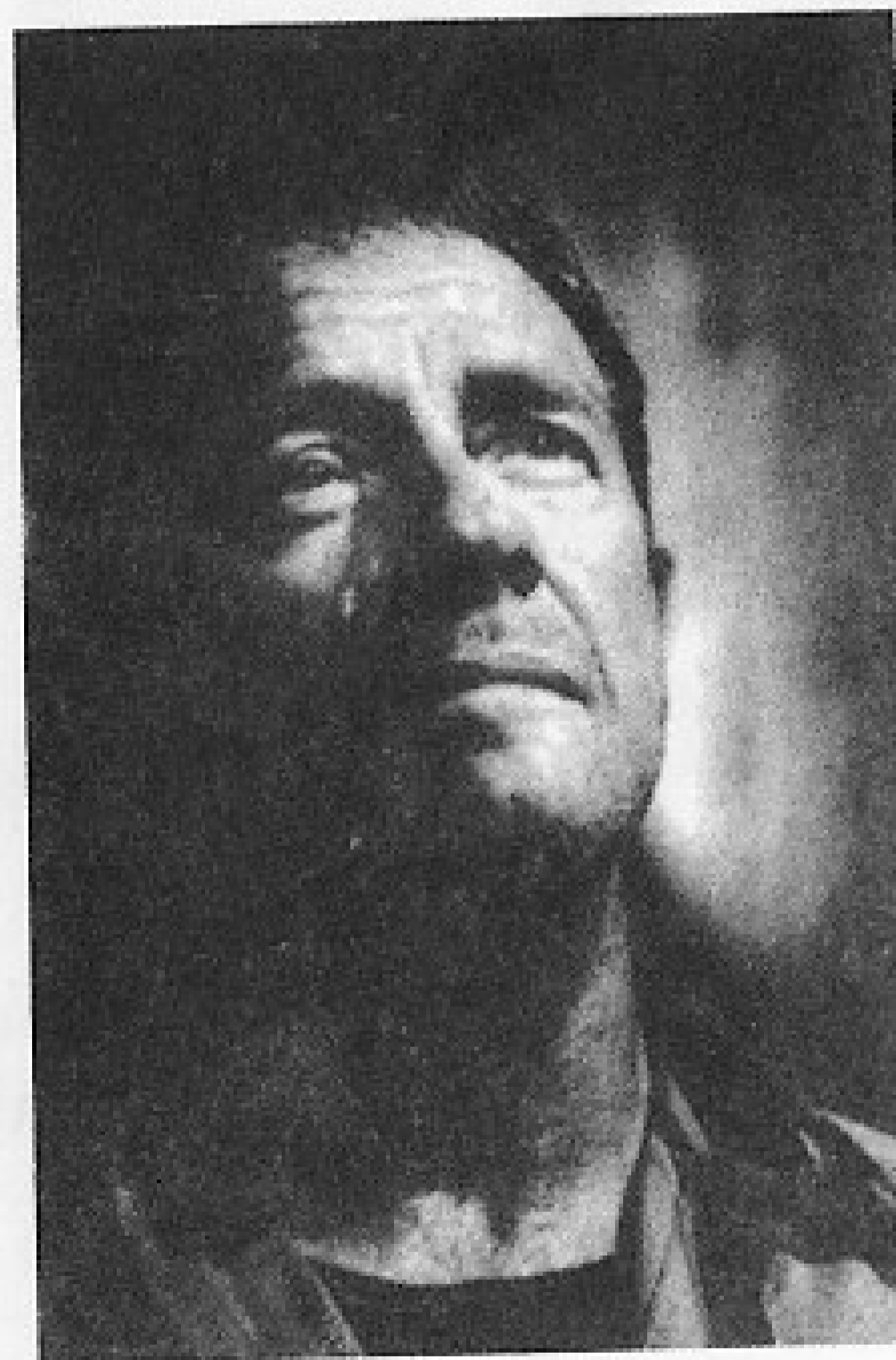
Hoje, porém, apareceu um estranho na obra da igreja.

— Rambo — disse o homem. — Vim à sua procura!

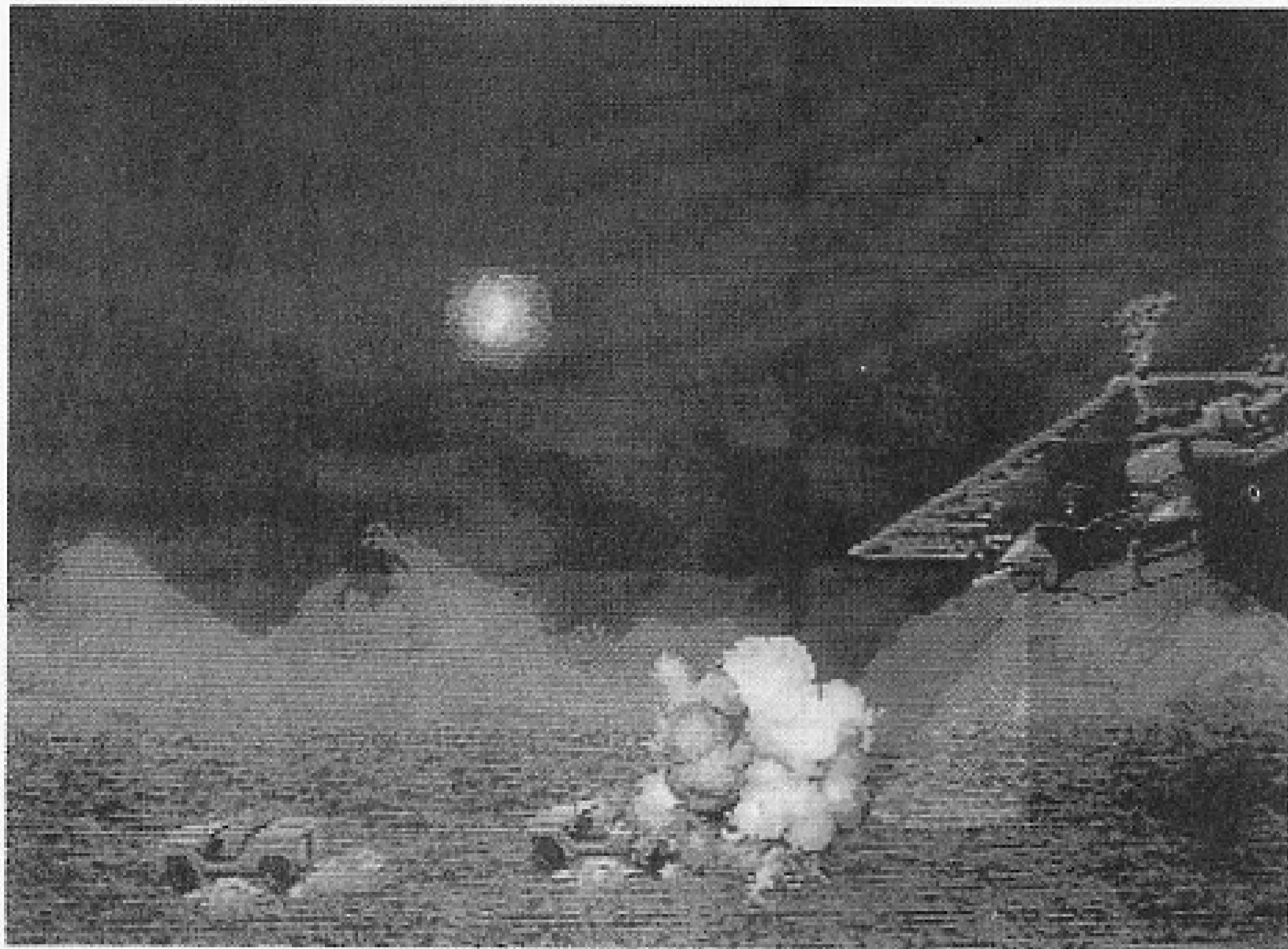
Rambo fixou o olhar no recém-chegado. A dor das memórias de guerra é momentaneamente esquecida no instante em que ele reconhece seu velho amigo.

— Coronel Trautman! — grita Rambo. — O que você faz aqui?

— Eu preciso de você — responde o outro. — Estou indo para o Afeganistão, em missão altamente secreta. A fronteira está repleta de soldados, mas eu preciso atravessá-la! Você é o único que pode ajudar-me a entrar com vida.



O coração de Rambo estremece à simples idéia de mais guerra. Para quê, afinal? Rambo fita o horizonte, recordando horrores passados. Depois de vários minutos de silêncio, ele afinal responde: — Sinto muito, coronel. Minha guerra acabou.



Algum tempo depois, no cair da noite, nas montanhas, três jipes sob o comando do coronel Trautman tentam cruzar a fronteira. Subitamente, a pequena caravana é cercada pelo ruído de um trovão raivoso: é um Helicóptero Hind, de fabricação soviética, que abre fogo! Antes que possam proteger-se, dois dos jipes são atingidos e destruídos! Então, uma voz ressoa:

— Vocês não podem escapar! Larguem suas armas já!

— Trautman foi apanhado!

Ao ouvir a notícia, Rambo sente o ódio queimar dentro de seu peito. Durante toda a Guerra do Vietnã, Trautman fora o único a compreendê-lo. O coronel tinha sido um verdadeiro pai para ele. E agora estava em perigo! Rambo arrepende-se amargamente por não ter acompanhado o amigo ao Afeganistão... E, então, volta-se para o agente que lhe trouxe a notícia.

— Vou atrás dele! Quero que cuide de todos os meus suprimentos. Eles apanharam Trautman, mas agora saberão que apanharam também uma grande dor de cabeça!

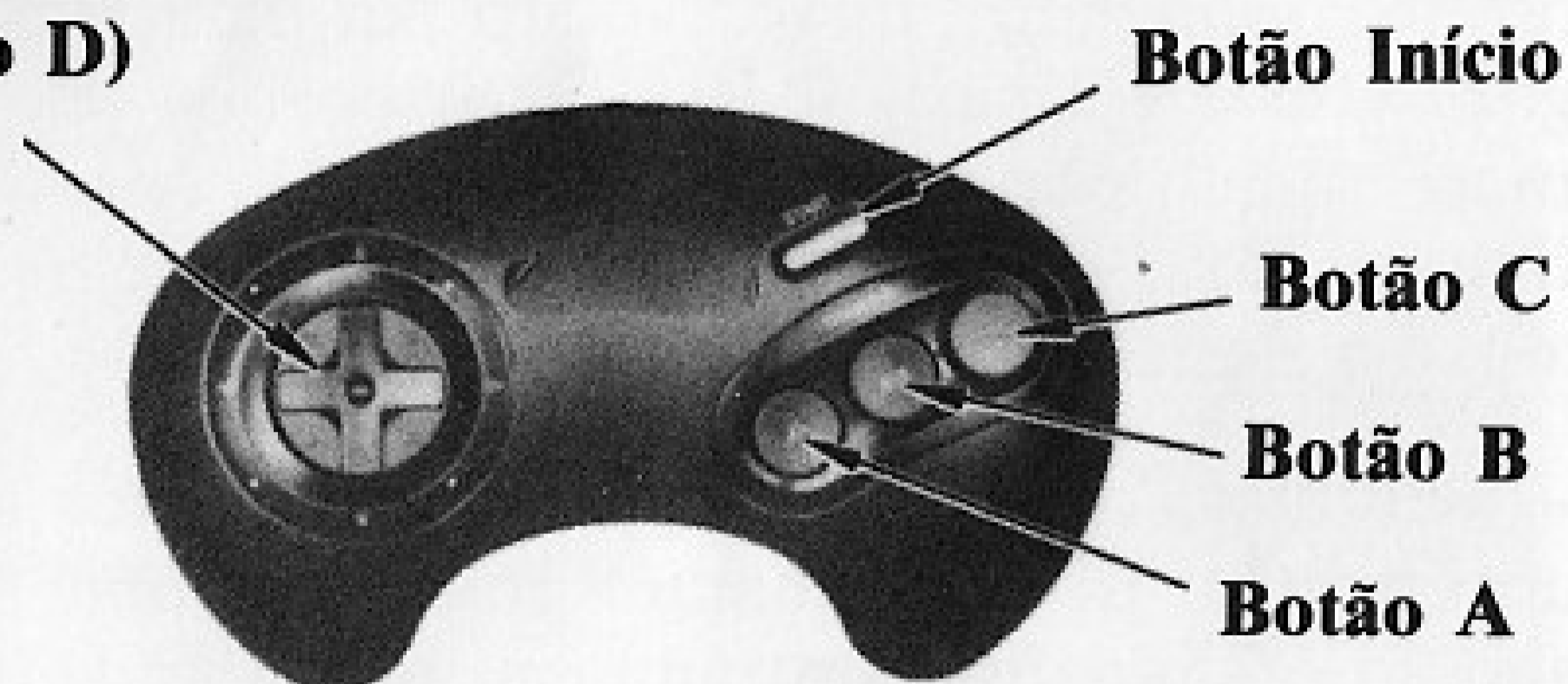
Assuma o Controle!

Antes de mais nada, aprenda a usar seu joystick.

Importante: para partidas com apenas 1 Jogador, deve ser usado apenas o Joystick 1. Lembre-se de que a entrada dele no console do MEGA DRIVE é a da esquerda. Para 2 jogadores use 2 Joysticks.

Os Botões do Joystick

Botão de Direção (Botão D)



Botão de Direção (Botão D):

- Movimenta a seta de seleção para escolha das opções.
- Movimenta Rambo em 8 direções.

Botão Início:

- Começa o jogo. (Se forem usados 2 Joysticks, aperte o **Botão Início** no Joystick 2.)
- Dá acesso às seleções na imagem "Player Selection Screen". (Se forem usados 2 Joysticks, aperte o **Botão Início** no Joystick 1.)
- Serve para pular as imagens de abertura.
- Faz pausa durante o jogo. (Para reiniciar, aperte novamente o **Botão Início**.)

Botão A:

- Selecione as armas especiais (faca, arco, e flechas explosivas, bombas-relógio).

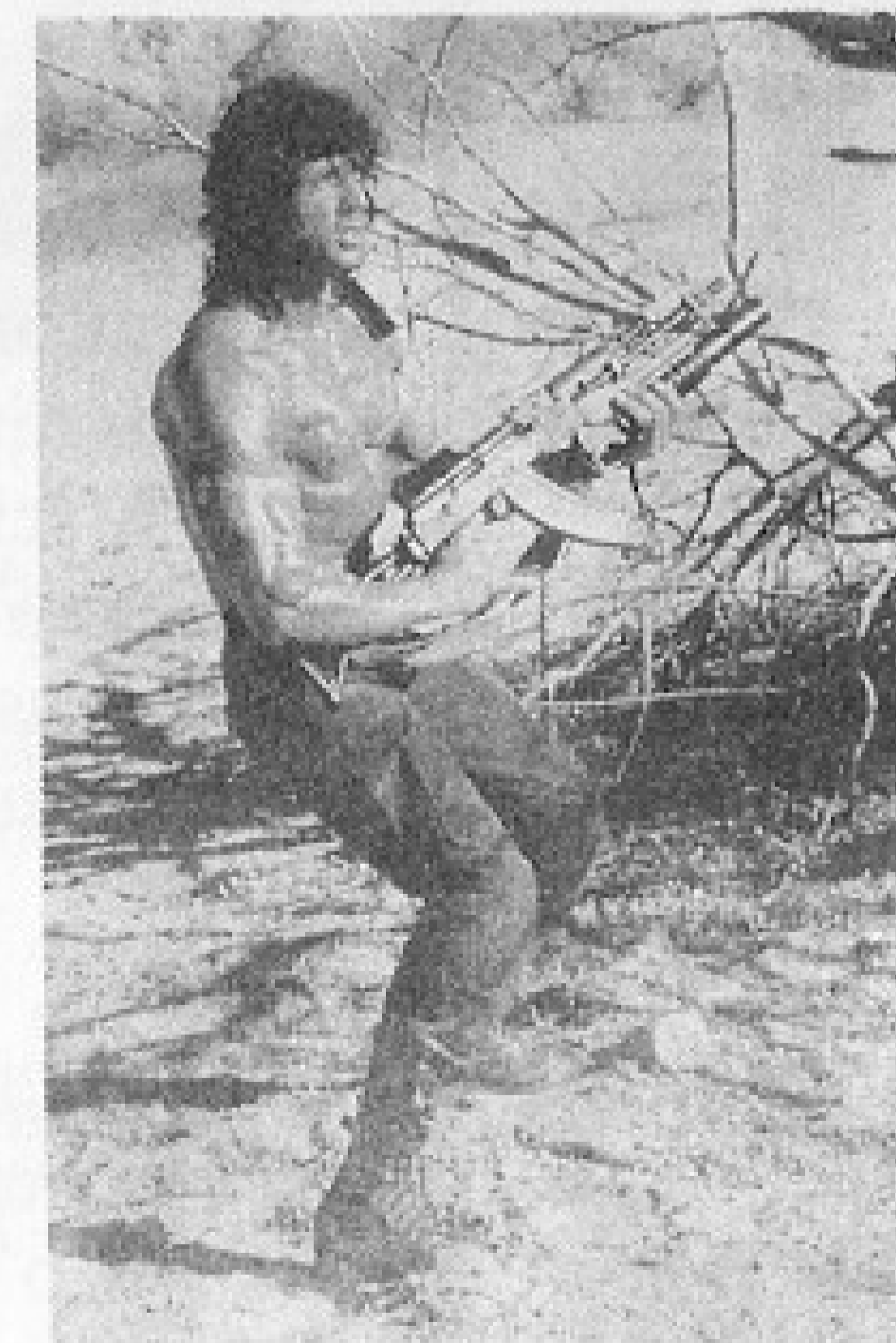
Botão B:

- Opera as armas especiais.

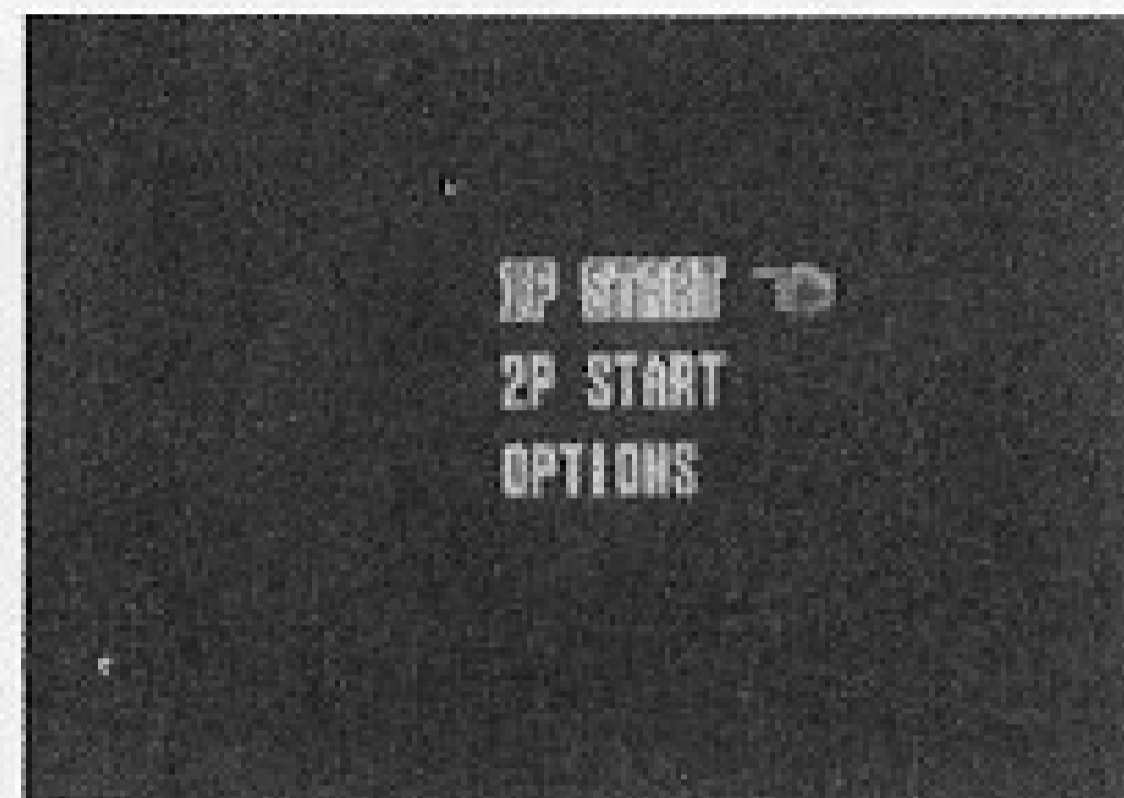
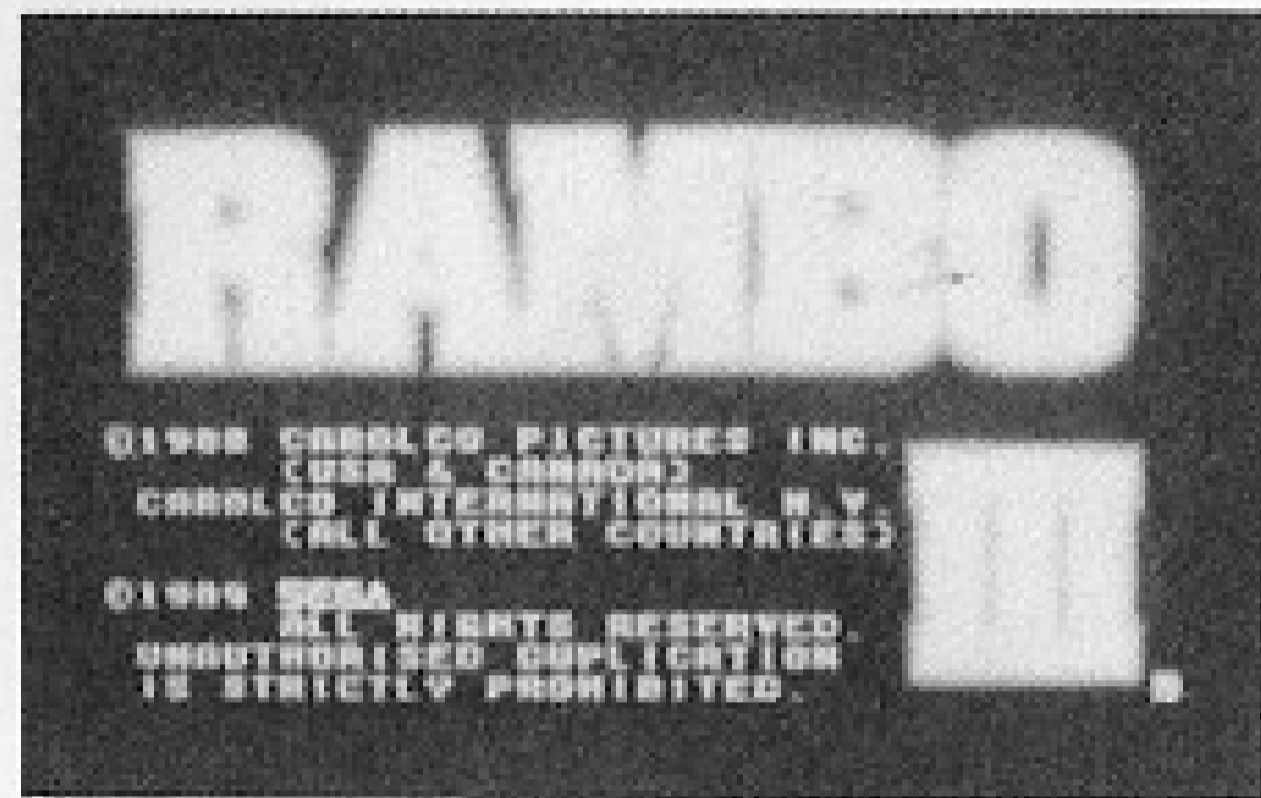
Botão C:

- Dispara a metralhadora. (Para obter fogo rápido, mantenha o botão apertado.)

Observação: você pode reprogramar as funções dos **Botões A, B e C**. (Veja, mais adiante, Imagem das Opções.)



- Em Imagem das Opções (“Options”) e Prorrogação do Jogo (“Continue Play”) selecione a opção desejada utilizando o **Botão D** e, a seguir, entre na opção escolhida apertando o **Botão A, B** ou **C**.



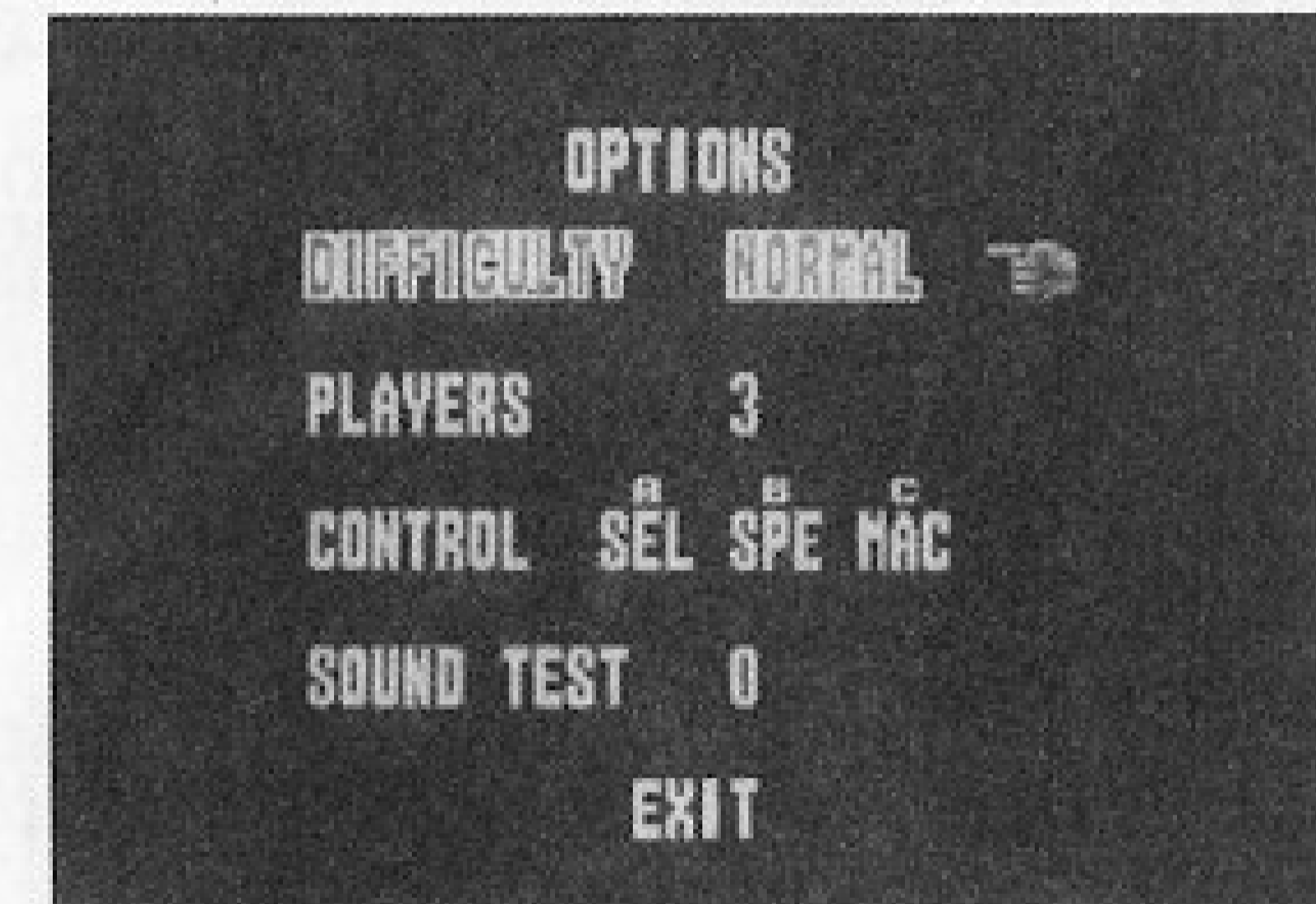
Começando

Ao aparecer a Imagem do Título, aperte o **Botão Início** (se houver 2 Jogadores, cada um com seu próprio joystick, aperte o **Botão Início** no Joystick 2). Na imagem “Player Selection”, utilize o **Botão D** para escolher entre “1P Start” (1 Jogador) ou “2P Start” (2 Jogadores). No caso, “P” significa “Player”, isto é, Jogador. Para fazer a seleção, aperte o **Botão Início** no Joystick 1. Veja a cena da captura do coronel Trautman. (Se quiser pular essa seqüência, aperte novamente o **Botão Início**.) A seguir, o jogo começa.

Observação: durante o jogo, a identificação do jogador que estiver em ação aparece no canto superior esquerdo da tela (“1UP” para o Jogador 1 e “2UP” para o Jogador 2).

Imagem das Opções

Você escolhe as características do jogo fazendo inicialmente a seleção “Options” na imagem “Player Selection”. Ao aparecer a Imagem das Opções (“Options”), utilize o **Botão D** para movimentar a seta (para cima e para baixo), a fim de fazer a seleção das características com que quer jogar. (Veja, mais adiante, a relação detalhada das características indicadas na Imagem das Opções.)



Difficulty (Nível de Dificuldade)

- Escolha um dos 4 níveis de dificuldade: Easy (fácil), Normal (normal), Hard (difícil) ou Hardest (dificílimo).

Players (Número de Vidas)

- Escolha o número de vidas de Rambo, disponível por jogo, de 1 a 5.

Control (Controle)

- Muda a programação (SEL, SPE ou MAC) dos **Botões A, B e C**.
- SEL indica o botão para selecionar as armas especiais (faca, arco e flechas, explosivas e bombas-relógio).
- SPE indica o botão para disparar a arma especial selecionada.
- MAC indica o botão que dispara a metralhadora de Rambo.

Sound Test (Teste de Som)

- Escolha um dos 11 diferentes sons do jogo.
- Aperte o **Botão A, B ou C** para ouvir uma prévia do som escolhido.

Exit (Saída)

- Aperte o **Botão A, B ou C** para voltar à imagem "Player Selection".

Pausa e Reinício do Jogo

Durante o jogo, sempre que quiser fazer uma pausa, basta apertar o **Botão Início**. Para reiniciar o jogo, aperte novamente o mesmo botão.

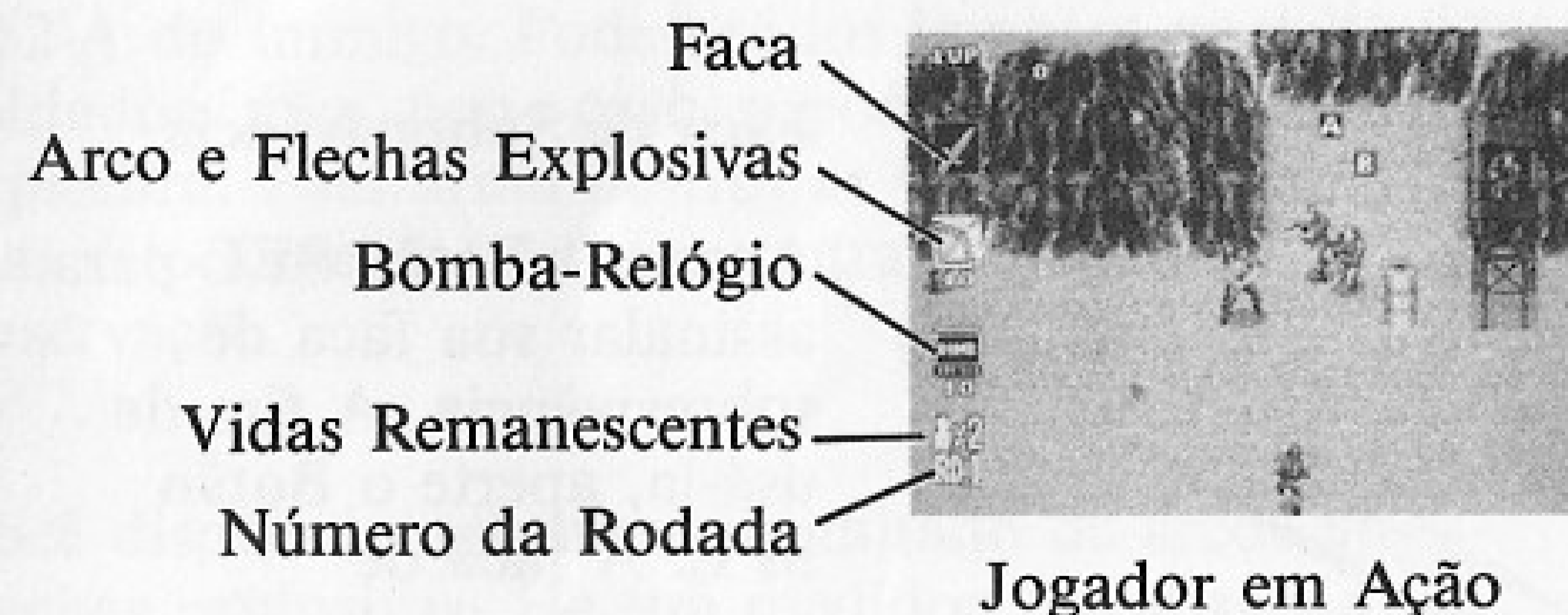
Objetivo do Jogo

No papel de Rambo, você jura salvar o coronel Trautman. Sem ser visto, você se infiltra na fronteira. Agora, precisa abrir caminho até o coronel e encontrá-lo, se puder! Depois, ambos devem voltar, sãos e salvos!

As Armas

Você sempre leva sua metralhadora. Para dispará-la, aperte o botão programado para MAC (**Botão C** ou o botão que você escolheu).

Você está armado também com uma faca de sobrevivência, um suprimento de arco e flechas explosivas, além de bombas-relógio. Estas armas especiais aparecem em 3 Caixas de Munição ("Ammo Boxes"); no lado esquerdo da cena de batalha. Aperte o botão programado para SEL (**Botão A** ou o botão que você escolheu), a fim de assinalar a arma especial que você quer. Imediatamente a Caixa de Munição correspondente fica amarela. Em seguida, aperte o botão programado para SPE (**Botão B** ou o botão que você escolheu) a fim de usar a arma.



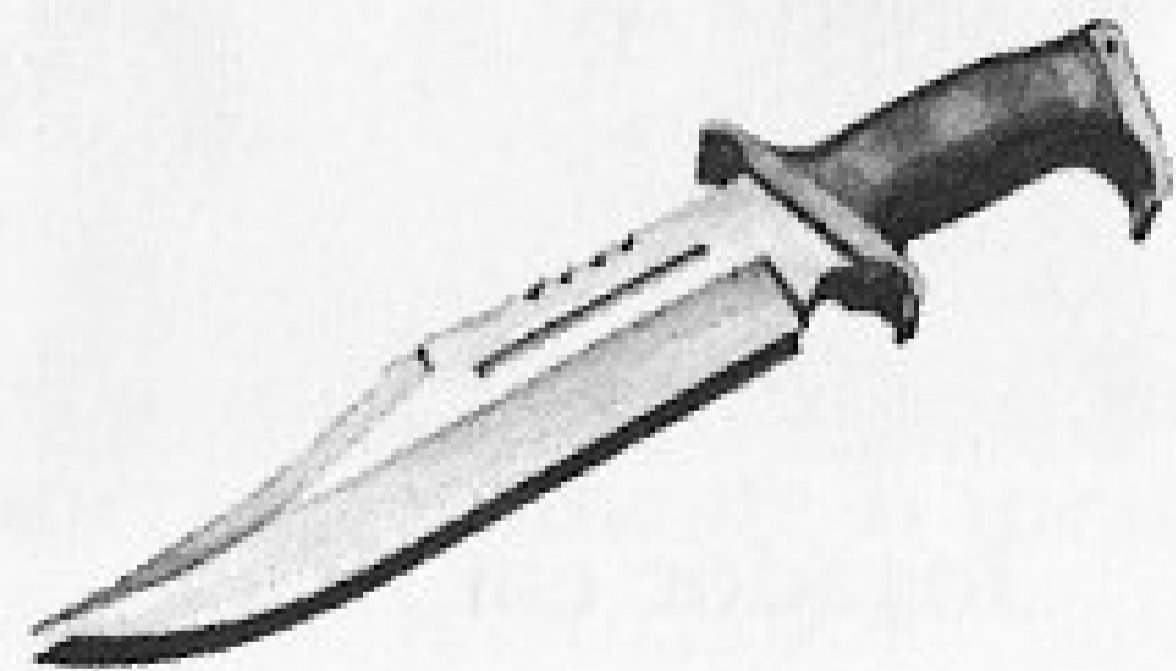
Observação: se selecionar "Yes" na Prorrogação do Jogo ("Continue Game"), você prossegue em sua missão com os mesmos tipos e número de armas que tinha até o momento que o jogo parou.

Metralhadora



Aperte o **Botão MAC** para disparar a metralhadora. Desejando rajadas rápidas, aperte o botão para baixo. Se usar fogo rápido quando estiver parado em pé, as balas se espalham da esquerda para a direita. Se usar fogo rápido quando estiver correndo, as balas são disparadas para a frente. A munição da metralhadora é limitada, isto é, não acaba nunca.

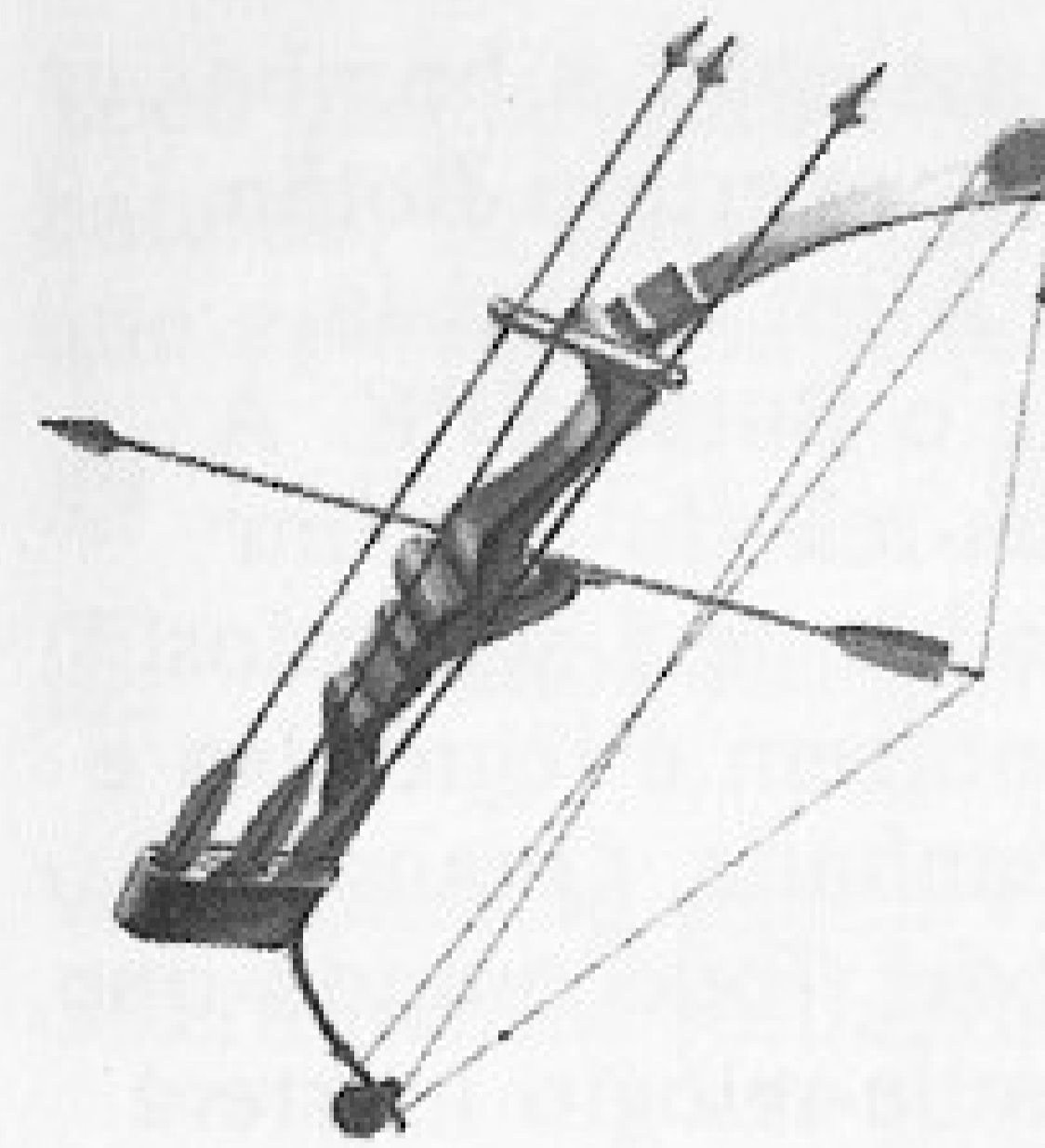
Faca de Sobrevivência



Aperte o **Botão SEL** para assinalar sua faca de sobrevivência. A fim de usá-la, aperte o **Botão SPE**. A faca de sobrevivência é muito eficiente quando Rambo se

esgueira pela retaguarda de um inimigo e o elimina silenciosamente. Você pode usar a faca de sobrevivência quantas vezes for necessário.

Arco e Flechas Explosivas

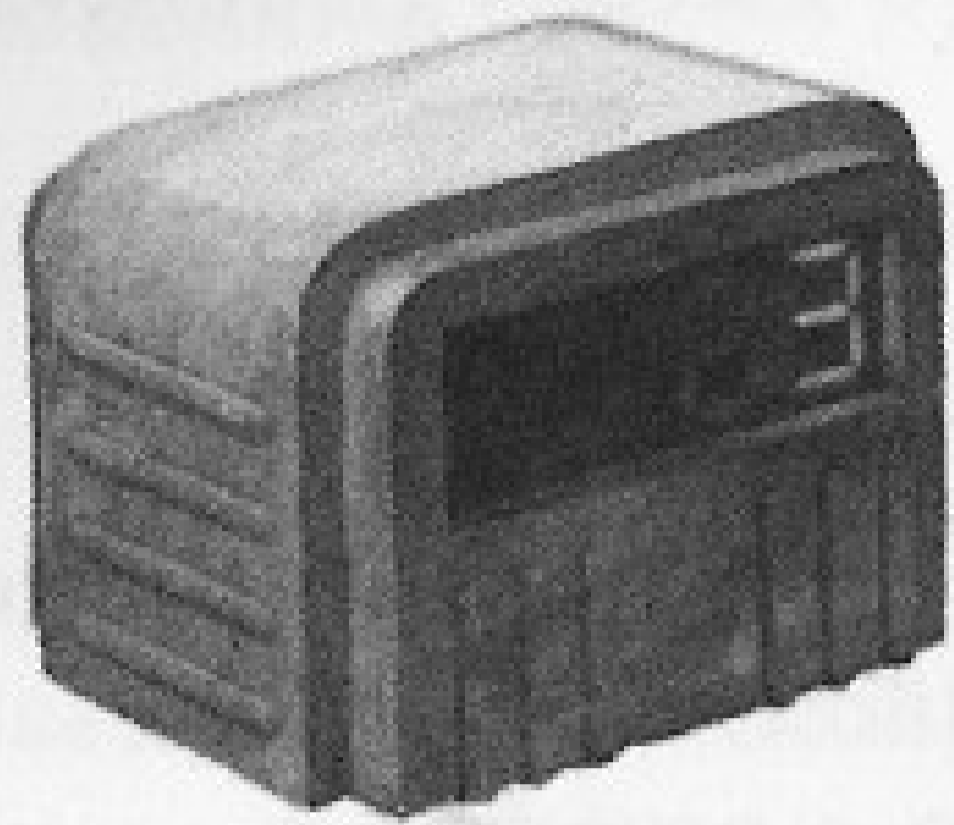


Aperte o **Botão SEL** para assinalar o arco e as flechas explosivas. Para lançar uma flecha, aperte o **Botão SPE** para retesar o arco e preparar o lançamento da flecha. Liberte o botão e a flecha explosiva dispara. Quanto mais você apertar o botão antes de lançar a flecha,

mais poderosa será a explosão.

Você pode usar o arco e as flechas explosivas para destruir caminhões de transportes, jipes e tanques T62-A do inimigo. Pode usá-los também para liquidar soldados, mas, neste caso, a ponta da flecha não explodirá. Esta arma destrói as Caixas de Munição, mas é totalmente ineficaz contra as torres de observação.

Você dispõe de um número limitado de arcos e flechas explosivas. Há um medidor, embaixo da caixa respectiva, que indica o número de arcos e flechas ainda disponíveis. Quando esse número cair a zero, você não pode mais assinalar a Caixa de Munição.



Bomba-Relógio

Para assinalar a bomba-relógio, aperte o **Botão SEL**. Afim de usá-la, aperte o **Botão SPE**. A bomba-relógio tem um marcador de 5 segundos.

A contagem é regressiva e

começa assim que a bomba é apanhada. Quando o marcador chega a zero, ela explode! Todo mundo que estiver no raio de alcance da bomba-relógio morrerá na explosão. Portanto, mantenha distância!

Utilize as bombas-relógio para destruir veículos, torres de observação, barricadas e outros obstáculos. Elas **não** têm efeito sobre as Caixas de Munição. Você dispõe de um número limitado de bombas-relógio. Há um medidor, embaixo da Caixa de Munição com bombas-relógio, indicando o número disponível delas. Quando se esgotarem, você não pode mais usar esta arma.

Medidor de Vidas

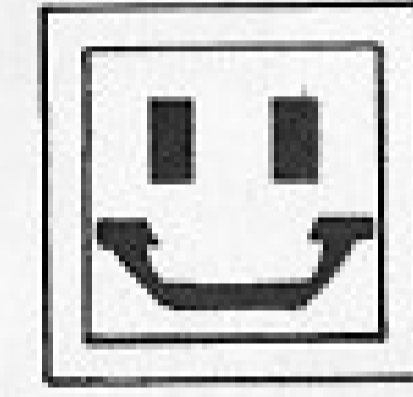
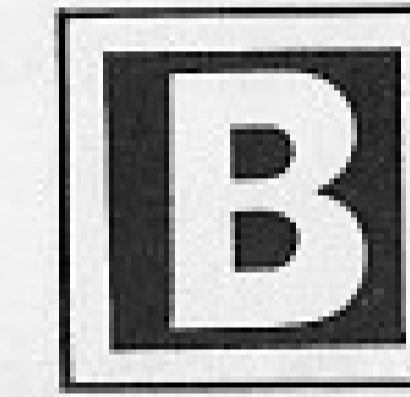
Muito embora Rambo tenha uma excepcional resistência física, ele pode sair ferido se for muito atingido. Quando Rambo for derrubado em uma batalha, pode recuperar-se na medida em que ainda tiver vidas disponíveis. O Medidor de Vidas aparece no canto esquerdo inferior da tela. Se Rambo perder todas as suas vidas, o jogo termina e ele falhará em sua missão.

Vidas Extras e Armas Extras

Você ganha vidas extras e armas extras, durante a batalha, se passar em cima dos seguintes símbolos que aparecem na tela:

- ☺ — Vida Extra **A** — Arco e Flechas
B — Bomba-Relógio

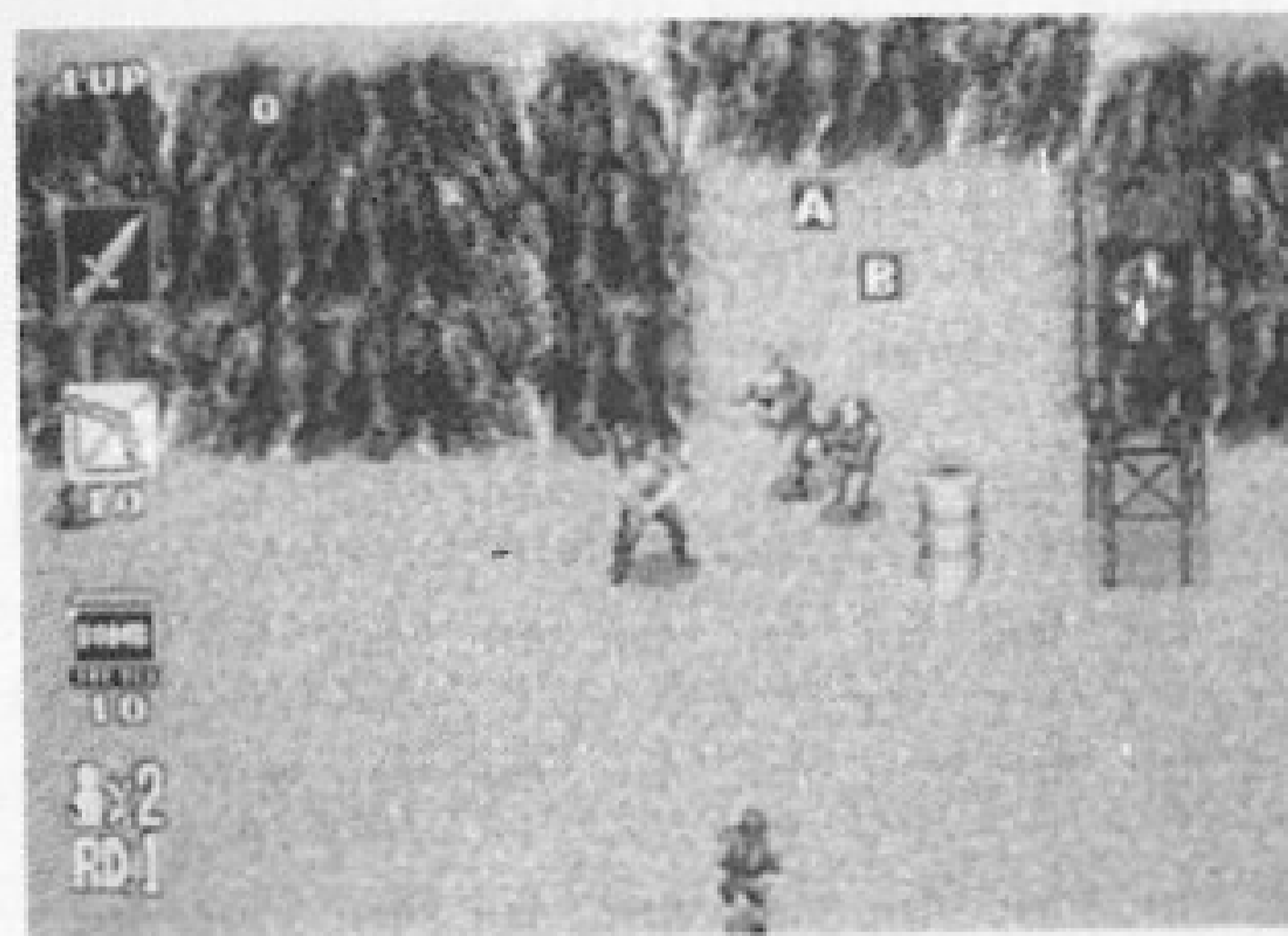
Você também ganha vidas extras se esfaquear determinados soldados.



As 6 Missões

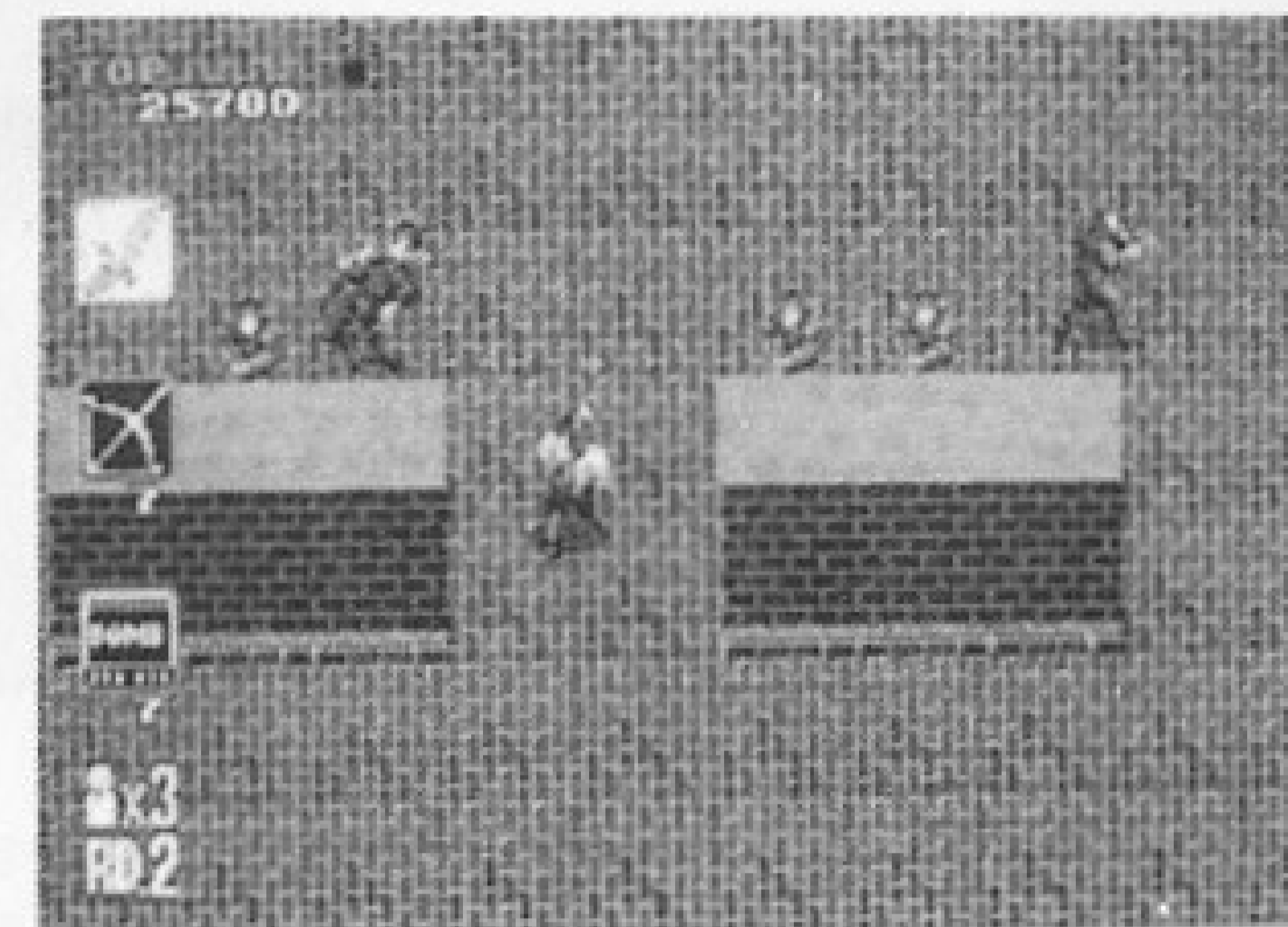
Você precisa avançar enfrentando jipes repletos de soldados furiosos, tropas que atacam com granadas de mão e rifles, atiradores de elite encastelados em torres de observação, além de barricadas, tanques T62-A e labirintos. É você contra eles, e eles receberam ordens para detê-lo! É preciso manter-se vivo ao longo das 6 missões, a fim de salvar o coronel. As missões se sucedem em ordem numérica, de 1 a 6. Complete cada uma com sucesso, para poder passar à missão seguinte.

Missão 1: Infiltração nas Linhas Inimigas!



Você está nas cercanias da base inimiga, aonde chegam transportes de reforços. Destrua os caminhões com flechas explosivas e bombas, atire nos soldados e coloque bombas-relógio ao redor das torres de observação. Finalmente, abra seu caminho através do portão de entrada com rajadas de sua metralhadora, flechas explosivas e bombas-relógio. Cuidado com as balas e as granadas de mão atiradas contra você de todas as direções!

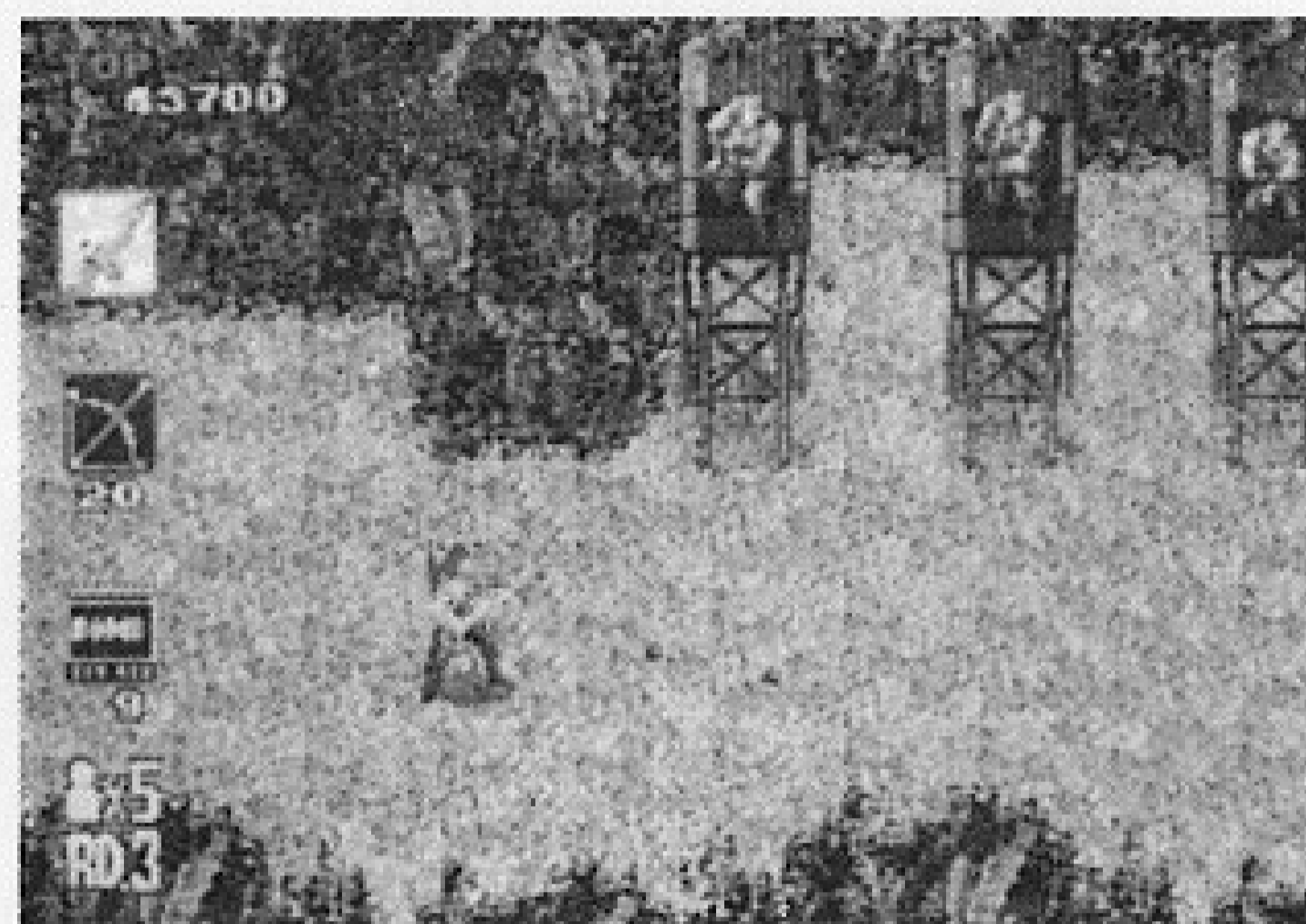
Missão 2: O Salvamento do Agente Secreto!



Na prisão subterrânea em forma de labirinto, um dos detidos é agente secreto! Ao encontrar um prisioneiro, atire nas grades da cela até ele identificar-se. Você precisa achar o agente secreto, caso contrário não conseguirá escapar. Aqui, a arma mais eficiente é a faca de sobrevivência. Cuidado com as granadas de mão lançadas por cima do muro!

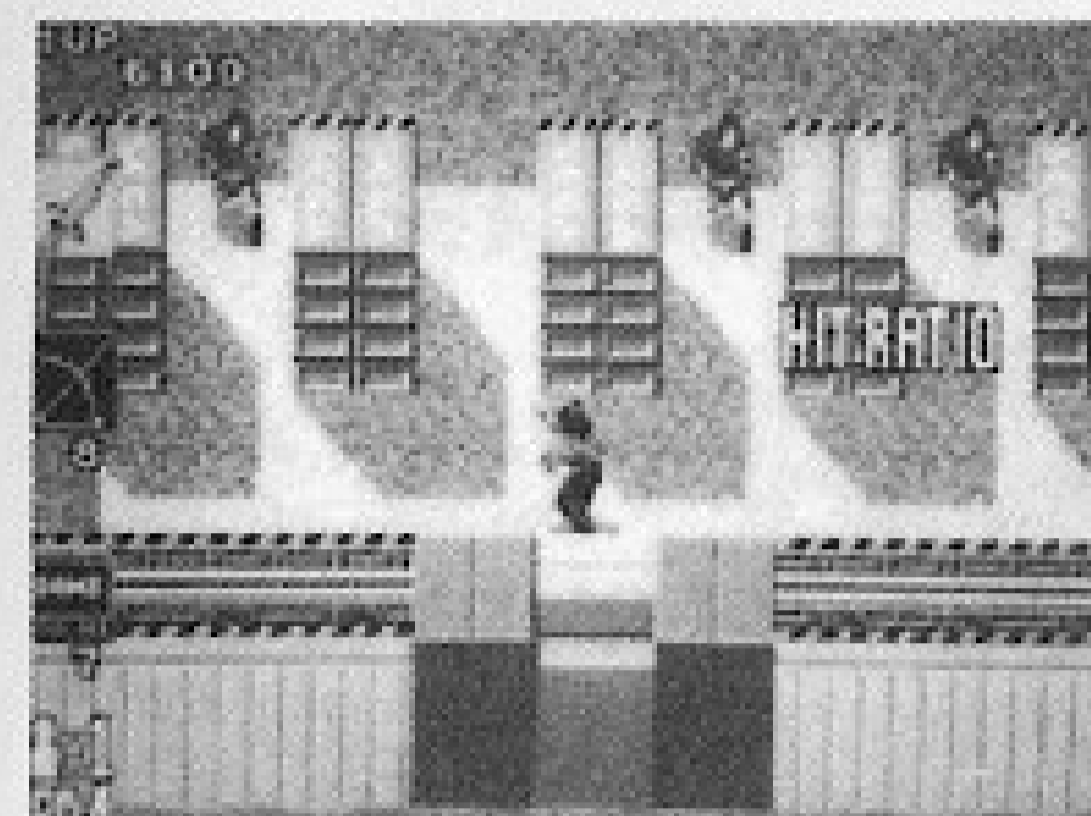
Tão logo localize o agente secreto, uma bomba autodestrutiva é acionada por um dispositivo que inicia uma contagem regressiva. Antes que esta chegue a zero, você tem de fugir, pois, se não o fizer, você e todos os prisioneiros voarão em pedaços!

Missão 3: Ataque ao Arsenal!



Atacar o arsenal é um excelente meio de retardar o avanço do inimigo. Destrua o jipe com uma flecha explosiva bem colocada. Varra todos os atiradores guerrilheiros. Não se deixe apanhar pela explosão de uma bomba-relógio inimiga! Mande a torre de observação pelos ares com uma de suas próprias bombas-relógio e faça o portão em pedaços com bombas e rajadas de sua metralhadora.

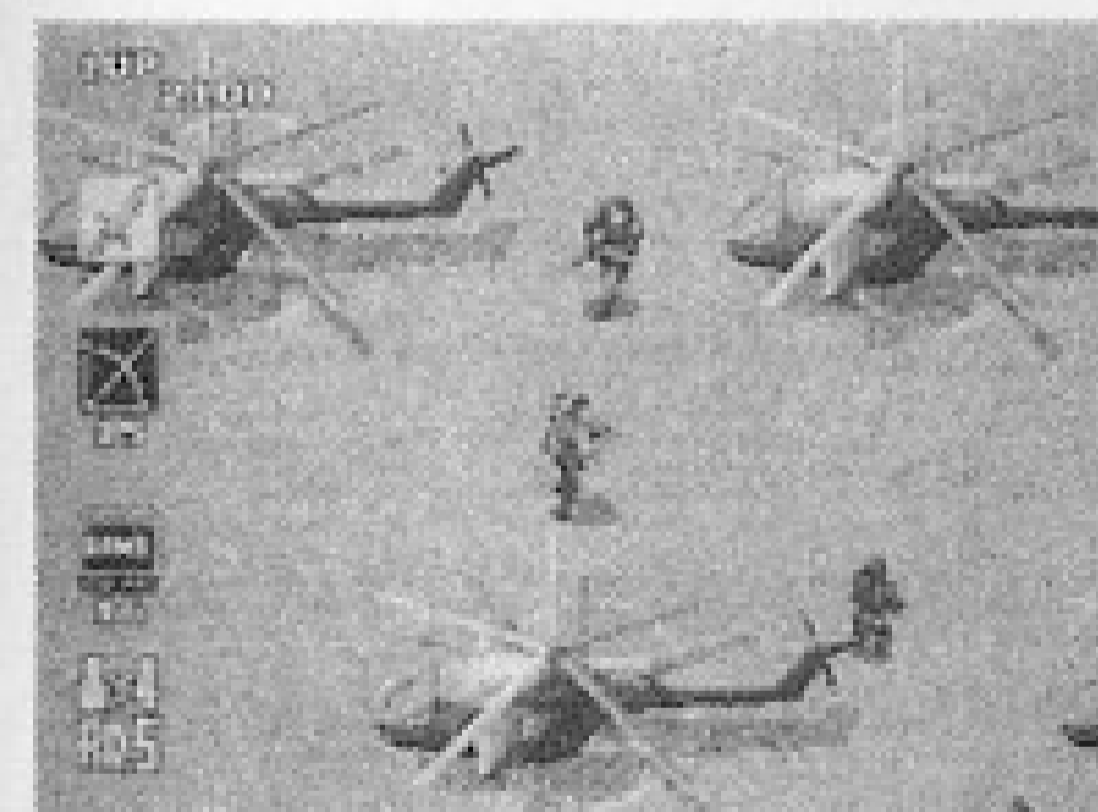
Missão 4: Destruição de Todas as Armas do Inimigo!



No interior do arsenal há Helicópteros Hind e caixotes cheios de armas. Destrua tudo! Conforme você ataca, aparece o número que indica sua média de tiros certos.

Quando ela atingir 100%, a saída está livre para você. Se não alcançar 100%, não poderá escapar do arsenal!

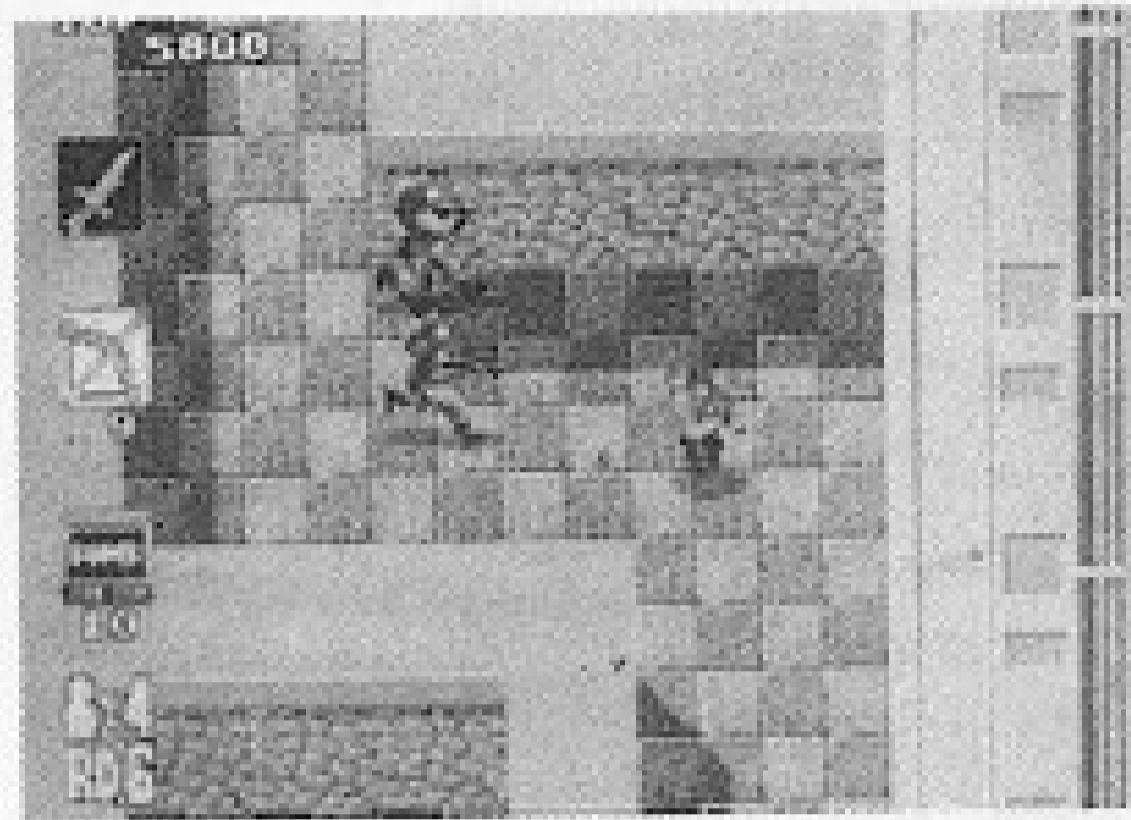
Missão 5: Invasão da Fortaleza!



Agora você está no heliporto, enfrentando um enxame de Helicópteros Hind soviéticos. Destrua-os para conseguir pontos extras. Arme uma flecha explosiva com o máximo de poderio e arremesse-a

bem no meio do Tanque T62-A, fazendo-o estourar. Os soldados inimigos saem aos montes da parede próxima à saída. Acerte-os com rajadas de sua metralhadora! Quando todos estiverem mortos, você poderá atravessar a saída.

Missão 6: O Salvamento do Coronel Trautman!



Finalmente, você está dentro do edifício onde o coronel Trautman está sendo interrogado. Irrompa por este gigantesco labirinto e encontre o coronel antes que seja tarde demais!

Utilize todas as suas armas para livrar-se dos soldados que tentam detê-lo. Assim que salvar o coronel, sua missão estará cumprida!

Batalha Extra

Ao completar as missões 1, 3, 5 e 6, você tem de lutar numa batalha extra. É necessário derrotar o inimigo nessas batalhas para entrar na missão seguinte.



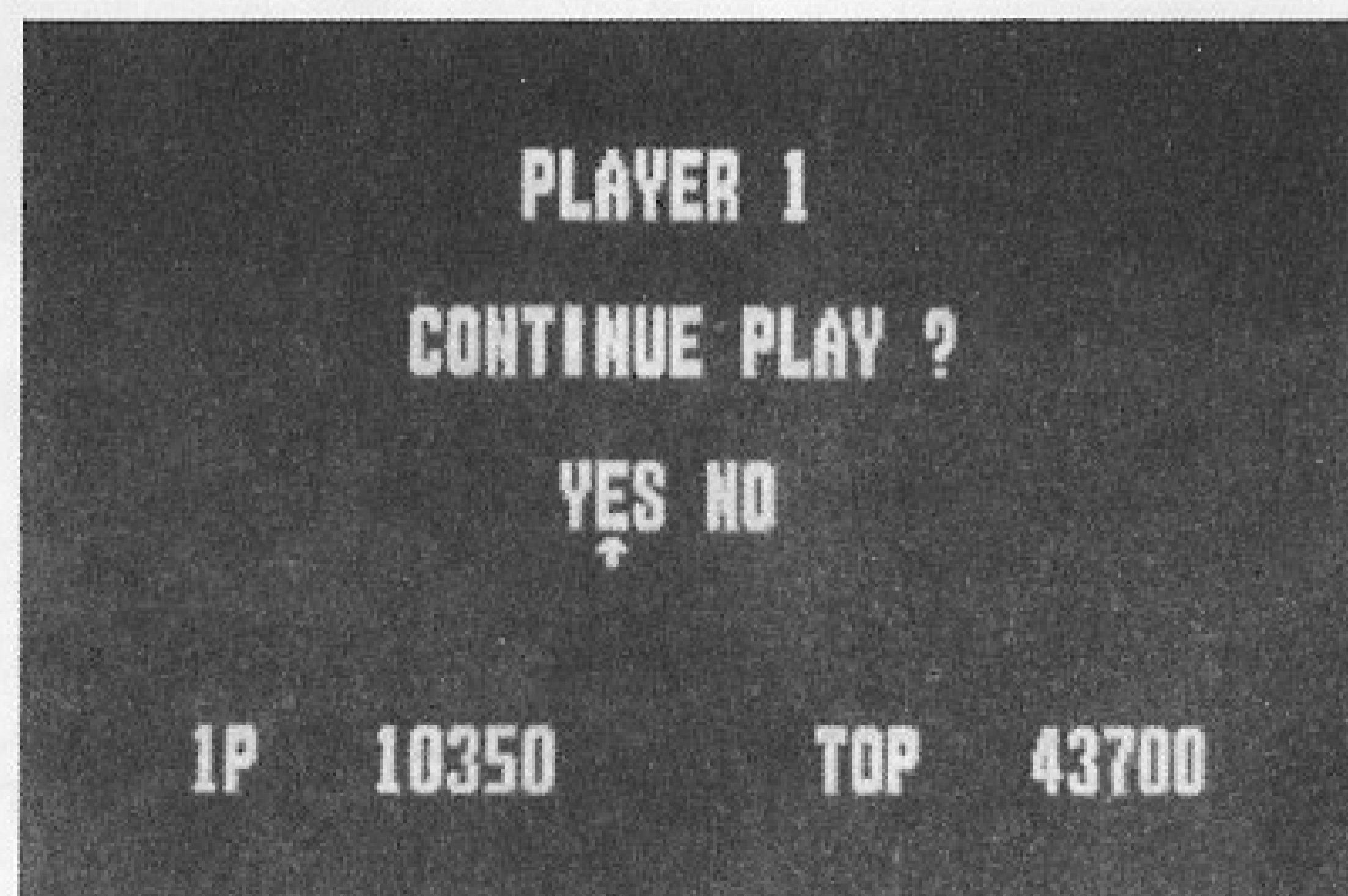
Helicóptero Hind



Tanque T62-A

Empregue seu arco e suas flechas explosivas para destruir o Helicóptero Hind ou o Tanque T62-A, 2 poderosos equipamentos soviéticos. Aperte o **Botão A, B** ou **C** para retesar o arco. Depois, aperte o **Botão D** para poder movimentar o arco para a direita ou para a esquerda. Ao mesmo tempo, aperte o **Botão A, B** ou **C** para ajustar a mira sobre o alvo (mostrado pelo visor da arma na tela). Quanto mais você mantiver o botão para baixo, maior poder destrutivo sua flecha adquire. Quando o inimigo estiver em sua mira, liberte o botão para disparar.

Avalie os movimentos de seu inimigo e saia do esconderijo somente no instante de bater em retirada e disparar. Enquanto estiver escondido, você não pode ser atingido pelo fogo inimigo. Tanto você como seu inimigo podem sair vitoriosos. Se for atingido pelo fogo inimigo a batalha termina e você está fora do jogo. Se liquidar o inimigo, você segue para a missão seguinte. Se vencer a batalha depois da Missão 6, você ganha o jogo!



Prorrogação do Jogo

Se uma determinada missão terminar com você derrotado, a missão é interrompida. Mas você tem chance de sobreviver no jogo, pois logo em seguida aparece a imagem da Prorrogação do Jogo ("Continue Play"). Se quiser mesmo continuar, selecione "Yes" e aperte o **Botão A, B ou C**, reiniciando a missão a partir do ponto em que ela foi interrompida. Para encerrar o jogo definitivamente, selecione "No" e aperte o **Botão A, B ou C**.

Sua pontuação aparece no rodapé da imagem. Quando houver apenas 1 Jogador, aparece também a pontuação máxima possível. Se você se decidiu prorrogar o jogo, sua pontuação recomeçará do zero.

Observação: só é possível prorrogar o jogo até a Missão 5. Na Missão 6, se você perder todas as suas vidas, não será mais possível prorrogar o jogo, que se encerrará definitivamente.

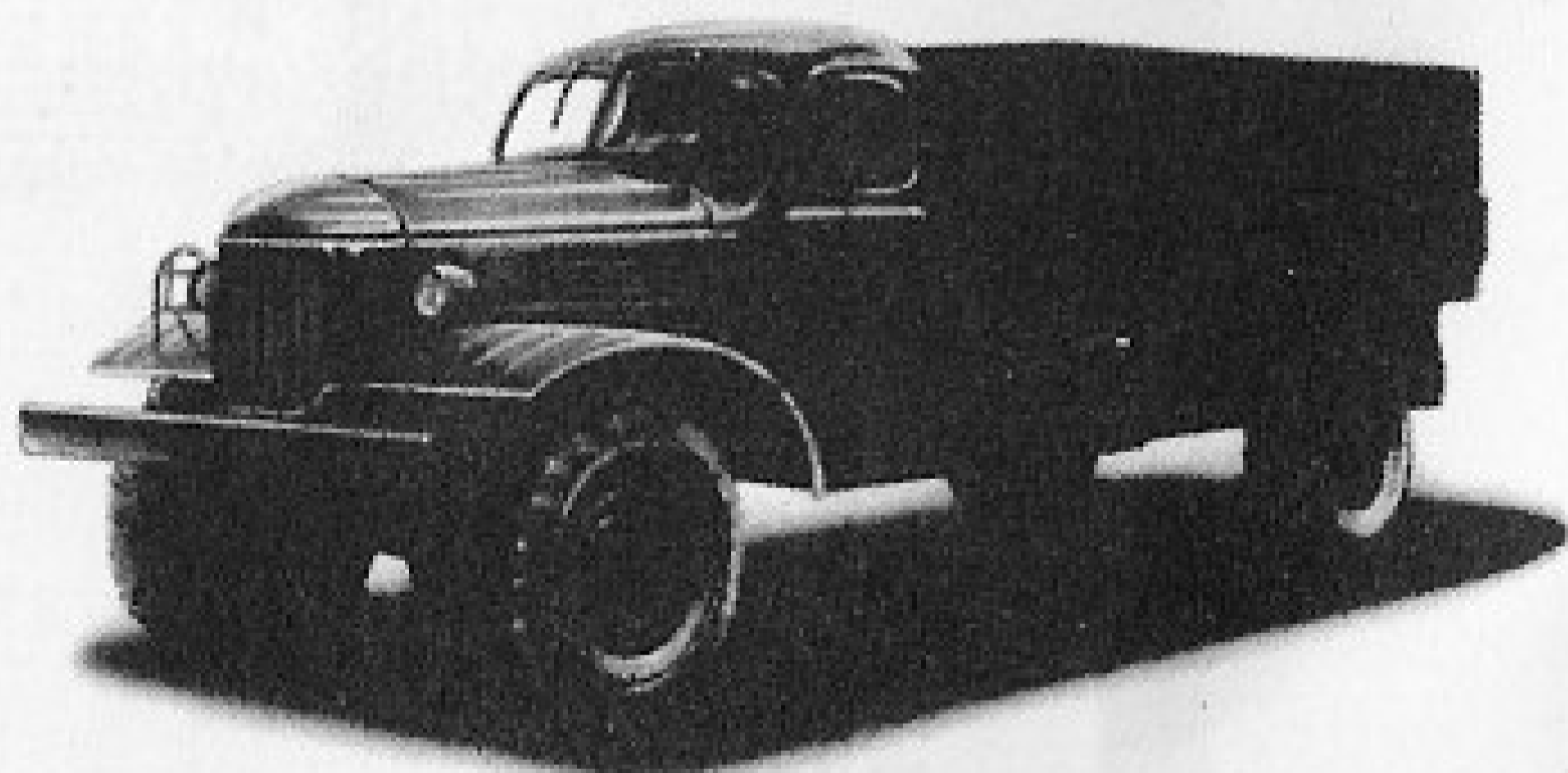
Pontuação

Ao esfaquear 1 soldado, você ganha pontos que vão de 100, na Missão 1, a 2 000, na Missão 6. Quando esfaqueia mais de 1 soldado em uma fileira, os pontos conquistados aumentam em 5 estágios. Nesse caso, se for derrotado, os pontos assim conquistados voltam ao primeiro estágio.

Quando você aniquila o inimigo com flechas explosivas ou bombas-relógio, sua pontuação é a seguinte:

Soldado:

Missão 1 50 pontos.
 Missão 2 100 pontos.
 Missões 3, 4 e 5 150 pontos.
 Missão 6 200 pontos.



Caminhão 500 pontos.



Jipe 800 pontos.



Tanque T62-A 1 000 pontos.



Helicóptero Hind 1 000 pontos.
 Segundo de uma fileira 2 000 pontos.
 Terceiro de uma fileira 3 000 pontos.
 Quarto de uma fileira 4 000 pontos.
 Quinto (e acima) de uma fileira 5 000 pontos.

Se você for derrotado, será contado apenas 1 000 pontos por helicóptero. Os números que aparecem na imagem do jogo são pontos extras que você ganha. Explodindo as Caixas de Munição você liquida todos os inimigos dos arredores, mas não ganha 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 | | | |

Parâmetro: impressão e acabamento

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

Nº CO 0340 8355

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