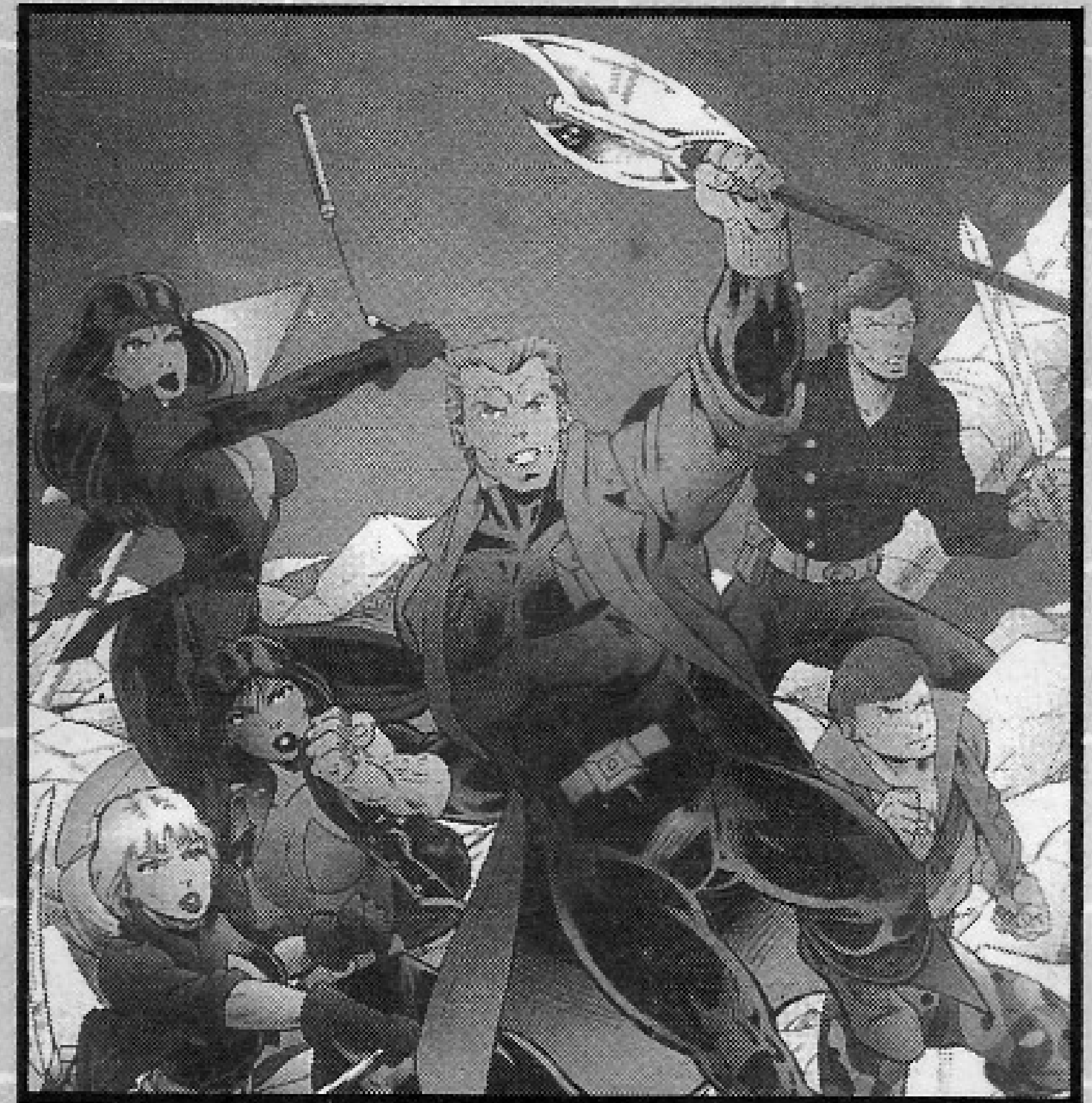


MEGA DRIVE

EX-MUTANTS



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORNEÇA DO AMAZONAS
Por DragãoDiger

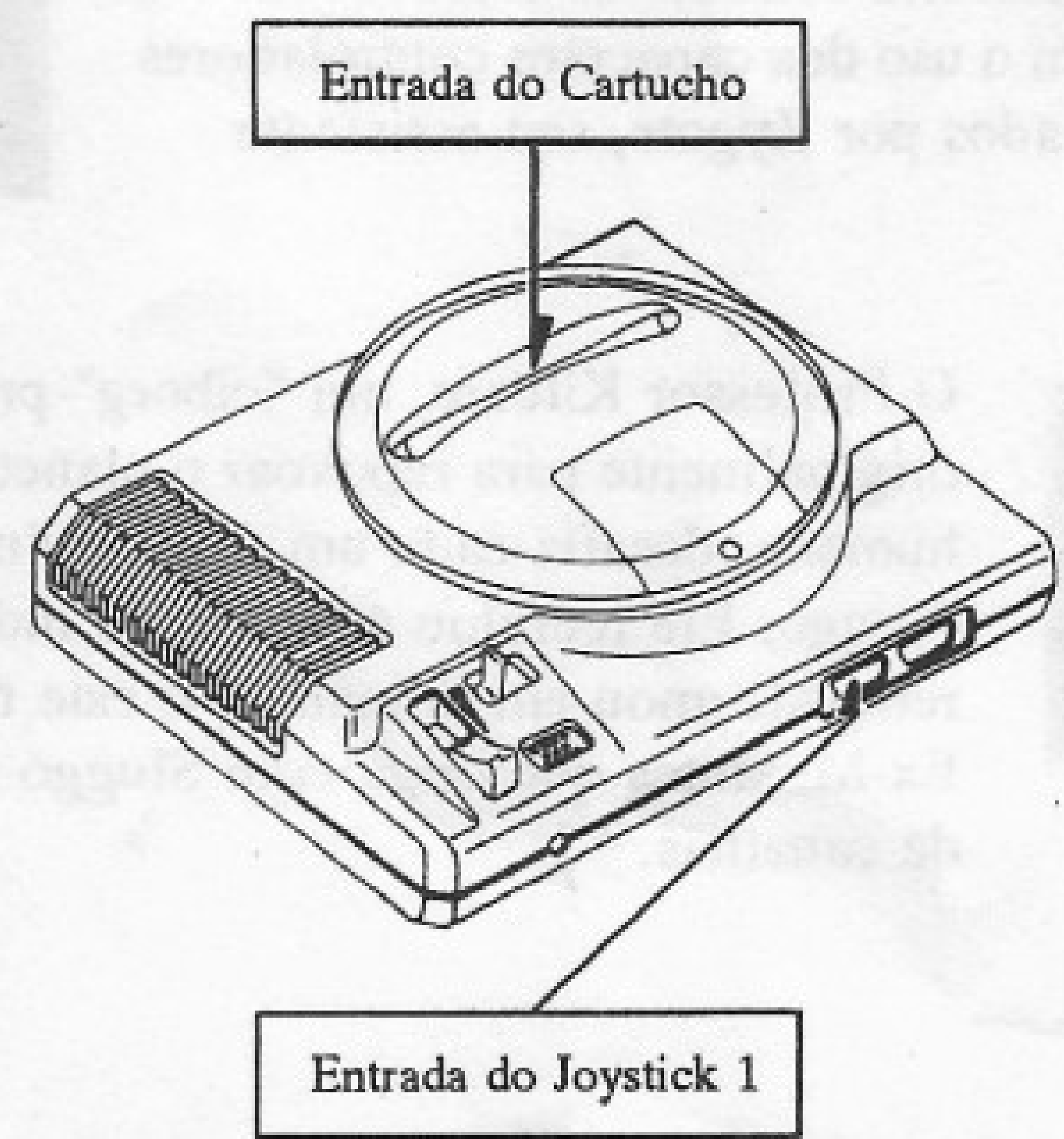
SEGA

TECTOY

Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho EX-MUTANTS 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. EX-MUTANTS é para apenas um jogador.

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



Um Mundo Louco!

O ano é 2055. As armas genéticas e biológicas usadas durante a Terceira Guerra Mundial transformaram a população da Terra em mutantes, e as paisagens em ruínas. Para se esconderem, as massas refugiaram-se nas cavernas sob as florestas e nos subterrâneos das cidades destruídas.



O líder dos mutantes na região é Sluggo. Ele é impiedoso, mal e (por estranho que pareça) um maníaco pelo peso que cuida muito bem da sua dieta. Ele se dedica também a matar todos aqueles que se pareçam, mesmo que remotamente, com um ser humano, especialmente os Ex-Mutantes.

Sluggo obtém escravos para trabalhar em Sluggtown, através das expedições que envia para as áreas vizinhas. Ele controla os escravos menos obedientes com o uso dos capacetes controladores de mentes, criados por Zygote, seu assistente cientista.



O Professor Kildare, um "ciborg" programado originalmente para repovoar o planeta com a raça humana, desafia cada um dos movimentos de Sluggo. Ele recrutou 6 corajosos indivíduos e os retransformou em humanos. É este time de Ex-Mutantes que briga com Sluggo e seu bando de canalhas.



O coração do grupo é Shannon. Ela procura ser simpática com todo mundo, mesmo com seu detestável colega Bud.

Akcroyd é o gozador do grupo. Ele tem uma grande curiosidade em saber como era a terra antes da destruição.



Bud é o mais novo do grupo. Ele tenta, de qualquer maneira, ser o líder do grupo, e acaba sendo ganancioso demais.

Tanya adora perturbar os outros, e se aproveita de sua aparência para conseguir tudo o que quer. Ela não é burra, mas prefere usar o cérebro só como último recurso.



Piper, por outro lado, é o "cérebro" do grupo. Como Akcroyd, ela se interessa por todos os aspectos da história anterior ao desastre.

O líder do grupo é Dillon. Ele é o mais cauteloso e cuidadoso de todos.



A História Até Aqui...

Enquanto atacavam um dos postos avançados de Sluggo, Bud, Tanya, Piper e Dillon foram capturados. Sluggo os mantém vivos na esperança de capturar os Ex-Mutantes remanescentes, para então matá-los todos de uma vez.

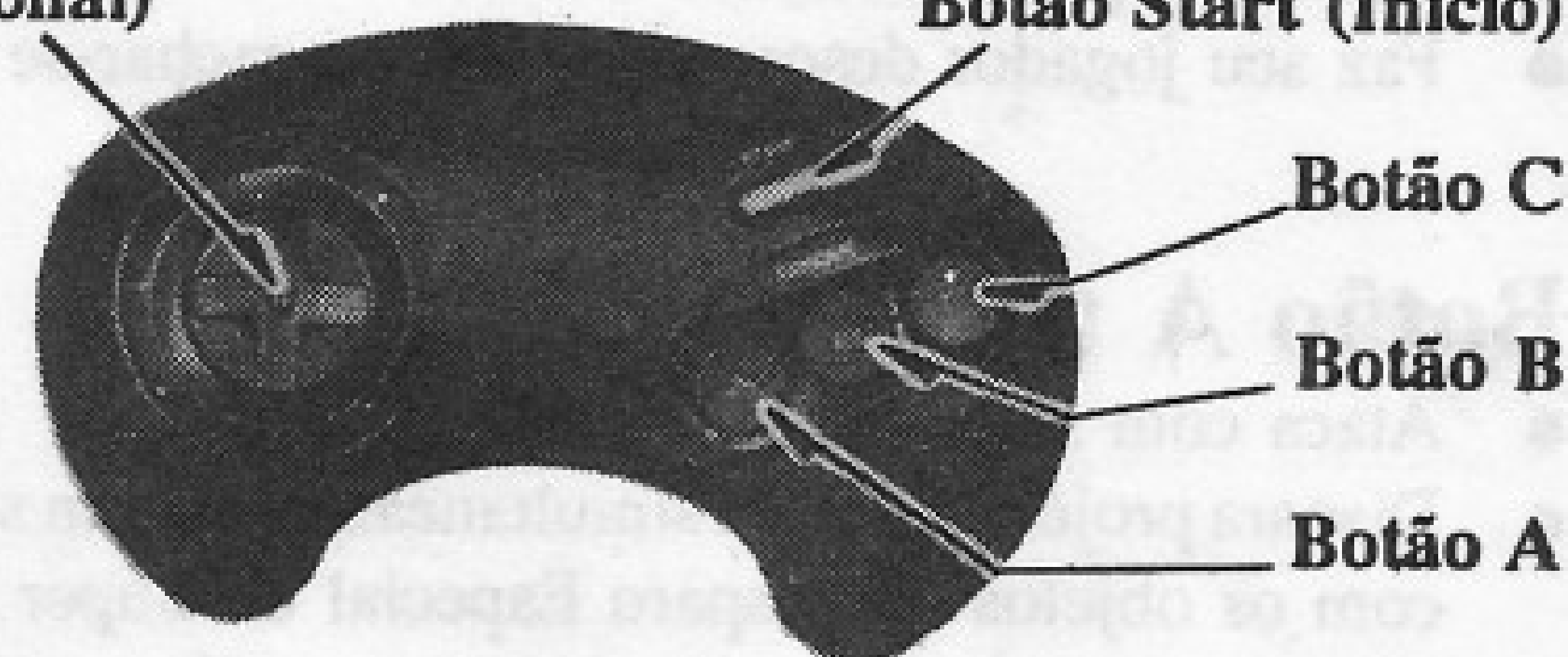
Você, como Ackroyd ou Shannon, deverá resgatar seus companheiros. Terá que lutar contra os mutantes repugnantes e livrar-se de muitas armadilhas, até encontrar-se frente a frente com Sluggo.

Há, ainda, um segundo problema. As células de energia no laboratório estão quase vazias, e Kildare precisa delas para se manter vivo e fazer com que os computadores continuem funcionando. Sem elas, ele deixará de existir. Há uma célula de energia escondida em cada estágio de plataforma. Você terá que encontrá-la antes de passar para a próxima etapa.

Assuma o Controle!

Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)



Botão C

Botão B

Botão A

Botão Início

Antes do jogo:

- Salta as telas de história.
- Passa para a Tela de Opções ou de Seleção do Jogador, conforme a sua escolha.
- Começa o jogo a partir da Tela de Seleção do Jogador.
- Executa as opções de efeitos sonoros na Tela de Opções, e retorna para a Tela de Apresentação quando se seleciona EXIT.

Durante o jogo:

- Faz uma pausa ou reinicia um jogo interrompido.

Botão D

Antes do jogo:

- Move o cursor para cima ou para baixo nas Telas de Apresentação e de Opções.
- Altera a definição (para a esquerda ou para a direita) do item marcado na Tela de Opções.
- Ilumina a escolha (para a esquerda ou para a direita) na Tela de Seleção do Jogador.

Durante o jogo:

- Faz seu jogador correr para a esquerda ou para a direita.
- Faz seu jogador subir as escadas.
- Faz seu jogador descer as escadas, agachar-se ou abaixar.

Botão A (Ataque)

- Ataca com sua arma principal.
- Dispara projéteis e ataca simultaneamente com sua arma principal com os objetos de Disparo Especial ou Super Disparo.
- Avança rapidamente pelas telas de texto.

Botão B (Pulo)

- Faz seu jogador pular. A altura e a extensão do pulo dependerá do tempo de pressionamento do botão. Pressione rapidamente para obter um pulo baixo e curto (útil para escapar de abraços apertados).
- Avança rapidamente pelas telas de texto.

Botão C (Armas Secundárias)

- Lança sua arma secundária (granadas, minas terrestres, bombas saltadoras, cargas explosivas e esferas teleguiadas).
- Avança rapidamente pelas telas de texto.

NOTA: Você poderá alterar as funções dos Botões A, B e C na Tela de Opções (Veja adiante.)

Movimentos Combinados**Ataque com Pulo:**

Pressionando o **Botão de Pulo** + o **Botão de Ataque** você golpeará com sua arma enquanto pula. Esse ataque é o que produzirá os maiores danos. (Se você golpear enquanto cai, sua arma produzirá os menores danos).

Ataque para Cima:

Pressionando o **Botão D** para cima + o **Botão de Ataque** você golpeará com sua arma por cima de sua cabeça. Esse ataque produzirá danos um pouco menores do que o ataque normal de pé.

Ataque Abaixado:

Pressionando o **Botão D** para baixo + o **Botão de Ataque** você golpeará com sua arma enquanto se agacha. Esse ataque produzirá danos um pouco menores do que o ataque normal de pé.

Ataque na Escada:

Quando você estiver numa escada, pressionando o **Botão D** para a direita + o **Botão de Ataque** você golpeará com sua arma para a direita; pressionando o **Botão D** para a esquerda + o **Botão de Ataque** você golpeará com sua arma para a esquerda. Este ataque também funcionará com o **Botão das Armas Secundárias** quando você tiver granadas, bombas saltadoras e esferas teleguiadas. Esse ataque produzirá danos um pouco menores do que o ataque normal de pé.

Pulo para Baixo:

Pressione o **Botão D** para baixo para abaixar, e em seguida pressione o **Botão de Pulo**. Você saltará para baixo através das plataformas como se fossem degraus, ou pelas toras brancas na Floresta.

Pulo da Escada:

Pressionando o **Botão de Pulo** você saltará das escadas diretamente para o chão. Pressionando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita + o **Botão de Pulo** você saltará para um dos lados das escadas.

Iniciando

Você poderá começar o jogo ou definir suas opções usando as alternativas da Tela de Apresentação.

- Pressionando o **Botão D** para baixo ou para cima você iluminará a opção.
- Pressionando o **Botão Início** você passará para a próxima tela.



Início

A opção **START** (Início) passará para a Tela **PLAYER SELECT** (Seleção do Jogador), onde você poderá escolher Ackroyd ou Shannon como seu jogador. Ao usar as armas, esses dois Ex-Mutantes apresentam diferenças com relação às seguintes características: **SPEED** (Velocidade), **ENERGY** (Energia), **DAMAGE** (Danos) e **REACH** (Alcance).



A arma de Ackroyd produzirá maiores danos e ele começará com 8 unidades de energia; entretanto, o alcance do golpe do seu machado será curto, e ele golpeará mais lentamente que Shannon.

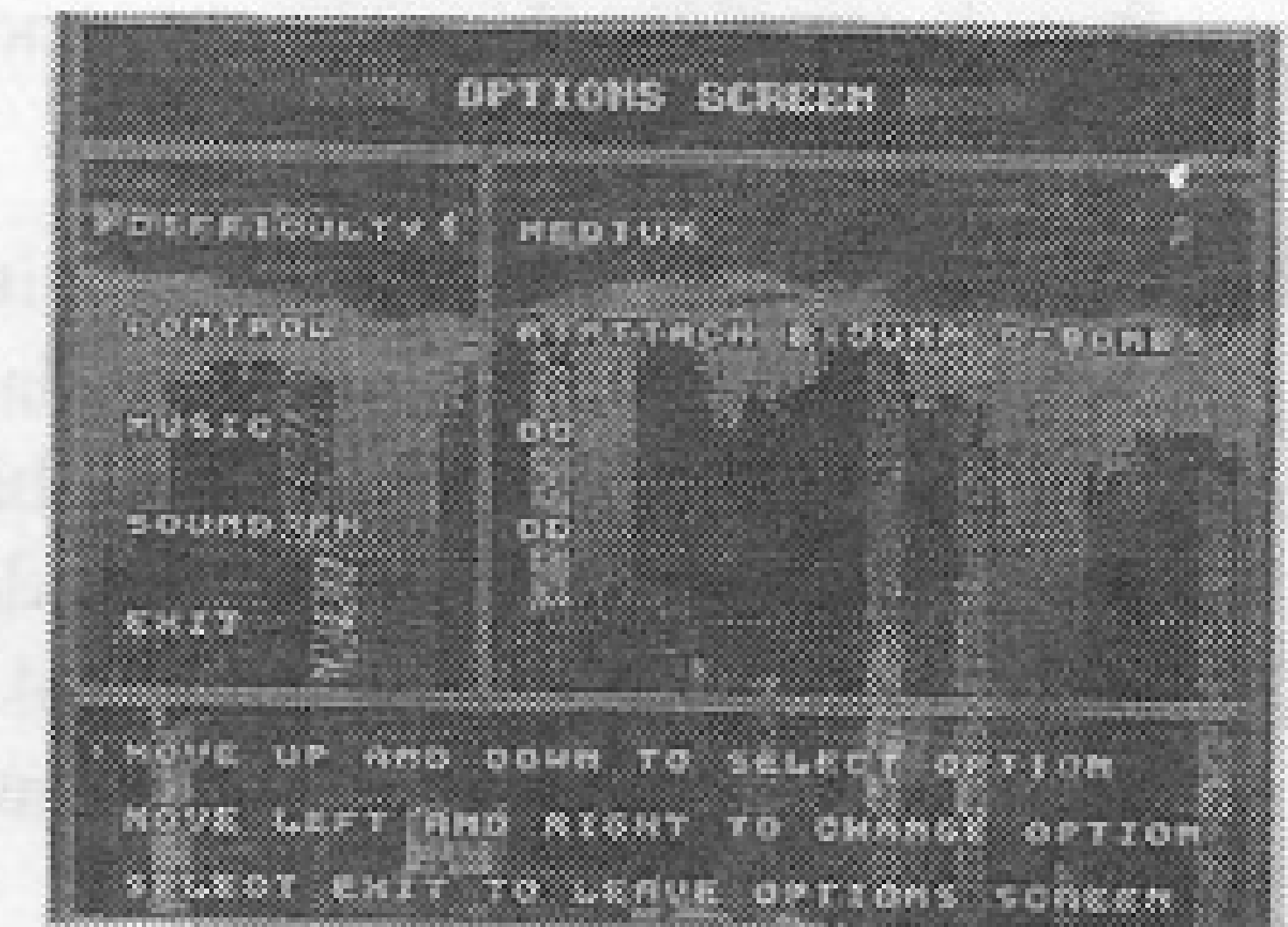
Shannon golpeará mais rapidamente com sua arma, e seu nunchaku terá um alcance maior que o machado de Ackroyd; entretanto, o nível de dano de sua arma será apenas médio, e ela começará o jogo com apenas 6 unidades de energia.

- Pressione o **Botão D** para a direita ou para a esquerda e você escolherá o jogador que melhor se adaptará ao seu estilo de jogo.
- Pressione **Botão Início** para começar o jogo.

Tela OPTIONS (Opções)

Esta tela possibilitará a você definir suas opções de jogo.

- Pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo, você selecionará uma opção.
- Pressionando-o para a direita ou para a esquerda você mudará a definição da opção marcada.



DIFFICULTY (Dificuldade):

Escolha um dos três níveis de dificuldade: EASY (Fácil), MEDIUM (Médio) e HARD (Difícil).

- O nível Médio é a configuração original. Ele oferecerá 8 continuações, ganhar um objeto de Alimento somará 2 unidades no medidor de Energia, o Disparo Especial e o Super Disparo poderão ser usados 50 vezes, e você receberá uma Vida Extra e 25.000 pontos de bonificação quando acumular 100 Moedas.
- O nível Fácil oferecerá ilimitadas continuações, ganhar um objeto de Alimento somará 3 unidades no medidor de Energia, o Disparo Especial e o Super Disparo poderão ser usados 75 vezes, e você receberá uma Vida Extra e 12.500 pontos de bonificação quando acumular 50 Moedas. Sua arma principal produzirá maiores danos e os inimigos provocarão menores lesões a você do que no nível Médio. No modo Fácil, você somente conseguirá jogar até El Motho, o chefe da Floresta. Para jogar além desse ponto, você precisará escolher um nível de dificuldade mais difícil.
- O nível Difícil oferecerá 3 continuações, ganhar um objeto de Alimento somará apenas 1 unidade na sua Energia, o Disparo Especial e o Super Disparo possibilitarão 25 usos, e você receberá uma Vida Extra e 25.000 pontos de bonificação quando acumular 100 Moedas. Sua arma principal produzirá menor dano e os seus inimigos provocarão maiores lesões em você do que no nível Médio.

CONTROL (Controle):

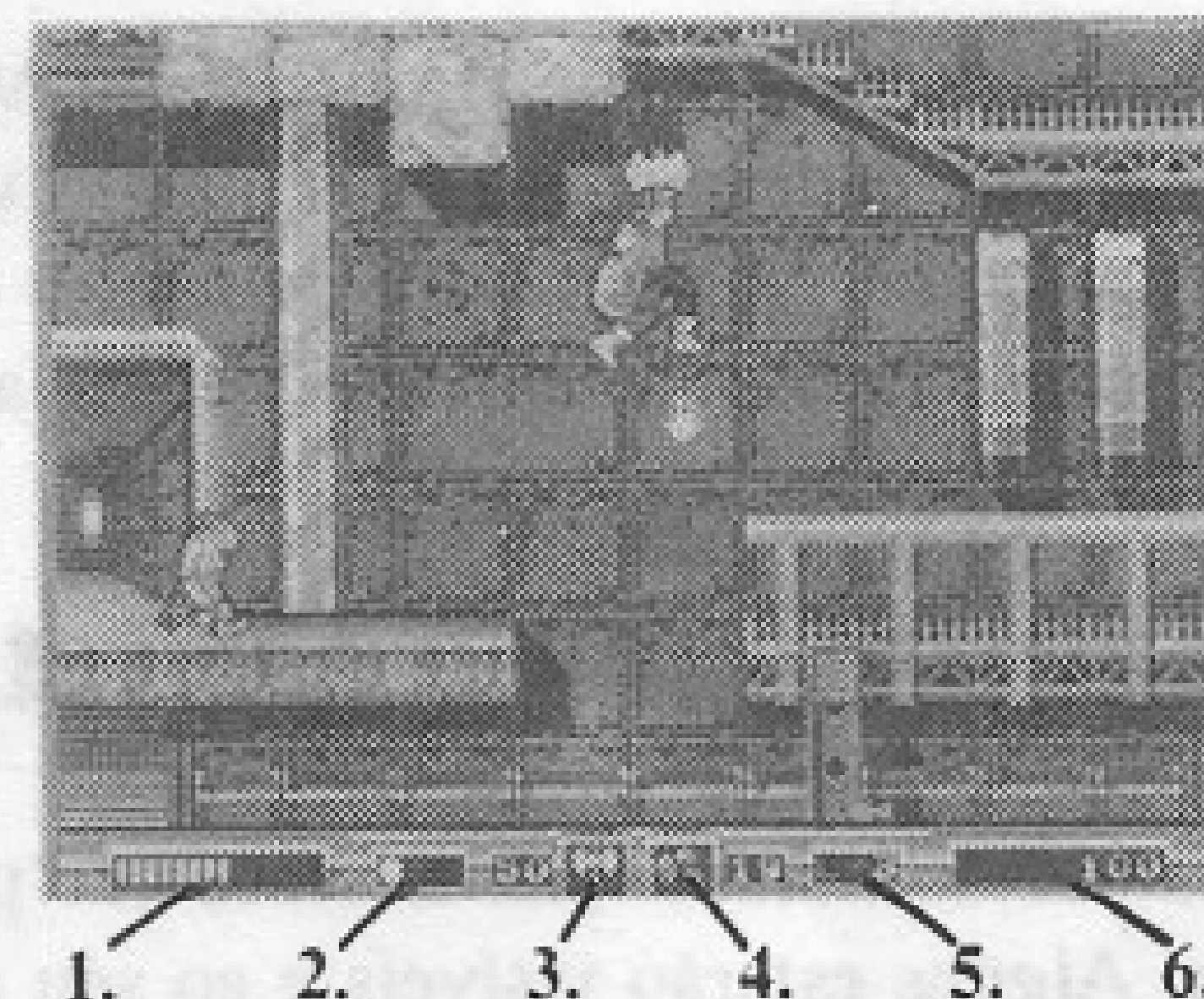
Defina as funções dos Botões A, B e C como desejar.

MUSIC e SOUND FX (Música e Efeitos Sonoros):

Para ouvir a música e os efeitos sonoros do jogo pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para mudar a seleção e depois pressione o Botão Início.

EXIT (Sair):

Ao selecionar essa opção e pressionar o Botão Início, você retornará para a Tela de Apresentação.

A Tela do Jogo

1. **Medidor de Energia:** Ackroyd começará com 8 unidades de energia; Shannon começará com 6 unidades. Ao pegar um objeto de Extensão você aumentará esse número em 2 unidades. O nível máximo de energia possível é de 14 unidades.
2. **Moedas:** Mostrará a quantidade acumulada de Moedas obtidas. Esse contador será zerado cada vez que você perder uma vida.
3. **Disparo Especial/Super Disparo:** Quando você pegar um objeto de Disparo Especial ou Super Disparo, seu jogador passará a disparar projéteis quando golpear com sua arma principal. Esse indicador mostrará qual arma você tem, e o número de vezes restantes que ainda poderá usá-la. Se você perder uma vida, perderá a arma.

4. **Arma Secundária:** Mostrará a arma secundária que estiver em sua posse no momento, e o número de vezes restante que ainda poderá usá-la. As armas secundárias incluirão granadas, minas terrestres, bombas saltadoras, cargas explosivas e esferas teleguiadas. Se você perder uma vida, perderá as armas secundárias.
5. **Vidas:** Mostrará o número de vidas que lhe restarão em cada momento. Você começará com 3 vidas.
6. **Medidor de Energia do Chefe / Pontuação:** Mostrará sua pontuação corrente a cada momento, enquanto você estiver passando por um nível. Quando você combater o Chefe do nível, esse indicador mostrará também a energia dele.

Armas Secundárias e Objetos

Vários objetos aparecerão durante sua missão, que poderão ajudar o seu personagem. Alguns estarão visíveis e ao seu alcance, outros em engradados que você terá que quebrar para abrir, e outros ainda serão liberados por inimigos que você derrotar. Muitos objetos também estarão escondidos em qualquer ponto dos níveis; eles serão revelados quando você atingir seus locais secretos com sua arma.

Armas Secundárias

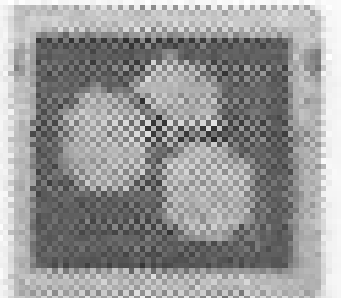
As armas secundárias serão úteis para destruir os inimigos e explodir determinadas paredes, portas e pavimentos que conduzirão a numerosos locais secretos de bonificação. (O simples golpe de sua arma não destruirá as paredes e os pavimentos).

Você poderá manter apenas uma arma secundária de cada vez. Qualquer arma nova que você pegar, substituirá a arma anterior. Se a arma anterior havia sido obtida em um estágio anterior, ela desaparecerá.

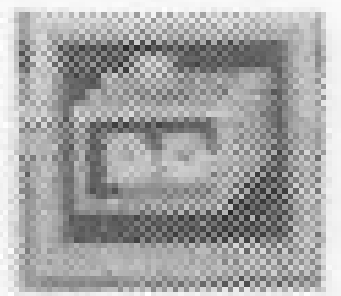
Granadas: São projéteis que explodirão em contato com qualquer coisa.



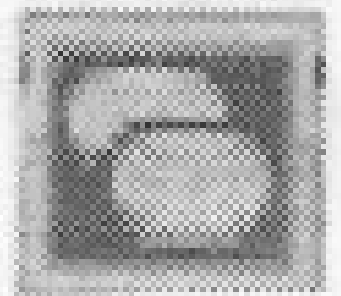
Bombas Saltadoras: Projéteis que explodirão quando atingirem os inimigos, mas pularão por sobre os objetos imóveis nos quais tocarem.



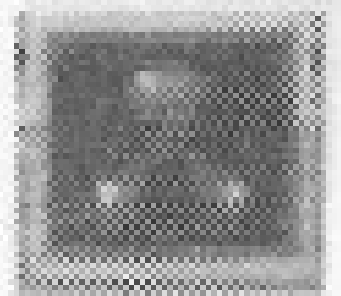
Minas Terrestres: Dispositivos estacionários que explodirão quando tocados. Você deverá deixar esses objetos atrás de você para emboscar os inimigos que o perseguirem.



Cargas Explosivas: Armas estacionárias que explodirão após um curto espaço de tempo. Você deverá armá-las perto das paredes, portas e pavimentos que desejar explodir.



Esferas Teleguiadas: Projéteis que buscam e atingem os inimigos.



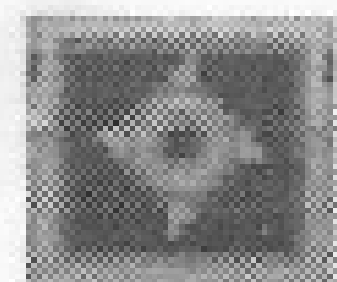
NOTA: Você poderá lançar ou soltar até 3 explosivos de cada vez.

Objetos

Os objetos serão usados no momento que você os apanhar.



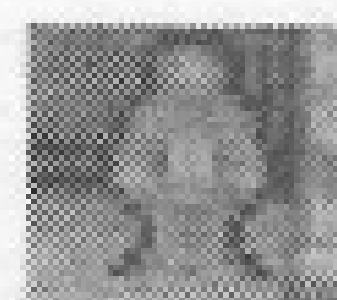
Célula de Bateria: Kildare necessita delas desesperadamente. Você deverá procurar as células escondidas antes de deixar cada estágio de plataforma.



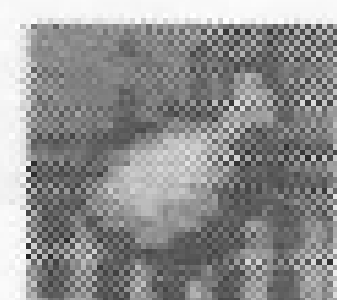
Super Disparo: Ele aumentará a eficiência da sua arma, possibilitando disparar uma série de projéteis de 3 pontas quando você golpear.



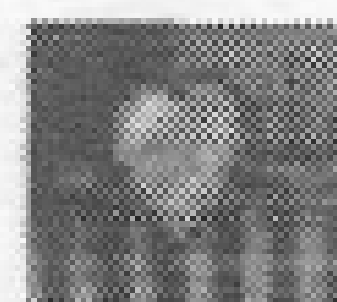
Disparo Especial: Aperfeiçoa sua arma principal, disparando projéteis quando você golpear com ela.



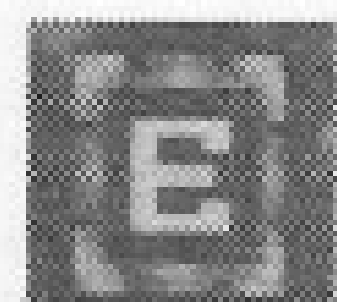
Um a Mais: Dará a você uma Vida Extra.



Alimento: Aumentará seu Medidor de Energia em 2 unidades.



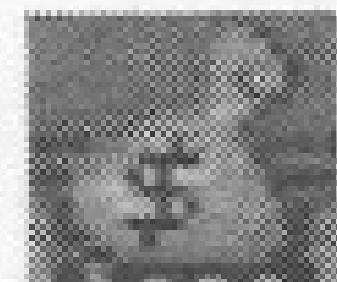
Coração: Completará o seu Medidor de Energia até o máximo.



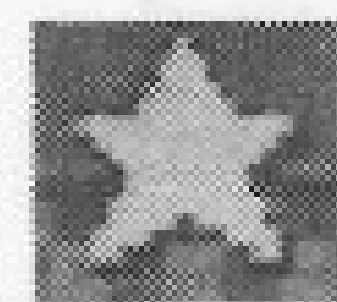
Extensão: Aumentará o valor máximo do Medidor de Energia em 2 unidades (porém não irá preenchê-lo).



Moedas: Valerão 250 pontos cada uma. No modo Fácil, ao somar 50 Moedas você ganhará uma Vida Extra e mais 12.500 pontos de bonificação. Nos modos Médio e Difícil, ao somar 100 Moedas você ganhará uma Vida Extra e mais 25.000 pontos de bonificação. Você perderá todas as Moedas conseguidas se perder uma Vida.



Saco de Moedas: Equivalerá a 10 Moedas (2.500 pontos).



Estrela: Valerá 500 pontos.



Diamante: Valerá 1.000 pontos.

Fim do Jogo e Continuações

À medida que você combater as forças de Sluggo e as suas armadilhas, você sofrerá danos, e a cor no seu Medidor de Energia irá se enfraquecer. Quando ele desaparecer, você perderá uma Vida. Quando você perder uma Vida, você também perderá suas Moedas, seus Disparos Especiais e Super Disparos, sua arma secundária e sua célula de bateria.

Quando você estiver jogando em sua última Vida e seu Medidor de Energia ficar vazio, o jogo terminará. Você terá então a opção de continuar a partir do seu estágio corrente (mas sua pontuação e seu medidor de Energia retornarão aos valores iniciais).

Para começar no início do jogo, aguarde o relógio retornar a 0 e então escolha START (Início) na Tela de Apresentação.

NOTA: Devido à radiação que ainda permanecerá no ar, você não poderá ficar por um tempo muito longo em cada estágio. Se você o fizer, a tela começará a brilhar e seu medidor de Energia se esgotará e você será totalmente derrotado.

Níveis de Sluggtown

Níveis de Velocidade:

Você encontrará um nível de Velocidade nos finais dos níveis da Caverna, da Floresta e do Esgoto. No nível de Velocidade, você viajará em um objeto em rápido movimento – primeiro um carro de mina, depois um tronco no rio, e finalmente um trem de metrô. Você terá que pular ou abaixar-se, para evitar as armadilhas enganadoras, e, além disso, destruir uma grande quantidade de inimigos que estarão bloqueando seu caminho.

Dicas:

Quando você salvar um de seus amigos, ele ou ela lhe dará uma dica sobre os estágios seguintes. Leia-a cuidadosamente e guarde aquele conselho no seu coração. Ele poderá salvar sua vida!

Laboratório

O primeiro nível será uma seção deserta de um laboratório. Tome cuidado com as criaturas mutantes que agora o habitam, assim como com as defesas embutidas.

Caverna

Haverá 2 estágios nas Cavernas da Montanha de Aço. Ambos estarão repletos de armadilhas e de tropas de mutantes de Sluggo. Você deverá encontrar a célula de bateria em cada estágio antes de passar para o próximo.

Um subalterno de Sluggo, chamado Beefcake, estará entre você e o resgate de Bud. Esse ardiloso capataz usará seu cajado mortal tanto para disparar uma variedade de raios de energia, como para golpeá-lo se você se aproximar muito.

Carro de Mina

Você terá que dirigir um carro de mina para chegar à Floresta do Bosque da Morte. Esse passeio de montanha russa será repleto de armadilhas de Sluggo. Portanto, fique alerta!

Floresta

A Floresta do Bosque da Morte possui 2 estágios. Os soldados florestais de Sluggo estarão prontos e esperando. Alguns estarão escondidos em cabanas, enquanto outros se esconderão nas névoas existentes no segundo estágio. Nos dois estágios, haverá chefes de nível médio; portanto, será uma boa idéia ter uma arma secundária à mão durante todo o tempo.

El Motho estará mantendo Tanya como prisioneira. Como ele poderá voar, ele irá bombardeá-lo do céu com um vasto sortimento de disparos devastadores de sua arma de energia. Observe seus passos, pois vermes rastejantes venenosos cobrirão o chão.

Corredeiras

Você terá que sobreviver às corredeiras se quiser alcançar os esgotos subterrâneos de Sluggtown. Você será atacado a partir da água e do ar; portanto, mantenha-se em movimento!

Esgotos

Haverá dois estágios nos esgotos sob Sluggtown. Você terá que enfrentar morcegos, mulheres mutantes do esgoto e glóbulos radioativos, além de desviar-se de canos explodindo e faíscas de alta voltagem.

O segundo estágio do esgoto será um desafio de uma dúzia das armadilhas mais mortais de Sluggo. O escorregadio capataz serpente de Sluggo o aguardará no final desta zona de batalha.

Metrô

Você estará então no teto de um trem de metrô subterrâneo descontrolado. A radiação será densa no túnel, e por isso você deverá abrir caminho para frente o mais rápido possível.

Arranha-céu

Este será o último nível que você deverá conquistar antes de se encontrar frente a frente com Sluggo. Suas tropas estarão armadas, prontas e apenas aguardando o momento que você irá colocar sua cabeça para fora do poço do elevador.

Sluggo

Você chegou ao final! Mas será que conseguirá sobreviver aos ataques combinados de Sluggo e Zygoté? Embora sendo apenas uma vagarosa bolha de lama, Sluggo terá um enorme sortimento de armas à sua disposição. Ele saberá como utilizá-las, para sorte dele e para o seu azar!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

CASTLE OF ILLUSION



© Disney

O mais carismático de todos os ratos, o famoso Mickey Mouse, encontra-se numa tremenda enrascada. Veja só:

A malvada bruxa Mizrabel raptou Minie para roubar a sua beleza e transformá-la numa monstruosa criatura! Ainda bem que ela tem seu fiel e apaixonado namorado Mickey, que fará tudo que for possível (e impossível também!) para resgatá-la.

Mas não será nada fácil. Ele precisará encontrar as sete gemas escondidas nas câmaras fantásticas e nas profundezas dos labirintos do Castelo da Ilusão, onde Minie está presa. Para isto terá que passar por vários lugares assustadores e enfrentar muitas criaturas perigosas.

Apesar de ter coragem suficiente para enfrentar este desafio e estar movido pela paixão, Mickey precisará muito de sua ajuda para derrotar a diabólica Mizrabel, e tirar Minie de uma vez por todas das mãos desta terrível bruxa!

ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

TEC TOY**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 S.A.**

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266