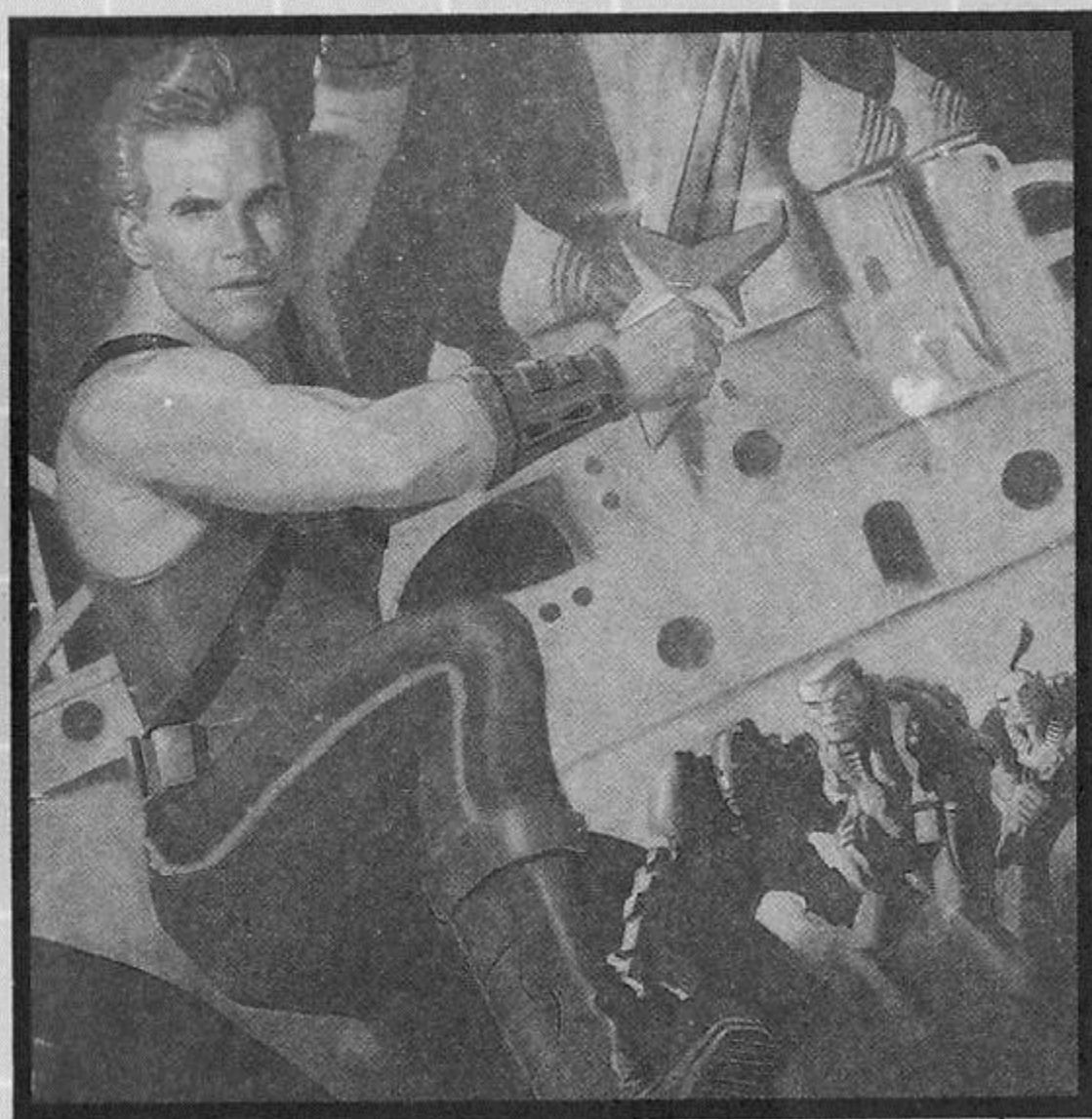


MEGA DRIVE

STRIDER



MANUAL DE INSTRUÇÕES

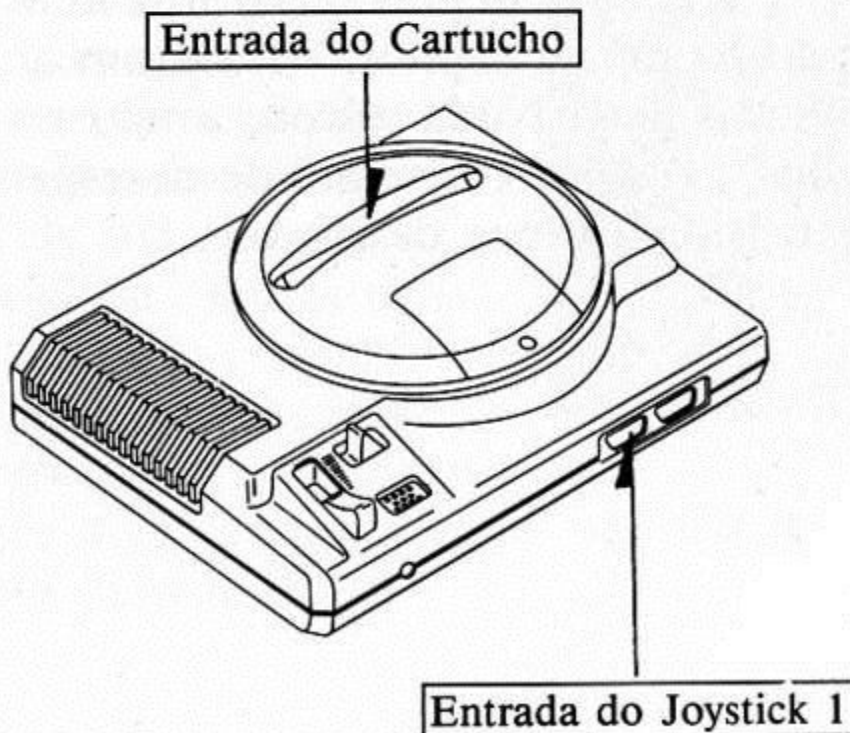
TECTOY

Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho STRIDER 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.

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

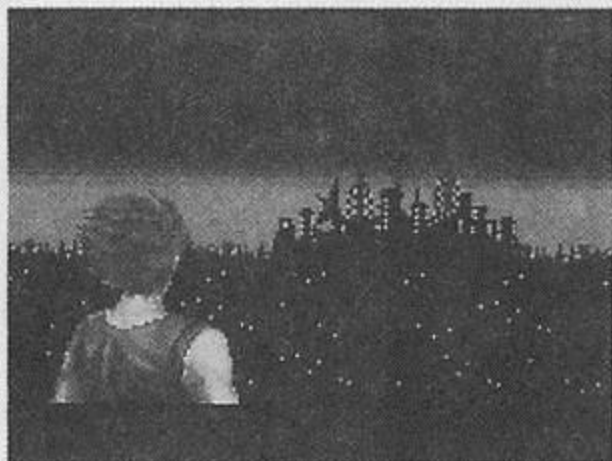
****Strider é para somente 1 Jogador.**



Strider Hiryu

No ano de 1998 uma série de desastres que atormentaram o mundo chegaram a um final já aguardado. O futuro da Terra permanecia, contudo, incerto. Os homens entenderam a situação desesperada em que estavam, e começaram a usar a energia — que tinham economizado há anos para lutar entre si — para ajudar os pobres e os sem-casa. Aos poucos, com os esforços de muita gente que se preocupava com os seres humanos, o padrão de vida elevou-se até um nível tolerável. Alguns anos mais tarde, em uma pequena nação da Europa do Leste, chamada Kazafu, uma atividade incomum foi relatada por um rancheiro. Ele afirmou ter visto inúmeros “pontos vermelhos” atravessarem o céu e sumirem atrás de uma montanha. Não emitiam sons, relatou ele. Três dias depois, criaturas nunca antes vistas apareceram na capital. Arrasaram a cidade em apenas alguns dias! Nada restou, a não ser o entulho dos prédios e o grito ocasional de desespero de alguém aprisionado nos destroços...

As criaturas marcharam através de todo o continente europeu, provocando o mesmo tipo de destruição realizada em Kazafu. Não muito tempo depois, a América do Norte e do Sul tiveram o mesmo destino. Apenas algumas semanas depois do aparecimento dos seres, os 5 continentes estavam completamente devastados! Os sobreviventes tornaram-se escravos. Suas vidas transformaram-se em um terrível pesadelo do qual jamais poderiam acordar...



A mente malvada responsável pela devastação era Meio, o Grande Mestre, que estudou os padrões de vida dos habitantes da Terra lá de sua casa, uma distante nebulosa. Seu projeto final era comandar o mundo a partir de uma estação espacial que ele construiu entre a Terra e sua lua deserta. A “Terceira Lua” serviria de centro de controle e planejamento.

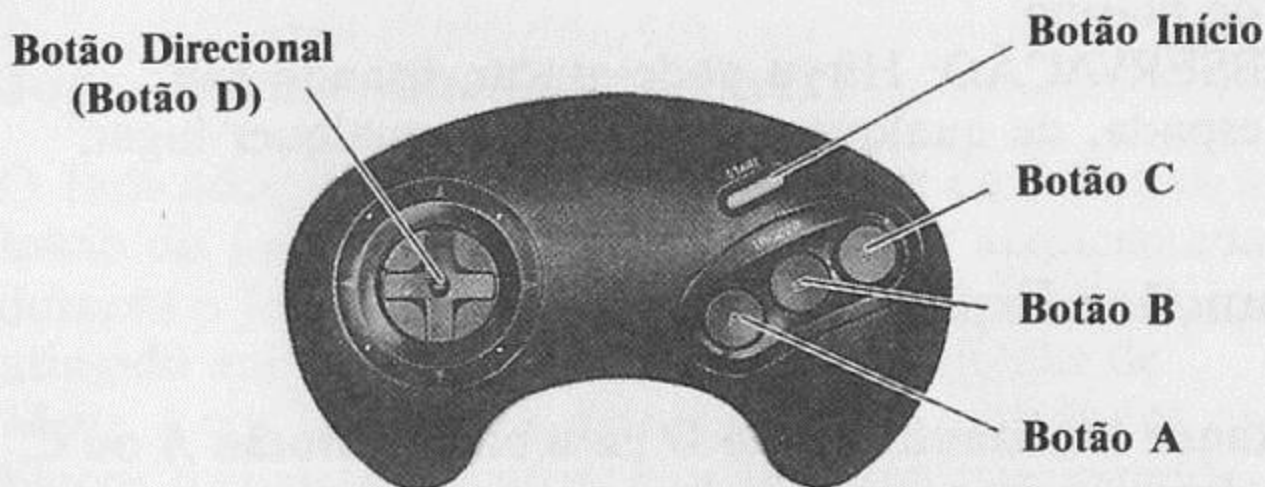


Houve notícias de que 80% da vida do planeta foi aniquilada. Esse relato foi elaborado pelos habitantes de uma pequena ilha chamada Moralos, em algum lugar nos Mares do Sul. Moralos era o local secreto de treinamento dos Striders, os últimos defensores da justiça na Terra. Hiryu, o homem mais jovem a chegar à posição de Strider Classe-A, recebeu a incrível tarefa de acabar com os exércitos das criaturas e de impedir o Grande Mestre Meio de realizar seus planos. Você pode ajudar Hiryu — guie-o da cidade de Kazafu, através das inexploradas regiões da Sibéria e do Amazonas e finalmente até a estação espacial da Terceira Lua, para o ajuste final de contas com Meio!



Казакская ССР А.Д.2048

Assuma o Controle



Botão D

- Pressione para a esquerda ou para a direita a fim de mover Hiryu nessas direções.
- Pressione para cima a fim de fazer Hiryu subir.
- Pressione para baixo a fim de fazer Hiryu abaixar-se.

Botão Início

- Aperte-o para iniciar o jogo.
- Aperte para interromper a ação e para retomar o jogo.

Botão A ou C

- Aperte para fazer Hiryu pular.

OBSERVAÇÃO: Se houver um cano sobre Hiryu quando ele saltar, ele automaticamente o agarrará e se dependurará nele.

Botão B

- Aperte para atacar inimigos com Falchion, a espada de plasma.

OBSERVAÇÃO: Hiryu pode atacar, usando sua espada, de qualquer posição e em qualquer lugar.

Funções Especiais

Ataque Deslizante: **Botão D** para baixo e **Botão A** ou **C**.

- Hiryu pode passar em lugares apertados ou penetrar nas hordas inimigas.

Salto Mortal: **Botão D** à direita ou esquerda e **Botão A** ou **C**.

- Hiryu pode voar de uma a outra superfície e virar seu corpo como se fosse uma roda. Isso torna-o um alvo mais difícil!

OBSERVAÇÃO: Veja as técnicas de ataque (página 10) para mais informações.

Começando

Objetivos do Jogo

Você deve guiar o Strider Hiryu através de 4 fases com muitos homens, máquinas e monstros, que estão ajudando o Grande Mestre Meio a realizar seu plano sinistro. Seu objetivo é chegar à Terceira Lua, a

estação espacial onde está Meio. Lá ocorrerá o ajuste final de contas!

Jogo Terminado (Game Over)

O Indicador de Vida de Hiryu consiste de 3 barras no início do jogo. Outras barras podem ser acrescentadas durante o jogo (veja Itens, página 12). Quando ele é atingido em combate com as hordas malignas de Meio, a cor dos blocos desaparece. Quando todos os blocos tornam-se escuros, é o fim para esse jogador. Quando todos os seus jogadores forem derrotados, acaba o jogo.

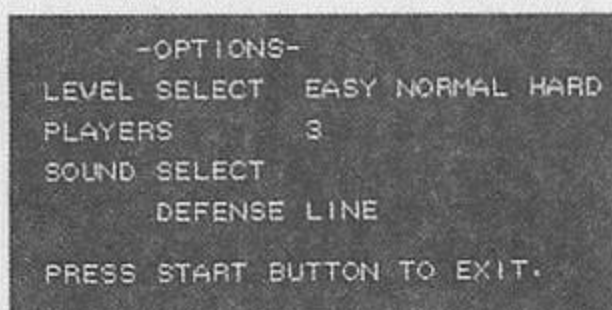
Se o marcador de tempo chegar a zero antes de você finalizar a fase em que você está jogando, você perderá um de seus jogadores. Se você conseguir ajudar Hiryu a derrotar a quadrilha inimiga e a vencer Grande Mestre Meio, você estará impedindo Meio de conquistar nosso planeta!

Jogando

A Tela do Título (Title Screen) é a primeira a aparecer. Uma demonstração surge, em seguida, automaticamente. Aperte o **Botão Início** na cena do título a fim de trazer a tela de escolha "Start/Options" (Começo/Opções). Para escolher "Start", aperte o **Botão Início** novamente. Para entrar a tela de "Options", pressione o **Botão D** para baixo de modo que a palavra OPTIONS fique em evidência, e aperte o **Botão Início**.

Opções

Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo a fim de focalizar uma categoria, e a seguir pressione-o para a esquerda ou para a direita a fim de focalizar ou revelar opções específicas.



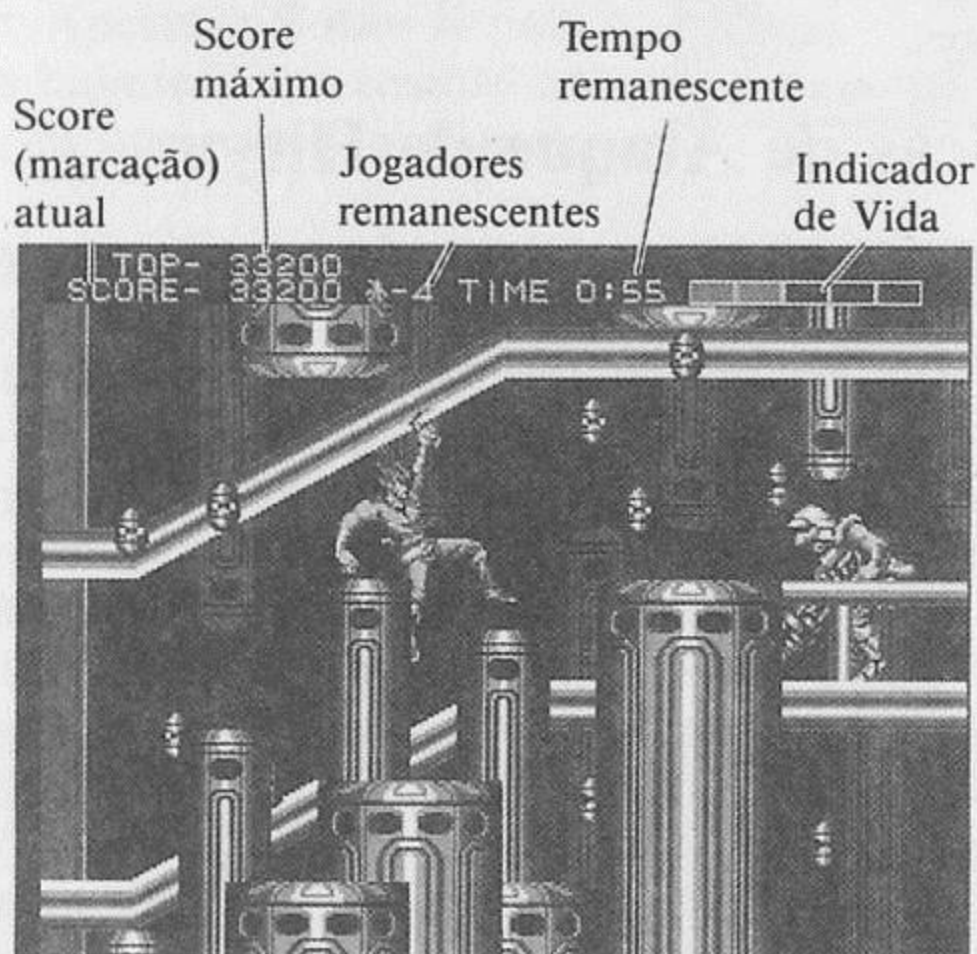
NÍVEL: Escolha o nível de dificuldade — EASY, NORMAL ou HARD (fácil, normal ou difícil). Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para focalizar sua escolha.

JOGADORES: Escolha o número de jogadores com que você quer começar o jogo. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita até que o número desejado (3, 4 ou 5) seja mostrado.

SELEÇÃO DO SOM: Experimente um ou todos os 77 diferentes tipos de som usados no jogo. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita a fim de alterar o título, e escolha apertando o **Botão A, B** ou **C**.

OBSERVAÇÃO: Nos níveis NORMAL e HARD, as dificuldades mudam dependendo de sua própria habilidade. Será que você pode ajustar-se aos diferentes estilos de ataque dos inimigos?

Indicações da Tela



TOP: O score mais alto. Quando você desliga o aparelho, o score retorna a 20 mil.

SCORE: Seu score atual. Ganhe pontos derrotando inimigos e conseguindo certos itens (ver página 12).

@: Você inicia o jogo com 3, 4 ou 5 jogadores.

Observe esse número, pois ele mostra quantos jogadores você ainda tem. Você pode aumentar esse número durante o jogo atingindo um score alto, ou obtendo certos itens (ver página 12).

VIDA: Seu Indicador de Vida pode ter 5 blocos. A vida de um jogador dura até quando ainda houver cor em qualquer um dos blocos.

TEMPO: Você deve acabar a fase em que está jogando antes que o contador de tempo chegue a zero. Se não conseguir, você perderá um de seus jogadores.

Técnicas de Ataque de Hiryu

Hiryu normalmente ataca usando sua espada de plasma, a Falchion. Ele também é muito ágil e sua foice o ajuda a escalar muros íngremes e planos inclinados.

Aqui estão algumas técnicas especiais que você pode usar a fim de nocautear os inimigos e chegar até o enfrentamento final com o Grande Mestre Meio!

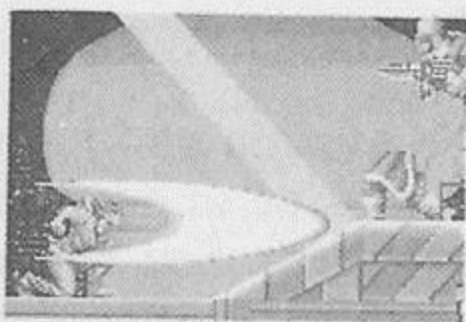
Running Attack (Ataque Durante a Corrida): Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para fazer Hiryu correr nessas direções. Para atacar durante a corrida, aperte o **Botão B** repetidamente.



Vertical Jump Attack (Ataque com Salto Vertical): Aperte, ao mesmo tempo, os **Botões A e B** ou **C e B**. Hiryu pode subir bem alto para exterminar pragas aéreas.



Squat Attack (Ataque Agachado): Pressione o **Botão D** para baixo a fim de que Hiryu se abaixe. Aperte o **Botão B** para fazê-lo balançar seu temível sabre contra os guerreiros inimigos!



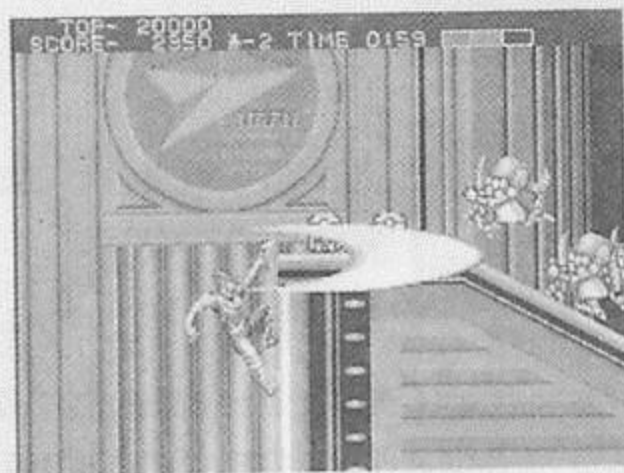
Sliding Attack (Ataque Deslizante): Enquanto pressiona o **Botão D** para baixo, aperte o **Botão A** ou **C** para fazer Hiryu deslizar até os inimigos. Eles não podem resistir a este tipo de investida!



Hanging Attack (Ataque Dependurado): Hiryu tem freqüentemente que pendurar-se em canos e vigas acima dele — aperte o **Botão B** para que ele possa empunhar sua espada de plasma mesmo dependurado.



Climbing Attack (Ataque ao Escalar): Mesmo ao subir um muro ou um plano inclinado, Hiryu pode ser atacado. Aperte o **Botão B** para que ele possa defender-se.



Itens

Na medida em que você guia Hiryu através das hordas de inimigos chefiados por Meio, itens aparecem. Seu conteúdo ajudará Hiryu em sua jornada. Para conseguir o item atire no Container. O item dentro do Container aparecerá. Eles podem ser encontrados sozinhos ou em poder de guardas voadores.



Este é o Container em que os itens podem ser encontrados. Atire neles sempre que os localizar!



Este inimigo geralmente tem Containers com itens para você.



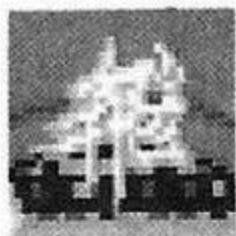
Este item sempre torna a já poderosa espada de Hiryu ainda mais devastadora.



Ao conseguir este item, você ganha um jogador extra.



Ganhe este símbolo para tornar Hiryu momentaneamente imune aos ataques do inimigo! Faça tanto estrago quanto for possível após receber este item!



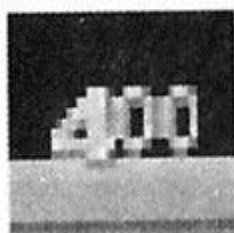
Este caractere chinês significa “Hi” (a primeira sílaba em “Hiryu”). Este símbolo dá cor a um bloco no Indicador de Vida de Hiryu. Se todos os blocos estiverem coloridos, porém, você não terá benefício com este item.



Este caractere chinês significa “Ryu” (a segunda metade do nome de seu herói). É um item-símbolo muito importante — se você conseguiu-lo, o Indicador de Vida de Hiryu aumentará em um bloco!



Quando você conseguir este símbolo (os dois caracteres do nome de Hiryu), quaisquer blocos escuros do Indicador de Vida serão abastecidos.



Você recebe 400 pontos ao ganhar este símbolo.



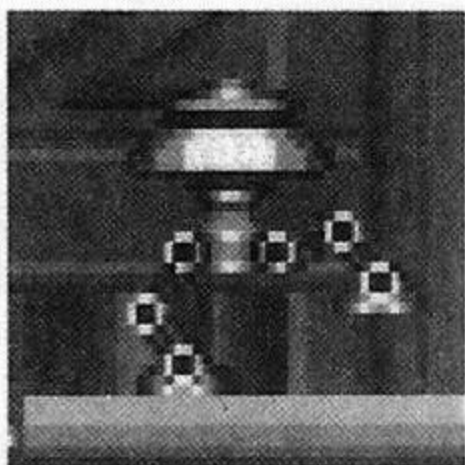
Você recebe 200 pontos extras com este item.

Os Robôs

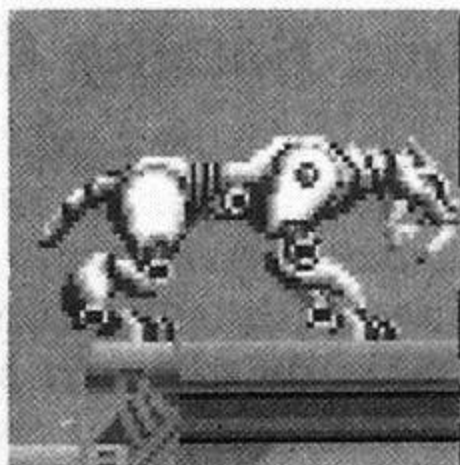
Durante suas viagens, Hiryu pode conseguir alguma ajuda dos robôs. Há três diferentes tipos de lutadores biônicos disponíveis. Quando Hiryu sofre danos substanciais, contudo, desaparecem todos os tipos, exceto o Robô Hawk (Falcão).

Dipodal Saucer (Pires Dipodal):

Ao conseguir este item, um dos blocos coloridos do Indicador de Vida de Hiryu torna-se vermelho. Se você tiver 2 destes itens, 2 dos blocos tornar-se-ão vermelhos. Quando Hiryu balançar sua espada mortal de plasma, o robô disparará rajadas elétricas na mesma direção. Enquanto Hiryu estiver em movimento, o robô se moverá em sua proximidade, permanecendo atento contra os inimigos e destruindo-os. Se o bloco vermelho perder sua cor (depois de Hiryu ter sido atingido pelo ataque inimigo), o robô desaparecerá.



Robô Terapodal Panther: Este item aparece apenas depois que 2 dos blocos do Indicador de Vida de Hiryu tornam-se vermelhos. Os Dipodal Saucers desaparecem e os blocos vermelhos tornam-se amarelos. O Robô Panther (Robô-Pantera) pode ajudar Hiryu apenas por tempo limitado. Após este tempo, os Dipodal Saucers reaparecem no lugar do Robô Panther. Se Hiryu for ferido, o bloco amarelo torna-se vermelho e depois escuro. Hiryu perde seus companheiros de luta.



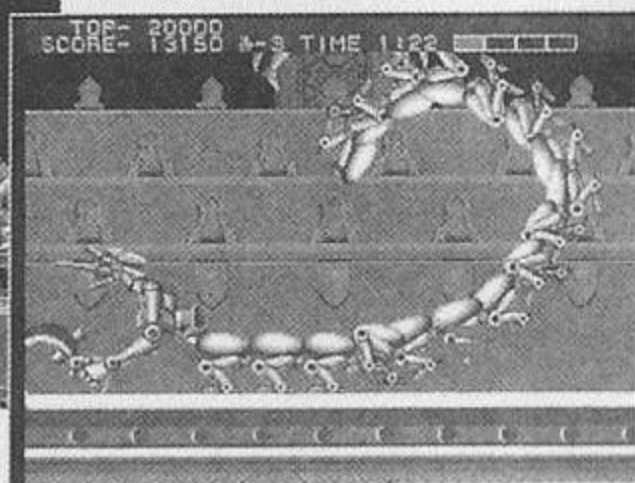
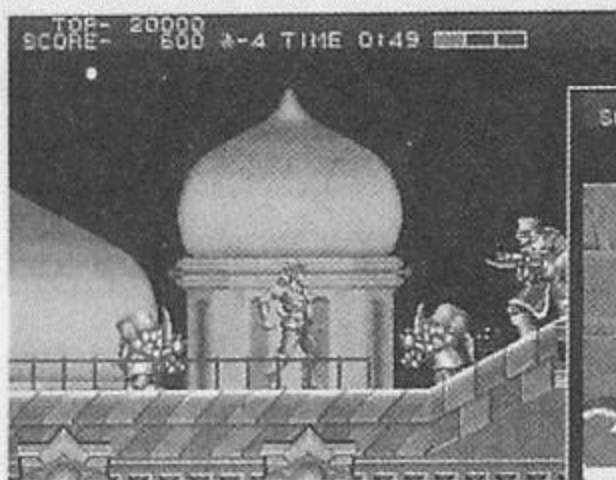
Robô Hawk: Este é um robô especial que causa danos sérios aos inimigos, mesmo não permanecendo sempre por perto! Quando este item-símbolo aparecer, o Robô Hawk (Robô-Falcão) estará pronto para ajudá-lo. Ele circula no ar acima de você, e qualquer inimigo que entra em contato com ele é severamente ferido. Os blocos do Indicador de Vida de Hiryu não mudam de cor, e o Robô Hawk desaparece após pouco tempo.

Uma Batalha Global Começa!

Rodada 1 — Kazafu

Chegue furtivamente a uma cidade sitiada. Escale telhados, lutando contra soldados e patifes que atacam de todos os ângulos. Ative seus robôs Dipodais (Dipodal Saucer) para ajudá-lo a destruir os inimigos em planos inclinados e em locais escarpados.

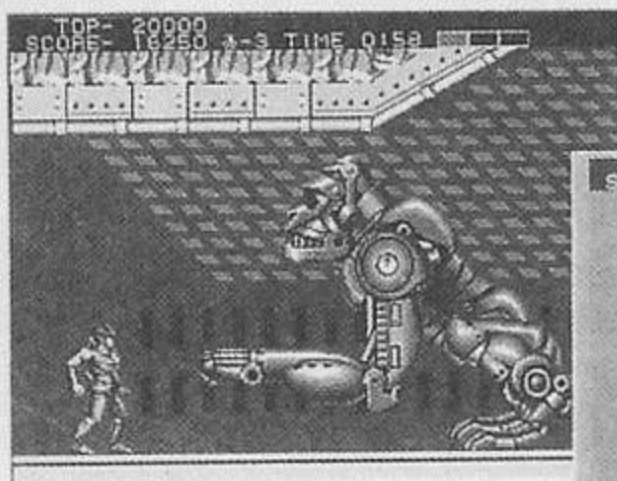
Deslize sob enormes pregos para enfrentar Strobaya, o musculoso esmaga-ossos. Depois, fuja das chamas! Pule e pendure-se onde puder! Vá para cima! Volte para baixo! Destrua Novo, o emissor multidirecional de laser. Siga as escadas e esteja atento para as armadilhas e os ataques sorrateiros. Aniquile Urobolos, a horripilante ameaça de metal, e conquiste a cidade!



Rodada 2 — Sibéria

A devastação gelada o aguarda! Lobos siberianos, loucos de fome, atacam ferozmente. Mantenha-se em movimento para escapar! Faça um buraco no portal e passe rapidamente por ele. O terrível e violento Mecha Pon surge diante de você repentinamente. Golpeie-o, reduzindo-o a fatias de metal, e depois siga adiante. Atiradores de tocaia e animais rastejantes atacam seu eixo e suas rodas de transmissão. Conquiste itens!

Balance, mão após mão, e vá subindo em direção à plataforma — a única saída! Conquiste o pico, mas cuidado com o abismo que está sob você. Desfeche golpes no embarcadouro com transformadores elétricos mortais. Suba mais, pule a bordo da nave Shuttle. Você está quase lá! Mantenha-se em movimento, suba até o cruzador. Acabe com os assassinos lutadores de artes marciais Kuniang e com o Capitão. Quanto mais, melhor!

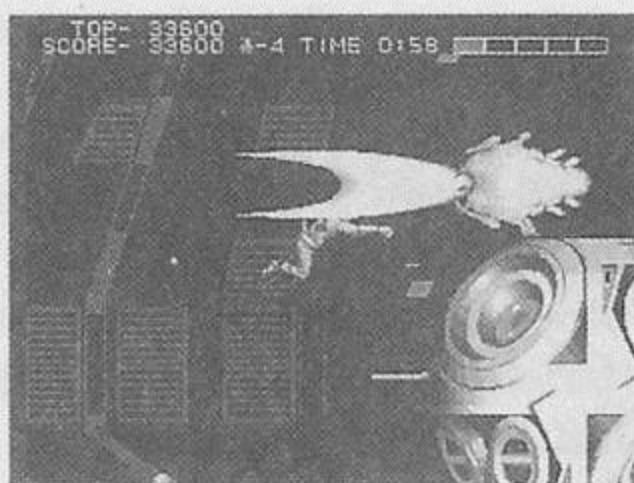


Rodada 3 — Ballog

Você pisou a bordo do Ballog. Prepare-se para uma investida violenta ao invadir esta fortaleza alada e sólida. O Eliminador, o canhão monstro, atirárá contra você, mas sua base é vulnerável.

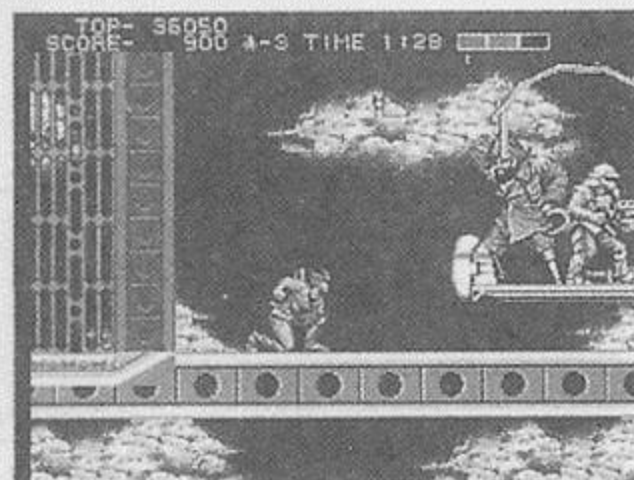
Transportadores e alçapões levam à perigosa infraestrutura do Ballog. Grude-se como uma mosca, e lute! Esteja certo de ganhar todos os itens.

Robôs Frog (Rãs) mortais impedem seu caminho. Reduza-os a um monte de metal! Mas cuidado — o casco do Ballog está rompendo! Pule de um lado ao outro para escapar. Depois, evite, como puder, a atiradeira.



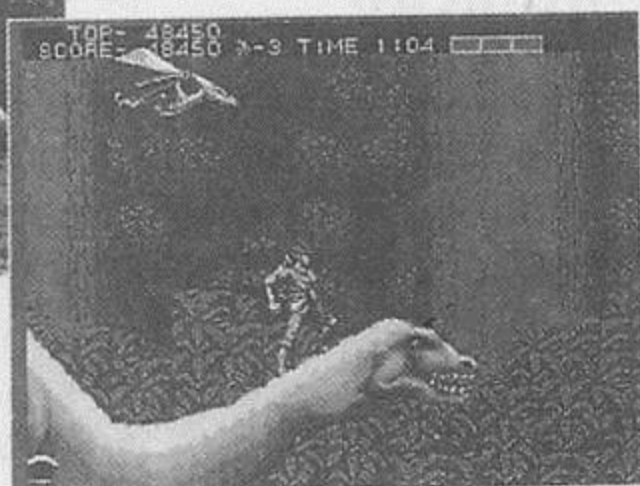
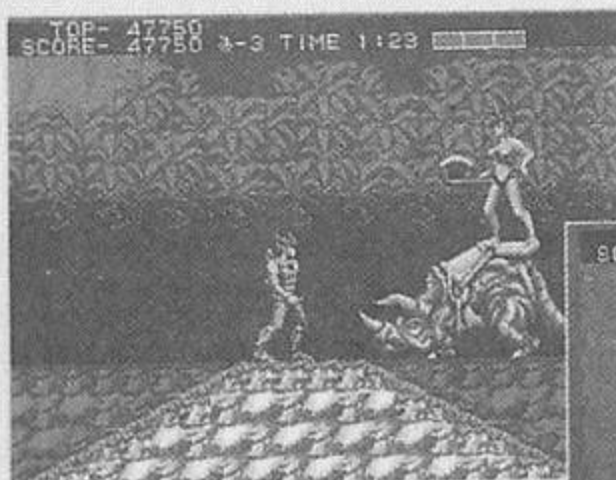
Entre na câmara dos horrores onde pregos, brutais Homens do Mar e lasers embutidos em paredes aguardam.

Desafie a gravidade no setor da inversão, e atravesse o chuveiro de granadas ultra-sensíveis. Encontre a invenção secreta de Ballog, penetre em seu campo magnético e reduza-o a frangalhos. Não afunde com a nave! Seu objetivo final é o Capitão Beard. Salte em seu Shuttle para um duelo corpo a corpo até a morte!



Rodada 4 — O Amazonas

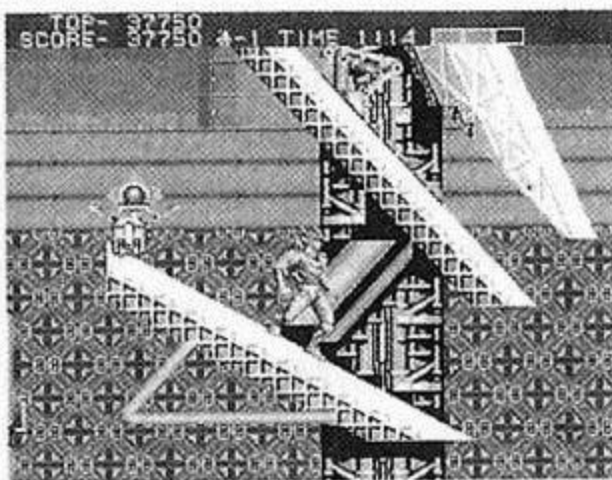
Transpire nas selvas quentes e úmidas do Amazonas. Prepare-se para saltar, pendurar-se e balançar-se como puder, ou morra! Cuidado com os Cogumelos detonantes e as armadilhas mortais para onças. Não se deixe enfeitiçar ao aproximar-se das Amazonas, não se apaixone! Fuja de seus machados afiadíssimos e de seus bumerangues assassinos. Salte, mergulhe, fuja! Faça o que puder para permanecer vivo!



Piranhas devoradoras de homens vivem no rio Amazonas. Atravesse o rio sem molhar-se ou virará comida de peixe! Dizime os Pteranodons e os Triceratops e nunca espere eliminar as fogosas Amazonas. Suba nos Brontossauros para enfrentar a batalha final contra Lago, o robô sinistro. Atinja sua cabeça e vá em frente!

Rodada 5 — A Terceira Lua

Você chegou à estação de controle do Grande Mestre! Agora cuide-se! Mantenha-se à direita, preservando cuidadosamente sua força e suas vidas extras. Ao chegar na Torre Suprema, você precisará de todas as circunstâncias favoráveis para sobreviver à batalha cataclísmica final!



Pontuação

Você pode ganhar pontos ajudando Hiryu a acabar com soldados, criaturas e máquinas inimigos. Cada inimigo tem seu próprio valor em pontos. Você também poderá ganhar bônus após vencer cada fase com sucesso.

Bônus

Vitória em cada estágio...	1:	5 000 pontos
	2:	8 000 pontos
	3:	10 000 pontos
	4:	20 000 pontos
	5:	30 000 pontos

Dicas de Sobrevivência

- A coisa mais importante que você deve fazer é descobrir o caminho a seguir. Nem sempre é fácil descobrir seu caminho. Extraviar-se o conduzirá a situações nada agradáveis!
- Você deve rapidamente tornar-se um atacante habilidoso. Lembre-se dos diferentes inimigos que você encontra em cada fase e o melhor modo de enfrentá-los. Se você não tiver 100% de confiança em sua própria habilidade como lutador, jamais chegará ao acerto de contas com o Grande Mestre Meio!
- Atravessar certas áreas do jogo é relativamente simples. Há alguns lugares, contudo, que exigem grande habilidade e paciência. Lembre-se da técnica para mover-se em cada tipo de lugar.
- Observe com cuidado a demonstração. Ela aparece imediatamente depois da tela do Título. Você pode aprender algumas coisas que serão importantes para impedir Meio de executar seus planos diabólicos!

① AG. Ed 40-E - só dicas - Pág. 13

seleção de FASES - NA MISADA: ↓ + A, C, B, C e A.

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			

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			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

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 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

AG. 40 E SÓDICAS PG 13

seleção de FASES : NA HORA DA RESEDA → ↓ mantido ↓
A, B, C e A

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS