

Strider



TEC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

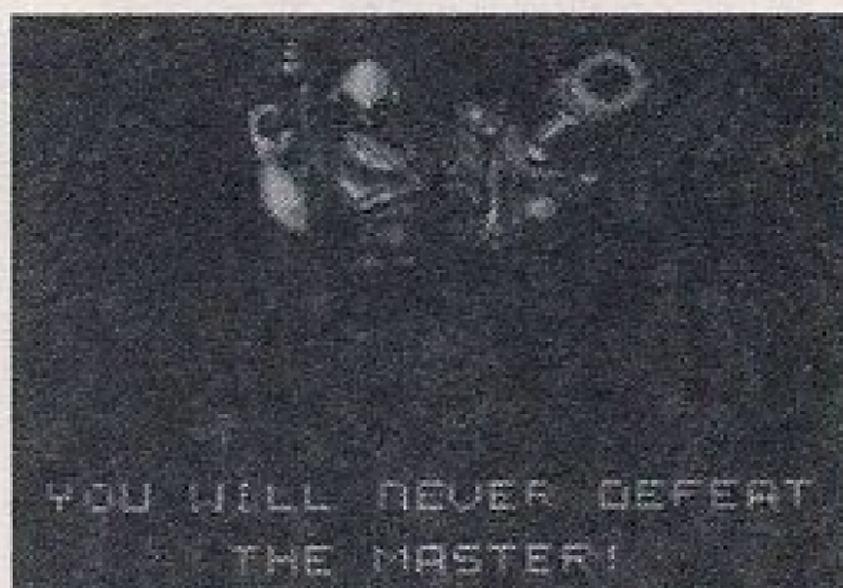
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho STRIDER no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
 3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. Para começar o jogo, pressione o **Botão 1** ou **2**.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.
STRIDER é apenas para 1 jogador.



A terceira lua

No início do século XXI, aconteceu uma série de desastres no continente europeu. Pouco depois, a onda do mal chegou à América do Norte e do Sul. Os relatos de pessoas que tinham visto criaturas que pareciam extraterrestres, correspondiam a novos ídolos de devastação. Acreditava-se que tinham aparecido primeiro na Europa Oriental, mas ninguém sabia de onde vinham nem quem os tinha enviado.

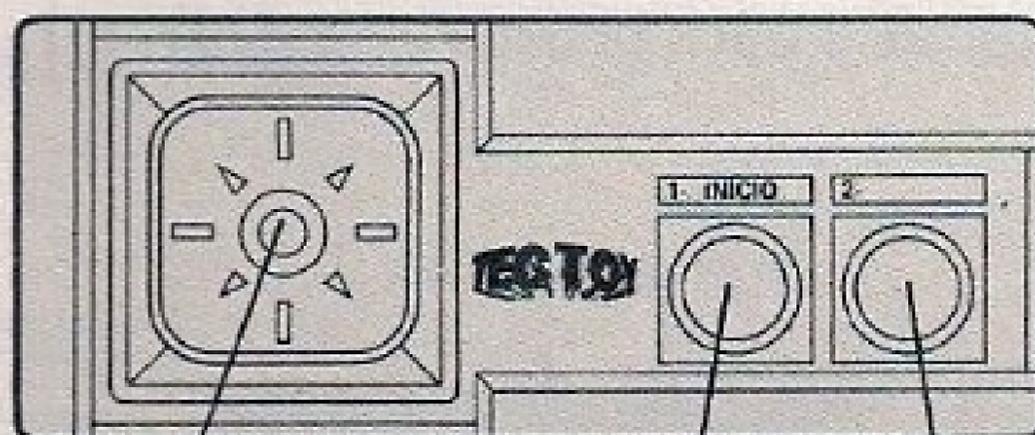
No espaço, num lugar entre a Terra e a sua única lua, encontrava-se uma estação espacial. A “Terceira Lua”, era uma criação do Grand Master Meio, um gênio diabólico que esteve estudando meticulosamente os padrões de vida dos habitantes da Terra, durante muitos anos de seu lar em uma nebulosa distante. As criaturas que semeavam o terror eram suas criações e tinha certeza de estar tendo muito êxito.



Os Striders, que eram o último resquício do bem num mundo em caos, entraram em ação. Destinaram a Hiryu, o Strider mais jovem e capaz, a tarefa de destruir tantos mutantes quanto pudesse, e descobrir quem estava por trás deles. Hiryu leva uma mortal espada de plasma e possui poderes físicos sobrenaturais. Pode correr, patinar e saltar como nenhum outro homem jamais o fez. Você terá de guiá-lo por cidades em destruição, por selvas e montanhas cobertas de neve, acabando com tudo o que se atravessar no seu caminho. Você terá de levá-lo até o combate final com o Grand Master Meio na estação espacial Terceira Lua!

Assuma o controle

Aprenda as funções de cada botão do seu joystick, antes de começar a jogar.



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1 **Botão 2**

Botão Direcional (Botão D)

- Pressione para movimentar Hiryu para a esquerda ou para a direita, para cima ou para baixo.
- Pressione em diagonal, para cima à esquerda ou à direita para controlar a direção dos saltos mortais de Hiryu.
- Pressione em diagonal, para baixo à esquerda ou à direita para controlar a direção em que Hiryu patina.

Botão 1

- Pressione para avançar pelas telas iniciais.
- Pressione para que Hiryu ataque com sua espada de plasma.

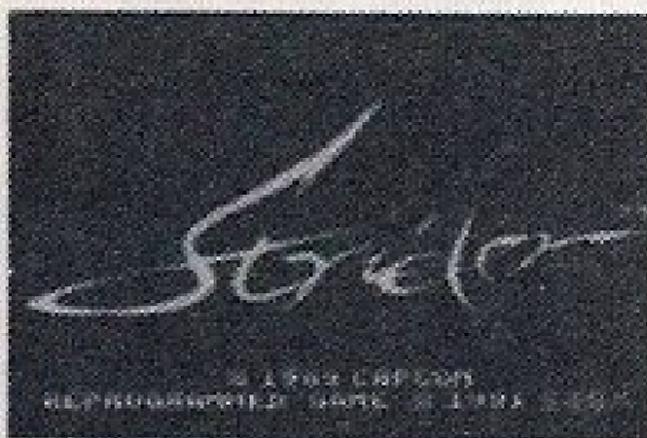
Botão 2

- Pressione para avançar pelas telas iniciais.
- Pressione para que Hiryu salte direto para cima e utilize-o junto com o **Botão D** para realizar os saltos mortais laterais e para patinar.

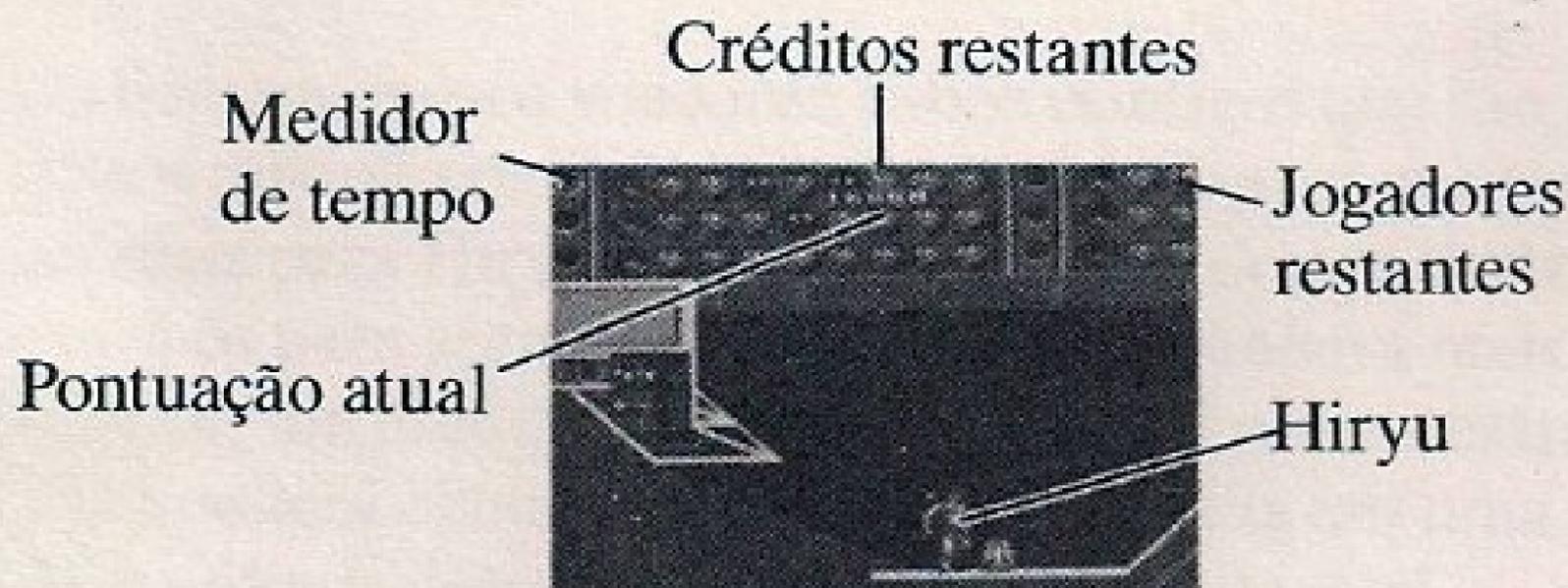
E vamos começar!

As duas primeiras telas de apresentação aparecem imediatamente após o logotipo Sega. A tela de pontuação mais alta vem depois, mostrando as pontuações mais altas dos Striders passados. Fique atento à demonstração que vem depois da tela de pontuação mais alta e em algumas dicas que o ajudarão na tarefa.

Pressione o **Botão 1** ou **2** para voltar para a primeira tela de título, e pressione novamente para que apareça a segunda tela de apresentação. Depois de algumas telas da história o jogo começará a partir do início da fase 1.



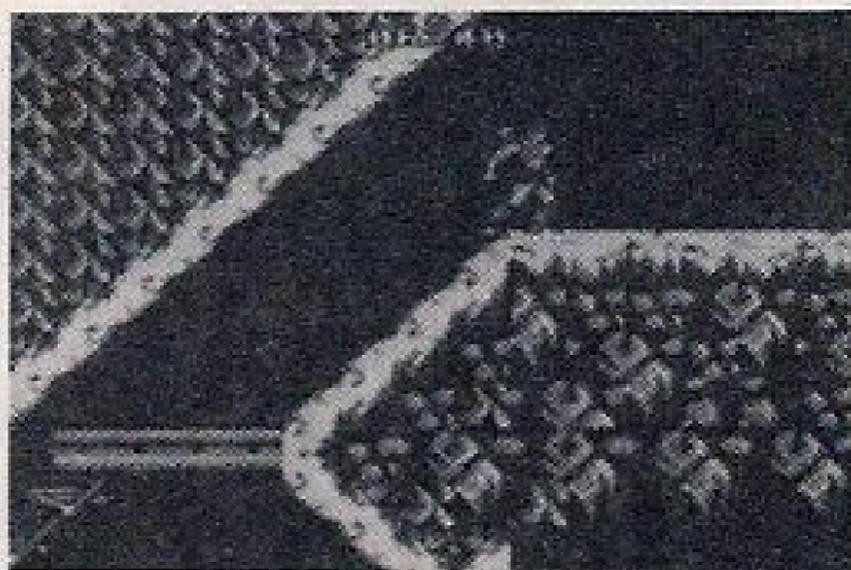
Sinais da tela



Sua força de luta

Você começará o jogo com 3 créditos. Cada crédito fornecerá 4 jogadores, com os quais você poderá combater as intermináveis criaturas e armas do maléfico Grand Master Meio. Todas as vezes que Hiryu é atingido pelo fogo inimigo, toca um inimigo ou cai entre os edifícios, você perde 1 lutador. Quando acabarem os lutadores, o jogo termina.

Observação: Quando Hiryu cai ferido, seu corpo pisca. Durante um curto período de tempo, ele é imune aos ataques do inimigo. É uma boa oportunidade para passar à defensiva!



O tempo não está a seu lado!

Cada fase divide-se em seções. À medida que passam as seções, o medidor de tempo retorna para 99. Se você ainda estiver lutando quando o medidor de tempo chegar a 0, ou se demorar demais para achar o caminho de volta, perderá um dos lutadores. Normalmente, você deverá se movimentar à direita da tela para avançar, mas às vezes deverá guiar Hiryu para cima ou para baixo ou na direção contrária. Mantenha os olhos bem abertos para encontrar as pistas.



Insista

Os homens-mosca voadores, robôs inimigos que são chatos mas não muito perigosos, levam objetos que podem ser úteis para Hiryu em sua tarefa. Você deverá destruir os robôs para aproveitar as vantagens. Ganhará mais um jogador, um crédito adicional ou valiosos pontos extras. Você poderá obter uma pontuação bem alta em uma fase de conseguir derrotar uma brigada de mutantes!

Luta pela sobrevivência!

Fase 1: Cidade de Kazafu

Kazafu é uma cidade sitiada. Você deverá subir nos telhados para lutar com soldados, vilões e homens-mosca. Você deverá derrotar Strobaya, o musculoso mutante, e Novo, o emissor de laser com mente própria. Outro inimigo é Urobolos, o réptil gigante metálico. Deverá ser atacado na cabeça quando se mexer. Se conseguir derrotar estas ameaças metálicas, o lugar vai se converter em uma bela e pacífica cidade.



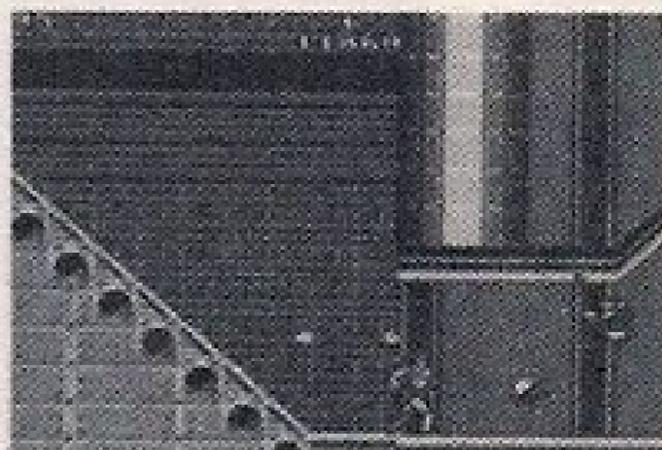
Fase 2: Sibéria

Você terá de lutar contra famintos lobos siberianos, contra o grande macaco metálico Mecha Pon e passar pelo local de pouso da nave inimiga Ballog. Tome cuidado com os guardas robôs ao tentar subir. Você deverá pular de nave em nave e subir na grande nave de guerra no espaço. A guerra começou!



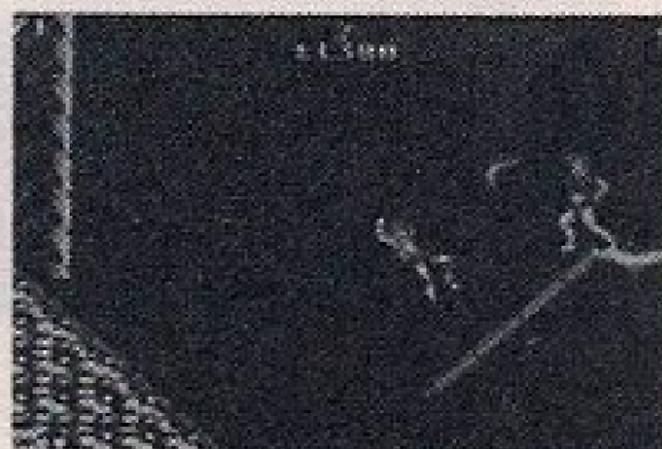
Fase 3: Ballog

Muitos obstáculos esperam por você a bordo da fortaleza voadora. Faça explodir os canhões do convés e entre na nave. Procure o Gyro, o segredo da capacidade de voar de Ballog, e tente inutilizá-lo. Agora a nave está sem força e você deve correr em direção à popa e pular dentro do último módulo de escape. Ele será seu se conseguir derrotar o capitão!



Fase 4: Amazonas

A selva, quente e pegajosa, é um lugar terrível para lutar pela própria vida. Seus habitantes, com mortíferos bumerangues, bloqueiam teu caminho. Você não pode permitir que sua aparente beleza se apodere das tuas forças. Continue a lutar! Nade e pule. A paciência é a chave para vencer o Tiranossauro Rex, que patrulha as margens do rio Amazonas. Falta pouco para você chegar lá!

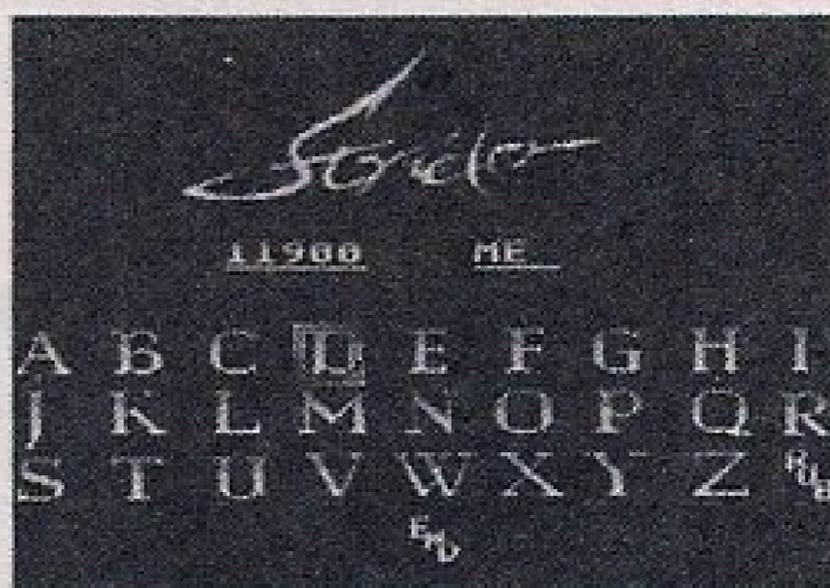


Fase 5: Revela-se a verdade!

Finalmente você descobre a identidade do louco gênio que se esconde por trás do caos. Ele está aguardando você e espera uma rápida vitória no inevitável confronto. Você vai se render depois do longo caminho percorrido? A vitória significa a sobrevivência! Se não vencer... você pode imaginar...

Pontuação

Sua pontuação aumenta à medida que você for desintegrando as forças mutantes e o armamento do inimigo. Cada vez que passa uma fase, você ganha 5000 pontos extras. Uma pontuação muito boa pode levar seu nome à tela de pontuação mais alta. Quando aparecer a tela da introdução do nome, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para movimentar a janela de seleção até a letra que você quiser e depois pressione o **Botão 1** para introduzi-la.



Para apagar as letras selecionadas, posicione a janela de seleção sobre “Rub” e pressione o **Botão 1**. Você pode introduzir até três caracteres. Depois da introdução do terceiro, a janela de seleção desloca-se automaticamente para “End”. Pressione o **Botão 1** para ver suas iniciais na tela de pontuação mais alta. Parabéns!

HIGH SCORE TABLE			
1.	DRP	...	020000
2.	COM	...	017500
3.	DRP	...	015000
4.	COM	...	012500
5.	MED	...	011400
6.	DRP	...	010000
7.	COM	...	007500
8.	DRP	...	005000
9.	COM	...	002500
0.	DRP	...	000000

Dicas úteis

- Os mutantes inimigos poderão vir da direita ou da esquerda. Poderão disparar contra você apenas uma vez ou disparar tiros múltiplos. Tome muito cuidado para não receber o impacto de uma bala retardada.
- A procura do caminho a seguir é a chave do êxito. Lembre que você depende do medidor de tempo. Mexa-se depressa!

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

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS