

MAST-96

ROCKY



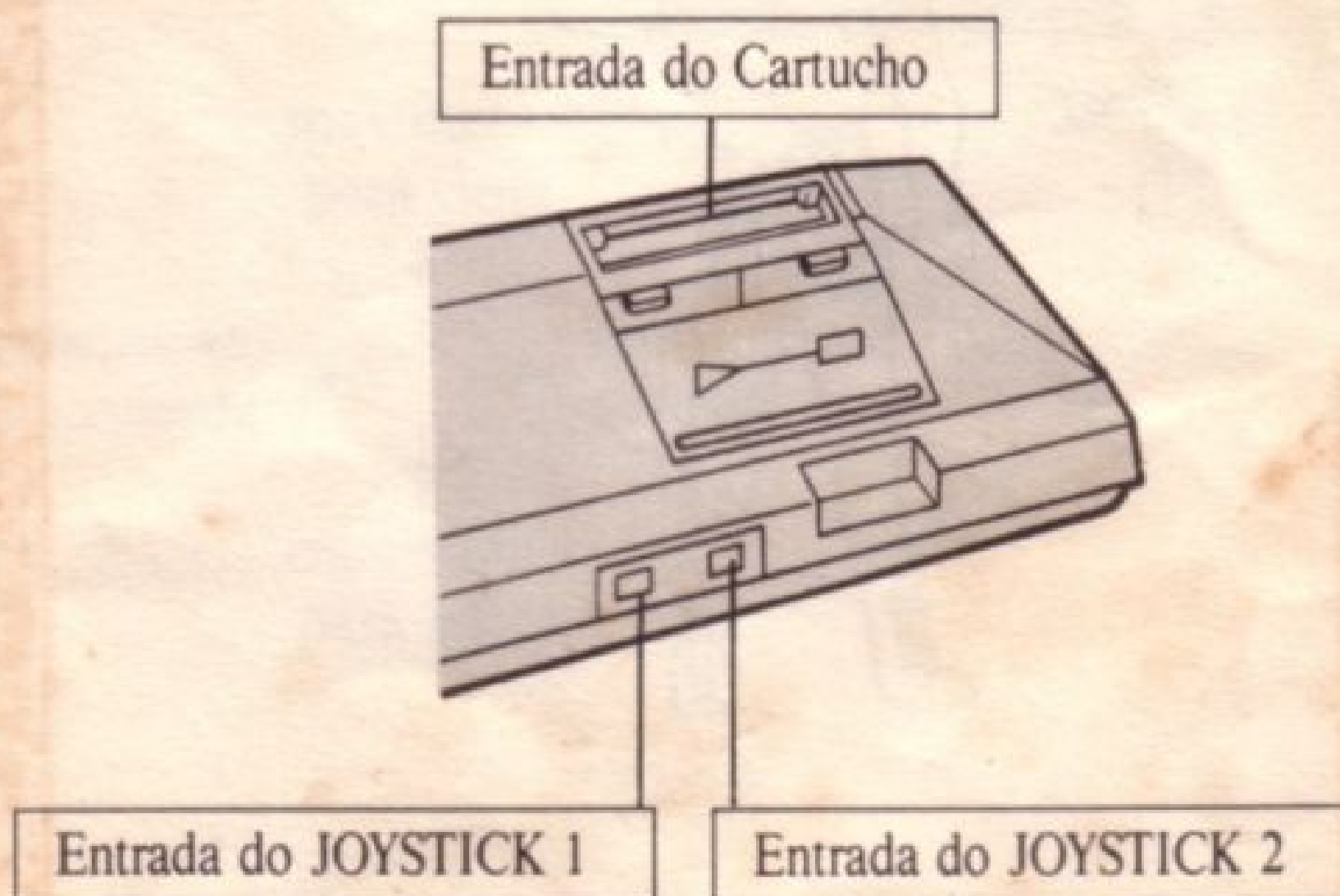
LOCAÇÃO DE FITAS PARA VÍDEO
Avenida Getúlio Vargas, 1566 - F
Porto Alegre - RS

GAMES
e: 231-7104

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho ROCKY no console do (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 1 Jogador: aperte o BOTÃO INÍCIO no JOYSTICK 1.
Para 2 Jogadores: aperte o BOTÃO INÍCIO no JOYSTICK 2.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



O grande evento

Após meses de treino duro e sacrificando tudo por este momento tão esperado, Rocky finalmente vai disputar o título mundial contra vários dos maiores lutadores da história do box.

Neste jogo, você pode lutar representando o corajoso Rocky ou qualquer dos seus famosos adversários, numa grande batalha pelo título e pela glória.

Você precisa jogar agressivamente e não deve jamais esmorecer, pois isso poderia significar um golpe fatal e o fim da luta. Mas, se, ao contrário, mantiver a concentração, o nocaute será seu e o título também!

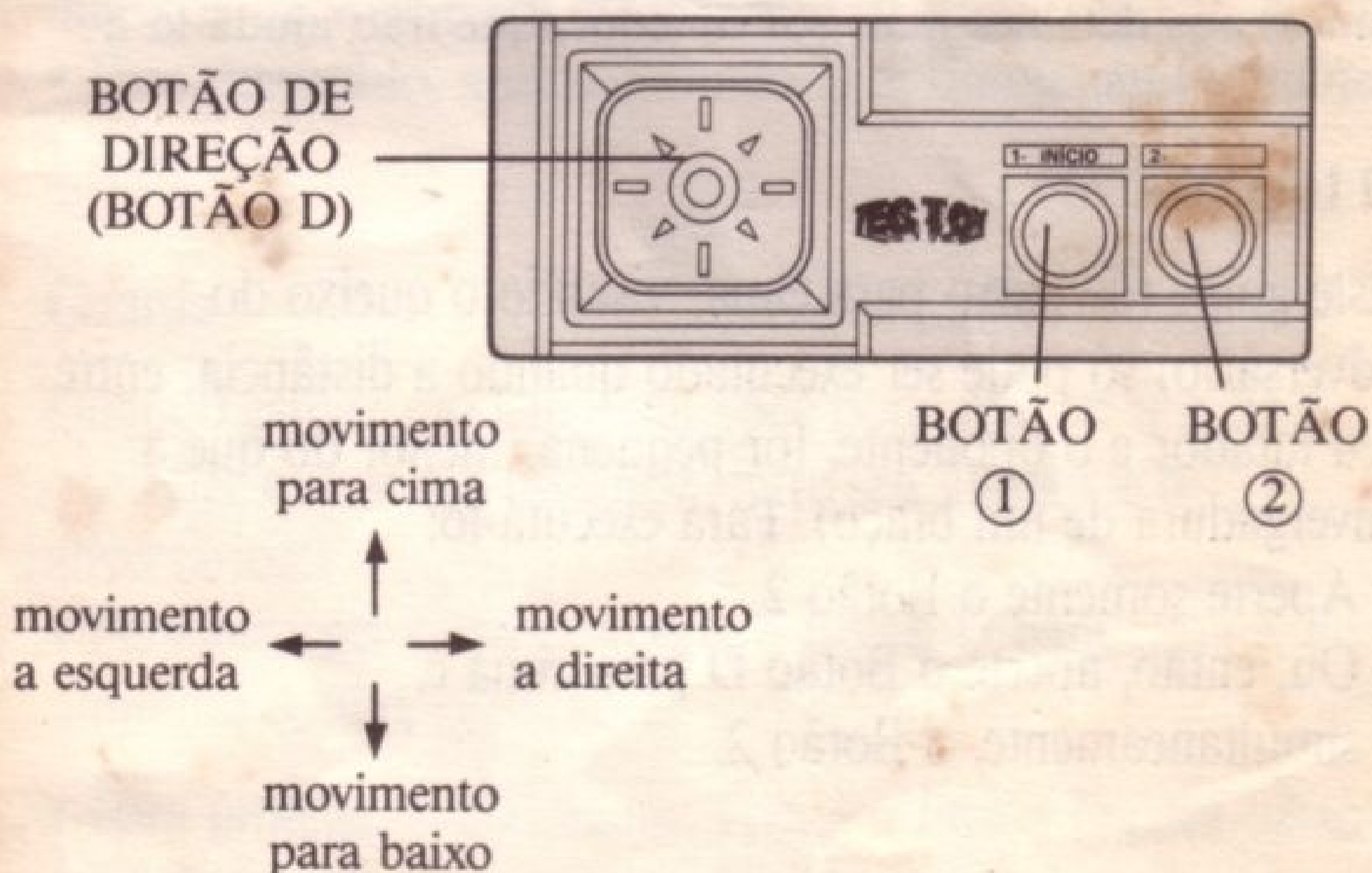


É golpe contra golpe

Antes de iniciar o jogo, procure familiarizar-se com todos os movimentos e funções que cada botão oferece. Você precisará ser muito rápido a fim de executar as diferentes combinações para conseguir o nocaute. Mas, se treinar com seriedade, dominando toda esta técnica, a conquista do título será fácil!

Funções individuais

Cada botão do seu Joystick proporciona uma série de movimentos próprios.



- O Botão D:**
- Guia o jogo de pernas do seu lutador.
 - Determina o golpe a ser executado.
- O Botão 1:**
- Mantém a guarda do rosto e do abdômen.
 - Faz a esquiva, dobrando os joelhos do lutador.
- O Botão 2** (dependendo da distância entre os lutadores) executa:
- Uppercut
 - Gancho
 - Direto

Agora que você está familiarizado com a técnica básica, vamos aos detalhes mais sofisticados, que irão ajudá-lo a ganhar a luta.

O Uppercut

Este golpe (de baixo para cima, visando o queixo do adversário) só pode ser executado quando a distância, entre seu lutador e o oponente, for pequena (menor do que a envergadura de um braço). Para executá-lo:

- Aperte somente o Botão 2.
- Ou, então, aperte o Botão D para cima e, simultaneamente, o Botão 2.

O Gancho

Este golpe rápido, desferido com o braço dobrado no cotovelo, pode ser dado tanto em curtas distâncias, como em distâncias maiores.

- Estando perto ou mais afastado do adversário, aperte o Botão D para baixo e, ao mesmo tempo, aperte o Botão 2. Portanto, o procedimento é o mesmo para os dois casos.

O Direto

Este golpe é aplicado somente quando houver uma boa distância (correspondente à envergadura de um braço ou mais), entre você e seu adversário.

- Para executá-lo, aperte o Botão D e, simultaneamente, o Botão 2.

Guarda

Quando estiver na defensiva, você pode manter a guarda qualquer que seja a distância entre seu lutador e o adversário.

- Para proteger o rosto: aperte o Botão D para cima e, ao mesmo tempo, o Botão 1.
- Para proteger o abdômem: aperte o Botão D para baixo e, ao mesmo tempo, o Botão 1.
- Para fazer a esquiva: aperte apenas o Botão 1.

Jogo de pernas

Para movimentar o seu lutador pelo ringue não há necessidade de acionar um determinado botão. É preciso, apenas, atuar no momento adequado, já que seu lutador estará simplesmente impossibilitado de se movimentar se você não satisfizer as condições que se seguem.

- Se estiver na ofensiva, atacando abertamente, seu lutador se movimentará na direção dos seus golpes. Ele poderá ser guiado, com o Botão D, para a esquerda ou para a direita, e para a frente ou para trás.
- Se estiver na defensiva, o seu lutador somente se movimentará na direção desejada, se você mantiver uma boa guarda, utilizando o Botão 1. Só então é que poderá soltar seus golpes, controlando o jogo de pernas, como descrevemos acima.

Assuma o controle!

Conheça os adversários

Neste jogo, há três lutadores que desafiam Rocky, e todos perseguem o mesmo objetivo: o título mundial.



Apollo

Ele é o atual campeão e sua força e experiência o tornam quase imbatível.



Lang

É um adversário valoroso, cuja obsessão pelo título só terminará quando o conquistar.



Drago

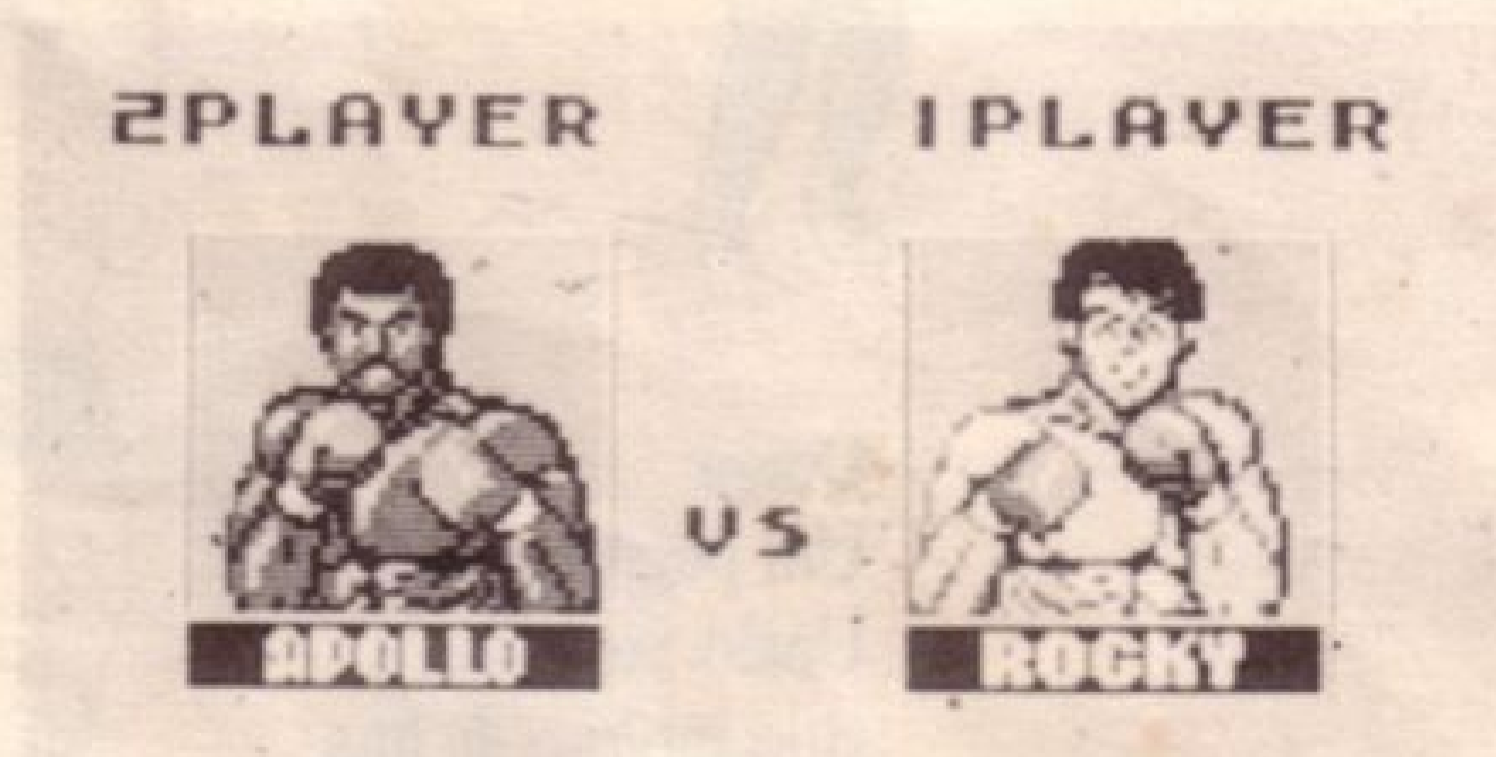
Um pugilista amador da União Soviética, cujo espírito de luta é inigualável.

O jogo disputado por 1 e por 2 jogadores

Depois de escolher a opção (1 Jogador ou 2 Jogadores), atente para estas pequenas diferenças, para o jogo ficar mais interessante.

Jogo com apenas 1 Jogador

- Neste tipo de jogo, você tem dois níveis: treino e luta propriamente dita.
- O treino é desenvolvido contra cada adversário, individualmente.
- A luta, propriamente dita, será travada primeiro entre você (sempre representando Rocky) e Apollo. Depois, entre você e Lang. E, finalmente, entre você e Drago.
- Mais detalhes sobre o treino, a seguir.



Jogo com 2 Jogadores

- Neste tipo de jogo, o Jogador 1 representa Rocky, enquanto o Jogador 2 pode selecionar qualquer um dos três adversários.
- Este tipo de jogo não requer treino.

Hora de treinar

Há três diferentes sessões de treino, e cada uma é realizada antes da luta propriamente dita, a fim de você ganhar a necessária experiência para vencer. Isso acontece porque cada adversário possui sua própria técnica de luta, uma técnica mortal e que precisa ser bem estudada.

Como classificar-se

O objetivo do treino é conseguir classificação, isto é, alcançar os limites numéricos especificados na imagem. E se você superar esses índices, isto lhe dará vantagens para a luta propriamente dita. Veja como acontece.

- No treino, Rocky fica energizado, isto é, ganha mais energia para tornar-se um lutador ainda melhor. Portanto, se você superar os índices de classificação no treino, Rocky ganha uma superforça. Eis o que aparece na imagem de classificação:



Time (É o limite de tempo para a duração do treino)

Hit (Número de golpes alcançado)

Qualify (Número de golpes necessários para dar mais energia a Rocky antes da luta)

- Agora, tente superar os índices de classificação. Por outro lado, se Rocky não conseguir classificar-se, você entra na luta já sem força...

Vantagens da classificação

Cada sessão de treino lhe dará uma vantagem específica sobre seu adversário.

Sandbag (Saco de areia)

- Esta parte do treino destina-se a prepará-lo para o combate contra Apollo. Serve para aumentar o poder do seu soco e seu ritmo de luta.
- Se você superar os índices de classificação, Rocky ganhará um jogo de pernas mais rápido e maior velocidade nos golpes.

Punching Ball

- Esta outra parte do treino preparará você para a luta contra Lang, aumentando a rapidez de seus golpes, além de sua regularidade e força.
- Ao superar os índices de classificação nesta parte, cada golpe seu terá mais força, e seu adversário cairá com mais facilidade. Isto será mostrado no “Medidor de Força”, do qual falaremos mais tarde.

Punching Mitts (Cruzar Luvas)

- Esta última parte do treino destina-se a prepará-lo para lutar contra Drago e serve para aumentar a precisão dos seus golpes. Você aprenderá a observar a luva e golpear na direção dela, antecipando sua direção e acionando seu Botão D.

- Quando você supera os índices de classificação nesta parte, ganha vantagem na combinação de golpes. Por exemplo, ao invés de precisar de três *jabs* (golpes curtos e rápidos) para cada soco, precisará só de dois *jabs* para cada soco.

Cancelamento do treino

É possível cancelar o treino e começar a luta imediatamente, assim que vir na tela a imagem que anuncia o treino. Para isso, aperte seu Botão D em qualquer direção e, em seguida, aperte o Botão 1 ou Botão 2.

Mas, lembre que, não realizando o treino, Rocky não será energizado.

A luta!

Finalmente, você está no ringue e agora é hora de provar o seu valor. Antes, porém, conheça a forma da pontuação.

Medidor de Força

Durante o jogo, aparecem, no alto da tela, dois “Medidores de Força” que avaliam a sua força e a de seu adversário.



Fique atento a esses medidores durante o desenvolvimento da luta, para saber se você está ou não prestes a sofrer uma queda. Isso dependerá do nível do seu próprio medidor. Se ele estiver muito baixo, é queda na certa! Porém, se seu nível estiver completo, significa que você apresenta-se forte e apto a suportar mais golpes.

No caso do seu adversário ficar com o medidor em nível baixo, ele não apenas estará fraco, mas poderá sofrer logo um nocaute, desde que o lutador que você escolheu tenha sido bem energizado no treino.

Intervalo

- Haverá um intervalo de 1 minuto entre cada assalto. Enquanto seu lutador estiver descansando, metade da força perdida no assalto anterior será restaurada.



Portanto, fique atento aos medidores, mantenha fechada a sua guarda quando necessário e parta para o ataque, quando seu adversário se mostrar vulnerável.

Regras e regulamentos

Cada luta apresenta um total de 15 assaltos, com duração de 3 minutos por assalto, mais 1 de intervalo.

O relógio do jogo, indicado na tela, marca tempo três vezes mais rápido do que o tempo real.

Knock-down

- Se você atingir o adversário quando o medidor deste estiver a zero, ele sofre *knock-down* (isto é, ele cai). Neste caso, o lutador que caiu precisa levantar-se antes que a contagem chegue a 10. Se não perde a luta.
- Para ajudar seu lutador a levantar-se, aperte o Botão 1 ou o Botão 2, repetidamente, sempre acompanhando o seu medidor.
- Se o seu adversário cair três vezes no mesmo assalto, você automaticamente ganha a luta.
- Se, ao fim dos 15 assaltos, nenhum dos dois lutadores for nocauteado, a decisão ficará a cargo dos jurados. Essa decisão será baseada no total de pontos conquistados no final da luta. Os pontos de cada lutador aparecerão em *flash* durante cada intervalo.
- Se, num jogo com apenas 1 Jogador, você perder a luta, terá direito de desafiar o vencedor para uma luta-revanche. Esta opção aparecerá na imagem de seleção.

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					

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 INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000

Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

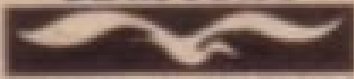
Rua Catalão, 72 — São Paulo — SP — CEP: 01255

TEL: (011) 864-5022



LOCAÇÃO DE FITAS PARA VÍDEO GAMES
Avenida Getúlio Vargas, 1566 - Fone: 231-7104
Porto Alegre - RS

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

ZONA FRANCA DE MANAUS