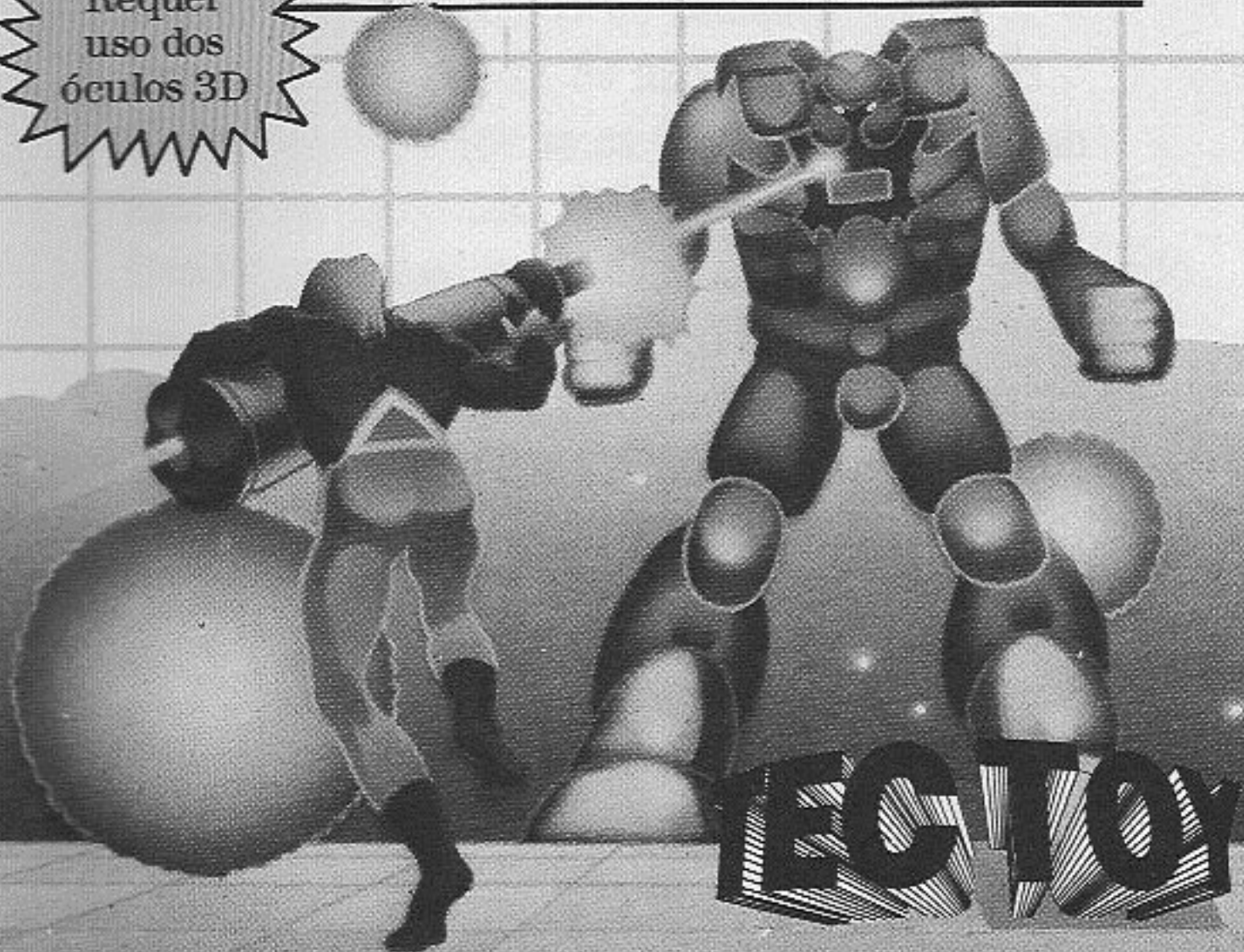
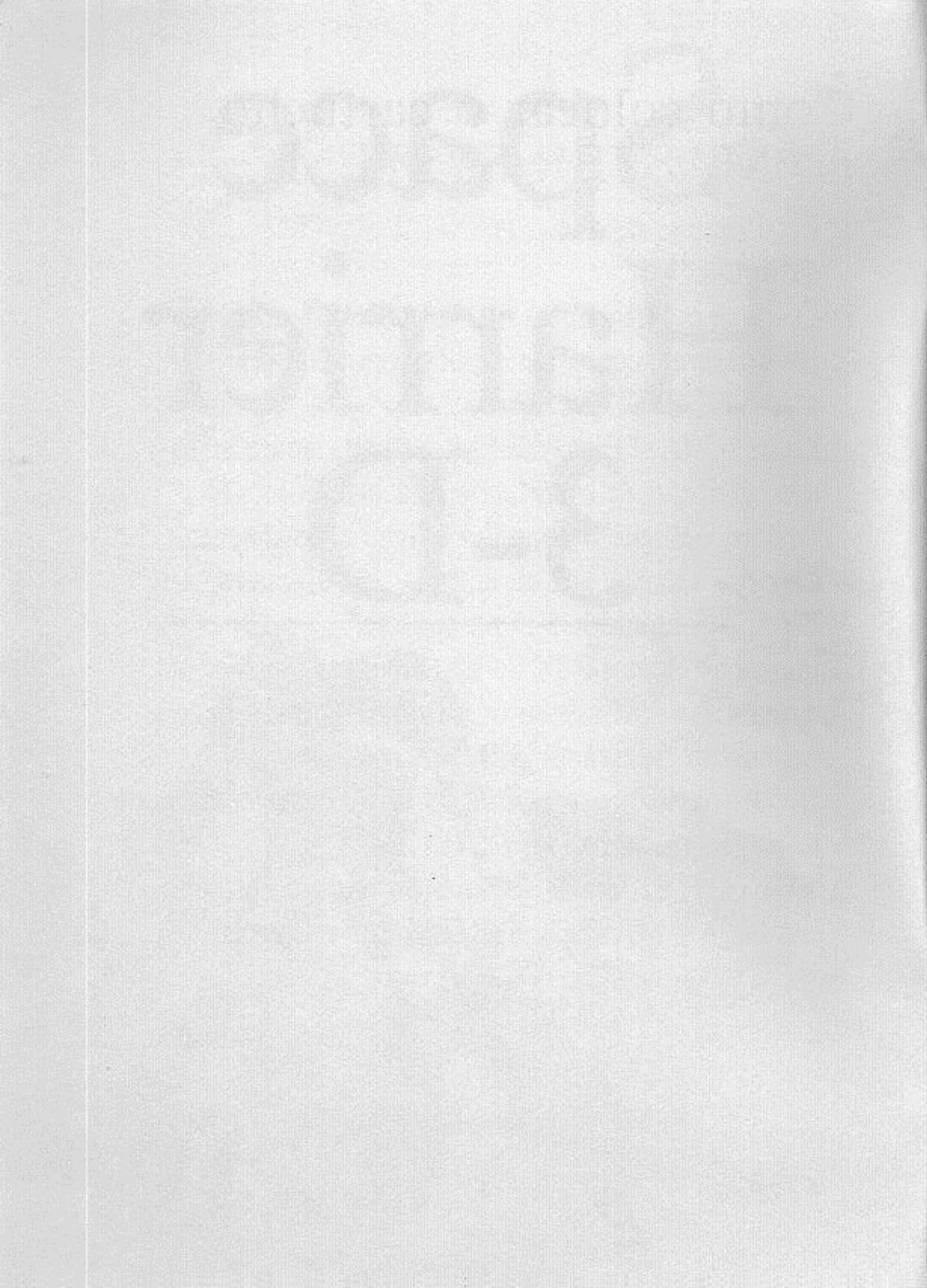


# Space Harrier 3-D

Requer  
uso dos  
óculos 3D







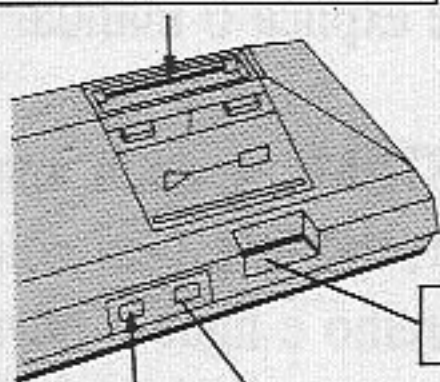
# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho SPACE HARRIER 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. Ligue os Óculos 3-D na entrada do Adaptador 3-D. Ligue o Adaptador 3-D no console.
5. Ponha os Óculos 3-D. Se não enxergar em três dimensões, verifique se os Óculos 3-D estão bem ligados no Adaptador 3-D. Depois, verifique se o Adaptador 3-D está bem ligado no console do MASTER SYSTEM.

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

**OBSERVAÇÃO:** O Space Harrier 3-D é para um Jogador somente, utilizando o Joystick 1. Como você verá mais adiante, o Joystick 2 poderá também ser usado para os “Comandos Especiais”, sempre pelo único Jogador.

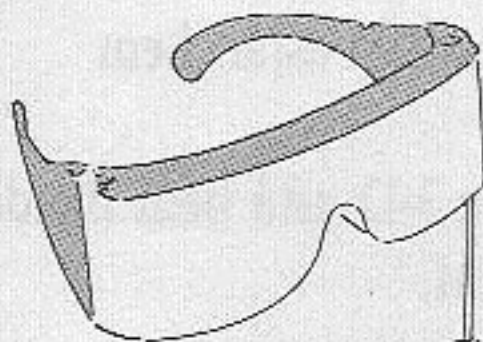
Entrada do Cartucho



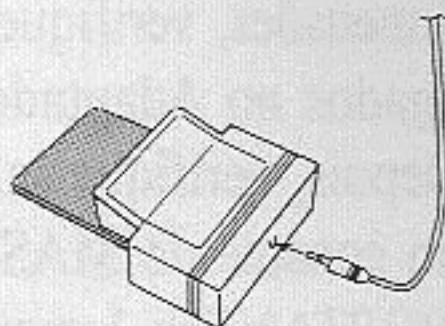
Entrada do Adaptador 3-D

Entrada do Joystick 1

Entrada do Joystick 2



Óculos 3D



Adaptador 3D



# O Efeito Tridimensional

O incrível Efeito Tridimensional confere ao Space Harrier 3-D uma espantosa dimensão de desafio, transformando-o num jogo jamais visto até aqui. Eis por quê.

Normalmente, nós enxergamos as coisas em três dimensões porque cada um de nossos olhos vê o mesmo objeto, com uma ligeiríssima diferença de enfoque. Mas, como essas duas imagens se superpõem perfeitamente, pela posição dos olhos, elas acabam formando uma única imagem tridimensional. O Space Harrier 3-D mostra, simultaneamente, duas imagens que, a olho nu, não se superpõem. Por isso, o que você vê assim na tela é tremido ou "borrado".

Se, porém, você colocar os Óculos 3-D, verá uma imagem perfeita e tridimensional. Isso acontece porque as lentes de cristal líquido dos Óculos 3-D focalizam as duas imagens, superpondo-as, permitindo que seus olhos vejam uma só.

O resultado é fantástico: o Space Harrier 3-D se torna tão real que você passa a tomar parte na ação, colocando-se no centro dos acontecimentos!

## A volta de Space Harrier

Em certa época, a pacífica Terra dos Dragões viveu sob o reinado do terror. Criaturas impiedosas varreram o país, deixando atrás de si a destruição e a morte. Então, um pedido de ajuda, vindo da imensidão da galáxia, chegou até um jovem e bravo guerreiro, corajoso o bastante para desafiar os invasores.

Esse guerreiro era o valoroso Space Harrier, que tinha a capacidade de voar e possuía um canhão atômico. Com o auxílio do Príncipe Euria, o legítimo soberano da Terra dos Dragões, Space Harrier derrotou os inimigos e devolveu o trono ao seu verdadeiro dono: o Rei Dragão.

Com a volta da paz à Terra dos Dragões, Space Harrier partiu.

Porém, um ano depois, o Rei Dragão morreu, e a Terra dos Dragões foi novamente envolvida pelo caos! Quando Euria se preparava para assumir o trono, seu maldoso primo voltou do exílio à frente de um exército dos inimigos do príncipe.

Durante a violenta batalha que se seguiu, o primo do príncipe invadiu o castelo de Euria, a fim de apossar-se do trono. E pior: Euria desapareceu!

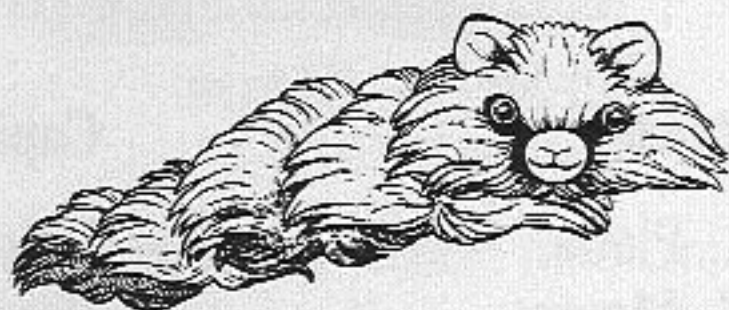


Agora, Space Harrier retorna à Terra dos Dragões para achar Euria e reconduzi-lo ao trono. Porém, desta vez, sua jornada é muito mais longa e o levará diretamente às garras das mais repugnantes criaturas da galáxia!

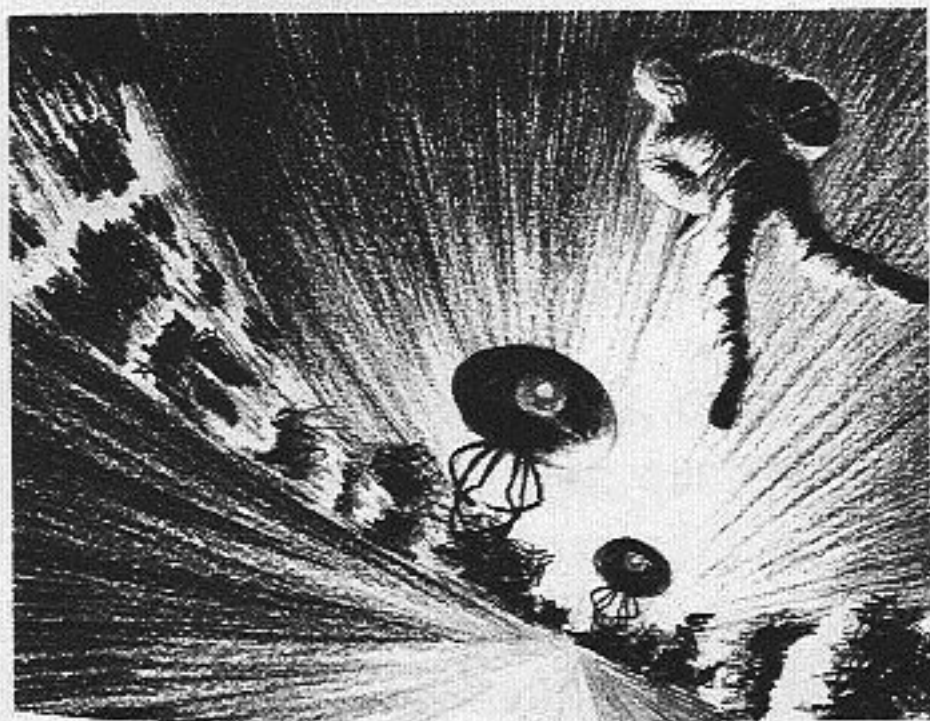
Para completar esta missão, Space Harrier necessita de sua ajuda. Agora, o destino da Terra dos Dragões depende de você!



Space Harrier



Euria, o Bom Dragão



## As etapas da batalha

São treze as etapas que Space Harrier precisa vencer. No final de cada etapa, Space Harrier enfrenta um capitão do rei inimigo!



### Etapas

1. Platia
2. Moura
3. Bits
4. Hardegga
5. Heam
6. Yorde
7. Dayamon
8. Manmo
9. Alphamic
10. Mecamanim
11. Godde
12. Doht
13. Meltedia

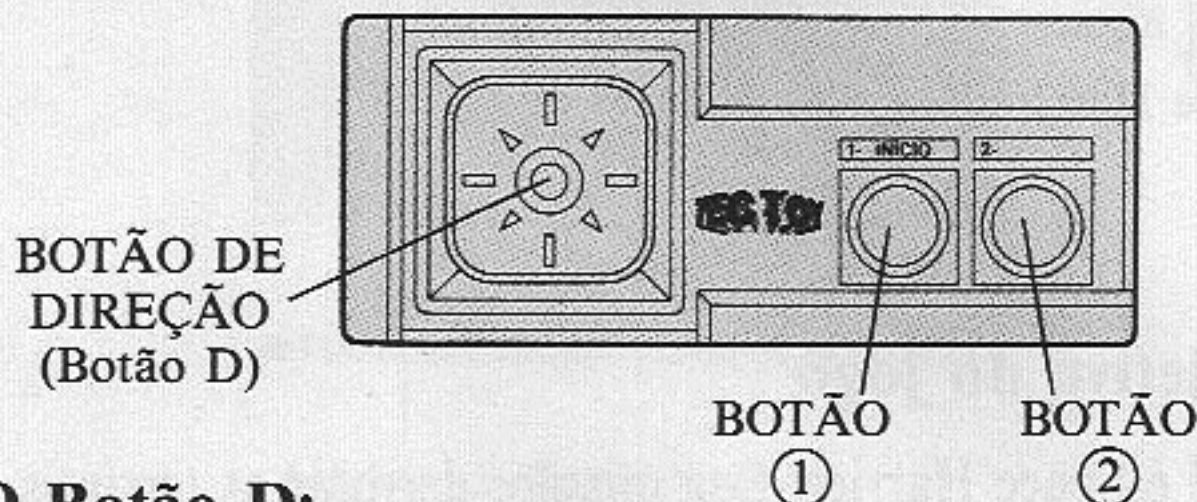
### Capitães do Rei Inimigo

- Dylos  
 Houla  
 Zapple  
 Gomesto  
 Musha  
 Yorde  
 Janue  
 Macandence  
 Cool Damonia  
 Almer  
 Janue  
 King Doht  
 Zapple



Após vencer a décima terceira etapa, Space Harrier ainda terá de enfrentar *todos* os capitães consecutivamente. Finalmente, se sobreviver, ver-se-á frente a frente com o próprio rei inimigo! Mas qual será a verdadeira identidade deste último?

## Assuma o controle!



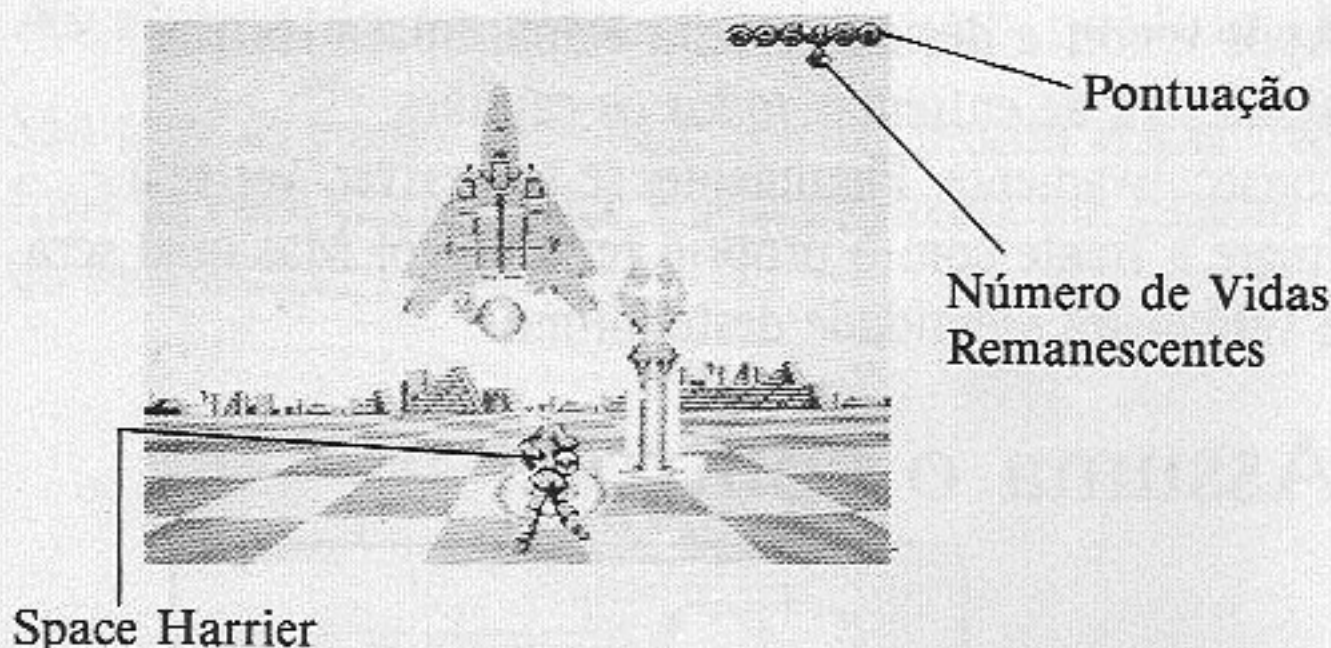
### O Botão D:

- Movimenta Space Harrier em oito direções: para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita, para cima à esquerda, para cima à direita, para baixo à esquerda e para baixo à direita.

### O Botão 1 ou o Botão 2:

- Inicia o jogo.
- Dispara o canhão atômico.

**OBSERVAÇÃO:** Como já dissemos, o Space Harrier 3-D é um jogo apenas para 1 Jogador, que usa apenas o Joystick 1. Entretanto, certos comandos especiais podem ser dominados utilizando-se também o Joystick 2. Leia os detalhes da rubrica "Comandos Especiais".



## Objetivo do jogo

Você é Space Harrier! Sua missão: derrotar as terríveis criaturas inimigas com seu canhão atômico e salvar Euria, o bom príncipe dragão.

## Fim do jogo

Você começa o jogo com três vidas. Mas, perderá uma delas toda vez que:

1. For atingido por um inimigo ou por seus mísseis.
2. Colidir contra um objeto.

Você receberá uma vida adicional ao atingir 5.000.000, 10.000.000 e 15.000.000 pontos, e, a partir daí, a cada acréscimo de 5.000.000 de pontos.

O jogo termina quando você perder todas as suas vidas.



## O ranking das maiores contagens

Se a sua pontuação superar uma das sete melhores pontuações obtidas por outros Jogadores, você terá direito a colocar suas iniciais no ranking.

	SCORE	NAME
TOP	1000000	C.A
1	4000000	C.A
2	3500000	BC.
3	3000000	YAM
4	2500000	FUK
5	2000000	SAD
6	1920340	
7	1500000	ORE

QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM

Alfabeto e *Entry Figures*

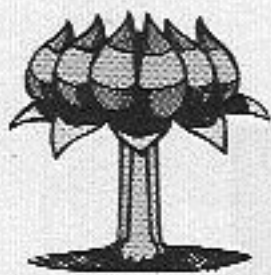
## Como entrar no ranking

Você pode utilizar um máximo de três letras para incluir suas iniciais na imagem do ranking. Pontos são contados como letras.

### Faça Assim:

1. Utilize o Botão D para movimentar o cursor vermelho e escolher as letras que deseja inscrever.
2. Aperte o Botão 1 para entrar com a letra selecionada.
3. Para fazer correções, use o espaçador *Entry Figure*.
4. Após completar a seleção, movimente o cursor para *END* e aperte o Botão 1.

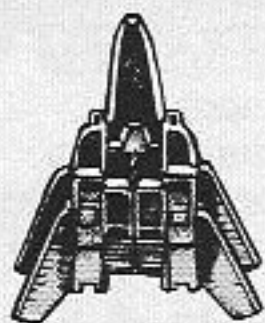
# Conheça seus inimigos



**Blossom**  
1.000 pontos



**Bylos**  
50.000 pontos



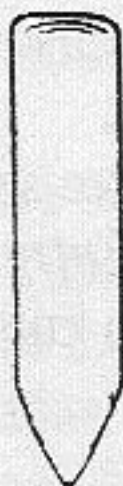
**Turbo Jet**  
3.000 pontos



**Flyer**  
3.000 pontos



**Loidal**  
3.000 pontos



**Pole**  
Não pode ser  
destruído



**Rathon**  
3.000 pontos

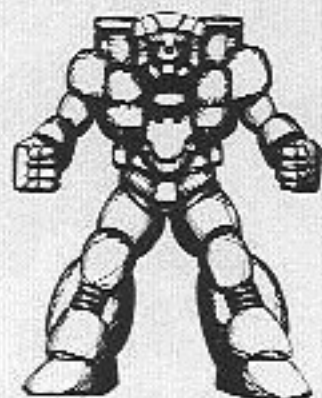




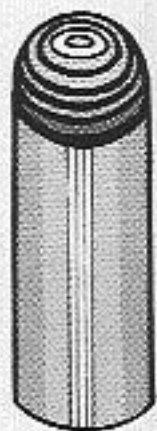
**Tower**  
*Não pode ser destruído*



**Slime**  
 1.000 pontos



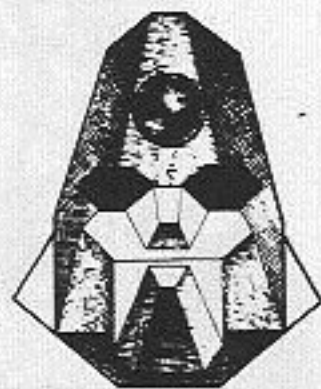
**Moura**  
 10.000 pontos  
 Quando capitão:  
 30.000 pontos



**Be-Bo**  
*Não pode ser destruído*



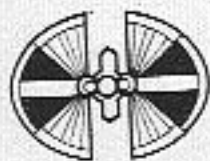
**Be**  
 1.000 pontos



**Zapple**  
 50.000 pontos



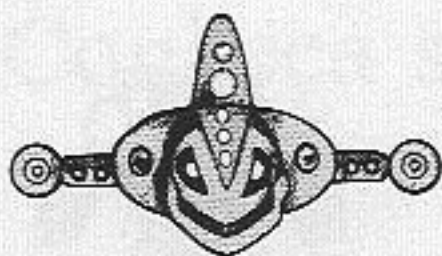
**Ice Pole**  
 1.000 pontos



**Laser**  
 3.000 pontos



**Clone**  
 3.000 pontos



**Apparition**  
3.000 pontos



**TFO**  
3.000 pontos



**Hobgoblin**  
3.000 pontos



**Qab**  
3.000 pontos



**Kentar**  
3.000 pontos



**Ogre**  
3.000 pontos



**Do-Go**  
3.000 pontos

**Meye**  
10.000 pontos







**Gomest**  
50.000 pontos



**Rock Dog**  
Não pode ser  
destruído



**Dai**  
Não pode ser  
destruído



**Musya Knight**  
30.000 pontos



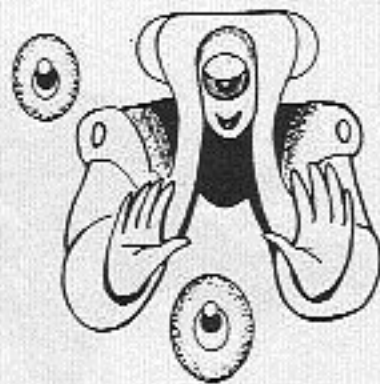
**Mount**  
1.000 pontos  
3.000 na Rodada 9



**Collo**  
3.000 pontos



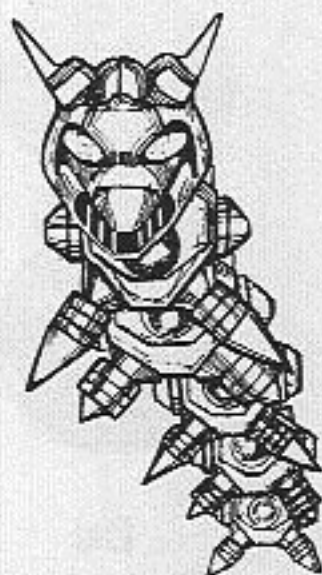
**Yorde**  
50.000 pontos



**Janues**  
50.000 pontos



**Inazoomi**  
5.000 pontos



**Meca Adence**  
50.000 pontos



**Sunzu**  
3.000 pontos



**Crystal**  
5.000 pontos



**Gongue**  
3.000 pontos



**Aei Manta**  
3.000 pontos





**Hand**  
3.000 pontos



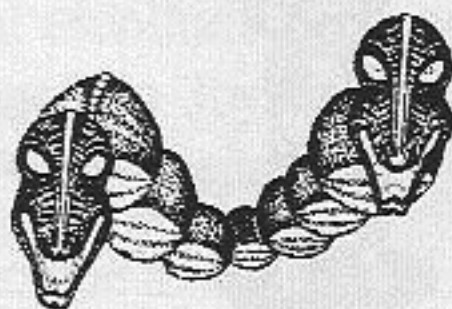
**Nurwall**  
*Não pode ser*  
destruído



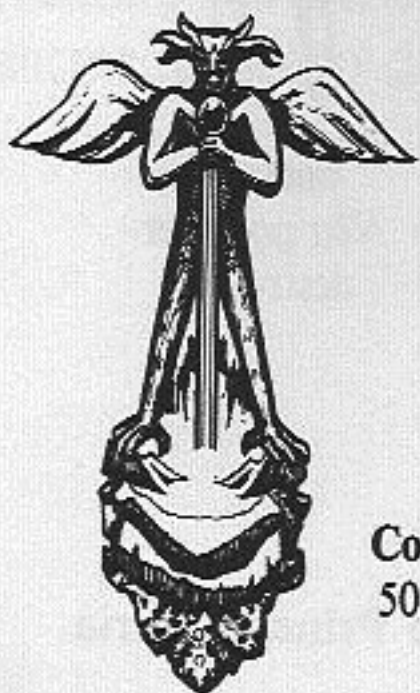
**Janues-Eye**  
3.000 pontos



**Pole-2**  
*Não pode ser*  
destruído



**King Doht**  
50.000 pontos



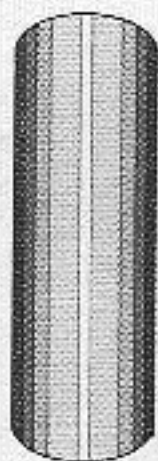
**Cool Damonia**  
50.000 pontos



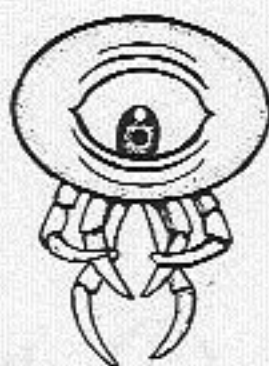
**Cam**  
3.000 pontos



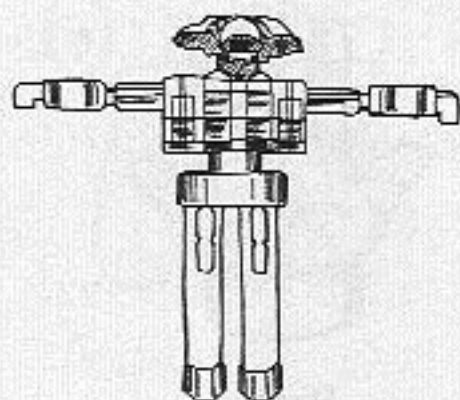
**UFO**  
3.000 pontos



**Guard**  
3.000 pontos



**Mitokonda**  
3.000 pontos



**Almer**  
5.000 pontos



**Elecker**  
10.000 pontos



**O Rei Inimigo**  
50.000 pontos



**Samurai**  
*Não pode ser destruído.*



Seu amigo, o bom dragão Príncipe Euria.



## Comandos especiais

No final do jogo, se a sua pontuação ficar entre as sete maiores, você estará habilitado a assumir determinados comandos especiais, que farão o jogo mais fácil, ou ainda mais difícil — como quiser.

Após bater o recorde, conquistando um lugar entre os sete melhores, não escreva seu nome, utilize o Joystick 2 para escrever o nome do comando especial que deseja: LEVEL, THREE ou SOUND.

1. Quando o comando especial escolhido aparecer na tela, utilize o Botão D, sempre do Joystick 2, para selecionar as características que desejar.
2. Ao terminar a operação, selecione a mensagem *EXIT*.  
Aí, utilize o Joystick 1 para entrar com o seu nome.

**OBSERVAÇÃO:** Se entrar com o seu nome primeiro (usando o Joystick 1), você *não* estará habilitado a entrar na seção dos Comandos Especiais.

## **Vejamos, agora, os detalhes de cada comando:**

**LEVEL** — Ao entrar neste comando, aparecem três níveis de dificuldade: *EASY*, *NORMAL* e *HARD* (Fácil, Normal e Difícil). Com o Botão D, você escolhe o nível desejado para jogar:

<i>EASY</i> .....	4 vidas do Space Harrier
<i>NORMAL</i> .....	3 vidas do Space Harrier
<i>HARD</i> .....	2 vidas do Space Harrier

**SOUND** — Esta característica permiti-lhe verificar as trilhas sonoras para cada etapa do jogo. Utilize o Botão D para selecionar a rodada e aperte o Botão 1.

Uma dica: Apertando a seqüência numérica 7437481, você receberá uma mensagem secreta!

**THREE** — A tela mostrará as mensagens 3-D ON e 3-D OFF. Com o Botão D, você seleciona uma das duas.

3-D ON .....	Permite que continue no jogo em 3 dimensões.
3-D OFF .....	Permite que jogue sem os Óculos 3-D.



## Prorrogação do jogo

Se morrer antes de completar sua missão de encontrar Euria, não se desespere! Há mais uma oportunidade de continuar no jogo.

### Como fazer:

Quando a mensagem “*GAME OVER*” (Jogo Encerrado) aparecer na tela, utilize o Botão D do Joystick 1, apertando a seguinte seqüência: 2-1-2-1-1.

Este movimento lhe concederá mais três vidas para continuar na batalha.

**OBSERVAÇÃO:** É necessário entrar com a seqüência de números antes que a mensagem *GAME OVER* apareça na tela. Caso contrário, não poderá continuar o jogo.

## Dicas úteis

- O sucesso da missão depende da sua habilidade de antecipar-se e reagir aos movimentos dos inimigos. Portanto, aprenda os padrões de ataque deles.
- O Space Harrier 3-D é um jogo de velocidade. Liquidar os inimigos com rapidez lhe dará mais vidas e muitos 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**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



COMEÇA O AMAZONAS