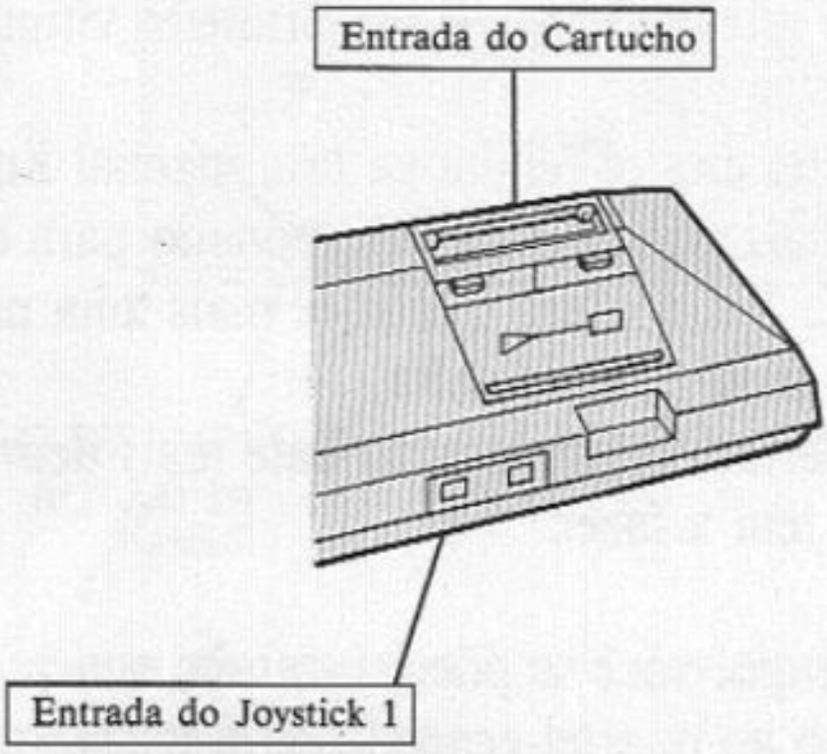
VIGILANTE

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho VIGILANTE 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, aperte o Botão 1 ou Botão 2.

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



Vigilante

Maria, sua bela namorada, acaba de ser seqüestrada por uma diabólica quadrilha de criminosos e punks violentos: os Rogues.

Até então, eles tinham-se mantido nos limites de seu próprio território. Porém, à medida que o bando foi crescendo, tornaram-se mais audaciosos e passaram a atacar na cidade inteira. Maria é sua primeira vítima!

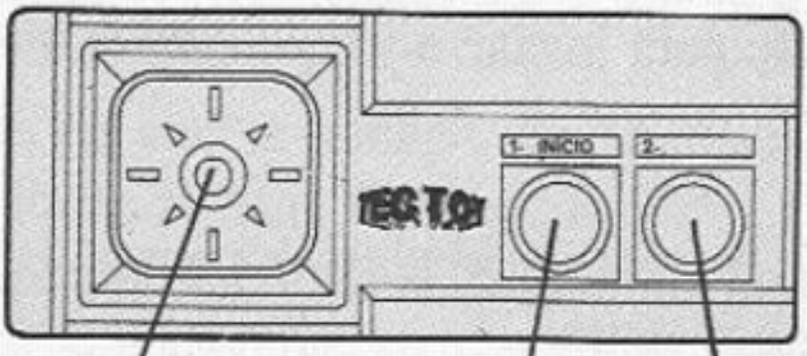
Você é o Vigilante, mestre da antiga arte marcial Kung-fu. Ninguém é mais corajoso ou determinado para deter os Rogues. Maria é a criatura que você mais ama na vida e tudo fará para tê-la de volta.
Seus olhos se apertam e seu coração bate mais depressa: você sabe o que tem a fazer.

Sem perda de tempo, você se põe a caminho rua a baixo, em direção ao quartel-general dos Rogues.

Ninguém tem o direito de tocar sua amada, ninguém pode aterrorizar os seus amigos. Embora os facínoras sejam numerosos, você não hesita em enfrentá-los sozinho.

Use de todos os recursos, se necessário. Use de toda a sua capacidade de luta para abrir caminho.
Derrube os punks e acabe com os cinco Chefões de cada Área. Mas sua busca final ocorre no interior do quartel-general dos Rogues. É lá que você vai achar sua bela Maria e o Grande Chefão. Se for bem-sucedido, você e Maria sairão juntos e as ruas da cidade ficarão livres dos Rogues. Se falhar, o seu destino e o de sua amada estarão selados para sempre!

Assuma o controle



BOTÃO DE DIREÇÃO (BOTÃO D) — BOTÃO ① — BOTÃO ②

Para apenas um jogador. Use o Joystick 1 a fim de movimentar o Vigilante.

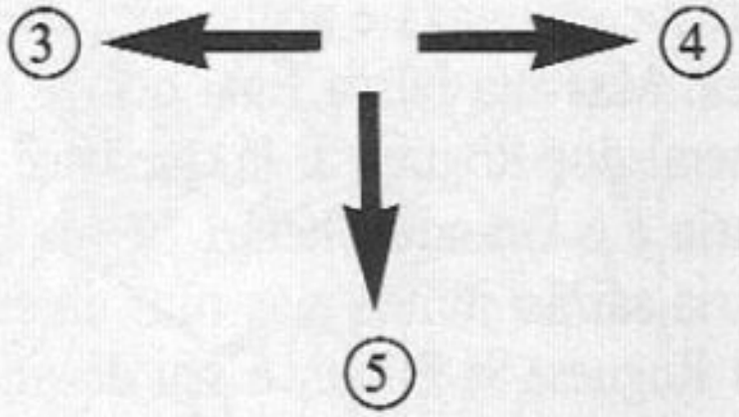
Veja como funcionam os Joysticks

Botão D: movimenta o Vigilante para a esquerda, para a direita e para fazê-lo abaixar-se.

③ Para a esquerda

④ Para a direita

⑤ Para abaixar-se



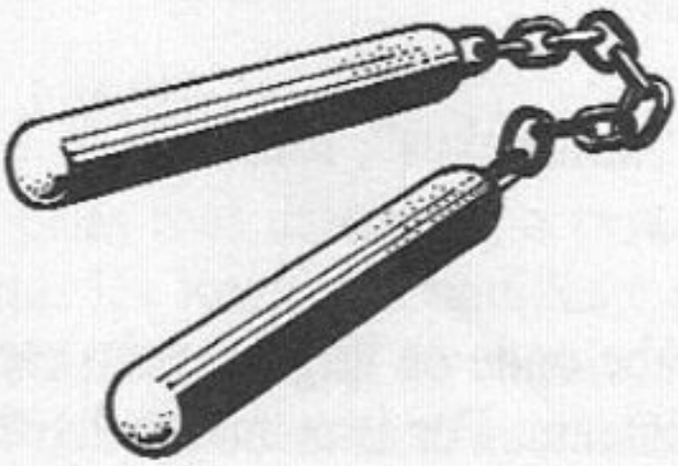
Botão 1: serve para iniciar o jogo, para dar socos e para usar o "nunchakus".

Botão 2: serve para iniciar o jogo e para desferir pontapés.

Botões 1 e 2: quando apertados ao mesmo tempo, servem para dar saltos.

Como lutar contra os Rogues

As únicas armas que o Vigilante possui são seus punhos e pés, para dar socos e pontapés, além do "nunchakus", que será encontrado ao longo do caminho.



Quando o inimigo se aproximar, use o Botão 1 ou o Botão 2 para lutar, desferindo socos e pontapés.

Dependendo do ataque inimigo, utilize o Botão D para fazer o Vigilante abaixar-se, ou os Botões 1 e 2, simultaneamente, para fazê-lo saltar. Você também pode combinar os movimentos saltar-e-dar pontapé ou abaixar-se-e-dar pontapé.

O início do jogo

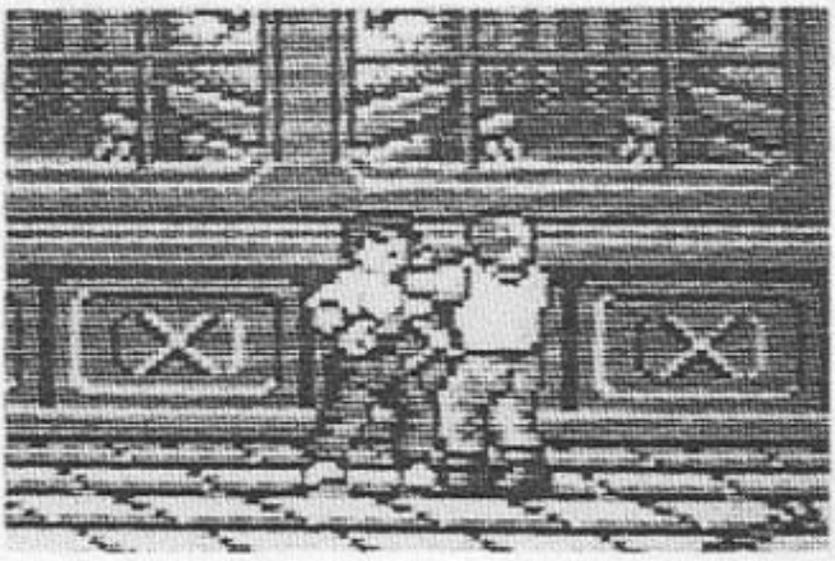
Começando

No início do jogo, o Vigilante não dispõe do "nunchakus". Mas à medida que se movimenta pela rua, você o vê no chão. Vá em direção a ele e abaixe-se para apanhá-la.

De posse do "nunchakus", use o Botão 1 para atacar com esta arma.

Você nunca sabe onde os Rogues estão escondidos e quando eles atacam. Por isso, mantenha-se atento o tempo todo!

O golpe mais importante que você precisa evitar: o "estrangulamento". Tendo oportunidade, os Rogues agarram o Vigilante pela garganta e a apertam até ele morrer!



Para escapar desse golpe mortal, aperte o Botão D, de um lado para o outro. Se você for atingido por correntes, cassetetes ou outras armas enquanto estiver sendo estrangulado, estará em situação desesperadora, correndo seríssimos riscos. Portanto, procure evitar o estrangulamento ou saia dele o mais depressa possível (veja "Dicas Úteis").

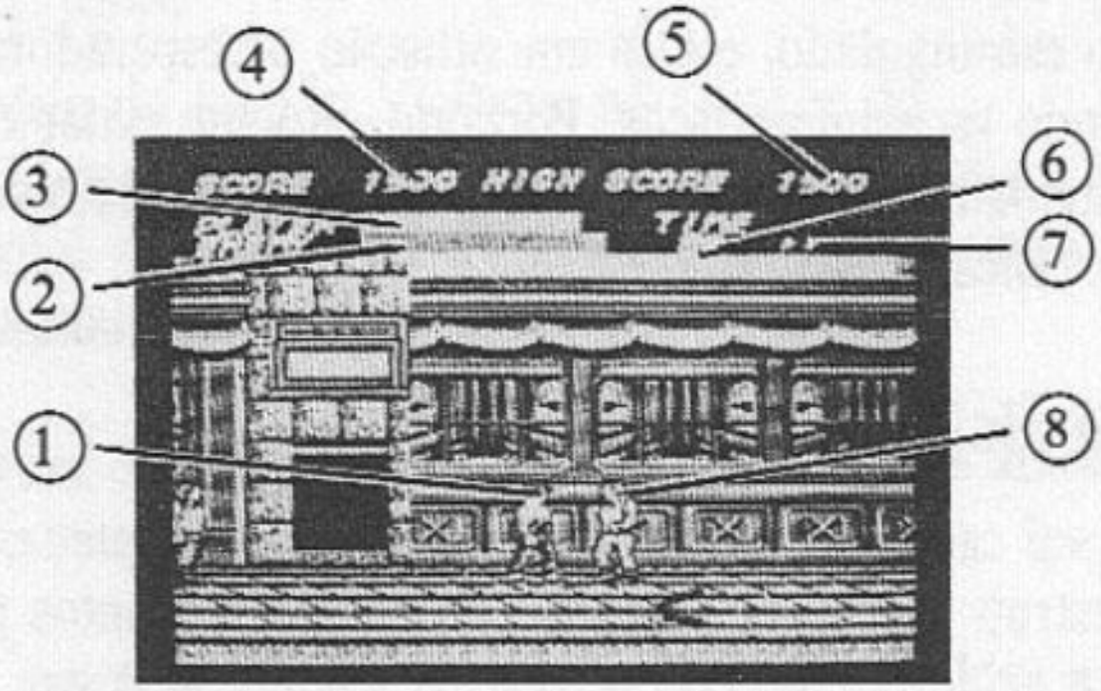
Os locais das batalhas

Você vai caçar, pelas ruas da cidada, a perua que seqüestrou Maria. Há Rogues escondidos e prontos para atacar, ao longo de toda a rota do veículo. Veja os locais onde os Rogues podem estar escondidos:
Fase 1: Ruas da cidade
Fase 2: Lixeiras
Fase 3: Ponte
Fase 4: Centro da cidade
Fase 5: Construções

O objetivo do jogo

O objetivo do jogo é derrotar os Rogues e salvar Maria. Para conseguir isso, você primeiro precisa livrar-se de inúmeros Rogues de Rua e de cinco Chefões das Áreas. Depois, tem de seguir para o quartel-general da quadrilha. Lá, você lutará contra o Grande Chefão. Liquide-o, liberte Maria e pronto: você ganhou o jogo!

Imagem da pontuação



① Jogador

② Medidor de vidas do inimigo

③ Medidor de vidas do jogador

④ Pontuação

⑤ Pontuação máxima

⑥ Tempo

⑦ Vidas remanescentes

⑧ Inimigo

O medidor de vidas

Quando o Vigilante fica ferido (ao sofrer socos, estrangulamentos ou golpes de armas), o nível do seu medidor de vidas (representado por uma barra) diminui. Quando desaparecer completamente, o Vigilante cai e morre. Entretanto, se você completar, com sucesso, uma rodada completa do jogo o medidor de vidas voltará ao nível original.

Tempo

O tempo determinado para cada fase do jogo é 90. Quando o Vigilante aparece, a contagem (decrescente) é iniciada imediatamente. Ao atingir zero, o Vigilante cai. O tempo recomeçará, sempre de 90, duas vezes mais. Porém, se o Vigilante cair um total de três vezes, o jogo termina.

Prorrogação do jogo

Quando o jogo chega ao fim, você tem duas opções: prorrogar o mesmo jogo ou começar um novo jogo. Se se decidir pela prorrogação do mesmo jogo, você recomeça do início da última rodada que jogou, com pontuação zero. Para prorrogar o jogo, aponte a flecha para a palavra CONTINUE e aperte o Botão 1 ou o Botão 2. Você pode prorrogar o jogo quantas vezes quiser.

Pontuação e pontos extras

A sua pontuação é totalizada no final de cada rodada.

O tempo remanescente, após a derrota da quadrilha em qualquer das cinco rodadas, será considerado para efeito de pontos extras. O cálculo é este: Tempo remanescente X 100 pontos extras

Os integrantes da quadrilha dos Rogues

Criminosos comuns

① ESTRANGULADOR: 300 pontos.
Veste uma camiseta branca, sem mangas e ataca com os punhos. Se você não tomar cuidado, ele estrangula o Vigilante.

② MO-PUNK: 300 pontos.
Tem um corte de cabelo tipo índio pele-vermelha e ataca com pontapés e socos.

③ DIRTY JACK: 300 pontos.
Está armado com uma faca de lâmina automática. Fique atento, pois ele ataca bem de perto o Vigilante para esfaqueá-lo!

④ CLUB THUG: 300 pontos.
Ataca com um cassetete. Pegue-o antes que ele o ataque!

⑤ WILD WACKO: 300 pontos.
Ataca com correntes. Mantenha-se longe dele e use seu "nunchakus".

⑥ ROGUE RIDER: 300 pontos.
Monta uma motocicleta e tenta atropelar o Vigilante, no maior sadismo. Procure derrubá-lo da moto, sempre de olho nos demais!

⑦ HITMAN HARRY: 300 pontos.
Armado de pistola, atira de pé ou agachado. Pule fora da mira dele, se puder!

Os Chefões

① Chefão Nº 1
HARLY HOG: 300 pontos.
Ataca a socos e pontapés.
Ele tentará estrangulá-lo se você chegar muito perto.

② Chefão Nº 2
MAD DOG: 300 pontos.
Ataca com pontapés em círculos e por trás, tipo capoeira.

③ Chefão Nº 3
MACEHEAD THE HORRIBLE:
300 pontos.
Não tem cabelo, mas seu soco é mortal!

④ Chefão Nº 4

IRON BRIAN: 300 pontos.

Ataca aos socos e pontapés, além de lançar pesadas bolas de ferro contra você!

⑤ Chefão Nº 5

GIANT DEFIANT: 300 pontos.

O último dos Chefões de Área dá socos e pontapés, mas é também um perigoso estrangulador!

Dicas úteis

- Conserve distância entre você e o inimigo. Se chegar muito perto, você poderá ser estrangulado. Quando isto acontecer, procure livrar-se movimentando o Botão D para a direita e para a esquerda em seqüência e repetidamente. Tal manobra salva-o do estrangulamento. Mas faça isso logo, pois o nível do seu medidor de vidas continua diminuindo enquanto perdurar o estrangulamento.

- Certos inimigos podem ser evitados, simplesmente saltando por cima deles. Procure identificar logo quem são.

- Quando enfrentar mais de um inimigo de uma só vez, tente distinguir os fortes dos fracos e ataque os fortes primeiro!

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 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.

TEC TOY

Nº CQ 0211436254

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS