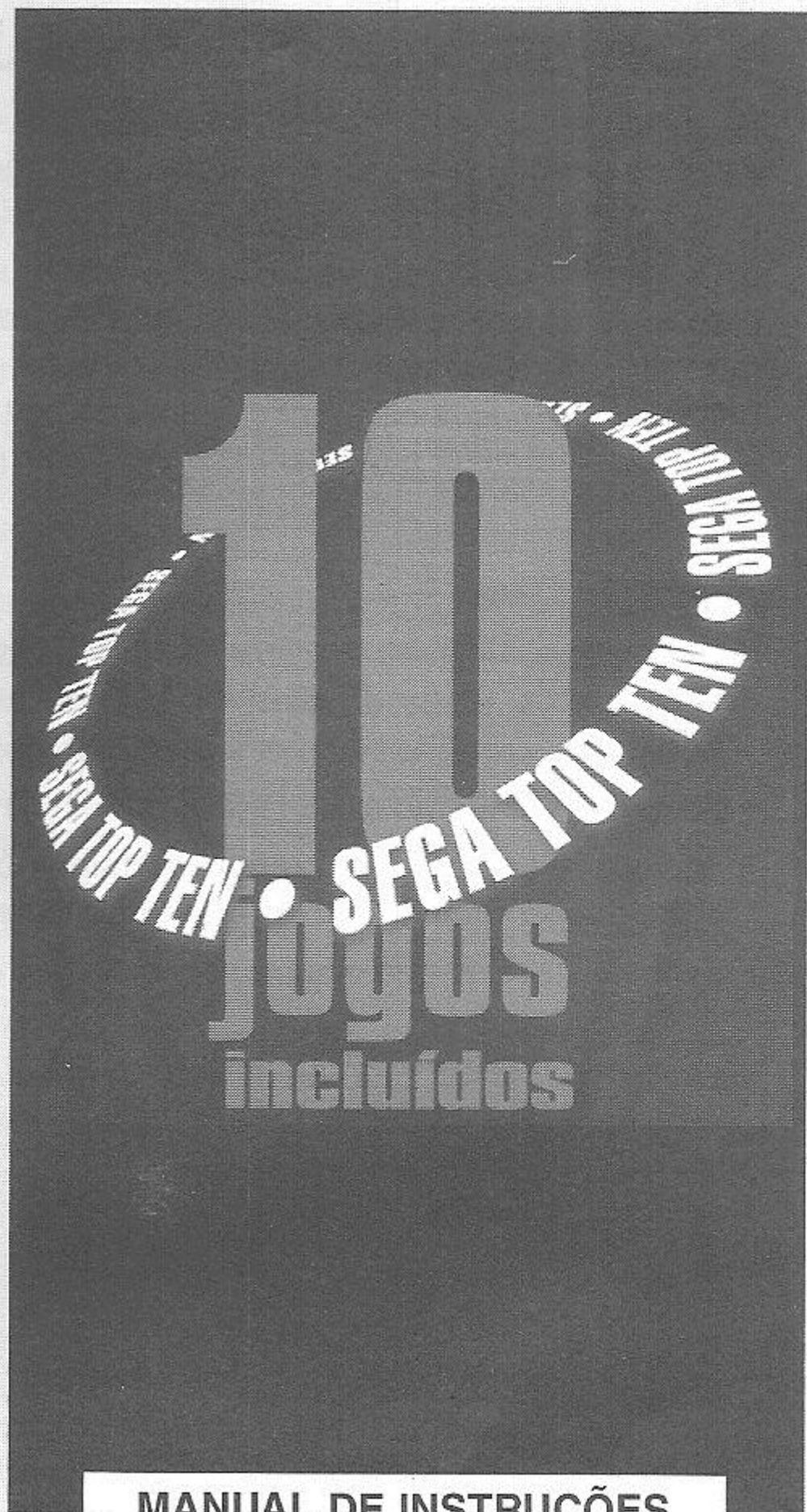


®

MEGA DRIVE

SEGA



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

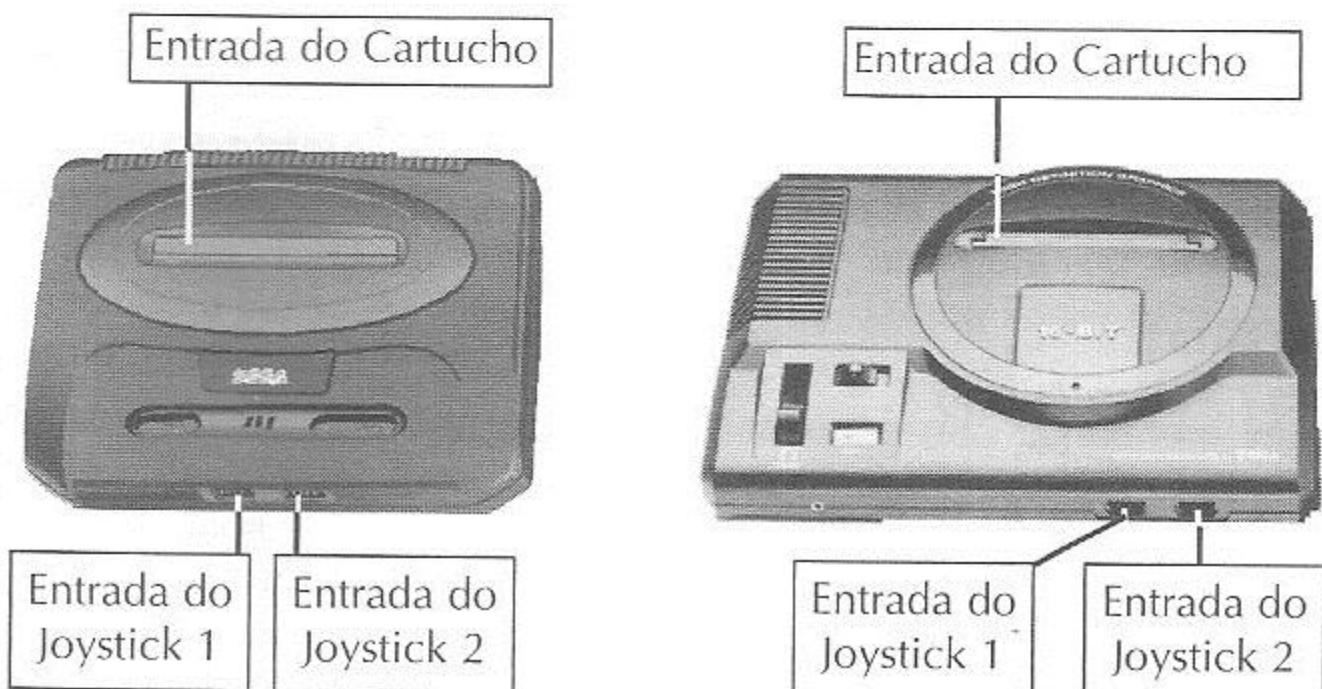
Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

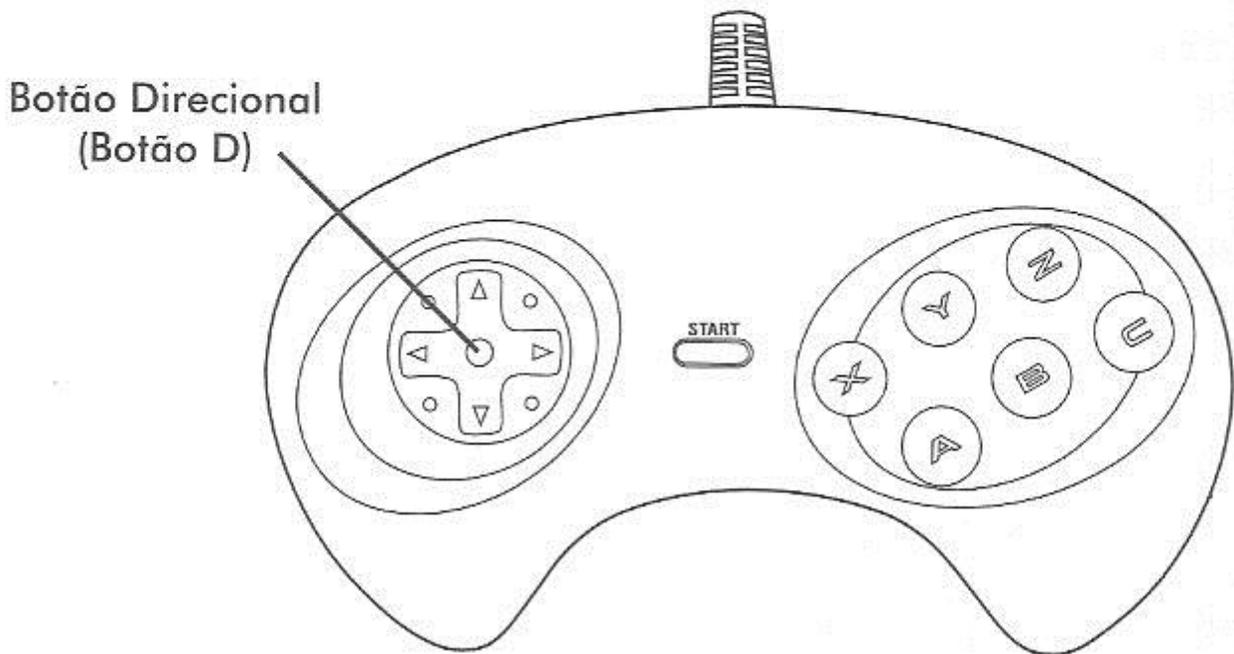
1. Certifique-se de que o Mega Drive está desligado. Conecte os joysticks 1 e 2.
2. Coloque o cartucho SEGA TOP TEN no console (veja figura), conforme explica o manual do Mega Drive.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. SEGA TOP TEN pode ser jogado por um ou dois jogadores, dependendo do jogo que foi selecionado.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o Mega Drive estiver ligado!



ASSUMA O CONTROLE!

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



Botão D

- Move o cursor para cima, para baixo, para esquerda e para a direita da tela.

Botão Start

- Inicia / Pausa o jogo

Botões de ação A, B, C, X, Y, Z

- Para mais informações sobre as funções dos botões em jogo consulte o manual do respectivo jogo.

FLICKY

O PASSARINHO MAIS CORAJOSO QUE VOCÊ JÁ VIU!

Curta as aventuras de Flicky, um divertido passarinho azul que põe todos os gatos loucos! Movimente Flicky para cima, para baixo e para qualquer lugar, e conduza os filhotes de passarinho até a porta, onde eles estarão a salvo dos ferozes felinos e dos repugnantes lagartos!

CORRA PARA GANHAR

Flicky deve encontrar todos os filhotinhos (Chirps) em cada fase e levá-los até a porta indicada com a palavra Exit (Saída). Tome cuidado com os famintos gatos Tiger e os lagartos Iggy! Pule de um nível para outro apanhando os Chirps e evitando os inimigos. Nos diferentes níveis existem objetos que Flicky pode arremessar nos Tigers e Iggys (Veja Objetos). Em cada uma das duas primeiras fases, existem seis Chirps que Flicky deve resgatar. Cada fase normal posterior tem oito Chirps.

Você pode levar um Chirp de cada vez até a porta se quiser. Cada um vale 100 pontos. No entanto, existem bônus de pontos especiais se Flicky conseguir levar um grupo, ou possivelmente todos os Chirps até a porta ao mesmo tempo (Veja Pontuação).

OBJETOS

No seu caminho, Flicky encontrará objetos que poderá atirar contra seus inimigos, os quais podem ser telefones, vasos de plantas, xícaras ou garrafas. Para arremessá-los contra um gato ou um lagarto, pressione o Botão A, B ou C. Assegure-se de que Flicky esteja voltado para a direção do inimigo.

De vez em quando aparecem os Diamantes que concedem valiosos pontos de bônus. Eles são muito pequenos, por isso procure-os enquanto joga.

Na fase de bônus, os Tigers usam gangorras para jogar os Chirps para cima. Flicky deve ir de um lado para o outro, pegando tantos quantos possível com sua rede. Quantos mais ele pegar, mais alto será o bônus (Veja Pontuação).

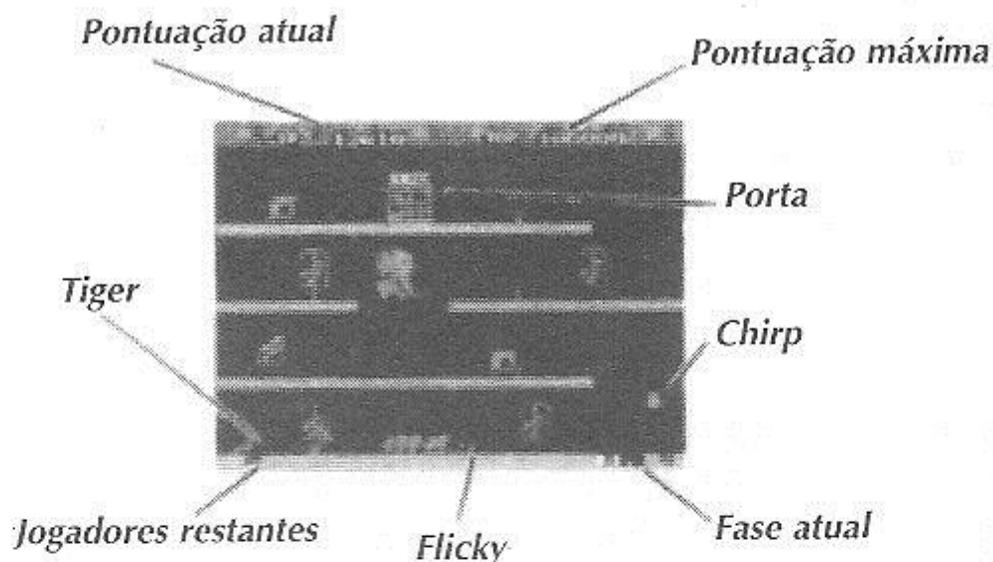
EM PLENO JOGO

A tela de apresentação aparece após o logotipo Sega. Momentos depois começa o jogo demonstração. Pressione o **Botão Início** na tela de apresentação e aparecerá uma tela com a explicação do jogo. Depois de lê-la, pressione o **Botão Início** para começar a jogar.

Observação: Pressione o **Botão Início** durante a demonstração para voltar à tela de apresentação.

SÍMBOLOS DA TELA

Tela de Jogo



Fase de bônus

Pontuação (Score)

Se Flicky levar somente um Chirp de cada vez até a porta, cada um vale 100 pontos. Se for bom o suficiente para levar um grupo de Chirps, os pontos aumentam de acordo com a tabela.

Se Flicky resgatar 4 Chirps, será acrescentado um total de 1000 pontos à sua pontuação (Score) $100 + 200 + 300 + 400 = 1000$.

Existe também um bônus de tempo. Se você completar uma fase em menos de um minuto, você ganhará pontos, como mostra a tabela.

1º Chirp	100 pontos
2º Chirp	200 pontos
3º Chirp	300 pontos
4º Chirp	400 pontos
5º Chirp	500 pontos
6º Chirp	1000 pontos
7º Chirp	2000 pontos
8º Chirp	5000 pontos

0-19 segundos	20000 pontos
20-29 segundos	10000 pontos
30-39 segundos	5000 pontos
40-49 segundos	3000 pontos
50-59 segundos	1000 pontos

Na fase de bônus, cada Chirp que Flicky pegar, valerá 250 pontos. Você receberá um bônus de 10000 pontos se seu pequeno herói conseguir resgatar vinte Chirps!

SUPER MONACO GP

O Super Monaco GP transporta você às mais desafiadores e encantadoras pistas que o mundo poderia oferecer. Entre na competição contra os grandes pilotos no circuito Super Monaco ou tente ganhar o Campeonato Mundial e, neste caso, enfrentará uma sequência de 16 diferentes circuitos.

Antes de começar, contudo, dê algumas voltas para praticar - para ficar à vontade em sua máquina e ver como ela anda e responde ao seu controle nas várias superfícies.

Pilote seu supercarro e chegue à vitória! O Super Monaco GP foi feito para alguém como você - alguém que jamais desiste e joga apenas para ganhar!

ASSUMA O CONTROLE!

Aprenda as funções de cada botão de seu joystick antes de começar o jogo

As funções do **Botão D** e dos **Botões A, B, e C** podem ser escolhidas na tela de opções. Há a possibilidade de 6 diferentes combinações.

TIPO	Botão D para cima	Botão D para baixo	Botão A	Botão B	Botão C
A	Redução de marcha	Avanço de marcha	Breque	Acelerador	Box
B	Avanço de marcha	Redução de marcha	Breque	Acelerador	Box
C	Redução de marcha	Avanço de marcha	Acelerador	Breque	Box
D	Avanço de marcha	Redução de marcha	Acelerador	Breque	Box
E	Breque	Acelerador	Redução de marcha	Avanço de marcha	Box
F	Acelerador	Breque	Redução de marcha	Avanço de marcha	Box

Tente cada uma das combinações e aprenda quais são as mais confortáveis para você. Lembre-se, para pilotar, sempre pressione o **Botão D** para a direita ou para a esquerda. Você pode derrapar um pouco nas primeiras voltas, mas vai logo aprender como vencer aquelas curvas fechadas.

Observação: O **Botão Início** é usado como pausa e para retomar o jogo. Ele não afeta o movimento do carro.

UMA VISÃO GERAL

A melhor maneira de iniciar este jogo é correndo algumas voltas para praticar em qualquer uma das 16 pistas. Escolha sua pista (ou circuito) e um tipo de transmissão para seu carro e pise fundo até a linha de chegada. Você terá percepção de como o seu carro responde nas curvas mais severas e de quanto tempo você consegue recuperar nas retas. Dê quantas voltas você desejar.

Em seguida, tente o Super Monaco GP. Ele consiste de apenas uma corrida e as regras são rigorosas. Você deve, naturalmente, participar da Corrida Preliminar (provas de tempo) para determinar sua posição de largada. Depois, a corrida começa. O mais difícil está na Posição Limite que será imposta a você. Se, em qualquer momento durante a corrida e por qualquer razão, você tiver sua posição abaixo do que permitir o limite, você será desclassificado.

O Campeonato mundial é constituído por 16 corridas, cada uma em um circuito diferente. Do mesmo modo que na corrida Super Monaco GP, você deve tomar parte da Corrida Preliminar para determinar seu lugar no Grid de largada. Não há Posição Limite neste nível, mas isto não significa que a competição será mais fácil. Você deve chegar entre os 6 primeiros colocados para marcar pontos em cada corrida. Se você terminar a partir do sétimo lugar ou, se sofrer sério acidente durante a corrida, não marcará pontos.

É claro que o líder de pontos no final das 16 corridas ganha o Campeonato Mundial. Agora ajuste seu capacete e aperte seu cinto de segurança! Ouça o ronco dos motores!

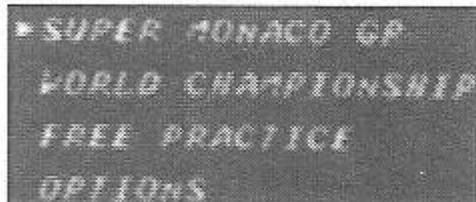
COMEÇANDO



Quando você coloca o cartucho e liga o MEGA DRIVE aparecem 2 telas de apresentação. As palavras PRESS START BUTTON (aperte o Botão Início) aparecem e brilham. Se você não apertar o **Botão Início** antes que desapareça a segunda tela, você terá uma pequena demonstração.

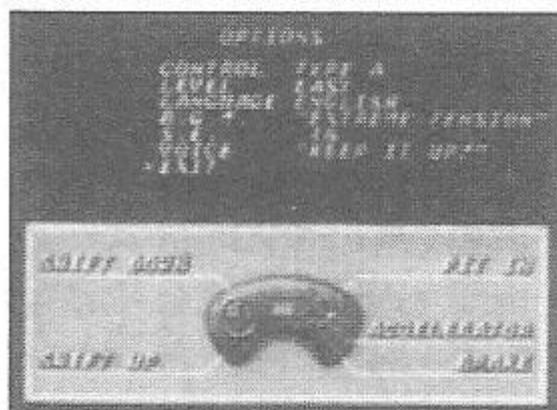
Acompanhando a demonstração, verá um gráfico com as especificações do motor de seu carro e os últimos pontos da disputa.

Aperte o **Botão Início** para ativar a tela de Seleção do Modo ("Mode Selection"). Você pode escolher começar pelo Super Monaco GP, tentar levar o troféu para casa no Campeonato Mundial ("WORD CHAMPIONSHIP"), praticar algumas voltas ("FREE PRACTICE") ou ainda olhar as Opções ("OPTIONS").



OPÇÕES

Para escolher OPÇÕES ("OPTION") na tela de seleção do Modo ("Mode Selection"), mova a flecha de seleção para baixo, utilizando o **Botão D** e aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Na tela OPÇÕES, você pode escolher as funções de seu joystick, o nível de dificuldade, a música de fundo e a voz de encorajamento. Você ouvirá durante a corrida.

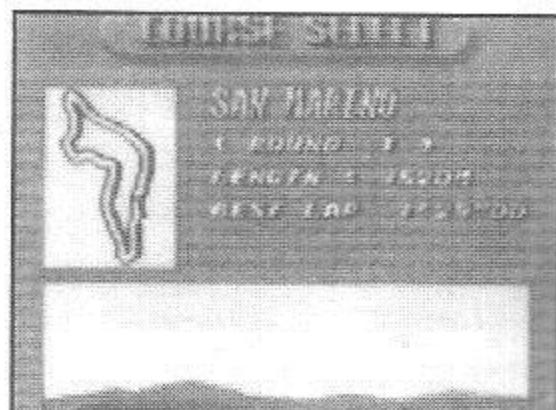


Observação: Esteja certo de selecionar a língua na qual as mensagens aparecerão na tela.

Para ver as subposições, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Após fazer suas escolhas, mova a flecha para baixo até a SAÍDA ("EXIT") e aperte qualquer botão. A tela de Seleção do Modo retornará.

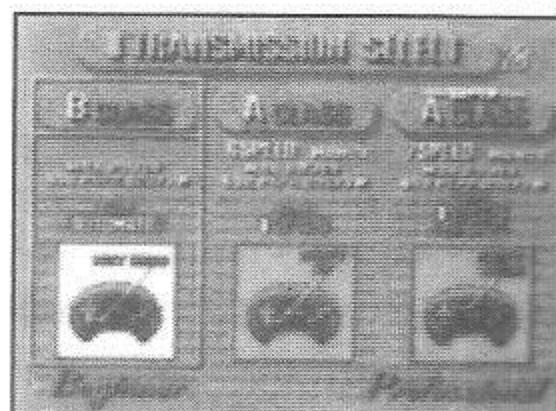
FREE PRACTICE

Agora está na hora de esquentar seus pneus e de se preparar para a corrida. Há 16 circuitos de corridas GRAND PRIX disponíveis – as melhores e mais disputadas pistas do mundo de hoje. Para trazer as telas de Seleção dos Circuitos, aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Para visualizar o mapa de cada circuito, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.

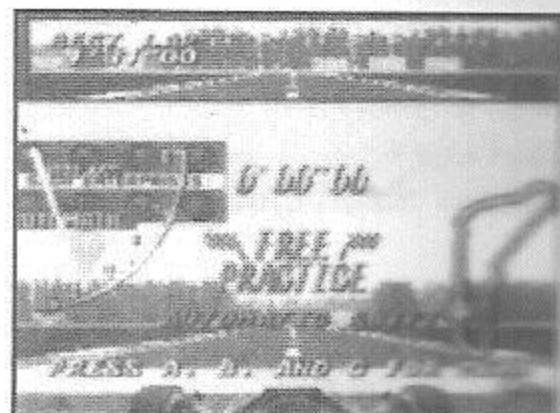


Escolha o circuito em que você prefere praticar, apertando os **Botões A, C** ou o **Botão Início**.

A próxima tela mostra os 3 tipos de transmissão que você pode selecionar. Há o modelo automático, um modelo manual de 4 velocidades e outro com 7 velocidades. Iniciantes devem escolher o automático – quando você está aprendendo a vencer curvas em alta velocidade, é mais fácil não preocupar-se com a mudança de marchas ou em observar o velocímetro. Quando você se acostuma com as respostas do carro, você poderá passar para uma transmissão manual. Para escolher uma, mova o quadrado de Seleção usando o **Botão D**, e pressione qualquer outro Botão.



Na próxima cena, você verá seu próprio carro na linha de partida. O fundo da tela será dedicado a você e ao que você vê a sua frente. No topo da tela, você verá seu espelho retrovisor.



Agora, tendo em mente a combinação de controle que você escolheu na tela Opções, comece a corrida quando a luz de partida ficar verde. O tempo que você leva para completar uma volta depende de qual circuito você escolheu, do tipo de transmissão que você está usando e de suas próprias habilidades e experiência.

Dê quantas voltas em quantas pistas diferentes você desejar! Quando você achar que está pronto para a grande hora, poderá enfrentar o desafio dos circuitos profissionais! Se você quiser praticar em outro trajeto, aperte o **Botão Início**. Em seguida, pressione os **Botões A, B e C** simultaneamente para voltar as telas de Seleção de Pista ("Course Select").

SUPER MONACO GP

Agora é hora de enfrentar os campeões. Este trajeto consiste em uma corrida de 3 voltas ao redor de uma pista especialmente construída. Para optar por esse modo de jogo, vá a tela de Mode Selection (Seleção do Modo) que aparece no início do jogo. A seguir, mova a flecha de Seleção usando o **Botão D**, de forma que ela aponte para o Super Monaco GP, e aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.

Sua próxima tarefa será escolher um tipo de transmissão. Se você for iniciante, será mais prudente optar pela automática. Se você não fizer sua escolha em 20 segundos, porém, estará dirigindo seu carro com uma transmissão automática, fosse esse seu plano ou não. Para optar, mova o quadrado de Seleção, usando o **Botão D**, de modo que ele emoldure o tipo de transmissão escolhido e depois aperte qualquer um dos outros botões.

Você está preparado. Agora você deve dar uma volta de teste ao redor de uma pista menor, a fim de determinar sua posição de largada na corrida maior. Esta volta é chamada de Corrida Preliminar e você é o último piloto a realizá-la. Infelizmente você não saberá qual é o tempo do piloto mais rápido até dar sua volta; só então é que a classificação dos tempos será mostrada. No topo da tela, a Melhor Volta ("Best Lap") mostra o tempo mais rápido do piloto classificado anteriormente.

No lado esquerdo da tela você verá o tacômetro de seu carro (ou conta-giros, que é o indicador que dá o RPM, ou seja, o número de vezes por minuto que seu motor está girando) e a luz oficial da largada.

No lado direito você verá o traçado da corrida preliminar e, abaixo o trajeto Super Monaco GP. Seu carro é sempre identificado pelo círculo branco com o "P" vermelho. Aprenda como usar este traçado para ajudá-lo com as curvas do circuito.

No topo, você pode checar se alguém está prestes a passá-lo. Verifique este espelho retrovisor com frequência – você poderá frustrar a tentativa de outro piloto de ultrapassá-lo, bloqueando o caminho.

Durante a volta de teste de tempos você não deve preocupar-se com outros pilotos. Seu objetivo é simplesmente dar a volta na pista tão rápido e seguro quanto possível.

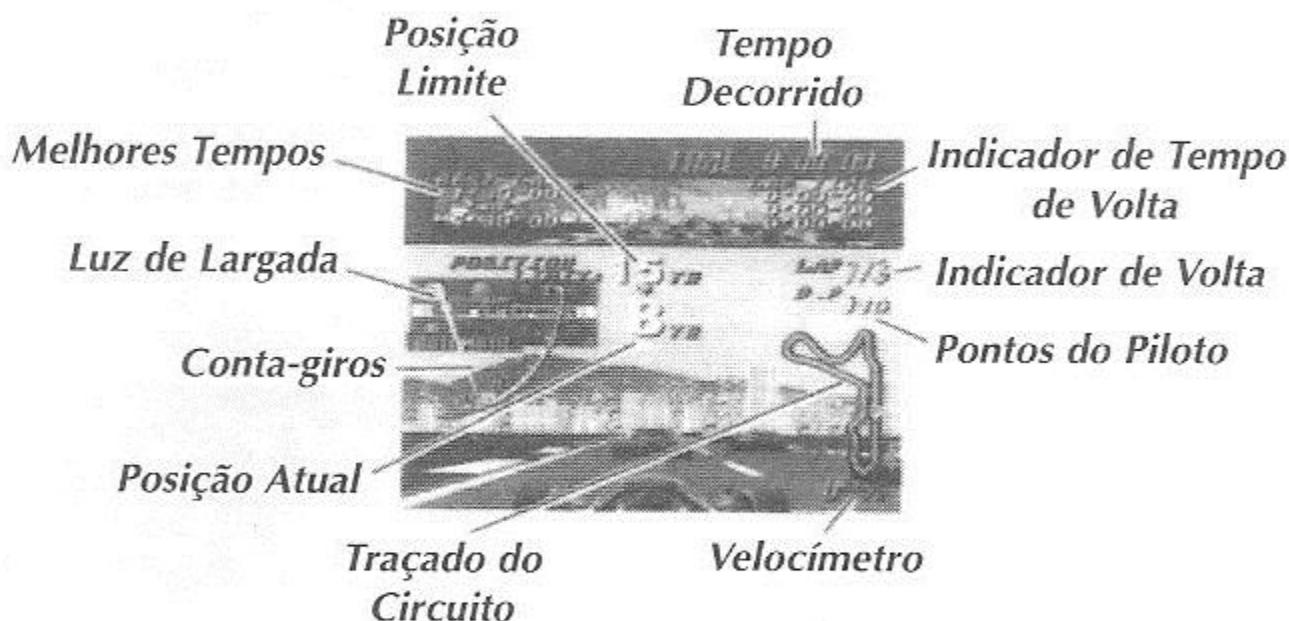
Se você sofrer um acidente deverá começar a corrida na última posição (15^a). A Posição Limite é uma função que pressiona você. Tente não ficar abaixo da posição especificada, se você o fizer, estará acabado. Há 2 pontos no circuito que a Posição Limite é ajustada, a Pressão real aparece quando o limite coincidir com sua posição atual. Quando você perceber isso, poderá checar seu espelho retrovisor apenas para examinar quem está atrás de você.

Após completar a Corrida Preliminar, aparecem os tempos dos melhores pilotos. O seu tempo é mostrado em caracteres brilhantes. O número à esquerda indica sua posição de largada. Na próxima cena aparecerá a linha de largada.

AQUEÇA SEU MOTOR!

Todo o trabalho pesado, o suor e a preocupação que você investiu até aqui, chegaram ao fim. Você deve agora concentrar-se na nova tarefa – deixar para trás 14 outros pilotos e tornar-se campeão! Esteja certo de que você entendeu todos os indicadores que aparecem na tela durante a corrida.

Você deverá pisar no acelerador mesmo antes da luz de largada tornar-se verde. Tão logo apareça o verde, arranque! Observe os outros carros cuidadosamente na largada – uma batida aqui é ocorrência comum! Passe quantos carros puder, enquanto eles tentam ganhar velocidade. A partir deste ponto, será uma luta contra o relógio, contra a Posição Limite, os outros pilotos e a própria pista!



GANHANDO A TAÇA

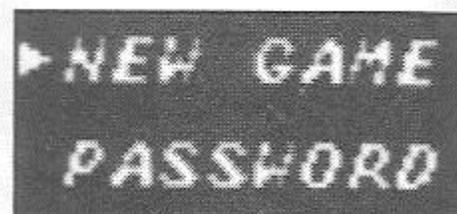
Após a corrida, aparece a classificação. Você recebe pontos durante a corrida e seu total de pontos e a posição final são mostrados na tela. Se seu total exceder 1000, ótimo! Se você ganhar a corrida, ou acabar nos 3 primeiros lugares, você participará da segunda corrida. Sua Posição final em cada corrida, juntamente com seu total de pontos, determinam sua colocação entre seus adversários de corrida. Se você bater ou explodir, recupere-se e tente novamente. Se você se classificar após 2 corridas, receberá a Taça Super Monaco GP no pódio. Observação: as condições da pista pioram quando você inicia a segunda corrida. Observe!



CAMPEONATO MUNDIAL!

Este é um verdadeiro teste de habilidade, resistência e sobretudo de vontade! É uma serie de 16 corridas para determinar o melhor piloto do Grand Prix da temporada! Para escolher este modo de jogo vá à tela Mode Selection (Seleção do Modo) no início do jogo. Mova a flecha de seleção usando o **Botão D**, de modo a fazê-lo apontar para o World Championship (Campeonato Mundial) e depois aperte qualquer outro botão.

A próxima janela de seleção permite que você opte por iniciar outro jogo (NEW GAME) ou continuar um jogo já iniciado, usando a PASSWORD (palavra-código). Para escolher sua opção, movimente a flecha com o **Botão D** e depois pressione o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.



NEW GAME conduz ao início da série. Você encontrará o pessoal da equipe e receberá algumas palavras de encorajamento. Para avançar até a tela de Seleção do Modo, aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.



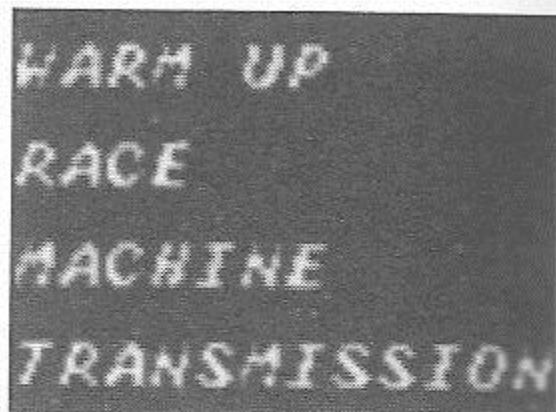
PASSWORD permite a você continuar um jogo que você salvou. Use a tabela letra/número para acessar sua PASSWORD. Mova o quadrado de seleção, usando o **Botão D**, de modo que envolva a letra, o número ou o caractere que você deseja registrar como INPUT (entrada). Depois, pressione o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.

PASSWORD é longa, assim é melhor verificar se você entrou com todos os caracteres. Se você entrar com uma PASSWORD errada, as palavras "PASSWORD INCORRECT!" aparecerão no centro da tela. Para corrigir um erro aperte primeiro o **Botão B**. Depois mova o quadrado de seleção para baixo até um dos símbolos.

Aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início** até que a linha vermelha fique sob o caractere que você quer mudar, e depois mova o quadrado de seleção na tabela superior (a tabela de letras e números) até envolver o caractere correto. Para entrar com esse novo caractere, aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Quando você tiver finalmente entrado com a PASSWORD correta, movimente o quadrado de seleção até que ele envolva a sílaba ED e aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Isto permitirá que você saia da tela de PASSWORD e vá para a próxima tela de Mode Selection (seleção do Modo).

SELEÇÃO DO MODO

Há 4 novos modos disponíveis. Para escolher um deles alinhe a flecha com o modo que você escolheu, usando o **Botão D**, e depois aperte o **Botão A**, **C** ou o **Botão Início**. Sua primeira escolha será MACHINE (máquina).



Dados relativos a seu novo carro aparecem, juntamente com dados pessoais. O Mega Drive designou para você a equipe MINARAE. Mais tarde você poderá solicitar mudança de equipe se seu desempenho não for bom! Para sair dessa tela, aperte o **Botão A**, **C** ou o **Botão Início**.

Em seguida, escolha a transmissão (TRANSMISSION). Aqui você deve escolher o tipo de transmissão de carro que você utilizará na corrida. A competição no Campeonato Mundial é mais severa do que a do Super Monaco GP, de forma que você pode escolher uma das transmissões manuais mais rápidas. Para escolher, mova o quadrado de seleção com o **Botão D** e depois aperte qualquer outro Botão.

Agora é hora de esquentar os pneus e de acostumar-se a pista. Selecione WARM UP (aquecimento) e dê 9 voltas no circuito. Se você ainda não se sentir confiante, comece novamente, saia e enfrente a verdadeira batalha!

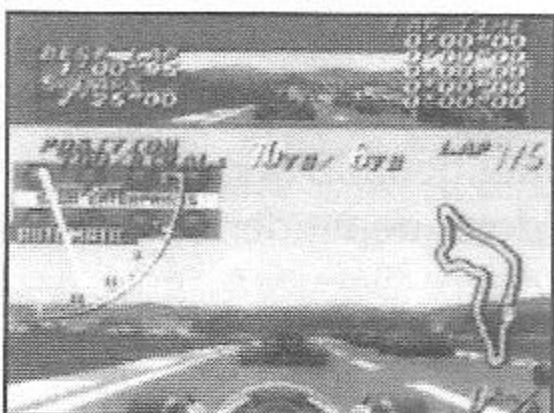
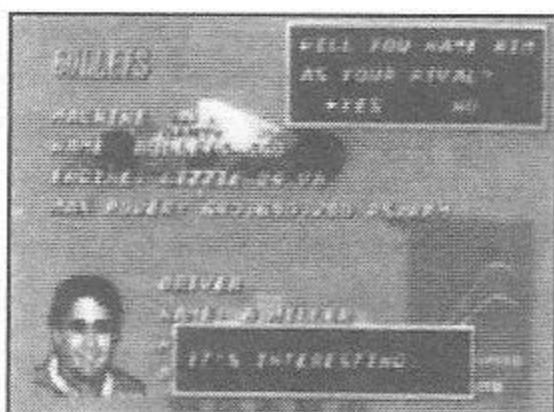
Para o início da competição, selecione RACE (corrida) na tela de Seleção do Modo. Mais uma vez como no caso do Super Monaco, você precisa dar uma volta preliminar para determinar sua posição no grid de largada. Corra o mais que puder! Completada essa volta aparece o tempo e a sua posição na largada. Agora, depende só da sua habilidade ganhar o campeonato.

CHEGOU A HORA

É claro que sua equipe dará ainda alguns conselhos nos últimos momentos antes da corrida. Nesse ponto, você pode escolher se quer ou não um rival.

Isto quer dizer que você nesse caso, iria empenhar-se em uma minibatalha contra outro piloto. Para escolher Sim (YES) ou não (NO), movimente a flecha de seleção para a esquerda ou para a direita, com o **Botão D** e depois aperte qualquer outro Botão. A tela SELECT YOUR RIVAL (escolha seu rival) aparecerá. Os nomes dos pilotos estão separados em 4 grupos de acordo com o nível. Você está no nível C. Para escolher um nível, aperte o **Botão D** até que o do rival escolhido brilhe e em seguida aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Quando você escolher um rival, você o conhecerá e terá informações sobre ele e seu carro. Ele terá também algo a dizer.

Agora você está na linha de largada. Os medidores e os indicadores são basicamente os mesmos, mas há uma nova informação. É o Position Indicator (Indicador de posição), que mostra sua posição atual, rival. Sem dúvida você deveria ganhar a corrida, mas pode ser mais realista e apenas tentar ficar à frente de seu rival.



As corridas nesta série consistem em 5 voltas cada, de forma que pode haver muitas alterações de posições. Não há contudo, a Posição Limite. As únicas pressões reais sobre você são ganhar, ficar entre os 6 primeiros colocados e receber os pontos do Campeonato ou livrar-se de seu rival!

Você poderá escolher um novo rival antes de cada corrida. Haverá vezes, porém, em que você será desafiado diretamente por outro piloto. Derrote-o e mantenha sua dignidade. O mais importante, contudo, é que, se você vencer o mesmo rival 2 vezes, você poderá ser convidado para entrar para a equipe dele! Não esqueça seu principal objetivo: ganhar todas as corridas!

PROBLEMAS

Se acontecer de você bater em outro carro ou encostar em placas de sinalização ou em cercas ao lado da pista, a palavra TROUBLE (problema) aparecerá no centro da tela. Quando você alcançar a linha de largada/chegada, as palavras PIT IN (entre no box) aparecerão. Isto significa que você pode dar uma paradinha no box de sua equipe. Para ir ao box, aperte o **Botão C**. Sua equipe de reparos deverá libertá-lo num máximo de 6 segundos, dependendo da situação do carro. Se você ignorar os avisos e prosseguir na corrida, provavelmente pagará por isso mais tarde. Há muito tempo para recuperar o tempo perdido e você terá melhor chance se estiver pilotando um carro em boas condições!



SEGA SOCCER

Um grande estádio, 24 seleções e jogos disputadíssimos que vão fazer seu sangue ferver. Isso, é claro, se você estiver disposto a lutar contra tudo e contra todos e, contrariando todos os prognósticos, pôr as mãos na Copa e ficar com ela! Vencer não vai ser nada fácil, pois antes é necessário classificar-se para obter o direito de enfrentar as melhores seleções do mundo no mais movimentado torneio de futebol que existe. Mas, para preparar-se bem para a disputa, realize alguns treinos a fim de dominar seus pontos fracos e aumentar seus pontos fortes. Desse modo, estará pronto para classificar-se entre os 6 grupos de seleções, todas lutando por uma vaga nas finais.

Cada seleção inscreve 16 jogadores e, antes de começar o jogo, são escolhidos os 11 titulares. A fim de ajudá-lo na escolha da seleção, os pontos fortes de cada time são representados por números. Naturalmente, esses pontos fortes, ofensivos e defensivos, vão ser decisivos na sua escolha. Se você é rápido no drible, mas lento no desarme, provavelmente vai preferir uma seleção de defesa mais forte. Mas é você que resolve. Portanto, siga seu instinto e conquiste o direito de levantar a Copa!

ASSUMA O CONTROLE!

Antes de começar, aprenda as funções de cada botão do seu joystick.

Botão D

- Opera a seta de seleção durante o "Mode Selection" (Modo de Seleção).
- Dribla.
- Guia a direção da bola.

Botão Início

- Seleciona a imagem "Mode Selection" ("World Cup", isto é, "Copa do Mundo", ou "Test Match 1P", isto é, "Jogo-treino para 1 Jogador").
- Faz pausa durante o jogo.
- Reinicia o jogo.
- Inicia o jogo.

Botão A

- Dá o chute.
- Dá um "carrinho".
- Movimenta o goleiro, fazendo-o saltar e agarrar a bola.
- Opera durante a imagem "Mode Selection".

Botão B

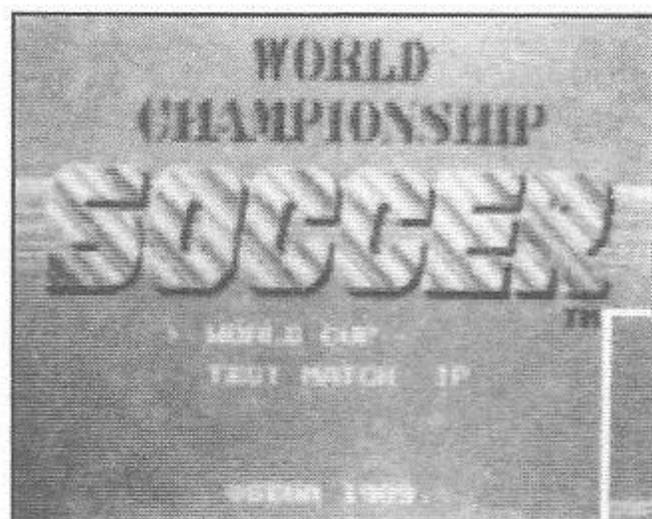
- Faz o passe de bola alta.
- Cancela seleção durante a imagem "Mode Selection".

Botão C

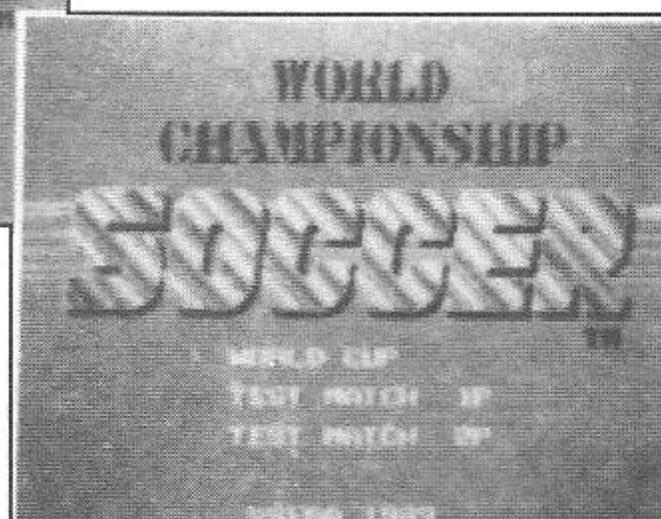
- Faz o passe de bola rasteira.
- Opera durante a imagem "Mode Selection".

MODE SELECTION

Na imagem do título, você pode escolher entre 3 tipos de jogo: "World Cup", "Test Match 1P" e "Test Match 2P". Utilize o **Botão D** para movimentar a seta e escolher entre "World Cup" e "Test Match 1P", se você estiver jogando sozinho. Se houver 2 Jogadores e o Joystick 2, estiver sendo usado, o "Test Match 2P (Jogo-treino para 2 Jogadores) lhe será apresentado como seleção possível. Quando estiver preparado, aperte o **Botão A** ou **C** para visualizar as imagens do jogo.



1 joystick conectado



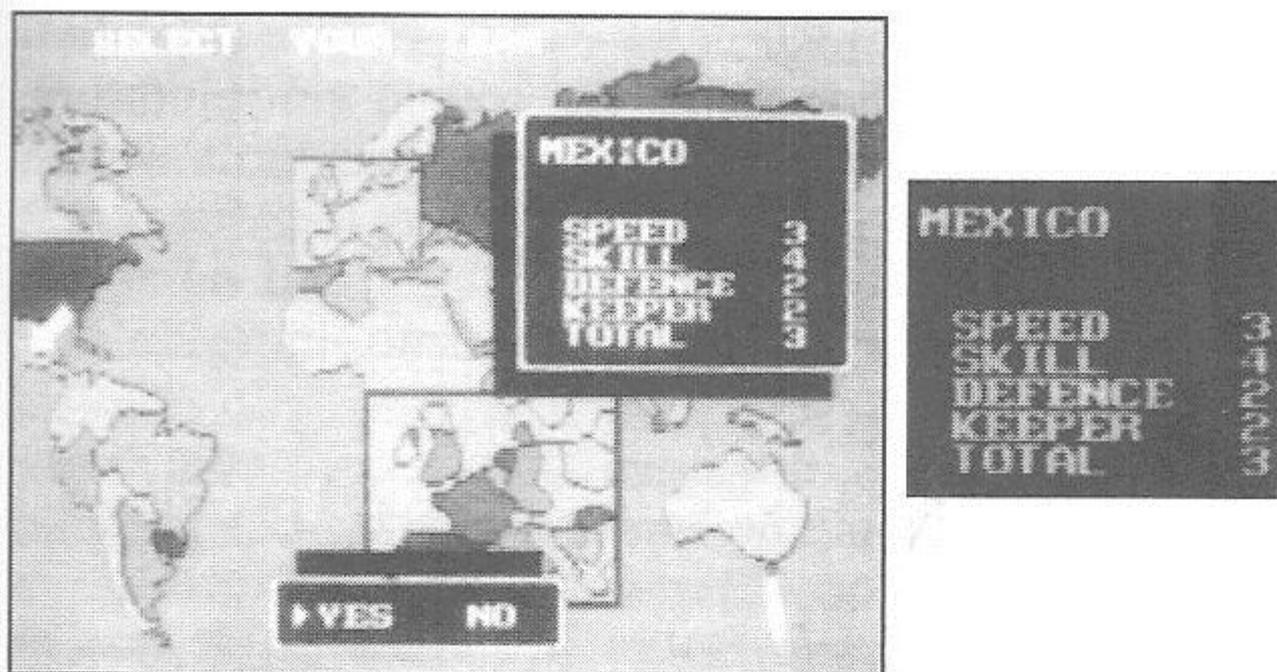
2 joysticks conectados

A ESCOLHA ENTRE "WORLD CUP" OU "TEST MATCH"

Mesmo que você escolha "World Cup", para jogar contra o próprio MEGA DRIVE ou contra um segundo Jogador ("2 – Player Game") ou, simplesmente, fazer primeiro um jogo-treino ("Test Match"), as imagens de todas as opções lhe serão apresentadas da mesma forma. Veja, agora, como você fica pronto para começar o jogo. As instruções especiais para o "Test Match 1P" (Jogo-treino para 1 Jogador), "Test Match 2P" (Jogo-treino para 2 Jogadores) e "2 – Player Game" (Jogo para 2 Jogadores) são apresentadas mais adiante neste manual.

Select Your Team (Escolha sua Seleção)

Após decidir qual o tipo de jogo que você pretende seguir ("Mode Selection"), aparecerá automaticamente a tela para a escolha dos times ou seleções ("Select Your Team"). Diante de você está um mapa mundi. Para escolher o País de sua preferência, movimente a seta com o **Botão D**. Uma vez colocada a seta sobre o país escolhido, este começará a brilhar. Em seguida, aperte o **Botão A** ou **C** para tomar conhecimento das qualificações da sua seleção. Esses dados são mostrados através de números de 1 a 5, de acordo com o valor de cada item: "Speed" (velocidade), "Skill" (habilidade), "Defense" (defesa) e "Keeper" (goleiro). Dependendo dos pontos fortes apresentados pela Seleção, você pode confirmar ou não a sua escolha. Se confirmar, com o **Botão D** movimente a seta até a palavra "Yes". Em seguida, aperte o **Botão A** ou **Botão C**. Se não quiser confirmar, escolha "No" e repita o procedimento, ou aperte o **Botão B** para cancelar sua escolha. Assim, você estará livre para escolher outro time no mapa.



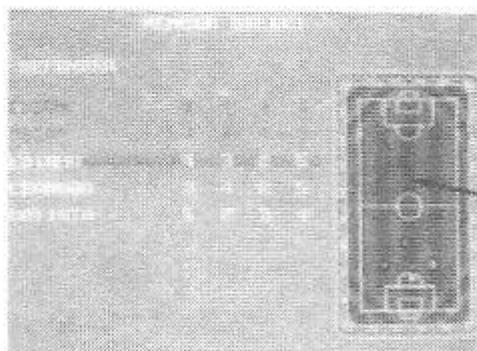
Member Select Screens (Escalação do Time)

Após você confirmar a escolha da sua Seleção ou time, começa a aparecer automaticamente a imagem "Member Select". Ela mostra a relação dos 16 jogadores de futebol inscritos para disputar o campeonato mundial. Cada time inscreveu 11 titulares e 5 reservas. Portanto, do grupo de 16, você escala os 11 titulares. Você faz isso utilizando 4 diferentes telas, que irão aparecendo automaticamente, uma após a outra, a medida que você vai fazendo sua escolha.

A primeira das 4 telas dá os nomes dos goleiros disponíveis ("Goalkeeper"). No campo em miniatura, que aparece a direita das 4 telas, você notará um pisca-pisca que identifica a posição do jogador que tem de ser escalado. Combine o número ou números dos jogadores com a respectiva posição, indicada pelo pisca-pisca.

Escolha um goleiro, movimentando a seta, com o **Botão D**, até o nome de sua preferência. Em seguida, aperte o **Botão A** ou **C** para confirmar a escolha. Para cancelar, aperte o **Botão B**. Lembre-se de que, se usar o **Botão B** durante qualquer das 4 telas "Member Select", automaticamente você volta a primeira delas, isto é, a

imagem dos goleiros. A ordem das 4 telas "Member Select" é a seguinte: "Goalkeeper" (goleiro), "Defenders" (defensores ou zagueiros), "Mid-fielders" (meio-campistas) e "Forwards" (atacantes). Você tem de escalar 1 goleiro, 4 zagueiros, 4 meio-campistas e 2 atacantes.



Miniatura do campo

Para ajudar na escalação, as 4 qualidades de cada craque são avaliadas em números, logo adiante do respectivo nome. Essas 4 qualidades são: "S" ou "Speed" (velocidade), "K" ou "Kicking Strength" (força no chute), "T" ou "Tackling Strength" (força no desarme) e "A" ou "Accuracy" (precisão). O valor de cada qualidade varia de 1 a 5, sendo 5 o máximo. Esse valor numérico foi calculado com base numa comparação entre cada jogador e seus próprios companheiros de equipe. Portanto, se 2 jogadores da mesma posição de 2 times diferentes receberem a mesma qualificação numérica, isso não quer dizer necessariamente que ambos tenham o mesmo potencial, já que suas qualidades dependem dos seus colegas de time.

Elimination League Screen (Jogos Eliminatórios)

Após escolher a sua seleção e escalar os seus 11 titulares, aparece uma imagem com os 6 grupos (de A a F) dos países que vão disputar a Copa. A seleção do país que você escolheu será mostrada em uma cor diferente dos demais times. Estes são os seus adversários nos jogos eliminatórios. Assim, enquanto você joga dentro do seu grupo, o MEGA DRIVE estará ocupado fazendo as demais seleções jogarem também em seus respectivos grupos. É

assim que surgirão os vencedores que passarão às finais. Para as finais classificam-se o primeiro e o segundo colocados de cada grupo. Além deles, classificam-se, também, pelo critério da "reescapagem" 4 dos terceiros colocados de cada grupo, de acordo com o índice técnico obtido nos jogos eliminatórios. Durante estes, se o índice de sua seleção satisfizer as exigências para a classificação às finais, ela está habilitada a passar a fase seguinte. Porém, se o índice técnico for insuficiente, o jogo termina no fim da partida. Após terminar os seus jogos eliminatórios, aperte o **Botão A** ou **C** para visualizar a tela de classificação ("Qualifying").

Jogos Eliminatórios ("Elimination League"): 1º dia

Esta imagem mostrará o seu primeiro jogo (o nome de sua própria seleção versus o nome da seleção adversária). Para começar a jogar, aperte o **Botão A** ou **C**.

Instruções Especiais para o Jogo-treino ("Test Match") e disputas com 2 Jogadores ("2 – Player Game").

Se você decide disputar um jogo-treino, isso só pode ser feito uma vez. No jogo-treino com 1 Jogador ("Test Match 1P"), você compete com o MEGA DRIVE, embora possa escolher o seu próprio time. No jogo-treino com 2 Jogadores ("Test Match 2P"), você joga contra uma outra seleção e não contra o MEGA DRIVE. O jogo-treino começa imediatamente após a escolha da seleção adversária.

No caso de 2 Jogadores, cada um escolhe um time e ambos jogam entre si. Se houver empate, o desempate é feito através da cobrança de pênaltis. Ao terminar o jogo-treino, serão mostrados os artilheiros, isto é, os autores dos gols e seus respectivos times, até um máximo de 3 nomes.

ATAQUE



Pontapé inicial

Para começar o jogo, é o Jogador 1 quem dá a saída ou o pontapé inicial. No 2º tempo quem dá a saída é o Jogador 2. Ao ser marcado um gol, o lado que sofreu o gol é que dá a nova saída.

Drible

Durante o jogo, você só controla os movimentos do jogador com a seta sobre a cabeça dele, sempre num determinado tempo. O MEGA DRIVE controla o resto. Para movimentar um jogador em contato com a bola, aperte o **Botão D** na direção desejada, e o jogador e a bola avançarão.

Toque de bola

Para passar a bola, os **Botões A, B e C** executam um diferente estilo de toque. Com o **Botão A**, a bola sempre avançará na direção do gol adversário, até este ficar visível na tela. Então, use o seu **Botão D** para guiar a bola com precisão para dentro do gol.

Usando-se o **Botão B** para o toque de bola, a direção do passe é estabelecida com o **Botão D**. Use essa tática nos passes longos pelo alto. Usando o **Botão C**, a direção do passe é estabelecida.

Chute

Quando o gol adversário aparece na tela, usando o **Botão A** e o **Botão D**, você faz pontaria e chuta. Dependendo da altura alcançada pela bola e a sua aceleração, o "chute" pode ser uma cabeçada, "chapéu", voleio ou "torpedo".

Arremesso lateral

Quando a bola tocar o corpo de um jogador e sair pela linha lateral, um jogador do time contrário irá repor a bola em jogo, arremessando-a do ponto em que a bola saiu. Você controla a direção do arremesso, usando o **Botão D**.

Tiro de canto

Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por um defensor, o time atacante ganha um tiro de canto. Escolha o ponto onde a bola, após a cobrança, deve tocar o gramado, apertando o **Botão D** na direção desejada. Use o **Botão A** ou **B** para chutar a bola.

DEFESA

Desarme

Quando você se aproxima de um jogador que está com a bola, Você pode desarmá-lo com um "carrinho", apertando o **Botão A**.

Manobrando o goleiro

Quando o seu goleiro é indicado pela seta, você pode defender o chute do adversário, movimentando o goleiro com o **Botão D**. Aperte o **Botão A** para fazer o goleiro saltar e agarrar a bola. Se você apertar o **Botão A** e, ao mesmo tempo, apertar o **Botão D**, o goleiro mergulha. Se o tempo de jogo se esgotar no momento em que o goleiro estiver segurando a bola, ele automaticamente chutará a bola mesmo que nenhum Botão seja acionado.

Tiro de meta

Se a bola sair pela linha de fundo chutada pelo time atacante e sem ser tocada por nenhum defensor, o time que defende devolverá a bola ao campo, cobrando um tiro de meta. Escolha a direção do tiro de meta com o seu **Botão D** e chute com o **Botão A** ou **B**. Se o **Botão D** não for apertado, a bola vai diretamente para o centro do campo.

O JOGO VAI COMEÇAR!

É hora da competição de verdade. Mas, para seguir o jogo atentamente, leia as regras abaixo.

Tempo de jogo

Se o jogo terminar empatado, não haverá prorrogação.

Vitória, derrota ou empate

Quando o jogo termina, vence o time que tiver o maior número de pontos. No caso de um placar igual, o jogo termina empatado. Somente nas finais, quando ocorrer um empate, será disputada uma série de pênaltis para apontar o vencedor.

Resultados das eliminatórias

Nas rodadas eliminatórias, quando o tempo se esgota, os resultados dos 6 grupos serão mostrados automaticamente na imagem "Elimination League 1st Day". Nela você verá os resultados completos dos jogos eliminatórios, com os pontos conquistados, derrotas, vitórias e empates – time por time, incluindo os jogadores que competiram. Nesta tela, um grupo pode ser selecionado com o **Botão D** e a informação vitória/derrota será mostrada apertando-se o **Botão A**.

ELIMINATION LEAGUE
1ST DAY

GROUP A	
URS	0 0 1 0
URS	1 0 0 1
URS	0 0 1 0
URS	1 0 0 1

GROUP B	
URS	0 0 1 0
URS	1 0 0 1
URS	0 0 1 0
URS	1 0 0 1

GROUP C	
URS	0 0 1 0
URS	1 0 0 1
URS	0 0 1 0
URS	1 0 0 1

GROUP D	
URS	0 0 1 0
URS	1 0 0 1
URS	0 0 1 0
URS	1 0 0 1

GROUP E	
URS	0 0 1 0
URS	1 0 0 1
URS	0 0 1 0
URS	1 0 0 1

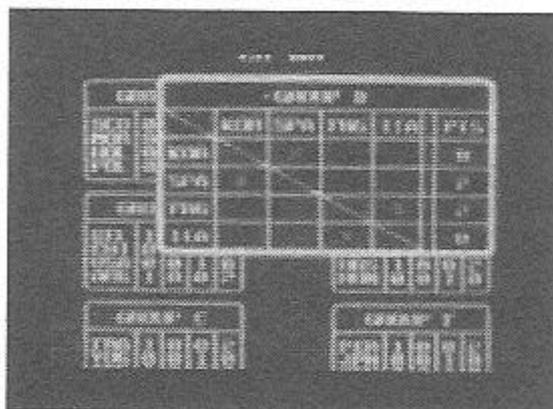
GROUP F	
URS	0 0 1 0
URS	1 0 0 1
URS	0 0 1 0
URS	1 0 0 1

GROUP E

URU	0	0	1	0
URS	1	0	0	2
URS	1	0	0	2
HUN	0	0	1	0

Depois, apertando o **Botão C**, a imagem "Elimination League" aparecerá novamente, mostrando o jogo do dia seguinte e os competidores.

Quando os jogos do terceiro dia terminarem, serão mostradas as seleções classificadas. Se sua seleção não estiver incluída, isso significa que o jogo terminou.



AS FINAIS

16 seleções participarão das finais. Se você apertar o **Botão C**, a imagem das chaves das finais será anunciada e apresentada. O jogo se desenvolverá exatamente como aconteceu nas rodadas de classificação, com a exceção abaixo descrita. No decorrer das finais, não há empates. Uma série de cobranças de pênaltis será efetuada no caso de um empate.

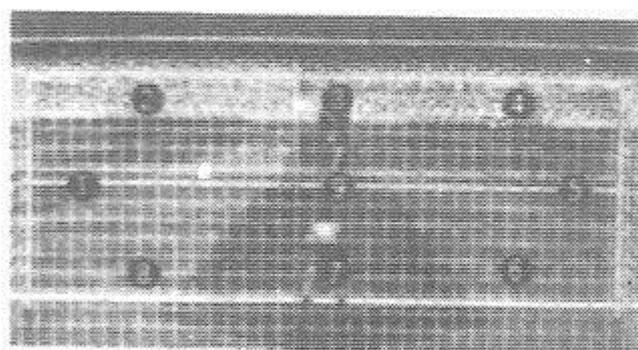
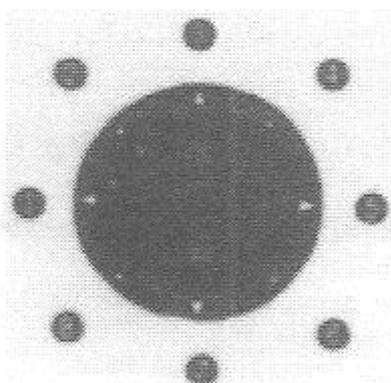
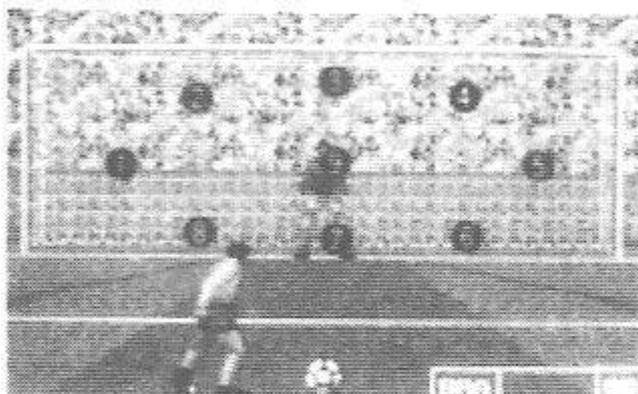
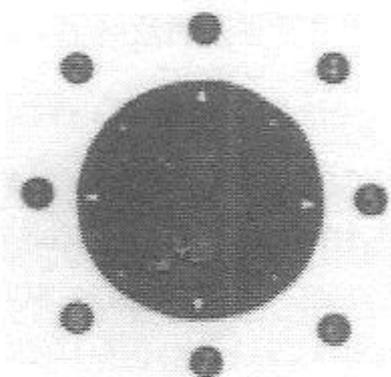
FINAL TERMINATION
FIRST ROUND OF FINAL TEAM

GROUP A	GROUP C	GROUP E
ENGLAND	FRANCE	GERMANY
PERU	SPAIN	USSR
GROUP B	GROUP D	GROUP F
USA	ARGENTINA	NETHERLANDS
YUGOSLAVIA	ITALY	SCOTLAND



Decisão por pênaltis

5 jogadores de cada time se apresentam para uma disputa alternada de 5 pênaltis por time. Vence o time que converter o maior número de pênaltis em gols. Se depois dos 5 pênaltis para cada lado ainda persistir o empate, os demais jogadores de cada time irão cobrando novos pênaltis até que surja um vencedor.



No jogo "1P" (de 1 Jogador), você compete com o MEGA DRIVE. No jogo "2P" (de 2 Jogadores), o time do Jogador 1 cobra o primeiro pênalti.

Indicadores do jogo

No decorrer do jogo, a imagem informará o tempo decorrido, o placar do momento, uma vista aérea de todo o campo, através de uma mini-imagem no lado direito da tela, além do craque indicado para ser movimentado. Esta indicação é feita por uma seta apontando a cabeça do craque.

SONIC THE HEDGEHOG

DERROTE O DR. ROBOTNIK!

O Dr. Ivo Robotnik, um cientista louco, está raptando animais inocentes e transformando-os em maléficos robôs. Só um cara muito valente pode pôr um fim a seu plano diabólico. É Sonic, o porco-espinho, com seus cabelos eriçados e tênis mágicos que lhe dão uma velocidade incrível.

Ajude Sonic a lutar contra o bando de maníacos metálicos e fazer o seu Ataque de Giro Supersônico. Corra a toda velocidade por túneis tortuosos e armadilhas perigosíssimas. Salte por sobre poças de lava e esquive-se de rochas em chamas. Depois mergulhe pelas águas geladas de uma caverna subterrânea.

E se você tiver bastante sorte poderá entrar na zona secreta, onde você voa por um labirinto flutuante. O seu maior desafio se esconde em um laboratório secreto, onde você se encontra face a face com o próprio Dr. Robotnik!

ASSUMA O CONTROLE!

Botão Direcional (Botão D)

- Pressione para a direita ou para a esquerda para mover o Sonic nestas direções. Mantenha-o pressionado para a direita ou para a esquerda para movê-lo com maior velocidade.
- Quando o Sonic estiver parado, pressione o botão para cima ou para baixo para ver a parte de cima ou de baixo da tela.

(Isto não funcionará se o Sonic já estiver no ponto mais alto ou mais baixo da tela.)

Botão Início

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para fazer a pausa. Depois, pressione novamente para reiniciar o jogo.

Botão A, B ou C

- Pressione para efetuar o Ataque de Giro Supersônico.

Superacrobacias do Sonic

- Pressione o **Botão D** para baixo quando o Sonic estiver se movendo para livrar-se dos inimigos com o Ataque de Giro Supersônico.
- Pressione o **Botão A, B ou C** para saltar enquanto efetua o Ataque de Giro Supersônico.

COMEÇANDO

Quando você liga o Mega Drive, aparece a tela de apresentação. Após alguns momentos, o jogo-demonstração começa.

Pressione o **Botão Início** para retornar à tela do título e pressione-o novamente para iniciar o jogo.

EM BUSCA DOS ANÉIS!

Como Sonic, você precisa se esquivar de armadilhas e evitar robôs enlouquecidos enquanto atravessa seis zonas de perigo usando o seu Ataque de Giro Supersônico.

Sua meta é libertar seus amigos das horrendas garras do cientista louco, o Dr. Robotnik!

Não vai ser fácil manter-se vivo, mas você pode coletar anéis (Rings) pelo caminho.

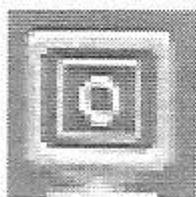
Enquanto você possuir anéis, não será ferido quando um inimigo o atacar ou tocar (mas você perderá todos os seus anéis). Se um inimigo atacá-lo quando você não tiver mais nenhum anel e você não estiver usando o Ataque de Giro Supersônico, você perderá uma chance de completar o jogo (mesmo se você estiver usando o Ataque de Giro Supersônico, você perderá uma chance de completar o jogo se algo se chocar contra você).

Observando os indicadores na tela, você pode controlar quantos anéis possui, quantas chances ainda tem e sua pontuação.

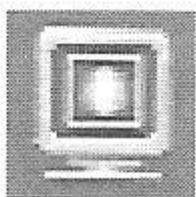
Você vai encontrar postes de luz em todas as zonas. Sua pontuação e tempo são registrados se você toca o poste de luz. Se você morrer, você continuará o jogo a partir do último poste de luz que tocou. Você perderá todos os seus anéis, mas recomeçará o jogo com o tempo e pontuação que foram registrados.

ELEMENTOS DE SOBREVIVÊNCIA

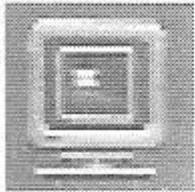
Estoure monitores de vídeo com o Ataque de Giro Supersônico para obter armas especiais que vão ajudá-lo a derrotar o malvado Dr. Robotnik!



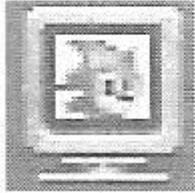
Super Ring: Pegando-o você ganha dez anéis.



Escudo: Evita que você perca seus anéis quando for atacado. Mesmo se você não tiver nenhum anel, você não será ferido (mas o escudo não vai protegê-lo de outros obstáculos).

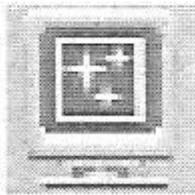


Tênis Mágicos: Estes tênis fazem você correr mais rápido.



Mais uma: Isto lhe dá mais uma chance para completar o jogo.

Observação: Se você conseguir pegar 100 anéis, você também ganha mais uma chance.



Invencível: Este o mantém temporariamente a salvo de ataques inimigos (mas não vai protegê-lo de outros obstáculos).

ANDE PELAS ZONAS!

Há seis zonas cheias de ação e aventura, cada uma com três etapas emocionantes. Você se defrontará com o Dr. Robotnik ao fim de cada terceira etapa.

ZONA SECRETA

Se você coletar um certo número de anéis, você pode penetrar na zona secreta, onde você vai ricochetear em blocos multicoloridos num labirinto que gira em 360°.

Existem seis zonas secretas, e em cada uma sua meta é tocar a esmeralda do caos.

Utilize o Ataque de Giro Supersônico para ricochetear em diferentes tipos de blocos. Na realidade, a zona secreta é uma armadilha. Você só pode escapar se fizer uma destas duas coisas:

- tocar a esmeralda do caos;
- tocar o sinal "Goal" (meta).

BLOCOS NA ZONA SECRETA



Rebatedor: Pule dele.

"R" (Reverse): Quando você toca este bloco, o labirinto gira na direção contrária.



"Goal" (Meta): Este é o fim desta zona. Toque este bloco para voltar à zona anterior.

"Mais uma" (1-up): Toque este bloco para obter uma chance extra para completar o jogo.



Plataforma de salto: Pule desta.

"Up": Quando você toca este bloco, o labirinto gira mais rapidamente.



"Down": Quando você toca este bloco, o labirinto gira mais devagar.

Esmeraldas caóticas: Elas vêm em seis cores diferentes: amarelo, cor-de-rosa, azul, verde, vermelho e branco. Você encontrará uma em cada zona secreta. Pegue todas as seis!



JOGO ACABADO (GAME OVER)

Você tem três chances para completar o jogo. Se você perder todas as três, o jogo termina.

PRORROGAÇÃO DO JOGO (CONTINUE)

Se o Sonic tiver sorte bastante para obter o "Continue", a tela de prorrogação aparecerá após Sonic perder sua última vida. Quando a tela aparecer, aperte o Botão Início antes de o tempo se esgotar no "Timer" para retomar o jogo no ponto em que o Sonic perdeu sua última vida.

Pontuação

Todos os inimigos valem 100 pontos. Se você derrotar o Dr. Robotnik ao final da 3ª etapa você ganha 1.000 pontos. O Bônus de tempo (Time bonus) e o Bônus dos anéis (Ring bonus) serão adicionados a sua pontuação final.



Bônus de tempo (Time bonus)

Este bônus se baseia no tempo gasto para terminar cada etapa.

Bônus dos anéis (Ring bonus)

Este bônus é determinado pelo número de anéis que lhe restam ao final de cada etapa.

SUPER HANG-ON

Após a luz azul, você estará diante da mais animada corrida de todo o mundo. E o melhor é que você escolhe o circuito e estabelece seu ritmo. Mas cuidado um momento de falta de concentração pode terminar em completo desespero, pois quando essas motos vão ao chão, é difícil levantar.

Dê uma olhada em suas opções e adote o estilo de jogo mais adequado a você. Há a versão "Arcade" do Super Hang-On para os peritos e agora a novidade do MEGA DRIVE: a corrida em circuito.

Durante essa corrida, você competirá com um oponente e será auxiliado por um mecânico confiável e por um patrocinador generoso. Agora tudo o que você tem a fazer é dirigir como um demônio e vencer. Você enfrentará 7 rivais ao todo.

A versão "Arcade" é pura corrida, para você sentir a emoção da vitória. Você passará por 4 continentes tentando vencer o relógio e chegar ao próximo estágio do jogo. Se você for vencido pelo relógio, o jogo terminará. Felizmente há diferentes níveis de habilidade, assim, é melhor começar pelo mais fácil para observar o próprio progresso, na medida em que avança. O único obstáculo entre você e o círculo da vitória é o tempo.

ASSUMA O CONTROLE

Botão D

- Dirige a motocicleta para a direita ou para a esquerda.
- Move a flecha de seleção; ressalta as escolhas.

Botão Início

- Inicia o jogo.
- Seleciona opções.
- Realiza a pausa e retoma o jogo.

Botão A

- Breca.

Botão B

- Acelera até 280 km/h.
- Cancela opções.

Botão C

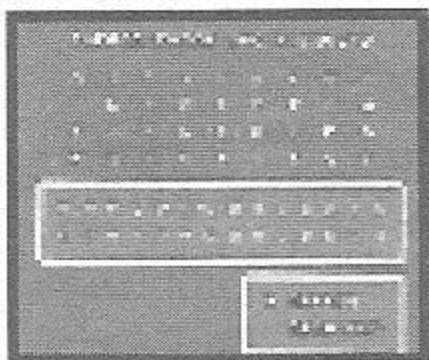
- Turbo: juntamente com o Botão B, acelera acima de 300 km/h.
- Escolhe opções.

SELEÇÕES DO JOGO

Pressione o **Botão Início** já na tela de Título para ver a tela Seleção do Jogo ("Game Select"). Aqui você pode escolher entre: Novo Jogo ("New Game") ou Password (Senha). Para escolher um deles, use o **Botão D** e pressione o **Botão Início** ou o **Botão C**. Se você escolheu Novo Jogo, suas opções seguintes serão Arcade Mode (Modo Arcade) ou Original Mode (Modo Original). Para escolher uma dessas, use o **Botão D** para mover a flecha até a escolha desejada e aperte o **Botão Início** ou o **Botão C**.

Apesar de existir 2 tipos de corrida, a estratégia de vitória para os 2 jogos é dirigir, duro, rápido e com precisão. Um movimento em falso e você cairá, danificando a moto e perdendo tempo e pontos preciosos. Assim, fique alerta e mantenha os olhos na estrada, se você quiser receber a almejada bandeirada da vitória. A principal característica desse jogo é que você pode ajustar sua moto a altos padrões de desempenho durante o Original Mode (Modo Original), e em seguida correr com ela no Arcade Mode (Modo Arcada). Essa é a melhor estratégia para chegar à vitória na corrida através dos 4 continentes.

PASSWORD



Antes de você estabelecer uma Password (Senha), é impossível escolher essa estrutura. Nesse caso, você deverá escolher New Game (Novo Jogo) primeiro. Quando você terminar uma corrida no Original Mode (Modo Original), uma Password aparecerá então na tela. Anote esse código e use-o da próxima vez que você correr com a mesma máquina adquirida durante o jogo anterior.

Para entrar com sua Password:

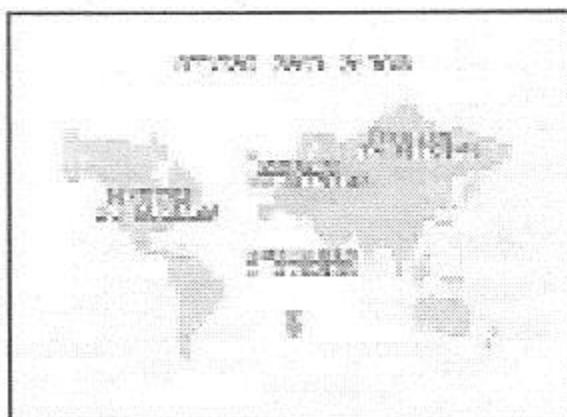
- Mova o **Botão D** para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda, a fim de escolher as letras apropriadas. Para registrá-las, aperte o **Botão C**.
- Se você errar, ou seja, escolher a letra errada, mova a flecha até essa letra, ao mesmo tempo que pressiona o **Botão A**. Em seguida, mova o **Botão D** até a letra correta e aperte o **Botão C**.
- Quando você terminar de registrar sua Password, aperte o **Botão Início**.

- Se a Password estiver correta, você irá para o Mode Selection (Seleção do Modo). Se estiver errada, contudo, você não poderá sair da tela Password. Nesse caso, aperte o **Botão Reset** e volte uma vez mais à tela de Título. Aí você poderá entrar novamente com sua Password ou avançar para um dos modos de jogo.

MODO ARCADE

Nesse modo, você pode correr contra o tempo da mesma forma que na versão "Arcade" real.

A corrida se passa através de 4 continentes: África, Ásia, América e Europa. Há inúmeros estágios ao longo de cada trajeto, e você deve completar cada um dentro de um



tempo-limite, a fim de avançar para o estágio seguinte. Se você não alcançar os postos de controle nas fronteiras dentro do tempo estabelecido, estará desqualificado e o jogo terminará.

Antes de começar a correr, uma série de telas aparecerão, com várias opções disponíveis.

Tela de nível de dificuldade:

Nessa tela os vários continentes são mostrados conforme seu nível de dificuldade. Aqui você deve escolher o nível/continente que gostaria de enfrentar no tempo-limite. Se o tempo acabar, você voltará automaticamente a correr no último continente que aparece em caractere brilhante. Para escolher seu próprio nível de dificuldade/continente, use o **Botão D** para mover-se para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda e focalize o continente de sua escolha. A seguir pressione o **Botão Início** ou o **Botão C**.

A África representa o nível "Iniciante" ("Beginner"), com 6 estágios de jogo; a Ásia vem em seguida com 10 estágios de jogo no nível "Junior"; a América representa o nível "Senior" com 14 estágios e a Europa representa o "Expert" com 16 estágios.

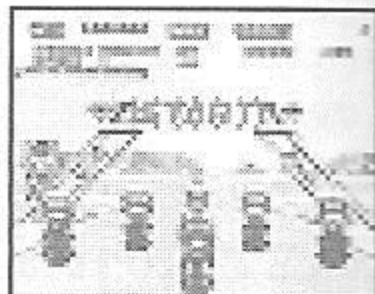
Música de fundo:

Após ter escolhido seu trajeto, você pode selecionar a música de fundo de sua preferência.

A partir das 4 possibilidades da tela, use o **Botão D** para experimentar os tons, focalizando-os. Para entrar com sua opção, aperte o **Botão Início** ou o **Botão C**. Se você não fizer a seleção antes do tempo permitido chegar a zero, então a música, que estiver em caracteres brilhantes, será selecionada automaticamente.

COMEÇANDO A CORRIDA

A tela de Início ("Start Screen") aparecerá logo que você tiver terminado de fazer sua escolha musical. Quando a luz azul piscar, este é o sinal para começar a corrida.



A tela de corrida

Durante a corrida, diversos sinais são mostrados na tela para informá-lo de seu progresso.

- 1- No canto esquerdo superior, próximo ao "Top", será mostrada a atual contagem máxima de pontos.
- 2- Sob o cabeçalho "Time", será mostrado o tempo atual. Se você não alcançar o posto de controle na fronteira antes desse número chegar a zero, o jogo estará terminado.
- 3- Ao lado do tempo, estão seus pontos ("Score"), atualizados conforme seu avanço.

- 4- Ao lado de "Course" (pista, trajeto) estará indicado o nome do continente em que você está correndo.
- 5- Sua velocidade atual é indicada ("Speed").
- 6- Abaixo do "Course", o estágio atual ("Stage") é mostrado.
- 7- Uma barra de um lado a outro da tela indicará sua posição geral na corrida, através do aumento do indicador amarelo que começa no "S" (de "Start", começo) e vai até o "G" (de "Goal", objetivo).

Checkpoint

Um aviso o saúda quando sua moto atingir o Checkpoint (posto de controle ou barreira). Ao passá-lo, você começará automaticamente o próximo estágio da corrida. Um limite de tempo aparecerá imediatamente e também um sinal "Extended Play" que incluirá "Lap Time" (tempo de volta) e "Best Lap Time" (tempo da melhor volta). Se algum tempo permaneceu no relógio da corrida anterior, ele será acrescentado ao seu novo limite de tempo.

Contagem de pontos

Na medida que você corre dentro da pista, sua contagem de pontos aumenta. Se porém você sair fora da pista ou tiver uma colisão, então sua contagem pára de crescer. Se ao terminar o jogo você estiver na sétima posição ou em uma melhor, você poderá registrar suas iniciais juntamente com seu "ranking" (colocação).

Registre suas iniciais

Ao terminar uma corrida, uma tela de Pontuação aparecerá, contendo os nomes, colocações e pontos de diversos jogadores. Para entrar com suas iniciais, mova o **Botão D** para a esquerda e para a direita a fim de escolher suas letras. Você pode escolher até 3 letras.

Após escolher suas iniciais, pressione o **Botão A, B** ou **C** para registrar. Se você errar, use a flecha de retrocesso para cancelar. Quando terminar, selecione "ED" e aperte o **Botão A, B** ou **C** para voltar à tela de Título.

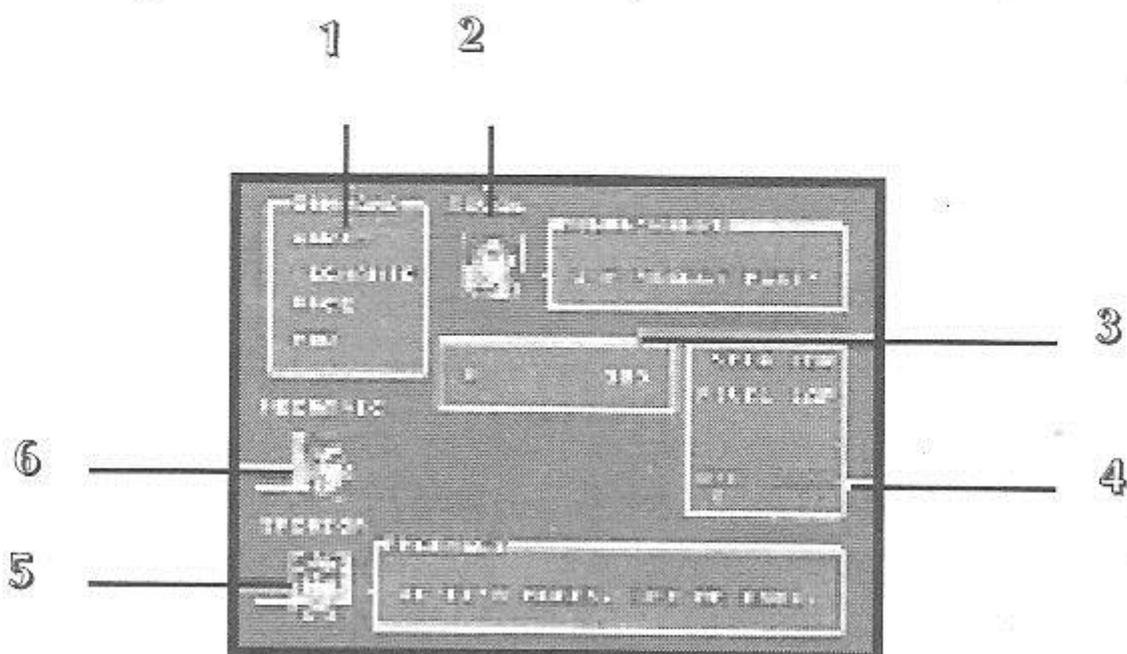
O MODO ORIGINAL

Ao escolher o "Original Mode" o jogo apresentará mais opções. O circuito da corrida também é diferente. Agora você enfrentará oponentes que aparecerão em cada nível do trajeto e receberá um prêmio em dinheiro de acordo com sua pontuação.

Com esse dinheiro você pode contratar um mecânico, comprar peças novas e melhores para a sua motocicleta e tornar-se, assim, um melhor competidor. Continue o desafio até que você tenha derrotado todos os oponentes.

Tela de informação

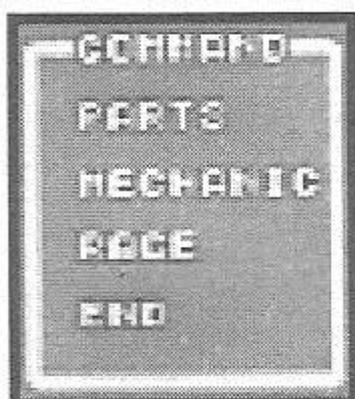
Quando a tela de Título aparecer, escolha "Original Mode" com o seu **Botão D** e aperte o **Botão Início** ou o **Botão C**. Agora você verá uma tela de Informação que oferece, entre outras coisas, um "Command Menu" (Menu de Comando) para opções adicionais. Primeiro vejamos a tela de Informação.



- 1- No canto superior esquerdo é mostrado o "Command Menu". Aqui são oferecidas opções sobre Peças ("Parts"), Mecânico ("Mechanic"), Corrida ("Race") e Fim ("End").
- 2- Ao lado desse menu, você verá uma imagem de seu rival. Uma janela lateral mostrará uma mensagem desse rival.
- 3- Na janela central será mostrada a quantidade atual de dinheiro disponível.
- 4- No trecho central à esquerda está a imagem de seu mecânico.
- 5- Abaixo dessa imagem está a imagem de seu patrocinador. Uma janela à direita mostra uma mensagem do patrocinador.
- 6- Uma pequena janela à direita, na região central da tela, mostra seu tempo de volta, o tempo de volta de seu oponente e seu número de perdas e ganhos.

Para receber a informação dessas janelas ou escolher alguma opção do "Command Menu", use o **Botão D** para circular entre escolhas. Após ter focalizado uma janela, pressione o **Botão C** para receber a informação.

Menu de comando ("Command Menu")



Após ter entrado na janela do Menu de Comando, você deve escolher a opção desejada. Para isso use o **Botão D**, focalizando sua opção. Em seguida, aperte o **Botão C**.

Peças (“Parts”)

Ao escolher peças (“parts”), a tela de Peças aparecerá. Você pode substituir as partes desgastadas de sua moto por partes novas, de alto desempenho, para correr melhor. Mas essas peças custam dinheiro, então tenha em mente que você pode gastar apenas o que ganhou. Além disso, o modo pelo qual você correu dará uma boa indicação das novas peças que você realmente precisa.

Quando você cai com sua moto, a estrutura, os breques e o tubo de escapamento sofrem dano considerável. Seu motor sofrerá apenas um leve dano. Colidir com outra moto provocará leve avaria em sua estrutura e no silenciador. Mas, mesmo que você realize todo o trajeto sem acidentes, quase todas as peças estão sujeitas ao desgaste.

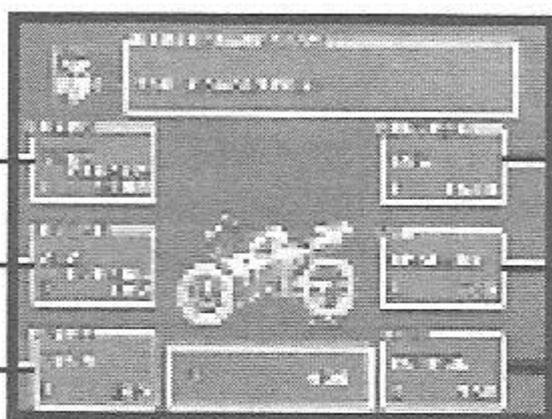
Quando seu tubo de escapamento for danificado, sua aceleração diminuirá naturalmente. Quando os breques forem danificados, sua possibilidade de parar rapidamente estará reduzida. A estrutura, o motor, óleo e pneus, se danificados seriamente, farão com que você deixe a corrida.

Caso sua estrutura sofra avaria grave e você não tenha dinheiro suficiente para comprar uma nova, você ainda poderá permanecer no circuito. Tão logo chegue à linha de largada, você terá de parar, recebendo, contudo, um pequeno prêmio em dinheiro. Assim, se você repetir esse procedimento várias vezes, você terá eventualmente economizado dinheiro suficiente para comprar uma nova estrutura e continuar a correr.

Tela de peças (“Parts Screen”)

Essa tela mostrará, entre outras coisas, uma motocicleta com retângulos amarelos e brancos. As partes ou peças que você está usando atualmente estão circundadas pelo retângulo amarelo. As que você ainda deverá utilizar estão circundadas pelo retângulo branco. Antes de entrar nessa tela, ouça a recomendação de seu mecânico, que lhe detalhará exatamente as condições das peças atuais antes de você fazer suas compras.

Para comprar novas peças ou partes, selecione as opções com seu **Botão D**. Após focalizar a peça (ou parte) de sua escolha, pressione o **Botão D** para a direita para aumentar o valor delas até seu limite pessoal de gastos. Pressionando o **Botão D** para a esquerda diminuirá o valor, no caso de incidentalmente você ter ultrapassado suas verbas. Observe que os retângulos na moto brilharão e mudarão quando você fizer suas opções. Isso ajudará você a lembrar-se do que está comprando. Quando estiver pronto para registrar uma seleção, aperte o **Botão C**. Para voltar ao Menu de Comando, aperte o **Botão B**.



Estrutura ("Frame")

Se você troca sua atual e coloca uma melhor, você será capaz de virar para a esquerda ou para a direita com mais rapidez.



Motor ("Engine")

O motor é a alma da motocicleta.



Breques ("Brakes")

A distância requerida para parar e os efeitos

Tubo de escapamento (Muffler)

O tubo de escapamento atua para livrar, com eficiência, os gases do motor. Quanto melhor o sistema de exaustão, mais rápida a aceleração.



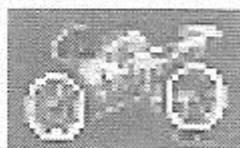
Óleo ("Oil")

O óleo ajuda o motor a girar mais suavemente. Sem dúvida o melhor óleo aumentará a aceleração e reduzirá a carga.

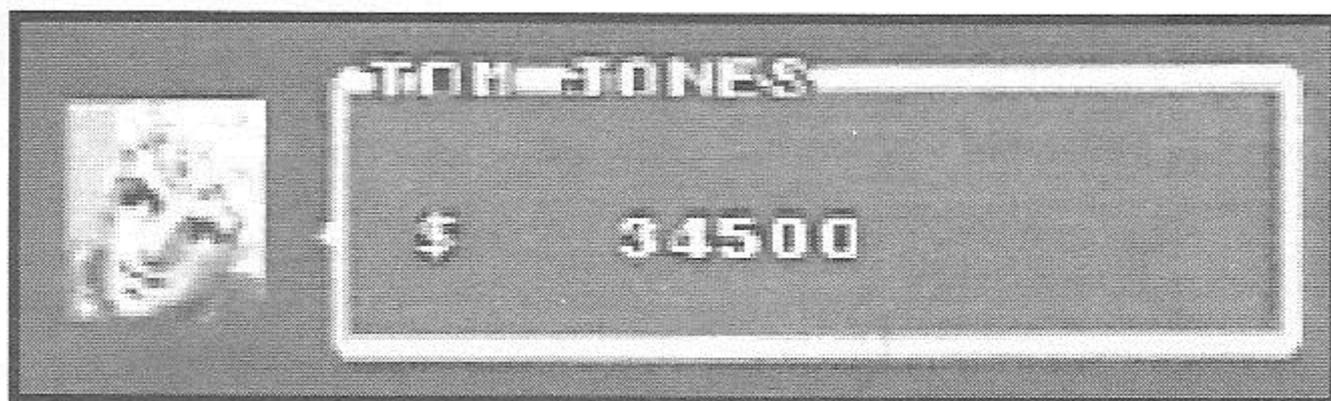


Pneus ("Tires")

Os pneus desgastam mais rápido em uma motocicleta, perdendo sua vital capacidade de agarrar-se ao chão.



Mecânico (“Mechanic”)



Quando você tiver dinheiro suficiente para contratar um mecânico, selecione essa opção no Menu de Comando. Quanto mais você pagar, melhores serão os resultados nas seguintes áreas: habilidades mecânicas, durabilidade das peças e confiança nos conselhos.

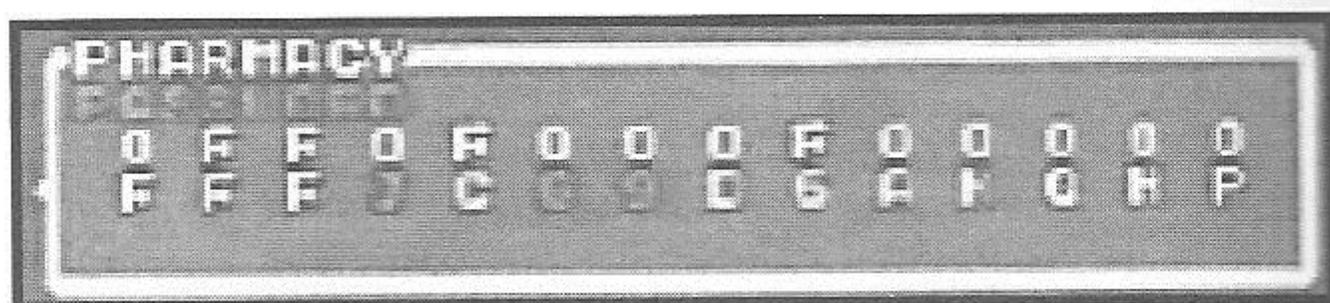
Para contratar: mova o **Botão D** para a direita ou para a esquerda a fim de rever as escolhas de mecânicos. Confirme sua escolha pressionando o **Botão Início** ou o **Botão C**. Aperte o **Botão B** para retornar ao Menu de Comando.

Corrida (“Race”)

Ao escolher “Race” (Corrida) no Menu de Comando, a tela “Select Music” aparecerá. Você poderá escolher entre as 4 opções musicais apertando o **Botão Início** ou o **Botão C**. Em seguida, aparecerá a tela de Início (“Start Screen”).

Fim (“End”)

Se você quiser parar o jogo e retomá-lo mais tarde, escolha “End” (Fim) no Menu de Comando. Na mesma tela, uma Password aparecerá. Anote-a e utilize-a da próxima vez que você jogar, escolhendo “Password” no Menu Principal. A corrida começará do último nível em que você teve sucesso. Antes de desligar o jogo, aperte o **Botão C** ou o **Botão Início** para voltar à tela de Título.



O RESULTADO

Se você for capaz de registrar 5 vitórias antes que seu oponente o faça, você avançará uma série (“Rank”) e receberá um patrocinador mais generoso. Você competirá com um novo e mais difícil rival. Se você registrar 5 perdas antes que seu oponente o faça, você voltará uma série e não receberá novos benefícios. Se você estiver no nível mais baixo, nada mudará.

THE REVENGE OF SHINOBI

Nos impenetráveis esconderijos das montanhas japonesas vivem os ninjas, um grupo de guerreiros místicos. Estes mestres da luta possuem poderes aparentemente impossíveis. Em combate, saltam a alturas espantosas, jamais se ferem quando atingidos e atraem fogo do céu para queimar o inimigo!

Você estudou as técnicas dos ninjas desde criança. A princípio, era o mais fraco de todos os alunos e qualquer um podia derrotá-lo. Mas, sem esmorecer, você praticava e meditava. Até que, finalmente, passou a dominar a habilidade do salto, da pirueta e do arremesso do mortal Shurikin.

Então, chegou o dia em que o sensei, isto é, seu professor, lhe revelou os segredos de Shinobi (a arte da discrição) e, por último, ensinou-lhe o Ninjitsu (a magia ninja).

Você é Musashi, o mestre ninja. Suas mãos e pés são armas letais. Em seu poder, qualquer arma ninja é um instrumento de morte.

A Organização Neo Zeed, sua perversa e poderosa inimiga, enviou seus próprios ninjas, soldados e espiões a fim de conquistar o mundo. Como advertência a você, eles mataram seu sensei e sequestraram a bela Naoko.

Você jurou aniquilar todos os integrantes da Organização Neo Zeed. Você os segue ao redor do mundo, destruindo-os onde quer que se encontrem.

Enquanto o inimigo maldito não estiver completamente eliminado, o mundo não ficará a salvo!

ASSUMA O CONTROLE!

Botão D

- Aperte para uma rápida passagem da sequência de abertura.
- Aperte para cima ou para baixo, a fim de movimentar a seta de seleção para Início do Jogo e Tela das Opções.
- Aperte para a direita ou para a esquerda para mudar de opção na Tela das Opções.
- Aperte para a direita ou para a esquerda, a fim de fazer Musashi caminhar para a direita ou para a esquerda.
- Aperte para baixo a fim de fazer Musashi agachar-se.
- Aperte para baixo e para a direita ou para a esquerda a fim de fazer Musashi agachar-se e caminhar para a direita ou para a esquerda.
- Aperte para a direita ou para a esquerda, quando em pausa, a fim de movimentar a moldura vermelha sobre a Ninjitsu (magia ninja) que você quer usar.

Botão Início

- Aperte para começar o jogo.
- Aperte para fazer seleções nas Tela das Opções.
- Utilize para fazer seleções de Ninjitsu (magia ninja). Primeiro aperte para fazer a pausa. Aí aparece o quadro de Ninjitsu (magia ninja). Faça sua seleção e, então, aperte novamente o **Botão Início** a fim de reiniciar o jogo.

Botão A (Botão Ninjitsu)

- Aperte para utilizar a Ninjitsu (magia ninja).

Botão B (Botão de Ataque)

- Aperte para Musashi atacar.

Botão C (Botão de Salto)

- Para fazer Musashi dar pirueta aperte o **Botão C** uma vez e, quando Musashi estiver em pleno salto, aperte novamente para provocar a pirueta.
- Para Musashi saltar para um nível inferior, aperte o **Botão D** para baixo e, em seguida, o **Botão C**. Se houver uma abertura no nível inferior é só fazer Musashi caminhar até a borda do nível para descer.

Observação: você pode reprogramar as funções dos **Botões A, B e C**.

Opções

Use a tela de Opções a fim de iniciar a batalha. Movimente a seta para cima e para baixo, selecionando um item. Depois, aperte o **Botão D** para a esquerda e para a direita, completando a mudança.

Teste de Som

- Escolha um dos sons do jogo.
- Aperte o **Botão Início** para ter uma amostra do som.

Nível de Dificuldade do Jogo

- Escolha o nível de dificuldade do jogo entre "Easy" (fácil), "Normal" (normal) "Hard" (difícil) ou "Hardest" (muito difícil). Quanto maior o nível de dificuldade, pior fica a chacina inimiga!

Em cada nível você terá um número diferente de vidas por jogo.

Easy (fácil)10 vidas por jogo.

Normal (normal)3 vidas por jogo.

Hard (difícil)1 vida por jogo.

Hardest (muito difícil)1 vida por jogo.

Shurikins

- Escolha o número de Shurikins (facas para arremessar) que Musashi levará para a luta. Você pode fixar esse número entre 00 até 90, em múltiplos de 10.

Controle

- Programe as funções para os **Botões A, B e C** de seu joystick.

Saída

- Aperte o **Botão Início** a fim de voltar à tela do Início do Jogo. Em seguida, aperte novamente para começar a jogar.

MEDIDOR DE VIDAS

Durante o combate você sofrerá golpes de espada, impactos das violentas Estrelas da Morte, bombas, balas de canhões, rajadas de metralhadoras, mordidas de cães, chutes de violentos capangas, e outros ataques inimigos. As barras de seu Medidor de Vidas, localizadas no canto esquerdo superior da tela, vão desaparecendo à medida que você fica mais ferido. Quando a última barra desaparecer, você morre!

Mas poderá sobreviver se, ao longo do jogo, conservar alguma vida, isto é, alguma barra do medidor. No decorrer do jogo você reconquista força e vidas extras recolhendo itens que aparecem em seu caminho.

Quando sua pontuação alcançar 100 000, seu Medidor de Vidas ganha duas pequenas barras. Você recebe duas outras vidas sempre que terminar uma cena com êxito. Quando sua pontuação atingir 50 000, você ganha uma vida extra. Depois disso, ganha uma vida a cada 100 000 pontos.

OS CAIXOTES

Ataque os Caixotes para abrí-los à força. Os recursos que contém ajudarão a mantê-lo vivo! Para adquirí-los é só caminhar sobre eles.

Eis a relação desses importantes recursos:



Pacote de Força - Aumenta sua resistência e acrescenta potência à suas armas. Você passa a arremessar seus Shurikins mais rapidamente e com melhor pontaria, ganha uma espada letal e ainda recebe a habilidade da Guarda Cruzada, passando a evitar as Estrelas da Morte inimigas que cruzam com seus Shurikins.



5 Shurikins - Você ganha, de uma só vez, mais 5 facas para arremessar.



20 Shurikins - Você ganha, de uma só vez, mais 20 facas para arremessar.



Coração Pequeno - Ele dá a seu Medidor de Vidas mais duas pequenas barras.



Coração Grande - Ele recarrega completamente seu Medidor de Vidas.



Musashi - Ele lhe fornece uma vida extra.



Ninjitsu - Trata-se da magia ninja que pode ser usada novamente em uma determinada vida, mesmo que já tenha sido usada.



Bomba - É um explosivo que detona quando você o toca ou se seu tempo se esgotou. Proteja-se da explosão!

A TÉCNICA DO SALTO

Para saltar obstáculos e evitar as Estrelas da Morte lançadas pelo inimigo, aperte o Botão de Salto. Então, em pleno salto, aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita, para mudar de posição e descer com precisão. No auge do salto, apertando o Botão de Salto novamente você dá uma pirueta para conseguir mais altura e maior distância. Essa manobra o leva a locais bem altos, inacessíveis ao salto comum.

Normalmente você desce escadas ou beirais. Quando estes não existirem no nível em que você se encontra, você pode descer ao nível inferior apertando para baixo o **Botão D** e, em seguida, apertando também o Botão de Salto.

Para atacar com salto, aperte o Botão de Ataque. Para arremessar 8 Shurikins simultaneamente, durante um salto com pirueta, aperte o Botão de Ataque.

Arremesse sempre uma faca diretamente abaixo de você para liquidar os inimigos que estiverem embaixo, à sua espera, a fim de garantir uma descida segura.

NINJITSU

Use a Ninjitsu (magia ninja) para livrar-se de situações extremamente perigosas. Aperte o **Botão Início** para ver o quadro de seleção Ninjitsu.

Ninjitsu é constituída de 4 diferentes jitsus ou artes secretas. Apertando o **Botão D**, para a direita ou para a esquerda você escolhe o jitsu que desejar, enquadrando-o na moldura vermelha.



Ikazuchi, a Arte do Trovão

Você invoca o Trovão para envolver-se com a proteção dele. Enquanto estiver envolvido pelo Ikazuchi, você não será ferido e seu Medidor de Vidas não diminuirá. Depois de receber diversos golpes inimigos, o Ikazuchi desaparece.



Kariu, a Arte do Dragão de Fogo

Você será envolvido por uma coluna de fogo que se abre e se movimenta, queimando todos os inimigos que tocar. Kariu acaba quando a coluna de fogo desaparecer.



Fushin, a Arte do Salto

Aumente sua capacidade de salto com este jitsu. Ao assumir o Fushin, seus saltos e piruetas alcançam alturas e distâncias máximas. Fushin permanece em você até o fim da cena, mesmo que tenha assumido outro jitsu.



Mijin, a Arte de Desintegrar

Com o auxílio do Mijin você se transforma em um explosivo humano, que destrói tudo com seu impacto. Utilize o Mijin como um recurso extremo, quando seu Medidor de Vidas estiver baixo. Como o Mijin toma uma de suas vidas, certifique-se de que dispõe de outra antes de usá-lo.

Após escolher um jitsu, aperte novamente o **Botão Início**. Durante o combate, quando chegar o momento de assumir o jitsu, aperte o Botão Ninjitsu (A, B ou C, dependendo de sua programação).

Normalmente, você pode usar o Fushin e só um outro jitsu durante cada vida. Mas, se pegar um Ninjitsu de um caixote, pode usar mais de um jitsu na mesma vida. O Ninjitsu apanhado em uma cena não pode ser levado para a cena seguinte.

CONTINUAÇÃO DO JOGO

Quando você perder todas as suas vidas, o jogo termina e aparece a imagem "Continue Game".

Selecione "Continue" para retomar o jogo, a partir da batalha da primeira cena do último distrito em que você jogou. Você pode selecionar "Continue" três vezes no máximo. Depois disso, o jogo se encerra definitivamente e então aparece a mensagem "Game Over" (fim do jogo).

GOLDEN AXE

Yuria é agora uma terra estranha, dominada por opressores perversos. Os soldados de Death Adder invadiram todo o território e o próprio Death Adder massacrou milhares de habitantes.

Por último, ele sequestrou o rei e sua filha, a princesa, e apossou-se do Golden Axe, o machado de ouro. Por isso, somente os guerreiros mais fortes e capazes têm alguma chance de derrotá-lo.

Três guerreiros apresentaram-se para desafiar Death Adder: Ax-Battler, Tyris-Flare e Gilius-Thunderhead. Ax-Battler, o terrível Bárbaro, veio das longínquas planícies. Sua resistência e coragem sem limites colocam-no à altura de qualquer inimigo.

Tyris-Flare, a Amazona, chegou das grandes florestas. Habilidosa na espada e ainda armada com o Raio Mágico, ela jurou derrotar os opressores e salvar o reino de Yuria.

Gilius-Thunderhead, o Anão, sabe usar seu mortal machado como poucos. Seus truques e sua rapidez no combate podem superar os inimigos mais brutais.

Os três, como muitos outros, perderam entes queridos na queda contra o cruel Death Adder. Todos prometeram liquidar o invasor, mesmo com o sacrifício das próprias vidas.

O desafio que você enfrenta é terrível: vencer todos os soldados e os bizarros, os monstros de Death Adder; superar todas as armadilhas traiçoeiras do caminho que leva ao castelo do opressor; liquidar o filho de Adder; e, finalmente, encarar seu mais poderoso inimigo: o próprio Death Adder!

A recompensa: salvar a vida do rei e da princesa e devolver a paz ao reino de Yuria.

ASSUMA O CONTROLE!

Botão D

- Aperte o botão para cima e para baixo para movimentar o marcador sobre os itens "Start Game" ("Início do Jogo"), "Options" ("Opções") e "Sound Test" ("Teste de Som").
- Aperte o botão para a direita ou a esquerda para mudar as características do jogo na tecla "Options".
- Aperte para fazer o seu guerreiro andar, correr ou saltar em qualquer direção durante o jogo.

Botão Início

- Iniciar o jogo.
- Pular as imagens de abertura.
- Fazer seleções na Imagem das Opções (você também pode fazer isso com o **Botão A, B** ou **C**).
- Fazer a pausa, durante o jogo. Para retomar o jogo, aperte novamente este mesmo botão.

Botão A (Botão da Mágica)

- Serve para utilizar sua mágica.

Botão B (Botão de Ataque)

- Serve para atacar.

Botão C (Botão do Salto)

- Serve para saltar.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

- Ataque fulminante: aperte simultaneamente os **Botões B** (para atacar) e **C** (para saltar).
- Cortada rasteira com a arma: aperte o **Botão C** (para saltar) e rapidamente o **Botão B** (para atacar).
- Aperte o **Botão D** duas vezes para a direita ou para a esquerda para correr nestas direções.
- Chute, cabeçada e encontrão com o corpo, enquanto estiver correndo: aperte **Botão B**.
- Salto em distâncias maiores, enquanto estiver correndo: aperte o **Botão C**. Durante este salto, você também pode dar um empurrão para baixo, se apertar também o **Botão B**.

Observação: Lembre-se de que cada guerreiro possui características diferentes no ataque. O que um faz, os outros podem não fazer. Outra coisa: você pode reprogramar as funções dos **Botões A, B e C**.

NÍVEL DE DIFICULDADE DO JOGO

Para escolher o nível de dificuldade do jogo, movimente o marcador com o **Botão D**.

Arcade

Nesta versão sua viagem dura 5 dias e é registrada em um mapa.

Beginner

É o nível para principiantes. É mais curto, pois o jogo termina na Rodada 3, após uma luta com o filho de Death Adder.

The Duel

Teste sua habilidade contra outros personagens do jogo. Nos jogos com 1 Jogador, você trava 12 duelos separados com Soldados de Death Adder. Conforme vai vencendo cada duelo, você passa para o seguinte. Se perder um duelo, a batalha termina. Nos jogos com 2 Jogadores, estes duelam entre si até que um dos respectivos guerreiros derrote o oponente.

Credits

Este indicador mostra o número de vezes que você pode prorrogar o jogo "Continue" nos níveis Arcade e Beginner, após ser derrotado. No jogo com 1 Jogador, você pode prorrogá-lo 3 vezes no máximo. No jogo com 2 Jogadores, cada um destes pode prorrogá-lo também 3 vezes no máximo. Atenção: você não pode mudar seu número de Créditos.

"Options" (Opções)

Use a tela de Opções para acelerar sua marcha, rumo às batalhas que o aguardam. Aperte o **Botão D**, no Joystick 1, e movimente o marcador, para cima ou para baixo, até a opção desejada. Em seguida, aperte o **Botão D** para a esquerda e para a direita para mudar a programação.

"Life Meter" (Medidor de Vidas)

- Escolha o número de golpes (3, 4 ou 5) que seu guerreiro pode receber antes de perder uma vida. Você começa o jogo com 3 vidas.

Control

- Escolha a programação para os **Botões A, B e C** no joystick. Você tem 6 escolhas.

"Sound Test" (Teste de Som)

- Para ver a relação dos sons disponíveis, aperte o **Botão Início** (ou os **Botões A, B** ou **C**).
- Para movimentar o marcador até o som que você deseja no jogo, aperte o **Botão D** para cima ou para baixo.
- Para ouvir uma prévia do som, aperte o **Botão Início** (ou os **Botões A, B** ou **C**).

"Exit" (Saída)

- Para voltar à tela do Início do Jogo, aperte o **Botão Início**.

Ao aparecer a imagem "Start Game", selecione o modo de jogo. A seguir, aperte novamente o **Botão Início** para começar a jogar.

OS 3 GUERREIROS



Aparece, então, a tela de seleção do guerreiro. Aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para os guerreiros girarem. Solte o botão quando o guerreiro desejado estiver bem à frente. Então, aperte o **Botão Início** (ou os **Botões A, B** ou **C**) para selecionar o guerreiro e começar o jogo.

Observação: Nos jogos com 2 Jogadores, cada um é obrigado a escolher um guerreiro diferente.

Em Busca do Machado de Ouro

Você começa sua busca nos bosques que circundam "Turtle Village" ("Vila da Tartaruga"). Ao ingressar nos bosques, você é imediatamente atacado pelos soldados de Death Adder. Aperte o **Botão D** para entrar na batalha. Aperte os Botões do Salto e de Ataque para lutar por sua vida! O número de vezes que você aperta o Botão de Ataque determina suas manobras e os estragos que você causa ao inimigo.

Fique de olho nos medidores que aparecem na tela, para avaliar seu desempenho. A Caixa Mágica, no alto da tela, indica quantos Potes Mágicos você está levando. A Mágica é uma arma devastadora que derruba todos os inimigos em cena. Mas alguns deles são tão fortes que acabam recuperando-se! Por isso, mantenha-se em guarda!

Seu Medidor de Golpes Recebidos mostra quantos golpes você pode tomar até perder uma vida. Seu Medidor de Vidas revela o número de vidas de que você ainda dispõe.

Siga as setas indicativas que aparecerem, para manter-se no caminho certo.

Mágica e Resistência

Você inicia a batalha carregando 1 Pote Mágico. Mas vai precisar de muitos mais para sobreviver aos combates que o aguardam.



No decorrer de suas viagens, às vezes, você encontrará gnomos correndo a pé. Esses pequenos seres carregam nas costas sacos de lona, cheios de coisas de que você necessita. Dê uma cotovelada nos gnomos para derrubar as coisas dos sacos de lona (às vezes é necessário dar cotoveladas bem fortes). Essas coisas são Potes Mágicos e Barras de Resistência.

Corra sobre os Potes Mágicos e as Barras de Resistência para tomar posse delas. Guarde o Pote Mágico para o momento certo, mais adiante. As Barras de Resistência dão-lhe força extra, imediatamente.

Às vezes, os gnomos perambulam furtivamente à noite, enquanto você dorme. Acorde e levante-se o mais rapidamente possível para tirar os Potes Mágicos e as Barras de Resistência deles. Se ficar muito dorminhoco, pode acontecer o contrário: eles é que tirarão de você os potes mágicos e as barras de resistência que já tiver.

Os Potes Mágicos servem para aumentar a capacidade de sua mágica. Quanto mais potes você tiver, mais forte será a mágica. A Mágica Vulcânica de Ax-Battler pode alcançar até 4 níveis de poder, dependendo de quantos Potes Mágicos ele levar. Quando Tyris-Flare tiver 9 Potes Mágicos, a Mágica do Fogo ficará incrível, podendo atingir até 6 níveis de poder! A Mágica do Raio de Gilius-Thunderhead possui 3 níveis de poder.

Observação: No jogo com 2 Jogadores, cada guerreiro terá uma Caixa Mágica. Ela aparece no alto da tela e é mantida enquanto o guerreiro dispuser de Potes Mágicos.

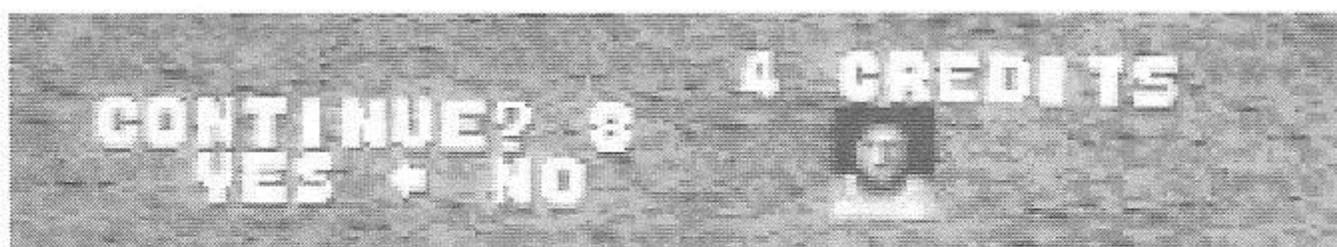
Na versão Arcade, você consome toda sua Mágica, quando aperta o Botão da Mágica. Na versão Beginner, você consome 2 Potes Mágicos, quando aperta o Botão da Mágica.

Os Bizarros

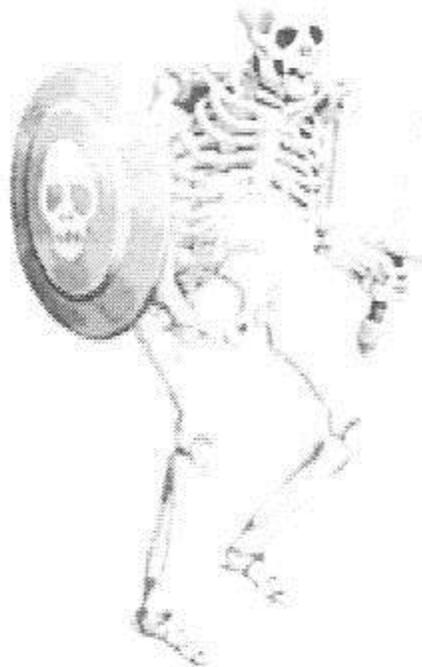
Há muitas possibilidades de você se defrontar com os Bizarros, os monstros de Death Adder. Se você tirar o inimigo da sela desses monstros, poderá montá-los e tirar partido das habilidades deles. Alguns têm rabos mortais, que desferem pancadas terríveis. Outros cospem chamas e bolas de fogo muito perigosas.



"CONTINUE GAME"



Você começa com 3 vidas. Pode receber um máximo de 3, 4 ou 5 golpes inimigos (dependendo da programação), antes de perder 1 vida. Quando tiver perdido todas as suas vidas, o jogo termina e aparece a mensagem "Continue Game".



Se quiser prorrogar o jogo, aponte o marcador para a palavra "Yes" e aperte o **Botão Início**, para continuar jogando, a partir do início da última rodada disputada. Caso contrário, use o **Botão D** para levar o marcador à palavra "No". Aperte o **Botão Início** para encerrar o jogo definitivamente.

A imagem "Continue Game" só aparece se você ainda tiver créditos ("Credits"). No jogo com 1 Jogador, este começa com 3 "Continues", o que significa que terá 3 possibilidades de prorrogar o jogo. No jogo com 2 Jogadores, cada um destes começa também com 3 "Continues". O número atualizado de créditos é mostrado na imagem "Continue Game".

MARCADOR DE PONTOS

Ele aparece no fim do jogo e mostra sua pontuação, o número de vezes que seu guerreiro reviveu e a sua resistência total. Também mostra sua colocação no quadro de vencedores dos jogos.

STREETS OF RAGE



TURBILHÃO NAS RUAS!

O que um dia já foi uma cidade florescente e pacífica, cheia de vida e atividade, caiu nas mãos de um sindicato do crime. O chefe da organização criminosa, de alguma forma, conseguiu manter-se incógnito. E, logo, ele e seu grupo passaram a controlar a prefeitura, pois, como se sabe, tudo é uma questão de preço... A própria polícia metropolitana estava sob o seu domínio. Saques, violência indiscriminada e destruição são praticados a qualquer hora. Ninguém mais está a salvo nas ruas, de dia ou durante à noite...

Enquanto o caos prosseguia desenfreadamente, três jovens policiais tentaram organizar uma unidade especial para a defesa da cidade. Mas seu plano foi recusado por seus superiores, a maioria dos quais ou estava subornada pelo sindicato, ou se sentia aterrorizada demais para um confronto com os marginais. Um dia, os três idealistas recusaram-se a pactuar com a indiferença, enquanto sua cidade ia, aos poucos, sendo dizimada. Demitiram-se da polícia!

Assim, Adam Hunter, Axel Stone e a bela Blaze Fielding desistiram de suas carreiras na polícia e colocaram suas vidas em risco. Eles não usam armas, mas todos são muito hábeis ao combater de mãos limpas. Leve-os ao coração da cidade e enfrente a mais perigosa onda de delinquentes já reunida. Faça com que a cidade volte a ser um lugar decente para se viver.

ASSUMA O CONTROLE!

Botão D

- Movimenta Adam, Axel ou Blaze em qualquer direção.
- Junto com o Botão que faz o salto, controla a direção dos saltos de seu personagem.
- Movimenta o marcador na tela das decisões.

Botão Início

- Inicia o jogo.
- Faz pausa e reinicia o jogo.

Botões A, B e C

- As funções destes Botões podem ser determinados por você na tela de opções ("Options"). Um Botão é usado para atacar, outro para saltar e o terceiro para pedir auxílio.

ESCOLHENDO AS OPÇÕES

Pressione o **Botão D**, para cima ou para baixo, a fim de destacar a categoria desejada e, em seguida, para a esquerda ou para a direita, a fim de passar pelas várias opções.

Sound Test (Teste de som): Pressione o **Botão D**, para a esquerda ou para a direita, para destacar um título. Em seguida, pressione os **Botões A, B** ou **C** para ouvir a trilha sonora ou o efeito de som.

Level (Nível): Escolha entre "Easy" (Fácil), "Normal" (Normal), "Hard" (Difícil) ou "Hardest" (Mais difícil).

Control (Controle): Determine as funções dos **Botões A, B** ou **C**. Pressione o **Botão D**, para a esquerda ou para a direita, destacando os três diferentes arranjos. Experimente todos eles, enquanto estiver aprendendo o jogo, e descubra qual o que melhor lhe convém.

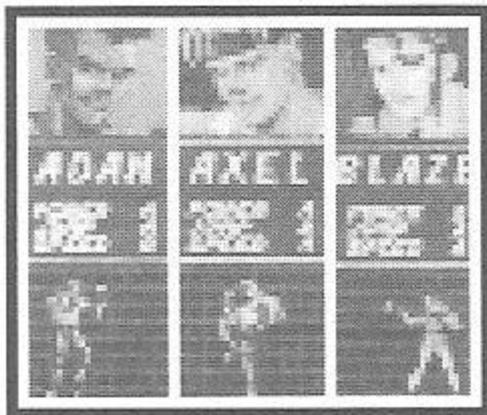
- **Special Attack (Ataque Especial):** Pressione para pedir auxílio numa situação desesperadora.
- **Attack (Ataque):** Pressione para atacar ou pegar um item.
- **Jump (Salto):** Pressione para saltar.

Exit (Saída): Quando tiver concluída sua organização de jogo, destaque "Exit" e pressione os **Botões A, B** ou **C**. A tela "Mode Selection" (Seleção do tipo de jogo) reaparece.

Você pode sair quando qualquer das opções for destacada ao pressionar o **Botão Início**.

"Streets of Rage" é um jogo para 1 ou 2 jogadores. Destaque sua escolha pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo. Depois, pressione os **Botões A, B** ou **C**, ou então o **Botão Início**. A tela "Player Select" aparece em seguida.

SELEÇÃO DO PERSONAGEM

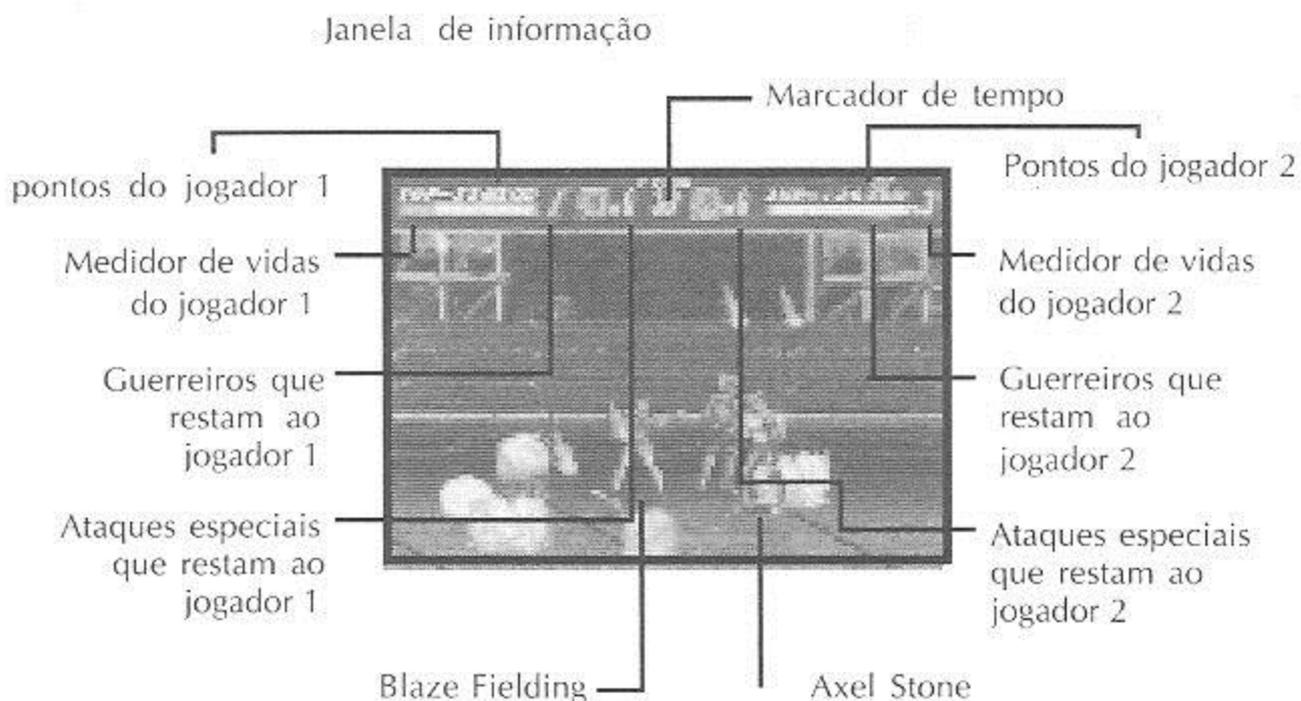


Aqui você escolhe um dos três guerreiros para levar a combate. Eles estão catalogados individualmente em três categorias: "Power" (Força), "Jump" (Salto) e "Speed" (Velocidade).

"A" indica o máximo de eficiência da categoria; "B" significa uma eficiência menor. Para focalizar o retrato do guerreiro que deseja escolher, pressione o **Botão D** para a direita. O jogador 1 movimenta o quadro com a inscrição

OS INDICADORES

Aprenda o significado de cada indicador que aparece na tela, pois quando a batalha estiver quente só poderá olhá-los de relance!



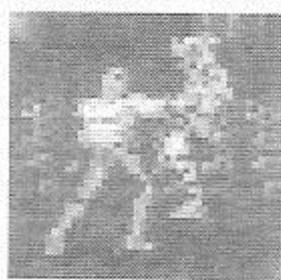
TÉCNICAS DE ATAQUE

Todos os nossos três heróis são experimentados veteranos do combate corpo-a-corpo. Utilize o **Botão D** para movimentar o seu lutador em campo e pressione o Botão de Ataque para golpear os inimigos. Os ex-policiais possuem várias aptidões que você pode empregar.

Ataque Regular



ADAM "Jab"



AXEL
"Jab" Forte



BLAZE Cortada
Horizontal

Os seguintes métodos de ataque causam mais danos ao inimigo do que um ataque regular. Tempo e posição são importantes!

Rajada

- ADAM** Dois "jabs" (socos com o braço estendido), um "uppercut" (Soco de baixo para cima) e um pontapé no peito.
- AXEL** Dois "jabs" fortes, um golpe no corpo e uma joelhada.
- BLAZE** Duas cortadas horizontais e dois pontapés no abdômem, com um golpe leve e rápido.

Salto com pontapé:



ADAM
Pontapé voador



AXEL
Joelhada voadora

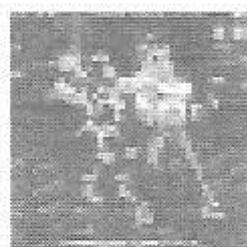


BLAZE
Pontapé em giro de
360°

Ataque de retaguarda (Utilizando, ao mesmo tempo, os Botões de Ataque e Salto):



ADAM
Pontapé com salto
em giro



AXEL
Golpe com as
costas do punho



BLAZE
Pontapé rápido em pé

Mantenha seu guerreiro o mais próximo possível do inimigo para agarrá-lo e realizar uma das seguintes manobras:

ADAM Duas joelhadas diretas, seguidos de um golpe de cotovelo

AXEL Duas joelhadas seguidas de uma cabeçada

BLAZE Duas joelhadas e um pontapé com um golpe leve e rápido

Arremesso



ADAM
Arremesso por
cima do ombro



AXEL
Arremesso por
cima do ombro



BLAZE
Arremesso por
sobre a cabeça



Ataque por trás: Agarre o inimigo por trás e pressione o seu Botão de Ataque. Este movimento causa os maiores danos em todos os inimigos!

Salto com apoio: Salte sobre o inimigo, agarrando-lhe os ombros e pressionando seu Botão de Salto. Logo em seguida, provoque uma queda por trás ou outra manobra de ataque!



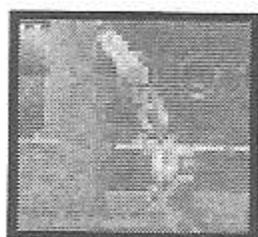
Pontapé com as duas pernas: Se o guerreiro é agarrado por trás, pressione o Botão de Ataque para chutar qualquer inimigo que aparecer diretamente na frente. No jogo de 2 Jogadores esta é uma grande tática de conjunto!

Arremessos pelo pescoço: Depois de várias tentativas de pontapé com as duas pernas, pressione o Botão de Ataque, assim que os pés de seu guerreiro tocarem o solo. Seu guerreiro dobrará o inimigo no chão. Mas, cuidado: se o seu tempo não for preciso, você ficará sujeito a um contra-ataque!

Saiba cair: Os inimigos podem eventualmente segurar seu guerreiro e arremessá-lo! Neste caso, no momento em que ele é arremessado, pressione o **Botão B** para cima e, ao mesmo tempo, o Botão de Salto.

Novamente seu sucesso depende unicamente da precisão da manobra. Uma queda suave sobre os dois pés elimina o risco de dano!

As manobras seguintes são usadas em jogos de 2 Jogadores:



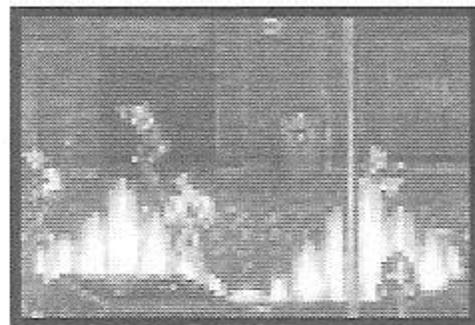
Tática de Conjunto nº 1: Movimente seu guerreiro para ele encarar seu parceiro. Então, faça-o segurar o parceiro. Depois, pressionando o **Botão D**, lance-o para frente e pressione o Botão de Ataque. Seu parceiro se projetará em salto mortal contra o inimigo, causando-lhe dano considerável desde que, é claro, a precisão do golpe e a posição sejam as corretas.

Tática de Conjunto nº 2: Deixe seu parceiro fazer a mesma coisa com você! Desta vez, seu guerreiro é que será arremessado. Como na Tática nº 1, a precisão e a posição são as chaves para o sucesso da manobra.

Armas: No decorrer do jogo, você vai se defrontar com vários tipos de armas. Para pegar uma delas, movimente seu guerreiro sobre ela e pressione o Botão de Ataque. Para usar a arma, pressione novamente o Botão de Ataque.

O estilo de ataque difere de acordo com a arma; assim, assuma a posição correta para o seu avanço. Um ataque falho pode deixá-lo vulnerável à um contra-ataque!

UMA AJUDA



Se você se encontrar num beco sem saída ou irremediavelmente cercado, lembre-se de que ainda há alguém que pode socorrê-lo. Pressione o Botão de Ataque Especial e ele detonará um projétil de grande potência (Napalm, para o Jogador 1; Granadas-mísseis, para o Jogador 2), que liquidará todos os inimigos que se encontrarem na área. A função "Ataque Especial" pode ser acionada apenas uma vez em cada rodada, a menos que você encontre um item de Ataque Especial no decorrer do jogo.

ITENS

À medida que você luta contra as hordas inimigas, você encontra itens que podem ajudá-lo a fazer progresso no jogo. Esses itens podem ser achados no interior de caixas, tubos de ventilação, latas de lixo ou até mesmo em cabines telefônicas. Se você encontra um item, movimente seu guerreiro sobre ele e pressione o Botão de Ataque.



Maçã: Dá ao seu guerreiro um pequeno alento de energia.



Bife: Reabastece completamente o medidor de vidas de seu guerreiro!



1 UP: Fornece um guerreiro extra para continuar a luta contra o mal!



Especial: Garante mais um ataque especial!



Saco de dinheiro: Acrescenta 1 000 pontos à sua contagem.



Barras de ouro: Dá uma bonificação de 5 000 pontos!

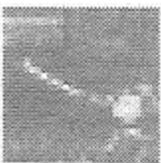
Você encontrará armas no interior de cada um dos objetos mencionados a seguir, ou nas mãos de um inimigo. Um ataque rápido forçará o inimigo a largar a faca, tubo de conexão, etc. Você poderá pegar a arma largada movimentando seu guerreiro sobre ela e pressionando o Botão de Ataque. Para usar a arma, pressione novamente o Botão de Ataque.



Garrafa: Derruba inimigos com um golpe rápido na cabeça deles!



Faca: Enfiada ou arremessada é uma grande arma contra os brutamontes!



Tubo de conexão: Liquida um grupo de inimigos com um só golpe!



Bastão do baseball: Torna-o o novo rei do "home run"!



Pimenteiro: Deixa os inimigos espirrando. Ataque enquanto eles estão incapacitados de reagir!

OS CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

Você recebe pontos para cada gângster do sindicato que liquidar. O Chefão no fim de cada rodada vale o maior número de pontos.

Você também consegue pontos de bonificação toda vez que terminar com sucesso cada rodada. Além disso, fica habilitado a ganhar bonificações sempre maiores, se jogar nos níveis mais difíceis.

Bonificação de Rodada 20 000 pontos
(Clear Bonus):

Bonificação de Tempo 100 pontos para cada segundo que
(Time Bonus): restar no seu contador de tempo.

Bonificação de Nível Easy (Fácil)0 ponto
(Level Bonus): Normal
(Normal)10 000 pontos
Hard (Difícil)20 000 pontos
Hardest (Mais difícil) . .30 000 pontos

Bonificação por Easy (Fácil)1000 pontos por
guerreiro que guerreiro.
permanecer Normal (Normal)2000 pontos
(Remaining por guerreiro.
Player Bonus): Hard (Difícil)3000 pontos
por guerreiro.

Hardest (Mais difícil) 4000 pontos por guerreiro.

Você também recebe pontos de bonificação por qualquer item de Ataque Especial não usado.

GAME OVER/CONTINUE

Você começa o jogo com três guerreiros. Se perder todos eles, o jogo termina. Você tem a opção de continuar jogando ou começar um novo jogo. A tela Continue/New Game (prorrogação do Jogo/Novo Jogo) aparece na janela de informação (no canto superior esquerdo para o Jogador 1 e no canto superior direito para o Jogador 2).

Junto à palavra "Continue" serão mostrados seus créditos remanescentes. Você pode prorrogar um mesmo jogo três vezes no máximo, com um total de quatro créditos. Coloque o marcador próximo à sua escolha, utilizando o **Botão D**, e pressione os **Botões A, B** ou **C**, ou ainda o **Botão Início**. Escolhendo "Game Over" você pode começar um novo jogo. Selecionando "Continue" você volta a disputar o mesmo jogo, a partir do ponto em que perdeu todos os seus guerreiros. O jogo fica definitivamente encerrado quando você tiver esgotado os seus créditos.

Observação: No jogo de 2 jogadores, cada jogador tem quatro créditos.

TELA DAS MAIORES PONTUAÇÕES

Se você esgotou seu estoque de guerreiros e sua pontuação ficou entre as dez maiores, você tem o direito de registrar suas iniciais na Tela das Maiores Pontuações.

A tela do registro de Nome (Name Entry) aparece na janela de informação (no canto superior esquerdo para o Jogador 1 e no canto superior direito para o Jogador 2).

Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita, para destacar um personagem e pressione os **Botões A, B** ou **C** a fim de completar a seleção. Se quiser mudar um personagem previamente selecionado, pressione o **Botão B**. Você pode selecionar um máximo de três personagens. Após escolhê-los, pressione o Botão Início para completar a seleção. Se não quiser registrar o seu nome, pressione o Botão Início e a tela Continue/New Game aparece. A tela das Maiores Pontuações segue-se à demonstração do jogo.

COLUMNS

ASSUMA O CONTROLE

Botão D

- Aperte para cima ou para baixo, a fim de selecionar o modo de Jogo ("Game Mode").
- Aperte para a esquerda ou para a direita, a fim de movimentar as Colunas nessas respectivas direções.
- Aperte para baixo, a fim de fazer as Colunas caírem mais depressa.

Botão Início

- Aperte para começar o jogo.
- Aperte para pausar e retomar o jogo.
- Aperte para cancelar a parte da demonstração do jogo

Botão A

- Aperte para entrar no "Game Mode".
- Aperte para arrumar a ordem das jóias.

Botão B

- Aperte para entrar no "Game Mode".
- Aperte para arrumar a ordem das jóias.

Botão C

- Aperte para entrar no "Game Mode".
- Aperte para arrumar a ordem das jóias.

Observação: Você pode alterar as funções dos botões de seu joystick no modo "Options" ("Opções").

VERSÃO "ARCADE"

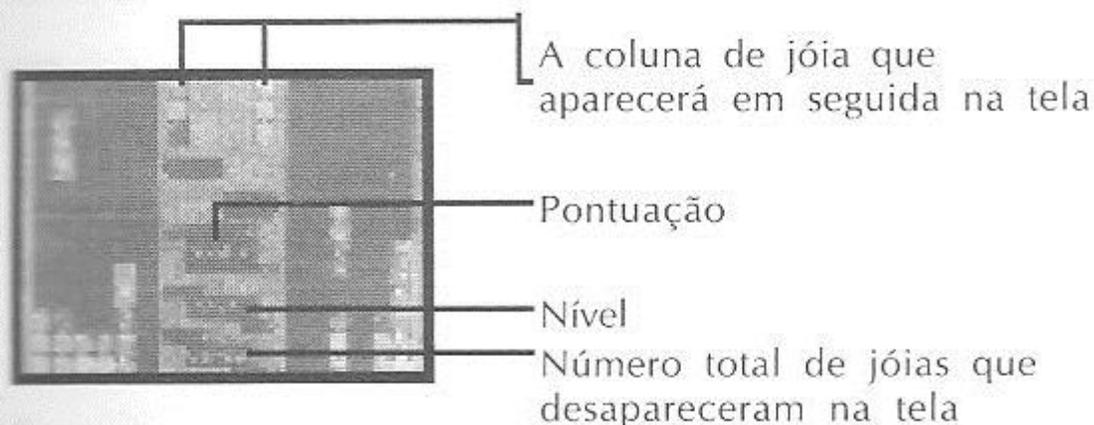
Nesta tela, selecione com o **Botão D** o nível de dificuldade do jogo: "EASY" (Fácil), "MEDIUM" (Médio), ou "HARD" (Difícil).

Depois, aperte o **Botão A** ou **C** para começar. Se você não mudar o nível de dificuldade do jogo dentro do limite de tempo, o jogo começará automaticamente no nível mostrado na tela.

Se escolher

- "EASY", você começa no nível 0 (zero). Serão fornecidas dicas até o nível 3. Quando 2 jóias da mesma cor se emparelharem, uma moldura pisca-pisca as rodeará.
- "MEDIUM", você começa no nível 5 com 20 000 pontos.
- "HARD", você começa no nível 10 com 50 000 pontos.

OS INDICADORES DO JOGO



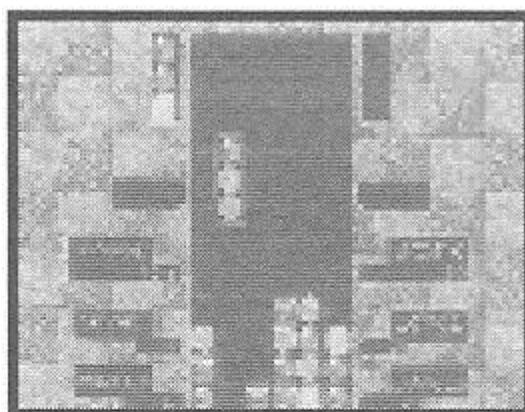
A jóia Mágica faz maravilhas!

Há uma Jóia Mágica que aparece nos níveis "Medium" ("Médio") ou "Hard" ("Difícil") da versão "Arcade" do jogo. Se a Jóia Mágica parar numa jóia vermelha, todas as jóias vermelhas da tela desaparecerão! A Jóia Mágica faz a mesma coisa com todas as outras cores.

"MENU"

Na tela do "Menu", você pode escolher entre "ORIGINAL GAME" e "FLASH COLUMNS"; e o número de jogadores. Pode também escolher o jogo de duplas ("DOUBLES").

ORIGINAL GAME ("JOGO ORIGINAL")



O objetivo deste jogo é fazer desaparecer o maior número possível de jóias.

Se você jogar sozinho, selecione "1 PLAYER" com o **Botão D**. Em seguida, aperte o **Botão A** ou **C**.

Se houver 2 Jogadores, selecione "2 PLAYERS" com o **Botão D**. Depois, aperte o **Botão A** ou **C**.

O Jogador 1 ocupará o campo de jogo esquerdo, e o Jogador 2 ocupará o direito.

Quem termina primeiro tem o direito de apertar o **Botão Início** para começar um novo jogo. No caso de ambos os jogadores selecionarem as mesmas opções (por exemplo: classe, nível ou limite de tempo), terá direito a entrar com as iniciais aquele que conseguir a pontuação mais alta.

Se 2 Jogadores quiserem fazer o jogo no mesmo campo, é só selecionar "DOUBLES" ("Duplas"), utilizando o **Botão D** no Joystick 1 e apertando o **Botão A** ou **C**, no mesmo joystick. Os 2 Jogadores, alternadamente, desafiam o Mega Drive. As iniciais e a pontuação dos 2 Jogadores aparecem na imagem "Game Information" ("informação do Jogo").

Ao entrar em suas opções, apertando o **Botão A** ou **C** na Tela do "MENU", você avança para a tela de "Game Mode" ("Modo de Jogo"). Para voltar ao "MENU", aperte o **Botão B**.

"Game Mode"

A fim de movimentar o cursor e setas para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda, aperte o **Botão D** nessas respectivas direções.

Observação: O cursor azul determina o modo do jogo para o Jogador 1, e o cursor vermelho faz o mesmo para o Jogador 2.

Classe ("Class")

Se escolher:

- "NOVICE", você joga com jóias de 4 cores diferentes;
- "AMATEUR", você joga com jóias de 5 cores diferentes;
- "PRO", você joga com jóias de 6 cores diferentes.

Nível ("Level")

Selecione um nível. Quanto maior o número, mais depressa a Coluna cai.

Limite de Tempo ("Time Trial")

Se selecionar "YES", você tem um tempo máximo de 3 minutos para disputar um jogo.

Quando o marcador chegar a zero ("0"), o jogo termina.

Fundo musical ("BGM - Background Music")

Você pode escolher 1 de 3 temas musicais para ouvir durante o jogo.

Para sair desta imagem, aperte o **Botão A** ou **C**, ou o **Botão Início**.

"FLASH COLUMNS"

Na versão "Flash Columns", você tem que fazer uma jóia, que aparece piscando na tela, desaparecer no menor tempo possível. Primeiro, escolha o número de jogadores e a Forma de Jogo ("Game Mode").

Para jogar sozinho, selecione "1 PLAYER" com o **Botão D** e aperte o **Botão A** ou **C**.

Para 2 Jogadores, selecione "2 PLAYERS" com o **Botão D** no Joystick 1 e aperte o **Botão A** ou **C**. O Jogador 1 ("Player 1") ficará no campo esquerdo do jogo e o Jogador 2 ("Player 2") ficará no direito. Quem termina primeiro tem o direito de apertar o **Botão Início** para começar um novo jogo.

No jogo de duplas ("Doubles"), os 2 Jogadores jogam alternadamente no mesmo campo de jogo. Ambos podem entrar com suas iniciais no fim do jogo.

"Game Mode"

A fim de movimentar os cursores e setas para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda, aperte o **Botão D** nessas respectivas direções.

Classe ("Class")

Como no jogo original, selecione "NOVICE", "AMATEUR" ou "PRO".

Se escolher:

- "NOVICE", você joga com jóias de 4 cores diferentes.
- "AMATEUR", você joga com jóias de 5 cores diferentes.
- "PRO", você joga com jóias de 6 cores diferentes.

Jogo ("Match")

Se você quiser competir contra outro jogador no jogo "Flash Columns", selecione "YES". (Você pode selecionar esta forma de jogo apenas se tiver selecionado "2 PLAYERS". O jogador que primeiro fizer desaparecer a jóia que pisca será o vencedor.

Fundo Musical ("BGM - Background Music")

Selecione, entre 3 temas musicais, aquele que você deseja ouvir durante o jogo. Para sair desta imagem, aperte o **Botão A**, **C** ou o **Botão Início**.

Opções ("Options")

Aperte o **Botão D**, para movimentar a seta com a qual você poderá fazer suas escolhas nesta tela de opções.

Dificuldade ("Difficulty Arcade")

Não confunda esta opção com a seleção do nível de dificuldade na tela da versão "Arcade". Aqui é você que determina a dificuldade para os 3 níveis do jogo na tela da versão "Arcade". Selecione "EASIEST" ("A mais fácil"), "EASY" ("Fácil"), "NORMAL" ("Normal") ou "HARD" ("Difícil"), apertando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. (O jogo vem predeterminado no nível "NORMAL".)

Controle

A fim de alterar as funções dos botões do joystick, aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Se houver 2 Jogadores, certifique-se de que os joysticks estão ajustados corretamente.

Teste de som ("Sound Test")

Se você selecionar "Sound Test" e apertar o **Botão A** ou **C**, aparece a tela respectiva. Para ouvir qualquer das músicas relacionadas, selecione com o **Botão D** e aperte o **Botão A** ou **C**. Para selecionar "S.E. NO." ("Sound Effects Number"), aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita, a fim de apontar o número que deseja. Depois, aperte o **Botão A** ou **C** e você ouvirá o efeito sonoro escolhido.

Para voltar à tela "Options", selecione "Exit" e aperte o **Botão A, B** ou **C**.

Teste de cor ("Color Test")

Quando a tela "Color Test" aparecer, aperte o **Botão A** ou **C**, após fazer a seleção. Utilize esta imagem, a fim de ajustar a cor da sua TV. Para voltar à tela "Options", aperte o **Botão A, B** ou **C**.

Para voltar à tela do Título, selecione "Exit" na tela de Opções ("Options") e aperte o **Botão A, B** ou **C**.

Pontuação

Na versão "Arcade", se você conseguir uma pontuação entre as 9 maiores, suas iniciais e sua pontuação aparecerão no Placar das Maiores Pontuações.

Para visualizar o Placar das Maiores Pontuações, aperte os **Botões A, B** ou **C**, no Joystick 1, durante a demonstração "HOW TO PLAY" ("Como Jogar"), ou aguarde o fim dessa demonstração.

Na versão "Menu", a melhor pontuação e o respectivo tempo aparecem na imagem de Informação do Jogo ("Game Information"), antes de cada partida. (Esta imagem aparece imediatamente depois da tela "Game Mode".) Entrada de suas iniciais

Se conquistar uma das maiores pontuações, você entra com suas iniciais (máximo de 3) na tela "Name Entry" ("Registro de Nome"). Coloque as iniciais antes que o marcador de tempo caia a zero. Para cada espaço, aperte o **Botão D**, para cima ou para baixo, a fim de pegar a letra desejada e aperte o **Botão A, B** ou **C** para registrá-la. Depois da terceira letra, aparece "ED" (que significa "END", isto é, "FIM"). Aperte o **Botão A, B** ou **C** para completar a operação da entrada do nome.

Para fazer correções, aperte o **Botão D**, para cima ou para baixo, até a seta aparecer. Aperte o **Botão A, B** ou **C**, a fim de movimentar a seta até a letra que você deseja corrigir e, entre com a letra correta.

CALIFORNIA GAMES

RADICAL, DURO E COMPETITIVO!

Bem vindo a um novo grau de energia - Califórnia. Lugar dos esportes mais radicais do mundo. Prepare-se para encarar as praias, parques e pistas cheias de poeira do Estado Dourado, competindo em tudo, do surfe à corrida de bicicletas.

Comece bem no coração de Hollywood, com a disputa quente dos skates na pista Half Pipe (em forma de um semi-tubo. Depois vá voando para São Francisco para o extravagante Foot Bag (controle de bola), com alguns toques de pé realmente malucos.

Depois, é descer até a praia para dois dos esportes mais refrescantes sob o sol quente da Califórnia. Ganhe um bronzeado na beira da praia na pista de patins com obstáculos instalada na calçada.

Depois, continue com o rei das competições de praia, o surfe. Entre no tubo e pegue as maiores ondas da praia... e cuidado com as correntezas!

Para o grande final, na pista cheia de pó, ponha energia nos pedais de uma bicicleta BMX.

ASSUMA O CONTROLE

Leia essa seção para descrições gerais de como operar os botões.

Botão D

- Para cima ou para baixo move o retângulo marcador nas Telas de Seleção e Definição de Parâmetros.

- Para a esquerda ou para a direita muda as definições na Tela de Definição de Parâmetros.
- Para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita move o retângulo marcador na Tela de Nomes do Jogador.
- Para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita move o atleta durante o jogo.

Botão Início

- Retorna da Tela de Definição de Parâmetros para a Tela de Seleção
- Faz uma pausa no jogo. Para reiniciar, aperte novamente este mesmo botão.

Botão Início ou Botão A, B ou C

- Qualquer um desses botões vai da Tela de Apresentação para a Tela de Seleção
- Qualquer um desses botões faz você passar pelas Telas de Seleção e de nomes de Jogador antes do jogo começar
- Qualquer um desses botões, na Tela de Nome de Jogador, coloca no seu nome a letra, numero ou símbolo selecionado

Botão A, B ou C

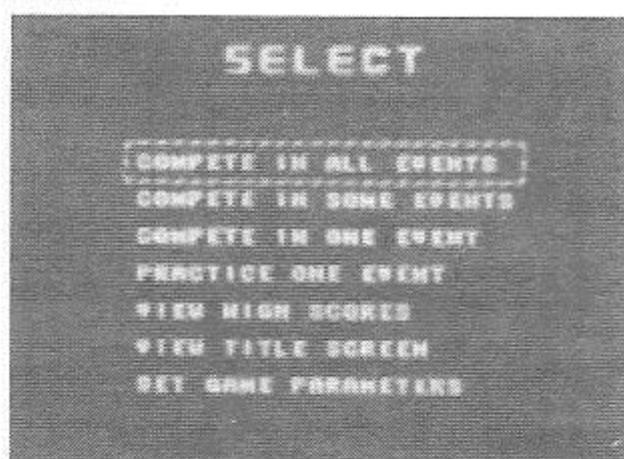
Qualquer um desses botões inicia a ação do seu atleta em um evento

COMEÇANDO

Você pode praticar ou competir em qualquer um dos eventos isolados, competir em todos os eventos, ou mesmo definir sua própria competição usando os eventos que você mesmo escolher.

A Tela de Seleção

Pressione o **Botão Início** ou **Botão A, B** ou **C** na Tela de Apresentação para ir para a Tela de Seleção. Depois, pressione o **Botão D** para baixo ou para cima para mover o retângulo marcador para sua opção. Pressione o **Botão Início** novamente (ou **Botão A, B** ou **C**) para confirmar sua seleção e ir para a próxima tela.



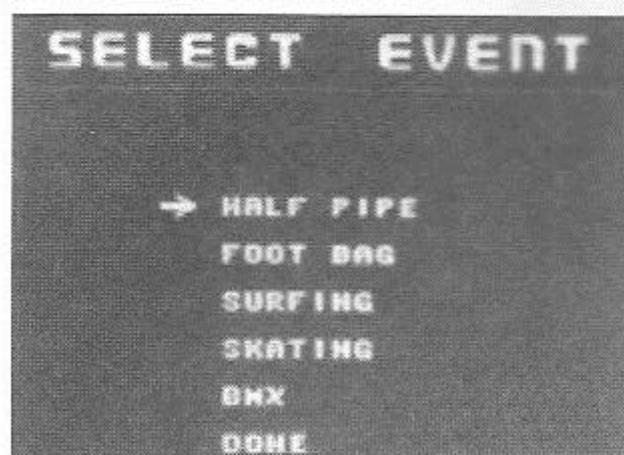
COMPETE IN ALL EVENTS (Competir em Todos os Eventos)

Você compete em todos os cinco eventos. As contagens de pontos para todos os jogadores são calculadas durante a competição e o jogador com mais pontos vence!

Você competirá nos eventos na seguinte ordem: Half Pipe, Foot Bag, Surfe, Patins e Corrida de Bicicleta BMX.

COMPLETE IN SOME EVENTS (Competir em Alguns Eventos)

Ao invés de competir em todos os cinco eventos, Você pode escolher aquele que mais gosta (ou em que Você é melhor). Após escolher jogadores e controladores (veja mais adiante Escolhendo Jogadores e Controladores), Você verá a seguinte tela:



Pressione o **Botão D** para baixo ou para cima para mover a seta para sua opção. Depois pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C** para escolher aquele evento.

Pressione um botão novamente sobre um evento já escolhido para abandoná-lo. Após selecionar seus eventos, mova a seta para **DONE** (Pronto) e pressione o **Botão Início** ou **Botão A, B** ou **C** para começar a competir.

COMPETE IN ONE EVENT (Competir em Um Evento)

Selecione um único evento para a competição. Após escolher jogadores e controladores (veja mais adiante Escolhendo Jogadores e Controladores), você verá a lista de eventos. Pressione o **Botão D** para baixo ou para cima para mover a seta para sua opção, e depois pressione o **Botão Início** ou **Botão A, B** ou **C**. Você entrará diretamente no começo do evento.

PRACTICE ONE EVENT (Praticar Um Evento)

É igual a competir em um evento, exceto que a pontuação não é calculada. Escolha um evento da lista, e depois pressione o Botão Início ou **Botão A, B** ou **C** para começar. Durante o treino, use os botões de controle do Joystick do mesmo modo que em uma competição. Após treinar, use a tela que aparece para continuar praticando ou para voltar para a Tela de seleção. Use o **Botão D** para marcar YES (Sim) ou NO (Não), e depois pressione o Botão Início ou o Botão A, B ou C.

VIEW HIGH SCORES (Ver as Maiores Pontuações)

Você verá as maiores pontuações em todos os eventos, com os nomes dos jogadores que alcançaram essa honra. Pressione o **Botão Início** ou **Botão A, B** ou **C** para retornar à Tela de Seleção.

VIEW TITLE SCREEN (Ver a Tela de Apresentação)

Use essa opção para ver a Tela de Apresentação e os créditos do jogo. Pressione o **Botão Início** ou **Botão A, B** ou **C** para retornar à Tela de Seleção.

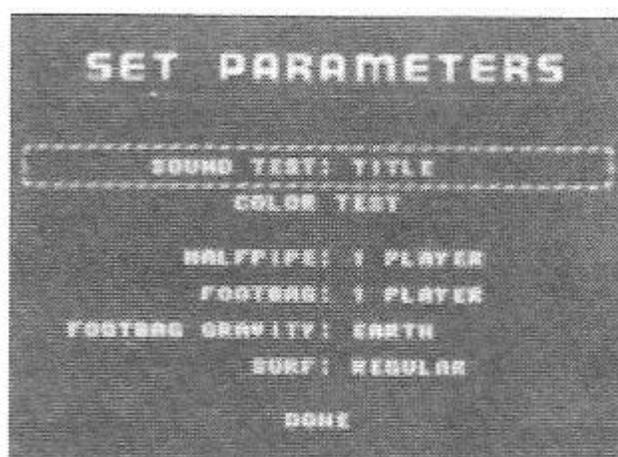
SET GAME PARAMETERS (Definir os Parâmetros do Jogo)

Veja a seção abaixo para instruções.

A TELA DE DEFINIÇÃO DE PARÂMETROS

Nesta tela você pode testar a música do jogo e os efeitos sonoros, e mudar a definição para os eventos Half Pipe, Foot Bag e Surfe. Use o **Botão D** para escolher SET PARAMETERS (Definição Tela de Seleção, e depois pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C**.

Na Tela de Definição de Parâmetros, pressione o **Botão D** para baixo ou para cima para marcar uma opção. Depois pressione-o para a esquerda ou para a direita para mudar o quadro para aquela opção. pressione o **Botão Início** em qualquer instante para voltar à Tela de Seleção.



SOUND TEST (Teste de Som)

Curta a musica e os efeitos sonoros de cada evento. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para mudar a definição, e depois pressione o **Botão A, B** ou **C** para testar previamente os sons.

COLOR TEST (Teste de Cor)

Pressione o **Botão A, B** ou **C** para ver previamente a ampla faixa de cores do jogo dentro de um espectro de cores. Pressione o Botão Início ou o **Botão A, B** ou **C** para finalizar o teste de cores.

Half Pipe

Deixe a definição em 1 PLAYER (1 Jogador) para ter somente um atleta por vez na pista. Troque para 2 PLAYER (2 Jogadores) para permitir a ação simultânea de dois jogadores (usando dois joysticks)

Foot Bag

Definido para 1 Jogador, compete somente um atleta por vez. Definido para 2 Jogadores, dois atletas podem jogar juntos (usando dois joysticks). Quando você escolhe 2 Jogadores, você pode escolher depois 1 BAG (1 Bola) ou 2 BAGS (2 Bolas).

FOOT BAG GRAVITY (Gravidade do Foot Bag)

Dê asas ao Foot Bag! A bola na Lua é mais leve do que a bola na Terra, assim ela pula mais lentamente com menos gravidade.

SURF (Surfe)

Pegue uma onda! Escolha LIGHT (Prancha Leve), Regular (prancha Média) ou TURBO (Prancha Pesada) para movimentos radicalmente diferentes no Surfe

DONE (Pronto)

Marque essa opção e pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C** para retornar à Tela de Seleção. (Você também pode pressionar o **Botão Início** em qualquer momento para voltar à Tela de Seleção.)

ESCOLHENDO JOGADORES E CONTROLADORES

Após escolher competir (em todos, em alguns ou em um evento) ou praticar, você passará para a Tela de Jogadores. Aí você define o número de participantes, seus nomes e os joysticks que eles usarão.

HOW MANY PLAYERS? (Quantos Jogadores?)

Na primeira tela apresentada, podem ser escolhidos de um a nove participantes. Pressione o **Botão D** para a direita ou esquerda para mover o retângulo marcador para sua opção, e depois pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C**.

PLAYER NAME (Nome do Jogador)

Escolha um nome de jogador na próxima tela. Pressione o **Botão D** em qualquer direção para mover o retângulo marcador por toda grade de letras. Depois pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C** para adicionar ao seu nome a letra escolhida.



Estes recursos especiais também podem ser usados:

- **Setas a Esquerda e a Direita:** Mova o retângulo marcador uma das setas na parte de baixo da grade de letras, e pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C**.
- **REMOVE. (Remover):** Mova o retângulo marcador para REMOVE e pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C**. A letra que está sublinhada em seu nome será apagada.
- **END (Fim):** Quando estiver pronto, mova o retângulo marcador para END e pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C**. Seu nome será gravado e você passará para a próxima tela.

PLAYER CONTROL (Controle do Jogador)

Nessa tela, escolha o joystick para esse jogador que recebeu nome. Use o **Botão D** para marcar 1P JOYSTICK (Joystick 1) ou 2P JOYSTICK (Joystick 2). Depois pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C**.

Para dois ou mais jogadores, você voltará para a Tela de Nome do Jogador. Continue escolhendo nomes e joystick para todos os participantes.

Tudo OK?

A última Tela de Jogador mostrará todos os nomes de jogadores e joysticks escolhidos. Se tudo estiver correto, você pode pressionar o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C**.

Se desejar mudar alguma coisa, mova o marcador para NO (Não). Depois pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C**. Você retornará para as Telas de Jogador, e poderá mudar a definição.

Uma vez selecionado YES (Sim), e se você for competir em todos os eventos, o primeiro jogo começará. Se você for competir em alguns ou apenas um evento, ou se for praticar, uma lista aparecerá. Use-a para selecionar o evento que deseja (veja A Tela de Seleção).

SKATE HALF PIPE

É hora de levantar vôo na pista Half Pipe. O skate é definitivamente um evento chocante, combinando firmeza e coordenação - quase sempre com resultados espantosos.

Você maneará um skate em um pista Half Pipe (semi-tubular) especialmente construída. Terá um período de 1 minuto e 20 segundos, ou três quedas, para ganhar velocidade e fazer manobras completas com sucesso. São atribuídos pontos para cada manobra. A maior pontuação vence o evento!

Botões	Ações
Botão A, B ou C	Pressione para iniciar a ação do jogador
Botão A	Pressione no topo da rampa para começar um "Hand Plant" (apoio sobre a mão).
Botão B	Pressione para mudar o trajeto.
Botão C	Pressione para reduzir a velocidade.
Botão D	<ul style="list-style-type: none"> • Pressione para cima quando o skatista está subindo a rampa e para baixo quando ele estiver descendo, para ganhar velocidade. É como impulsionar com um balanço de corpo • Gire tocando esse botão para a esquerda ou para a direita, na direção oposta à do skatista.

Nesse evento, você rolará com um Skate para trás e para frente, tentando fazer manobras com perfeição de tempo e de execução. O cronômetro está no centro superior da tela. O nome do jogador e a pontuação estão no canto superior direito.

No jogo com dois jogadores simultâneos, ambos atletas jogam ao mesmo tempo com uma única pontuação. Se um dos jogadores cai três vezes e fica fora do evento, outro pode mudar o trajeto pressionando o **Botão B**.

Estratégia do Half Pipe

- Para girar, toque levemente o **Botão D** na direção oposta à que seu skatista está indo. Por exemplo, se seu skatista está deslizando para a esquerda, pressione o **Botão D** para a direita.
- Toque levemente o **Botão D** na parte de baixo da curva da rampa para iniciar um "Kick Turn" (giro dos pés). Para um "Aerial Turn" (giro no ar), toque levemente o **Botão D** justamente no momento em que você atinge o ar após a borda da rampa.
- Certifique-se de ter bastante velocidade antes de tentar um "Hand Plant" (apoio sobre as mãos). Depois, justamente quando alcançar o topo da rampa, pressione o **Botão A + Botão D** na direção correta para iniciar seu giro. O skatista se apoiará sobre as mãos e passará o skate sobre a cabeça. Espere para soltar o **Botão D** até que o skate descreva um arco e retorne para a rampa.
- Para deslizar, pressione o **Botão B + Botão D** quando seu skatista está no topo da rampa. Por exemplo, pressione o **Botão B + Botão D** para a esquerda quando seu skatista está no topo direito.

- Ganhe o máximo de pontos no "Kick Turn", no "Aerial Turn" e no "Hand Plant" esperando até o último momento para iniciar o giro, e segurando o **Botão D** até o momento exato antes de sair da rampa.
- Preste muita atenção para o momento certo. Você cairá se tentar um giro muito cedo ou muito tarde.
- Ganhe velocidade antes de tentar uma manobra segurando o **Botão D** para cima ou para baixo por todo o comprimento da rampa (do topo até a parte de baixo). Lembre-se que você sairá da rampa se for muito rápido.
- Acima de tudo, certifique-se de praticar bastante. É preciso muita experiência no Half Pipe para conseguir fazer as manobras no momento certo.

Pontuação no Half Pipe

Você marca pontos para cada manobra que completa com sucesso. Algumas manobras são mais complicadas e ganham mais pontos do que outras.

Sua pontuação aumenta conforme o risco que você corre. Por exemplo, se você segura um giro até o último momento, você obtém mais pontos do que se solta antes, arriscando-se menos.

Manobras	Pontos
"Kick Turn", "Aerial Turn"	100 a 999, dependendo da altura
"Hand Plan"	100 a 700, dependendo da velocidade
Mudança de Trajeto	100 a 300
3 Manobras em Seguida	3000 pontos de bonificação

OBSERVAÇÃO: O Half Pipe para um único jogador tem quatro tipos diferentes de manobras. O Half Pipe para dois jogadores simultâneos tem somente três tipos diferentes de manobras.

FOOT BAG

Este é, provavelmente, o evento mais tranquilo do California Games. Mas não se afobe – ele não é fácil! Jogar Foot bag é como fazer malabarismo com bolas, porém com os pés. Você trabalha com a bola durante 1 minuto e 20 segundos, usando seus pés, joelhos, braços mãos! Obtenha pontos a mais executando manobras difíceis. A pontuação mais alta vence!

Botões	Ações
Botão A, B ou C	Pressione para começar
Botão D	<ul style="list-style-type: none"> • Pressione para a esquerda ou para a direita para mover nessas direita. • Pressione para baixo para virar (fazer meia volta).
Botão A	<ul style="list-style-type: none"> • No evento com um jogador, pressione para bater na bola (o mesmo que o Botão B). • No evento com dois jogadores simultâneos, pressione para passar a bola e transferir o controle de um jogador para o outro.
Botão B	Pressione para chutar, bater ou cabecear a bola durante o evento.
Botão C	Pressione para uma super cabeçada.

Objetivo do Foot Bag

Tentar manter a bola no ar com quantos chutes, batidas e cabeçadas forem possíveis antes do tempo se esgotar.

Antes de um jogo, você pode selecionar um ou dois jogadores, uma ou duas bolas, e gravidade da Terra ou da Lua para o evento. No jogo com dois jogadores simultâneos, ambos jogadores tentarão manter uma ou duas bolas no ar para uma única pontuação total.

O cronômetro seu no centro superior da tela. O nome do jogador e pontuação estão no canto superior direito. O evento finaliza após 1 minuto e 20 segundos de jogo.

Pontuação no Foot Bag

Você ganha pontos para cada manobra ou chute com sucesso. Manobras mais difíceis ganham mais pontos.

Manobras	Pontos	Como são feitos
Chute Normal	10	Qualquer batida simples com qualquer parte do corpo.
Cinco em Seguida	750	5 (ou mais) batidas consecutivas
Meia Volta	250	Quaisquer 2 chutes com um meio giro entres eles
Volta Completa	500	Quaisquer 2 chutes com um giro completo entre eles.
Volta e Meia	750	Quaisquer 2 chutes com um giro e meio entre eles.
Ferradura	500	Chute para trás com a esquerda + chute para trás com a direita.
Chapéu Duplo	2500	Chute por fora com a esquerda + chute por fora com a direita + chute por fora com a esquerda.
Firula	5000	Chute por fora com a esquerda + cabeçada + chute por fora com a direita.
Firula Invertida	5000	Firula de um lado + Firula de outro lado
Engraçadinho	2000	Chute saltando, com a esquerda ou com a direita.
Bate Cuca	1500	Cabeçada de frente + cabeçada de costas
Firula de Cabeça	1500	Bate Cuca + cabeçada de frente

Manobras	Pontos	Como são feitos
Encaixada	1500	Agarrar de fora da tela.
Passe	3000	Passar de um jogador para o outro (somente com 2 jogadores simultâneos jogando).

Com Gravidade da Lua (fraca) as manobras valem somente metade do número de pontos mostrado acima. Com Gravidade da Terra (forte), um relógio de bonificação aparece quando se completa 10.000 pontos. Atingindo o relógio com a bola, ganha-se 13 segundos adicionais. Atingindo o passarinho em qualquer instante, ganha-se 1000 pontos

Uma bonificação especial de até 99.000 pontos é concedida conforme a variedade e complexidade de suas manobras. Após dois Engraçadinhos consecutivos, a bola piscará e você ganhará o dobro de pontos para cada manobra, mais 26 segundos extras.

SURFANDO

O surfe começou como o esporte dos reis Havaianos. Agora ele domina o litoral da Califórnia. De Santa Cruz a San Diego, surfistas e suas pranchas coloridas pontilham as ondas banhadas pelo sol. E você vai juntar-se a eles!

Você tem 1 minuto e 20 segundos para atravessar a crista da onda, entrar no tubo, e provavelmente até comer um pouco de areia (quando cair da prancha). Vai ser duro, mas você vai ser mais duro ainda. Na verdade, você vai ser chocante!

Botões	Ações
Botão A, B ou C	Pressione para pegar uma onda
Botão D	<ul style="list-style-type: none">• Pressione para a esquerda para virar o surfista para a esquerda.• Pressione para a direita para virá-lo para a direita.
Botão C	Pressione juntamente com o Botão D para reduzir a velocidade do surfista.

Objetivo do Surfe

A competição do surfe é um jogo que consiste em ficar perto da crista da onda e manobrar sua prancha suavemente em alta velocidade. Deslize na frente da onda, movendo-se para trás e para frente, entrando e saindo do tubo.

Você pode escolher LIGHT (Prancha Leve), REGULAR (Prancha Média) ou TURBO (Prancha Pesada) para diferentes tipos de manobras (veja Tela de Definição de Parâmetros). O evento termina após 1 minuto e 20 segundos de jogo. O cronômetro está no centro superior da tela, com o nome do jogador à direita.

Estratégia do Surfe

- Dê um toque no **Botão D** para a esquerda para evitar cair da prancha no começo do percurso.
- Se você pegar a onda muito embaixo, cairá da prancha ou terminará o percurso perdendo a onda.
- Acerte bolas da praia com a ponta da prancha para melhorar sua pontuação.
- "Agarrar o ar" marca pontos de bonificação. Saia do topo de uma onda, depois volte e continue o percurso.
- Arrisque-se! Quanto mais manobras arriscadas fizer, mais pontos ganhará!

Pontuação no Surfe

Cinco referências serão atribuídas para o número e qualidade de suas manobras, para quantas vezes você cai.

Manobras	Atribuição de Referências para a Pontuação				
	Ref1	Ref2	Ref3	Ref4	Ref5
Salto	2	1	1	1	1
Salto Grande	4	2	2	2	2
Acertar uma bola	1	1	0	1	0
Tempo de Onda	0	1	2	1	1
Giro	4	8	4	4	4
Queda	4	4	4	4	8

DESLIZANDO NOS PATINS

Andar com patins de rodas é apaixonante. Qualquer pessoa pode patinar e quase todos o fazem, com um sentimento de liberdade diferente de qualquer outro esporte.

A patinação no California Games é tão radical quanto você possa imaginar. O truque é você patinar pela calçada Parece fácil! Mas você tem somente 1 minuto e 50 segundos, ou cinco quedas, para evitar rachadura, grama, areia, lama, grades, sandálias perdidas e mais – e mesmo assim terminar a pista de obstáculos! E ainda terá que esquivar-se de bolas da praia que passam voando!

Botões	Ações
Botão A, B ou C	Pressione para iniciar a ação do patinador.
Botão D	<ul style="list-style-type: none">• Pressione para cima e para baixo para "bombear" e ganhar velocidade.• Pressione para a esquerda para um giro simples (360 graus).• Pressione para a direita para um giro duplo (somente quando estiver no ar).
Botão B	<ul style="list-style-type: none">• Pressione e segure para agachar.• Solte para pular.

Objetivos da Patinação

Nesse evento, você deve evitar obstáculos e cobrir o percurso no melhor tempo possível, enquanto executa quantas manobras conseguir.

Você tem 1 minuto e 50 segundos, ou cinco quedas, para completar o evento. O cronômetro do jogo está no centro superior da tela. O nome do jogador e a pontuação estão no canto superior direito.

Estratégia da Patinação

Tente evitar todos os obstáculos. Contorná-los e pular sobre eles são boas Táticas para os iniciantes.

Fique de olho nos lados do caminho. Patinar na grama fará você parar bruscamente.

Aprenda a controlar o momento certo dos saltos para obstáculos diferentes.

Muitos obstáculos são colocados próximos entre si, assim observe a calçada à sua frente.

Pontuação na Patinação

Sua pontuação aumenta para cada objeto que você contorna com sucesso. Ganhe pontos em dobro pulando sobre os obstáculos.

Movimentos complicados, tal qual 360 graus enquanto pula, obtém pontuação máxima.

Manobras	Pontos
Evitar Obstáculos	10 a 30
Pular sobre os Obstáculos	20 a 60
Evitar Bola da Praia	50
Bater na Bola da Praia	100
Evitar o Patinador	200
Saltos com Giro Simples (360 graus)	40 a 120
Saltos com Giro Duplo	60 a 180

Termine o percurso no tempo para ganhar um prêmio melhor ainda!

CORRENDO NUMA BICICLETA BMX

Nesse evento, pilotos usam bicicletas fortes e de baixo peso para correr numa trilha cheia de ação no deserto da Califórnia. Há pulos, lombadas e declives em profusão. Você precisa ter muito ritmo e ser muito resistente para completar essa pista de obstáculos que dura 2 minutos (ou três quedas), e alcançar a glória!

Botões	Ações
Botão A, B ou C	Pressione para iniciar a ação do piloto.
Botão D	<ul style="list-style-type: none">• Pressione para cima para virar para a esquerda do piloto.• Pressione para baixo para virar para a direita do piloto
Botão B	<ul style="list-style-type: none">• Pressione para pular.• Pressione com o Botão D para cima para um Giro de Costas• Pressione com o Botão D para baixo para uma volta de 360 graus.
Botão C	Pressione repetidamente para aumentar a velocidade

Objetivo do BMX

O objetivo da corrida de Bicicleta BMX é cobrir o percurso o mais rapidamente possível, enquanto executar manobras e evita obstáculos. O participante mais ousado e mais rápido ganha o evento!

Você tem 2 minutos, três quedas leves ou uma queda séria para completar o trajeto (Danificar seu pneu num pedaço de pau é uma queda leve. Virar de cabeça para baixo é uma queda séria.) O cronômetro está no centro superior da tela. O nome do jogador e a pontuação estão no canto superior direito.

Pontuação para o BMX

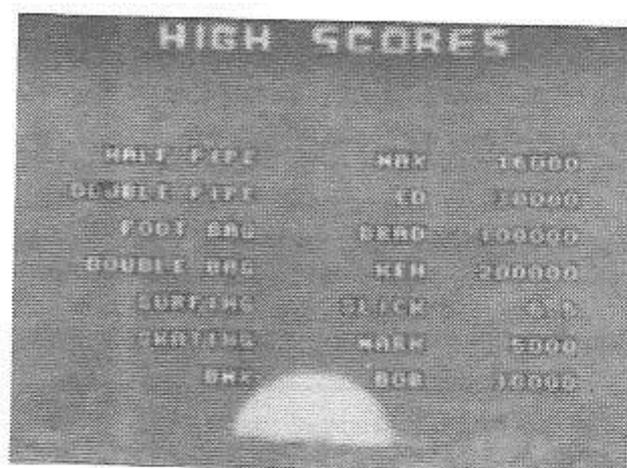
Quanto mais rápido seu tempo, maior sua pontuação. Você também ganha pontos para cada manobra, com pontos de bonificação para manobras que segurar pelo maior tempo possível.

Manobras	Pontos
Salto	50 a 400
Volta de 360 graus	800 a 2000
Giro de Costas	1500 a 3500

Quando você completar o percurso, você ganha 500 pontos para cada segundo restante dentro do limite de tempo. Ganhe 40.000 pontos ou mais e tire o grande prêmio.

O CÉU DA FAMA

Se um recorde de evento é quebrado durante o jogo, o "California Games" grava o nome do recordista. Os recordes são apresentados no incrível Céu da Fama que você pode ver selecionando na Tela de Seleção a opção VIEW HIGH SCORES (Ver as Maiores Pontuações).



HIGH SCORES		
HALF PIPE	MARK	14800
DOUBLE PIPE	ED	10000
FOOT BAG	BERN	100000
DOUBLE BAG	KEN	200000
SURFING	FLICK	500
KARTING	MARK	5000
BIKE	BOB	10000

Sonic The Hedgehog, Golden Axe, Super Hang On, Columns, Streets of Rage, Flicky, Super Monaco GP, Califórnia Games, Sega Soccer e Revenge of Shinobi são marcas registradas de SEGA © 1997 SEGA.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 1 (um) ano, contado a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 275 (duzentos e setenta e cinco) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, *frete*s de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos, bem como o joystick incluso na embalagem.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

TEC TOY

Nºco 0341562250

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS

TEC TOY S. A.

Rua Princesa Isabel, 15 - Crespo

Manaus - AM - CEP 69075-810 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Francisco Matarazzo, 404 - Água Branca

São Paulo - SP - CEP 05001-100 - Tel. 0800 77 12347

www.tectoy.com.br

TECTOY

PRODUZIDO NO
PÓLO INDUSTRIAL
DE MANAUS



CONHEÇA A AMAZÔNIA