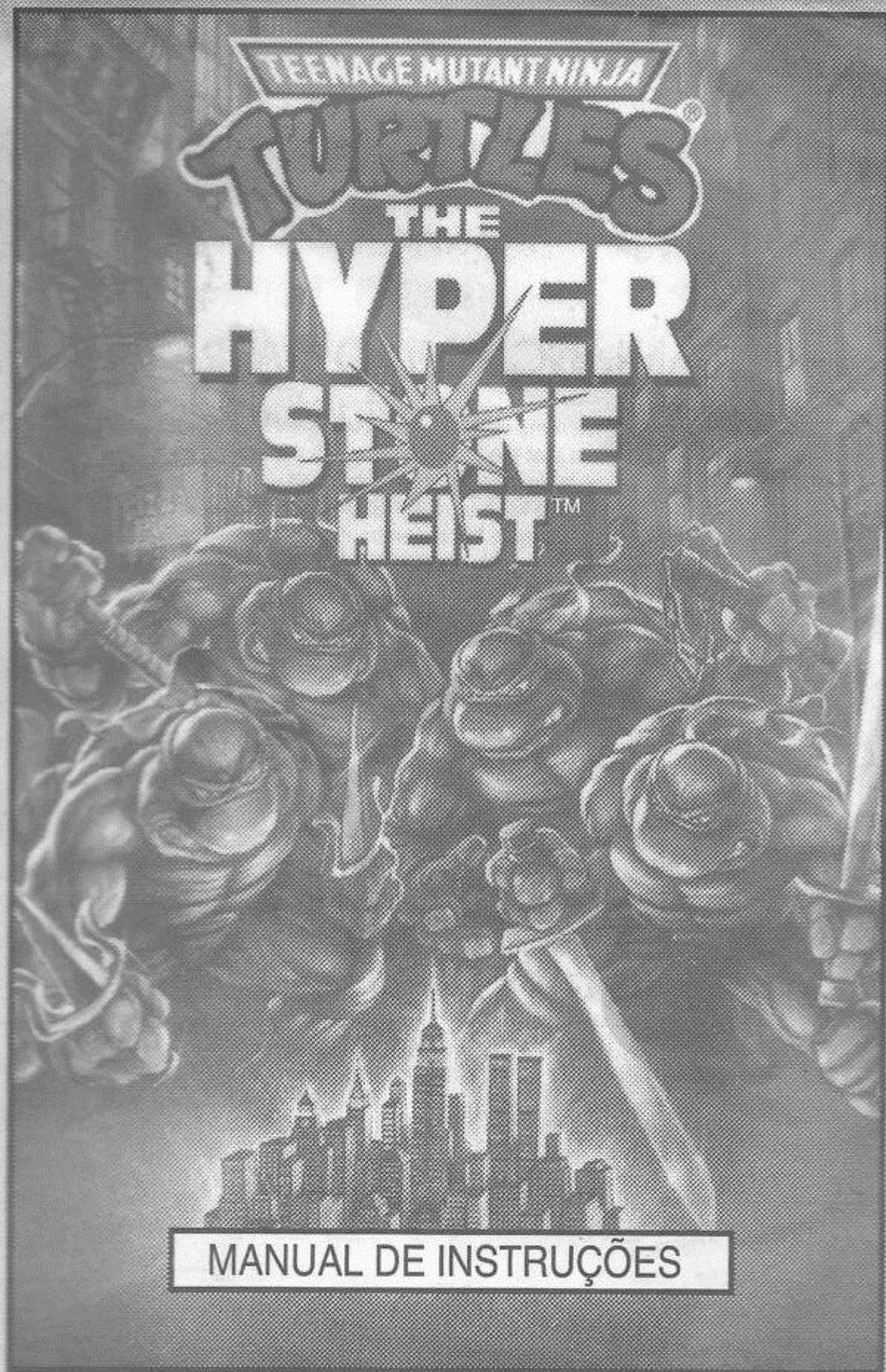


MEGA DRIVE



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

KONAMI

TECTOY

ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de 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).

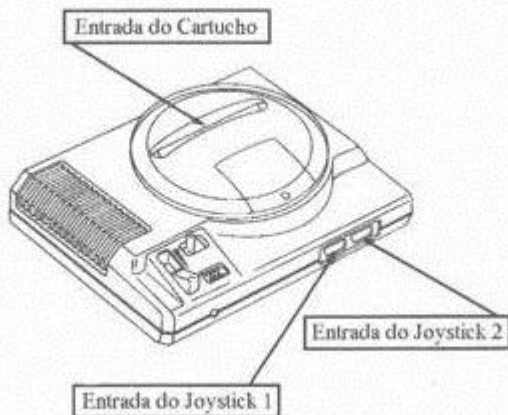
Durante o jogo:

- 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 o joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES® THE HYPERSTONE HEIST™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES® THE HYPERSTONE HEIST™ é para um ou dois jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



O Destruidor Encolhe Nova York

Bem longe do movimento intenso daquela manhã em Nova York, quatro jovens estão assistindo à sua repórter preferida – April O’Neil – na televisão. As coisas até que estão bem confortáveis para esses garotos, no seu bem mobiliado esconderijo subterrâneo. Quer dizer, bem mobiliado se você for uma tartaruga. Uma tartaruga mutante. Adolescente, além disso. E uma Ninja. Tudo bem, você e eu podemos nem estar tão confortáveis assim, mas esses caras pensam que esse lugar é o melhor do mundo.

April está apresentando uma reportagem sobre a vizinha Ilha de Ellis. De repente, um clarão intenso aparece atrás dela. Ela não parece se dar conta, mas os telespectadores percebem.

“Ôpa, pessoal! Vocês viram isso?”, Michaelangelo pergunta para os outros. Leonardo e Raphael interrompem seus exercícios Ninja e olham para a tela.

“O que? Algum tolo na multidão passou na frente da câmara outra vez?” pergunta Donatello, de sua bancada de trabalho.

“Que nada, cara.” Michaelangelo responde. “Houve mesmo um clarão espetacular. Parecia uma expl...” Michaelangelo pára de falar. Ele fica com a boca aberta, olhando fixamente para a tela. Seus olhos ficam arregalados.

Leonardo esfrega os olhos. “Eu estou vendo coisas, ou April está mesmo crescendo?”

“Sua percepção está invertida, meu filho”, comenta Splinter. O grande rato humanoíde – que serve de professor e mentor dos garotos – está em pé na entrada, no fundo do quarto, assistindo aos eventos apresentados na TV. “Se vocês observarem bem, a cidade é que está encolhendo”.

Na televisão, April foi alertada para a tragédia. Ela se volta e vê, atônita, Manhattan e a Estátua da Liberdade ficarem cada vez menores e...

Com um lampejo, a imagem treme, e depois volta ao normal. Agora, ao invés de aparecer April com a reportagem sobre a Ilha de Ellis, a tela é ocupada pela face do Destruidor, o velho inimigo das Tartarugas, mestre do crime e um exibicionista completo.

"Agora me escute, Nova York!" A voz do Destruidor se irradia pelo alto-falante. "O tesouro da Dimensão X está em meu poder. Ele me permitirá tomar o controle da cidade de Nova York hoje, e brevemente, dominar o mundo. A Hiperstone está nas minhas mãos. Eu sei que vocês estão assistindo, Tartarugas. Vocês tiveram sorte no passado, mas desta vez não conseguirão me deter! Ha ha ha!" A tela da TV escurece e a imagem se apaga.

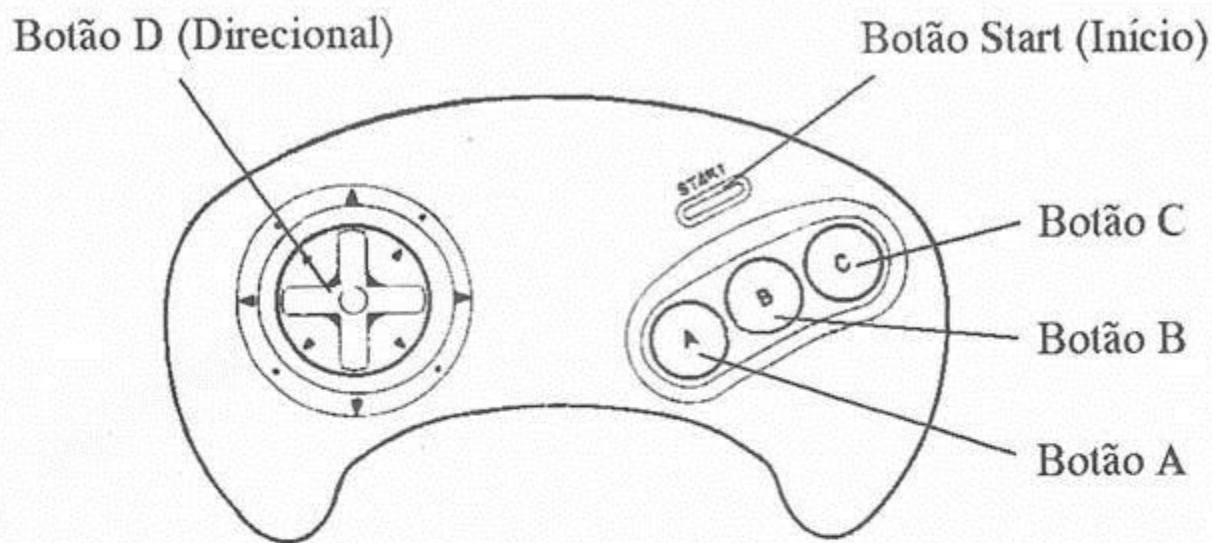
"Cara, ele realmente me enfurece", exclama Raphael.

Michaelangelo dá um tapinha no ombro de Raphael. "Você é uma tartaruga. Sangue frio, cara".

"Nós sabemos onde você quer chegar", diz Donatelo, "Destruidor foi realmente longe demais dessa vez. Chegou a hora de dar um basta nessa história, usando o jeito das tartarugas!" Ele levanta sua mão no ar, e as outras três tartarugas se aproximam, concordando com ele.

"COWABUNGA!"

Assuma o Controle!



Botão D

- Pressione para movimentar o jogador.
- Pressione para a esquerda ou para a direita, na Tela de Seleção de Jogador, para escolher a tartaruga que você quer comandar.
- Pressione para cima ou para baixo, na Tela de Opções, para selecionar uma opção.
- Pressione para a esquerda ou para a direita, na Tela de Opções, para alterar as opções.
- Pressione para cima ou para baixo, na Tela de Apresentação, para escolher o tipo de jogo.

Botão de Ataque (A)

- Pressione para atacar.
- Pressione junto com o **Botão D** e com o **Botão de Pulo** para executar as várias técnicas de ataque.

Botão de Pulo (B)

- Pressione para pular.
- Pressione e solte em seguida para que o jogador dê uma pequena volta.
- Mantenha pressionado para conseguir pulos mais altos.

Botão de Investida (C)

- Pressione para investir.
- Pressione junto com o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para investir na direção desejada.

Botão de Ataque + Botão de Pulo (simultaneamente)

- Pressione para utilizar seu ataque especial.

Botão Início

- Pressione antes do jogo começar para entrar com suas seleções.
- Pressione depois do jogo ter começado para dar uma pausa.

NOTA: Você poderá alterar a função dos **Botões A, B e C** na Tela de Opções.

Como funciona o jogo

Há cinco níveis neste jogo. No final de cada um deles haverá um chefe inimigo lhe esperando. Depois de derrotá-lo, você passará para o próximo nível. Parece fácil? Pois não é.

A primeira coisa que você fará será selecionar qualquer uma das quatro Tartarugas. Se você estiver no modo de dois jogadores, cada um terá que escolher uma tartaruga diferente.

Quando um jogador for atingido, sua barra de energia diminuirá. Quando a barra de energia esvaziar, o jogador ficará fora do jogo. Você poderá selecionar o número de continuações que desejar no Modo de Opções.

- No jogo de 1 jogador, você começará a jogar no início de um nível.
- No jogo de 2 jogadores, um dos jogadores poderá continuar a jogar mesmo que o outro tenha saído.
- No jogo de 2 jogadores, um jogador poderá entrar no jogo depois que o outro já começou a jogar. Pressione o **Botão Início** no segundo joystick para que uma outra pessoa possa entrar na ação durante o jogo. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para selecionar uma Tartaruga.

As Tartarugas usarão diversas técnicas. Cada Tartaruga terá uma arma diferente e uma técnica especial própria. Esses movimentos especiais serão apresentados mais adiante.

Se um jogador capturar as pizzas que aparecerem durante o jogo, a sua energia será restaurada e um ataque especial poderá ser efetuado.

Quando derrotar um inimigo você ganhará pontos. Quando chegar a 100 pontos (e a cada 200 pontos a partir daí), você ganhará 1-UP (Um a Mais).

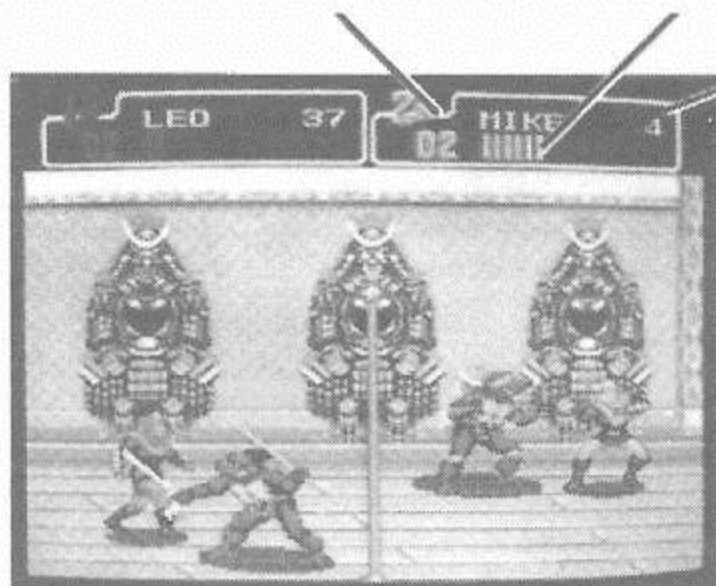
Jogador no jogo de um jogador

Jogador no jogo de dois jogadores

Unidades restantes do jogador

Barra de energia

Pontos



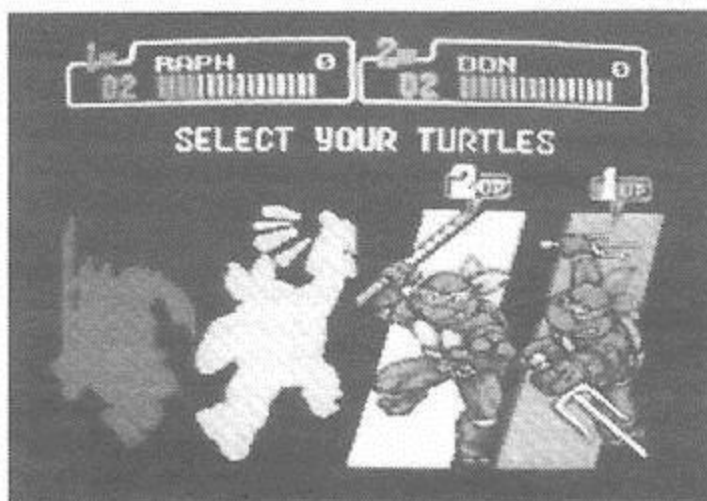
Começando

Na Tela de Apresentação, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar o tipo de jogo, e a seguir pressione o **Botão Início**.

- 1 PLAYER (1 Jogador): Define jogo de um jogador.
- 2 PLAYERS (2 Jogadores): Define jogo de dois jogadores.
- OPTION (Opção): Define Nível do Jogo, número de jogadores e outras configurações.



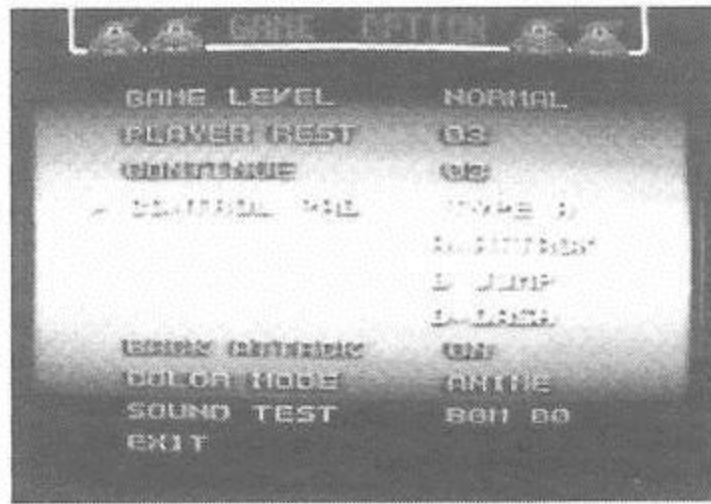
NOTA: Para pular a introdução, pressione o **Botão Início**.



1 Jogador, 2 Jogadores

A tela de seleção do jogador aparecerá. Escolha a tartaruga que você quer controlar, pressionando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita, e em seguida pressione o **Botão Início**.

- No caso de jogo de dois jogadores, eles não poderão selecionar a mesma tartaruga.



A Tela de Opções

As configurações de diferentes características do jogo poderão ser alteradas nesta tela. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar uma opção. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para fazer as alterações. Pressione o **Botão Início** para retornar para a Tela de Apresentação.

GAME LEVEL (Nível de Dificuldade): Modifica o nível de dificuldade do jogo de EASY (Fácil) para NORMAL (Normal) ou para HARD (Difícil).

PLAYER REST (Descanso do Jogador): Altera o número de Tartarugas com que cada jogador começará a jogar.

CONTINUE (Continuações): Define o número de Continuações que você poderá usar.

CONTROL PAD (Joystick): Muda a configuração dos botões de controle.

BACK ATTACK (Ataque pelas costas): Configura o ataque por trás.

- ON (Ligado) – Atacará automaticamente.

- OFF (Desligado) – Não haverá ataque.

COLOR MODE (Modo de Cor): Modifica a aparência da Tartaruga do jogador.

- ANIME (Animação) – Cor no estilo dos desenhos animados.
- COMIC (Estória em quadrinhos) – Cor no estilo das estórias em quadrinhos.

SOUND TEST (Teste dos Efeitos Sonoros): Executa efeitos sonoros/música do jogo. Pressione o **Botão D** para selecionar um efeito sonoro/música, e a seguir pressione o **Botão A, B** ou **C** para executá-lo.

EXIT (Saída): Retornará para a Tela de Apresentação.

A Lista dos Dez Mais

Quando o jogo terminar, se sua pontuação estiver entre as dez melhores, você poderá acrescentar seu nome na lista dos Dez Mais. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para selecionar uma letra, e a seguir pressione o **Botão B** para entrar com a letra selecionada. Use o **Botão A** ou o **Botão C** para voltar para a letra anterior. Se você não quiser registrar, pressione o **Botão Início**.

Técnicas de Tartaruga

Splinter ensinou para os garotos muitas técnicas Ninja diferentes. Cada Tartaruga tem uma arma específica e, por isso, mesmo quando a mesma técnica for executada, os movimentos de ataque resultantes serão um pouco diferentes.

Técnica "Mondo" de pancada no corpo: O ataque com essa pancada será usado contra a Gangue do Pé.

- Primeiro, você deverá atingir e machucar um soldado. A seguir, se você se aproximar diretamente pelo lado e pressionar o **Botão de Ataque**, você poderá dar uma pancada nele, mandando-o embora.



Técnicas Poderosas: Quando uma Tartaruga for capaz de danificar um inimigo continuamente, ela ganhará uma técnica poderosa:

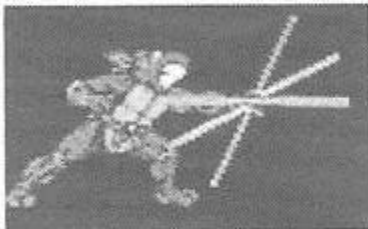
- Leonardo: Lasca de Bambu



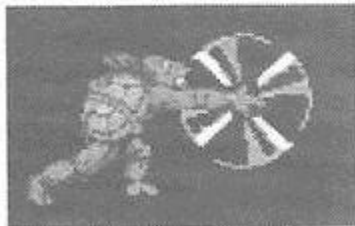
- Michaelangelo: Arremate de Nunchaku



- Donatello: Ataque de Furacão



- Raphael: Golpe de Vácuo



Técnicas de Investida: Os tipos de ataques que você poderá executar quando estiver correndo são diferentes daqueles que você poderá executar quando estiver andando.

- Chute voador – Enquanto você estiver investindo, pressione o **Botão de Ataque** e o **Botão do Pulo**, simultaneamente, para executar esse movimento devastador.
- Chute deslizante – Enquanto você estiver investindo, pressione o **Botão do Pulo** e, em seguida, o **Botão de Ataque**.

- Ataque corporal – Enquanto você estiver investindo, pressione o **Botão de Ataque**.
- Tacada giratória – Enquanto você estiver investindo, pressione o **Botão do Pulo**. Quando o giro estiver terminando, pressione o **Botão de Ataque**. Se você pressionar apenas o **Botão do Pulo**, você executará somente um giro.

Técnicas de Pulo: Enquanto você estiver pulando, você poderá dar vários chutes, pressionando o **Botão de Ataque**.

- Chute com pulo
- Chute frontal
- Chute com golpe de espada

Técnicas Especiais:

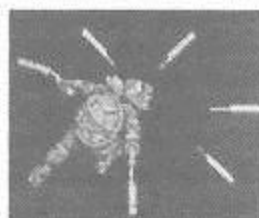
Ataque Mortal & Ataque Especial

- Esses movimentos lhe permitirão derrotar todos os inimigos ao seu redor. Há dois tipos de ataque. Um será o Ataque Especial, que você poderá executar automaticamente depois de ter capturado uma pizza. O outro será o Ataque Mortal, que será executado quando você pressionar o **Botão de Ataque** e o **Botão do Pulo** simultaneamente.
- Cada vez que um Ataque Mortal for executado, duas unidades da barra de energia serão consumidas. Além disso, essa técnica não irá funcionar se só lhe restar uma unidade na barra de energia. (Sua barra de energia não diminuirá se você tentar fazer o movimento e não atingir coisa alguma).



Leonardo:
Lâmina Giratória

Michaelangelo:
Ataque Kamikaze

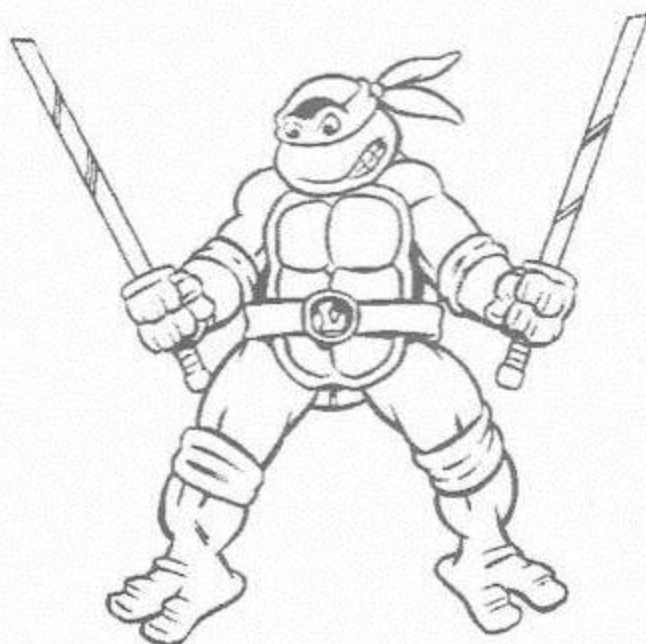


Donatello:
Golpe de Dedão

Raphael:
Chute giratório com pulo



Conheça os Heróis Ninja e Seus Amigos



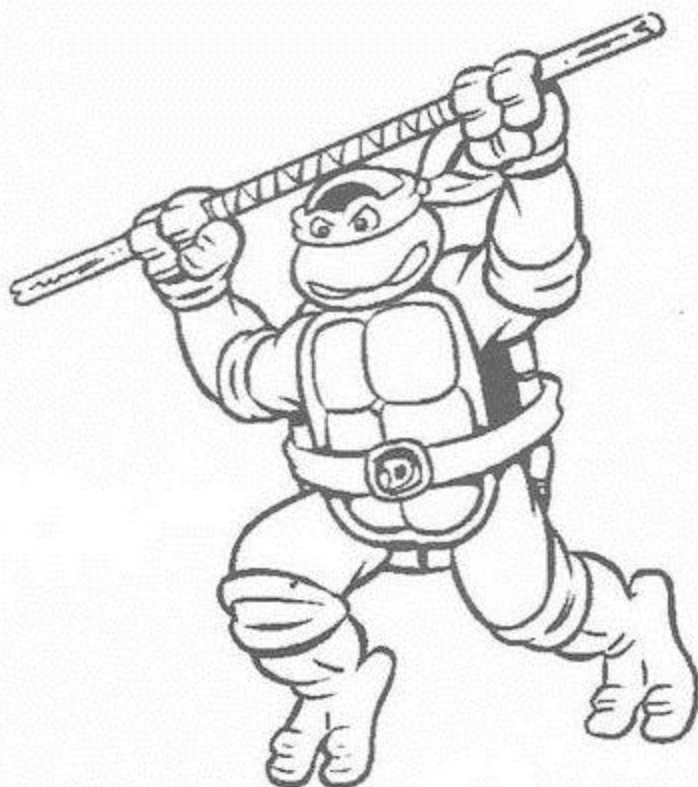
Leonardo

É o líder do grupo e um perfeccionista. Com um forte senso de responsabilidade, ele sempre lidera a luta e tem um espírito impetuoso. Sua arma será a espada Katana.



Michaelangelo

Fanático por pizzas, Michaelangelo é um sujeito brincalhão com uma personalidade alegre, embora seja meio distraído. Ele domina os nunchakus com perfeição e é um atacante super rápido.



Donatello

Ele é um gênio nato e um mágico com a mecânica. Donatello constrói todos os veículos usados pelas Tartarugas. Sua arma será o bastão Bo, que tem um longo raio de alcance.



Raphael

Frio, ponderado e habilidoso. Nada disso! Raphael é bem esquentado, tem as mãos super rápidas, com as quais maneja as lâminas afiadas de seus punhais Sai, produzindo resultados assombrosos.



Splinter

Muito, muito tempo atrás, ele era um Ninja humano. Antes de ser transformado em um rato incrivelmente sábio que ensina as Tartarugas, ele viveu no Japão e aprendeu a arte do Ninjitsu, na mesma escola que Destruidor. A antiga hostilidade existente entre os dois ainda precisa ser resolvida.



April O'Neil

Ela é uma repórter de TV muito popular. Em uma certa ocasião April foi capturada pela Gangue do Pé. Ela foi resgatada pelas tartarugas, e, desde então, tornou-se uma grande amiga do grupo.

Os Personagens Inimigos



Destruidor

Ele é o comandante-chefe da maligna Gangue do Pé. Ele se juntou a Krang, um alienígena da Dimensão X. Depois que pegou a Hyperstone da Dimensão X, Destruidor se sente capaz de dominar o mundo.



Krang

Quando era um líder militar na Dimensão X, Krang foi banido e perdeu seu corpo, chegando finalmente ao planeta Terra. Krang empresta sua mente militar de alto nível para o maligno Destruidor, sob a condição de que um novo corpo seja construído para ele.

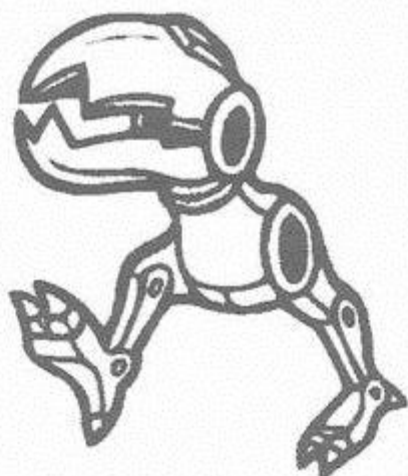
Soldados da Gangue do Pé:

Robôs de luta produzidos em massa, e construídos por Krang.

Soldado Normal: será o inimigo mais freqüente no jogo. Ele será bom na briga de curta distância.

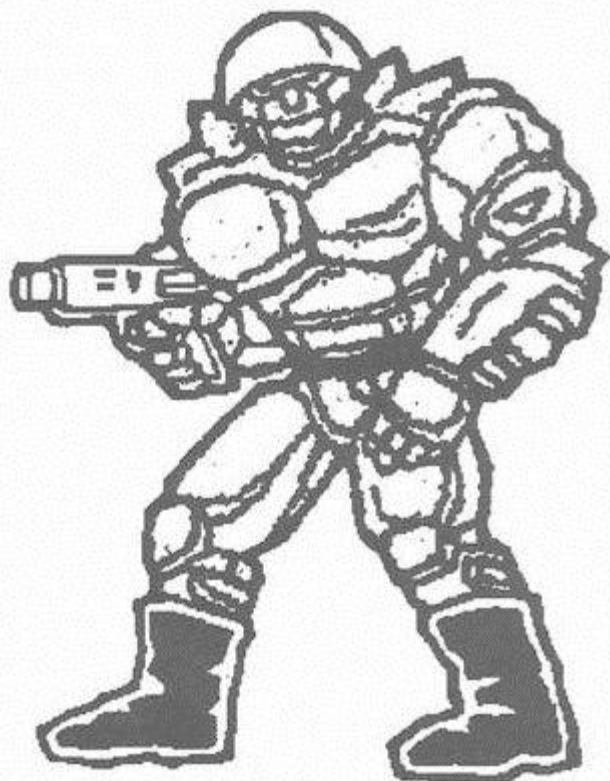
Soldado com Escudo: Protege-se contra o ataque com um escudo. Difícil de ser derrotado pela frente.





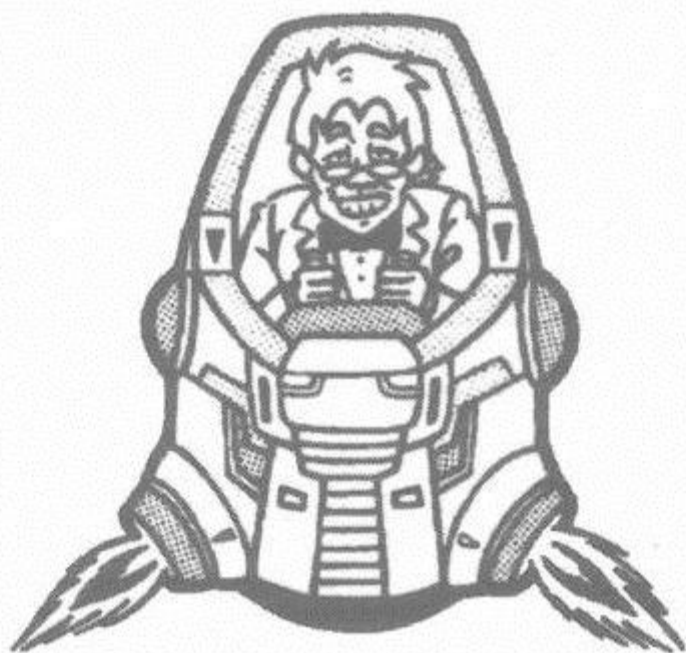
Exterminador de Ratos:

Um robô exterminador de ratos construído por Stockman. São produzidos em massa pelo Destruidor, o que aborrece bastante Splinter.



Guerreiro de Pedra:

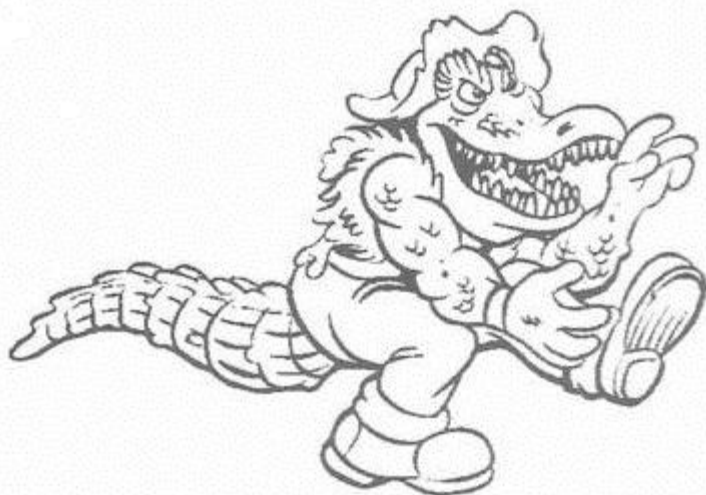
Lutador da própria Dimensão X de Krang. Antes estava no serviço militar de Krang.

**Stockman:**

Graças ao Destruidor este gênio maluco está constantemente inventando problemas para as Tartarugas.

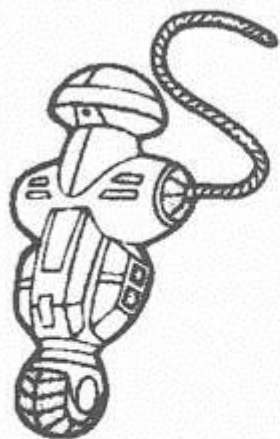
Leatherhead:

Um crocodilo mutante Cajun. Ele guarda um lagostim secretamente, e espera as Tartarugas no final dos esgotos.



Rodney Matador da Estrada:

Um pequeno robô criado por Krang.

**Rocksteady:**

Um rinoceronte mutante. Não muito inteligente. Este bandido trabalha para Krang e para Destruidor e será sempre um problema para as Tartarugas.



Robô Krang:

O corpo-robô que abriga Krang.



Mais Alguns Inimigos, Feios Demais Para Aparecerem Aqui

Procure no jogo até encontrar-se cara a cara com esses garotos maus.

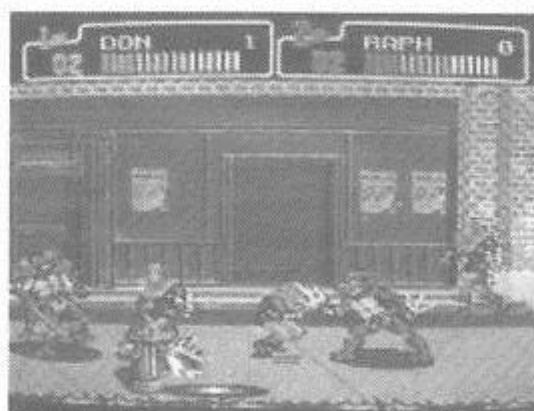
Monstro da Pizza:

Inventado por Stockman, este monstro saltará da pizza! Ele flutua nos esgotos e ataca as Tartarugas.

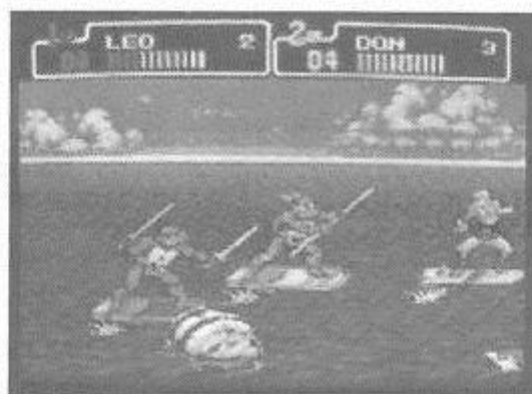
Tatsu:

Ele é o braço direito do Destruidor. Controla a Gangue do Pé e constantemente se intromete no caminho das Tartarugas.

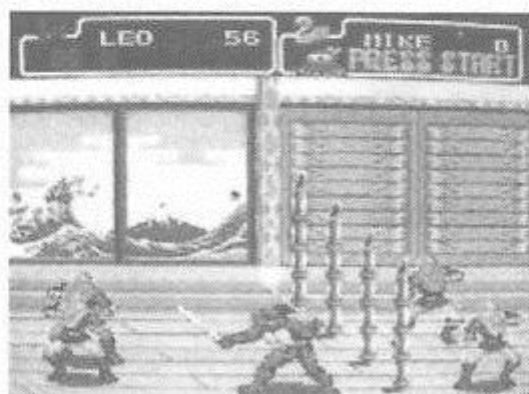
Níveis de Execução



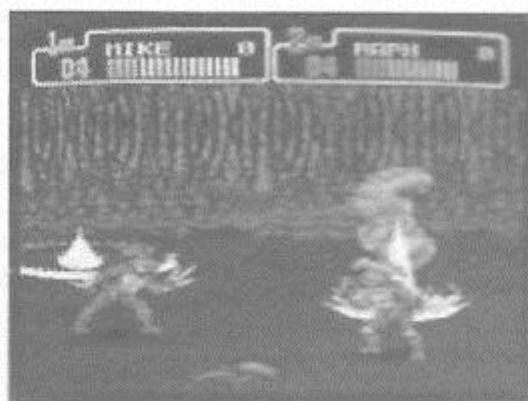
Nível 1 – Nova York



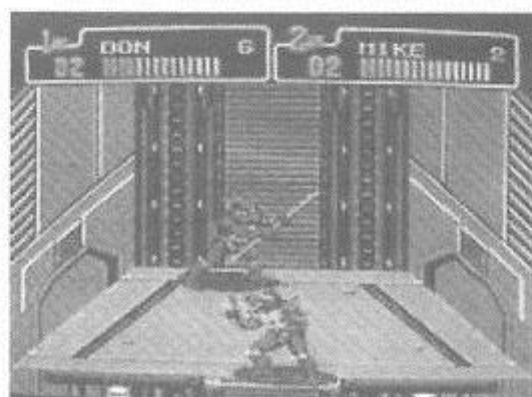
Nível 2 – Navio fantasma misterioso



Nível 3 – Esconderijo do Destruidor



Nível 4 – O Desafio

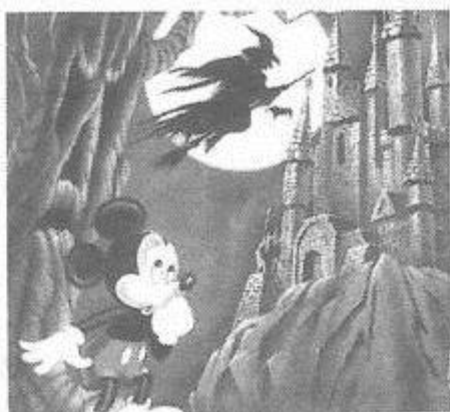


Nível 5 – Tecnodrómono – o choque final entre os cascos.

Konami é marca registrada de Konami Co., Ltd. The Hyperstone Heist™ é marca registrada de Konami, Inc.. Teenage Mutant Ninja Turtles® é marca registrada e copyright 1991 de Mirage Studios. Todos os personagens e elementos relacionados são copyright 1991 de Mirage Studios. Exclusivamente licenciados por Surge Lincensing, Inc.. © 1992 Konami, Inc.. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença de Konami, Inc..

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

CASTLE OF ILLUSION



© Disney

O mais carismático de todos os ratos, o famoso Mickey Mouse, encontra-se numa tremenda enrascada. Veja só:

A malvada bruxa Mirzabel raptou Minie para roubar a sua beleza e transformá-la numa monstruosa criatura! Ainda bem que ela tem seu fiel e apaixonado namorado Mickey, que fará tudo que for possível (e impossível também!) para resgatá-la.

Mas não será nada fácil. Ele precisará encontrar as sete gemas escondidas nas câmaras fantásticas e nas profundezas dos labirintos do Castelo da Ilusão, onde Minie está presa. Para isto terá que passar por vários lugares assustadores e enfrentar muitas criaturas perigosas.

Apesar de ter coragem suficiente para enfrentar este desafio e estar movido pela paixão, Mickey precisará muito de sua ajuda para derrotar a diabólica Mirzabel, e tirar Minie de uma vez por todas das mãos desta terrível bruxa!

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

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

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

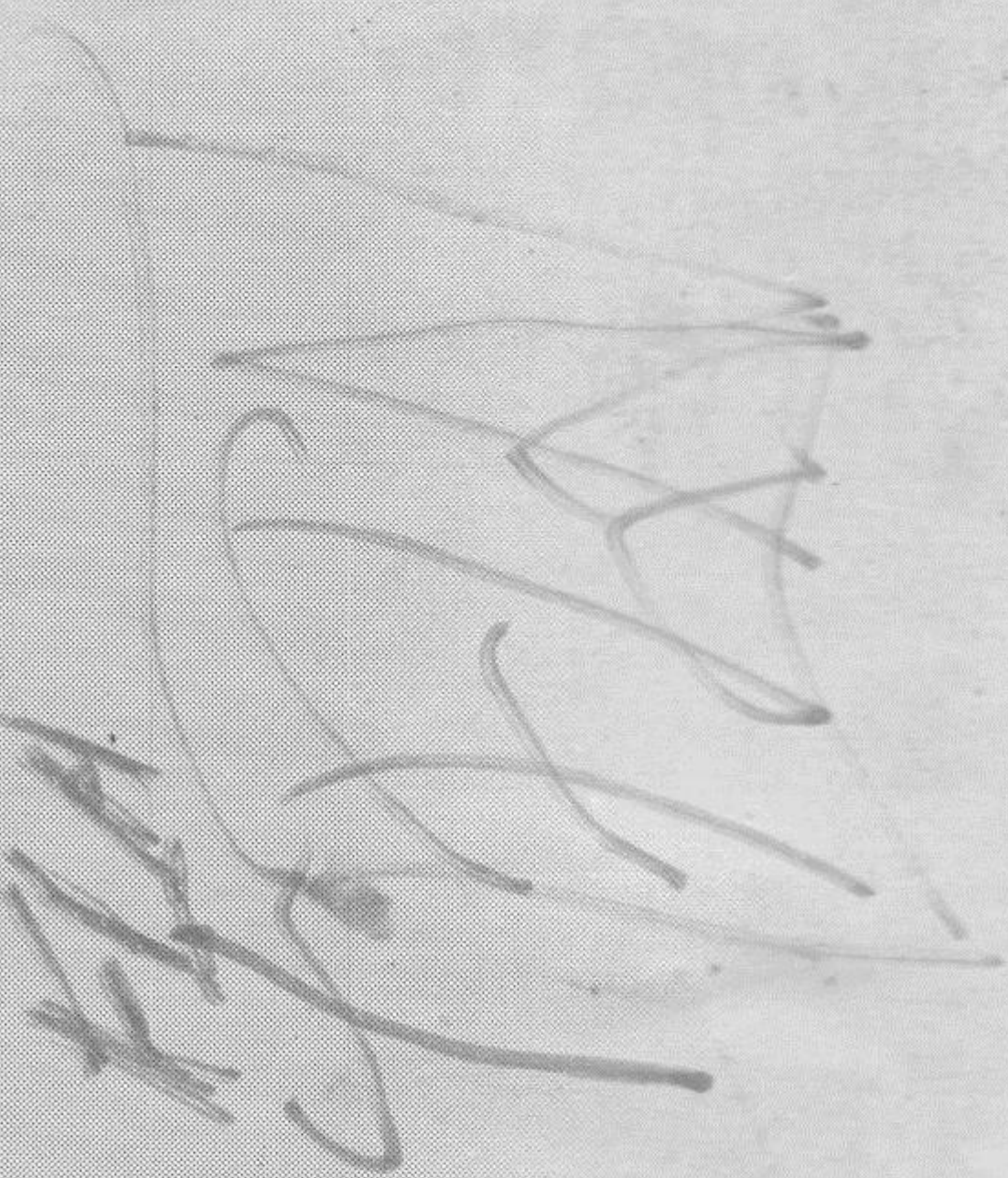
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



Handwritten signature or scribble