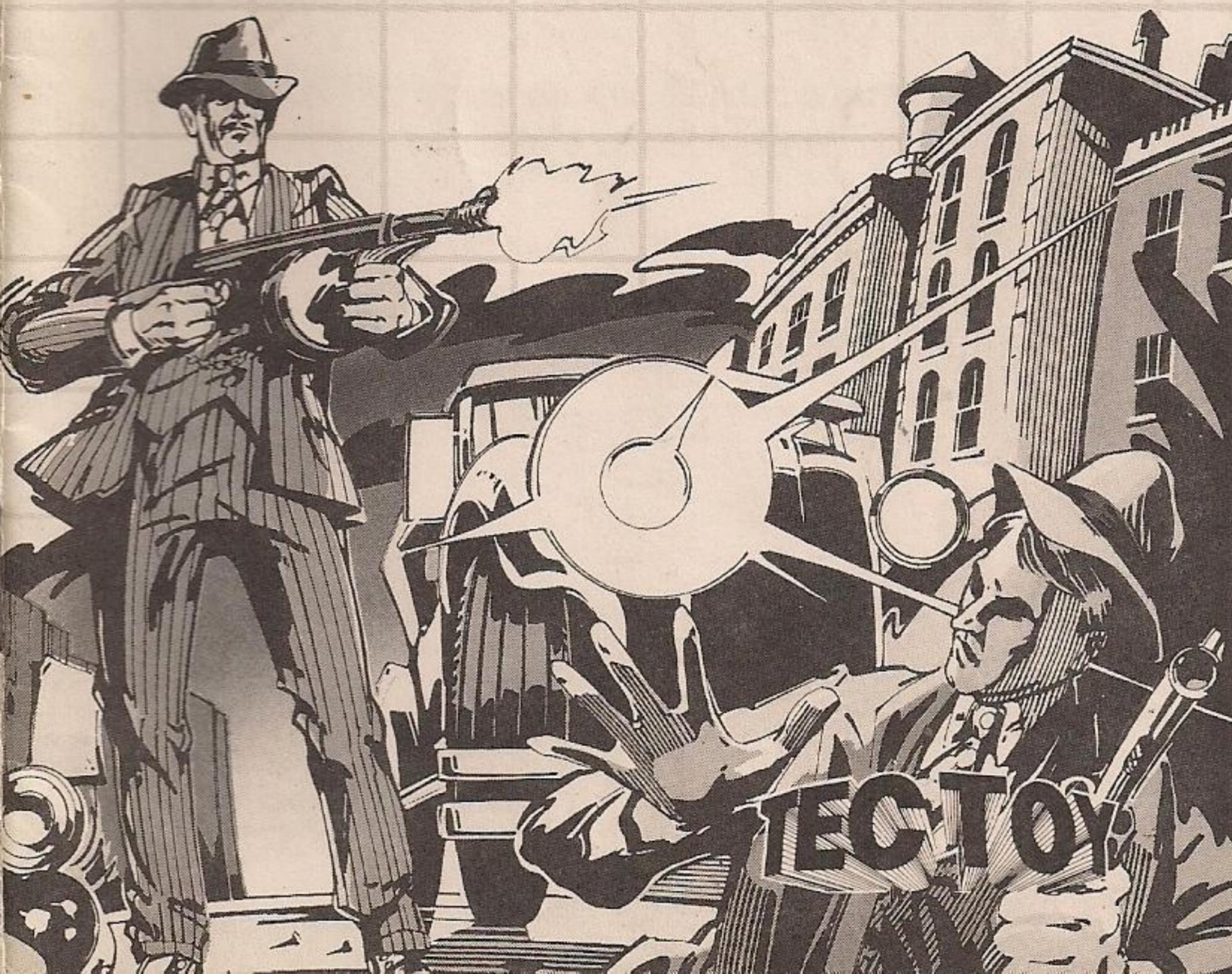


# Dead Angle

---

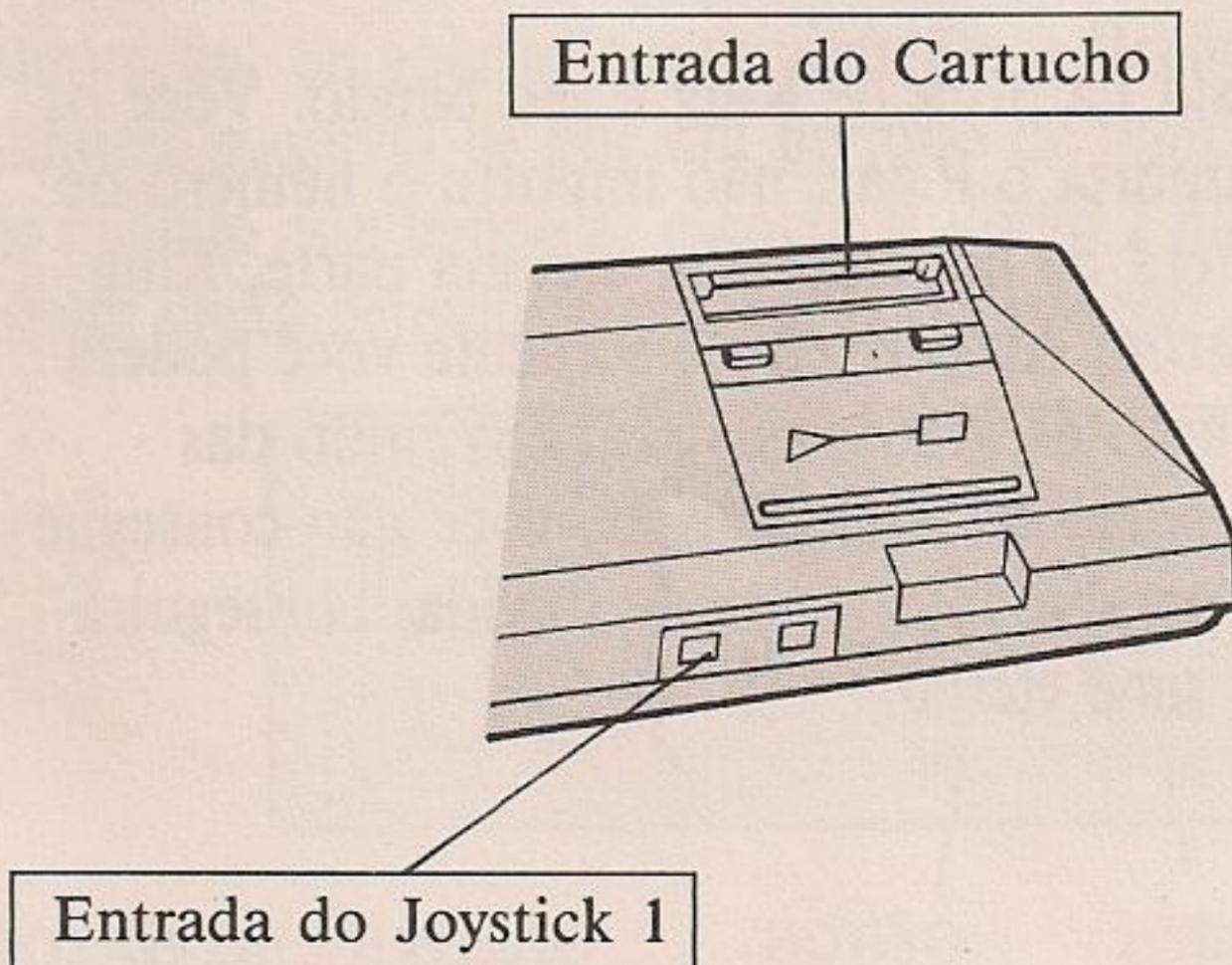




# Como colocar o cartucho DEAD ANGLE no Master System

1. Certifique-se de que o Master System está desligado.
2. Coloque o cartucho DEAD ANGLE no console (veja figura), de acordo com o manual de instruções do Master System.
3. Ligue o Joystick 1 na entrada esquerda do console.
4. Ligue o Master System. Se DEAD ANGLE não aparecer na tela, verifique se o cartucho foi bem colocado e se o Joystick está bem ligado.
5. Para começar o jogo, aperte o Botão 1 ou o Botão 2.

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



## Dead Angle

Estamos em Nova York e corre o ano de 1931. Você é o detetive George Phenix e acaba de colocar atrás das grades Robert King, o rei do crime organizado e o dono do submundo. Agora, ele não é mais rei de ninguém e nem governa mais nada. Porém, antes de ir para a cadeia, King jurou vingar-se de você. É claro que o juramento daquele rato sujo não o intimidou.

Como recompensa pelo seu bom trabalho, você embarcou com sua namorada Jane para a Itália, numa viagem romântica. Então, ao chegar à cidade de Nápoles, aconteceu uma tragédia: os asseclas de King seqüestraram Jane! Você os perseguiu, em meio a intenso tiroteio. Mas eles foram mais rápidos. King havia escapado da prisão e cumprira seu juramento.

Agora, você está na pista de King e seu bando. Você os achará, não importa o lugar, não importa o número de bandidos que terá de liquidar! Em alguma parte, King mantém sua garota em cativeiro e somente você poderá salvá-la. Enquanto as granadas voam e o ruído das metralhadoras portáteis enchem o ar, você não consegue afastar de seu pensamento a grande dúvida: conseguirá salvar Jane do sono eterno?

# Assuma o controle!

## Botão de Direção (Botão D)

Movimenta a mira de sua arma para a esquerda e a direita, para cima e para baixo.

Observação: para atingir uma determinada direção, movimente a mira na direção desejada com o Botão D, mantendo-o apertado até alcançar seu objetivo.

## Botão 1

Dispara armas de fogo simples, isto é, dá um tiro de cada vez. Quando você adquire uma metralhadora, o mesmo Botão dispara tiros múltiplos.

## Botão 2

Serve para você esquivar-se dos inimigos. A mira pode ser movimentada a partir desta posição.

Observação: Se apertar continuamente o Botão 2, você fará a silhueta esquivar-se por um período de tempo maior.

Mas quando esse tempo se esgotar, o Botão 2 não conseguirá nenhum efeito de esquiva por um curto período de tempo.



BOTÃO DE DIREÇÃO  
(BOTÃO D)

BOTÃO  
①

BOTÃO  
②

## Início do jogo

Para começar uma partida de Dead Angle, aperte o Botão 1 ou o Botão 2, no Joystick 1, enquanto a imagem do título estiver na tela. Se, durante a cena de demonstração, apertar o Botão 1 ou o Botão 2, isso o levará de volta à cena do título.

## Fim do jogo

Você começa o jogo com três vidas, e perderá uma delas sempre que:

- George for atingido três vezes na mesma rodada;
- O marcador de tempo chegar a zero, antes que você tenha completado a rodada.

Você ganha Vidas Extras quando alcançar 30.000 pontos e também quando chegar a 100.000 pontos. Enquanto dispuser de mais de uma vida, você conseguirá recuperar-se ao longo de uma rodada e, assim, continuará lutando. Se já estiver em sua última vida, não conseguirá recuperar-se. Se perder essa vida derradeira, o jogo termina.

# Faça seu jogo!

Dead Angle tem seis rodadas. Para vencer o jogo, é necessário abrir caminho através das seis rodadas, resgatar Jane e liquidar Robert King.

Você começa o jogo armado apenas com uma pistola. Porém, durante o jogo poderá pegar metralhadoras portáteis e usá-las por um tempo limitado.

Se George Phenix for ferido, poderá recuperar-se de seus ferimentos obtendo kits de Primeiros Socorros.

No desenvolvimento do jogo, a mira pode ser movida para o centro da tela. Para isso, movimente-a primeiro para a margem da tela e, em seguida, liberte o Botão D.

Quando, numa rodada, o número de bandidos cair a zero, o jogo automaticamente o levará ao local onde o Chefão da rodada estiver esperando. É preciso derrotá-lo para passar à rodada seguinte.

# Rodadas

Os números indicam na tela os seguintes dados:

- ① Família de gangsters
- ② Número de gangsters a ser derrotado na rodada
- ③ Cidade

**Rodada 1:** Nápoles, Família Enrico, área de lojas.

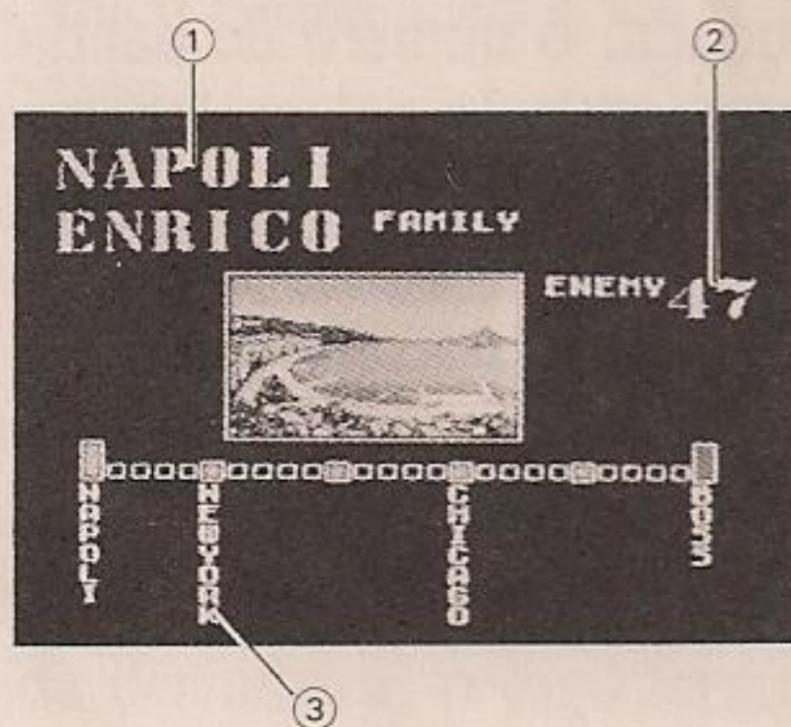
**Rodada 2:** Nova York, Família Salvatore, armazém do cais.

**Rodada 3:** Nova York, Família Orazio, um hotel no centro.

**Rodada 4:** Chicago, Família Vincenzo, centro.

**Rodada 5:** Chicago, Família Tomasso, mansão de Robert King.

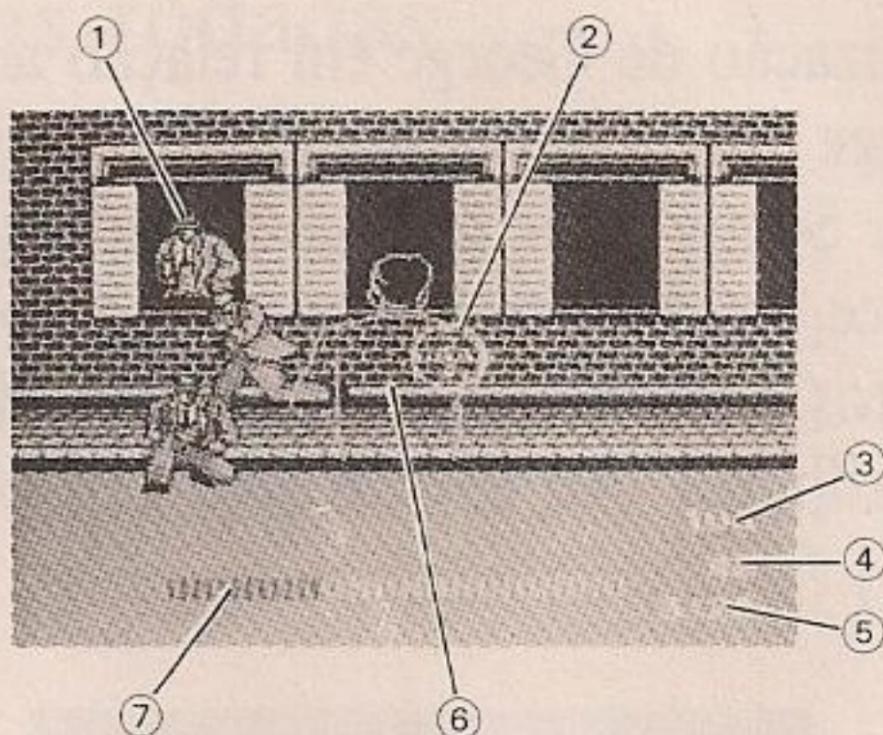
**Rodada 6:** Big Boss, Robert King, e o ajuste final de contas.



# Para visualizar o jogo

- ① Gangsters
- ② Mira
- ③ Número de balas que ainda sobram na metralhadora
- ④ Gangsters remanescentes
- ⑤ Limite de tempo
- ⑥ Silhueta de George Phenix
- ⑦ Medidor de Vidas

No jogo, George Phenix aparece na tela em silhueta amarela.



## Medidor de Vidas

A barra colorida é o Medidor de Vidas de George. Quando ele é atingido, o nível do medidor cai um terço. Se George for atingido três vezes, o jogo termina.

## Limite de tempo

Cada rodada deve ser completada num tempo determinado. Se o limite de tempo cai a zero antes de George derrotar o Chefão da rodada, isto é, o Round Boss, isso significa que nosso herói falhou e ele perde uma vida.

## A silhueta de George

Indica a localização de George em relação aos bandidos. Quando George estiver sob a mira dos bandidos, a silhueta fica vermelha. Sempre que George for atingido, um buraco de bala aparece na respectiva silhueta. Se você obtiver um kit de Primeiros Socorros, um buraco de bala será removido da silhueta. Ao apertar-se o Botão 2, a silhueta se abaixa.

# Pontuação

Toda vez que derrotar um inimigo, sua pontuação aumenta. Esta é mostrada sempre que você ganhar uma rodada e também quando o jogo termina.

Se completar uma rodada antes de atingir o limite de tempo, o tempo remanescente conta pontos extras a seu favor.

## O que vale quanto

Gangsters ..... 300 pontos.

## Chefões das rodadas

Rodada 1 ..... 3.000 pontos.  
 Rodada 2 ..... 4.000 pontos.  
 Rodada 3 ..... 5.000 pontos.  
 Rodada 4 ..... 6.000 pontos.  
 Rodada 5 ..... 8.000 pontos.  
 Robert King..... 10.000 pontos.



# Itens especiais

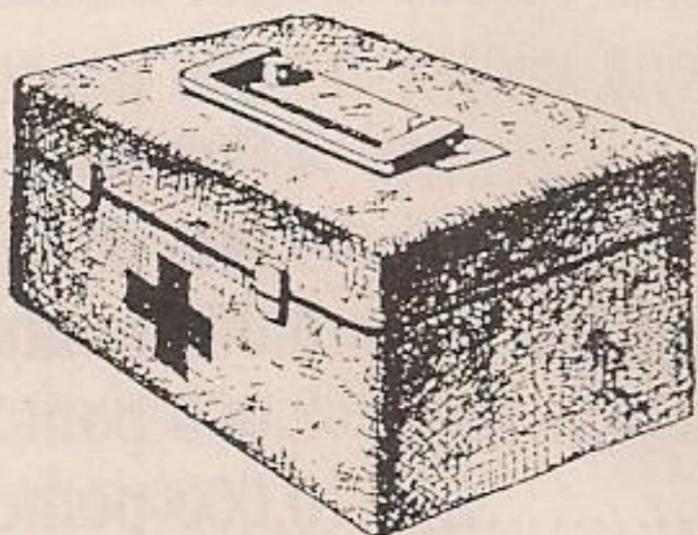
## ① Kit de Primeiros Socorros

Aparece no transcorrer das rodadas. Você consegue pegá-lo atirando nele. Imediatamente, seus ferimentos diminuirão em um terço. Se seu Medidor de Vidas estiver completo, ainda assim aumentará também em um terço.

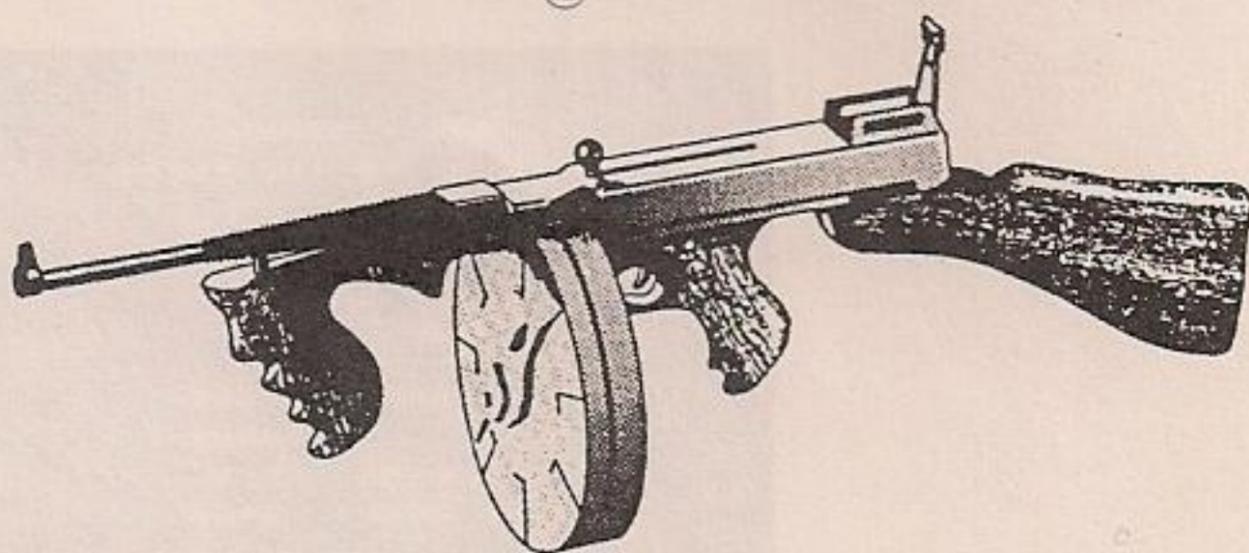
## ② Metralhadora

Ela tem capacidade para 300 tiros. Dispara enquanto você mantiver o Botão 1 apertado. Após o último tiro da metralhadora, você volta a usar sua pistola.

①



②

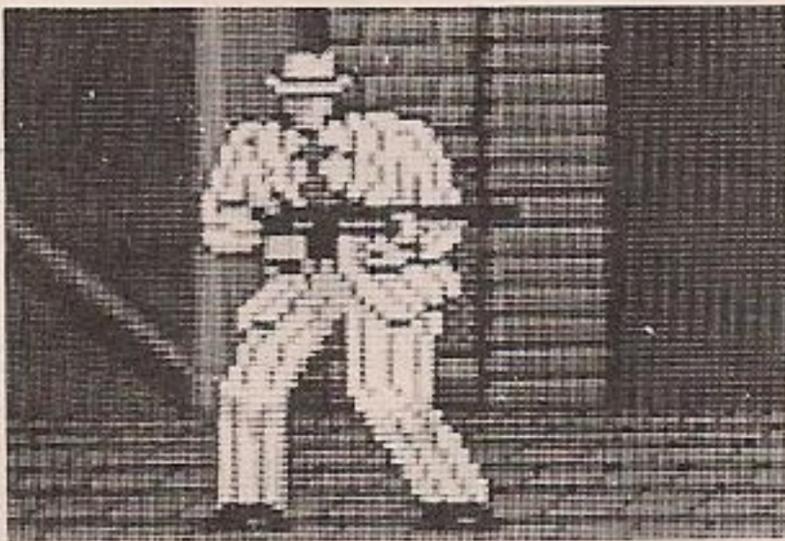


# Os Chefões das rodadas

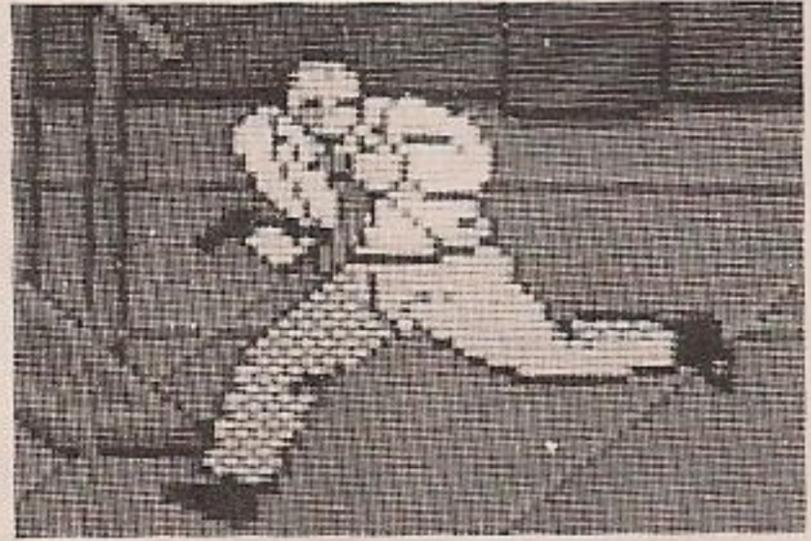
Todos os Chefões das rodadas trabalham para Robert King. São terríveis e atiram rápido! Para abatê-los, você precisa de reflexos instantâneos e mão firmíssima! Veja quais são os Chefões.

- ① Rodada 1: Enrico
- ② Rodada 2: Salvatore
- ③ Rodada 3: Orazio
- ④ Rodada 4: Vincenzo
- ⑤ Rodada 5: Tomasso
- ⑥ Rodada 6: Robert King

①



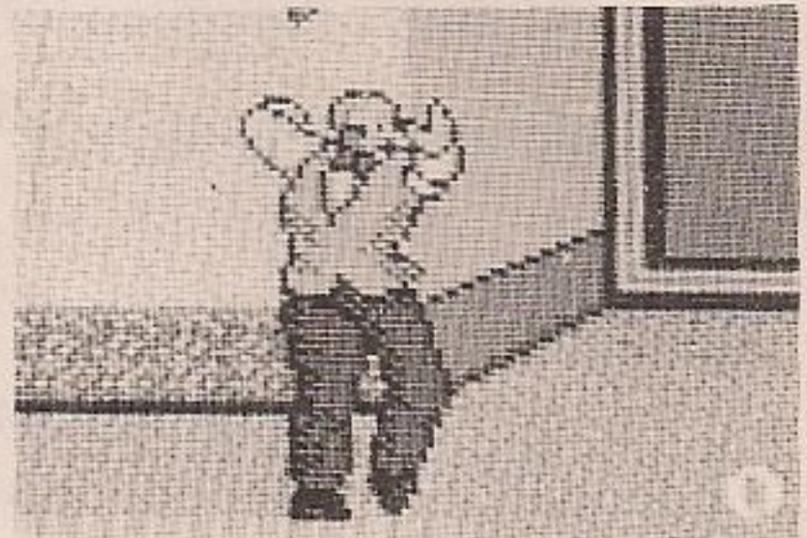
②



③



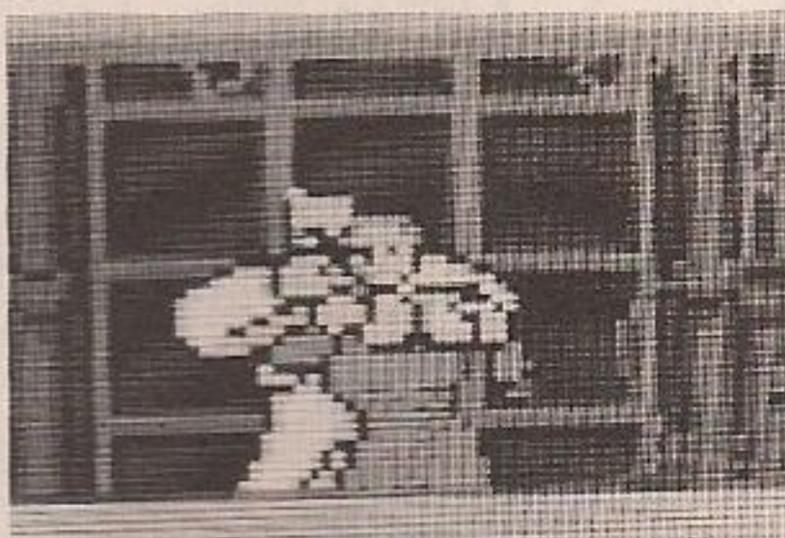
④



⑤



⑥



## Dicas úteis

- Atire no kit de Primeiros Socorros sempre que aparecer, pois precisa dele para sustentar sua vida. Você não conseguirá terminar o jogo sem o auxílio desses kits.
- Contra os Chefões das rodadas é mais eficiente usar metralhadoras.
- Os bandidos atiram mesmo correndo ou rolando pelo chão. Mantenha seu sangue-frio e a mira de sua arma sobre os gangsters, sempre que puder!
- Há inimigos em todos os pavimentos dos edifícios e armazéns. Se o número dos bandidos não tiver ainda caído a zero e se você não consegue ver os que sobraram, vá atrás deles nos andares superiores.
- Quando enfrentar Robert King, cuidado para não atingir Jane!

# TECTOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

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

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

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

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

**TECTOY**

NºCO 0211169807

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

**TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

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

Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

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

TELEFONE: (011) 261-5797

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS