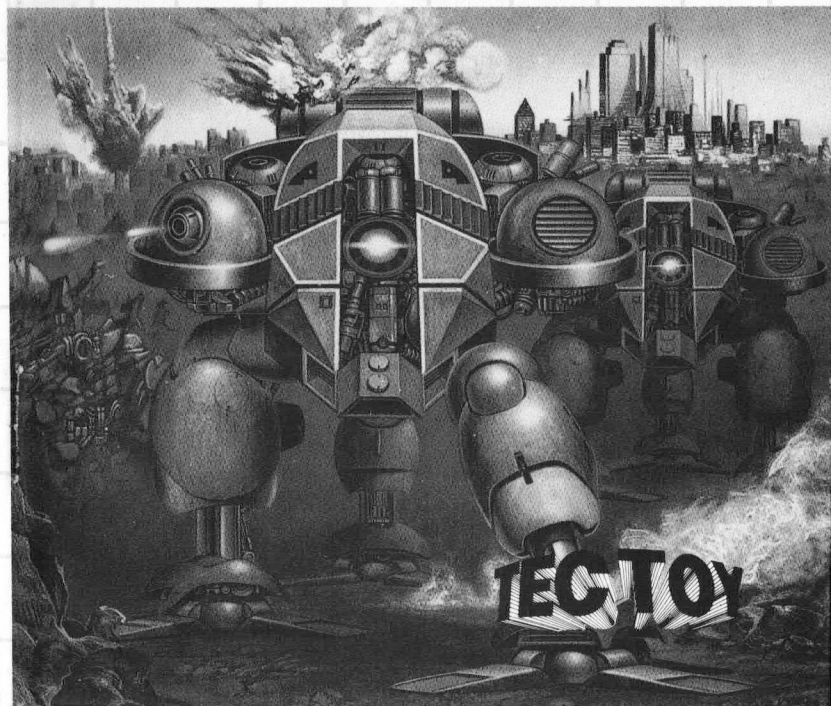


Assault City



TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

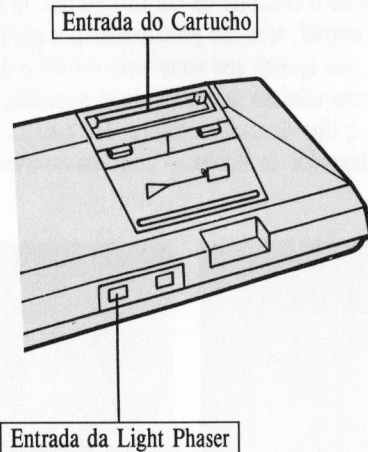
Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho ASSAULT CITY no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
 3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. Ao aparecer a Imagem do Título, aponte a pistola LIGHT PHASER para a tela e aperte o gatilho, a fim de iniciar o jogo.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Penalidades

Se o Robohawk Amarelo for atingido
O Medidor de Vidas perde 1 barra.

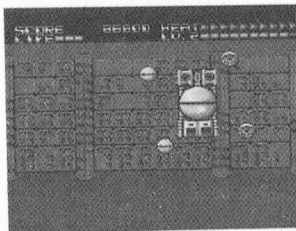
O Medidor de Força perde:

- 1 barra, no nível 0
- 2 barras, no nível 1
- 3 barras, no nível 2
- 4 barras, no nível 3
- 5 barras, no nível 4

Se com esta penalidade você perder todas as barras do medidor,
seu nível de força perde um ponto.

Se o pesquisador da Zona 4 for atingido,
o Medidor de Vidas e o Medidor de Força perdem uma barra,
cada um.

Se um dos painéis vermelhos de energia da Zona 5
for atingido, o Medidor de Vidas e o Medidor de Força perdem
uma barra, cada um.



Assuma o controle!

① A pistola Light Phaser

Use sua Light Phaser para abrir caminho
ao longo do *Assault City*.

Ligue a Light Phaser na Entrada 1 do console, faça pontaria e
aperte o gatilho para:

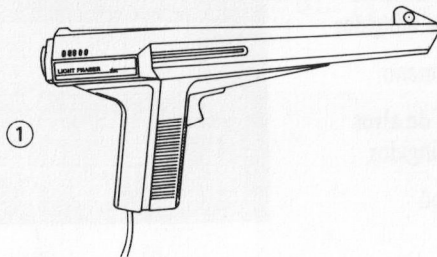
- iniciar o jogo;
- praticar o tiro;
- disparar contra o inimigo durante o jogo;
- prorrogar o jogo.

Botão Reset

Para reiniciar o jogo a partir das imagens da história do *Assault City*.

Botão Pausa

Toda a vez que quiser parar a ação é só apertar o **Botão Pausa**.
Para recommear o jogo aperte de novo o mesmo botão.



Zona 6: O Coretex!

Você enfrenta Eyebot e Headbot nas portas do controle. Pense em como destruí-los, para conseguir entrar. Lá dentro, ponha os Canhões fora de ação, atirando neles no momento em que abrirem fogo. A seguir, destrua qualquer um dos quatro Roundbots que vigiam o Coretex, o Controle Computadorizado Central, que manipula todos os robôs. Uma vez destruído o Coretex, todos os robôs ficam imediatamente imóveis e a cidade está salva! São necessários 20 tiros para transformar o Coretex num monte de ruínas metálicas.

Pontuação

Zona 1

- Killerbots.....200 a 300 pontos
- Canhões dos Firebots.....500 pontos cada
- Cabeça Encouraçada do Firebot.....300 pontos

Zona 2

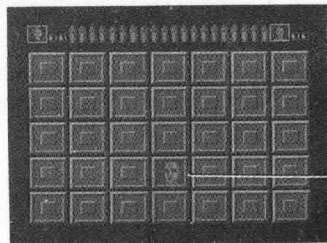
- Robôs.....100 a 300 pontos
- Headbot.....500 pontos

Zona 3

- Robôs.....100 a 300 pontos cada
- Olhos Pequenos do Eyebot.....300 pontos cada
- Olho Grande do Eyebot.....500 pontos

Sua munição para a Prática de Tiro é de 20 projéteis. Aponte com todo o cuidado e atire! Mas, atenção! Você tem de atingir os robôs e não os humanos! Toda a vez que acertar aparece um pisca-pisca no alvo. À medida que você atira, as balas tocam na tela e, em seguida, desaparecem. Quando não tiver mais munição ou quando todos os alvos já estiverem de frente, a Prática de Tiro termina.

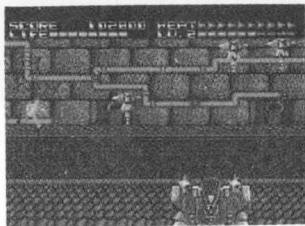
O número de robôs atingidos determina o nível de força com que você começa o jogo. Quanto maior o número de robôs atingidos, maior será seu nível de força. Se durante a Prática de Tiro você tiver atingido alvos humanos, isso quer dizer que sua pontaria precisa melhorar e você deve atirar com cuidado. E vamos à batalha de verdade. Agora, é para valer!



Zona 4: Fuga pelo sistema de esgotos

Você penetra no sistema de esgotos e, inesperadamente, se encontra com um pesquisador que conhecia o homem do ferro-velho. Ele revela que o desintegrador tem um poder de fogo suficiente para destruir o Coretex, o Controle Computadorizado Central. Dê cobertura ao pesquisador, enquanto acelera sua marcha através do sistema de esgotos, à procura da rota de fuga. Dispare contra os robôs. Se, por azar, acertar no pesquisador, você perde uma barra de seu Medidor de Vidas.

Você terá chegado à saída do sistema de esgotos ao deparar com os Lançadores de Mísseis. Atire nesses Lançadores de Mísseis quando eles abrirem fogo. Para destruí-los são necessários cinco tiros. Atire nos mísseis já lançados, em pleno ar, para destruí-los também. Se um míssil cair, ele explodirá e você ficará ferido. Dispare dez vezes contra os Canhões Subterrâneos para acabar com eles. Para continuar até a próxima zona, você tem de destruir os Lançadores de Mísseis, os mísseis e os Canhões Subterrâneos.



③ O Medidor de Aquecimento

O seu Desintegrador de Robôs fica aquecido a cada disparo. Há um medidor que indica esse aquecimento, ficando vermelho. O aquecimento aumenta conforme você atira. Quando o medidor estiver completamente vermelho, o desintegrador, automaticamente, perde potência e passa a dar apenas um tiro de cada vez. Dê um tempo para seu desintegrador esfriar até que o medidor perca a cor vermelha e fique azul. Quando isso acontecer, você pode intensificar o tiroteio!

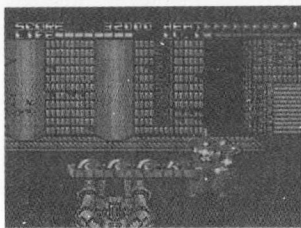
④ O Medidor de Força

Mostra o nível de força que você possui. Como já sabe, esse nível depende de sua atuação na Prática de Tiro. Ao atingir as Esferas Vermelhas de Força, você revigora sua força durante a batalha. Nesse momento, as barras de seu Medidor de Força se acendem. Quando todas as dez barras estiverem acesas, seu nível de força aumenta em um ponto. (Veja, mais adiante, Esferas Vermelhas de Força.)

Depois de destruir todos os robôs em terra, comece a atirar para o céu. Ao atingir o robô voador invisível, este aparecerá. No fim desta zona você encontra os Firebots. Dispare contra os Canhões dos Firebots, assim que eles abrirem fogo. São necessários cinco tiros para destruir cada canhão. Destrua os canhões e a Cabeça Encouraçada de cada Firebot para sair do ferro-velho.

Zona 2: Quartel-general da resistência

Você está no quartel-general da resistência, que agora se acha dominado por enxames de robôs. Você está tentando descobrir quem era seu amigo desconhecido e também saber mais alguma coisa sobre o desintegrador. Você precisará de toda a concentração para localizar seus atacantes. Avance a qualquer custo para enfrentar o Headbot, seu pior inimigo nesta zona. Dispare contra as orelhas dele, para deixá-lo bem transtornado. Quando isto acontecer, ele muda de cor. É o sinal para liquidá-lo definitivamente. O Headbot pode arremessar raios *laser* e bolas de fogo. Mantenha-se longe do alcance dele!



Esferas Vermelhas de Força

Elas aumentam a potência de seu Desintegrador de Robôs. Sempre que disparar contra uma esfera vermelha, o Medidor de Força de seu desintegrador readquire uma barra. Se atingir dez esferas vermelhas, o número em seu Medidor de Força aumenta em um ponto, indicando que o nível subiu.

Nas Zonas 1 a 3, você pode subir para o nível 2. Nas Zonas 4 a 6, você pode subir para o nível 4.

À medida que o nível de seu Medidor de Força aumenta, a potência de tiro de seu desintegrador também aumenta. Ao apertar o gatilho, você consegue resultados de acordo com o nível obtido:

Nível 0.....	Tiros simples.
Nível 1.....	2 tiros em cada rajada.
Nível 2.....	Fogo rápido automático.
Nível 3.....	Disparo de pequeno alcance.
Nível 4.....	Disparo de grande alcance.

Mais uma vez, lembre-se: fique de olho no Medidor de Aquecimento de seu desintegrador. Se o medidor ficar vermelho, o desintegrador só dispara tiros simples, isto é, um de cada vez, até esfriar.

O efeito varredura

Às vezes, atingir o Robohawk Azul significa liquidar todos os robôs que estiverem em cena. Esta autêntica varredura de inimigos pode ser sua salvação, quando você estiver cercado. Nesse caso, porém, você não adquire nenhuma Esfera Vermelha de Força.

Zonas de perigo!

Assault City tem seis zonas de perigo. À medida que avançar pelas áreas da cidade, você se depara com robôs cada vez mais poderosos e mais selvagens. É preciso sair ileso de uma zona para entrar na seguinte.

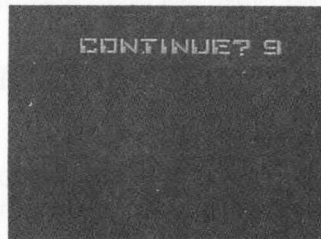
O avanço não será fácil. No fim de cada zona, você se vê frente a frente com um Crackbot, o mais poderoso robô da área. É o mais difícil de destruir, mas, se quiser avançar, você terá de fazê-lo.

Pontos de bonificação e Prorrogação do jogo

Após liquidar um Crackbot, a zona termina e seus pontos de bonificação são computados. O cálculo é assim: 1 000 pontos vezes o número de barras de seu Medidor de Vidas, no instante em que você chega ao fim de uma determinada zona.

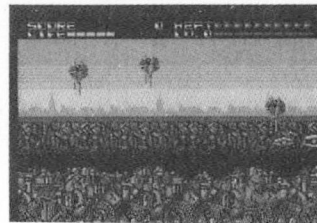
Se seu Medidor de Vidas se esgotar durante a batalha você morre e a zona termina. Aparece, então, a imagem “Continue Game” (prorrogação do jogo). Ela permite recomeçar o jogo a partir do

início de sua última batalha. Aponte a Light Phaser para a imagem “Continue Game” e aperte o gatilho, a fim de prorrogar o jogo. Lembre-se de que, se você deixar a contagem decrescente (que aparece ao lado do letreiro “Continue Game”) chegar a zero, o jogo estará definitivamente encerrado.



Zona 1: Ataque ao ferro-velho

É aqui que seu amigo desconhecido lhe passa o Desintegrador de Robôs. Procure sair logo deste lixo metálico. Logo de início, você terá de enfrentar muitos Killerbots, que são latas com armas, programadas para matar qualquer ser humano.



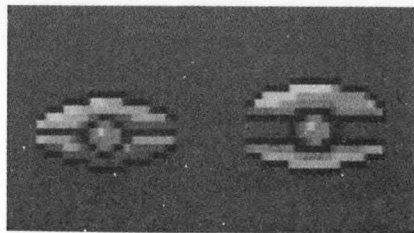
Os Robohawks

Neste jogo você tem aliados: são os Robohawks, que surgem na batalha de vez em quando. O Robohawk Amarelo é um avião de reconhecimento. Se atirar nele por engano, seus medidores de vidas e de força cairão de nível.

O Robohawk Azul carrega Esferas Amarelas de Vida e Esferas Vermelhas de Força de que você necessita para vencer! Neste aliado você deve atirar, para as esferas caírem. Em seguida, atire nas esferas para ganhar vida e força.

As Esferas Amarelas de Vida

Ao atingir cada esfera amarela seu Medidor de Vidas ganha quatro barras. Portanto, capriche na pontaria!

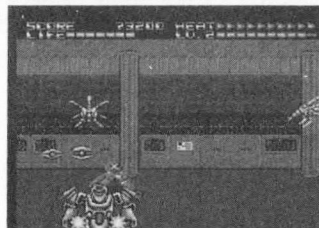


Zona 3: O laboratório das armas

É aqui que são inventadas, desenvolvidas e produzidas as novas armas. O amigo desconhecido de Joe trabalhava neste laboratório. Veja o que você consegue descobrir, porém sua maior tarefa é realizar uma total operação de limpeza contra os robôs que invadiram o local.

Seu inimigo final no laboratório é o Eyebot. Cuidado, pois ele está, literalmente, de olho em você! Atire nos "olhos" do perigoso robô quando eles abrirem fogo.

Para liquidar um olho são precisos cinco tiros. Liquide quatro Olhos Pequenos do Eyebot e, em seguida, parta contra o Olho Grande do Eyebot. Atinja-os dez vezes para destruir este monstro mecânico.



O perigo ronda a cidade!

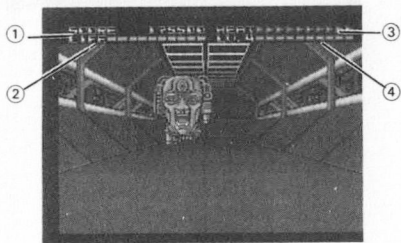
Na cidade, você precisará estar muito atento durante a caça aos robôs. Atire neles para transformá-los em montes de sucata. Lembre-se de que os robôs estão em toda a parte, atirando em suas costas: eles são programados para não errar!

① Pontuação

Sua contagem de pontos aumenta sempre que você atingir um robô diretamente, fazendo-o virar ferro-velho.

② Medidor de Vidas

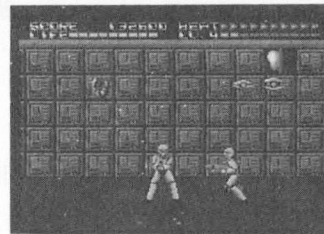
Seu Medidor de Vidas possui dez barras. Cada vez que você é atingido pelo inimigo, o medidor emite um pisca-pisca vermelho e uma das barras some. Quando todas as barras sumirem, você está morto! Atire nas Esferas Amarelas de Vida para aumentar o nível de seu medidor. Cada esfera equivale a quatro barras do medidor. (Veja, mais adiante, Esferas Amarelas de Vida.)



Zona 5: Ataque aos Guardbots

Você conseguiu chegar ao Controle Computadorizado Central. Agora, ataque os Guardbots postados nas paredes e escondidos na passagem. Perigo: não atire nos painéis vermelhos de energia, senão você perderá uma vida.

O controle é defendido por Lançadores de Foguetes Robóticos. Você terá de enfrentá-los exatamente quando pensava já ter vencido esta etapa. Atire no centro deles, quando estiverem estacionados. Quando entrarem em movimento será impossível acertá-los. Atire nos Foguetes Robóticos em pleno ar. Se eles caírem, explodirão e você não sobrar para contar a história...



Parta para o ataque!

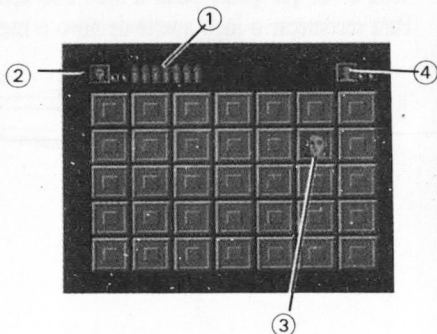
Você é Joe e agora tem o Desintegrador de Robôs, a única arma que pode derrotar seus inimigos. Para iniciar a batalha, aperte o gatilho apontando para a Imagem do Título. (Se você demorar a apertar o gatilho, aparecem na tela cenas de batalha de demonstração. Se isso acontecer, aperte o gatilho durante uma de tais cenas, a fim de fazer voltar a Imagem do Título.)

Após as imagens da história do jogo, aperte o gatilho para ir à Prática de Tiro.

Prática de Tiro

Trata-se de um teste para sua habilidade de atirador. Ao aparecer a imagem da Prática de Tiro você vê 5 fileiras com 8 alvos cada uma, totalizando 40 alvos de costas. Porém, logo depois, cada alvo se volta de frente para você, mostrando ora uma figura humana, ora um robô.

- ① Munição
- ② Número de alvos humanos atingidos
- ③ Alvo humano
- ④ Número de alvos robôs atingidos
- ⑤ Alvo robô



Zona 4

Robôs.....	100 a 300 pontos cada
Lançadores de Mísseis.....	500 pontos cada
Canhões Subterrâneos.....	1 000 pontos cada

Zona 5

Guardbots.....	100 a 200 pontos cada
Lançadores de Foguetes Robóticos.....	500 pontos cada
Foguetes Robóticos.....	300 pontos cada
Cyborgs.....	zero ponto

Zona 6

Headbot.....	500 pontos
Olhos Pequenos do Eyebot.....	300 pontos cada
Olho Grande do Eyebot.....	500 pontos
Canhões.....	300 pontos cada
Coretex.....	500 pontos cada tiro certoiro

Pontos de bonificação

1 000 pontos vezes o número de barras de vida remanescentes no final de cada zona.

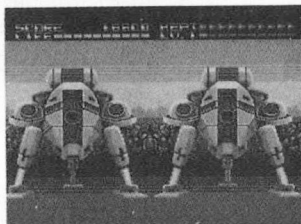
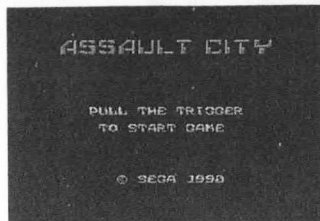
Assault City

Os robôs estão atacando!

O ferro-velho, onde Joe está de guarda, acaba de se transformar em um campo de batalha. Mas Joe está desarmado, e a única coisa que pode fazer é manter-se abrigado e aguardar o fim de tudo.

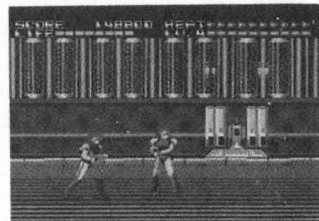
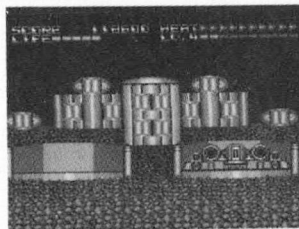
De repente, Joe ouve um gemido rouco vindo de trás de uma pilha de ferragens em ruínas. Esgueirando-se rapidamente até a pilha, Joe encontra lá um homem muito ferido, procurando esconder-se dos assaltantes metálicos. O estranho, com esforço, lhe estende alguma coisa longa, pesada e metálica. Ao agarrar o objeto, Joe nota que se trata de algo inteiramente desconhecido na cidade: uma arma de assalto!

De repente, ouve-se o estrondo de um tiro mortal. O homem fica definitivamente imóvel, atingido pelas costas por um robô. Instintivamente, Joe aponta sua arma para o robô e dispara! O robô explode numa confusa massa de metal retorcido, fios partidos e peças de todo o tipo destruídas. Então, Joe conclui que tem nas mãos um Desintegrador de Robôs — a última esperança de salvar a cidade!



Dicas úteis

- Lembre-se de que, ao disparar, seus tiros são assinalados por um pisca-pisca na tela. Verifique os pontos atingidos a fim de aperfeiçoar sua pontaria.
- Evite ser atingido. Atire sempre ANTES de os robôs dispararem.
- Atire contra as esferas de vida e de força. As amarelas o mantêm vivo e as vermelhas aumentam seu poder de fogo. À medida que as batalhas se desenvolvem, você precisa de toda a ajuda que conseguir.



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

Nº CO 021645153

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE ARMAZENOS 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