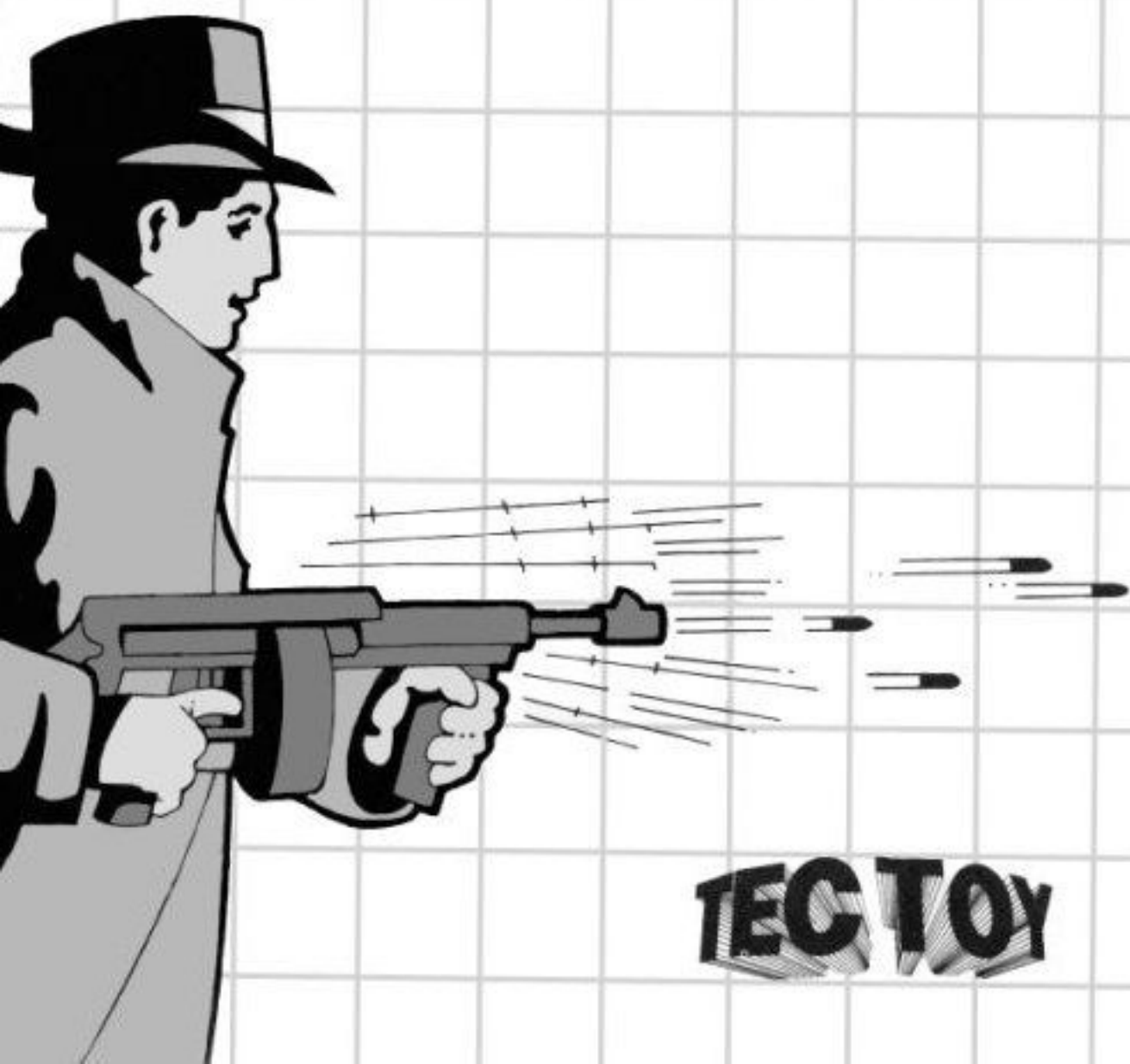


Gangster Town



TEC TOY

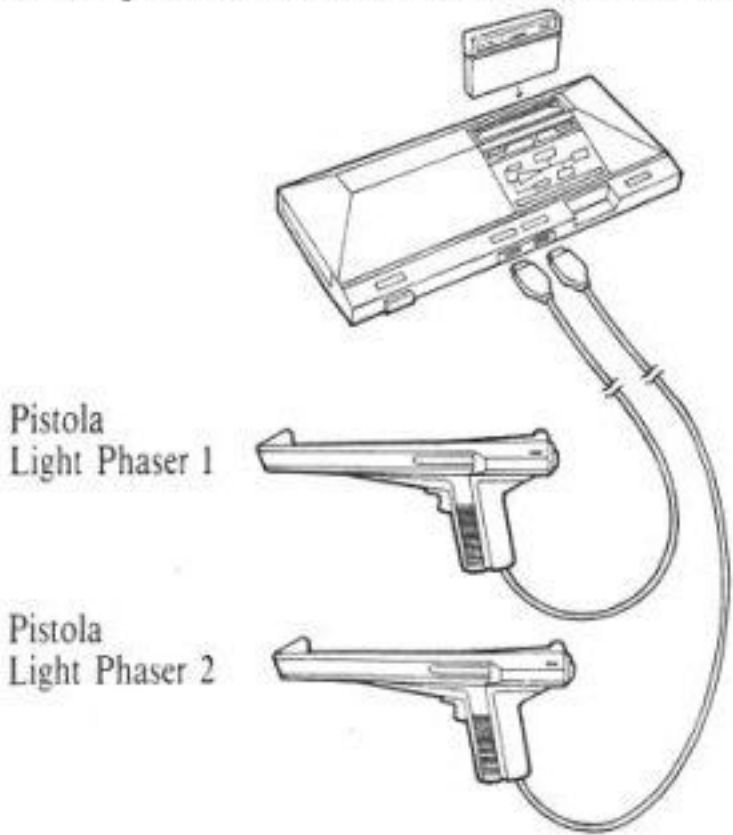
Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho GANGSTER TOWN no console do aparelho (veja a figura), conforme o manual de instruções do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Caso não apareça nenhuma imagem na tela, verifique se o cartucho está bem colocado.

Para 1 Jogador: atire, uma vez, na direção da tela com a pistola LIGHT PHASER do Jogador 1.

Para 2 Jogadores: atire, uma vez, na direção da tela com a pistola LIGHT PHASER do Jogador 2.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



O grande confronto!

Você é um representante da lei e recebeu uma missão que exige muita coragem: limpar a cidade dos gangsters que a atormentam, e saindo dessa com vida.

O seu maior objetivo é agarrar o Big Boss. Mas não vai ser uma parada fácil, pois ele se esconde em vários cenários, especialmente concebidos para atrapalhar a sua ação e mantê-lo afastado do grande bandido.

Tais cenários estão povoados de perigosos gangsters, armados até os dentes, todos capangas do Big Boss. Mas você, por sua vez, está equipado com a poderosa pistola Light Phaser. E se for bom de verdade, tem tudo para encontrar o Big Boss!

Assuma o comando!

Logo de início, você tem que fazer algumas manobras antes de sair para a luta.

Primeiro alvo: seu próprio nome!

Esta é a primeira imagem que aparece na tela (veja a figura). Ela serve para testar a sua pontaria com a pistola Light Phaser e também para receber um codinome para entrar na luta contra os bandidos. Se, nesta missão, quiser usar seu próprio nome, faça o seguinte:

- Você tem que acertar, uma a uma, as letras que formam seu nome. Se acertar na letra errada, atire no quadrado onde aparece “DEL”. Dessa maneira, você desfaz o engano cometido. A seguir, procure atingir a letra certa. Depois que acertou em todas as letras de seu nome, atire na palavra “END”, para começar o jogo.



- Num jogo com 2 Jogadores, cada um deve proceder exatamente como está explicado acima. Quando o Jogador 2 tiver acertado a palavra “END” o jogo começa.

Se *não* utilizar seu próprio nome e pular esta etapa, é só atirar diretamente em “END”, a fim de continuar. O MASTER SYSTEM lhe fornecerá um codinome, como explicaremos mais adiante.

- O disparo contra as letras é também, um ótimo exercício para a sua pontaria e para você conhecer melhor o manejo da sua pistola Light Phaser. Uma dica: procure sempre a melhor posição para atirar com sucesso.

Linha de vida

É importantíssimo que você entenda bem esta parte do jogo, antes de continuar. Na verdade, ela significa uma questão de vida ou morte!

- Sua Linha da Vida é constituída pelos corações vermelhos que aparecem no canto esquerdo da tela. No início do jogo, você recebe 5 corações. Mas, no decorrer da ação, poderá aumentar o número de seus corações. Esse número de corações com que você joga é o seu “Nível de Vida”!

Os corações medem a sua energia, à medida em que você é atingido. Portanto, quando estiver sob intenso tiroteio, seus corações começarão a bater apressadamente e você correrá o risco de perdê-los. Finalmente, se você é atingido por 4 tiros, perde um coração, que, então, se tornará branco.

A partir daí, precisará agir com toda a cautela, pois se perder todos os corações o jogo termina.

Mas, se conseguir salvar alguns corações ao fim de cada rodada, terá direito de passar para a cena seguinte. Há vários modos de aumentar o número de seus corações, antes e durante o jogo, como vem a seguir explicado.

Estatística de tiro

Este método de classificação serve para aumentar sua Linha de Vida: ele ajuda a manter seus corações durante o jogo, aumentando sua capacidade de uma cena para outra.

Aqui estão os critérios para determinar a Estatística de Tiro de cada Jogador.

HIT (Número de tiros realizado)

HIT RATIO (Média de tiro, ou seja: número de disparos dividido pelo número de tiros certos).

POINTS (Número de pontos alcançado ao fim de cada rodada).



Se sua estatística ficar acima do padrão em mais de dois critérios, você recebe um coração extra. Este aumentará o seu Nível de Jogo, fazendo com que todos os corações brancos voltem a ser vermelhos.

Porém, se não conseguir classificar-se, você continua jogando no mesmo nível com o qual começou a rodada. Nesse caso, somente *um* coração branco voltará a ser vermelho.

A Estatística de Tiro é medida diferentemente, quando se tratar de jogo com 1 ou 2 Jogadores.

No jogo com 1 Jogador, você enfrenta os altos padrões do MASTER SYSTEM. Assim, para classificar-se contra C.P.U., precisa jogar muito bem.

No jogo com 2 Jogadores a dificuldade depende da habilidade de seu oponente, pois é a sua pontuação contra a dele.

Assim, baseado nos critérios já explicados, quem conseguir mais pontos ganha o coração extra!

Agora, comece a jogar!

Prática inicial

Esta é uma boa hora para medir a sua pontaria com a pistola Light Phaser. Trata-se da primeira oportunidade de aumentar o seu Nível de Jogo, uma vez que sua Estatística de Tiro vai ser avaliada ao final da rodada. Portanto, procure jogar bem para ganhar corações extras logo no início.

Os alvos, em forma de silhueta humana, deslizam pela tela. Você precisa acertar o maior número possível de alvos, na cabeça ou no ponto mais central. Cada alvo atingido com sucesso desaparecerá da tela, automaticamente.

Se você acertar o alvo, a cor deste muda, mostrando um buraco de bala.

No jogo com 2 Jogadores, a cor será diferente para os alvos atingidos por um ou outro. Assim, será fácil verificar quem está atirando com mais precisão.

Jogador 1: a cor muda para azul.

Jogador 2: a cor muda para amarelo.

No jogo com 1 Jogador, a cor do alvo muda para azul quando ele for acertado.

A trama do jogo: diferenças entre o jogo com 1 e 2 Jogadores

Na verdade, os dois jogos (com 1 e com 2 Jogadores) não são muito diferentes. Porém, é bom lembrar sempre do seguinte:

- Durante o jogo com 1 Jogador, este não contará com nenhuma ajuda do MASTER SYSTEM. Assim, a classificação fica mais difícil e a vitória mais ainda. Portanto, o Jogador solitário terá de agir com a maior dureza, se quiser vencer a partida!

No jogo com 2 Jogadores, ambos atiram ao mesmo tempo. Por isso, é bom ficar de olho na cor dos tiros para saber quem, de fato, está fazendo pontos.



Nas cenas em que os gangsters vêm dos dois lados da tela, o Jogador 1 marca pontos ao atingir os alvos do lado esquerdo, e o Jogador 2 marca pontos ao atingir os alvos do lado direito.

Nos dois tipos de Jogos, perde quem tiver todos os seus respectivos corações vermelhos liquidados.

O Esquema de jogo

No decorrer do GANGSTER TOWN, você vai ver muitas cenas e encontrar muita gente que jamais gostaria de ver e encontrar!

Eis aqui uma lista de quem e o quê o esperam nesta espinhosa missão.

Os personagens

O FBI — Agentes Federais

Este papel é desempenhado por você (e um amigo seu, no jogo com 2 jogadores). Você é um Agente Federal durão, de atuação sempre discreta, porém de grande valor pela responsabilidade de sua missão. Se você e seu amigo não quiserem usar seus próprios nomes, serão conhecidos apenas como *Scott* (Jogador 1) e *Bird* (Jogador 2).

Os gangsters

Esta turma famigerada forma um conhecido bando de grandes atiradores, cujas armas estão apontadas para um único alvo: você!

Abra os olhos com tipos como Lucky Linguini, que atira tão rápido que parece uma metralhadora; como Doll Face, a garota cujo charme mortal transforma cidadãos inocentes em vítimas fatais. E há, também Nick Nightmore, que faz de cada nightclub da cidade o paraíso dos amantes do crime.

Anjos disfarçados

Toda vez que você “apaga” um gangster, liquidando a sua Linha de Vida, ele se transforma num anjo. Mas você pode ganhar mais pontos ainda se atingir o anjo!

Ferret Face

Ele é o braço direito do Big Boss e o segundo no comando da quadrilha. Seu nome advém do seu mau aspecto, o que lhe acentua ainda mais o mau caráter. Mas, a sua lealdade ao chefe está acima de qualquer suspeita, e você vai ter sempre de afastá-lo do caminho, cada vez que quiser passar de uma cena a outra. Ele aparece no fim de toda cena, sempre atirando repetidamente, procurando um duelo final. Você conseguirá derrotá-lo com 5 tiros e aguardar a etapa seguinte.

Lulu

Ela irá direitinho para o cemitério se você não a proteger. Lulu atravessa a tela e os gangsters tentam seqüestrá-la, para usá-la como refém. Você precisa atirar a fim de abrir um caminho seguro para ela escapar. Se Lulu chega a salvo ao outro lado, você é recompensado com pontos. Mas, se errar o tiro e atingir Lulu por engano, é punido com a perda de um coração.

O Big Boss

Ele é tão mau e, ao mesmo tempo, tão misterioso que ninguém sabe qual o seu verdadeiro nome. Agora, cuidado!

Você acaba de entrar no território da fera... E, ao encontrá-lo, face a face, pode ter certeza de uma coisa: não vai ser nada fácil ganhar esta rodada!

Mas você jurou enterrá-lo numa cova a sete palmos e meio do nível do chão e, por isso, terá de seguir um plano inteligente. Uma vez que vai enfrentá-lo exatamente na última cena, precisará de toda a sua energia. Portanto, fique de olho em seus próprios corações, tente atrair o Big Boss para fora de seu esconderijo e parta pra cima dele, atirando sem parar! É o único jeito de agarrá-lo.

Linhas de batalha

Caçada motorizada

Seu primeiro confronto acontece em plena rua: você persegue um carro abarrotado de gangsters, que tentam jogá-lo contra a calçada.

Os gangsters começam a atirar dos dois lados do carro em que estão. Uma boa é tentar liquidá-los, assim que eles aparecem nas janelas do carro.

Além disso, 3 tiros farão sair uma roda do carro deles e, assim que isso acontecer, outro tiro, em seguida, lhe dará pontos extras.

Enquanto você estiver às voltas com os gangsters, um avião biplano vermelho baixará para a cena. Cuidado! Ele não está fazendo nenhuma exibição de acrobacias... O piloto está é lançando bombas, e se uma delas o atingir você perde um coração. Assim, aponte para as bombas, pois atingir o avião não vai lhe dar pontos.

Na cidade

Esta cena exige reflexos rápidos e tiros mais rápidos ainda. Gangsters surgirão de todos os cantos: das janelas, dos bueiros e de ambos os lados da rua.

Seu objetivo é atirar, assim que os vir. Um jeito rápido de abater alguns deles é atirar nos dois suportes de uma placa comercial, e fazê-la cair em cima dos salafrários.

Outra situação que lhe pode render pontos é quando aparece Lulu. Se ela é capturada e você consegue liquidar o captor dela, ganha pontos.

Finalmente, há um medalhão escondido na tela, que significará pontos se você o encontrar. Uma vez localizado, o medalhão pulará e você poderá atingi-lo novamente.

Em conseqüência, todos os seus corações brancos voltarão a ser vermelhos. Lembre-se de que essa conquista só é recompensada com corações, não havendo pontos.

Saloon

Este lugar é escuro, perigoso, e faria qualquer homem encolher-se de medo. Os gangsters estão escondidos no bar, e atiram protegidos pelo balcão.

Se atirar bem rápido na direção do balcão, você o destruirá, eliminando, assim, a proteção usada pelos gangsters.

As garrafas das prateleiras do bar não contam pontos, se forem acertadas isoladamente. Mas, se estiver jogando SOZINHO e acertar TODAS as garrafas, você conquista grandes pontos. Se houver DOIS Jogadores, quem derruba a ÚLTIMA garrafa é que leva os pontos. Os ratos, apesar de seu pequeno porte, também valem pontos, como se fossem gangsters. Portanto, não os poupe!

Nightclub

O nightclub oferece, praticamente, os mesmos desafios encontrados no saloon, embora a cena pareça diferente. O palco está vazio e sua velha cortina agora é inútil, uma vez que ninguém mais vem divertir-se neste lugar abandonado. Os gangsters são numerosos e usam truques inteligentes para esconder-se de você. Portanto, fique alerta!

Cena especial

Se você chegar à Cena Especial, saiba que está diante da última parada do Big Boss.

É hora de preparar-se para o grande confronto. Na parede, há uma chave escondida e existem duas maneiras de alcançá-la, para ganhar a recompensa. Se você é o único Jogador, seu grande inimigo será o relógio. Conseguindo encontrar a chave no menor espaço de tempo, ganhará muitos pontos. No caso de 2 Jogadores, o descobridor da chave é que levará todos os pontos. Saiba quantos, consultando o item "Pontuação".

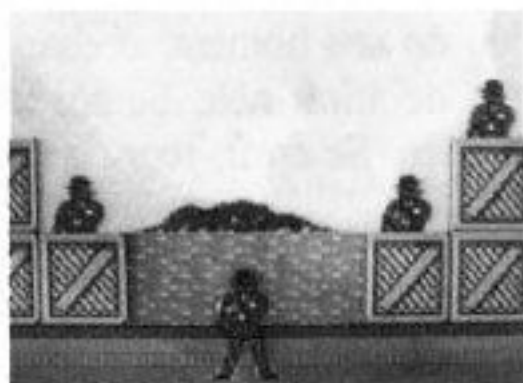


Atire rápido contra a parede para explodir os tijolos, e fazer a chave ficar exposta. Dependendo dos seus tiros, a chave aparecerá inteira, apenas em parte ou, simplesmente, não aparecerá.

Se você encontra parte da chave, ganha pontos e um coração. E se achar a chave inteira ganhará muito mais!

Nas docas

O Big Boss está à sua espera, num navio cargueiro ancorado junto às docas. Você precisa obrigá-lo a aparecer e enfrentar você, cara a cara. Para isso, atire rápido: um dos seus tiros atingirá diretamente o lugar onde ele se esconde. Nesse momento, Big Boss aparecerá, pronto para o pior.



Mas Lulu, de repente, surge em cena e torna tudo difícil e perigoso. Agora, é preciso atirar com cuidado, pois, se acertar Lulu, você sofre uma penalidade.

Se seus corações começam a perder cor, procure rapidamente achar outro medalhão escondido na tela. Se o medalhão for achado, isso beneficiará você, como já aconteceu.

Vitória!

Se você liquida Big Boss, aparece na tela um sinal dando-lhe parabéns, e o jogo termina.

Porém, se não conseguir alcançar esta etapa, deve continuar jogando, de acordo com o método seguinte.

- Após cada rodada, se você falhar em sua missão, aparece na tela a expressão “GAME OVER” (Que quer dizer, “Jogo Terminado”). Nesse caso, preste bem atenção no chapéu do seu homem: o chapéu sairá voando e você tem de atirar nele. Se acertar, tudo bem: você continua no jogo. Se errar, tem de começar tudo outra vez.

A pontuação

Além dos gangsters, há outros alvos escondidos neste jogo. Cada um deles vale um determinado número de pontos. Também existem penalidades e recompensas na forma de corações, desde que você atinja ou não certos alvos.

Em cada cena:

Se acertar um gangster	100 pontos
Se acertar um anjo	300 pontos
Se acertar um chapéu	100 pontos
Se acertar um chapéu em vôo	500 pontos
Se acertar Ferret Face (Cada tiro)	100 pontos
Se acertar Ferret Face (Último tiro)	1.000 pontos

Prática inicial

- Alvo humano (Cabeça e centro do corpo) 100 pontos
 Outros locais da silhueta branca 10 pontos

Caçada motorizada

- Se acertar uma bomba 500 pontos
 Se fizer uma roda do carro soltar-se 800 pontos
 Se acertar um pneu quando ele pula 500 pontos

Na cidade

- Se achar um medalhão 1.000 pontos
 Se atingir um medalhão quando ele pula 0 ponto
 (Porém, os corações brancos voltam a ficar vermelhos.)
 Se derrubar a placa comercial
 em cima dos gangsters 1.000 pontos
 Se Lulu passa a salvo 1.000 pontos
 Se Lulu é salva dos seus captores 1.000 pontos
 Se Lulu é atingida por engano 0 pontos
 (Porém, há a perda de um coração vermelho.)

Saloon

- Se quebrar todas as garrafas/Se quebrar
 a última garrafa 10.000 pontos
 Se atingir um rato 200 pontos

Cena especial

Para 1 Jogador:

- Se achar a chave em 10 segundos 10.000 pontos
- Se achar a chave entre 10 e 20 segundos 5.000 pontos
- Se achar a chave entre 21 e 30 segundos 1.000 pontos

Para 2 Jogadores:

- Quem achar a chave recebe 10.000 pontos

Nas docas

- Se acertar o Big Boss (Cada tiro) 100 pontos
- Se acertar o Big Boss (Último tiro) 10.000 pontos
- Se Lulu é atingida por engano 0 ponto
(Porém, perde um coração vermelho)

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

CUIDADOS ESPECIAIS COM O CARTUCHO

Utilize-o somente no Master System.

Para um bom desempenho siga estes conselhos:

- ① Não molhe o cartucho, nem o deixe exposto diretamente à luz solar.
- ② Não coloque o cartucho próximo de lugares com altas temperaturas.
- ③ Evite deixá-lo cair.
- ④ Não tente abri-lo pois, em caso de violação, você perderá a garantia.
- ⑤ Não limpe o cartucho com nenhum produto químico (álcool, benzina, etc.). Se precisar, limpe-o cuidadosamente com um pano umedecido com água.
- ⑥ Não ponha nenhum objeto dentro do cartucho.
- ⑦ Após o uso, guarde-o em local seguro.

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 INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

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

Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Rua Catalão, 72 — São Paulo — SP — CEP: 01255

TEL: (011) 864-5022

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



COMPLEXO DE MANAUS