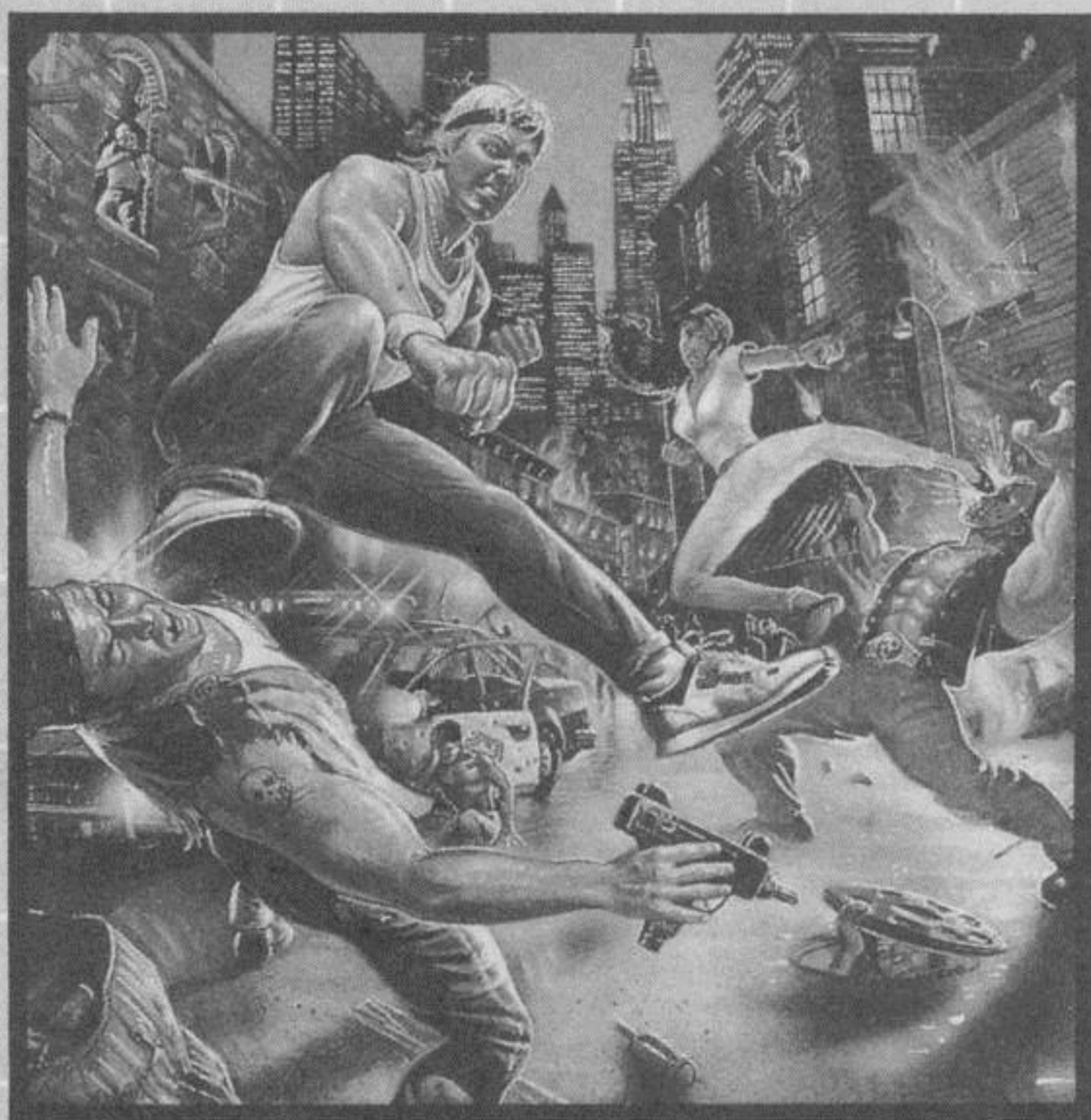


MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

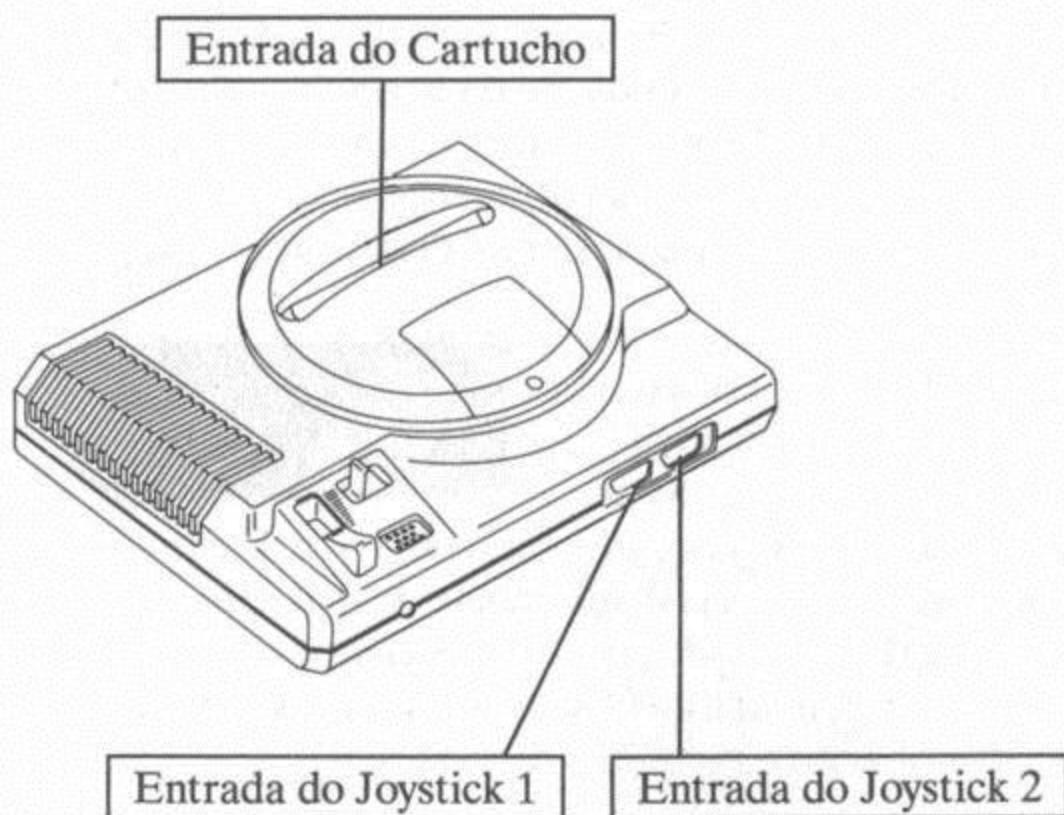
ST. JOHN'S
30th



1880

Como colocar o cartucho no MEGA DRIVE

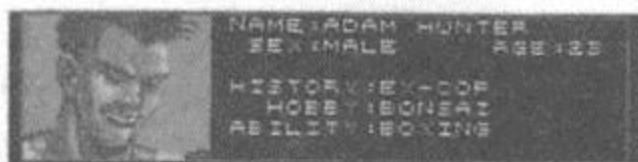
1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
 2. Coloque o cartucho STREETS OF RAGE no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
 3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. STREETS OF RAGE pode ser disputado por 1 ou 2 Jogadores.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



Turbilhão nas ruas!

O que um dia já foi uma cidade florescente e pacífica, vibrante 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 está sob o seu domínio. Saques, violência indiscriminada e destruição são praticados a qualquer hora. Ninguém mais está a salvo nas ruas, de dia ou de noite...



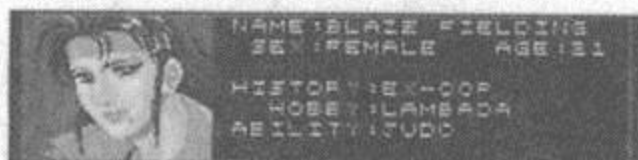
Enquanto o caos prosseguia desenfreadamente, três jovens policiais tentaram organizar uma

unidade especial para a defesa da cidade. Mas seu plano foi terminantemente recusado por seus superiores, a maioria dos quais ou estava subornada pelo sindicato ou se sentia atemorizada demais para um confronto com os marginais. E, um dia, os três idealistas recusaram-se a pactuar com a indiferença, enquanto sua cidade ia aos poucos sendo dizimada. Então, demitiram-se da polícia!

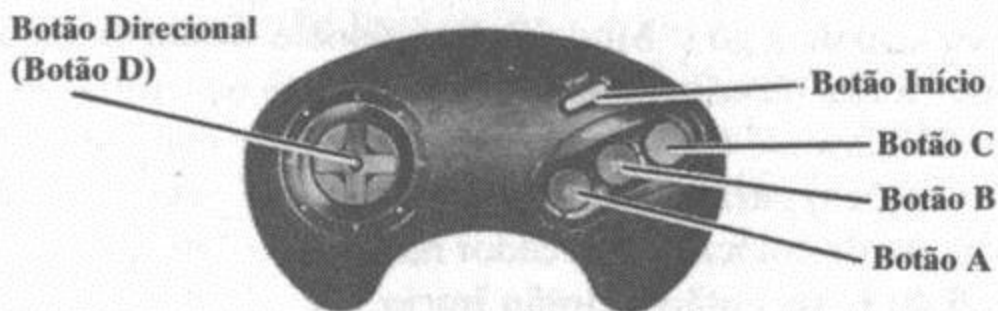


Assim, Adam Hunter, Axel Stone e a bela Blaze Fielding desistiram de suas carreiras na

polícia regular e colocaram suas vidas em risco. Eles não usam armas, mas todos são muito hábeis no combate 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, eliminando o turbilhão de suas ruas!



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

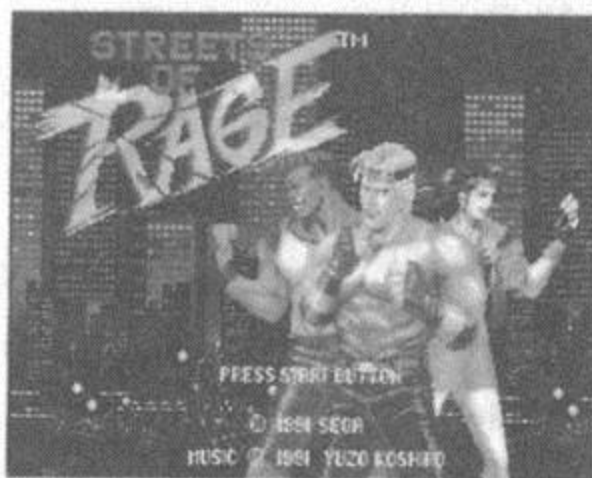
- Inicia o jogo.
- Faz a pausa e reinicia o jogo.

Botões A, B e C

- As funções destes Botões podem ser determinadas por você próprio na tela de opções (“Options”). Um Botão é usado para atacar, outro para saltar e o terceiro para pedir auxílio (Ataque Especial — “Special Attack”).

Começando

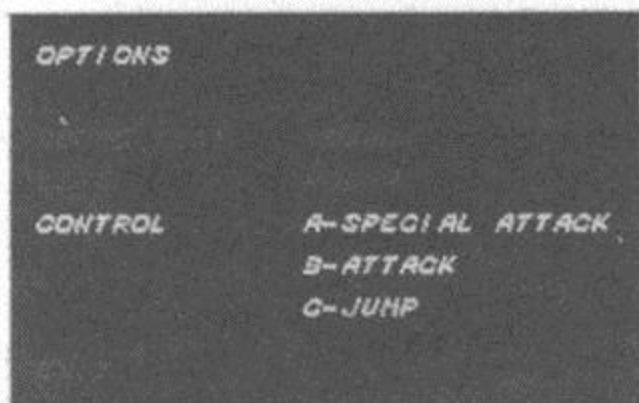
Depois do logotipo Sega, aparecem as telas da história do jogo, tendo ao fundo a silhueta da cidade em perigo. (Para passar rapidamente por elas e ir direto para a tela do título, pressione o **Botão Início**.)



Começa o jogo-demonstração. (Para ir diretamente da demonstração para a tela de apresentação, pressione o **Botão Início** duas vezes.)

Na tela de apresentação, pressione o **Botão Início** para acionar a tela da seleção do tipo de jogo ("Mode"). Pressione o **Botão D**, para cima ou para baixo, a fim de colocar o marcador: perto de "1 Player" (1 Jogador) ou "2 Players" (2 Jogadores) e começar o jogo; ou perto de "Options" (Opções) para escolher as condições do jogo, antes de começar. Depois de colocar o marcador na posição desejada, pressione o **Botão A, B ou C**, ou então o **Botão Início**.

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 o **Botão 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 e 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 concluído sua organização de jogo, destaque “Exit” e pressione o **Botão 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**.

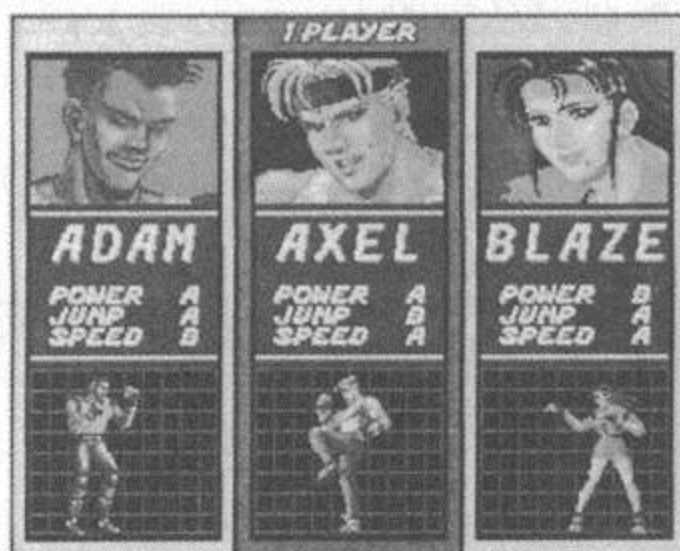
“Streets of Rage” é um jogo para 1 ou 2 jogadores. Destaque sua escolha pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo. Depois, pressione o **Botão A, B** ou **C**, ou então o **Botão Início**. A tela “Player Select” aparece em seguida.

Seleção do personagem (Player Selection)

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 movimentar o quadro de seleção para focalizar o retrato do guerreiro que deseja escolher, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. O Jogador 1 movimenta o quadro com a inscrição

“1 Player” no alto. O Jogador 2 movimenta o quadro com a inscrição “2 Players” no alto. Para entrar com suas seleções pressione o **Botão A, B** ou **C**, ou o **Botão Início** (em qualquer dos Joysticks). O jogo começa a partir da Rodada 1, depois que é feita a última seleção.



1 Player/2 Players (1 Jogador/2 Jogadores)

No jogo para 1 Jogador somente (1 Player), você enfrenta a onda inimiga com o guerreiro que selecionou previamente.



Fique prevenido contra emboscadas que podem estar em toda a parte, com os inimigos aparecendo de repente e sem o menor aviso. No jogo para 2 Jogadores (2 Players), os Jogadores 1 e 2 devem agir em conjunto. É claro que ambos desejam uma pontuação alta, mas os dois terão mais sucesso se um proteger o outro ao longo da batalha.

Entrando num jogo já iniciado

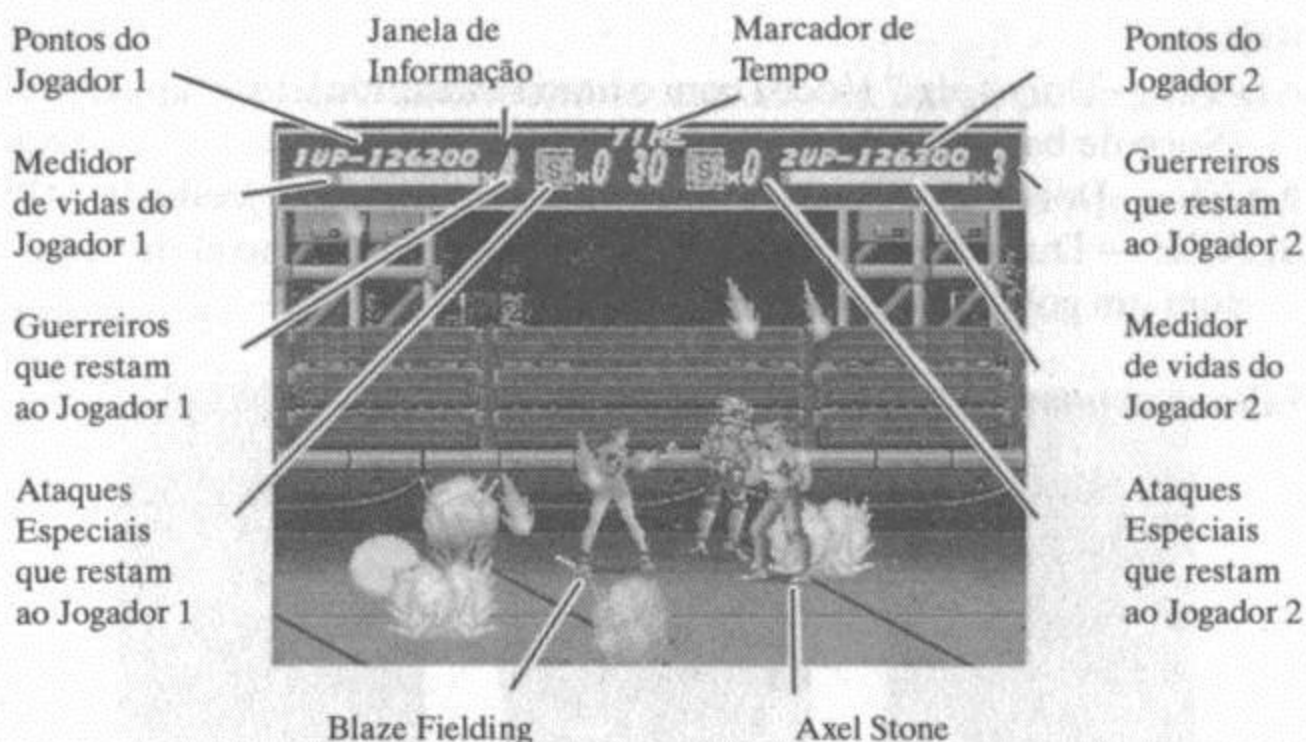
Um segundo Jogador pode entrar num jogo já iniciado, ligando o Joystick 2 na respectiva entrada do console. Depois, é só pressionar o **Botão Início**. O guerreiro do Jogador 2 sai automaticamente do canto direito superior da tela. Portanto, quando o Jogador 2 entra num jogo já iniciado, ele não pode escolher o guerreiro. O guerreiro que aparecer depende da escolha feita pelo Jogador 1, de acordo com o seguinte esquema:

Se o Jogador 1 joga com...	Então o Jogador 2 joga com...
... Adam Hunter...	... Blaze Fielding.
... Axel Stone...	... Adam Hunter.
... Blaze Fielding...	... Axel Stone.

Observação: Um segundo Jogador não pode entrar se o Jogador 1 já estiver na Rodada 8.

Os Indicadores

Aprenda o significado de cada indicador que aparece na tela, pois quando a batalha estiver quente você 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 abdome, com um golpe leve e rápido.

Salto com pontapé:



ADAM
Pontapé rápido
voador



AXEL
Joelhada
voadora



BLAZE
Pontapé em giro
de 360 graus

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:

Fúria:

ADAM — Duas joelhadas diretas, seguidas 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



Queda 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!



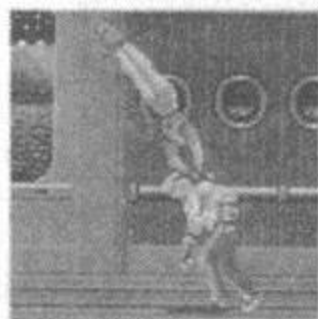
Pontapé com as duas pernas: Se o guerreiro é agarrado por trás, pressione o **Botão de Ataque** para chutar qualquer inimigo que aparecer diretamente na frente. No jogo de 2 Jogadores esta é uma grande tática de conjunto!

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 n° 1: Movimente seu guerreiro para ele encarar seu parceiro. Então, faça-o segurar o parceiro. Depois, pressionando o **Botão D**, lance-o à frente e pressione o **Botão de Ataque**. Seu parceiro se projetará em salto mortal contra o inimigo, causando-lhe dano considerável (desde, é claro, que a precisão do golpe e a posição sejam corretas). Esta manobra pode ser conjugada com um salto com apoio, resultando num ataque estonteante!

Tática de Conjunto n° 2: Deixe seu parceiro fazer a mesma coisa com você! Desta vez, seu guerreiro é que será arremessado. Como na Tática n° 1, a precisão e a posição são as chaves para o sucesso da manobra.

Armas: No decorrer do jogo, você vai defrontar-se com vários tipos de armas (para mais informações, veja a rubrica "Itens"). 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 a 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 cabinas telefônicas. Para destruir o receptáculo do item e apoderar-se deste, pressione o **Botão de Ataque**. 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.

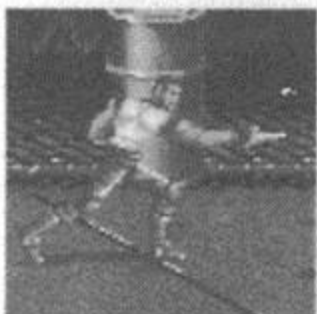
Barras de ouro: Dá uma bonificação de 5 000 pontos!



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 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: Liquidida 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 locais de combate

Rodada 1 - Ruas da cidade



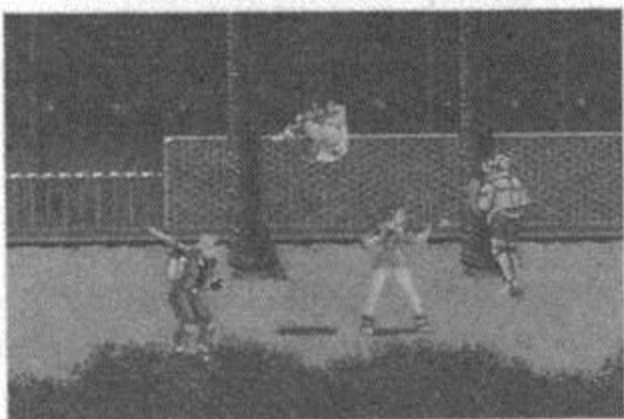
Enfrente a primeira onda de inimigos diretamente nas ruas!

Rodada 2 - No coração da cidade



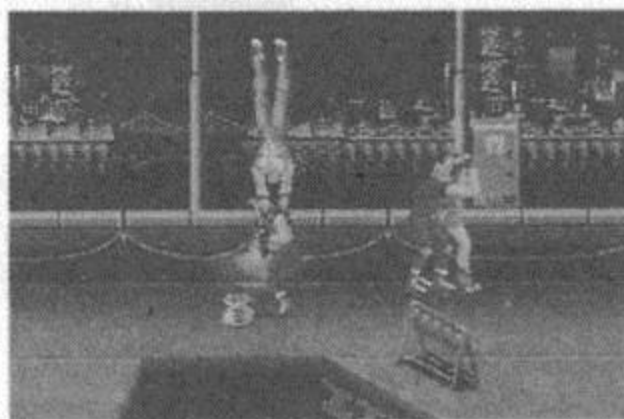
Rodeado de edifícios destruídos, você continua a lutar!

Rodada 3 - Orla Marítima



Não há tempo para tomar sol ou se divertir, pois a luta se transfere para beira-mar!

Rodada 4 - Ponte



Abra seu caminho ao longo desta passagem, prestes a entrar em colapso!

Rodada 5 - A Bordo do Barco



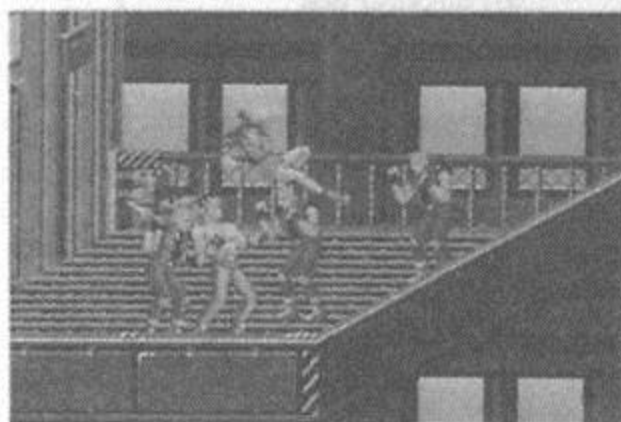
Esperamos que você tenha trazido suas botas de cano alto!

Rodada 6 - Fábrica



A guerra agora invade uma fábrica e as máquinas tornam-se um fator importante da luta!

Rodada 7 - Elevador de Carga



Nossos três guerreiros da justiça aproximam-se do seu objetivo final!

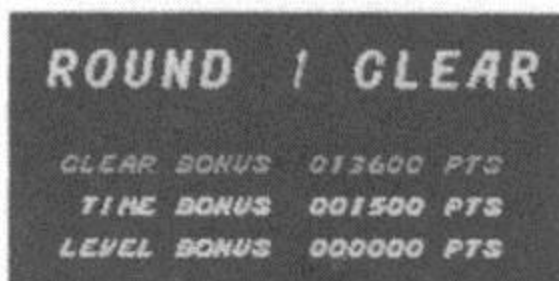
Rodada 8 - O Quartel-general do Sindicato

O único jeito de descobrir os horrores que o aguardam aqui é aceitar o desafio inimigo e entrar!

Os critérios de pontuação

Você recebe pontos para cada gângster do sindicato que liquidar (O número de pontos depende da força de cada determinado bandido.) O super-durão inimigo no fim de cada rodada vale o maior número de pontos.

Você pode acumular uma pontuação gigantesca, livrando a cidade da



organização criminosa!

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

Bonificação de Rodada (Clear Bonus): 20 000 pontos.

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

Bonificação de Nível (Level Bonus):

Easy (Fácil)	0 ponto.
Normal (Normal)	10 000 pontos.
Hard (Difícil)	20 000 pontos.
Hardest (Mais difícil)	30 000 pontos.

Bonificação por guerreiro que permanecer

(“Remaining Player Bonus”)

Easy (Fácil)	1 000 pontos por guerreiro
Normal (Normal)	2 000 pontos por guerreiro
Hard (Difícil)	3 000 pontos por guerreiro
Hardest (Mais Difícil)	4 000 pontos por guerreiro

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

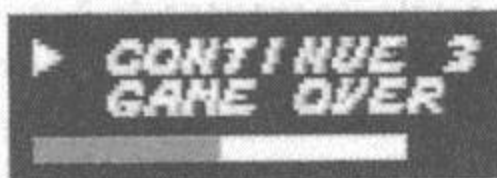
Game Over/ Continue (Jogo Terminado/ Prorrogação do Jogo)

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 o **Botão 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

THE BEST 10 PLAYERS				
RANK	SCORE	RD	NAME	LEVEL
1ST	100000	1	AAA	NORMAL
2ND	90000	1	AAA	NORMAL
3RD	80000	1	AAA	NORMAL
4TH	70000	1	AAA	NORMAL
5TH	60000	1	AAA	NORMAL
6TH	50000	1	AAA	NORMAL
7TH	40000	1	AAA	NORMAL
8TH	30000	1	AAA	NORMAL
9TH	20000	1	AAA	NORMAL
10TH	10000	1	AAA	NORMAL

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 o **Botão A** 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.

Dicas úteis

- Não se arrisque a causar dano no seu guerreiro ao pegar um item. Primeiro, limpe a área e só depois pegue o item!
- Assim que tiver aprendido a reconhecer as várias armas, pegue somente aquelas cujo manejo achar mais conveniente. Lembre-se de que, mesmo sem arma, todos os três guerreiros podem causar sérios danos ao inimigo!
- No jogo de 2 Jogadores, utilize bem as várias técnicas de conjunto. Você tem maiores chances de destruir a organização quando agir junto com o outro Jogador!

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

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 carterucho 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 LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

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

TELEFONE: (011) 261-5797

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS