

**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA A AMAZÔNIA

**SEGA**

**TECTOY**

®

# MEGA DRIVE 6-PAK

SONIC THE HEDGEHOG

GOLDEN AXE

REVENGE OF SHINOBI

COLUMNS

STREETS OF RAGE

SUPER HANG ON

MANUAL DE INSTRUÇÕES

## ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da 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 video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video 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.

## IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar vídeo games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as acima
- (e) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

## COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho 6-Pak no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. 6-Pak pode ser jogado por um ou dois jogadores, dependendo do jogo que foi escolhido.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



## SONIC THE HEDGEHOG



### DERROTE O DR. ROBOTNIK!

O Dr. Ivo Robotnik, um cientista louco, está raptando animais inocentes e transformando-os em maléficos robôs. Só um cara muito valente pode pôr um fim a seu plano diabólico. É Sonic, o porco-espinho, com seus cabelos eriçados e tênis mágicos que lhe dão uma velocidade incrível.

Ajude Sonic a lutar contra o bando de maníacos metálicos e fazer o seu Ataque de Giro Supersônico. Corra a toda velocidade por túneis tortuosos e armadilhas perigosíssimas. Salte por sobre poças de lava e esquive-se de rochas em chamas. Depois mergulhe pelas águas geladas de uma caverna subterrânea.

E se você tiver bastante sorte poderá entrar na zona secreta, onde você voa por um labirinto flutuante. O seu maior desafio se esconde em um laboratório secreto, onde você se encontra face a face com o próprio Dr. Robotnik!

## ASSUMA O CONTROLE!

### Botão Direcional (Botão D)

- Pressione para a direita ou para a esquerda para mover o Sonic nestas direções. Mantenha-o pressionado para a direita ou para a esquerda para movê-lo com maior velocidade.
- Quando o Sonic estiver parado, pressione o botão para cima ou para baixo para ver a parte de cima ou de baixo da tela.

(Isto não funcionará se o Sonic já estiver no ponto mais alto ou mais baixo da tela.)

### Botão Início

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para fazer a pausa. Depois, pressione novamente para reiniciar o jogo.

### Botão A, B ou C

- Pressione para efetuar o Ataque de Giro Supersônico.

### Superacrobacias do Sonic

- Pressione o **Botão D** para baixo quando o Sonic estiver se movendo para livrar-se dos inimigos com o Ataque de Giro Supersônico.
- Pressione o **Botão A, B** ou **C** para saltar enquanto efetua o Ataque de Giro Supersônico.

## COMEÇANDO

Quando você liga o Mega Drive, aparece a tela de apresentação. Após alguns momentos, o jogo-demonstração começa.

Pressione o **Botão Início** para retornar à tela do título e pressione-o novamente para iniciar o jogo.

## EM BUSCA DOS ANÉIS!

Como Sonic, você precisa se esquivar de armadilhas e evitar robôs enlouquecidos enquanto atravessa seis zonas de perigo usando o seu Ataque de Giro Supersônico.

Sua meta é libertar seus amigos das horrendas garras do cientista louco, o Dr. Robotnik!

Não vai ser fácil manter-se vivo, mas você pode coletar anéis (Rings) pelo caminho.

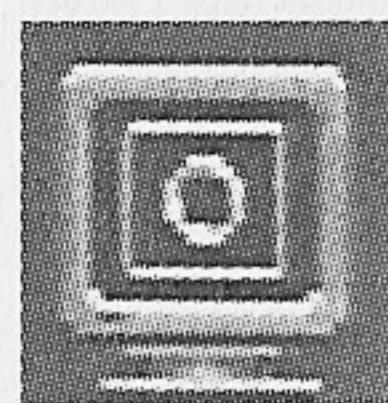
Enquanto você possuir anéis, não será ferido quando um inimigo o atacar ou tocar (mas você perderá todos os seus anéis). Se um inimigo atacá-lo quando você não tiver mais nenhum anel e você não estiver usando o Ataque de Giro Supersônico, você perderá uma chance de completar o jogo (mesmo se você estiver usando o Ataque de Giro Supersônico, você perderá uma chance de completar o jogo se algo se chocar contra você).

Observando os indicadores na tela, você pode controlar quantos anéis possui, quantas chances ainda tem e sua pontuação.

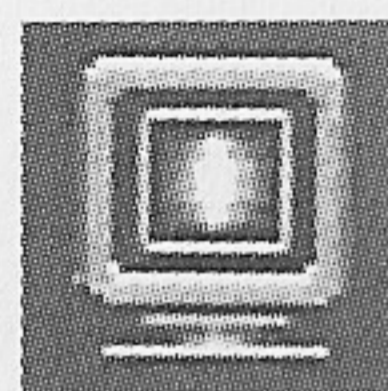
Você vai encontrar postes de luz em todas as zonas. Sua pontuação e tempo são registrados se você toca o poste de luz. Se você morrer, você continuará o jogo a partir do último poste de luz que tocou. Você perderá todos os seus anéis, mas recomeçará o jogo com o tempo e pontuação que foram registrados.

## ELEMENTOS DE SOBREVIVÊNCIA

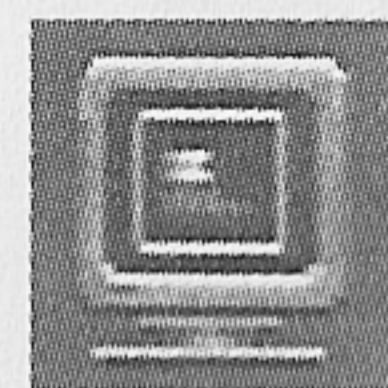
Estoure monitores de vídeo com o Ataque de Giro Supersônico para obter armas especiais que vão ajudá-lo a derrotar o malvado Dr. Robotnik!



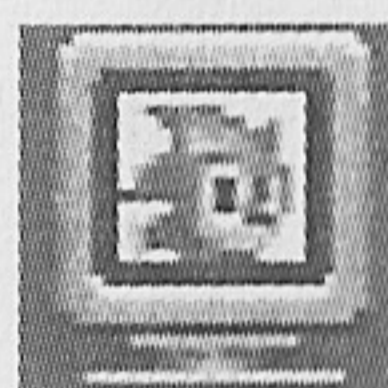
**Super Ring:** Pegando-o você ganha dez anéis.



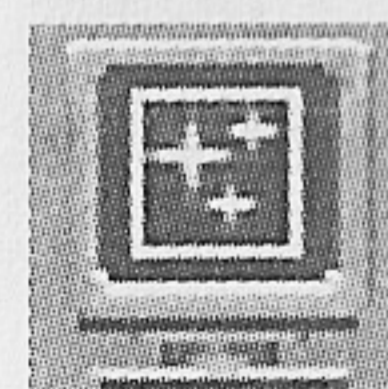
**Escudo:** Evita que você perca seus anéis quando for atacado. Mesmo se você não tiver nenhum anel, você não será ferido (mas o escudo não vai protegê-lo de outros obstáculos).



**Tênis Mágicos:** Estes tênis fazem você correr mais rápido.



**Mais uma:** Isto lhe dá mais uma chance para completar o jogo.



**Invencível:** Este o mantém temporariamente a salvo de ataques inimigos (mas não vai protegê-lo de outros obstáculos).

### ANDE PELAS ZONAS!

Há seis zonas cheias de ação e aventura, cada uma com três etapas emocionantes. Você se defrontará com o Dr. Robotnik ao fim de cada terceira etapa.

### 1 Zonas da Montanha Verde

Dê a volta na roda-gigante, dê cambalhotas em túneis e pule por penhascos que desmoronam antes mesmo que você possa retomar o fôlego. Pule em trampolins, mais cuidado com os espinhos!!

### 2 Zona de Mármore

Pule por poças de lava incandescente e ilhas que se movem. Depois ache o caminho para o palácio subterrâneo, onde enormes pesos e bolas de fogo voadoras bloqueiam sua passagem.

### 3 Zona das Molas

Pule de molas e ricocheteie como se estivesse numa verdadeira máquina de "Fliperama".

### 4 Zona do Labirinto

Explore um complicado labirinto cheio de água. Uma contagem regressiva avisa quando seu oxigênio estiver acabando.

Respirando as bolhas de ar você evita se afogar.

### 5 Zona das Estrelas

Voe pelas estrelas como numa montanha-russa num universo que gira como um saca-rolhas.

### 6 Zona de Perigo

Pisos de metal escorregadios, serras afiadíssimas e rodas trituradoras agora você está a um passo do esconderijo do Dr. Robotnik!

## ZONA SECRETA

Se você coletar um certo número de anéis, você pode penetrar na zona secreta, onde você vai ricochetear em blocos multicoloridos num labirinto que gira 360°

Existem seis zonas secretas, e em cada uma sua meta é tocar a esmeralda do caos.

Utilize o Ataque de Giro Supersônico para ricochetear diferentes tipos de blocos. Na realidade, a zona secreta é uma armadilha. Você só pode escapar se fizer uma destas duas coisas:

- tocar a esmeralda do caos;
- tocar o sinal "Goal" (meta).

### BLOCOS NA ZONA SECRETA



**Rebatedor:** Pule dele.

**"R" (Reverse):** Quando você toca este bloco, o labirinto gira na direção contrária.



**"Goal" (Meta):** Este é o fim desta zona. Toque este bloco para voltar à zona anterior.



**"Mais uma" (1-up):** Toque este bloco para obter uma chance extra para completar o jogo.



**Plataforma de salto:** Pule desta.



**"Up":** Quando você toca este bloco, o labirinto gira mais rapidamente.



**"Down":** Quando você toca este bloco, o labirinto gira mais devagar.

**Esmeraldas caóticas:** Elas vêm em seis cores diferentes: amarelo, cor-de-rosa, azul, verde, vermelho e branco. Você encontrará uma em cada zona secreta. Pegue todas as seis!



## JOGO ACABADO (GAME OVER)

Você tem três chances para completar o jogo. Se você perder todas as três, o jogo termina.

## PRORROGAÇÃO DO JOGO (CONTINUE)

Se o Sonic tiver sorte bastante para obter o "Continue", a tela de prorrogação aparecerá após Sonic perder sua última vida. Quando a tela aparecer, aperte o **Botão Início** antes de o tempo se esgotar no "Timer" para retomar o jogo no ponto em que o Sonic perdeu sua última vida.

## PONTUAÇÃO

Todos os inimigos valem 100 pontos. Se você derrotar o Dr. Robotnik ao final da 3ª etapa você ganha 1.000 pontos. O Bônus de tempo (Time bonus) e o Bônus dos anéis (Ring bonus) serão adicionados a sua pontuação final.



## BÔNUS DE TEMPO (TIME BONUS)

Este bônus se baseia no tempo gasto para terminar cada etapa.

## BÔNUS DOS ANÉIS (RING BONUS)

Este bônus é determinado pelo número de anéis que lhe restam ao final de cada etapa.

## DICAS ÚTEIS

- Agarre quantos anéis você conseguir.
- Preste atenção às armadilhas para ver como elas se movem. Você terá mais chance de desviar ou escapar delas. Você pode inclusive tentar se esquivar entre elas.
- Procure maneiras de chegar a lugares que parecem impossíveis de se alcançar.
- Utilize o Ataque de Giro Supersônico para achar Ítems escondidos.
- Procure lugares secretos.
- Lembre-se de que há um bônus de tempo, portanto tente completar as etapas o mais rápido possível.
- Destrua os inimigos em sucessão para ganhar pontos extras!

## SUPER HANG-ON



Após a luz azul, você estará diante da mais animada corrida de todo o mundo. E o melhor é que você escolhe o circuito e estabelece seu ritmo. Mas cuidado um momento de falta de concentração pode terminar em completo desespero, pois quando essas motos vão ao chão, é difícil levantar.

Dê uma olhada em suas opções e adote o estilo de jogo mais adequado a você. Há a versão "Arcade" do Super Hang-On para os peritos e agora a novidade do MEGA DRIVE: a corrida em circuito.

Durante essa corrida, você competirá com um oponente e será auxiliado por um mecânico confiável e por um patrocinador generoso. Agora tudo o que você tem a fazer é dirigir como o demônio e vencer. Você enfrentará 7 rivais ao todo.

A versão "Arcade" é pura corrida, para você sentir a emoção da vitória. Você passará por 4 continentes tentando vencer o relógio e chegar ao próximo estágio do jogo. Se você for vencido pelo relógio, o jogo terminará. Felizmente há diferentes níveis de habilidade, assim, é melhor começar pelo mais fácil para observar o próprio progresso, na medida em que avança. O único obstáculo entre você e o círculo da vitória é o tempo.

## ASSUMA O CONTROLE

### Botão D

- Dirige a motocicleta para a direita ou para a esquerda.
- Move a flecha de seleção; resalta as escolhas.

### Botão Início

- Inicia o jogo.
- Seleciona opções.
- Realiza a pausa e retoma o jogo.

### Botão A

- Breca.

### Botão B

- Acelera até 280 km/h.
- Cancela opções.

### Botão C

- Turbo: juntamente com o **Botão B**, acelera acima de 300 km/h.
- Escolhe opções.

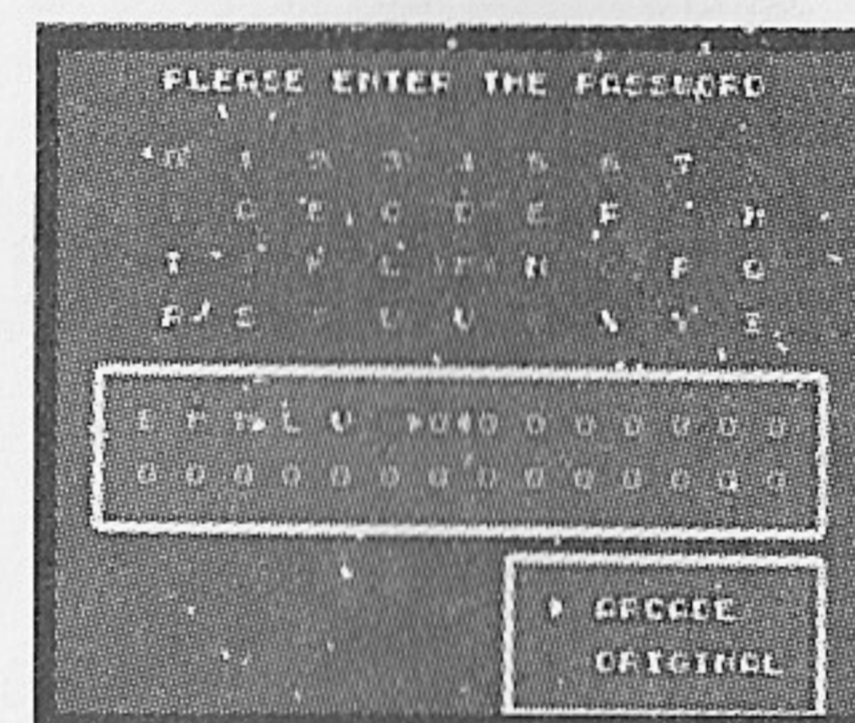
## SELEÇÕES DO JOGO

Pressione o **Botão Início** já na tela de Título para ver a tela Seleção do Jogo ("Game Select"). Aqui você pode escolher entre: Novo Jogo ("New Game") ou Password (Senha). Para escolher um deles, use o **Botão D** e pressione o **Botão Início** ou o **Botão C**. Se você escolheu Novo Jogo, suas opções seguintes serão Arcade Mode (Modo Arcade) ou Original Mode (Modo Original). Para escolher

uma dessas, use o **Botão D** para mover a flecha até a escolha desejada e aperte o **Botão Início** ou o **Botão C**.

Apesar de existir 2 tipos de corrida, a estratégia de vitória para os 2 jogos é dirigir, duro, rápido e com precisão. Um movimento em falso e você cairá, danificando a moto e perdendo tempo e pontos preciosos. Assim, fique alerta e mantenha os olhos na estrada, se você quiser receber a almejada bandeirada da vitória. A principal característica desse jogo é que você pode ajustar sua moto a altos padrões de desempenho durante o Original Mode (Modo Original), e em seguida correr com ela no Arcade Mode (Modo Arcada). Essa é a melhor estratégia para chegar à vitória na corrida através dos 4 continentes.

## PASSWORD



Antes de você estabelecer uma Password (Senha), é impossível escolher essa estrutura. Nesse caso, você deverá escolher New Game (Novo Jogo) primeiro. Quando você terminar uma corrida no Original Mode (Modo Original), uma Password aparecerá então na tela. Anote esse código e use-o da próxima vez que você correr com a mesma máquina adquirida durante o jogo anterior.

### PARA ENTRAR COM SUA PASSWORD:

- Mova o **Botão D** para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda, a fim de escolher as letras apropriadas. Para registrá-las, aperte o **Botão C**.



- Se você errar, ou seja, escolher a letra errada, mova a flecha até essa letra, ao mesmo tempo que pressiona o **Botão A**. Em seguida, mova o **Botão D** até a letra correta e aperte o **Botão C**.
- Quando você terminar de registrar sua Password, aperte o **Botão Início**.
- Se a Password estiver correta, você irá para o Mode Selection (Seleção do Modo). Se estiver errada, contudo, você não poderá sair da tela Password. Nesse caso, aperte o **Botão Reset** e volte uma vez mais à tela de Título. Aí você poderá entrar novamente com sua Password ou avançar para um dos modos de jogo.

## MODOS ARCADE

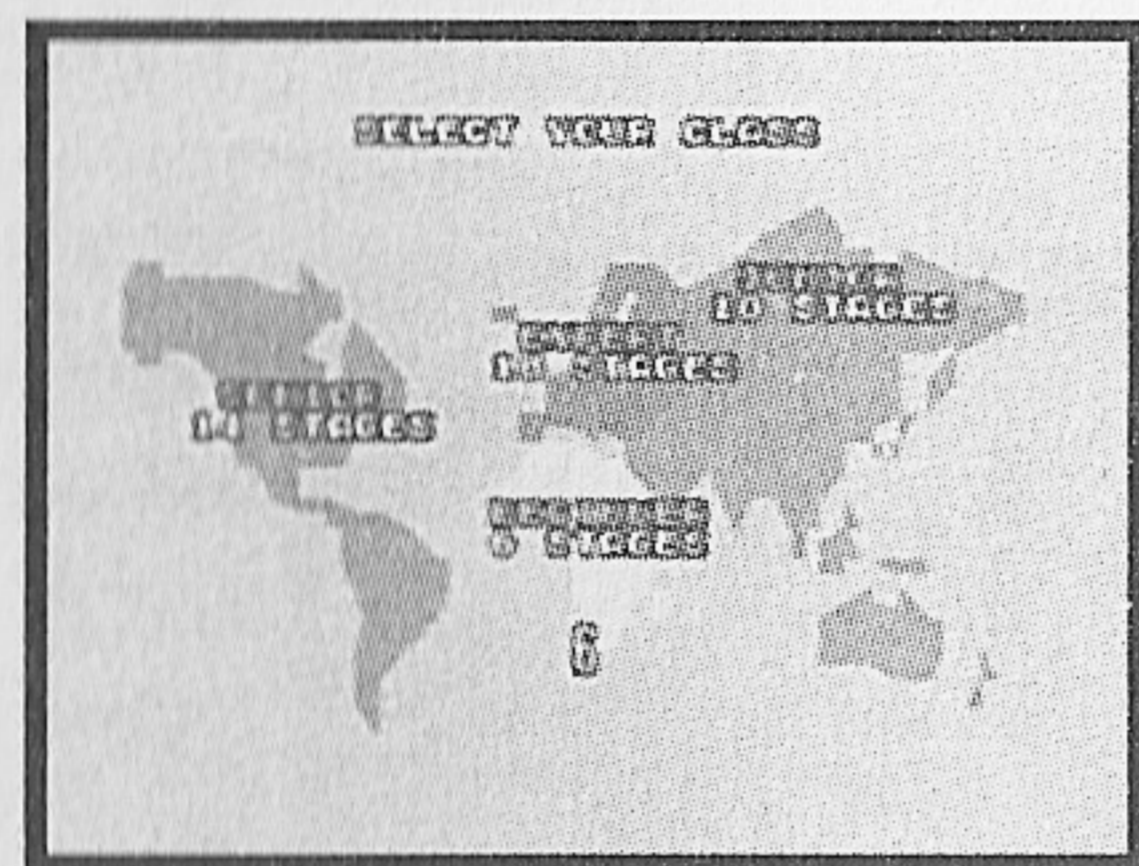
Nesse modo, você pode correr contra o tempo da mesma forma que na versão "Arcade" real.

A corrida se passa através de 4 continentes: África, Ásia, América e Europa. Há inúmeros estágios ao longo de cada trajeto, e você deve completar cada um dentro de um tempo-limite, a fim de avançar para o estágio seguinte. Se você não alcançar os postos de controle nas fronteiras dentro do tempo estabelecido, estará desqualificado e o jogo terminará.

Antes de começar a correr, uma série de telas aparecerão, com várias opções disponíveis.

## TELA DE NÍVEL DE DIFICULDADE:

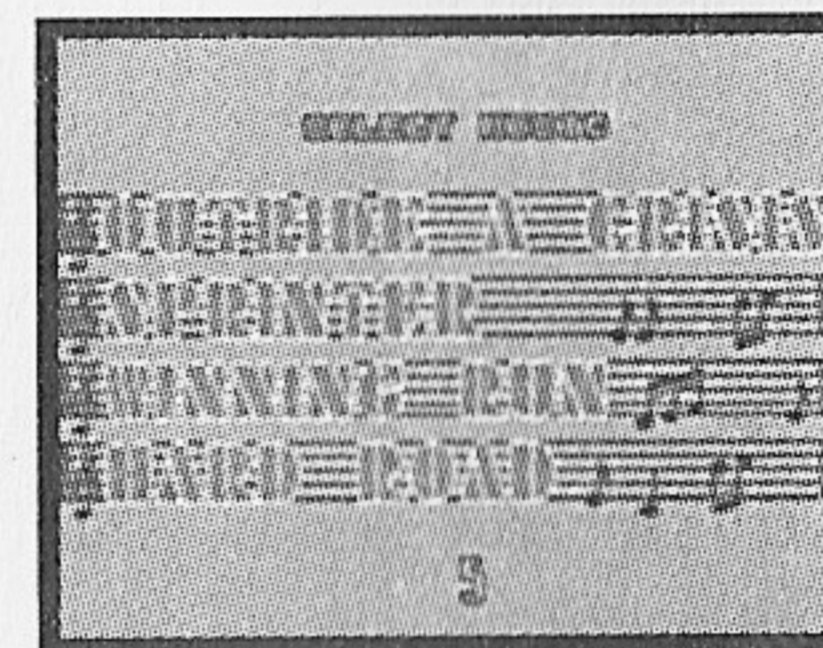
Nessa tela os vários continentes são mostrados conforme seu nível de dificuldade. Aqui você deve escolher o nível/continente que gostaria de enfrentar no tempo-limite. Se o



tempo acabar, você voltará automaticamente a correr no último continente que aparece em caractere brilhante. Para escolher seu próprio nível de dificuldade/continente, use o **Botão D** para mover-se para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda e focalize o continente de sua escolha. A seguir pressione o **Botão Início** ou o **Botão C**.

A África representa o nível "Iniciante" ("Beginner"), com 6 estágios de jogo; a Ásia vem em seguida com 10 estágios de jogo no nível "Junior"; a América representa o nível "Senior" com 14 estágios e a Europa representa o "Expert" com 16 estágios.

## MÚSICA DE FUNDO:

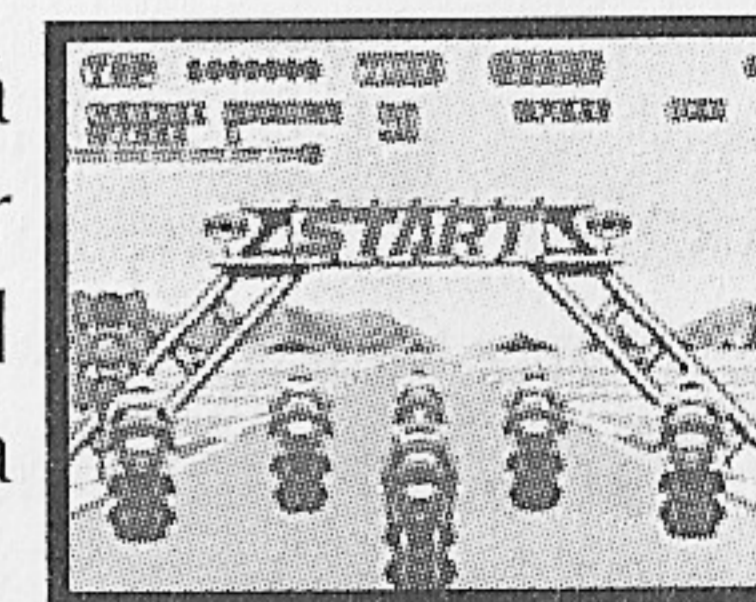


Após ter escolhido seu trajeto, você pode selecionar a música de fundo de sua preferência.

A partir das 4 possibilidades da tela, use o **Botão D** para experimentar os tons, focalizando-os. Para entrar com sua opção, aperte o **Botão Início** ou o **Botão C**. Se você não fizer a seleção antes do tempo permitido chegar a zero, então a música, que estiver em caracteres brilhantes, será selecionada automaticamente.

## COMEÇANDO A CORRIDA

A tela de Início ("Start Screen") aparecerá logo que você tiver terminado de fazer sua escolha musical. Quando a luz azul piscar, este é o sinal para começar a corrida.



## A TELA DE CORRIDA

Durante a corrida, diversos sinais são mostrados na tela para informá-lo de seu progresso.



- 1- No canto esquerdo superior, próximo ao "Top", será mostrada a atual contagem máxima de pontos.
- 2- Sob o cabeçalho "Time", será mostrado o tempo atual. Se você não alcançar o posto de controle na fronteira antes desse número chegar a zero, o jogo estará terminado.
- 3- Ao lado do tempo, estão seus pontos ("Score"), atualizados conforme seu avanço.
- 4- Ao lado de "Course" (pista, trajeto) estará indicado o nome do continente em que você está correndo.
- 5- Sua velocidade atual é indicada ("Speed").
- 6- Abaixo do "Course", o estágio atual ("Stage") é mostrado.
- 7- Uma barra de um lado a outro da tela indicará sua posição geral na corrida, através do aumento do indicador amarelo que começa no "S" (de "Start", começo) e vai até o "G" (de "Goal", objetivo).

## CHECKPOINT

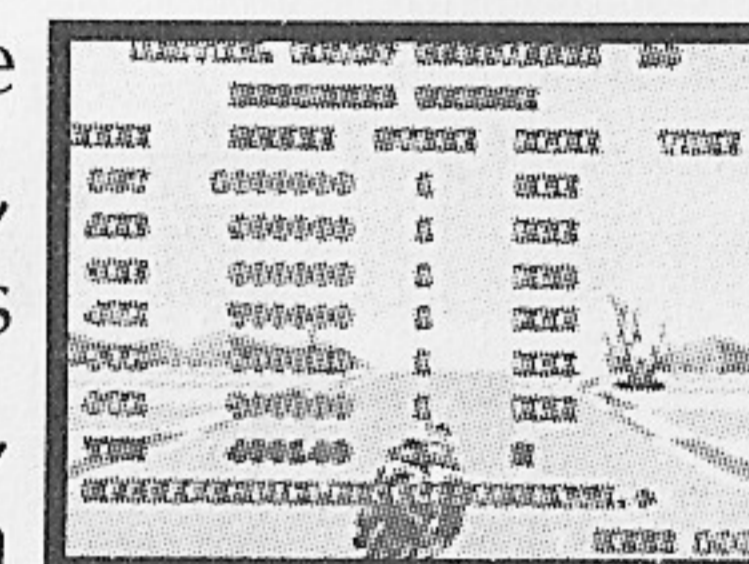
Um aviso o saúda quando sua moto atingir o Checkpoint (posto de controle ou barreira). Ao passá-lo, você começará automaticamente o próximo estágio da corrida. Um limite de tempo aparecerá imediatamente e também um sinal "Extended Play" que incluirá "Lap Time" (tempo de volta) e "Best Lap Time" (tempo da melhor volta). Se algum tempo permaneceu no relógio da corrida anterior, ele será acrescentado ao seu novo limite de tempo.

## CONTAGEM DE PONTOS

Na medida que você corre dentro da pista, sua contagem de pontos aumenta. Se porém você sair fora da pista ou tiver uma colisão, então sua contagem pára de crescer. Se ao terminar o jogo você estiver na sétima posição ou em uma melhor, você poderá registrar suas iniciais juntamente com seu "ranking" (colocação).

## REGISTRE SUAS INICIAIS

Ao terminar uma corrida, uma tela de Pontuação aparecerá, contendo os nomes, colocações e pontos de diversos jogadores. Para entrar com suas iniciais, mova o **Botão D** para a esquerda e para a direita a fim de escolher suas letras. Você pode escolher até 3 letras.



Após escolher suas iniciais, pressione o **Botão A, B** ou **C** para registrar. Se você errar, use a flecha de retrocesso para cancelar. Quando terminar, selecione "ED" e aperte o **Botão A, B** ou **C** para voltar à tela de Título.

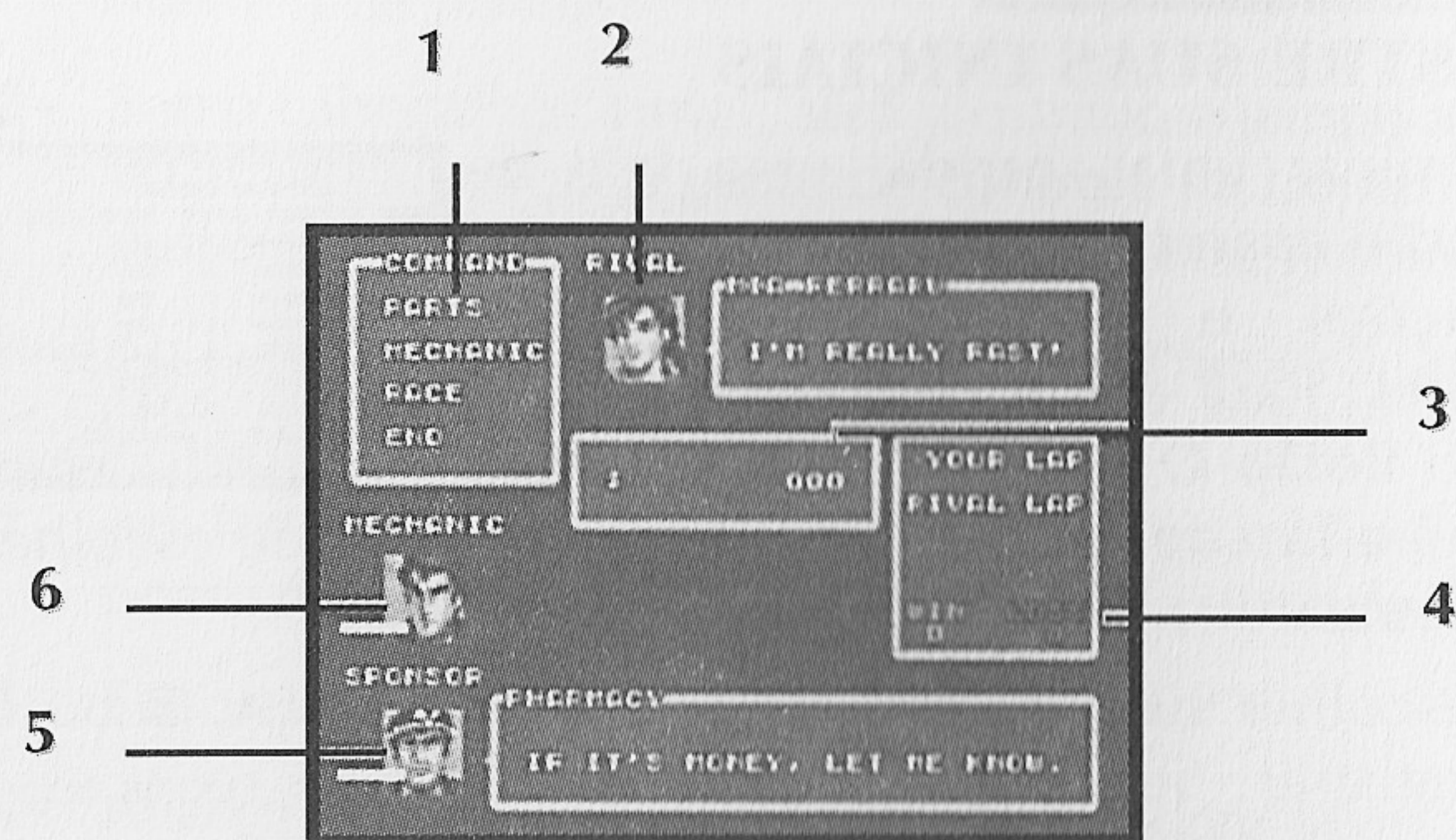
## O MODO ORIGINAL

Ao escolher o "Original Mode" o jogo apresentará mais opções. O circuito da corrida também é diferente. Agora você enfrentará oponentes que aparecerão em cada nível do trajeto e receberá um prêmio em dinheiro de acordo com sua pontuação.

Com esse dinheiro você pode contratar um mecânico, comprar peças novas e melhores para a sua motocicleta e tornar-se, assim, um melhor competidor. Continue o desafio até que você tenha derrotado todos os oponentes.

## TELA DE INFORMAÇÃO

Quando a tela de Título aparecer, escolha "Original Mode" com o seu **Botão D** e aperte o **Botão Início** ou o **Botão C**. Agora você verá uma tela de Informação que oferece, entre outras coisas, um "Command Menu" (Menu de Comando) para opções adicionais. Primeiro vejamos a tela de Informação.



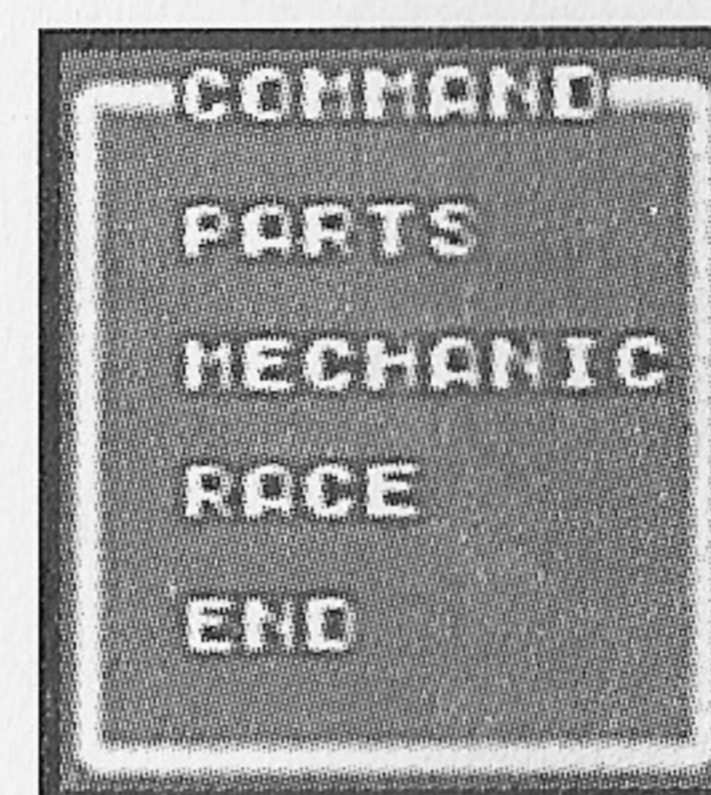
- 1- No canto superior esquerdo é mostrado o "Command Menu". Aqui são oferecidas opções sobre Peças ("Parts"), Mecânico ("Mechanic"), Corrida ("Race") e Fim ("End").
- 2- Ao lado desse menu, você verá uma imagem de seu rival. Uma janela lateral mostrará uma mensagem desse rival.
- 3- Na janela central será mostrada a quantidade atual de dinheiro disponível.
- 4- No trecho central à esquerda está a imagem de seu mecânico.
- 5- Abaixo dessa imagem está a imagem de seu patrocinador. Uma janela à direita mostra uma mensagem do patrocinador.

- 6- Uma pequena janela à direita, na região central da tela, mostra seu tempo de volta, o tempo de volta de seu oponente e seu número de perdas e ganhos.

Para receber a informação dessas janelas ou escolher alguma opção do "Command Menu", use o **Botão D** para circular entre escolhas. Após ter focalizado uma janela, pressione o **Botão C** para receber a informação.

## MENU DE COMANDO

("Command Menu")



Após ter entrado na janela do Menu de Comando, você deve escolher a opção desejada. Para isso use o **Botão D**, focalizando sua opção. Em seguida, aperte o **Botão C**.

## PEÇAS ("PARTS"):

Ao escolher peças ("parts"), a tela de Peças aparecerá. Você pode substituir as partes desgastadas de sua moto por partes novas, de alto desempenho, para correr melhor. Mas essas peças custam dinheiro, então tenha em mente que você pode gastar apenas o que ganhou. Além disso, o modo pelo qual você correu dará uma boa indicação das novas peças que você realmente precisa.

Quando você cai com sua moto, a estrutura, os breques e o tubo de escapamento sofrem dano considerável. Seu motor sofrerá apenas um leve dano. Colidir com outra moto provocará leve avaria em sua estrutura e no silenciador. Mas, mesmo que você realize todo o trajeto sem acidentes, quase todas as peças estão sujeitas ao

desgaste.

Quando seu tubo de escapamento for danificado, sua aceleração diminuirá naturalmente. Quando os breques forem danificados, sua possibilidade de parar rapidamente estará reduzida. A estrutura, o motor, óleo e pneus, se danificados seriamente, farão com que você deixe a corrida.

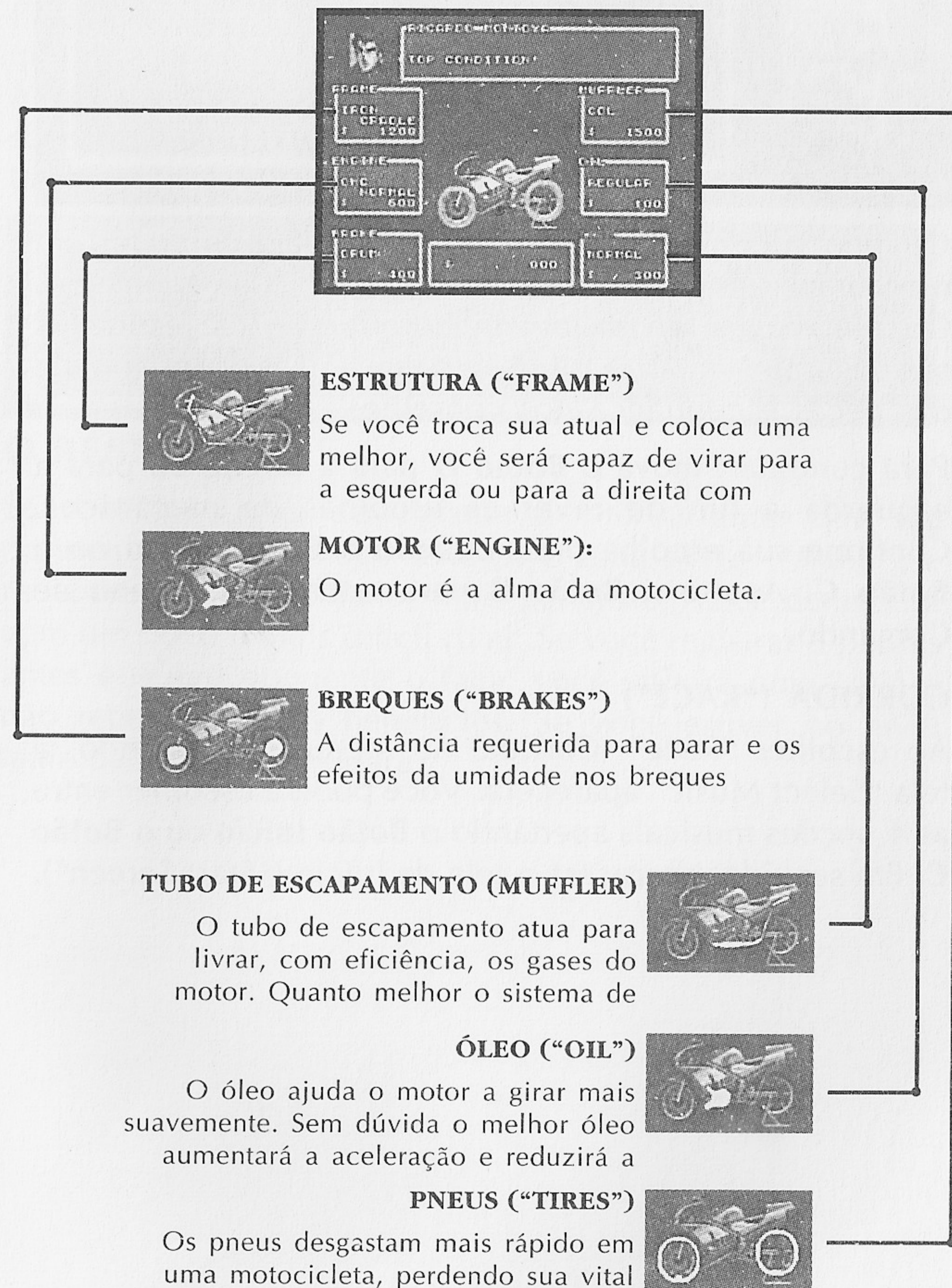
Caso sua estrutura sofra avaria grave e você não tenha dinheiro suficiente para comprar uma nova, você ainda poderá permanecer no circuito. Tão logo chegue à linha de largada, você terá de parar, recebendo, contudo, um pequeno prêmio em dinheiro. Assim, se você repetir esse procedimento várias vezes, você terá eventualmente economizado dinheiro suficiente para comprar uma nova estrutura e continuar a correr.

### TELA DE PEÇAS (“PARTS SCREEN”)

Essa tela mostrará, entre outras coisas, uma motocicleta com retângulos amarelos e brancos. As partes ou peças que você está usando atualmente estão circundadas pelo retângulo amarelo. As que você ainda deverá utilizar estão circundadas pelo retângulo branco. Antes de entrar nessa tela, ouça a recomendação de seu mecânico, que lhe detalhará exatamente as condições das peças atuais antes de você fazer suas compras.

Para comprar novas peças ou partes, esquadrinhe as opções com seu **Botão D**. Após focalizar a peça (ou parte) de sua escolha, pressione o **Botão D** para a direita para aumentar o valor delas até seu limite pessoal de gastos. Pressionando o **Botão D** para a esquerda diminuirá o valor, no caso de incidentalmente você ter ultrapassado suas verbas. Observe que os retângulos na moto brilharão e mudarão quando você fizer suas opções. Isso ajudará você a lembrar-se do

que está comprando. Quando estiver pronto para registrar uma seleção, aperte o **Botão C**. Para voltar ao Menu de Comando, aperte o **Botão B**.



## MECÂNICO ("MECHANIC")



Quando você tiver dinheiro suficiente para contratar um mecânico, selecione essa opção no Menu de Comando. Quanto mais você pagar, melhores serão os resultados nas seguintes áreas: habilidades mecânicas, durabilidade das peças e confiança nos conselhos.

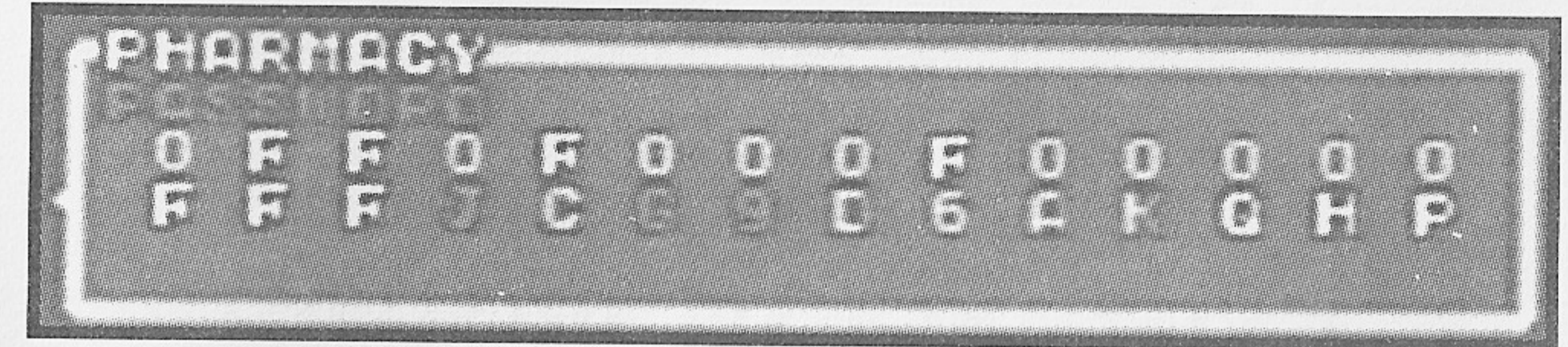
Para contratar: mova o **Botão D** para a direita ou para a esquerda a fim de rever as escolhas de mecânicos. Confirme sua escolha pressionando o **Botão Início** ou o **Botão C**. Aperte o **Botão B** para retornar ao Menu de Comando.

## CORRIDA ("RACE")

Ao escolher "Race" (Corrida) no Menu de Comando, a tela "Select Music" aparecerá. Você poderá escolher entre as 4 opções musicais apertando o **Botão Início** ou o **Botão C**. Em seguida, aparecerá a tela de Início ("Start Screen").

## FIM ("END")

Se você quiser parar o jogo e retomá-lo mais tarde, escolha "End" (Fim) no Menu de Comando. Na mesma tela, uma Password aparecerá. Anote-a e utilize-a da próxima vez que você jogar, escolhendo "Password" no Menu Principal. A corrida começará do último nível em que você teve sucesso. Antes de desligar o jogo, aperte o **Botão C** ou o **Botão Início** para voltar à tela de Título.



## O RESULTADO

Se você for capaz de registrar 5 vitórias antes que seu oponente o faça, você avançará uma série ("Rank") e receberá um patrocinador mais generoso. Você competirá com um novo e mais difícil rival. Se você registrar 5 perdas antes que seu oponente o faça, você voltará uma série e não receberá novos benefícios. Se você estiver no nível mais baixo, nada mudará.

## THE REVENGE OF SHINOBI



### A VINGANÇA DE SHINOBI

Nos impenetráveis esconderijos das montanhas japonesas vivem os ninjas, um grupo de guerreiros místicos. Estes mestres da luta possuem poderes aparentemente impossíveis. Em combate, saltam a alturas espantosas, jamais se ferem quando atingidos e atraem fogo do céu para queimar o inimigo!

Você estudou as técnicas dos ninjas desde criança. A princípio, era o mais fraco de todos os alunos e qualquer um podia derrotá-lo. Mas, sem esmorecer, você praticava e meditava. Até que, finalmente, passou a dominar a habilidade do salto, da pirueta e do arremesso do mortal Shurikin.

Então, chegou o dia em que o sensei, isto é, seu professor, lhe revelou os segredos de Shinobi (a arte da discrição) e, por último, ensinou-lhe o Ninjitsu (a magia ninja).

Você é Musashi, o mestre ninja. Suas mãos e pés são armas letais. Em seu poder, qualquer arma ninja é um instrumento de morte.

A Organização Neo Zeed, sua perversa e poderosa inimiga, enviou seus próprios ninjas, soldados e espiões a fim de conquistar o mundo. Como advertência a você, eles mataram seu sensei e sequestraram a bela Naoko.

Você jurou aniquilar todos os integrantes da Organização Neo Zeed. Você os segue ao redor do mundo, destruindo-os onde quer que se encontrem.

Enquanto o inimigo maldito não estiver completamente eliminado, o mundo não ficará a salvo!

### ASSUMA O CONTROLE!

#### BOTÃO D

- Aperte para uma rápida passagem da sequência de abertura.
- Aperte para cima ou para baixo, a fim de movimentar a seta de seleção para Início do Jogo e Tela das Opções.
- Aperte para a direita ou para a esquerda para mudar de opção na Tela das Opções.
- Aperte para a direita ou para a esquerda, a fim de fazer Musashi caminhar para a direita ou para a esquerda.
- Aperte para baixo a fim de fazer Musashi agachar-se.
- Aperte para baixo e para a direita ou para a esquerda a fim de fazer Musashi agachar-se e caminhar para a direita ou para a esquerda.
- Aperte para a direita ou para a esquerda, quando em pausa, a fim de movimentar a moldura vermelha sobre a Ninjitsu (magia ninja) que você quer usar.

## BOTÃO INÍCIO

- Aperte para começar o jogo.
- Aperte para fazer seleções nas Tela das Opções.
- Utilize para fazer seleções de Ninjitsu (magia ninja). Primeiro aperte para fazer a pausa. Aí aparece o quadro de Ninjitsu (magia ninja). Faça sua seleção e, então, aperte novamente o Botão Início a fim de reiniciar o jogo.

## BOTÃO A (BOTÃO NINJITSU)

- Aperte para utilizar a Ninjitsu (magia ninja).

## BOTÃO B (BOTÃO DE ATAQUE)

- Aperte para Musashi atacar.

## BOTÃO C (BOTÃO DE SALTO)

- Para fazer Musashi dar pirueta aperte o Botão C uma vez e, quando Musashi estiver em pleno salto, aperte novamente para provocar a pirueta.
- Para Musashi saltar para um nível inferior, aperte o Botão D para baixo e, em seguida, o Botão C. Se houver uma abertura no nível inferior é só fazer Musashi caminhar até a borda do nível para descer.

**Observação:** você pode reprogramar as funções dos Botões A, B e C.

## OPÇÕES

Use a tela de Opções a fim de iniciar a batalha. Movimente a seta para cima e para baixo, selecionando um item. Depois, aperte o **Botão D** para a esquerda e para a direita, completando a mudança.

## TESTE DE SOM

- Escolha um dos sons do jogo.
- Aperte o **Botão Início** para ter uma amostra do som.

## NÍVEL DE DIFICULDADE DO JOGO

- Escolha o nível de dificuldade do jogo entre "Easy" (fácil), "Normal" (normal) "Hard" (difícil) ou "Hardest" (muito difícil). Quanto maior o nível de dificuldade, pior fica a chacina inimiga!

Em cada nível você terá um número diferente de vidas por jogo.

Easy (fácil) .....	10 vidas por jogo.
Normal (normal) .....	3 vidas por jogo.
Hard (difícil) .....	1 vida por jogo.
Hardest (muito difícil) .....	1 vida por jogo.

## SHURIKINS

- Escolha o número de Shurikins (facas para arremessar) que Musashi levará para a luta. Você pode fixar esse número entre 00 até 90, em múltiplos de 10.

## CONTROLE

- Programe as funções para os **Botões A, B e C** de seu joystick.

## SAÍDA

- Aperte o **Botão Início** a fim de voltar à tela do Início do Jogo. Em seguida, aperte novamente para começar a jogar.

## MEDIDOR DE VIDAS

Durante o combate você sofrerá golpes de espada, impactos das violentas Estrelas da Morte, bombas, balas de canhões, rajadas de metralhadoras, mordidas de cães, chutes de violentos capangas, e outros ataques inimigos. As barras de seu Medidor de Vidas, localizada no canto esquerdo superior da tela, vão desaparecendo à medida que você fica mais ferido. Quando a última barra desaparecer, você morre!

Mas poderá sobreviver se, ao longo do jogo, conservar alguma vida, isto é, alguma barra do medidor. No decorrer do jogo você reconquista força e vidas extras recolhendo itens que aparecem em seu caminho.

Quando sua pontuação alcançar 100 000, seu Medidor de Vidas ganha duas pequenas barras. Você recebe duas outras vidas sempre que terminar uma cena com êxito. Quando sua pontuação atingir 50 000, você ganha uma vida extra. Depois disso, ganha uma vida a cada 100 000 pontos.

## OS CAIXOTES

Ataque os Caixotes para abrí-los à força. Os recursos que contém ajudarão a mantê-lo vivo! Para adquirí-los é só caminhar sobre eles.

Eis a relação desses importantes recursos:



**Pacote de Força** - Aumenta sua resistência e acrescenta potência à suas armas. Você passa a arremessar seus Shurikins mais rapidamente e com melhor pontaria, ganha uma espada letal e ainda recebe a habilidade da Guarda Cruzada, passando a evitar as Estrelas da Morte inimigas que cruzam com seus Shurikins.



**5 Shurikins** - Você ganha, de uma só vez, mais 5 facas para arremessar.



**20 Shurikins** - Você ganha, de uma só vez, mais 20 facas para arremessar.



**Coração Pequeno** - Ele dá a seu Medidor de Vidas mais duas pequenas barras.



**Coração Grande** - Ele recarrega completamente seu Medidor de Vidas.



**Musashi** - Ele lhe fornece uma vida extra.



**Ninjitsu** - Trata-se da magia ninja que pode ser usada novamente em uma determinada vida, mesmo que já tenha sido usada.



**Bomba** - É um explosivo que detona quando você o toca ou se seu tempo se esgotou. Proteja-se da explosão!

## A TÉCNICA DO SALTO

Para saltar obstáculos e evitar as Estrelas da Morte lançadas pelo inimigo, aperte o **Botão de Salto**. Então, em pleno salto, aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita, para mudar de posição e descer com precisão. No auge do salto, apertando o **Botão de Salto** novamente você dá uma pirueta para conseguir mais altura e maior distância. Essa manobra o leva a locais bem altos, inacessíveis ao salto comum.

Normalmente você desce escadas ou beirais. Quando estes não existirem no nível em que você se encontra, você pode descer ao nível inferior apertando para baixo o **Botão D** e, em seguida, apertando também o **Botão de Salto**.



Para atacar com salto, aperte o **Botão de Ataque**. Para arremessar 8 Shurikins simultaneamente, durante um salto com pirueta, aperte o **Botão de Ataque**.

Arremesse sempre uma faca diretamente abaixo de você para liquidar os inimigos que estiverem embaixo, à sua espera, a fim de garantir uma descida segura.

## NINJITSU

Use a Ninjitsu (magia ninja) para livrar-se de situações extremamente perigosas. Aperte o **Botão Início** para ver o quadro de seleção Ninjitsu.

Ninjitsu é constituída de 4 diferentes jitsus ou artes secretas. Apertando o **Botão D**, para a direita ou para a esquerda você escolhe o jitsu que desejar, enquadrando-o na moldura vermelha.



### Ikazuchi, a Arte do Trovão

Você invoca o Trovão para envolver-se com a proteção dele. Enquanto estiver envolvido pelo Ikazuchi, você não será ferido e seu Medidor de Vidas não diminuirá. Depois de receber diversos golpes inimigos, o Ikazuchi desaparece.



### Kariu, a Arte do Dragão de Fogo

Você será envolvido por uma coluna de fogo que se abre e se movimenta, queimando todos os inimigos que tocar. Kariu acaba quando a coluna de fogo desaparecer.



### Fushin, a Arte do Salto

Aumente sua capacidade de salto com este jitsu. Ao assumir o Fushin, seus saltos e piruetas alcançam alturas e distâncias máximas. Fushin permanece em você até o fim da cena, mesmo que tenha assumido outro jitsu.



### Mijin, a Arte de Desintegrar

Com o auxílio do Mijin você se transforma em um explosivo humano, que destrói tudo com seu impacto. Utilize o Mijin como um recurso extremo, quando seu Medidor de Vidas estiver baixo. Como o Mijin toma uma de suas vidas, certifique-se de que dispõe de outra antes de usá-lo.

Após escolher um jitsu, aperte novamente o **Botão Início**. Durante o combate, quando chegar o momento de assumir o jitsu, aperte o **Botão Ninjitsu (A, B ou C, dependendo de sua programação)**.

Normalmente, você pode usar o Fushin e só um outro jitsu durante cada vida. Mas, se pegar um Ninjitsu de um caixote, pode usar mais de um jitsu na mesma vida. O Ninjitsu apanhado em uma cena não pode ser levado para a cena seguinte.

## CONTINUAÇÃO DO JOGO

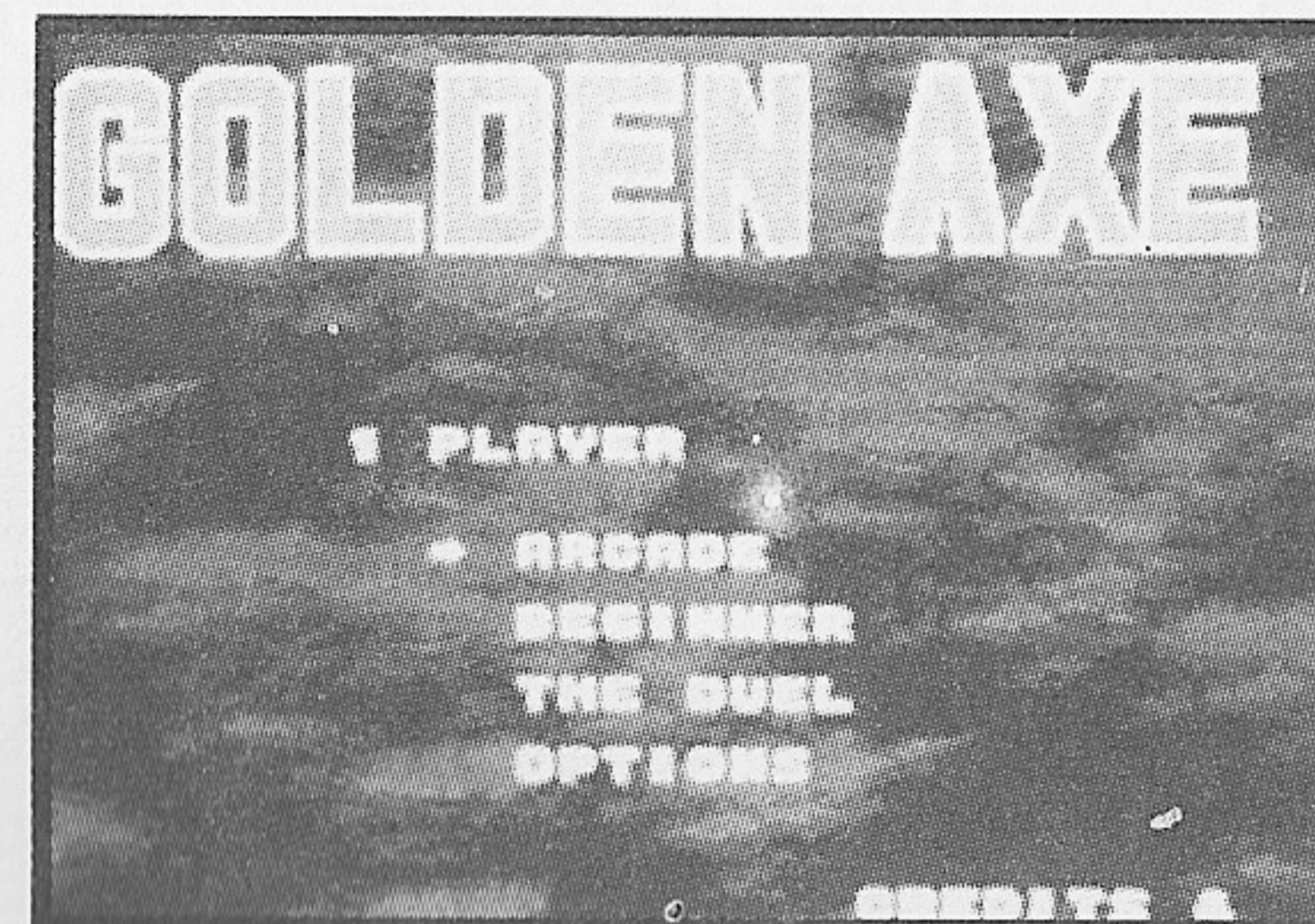
Quando você perder todas as suas vidas, o jogo termina e aparece a imagem "Continue Game".

Selecione "Continue" para retomar o jogo, a partir da batalha da primeira cena do último distrito em que você jogou. Você pode selecionar "Continue" três vezes no máximo. Depois disso, o jogo se encerra definitivamente e então aparece a mensagem "Game Over" (fim do jogo).

## DICAS ÚTEIS

- Treine o máximo que puder. Aperfeiçoe seus saltos, ataques e piruetas. Treine também o momento certo de iniciar cada ação.
- Carregue todas as armas que puder, pois assim você jamais será apanhado desprevenido.
- Descubra os pontos fracos de seus inimigos, especialmente os que aparecem na terceira cena de cada distrito. E concentre seus golpes exatamente nesses pontos fracos.
- Decida qual a melhor posição para o ataque: próximo ao objetivo ou a distância.

## GODEN AXE™



Yuria é agora uma terra estranha, dominada por opressores perversos. Os soldados de Death Adder invadiram todo o território e o próprio Death Adder massacrou milhares de habitantes.

Por último, ele sequestrou o rei e sua filha, a princesa, e apossou-se do Golden Axe, o machado de ouro. Por isso, somente os guerreiros mais fortes e capazes têm alguma chance de derrotá-lo.

Três guerreiros apresentaram-se para desafiar Death Adder: Ax-Battler, Tyris-Flare e Gilius-Thunderhead. Ax-Battler, o terrível Bárbaro, veio das longínquas planícies. Sua resistência e coragem sem limites colocam-no à altura de qualquer inimigo.

Tyris-Flare, a Amazona, chegou das grandes florestas. Habilidosa na espada e ainda armada com o Raio Mágico, ela jurou derrotar os opressores e salvar o reino de Yuria.

Gilius-Thunderhead, o Anão, sabe usar seu mortal machado como poucos. Seus truques e sua rapidez no combate podem superar os inimigos mais brutais.

Os três, como muitos outros, perderam entes queridos na queda contra o cruel Death Adder. Todos prometeram liquidar o invasor, mesmo com o sacrifício das próprias vidas.

O desafio que você enfrenta é terrível: vencer todos os soldados e os bizarros, os monstros de Death Adder; superar todas as armadilhas traiçoeiras do caminho que leva ao castelo do opressor; liquidar o filho de Adder; e, finalmente, encarar seu mais poderoso inimigo: o próprio Death Adder!

A recompensa: salvar a vida do rei e da princesa e devolver a paz ao reino de Yuria.

## ASSUMA O CONTROLE!

### BOTÃO D

- Aperte o botão para cima e para baixo para movimentar o marcador sobre os itens "Start Game" ("Início do Jogo"), "Options" ("Opções") e "Sound Test" ("Teste de Som").
- Aperte o botão para a direita ou a esquerda para mudar as características do jogo na tecla "Options".
- Aperte para fazer o seu guerreiro andar, correr ou saltar em qualquer direção durante o jogo.

### BOTÃO INÍCIO

- Iniciar o jogo.
- Pular as imagens de abertura.
- Fazer seleções na Imagem das Opções (você também pode fazer isso com o **Botão A, B** ou **C**).
- Fazer a pausa, durante o jogo. Para retomar o jogo, aperte novamente este mesmo botão.

### BOTÃO A (BOTÃO DA MÁGICA)

- Serve para utilizar sua magia.

### BOTÃO B (BOTÃO DE ATAQUE)

- Serve para atacar.

### BOTÃO C (BOTÃO DO SALTO)

- Serve para saltar.

### MOVIMENTOS ESPECIAIS

- Ataque fulminante: aperte simultaneamente os **Botões B** (para atacar) e **C** (para saltar).
- Cortada rasteira com a arma: aperte o **Botão C** (para saltar) e rapidamente o **Botão B** (para atacar).
- Aperte o **Botão D** 2 vezes para a direita ou para a esquerda para correr nestas direções.
- Chute, cabeçada e encontro com o corpo, enquanto estiver correndo: aperte **Botão B**.
- Salto em distâncias maiores, enquanto estiver correndo: aperte o **Botão C**. Durante este salto, você também pode dar um empurrão para baixo, se apertar também o **Botão B**.

Observação: Lembre-se de que cada guerreiro possui características diferentes no ataque. O que um faz, os outros podem não fazer. Outra coisa: você pode reprogramar as funções dos **Botões A, B** e **C**.

### NÍVEL DE DIFICULDADE DO JOGO

Para escolher o nível de dificuldade do jogo, movimente o marcador com o **Botão D**.

### ARCADE

Nesta versão sua viagem dura 5 dias e é registrada em um mapa.

## BEGINNER

É o nível para principiantes. É mais curto, pois o jogo termina na Rodada 3, após uma luta com o filho de Death Adder.

## THE DUEL

Teste sua habilidade contra outros personagens do jogo. Nos jogos com 1 Jogador, você trava 12 duelos separados com Soldados de Death Adder. Conforme vai vencendo cada duelo, você passa para o seguinte. Se perder um duelo, a batalha termina. Nos jogos com 2 Jogadores, estes duelam entre si até que um dos respectivos guerreiros derrote o oponente.

## CREDITS

Este indicador mostra o número de vezes que você pode prorrogar o jogo "Continue" nos níveis Arcade e Beginner, após ser derrotado. No jogo com 1 Jogador, você pode prorrogá-lo 3 vezes no máximo. No jogo com 2 Jogadores, cada um destes pode prorrogá-lo também 3 vezes no máximo. Atenção: você não pode mudar seu número de Créditos.

## "OPTIONS" (OPÇÕES)

Use a tela de Opções para acelerar sua marcha, rumo às batalhas que o aguardam. Aperte o **Botão D**, no Joystick 1, e movimente o marcador, para cima ou para baixo, até a opção desejada. Em seguida, aperte o **Botão D** para a esquerda e para a direita para mudar a programação.

## "LIFE METER" (MEDIDOR DE VIDAS)

- Escolha o número de golpes (3, 4 ou 5) que seu guerreiro pode receber antes de perder uma vida. Você começa o jogo com 3 vidas.

## CONTROL

- Escolha a programação para os **Botões A, B e C** no joystick. Você tem 6 escolhas.

## "SOUND TEST" (TESTE DE SOM)

- Para ver a relação dos sons disponíveis, aperte o **Botão Início** (ou os **Botões A, B ou C**).
- Para movimentar o marcador até o som que você deseja no jogo, aperte o **Botão D** para cima ou para baixo.
- Para ouvir uma prévia do som, aperte o **Botão Início** (ou os **Botões A, B ou C**).

## "EXIT" (SAÍDA)

- Para voltar à tela do Início do Jogo, aperte o **Botão Início**.

Ao aparecer a imagem "Start Game", selecione o modo de jogo. A seguir, aperte novamente o **Botão Início** para começar a jogar.

## OS 3 GUERREIROS



Aparece, então, a tela de seleção do guerreiro. Aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para os guerreiros girarem. Solte o botão quando o guerreiro desejado estiver bem à frente. Então, aperte o **Botão Início** (ou os **Botões A, B ou C**) para selecionar o guerreiro e começar o jogo.

**Observação:** Nos jogos com 2 Jogadores, cada um é obrigado a escolher um guerreiro diferente.

## EM BUSCA DO MACHADO DE OURO

Você começa sua busca nos bosques que circundam "Turtle Village" ("Vila da Tartaruga"). Ao ingressar nos bosques, você é imediatamente atacado pelos soldados de Death Adder. Aperte o **Botão D** para entrar na batalha. Aperte os **Botões do Salto e de Ataque** para lutar por sua vida! O número de vezes que você aperta o **Botão de Ataque** determina suas manobras e os estragos que você causa ao inimigo.

Fique de olho nos medidores que aparecem na tela, para avaliar seu desempenho. A Caixa Mágica, no alto da tela, indica quantos Potes Mágicos você está levando. A Mágica é uma arma devastadora que derruba todos os inimigos em cena. Mas alguns deles são tão fortes que acabam recuperando-se! Por isso, mantenha-se em guarda!

Seu Medidor de Golpes Recebidos mostra quantos golpes você pode tomar até perder uma vida. Seu Medidor de Vidas revela o número de vidas de que você ainda dispõe.

Siga as setas indicativas que aparecerem, para manter-se no caminho certo.

## MÁGICA E RESISTÊNCIA

Você inicia a batalha carregando 1 Pote Mágico. Mas vai precisar de muitos mais para sobreviver aos combates que o aguardam.

No decorrer de suas viagens, às vezes, você encontrará gnomos correndo a pé. Esses pequenos seres carregam nas costas sacos de lona, cheios de coisas de que você necessita. Dê uma cotovelada nos gnomos para derrubar as coisas dos sacos de lona (às vezes é necessário dar cotoveladas bem fortes). Essas coisas



são Potes Mágicos e Barras de Resistência.

Corra sobre os Potes Mágicos e as Barras de Resistência para tomar posse delas. Guarde o Pote Mágico para o momento certo, mais adiante. As Barras de Resistência dão-lhe força extra, imediatamente.

Às vezes, os gnomos perambulam furtivamente à noite, enquanto você dorme. Acorde e levante-se o mais rapidamente possível para tirar os Potes Mágicos e as Barras de Resistência deles. Se ficar muito dorminhoco, pode acontecer o contrário: eles é que tirarão de você os potes mágicos e as barras de resistência que já tiver.

Os Potes Mágicos servem para aumentar a capacidade de sua mágica. Quanto mais potes você tiver, mais forte será a mágica. A Mágica Vulcânica de Ax-Battler pode alcançar até 4 níveis de poder, dependendo de quantos Potes Mágicos ele levar. Quando Tyris-Flare tiver 9 Potes Mágicos, a Mágica do Fogo ficará incrível, podendo atingir até 6 níveis de poder! A Mágica do Raio de Gilius-Thunderhead possui 3 níveis de poder.

**Observação:** No jogo com 2 Jogadores, cada guerreiro terá uma Caixa Mágica. Ela aparece no alto da tela e é mantida enquanto o guerreiro dispuser de Potes Mágicos. Na versão Arcade, você consome toda sua Mágica, quando aperta o **Botão da Mágica**. Na versão Beginner, você consome 2 Potes Mágicos, quando aperta o Botão da Mágica.

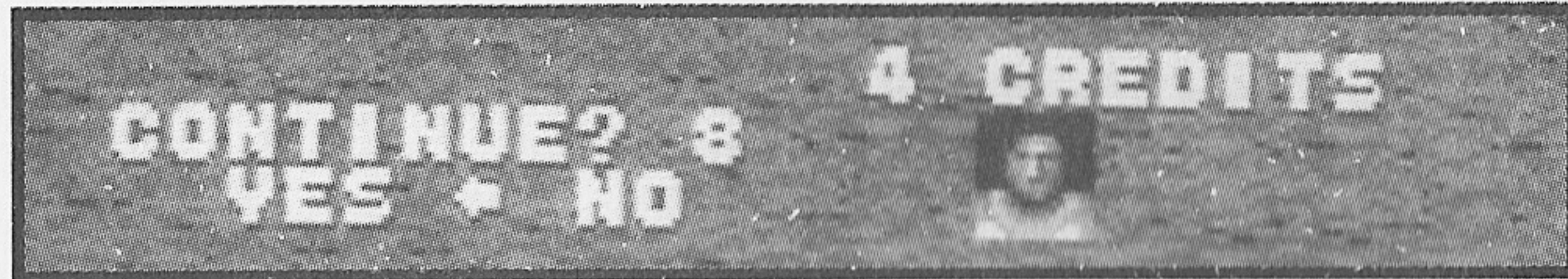
## OS BIZARROS

Há muitas possibilidades de você se defrontar com os Bizarros, os monstros de Death Adder. Se você tirar o inimigo da sela desses monstros, poderá montá-los e tirar partido das habilidades deles. Alguns têm rabos mortais, que



desferem pancadas terríveis. Outros cospem chamas e bolas de fogo muito perigosas.

## "CONTINUE GAME" (PRORROGAÇÃO DO JOGO)



Você começa com 3 vidas. Pode receber um máximo de 3, 4 ou 5 golpes inimigos (dependendo da programação), antes de perder 1 vida. Quando tiver perdido todas as suas vidas, o jogo termina e aparece a mensagem "Continue Game".

Se quiser prorrogar o jogo, aponte o marcador para a palavra "Yes" e aperte o **Botão Início**, para continuar jogando, a partir do início da última rodada disputada. Caso contrário, use o **Botão D** para levar o marcador à palavra "No". Aperte o **Botão Início** para encerrar o jogo definitivamente.

A imagem "Continue Game" só aparece se você ainda tiver créditos ("Credits"). No jogo com 1 Jogador, este começa com 3 "Continues", o que significa que terá 3 possibilidades de prorrogar o jogo. No jogo com 2 Jogadores, cada um destes começa também com 3 "Continues". O número atualizado de créditos é mostrado na imagem "Continue Game".

## MARCADOR DE PONTOS

Ele aparece no fim do jogo e mostra sua pontuação, o número de vezes que seu guerreiro reviveu e a sua resistência total. Também mostra sua colocação no quadro de vencedores dos jogos.

## DICAS ÚTEIS

- Monte em um Bizarro sempre que puder. Deixe o monstro tomar os golpes desferidos contra você, mantendo a arma do inimigo fora de alcance.
- Descubra as falhas de cada inimigo e concentre seu ataque nos pontos fracos dele.
- Aprenda a saltar e a rolar sob o atacante.
- Fique sempre de frente para seu inimigo. Levar uma facada nas costas é morte certa!
- Use inteligentemente seus Potes Mágicos. Pode demorar até conseguir outros. Mantenha-se em guarda, pois alguns inimigos são suficientemente fortes para reviver depois de um ataque com Mágica.
- Lutar em um rochedo, perto do mar ou em um terraço alto requer malícia. Livre-se de seu inimigo, atraindo-o para a borda e deixando-o cair. Você também pode dar-lhe um pequeno empurrão.
- Algumas plataformas podem ser escaladas somente a partir de um ponto secreto, que você tem de descobrir.
- Nos jogos com 2 Jogadores, não ataque seu parceiro, vocês podem ferir-se mutuamente!

## STREETS OF RAGE



### TURBILHÃO NAS RUAS!

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

Enquanto o caos prosseguia desenfreadamente, três jovens policiais tentaram organizar uma unidade especial para a defesa da cidade. Mas seu plano foi recusado por seus superiores, a maioria dos quais ou estava subornada pelo sindicato, ou se sentia aterrorizada demais para um confronto com os marginais. Um dia, os três idealistas recusaram-se a pactuar com a indiferença, enquanto sua cidade ia, aos poucos, sendo dizimada. Demitiram-se da polícia!

Assim, Adam Hunter, Axel Stone e a bela Blaze Fielding desistiram de suas carreiras na polícia e colocaram suas vidas em risco. Eles não usam armas, mas todos são muito hábeis ao combater 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.

### 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 pausa e reinicia o jogo.

#### BOTÕES A, B e C

- As funções destes Botões podem ser determinados por você na tela de opções ("Options"). Um Botão é usado para atacar, outro para saltar e o terceiro para pedir auxílio.

### 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).

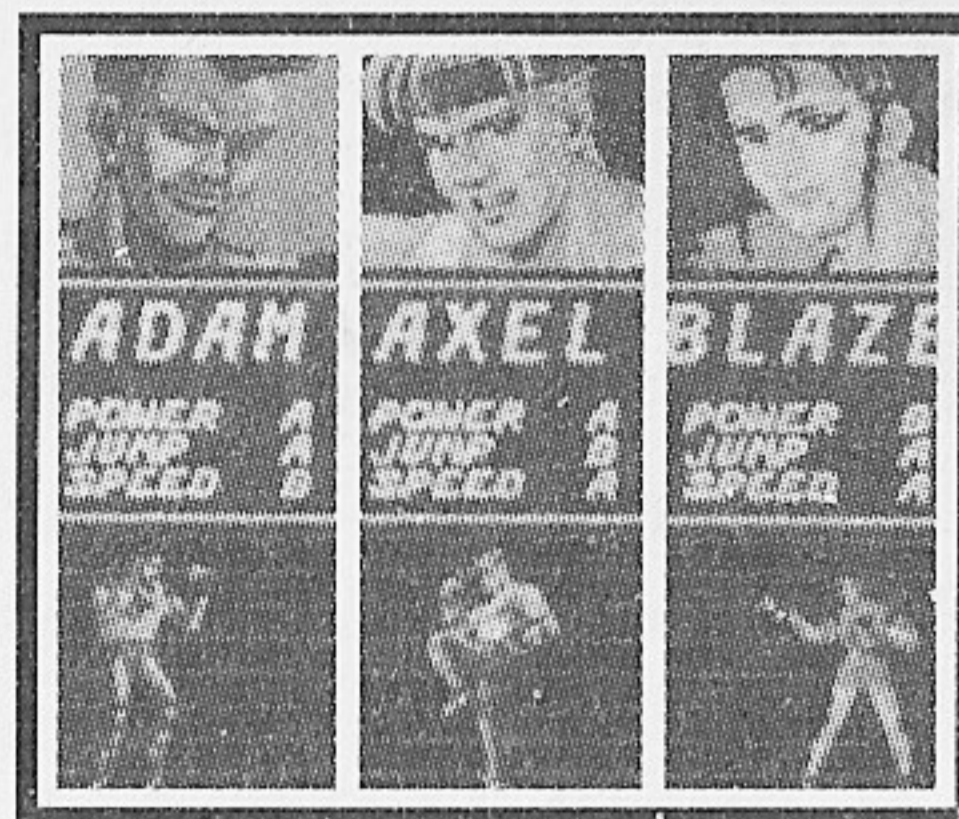
**Control (Controle):** Determine as funções dos **Botões A, B** ou **C**. Pressione o **Botão D**, para a esquerda ou para a direita, destacando os três diferentes arranjos. Experimente todos eles, enquanto estiver aprendendo o jogo, e descubra qual o que melhor lhe convém.

- 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 concluída 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



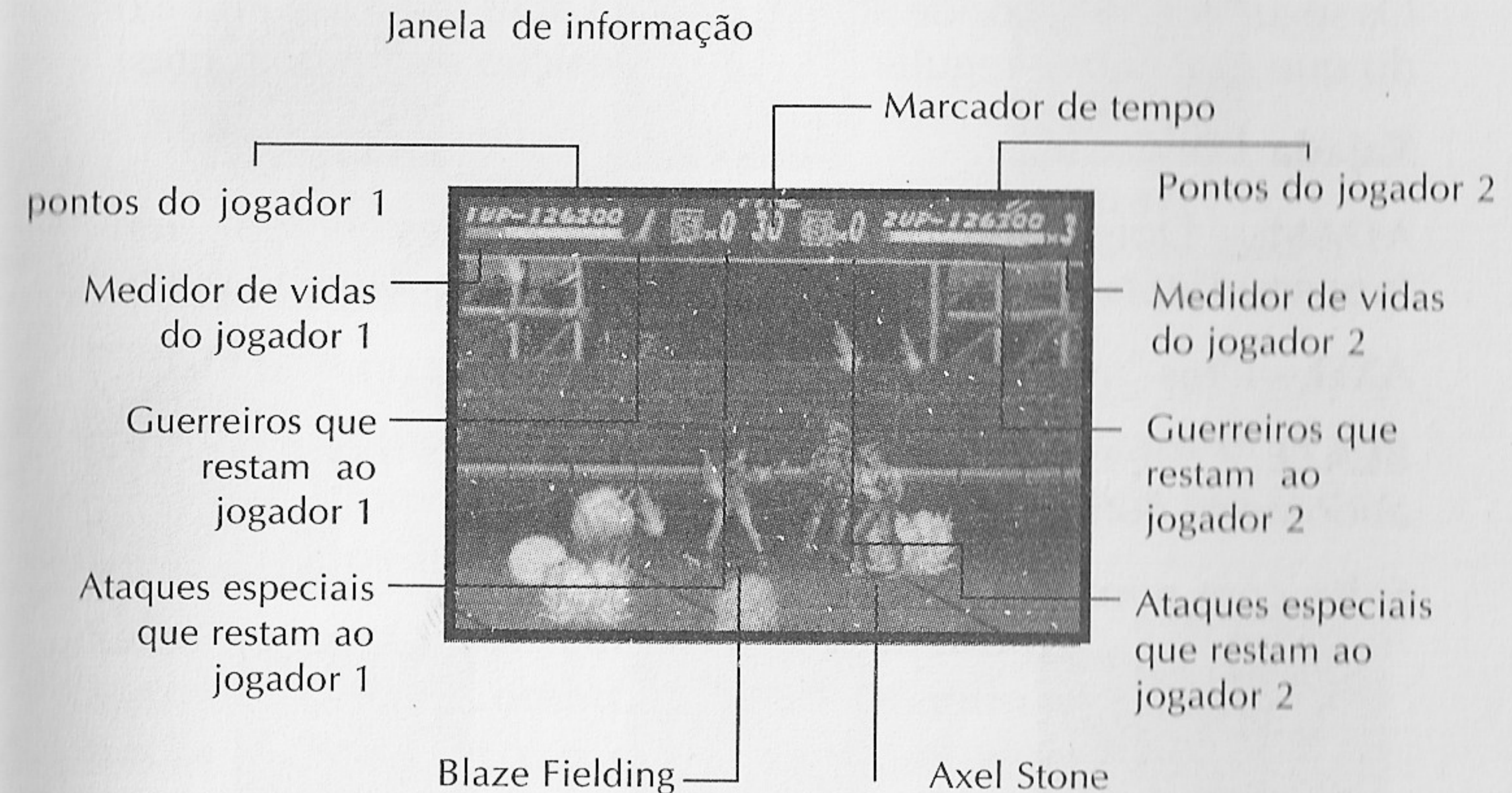
Aqui você escolhe um dos três guerreiros para levar a combate. Eles estão catalogados individualmente em três categorias: "Power" (Força), "Jump" (Salto) e "Speed" (Velocidade).

"A" indica o máximo de eficiência da categoria; "B" significa uma

eficiência menor. Para focalizar o retrato do guerreiro que deseja escolher, pressione o **Botão D** para a direita. O jogador 1 movimentará o quadro com a inscrição

## OS INDICADORES

Aprenda o significado de cada indicador que aparece na tela, pois quando a batalha estiver quente só poderá olhá-los de relance!

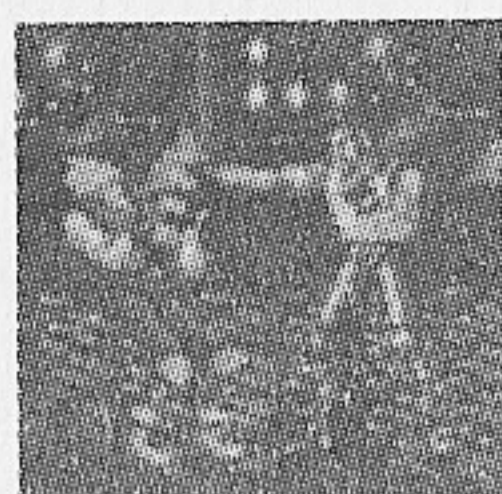


## TÉCNICAS DE ATAQUE

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.



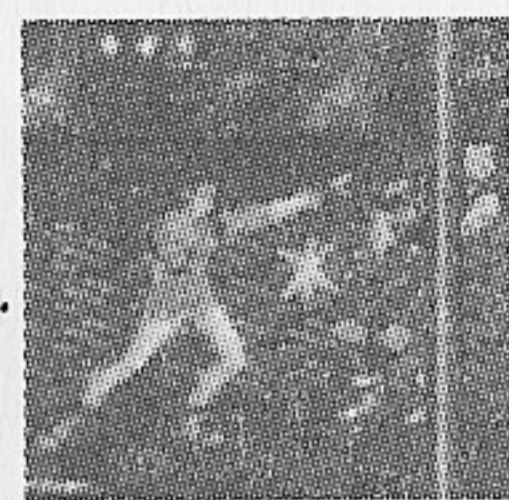
## Ataque Regular



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 abdômem, com um golpe leve e rápido.

## Salto com pontapé:



ADAM  
Pontapé voador



AXEL  
Joelhada voadora



BLAZE  
Pontapé em giro de  
360°

## 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:

**ADAM** - Duas joelhadas diretas, seguidos 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



**Ataque 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:



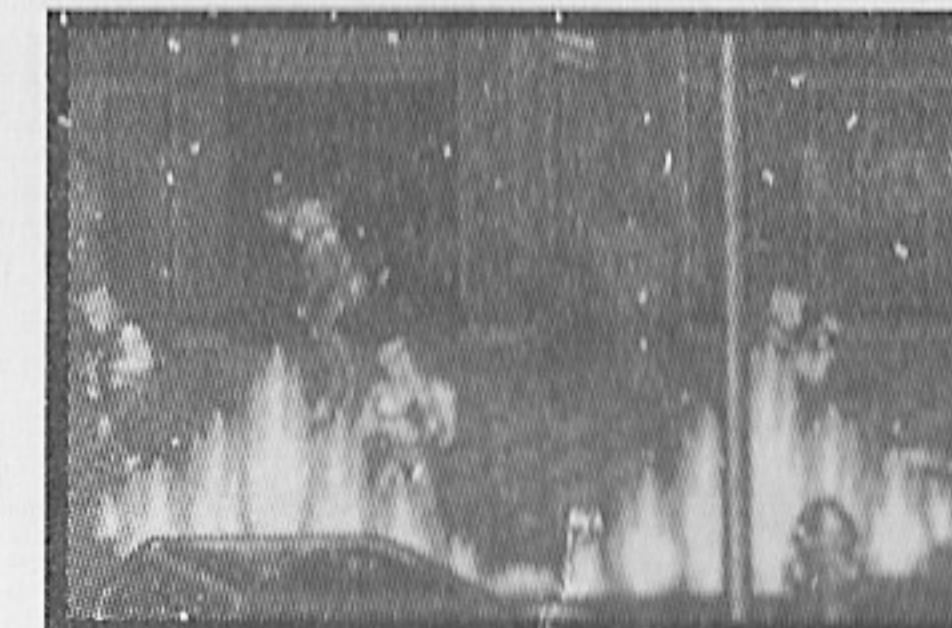
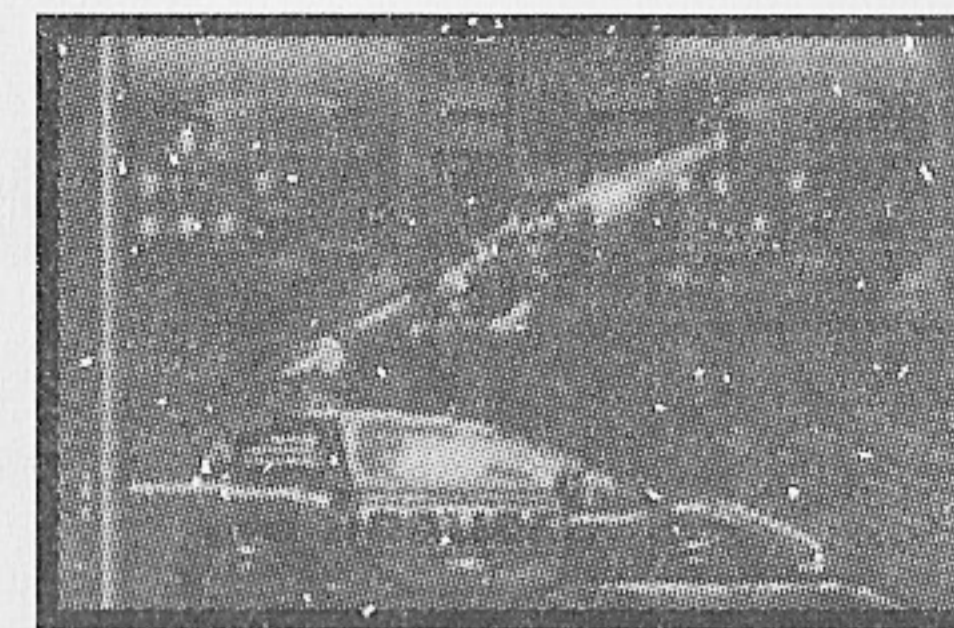
**Tática de Conjunto nº 1:** Movimente seu guerreiro para ele encarar seu parceiro. Então, faça-o segurar o parceiro. Depois, pressionando o **Botão D**, lance-o para frente e pressione o **Botão de Ataque**. Seu parceiro se projetará em salto mortal contra o inimigo, causando-lhe dano considerável desde que, é claro, a precisão do golpe e a posição sejam as corretas.

**Tática de Conjunto nº 2:** Deixe seu parceiro fazer a mesma coisa com você! Desta vez, seu guerreiro é que será arremessado. Como na Tática nº 1, a precisão e a posição são as chaves para o sucesso da manobra.

**Armas:** No decorrer do jogo, você vai se defrontar com vários tipos de armas. 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 à 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 cabines telefônicas. Se você encontra um item, movimente seu guerreiro sobre ele e pressione o Botão de Ataque.



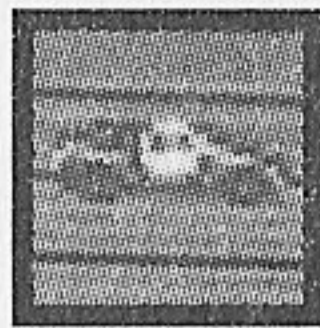
**Maçã:** Dá ao seu guerreiro um pequeno alento de energia.



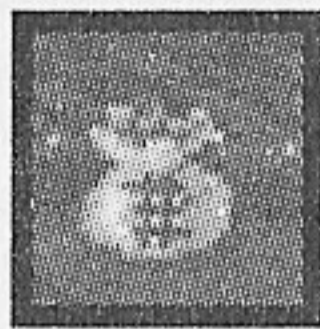
**Bife:** Reabastece completamente o medidor de vidas de seu guerreiro!



**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, faça 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:** Liquida 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 CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

Você recebe pontos para cada gângster do sindicato que liquidar. O Chefão no fim de cada rodada vale o maior número de pontos.

Você também consegue pontos de bonificação toda vez que 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

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

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.

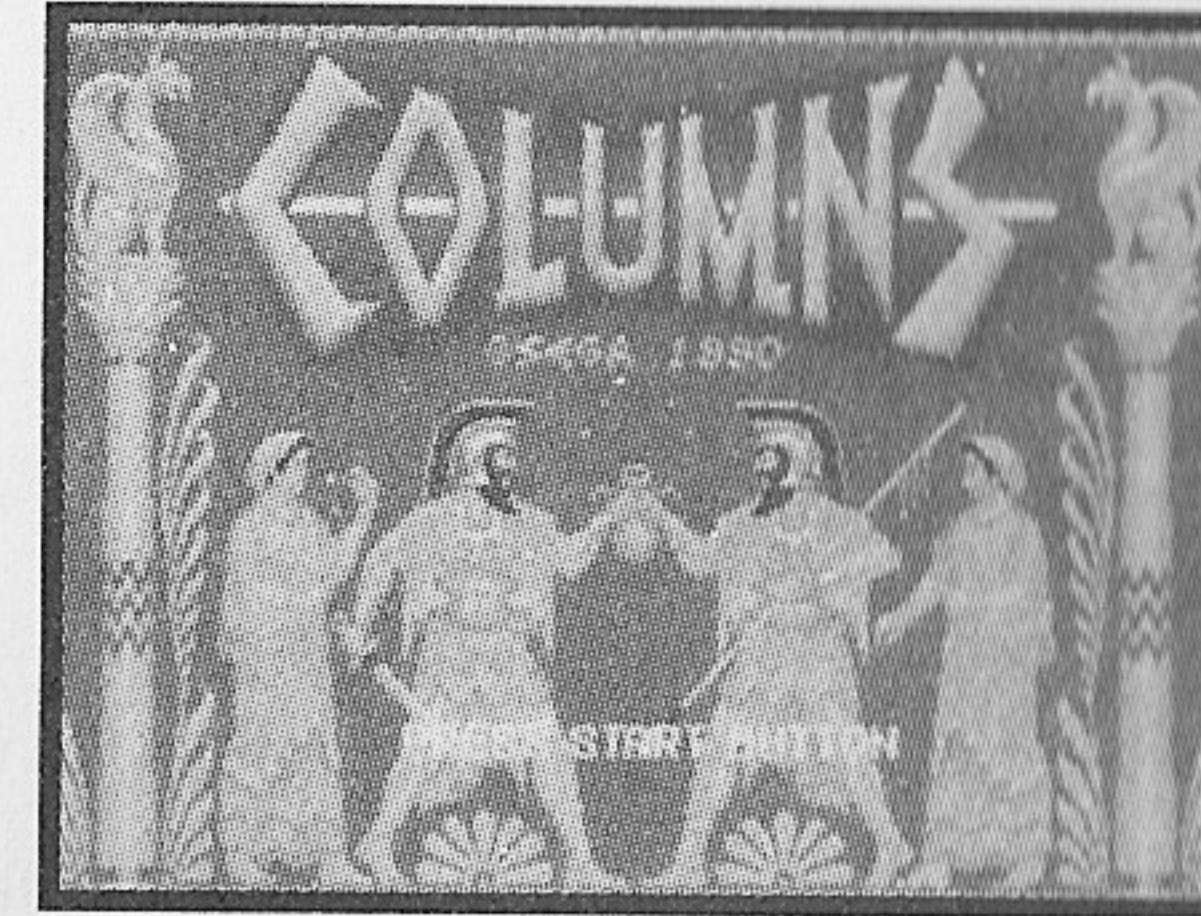
A tela do registro de Nome (Name Entry) aparece na janela de informação (no canto superior esquerdo para o Jogador 1 e no canto superior direito para o Jogador 2).

Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita, para destacar um personagem e pressione o **Botão A**, **B** 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!

## COLUMNS



### ASSUMA O CONTROLE

#### BOTÃO D

- Aperte para cima ou para baixo, a fim de selecionar o modo de Jogo ("Game Mode").
- Aperte para a esquerda ou para a direita, a fim de movimentar as Colunas nessas respectivas direções.
- Aperte para baixo, a fim de fazer as Colunas caírem mais depressa.

#### BOTÃO INÍCIO

- Aperte para começar o jogo.
- Aperte para pausar e retomar o jogo.
- Aperte para cancelar a parte da demonstração do jogo

#### BOTÃO A

- Aperte para entrar no "Game Mode".
- Aperte para arrumar a ordem das jóias.

## BOTÃO B

- Aperte para entrar no "Game Mode".
- Aperte para arrumar a ordem das jóias.

## BOTÃO C

- Aperte para entrar no "Game Mode".
- Aperte para arrumar a ordem das jóias.

**Observação:** Você pode alterar as funções dos botões de seu joystick no modo "Options" ("Opções").

## VERSÃO "ARCADE"

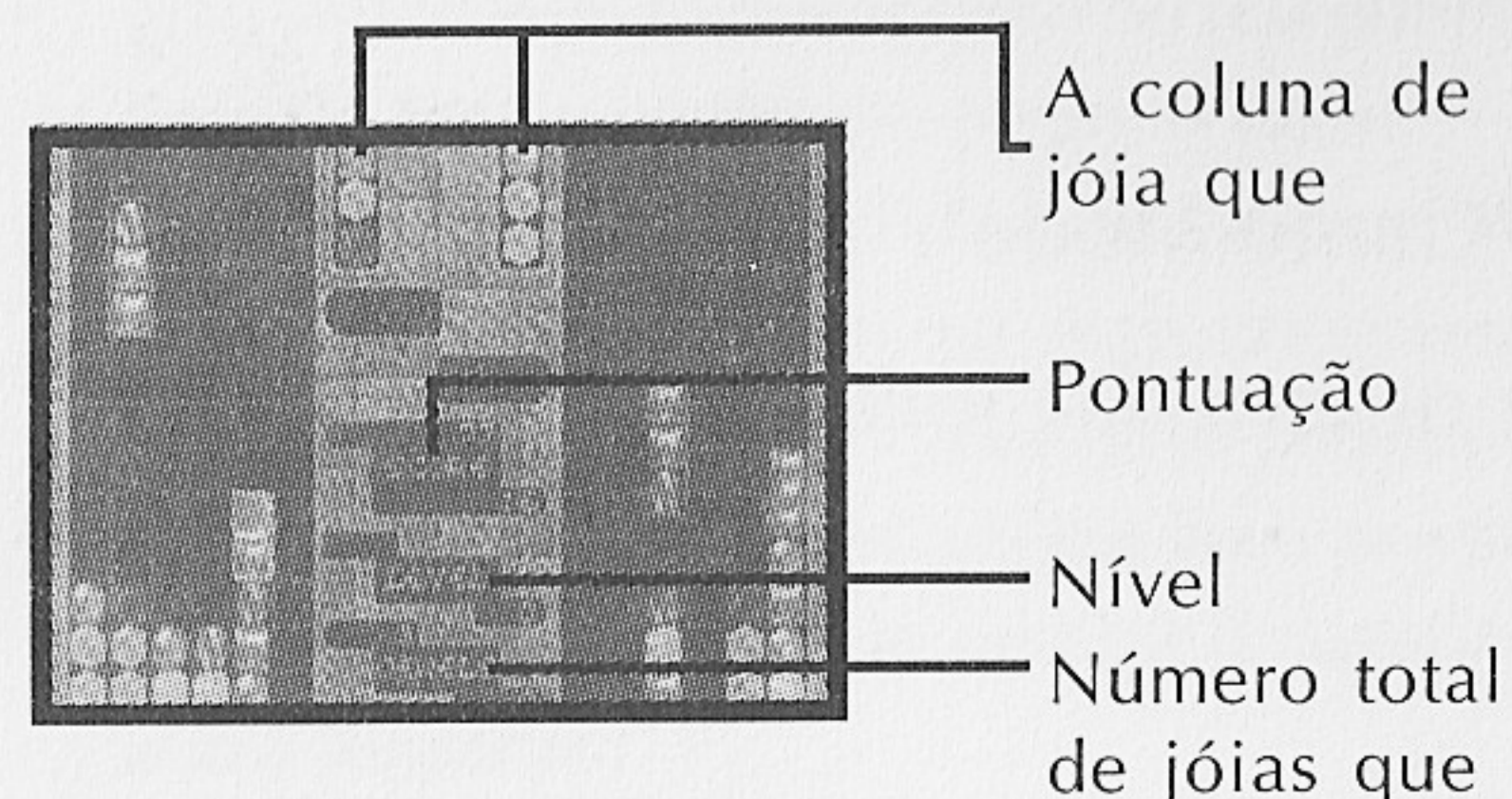
Nesta tela, selecione com o **Botão D** o nível de dificuldade do jogo: "EASY" (Fácil), "MEDIUM" (Médio), ou "HARD" (Difícil).

Depois, aperte o **Botão A** ou **C** para começar. Se você não mudar o nível de dificuldade do jogo dentro do limite de tempo, o jogo começará automaticamente no nível mostrado na tela.

### Se escolher

- "EASY", você começa no nível 0 (zero). Serão fornecidas dicas até o nível 3. Quando 2 jóias da mesma cor se emparelharem, uma moldura pisca-pisca as rodeará.
- "MEDIUM", você começa no nível 5 com 20 000 pontos.
- "HARD", você começa no nível 10 com 50 000 pontos.

## OS INDICADORES DO JOGO



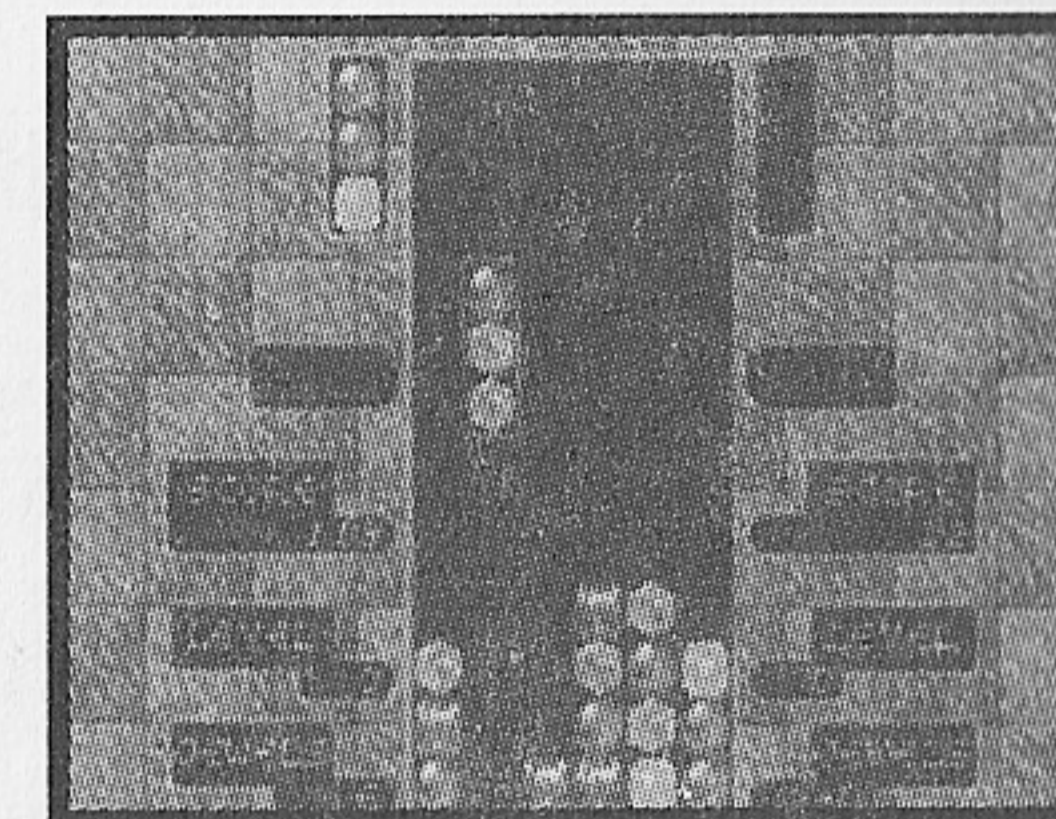
## A JÓIA MÁGICA FAZ MARAVILHAS!

Há uma Jóia Mágica que aparece nos níveis "Medium" ("Médio") ou "Hard" ("Difícil") da versão "Arcade" do jogo. Se a Jóia Mágica parar numa jóia vermelha, todas as jóias vermelhas da tela desaparecerão! A Jóia Mágica faz a mesma coisa com todas as outras cores.

## "MENU"

Na tela do "Menu", você pode escolher entre "ORIGINAL GAME" e "FLASH COLUMNS"; e o número de jogadores. Pode também escolher o jogo de duplas ("DOUBLES").

## "ORIGINAL GAME" ("JOGO ORIGINAL")



O objetivo deste jogo é fazer desaparecer o maior número possível de jóias.

Se você jogar sozinho, selecione "1 PLAYER" com o **Botão D**. Em seguida, aperte o **Botão A** ou **C**.

Se houver 2 Jogadores, selecione "2 PLAYERS" com o **Botão D**. Depois, aperte o **Botão A** ou **C**.

O Jogador 1 ocupará o campo de jogo esquerdo, e o Jogador 2 ocupará o direito.

Quem termina primeiro tem o direito de apertar o **Botão Início** para começar um novo jogo. No caso de ambos os jogadores selecionarem as mesmas opções (por exemplo: classe, nível

ou limite de tempo), terá direito a entrar com as iniciais aquele que conseguir a pontuação mais alta.

Se 2 Jogadores quiserem fazer o jogo no mesmo campo, é só selecionar "DOUBLES" ("Duplas"), utilizando o **Botão D** no Joystick 1 e apertando o **Botão A** ou **C**, no mesmo joystick. Os 2 Jogadores, alternadamente, desafiam o Mega Drive. As iniciais e a pontuação dos 2 Jogadores aparecem na imagem "Game Information" ("informação do Jogo").

Ao entrar em suas opções, apertando o **Botão A** ou **C** na Tela do "MENU", você avança para a tela de "Game Mode" ("Modo de Jogo"). Para voltar ao "MENU", aperte o **Botão B**.

### "GAME MODE"

A fim de movimentar o cursor e setas para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda, aperte o **Botão D** nessas respectivas direções.

**Observação:** O cursor azul determina o modo do jogo para o Jogador 1, e o cursor vermelho faz o mesmo para o Jogador 2.

### CLASSE ("CLASS")

Se escolher:

- "NOVICE", você joga com jóias de 4 cores diferentes;
- "AMATEUR", você joga com jóias de 5 cores diferentes;
- "PRO", você joga com jóias de 6 cores diferentes.

### NÍVEL ("LEVEL")

Selecione um nível. Quanto maior o número, mais depressa a Coluna cai.

### LIMITE DE TEMPO ("TIME TRIAL")

Se selecionar "YES", você tem um tempo máximo de 3 minutos para disputar um jogo.

Quando o marcador chegar a zero ("0"), o jogo termina.

### FUNDO MUSICAL

("BGM - Background Music")

Você pode escolher 1 de 3 temas musicais para ouvir durante o jogo.

Para sair desta imagem, aperte o **Botão A** ou **C**, ou o **Botão Início**.

### "FLASH COLUMNS"

Na versão "Flash Columns", você tem que fazer uma jóia, que aparece piscando na tela, desaparecer no menor tempo possível. Primeiro, escolha o número de jogadores e a Forma de Jogo ("Game Mode").

Para jogar sozinho, selecione "1 PLAYER" com o **Botão D** e aperte o **Botão A** ou **C**.

Para 2 Jogadores, selecione "2 PLAYERS" com o **Botão D** no Joystick 1 e aperte o **Botão A** ou **C**. O Jogador 1 ("Player 1") ficará no campo esquerdo do jogo e o Jogador 2 ("Player 2") ficará no direito. Quem termina primeiro tem o direito de apertar o **Botão Início** para começar um novo jogo.

No jogo de duplas ("Doubles"), os 2 Jogadores jogam alternadamente no mesmo campo de jogo. Ambos podem entrar com suas iniciais no fim do jogo.

### "GAME MODE"

A fim de movimentar os cursores e setas para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda, aperte o **Botão D** nessas respectivas direções.

## CLASSE ("CLASS")

Como no jogo original, selecione "NOVICE", "AMATEUR" ou "PRO".

### Se escolher:

- "NOVICE", você joga com jóias de 4 cores diferentes.
- "AMATEUR", você joga com jóias de 5 cores diferentes.
- "PRO", você joga com jóias de 6 cores diferentes.

## JOGO ("MATCH")

Se você quiser competir contra outro jogador no jogo "Flash Columns", selecione "YES". (Você pode selecionar esta forma de jogo apenas se tiver selecionado "2 PLAYERS". O jogador que primeiro fizer desaparecer a jóia que pisca será o vencedor.

## FUNDO MUSICAL

("BGM - Background Music")

Selecione, entre 3 temas musicais, aquele que você deseja ouvir durante o jogo. Para sair desta imagem, aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.

## OPÇÕES ("OPTIONS")

Aperte o **Botão D**, para movimentar a seta com a qual você poderá fazer suas escolhas nesta tela de opções.

## DIFICULDADE ("DIFFICULTY ARCADE")

Não confunda esta opção com a seleção do nível de dificuldade na tela da versão "Arcade". Aqui é você que determina a dificuldade para os 3 níveis do jogo na tela da versão "Arcade". Selecione "EASIEST" ("A mais fácil"), "EASY" ("Fácil"), "NORMAL" ("Normal") ou "HARD"

("Difícil"), apertando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. (O jogo vem predeterminado no nível "NORMAL".)

## CONTROLE

A fim de alterar as funções dos botões do joystick, aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Se houver 2 jogadores, certifique-se de que os joysticks estão ajustados corretamente.

## TESTE DE SOM ("SOUND TEST")

Se você selecionar "Sound Test" e apertar o **Botão A** ou **C**, aparece a tela respectiva. Para ouvir qualquer das músicas relacionadas, selecione com o **Botão D** e aperte o **Botão A** ou **C**. Para selecionar "S.E. NO." ("Sound Effects Number", isto é, "Efeito Sonoro Número..."), aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita, a fim de apontar o número que deseja. Depois, aperte o **Botão A** ou **C** e você ouvirá o efeito sonoro escolhido.

Para voltar à imagem "Options", selecione "Exit" e aperte o **Botão A, B** ou **C**.

## TESTE DE COR ("COLOR TEST")

Quando a tela "Color Test" aparecer, aperte o **Botão A** ou **C**, após fazer a seleção. Utilize esta imagem, a fim de ajustar a cor da sua TV. Para voltar à tela "Options", aperte o **Botão A, B** ou **C**.

Para voltar à tela do Título, selecione "Exit" na tela de Opções ("Options") e aperte o **Botão A, B** ou **C**.

## PONTUAÇÃO

Na versão "Arcade", se você conseguir uma pontuação entre as 9 maiores, suas iniciais e sua pontuação aparecerão no Placar das Maiores Pontuações.

Para visualizar o Placar das Maiores Pontuações, aperte os **Botões A, B** ou **C**, no Joystick 1, durante a demonstração "HOW TO PLAY" ("Como Jogar"), ou aguarde o fim dessa demonstração.

Na versão "Menu", a melhor pontuação e o respectivo tempo aparecem na imagem de Informação do Jogo ("Game Information"), antes de cada partida. (Esta imagem aparece imediatamente depois da tela "Game Mode".) **Entrada de suas iniciais**

Se conquistar uma das maiores pontuações, você entra com suas iniciais (máximo de 3) na tela "Name Entry" ("Registro de Nome"). Coloque as iniciais antes que o marcador de tempo caia a zero. Para cada espaço, aperte o **Botão D**, para cima ou para baixo, a fim de pegar a letra desejada e aperte o **Botão A, B** ou **C** para registrá-la. Depois da terceira letra, aparece "ED" (que significa "END", isto é, "FIM"). Aperte o **Botão A, B** ou **C** para completar a operação da entrada do nome.

Para fazer correções, aperte o **Botão D**, para cima ou para baixo, até a seta aparecer. Aperte o **Botão A, B** ou **C**, a fim de movimentar a seta até a letra que você deseja corrigir e, entre com a letra correta.

Sonic the Hedgehog, Golden Axe, Super Hang On, Columns, Streets of Rage e Revenge of Shinobi são marcas registradas de SEGA. © 1995 SEGA

# 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 da **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 produto 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**

Nºco0341 372220

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

**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. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP - CEP 04045-003  
TELEFONE: (011) 5071-1331