

DO  
CO  
GA  
GU  
LES

# SEGA CLASSICS



STREETS OF RAGE™



REVENGE OF SHINOBI™



SHAPES AND COLUMNS™



GOLDEN AXE™



SUPER MONACO GP™

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY



# ATENÇÃO

---

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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 vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo 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!

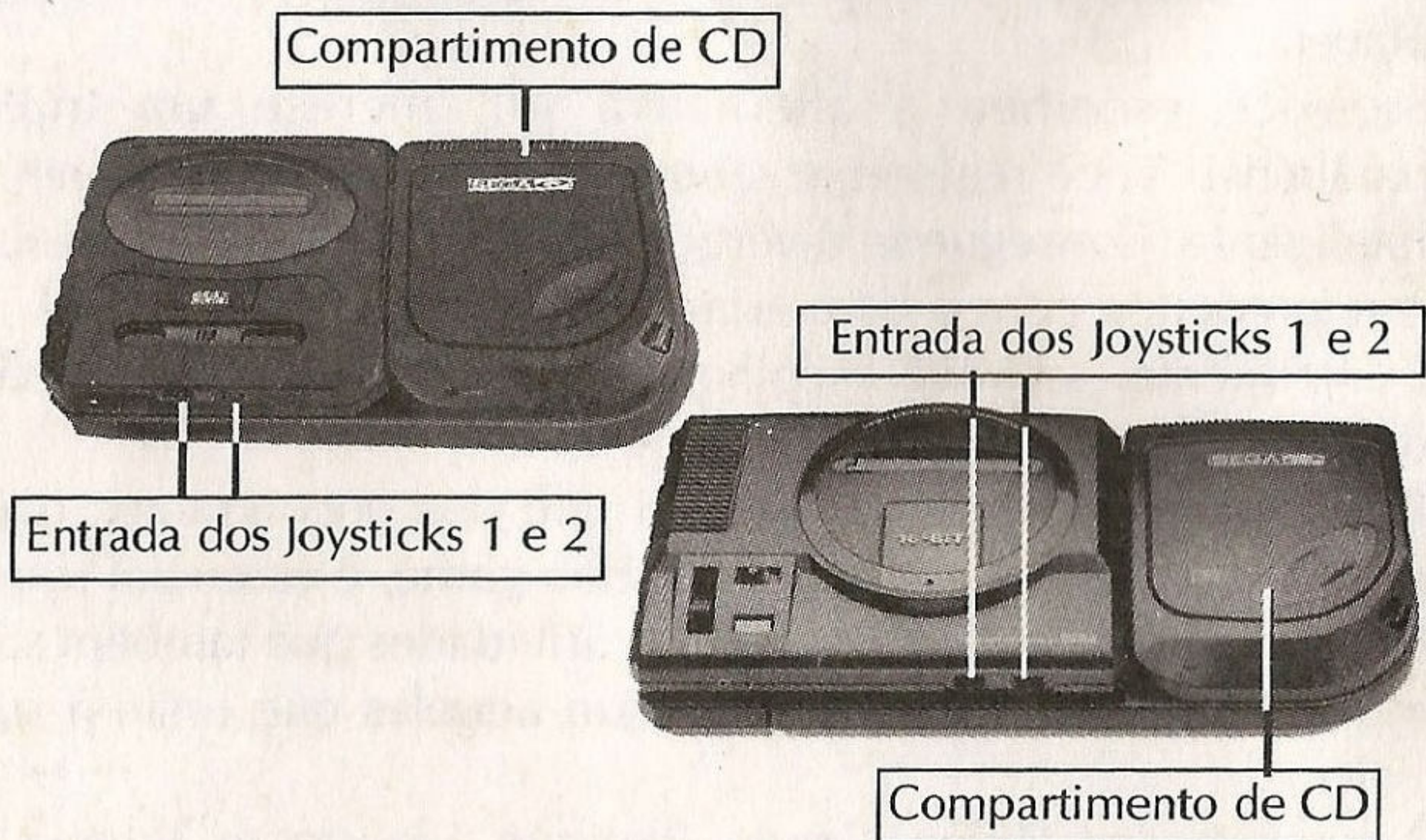
Mostre que você realmente é uma fera!



# COMO COLOCAR O CD NO SEGA CD

1. Certifique-se de que o Mega Drive está desligado. Conecte o SEGA CD
2. Na entrada 1 do MEGA DRIVE, conecte o Joystick 1.
3. Ligue o MEGA DRIVE, verificando antes se ele está sem cartucho. O logotipo SEGA CD aparecerá.
4. Coloque o CD no compartimento, com o nome para cima, conforme explica o manual do SEGA CD. Feche a tampa do compartimento.
5. Pressione o **Botão Início** no Joystick 1 quando a mensagem PRESS THE START BUTTON aparecer.
6. Pressione o Botão RESET a qualquer momento, para sair e reiniciar o jogo. A tela com o logotipo SEGA CD retornará.

**IMPORTANTE:** Somente retire o CD do compartimento com o MEGA DRIVE desligado!







# STREETS OF RAGE™



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 noite...

Enquanto o caos prosseguia desenfreadamente, três jovens policiais tentaram organizar uma unidade especial para a defesa da cidade. Mas seu plano foi recusado categoricamente 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. 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 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!



STREETS  
OF RAGE

### **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**

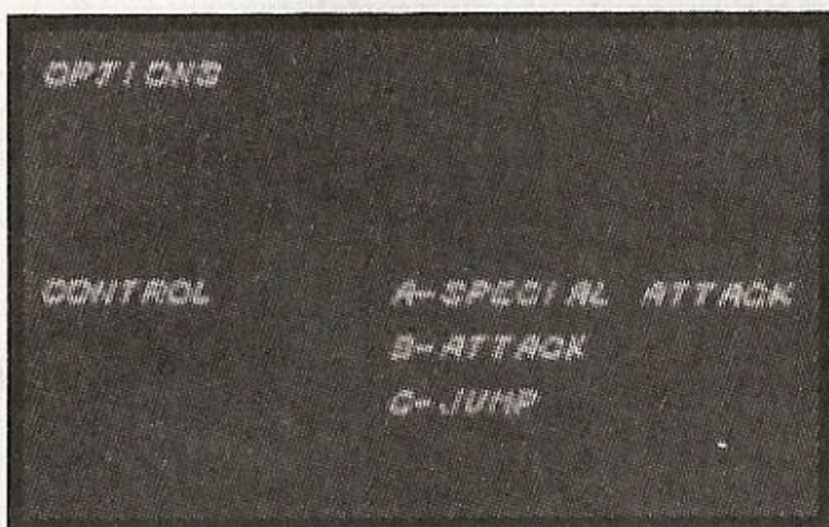
- Inicia o jogo.
- Faz pausa e reinicia o jogo.

### **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

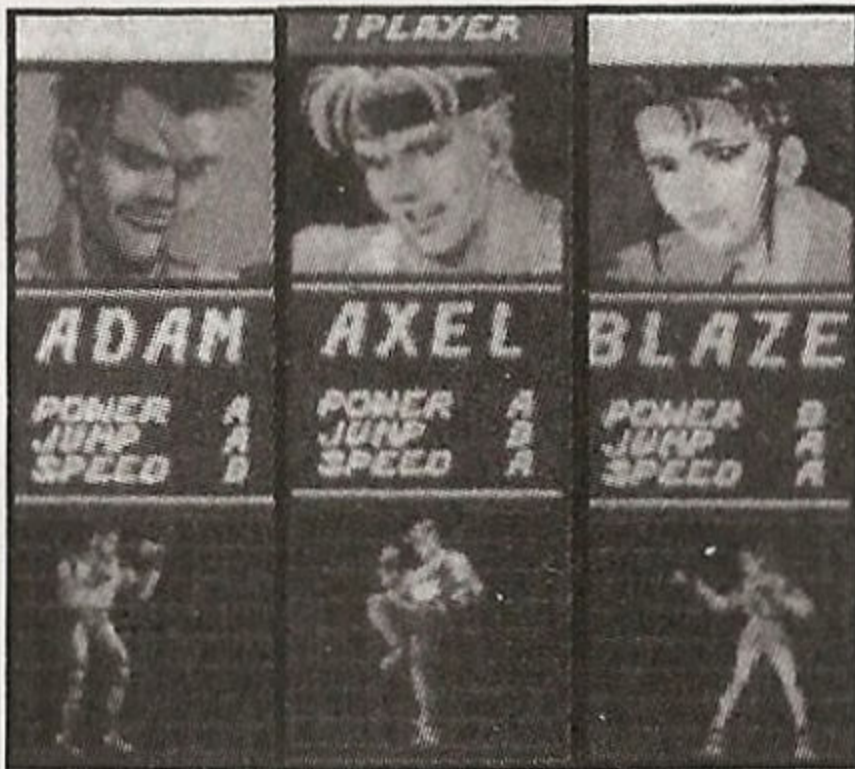


Selection" (Seleção do tipo de jogo) reaparece.

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 (Player Selection)*



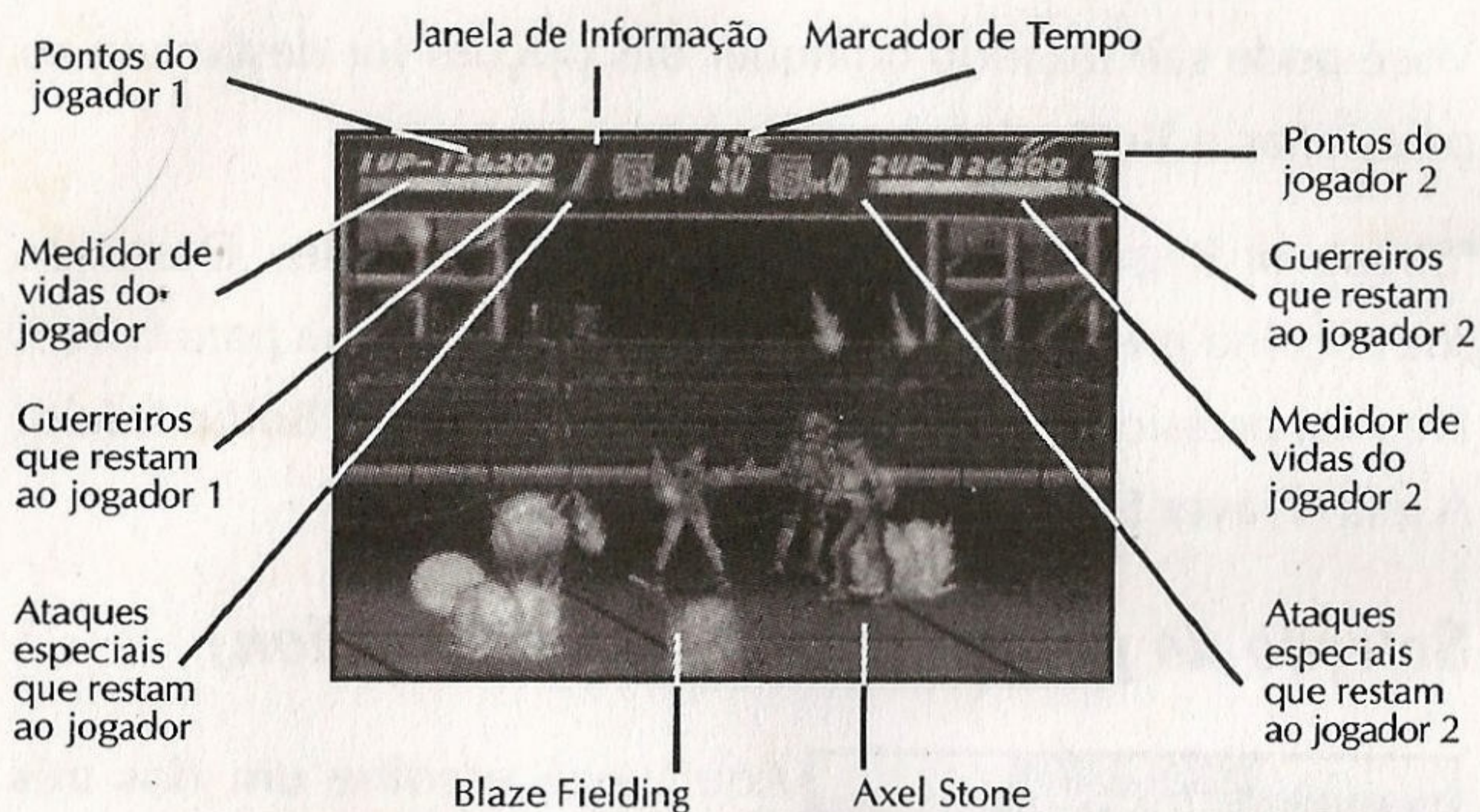
Aqui você escolhe um dos três guerreiros para levar a combate. Eles estão catalogados individualmente em três categorias: "Power" (Força), "Jump" (Salto) e "Speed" (Velocidade).

"A" indica o máximo de eficiência da categoria; "B" significa uma eficiência menor. Para focalizar o retrato do guerreiro que deseja escolher, pressione o **Botão D** para a direita. O jogador 1 movimenta 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!

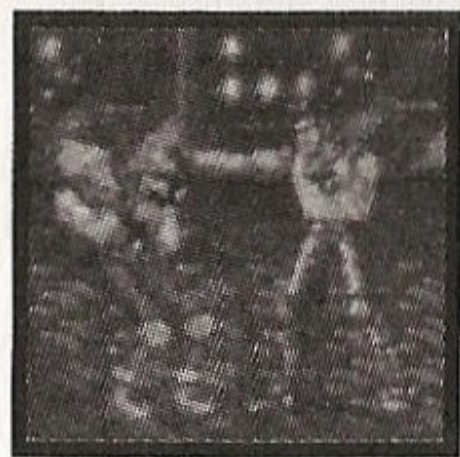




## Técnicas de Ataque

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 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:

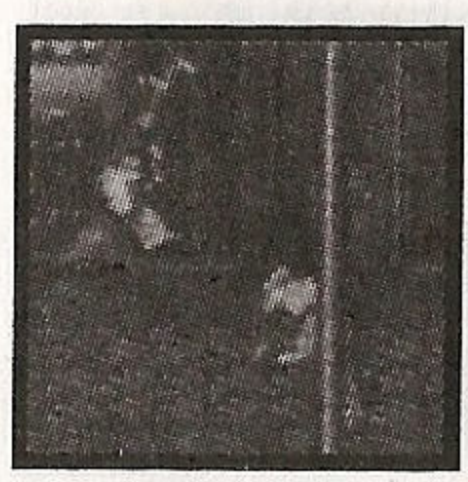
*Fúria*

**ADAM** - Duas joelhadas diretas, seguidos de um golpe de cotovelo

**AXEL** - Duas joelhadas seguidas de uma cabeçada

**BLASE** - Duas joelhadas e um pontapé com um golpe leve e rápido

*Arremesso*



ADAM

Arremesso por cima do ombro



AXEL

Arremesso por cima do ombro



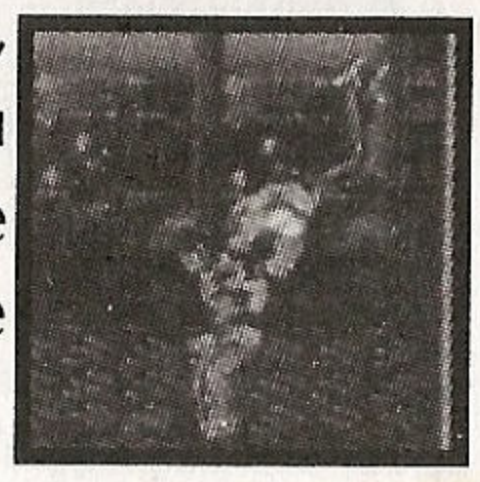
BLAZE

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.





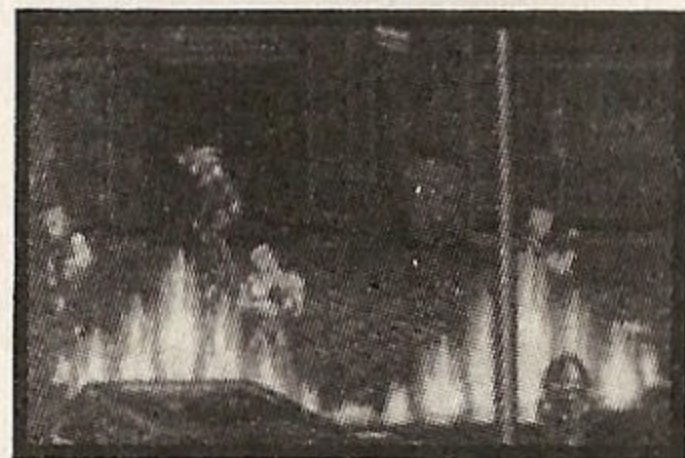
**Tática de Conjunto nº 2:** Deixe seu parceiro fazer a mesma coisa com você! Desta vez, seu guerreiro é que será arremessado. Como na Tática nº 1, a precisão e a posição são as chaves para o sucesso da manobra.

**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 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!



**Tubeo de conexão:** Liquidada 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 pode acumular uma pontuação gigantesca, livrando a cidade da organização criminosa!

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*

### *(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*

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!



# 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 da 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 Ninjitsu (a magia ninja).

Você é Musashi, o mestre ninja. Suas mãos e pés são 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. Você jamais pára, jamais repousa, jamais desiste!

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

### ***Assuma o Controle!***

The Revenge of Shinobi é um jogo para 1 Jogador. Aprenda a controlar o joystick antes de iniciar o jogo.





## **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 imagem das Opções.
- Aperte para a direita ou para a esquerda para mudar de opção na Imagem 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 inicial) que você quer usar.

## **Botão Início**

- Aperte para começar o jogo.
- Aperte para fazer seleções nas Imagens 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**.

### ***Taiso (Preparando o Corpo)***

Veja a sequência de abertura para ter idéia da surpreendente habilidade de Musashi. A seguir, ao aparecer a tela do título, aperte o **Botão Início**: aparece, então, a imagem Início do Jogo.



Aperte o **Botão D** para a direita ou para a esquerda a fim de escolher a cena de partida, indicada na parte direita superior da imagem Início do Jogo. A Organização Neo Zeed conquistou 8 distritos ao redor do mundo. Cada distrito tem 3 cenas. Você pode começar em qualquer distrito ou cena, desde 1-1 até 8-3.

Em seguida, movimente a seta de seleção para Opções e aperte o **Botão Início**.

### *Imagem das Opções*

Use a Imagem das 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" (dificílimo). 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 (dificílimo) ..... 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 e 90, em múltiplos de 10.

## Controle

- Programa as funções para os **Botões A, B e C** no joystick.

Type 1	Type 2	Type 3	Type 4
A Ninjitsu	A Ataque	A Salto	A Ninjitsu
B Ataque	B Salto	B Ataque	B Salto
C Salto	C Ninjitsu	C Ninjitsu	C Ataque

## Saída

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



## *O Ponto Sem Retorno*

Você é Musashi, o ninja hábil e poderoso. Os terroristas da Neo Zeed são seus piores inimigos. Você jurou aniquilá-los até o último soldado e o último agente secreto. Após estudar cuidadosamente sua posição no mapa, você inicia a caçada! Você carrega uma adaga e um maço de mortais Shurikins, suas facas voadoras. Para andar, aperte o **Botão D** para a direita ou para a esquerda. Para agachar-se, aperte o **Botão D** para baixo. Para um ataque de surpresa, caminhe agachado. Faça isso apertando o **Botão D** para baixo e para a direita ou para a esquerda. Ataque apertando seu **Botão de Ataque** (**Botão A, B** ou **C**, dependendo de sua programação). Se estiver bem próximo do inimigo, você o apunhala quando se encontrar de pé ou lhe desfere um pontapé quando se encontrar agachado. Se o inimigo estiver afastado, você arremessa Shurikins.

Para saltar, aperte seu **Botão de Salto** (**Botão A, B** ou **C**, dependendo de sua programação). Quando estiver em pleno salto, aperte o **Botão de Salto** novamente para efetuar a pirueta. Para arremessar 8 Shurikins em plena pirueta, aperte imediatamente o **Botão de Ataque**.

Siga as setas "Go" (entrada) e "Exit" (saída) para se manter no caminho certo.



## *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 da luta você reconquista força e vidas extras recolhendo, dos Caixotes, Pacotes de Força e Musashi.

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 suas Shurikins mais rapidamente e com melhor pontaria, ganha uma espada letal para lutar e ainda recebe a habilidade da Guarda Cruzada, passando a evitar as Estrelas da Morte inimigas que cruzam com suas 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.



**Musash** - 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 rechaçar 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 desaparece.



### **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.

## ***Pausa e Reinício do Jogo***

Quando você aperta o **Botão Início** para utilização do Ninjitsu, o jogo entra em pausa e sua contagem é totalizada até esse momento. Para reiniciar o jogo aperte outra vez o **Botão Início**.

## ***Prorrogação 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).

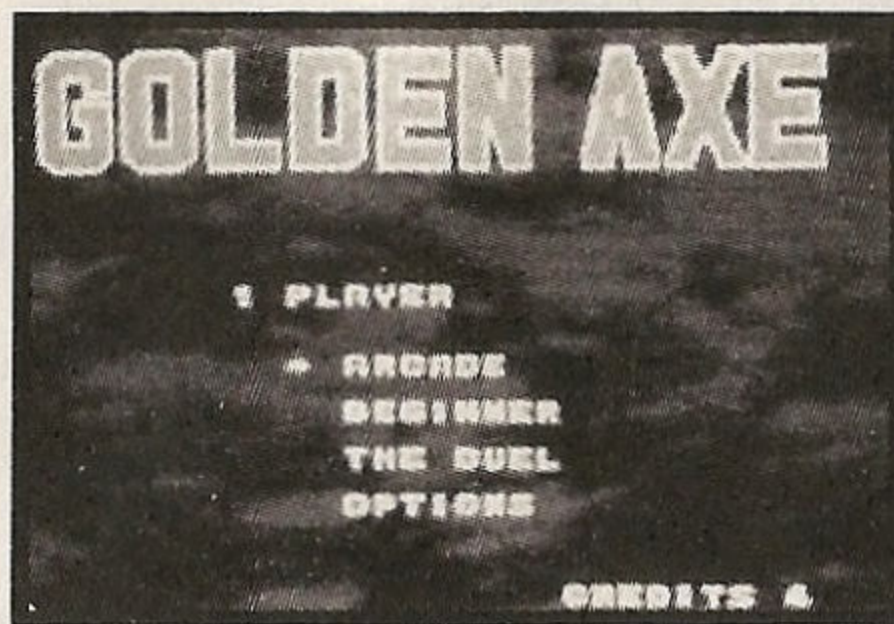
### *Dicas Uteis*

- 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. E aí, então, mande brasa!



# 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 massacróu milhares de habitantes.

Por último, ele sequestróu 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 mais 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 prodigiosa e sua coragem sem limites colocam-no à altura de qualquer inimigo.

Tyris-Flare, a Amazona, chegou das grandes florestas. Habilidade 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 solenemente 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.

Essa é sua missão. Mas pode haver uma surpresa no final!

## ***Assuma o Controle!***

*Veja como usar seu joystick.*





### ***Botão D***

- Aperte o botão para cima e para baixo para movimentar o marcador sobre os ítems "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".
- 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 mágica.

### ***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 encontrão 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 iniciantes. 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 Credits.

## *“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 às 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 deles os Potes Mágicos e as



Barras de Resistência. 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 fica 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*

- O grande segredo é praticar o máximo possível. Quanto mais praticar, mais depressa você aperfeiçoa sua técnica de ataque e seus saltos, até realizá-los sempre no momento certo. O melhor meio de ganhar é dominar o ataque e todas as suas variações.
- Treine bastante com os **Botões do Salto e de Ataque**, para descobrir todos os seus movimentos especiais. Você ficará surpreso com a enorme quantidade de manobras que pode realizar, inclusive chutar, golpear duro com o cabo de sua arma e jogar seu adversário por cima de sua própria cabeça, com uma torção de corpo.
- 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.
- Domine cada situação, a fim de decidir a melhor manobra: recuar para uma posição mais favorável ou atacar avançando.
- Aprenda a saltar e a rolar sob o atacante.
- Fique sempre de frente para seu inimigo. Levar uma facada nas costas é morte certa!



- Controle constantemente o Medidor de Golpes e o de Vidas. Se estiver com poucas vidas, o mais recomendável é recuar, em vez de atacar.
- 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!



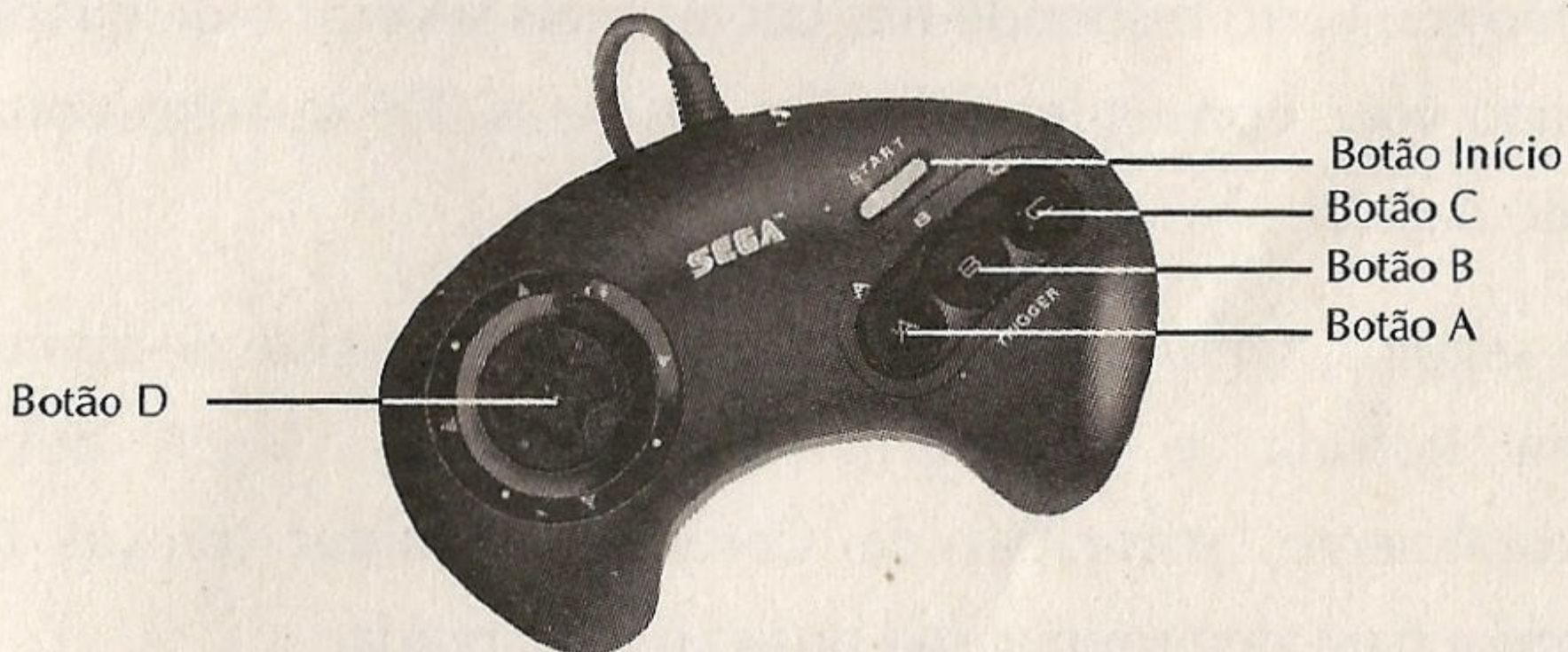
# SUPER MONACO GP™



O Super Monaco GP transporta você às mais desafiadoras pistas que o mundo poderia oferecer. Entre na competição contra os grandes pilotos no circuito Super Monaco ou tente ganhar o Campeonato Mundial e, neste caso, enfrentará uma sequência de 1,6 diferentes circuitos.

## *Assuma o Controle*

Aprenda as funções de cada botão de seu joystick antes de começar o jogo.



SUPER  
MONACO GP



As funções do **Botão D** e dos **Botões A, B e C** podem ser escolhidas na tela de opções. Há 6 tipos diferentes de combinações:

Tente cada uma das combinações e aprenda quais são as mais confortáveis para você. Lembre-se, para pilotar, sempre pressione o **Botão D** para a direita ou para a esquerda. Você pode derrapar um pouco nas primeiras voltas, mas vai logo aprender como vencer aquelas curvas fechadas.

Observação: o **Botão Início** é usado como pausa e para retomar o jogo. Ele não afeta o movimento do carro.

### *Uma Visão Geral*

A melhor maneira de iniciar este jogo é correndo algumas voltas para praticar em qualquer das 16 pistas. Escolha sua pista (ou circuito) e um tipo de transmissão para seu carro e pise fundo até a linha de chegada. Você terá percepção de como seu carro responde nas curvas mais severas e de quanto tempo você consegue recuperar nas retas. Dê quantas voltas você desejar.

Em seguida, tente o Super Monaco GP. Ele consiste de apenas uma corrida e as regras são rigorosas. Você deve, naturalmente, participar da Corrida Preliminar (provas de tempo) para determinar sua posição de largada.

Depois, a corrida começa. O mais difícil está na Posição Limite que será imposta a você. Se, em qualquer momento



durante a corrida e por qualquer razão, você tiver sua posição abaixo do que permitir o limite, então a corrida terá acabado para você.

O Campeonato Mundial é constituído por 16 corridas, cada uma em um circuito diferente. Do mesmo modo que na corrida Super Monaco GP, você deve tomar parte da Corrida Preliminar para determinar seu lugar no grid de largada. Não há Posição Limite neste nível, mas isto não significa que a competição será mais fácil. Você deve chegar entre os 6 primeiros colocados para marcar pontos em cada corrida. Se você terminar a partir do sétimo lugar ou, se você sofrer sério acidente durante a corrida, não marcará pontos.

É claro que o líder de pontos no final das 16 corridas ganha o Campeonato Mundial. Agora ajuste seu capacete e aperte seu cinto de segurança!

Aperte o **Botão Início** para ativar a tela de Seleção do Modo ("Mode Selection"). Você pode escolher começar pelo Super Monaco GP, tentar levar o troféu para casa no Campeonato Mundial ("WORLD CHAMPIONSHIP"), praticar algumas voltas ("FREE PRACTICE") ou ainda, olhar as Opções ("OPTIONS").

Cada um desses Modos que aparecem na tela serão discutidos separadamente. Começemos pela tela de Opções ("Options Screen").



## Opções

Para escolher OPÇÕES (OPTIONS) na tela de seleção do Modo ("Mode Selection"), mova a ficha de seleção para baixo, utilizando o **Botão D** e aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Na tela de opções, você pode escolher as funções dadas aos botões de seu joystick, o nível de dificuldade, a música de fundo e a voz encorajamento. Você também pode conhecer os efeitos de som que você ouvirá durante a corrida. Observação: esteja certo de selecionar a língua na qual as mensagens aparecerão na tela. Para ver as sub-opções, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Após fazer suas escolhas, mova a flecha para baixo até a SAÍDA ("EXIT") e aperte qualquer botão. A tela de Seleção do Modo retornará.

## Free Practice



Agora está na hora de esquentar seus pneus e de se preparar para a corrida. Há 16 circuitos de corridas GRAND PRIX disponíveis - as melhores e mais disputadas pistas do mundo. Para trazer as telas de

Seleção circuitos, aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Para visualizar o mapa de cada circuito, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.



Escolha o circuito em que você prefere praticar, apertando os **Botões A, C** ou o **Botão Início**.

A próxima tela mostra os 3 tipos de transmissão que você pode selecionar. Há o modelo automático, um modelo manual de 4 velocidades e outro com 7 velocidades. Iniciantes devem escolher o automático, quando você está aprendendo a vencer curvas em alta velocidade, é mais fácil não preocupar-se com a mudança de marchas ou em observar o velocímetro. Quando você se acostuma com as respostas do carro, você poderá passar para uma transmissão manual. Para escolher uma, mova o quadrado de seleção usando o **Botão D**, e pressione qualquer outro botão.

Na próxima cena, você verá seu próprio carro na linha de partida. O fundo da tela será dedicado a você e ao que você vê a sua frente. No topo da tela, você verá seu espelho retrovisor. Agora, tendo em mente a combinação de controle que você escolheu na tela Opções, comece a corrida quando a luz de partida ficar verde. O tempo que você leva para completar uma volta depende de qual circuito você escolheu, do tipo de transmissão que você está usando e de suas próprias habilidades e experiência.

Dê quantas voltas em quantas pistas diferentes você desejar! Quando você achar que está pronto para a grande hora, poderá enfrentar o desafio dos circuitos profissionais! Se você quiser praticar em outro trajeto, aperte o **Botão Início**. Pressione os **Botões A, B** e **C** simultaneamente para voltar às



telas de Seleção de Pista ("Course Select").

## *Super Monaco GP*



Agora é hora de enfrentar os campeões. Este trajeto consiste em uma corrida de 3 voltas ao redor de uma pista especialmente construída. Para optar por esse modo de jogo, vá para a tela de

Mode Selection (Seleção do Modo) que aparece no início do jogo. A seguir, mova a flecha de seleção usando o **Botão D**, de forma que ela aponte para o Super Mônaco GP, e aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.

Sua próxima tarefa será escolher um tipo de transmissão. Se você for iniciante, será mais prudente optar pela automática. Para optar, mova o quadrado de seleção, usando o **Botão D**, para escolher a transmissão e depois pressione qualquer um dos outros botões.

Você está preparado. Agora você deve dar uma volta de teste ao redor de uma pista menor, a fim de determinar sua posição de largada na corrida maior. Esta volta é chamada de Corrida Preliminar e você é o último piloto e realizá-la. Infelizmente você não saberá qual é o tempo do piloto mais rápido até dar sua volta; só então é que a classificação dos tempos será mostrada. No topo da tela, a Melhor Volta ("Best Lap") mostra o tempo mais rápido do piloto classificado anteriormente.



No lado esquerdo da tela você verá o tacômetro de seu carro (ou conta-giros, que é o indicador que dá o RPM, ou seja, o número de vezes por minuto que seu motor está girando) e a luz oficial da largada.

No lado direito você verá o traçado da corrida preliminar e, abaixo, o trajeto Super Monaco GP. Seu carro é sempre identificado pelo círculo branco com o "P" vermelho. Aprenda como usar este traçado para ajudá-lo com as curvas do circuito.

No topo, você pode checar se alguém está prestes a passá-lo. Verifique este espelho retrovisor com frequência - você poderá frustrar a tentativa de outro piloto de ultrapassá-lo, bloqueando o caminho.

Durante a volta de teste de tempos você não deve preocupar-se com outros pilotos. Seu objetivo é simplesmente dar a volta na pista o mais rápido possível. Se você sofrer um acidente, deverá começar a corrida na última posição (15o). A Posição Limite é uma função que pressiona você. Tente não ficar abaixo da posição especificada, se você o fizer, estará acabado. Há 2 pontos no circuito em que a Posição Limite é ajustada. A pressão real aparece quando o limite coincidir com sua posição atual. Quando você perceber isso, poderá checar seu espelho retrovisor apenas para examinar quem está atrás de você.

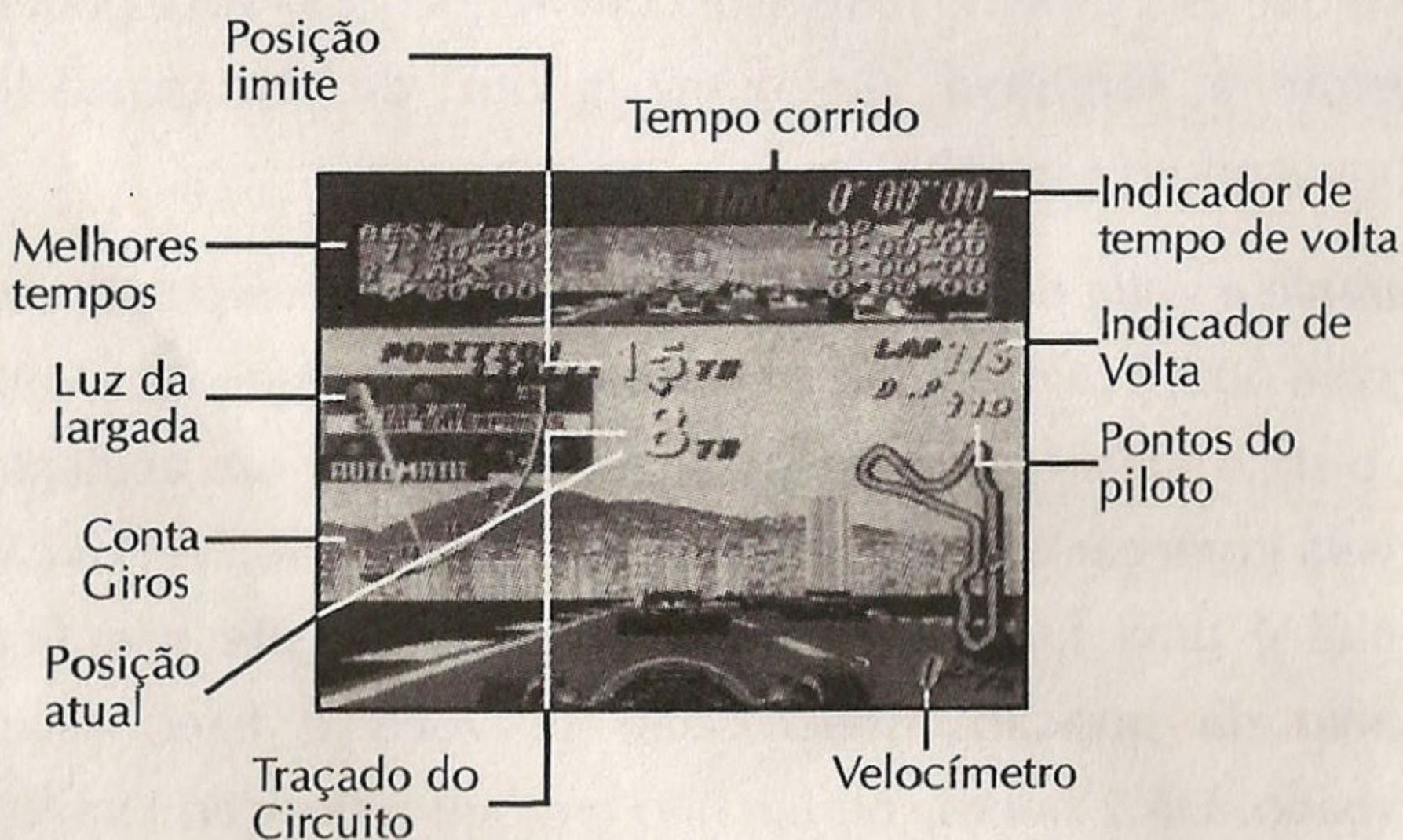
Após completar a Corrida Preliminar, aparecem os tempos dos



melhores pilotos. O seu tempo é mostrado em caracteres brilhantes. O número à esquerda indica sua posição de largada. Na próxima cena aparecerá a linha de largada.

## *Aqueça o motor!*

Todo o trabalho pesado, o suor e a preocupação que você investiu até aqui, chegaram ao fim. Você deve agora concentrar-se na nova tarefa - deixar para trás 14 outros pilotos e tornar-se campeão! Esteja certo de que você entendeu todos os indicadores que aparecem na tela durante a corrida.



Você deverá pisar no acelerador mesmo antes da luz de largada tornar-se verde. Tão logo apareça o verde, arranque! Observe os outros carros cuidadosamente na largada - uma batida aqui é ocorrência comum! Passe quantos carros puder, enquanto eles tentam ganhar velocidade. A partir deste ponto,



será uma luta contra o relógio, contra a Posição Limite, os outros pilotos e a própria pista!

## *Ganhando a Taça*



Após a corrida, aparece a classificação. Você recebe pontos durante a corrida e seu total de pontos e a posição final são mostrados na tela. Se seu total exceder 1000, ótimo! Se você

ganhar a corrida, ou acabar nos 3 primeiros lugares, você participará da segunda corrida. Sua posição final em cada corrida, juntamente com seu total de pontos, determinam sua colocação entre seus adversários de corrida. Se você bater ou explodir, recupere-se e tente novamente. Se você se classificar após 2 corridas, receberá a Taça Super Monaco GP no pódio.

Observação: as condições da pista pioram quando você inicia a segunda corrida. Observe!

## *Campeonato Mundial!*

Este é um verdadeiro teste de habilidade, resistência e sobretudo de vontade! É uma série de 16 corridas para determinar o melhor piloto do Grand Prix da temporada! Para escolher este modo de jogo vá à tela Mode Selection (Seleção do Modo) no início do jogo. Mova a flecha de seleção usando o **Botão D**, de modo a fazê-lo apontar para o World



Championship (Campeonato Mundial) e depois aperte qualquer outro botão.

A próxima janela de seleção permite que você opte por iniciar outro jogo (NEW GAME) ou continuar um jogo já iniciado, usando a PASSWORD (palavra-código). Para escolher sua opção, movimente a flecha com o **Botão D** e depois pressione o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.

NEW GAME conduz ao início da série. Você encontrará o pessoal da equipe e receberá algumas palavras de encorajamento. Para avançar até a tela de Seleção do Modo, aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.

PASSWORD permite a você continuar um jogo que você salvou. Use a tabela letra/número para acessar sua PASSWORD. Mova o quadrado de seleção, usando o **Botão D**, de modo que envolva a letra, o número ou o caractere que você deseja registrar como INPUT (entrada). Depois, pressione o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.

PASSWORD é longa, assim é melhor verificar se você entrou com todos os caracteres. Se você entrar com uma PASSWORD errada, as palavras "PASSWORD INCORRECT!" aparecerão no centro da tela. Para corrigir um erro, aperte primeiro o **Botão B**. Depois mova o quadrado de seleção para baixo até um dos símbolos.

Aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início** até que a linha vermelha fique sob o caractere que você quer mudar, e depois



mova o quadrado de seleção na tabela superior (a tabela de letras e números) até envolver o caractere correto. Para entrar com esse novo caractere, aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Quando você tiver finalmente entrado com a PASSWORD correta, movimente o quadrado de seleção até que ele envolva a sílaba ED e aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Isto permitirá que você saia da tela de PASSWORD e vá para a próxima tela de Mode Selection (Seleção do Modo).

### *Seleção do Modo*

Há 4 novos modos disponíveis. Para escolher um deles alinhe a flecha com o modo que você escolheu, usando o **Botão D**, e depois aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Sua primeira escolha será MACHINE (máquina).

Dados relativos a seu novo carro aparecem, juntamente com dados pessoais. O Sega CD designou para você a equipe MINARAE. Mais tarde você poderá solicitar mudança de equipe se seu desempenho não for bom! Para sair dessa tela, aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**.

Em seguida, escolha a transmissão (TRANSMISSION). Aqui você deve escolher o tipo de transmissão de carro que você utilizará na corrida. A competição no Campeonato Mundial é mais severa do que a do Super Monaco GP, de forma que você deve escolher uma das transmissões manuais mais rápidas. Para escolher, mova o quadrado de seleção com o **Botão D** e depois aperte qualquer outro botão.



Agora é hora de esquentar os pneus e de acostumar-se à pista. Selecione WARM UP (aquecimento) e dê 9 voltas no circuito. Se você ainda não se sentir confiante, comece novamente.

Para o início da competição, selecione RACE (corrida) na tela de Seleção do Modo. Mais uma vez como no caso do Super Monaco, você precisa de uma volta preliminar para determinar sua posição no grid de largada. Corra o mais rápido que puder! Completada essa volta aparece o tempo e a sua posição na largada. Agora, depende só da sua habilidade ganhar o campeonato.

### ***Chegou a hora***

É claro que sua equipe dará ainda alguns conselhos nos últimos momentos antes da corrida. Nesse ponto, você pode escolher se quer ou não um rival. Isto quer dizer que você, nesse caso, iria empenhar-se em uma minibatalha contra outro piloto. Para escolher Sim (YES) ou Não (NO), movimente a flecha de seleção para a esquerda ou para a direita, com o **Botão D** e depois aperte qualquer outro botão. A tela SELECT YOUR RIVAL (escolha seu rival) aparecerá. Os nomes dos pilotos estão separados em 4 grupos de acordo com o nível. Você está no nível C. Para escolher um nível, aperte o **Botão D** até que o nome da equipe do rival escolhido brilhe e em seguida aperte o **Botão A, C** ou o **Botão Início**. Quando você escolher um rival, você o conhecerá e terá informação sobre ele e seu carro. Ele terá também algo a dizer.



Agora você está na linha de largada. Os medidores e os indicadores são basicamente os mesmos, mas há uma nova informação. É o Position Indicator (Indicador de posição), que mostra sua posição atual, juntamente com a de seu rival. Sem dúvida você deveria tentar ganhar a corrida, mas pode ser mais realista e apenas tentar ficar à frente de seu rival.

As corridas nesta série consistem em 5 voltas cada, de forma que pode haver muitas alterações de posições. Não há contudo, a Posição Limite. As únicas pressões reais sobre você são ganhar, ficar entre os 6 primeiros colocados e receber os pontos do Campeonato ou livrar-se de seu rival!

Você poderá escolher um novo rival antes de cada corrida. Haverá vezes, porém, em que você será desafiado diretamente por outro piloto. Derrote-o e mantenha sua dignidade. O mais importante, contudo, é que, se você vencer o mesmo rival 2 vezes, você poderá ser convidado para entrar para a equipe dele! Não esqueça seu principal objetivo: ganhar todas as corridas!

## *Problemas*

Se acontecer de você bater em outro carro ou encostar em placas de sinalização ou em cercas ao lado da pista, a palavra TROUBLE (problema) aparecerá no centro da tela. Quando você alcançar a linha de largada/ chegada, as palavras PIT IN (entre no box) aparecerão. Isto significa que você pode dar uma paradinha no box de sua equipe. Para ir ao box, aperte o **Botão C**. Sua equipe de reparos deverá libertá-lo num máximo



de 6 segundos, dependendo da seriedade da situação do carro. Se você ignorar os avisos e prosseguir na corrida, provavelmente pagará por isso mais tarde. Há muito tempo para recuperar o tempo perdido e você terá melhor chance se estiver pilotando um automóvel em boas condições!

### ***Anote***

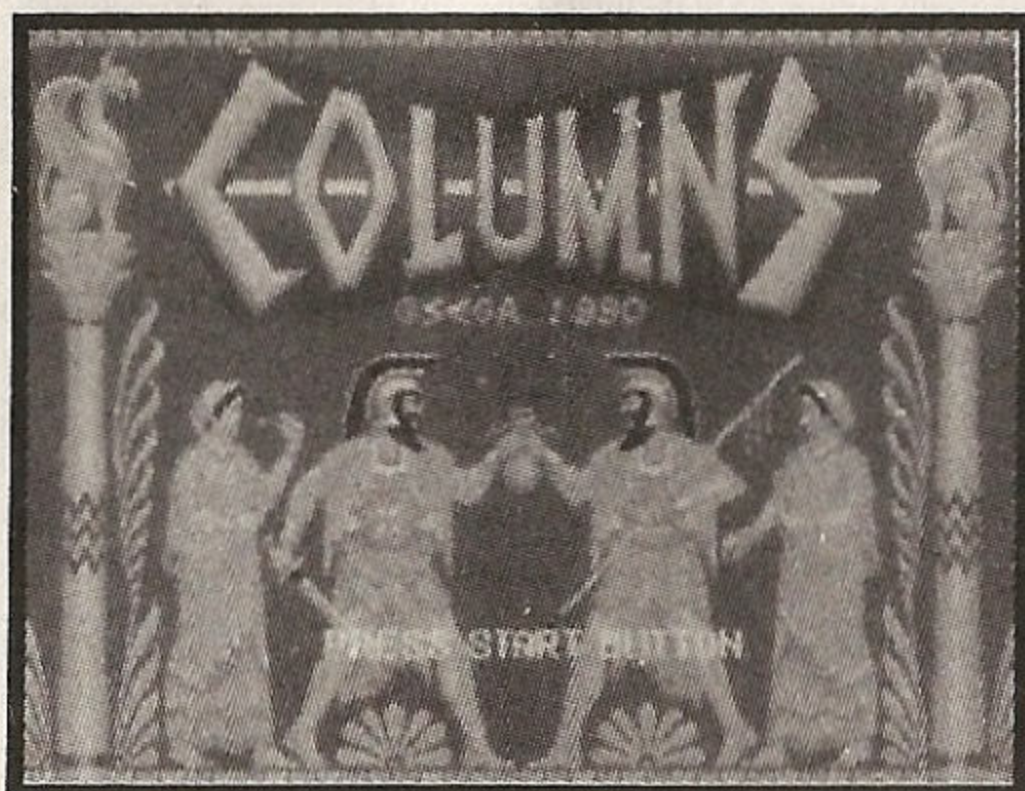
Após cada corrida os resultados finais são divulgados. Eles são seguidos pelas posições atualizadas (o ranking) dos pilotos no Campeonato Mundial. Para ganhar pontos, você deve terminar em um dos 6 primeiros lugares. Os pontos são conferidos como segue:

Ordem de chegada	Pontos
Primeiro	9
Segundo	6
Terceiro	4
Quatro	3
Quinto	2
Sexto	1

Mesmo se você não fizer boa corrida no começo, não se irrite. Você ainda pode ser capaz de alcançar os líderes, ou pelo menos terminar em uma boa colocação.



# SHAPES AND COLUMNS™



## *Os Botões de 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 dispor ou arrumar as jóias.

### ***Botão B***

- Aperte para voltar à imagem da seleção da forma do jogo.
- Aperte para arrumar a ordem das jóias.

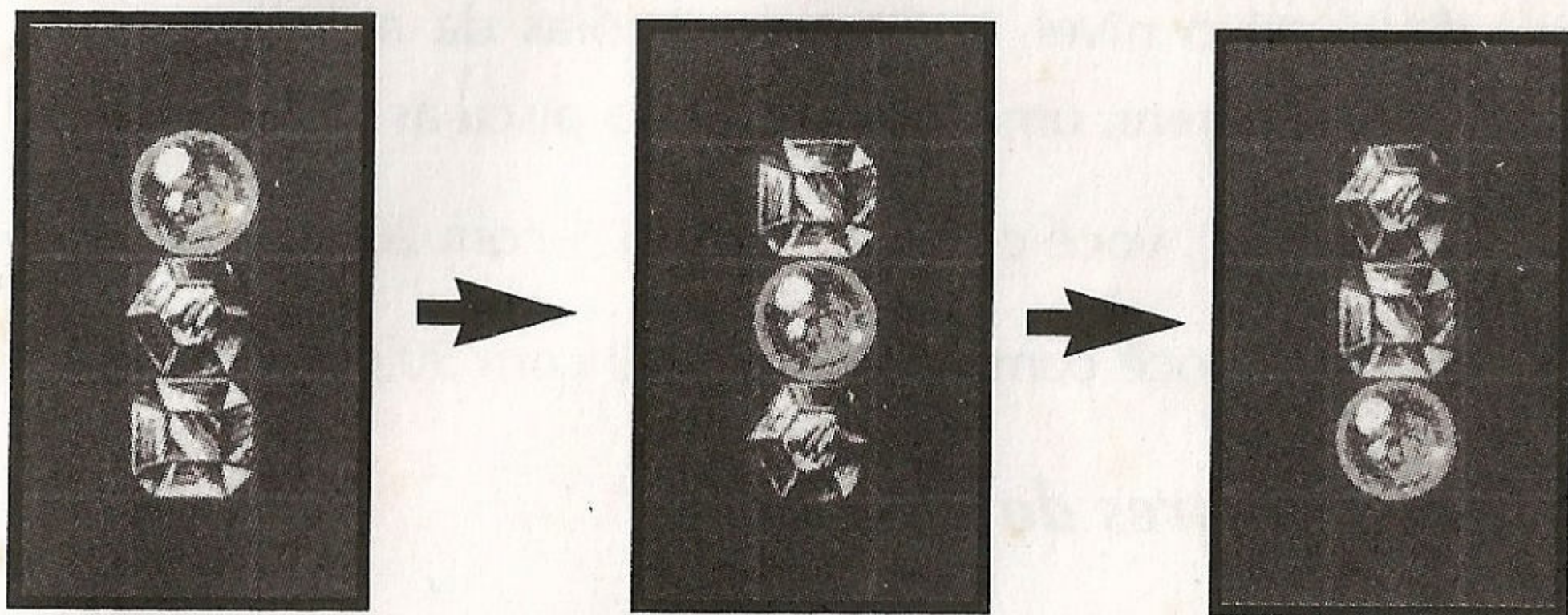
### ***Botão C***

- Aperte para entrar no "Game Mode".
- Aperte para arrumar as jóias.



## Como arrumar as jóias

Para mudar a ordem das jóias, aperte os **Botões A, B, ou C**.



Aperte o botão - Aperte o botão

**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).

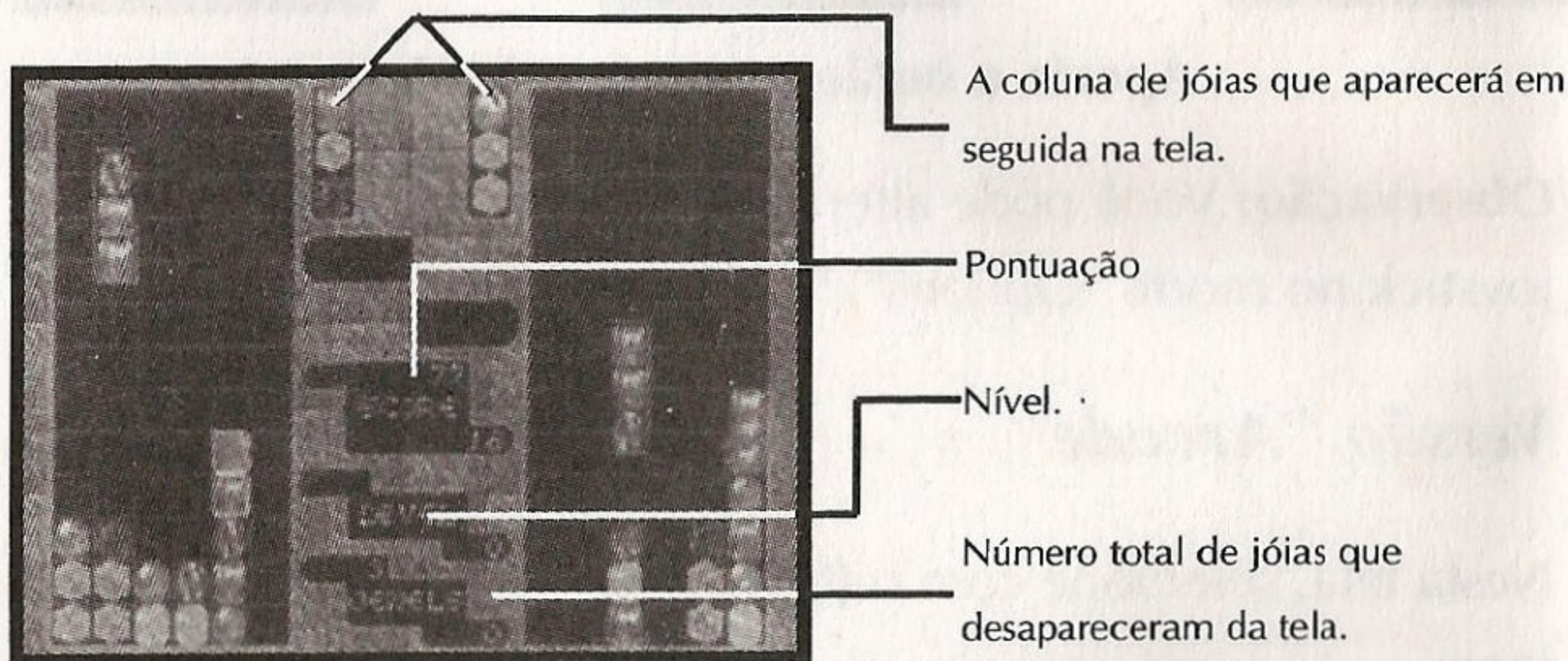
Depois, aperte o **Botão A** ou **C** para começar. Se você não mudar o nível de dificuldade do jogo dentro do limite de tempo, o jogo começará automaticamente no nível mostrado na tela.



## *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!*

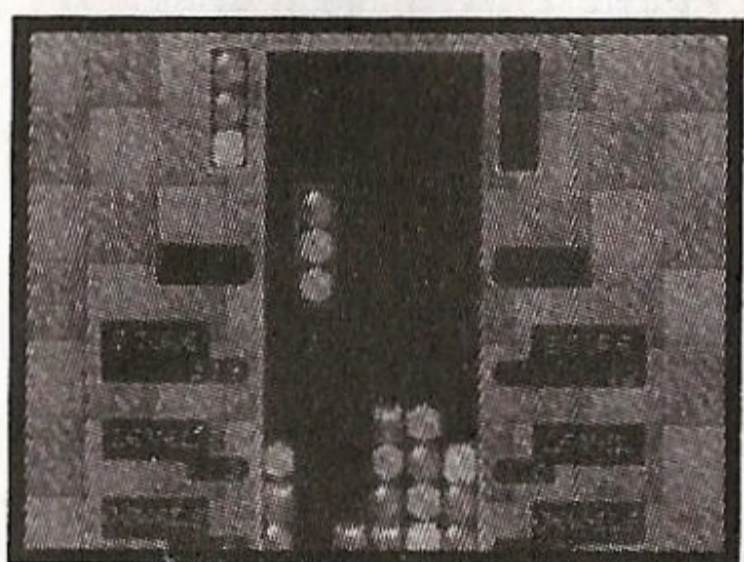
Há uma Jóia Mágica que aparece nos níveis "Medium" ("Médio") ou "Hard" ("Difícil") da versão "Arcade" do jogo. Se a Jóia Mágica parar numa jóia vermelha, todas as jóias vermelhas da tela desaparecerão! A Jóia Mágica faz a mesma coisa com todas as outras cores.



## "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 Sega CD. 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**.

### *Imagem "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 imagem, 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.

## *Altura ("Height")*

Os números indicam a altura das Colunas na imagem, no momento em que você inicia o jogo.

## *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.



## *Música de fundo*

*("BGM - Background Music")*

Selecione, entre 3 temas musicais, aquele que você deseja ouvir durante o jogo. Para sair desta imagem, aperte o **Botão A ou 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 imagem da versão "Arcade". Aqui é você que determina a dificuldade completa para os 3 níveis do jogo na imagem 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".) Por exemplo, se você seleciona aqui "HARD" e seleciona "EASY" na imagem da versão "Arcade", você jogará o nível mais difícil do nível "EASY".



## *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 imagem 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 do seu 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.

### *Dicas úteis*

- Milagres acontecem! Se você jogar no nível "Easy" ("Fácil") na versão "Arcade" e precisar desesperadamente de ajuda, é possível que esta aconteça de repente!
- Procure fazer reações em cadeia.
- Você pode conseguir pontuações mais altas jogando nos níveis mais difíceis.

## **MANIPULANDO SEU CD**

---

- O Compact Disc do Sega CD destina-se exclusivamente para o uso no Sega CD.
- Não flexione o CD. Não toque em sua superfície, e evite sujá-la ou raspá-la.
- Não deixe o CD sob a luz direta do Sol, nem próximo a qualquer fonte de calor.
- Guarde sempre dentro de seu estojo de proteção.



# 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**.

ETIQUETA

**TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.**

R. Antônio Nagib Ibrahim, 30 - Lapa

São Paulo - SP - CEP 05036-060 - Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP

CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266



**TECTOY**