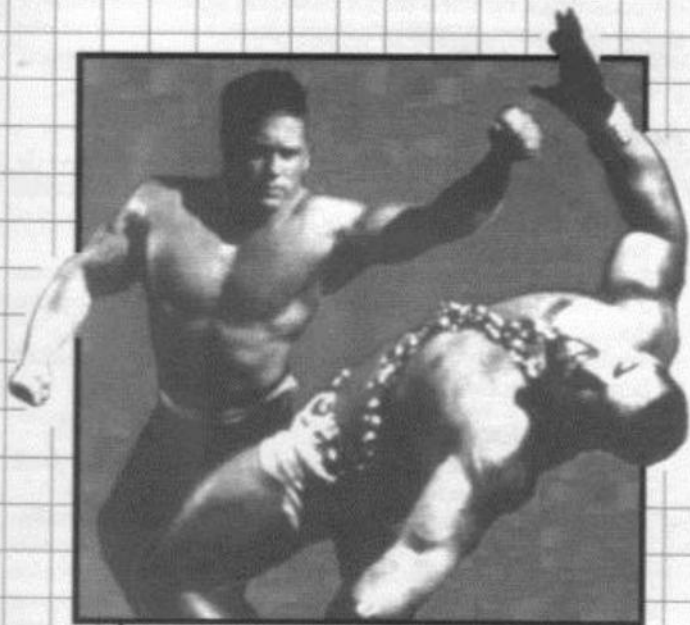


Master System®

PIT-FIGHTER



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

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.

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.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho PIT-FIGHTER no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. PIT-FIGHTER é para 1 ou 2 jogadores.

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



CENÁRIO DO JOGO

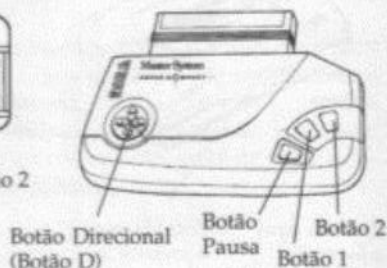
Este é PIT-FIGHTER, o mais sujo jogo de luta! Não falta ação nessa batalha de rua sem regras. Controle um dos 3 hábeis mestres (Buzz, Ty ou Kato) enquanto desafiam violentos lutadores de rua como Executor, Chainman Eddie, Angel e o Guerreiro Mascarado.

Usando diferentes combinações de botões, ordene que os seus lutadores dêem socos, chutes, saltos e executem movimentos especiais.

COMEÇANDO

Quando aparecer a Tela de Título, pressione o Botão 2 para ir à Tela de Opções. Pressione o Botão 1 para trocar a opção apontada pelo cursor. Pressione o Botão 2 para salvar o jogo em curso e sair para a Tela de Título.

Pressione o Botão 1 para ir à Tela de Seleção do Lutador. Na modalidade de jogo para um jogador ou para dois jogadores tipo 1, os jogadores podem escolher que personagem querem ser - Ty, Kato ou Buzz. Para escolher um lutador, pressione o Botão 1 ou 2.



MODALIDADE PARA DOIS JOGADORES

Você pode escolher entre três tipos de jogo:

Jogo Tipo I:

Os jogadores lutam entre si em diferentes níveis como Ty, Kato e Buzz. O primeiro jogador que conseguir 5 pontos gold-pit ganha o jogo e é inscrito, portanto, no Placar de Melhores Pontuações.

Jogo Tipo II:

Igual ao Jogo Tipo I, mas os jogadores podem jogar no papel de inimigos se quiserem. Podem escolher sua personagem entre o Executor, Southside Jim, Angel (Anjo), CC Rider, Chainman Eddie, Heavy Metal ou Mad Miles. Escolha o seu jogador da Tela de Opções. O ganhador nessa modalidade não é inscrito no Placar de Melhores Pontuações.

Jogo Tipo III:

Exatamente igual à modalidade para um jogador, mas em vez dos maus serem controlados pelo computador, eles podem ser controlados pelo segundo joystick. O segundo jogador não marca pontos, mas tem o prazer de representar os maus, um após outro, e de executar os movimentos particulares de cada um deles.



No Pit-Fighter não há regras. É uma luta primitiva, sem regulamento e muito violenta. Os lutadores se enfrentam por dinheiro e pela glória de vencer o campeão, para serem o número um!

Cada jogador possui um movimento especial. Eles estão detalhados na página 7. Cada jogador também pode dar socos, chutar, saltar, saltar e chutar, e agachar. Em certos momentos podem dispôr de outros movimentos. Se o inimigo está atrás do jogador e ao alcance, o jogador pode dar-lhe um soco, que parecerá um golpe de cotovelo para trás. Se o inimigo está no chão, ou agachado, o jogador dará um soco para baixo em vez de um chute, ou um chute em vez de um soco.

ASSUMA O CONTROLE

Botão 1	Para dar socos para cima, golpe de cotovelo para trás ou chute alto.
Botão 2	Para dar chutes para frente ou socos baixos.
Botão 1 e 2	Movimento Especial (3 por nível).
Botão 1 e Para Cima	Para saltar na direção em que você está olhando.
Botão 2 e Para Cima	Para saltar e chutar na direção em que você está olhando.
Botão 1 e Para Baixo	Para recolher Shurikans (estrelas de arremesso), caixas, barris, facas ou cargas de poder (power-ups).

ARMAS E CARGAS DE PODER

Várias armas estão disponíveis durante o jogo para você e seus inimigos. Para pegar uma arma do chão, fique sobre ela e mantenha pressionados o Botão 1 e para baixo ao mesmo tempo. Pressione o Botão 1 para usar a arma quando já a estiver segurando. Os objetos que você pode recolher são os seguintes:

- Shurikans (estrelas de arremesso)

- Facas

- Caixas

- Barris

- Cargas de poder (power-ups)

Quando certos barris ou caixas se romperem e forem abertos, você encontrará um círculo com um "P" dentro deles, que é uma pílula especial de poder que pode ser recolhida por qualquer lutador. Portanto, pegue-a antes que outro o faça! Quando estiver com ela, um sinal de "POWER" brilhará sob seus pés. Todo golpe que você receber causará menos dano e todo golpe que você der, causará o dobro de dano.

OS LUTADORES DO JOGADOR

Você pode ser um destes três personagens (jogo para um ou dois jogadores Tipo 1):



BUZZ: Antigo lutador profissional de luta livre, especializado em movimentos de força bruta.

TY: Campeão de chute-box e veterano em Combate de Arena (Pit-Fighting), com chutes poderosos e instinto de matador.

KATO: Mestre do estilo Dragão Voador de Caratê, com incrível velocidade e agilidade.

Cada um desses três lutadores tem um Super Movimento especialmente letal, que será executado pressionando-se os Botões 1 e 2 ao mesmo tempo. Esses movimentos explosivos causam mais danos do que movimentos normais.

Os Super Movimentos são:

BUZZ: Achatamento contra o solo

TY: Chute Voador

KATO: Soco Combo

LUTADORES INIMIGOS

À medida em que você avançar no jogo, encontrará uma variedade de lutadores inimigos, cada um com um estilo de luta e força peculiares.

Os lutadores inimigos são:

- O Executor
- Southside Jim
- Angel
- CC Rider
- Chainman Eddie
- Heavy Metal
- Mad Miles
- O Guerreiro Mascarado

INDICADORES DE TELA

Pontuação:

Indicada em dólares, é o total acumulado de todos os ganhos recebidos durante o jogo. A pontuação não se conserva quando você usa um continue.

Lutador ID:

O jogador pode escolher um dos três lutadores para controlar no início de um jogo. Quando a Tela de Escolha do Jogador aparece, pressione para cima ou para baixo para visualizar os diferentes lutadores que você pode escolher. Pressione o Botão 1 ou 2 para escolher o lutador.

Barra de Energia:

Mostram-se duas barras. A barra da esquerda mostra a força do seu lutador. A barra da direita representa a força do outro lutador.

Relógio:

Mostra quanto tempo levou a rodada até o momento.

KO's:

Quantos lutadores inimigos você derrotou.

tt

Quantas vidas lhe restam.

Imm

Quantos movimentos especiais lhe restam - eles podem ser usados três vezes por nível, bastando para isso pressionar simultaneamente os botões 1 e 2.

A TELA DE PONTUAÇÃO MÁXIMA

Se você conseguir uma classificação na Tela de Pontuação Máxima, você poderá colocar nela suas iniciais. Para colocar suas iniciais, pressione para cima ou para baixo, esquerda ou direita para fazer passar o alfabeto. Pressione o Botão 1 ou 2 para escrever a letra escolhida.

AVISO: Para usuários de televisores de projeção. Imagens fixas podem causar danos permanentes no tubo de imagens ou depositar fósforo sobre o CRT. Evite o uso repetido de jogos de vídeo em televisores de projeção com tela grande.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION

ESTRELANDO MICKEY MOUSE



© Disney

Prepare-se para participar de uma aventura com o maior astro do Mundo Disney, Mickey Mouse. A história é a seguinte: nosso herói dormiu com um livro de contos-de-fada aberto no colo e, quando abriu os olhos...Que lugar estranho! Ele tinha entrado dentro do livro, em uma história assustadora...

Rapidamente, Mickey descobriu o que estava acontecendo: um terrível gigante tinha roubado o Cristal Mágico que protegia a vila, e agora uma magia negra atormentava todo mundo!

O gigante vive em um castelo nas nuvens, e Mickey precisa encontrar a Princesa do Bem (a sua adorada Minnie!), que irá ensiná-lo qual o melhor caminho para chegar até lá.

Você é tão corajoso quanto Mickey? Então embarque com ele nessa grande aventura de 4 Mega e não estranhe se, no meio do caminho, você topa com o Donald, ou, quem sabe, o Pateta, ou o Horácio...

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

TAZ-MANIA



Os personagens, nomes e tudo que estiver relacionado a TAZ-MANIA são marcas registradas de Warner Bros. © 1992, todos os direitos reservados.

Arrume a mala rapidinho, pois você parte nesse segundo para ajudar Taz, o adorável e faminto diabo da Tasmânia, que se meteu em uma grande confusão!

Ela começa quando o pai de Taz resolveu contar uma lenda. Ela dizia que, em algum lugar da Tasmânia, existia uma ave tão grande que um dos seus ovos seria capaz de alimentar uma família inteira por ano!

Dá para acreditar? É claro que não! Mas Taz acreditou e seus olhos brilharam, fascinados com a visão do omelete que ele poderia fazer com um ovo desses. Na mesma hora seu estômago começou a roncar - RONC!! - e ele saiu em disparada para achar o tal pássaro.

Se o impaciente Taz tivesse esperado o final da história, saberia dos mil perigos que o separam do tão sonhado ovo: florestas impenetráveis, cavernas escuras, ruínas que desmoronam... Tomara que você consiga ajudar Taz em sua busca. Afinal, se ele não encontrar o ovo, o jantar poderá ser você!!



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 cartucho e conserto por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY**.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266

TECTOY

™ Atari Games. Licenciado para Tengen, Inc.
© 1995 Atari Games. © 1991 Tengen, Inc.
Todos los derechos reservados.

PRESELECCIONADO
NA ZONA FRANCA
DE IMPORTACION

TENGENT.COM