

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

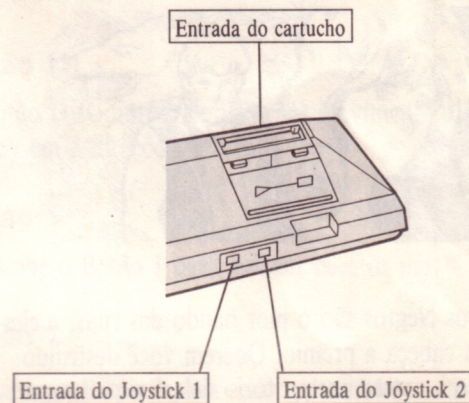


TEC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho DOUBLE DRAGON no console (veja a figura), conforme o manual de instruções do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Ao aparecer a tela inicial, pressione o Botão 1 para começar o jogo.

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



Double Dragon

Em uma cidade arrasada pela guerra e pela corrupção, a lei e a ordem cederam lugar ao terror e à violência. Gangues de fascínoras dominam as ruas. Crime e derramamento de sangue ocorrem a cada instante. A cidade vive sob o domínio do medo!

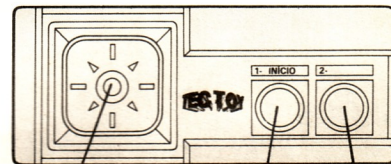
Os responsáveis por esse estado de coisas são Billy Lee e seu irmão gêmeo, Jimmy Lee, que são conhecidos nas ruas, respectivamente, por Spike e Hammer. Os dois são mestres sem igual nas artes marciais Kenpo e Kung Fu. Embora você conte com tudo o que é preciso para sobreviver nos mais traiçoeiros becos do mundo, você agora terá problemas.



Os Guerreiros Negros são o pior bando das ruas, e eles puseram sua cabeça a prêmio. Querem você destruído. Para forçá-lo a entrar no território deles, seqüestraram a sua garota, a bela Mary Ann.

Você terá de se aventurar por entre as ruínas da cidade devastada pela guerra para poder resgatar Mary Ann. E vai precisar derrotar os Guerreiros Negros para conseguir restaurar a ordem pública em sua cidade.

Assuma o controle



CONTROLE DE DIREÇÃO
(BOTÃO D)

BOTÃO
①

BOTÃO
②

Botão D:

O Botão D (Controle de Direção) movimente o Billy ou o Jimmy em 8 direções diferentes:

Botão 1

Pressione o Botão 1 para golpear com os pés.

Botão 2

Pressione o Botão 2 para socar e, também, para recolher e utilizar objetos encontrados no solo como armas.

Para dois jogadores

Em *DOUBLE DRAGON* também se pode jogar com dois jogadores. Para isso, conecte o Joystick 2 na sua respectiva entrada e pressione o Botão 1 do Joystick 2. No jogo desenvolvido por apenas 1 jogador é possível a entrada de um segundo jogador a qualquer momento, bastando pressionar o Botão 1 no Joystick 2.

As missões

Para resgatar Mary Ann, você deve abrir caminho lutando e passar por 4 missões diferentes, cada uma delas subdivididas em várias cenas. Você precisa derrotar todos os inimigos em cada cena para poder prosseguir à seguinte. Caso contrário, você será detido ao chegar no canto direito da tela.

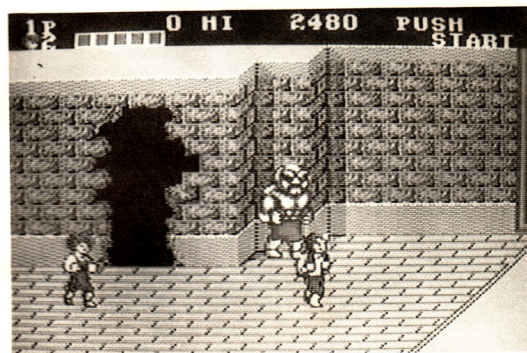
No final de cada missão, você encontrará um dos Guerreiros Negros. Será preciso derrotá-lo para prosseguir adiante na próxima missão.

Depois de concluída a última missão, você terá de enfrentar ainda o líder do bando dos Guerreiros Negros para então resgatar Mary Ann. A descoberta da identidade dele irá surpreendê-lo!

Suas 4 missões

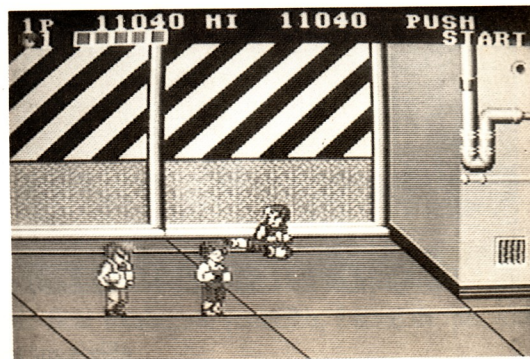
Missão 1

As Favelas



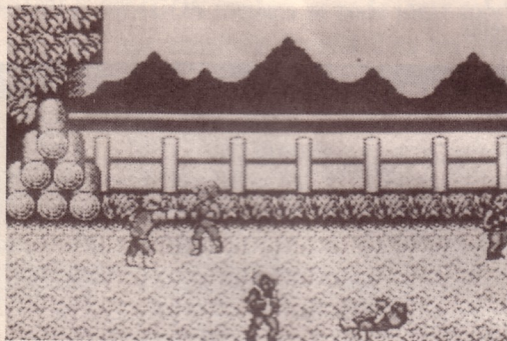
Missão 2

O Distrito da Fábrica



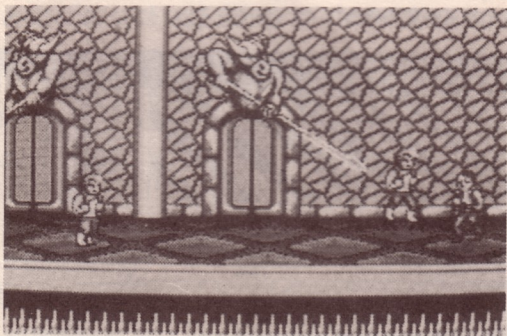
Missão 3

O Parque

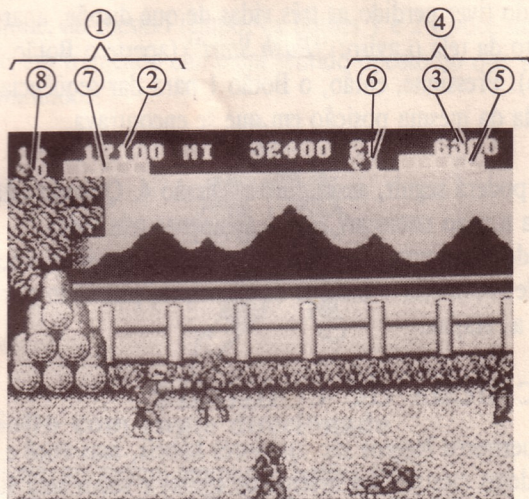


Missão 4

O Quartel dos Guerreiros Negros



O que aparece na tela



- | | |
|-------------|--------------------|
| ① Billy Lee | ⑤ Nível de Vida |
| ② Pontos | ⑥ Contador de Vida |
| ③ Pontos | ⑦ Nível de Vida |
| ④ Jimmy Lee | ⑧ Vidas Restantes |

Cada vez que você receber um golpe de um oponente, parte de seu Nível de Vida, que está em azul, torna-se vermelho. Quando ficar totalmente vermelho, é sinal de que você perdeu uma vida.

Para continuar o jogo

Quando tiver perdido as três vidas de que dispõe, aparecerá no alto da tela o aviso: "*Push Start*" (aperte o Botão Início). Pressione, então, o Botão 1 para dar sequência à partida da mesma posição em que se encontrava.

Você poderá seguir, assim, até a Missão 4. Quando esta última missão começar, você terá apenas três vidas. Passado este limite, caso perca todas as suas vidas, você terá de recomeçar a partida do princípio, passando por todas as etapas.

Técnicas de combate

Os Guerreiros Negros são lutadores hábeis, mas você é um verdadeiro mestre. Seu arsenal de chutes e socos será sua única esperança para abrir caminho pelas ruas repletas de perigos.

① Salto com chute para trás

Pressione, ao mesmo tempo, os botões 1 e 2 e você saltará dando um tremendo chute em sentido oposto ao que você está mirando.



② Salto com chute direcionado

Pressione, ao mesmo tempo, os botões 1 e 2 simultaneamente com o Botão D, para o lado direito ou esquerdo. O lado que você escolher determinará o sentido do golpe.



③ Cotovelada

Pressione o Botão D na direção oposta a de seu olhar. Ao mesmo tempo, pressione o Botão 2; seu cotovelo torna-se uma arma mortal.



④ Cabeçada

Aperte o Botão D duas vezes seguidas, para a direita ou para a esquerda, a fim de dar uma forte cabeçada no inimigo.



⑤ Pontapé frontal e com giro

Ao pressionar o Botão 1, você dará um pontapé frontal; golpeando várias vezes em seguida o seu pontapé frontal se transformará em um poderoso pontapé com giro.



⑥ Soco direto e gancho

Ao pressionar o Botão 2, você acertará um soco direto no adversário; pressionando várias vezes o botão, o seu soco direto transforma-se em um poderoso gancho.



7 Joelhada

Quando você estiver diante de um inimigo abatido, automaticamente você prenderá a cabeça dele numa chave de braço. Pressione o Botão 1 para poder acertar uma joelhada no adversário. É brutal, mas eficaz!



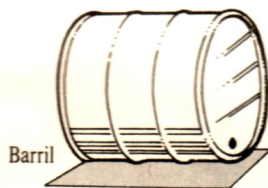
8 Jogando o adversário no chão

Quando o inimigo estiver na chave de braço, você pode, também, pressionando o Botão 2, jogá-lo por sobre o ombro para estatelá-lo no chão.

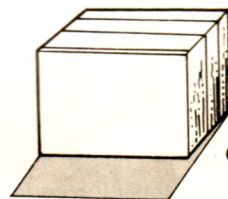


Armas

Além da potência de suas mãos e de seus pés, você contará com outras armas letais à sua disposição. Elas poderão ser encontradas de tempos em tempos no solo. Para pegá-las, basta parar sobre elas e apertar o Botão 2. Se a arma estiver com o inimigo, ponha-o a nocaute para que largue a arma.



Barril



Caixa



Pedra

- Pressione o Botão 2 para lançá-las nos inimigos

Nota:

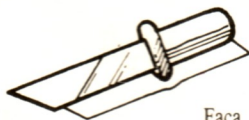
Lembre-se de que as armas só poderão ser usadas nas cenas em que foram encontradas.

Taco de beisebol



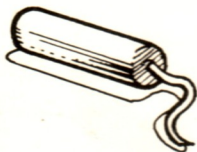
Chicote

- Pressione o Botão 2 para usá-los contra os inimigos.



Faca

- Pressione o Botão 2 para lançá-la.



Dynamite

- Quando lançada contra você, pegue-a e lance contra o inimigo antes que possa explodir.

Nota:

Não se esqueça de que as armas só podem ser utilizadas nas cenas em que forem encontradas.

O bando dos Guerreiros Negros

Aqui estão alguns dos tipos que você terá de nocautear para vencer:



Abobo



Rowper



Williams



Jeff



Willy



Linda

Pontuação

Cada vez que você golpear um inimigo, recebe pontos:

Soco	50 pontos
Pontapé, Salto e Cotovelada.....	100 pontos
Joelhada e Jogando o adversário no chão.....	180 pontos
Salto com chute direcionado e cabeçada.....	200 pontos
Chute Frontal, Pontapé com Giro, Soco Direto e Gancho.....	300 pontos
Chicote, Barril, Taco de Beisebol, Caixa e Pedra.....	200 pontos
Faca.....	500 pontos
Dinamite.....	800 pontos

Cada missão cumprida confere pontos extras:

Missão 1.....	3.000 pontos
Missão 2.....	5.000 pontos
Missão 3.....	8.000 pontos
Missão 4.....	12.000 pontos

Dicas úteis

Muitos dos elementos do bando atacam de formas previsíveis. Aprenda a prevê-las e a tirar proveito para planejar um bom ataque.

Muitos dos membros do Guerreiros Negros, aparentemente abatidos, voltam a incorporar-se à luta várias vezes. Quando um inimigo está abatido e começa a brilhar, isto significa que não voltará mais a se levantar. Passe então a outro objetivo.

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

TECTOY

Nº CO 021885289

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

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

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

Projeto:

GameManualScansBR

Pablo Rozados