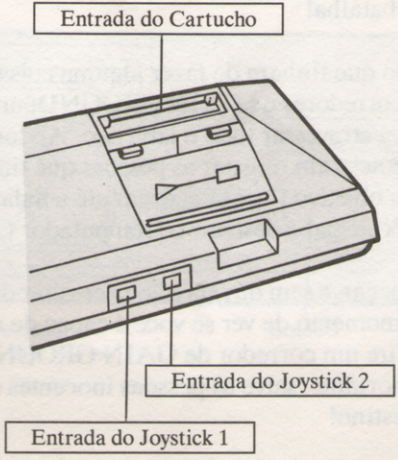
Gain Ground



Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho GAIN GROUND no console (veja figura), conforme explica o manual 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. Para começar o jogo, aperte o **Botão 1 ou 2**. IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Gain ground

No ano de 199X, todo mundo comentava a respeito da mais recente competição entre os humanos e os andróides. O jogo denominou-se GAIN GROUND, e chegavam pessoas de toda parte para ver os combates no Coliseu Shokane. O objetivo do jogo era que os humanos, todos eles valentes e hábeis guerreiros, atravessassem um labirinto... cheio de perigosos andróides inimigos!

Um dia, justo na hora que estava para começar a competição, o Computador Central que controlava todos os andróides ficou louco! As pessoas inocentes que foram apreciar o popular espetáculo esportivo, viram-se obrigadas a participar do mesmo! Os que não foram suficientemente rápidos para fugir ficaram presos no campo de batalha!

Percebendo que tinham de fazer alguma coisa, 3 dos melhores corredores de GAIN GROUND, uniram-se e decidiram atravessar todo o labirinto. Ao longo do mesmo, planejaram resgatar as pessoas que tinham ficado presas. Seu objetivo final era chegar até a Sala de Controle Principal e destruir o Computador Central!

Já vão começar, e sem dúvida irão necessitar da sua ajuda! Chegou o momento de ver se você é capaz de derrotar o sistema! Vire um corredor de GAIN GROUND e, o que é mais importante, salve as pessoas inocentes de um horrível destino!

Assuma o controle

Antes de começar a jogar, aprenda as funções de cada um dos botões.

Botão Direcional (Botão D)

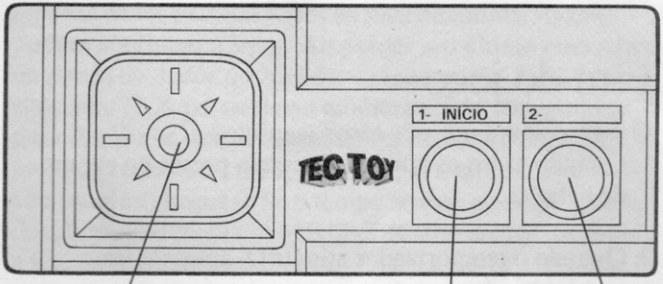
- Pressione para cima ou para baixo para selecionar uma fase na tela de título de cada etapa.
- Pressione para a esquerda ou para a direita para escolher um lutador.

Botão 1

- Pressione para selecionar uma fase ou um lutador.
- Pressione para realizar um disparo normal de lutador.

Botão 2

- Pressione para selecionar uma fase ou um lutador.
- Pressione para disparar uma arma especial de lutador.



Botão Direcional (Botão D) | Botão 1 | Botão 2

Objetivo do jogo

O jogo tem 5 etapas, cada uma delas com 10 fases. Movimente seus lutadores até a saída de cada fase ou se desfaça de todos os andróides e passe à fase ou etapa seguinte. Seu objetivo final é chegar à etapa 5, fase 10, com o maior número possível de lutadores. Quanto mais lutadores tiver ao tentar destruir o Computador Central, maiores serão suas possibilidades de êxito. Se chegar até a Sala de Controle Principal e não conseguir deter o computador, perderá!

Enquanto se movimenta através de cada fase, deverá tentar resgatar as pessoas que ficaram presas no campo. Você não vai poder salvar todas elas, mas os resgatados começarão a lutar ao seu lado na fase seguinte.
Boa sorte!

Fim do jogo

O jogo acabará nos três casos seguintes:

1. Quando todos os lutadores ficarem presos no campo de batalha.

2. Quando o temporizador atingir O, antes de ter concluído a fase.

3. Quando você conseguir destruir o Computador Central na etapa 5, fase 10. Neste ponto, o jogo terá realmente terminado. Bom serviço!

Nota:

Cuidado! Se o seu último lutador disparar contra o Computador, conseguirá destruí-lo, mas se for atingido pelo fogo inimigo, você perderá, terminando o jogo. Em caso de empate sempre ganha o Computador!



Continuação (Continue)

Apesar de ter perdido todos os seus lutadores, você poderá continuar a jogar. Ao perder seu último guerreiro, na janela de dados do Jogador 1, aparecerá CONT? (quer continuar?). A partir desse momento, terá 10 segundos para decidir se deseja continuar ou não. Para continuar, pressione o **Botão 1** ou **2**, antes que o temporizador de continuação chegue 0. Se o tempo acabar antes de você ter decidido, aparecerá GAME OVER (fim do jogo) e depois a tela da pontuação mais alta.

Caso decida continuar, receberá 3 novos lutadores e 99 pontos no temporizador (neste caso você não poderá obter gratificação por tempo nessa fase).
Sua pontuação é cancelada e você deve reiniciar do zero.



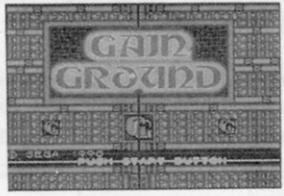
Maneira de jogar

Pressione o **Botão 1** ou **2** quando aparecer a tela do título para o jogo começar na fase 1 da etapa 1. Caso deseje ver uma breve demonstração antes de começar a jogar, não pressione nenhum botão. Para voltar à tela do título estando na demonstração, pressione o **Botão 1** ou **2**. Pressionando novamente qualquer um dos botões, começará o jogo.

Escolha de uma fase

Quando jogar nas etapas 1 a 3, você poderá escolher uma fase determinada para jogar. Na tela do título da fase, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo, para mudar o número da fase. Continue a pressioná-lo até aparecer o número da fase em que queira jogar e pressione o **Botão 1** ou **2**. O jogo terá início a partir da fase escolhida.





Jogo de dois jogadores

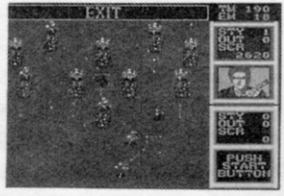
GAIN GROUND é para 1 ou 2 jogadores. Se houver 2 jogadores, será necessário um segundo joystick. Ligue o segunto teclado no console. O Jogador 2 poderá entrar no jogo em qualquer ponto entre as etapas 1 e 4. Se o Jogador 1 estiver se movimentando através das fases e um outro jogador quiser se juntar à ação, tudo o que precisará fazer é ligar o joystick 2. Na janela de dados do Jogador 2 aparecerá PRESS START BUTTON (pressione o **botão início**). O Jogador 2, então, deverá pressionar o **Botão 1** ou **2** do joystick 2 para começar a jogar. A janela de dados do Jogador 1 e as figuras dos lutadores aparecerão no canto superior direito da tela, e os do Jogador 2 aparecerão no canto inferior direito.

Tela do jogo

Você terá mais oportunidades de êxito, se reconhecer rapidamente os indicadores da tela.

TM: Indica quanto tempo você ainda tem para terminar a fase. Se o tempo acabar, o jogo termina. Se você conseguir terminar a fase antes que o temporizador chegue a 100, receberá uma gratificação de tempo.

EM: Indica quantos inimigos restam na fase que você está jogando. Caso consiga se desfazer de todos os seus inimigos, receberá uma gratificação especial.
Existem fases em que não há saída: a única solução é tirar todos os inimigos do seu caminho!



STY: Indica quantos dos seus lutadores ainda não terminaram essa fase. Isto inclui qualquer jogador que você ainda não tenha utilizado e os que tenham ficado presos no campo pelos andróides inimigos, mas não inclui os inimigos presos antes de você chegar.

OUT: Indica quantos dos seus lutadores conseguiram terminar com êxito essa fase. Quando um lutador termina uma fase, a pontuação aumenta em 1. Caso tenha

conseguido resgatar alguém, a pontuação aumenta em 2.

NOTE: É bom ajudar tantas vítimas quanto puder, pois a partir da etapa seguinte começarão a lutar ao seu lado!

SCR: Sua pontuação atual. Caso o jogo termine e você continue a jogar, sua pontuação voltará a zero.

Combate e técnicas de fuga

Você começa o GAIN GROUND com 3 lutadores. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para ver as figuras dos lutadores e, para escolher o que quer enviar para o combate, pressione o **Botão 1** ou **2**.

Os lutadores do Jogador 1, aparecerão no canto inferior esquerdo da tela, e os do Jogador 2 no canto inferior direito. Utilize o **Botão D** para conduzí-los até a saída. Caso você tenha de atacar para poder passar, pressione o **Botão 1** para realizar disparos normais (normalmente é necessário mais de 1 disparo para derrubar um inimigo) ou o **Botão 2** para cada arma especial do lutador (1 disparo pode ser suficiente, dependendo do inimigo).

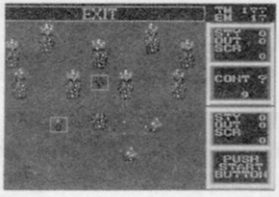
Os inimigos irão disparar e carregar contra você tentando impedir a sua passagem. Caso um lutador seja atingido pelo fogo ou entre em contato com o inimigo, ficará preso. Em lugar do lutador você verá o símbolo da arma especial desse lutador no local onde foi atingido. Quando isto acontecer, a pontuação do seu indicador STY aumentará 1 (ou 2 caso o lutador estivesse prestes a resgatar alguém). Quando começar a etapa 5, você verá que tem outras coisas para se preocupar além dos andróides inimigos. Vai

se ver assediado por vários tipos de armadilhas! São armadilhas móveis, armadilhas giratórias e armadilhas mortais! Boa sorte e procure achar a maneira de evitá-las!

Preso!

Existem dois tipos de vítimas. A vítima tipo 1 é um dos seus lutadores pego por um andróide inimigo quando tentava finalizar uma fase. A vítima tipo 2 é um desafortunado que foi preso antes de você chegar. O símbolo da arma vai lhe indicar que tipo de lutador será a pessoa que você conseguir resgatar. As vítimas do tipo 2 aparecerão nas etapas 1 a 3.

Quando seu lutador tocar um dos símbolos de armas, este se transformará num caixote que o lutador deverá arrastar até a saída. Se tiver êxito na tentativa de resgate, você terá mais um lutador para atacar no início da fase seguinte.



Se um lutador for preso enquanto tenta sair da fase, ficará convertido em uma vítima do tipo 1. Caso o lutador seguinte tente resgatá-lo, mas também fique preso, a vítima anterior será eliminada e o lutador de resgate passará a ser uma vítima do tipo 1. Quando o lutador se

converter em vítima do tipo 1, todas as outas vítimas do tipo 1 no campo de batalha, serão eliminadas automaticamente. As vítimas do tipo 2 ficarão esperando serem salvas por você!

Etapas e fases

O GAIN GROUND está composto de 5 etapas com 10 fases cada uma. Conduza seus lutadores até a saída, resgate quantas vítimas puder e termine a fase. Na fase 10 de cada etapa você deverá enfrentar um arquiinimigo. Não existe saída, portanto você vai ter de destruir o inimigo, caso deseje passar à etapa seguinte. Procure vencer o supermonstro rapidamente e poupe seus lutadores para a etapa seguinte.

Fim de uma fase

Caso você consiga passar com alguns ou todos os seus lutadores, ou se eliminar todos os andróides inimigos, terá finalizado uma fase. Mesmo que seu último lutador ficar preso ao tentar escapar, você poderá passar para a etapa seguinte.
Quando não tiver saída, elimine todos os inimigos para avançar.

Lutadores e armas

Os lutadores do Jogador 1 são homens e os do Jogador 2 são mulheres. Além dos disparos normais, cada lutador possui uma arma especial poderosa! É muito importante

lembrar a arma secreta de cada lutador, pois algumas são mais eficientes em determinadas circunstâncias do que em outras. Por exemplo: o Lutador Ninja pode envenenar a terra em torno de si. Isto não afeta as pessoas, mas as cobras que aparecem de vez em quando não sobreviverão! Alguns lutadores são mais rápidos que outros — isto é fundamental, pois às vezes será necessário correr para chegar à saída!

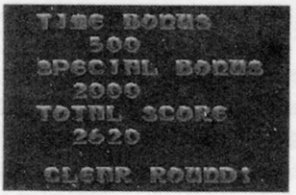
As armas especiais incluem lanças, foguetes, granadas, rifles, e o terrível lançador de água!

Pontuação

Normalmente, você receberá pontos ao derrotar os inimigos. Existem também certos bônus que você poderá ganhar caso faça um jogo excepcional.

Bônus por tempo: Caso consiga terminar a fase antes que o temporizador chegue a 100, receberá um bônus por tempo de 500 pontos.

Bônus especial: Você poderá ganhar um bônus especial de 500 pontos ao destruir todos os andróides numa fase normal. No fim de uma etapa (derrotando um arquiinimigo) ganhará uma gratificação de 2 000 pontos, e se conseguir destruir o Computador Central na etapa 5, ganhará 10 000 pontos!



Melhor Pontuação

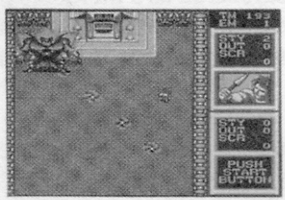
Ao terminar o jogo, desaparece a tela do mesmo e aparece GAME OVER. Pressione o **Botão 1** ou **2** para que apareça na tela SCORE BEST 5 (5 melhores pontuações). Aparecerão as 5 melhores pontuações junto à última etapa e fase concluídas. Caso tenha êxito no resgate das vítimas, com certeza entrará na lista!



Arquiinimigos!

Na fase 10 de cada etapa, você terá de lutar com as mais medonhas criaturas que GAIN GROUND pode lhe oferecer — os arquiinimigos! Um ataque pouco eficiente poderá condená-lo, portanto, procure atacá-los com tudo o que tiver à mão!

Lembre-se, porém de que chegou até este combate, no entanto, restaram para você apenas 1 ou 2 lutadores, seu futuro não é muito agradável. Procure conservar tantos lutadores quanto puder, a fim de passar à próxima etapa. Ao tentar explodir o Computador Central, esqueça que existe amanhã! Não tenha piedade!



Dicas úteis

• Desde o início da etapa 1 até o final da 4, reúna todos os jogadores que puder. As vítimas do tipo 2 já não aparecerão e os inimigos lutarão duramente. Portanto a etapa 5, não é um bom lugar para pensar em aumentar o tamanho de seu exército!

• Você poderá jogar qualquer fase quantas vezes quiser. Caso encontre uma particularmente fácil, jogue-a várias vezes e recrute quantos lutadores puder!

• Independentemente das vezes que jogar uma fase, as vítimas do tipo 2 aparecerão sempre no mesmo lugar. Isto deverá ajudá-lo a formar um exército formidável!

• Quando começar uma nova fase, decida se quer atacar e conseguir pontos facilmente ou se prefere chegar rapidamente à saída.

• Procure lembrar as técnicas de luta de seus inimigos, pois assim será mais fácil derrotá-los quando se encontrar com eles novamente.

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					

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					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

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

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

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

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



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69090 — Indústria Brasileira.
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TEC TOY

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS