TECTOY

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

Nuclear Creature



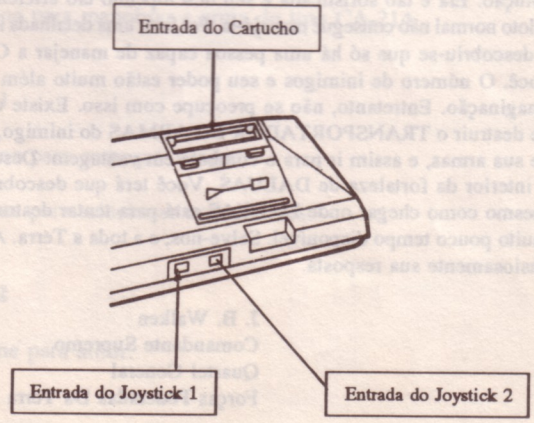
SEGA

TECTOY

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho NUCLEAR CREATURE 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. NUCLEAR CREATURE é para um ou dois jogadores.

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



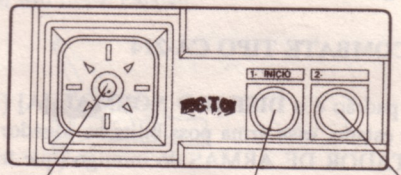
Uma Mensagem para o Jogador

Após a Guerra Nuclear no ano solar 2XXX – tendo sobrevivido escondidos em um abrigo nuclear – estamos agora tentando reconstruir a Terra. Entretanto, descobrimos um terrível monstro, remanescente da sociedade altamente desenvolvida que uma vez existiu e agora está destruída, um computador com Inteligência Artificial cujo nome em código é DALUAS. Ele está quase conseguindo implantar um império ditatorial. Parte da superfície terrestre já se tornou uma cidade mecanizada, controlada por DALUAS. Tendo se tornado uma enorme fortaleza, o próprio DALUAS continua a se desenvolver subterraneamente. Acima da superfície, os guardas de segurança são servos do tirano, bem como o são diferentes tipos de criaturas vivas existentes por toda parte, e é apenas uma questão de tempo para que a ambição de DALUAS de "dominar o planeta" se materialize. A Terra deve ser salva, de qualquer maneira. Finalmente foi desenvolvida uma arma que possibilita que você lute contra DALUAS: a CA-214.

Entretanto, um grave problema com a CA-214 ainda permanece sem solução. Ela é tão sofisticada e seu desempenho tão eficiente, que um piloto normal não consegue manejá-la. Foi feita uma detalhada investigação, e descobriu-se que só há uma pessoa capaz de manejar a CA-214: você. O número de inimigos e seu poder estão muito além de sua imaginação. Entretanto, não se preocupe com isso. Existe uma forma de destruir o TRANSPORTADOR DE ARMAS do inimigo, privando-o de sua armas, e assim ir para o combate em vantagem. Desconhecemos o interior da fortaleza de DALUAS. Você terá que descobrir por si mesmo como chegar onde DALUAS está para tentar destruí-lo. Temos muito pouco tempo disponível. Salve-nos, e a toda a Terra. Aguardamos ansiosamente sua resposta.

J. B. Walken
Comandante Supremo
Quartel General
Forças Federadas Da Terra

Assuma o Controle!



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

1. Botão D

- Pressione para controlar a direção.
- Pressione para manobrar a arma do tipo CA-214.

2. Botão 1

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para selecionar uma ARMA.

3. Botão 2

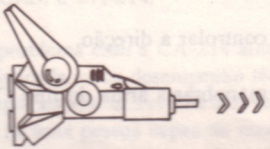
- Pressione para atirar.

Introdução aos Personagens

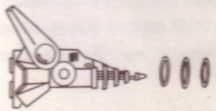
PARTE I

ARMA DE COMBATE TIPO CA-214

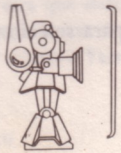
O seu estado padrão é o **DISPARO NORMAL [A]** (NORMAL FIRE). Nesse estado, essa arma possibilita ao jogador destruir o TRANSPORTADOR DE ARMAS do inimigo (que transporta as armas mostradas na Parte II adiante). Quando a marca ⓟ aparecer, capture-a para que as sete primeiras letras do alfabeto, de A até G, mostradas na parte superior da tela, comecem a piscar seqüencialmente (veja no capítulo "Início do Jogo", mais adiante). Pode-se escolher uma arma (e seu respectivo poder) entre as várias apresentadas a seguir, selecionando-se qualquer uma das letras que estiver piscando.



BEAM (Raio) [B]

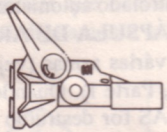


SWORD FIRE (Espada de Fogo) [C]



CANNON (Canhão) [D]

Destrua de uma só vez todos os inimigos que estiverem em linha disparando um tiro desse canhão.



DIFFUSIVE BEAM (Raio Difusor) [E]

Permite derrubar os inimigos em uma larga área.



TWO-DIRECTIONS FIRE (Fogo Bi-Direcional) [F]

Atira para frente e para trás.



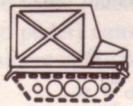
POWER-UP ITEM (Aumento de Poder) [G]

Quando a letra G é escolhida sucessivamente, o PODER vai aumentando até o seu nível máximo.

PARTE II

ARM CARRIER (Transportador de Armas)

É um transportador de armas controlado automaticamente. Destrua-o primeiro e se você capturar a CÁPSULA DE ARMAS que aparece em seguida, será capaz de usar várias armas (veja o capítulo "Introdução Aos Personagens", Parte I). Quando o TRANSPORTADOR DE ARMAS for destruído por um contato corporal pode-se conseguir até 1.000 pontos. Nesse momento, o PODER não diminui.



ARM CAPSULE (Cápsula de Armas)

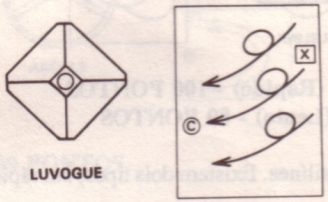
Sua captura resulta nas letras piscando em ordem alfabética. Pressione o botão de SELEÇÃO de armas no momento exato em que a letra correspondente estiver piscando de forma a escolher a arma desejada.



PARTE III

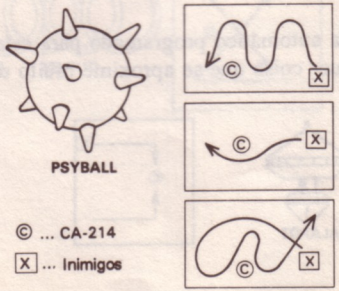
LUVOGUE - 120 PONTOS

É um avião de combate que não só dispara contra o jogador, mas também gira e vem diretamente sobre você.



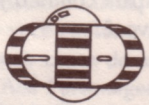
PSYBALL - 100 PONTOS

Controlado pela energia induzida de DALUAS. Move-se de várias formas, mas não dispara.



ELBLINK - 120 PONTOS

Aproximando-se do inimigo, ele atira e foge rapidamente. Detecta a posição do jogador através de um computador embutido.

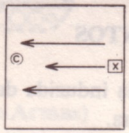




BIFLER QUICK (Rápido) - 100 PONTOS
SLOW (Lento) - 80 PONTOS

Voa em trajetória retilínea. Existem dois tipos, um rápido e outro lento.

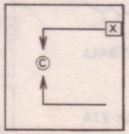




ALAPOT - 120 PONTOS

Um avião de caça automático programado para estabelecer contato físico com qualquer coisa que se aproxime muito dele.

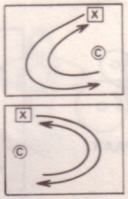




ASCULE - 120 PONTOS

Controlado pela energia induzida de DALUAS, não atira.

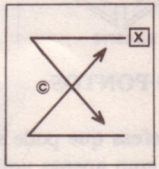




ZELNUC - 200 PONTOS

Existem criaturas vivas de vários tipos que são muito agressivas. Quando estão em grupo elas lançam um ataque sobre você, sendo realmente perigosas.

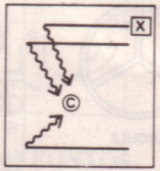




GELPAAR - 180 PONTOS

São criaturas vivas de tipos diferentes. São muito curiosas e corajosas, e estarão na sua perseguição.

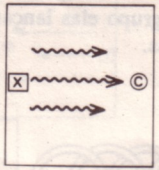




BOASITE - 240 PONTOS

Um combatente que ataca por trás. Ele atira quando passa por você.

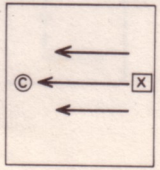




GEALMEA - 240 PONTOS

Uma unidade de defesa que pode ser destruída com 8 tiros das armas A, B e F, e com apenas um tiro das armas C, D ou E.

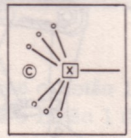




HILUN - 500 PONTOS

Um composto molecular complexo que, quando atacado, dispara contra o jogador usando tiros multidirecionais.





BARRIER - 400 PONTOS

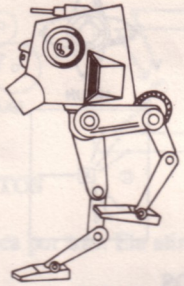
A BARRIER (Barreira) é a arma de defesa básica da fortaleza.

Seu ponto fraco é sua bola de controle vermelha – quando esta for atingida, a BARRIER fica momentaneamente incapaz de funcionar.



ELGRAMZON

O mais poderoso robô mecânico na fortaleza de DALUAS. Ele somente é destruído quando se acerta pelo menos 10 vezes na parte vermelha de sua cabeça.



ELGRAMZON

Como Jogar

Objetivo do Jogo

Conduza sua batalha através da "superfície de crateras", da "cidade mecanizada inumana", das "ruínas" e então siga até a imensa fortaleza subterrânea localizada no ponto X, e então destrua ELGRAMZON, o mais poderoso ROBÔ MECÂNICO conhecido pelo homem!

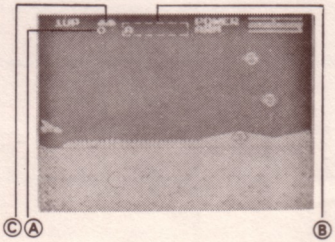
Início do Jogo



A. Maior Pontuação
B. Para 2 jogadores: pressione o Botão 1 do joystick 2.
C. Para 1 jogador: pressione o Botão 1 do joystick 1.

Para 1 Jogador
Você é o herói selecionado para esmagar os planos ambiciosos de DALUAS.

Para 2 Jogadores
Qual dos dois, você ou seu amigo, será capaz de salvar a Terra?



A. Pontuação
B. Seqüência alfabética das letras.
C. Número de armas tipo CA-214 restantes.

PODER: Diminui quando o jogador entra em contato com o inimigo ou quando é atingido. Quando o PODER chega a zero, uma arma tipo CA-214 é perdida. O PODER atinge o máximo [FULL] quando a letra G é selecionada.

ARMA: Energia da Arma – diminui à medida que se usa a arma. Quando chega a zero qualquer arma se torna automaticamente uma arma "A". Com a arma "A" a energia da arma não diminui.

Final do Jogo

A quantidade de armas tipo CA-214 disponíveis no início do jogo é 3. Perdendo todas elas o jogo termina, e THE END (FIM) é apresentado na tela.

(Quando você atinge 40.000 pontos você ganha mais uma arma tipo CA-214, e depois a cada vez que 80.000 pontos adicionais são obtidos, isto é, aos 120.000 pontos, 200.000 pontos, 280.000 pontos, etc...)

Dicas Úteis

- Procure se familiarizar com os movimentos das letras que circulam em ordem alfabética para ficar apto a selecionar a arma que desejar.
- Durante as batalhas no solo, tente várias alternativas para descobrir como entrar na fortaleza subterrânea. Assim você certamente será capaz de atingir seu 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			

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

Nº CO 0212120017

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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

Projeto:

GameManualScansBR

Pablo Rozados