



LOCAÇÃO DE FITAS PARA VÍDEO GAMES
Avenida Getúlio Vargas, 1566 - Fone: 231-7104
Porto Alegre - RS

MAST-96

ROCKY



PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CINEMA DO AMAZONAS

TECTOY



LOCAÇÃO DE FITAS PARA VÍDEO
Avenida Getúlio Vargas, 1566 - Fone:
Porto Alegre - RS

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho ROCKY no console do (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 1 Jogador: aperte o BOTÃO INÍCIO no JOYSTICK 1.
Para 2 Jogadores: aperte o BOTÃO INÍCIO no JOYSTICK 2.

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



O grande evento

Após meses de treino duro e sacrificando tudo por este momento tão esperado, Rocky finalmente vai disputar o título mundial contra vários dos maiores lutadores da história do box.

Neste jogo, você pode lutar representando o corajoso Rocky ou qualquer dos seus famosos adversários, numa grande batalha pelo título e pela glória.

Você precisa jogar agressivamente e não deve jamais esmorecer, pois isso poderia significar um golpe fatal e o fim da luta. Mas, se, ao contrário, mantiver a concentração, o nocaute será seu e o título também!

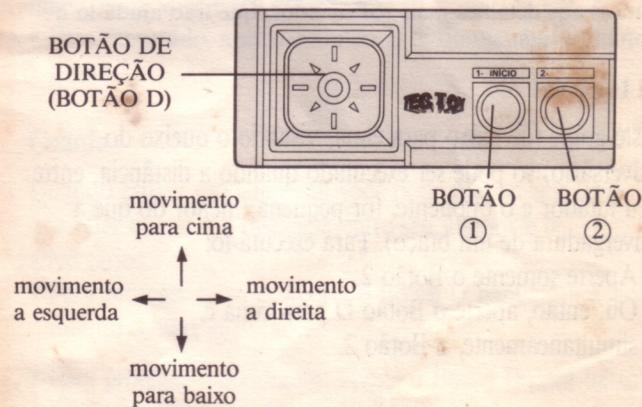


É golpe contra golpe

Antes de iniciar o jogo, procure familiarizar-se com todos os movimentos e funções que cada botão oferece. Você precisará ser muito rápido a fim de executar as diferentes combinações para conseguir o nocaute. Mas, se treinar com seriedade, dominando toda esta técnica, a conquista do título será fácil!

Funções individuais

Cada botão do seu Joystick proporciona uma série de movimentos próprios.



- O Botão D:**
- Guia o jogo de pernas do seu lutador.
 - Determina o golpe a ser executado.

- O Botão 1:**
- Mantém a guarda do rosto e do abdômen.
 - Faz a esquiva, dobrando os joelhos do lutador.

- O Botão 2** (dependendo da distância entre os lutadores) executa:

- Uppercut
- Gancho
- Direto

Agora que você está familiarizado com a técnica básica, vamos aos detalhes mais sofisticados, que irão ajudá-lo a ganhar a luta.

O Uppercut

Este golpe (de baixo para cima, visando o queixo do adversário) só pode ser executado quando a distância, entre seu lutador e o oponente, for pequena (menor do que a envergadura de um braço). Para executá-lo:

- Aperte somente o Botão 2.
- Ou, então, aperte o Botão D para cima e, simultaneamente, o Botão 2.

O Gancho

Este golpe rápido, desferido com o braço dobrado no cotovelo, pode ser dado tanto em curtas distâncias, como em distâncias maiores.

- Estando perto ou mais afastado do adversário, aperte o Botão D para baixo e, ao mesmo tempo, aperte o Botão 2. Portanto, o procedimento é o mesmo para os dois casos.

O Direto

Este golpe é aplicado somente quando houver uma boa distância (correspondente à envergadura de um braço ou mais), entre você e seu adversário.

- Para executá-lo, aperte o Botão D e, simultaneamente, o Botão 2.

Guarda

Quando estiver na defensiva, você pode manter a guarda qualquer que seja a distância entre seu lutador e o adversário.

- Para proteger o rosto: aperte o Botão D para cima e, ao mesmo tempo, o Botão 1.
- Para proteger o abdômen: aperte o Botão D para baixo e, ao mesmo tempo, o Botão 1.
- Para fazer a esquiva: aperte apenas o Botão 1.

Jogo de pernas

Para movimentar o seu lutador pelo ringue não há necessidade de acionar um determinado botão. É preciso, apenas, atuar no momento adequado, já que seu lutador estará simplesmente impossibilitado de se movimentar se você não satisfizer as condições que se seguem.

- Se estiver na ofensiva, atacando abertamente, seu lutador se movimentará na direção dos seus golpes. Ele poderá ser guiado, com o Botão D, para a esquerda ou para a direita, e para a frente ou para trás.
- Se estiver na defensiva, o seu lutador somente se movimentará na direção desejada, se você mantiver uma boa guarda, utilizando o Botão 1. Só então é que poderá soltar seus golpes, controlando o jogo de pernas, como descrevemos acima.

Assuma o controle!

Conheça os adversários

Neste jogo, há três lutadores que desafiam Rocky, e todos perseguem o mesmo objetivo: o título mundial.



Apollo

Ele é o atual campeão e sua força e experiência o tornam quase imbatível.



Lang

É um adversário valoroso, cuja obsessão pelo título só terminará quando o conquistar.



Drago

Um pugilista amador da União Soviética, cujo espírito de luta é inigualável.

O jogo disputado por 1 e por 2 jogadores

Depois de escolher a opção (1 Jogador ou 2 Jogadores), atente para estas pequenas diferenças, para o jogo ficar mais interessante.

Jogo com apenas 1 Jogador

- Neste tipo de jogo, você tem dois níveis: treino e luta propriamente dita.
- O treino é desenvolvido contra cada adversário, individualmente.
- A luta, propriamente dita, será travada primeiro entre você (sempre representando Rocky) e Apollo. Depois, entre você e Lang. E, finalmente, entre você e Drago.
- Mais detalhes sobre o treino, a seguir.



Jogo com 2 Jogadores

- Neste tipo de jogo, o Jogador 1 representa Rocky, enquanto o Jogador 2 pode selecionar qualquer um dos três adversários.
- Este tipo de jogo não requer treino.

Hora de treinar

Há três diferentes sessões de treino, e cada uma é realizada antes da luta propriamente dita, a fim de você ganhar a necessária experiência para vencer. Isso acontece porque cada adversário possui sua própria técnica de luta, uma técnica mortal e que precisa ser bem estudada.

Como classificar-se

O objetivo do treino é conseguir classificação, isto é, alcançar os limites numéricos especificados na imagem. E se você superar esses índices, isto lhe dará vantagens para a luta propriamente dita. Veja como acontece.

- No treino, Rocky fica energizado, isto é, ganha mais energia para tornar-se um lutador ainda melhor. Portanto, se você superar os índices de classificação no treino, Rocky ganha uma superforça. Eis o que aparece na imagem de classificação:



Time (É o limite de tempo para a duração do treino)

Hit (Número de golpes alcançado)

Qualify (Número de golpes necessários para dar mais energia a Rocky antes da luta)

- Agora, tente superar os índices de classificação. Por outro lado, se Rocky não conseguir classificar-se, você entra na luta já sem força...

Vantagens da classificação

Cada sessão de treino lhe dará uma vantagem específica sobre seu adversário.

Sandbag (Saco de areia)

- Esta parte do treino destina-se a prepará-lo para o combate contra Apollo. Serve para aumentar o poder do seu soco e seu ritmo de luta.
- Se você superar os índices de classificação, Rocky ganhará um jogo de pernas mais rápido e maior velocidade nos golpes.

Punching Ball

- Esta outra parte do treino preparará você para a luta contra Lang, aumentando a rapidez de seus golpes, além de sua regularidade e força.
- Ao superar os índices de classificação nesta parte, cada golpe seu terá mais força, e seu adversário cairá com mais facilidade. Isto será mostrado no "Medidor de Força", do qual falaremos mais tarde.

Punching Mitts (Cruzar Luvas)

- Esta última parte do treino destina-se a prepará-lo para lutar contra Drago e serve para aumentar a precisão dos seus golpes. Você aprenderá a observar a luva e golpear na direção dela, antecipando sua direção e acionando seu Botão D.

- Quando você supera os índices de classificação nesta parte, ganha vantagem na combinação de golpes. Por exemplo, ao invés de precisar de três *jabs* (golpes curtos e rápidos) para cada soco, precisará só de dois *jabs* para cada soco.

Cancelamento do treino

É possível cancelar o treino e começar a luta imediatamente, assim que vir na tela a imagem que anuncia o treino. Para isso, aperte seu Botão D em qualquer direção e, em seguida, aperte o Botão 1 ou Botão 2.

Mas, lembre que, não realizando o treino, Rocky não será energizado.

A luta!

Finalmente, você está no ringue e agora é hora de provar o seu valor. Antes, porém, conheça a forma da pontuação.

Medidor de Força

Durante o jogo, aparecem, no alto da tela, dois “Medidores de Força” que avaliam a sua força e a de seu adversário.



Fique atento a esses medidores durante o desenvolvimento da luta, para saber se você está ou não prestes a sofrer uma queda. Isso dependerá do nível do seu próprio medidor. Se ele estiver muito baixo, é queda na certa! Porém, se seu nível estiver completo, significa que você apresenta-se forte e apto a suportar mais golpes.

No caso do seu adversário ficar com o medidor em nível baixo, ele não apenas estará fraco, mas poderá sofrer logo um nocaute, desde que o lutador que você escolheu tenha sido bem energizado no treino.

Intervalo

- Haverá um intervalo de 1 minuto entre cada assalto. Enquanto seu lutador estiver descansando, metade da força perdida no assalto anterior será restaurada.



Portanto, fique atento aos medidores, mantenha fechada a sua guarda quando necessário e parta para o ataque, quando seu adversário se mostrar vulnerável.

Regras e regulamentos

Cada luta apresenta um total de 15 assaltos, com duração de 3 minutos por assalto, mais 1 de intervalo.

O relógio do jogo, indicado na tela, marca tempo três vezes mais rápido do que o tempo real.

Knock-down

- Se você atingir o adversário quando o medidor deste estiver a zero, ele sofre *knock-down* (isto é, ele cai). Neste caso, o lutador que caiu precisa levantar-se antes que a contagem chegue a 10. Se não perde a luta.
- Para ajudar seu lutador a levantar-se, aperte o Botão 1 ou o Botão 2, repetidamente, sempre acompanhando o seu medidor.
- Se o seu adversário cair três vezes no mesmo assalto, você automaticamente ganha a luta.
- Se, ao fim dos 15 assaltos, nenhum dos dois lutadores for nocauteado, a decisão ficará a cargo dos jurados. Essa decisão será baseada no total de pontos conquistados no final da luta. Os pontos de cada lutador aparecerão em *flash* durante cada intervalo.
- Se, num jogo com apenas 1 Jogador, você perder a luta, terá direito de desafiar o vencedor para uma luta-revanche. Esta opção aparecerá na imagem de seleção.

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 | | | | | |

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 INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

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

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Rua Catalão, 72 — São Paulo — SP — CEP: 01255
TEL: (011) 864-5022

Projeto:
GameManualScansBR

Pablo Rozados