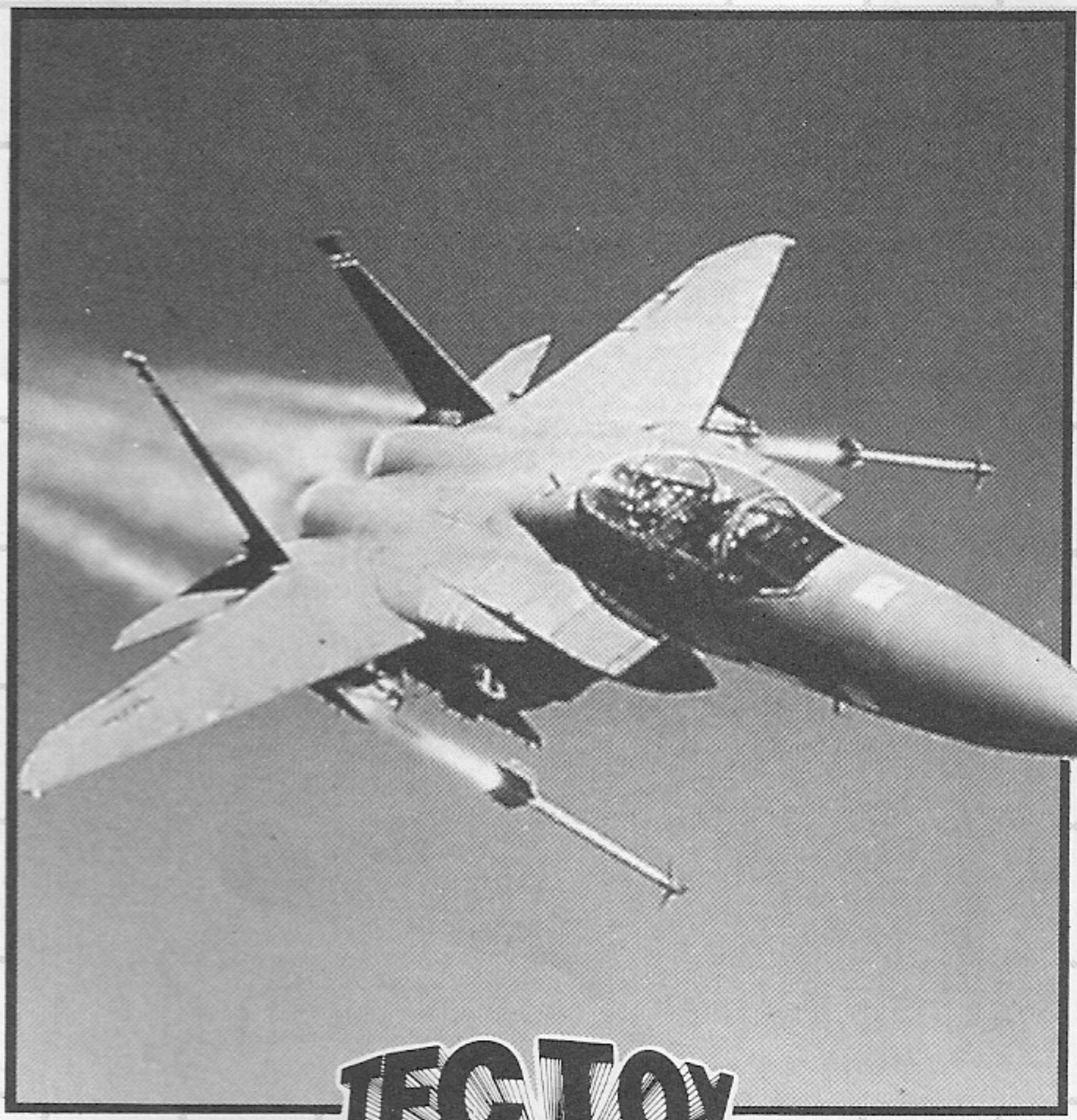
G - LOC

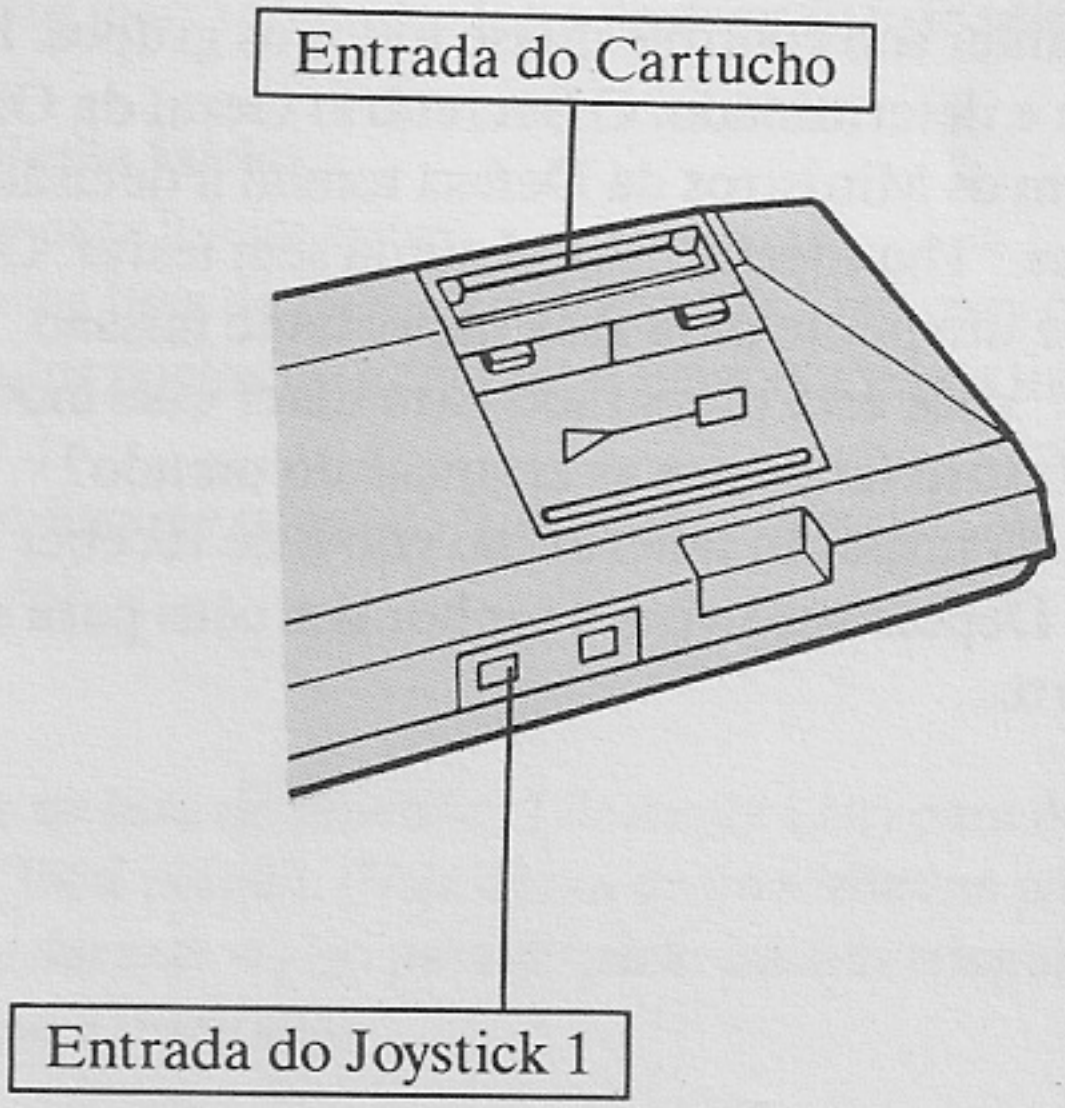


TEC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho G-LOC 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 pressione o **Botão 1**. Este jogo é para apenas 1 jogador.

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



Basta de guerra!

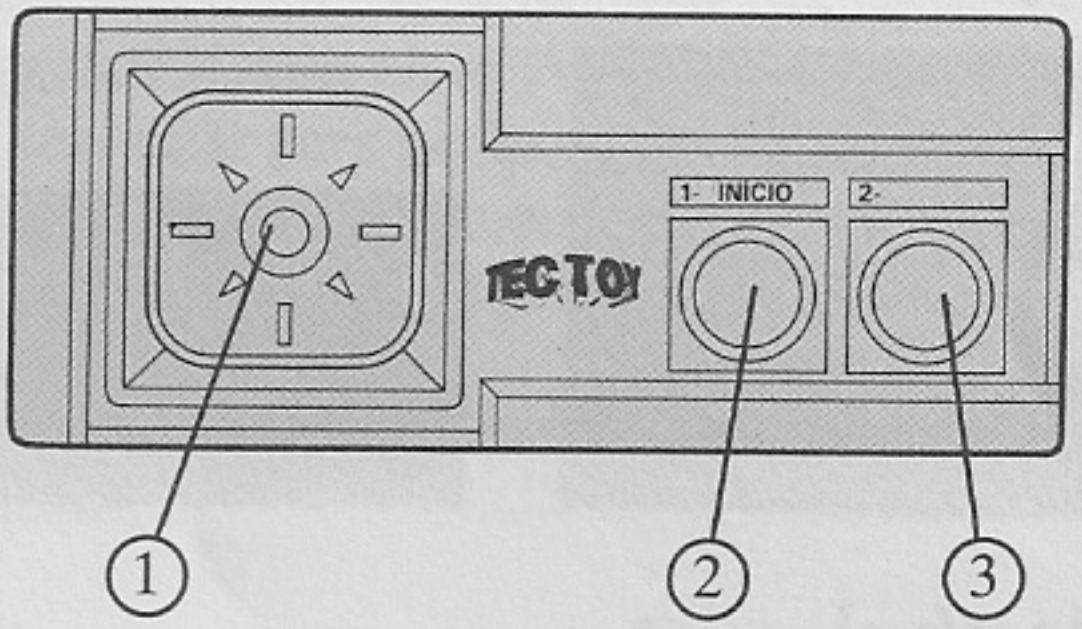
Em meados do século XXI, quase todos os países do mundo já tinham experimentado a devastação da guerra. As pessoas já não tinham confiança nos sistemas defensivos do governo. As Nações Unidas preocupadas com as doenças e a fome que pareciam ser universais, tinham agora que achar uma maneira de deter as forças militares independentes que estavam se organizando.

Estes grupos armados eram a evidência da paranóia que tinha se apossado dos cidadãos de todo o mundo. As organizações que eram tão numerosas que não dava para contá-las, atacavam as instalações do seu próprio governo e "confiscavam" armamentos, desde tanques a aviões de guerra. Um grande exército denominado "CDF" (Cidadãos para a Defesa) e geralmente considerados como o grupo maior e melhor organizado, apoderou-se de toda uma frota de barcos de guerra.

A ONU enviou suas forças pacificadoras a todas as partes do mundo e conseguiu manter sob controle quase todos os grupos. Porém o CDF era muito forte e determinado. O Secretário Geral da ONU em uma conferência com os Ministros da Defesa tomou a decisão de mandar a série de aviões "Thunderfox" A8M ainda sem testar. O último passo era a escolha de um piloto para essa importante missão. Você gostaria de ser o piloto? Você está preparado para deter esse movimento e assegurar um futuro feliz para as crianças do mundo?

Chegou a hora da inspeção anterior ao vôo e de receber as instruções para a missão. Depois você virará senhor dos céus para se divertir um pouco. Boa sorte...

Assuma o controle



① **Botão Direcional (Botão D)**

- Pressione para cima para subir.
- Pressione para baixo para mergulhar.
- Pressione para esquerda ou para direita para virar, ou mantenha-o pressionado para "rolar" em qualquer direção.
- Pressione para cima, para baixo, para esquerda ou direita, para iluminar os marcadores das telas de decisão e de seleção.

② **Botão 1 (Botão Início)**

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione na lista de provisões (Resupply List) para pegar emprestados pontos do total (Total Points). (Veja a lista de provisões na pág. 7.)
- Pressione durante o jogo para disparar a metralhadora (a munição é ilimitada).

③ **Botão 2**

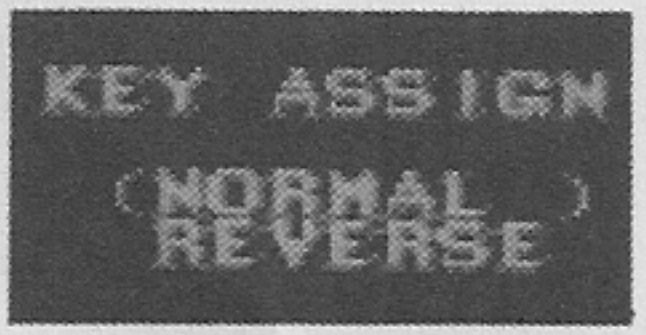
- Pressione na lista de provisões (Ressuply List) para devolver pontos ao total (Total points). (Veja a lista de provisões na pág. 7.)
- Pressione durante o jogo para disparar mísseis teleguiados (a munição é ilimitada).

Para começar

A tela de apresentação aparecerá depois do logotipo Sega. Pressione o **Botão 1** e aparecerá a janela Key Assign na parte inferior da tela.

A escolha de "Normal" não mudará nada, mas se escolher "Reverse" invertirá as funções de subida/mergulho do **Botão D**.





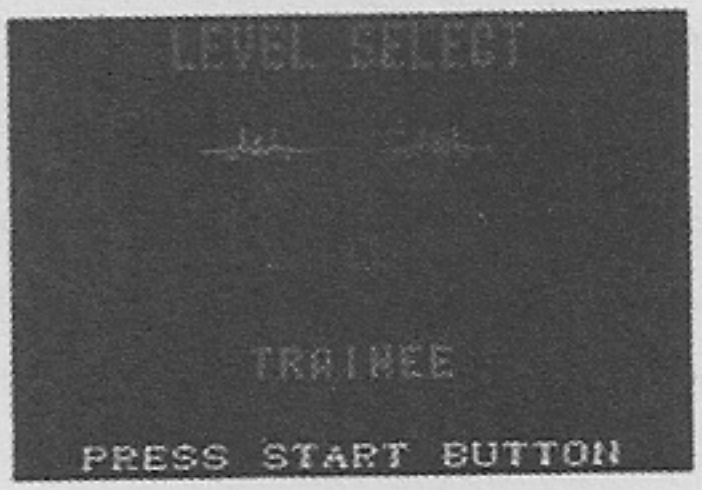
Seleção de nível

Há três níveis diferentes: "Inexperiente" (Trainee), "Experiente" (Rookie) e "Ás" (Ace). O Trainee é o mais fácil, pois trata-se de uma missão de treinamento na qual você lutará com inimigos fictícios e maquetes. Quando você passar ao nível Rookie e ao Ace, enfrentará inimigos reais. Pressione o **Botão D** para esquerda ou para a direita para selecionar um dos três níveis e pressione o **Botão 1** ou **2** para introduzir o nível escolhido.

Status

Todas as informações que você precisar estão neste relatório. Aparece antes do início do jogo e depois de completar com êxito uma missão.

Página 2: Status do Jogador



① **Patente:** É a sua patente militar atual. Você começará o jogo como tenente (Lieutenant), seja qual for o nível escolhido. A única maneira de conseguir uma promoção é se apoderando de soldados, tanques e aviões inimigos. Veja o item Patentes (Rank).

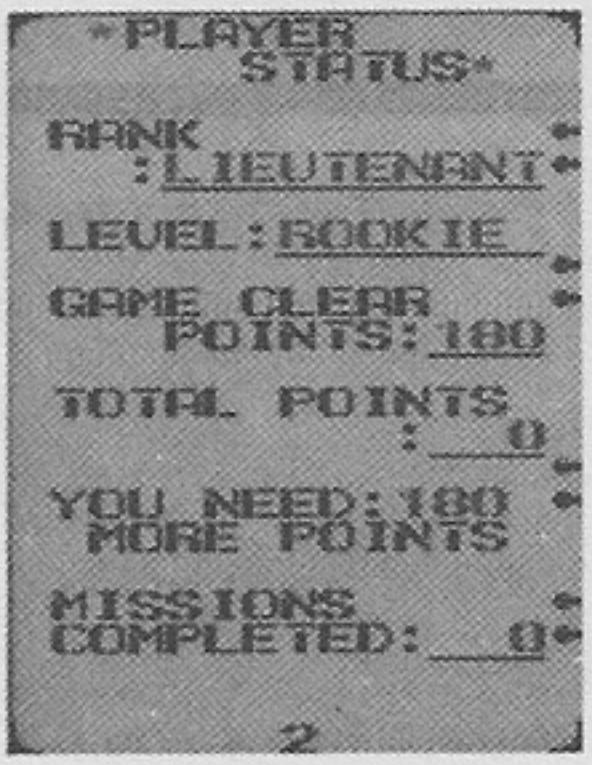
② **Nível (Level):** É o nível que você escolheu para jogar.

③ **Pontos a ganhar (Game clear Points):** É o número de pontos que você deve acumular para ganhar o jogo. (Trainee - 120; Rookie - 180; Ace - 210). Cada missão que você completar com êxito lhe dará um determinado número de pontos.

④ **Total de pontos (Total Points):** É o número de pontos conseguidos até o momento.

⑤ **O que você necessita (You Need):** É o número de pontos que faltam a você para chegar à vitória.

⑥ **Missões terminadas (Missions Completed):** É o número de missões que você já realizou. Você deverá destruir um determinado número de objetivos inimigos para terminar uma missão.



Página 3: Status do avião

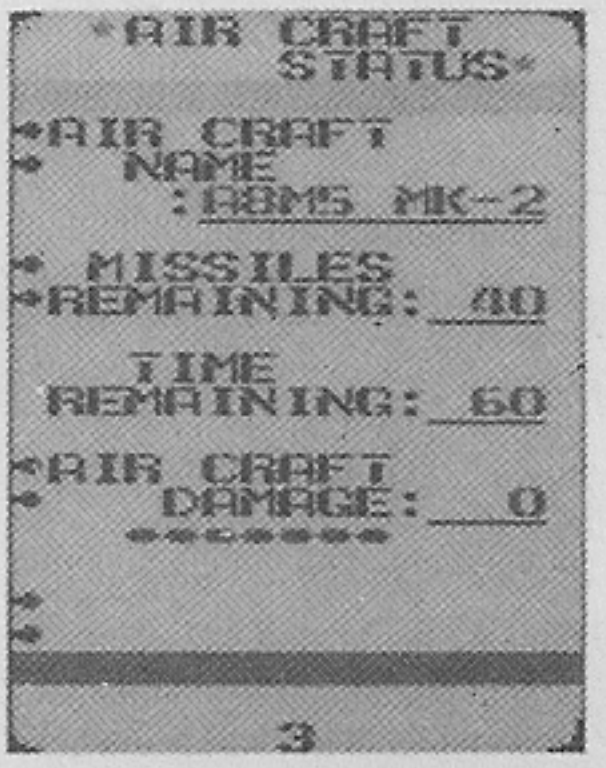
① **Nome do aparelho (Aircraft Name):** É o nome/designação do aparelho que você está pilotando. Na medida em que você destroi aviões inimigos, seu avião será cada vez melhor. Veja o item Aeronaves Mais Fortes (Stronger) e Mais Rápidas (Faster).

② **Mísseis remanescentes (Missiles Remaining):** São os mísseis que você ainda tem. Ao terminar uma missão você ganhará pelo menos mais 10 mísseis.

③ **Tempo remanescente (Time Remaining):** Você terá que terminar a missão antes que o tempo acabe, caso contrário o jogo acabará. Consulte Acidente (Crash) e Incêndio (Burn).

④ **Danos na aeronave (Aircraft Damage):** O medidor de danos possui sete blocos. Os blocos mudam de vermelho a preto na medida em que seu aparelho recebe impactos do fogo inimigo. Na medida em que você sofre danos, aumentará o indicador. Quanto mais alto ele for, mais perto você estará das chamas.

Observação: Pressione o **Botão D** para direita para ver a seção seguinte do relatório.

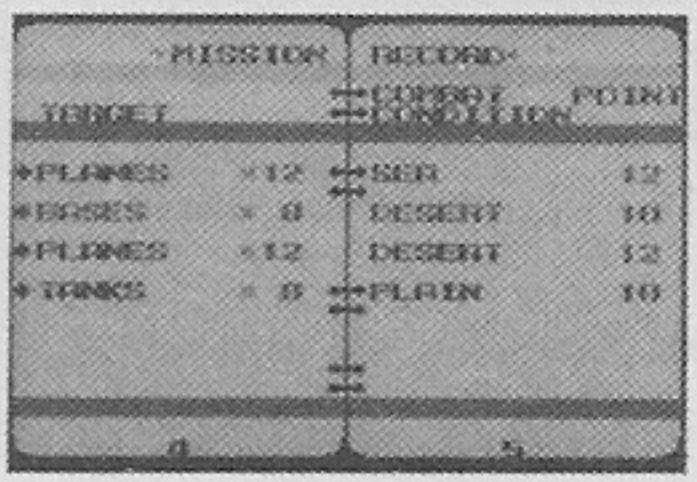


Páginas 4 & 5: Relatório da missão (Mission Report)

① **Objetivo (Target):** É o tipo de veículo, avião, etc. do inimigo que você terá de enfrentar ao selecionar a missão. Para selecionar uma missão, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo até acender o marcador da esquerda da missão desejada. Pressione então o **Botão 1** ou **2** para entrar a sua escolha. O número de objetivos que

terá que destruir, está anotado no lado direito da página 4.

Quando aparecer a mensagem "Red Alert! Prepare For Combat." (Alerta vermelho! Prepare-se para o combate.) Nestas páginas, se prepare para enfrentar o chefe. Normalmente este confronto se produz quando lhe faltam menos de 40 pontos para completar o jogo (em qualquer nível). Se você quiser adiar o grande confronto e continuar a destruir pequenos objetivos, leia as instruções para a lista de provisões (Ressuply List).
Observação: Você poderá realizar missões para conseguir bônus adicionais depois de ter destruído 30 inimigos. A intenção é destruir tantos objetivos quanto for possível dentro do tempo determinado. Os bônus extras são mísseis e tempo que totalizam cada um dos objetivos destruídos x 2 (24 objetivos destruídos = 48 mísseis + 48 unidades de tempo).



② **Condição do Combate (Combat Condition):** É o tipo de terreno/ meio-ambiente onde você vai combater.

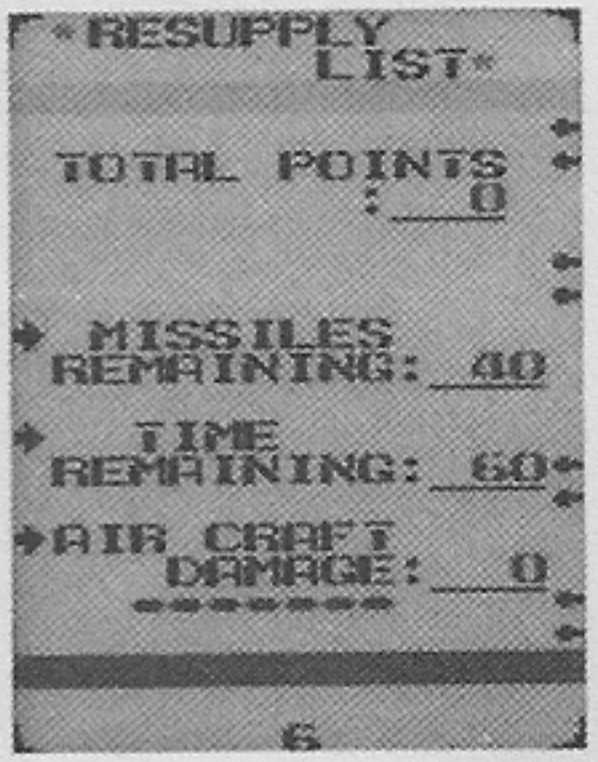
③ **Pontos (Point):** É o número de pontos que você receberá por completar esta missão.

Observação: Pressione o **Botão D** para direita para ver a última seção.

Página 6: Lista de provisões (Ressuply List)

O número que está junto ao "Total points" é um número muito importante. É a recompensa por ter completado as missões. Outra recompensa que você certamente gostará de receber é uma promoção. Quanto mais inimigos você destruir, mais você subirá. Verifique seu estado atual na página 2 do relatório depois de cada missão. Você terá

que eliminar alguns chefes inimigos para subir no ranking e possivelmente você desejará adiar o encontro com o chefe inimigo para continuar lutando. Os pontos totais podem ser convertidos em mísseis ou unidades de tempo, ou podem ser utilizados para consertar os danos do seu aparelho. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo até iluminar a categoria apropriada. Depois pressione o **Botão 1**. Toda vez que você o pressionar, será transferida uma unidade dos pontos totais para a área desejada (no caso de danos no aparelho, o número será menor).
Para inverter o processo, pressione o **Botão 2**. Utilizando esta função você poderá lutar o tempo suficiente para chegar ao fim — se você for suficientemente bom.



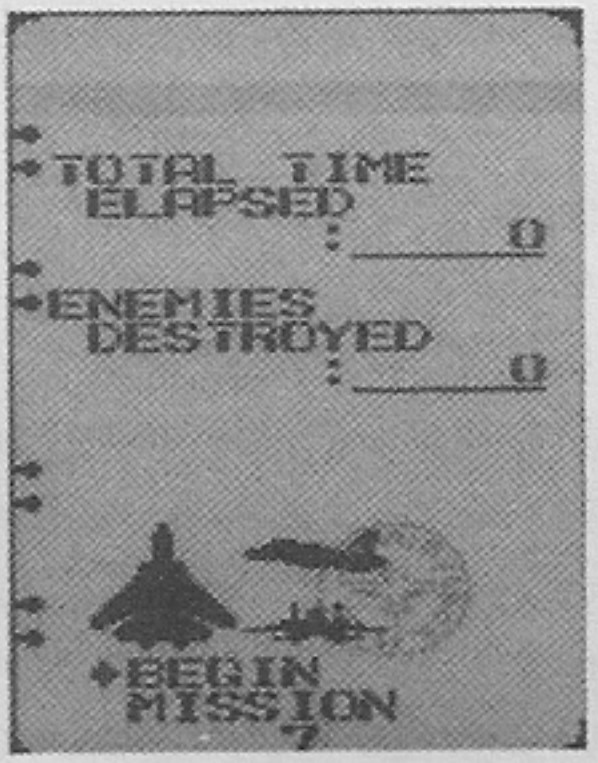
Observação
Por exemplo: Se você tiver 84 pontos e transferir 10 ao seu suprimento de mísseis, restarão a você 74 pontos. O máximo que você poderá trazer ao seu total de pontos será 10. Os pontos totais não podem exceder de 84 (a única maneira de aumentar os pontos totais é combatendo).

Página 7

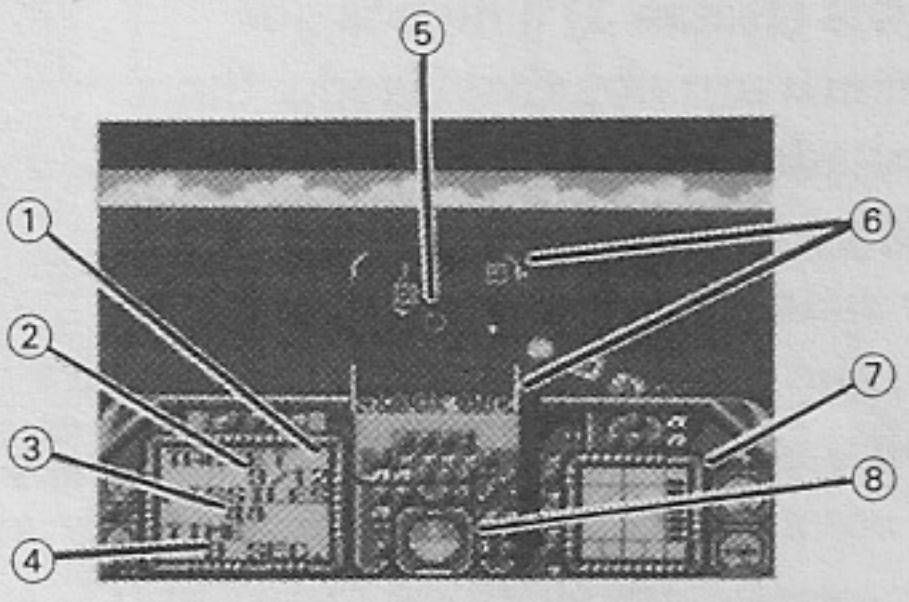
① **Tempo total transcorrido (Total Elapsed Time):** É a quantidade de tempo que passou desde que começou o jogo.

② **Inimigos destruídos (Enemies destroyed):** É o número de aviões, tanques, barcos e bases que você já destruiu até agora. Este total determinará sua colocação final.

③ **Início (Begin Mission):** Se você estiver preparado para iniciar o jogo ou passar à missão seguinte, pressione o **Botão D** para direita para iluminar o sinal junto a "Begin Mission". Depois pressione o **Botão 1** ou **2**.



Símbolos da tela



① O número necessário de objetivos destruídos.

② O número de objetivos destruídos na atual missão.

③ Os mísseis remanescentes.

④ O tempo em que você deve completar a missão.

⑤ Sua mira.

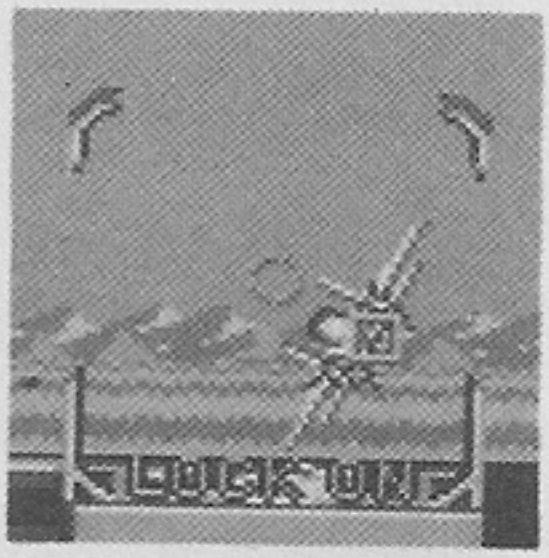
⑥ Visor frontal (HUD). Os parênteses aparecem quando seu sistema de orientação se fixa num alvo. Você poderá fixar vários alvos ao mesmo tempo.

⑦ A imagem do radar.

⑧ Indicador de nível de vôo.

Jogando para ganhar pontos

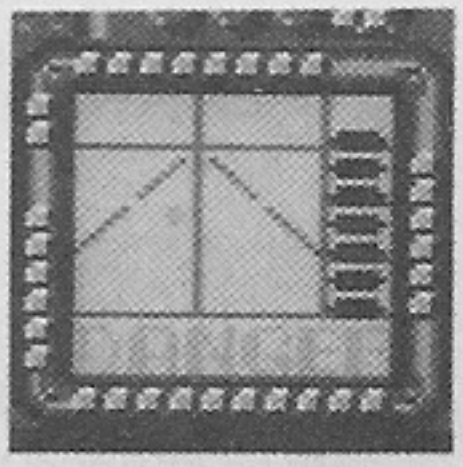
Vôe sobre o território inimigo atirando em alvos em terra e no ar. Alguns inimigos atirarão contra você. Seus disparos anularão os do inimigo se você atirar com precisão. Mova-se continuamente de lado a lado e dispare constantemente. Pressionando o **Botão 1** você dispara rajadas de metralhadora. Cada vez que você o pressionar serão disparados cinco tiros. Aprenda a disparar repetidamente pressionando sempre o Botão para conseguir uma função de disparo rápido.



Não dispare mísseis **(Botão 2)** a menos que você tiver pelo menos um objetivo fixado. Suas munições são limitadas e embora você consiga mísseis adicionais ao terminar as missões, há situações em que suas metralhadoras não são suficientes. Adivinhe o que vai acontecer se você ficar sem mísseis...

O caçador... ou a caça?

Você será perseguido por aviões inimigos quando estiver em qualquer uma das missões aéreas. Fique de olho na tela do seu radar. Aparecerá um sinal na parte inferior da tela. Embaixo você verá a palavra "Danger" (perigo). Inicie imediatamente uma ação evasiva: suba, mergulhe, se mova de um lado para o outro, faça o que for necessário para se afastar do perigo. Caso você não consiga, o inimigo fixará você no seu radar e lhe causará graves danos. Os ataques por trás são os mais comuns nos níveis "Rookie" e "Ace".



Se ele fixar você no seu radar, você verá seu próprio avião através da mira do inimigo. Mais uma vez tente fugir antes que ele tenha uma chance de atingi-lo.

Mais forte (Stronger) e Mais rápido (Faster)

Na medida em que você destruir propriedades inimigas, será promovido e pilotará aparelhos melhores. Você começa o jogo com um caça A8M5 MK-2 Thunderfox. O gráfico a seguir mostra os avanços para novos aviões (os números representam os inimigos destruídos). As vantagens de um avião melhor incluem a maior capacidade para mísseis, uma amplitude de tiros mais larga (sistemas ofensivos mais precisos) e maior resistência aos danos.

Avião	Trainee	Rookie	Ace
A8M5 MK-2	—	—	—
A8M5 MK-3	40	60	80
A8M5 MK-4	60	90	120
A8M6	80	120	160
A8M6 MK-2	100	150	190
A8M7	120	180	210

Acidente (Crash) e Incêndio (Burn)

O jogo pode terminar de várias maneiras. O tempo pode se esgotar ("Time Limit Expired"), pode receber muitos danos ("You've Taken Too Much Damage") ou ganhar do chefe inimigo e sair vitorioso.

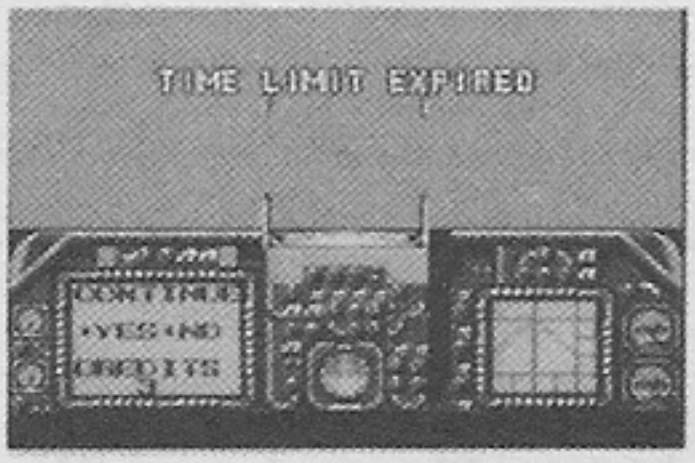
Continue

Se o tempo acabar enquanto estiver numa missão, o jogo acabará. Sendo atingido pelo inimigo, você também pode cair fora do jogo. Em qualquer um dos casos, você poderá subir em um novo avião e voltar ao jogo. Quando aparecer a janela "Continue", pressione o **Botão D** para mover os parênteses para o "Yes" (Sim) ou "No" (Não) e pressione o **Botão 1** para introduzir a sua escolha. Você poderá continuar até três vezes.

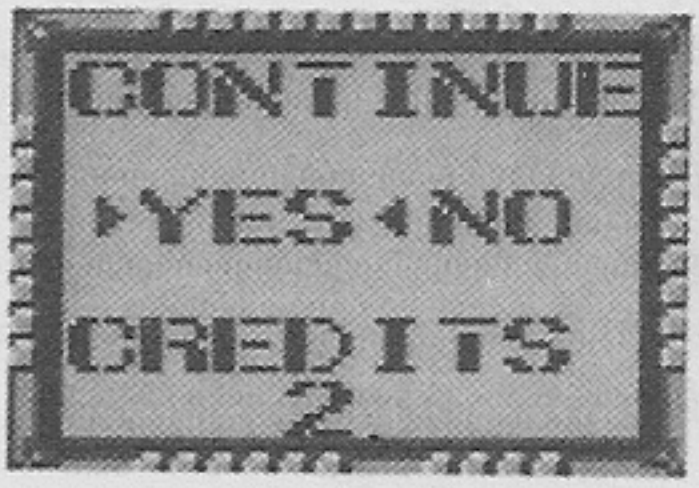
Quando continuar, o jogo será reiniciado do ponto onde você perdeu. Acrescentam-se 80 unidades ao seu temporizador (se o tempo acabar e você quiser continuar a jogar, o temporizador será ajustado em 80) e 50 mísseis serão adicionados à sua munição (a capacidade máxima do avião não poderá ser excedida).

Rank

No fim do jogo, mesmo que você perca, aparecerá a tela do Rank. Dependendo da quantidade dos objetivos inimigos destruídos, você poderá acabar como tenente, capitão, major, tenente coronel ou coronel (somente no nível "Ace").
Seu Rank final será iluminado. Aparecerá também o número de alvos derrubados, o número de missões realizadas e a quantidade de tempo gasta em combate.









O ás da base

- Quando você disparar a metralhadora, lembre que deverá pressionar repetidamente o **Botão 1**. Lembre também que não poderá disparar mísseis enquanto estiver disparando a metralhadora e vice-versa.
- Quando atacar tanques, barcos e instalações inimigas, utilize mísseis. Você não terá muito tempo para mirar em um alvo, por isso o impacto do seu ataque deve ser o maior possível.
- Alguns caças inimigos podem ser destruídos utilizando a metralhadora. Só utilize os mísseis quando for absolutamente necessário.
- Os disparos acertados nas misssões extras, não contam como inimigos destruídos. Procure não perder muito tempo na busca de mísseis adicionais. Se você necessitar realmente dos mísseis, poderá pegá-los emprestados dos pontos totais.

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 CQ 0212084819

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

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS