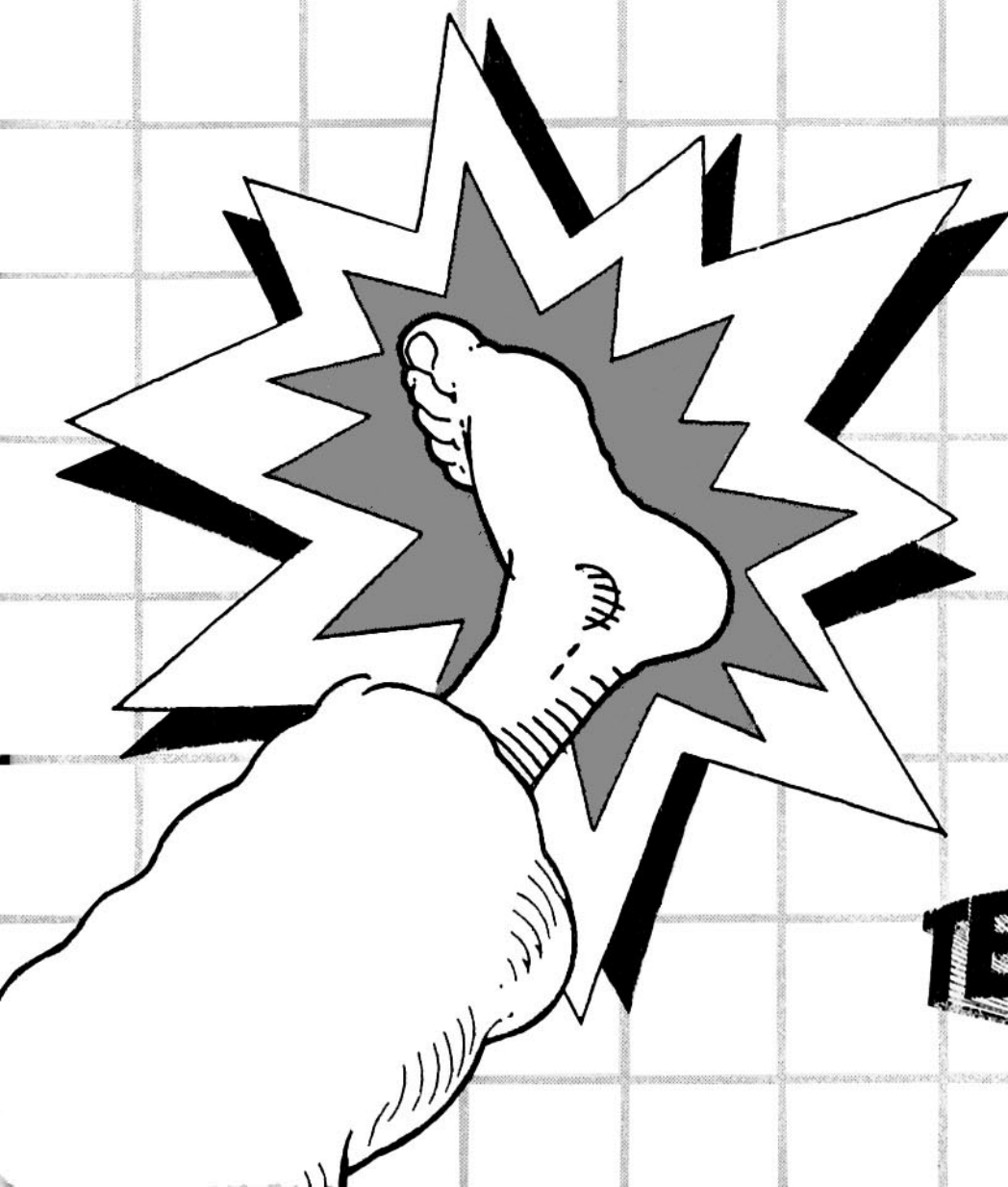


Black Belt

Neste jogo, você é um FAIXA PRETA — um mestre, e dos melhores — e vai ter muitas oportunidades de provar isso!

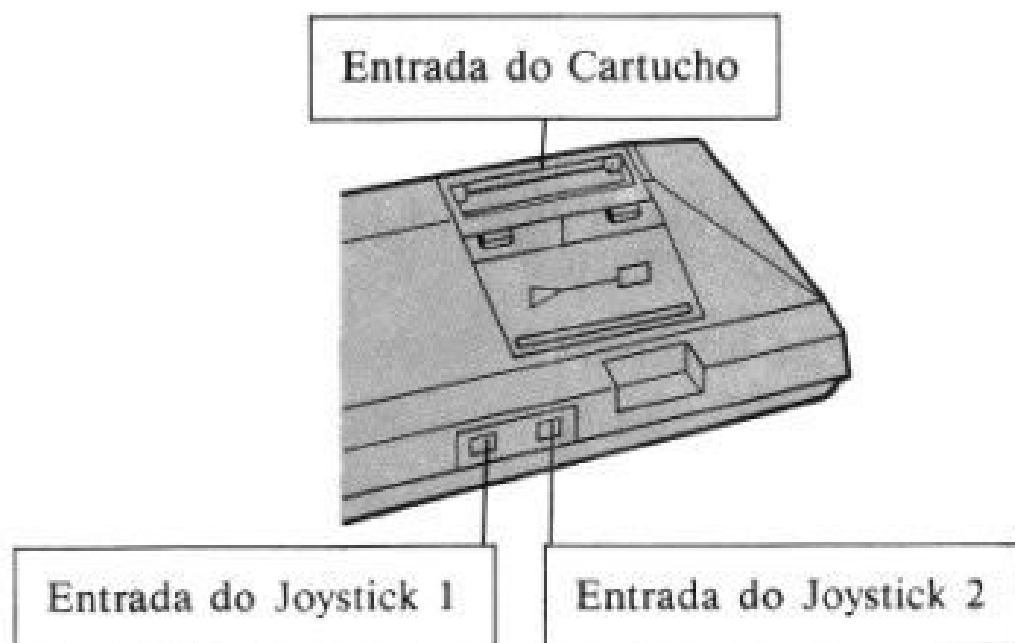


TEC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está DESLIGADO.
2. Coloque o cartucho BLACK BELT no console (Veja a figura abaixo), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM.
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 que é

Black Belt é um jogo sensacional onde o grande herói é *you!* Você tem uma linda namorada japonesa chamada **KYOKO** e ela está sendo perseguida. Para salvá-la, você vai ter de enfrentar um bando de malfetores.

Eles são terríveis. Agem friamente e mais parecem máquinas. Estão armados até os dentes, com chicotes, facas, espadas e até lança-chamas. Além disso, seu maior inimigo, o incrível **WANG**, é um mestre tão bom quanto você.

Lute com inteligência, mas bata duro! Sua única arma é o próprio corpo, longamente treinado nos segredos das artes marciais.

Quem é quem

Você é o **RIKI**, o mocinho do quimono branco. Os outros todos são seus inimigos. Alguns são chamados de homenzinhos, como: os homens do Kung Fu chinês, os lutadores, os judocas vermelhos, os águias, o ninja e as mulheres de preto.

Além desses, há os brutamontes, como **RYU** (um mestre do Kung Fu), **HAWK** (muito habilidoso no manejo do chicote e no arremesso das facas), **GONTA** (o judoca de preto), **ONI** (o ninja de chicote vermelho e espada também vermelha), **RITA** (equipada com um lança-chamas) e, finalmente, **WANG**, o mestre tão bom quanto você!

Todos eles têm suas forças e suas fraquezas. Procure evitar as forças e atacar as fraquezas, para ter a oportunidade de vencer!

RIKI



OS INIMIGOS DE RIKI

RYU



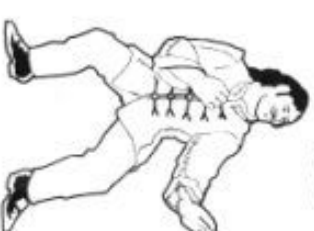
HAWK



GONTA



WANG



ONI

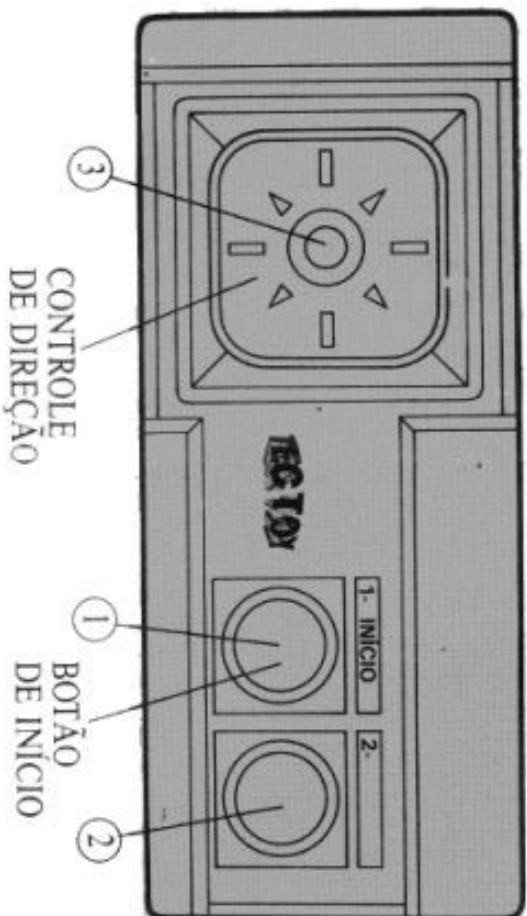


RITA



Assuma o controle

A ilustração abaixo mostra os controles no JOYSTICK do seu MASTER SYSTEM. Guarde bem os nomes dos controles, pois eles aparecerão várias vezes daqui para a frente.

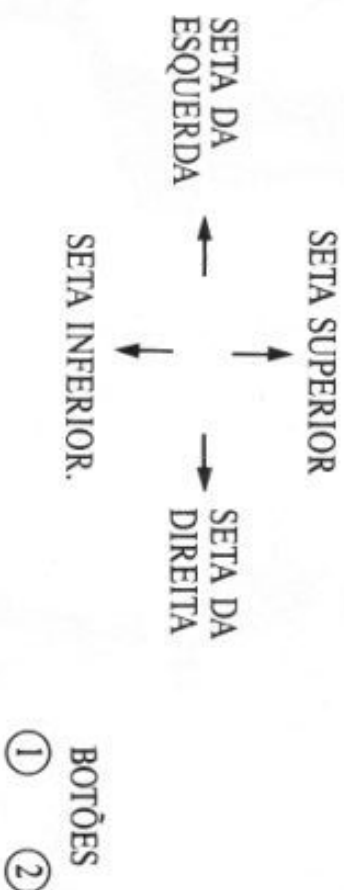


③ CONTROLE DE DIREÇÃO

① BOTÃO DE INICIO

②

- ① SOCO
- ② CHUTE
- ③ MOVIMENTO DO RIKI



SETA SUPERIOR

SETA DA ESQUERDA

SETA DA DIREITA

SETA INFERIOR.

BOTÕES

- ①
- ②

PARA SOCAR: aperte o BOTÃO 1.

PARA CHUTAR: aperte o BOTÃO 2.

PARA MOVER PARA A DIREITA OU A ESQUERDA: aperte a

SETA DA DIREITA OU A SETA DA ESQUERDA

PARA SALTAR VERTICALMENTE: aperte a SETA SUPERIOR.

PARA SALTAR DIAGONALMENTE, PARA A DIREITA OU A

ESQUERDA: aperte entre a SETA SUPERIOR e as SETAS DA

DIREITA OU DA ESQUERDA.

PARA AGACHAR-SE: aperte a SETA INFERIOR.

PARA AGACHAR-SE, OLHANDO PARA A DIREITA OU A

ESQUERDA: aperte entre a SETA INFERIOR e a SETA DA

DIREITA ou da ESQUERDA.

PARA PULAR ALTO E VERTICALMENTE: aperte primeiro a

SETA INFERIOR e, em seguida, a SETA SUPERIOR.

PARA PULAR ALTO E DIAGONALMENTE: aperte primeiro a

SETA INFERIOR, em seguida aperte entre a SETA SUPERIOR e

a SETA DA DIREITA ou da ESQUERDA.

PARA CHUTAR PARA A ESQUERDA OU PARA A DIREITA:

aperte a SETA DA ESQUERDA ou a SETA DA DIREITA

e, *ao mesmo tempo*, o BOTÃO 2.

e, *ao mesmo tempo*, o BOTÃO 2.

Opá! Tente de novo.

No começo de cada jogo você está com três vidas. Quando perder todas as três, o jogo acaba. Há dois modos de você perder uma vida:

1. Quando sua resistência se acaba (As únicas maneiras de readquiri-la são: pular e pegar as figuras que cruzam o alto da tela ou destruir 10 homenzinhos e 1 brutamontes);
2. Quando o seu tempo termina antes de todos os seus inimigos serem destruídos na rodada. Você receberá uma vida adicional ao atingir 100.000 pontos e 300.000 pontos.



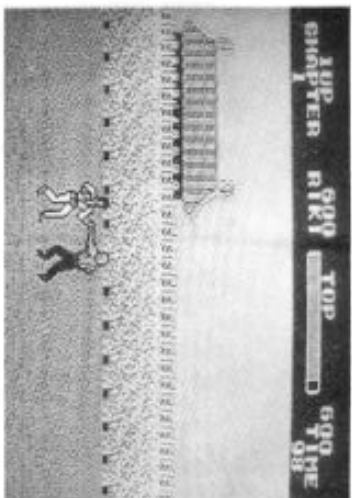
O NÚMERO DE VIDAS DE RIKI TIPOS DE INIMIGO

Os inimigos estão assim divididos:

OS INIMIGOS PEQUENOS	
QUADRO 1	Os Homens do Kung Fu
QUADRO 2	Os Lutadores
QUADRO 3	Os Judocas de Vermelho
QUADRO 4	Os Águias O Ninja de Negro
QUADRO 5	As Mulheres de Preto
QUADRO 6	

OS INIMIGOS MÉDIOS	OS INIMIGOS GRANDES
Mestres do Kung Fu (4)	RYU
Lutador de Chicote	HAWK
Lutador de Faca	
Judoca (de Negro)	GONTA
Ninja de Chicote Vermelho	ONI
Ninja de Espada Vermelha	
Mulhere Armada de Lança-chamas	RITA
	WANG

O MEDIDOR DE RESISTÊNCIA



Veja como funciona o aparelho que mede sua resistência em combate.

À medida em que é golpeado, você perde resistência e, assim, as marcas do medidor vão caindo. Se chegarem a ZERO, isso significa que você perdeu uma vida. Portanto, 1 RIKI é eliminado.

Para recuperar-se, você pode fazer uma destas duas coisas: destruir 10 INIMIGOS PEQUENOS e 1 INIMIGO MÉDIO ou, então, pular e pegar as figuras que cruzam o alto da tela.

Agora, veja a ilustração acima e aprenda o significado de algumas palavras importantes, que estão na faixa superior.

1 UP é o marcador de pontos do Jogador 1.

2 UP é o marcador de pontos do Jogador 2.

TOP quer dizer a maior contagem do dia.

TIME significa o LIMITE DE TEMPO: começa em 99 e termina em 0.

Se o LIMITE DE TEMPO se esgota antes que seus inimigos sejam destruídos, você perde a vida de 1 RIKI. Mas, se você pular e conseguir atingir o que aparece, escrito em vermelho, cruzando o alto da tela, você consegue manter a vida de RIKI por mais algum tempo.

A pontuação

Cada golpe que você acerta nos seus inimigos rende pontos para sua contagem final. E esta será cada vez maior, à medida que você eliminar os adversários. Veja, agora, a tabela dos pontos.

1. Golpes certeiros

CHUTE DO RIKI	100 pontos
SOCO DO RIKI	200 pontos
SALTO COM CHUTE DO RIKI	300 pontos

2. Eliminação de cada inimigo

1 HOMENZINHO	200 pontos
1 ÁGUIA	500 pontos
Os primeiros 3 MESTRES	2.000 pontos
O quarto MESTRE	3.000 pontos
1 LUTADOR, de Chicote ou de Faca	3.000 pontos
1 JUDOCA	3.000 pontos
1 MULHER ARMADA DE LANÇA—CHAMAS	3.000 pontos
1 NINJA de Chicote Vermelho..	4.000 pontos
1 NINJA de Espada Vermelha..	5.000 pontos
RYU	10.000 pontos
HAWK	15.000 pontos
ONI	20.000 pontos
GONTA	20.000 pontos
RITA	30.000 pontos
WANG	100.000 pontos

Pontos extras

Se você eliminar TODOS os seus inimigos ANTES do LIMITE DE TEMPO se esgotar, você ganhará pontos extras. Estes aparecerão na tela, indicados como no exemplo seguinte:

REMAINING TIME * 200 points

Dicas úteis

Procure aplicar bem os seus golpes, aguardando sempre o momento certo de atacar.

Tente descobrir os golpes que funcionam melhor contra cada inimigo (soco, chute ou salto com chute). Lembre-se de que boa parte dos seus adversários tem determinados pontos fracos e tente achá-los.

Ao enfrentar ONI, só ataque quando ele estiver com a guarda baixa.

Não se esqueça de que RITA fica vulnerável quando se transforma em alvo móvel.

Aprenda a lidar com WANG. Além de não ter pontos fracos, ele jamais desiste!

Uma boa técnica para eliminar os inimigos voadores é utilizar-se dos saltos.

Marcador de pontos

Nome						
Data						
Pontos						

Nome						
Data						
Pontos						

Nome						
Data						
Pontos						

Nome						
Data						
Pontos						

CUIDADOS ESPECIAIS COM O CARTUCHO

Utilize-o somente no Master System.

Para um bom desempenho siga estes conselhos:

- ① Não molhe o cartucho, nem o deixe exposto diretamente à luz solar.
- ② Não coloque o cartucho próximo de lugares com altas temperaturas.
- ③ Evite deixá-lo cair.
- ④ Não tente abri-lo pois, em caso de violação, você perderá a garantia.
- ⑤ Não limpe o cartucho com nenhum produto químico (álcool, benzina, etc.). Se precisar, limpe-o cuidadosamente com um pano umedecido com água.
- ⑥ Não ponha nenhum objeto dentro do cartucho.
- ⑦ Após o uso, guarde-o em local seguro.

TECTOY

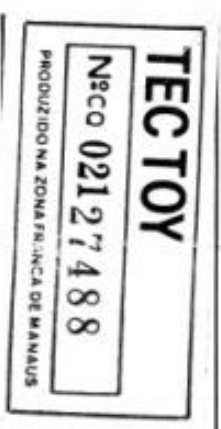
CERTIFICADO DE GARANTIA

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

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORREIA & AMAZONAS