

MDJAK 0104

C *Este manual é propriedade literária de SEGA ENTERPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, de SEGA ENTERPRISES, Ltd.*

EmuMovies

SEGA®

DISTRIBUIDOR OFICIAL



ECOFILMES

São João da Madeira

SEGA DRIVE



ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLE DE JOGOS SEGA OU DE PERMITIR AOS SEUS FILHOS A SUA UTILIZAÇÃO.

Uma pequena percentagem de indivíduos são particularmente sensíveis ao fenómeno epiléptico quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia. Por favor, toma as seguintes precauções para minimizar qualquer risco:

ANTES DE USAR:

- Se tu ou alguém da tua família alguma vez tiveram epilepsia ou sentiram perda de consciência quando expostos a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.
- Senta-te pelo menos a 2,5m do écran de televisão.
- Se estiveres cansado ou não tiveres dormido o suficiente, descansa e recomeça apenas quando te sentires bem.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar está bem iluminada.
- Usa o jogo numa televisão de pequeno écran (de 35cm ou menos)

DURANTE O USO

- Descansa pelo menos 10 minutos por hora enquanto estás a jogar.
- Os pais devem vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se sentires alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, debes parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o teu médico antes de recomeçares.

PREPARAÇÃO DA CONSOLA

1. Prepara a tua Mega Drive como indica no teu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1. Para dois jogadores liga também o Control Pad 2.
2. Certifica-te de que a corrente está desligada (OFF). Depois introduz o cartucho **Separation Anxiety** na consola.
3. Liga a corrente (ON). Em alguns instantes aparece o Ecrã de Título.
4. Se o Ecrã de Título não aparecer, desliga a corrente (OFF). Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente (ON).

IMPORTANTE: Certifica-te sempre de que a corrente está desligada (OFF) quando inserires ou removeres o teu cartucho.

Nota: Este jogo é para um ou dois jogadores.

- 1) Cartucho Sega
- 2) Control Pad 1
- 3) Control Pad 2



HISTÓRIA

Os investidores mais poderosos dos Estados Unidos da América uniram-se para formar a Fundação da Vida, uma organização com o propósito de proteger os seus bens dos saqueadores de uma eventual Guerra Pós-Nuclear. Agora, os sinistros membros desta misteriosa fundação conceberam um plano tão terrível que ameaça a própria sobrevivência da humanidade! Mais uma vez, Venom e Spider-Man têm de se aliar e esquecer o seu ódio mútuo de forma a impedirem que cinco novos simbiosantes alienígenas se unam a seus corpos e espalhem o terror por todo o mundo!

Quando os grandes inimigos aracnídeos entrarem em cena, a acção passará às profundezas do subsolo, onde a escuridão e as sombras não conseguem ocultar o mal que se está a espalhar. Dirige o episódio seguinte desempenhando o papel de Venom ou Spider-Man, ou de ambos!

ANTES DE TECERES A TUA TEIA...

Carregar Jogo

1. Certifica-te de que a corrente está desligada (OFF).
2. Depois introduz o cartucho **Separation Anxiety**™ na consola.

3. Liga a corrente (ON).



Quando o Ecrã de Título **Separation Anxiety**™ aparecer, verás 3 opções: **One Player** (Um Jogador), **Two Player** (Dois Jogadores) e **Enter Password** (Introduzir Senha). Pressiona o Botão D para CIMA/BAIXO para destacares a tua opção, depois prime **START** para a seleccionares. Para começares a jogar **Separation Anxiety**, pressiona **START**.

ONE PLAYER GAMES (Jogos de Um Jogador)

Esta opção permite que um jogador jogue no papel de Spider-Man ou Venom.

TWO PLAYER GAMES (Jogos de Dois Jogadores)

Um jogador joga como Spider-Man enquanto outro desempenha o papel de Venom.

OBJECTOS PARA RECOLHER



Energia Parcial

Recolhe este ícone para restabeleceres parcialmente a energia do teu herói.



Energia Total

Restabeleces completamente a força de Venom ou Spider-Man quando recolhes o ícone de coração grande.



Vida Extra: Spider-Man

Dá outra oportunidade ao Spider-Man para enfrentar os malfiteiros. O número de vidas aparece no indicador na parte superior do ecrã.



Vida Extra: Venom

Venom prossegue a sua luta quando recolhes este ícone valioso! O número de vidas aparece no indicador na parte superior do ecrã.

ÍCONES DOS SUPER HERÓIS

Em várias etapas ao longo do jogo poderás contar com a super-ajuda dos seguintes Super Heróis recolhendo os seus ícones respectivos. Uma vez recolhido, o Super Herói fica à tua disposição até decidires utilizá-lo. Para pedir ajuda a um herói, dá um toque no Botão Start para chegares ao herói pretendido. Pressiona o Botão A, B ou C ao mesmo tempo para que esse Super Herói entre em acção. Num Control Pad de 6 Botões, pressiona o Botão Y para percorreres os Super Heróis e o Botão X para que venha em teu auxílio.



CAPTAIN AMERICA

Recolhendo este ícone ganhas a ajuda preciosa de Captain America, que empunhará o seu escudo para destruir os inimigos.



GHOST RIDER

Ghost Rider corre em teu auxílio e destrói os inimigos com a sua corrente mística quando recolhes este ícone.



HAWKEYE

As flechas voam em todas as direcções quando Hawkeye esvazia a sua aljava contra os inimigos!



DAREDEVIL

Este misterioso herói está pronto para te dar uma mãozinha, o braço, a perna, o que for preciso!

ECRÃ DE JOGO

Pontuação Vidas Pontuação



Energia: Spider-Man e Venom têm um indicador que mede a sua energia. À medida que vão sofrendo danos, o indicador vai diminuindo. Quando os indicadores de energia ficam vazios, o herói perde uma vida.

Vidas: Cada herói inicia o jogo com 3 vidas. Ganha vidas adicionais recolhendo o ícone de retrato apropriado. Quando o herói perde todas as vidas, o jogo termina.

Pontuação: Ganhas pontos por derrotar os malfetores, recolher objectos e descobrir áreas secretas. Os pontos são exibidos por cima do indicador de energia de cada jogador.

COMANDOS

Nota: Os comandos para o Control Pad de 6 Botões aparecem entre parêntesis, no caso de serem diferentes.

MOVIMENTAÇÃO

Caminhar = Botão D para a Esquerda / Direita
Correr = Pressionar o Botão D duas vezes para a Esquerda / Direita
Saltar = Botão B



Caminhar ou Correr

Caminhar ou Correr



Saltar

Entrar no (ou sair do) Ecrã = Botão D para Cima / Baixo
Salto Mortal ou Salto para Trás = Botão B + Botão D para a Esquerda / Direita



Salto Mortal ou Salto para Trás



Salto Mortal ou Salto para Trás

COMBATE

Pontapé de Tesoura = Pressionar o Botão B, depois o Botão A numa sucessão rápida
Soco = Botão A
Recolher um Inimigo ou Objecto = Caminhar para junto dele e pressionar o Botão D para Cima. Enquanto a pessoa ou objecto estiver sobre a sua cabeça, pressiona o Botão B e o Botão C rapidamente para o fazer girar, e prime o Botão A para o lançar.



Pontapé de Tesoura



Pontapé de Tesoura

CONTROLE DA TEIA

Puxar um Inimigo para ti = Botão C + Botão D para a Esquerda / Direita
Disparar a Teia = Botão C + Botão D para Cima (Botão Y)
Escudo = Manter o Botão C pressionado
Disparar Raio de Teia = Dar um toque no Botão C



Disparar Teia



Disparar Teia

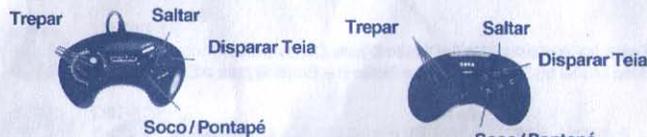
ENQUANTO TREPAS PAREDES

Trepar = Botão D para Cima, Baixo, Esquerda ou Direita

Saltar = Botão B

Disparar Teia = Botão C (Botão Y)

Soco / Pontapé = Botão A



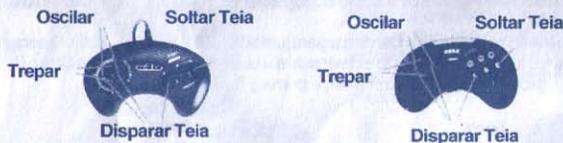
ENQUANTO OSCILA NA TEIA

Oscilar = Botão D para a Esquerda ou Direita

Trepar = Botão D para Cima ou Baixo

Soltar Teia = Botão B

Disparar Teia = Botão Y + Botão D para a Esquerda ou Direita



OS NÍVEIS

Venom escapa por um triz da Fundação da Vida, mas sabe que tem de regressar para impedir que as cinco sementes de simbiosistas que vivem do seu corpo se associem aos corpos dos soldados selvagens que a Fundação planeia utilizar contra a humanidade! Ainda que Venom sofra da "ansiedade da separação" devido à perda dos seus "filhos", sabe que tem de os destruir antes que se crie outra carnificina! Junta-te a Venom e ao Spider-Man nesta batalha para salvar toda a humanidade! A acção conduz-nos desde uma metrópole moderna até ao bunker apocalíptico de alta segurança que a Fundação da Vida construiu debaixo da terra! Spider-Man e Venom têm de enfrentar simbiosistas assassinos, tropas de soldados privados, o temível grupo paramilitar de cinco homens conhecidos pelo nome de Jury, e um esquadrão de robots de alta tecnologia! Irás necessitar de todas as tuas artimanhas aracnídeas de modo a confundires e derrotares estes perversos inimigos! Em alguns níveis, poderás ser aprisionado numa Sala Armadilhada pelos membros de Jury.

Nota: As descrições dos níveis pressupõem um jogo de dois jogadores. Se estiveres a jogar um jogo de um jogador no papel de Spidey ou Venom, terás de enfrentar estes inimigos sozinho!

CIDADE DE NOVA IORQUE



A cidade está repleta de criminosos que se escondem, ansiosos por ensinar umas tantas lições mortais a Venom e a Spider-Man. Terás de derrotar os numerosos assassinos e vilões que andam a patrulhar a cidade numa missão punitiva. E os agentes da Fundação da Vida também ameaçam acabar com a tua carreira de tecedor de teias! Se conseguires abrir caminho através de Manhattan, irás enfrentar um desafio completamente novo: Escavadores que estão prontos para escavar a sepultura de Venom e Spider-Man para que estes tenham o seu eterno descanso!

UMA PONTE PARA O PERIGO

Após os amargos de boca provocados pelos Escavadores, Venom e Spider-Man prosseguem o seu caminho até à Fundação da Vida, numa corrida desesperada contra o tempo para deter os patricios paranóicos que iriam dirigir o Combate Final. Assim que iniciam esta perigosa viagem, Venom e Spider-Man deparam com uma enorme ponte em fase de construção - e uma comitiva de boas-vindas integrada por soldados da Fundação da Vida! Os teus poderes aracnídeos serão testados até ao seu limite enquanto cruzas aberturas na estrutura inacabada e combates corpo a corpo com um membro do Jury.



NOS BOSQUES



Uma vez atravessada a ponte, os nossos heróis dirigem-se para a Fundação da Vida. A noite começa a cair assim que alcançam uma área arborizada, uma floresta cheia de determinados soldados e caminhos ocultos. Para evitar a aproximação de estranhos, a Fundação da Vida enviou numerosas patrulhas para "desencorajar" Venom e Spider-Man de cumprirem a sua missão. Tens de derrotar todos os inimigos que atravessarem o teu caminho se quiseres sair do bosque com vida!

A FUNDAÇÃO DA VIDA

Finalmente, Venom e Spider-Man irrompem pela entrada da Fundação da Vida. Esta não é uma visita social, os nossos heróis querem tratar de assuntos sérios! Aguarda-os uma recepção pouco calorosa: Spider-Man e Venom têm de fugir do fogo das metralhadoras enquanto tentam chegar ao elevador que os conduzirá aos pisos inferiores. Assim que conseguem alcançar o elevador, deparam com uma nova surpresa! Nem mesmo a destreza dos nossos heróis consegue protegê-los dos membros do Jury equipados com armamento pesado! Terás de encontrar uma tática diferente se quiseres continuar a tua missão!





A CIDADE SUBTERRÂNEA

A uma grande profundidade no subsolo, os nossos heróis destemidos deparam com uma cena surrealista: uma vasta cidade subterrânea que desafia a nossa própria imaginação! Este cenário espectacular alberga muitos perigos para Spider-

Man e Venom, incluindo as tropas da Fundação da Vida com equipamento laser e o objectivo de te eliminar! E isto já para não falar de um dos cinco simbiosites mortíferos incumbidos de proteger a Fundação da Vida, morra quem morrer!

O CENTRO COMERCIAL MALDITO

Apercebendo-se de que as ruas são demasiado perigosas, Spider-Man e Venom procuram outra forma de entrar no centro da Fundação da Vida. Esta busca conduz-los através de todos os pisos de um... centro comercial? Este centro comercial ameaçador é patrulhado pelos soldados da Fundação que gostam de complicar a vida aos nossos heróis! Como se isto não bastasse, dois membros do Jury aparecem para tomar as coisas mais difíceis! Irás precisar de todo o teu talento para trepar pela paredes e lançar teias de modo a escapares com vida.



OS VENTILADORES

Nos pequenos espaços os combates são ainda mais violentos, o que acontece quando Spider-Man e Venom tentam chegar à Fundação da Vida através dos condutos de ventilação. Os nossos heróis encontram uma nova ameaça no labirinto de filtros e paredes de lâminas: os ChunDroids! Assim que conseguires passar por este terror mecânico, irás enfrentar um inimigo ainda mais cruel, pois Spider-Man e Venom darão de caras com o segundo dos Simbiosites da Fundação!

SANTUÁRIO DA FUNDAÇÃO

Os ventiladores conduzem os heróis ao mundo interior da Fundação da Vida, e agora Spider-Man e Venom têm de confrontar a mentalidade paranóica que se esconde por detrás deste pesadelo surrealista. Os corredores estão cheios de luzes vermelhas cintilantes que podem ser destruídas, mas presta atenção às tuas teias quando te balanças nelas, pois os ventiladores do tecto não são nada amigáveis! Os soldados lutam lançando granadas para eliminar os intrusos. Terás também de enfrentar um trio de membros do Jury, por isso está atento!

ZONA DE SEGURANÇA INTERNA I

Venom e Spider-Man chegam ao primeiro posto de segurança, uma área de alta tecnologia protegida por duros soldados equipados com armas letais. O perigo parece espreitar para onde quer que te vires! Este posto de segurança representa um teste verdadeiro às tuas capacidades - e à tua vontade de viver! Tem cuidado com o terceiro simbiote!



ESTUFA

Esta estufa futurística é a reserva de ar central da cidade subterrânea. Numa passagem através desta vasta área, Spider-Man e Venom combatem contra soldados e outros vilões. Mais adiante, os temíveis ChunDroids fazem a sua segunda aparição. Derrota estes violentos robots e encontrarás outra ameaça: o quarto simbiote, sedento de sangue!

ARMAZÉM

O armazém de mercadorias da Fundação da Vida está repleto de surpresas. Os soldados armados com lança-chamas são uma verdadeira moléstia enquanto tentas abrir caminho através do armazém. Mais problemática é a aparição repentina dos cinco membros do Jury - todos ao mesmo tempo!

ZONA DE SEGURANÇA INTERNA II

Spider-Man e Venom têm outra recepção pouco amistosa quando chegam ao segundo posto de segurança. Os nossos heróis têm de se esquivar de uma descarga crescente de raios laser e de outros dispositivos de segurança! Mesmo se sobreviveres, não te esqueças que Spider-Man e Venom só enfrentaram quatro dos nossos simbiosites alienígenas - restando uma terrível criatura desejosa de medir as suas forças com as dos heróis! Chegou a hora de encerrar este local de uma vez por todas!

CARNAGE À SOLTA!

Carnage?!? Mas ele já foi derrotado há muito tempo! Agora Spider-Man e Venom deparam com um enorme compartimento onde o temido Cletus Kasady e o seu "duplo" simbiótico os aguarda numa caixa de cristal. Será que é inofensivo dentro da sua caixa? Irás estar muito ocupado a lutar contra uma mão cheia de malfeteiros para pensar neste assunto!



AS PERSONAGENS

SPIDER-MAN

Peter Parker foi mordido por uma aranha radioactiva, tendo adquirido deste modo a velocidade, a força e a agilidade proporcionais de um aracnídeo. Descobriu inclusive que era capaz de trepar paredes! Inventou um par de disparadores de teias que aplicou num fato colorido criado por si próprio, e escolheu o nome de Spider-Man. Começou a dedicar-se então ao princípio segundo o qual um grande poder está associado a uma grande responsabilidade.

VENOM

Um dia jurou derrotar Spider-Man, mas agora mantém uma aliança instável com ele. Antigo repórter do Daily Globe, Eddie Brock deixou o seu trabalho depois de cair em desgraça, culpando Spider-Man pela sua queda. Quando Peter Parker rejeitou o simbioante alienígena acreditando tratar-se apenas de um fato, a criatura associou-se a Brock. O seu ódio para com Spider-Man deu lugar a uma entidade perversa que agora é conhecida pelo nome Venom!

CARNAGE

Carnage é a derradeira união entre a loucura e a matéria alienígena e tem representado uma ameaça para a humanidade desde que uma das sementes de simbioante de Venom se associou ao corpo de um criminoso demente, Cletus Kasady! Trata-se de um adversário mortífero com todos os poderes de Venom e nenhum dos seus escrúpulos. Carnage existe com o único propósito de provocar o caos.

O JURY

Nos seus fatos especiais, os cinco membros do Jury dedicam-se a servir quem quer que lhes pague o preço mais alto - neste caso, a ameaçadora Fundação da Vida! Estes soldados brutais seguem o seu próprio código moral, e dão apenas um único veredicto: Culpado! A sentença? A extinção de Spider-Man e Venom!

SIMBIONTES

Imagina que havia mais do que um Venom. Imagina que esta criatura se chamasse Carnage. Agora imagina mais cinco simbioantes iguais a ele, todos eles dedicados à mesma filosofia do mal e do caos. Pára de imaginar! Graças à intervenção da Fundação da Vida, cinco dos simbioantes de Venom associaram-se a cinco dos soldados mais moralmente corruptos e perversos da Fundação! Eles constituem talvez a ameaça mais perigosa que a humanidade jamais teve de enfrentar!

SOLDADOS DA FUNDAÇÃO DA VIDA

Eles são a escória da sociedade - brutamontes imorais que obedecem a qualquer ordem, por mais terrível e estúpida que seja. Quando lhes pedes para saltar, eles perguntam como! Estes mercenários imbecis são homens de acção incapazes de pensar e que foram programados para uma coisa: destruir Spider-Man e Venom!

CAPTAIN AMERICA

1941... o mundo está em guerra! Tendo sido rejeitado pelo exército por ser demasiado débil, recebeu a oferta de servir o seu país participando numa operação chamada "Rebirth" que o converteria no único receptor da fórmula do Super-Soldado. Num abrir e fechar de olhos, Rogers foi transformado no super-herói Captain America. Os seus actos heróicos tornaram-se lendários durante a Segunda Guerra Mundial. Mas posteriormente viu-se num estado de animação suspensa até ser salvo pelos Avengers. Captain America utiliza agora o seu escudo indestrutível para combater o mal.

GHOST RIDER

A verdadeira identidade deste misterioso vingador é Dan Ketch, um homem transformado pelos espíritos brutais da vingança. Armado com uma corrente mística e montado na sua moto feita de fogo de outro mundo, Ghost Rider já enfrentou muitos vilões tais como Deathwatch e Scarecrow. Talvez o seu poder mais aterrador seja o seu "olhar fixo", ou seja, a sua capacidade para infligir um intenso dano mental a todos os malfetores.

HAWKEYE

Antigo artista dos cortejos camavalescos, Clint Barton foi treinado nas artes marciais e nos combates corpo a corpo pelo Captain America em pessoa! Um aliado e amigo pessoal de Spider-Man, Hawkeye é um arqueiro de grande talento. Utiliza flechas especiais equipadas com objectos tais como bolas, ácido e materiais explosivos com os quais aniquila os seus adversários. Como membro dos Avengers, o robusto Hawkeye está sempre pronto para ajudar Spider-Man!

DAREDEVIL

Ficando cego devido a um estranho isótopo radioactivo, Matthew Murdock cedo descobriu que os seus sentidos se haviam desenvolvido e que tinha adquirido uma espécie de "sentido de radar" que de certo modo era melhor do que a visão! Murdock transformou-se num atleta misterioso e num mestre famoso de artes marciais para vingar a morte do seu pai, assumindo para tal a identidade de Daredevil. Graças aos seus extraordinários sentidos, é capaz de ler sentindo a tinta de uma folha impressa e saber se alguém está a mentir só de escutar os batimentos do seu coração!

GARANTIA

Este jogo tem a garantia de 3 meses contra qualquer anomalia verificada por deficiência de produção. O uso incorrecto, a tentativa de violação e a exposição excessiva ao calor não são consideradas para efeitos de garantia.

Para que esta garantia seja considerada, é necessário que os jogos com problemas sejam remetidos à Socabos - A. Ferreira & Alves, Lda. - Rua Espírito Santo 195 - Azurara 4480 V. Conde, acompanhados da **respectiva prova de compra**.

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a Mega Drive da Sega.

Para uma utilização adequada:

- ① Não molhar.
 - ② Não dobrar.
 - ③ Não submeter a choques violentos.
 - ④ Não expôr ao sol.
 - ⑤ Não danificar.
 - ⑥ Não aproximar de uma fonte de calor.
 - ⑦ Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.
- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
 - Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
 - Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
 - Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

AVISO: Para proprietários de televisores de projecção. Imagens paradas podem causar danos irreversíveis no tubo da imagem ou marcar fósforo no Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.



SCBCRS

DCCFMH

WDRKSD

STSPPC

WDM90

Handwritten notes in green ink, possibly a signature or date.