

Game Gear[®]

Tale Spin



TECTOY

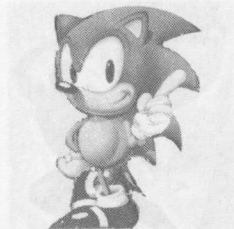
© Disney

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O AMATEUR

MANUAL DE INSTRUÇÕES

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

MINI-GAME "SONIC THE HEDGEHOG"



© Sega

Para quem já é fã desta simpática criatura azul, precisa agora conhecer o Mini Game Série Master do Sonic! Você poderá levá-lo para todo lugar!

No Mini Game, você encontrará o seu velho inimigo de batalha; o maluco cientista dr. Robotnik. Ele transformou os seus amigos animais em maléficos robôs e o Sonic deverá acabar com esta horrível maldição. Passando pelas seis Zonas Perigosas, Sonic deverá ultrapassar muitos obstáculos e no final de cada fase pegar a esmeralda caótica, encarar o dr. Robotnik e derrotá-lo. Para isso, Sonic usará suas grandes armas: seus espetinhos, sua velocidade supersônica e seu poder de invencibilidade.

Como Colocar o Cartucho no GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho TALE SPIN no console, conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. TALE SPIN é para apenas um jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

WONDER BOY



Tom e sua namorada Tanya vivem no belo e pacífico mundo de Kokos. Certo dia, Tanya foi passear na floresta com suas amigas Jan e Trish. No caminho, ela parou sozinha numa fonte para beber água.

De repente, um grito ecoou as árvores. Quando Jan e Trish voltaram para ver o que havia acontecido, Tanya tinha desaparecido, e a única pista era uma caveira e dois ossos pintados numa árvore próxima. Este era o sinal dos perversos habitantes da parte escura da floresta. As meninas voltaram correndo para casa, e a primeira coisa que fizeram foi avisar Tom do ocorrido. Ao ouvir a história, Tom logo percebeu que seria o único com coragem suficiente para se embrenhar na floresta e resgatar sua amada. Mas para isso ele precisa de ajuda. Junte-se a ele nesta incrível aventura, e ajude-o a derrotar os senhores da floresta. Esta é a única maneira de trazer Tanya de volta para casa. E viva!!

Shere Khan: A Higher for Hire não precisa nem dar-se ao trabalho de competir...

ALGUM TEMPO DEPOIS...

Becky: Caramba! Mesmo com os ataques de Don Karnage e seus piratas aéreos, a Indústria Shere Khan está conseguindo um tempo recorde. O jornal afirma que será impossível derrotá-la.

Prefeito: Os homens da Shere Khan já terminaram. Para ganhar, vocês precisarão completar a prova em menos de 7 dias.

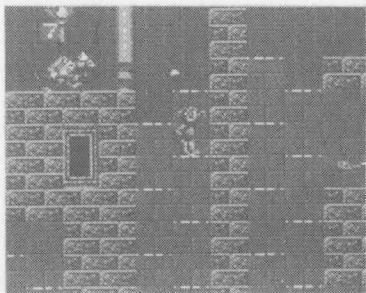
Baloo: Então vamos esticar as pernas e pau na máquina! Não há tempo a perder!

Kit: Estou bem atrás de você, Baloo.

ENQUANTO ISSO...

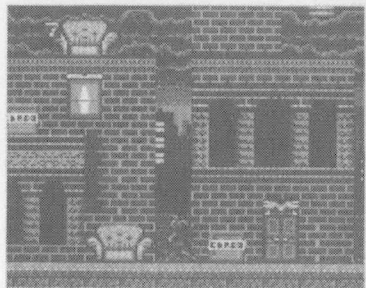
Don Karnage: Vou fazer um grande estrago com os pilotos da Higher for Hire. Eles nunca se esquecerão do dia em que ouviram falar de Don Karnage!

Nível 6 - Índia



Não deixe os abutres o pegarem nesse extraordinário labirinto! Quando a situação ficar agitada demais, pule em um transportador para um rápido impulso para outra plataforma.

Nível 7 - Nova Iorque



Fogo nas ruas e ratos de esgoto - que combinação! Ambos são ruins para sua saúde. Pegue elevadores para cima ou para baixo. E pule sobre os móveis.

No Ar:

- O Botão D para a direita acelera o Sea Duck.
- O Botão D para a esquerda diminui a velocidade do Sea Duck.
- O Botão D para cima ou para baixo faz o Sea Duck subir ou descer.
- O Botão 1 dispara o revólver de graxa.

Começando

Após a Tela do logotipo Sega, aparece a Tela de Apresentação. Pressione o Botão Início para chamar a Tela de Seleção de Personagem.

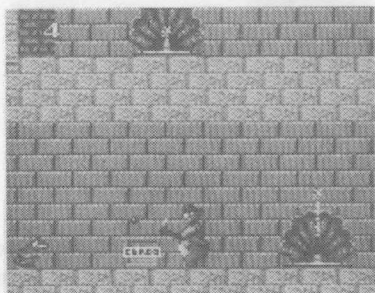


Tela de Seleção de Personagem

Pressione o Botão D para a direita para mover o marcador para Kit; para a esquerda para retornar a Baloo.

Você pode montar no esguicho de um hidrante quando ele começar a espirrar, para mover-se para cima. Pegue o elevador para alcançar as alfândegas. Fique de olho nesses peludos horrorosos – o Gato Caratê e o Tigre em uniforme militar.

Nível 3 – Itália



Cuidado com as fontes – seus jatos diminuem seu nível de saúde. Nem todas as plataformas são sólidas, assim você pode descer através de algumas delas para explorar.

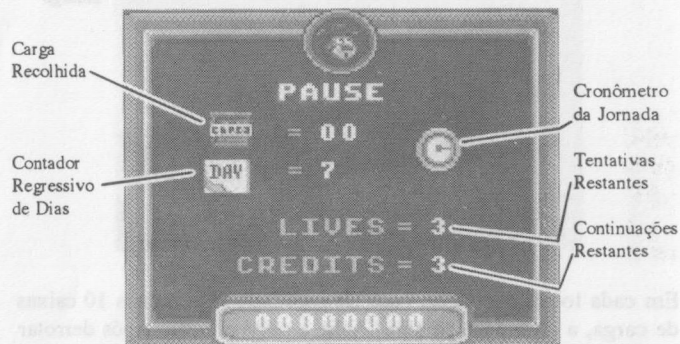


Sinais da Tela



O número no canto superior esquerdo da tela mostra a contagem regressiva do seu nível de saúde. Quando o nível atinge o zero, você perde uma tentativa.

Pressione Botão Início para dar uma pausa no jogo.



NOTA: O cronômetro da jornada é um relógio de 24 horas que mostra quanto tempo já se passou durante o dia atual!



Ratos! Opa! Eles não são legais!



Cobras: Elas lhe arrancarão um pedaço.



Tigre em Uniforme Militar: Ele está camuflado e é traiçoeiro!



Gato Caratê: Esse felino faixa preta ataca com fúria giratória.

Fim de Jogo e Continuação

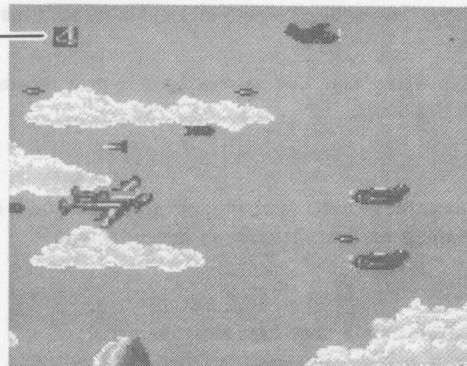
Você perderá uma tentativa quando seu medidor de saúde chegar a zero. Quando Você perder todas as suas tentativas, poderá usar uma Continuação (enquanto restar alguma) para reiniciar o nível. Você perde o jogo quando utilizar todas as continuações.

Pontuação

Após os combates aéreos, você verá a Tela de Pontuação. Ela mostrará os pontos de bonificação ganhos, as cargas acumuladas, e quantas caixas ainda precisam ser recuperadas para você vencer.

Direto com o Urso Pilotando!

Medidor
de Danos



Como é muito longe para ir andando, você pulará no Sea Duck e voará da Cidade Perdida para a Itália, depois para a Grécia e para o Egito. Aqui está sua chance de mostrar suas habilidades no voo!

Destrua os piratas do ar de Don Karnage com o seu revólver de graxa!

Cada vez que o Sea Duck for atingido, aumentarão os danos, conforme se observa no medidor de danos. Quando o Sea Duck sofrer muitas perdas, Kit ou Baloo perdem uma tentativa.

Problemas no Céu

Cuidado! Os piratas do ar estão chegando, bombardeando o Sea Duck com bombas e mísseis! Dirija desviando-se das montanhas!



Bomba



Míssil

Recuperadores de Força no Céu

Voe na direção desses objetos para tornar sua jornada mais fácil.



Chave Inglesa: Voe na direção dela para reparar danos no Sea Duck.



Laranja: Amplia temporariamente o seu poder de fogo, atirando em três direções ao mesmo tempo!



Estrela: Dá a você uma tentativa extra.

Agarre-os Depressa!

Pule ou ande na direção desses objetos quando os avistar!



Moeda da Sorte: Mantém você temporariamente livre dos ataques inimigos.



Hamburguer: Reconstitui seu nível de saúde.



Estrela: Dá a você uma tentativa extra.



Lançador: Pule sobre uma desses quando você precisar saltar para uma área mais alta.



Relógio: Atrasa um pouco o seu Cronômetro da Jornada!



Caixa Vazia: Fique próximo a essa caixa e pressione o Botão D para baixo para pegá-la. Pressione o Botão D para cima para empilhar caixas para alcançar uma área mais alta.



Caixa de Força: Pule sobre essa caixa para ter uma interessante surpresa.



Caixa de Carga: Fique próximo dessa caixa e pressione o Botão D para baixo para pegá-la.



Sorvete: Congela temporariamente o inimigo.

Perigos Internacionais

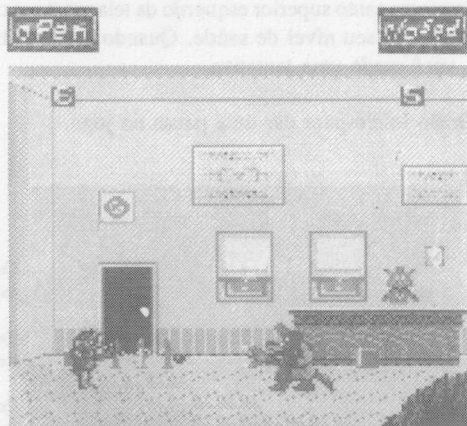


Gaivota: Uma bicada na bochecha é perigosa!



Abutre: Não deixe esse fanfarrão perturbá-lo!

Uma Visita à Alfândega



Nível de
Energia do
Inimigo

Em cada local, depois de você ter recolhido pelo menos 10 caixas de carga, a alfândega se abre. Ache a porta e entre. Após derrotar o adversário, sua carga será automaticamente examinada. Em seguida, você estará livre novamente!

Os Vilões das Alfândegas

Aqui estão os desagradáveis personagens que você precisa derrotar:



Blaster



A Doninha



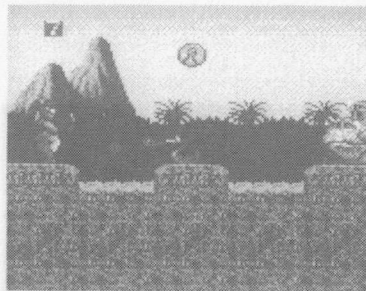
Brutus



Don Karnage

Armadilhas Internacionais

Nível 1 – A Selva



Seja cauteloso com tigres em uniformes militares, e estátuas que atiram cocos. Salte sobre a areia movediça e os abismos. Evite os caranguejos!

Nível 2 – A Cidade Perdida





Baloo não consegue disparar seu batedor de bolas tão longe quanto Kit dispara seus tiros de estilingue. Mas as bolas de Baloo produzem um impacto mais forte.

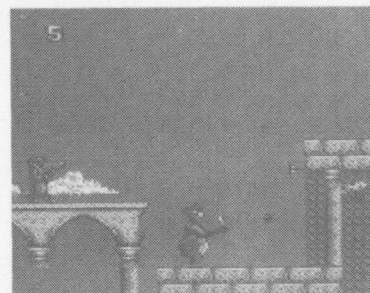
Após a escolha, pressione o Botão Início novamente para começar o jogo.

Correndo Ao Redor do Mundo

Para ganhar o contrato (e evitar que a Higher for Hire tenha de fechar as portas), você terá que pegar 10 ou mais caixas de cargas em oito locais diferentes. Você lutará com criaturas desagradáveis em todos os lugares. Defenda-se! Como Baloo, você pode abater inimigos com suas poderosas bolas. Como Kit, acerte-os com seu estilingue.

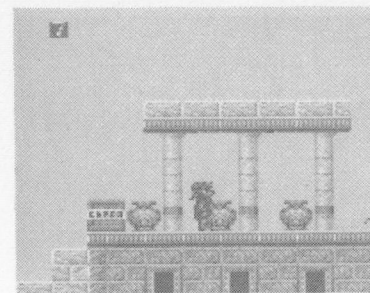
Baloo e Kit iniciarão suas jornadas na Selva, o primeiro lugar onde precisarão procurar as cargas.

Nível 4 – Grécia



Suba rapidamente nas pequenas plataformas das paredes – antes que elas se retraiam! Se seu caminho parecer bloqueado, tente atirar no catavento para conseguir um impulso da mola!

Nível 5 – Egito

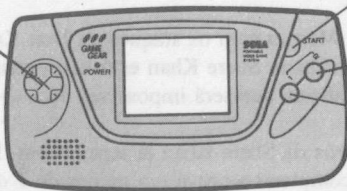


Esquive-se dos abutres e seus tiros de passarinhos. Cuidado com as estátuas. Pule sobre as cobras e as tarântulas. Evite tropeçar nas asquerosas criaturas rastejantes!

Assuma o Controle!

Botão D (direcional)

Botão Start (Início)



Tela de Seleção de Personagem:

- O Botão D para a direita e para a esquerda move o cursor iluminado de Baloo para Kit, e vice versa.
- O Botão Início começa o jogo.

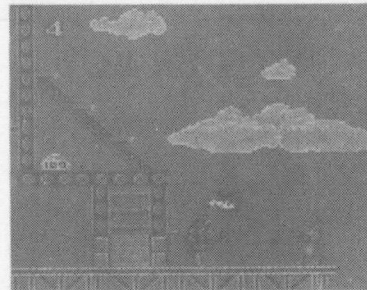
Durante o Jogo:

- O Botão Início faz uma pausa no jogo e reinicia um jogo paralisado.

Em Terra ou Embaixo da Água:

- O Botão D para a esquerda ou para a direita move Baloo ou Kit através do nível.
- O Botão D para baixo faz Baloo ou Kit se agacharem.
- O Botão D para baixo pega uma caixa vazia ou uma caixa de carga, quando Baloo ou Kit ficarem de pé próximos a uma delas. Pressione o Botão D para cima para soltar a caixa vazia que estiver segurando.
- O Botão 1 dispara o estilingue de Kit ou o batedor de bolas de Baloo.
- O Botão 2 faz Baloo ou Kit pularem para cima ou através de algumas plataformas.

Nível 8 – São Francisco



Escape dos ratos das pontes! Cuidado com os tigres em uniforme militar e com as gaivotas agressivas. Pule em canos e pegue elevadores para subir mais alto.

Nível 9 – Encontro com o Garra de Ferro

Aqui está o último teste para suas habilidades como piloto, pois irá enfrentar todas as forças de Don Karnage!

Dicas para a Viagem

- Algumas vezes é melhor você escapar do que lutar com todos os seus adversários ao mesmo tempo.
- Procure áreas escondidas.
- Use seus aumentadores de força prudentemente. Você nunca sabe quando precisará deles!

Extra! Extra! Leia Tudo Sobre o Assunto!

Becky: Rapazes, vocês já leram o jornal de hoje?

Baloo: Já, e li tudo sobre a competição aérea.

Kit: É mais do que uma competição!



Becky: A empresa vencedora receberá um contrato de trabalho com a prefeitura pelo resto da vida.

Baloo: Trata-se apenas de pegar 10 caixas de cargas, cada uma em um local diferente do mundo. É a maior moleza!

Kit: O único problema são os nossos concorrentes.

ENQUANTO ISSO...

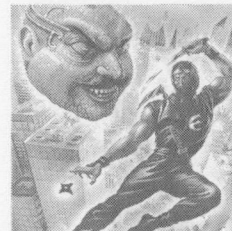
Shere Khan: Outro contrato com a prefeitura. ...Humm, muito interessante. Isso recomenda uma visita ao escritório do prefeito.

ALGUM TEMPO DEPOIS...

Prefeito: É com grande prazer que anuncio os dois finalistas que vão disputar o contrato: a Indústria Shere Khan e a empresa Higher for Hire. Conforme decidido por um honesto cara ou coroa, a Indústria Shere Khan começa primeiro.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

SHINOBI



Rumores de terror chegaram ao Vale dos Ninjas. O grande Mestre da Escola Oboro de Shinobi manda seus melhores alunos para investigar os boatos que vêm dos subúrbios. Eles voltam com notícias de uma poderosa força do mal que se estabeleceu em Neo City.

O Mestre manda seus guerreiros treinados na arte do Ninjitsu para enfrentar essa terrível ameaça. Mas um a um eles foram capturados pelos inimigos. Agora, o Grande Mestre pediu a Joe Musashi, o Shinobi Vermelho, para assumir o controle da missão. E você vai ajudá-lo. O mais forte dos ninjas da escola Oboro vai utilizar suas incríveis habilidades na arte do Ninjitsu para libertar seus companheiros desaparecidos. À medida que eles forem sendo libertados, passarão a acompanhá-lo nesta importante missão. Com sua força somada à de seus companheiros, você terá condições de derrotar seus inimigos em Neo City. Pegue seu quimono e vá à luta. As forças do mal esperam por você.

ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

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 INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266