

Master System[®]

Prince of Persia



MANUAL DE INSTRUÇÕES

© 1989, 1990, 1991, 1992 Jordan
Mechner Artwork and packaging.
© 1992 Domark Group Ltd.
Originalmente lançado nos E.U.A.
por Broderbund.

Lançado por Domark Software Ltd.
Programado por Kremlin.
Distribuído sob licença de
Domark Group Ltd.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORHEGA O AMAZONAS

TEC TOY

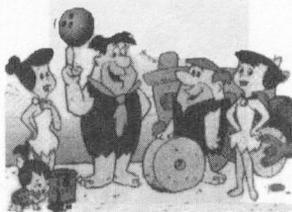
SEGA

DOMARK

TEC TOY

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

THE FLINTSTONES



© 1991 Hanna Barbera Production Inc.

Uma família muito especial da Idade da Pedra resolveu aparecer por aqui, pronta para fazer a maior confusão! Prepare-se para participar de uma divertida aventura com Fred, Barney, Wilma e Pedrita!

É sexta-feira. YABBA DABBA DOO! Existe alguma coisa melhor do que um fim-de-semana? Para Fred existe, sim: hoje é o dia da grande final do Campeonato de Boliche!! Ele não vê a hora de pegar seu amigo Barney e ir direto para o Bedrock Super-Bowl.

Mas as coisas não estão nada boas para o lado dele. Assim que chegou em casa, Wilma o lembrou da promessa impensada que ele fez de pintar a parede da sala. E agora ela não o deixa sair!

O atrapalhado Fred precisa de sua ajuda para conseguir chegar ao boliche a tempo. Pedrita não o deixa em paz, e o pneu do seu carro está furado! E não pense que estes são todos os problemas que Fred terá neste longo dia...

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho PRINCE OF PERSIA no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. PRINCE OF PERSIA é para apenas 1 jogador.

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



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION ESTRELANDO MICKEY MOUSE



© Disney

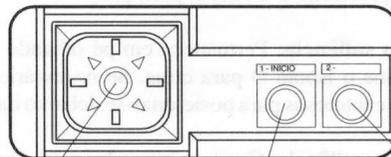
Prepare-se para participar de uma aventura com o maior astro do Mundo Disney, Mickey Mouse. A história é a seguinte: nosso herói dormiu com um livro de contos-de-fada aberto no colo e, quando abriu os olhos...Que lugar estranho! Ele tinha entrado dentro do livro, em uma história assustadora...

Rapidamente, Mickey descobriu o que estava acontecendo: um terrível gigante tinha roubado o Cristal Mágico que protegia a vila, e agora uma magia negra atormentava todo mundo!

O gigante vive em um castelo nas nuvens, e Mickey precisa encontrar a Princesa do Bem (a sua adorada Minnie!), que irá ensiná-lo qual o melhor caminho para chegar até lá.

Você é tão corajoso quanto Mickey? Então embarque com ele nessa grande aventura de 4 Mega e não estranhe se, no meio do caminho, você topar com o Donald, ou, quem sabe, o Pateta, ou o Horácio...

Assuma o Controle!



Botão Direcional

Botão 1

Botão 2

(Botão D)

Correndo, Pulando e Subindo

Para dar meia-volta: Pressione rapidamente o Botão D para a esquerda ou para a direita.

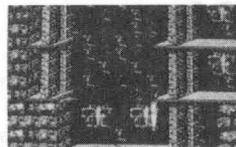
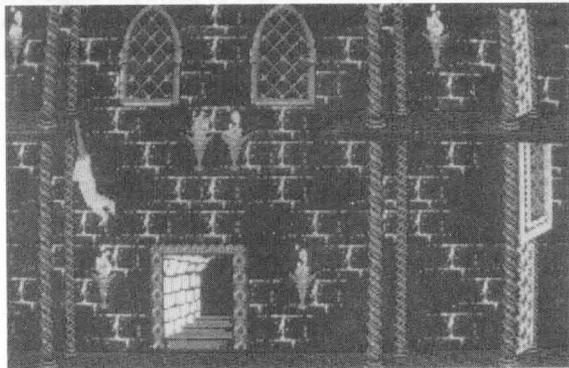
Para correr: Pressione o Botão D na direção que deseja ir (esquerda ou direita). Solte o botão para parar.

Para dar passos cautelosos: Mantenha o Botão 1 pressionado e pressione o Botão D na direção que deseja ir. Você pode usar esse recurso para mover-se até a beirada de um fosso, ou em uma área onde o piso tem um aspecto suspeito.

Para pular para frente: Quando estiver parado em pé, pressione o Botão 2 e o Botão D na direção que deseja pular.

Dicas Úteis

- Para obter a distância máxima com um pulo em pé sobre um abismo, use o recurso dos passos cautelosos para mover-se até a beirada do fosso antes de pular.
- Se você pula sobre um abismo e não alcança a outra extremidade, você ainda pode agarrar-se à beirada oposta pressionando o Botão 1. Mas lembre-se que, ao soltar o botão, você se desprenderá da beirada.
- Sempre que você bloquear um golpe de espada do adversário, a força do golpe o fará recuar ligeiramente. Se você adotar uma estratégia defensiva, perderá terreno constantemente. Tente atacar logo após um bloqueio bem sucedido.
- Aprenda a reconhecer de vista os diversos tipos de poções.
- Você pode atravessar com segurança uma cama de pregos usando passos cautelosos.



Botão de Pausa (no console): Pressione para dar uma pausa no jogo. Pressione novamente para reiniciar.

O Duelo

Ao encontrar-se com um adversário armado, solte o Botão D. Você automaticamente puxará sua espada – se tiver uma – e se colocará em guarda. Nessa circunstância, os controles funcionam de forma diferente:

Para atacar: Pressione o Botão 1.

Para avançar: Pressione o Botão D na direção que você está olhando (na direção de seu adversário).

Para recuar: Pressione o Botão D na direção oposta a seu adversário.

Para bloquear o ataque de seu adversário: Pressione o Botão 2 no momento que seu adversário avançar. A percepção do momento exato que deve pressionar o botão pode exigir um pouco de treino. Observe seu adversário atentamente, e espere-o atacar.

Para parar de lutar: Pressione o Botão D para baixo. Uma vez guardada a espada, você estará livre para correr, pular e escalar normalmente. Porém, tenha cuidado: quando você não está em guarda, um único golpe de espada poderá matá-lo!

A Vida e A Morte

A linha de triângulos no canto superior esquerdo da tela indica sua energia atual. Sempre que você é ferido, uma unidade de energia é perdida. Quando a última unidade de energia desaparecer, você morrerá.

Quando começa o jogo, você pode escolher 1, 2 ou 3 unidades de energia (mais tarde você poderá ser capaz de aumentar sua energia além desse limite).

Alguns fatos lhe causarão a perda de uma unidade de energia, como por exemplo um golpe de espada de um guarda, uma queda de dois andares e o desmoronamento de uma parte do piso sobre sua cabeça. Outros acidentes mais sérios podem matá-lo de imediato.

A energia do adversário está indicada por uma linha de triângulos no canto superior direito da tela. Para matar um adversário, você precisa eliminar todas as suas unidades de energia.

Iniciando nos Níveis Mais Elevados

Quando o final de cada nível é alcançado, você recebe uma senha. Para continuar desse ponto, siga as indicações que aparecem na tela e entre com a senha quando solicitado.

A Aventura

Embora esta seja a primeira vez que você se encontra dentro do palácio do Sultão, você conta com algumas informações gerais que podem ajudá-lo:

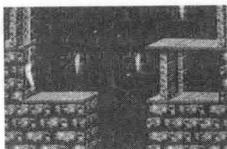
- A Princesa está aprisionada no alto da torre do palácio. Para alcançá-la, você deve encontrar a saída dos calabouços, atravessar o edifício principal do palácio e subir para a torre.
- De uma maneira geral, os guardas encarregados dos calabouços tendem a ser os piores do corpo de guardas do Sultão. Os mais capacitados são aqueles normalmente designados para o edifício principal do palácio. Os melhores deles (esgrimistas implacáveis) são reservados para a guarda de honra de elite, na torre, onde são responsáveis pela segurança pessoal da Princesa e do Grão Vizir.
- Desde sua chegada à cidade, você ouve alguns rumores estranhos. Dizem que o Grão Vizir Jaffar é um mago, um mestre das artes obscuras do encantamento, que seus poderes superam a esfera mortal. Sabendo que muito do que se passa por magia é mero truque e superstição, você está relutante em levar essas histórias muito a sério. Apesar disso, elas não contribuem muito para acalmá-lo.

Você pode saltar mais longe se estiver correndo. Para correr e saltar sobre um abismo, volte pelo menos duas passadas completas para longe da beirada. Pressione o Botão D para começar a correr e durante a corrida pressione o Botão 2 para pular.

Para escalar uma saliência: Permaneça em pé olhando para a saliência e pressione o Botão D para cima. Se necessário use o recurso dos passos cautelosos para posicionar-se debaixo da saliência.

Para descer de uma saliência: Caminhe para a beirada, dê meia-volta e pressione o Botão D para baixo. Para pendurar-se na beirada, pressione o Botão 1 e mantenha-o pressionado. Para deixar-se cair, solte o Botão 1.

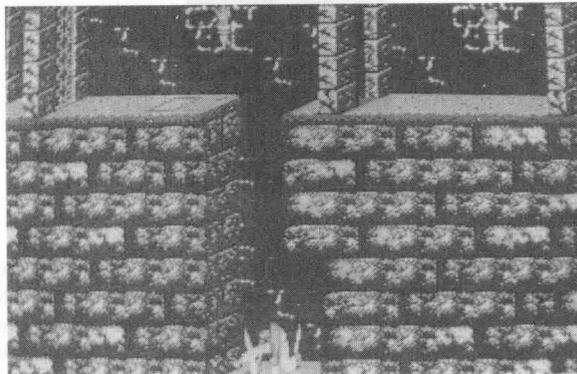
Sempre que ao pular ou cair houver uma saliência ao seu alcance, você poderá agarrar-se a ela pressionando qualquer botão – ao soltar o botão, você se soltará da saliência.



Para agachar: Pressione o Botão D diretamente para baixo. Solte-o para levantar.

Para recolher alguma coisa: Abaixar-se perto do objeto pressionando o Botão D diretamente para baixo.

- Uma queda de dois andares irá feri-lo. Uma queda de três andares o matará!
- Você nunca sabe o que encontrará em um calabouço, por isso não tenha medo de explorá-lo! Afinal de contas, você não tem nada a perder, exceto sua vida, a Princesa e todo o reino!



Os Antecedentes



Em uma época obscura, enquanto o Sultão estava no exterior combatendo em uma guerra, seu Grão Vizir Jaffar deu um golpe e ficou no poder. Por toda a nação, o povo sofre sob a escravidão do tirano, e sonha com dias melhores.

Você é o único obstáculo entre Jaffar e o trono. Sendo um aventureiro que vem de terras distantes, indiferente às intrigas no palácio, você conquistou o coração da jovem e encantadora filha do Sultão. E, ao fazê-lo, ganhou um inimigo poderoso.



Sob as ordens de Jaffar, você foi aprisionado, despojado de sua espada e seus pertences, e atirado no calabouço do Palácio. Quanto à Princesa, Jaffar lhe deu a chance de escolher: casar-se com ele – ou morrer.

Trancada em seu quarto no alto da torre do palácio, a Princesa deposita toda sua esperança em você. Quando o último grão de areia cair em sua ampulheta, qualquer escolha dela resultará em um trono para o Grão Vizir... um novo reinado de terror para seus súditos tão castigados... e a morte para o jovem valente que poderia ter sido... o Príncipe da Pérsia.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

TAZ-MANIA



Os personagens, nomes e tudo que estiver relacionado a TAZ-MANIA são marcas registradas de Warner Bros. © 1992. Todos os direitos reservados.

Arrume a mala rapidinho, pois você parte nesse segundo para ajudar Taz, o adorável e faminto diabo da Tasmânia, que se meteu em uma grande confusão!

Ela começa quando o pai de Taz resolveu contar uma lenda. Ela dizia que, em algum lugar da Tasmânia, existia uma ave tão grande que um dos seus ovos seria capaz de alimentar uma família inteira por um ano!

Dá para acreditar? É claro que não! Mas Taz acreditou e seus olhos brilharam, fascinados com a visão do omelete que ele poderia fazer com um ovo desses. Na mesma hora seu estômago começou a roncar - RONC!! - e ele saiu em disparada para achar o tal pássaro.

Se o impaciente Taz tivesse esperado o final da história, saberia dos mil perigos que o separam do tão sonhado ovo: florestas impenetráveis, cavernas escuras, ruínas que desmoronam... Tomara que você consiga ajudar Taz em sua busca. Afinal, se ele não encontrar o ovo, o jantar poderá ser você!!

ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

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