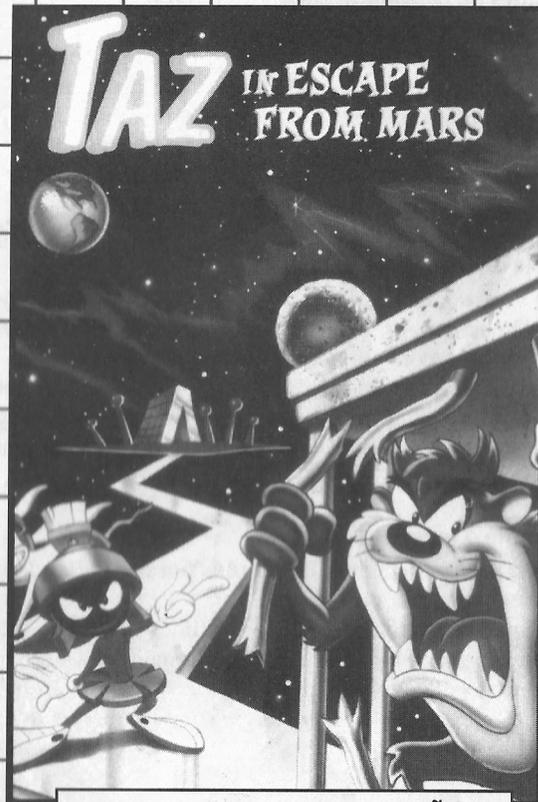


Game Gear[®]



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Looney Tunes, personagens,
nomes e todos os elementos
relacionados são marca
registrada de Warner Bros.
©1994. Todos os direitos
reservados.

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

SEGA

TECTOY

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 de 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.
- 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.

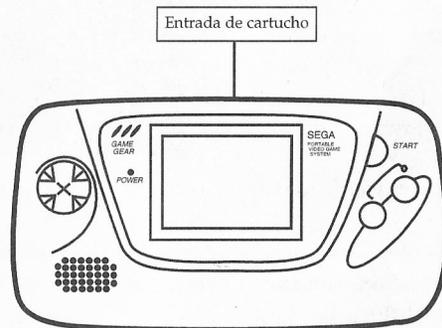
Durante o Jogo:

- 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 o seu médico.

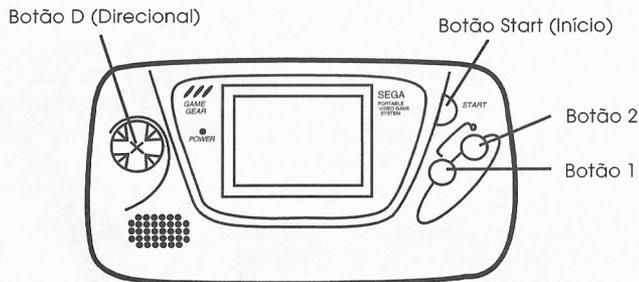
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho TAZ IN ESCAPE FROM MARS™ no console (veja figura), 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. TAZ IN ESCAPE FROM MARS™ é para um jogador somente.

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



ASSUMA O CONTROLE!



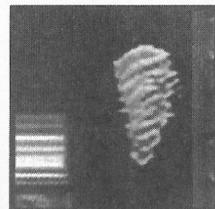
- Começar o Jogo Botão Início
- Mover Taz Botão D em qualquer direção
- Comer alguma coisa Fique próximo ao item. Se ele for comestível, Taz irá pegá-lo e empurrá-lo garganta abaixo!
- Mover alavancas, Fique na frente de uma alavanca ou interruptor e pressione o Botão D para baixo.
- Rodar Botão 1
- Pular Botão 2
- Pular para a esquerda/direita Botão 2 + Botão D para a esquerda/direita
- Olhar para cima/baixo Botão D para cima/baixo
- Pausar o jogo/Ver o placar, Botão Início continuar o jogo

Nota: Veja mais adiante neste manual os movimentos especiais de Taz.

OS MOVIMENTOS ESPECIAIS DE TAZ

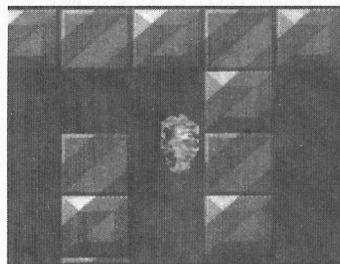
Tornado Taz

- Pressione o Botão 1 + Botão D para a esquerda/direita para fazer um tornado no chão.
- Pressione o Botão 2 + Botão 1 + Botão D para a esquerda/direita para um tornado voador.
- Use o Tornado Taz para esmagar os inimigos!



Ricochete Taz

- Para subir um poço, fique no fundo dele e pressione o Botão 2.
- Pressione e segure o Botão D na direção de uma das paredes.
- Imediatamente pressione e segure o Botão 1 até que você alcance o topo.

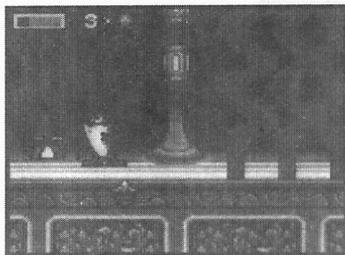
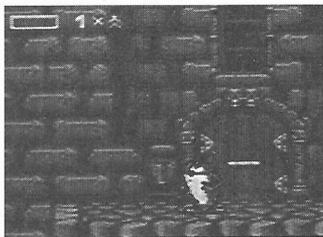


Taz Flutuante

- Mastigue um chiclete de bolas e flutue para o seu destino!
- Pressione o Botão 1 para fazer uma bola gigante.
- Use o Botão D para controlar a direção de Taz.
- Pressione o Botão 1 novamente para estourar a bola!

Alavanca Sábia Taz

- Fique próximo a uma alavanca ou interruptor (por exemplo nas portas barradas no Castelo Assombrado).
- Pressione o Botão D para baixo para operar a alavanca ou interruptor para abrir as portas.



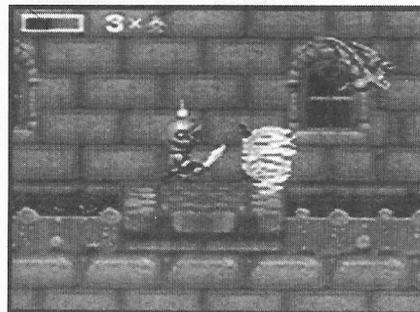
Tazcóptero

- Encontre um chapéu de hélice e fique próximo para vesti-lo.
- Pressione o Botão 1 para subir, e ir em frente.
- Use o Botão D para direcionar o vôo de Taz.
- Pressione o Botão 1 novamente para soltar o chapéu de hélice.

AÇÃO TAZ

Taz foi raptado por Marvin, o Marciano, mandado para Marte e colocado em um Zoológico! De temperamento explosivo, Taz não vai ficar sentado enquanto os marcianos o observam. De jeito nenhum!

Use os movimentos e ataques especiais de Taz para realizar a sua fuga. Enquanto você estiver fazendo isto, rode no maior número possível de criaturas espaciais que puder, transformando-os em poeira espacial. Isto ensinará Marvin, o Marciano a não mexer com o Terráqueo errado!



Vidas

Taz começa com 3 vidas. Quando a sua barra de saúde acabar, ele perderá uma vida. Se ele perder todas as suas vidas, o jogo acaba.

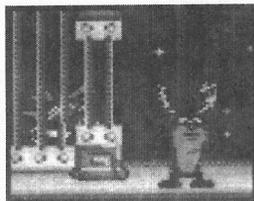
Barra de Saúde

A barra diminui sempre que Taz for acertado. Coma lanchinhos (veja mais adiante neste manual) para restaurar a saúde de Taz. Se a barra acabar completamente, você perderá 1 vida.

LANCHINHOS TAZ

Taz deverá comer para se manter saudável. Mas tome cuidado! Alguns pratos não valem o esforço!

- Hamburgers, coxas de peru e frutas restauram completamente a saúde de Taz.
- Kits de Primeiros-Socorros restauram um pouco da saúde de Taz.
- Pimenta esquenta o temperamento de Taz. Deixe Taz engolir algumas, depois pressione o Botão 1 para um estouro de hálito quente!

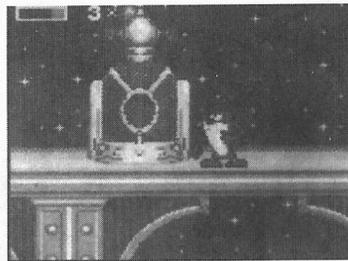


- Bombas explodem. Se Taz comer uma ele irá explodir também!
- Bolos também explodem. Com um bastão de dinamite como vela, Taz com certeza irá explodir!
- Com a boca cheia de munição de uma pilha de rochas, Taz pode jorrar uma barreira de pedras quando você pressionar o Botão 1.



TRANSPORTE TAZ

Fique dentro do transportador e envie Taz para outra parte do nível!



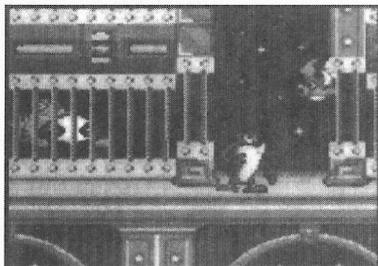
DICAS DE TAZ

- Use o Tornado Taz para esmagar os inimigos. Alguns inimigos são mais difíceis de derrotar do que outros. Não desista!
- Nem todos os inimigos podem ser destruídos pelo Tornado Taz. Alguns só podem ser destruídos por fogo ou pedras, ou pulando e rodando nas suas cabeças. Alguns não podem ser destruídos de maneira alguma!
- Os poderes especiais de Taz e transformações duram pouco. Faça o máximo delas enquanto você as tiver!
- Tente se lembrar do caminho de cada nível para que você saiba onde encontrar poderes-extra e saídas.
- Use o seu giro para mover-se rapidamente através de algumas áreas, principalmente se você souber o caminho.
- Quando você vir comida ou itens espalhados, tente descobrir como Taz poderá usá-los.
- Algumas portas poderão levá-lo a um lugar misterioso. Ande na frente das portas e pressione o Botão D para cima para ver quais abrem.

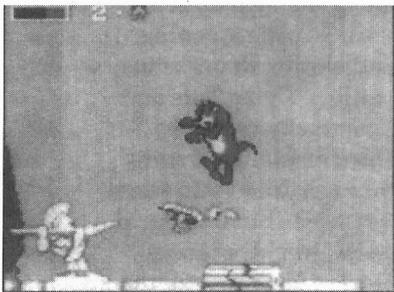
O PLANETA MARTE

Zoológico Marciano

Taz foi colocado em uma jaula em Marte, juntamente com uma enorme quantidade de animais estranhos e Marcianos. Rode através das paredes e ricocheteie de parede em parede para subir!



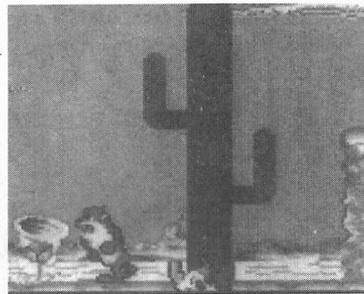
Império das Nuvens



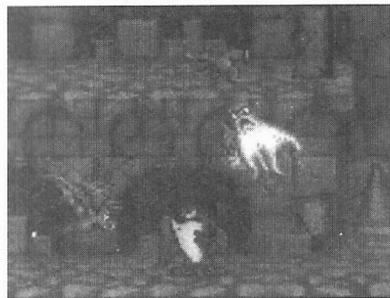
Taz viaja através dos perigosos céus, pulando em formações de nuvens. Algumas nuvens evaporam justamente quando você precisava delas! Se ele ficar muito tempo no mesmo lugar, o Estúpido Cupido irá usá-lo como alvo de treino! Zeus (aka Elmer Fudd) está vendo todos os seus movimentos. Não o deixe zangado - ou você irá sentir a fúria de Zeus!

México

Yosemite Sam, o Papa-léguas e Wile E. Coyote aparecerão para ajudar o nosso herói! Na cidade, Taz irá lutar contra cobras, abutres, cactos ambulantes e demoníacos rodamoinhos de poeira! Taz deverá atrair o Speedy Gonzalez em uma emboscada para escapar!



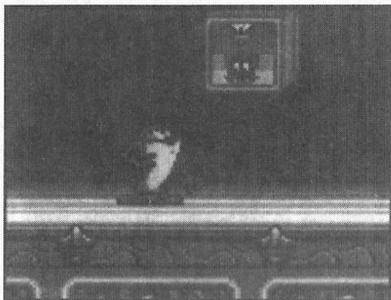
O Castelo Assombrado



Taz roda e pula na parte de fora de um sombrio castelo, abrindo e fechando portas enquanto enfrenta Morcegos Voadores e outras criaturas nojentas. Uma vez dentro, Taz roda através das portas em passagens secretas. Piscinas de ácido borbulhante, portas de alçapão e monstros escondidos enchem o castelo. A Bruxa Hazel e o Monstro causam ainda mais problemas para o já atormentado Taz!

A Casa de Marvin, o Marciano

Oitenta e cinco por cento de todos os acidentes acontecem em casa. A Casa de Marvin, o Marciano não é nenhuma exceção, com K-9 e um exército de Marcianos Instantâneos como perigos domésticos.



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION



© Disney

O tempo estava frio e chuvoso e Mickey decidiu descansar lendo seu livro favorito "Melhores Contos de Fada do Mundo". Mas, o barulho da chuva fez Mickey adormecer e quando ele abriu os olhos, estava em uma pequena vila com árvores desfolhadas, galhos negros e tortos, nuvens pretas e relâmpagos assustadores.

Lá, Mickey encontrou uma garota que lhe contou que o cristal mágico que protegia a vila tinha sido roubado por um fantasma que queria dominar a região. Desde aquele dia, a região tinha se tornado um lugar sombrio e cheio de magia maléfica.

Você e Mickey viajarão através de lugares fantásticos e perigosos à procura do Castelo do Fantasma. Durante a viagem, amigos e objetos mágicos os ajudarão nas partes mais difíceis.

Boa sorte; vocês são a última esperança da Vila!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

ARIEL - THE LITTLE MERMAID



© Disney

"Você nunca irá me derrotar! Os sete mares se curvam sob o meu poder", desafia Úrsula, a bruxa do mar. Em seu plano para governar o Reino, ela está destruindo e enfeitiçando tudo e até mesmo raptou um membro da família real.

Ajude Ariel a resgatar sua voz mágica e salvar seu pai, o Rei Triton. Ou ajude Triton a arremessar raios mágicos e salvar Ariel. Você lutará contra ouriços do mar, esqueletos e furiosos tubões.

Mas não tema; amigos fiéis correrão em seu auxílio sempre que você os chamar e te ajudarão a vencer os desafios para conseguir libertar o Reino.

Boa sorte!

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 CO 063 171750

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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