

MOONWALKER

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CORREIA D'AMAZONAS



TEC TOY

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

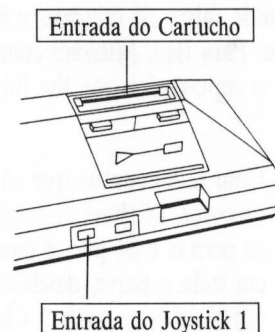
Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho MOONWALKER no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
 3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. Para começar o jogo, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

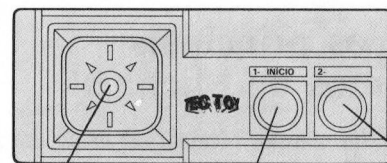
Nome					
Data					
Pontos					

venenosas estão prontas para atacar. Porém, Michael supera a todos com sua mágica! Finalmente, nas torres hediondas do esconderijo de Mister Big, Michael enfrenta seu maior desafio. Para vencê-lo, nosso herói invoca seus invencíveis poderes!

Desempenhe o papel de Michael e salve nosso precioso planeta das garras de Mister Big!

Assuma o controle!

Para jogar melhor, aprenda a usar bem o seu joystick antes de começar.



**Botão direcional
(Botão D)**

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Aperte para a esquerda ou para a direita a fim de movimentar Michael nessas respectivas direções.
- Aperte para cima (à esquerda ou à direita) para fazer Michael subir escadas (à esquerda ou à direita).

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

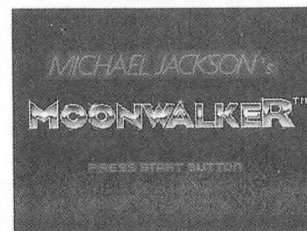
Ataque durante o salto

- Aperte o **Botão 2**. Quando Michael estiver em pleno ar, aperte o **Botão 1**.

Começando

Ao ser ligado o MASTER SYSTEM, aparece a imagem do título. Depois de alguns instantes, começa a demonstração do jogo. Observe bem a demonstração, para aprender a movimentar-se melhor em algumas rodadas. Aperte o **Botão 1** ou **2** para voltar à tela do título.

Aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2** duas vezes, a fim de iniciar o jogo.



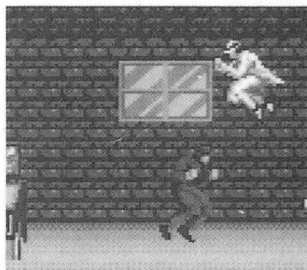
A missão de Michael

Você e Michael começam o jogo com direito a 3 tentativas para salvar todas as crianças seqüestradas. À medida que você prosseguir em sua missão, fique de olho nas imagens, para ver como está indo.

Por exemplo, se terminar em apenas 1M (1 minuto) e 30S (30 segundos) um estágio cujo tempo limite é de 2M (2 minutos), você ganha 30S (30 segundos). Os pontos que você conquistar ao liquidar inimigos, *durante esses 30 segundos a mais de tempo*, é que são os pontos da bonificação.

Dicas para sua sobrevivência

- Procure as crianças em *todos os lugares*.
- Não há lugares impossíveis.
- Use com inteligência a Mágica da Estrela.
- Pratique, pratique, pratique!



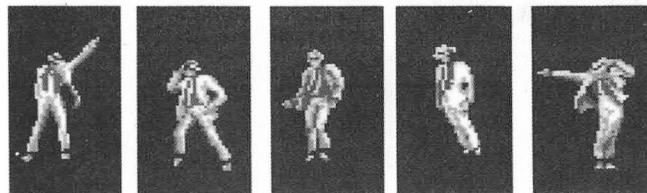
1. **“Score” (Pontuação):** mostra o número de pontos conquistados até o momento.
2. **“Time” (Tempo):** mostra o tempo já transcorrido na rodada.
3. **“Michael”:** mostra de quantas vidas você ainda dispõe para o restante do jogo.
4. **“Katy”:** mostra o número de crianças que ainda precisam ser encontradas.

A Mágica da Estrela

Michael pode utilizar 2 tipos de Mágica da Estrela: o **Ataque da Dança** e o **Ataque do Chapéu**.

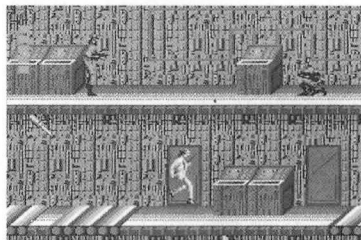
Ataque da Dança

Mantenha apertado o **Botão 1**. Michael começa a rodopiar. Em poucos momentos, a imagem fica negra, e Michael passa a dançar. Ao voltar para a imagem original, Michael derruba os inimigos. Para usar este tipo de mágica, você precisa ter mais de 3 unidades completas no Medidor da Mágica da Estrela.



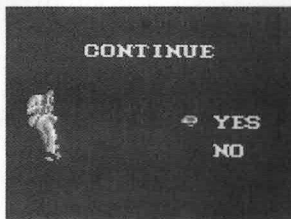
Rodada 5: O esconderijo inimigo

Entre na competição das explosões de laser para ver quem é o mau de verdade! Chute os computadores dos inimigos até espatifá-los! Ao terminar esta rodada, você está a um passo do próprio Mister Big!



Fim do jogo e prorrogação do jogo

Michael inicia o jogo com 3 vidas. Quando sua Mágica da Estrela se esgotar, ele perde uma vida. Mas ele se recupera enquanto ainda dispuser de, pelo menos, uma vida. Se perder as 3 vidas, o jogo termina e aparece a imagem "Game Over" ("Jogo Terminado"). Em seguida, aparece a imagem "Continue" ("Prorrogação do Jogo"). Para continuar o jogo do estágio em que você perdeu, selecione "Yes" e aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**. Você pode prorrogar o jogo quantas vezes



Vamos embora!

Elevador

Para Michael usar o elevador, aperte o **Botão D** para cima, a fim de Michael entrar. Depois aperte o mesmo botão para cima ou para baixo, a fim de o elevador subir ou descer. Para parar, solte o botão.



Plataforma do Raio D8

Aperte o **Botão D**, depois de Michael subir na plataforma. Automaticamente, ele desaparece e reaparece em outro andar.

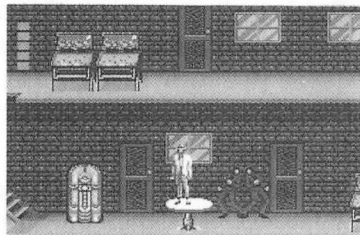


Um alucinante turbilhão de rodadas

Michael cria o caos através de 5 rodadas, cada uma com 3 diferentes estágios, até enfrentar Mister Big na rodada final. Quando você termina um estágio dentro do respectivo limite de tempo, ganha pontos de bonificação (veja o item "Pontuação").

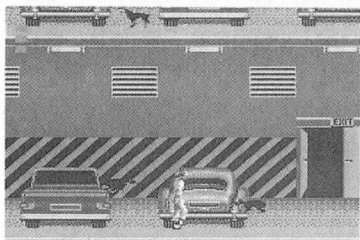
Rodada 1: "Clube 30"

Os inimigos estão alertas a noite inteira, e você está disposto a lutar. Surpreenda aqueles criminosos com movimentos suaves.



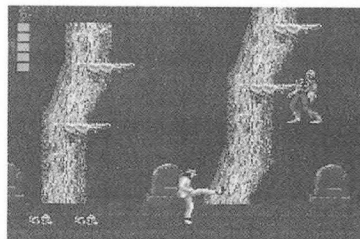
Rodada 2: Estacionamento

Matadores, armados de porretes e ferozes cães Dobermans caçam Michael no labirinto de concreto!



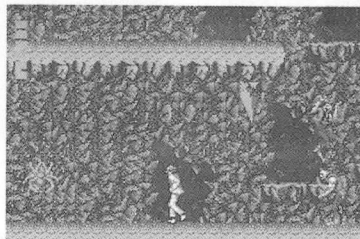
Rodada 3: Bosques

Zumbis, violadores de túmulos e criaturas rastejantes! Os movimentos "quentíssimos" de Michael salvam-no de uma grande "fria"!



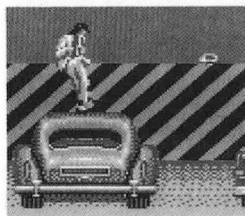
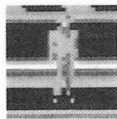
Rodada 4: Caverna

As aranhas que vivem no interior da caverna são aterradoras! Há segredos em toda a parte. Portanto, descubra-os!



Ataque do Chapéu

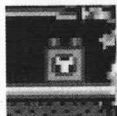
Para poder usar este tipo de magia, você precisa pegar um mini “Michael” de roupa laranja. Aperte o **Botão 1** para Michael derrubar seus inimigos com o chapéu. Você *não* pode utilizar esta magia durante um salto.



Encontre as crianças!

Onde estão as crianças seqüestradas por Mister Big? Procure em qualquer lugar — em todos os lugares! Aperte o **Botão D** para cima, a fim de revistar o lugar onde você acha que uma criança possa estar.

Porém, cuidado! Se, em vez de uma criança, você encontrar uma bomba, afaste-se imediatamente. Michael não pode resistir a uma explosão.



quiser. Se não quiser continuar, selecione “No” e aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2** para voltar à imagem do título.

Pontuação

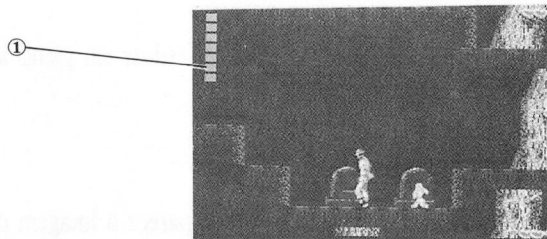
Você ganha pontos toda vez que liquidar um inimigo. Mas o número desses pontos varia em cada rodada. Veja:

Rodada	Pontos
1	100
2	200
3	400
4	1.000
5	2.000

Bonificação de tempo

Se terminar uma rodada dentro do limite de tempo, você tem direito a pontos de bonificação, que serão acrescentados a sua pontuação.

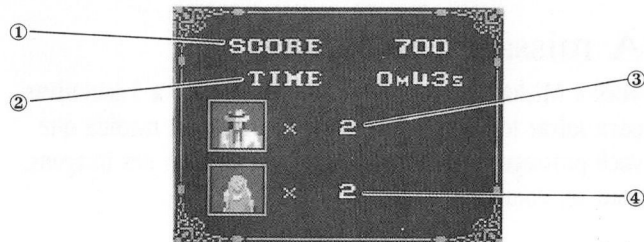




- 1. Medidor da Mágica da Estrela:** Mostra o estado atual do poder e energia de Michael. O volume da mágica diminui sempre que Michael a usar, ou quando ele é ferido por um inimigo. Três unidades do medidor ficarão com o respectivo nível completo, sempre que Michael pegar um mini “Michael” de roupa amarela.



Quando, no decorrer do jogo, você apertar a pausa no MASTER SYSTEM aparece a seguinte imagem:



Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

- Aperte para baixo (à esquerda ou à direita) para fazer Michael descer escadas (à esquerda ou à direita).
- Aperte para cima a fim de Michael abrir portas, janelas e tampas; olhar atrás de objetos, e penetrar em cavernas.
- Aperte para baixo a fim de fazer Michael ajoelhar-se.

Botão 1

- Aperte para começar o jogo.
- Aperte para fazer Michael atacar ou atirar.

Botão 2

- Aperte para começar o jogo.
- Aperte para fazer Michael saltar.

Domine os principais movimentos de Michael!

O movimento “moonwalk” (caminhar como um astronauta na lua, sem a força da gravidade)

- Mantendo apertado o **Botão 1**, aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.

Salto comprido

- Aperte o **Botão 2** e, ao mesmo tempo, o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.

Pulo para baixo

- Aperte o **Botão 2** e, ao mesmo tempo, o **Botão D** para baixo.

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Salvem o nosso planeta!

Adeus, paz mundial! Mister Big, o mestre do crime, está varrendo o amor de nosso planeta! E seus estúpidos seguidores estão seqüestrando todas as crianças da Terra. Mister Big planeja fazer uma lavagem cerebral em todos esses seres inocentes e transformá-los em seus escravos!



Mister Big é o maior dos delinqüentes. E o pior é que, até aqui, ninguém soube como detê-lo! Mas, agora, entra em cena o superastro Michael Jackson, também conhecido como *Moonwalker* — o campeão do amor e da paz!

Somente Michael pode salvar as crianças e liquidar Mister Big e seus facínoras. Para isso, Michael conta com a sua Mágica da Estrela, o superpoder que lhe foi enviado num meteoro.



Com movimentos que só ele sabe executar, Michael rodopia, salta, estende as pernas e os pés, e dança. Ele busca em toda a parte, desde os antros de negócios escusos do “Clube 30” até estacionamentos de automóveis repletos de violência. Gangsters, matadores e violadores de túmulos tentam impedi-lo de continuar. Nas cavernas, aranhas

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

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

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797