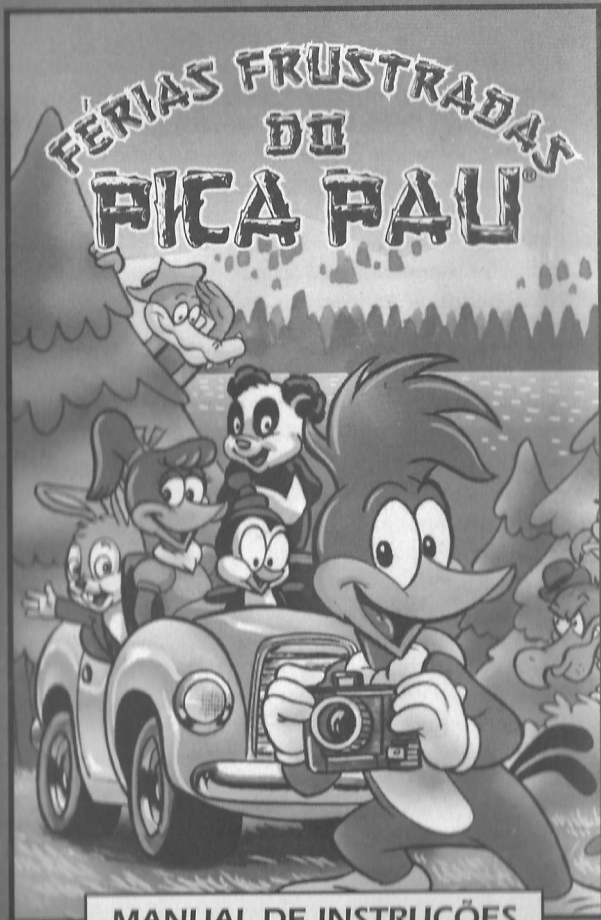


Master System



TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA A AMAZÔNIA

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.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 m 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 o seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- | | |
|-------------------------|------------------------------|
| (a) Jogar video games | (d) Todas as anteriores |
| (b) Praticar esportes | (e) Nenhuma das anteriores |
| (c) Curtir a natureza | |

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que, em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) ... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que, além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

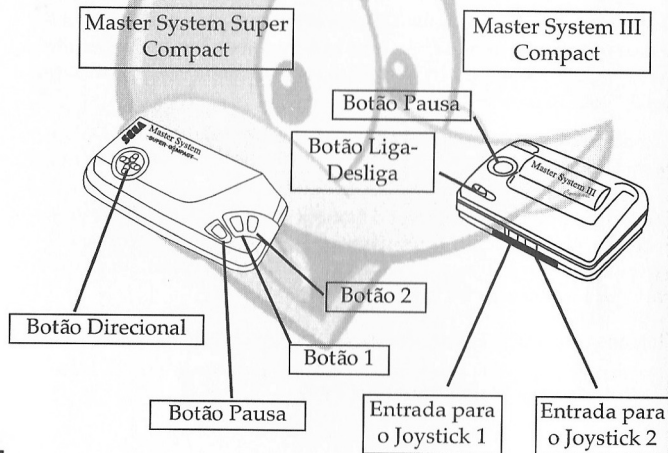
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

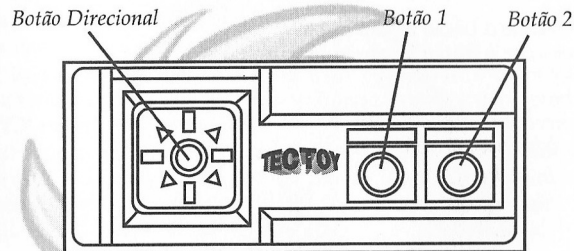
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o **MASTER SYSTEM** está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho "FÉRIAS FRUSTRADAS DO PICA-PAU" no console (veja figura), 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. FÉRIAS FRUSTRADAS DO PICA-PAU é para um jogador somente.

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



ASSUMA O CONTROLE!



BOTÃO D

- . Pressione para selecionar os itens existentes nas telas de menu.
- . Pressione para mover o Pica-Pau pelas telas.
- . Pressione para esquerda ou direita junto com o **Botão 2** para obter pulos longos para frente ou para trás.
- . Pressione duas vezes, mantendo pressionado na segunda vez para fazer o Pica-Pau correr.
- . Pressione para baixo para agachar.
- . Pressione para esquerda ou direita junto com o **Botão 2** e depois o **Botão 1** para obter pulos longos bicando.
- . Pressione para cima mais o **Botão 1** para o Pica-Pau bicar para cima.
- . Para dar uma brecada, pressione para a direção contrária à que o personagem estiver correndo.

BOTÃO 1

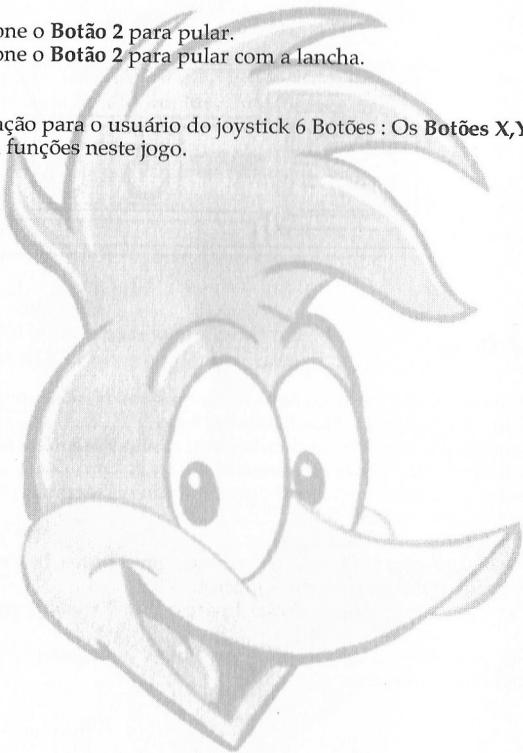
. Pressione o **Botão 1** para bicar.

BOTÃO 2

. Pressione o **Botão 2** para pular.

. Pressione o **Botão 2** para pular com a lancha.

Observação para o usuário do joystick 6 Botões : Os **Botões X,Y e Z** não têm funções neste jogo.



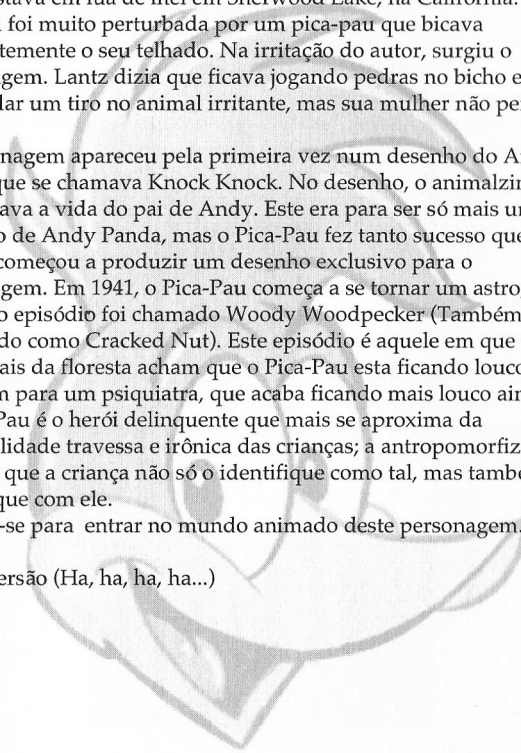
55 ANOS DE PICA-PAU

O personagem Pica-Pau foi criado em 1940 num dia em que Walter Lantz estava em lua de mel em Sherwood Lake, na Califórnia. A paz do casal foi muito perturbada por um pica-pau que bicava constantemente o seu telhado. Na irritação do autor, surgiu o personagem. Lantz dizia que ficava jogando pedras no bicho e que queria dar um tiro no animal irritante, mas sua mulher não permitiu.

O personagem apareceu pela primeira vez num desenho do Andy Panda que se chamava Knock Knock. No desenho, o animalzinho infernizava a vida do pai de Andy. Este era para ser só mais um episódio de Andy Panda, mas o Pica-Pau fez tanto sucesso que Walter começou a produzir um desenho exclusivo para o personagem. Em 1941, o Pica-Pau começa a se tornar um astro, e o primeiro episódio foi chamado Woody Woodpecker (Também conhecido como Cracked Nut). Este episódio é aquele em que todos os animais da floresta acham que o Pica-Pau está ficando louco e o mandam para um psiquiatra, que acaba ficando mais louco ainda. O Pica-Pau é o herói delinquente que mais se aproxima da personalidade travessa e irônica das crianças; a antropomorfização permite que a criança não só o identifique como tal, mas também se identifique com ele.

Prepare-se para entrar no mundo animado deste personagem.

Boa diversão (Ha, ha, ha, ha...)



FÉRIAS FRUSTRADAS

Estamos no final do ano, as provas acabaram, as aulas também. O clima é perfeito, não esquecemos de nada. A TV, o som, as malas. Toda turma pronta para uma longa e divertida viagem para as montanhas. Mas, no meio da viagem, Andy Panda sugeriu que tirássemos uma fotografia. Peguei minha câmera, todos na posição, mirei, focalizei, e disparei. Após o brilho do "flash", nada, todos haviam sumido! Apenas uma carta pairou no ar...

O Zeca Urubu havia sequestrado toda a turma, pois eu esqueci de convidá-lo para nossas férias. Será que você me ajudaria a salvá-los...

COMEÇANDO

No início do jogo uma animação mostra o que aconteceu com a turma. Você poderá assistir a animação completa ou pressionar o **Botão 1** para pulá-la e ir direto para a tela de apresentação.

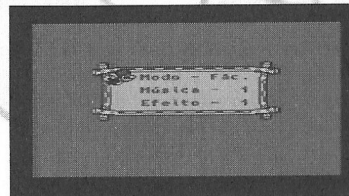
TELA DE APRESENTAÇÃO

Na tela de apresentação, pressione o **Botão D** para baixo ou para cima e selecione com o Pica-Pau entre os itens Inicia ou Opções. Para acionar pressione o **Botão 1**.



TELA DE OPÇÕES

Na tela de opções, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para mover o Pica-Pau de uma opção a outra. Quando o Pica-Pau estiver voando ao lado do item, pressione o **Botão D** para a direita ou para a esquerda para mudar a sua seleção.



DIFICULDADE

Você pode levar o Pica-Pau numa aventura "Fácil" ou "Difícil". À medida que aumenta o grau de dificuldade, os inimigos tornam-se mais fortes, e você precisará atingí-los mais vezes.

No nível Fácil você terá cinco fases.

No nível Difícil você terá seis fases e, no final do jogo, você enfrentará o Zeca Urubu.

MÚSICAS

Ouçã as músicas do jogo. Você ouvirá diferentes melodias de acordo com sua opção.

EFEITOS

Ouçã os efeitos do jogo. Você ouvirá diferentes sons de acordo com sua opção.

Para voltar à tela de apresentação e iniciar o jogo pressione o **Botão Início** e, com o **Botão D**, posicione o Pica-Pau na palavra Inicia, pressione novamente o **Botão Início** e boa sorte.

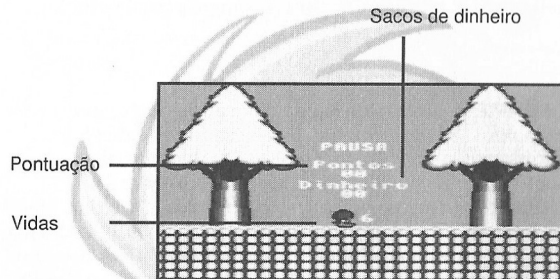
PONTOS, VIDAS E SACOS DE DINHEIRO

A turma não deveria ter esquecido de convidar o Zeca para as suas férias, mas sabe como é, o Zeca Urubu é muito encrenqueiro, apronta com todo mundo e sempre está incomodando alguém. Mas agora não tem jeito, você e o Pica-Pau terão que ajudar a turma toda!

VIDAS E PONTUAÇÃO: Para ver a sua pontuação, quantos sacos de dinheiro e vidas você tem, aperte o **Botão Pause**.

Na parte inferior esquerda da tela, você vê a barra de energia do Pica-Pau (EP). Quando for enfrentar um chefe de fase, aparecerá a barra de energia deste (EC).

FIM DO JOGO: Quando o Pica-Pau perder seis vidas, o jogo termina e sua turma entra numa fria.



CONTINUE. Você ganha um continue cada vez que junta oito sacos de dinheiro, mas não perca sua vida, pois você perderá seus sacos de dinheiro, mas não seus continues. Se lhe restar algum "Continue", o Pica-Pau pode recomençar da última fase jogada. Pressione o **Botão D** para a direita para continuar. Ou para a esquerda para terminar.

TELA DE BÔNUS. A primeira tela de bônus aparecerá quando você alcançar 10 pontos. Posteriormente, para acessar a tela de bônus seguinte, você precisará de 20 pontos. E será assim por diante: cada vez que você for para a tela de bônus seguinte, precisará de 10 pontos a mais dos que precisou para a tela de bônus anterior. Nesta tela, o Pica-Pau enfrenta os seus piores inimigos, o Ursão, Leôncio e o Zeca Urubu. Pica-Pau fica voando pela tela fugindo dos itens que os três malvados vilões atiram de uma enorme árvore. Ele deverá desviar dos tijolos, bigornas e toras de árvores. O cofre e o tijolo desclassificarão nosso herói desta fase. Os três vilões, além de malvados, também são muito distraídos e, sem pensar, jogam sacos de dinheiro, vidas, e pernis que dão energia para nosso herói. Com o **Botão D** desvie e pegue os itens que lhe interessar.

ITENS

SACOS DE DINHEIRO. Você ganha um continue cada vez que junta oito sacos de dinheiro, mas não perca sua vida, pois você perderá seus sacos de dinheiro, mas não seus continues.



PIRULITO. Este item completa um pouco o nível de energia do Pica-Pau.

BOLO. Este item completa totalmente o nível de energia do Pica-Pau.



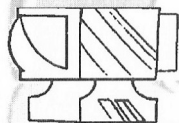
SORVETE. Este item completa um pouco o nível de energia do Pica-Pau.

PLACA. Toda vez que perder uma vida, você recomeçará o jogo a partir da última placa que tiver passado.

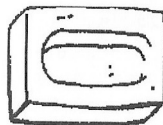


PERNIL. Este item completa um pouco o nível de energia do Pica-Pau.

VIDA. Faça o Pica-Pau encostar nas caixas de vida para conseguir uma vida extra. Lembre-se que o Pica-Pau acumula somente 9 vidas.

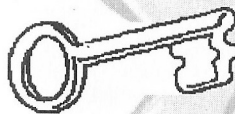


BIGORNA. Se o Pica-Pau for atingido pela bigorna, ele perderá a fase de bônus.



TIJOLO. Se o Pica-Pau for atingido pelo tijolo, ele perderá a fase de bônus.

TORA. Se o Pica-Pau for atingido pela tora, ele perderá a fase de bônus.



CHAVE. Na segunda fase, o Pica-Pau deverá encontrar três chaves no nível fácil e no nível difícil, para poder passar de fase.



PINCEL. Pressione o **Botão 1 + 2** para pintar o traseiro do Ursão. Esta é a única forma de você conseguir atingi-lo

BARRIL. Como em todo desenho animado, você poderá passar de um barril para o outro se pressionar o **Botão D** para cima dentro do barril.



TELEFÉRICO. Para conseguir atravessar o grande abismo do teleférico na fase III, basta posicionar-se embaixo da cadeirinha e pressionar o **Botão D** para cima. Para sair da cadeirinha basta pressionar o **Botão D** para baixo quando chegar do outro lado.

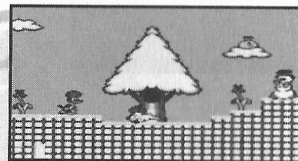


BOMBA. O Zeca Urubu é realmente muito malvado, para impedir que o Pica-Pau salve o Chiquinho ele atirárá várias bombas.

AS FASES

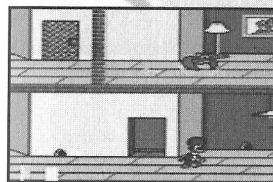
FLORESTA DE PINHEIROS (FASE I)

Esquilos, cães e marmotas dificultarão muito a vida do Pica-Pau nesta primeira etapa da aventura. Os esquilos são incansáveis, as marmotas são ladras e ariscas, e os cães muito traiçoeiros, você precisará ser muito astuto para passar desta fase.



A PENSÃO DO LEÔNCIO (FASE II)

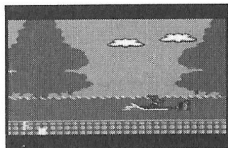
O Pica-Pau caminhou o dia todo e agora chegou até a pensão do Leônicio que é muito dorminhoco e sonâmbulo. Nesta casa tem muitos ratos e morcegos. Será que é por isso que ele trancou a cozinha com muitas chaves? Você deverá encontrá-las por toda a casa.



ENTRANDO NUMA FRIA (FASE III)

O Zeca Urubu foi muito astuto, e prendeu o Picolino em um iglu numa montanha muito, muito alta e cheia de neve. Ele sabia que o Pica-Pau odeia frio. Esta é uma etapa muito difícil, perigosa e fria, seja cauteloso e tenha cuidado com o urso. Pintar-lhe o traseiro talvez seja o caminho para derrotá-lo.



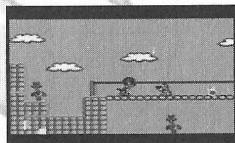


CORRENTEZAS PERIGOSAS (FASE IV)

O Jair Jacaré está faminto para que o Pica-Pau venha salvar a Lasquita, sabe como é, melhor dois passarinhos na panela, do que apenas um. Pica-Pau deverá navegar com a lancha até o fim do rio, lá ele encontrará uma caverna, após a caverna ele terá que derrotar o Jair Jacaré.

TRILHA PERIGOSA (FASE V)

Esta talvez seja a mais difícil e perigosa fase do jogo. Você terá que passar por pontes, abismos sem fim; tudo e todos estarão contra você. Tenha paciência e tente pegar o máximo de vidas que puder.



A CASA DO ZECA (FASE VI)

Esta fase só acontece no modo difícil, treine bastante para chegar nela, e não se esqueça de procurar em todos os lugares as chaves para sua saída.

CONFRONTO FINAL

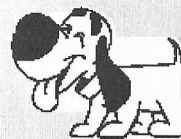
Para você derrotar o Zeca Urubu você deverá entrar dentro do canhão. Pule na diagonal em direção de um canhão, que ele irá disparar automaticamente. Vá para o outro canhão e faça a mesma coisa.

INIMIGOS

O exército do Zeca Urubu é composto de seus azarados amigos da floresta que vão fazer de tudo para impedir o travesso Pica-Pau em sua jornada.



Esquilo



Cachorrinho



Marmota



Águia



Rato



Morcego



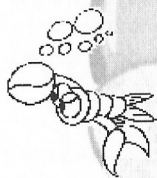
Urso



Bode



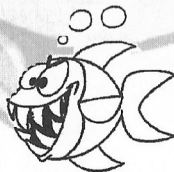
Boneco de
Neve



Lagostim



Jacaré



Piranha

Chefões



Smedly



Leôncio



Ursão



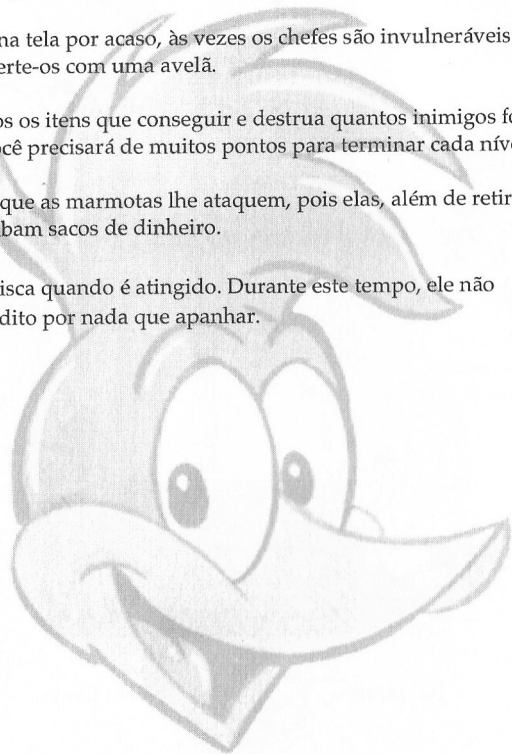
Jair Jacaré



Zeca Urubu

DICAS DO PICA-PAU

- . Correr em algumas ocasiões pode ser uma ótima alternativa para escapar de alguns ataques.
- . Nada está na tela por acaso, às vezes os chefes são invulneráveis até que você acerte-os com uma avelã.
- . Pegue todos os itens que conseguir e destrua quantos inimigos for possível. Você precisará de muitos pontos para terminar cada nível.
- . Não deixe que as marmotas lhe ataquem, pois elas, além de retirar energia, roubam sacos de dinheiro.
- . Pica-Pau pisca quando é atingido. Durante este tempo, ele não ganhará crédito por nada que apanhar.



© 1996 Walter Lantz Productions, Inc. All rights reserved. © 1995 Tec Toy.
Composição musical e efeitos de Claudio Bichucher.

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.

COD. 901.025.660.515

TEC TOY

Nº CQ 0213 341571

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.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 861-5421