

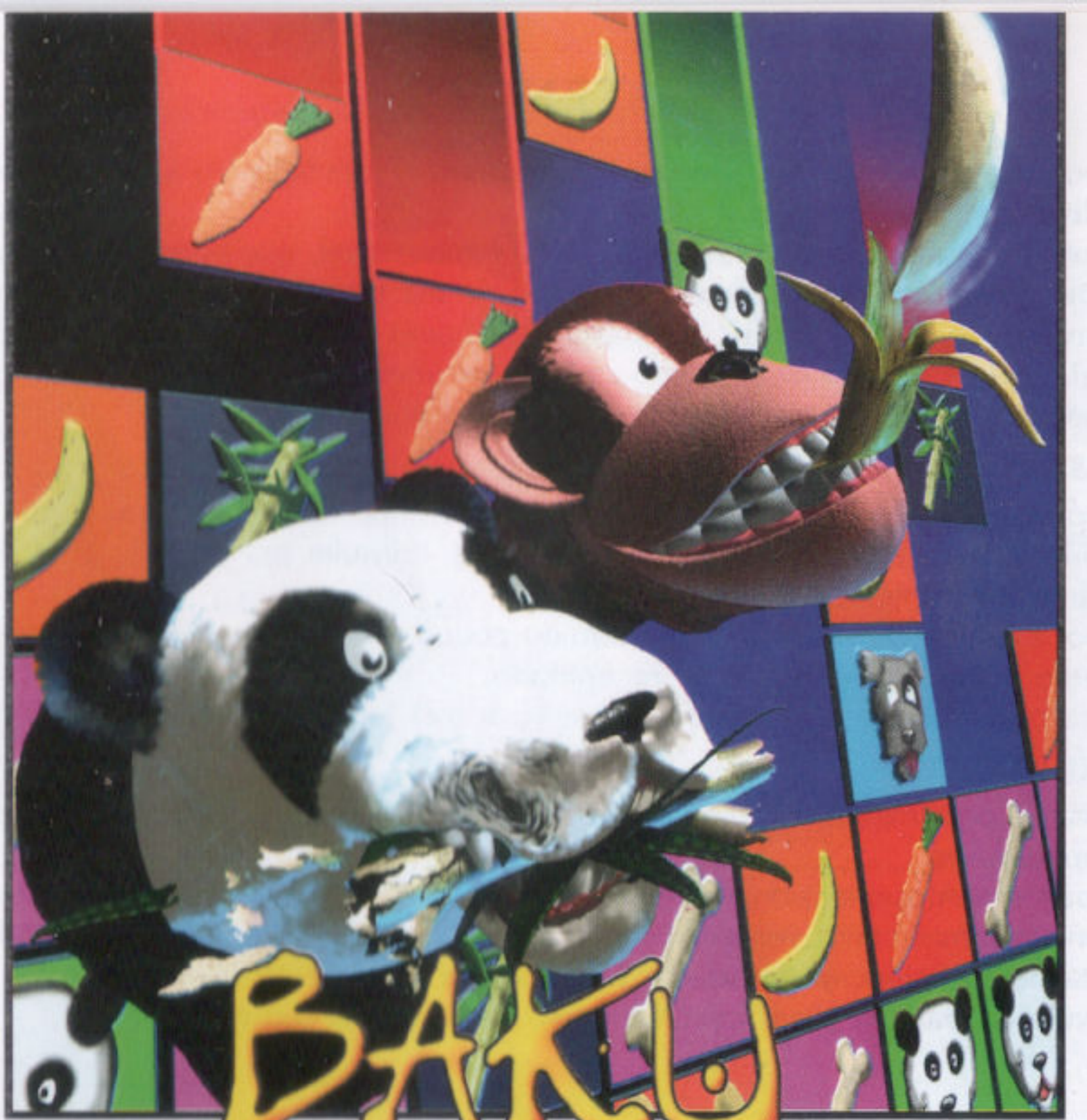
Também disponível  
para o seu PC



Sega é marca registrada na U.S. Patent e Trademark Office. Sega Entertainment, Baku Baku e Bug são marcas registradas da Sega. Microsoft e Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation. Pentium é marca registrada da Intel Corporation. Sound Blaster é marca registrada da Creative LABS, Inc. © 1996 Sega. Caixa Postal 8097, Redwood City, CA 94063, USA. Todos os direitos reservados. Fabricado nos EUA.

**SEGA**  
Entertainment

**TEC TOY**  
multimedia



**SEGA**

**BAKLU**<sup>TM</sup>

**TEC TOY**  
multimedia

## ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar em seu computador 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 1,5 m do monitor.
- 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 em computadores.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do PC. 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.

## ÍNDICE

Introdução .....	2
Requisitos do Sistema .....	3
Controles do Jogo .....	4
Jogo do Menu Principal .....	5
Tela do Jogo Principal .....	8
Regras do Jogo .....	9
Tela do Fim do Jogo / Continuar .....	11
Informações e Truques para Mastigar o Máximo .....	11
Ataques Combinados .....	12
Jogue em Rede ou Através da Internet (Link Game) .....	13
Conheça seus Adversários .....	13
Créditos .....	13

## INTRODUÇÃO

Era uma vez, em um reino distante, uma princesa que era louca por animais. De fato, ela tinha tantos animaizinhos que seu reino estava começando a parecer um zoológico. Já que todo mundo no reino gostava de animais também, a vida era muito pacífica.

Um dia, o Primeiro Ministro entrou correndo na sala do trono com uma expressão ansiosa no rosto. "Terrível", ele gritou. "Isto é horrível!"

"O que está errado?" perguntou o Rei.

"É a Princesa", ele ofegou. "Ela quer outro animalzinho!"

"Outro animalzinho?" o Rei exclamou. "Mas estamos com animais até as tampas! Mas o Rei era um velho moleirão que amava muito muito sua filha, e ele e o Primeiro Ministro sabiam que a Princesa daria um jeito.

O Primeiro Ministro continuou. "O problema é que nós temos muitos animais também, e o pessoal do castelo está está tão ocupado cuidando deles que os criados não tem tempo para suas outras tarefas. O castelo está se desfazendo!"

"Sim, isso é um problema." disse Sua Alteza.

"Talvez nós pudéssemos alugar um guarda - zoológico...?"

"É uma excelente idéia!" disse o Rei. Eu fico satisfeito com isso. Já que minha filha e seus animaizinhos merecem somente o melhor, nós alugaremos o mais belo guarda-zoológico da terra.

E então, um grande concurso foi organizado. Por um Decreto Real, os melhores guarda-zoológicos da terra foram convocados para competir em jogos de habilidade e estratégia. O vencedor final irá se tornar o Guarda-zoológico Real.

Para tomar parte do Concurso Real, escolham Polly ou Gon e provem que vocês são as melhores pessoas para o trabalho. O concurso não será fácil. Vocês competirão contra os Guardas Reais, os Empregados Reais... e talvez até mesmo com a Princesa! A pressão será muito grande, mas não desista!

Hora de alimentar os animais!

## REQUISITOS DO SISTEMA

<b>Sistema Operacional:</b>	Windows 95
<b>CPU:</b>	486 DX2 66Mhz
<b>Recomendado:</b>	Processador Pentium r 60 Mhz
<b>Gráficos:</b>	SVGA, 256 cores
<b>Velocidade do CD-ROM:</b>	2X (4X recomendado)
<b>Disco Rígido:</b>	6 MB
<b>Placa de Som:</b>	Sound Blaster 16 ou compatível
<b>Outros:</b>	Teclado, game pad, joystick ou mouse.

### Iniciando

BAKU BAKU rodará no Windows 95.

Para jogar BAKU BAKU pelo Windows 95, siga estes passos:

1. Coloque o CD do BAKU BAKU no drive do CD-ROM, com a etiqueta para cima. Feche a tampa.
2. Depois de alguns momentos, uma caixa de diálogo aparecerá, dando a você uma seleção de opções.

A primeira vez que você inserir o BAKU BAKU no CD-ROM, a caixa de diálogo dará a você a opção de instalar o jogo, ou instalar e jogar o jogo. Selecione Install (Instalar) para começar o processo de instalação. Se você não quiser instalar o BAKU BAKU desta vez, selecione Cancel (Cancelar).

No windows 95, o processo de instalação do BAKU BAKU analisa a configuração específica de seu sistema e carrega o driver apropriado para sua placa de som e de

exibição de vídeo. Em suma,BAKU BAKU criará um novo grupo de programas chamado Baku Baku Animals Group (Grupo de Animais Baku Baku), e colocará o programa BAKU BAKU no grupo de ícones.

Uma vez instalado o Baku Baku, sempre que você inserir o CD-ROM no drive, você terá a opção de Jogar, Desinstalar ou Cancelar. Clique Uninstall se você quiser retirar o BAKU BAKU do seu sistema, ou Cancel para cortar a ação. Veja "Usando Menus" para mais informações sobre como começar ou continuar os jogos.

### Usando Menus

Quando você jogar BAKU BAKU em uma janela, você estará capacitado para acessar os itens do menu daquela hora. Para acessar um menu, mova a seta indicadora para o título do menu sobre a barra do menu e pressione o botão esquerdo do mouse. Para selecionar um item do menu, mova a seta indicadora para baixo para iluminar o item e clique o botão esquerdo do mouse. Para jogar na tela cheia, pressione F4. Para retornar para a janela pressione F4 de novo.

## CONTROLES DO JOGO

As configurações seguintes são as configurações do controle para teclado e joystick.

### Controles no Teclado (Cheio)

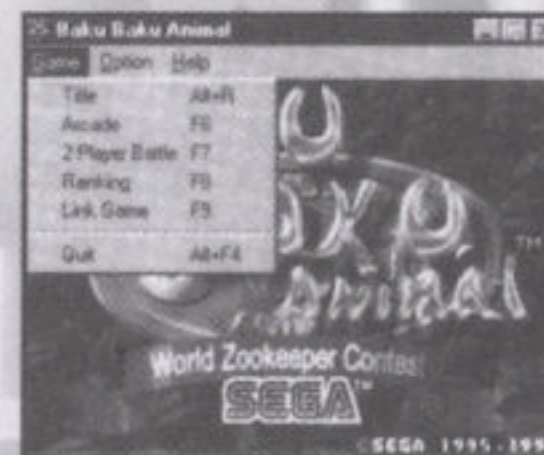
<b>Tecla X</b>	Ir para a esquerda
<b>Tecla V</b>	Ir para a direita
<b>Tecla C</b>	Descer
<b>Tecla Q</b>	Girar para a direita
<b>Tecla A</b>	Girar para a esquerda

### Controles no Teclado (Teclas de Setas)

<b>Tecla Esquerda</b>	Ir para esquerda
<b>Tecla Direita</b>	Ir para a direita
<b>Tecla para baixo</b>	Descer
<b>Tecla Shift</b>	Girar para a esquerda
<b>Tecla Enter</b>	Girar para a direita

## JOGO DO MENU PRINCIPAL

Os itens seguintes aparecem no Jogo do Menu Principal.



### Game (Jogo)

O item seguinte é uma lista das muitas variações e situações do jogo BAKU BAKU.

### Title(Título) (ALT R)

Leva você de volta a tela título

### Arcade (F6)

Desafia o computador na versão original!

## 2 Jogadores (F7)

Chame um amigo no modo 2-Jogadores do BAKU BAKU. Neste jogo de 2 Jogadores, o Jogador 1 é Pollye o Jogador 2 é Gon. Cada jogador deve primeiro selecionar um nível de jogo antes do jogo começar. Quanto mais alto o nível, maior é a velocidade com que os blocos caem na tela.

## Ranking (F8)

Vença o maior número de Fases que puder, depois veja sua colocação no ranking. Você recebe pontos pelo número de ataques, pelo número de reações em cadeia e pelo mínimo de tempo decorrido. Este modelo é para apenas um jogador e desafiara os melhores jogadores.

## Link (Botões) Elo(F9)

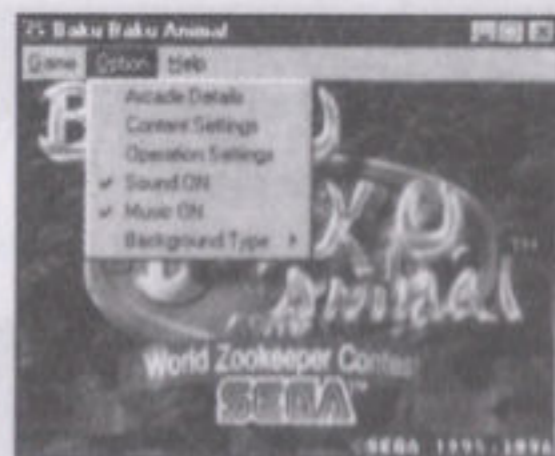
Aqui você pode contratar um zoológico inteiro em rede de operações ou no jogo moderno.

## Quit (Abandonar) (ALT F4)

Você desiste, abandona o jogo.

## Opções

Esta é uma lista das opções do jogo.



## Arcade Records (Recordes)

Aqui você pode observar o Salão da Fama dos Guardadores de Zoológico dos recordes marcados nas seguintes categorias:

- \* **Max Ataque/Máximo de ataque** Mostra o maior número de ataques
- \* **Max Séries/Máximo de séries** Mostra o maior número de reações em série.

## Content Setting (Configurações do Jogo)

Esta tela dá a você um número de maneiras para modificar seu jogo.

- \* **Adversário** De que nível você quer que o seu adversário controlado pelo computador seja? Escolha Muito Fraco (Wimp), Fraco (Weak), Normal, Forte (Hard) ou Muito Forte (Mega).
- \* **Tipos de Blocos** Escolha o número de blocos diferentes de animais que você gostaria de ter no jogo. Suas estratégias mudarão com o número de animais! Escolha de 1 a 5 tipos.
- \* **Proporção de Comida para o Animal** Escolha a proporção entre blocos de animais e de comida: um até cinco blocos de comida podem cair para cada bloco de animal.

## Operation Setting (Configurações do Sistema)

Aqui você pode atribuir opções para cada jogador.

## Som Ligar/Desligar

Jogue com os efeitos sonoros ligados ou não.

## Música Ligar/Desligar

Jogue com a música ligada ou não.

## Tipo de Cenários

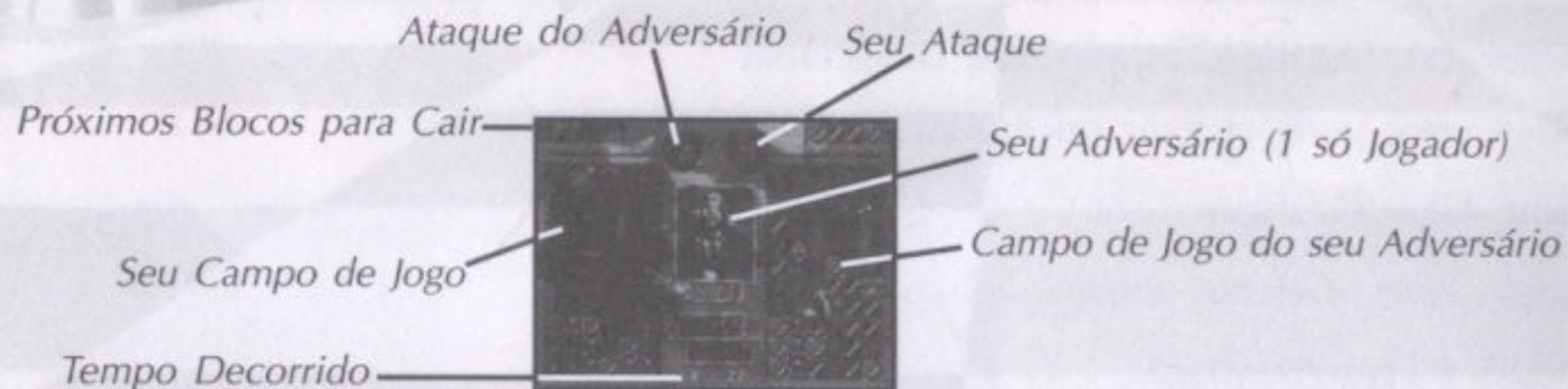
Selecione quais gráficos de cenários você quer que apareçam durante o jogo.

## Help (Ajuda)

- \* **Using Manual (Usando o Manual)** Mostra como você pode usar os diferentes controles e os menus do jogo.
- \* **Keyboard and Pad Orientation (Teclado e Operação do Joystick)** Dá a você uma sinopse dos controles do jogo.
- \* **Animal Menus (Menus de Animais)** Guia você através dos diferentes menus do jogo.
- \* **Characters (Personagens)** Dá a você uma breve descrição dos diferentes personagens que você estará guardando contra o zoológico.
- \* **Trouble Shooting (Problemas)** Descobre o que está errado e por que.

## TELA DO JOGO PRINCIPAL

As opções seguintes aparecem na Tela do Jogo Principal:



### Próximos Blocos Para cair

Use esta janela para planejar seus movimentos.

## Seu Campo de jogo (1 Jogador)

Não deixe os blocos ocupar em todo o caminho ou é Fim de Jogo para você!

## Tempo Decorrido (Time Elapsed)

Quanto mais tempo passar, mais rápido os blocos caem!

## Campo de Jogo do Seu adversário (jogador2)

Encha este campo com blocos para vencer o jogo.

## Seu Ataque

Este mostra o número de blocos que estão para cair no campo de seu adversário. Existem dois jeitos para fazer com que isso aconteça:

- Faça três ou mais blocos desaparecerem de uma vez (quanto mais blocos melhor).
- Provoque muitas reações em série de uma vez.

## Ataque do Adversário

Esta janela mostra quantos blocos serão lançados no seu campo de jogo. Tenha cuidado!

## REGRAS DO JOGO

### Por favor alimente os animais!

Existem dois tipos de blocos: blocos de animais e blocos de comida. Cada animal come um certo tipo de bloco de comida:



Cachorro + Osso

Coelho + Cenoura

Panda + Bambu

Macaco + Banana

Rato + Queijo



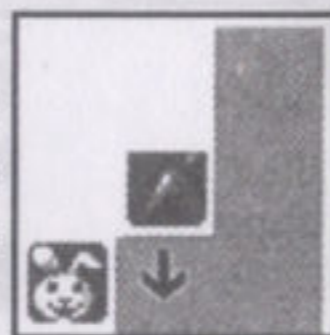
### Comendo Blocos de comida

Sempre que um bloco animal entra em contato com sua comida favorita, o bloco animal come o bloco comida. O animal come todos os blocos que estão conectados verticalmente ou horizontalmente.

Se o bloco de comida vem entre dois ou mais blocos animais, todos esses animais comerão o bloco comida.

### Criando reações em série

Conforme os blocos desaparecem, os blocos de cima são lançados para baixo. Tire vantagem da situação para criar combinação de reações em série, causando a ocupação do campo de jogo de seu oponente pelos blocos.



### BB Moedas

BB Moedas faz cada bloco que elas tocaram, e todos os blocos parecidos no campo de jogo desaparecerem. Se elas caírem em dois tipos de blocos diferentes e ao mesmo tempo, ambos os tipos desapareceram. Nota: Blocos retirados da BB Moedas não caem no campo de jogo do seu adversário.



## TELA DO FIM DO JOGO / CONTINUAR



Uma vez que seu campo de jogo está ocupado por blocos, o jogo termina. Pressione a Tecla Enter antes que o tempo para continuar na mesma fase, e com o mesmo adversário, acabe. Você tem um número ilimitado para Continuar (de Continues).

## INFORMAÇÕES E TRUQUES PARA MASTIGAR O MÁXIMO

### Adivinhandando Blocos

Pressione as Teclas Direcionais Esquerda ou Direita para aumentar a velocidade da organização dos blocos caídos para ficar adiante de seu adversário.

### Bonanza de BB Moedas

Coloque as BB Moedas com os dois tipos mais comuns de blocos do seu campo de jogo para eliminar mais blocos de uma vez.

### Tampar um Buraco

Deixe um espaço aberto entre duas pilhas, então ocupe-o com um par de blocos e elimine vários blocos de uma só vez. É certo que o Panda mastiga o Bambu, deixando o Coelho terminar com a Cenoura.



**Nota:** Cuidado! Se você empilhar muitos blocos antes de "tampar o buraco", seu adversário pode lançar vários blocos em você e te deixar com um grande problema!

## ATAQUES COMBINADOS

Com um pouco de planejamento, você pode provocar reações em série para ganhar pontos máximos e atacar para valer! Aqui estão três estratégias básicas:

### Combinado Tiro e Queda

Você não conseguirá pontos de ataque por clarear blocos de comida um por vez. Você deve clarear no mínimo três blocos em ordem para lançar blocos em seu adversário. Para ganhar vários pontos de ataque, tente limpar três ou mais blocos de comida de uma vez. Com alguma prática, este será o melhor jeito para superar seu adversário.

### Combinado Comunitário

Empilhe dois blocos que não sejam pares (por exemplo, uma Cenoura em cima de uma Banana). Em cima deles, empilhe um bloco que faça par com o bloco de baixo. Uma vez que você limpou o bloco do meio, o Macaco cairá para baixo e comerá as Bananas.

**Nota:** Combinado Comunitário não dará a você pontos de ataque altos, mas eles serão bons exemplos do que você pode fazer com combinados mais complexos.

### Combinado Duplo

Combinado Duplo acontece quando ambos os pares dos blocos caídos formam par com os blocos na pilha. Este é o meio mais rápido para limpar blocos, e o mais importante quando a situação estiver realmente preta.

### Combinado Mastigando de Montão

Coloque blocos-gatilhos entre as pilhas, e então quando você limpar os blocos-gatilho, as pilhas serão mastigadas também. Por exemplo, se você tiver empilhado Ossos, os Ossos começarão uma reação em série. Os Cachorros de perto comerão os Ossos, o Coelho comerá as Cenouras, o Macaco comerá as Bananas, e o Panda comerá o Bambu, e assim por diante.

## JOGUE EM REDE OU ATRAVÉS DA INTERNET (LINK GAME)

Aqui você pode escolher um adversário e jogar via Modem ou Internet. Para selecionar um adversário, primeiro você deve selecionar o protocolo (Modem, IPX, ou TCP/IP). Para começar um novo jogo, selecione Modem, IPX, ou TCP/IP, entre com seu nome, escolha New Session (Nova Sessão), então pressione "ok" e espere para que os outros jogadores se unam. Para unir-se a um adversário do jogo IPX ou TCP/IP, entre com seu nome, escolha New Session (Nova Sessão), e então selecione o nome do jogo que você deseja ligar. Para ligar um adversário do jogo através do Modem, entre com seu nome, escolha New Session (Nova Sessão), então clique "ok" e siga as instruções da tela para jogar.

## CONHEÇA SEUS ADVERSÁRIOS

Gallop

T3

Rainha (Queen)

Ministro (Minister)

Angela

Princesa (Princess)

Enfermeira Uva (Nurse Grape)

## CRÉDITOS

## SEGA DO JAPÃO

Produtor

Toshinori Asai



**Programadores**

Masato Hagsita  
Yosihiko Toyoshima

**Gráficos**

Naoko Hamada  
Yuichi Ide

**Programa de Instalação**

Kei Takashima

**Arquivo Ajuda (Help File)**

Tadashi Ihoroi  
Ko Ariizumi  
Wendy Dinsmore

**Diretor**

Yoko Kudo

**Desenhistas**

Hiromi Noda  
Yoshihiro Sakuta

**Planejador de Projeto/Projetista**

Tadashi IHoroi

**Arranjo Sonoro**

Tatsuyuki Maeda

**Embalagem e Manual**

Taiji Okamoto

**Editor**

Hiroya Tanaka

**Agradecimentos Especiais para**

Ko Tanaka  
Yukihumi Makino

Katsuhisa Sato  
Noriko Omizo  
Takashi Miyaguchi  
Sega AM 3

**SEGA ENTERTAINMENT, INC.****Produtor Executivo**

Matt Wolf

**Produtor**

Scott Hawkins

**Gerente de Produto**

Jill Braff

**Diretores de Arte**

Bob Schonfisch

**Agradecimentos Especiais para**

Shinobu Toyoda, Bill White, Greg Suarez,  
Victor Caldwell, Eileen Noguchi,  
John Hurst, Bill Corbin, Geraldine Dessimoz, Jeff Goodwin, Jeannie Ash,  
Kristi Walker, J. Tony Smith, Paul Stathacopoulos, Bob Schonfisch, Arvin Carlson, Eric  
Smith, Scott Allen

**Gerente de Produção**

Eileen Sacmen

**Testador**

Rob Prideaux

**Testadores Assistentes**

Matthew Cogley, Jeremy Wheat, Brian Thoroman, Eugene Valenzuela

**Testadores**

Sean Doidge, Pat Walsh, Darren Nagtalon, Douglas Brodhurst, Jeff Silveira, Ian McGuinness,  
Arnold Galano, Brandee Broadhurst, Ty Johnson, Matt Hutaff, Karen Brown, Kyle Bingo, rent

Haskins, Aaron Hommes, Samson R. Maciel, John Jansen, Jay Mijarles, Kam Ralston, Trish Gray

## SEGA DA AMÉRICA

### Produtor

Kim Rogers

### Gerentes de Produto

Seth Gerson, Doria Sanchez

### Gerente de Marketing

Anne Moellering

### Testador

Rick Greer

### Primeiros Assistentes

Kathleen Silkworth, Eugene r. Valenzuela, Alex Barreiro

### Testadores

Pedro Ponce, Tim Spengler, Nicole Tatem, Janine Cook, Sam Maciel, Lloyd Kinoshita, Rolef Conlan, Abe Navarro, Don Carmichael, Cesar Lemus, John Jansen, Lou DiSimone, Tony Lynch, Marcus Montgomery, Leonard Sayers, James Shea, Ricki Tai, Lorne Asuncion, Darin Johnston, Dermot Lyons, Mark Subotnick

### Refúgio do Baku

Neil Cohen, Tim Dunley, Laura Schadach, John Gillin

### Empresa de Arte

James Masi Desenho

### Ilustrador

Peter Bollinger

### Redator do Manual

Wendy Dinsmore

### Agradecimentos Especiais

Kristin Mallory, Cindy Hardgrave, Frontine Marketing, Verdoni Multi Media

# TECTOY

## 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 da **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 produto 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. 901.502.396.815

ETIQUETA

### TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3.200 - Jardim Três Montanhas Osasco - SP - CEP 06276 - 000 - Indústria Brasileira

### CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

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