

Master System[®]

Scramble Spirits



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CORREIA O AMATORES

SEGA

TECTOY

SUCESSOS DA TEC TOY

THE FLINTSTONES



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.

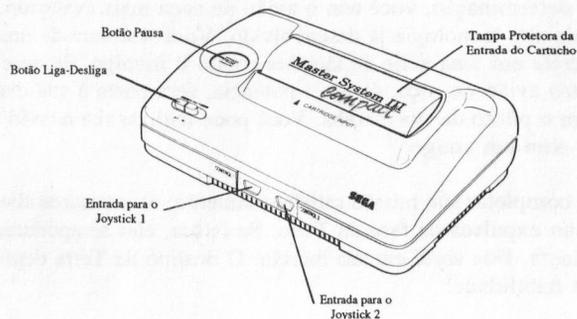
Mas as coisas não estão nada boas para o lado dele. Assim que chegou em casa, Wilma o lembrou da promessa impensada que ele fez de pintar a parede da sala. E agora ela não o deixa sair!

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(s) joystick(s).
2. Coloque o cartucho SCRAMBLE SPIRITS 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. SCRAMBLE SPIRITS é para 1 ou 2 jogadores.

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



SUCESSOS DA TEC TOY

BACK TO THE FUTURE II



Diretamente das telas de cinema para o seu Master System: **Back to the Future II**, a emocionante viagem pelo tempo de Marty McFly. Esta aventura começa na garagem de Marty, quando de repente...

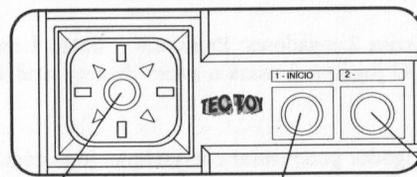
...Um DeLorean coberto de gelo aparece do nada, a exatas 88 milhas por hora. Quem poderia ser? Doc Emmet Brown, lógico. O cientista que inventou uma máquina do tempo no seu antigo carro veio diretamente do ano 2015 para trazer notícias terríveis para o nosso herói: sua família no futuro corre um grande perigo!

Você tem que fazer alguma coisa, Marty!

Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFlies, Biff, ainda causará muitos problemas, que deixarão você de cabelo em pé! Será que você conseguirá garantir um final feliz para Marty e sua família? Ou deixará Biff traçar um futuro negro para todos nós?

Assuma o Controle

A figura a seguir mostra os controles em seu joystick.



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão Direcional (Botão D):

Move seu caça para cima, para a esquerda, para a direita, para baixo e em diagonal.

Botão 1:

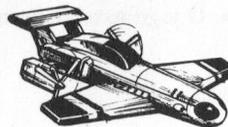
- Para começar um jogo com 1 jogador.
- Dispara os canhões ar-ar.
- Lança bombas ar-terra.

Botão 2:

- Para mudar a altura de ataque do caça de apoio.
- Pressionando esse botão no joystick 2, começa um jogo de 2 jogadores.

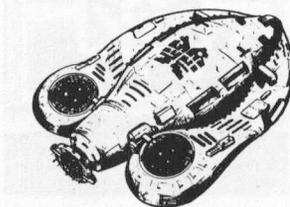
Botão 1 e Botão 2:

Ataque especial do caça de apoio.



Torre de Artilharia.....	150 pontos
Lançador de Míssel	5.000 pontos

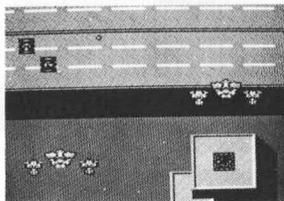
Comandante de Batalha Sting Ray



Torre de Artilharia Rotatória	300.000 pontos
Torre de Artilharia.....	50.000 pontos
Estrela.....	150 pontos

Pontos de Bonificação Especial

Pegar mini-caças de apoio pode ser especialmente benéfico se você obtiver dois deles no começo da fase. Fazendo uma formação com dois mini-caças de apoio, você obtém na primeira vez 10.000 pontos de bonificação, 20.000 e 40.000 pontos e assim por diante sempre que fizer uma formação dupla! Esses pontos extras podem ser úteis para ganhar vidas adicionais.



Continuação

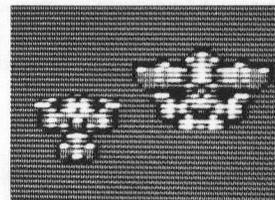
Se todos os seus caças são perdidos entre a fase 1 e a fase 4, CONTINUE é apresentado no lugar da tela onde o número restante de naves é mostrado. O pressionamento do Botão 1 ou do Botão 2 permite que você continue o jogo a partir daquele ponto com a pontuação zerada.

Em um jogo com dois jogadores, se um jogador perde seus caças e o outro jogador ainda tem caças restantes, o primeiro jogador pode usar CONTINUE enquanto o outro jogador permanecer no jogo.

NOTA:

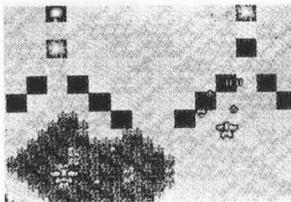
Se o Botão 1 ou o Botão 2 não for pressionado dentro de um curto espaço de tempo quando CONTINUE aparecer, o jogo irá para a Tela de Apresentação e você terá que reiniciá-lo.

Mini-Caça de Apoio

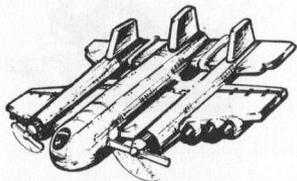


Logo após o começo de cada fase, aparecem dois helicópteros nos cantos superiores. Se você os destruir, aparecerão mini-caças de apoio. Você pode pegar e usar os mini-caças tocando-os com seu caça. Eles se unirão a você em formação e lutarão com você. Você pode mudar a altura de seus mini-caças pressionando o Botão 2. Isso os enviará para baixo para lutar contra forças de terra. Pressionando o Botão 2 novamente eles se erguerão até seu nível.

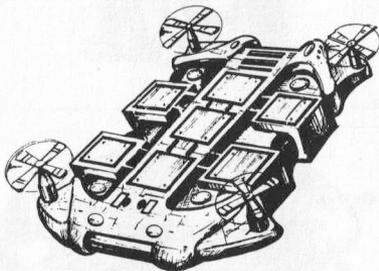
Fase 5



Bombardeiro Médio..... 5.000 pontos

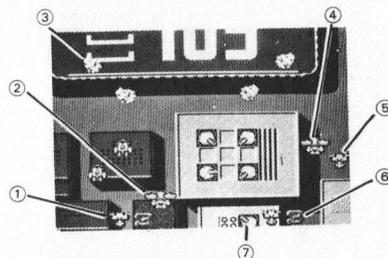


Inferno Voador



Cada Torre de Artilharia..... 5.000 pontos

Apresentação da Tela

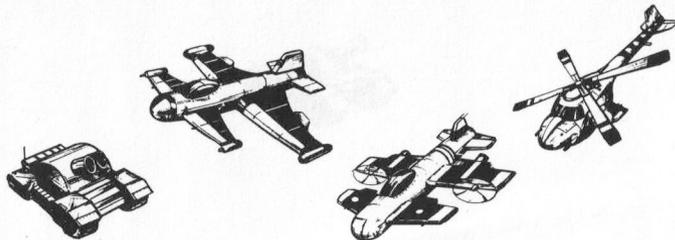


1. Vidas restantes do jogador 1
2. Caça do jogador 1
3. Avião inimigo
4. Caça do jogador 2
5. Mini-caça de apoio
6. Vidas restantes do jogador 2
7. Canhão

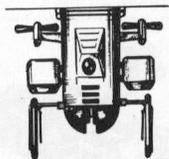
Fases e Pontuação

Você ganha pontos sempre que derrota um inimigo. O total de pontos é apresentado em telas de pontuação no final de cada fase.

Helicóptero de transporte..... 500 pontos.
 Captura de mini-caça de apoio..... 200 pontos.

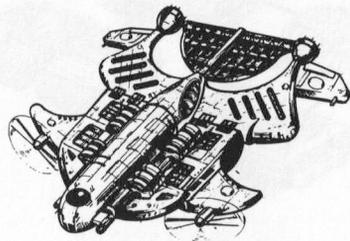


Avião de Transporte



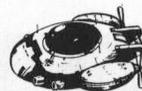
Fuselagem..... 70 pontos cada avaria
 Pára-quadras..... 200 pontos

Panqueca Voadora



Fuselagem..... 70 pontos cada avaria
 Cada Motor..... 100.000 pontos
 Cada Bola..... 10.000 pontos
 Outros inimigos..... igual às fases anteriores

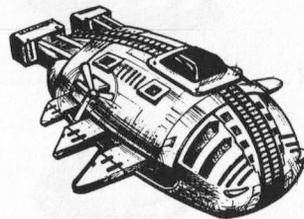
Avião de Refúgio..... 300 pontos



Bombardeiro Médio..... 5.000 pontos



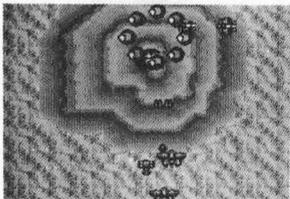
Air Zipper



Roda de Direção..... 1.000 pontos
 Bombardeiro..... 100.000 pontos
 Bombas Vermelhas..... 70 pontos



Fase 2



Canhão de Areia..... 150 pontos



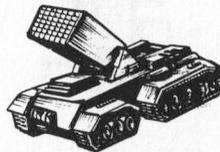
Canhão de Míssel..... 200 pontos



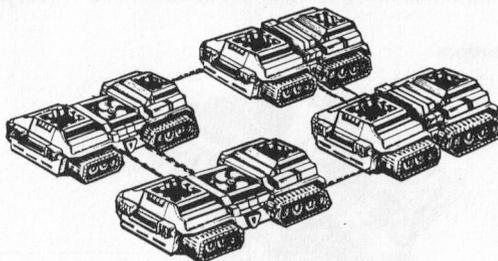
Canhão da Morte..... 1.000 pontos



Tanque Médio..... 5.000 pontos



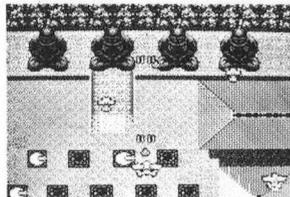
Acoplamento de Tanque



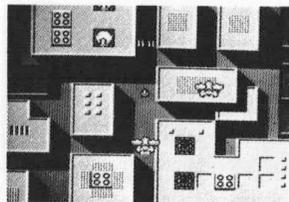
Cada Tanque..... 5.000 pontos

Cada Conexão..... 1.000 pontos

Fase 3



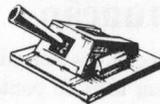
Fase 1



Torre de Artilharia Vermelha 150 pontos



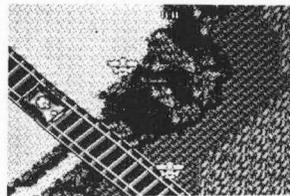
Torre de Artilharia Cinza 150 pontos



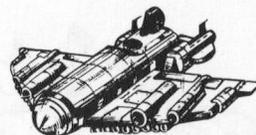
Mini-Tanque 200 pontos



Fase 4



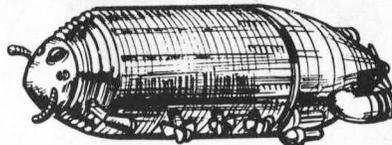
Bombardeiro Médio 5.000 pontos



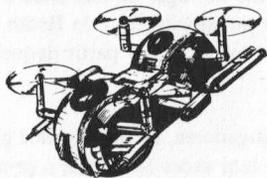
Vagão 1.000 pontos



Batedor Triplo 100.000 pontos



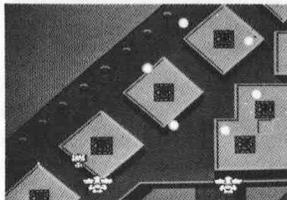
Os mini-caças, uma vez liberados, não podem ser destruídos até estarem agregados à sua formação. No entanto, se você não pegá-los rapidamente, eles deixarão a tela.



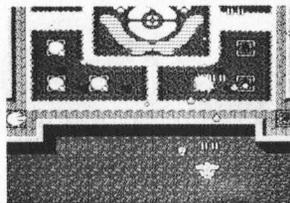
Ataques Surpresa

Os mini-caças de apoio têm o poder de realizar ataques-surpresa. Se os Botões 1 e 2 são pressionados ao mesmo tempo enquanto o mini-caça está em formação, ele atira para frente e explode, destruindo tudo que está em seu caminho. Ele também desprende uma grande bola de fogo que destrói os inimigos dos lados.

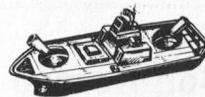
Quando o ataque-surpresa é finalizado, o mini-caça retorna à sua formação original, soltando fumaça pelas asas. Se você fizer outra tentativa de ataque-surpresa enquanto está saindo fumaça pelas asas, perderá o mini-caça.



Fase 6

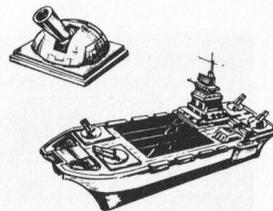


Navio Rápido



Torre de Artilharia.....	500 pontos
Casco	1.000 pontos
Canhão Shuttle.....	200 pontos

Cruzador Bruiser



Começando o Jogo

Para um jogo com 1 jogador: Pressione o Botão 1 ou o Botão 2 no joystick 1. Você voará no avião de caça vermelho à esquerda.

Para um jogo com 2 jogadores: Pressione o Botão 1 ou o Botão 2 no joystick 2. O jogador 2 usará o avião de caça azul à direita.

NOTA:

Um segundo jogador pode entrar em qualquer jogo com um jogador pressionando o Botão 1 ou o Botão 2 no joystick 2. Um avião de caça azul aparece e os dois podem jogar juntos. No entanto, esse recurso é automaticamente desabilitado depois da fase 4.

Objetivo

O objetivo de SCRAMBLE SPIRITS é completar com sucesso todas as seis missões. Cada missão é uma fase. Pontos maiores de bonificação são ganhos derrubando todos os alvos nas fases de bonificação.

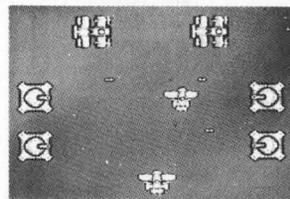
Final do Jogo

Você começa SCRAMBLE SPIRITS com cinco aviões de caça para seu uso. Cada vez que a pontuação aumenta 500.000 pontos, você recebe outro caça.

Você perde um caça sempre que é atingido pelo disparo inimigo, ou colide com uma nave inimiga. O jogo termina quando você perde seu último caça.

Estágios de Bonificação

Você achará estágios de bonificação no meio das fases 1, 3 e 5. Nos estágios de bonificação, você deve destruir a maior quantidade possível de veículos inimigos e armamentos, sem ser atingido por nenhum disparo inimigo. Sofrer uma avaria não lhe custará uma vida, mas o atrasará pelo tempo precioso de um segundo!



Os pontos de bonificação que você recebe são baseados na porcentagem de alvos que você destrói. Se você colidir com um alvo, ele explodirá mas não contará como uma avaria para sua pontuação. Dispare rápido!

Dicas Úteis

- Os aviões inimigos se movem e disparam mais rápido do que alvos na terra. Destrua-os primeiro rapidamente e, então, concentre-se nos alvos da terra.
- Mantenha-se em movimento! Se você deixar seu caça numa mesma posição por alguns segundos, ele será atingido!

SCRAMBLE SPIRITS

Bem-vindo ao futuro. É o amanhecer do Século XXI e a humanidade sofreu uma guerra nuclear mundial. Das cinzas nasceu um mundo novo, unido na paz... e dedicado a preservá-la a qualquer custo! Você é um piloto de caça em uma divisão secreta da Força Aérea Mundial conhecida somente como Grupo Um.

Os problemas começaram quando as cidades recentemente reconstruídas foram atacadas por um inimigo desconhecido. Eles vinham de algum lugar de fora da Terra. Alienígenas! Suas armas eram poderosas o suficiente para transformar as cidades em ruínas. Eles tinham tantos tanques, naves e aviões que não dava nem para contar. Assim que eles começaram sua marcha de conquista através do mundo, saiu uma convocação para alguém corajoso o suficiente ... e inteligente o suficiente para detê-los. E convocaram você.

Você é o melhor piloto do Grupo Um. Possui a Condecoração da Cruz do Ar pela coragem em combate aéreo. Além da coragem e da determinação, você tem o avião de caça mais avançado, de mais alta tecnologia já desenvolvido. Você decolará de uma base secreta em uma série de missões contra o inimigo. Se desejar, um outro avião de caça, de igual potência, será posto à sua disposição com o piloto de sua escolha. Você pode realizar sua missão sozinho ou com um amigo.

Se completar sua missão satisfatoriamente, os invasores alienígenas serão expulsos da face da Terra. Se falhar, eles se apoderarão do planeta. Boa sorte em sua missão. O destino da Terra depende de sua habilidade!

SUCESSOS DA TEC TOY

ASTERIX



Prepare-se para embarcar em uma emocionante viagem pela Europa e Ásia ao lado dos valentes Asterix e Obelix, personagens de uma das mais famosas histórias em quadrinhos de todo o mundo.

Estamos na Idade Antiga, no ano 50 a.C. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos...Toda? Não!! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses, entre eles Asterix e Obelix, ainda resiste ao invasor.

De onde será que eles tiram toda essa força? O segredo está numa poção mágica, descoberta pelo Druida Panoramix, que deixa os valentes gauleses simplesmente invencíveis!

Mas agora todos correm um grande perigo. Júlio César sequestrou Panoramix! A poção mágica está no fim. Sem ela, a vila será invadida e se tornará apenas mais uma insignificante parte do Império Romano.

Abracurcix, o chefe da tribo, mandou Asterix e Obelix encontrarem Panoramix e trazê-lo de volta, custe o que custar! O que você está esperando? Mergulhe na poção mágica e ajude nossos heróis a salvar a vila!

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

NºCO 0212674307

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