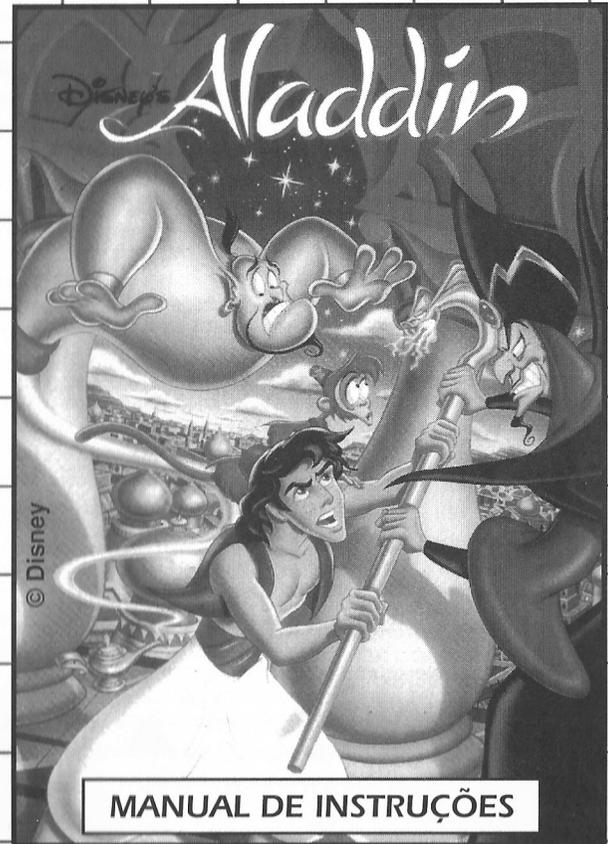


Game Gear[®]



© Disney. Personagens Disney,
Artes e Música © The Walt Disney
Company. Oscar da Academia é
marca registrada de Academy of
Motion Picture Arts and Sciences.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

TEC TOY

SEGA

TEC TOY

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.

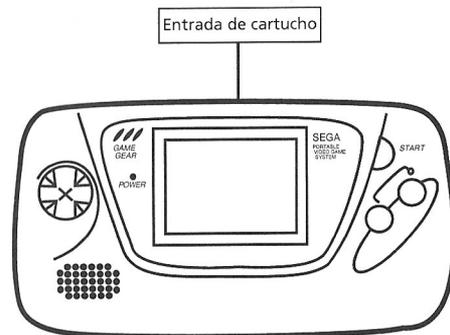
Durante o Jogo:

- 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.

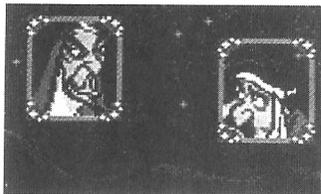
Como Colocar o Cartucho no Game Gear

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho ALADDIN 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. ALADDIN é para um jogador somente.

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



Uma noite na Arábia...



Jafar, o traidor - ops, e conselheiro-mor do Sultão - tem um encontro de negócios marcado com um ladrão esta noite. O ladrão lhe oferece um objeto brilhante: a chave para a lendária Caverna das Maravilhas, um lugar cheio de tesouros, muito além do que o homem é capaz de imaginar. Jafar, no entanto, quer apenas um desses objetos: uma lâmpada mágica com a qual ele poderá pôr em prática o seu ambicioso plano contra o Sultão.

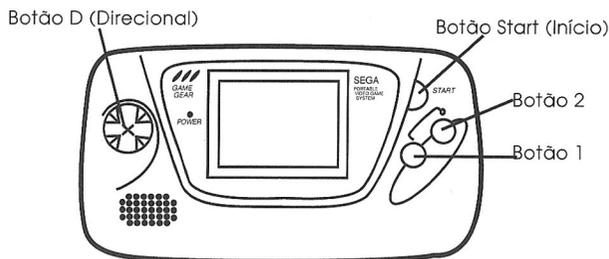
Mas ele não conseguirá a lâmpada esta noite. Ninguém pode entrar na Caverna das Maravilhas a não ser "aquele cujo valor é profundo. O diamante bruto."



É com este "diamante bruto" - um jovem órfão chamado Aladdin - que a sua aventura começará. Evite os guardas da cidade nas ruas de Agrabah. Use a sua capacidade de raciocínio rápido e sua agilidade para escapar das armadilhas na Caverna das Maravilhas e no Palácio do Sultão. Corteje a bela Princesa Jasmine, mas tome cuidado com os guardas do palácio! E quando as coisas parecerem muito ruins, pegue a sua espada e desafie o tenebroso Jafar no seu santuário secreto!

É uma aventura onde somente os mais rápidos irão sobreviver. Você está pronto para o desafio?

Assuma o Controle!



- Pressione o **Botão Início** para começar o Jogo.
- Pressione o **Botão D** para selecionar as escolhas nas Telas de Menu.
- Pressione o **Botão Início** e o **Botão 2** para escolher os itens nas Telas de Menu.
- Pressione o **Botão 1** ou o **Botão 2** para avançar pelas Telas da História.
- Pressione o **Botão Início** para pular as Telas da História.
- Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para mover-se nestas direções.
- Pressione o **Botão 2** para pular no lugar.
- Pressione o **Botão 2** e o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para pular sobre obstáculos.
- Pressione o **Botão D** para baixo para abaixar.
- Pressione o **Botão D** por duas vezes para a esquerda ou por duas vezes para a direita, depois mantenha pressionado para sair correndo. (nas cenas que não são de perseguição).
- Pressione o **Botão D** por duas vezes para a esquerda ou para a direita para sair correndo, e depois pressione o **Botão 1** para deslizar na direção em que está correndo (nas cenas que não são de perseguição).
- Pressione o **Botão 1** para jogar uma pedra ou cortar com a espada.

Os movimentos especiais de Aladdin



Subir e descer escadas: Pressione o **Botão D** diagonalmente para cima e para a esquerda ou diagonalmente para cima e para a direita para subir as escadas. Pressione o **Botão D** para baixo e para a esquerda ou para baixo e para a direita para descer.



Pegar pedras: Mova diretamente sobre a pedra e pressione o **Botão D** para baixo. Para jogar, pressione o **Botão 1**.



Sair correndo: Pressione rapidamente o **Botão D** por duas vezes para a esquerda ou para a direita, depois mantenha pressionado. Você irá continuar correndo enquanto o **Botão D** estiver pressionado. Use este movimento para fazer uma corrida para dar longos pulos ou se esgueirar.

Pulo longo: Pressione rapidamente o **Botão D** por duas vezes para a esquerda ou para a direita para sair correndo, depois pressione o **Botão 2** para dar um longo salto.



Deslizar: Comece correndo rápido, depois pressione o **Botão 1** para se esgueirar através de lugares estreitos.

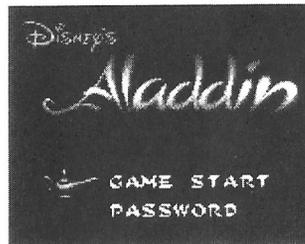


Passadas imaginárias: Mantenha pressionado o **Botão D** para baixo e pressione o **Botão 2** para pisar cuidadosamente nos espinhos.



Subindo em saliências: Fique bem debaixo da saliência que você quer subir, e pressione o **Botão 2** para pular. Quando você se agarrar à saliência, pressione o **Botão D** para cima para se puxar. Ou se você mudar de idéia sobre a escalada, pressione o **Botão D** para baixo para sair da saliência.

Começando o jogo



Tela de Título, e pressione-o novamente para ver o Menu Inicial.

Depois do logotipo da Sega e dos créditos, o Gênio irá lhe mostrar uma introdução contando a história, depois da qual a Tela de Título irá aparecer. Espere um pouco, e você verá uma demonstração do jogo. Pressione o **Botão Início** a qualquer momento durante a introdução ou a demonstração para ir para a

Aqui você poderá começar um jogo novo ou passar para um nível mais alto usando uma Senha. (Para obter mais detalhes sobre a Senha, veja mais adiante neste manual.) Use o **Botão D** para fazer a sua escolha e pressione o **Botão Início**.

O jogo tem dois tipos de seqüências: cenas de perseguição ou luta onde você pega itens e evita obstáculos; e seqüências de plataforma onde você explora labirintos, abre portões

pressionando botões ou encontrando chaves, e evitando várias armadilhas.

A Tela do Jogo



Cada vez que você sofrer um dano, metade de uma jóia desaparecerá da sua Linha de Vida no topo da tela. Quando a linha acabar, o jogo acaba. Recupere a sua Linha de Vida pegando Maças e Pães.

Itens Especiais

Você irá encontrar os itens especiais em todos os níveis. Pegue-os tocando neles.



Uma **Maça** restaura meio ponto na sua Linha de Vida.



Um **Pão** restaura toda a sua Linha de Vida.



Se você encontrar um portão que você não consegue abrir, reviste a área procurando uma **Chave**. Cada Chave abre um único portão.



O **Escaravelho** funciona como um marcador de fases. Se o jogo acabar, você poderá recomeçar o jogo no último lugar que você pegou um Escaravelho.



Uma **Pedra** poderá ser usada para abrir algumas fechaduras ou ajudá-lo a defender-se contra os guardas do palácio. Ao contrário dos outros itens, para você pegar uma pedra, mova-se sobre ela e pressione o **Botão D** para baixo.

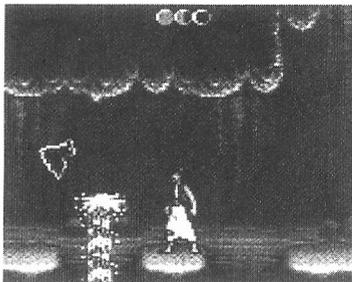
A Aventura de Aladdin

Os ladrões de Agrabah



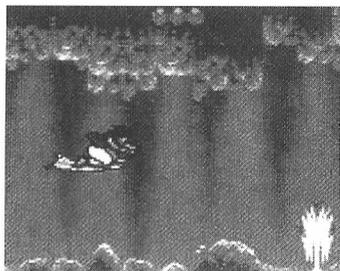
É manhã em Agrabah, e você já está metido em encrencas! Evite os melões que estão caindo, os barris, fuja das espingardas, e pule sobre alguns dos mais profundos buracos de Agrabah para ficar um pulo na frente dos guardas da cidade. Então suba nos telhados, mas mesmo lá você terá vários perigos a evitar!

A Caverna das Maravilhas



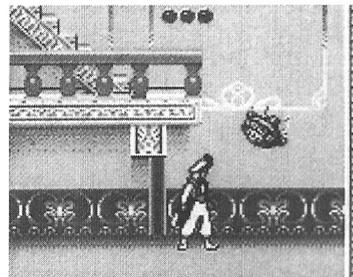
Ande através do incrível labirinto da caverna, evitando tocar nos tesouros e evitando as pedras que caem, os morcegos, os poços sem-fundo e os espinhos. O Tapete Mágico irá levá-lo à lâmpada que você procura, mas tome cuidado para não tocar nenhum dos outros tesouros que você está vendo!

O Vôo da Caverna



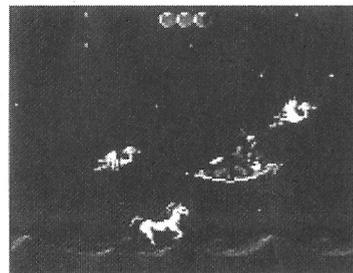
Agarre o seu amigo Abu e dirija o Tapete Mágico através de passagens estreitas, sobre jatos de fogo, pedras caindo e portões que abrem e fecham violentamente. Pode haver mais ação que isso?

O Palácio do Sultão



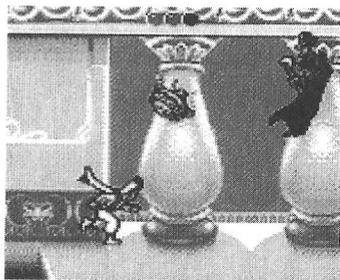
Como o Príncipe Ali, você irá revistar o palácio para encontrar o Sultão e sua filha. Inúmeras armadilhas com bombas e guardas do palácio nada amigáveis tornarão a sua viagem, uma jornada perigosa.

Guiando o Tapete Mágico



É uma noite maravilhosa para se dar um passeio entre as nuvens. Há romance e magia no ar... tanto quanto guindastes voadores, frutas caindo, raios, furacões e cavalos selvagens dando altos saltos. Quem imaginaria que o céu descampado é tão povoado?

Perseguindo o Traidor Real



O conselheiro real foi finalmente exposto pela sua cobiça, e por ser um mentiroso manipulador. Agora ele está correndo, deixando cair candelabros e jogando bolas de fogo e raios para tirar você do seu caminho. Alcançá-lo não será fácil!

A Batalha com Jafar

Jafar roubou a lâmpada e mandou que o gênio o transformasse no feiticeiro mais poderoso do mundo. Armado apenas com a sua espada brilhante e a sua capacidade de raciocínio rápido, você deverá superar a mágica diabólica de Jafar e resgatar o Reino!

“Try Again?” (Tentar novamente?)

O Jogo terminará quando a sua Linha de Vida acabar, ou quando você for pego por um guarda, cair em um poço, tocar em alguma jóia na Caverna das Maravilhas ou tiver um acidente com o Tapete Mágico. Se você selecionar Yes

(Sim), você irá recomençar no começo do nível que você parou - ou no ponto onde você pegou o último Escaravelho. Se você selecionar No (Não), você receberá uma Senha para continuar o jogo do mesmo nível que você saiu. Anote-a para que você possa continuar o seu jogo uma outra vez. Mova a seta para a sua escolha usando o **Botão D**, e pressione o **Botão Início**. Não existe limite de vezes para você continuar o seu jogo.



Qual a Senha?



Na Tela de Menu, selecione a opção *Password* (Senha). Use o **Botão D** para selecionar a letra que você quer escrever. Pressione o **Botão 2** para confirmar a sua escolha e passar para o próximo espaço. Se você fizer algum erro, pressione o **Botão 1** para voltar um espaço, e selecione a letra correta.

Para escrever a sua Senha, pressione o **Botão Início**. Se a Senha estiver errada, você ouvirá uma pequena melodia, mas nada mais acontecerá. Tente novamente! Se a Senha estiver correta, o começo do estágio selecionado aparecerá.

Dicas Úteis

- Se você tiver problemas para agarrar em uma saliência, mova-se em volta dela e fique pulando até você agarrá-la. Você normalmente conseguirá fazê-lo com maior facilidade ficando de pé à direita ou à esquerda da superfície que você quer pegar.
- Escute os sons para se prevenir contra os objetos que estão caindo.
- Assim que você chegar ao Palácio do Sultão, pegue várias pedras - você irá precisar delas. Você também poderá evitar enfrentar os guardas fugindo ou subindo rapidamente em alguma saliência.
- Alguns portões poderão ser abertos pressionando botões colocados no chão - ou fazendo com que outras pessoas pressionem esses botões para você!
- Abaixar-se para verificar a área que está abaixo de você, procurando armadilhas.



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 063167415

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