

Master System[®]

THE FLASH™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

The Flash e todos os elementos
relacionados são marcas registradas
de DC Comics™ & © 1993.
Todos os direitos reservados.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5 metros da tela da 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.

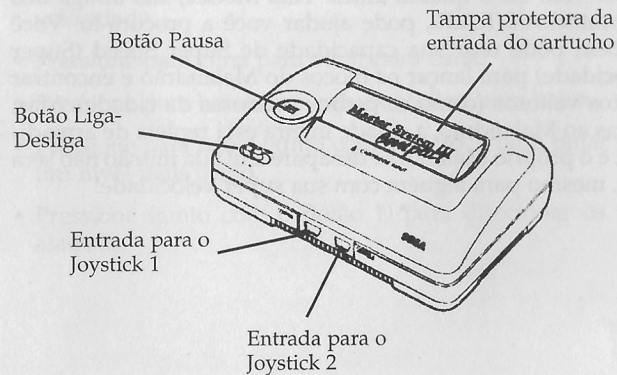
Durante o Jogo:

- 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.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho THE FLASH 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. THE FLASH é para apenas 1 jogador.

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



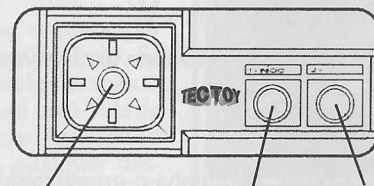
Flash, Precisamos de Sua Ajuda!

Com a ajuda de Homem Lixo, um mago em eletrônica, Malandrão tomou o controle da Cidade Central. Fiel ao seu perverso senso de humor, ele se tornou prefeito e decidiu livrar-se de você para sempre. Malandrão declarou que você, Flash, é um criminoso comum e pôs sua cabeça a prêmio. Por isso, todos os valentões e vagabundos da cidade estão à sua caça.

Para tornar as coisas ainda mais interessantes, Malandrão invadiu o tesouro da cidade e roubou cinco pedras preciosas. As pedras preciosas azul, vermelha, verde, amarela e branca estão escondidas dentro dos Blocos do Malandrão que foram espalhados em torno da cidade como isca, para uma série de armadilhas mortais. E, como se isso não fosse o bastante, Homem Lixo soltou o incontrolável FED, um andróide eletrônico voador, que foi programado para vasculhar a Cidade Central e destruí-lo.

Para salvar a Cidade Central, você deve capturar Malandrão e acabar com ele o quanto antes. Tina McGee, sua amiga dos Laboratórios S.T.A.R., pode ajudar você a procurá-lo. Você também pode usar sua capacidade de Super Speed (Super Velocidade) para lançar os Blocos do Malandrão e encontrar objetos valiosos (como as pedras preciosas da cidade). Mas, graças ao Malandrão, a cidade inteira está repleta de armadilhas, e o próprio Malandrão desapareceu! Sua missão não será fácil, mesmo para alguém com sua super velocidade!

Assuma o controle !



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Pressione para a direita ou para a esquerda para mover-se nessas direções.
- Pressione duas vezes para a direita ou duas vezes para a esquerda, e mantenha pressionado para correr com super velocidade.
- Pressione para cima para olhar para cima.
- Pressione para baixo para agachar/olhar para baixo.
- Pressione para baixo (junto com o Botão 2) para pular para um nível mais baixo.
- Pressione (junto com o Botão 1) para direcionar os seus ataques.

Botão 1

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para um ataque vibrante.
- Enquanto se movimenta, pressione para se virar.

Botão 2

- Pressione para pular. Mantenha-o pressionado para saltos mais altos.

Botão de Pausa (no console do Master System)

- Pressione para dar uma pausa no jogo; pressione novamente para recomeçar o jogo.

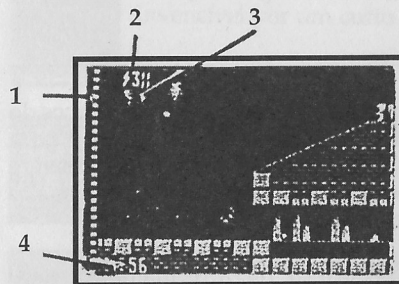
Começando

Depois do logotipo da Sega há uma tela introdutória, seguida por uma tela com o título. Se você esperar alguns segundos, aparecerá uma Tela de Demonstração. Pressione o Botão 1 em qualquer dessas telas para chamar a Tela de Apresentação, e então pressione-o novamente para começar o jogo.



O objetivo do jogo é encontrar a saída de cada fase, recolhendo, no caminho, o maior número de objetos que você puder.

Sinais de Tela



1. Energia para Super Velocidade: Essa barra diminui toda vez que Flash corre com a super velocidade ou faz um ataque vibrante. Quando a sua Energia para Super Velocidade acaba,

The Flash não pode mais contar com esses super-poderes. Você pode recarregar a Energia para Super Velocidade nos Distribuidores de Alimento Estelar.

- 2. Vidas Restantes:** O número indica quantas vidas você ainda tem no jogo. Os traços luminosos à direita do número mostram quantas vezes Flash pode sofrer algum dano — desaparece um traço cada vez que The Flash é ferido por um inimigo ou obstáculo. Você pode recuperar traços luminosos se recolher certos objetos.
- 3. Furacão:** Toda vez que essa imagem aparece, The Flash tem a capacidade de tornar-se um poderoso furacão e pôr a nocaute qualquer inimigo que ele tocar. Pressione o Botão D rapidamente para a esquerda e para a direita até que The Flash se transforme em um furacão. Você começa cada episódio com uma chance para usar esse tipo de ataque, mas furacões adicionais podem ser recolhidos se você pegar certos objetos.
- 4. Cronômetro:** Mostra quanto tempo você tem para completar cada fase. Quando o cronômetro parar, o FED do Homem Lixo aparece e ataca!

Objetos



Você encontrará objetos escondidos nos Blocos do Malandrão ao longo de cada cena. Lance para longe algum bloco e recolha o objeto caminhando sobre ele. Atenção, pois nem todos os blocos são seguros de se abrir!



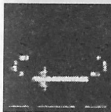
Pizza: Cada pedaço de pizza recupera um traço luminoso do medidor de vitalidade do The Flash.



Pedra Preciosa: Recolha-a para obter um bônus especial em pontos.



Relógio: Dá tempo extra para você completar a fase.



Recomeçar: Se você morrer após ter recolhido este item, recomeçará o jogo no ponto onde ele estava.



Furacão: Recolha esse objeto para um ataque de furacão extra.



Campo Magnético de Proteção: Torna The Flash invencível por um curto espaço de tempo.



Continue: Dá crédito para continuar o jogo (ver Fim de Jogo / Continue, na página 12).



1 UP: Esse objeto lhe dá uma vida extra.

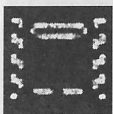
Você encontrará expostos abertamente os seguintes objetos:



Símbolo do Flash: Apanhe quantos você puder para ganhar pontos extra!



Distribuidor de Alimento Estelar: Se não estiverem quebradas, essas máquinas o abastecerão com alimento suficiente para completar o marcador de energia para Super Velocidade. Simplesmente fique em pé em frente à máquina até que o seu marcador de energia para Super Velocidade esteja completamente reabastecido.



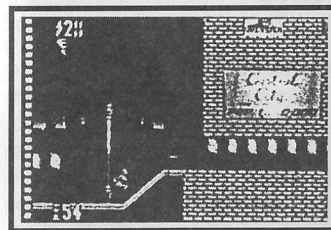
Interruptor: Abre a saída de cada fase. Ative o interruptor, tocando-o. Uma vez que o interruptor foi ativado, não há necessidade de reativá-lo, mesmo que você perca uma vida.

Localizando o Malandrão

No início de cada novo episódio, Tina atualiza o paradeiro de Malandrão. Pressione o Botão 1 para saltar essa tela.

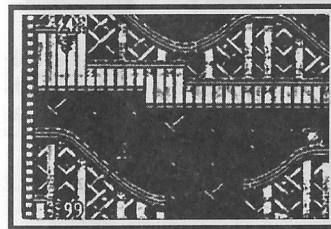
Cada episódio consiste de dois atos, seguidos de uma perseguição automobilística em que o Malandrão tenta escapar. Lance os Símbolos do Flash no carro dele para colocá-lo fora de ação!

Episódio Um: Malandrão para Prefeito!



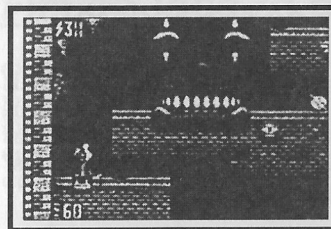
A Cidade Central está deserta, escura e perigosa. Gangsters percorrem as ruas à procura do Flash. Encontre as pedras preciosas e siga para a saída!

Episódio Dois: De Patins na Montanha Russa !



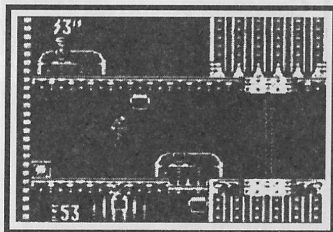
Você encontrará nesse episódio bem mais do que um passeio emocionante! Agache-se e deslize no gelo para atravessar os pontos mais difíceis, os brinquedos voadores e as perigosas bombas. Cuidado - alguns desses saltos têm armadilhas mortais!

Episódio Três: O Depósito Bizarro!



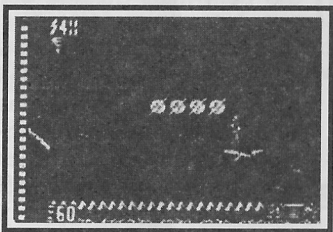
Nada que o Malandrão possui é comum, e esse depósito não é uma exceção. Palhaços lançadores de bombas vagam através desse pesadelo de dentes afiados giratórios e obstáculos aquáticos imprevisíveis.

Episódio Quatro: Encrenca em Megacorp!



Malandrão e Homem Lixo foram localizados no complexo do Laboratório Megacorp. Entrar é ridículo. Sair é que não será fácil! Esse episódio está repleto dos dispositivos mais perversos de Homem Lixo.

Episódio Cinco: Em Paz no Parque!



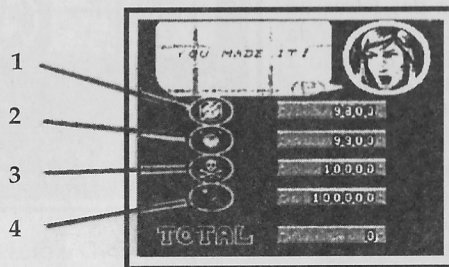
Esse parque pode parecer calmo, mas está cheio de perigos escondidos. Não fique parado nem por um segundo!

Episódio Seis: A Casa de Diversões de Malandrão

A Cidade Central foi transformada no campo de batalha mais traiçoeiro, e o novo prefeito fez o melhor que pôde para dar-lhe as boas vindas. Você conseguirá livrar-se das perversas armadilhas e cuidar de Malandrão de uma vez por todas? Daqui para a frente, é com você!

Pontuação

Sua pontuação aparece depois da conclusão de cada fase. Você recebe pontos de bonificação pelo seguinte:



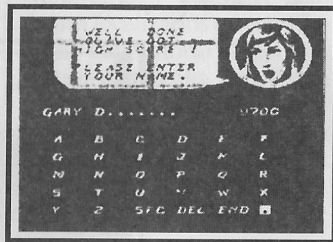
- 1. Símbolos do Flash:** 100 pontos por cada Símbolo do Flash recolhido.
- 2. Tempo Restante:** 100 pontos por cada segundo restante no cronômetro.
- 3. Vidas:** 10.000 pontos se você não perdeu nenhuma vida antes do final da fase.
- 4. Pedras Preciosas:** 100.000 pontos por cada pedra preciosa recolhida.

Fim de Jogo / Continue

O jogo termina quando suas vidas acabam. Se, durante o jogo, você recolheu um item de Continue, você pode escolher continuar a partir do começo da fase em que você deixou de jogar. Para continuar o jogo, use o Botão D para destacar Continue e pressione Botão 1.

Entrada do Nome

Se a sua pontuação estiver entre as cinco melhores, uma tela para a inscrição do nome segue a Tela de Final de Jogo e você poderá escrever até trinta letras. Use o Botão D para destacar uma das letras do alfabeto na parte inferior da tela e pressione o Botão 2 para colocá-los nos espaços indicados. Se você errar, selecione DEL com o Botão D e pressione o Botão 2. A última letra que você escolheu desaparecerá. Quando você acabar de escrever o seu nome, selecione END e pressione o Botão 2.



Dicas Úteis

- No território do Malandrão, nada é como parece. O perigo aparece quando você menos espera! Por outro lado, você também pode encontrar passagens secretas que levam a tesouros escondidos, ou a atalhos muito práticos. Explore!
- Correr em super velocidade às vezes pode ajudá-lo a passar pelo que aparentemente não pode ser ultrapassado.
- Antes de abrir um Bloco do Malandrão, assegure-se de que você não precisa dele para ajudá-lo a saltar para um nível mais elevado.

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 cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY**.



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 - Tel.: (011) 831-2266