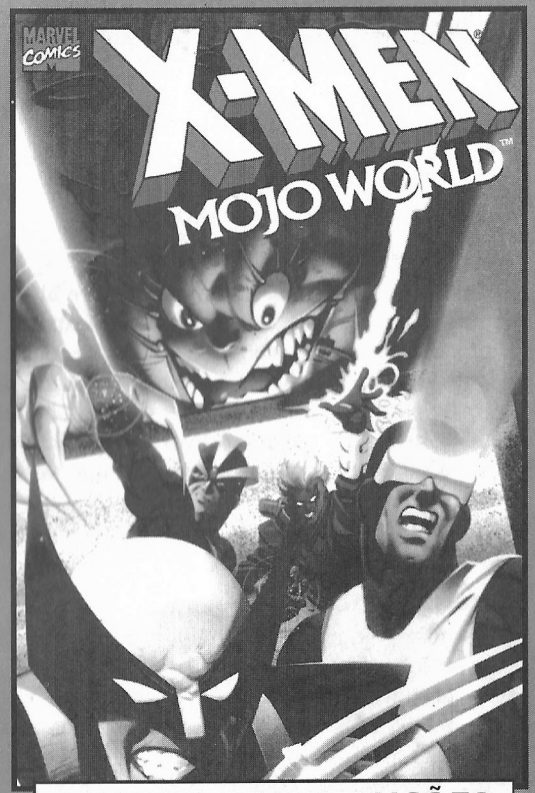
Marvel Comics, X-Men, e os distintivos e nomes são marcas registradas de Marvel Characters Inc. e são utilizados sob permissão.
© 1996 Marvel Characters, Inc. Todos os direitos reservados.

Master System

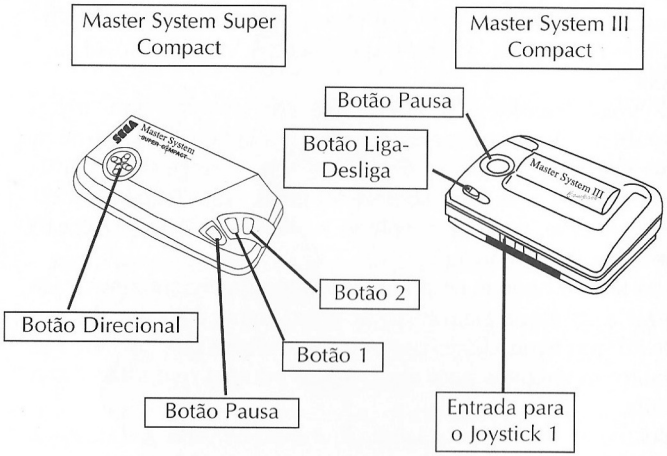


MANUAL DE INSTRUÇÕES

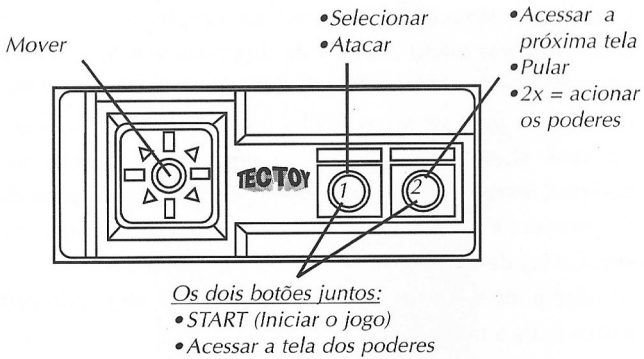
COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o Master System está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho **X-Men Mojo World™** 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. **X-Men Mojo World™** é para um jogador apenas.

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



ASSUMA O CONTROLE!



MOVER: Pressione o Botão Direcional em qualquer direção.

ATACAR: Pressione o Botão 2.

ATIVAR A HABILIDADE MUTANTE: Pressione os botões 1 e 2 juntos.

PULAR: Pressione o Botão 2.

SALTO DUPLO: Pressione o Botão 2 duas vezes (Rogue voará se o Poder Mutante estiver ligado (ON) e o Salto Duplo for ativado).

AGACHAR: Pressione o Botão Direcional para baixo.

ANDAR AGACHADO: Pressione o Botão Direcional para baixo e para a esquerda ou direita.

PAUSAR O JOGO: Pressione o Botão de Pausa no console.

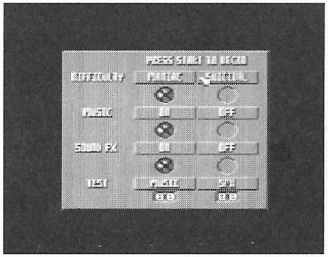
RETORNAR PARA TELA DE SELEÇÃO DE PERSONAGEM: Pausa + Botão 1.

INTRODUÇÃO

O diabólico Mojo elaborou o seu melhor plano!
Para assegurar o seu reinado de força sobre o World Mojo (Mundo Mojo), ele decidiu televisionar as maiores batalhas dos X-Men, para serem assistidas por todos. A fim de executar seus planos tortuosos, Mojo encarregou a bela, mas perigosa Spiral, de recolher os lendários X-Men do passado, do presente e do futuro para lançá-los contra a equipe mais implacável de bandidos mutantes jamais reunida!
Só você pode salvar os X-Men e garantir que Mojo não volte nunca mais a mostrar sua força!

MENU PRINCIPAL DO JOGO

Para fazer uma seleção no Menu Principal, pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para posicionar o cursor ao lado de uma opção de jogo. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para circular entre as várias alternativas nesta opção. Pressione o Botão 2 para começar.



Dificuldade

O que você prefere, "Maníaco" (Maniac) ou "Suicida" (Suicidal)?

Música ambiente

Jogue com a música ligada (ON) ou desligada (OFF).

Efeitos sonoros

Jogue com efeitos sonoros ligados (ON) ou desligados (OFF).

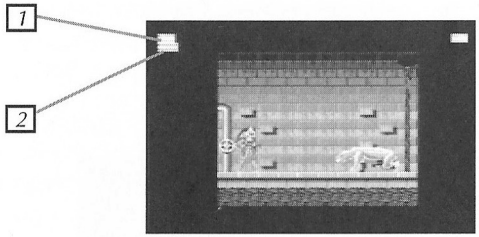
Teste de música

Ouça uma amostra das várias trilhas musicais de fundo. Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita para escolher uma trilha, e pressione o Botão 1 para ouví-la.

Teste de som

Veja uma amostragem dos vários efeitos sonoros do jogo. Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou direita para escolher um, e pressione o Botão 1 para ouví-lo.

TELA PRINCIPAL DO JOGO



Na Tela Principal do Jogo, existem duas barras de status:

1. Medidor de saúde atual

Exibe o estado de sua saúde.

2. Medidor de poder mutante

Exibe a quantidade de poder mutante que lhe resta. Só aparece quando as Habilidades Mutantes estão ativadas.

OS X-MEN

Segue-se uma breve descrição de cada membro de sua equipe de X-Men.

Wolwerine

Antes de juntar-se aos X-Men, ele era conhecido como Weapon X, um agente especial do governo canadense. Agora Logan atende por outro nome, Wolwerine, que tem garras em forma de lâmina. Sua armadura e garras são envolvidas por adamantium, um metal praticamente indestrutível. Wolwerine deslanchou seus acessos frenéticos de raiva contra inúmeros inimigos. Com seu poder de cura mutante, Wolwerine pode se recuperar de qualquer ferimento causado por seus adversários.

Rogue

Com um mero toque, a jovem conhecida apenas como Rogue pode absorver os poderes e memórias de qualquer um! Super forte e virtualmente imune a ferimentos, Rogue é uma antiga participante da Frater-nidade dos Mutantes do Mal. Desde então, ela se deu conta do erro de sua conduta, e hoje usa seu poder mutante como membro dos X-Men.

Gambit

Nativo de New Orleans, o mutante Remy LeBeau pode aproveitar a energia cinética de qualquer objeto inanimado, e lançá-la com resultados explosivos! Esse antigo membro da Corporação dos Ladrões, agora segue estritamente as regras como o X-Man chamado Gambit.

Cyclops

O robusto líder de campo dos X-Men, Cyclops, foi o primeiro aluno a ser tutelado pelo Professor Charles Xavier. Conhecido por seus colegas de equipe como Scott Summers, Cyclops possui a habilidade de projetar feixes de força devastadores a partir de seus olhos, mas é incapaz de controlá-los sem a ajuda de um visor especial de rubi.

Shard

Irmã do X-Man chamado Bishop, Shard existe num futuro alternativo, onde as Sentinelas caçadoras de mutantes governam. Excelente lutadora de ruas, Shard usa sua energia mutante para livrar-se das sentinelas, e para tentar salvar o que resta de seu mundo.

Havok

O irmão mais jovem de Cyclops, Alex Summers (a.k.a. Havok) tem a habilidade de absorver energia cósmica ambiente, e soltá-la na forma de explosões que aquecem o ar circundante, transformando-o num plasma de temperatura elevadíssima. Tático e estrategista por instinto, Havok possui a mesma capacidade de liderança que seu irmão mais velho.

Fitzroy

A crueldade é um modo de vida no mundo futuro do arqui-criminoso Trevor Fitzroy, mestre do mal incomparável. Capaz de sugar a força vital de suas vítimas, Fitzroy também possui o poder mutante de criar portais que lhe permitem viajar no tempo. Vestido com sua impenetrável armadura de batalha, Fitzroy é uma ameaça constante à segurança dos X-Men.

Warwolves

Os Warwolves (Lobos de Guerra) são criaturas canino/humanóides cuja principal finalidade é atender aos caprichos insanos do tirano Mojo. Possuindo a habilidade devastadora de sugar a essência vital de suas presas, os Warwolves, geneticamente desenvolvidos, são imunes a ataques telepáticos, fazendo deles inimigos formidáveis.

Magneto

O principal inimigo dos X-Men e o mais temido, Magneto é o mutante auto-proclamado mestre do magnetismo. Magneto proclamou seu ódio fanático pela huma-nidade e empenhou seus poderes inacre-ditáveis a serviço da criação de uma nova ordem mundial, na qual os mutantes governam uma infeliz raça humana.

Sentinelas

Criações do Dr. Bolivar Trask, as Sentinelas são robôs que existem para um só fim: destruir todos os mutantes. Porém os Sentinelas logo se voltaram contra seu criador humano, revelando-se como uma ameaça bem maior do que a chamada "ameaça mutante" que eles deviam erradicar.
Somente os X-Men conseguiram enfrentar essas monstruosidades mecânicas.

O Agente

Um emissário do mal, criado pelo maníaco Mojo, o Agente tem uma força inacreditável, é um ser capaz de numerosos feitos sobre-humanos. Além de seu poder de voar e de mudar de forma, o Agente também dispõe da habilidade pouco agradável de capturar as almas dos desa-visados. O inescrupuloso Agente força suas vítimas a assi-narem um "contrato" que os transporta instantaneamente para o Mundo Mojo (Mojo World)... e a uma eternidade de tormentos na TV!

NÍVEIS

New Orleans

Gambit tem uma dívida a acertar, e cabe a você mantê-lo fora de encrencas. Ele precisará de muita retaguarda, já que os Warwolves infestam esse esgoto da perdição abandonado. Certifique-se de que os seus ajudantes não se limitem a umas bofetadas. Cuidado com o Warwolf de dez pés.

Citadela fortificada

Graças a Spiral, as forças do exército aguardam sua entrada nas barracas militares em que Cyclops esta sendo mantido preso pelas altas patentes do exército. Sua missão é afastar os militares e liquidar o maior inimigo dos X-Men, Magneto. Lembre-se de manter um olho em Cyclops.

Fábrica de Sentinelas

Teletransportados para o passado por Spiral, você e seus colegas X-Men vêem-se numa fábrica em ruínas (onde você precisa salvar Havok e esmagar as Sentinelas). Esteiras transportadoras, roldanas e vapor escaldante não faltam nesse hospício industrial. Sem falar das 50 Sentinelas determinadas a erradicar os X-Men da face da Terra. Atenção!

Nova York do futuro

Desta vez você se encontra na Nova York do futuro. É preciso combater as forças mutantes assassinas (antes de enfrentar Fitzroy e sua armadura mortal).

Mundo de Mojo Parte 1

O seu objetivo é convencer o diabólico Mojo a devolver os membros de sua equipe a suas épocas respectivas. Os soldados da infantaria de Mojo e seus andróides voadores têm outros planos para os X-Men. Se esses planos não tiverem sucesso, o Agente irá cuidar pessoalmente para que os X-Men sejam eliminados de uma vez por todas.

Mundo de Mojo Parte 2

O palácio de Mojo é o máximo em esplendor. Telhados altos, paredes decoradas, pisos lisos feitos para um rei, e guardas armados carregando armas de alta tecnologia suficientes para enviar a equipe de X-Men para a estratosfera. No subsolo, aguarda o homem responsável por submeter os X-Men a seu mais odioso teste. Por anos, Mojo tem crescido; agora, é o momento de sua decadência.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data de sua compra. Este período de garantia é composto de:

a) 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

b) 90 dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

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 de reparo gratuito e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre: defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma assistência técnica autorizada TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e cabos de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão-de-obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY

Nº CQ 0213478996

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 - Tel.: (011) 861-5421