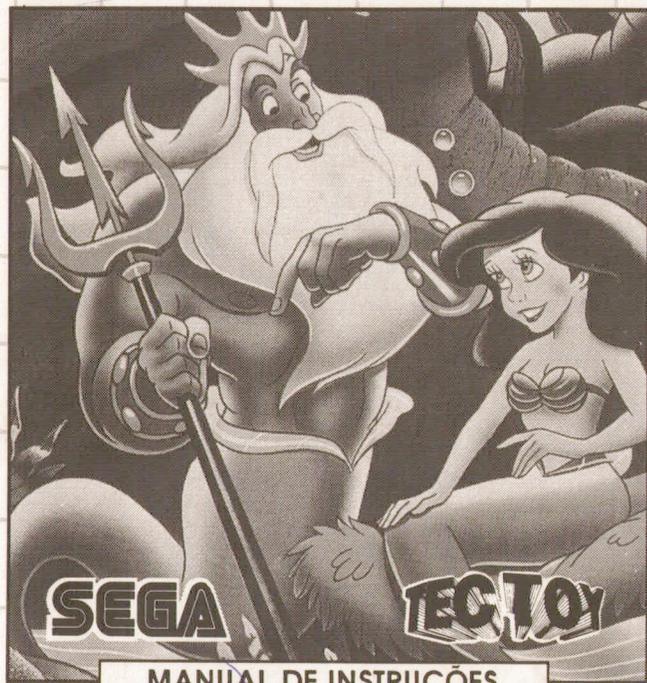


Game Gear®

Ariel

The Little Mermaid



TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CORRECA O AMAZONAS

SEGA **TECTOY**
MANUAL DE INSTRUÇÕES

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 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
TELEPHONE: (011) 831-2266

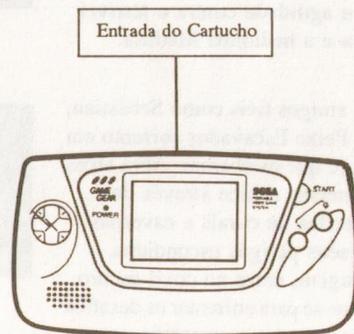
ATENÇÃO:

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 árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

Como Colocar o Cartucho no GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho ARIEL, THE LITTLE MERMAID no console, 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. ARIEL, THE LITTLE MERMAID, é para apenas 1 jogador.

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



Deixe Meu Povo do Mar em Paz!

"Você nunca irá me derrotar! Os sete mares se curvam sob o meu poder!" desafia Úrsula, a Bruxa do Mar. Em seu plano para governar o Reino, ela está transformando legiões de sereias e Tritões em tristes e pequenos pólipos. Pior, ela está enfeitiçando pacíficas criaturas do mar, e chegou até a raptar um membro da família real! Tudo parecia perdido, até que Ariel ou Triton apareceram...



Ajude Ariel a resgatar sua voz mágica e salvar seu pai, o Rei Triton. Ou ajude Triton a arremessar seus raios mágicos e fulgurantes bolas de fogo para salvar Ariel. Você lutará contra ouriços-do-mar, esqueletos, e terá que se preparar para enfrentar furiosos tubarões. Teste sua força e agilidade contra o terrível Monstro de Lava e a hedionda Medusa.



Mas não tema – amigos fiéis como Sebastian, o Linguado, e o Peixe Escavador correrão em seu auxílio sempre que os chamar. Abra arcas de tesouros submersos e cace através de deslumbrantes recifes de corais e cavernas profundas, com seus perigos escondidos. Encha-se de coragem, entre no covil escuro de Úrsula e prepare-se para enfrentar os desafios mais ferozes. Você terá que vencê-los para conseguir libertar o Reino!



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

SHINOBI



Rumores de terror chegaram ao Vale dos Ninjas. O grande Mestre da Escola Oboro de Shinobi manda seus melhores alunos para investigar os boatos que vêm dos subúrbios. Eles voltam com notícias de uma poderosa força do mal que se estabeleceu em Neo City.

O Mestre manda seus guerreiros treinados na arte do Ninjitsu para enfrentar essa terrível ameaça. Mas um a um eles foram capturados pelos inimigos. Agora, o Grande Mestre pediu a Joe Musashi, o Shinobi Vermelho, para assumir o controle da missão. E você vai ajudá-lo. O mais forte dos ninjas da escola Oboro vai utilizar suas incríveis habilidades na arte do Ninjitsu para libertar seus companheiros desaparecidos. À medida que eles forem sendo libertados, passarão a acompanhá-lo nesta importante missão. Com sua força somada à de seus companheiros, você terá condições de derrotar seus inimigos em Neo City. Pegue seu quimono e vá à luta. As forças do mal esperam por você.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

WONDER BOY



Tom e sua namorada Tanya vivem no belo e pacífico mundo de Kokos. Certo dia, Tanya foi passear na floresta com suas amigas Jan e Trish. No caminho, ela parou sozinha numa fonte para beber água.

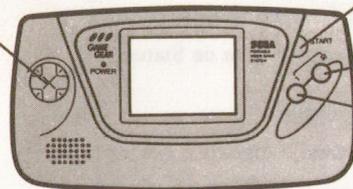
De repente, um grito ecoou as árvores. Quando Jan e Trish voltaram para ver o que havia acontecido, Tanya tinha desaparecido, e a única pista era uma caveira e dois ossos pintados numa árvore próxima. Este era o sinal dos perversos habitantes da parte escura da floresta. As meninas voltaram correndo para casa, e a primeira coisa que fizeram foi avisar Tom do ocorrido. Ao ouvir a história, Tom logo percebeu que seria o único com coragem suficiente para se embrenhar na floresta e resgatar sua amada. Mas para isso ele precisa de ajuda. Junte-se a ele nesta incrível aventura, e ajude-o a derrotar os senhores da floresta. Esta é a única maneira de trazer Tanya de volta para casa. E viva!!

Assuma o Controle!

Para jogar melhor, aprenda as funções dos botões antes de começar.

Botão D (direcional)

Botão Start (Início)



Botão 2

Botão 1

Na Tela de Apresentação

- O Botão Início abandona a Tela de Apresentação e apresenta a Tela de Seleção de Dificuldade.

Durante a Demonstração

- O Botão Início abandona a demonstração e apresenta a Tela com o logotipo Sega.

Na Tela de Seleção de Personagem

- O Botão D para cima alterna a seleção entre Ariel e Triton.
- O Botão Início apresenta a Tela de Seleção de Dificuldade.

Na Tela de Seleção de Dificuldade

- O Botão D para cima permite circular entre as opções.
- O Botão Início começa o jogo.

Na Tela de Status

- O Botão Início faz você retornar para o jogo.
- O Botão 2 apresenta um mapa do nível.

No Mapa

- O Botão Início faz você retornar para o jogo.
- O Botão 1 apresenta a Tela de Status.

Na Tela de Continuação

- O Botão 1 continua o jogo.
- O Botão 2 encerra o jogo.

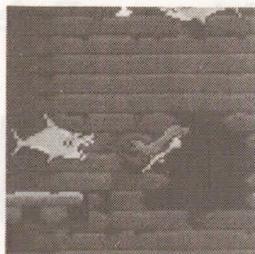
No Fundo do Mar, em Todos os Níveis

- O Botão Início dá uma pausa no jogo e apresenta a Tela de Status.
- O Botão Início seguido pelo Botão 2 apresenta o mapa do nível.
- O Botão D para qualquer direção muda a direção de Ariel/Triton e faz ela/ele nadarem para frente. Mantenha o Botão D pressionado para nadar mais rápido.
- O Botão 1 dispara a arma normal ou a super arma. (A arma normal de Ariel é uma nota musical; sua super arma é uma estrela. A arma normal de Triton é um raio mágico; sua super arma é uma bola de fogo.)
- O Botão 2 com o Botão D para cima alterna entre a arma normal e a super arma.
- O Botão 2 com o Botão D para a direita seleciona o Linguado; soltando o Botão 2 enquanto mantém o Botão D pressionado, você chama o Linguado para ajudá-lo.

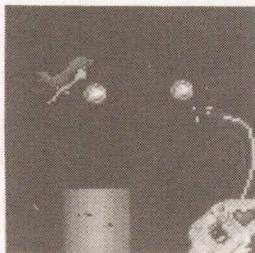
Dicas Úteis

- Se você estiver jogando uma partida em nível desafiante, trace um plano. Não se esqueça de ter muitos Linguados para ajudá-lo.
- Antes de deixar cada nível para lutar com o chefe, não se esqueça de visitar Scuttle fazendo um estoque de objetos úteis.

O **Chefe Tubarão** tem um super apetite! E uma porção de dentes para prová-lo!



A **Medusa**. Ela nada pode fazer com o cabelo que tem. Mas você poderá, se for persistente!



Um Encontro com Úrsula

Lute com a horrível Bruxa do Mar para salvar seu pai ou sua filha raptada.

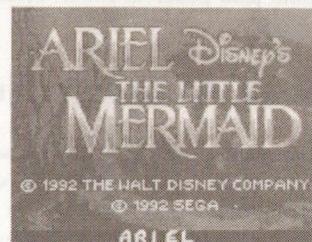
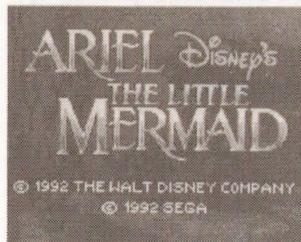
- O Botão 2 com o Botão D para baixo seleciona Sebastian; soltando o Botão 2 enquanto mantém o Botão D pressionado, você chama Sebastian para ajudá-lo.
- O Botão 2 com o Botão D para a esquerda seleciona o Peixe Escavador; soltando o Botão 2 enquanto mantém o Botão D pressionado, você chama o Peixe Escavador para ajudá-lo.

Na Tela SCUTTLE'S MAGICAL COLLECTION (Coleção Mágica de Scuttle):

- O Botão D para cima ou para baixo permite circular entre as opções.
- O Botão 1 troca seu tesouro pelo objeto.
- O Botão Início faz você retornar ao jogo.

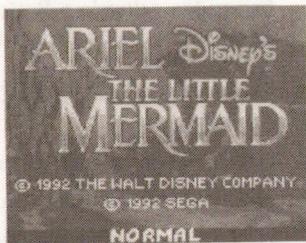
Iniciando

Após o logotipo SEGA, a Tela de Apresentação aparecerá, seguida pela Tela de Seleção de Personagem. Se você não fizer nada, verá uma demonstração de Ariel nos Recifeis. Pressione o Botão Início para retornar para a Tela Sega.



Pressione o Botão D para cima para alternar entre Ariel e Triton. Depois pressione o Botão Início para ver a Tela de Seleção de Dificuldade.

Na Tela de Seleção de Dificuldade, pressione o Botão D para cima para fazer sua escolha. No nível EASY (fácil), Triton/Ariel começarão com um tesouro de valor maior, super armas, Peixes Amigos e chaves. Além disso, você irá automaticamente para o nível do chefe após terminar cada um dos quatro níveis.



No nível CHALLENGING (desafiante), Triton/Ariel começarão sem super armas, chaves e tesouro, poucos Peixes Amigos, e terão que encontrar a entrada para cada nível do chefe.

No nível NORMAL (normal), a entrada do nível do chefe aparecerá no mapa, e você deverá fazer Triton/Ariel nadarem até aquele ponto para poderem entrar. Pressione o Botão Início para começar a jogar.

Uma Aventura Submarina

Para manter o Reino do Mar a salvo e resgatar Triton ou Ariel, em cada um dos quatro níveis você deverá encontrar e libertar todos os seres do mar, e depois vencer o chefe da fase. Você lutará com criaturas enfeitiçadas em todos os locais. Defenda-se! Como Ariel, você fará as criaturas maléficas desaparecerem cantando com sua bela voz e com as suas poderosas estrelas cintilantes. Como Triton, você arremessará bolas de fogo e raios mágicos.

Criaturas Enfeitiçadas



Marisco

Ele morde, mas você poderá pegá-lo para liberar algum objeto de valor.



Tubarão

Estes caras não são muito sociáveis, e estão determinados a ter você para o jantar.



Enguia

Elas acabarão com você roubando sua força. Na Caverna elas são elétricas!



Esqueleto

Suas espadas são perigosas, bem como seus ossos!

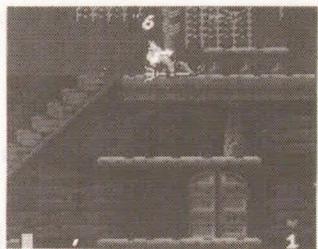
Monstros

O **Monstro de Lava** não está tendo um bom dia. Ele está soprando continuamente lava fervente.



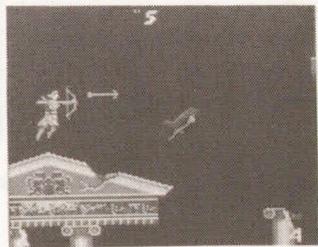
Nível 2 - O Navio Naufragado:

Esqueletos manuseando espadas tentarão atacá-lo de todas as direções!



Nível 3 - Atlantis:

Em Atlantis, antigas estátuas arremessam discos em sua direção. Fique atento aos Arqueiros.

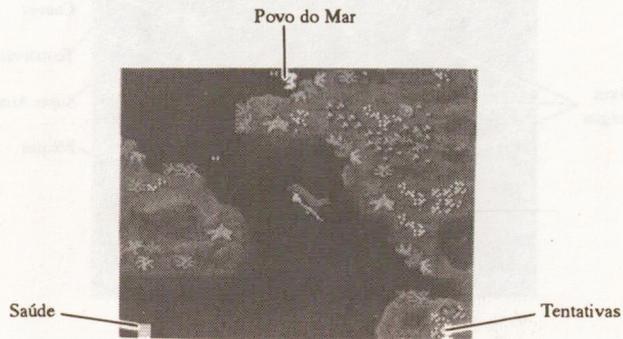


Nível 4 - A Caverna:

Na Caverna, você deve evitar os montes de lava fervente - e o número cada vez maior de criaturas enfeitiçadas. Mantenha o sangue frio!



O Que Mostra Sua Tela



Tela do Jogo

- **Povo do Mar:** Mostra quantos seres do mar você ainda tem para resgatar nesse nível.
- **Nível de Saúde:** Mostra o nível da sua saúde. A barra decrescerá de cima para baixo, conforme sua saúde for enfraquecendo.
- **Tentativas/Coração:** Conta o número de chances que você ainda tem antes de ter que usar uma Continuação.

Pressione o Botão Início durante o jogo para dar uma pausa na partida e ver a Tela de Status.



Tela de Status

Peixes Amigos: Mostra o número de Peixes Amigos que ainda restam para ajudá-lo.

Chaves: Conta as chaves que ainda lhe restam para abrir as arcas de tesouros.

Tentativas: Conta o número de tentativas que ainda lhe restam.

Super Armas: Conta as estrelas ou bolas de fogo que restam para serem usadas contra os oponentes.

Pólipos: Conta o número de seres do mar que você ainda tem que resgatar.

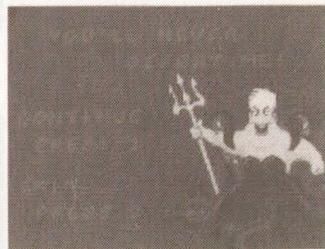
Tesouro: Mostra o valor dos tesouros que você tem para trocar por ajuda ou por objetos mágicos.

Pressione o Botão Início novamente para voltar a jogar.

Pressione o Botão Início para voltar para o jogo. E veja – a coleção de Scuttle não está mais no mapa! Portanto, você terá que procurá-la para uma nova troca!

Fim do Jogo e Continuação

Você perderá uma chance quando seu nível de saúde estiver exaurido. Você verá a Tela CONTINUE quando tiver terminado com todas as suas tentativas. Há 5 Continuações num jogo fácil, 3 num jogo médio, e só 1 num jogo difícil. Pressionando o Botão 1 para continuar, você poderá retomar o jogo a partir do começo do último nível jogado. Pressionando o Botão 2 você finalizará o jogo.



Locais no Fundo do Mar

Nível 1 – O Recife:

O Recife é belo mas abriga muitos perigos. Fique atento aos terríveis tubarões, enguias, e mariscos!

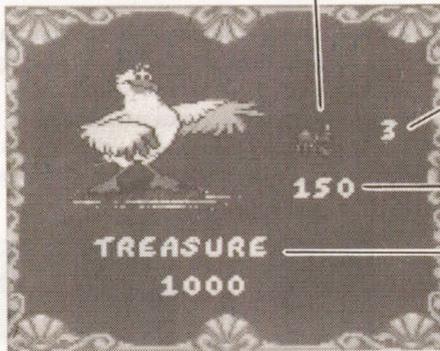


A Coleção Mágica de Scuttle

Flutuando em cada um dos quatro níveis principais, você encontrará um "S" indicando a posição de Scuttle, a gaiivota. Scuttle está esperando pacientemente para ver o que você escolherá de sua coleção. Flutue na direção do "S" para alcançar sua ilha.



Objeto Mágico



Objetos Mágicos em Seu Poder

Preço do Objeto Mágico

Valor do Seu Tesouro (máximo que pode ser gasto com os objetos mágicos)

Pressione o Botão D para cima ou para baixo para circular através das opções. Ao encontrar o objeto desejado, pressione o Botão 1 para trocar seu tesouro por ele!

Você poderá trocar seu tesouro por chaves, arremessos extras com sua estrela ou bola de fogo, tentativas extras (corações), e pela ajuda de Sebastian, do Linguado e do Peixe Escavador. Você poderá conseguir até 9 objetos em cada categoria, e 9 tentativas de ajuda de cada Peixe Amigo.

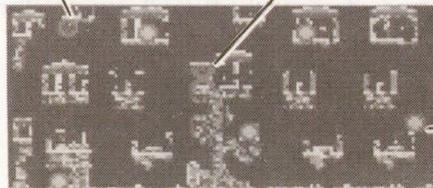
Onde está o Povo do Mar?

Esta é uma questão que Úrsula não quer que você responda! Mas não dê bola para ela! Pressione o Botão Início seguido pelo Botão 2, durante o jogo, para ir até o seu mapa e dar uma olhada.

Em cada nível, um mapa mostrará onde Úrsula está escondendo o povo do mar – eles estão indicados por pontos amarelos. A sua própria localização estará indicada por um ponto vermelho.

Você está aqui

Saída (entrada para o nível do chefe)



Uma Criatura do Mar

NOTA: A entrada para o nível secreto do chefe somente aparecerá no mapa no jogo de nível normal. Não aparecerá nos níveis fácil ou desafiante.

Pólipos, Enfim a Liberdade!

Flutue sobre esse miserável pequeno pólipos, ou atire nele com uma arma normal, para transformá-lo de volta numa bela criatura do mar.



Chamando Todos Peixes Amigos...

O Linguado, Sebastian e o Peixe Escavador são os melhores amigos que você poderia ter!

Para ter a ajuda do Linguado, pressione o Botão 2 com o Botão D para a direita, depois solte o Botão 2 antes de soltar o Botão D.

Para ter a ajuda de Sebastian, pressione o Botão 2 com o Botão D para baixo, depois solte o Botão 2 antes de soltar o Botão D.

Para a ajuda do Peixe Escavador, pressione o Botão 2 com o Botão D para a esquerda, depois solte o Botão 2 antes de soltar o Botão D.



Linguado:

Empurra rochas para fora do caminho.



Sebastian:

Espanta os oponentes.



Peixe Escavador:

Ajuda você a descobrir tesouros enterrados!

Seleção de Peixes Amigos

Durante o jogo, mantenha o Botão 2 pressionado e pressione o Botão D para a direita (Linguado), para baixo (Sebastian) ou para a esquerda (o Peixe Escavador) para circular através das opções de seu Peixe Amigo. O Peixe Amigo que você vê na tela é aquele que encontra-se pronto para ajudá-lo quando chamado.

Seleção de Armas

Durante o jogo, mantenha o Botão 2 pressionado e pressione o Botão D para cima para alternar entre a arma normal e a super arma.

Tesouros e Objetos Úteis

Há alguns objetos espalhados pelo Reino que Úrsula esqueceu de enfeitiçar! Flutue sobre eles quando encontrá-los.



Arca do Tesouro: Algumas vezes enterradas na areia, as arcas do tesouro proporcionarão uma fortuna, em objetos úteis – mas somente quando você tiver uma chave! Flutue sobre a arca para liberar os objetos mágicos, e então flutue sobre os objetos para reuni-los.

Cada vez que você abrir uma arca de tesouro, você gastará uma chave.



Chave:
Abre uma arca de tesouro.



Coração:
Dá a você uma tentativa a mais.



Jóia:
É adicionada ao seu tesouro.



Moeda:
Aumenta seu tesouro.