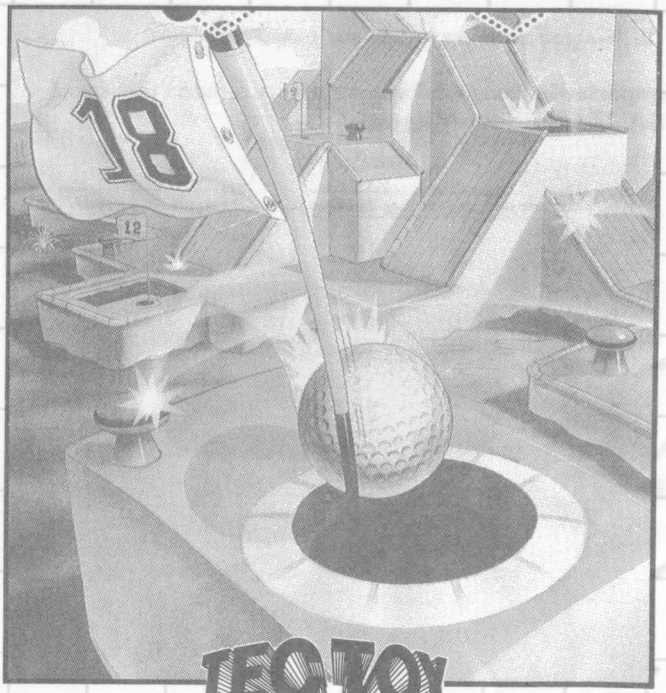
Game Gear®

Minigolf



TEC TOY

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

GORMEÇA O AMAZONAS

*****MARCAÇÃO DE PONTOS*****
2 JOGADORES

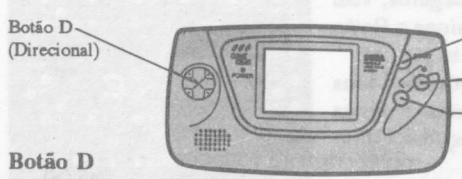
Data	Por Buracos/Por Tacadas	Total de Pontos	Vencedor/ Perdedor

Loucura Total!

Nunca houve um jogo de golfe como este! Tacadas por tabela, obstáculos tipo fliperama e poças de água de meter medo no marinheiro mais durão. Comece pelo Nível de Iniciante para pegar o jeito. Depois, tente passar pelo Nível Avançado – um verdadeiro teste de paciência e coordenação olhos-mãos. O *Minigolf* oferece desafios mesmo para os mais experientes jogadores de golfe miniatura.

Assuma o Controle!

Para jogar melhor, veja qual a função de cada botão no seu Game Gear.



Botão D

- Pressione para cima ou para baixo para mover o marcador na telas de decisão.
- Pressione em qualquer direção para percorrer a área do buraco onde você está jogando.
- Pressione em qualquer direção para fazer pontaria para a próxima tacada.

Botão Start

- Pressione na Tela de Título para entrar na Tela de Seleção de Jogo.
- Pressione durante o jogo para ver o Marcador de Pontos. Pressione novamente para retomar o jogo.
- Pressione para confirmar as seleções feitas nas telas de decisão.

Botão 1

- Pressione para retornar à tela anterior ou cancelar uma seleção (essa função não pode ser executada depois de começar o jogo).

Fim do Jogo/Continuação

O jogo termina se acabarem sua bolas. Para continuar jogando, selecione a opção CONTINUE na tela GAME OVER. Pressione o Botão D para posicionar o marcador ao lado de sua escolha e pressione o Botão Start ou o Botão 2 para confirmá-la.

Há duas maneiras diferentes de continuar a jogar.

1. Se você começou a jogar a partir do primeiro buraco e suas bolas acabaram, selecionando Continuar o jogo reinicia no buraco onde você recebeu a última senha. Você recomeça com o mesmo número de bolas que tinha quando começou a jogar no último buraco.

2. Se você começou a jogar usando uma senha, novamente vai continuar a partir do buraco onde você recebeu a última senha. Nesse caso, no entanto, você perde todas as bolas que tinha – você começa a jogar sem bolas.

Você pode continuar a jogar quantas vezes quizer.

Dicas Úteis

- Examine cuidadosamente toda a área de um buraco antes de dar sua primeira tacada. Você vai encontrar situações onde uma tacada de tabela é o melhor palpite.
- O posicionamento da bola no ponto inicial é crucial. Sua primeira tacada pode colocá-lo em ótima posição ou arruiná-lo!

Jogo com Um Jogador

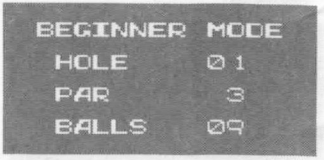
A partir deste ponto você pode iniciar um novo jogo (START), recomeçar onde parou (CONTINUE) ou retornar à Tela de Seleção de Jogo (EXIT). Posicione o marcador usando o Botão D e pressione o Botão Start ou o Botão 2 para confirmar sua seleção.

Seleção de Modo

Quando você seleciona Início (START) na Tela de Seleção de Jogo, aparece a Tela de Seleção de Modo. Se estiver jogando sozinho, escolha o Modo Iniciante (BEGINNER). Pressione o Botão Start ou o Botão 2 para confirmar sua seleção. Aparece a Tela de Status para o primeiro buraco.

Tela de Status

Antes de cada buraco, aparece a Tela de Status, onde são mostrados o número do buraco onde você vai começar a jogar (HOLE), o número ideal de tacadas que um bom jogador deve gastar nele (PAR) e o número de bolas disponíveis (BALLS).



Cada buraco tem seu número ideal de tacadas, dependendo da dificuldade apresentada por ele. Se você conseguir encaçapar a bola com três tacadas e o número ideal for quatro, você recebe uma bola extra. Se você gastar oito tacadas nesse mesmo buraco, você perde duas bolas. Você ganha um número de bolas igual à diferença entre o número ideal e o número de tacadas que você gastou até terminar. Por outro lado,

Partida Por Buraco (MATCH PLAY): Selecione uma partida de 3, 5 ou 7 buracos. Posicione o marcador ao lado de sua seleção e confirme-a pressionando o Botão Start ou o Botão 2. Ambos jogadores jogam o total de buracos selecionado. Para vencer um buraco, você tem que encaçapar a bola com menos tacadas que seu adversário. Depois que todos buracos tiverem sido ultrapassados, o jogador que tiver vencido um número maior de buracos ganha a partida. (Veja o Marcador de Pontos durante o jogo pressionando o Botão Start. Pressione outra vez para retomar o jogo.)

Se os jogadores vencerem igual número de buracos (alguns buracos podem terminar empatados), o jogador que tiver o maior número de pontos ganha a partida (veja *obstáculos* na página 11).

Partida Por Tacadas (STROKES PLAY): Jogue de uma vez 18 buracos tentando terminar com um número total de tacadas menor que o do seu adversário. Acompanhe o andamento das coisas pelo Marcador de Pontos (pressione o Botão Start durante o jogo). Se os jogadores terminarem com o mesmo número de tacadas, o jogador que tiver maior número de pontos é declarado vencedor.

Notas Especiais Sobre o Modo Versus

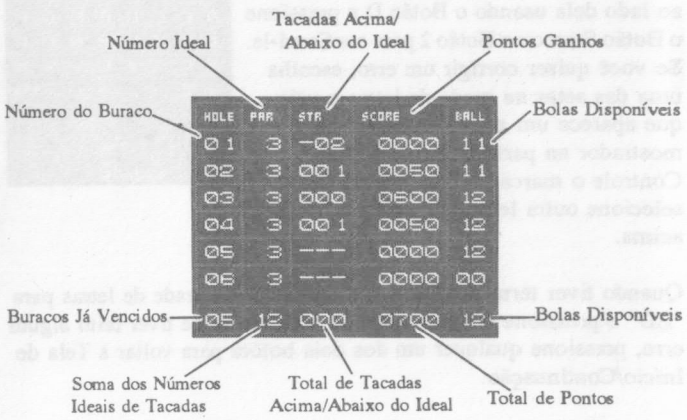
- A bola do jogador 1 é branca e a do jogador 2 é rosa.
- O buraco só é ultrapassado quando cada jogador tiver encaçapado sua bola. Se você gastar 10 tacadas e ainda não tiver conseguido encaçapar a bola, o jogo avança automaticamente para o próximo buraco. Na partida Por Tacadas (STROKES PLAY), 10 tacadas são automaticamente acrescentadas ao seu total.
- A função CONTINUE não existe no jogo para dois jogadores.

anti-horário. A bola vai rolar na direção indicada pelo marcador. Se sua bola estiver próxima a uma parede e você direcionar o marcador para uma tacada por tabela, será indicada também a direção que a bola vai tomar depois de bater na parede.

Agora você está pronto para dar a tacada. Veja o Medidor de Força (POW) na parte de baixo da tela. Quando todas as barras do medidor estão vermelhas, a força da sua tacada está no máximo. Pressione o botão 2 quando a força estiver do jeito que você quer e veja a bola rolar. Aprenda a usar eficientemente o medidor, e certamente você vai sentir os resultados!

Marcador de Pontos

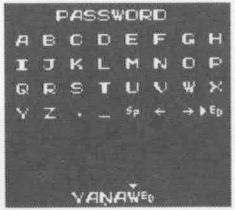
Veja sua situação pressionando o Botão Start durante o jogo.



Como os resultados de todos os buracos não podem aparecer na tela ao mesmo tempo, pressione o Botão D para cima ou para baixo para percorrer o Marcador de Pontos inteiro. Seu resultado geral aparece na parte de baixo da tela.

Usando a Senha

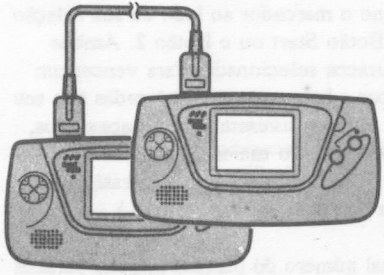
A cada três buracos vencidos, aparece uma nova senha. Anote-a num papel para usá-la depois. Para recomeçar um jogo que você interrompeu anteriormente, selecione "Continue" na Tela de Início/Continuação. Aparece uma grade de letras. A maioria das senhas contêm cinco letras. Veja o mostrador na parte de baixo da tela.



Para escolher uma letra, coloque o marcador ao lado dela usando o Botão D e pressione o Botão Start ou o Botão 2 para confirmá-la. Se você quiser corrigir um erro, escolha uma das setas na grade de letras e veja que aparece um marcador acima do mostrador na parte de baixo da tela. Controle o marcador com o Botão D e selecione outra letra da forma explicada acima.

Quando tiver terminado, mova o marcador da grade de letras para "ED" e pressione o Botão Start ou o Botão 2. Se tiver feito algum erro, pressione qualquer um dos dois botões para voltar à Tela de Início/Continuação.

Um Contra o Outro



Enfrente um amigo numa partida Por Buracos (MATCH PLAY) com 3, 5 ou 7 buracos, ou então Por Tacadas (STROKE PLAY) percorrendo os 18 buracos do campo de iniciantes para ver quem consegue completá-lo em menos tacadas. Para isso, é preciso duas unidades Game Gear, dois cartuchos do Minigolf e um Cabo de Jogo Múltiplo (vendido separadamente). Assegure-se de que as duas unidades estejam desligadas. Insira um cartucho em cada unidade. Conecte uma extremidade do Cabo de Jogo Múltiplo em cada unidade e ligue as duas unidades.

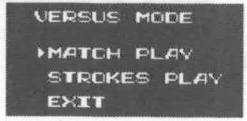
Selecione VERSUS na Tela de Seleção de Jogo. Qualquer um dos jogadores pode fazer as seleções. Pressione o Botão 2 ou o Botão Start e aparece a Tela de Seleção de Modo. (O jogador que fez a seleção torna-se o jogador 1 e seu/sua oponente é o jogador 2.)

Seleção de Jogo

Agora que você conectou adequadamente duas unidades Game Gear, pode selecionar o Modo Versus. Posicione o marcador ao lado de "Versus" e pressione o Botão Start ou o Botão 2.

Seleção de Modo

Você pode escolher a partida Por Buracos (MATCH PLAY) ou enfrentar todos os 18 buracos numa partida Por Tacadas (STROKES PLAY). Posicione o marcador ao lado da sua escolha e confirme-a, pressionando o Botão Start ou o Botão 2.



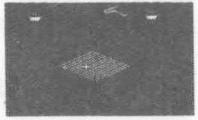
acima do número ideal, você tem duas bolas de lambuja, isto é, só começa a perder bolas se der três tacadas acima do ideal.

Bom (um abaixo do ideal): você ganha 1 bola
Excelente (dois abaixo do ideal): você ganha 2 bolas
Cobra (três abaixo do ideal): você ganha 3 bolas

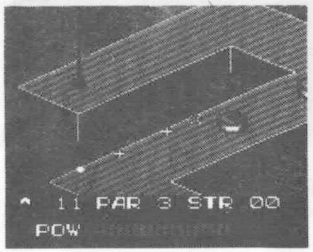
Três acima do ideal: você perde 1 bola
Quatro acima do ideal: você perde 2 bolas
Cinco acima do ideal: você perde 3 bolas
E assim por diante...

Se você encaçapar a bola na primeira tacada, será congratulado com um impressionante espetáculo de fogos de artifício! Super-cobra!

As Tacadas do Jogo



Sua primeira visão desse campo de golfe maluco é o primeiro ponto de partida, isto é, a posição de onde você vai dar sua primeira tacada. Para dar uma olhada geral na área, pressione o Botão D para mudar a vista. Você poderá ver a área toda, o que vai ajudá-lo a decidir por uma estratégia. Você vai ver também um marcador. Use esse marcador para posicionar sua bola no ponto de partida. Mova o marcador até a posição desejada e pressione o Botão 2. Sua bola aparece na área escolhida.



Pressione novamente o Botão 2 e aparece um marcador direcional. Use-o para fazer pontaria para a próxima tacada. Mova o marcador no sentido horário pressionando para a direita o botão D. Pressionando para a esquerda, o marcador se move no sentido

Obstáculos

Durante o jogo, você vai descobrir diversos tipos de obstáculos, os quais você terá usar ou evitar para ser bem sucedido. Atingir cada obstáculo com a bola vale um certo número de pontos.

Você vai encontrar obstáculos de fliperama nas proximidades de vários buracos, tanto no campo de Iniciante quanto no Avançado. Você ganha 50 pontos cada vez que sua bola atinge um deles. Acerte três vezes no mesmo obstáculo de fliperama e ele desaparece! Se você consegue fazer desaparecer um obstáculo de fliperama, ganha uma bola como recompensa.

Rochas não são muito comuns, mas se você atingir uma, a rota de sua bola vai ser alterada. Cada vez que sua bola atinge uma, você ganha 50 pontos.

As barras podem ser usadas para melhorar sua posição em relação ao buraco. Cada vez que sua bola atingir uma barra, você ganha 10 pontos.

Nota: No jogo com um jogador, a contagem de pontos tem pouca importância. No entanto, quando você está igualado com um amigo, a contagem de pontos pode ser a diferença entre vitória e derrota. Antes de tomar uma decisão, veja se é melhor evitar um obstáculo ou usá-lo para obter vantagem.

** Há outros obstáculos além desses, mas atingi-los não altera sua contagem de pontos. Enroscos e poças de água podem transformar um buraco aparentemente fácil num pesadelo.

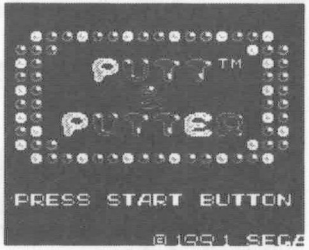
- Pressione para cancelar o alinhamento de uma tacada durante o jogo.

Botão 2

- Pressione para confirmar as seleções nas telas de decisão.
- Pressione para colocar a bola de golfe na posição inicial, para dar a primeira tacada.
- Pressione para dar uma tacada.

Começando

Depois do logotipo da Sega, aparece uma introdução. Em seguida, vem a Tela de Título. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para colocar o marcador próximo a uma categoria e para esquerda e direita para circular pelas opções.



Seleção de Jogo

O *Minigolf* pode ser jogado por um ou dois jogadores. Coloque o marcador ao lado de sua escolha pressionando o Botão D para cima ou para baixo e pressione o Botão 2 ou o Botão Start para confirmar a seleção. Se você selecionar 1 jogador (1 PLAYER) ou 2 jogadores (VERSUS), aparecerá a Tela de Início/Continuação. Para retornar à demonstração, selecione Demonstração (DEMO) e pressione o Botão Start ou o Botão 2.

Nota: Você não poderá selecionar o jogo para 2 jogadores sem o equipamento apropriado (veja mais informações no item Um Contra o Outro).

*****MARCAÇÃO DE PONTOS*****
1 JOGADOR

Data	Número de Tacadas Acima/Abaixo do Ideal	Bolas Disponíveis	Total de Pontos

Como Colocar o Cartucho no Game Gear

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.

2. Coloque o cartucho *Minigolf* 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. *Minigolf* pode ser jogado por 1 ou 2 jogadores.

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

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 LTDA.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69090 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797