

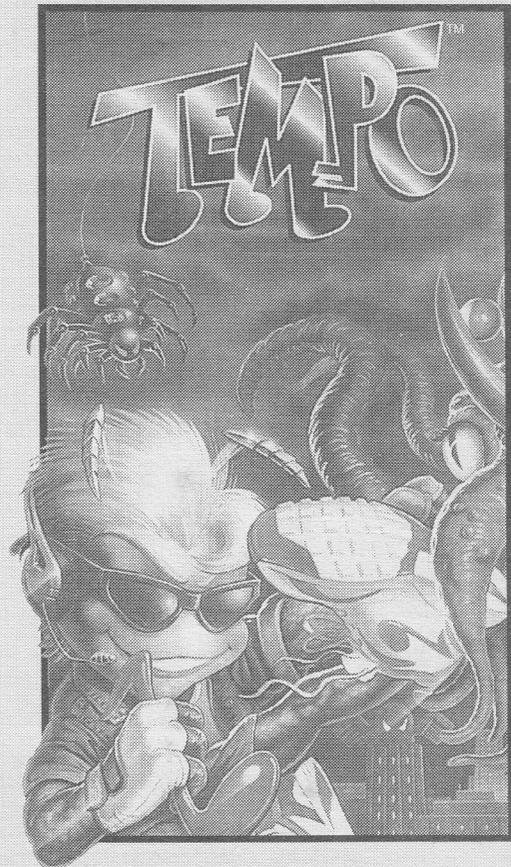
TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

MEGA
32X

MANUAL DE
INSTRUÇÕES



SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas)

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo 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.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar vídeo games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as acima
- (e) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.*

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

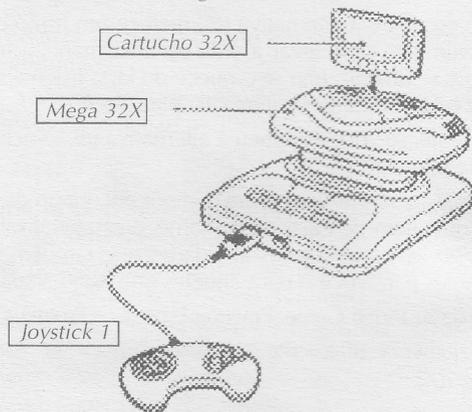
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!
Mostre que você realmente é uma fera!

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA 32X

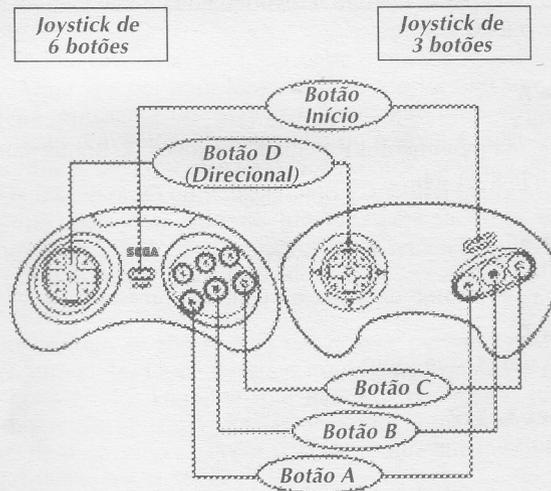
1. Prepare o MEGA 32X como descrito no manual de instruções.
2. Certifique-se que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
3. Coloque o cartucho TEMPO™ no console (veja figura), conforme explica o manual do 32X.
4. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
5. TEMPO™ é para um jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



Nota: Tempo™ é para um jogador.

ASSUMA O CONTROLE!



Botão D

- * Move o Tempo pela tela
- * Pressione para BAIXO para se agachar/fazer a tela rolar para baixo
- * Pressione para CIMA para olhar para cima/fazer a tela rolar para cima

Botão Início

- * Dá início ao jogo
- * Faz uma pausa no jogo. Pressione novamente para recomeçar o jogo.

Botão A*

- * Chuta
- * Executa movimentos especiais nos jogos de Bônus (consulte a página 23)

Botão B*

- * Pula
- * Voa - Pressione uma vez e mantenha pressionado.

Botão C*

- * Dá um ataque rápido

Botões X, Y, Z

- * Não são usados.

Estes são os ajustes pré-definidos para os **Botões A, B e C**. As configurações dos botões podem ser alteradas na tela de Opções (consulte a página 10).

SERÁ QUE O TEMPO FICARÁ COM O TROFÉU?

Bem vindo a Rhythma, um lugar onde o mundo inteiro é um palco. Uma vez por ano, Major Minor, Mestre da Dança de Rhythma, apresenta um grande festival, que dura semanas, com shows e eventos. O ponto alto do festival é o Show do Major Minor, um concurso de dança no qual qualquer pessoa pode se inscrever. O primeiro prêmio é o Troféu Major Minor, o prêmio mais cobiçado de Rhythma. Os favoritos deste concurso são Tempo e sua amiga Katy. Certamente eles ficarão com o primeiro lugar este ano...

Mas as cortinas se abrem para um novo e perigoso adversário. O terrível Rei Dirge deseja o troféu e fará qualquer coisa para conseguí-lo. Ele sabe que não tem chances contra o soberbo senso de ritmo e os estonteantes movimentos dançantes deste jovem casal, por isso ele reuniu sua companhia de apresentações, a Mussi Produções, e os colocou em cada palco. O membros da Mussi farão de tudo para fazer com que Tempo e Katy fiquem fora da competição.

Será que Tempo conseguirá passar a perna na Mussi Produções, frustrar as jogadas sujas de Dirge e levar o troféu para casa? Talvez... com a sua ajuda. Desloque-se de um palco a outro, dançando, esquivando-se e conquistando pontos e energizadores. Consiga jogos extras através de bônus e junte toda a força que puder. Você vai precisar dela!

TRUQUES DO TEMPO

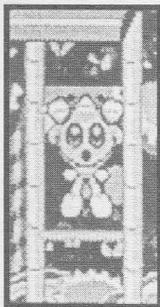
Pular: Pressione o Botão B

Pule para superar os obstáculos ou pule sobre os inimigos para derrotá-los. Mantenha o **Botão B** pressionado para obter um salto mais alto. Quando estiver no meio de um salto, pressione o **Botão D** para ESQUERDA ou para DIREITA para dar um salto mortal estilístico.



Escadas Transversais: Botão D para CIMA ou para BAIXO ou Botão B

Para alcançar uma escada vindo de baixo, posicione o Tempo sob a escada e pressione o **Botão B** para saltar. O Tempo irá automaticamente agarrar e lançar-se escada acima. Para descer uma escada, faça com que o Tempo se posicione no degrau mais alto e em seguida pressione o **Botão D** para BAIXO.



Voar: Mantenha o Botão B pressionado enquanto estiver no ar

Aprenda quanto tempo você deve manter o **Botão B** pressionado e quando soltá-lo para executar manobras através de algumas armadilhas ardilosas.



Atirar: Pressione o Botão D duas vezes na mesma e direção e mantenha-o pressionado.

Pressione o **Botão D** duas vezes para ESQUERDA ou duas vezes para DIREITA, mantenha-o pressionado e observe seus pés voar! O Tempo continuará atirando até que ele acerte alguma coisa ou até que você pressione o **Botão D** uma vez na direção oposta.



Salto de Mola: Atire e em seguida pressione o Botão B

No meio de um golpe, pressione o **Botão B** para pular como uma mola no ar - isso é legal quando se precisa de altitude extra.



Chute Deslizante: Atire e em seguida pressione o Botão A

No meio de um golpe, pressione o **Botão A** para obter um chute deslizante estilístico com os quais possa se livrar de grupos de inimigos imediatamente.



Chute para Trás: Mantenha o Botão D pressionado para BAIXO e pressione o Botão A

Isto demonstra um grande estilo, sendo excelente para se chegar àqueles inimigos difíceis de se alcançar.



Chute na Parede: Pressione o Botão A

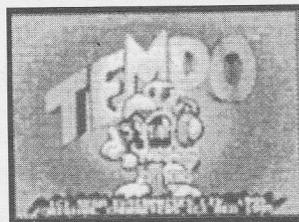
Fique perto de uma parede e pule contra ela, e quando estiver quase atingindo a parede, pressione o Botão A para obter um chute de volta. A ação irá impulsionar você para trás e para cima. De que forma você pode utilizar este movimento? Experimente.



INICIAR O JOGO

A introdução do Tempo e sua tela com o Título seguem-se ao logo do Sega. Aguarde um momento para assistir à demonstração do jogo ou pressione o Botão Início a qualquer momento para trazer a tela com o Título. Pressione novamente para ter acesso ao Menu do Jogo. Faça suas escolhas pressionando o Botão D para CIMA ou para BAIXO e em seguida pressione o Botão Início.

Inicie o jogo aqui pressionando o Botão Início ou então digite sua senha (selecione a expressão PASSWORD) ou dê uma olhada no menu de Opções (selecione OPTIONS). Para obter mais informações sobre as senhas, leia na página 26.



AJUSTES DO TEMPO (OPÇÕES)



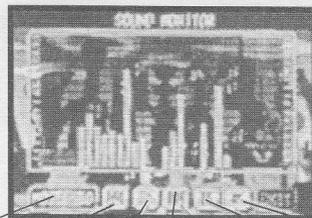
Selecione uma opção pressionando o **Botão D** para CIMA ou para BAIXO. Faça as escolhas dentro da opção selecionada pressionando o botão para ESQUERDA ou para DIREITA. Saia do menu de Opções pressionando o **Botão Início**. Ou então ilumine a expressão EXIT e pressione o **Botão A, B** ou **C**.

Dificuldade: Selecione entre Easy (fácil), Normal e Hard (difícil).

Botão de Controle: Isto adapta ao seu gosto pessoal as funções do seu Joystick. Selecione esta opção e pressione o **Botão A, B** ou **C** para acessar a tela do Botão de Controle. Pressione à ESQUERDA ou à DIREITA para percorrer as seis configurações disponíveis. Para retornar ao menu de Opções, pressione o **Botão Início**.



Monitor de Som: Permite que você obtenha amostras das trilhas musicais, vozes e efeitos sonoros utilizados no jogo. Selecione esta opção e pressione o **Botão A, B** ou **C** para trazer a tela do Monitor de Sons (Sound Monitor).

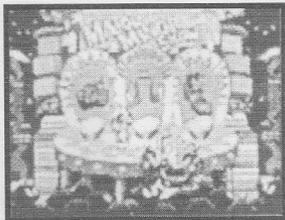


Selecção Trilha Anterior Tocar Trilha Seguinte Pausa Interromper

O box existente no canto inferior esquerdo exibe o número da trilha. Pressione o **Botão D** para CIMA ou para BAIXO para percorrer de forma circular as categorias de Música, Voz e Efeitos Sonoros. Em seguida pressione o **Botão D** à ESQUERDA ou à DIREITA para selecionar um botão de função e pressione o **Botão A, B** ou **C** para executar a função. Ilumine a expressão EXIT (saída) e pressione o **Botão A, B** ou **C** ou pressione o **Botão Início** para retornar ao menu de Opções.

ABREM-SE AS CORTINAS

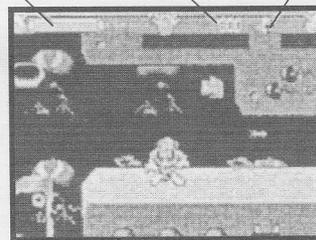
Depois de você selecionar START (início) ou digitar sua senha, aparecerá a torre do Major Minor. Existem quatro níveis na torre - três níveis com palcos normais e um nível para Jogos de Bônus. Você inicia o jogo no primeiro nível, podendo selecionar qualquer um dos três palcos daquele nível. Uma vez terminado um nível, o pedestal que fica na entrada desaparece e não se pode mais entrar no palco. Você deve concluir com sucesso todos os palcos de um nível antes de poder acessar qualquer um dos palcos do nível seguinte.



Pressione o **Botão D** para CIMA ou para BAIXO para se deslocar de um nível a outro, e pressione à ESQUERDA ou à DIREITA para selecionar um palco dentro de um nível. Para entrar no palco, pressione o **Botão A, B** ou **C** ou ainda o **Botão Início**. O Tempo saltará ao pedestal para cumprimentar a multidão e o estágio será iniciado.

A TELA DO JOGO

Medidor de Força *Pontuação* *Vidas Restantes*



Barra Indicadora de Força: Agarre as Notas para preencher esta barra e agarre um item com Fones de Ouvido para fazer a barra se expandir. A Barra de Força se esvazia toda vez que o Tempo sofrer algum golpe e, quando fica zerada, você perderá uma Vida.

Vidas Restantes: Um ícone do Tempo aparece para cada Vida que você ainda tiver no jogo. Se você obtiver mais do que três Vidas, um número substituirá os ícones. Sempre que a Kate juntar-se a você na tela, aparecerá um ícone da Katy nesta área também. Você inicia o jogo com três Vidas e obter um energizador (1UP) com os primeiros 5.000 (Modo fácil), 10.000 (Modo normal) ou 15.000 (Modo Difícil) pontos que marcar em seu placar.

Pressione o **Botão Início** para dar pausa no jogo e verificar quantas Moedas de Ouro você tem (para obter informações sobre as Moedas de Ouro, consulte a página 17).

ATAQUES BRUSCOS

Pressione o **Botão A** e agarre uma nota que atordoia cada inimigo que ela toca. Enquanto um inimigo permanecer atordoado, ele não oferece perigo e você poderá se livrar dele com um ataque de chute ou pulo. Primeiramente, o Tempo só pode utilizar uma mão no Ataque Brusco. Apanhe itens de Agarrar para utilizar mais mãos (o Tempo dispõe de quatro mãos com as quais pode agarrar) e força extra. Sempre que o Tempo é atingido por um golpe, ele deixa cair o item de Agarrar que estiver carregando e volta a utilizar somente uma mão. Mas não tenha medo - você poderá apanhar o item de Agarrar novamente... a menos que o mesmo esteja num local muito perigoso.



Agarrar com 2 Mãos



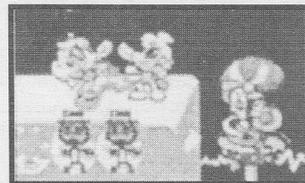
Agarrar com 3 Mãos



Agarrar com 4 Mãos

O QUE A KATY FAZ

A Katy é amiga do Tempo formando com ele um par dançante. Ela pode auxiliá-lo de muitas maneiras. Ela derruba paredes, defende o Tempo de certos ataques e pode ajudar a se livrar de um inimigo assim que o Tempo deixar este inimigo tonto com um Ataque de Agarrar. E ambos produzem uma bela música juntos.



Para chamar a Katy para o lado de Tempo, localize um item de DANÇA e caminhe sobre ele. A Katy irá seguir o Tempo pela tela e irá ajudá-lo até que o mesmo seja atingido com vários golpes. Depois disso, ela vai embora voando.

MARCOS HISTÓRICOS

Você se deparará com estes recursos muito úteis em cada palco.



Clave de Sol: Ao tocar este objeto, o Tempo começa a fazer saltos mortais laterais através da tela. O Tempo é invencível enquanto permanecer girando.



Teletransportador Menor: Envia o Tempo a uma outra parte do palco, às vezes a um compartimento secreto. Basta pular sobre o chapéu do Major.



Flor: Descongele esta pobre plantinha para dissolver todos os cristais existentes na área. Quando os cristais se derreterem, eles deixam Notas para você. Para liberar a flor de sua prisão de gelo, basta caminhar sobre ela.



Fim: Marca o final dos dois primeiros níveis de cada estágio.

ITENS

Você encontrará itens em todos os lugares: camuflados em chaves coloridas, escondidos em compartimentos secretos ou simplesmente flutuando no ar. Para apanhar um item, basta tocar nele.



Moeda de Ouro: Recolha estas moedas para ter oportunidade de jogar os Jogos de Bônus. (Leia na página 23). Dê pausa no jogo para contar quantas Moedas você acumulou.



Notas Energéticas: Elas preenchem seu Medidor de Força. Quanto mais notas estiverem agrupadas, mais força você adquire.



Notas Musicais: Estas notas pipocam no ar quando você chega a um determinado ponto e executam uma canção quando você as apanha sucessivamente. As notas musicais não aumentam o seu Medidor de Força, mas ajudam você a obter pontos de bônus extras.



Nota Gigante: Esta nota não apenas preenche completamente seu Medidor de Força como também dá a você pontos de bônus!



CD: Torna você invulnerável por um curto período de tempo.



LP: Proporciona a você mega-poderes! Você poderá voar para qualquer ponto da tela e disparar ataques devastadores com LPs. É uma pena que só dure um pouquinho.



Fita Cassete: Dá a você pontuação dobrada para cada inimigo que você derrotar durante um breve período de tempo.



Fones de Ouvido: Faz seu Medidor de Força ficar maior.



DANÇA: Pise sobre este e sua amiga Katy se juntará a você derrotando todos os inimigos que estiverem na tela. Se a Katy já estiver com você quando você se deparar com um destes objetos, sua dança dupla transformará todos os inimigos da tela em Moedas de Ouro. Você receberá pontos de bônus no final de cada estágio por cada dança que você executar no palco.

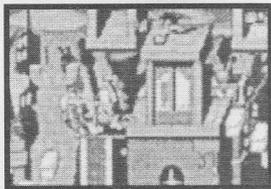


KATY: A Katy tem que estar com você antes que você possa utilizar este recurso. Seu super giro abre passagens para você.

ENFRENTA A MÚSICA!

ESTÁGIO 1: PERFORMANCE NO CENTRO DA CIDADE

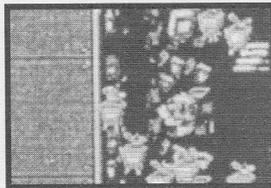
A grande cidade está povoada de inimigos que você deve agarrar, saltar e chutar para fora do quadro. Estilo é o que conta! Procure objetos bons em porões escondidos. Passeie pelos acordeões, dance nas nuvens, mas não fique no mesmo lugar por muito tempo. Pendure-se na roupa lavada para conseguir uma carona para cima.



Chefe do Nível: Da'Boot.

ESTÁGIO 2: PERFORMANCE HI-FI

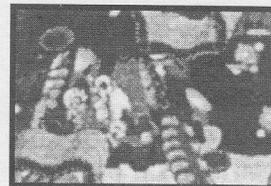
Você aparecerá num sistema gigante de diversão. Corra ao longo das correias e fitas cassetes giratórias e combata os ícones de videogame para obter pontos extras. Tome cuidado com as faíscas liberadas pelos seus circuitos.



Chefe do Nível: Headcase.

ESTÁGIO 3: PERFORMANCE DA INDIGESTÃO

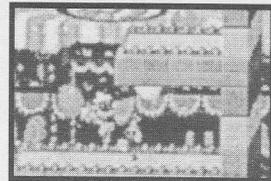
Parece que você encontrou um bichinho doente. Pule entre este fatiador de criaturas e então prepare-se para uma jornada de virar o estômago através dos "innards". Observe a área ao seu redor e evite entrar num grande aperto. Tome cuidado com o eventual ataque cardíaco.



Chefe do Nível: K.O.

ESTÁGIO 4: PERFORMANCE NO CIRCO

A vida é um circo e você deve passar pelos palhaços. Você está perdido num labirinto de blocos construtivos com bikers e insetos acrobatas voando por toda parte. Esquive-se dos músicos ao largo de seus pianos psicóticos e dê um incrível passeio pelo cano de escape até chegar a compartimento secretos e grandes bônus.

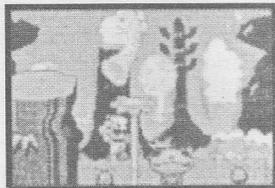


Chefe do Nível: Palhaço Baff da'

ESTÁGIO 5: PERFORMANCE NA SELVA

Bem vindo à selva! Dance como um dançarino de jazz numa selva cheia de flora e fauna hostis. Esmaque o favo de mel para obter surpresas - freebies ou Abelhas livres. Salte pelos tambores e as folhas.

Chefes do Nível: Os Buzzelles



ESTÁGIO 6: PERFORMANCE DO INVERNO

Feliz Natal! Estes Papais Noéis não vão trazer presentes para você, portanto você terá que procurar os objetos por sua própria conta.



ESTÁGIO 7: PERFORMANCE FINAL

Você enfrentará seus rivais neste confronto final? Haverá um bis? Você ficará com o Troféu Major Minor e toda a fama e fortuna que o acompanham? Só existe uma maneira de se descobrir...

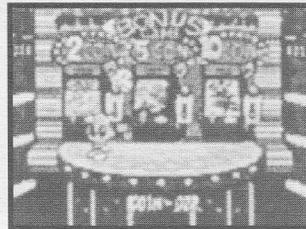
ESTÁGIOS

Receba pontos ao concluir cada estágio no menor período de tempo, pelo número de itens de Notas que você apanhar e o número de Performances Dançantes que executar.

JOGOS DE BÔNUS

Entre os estágios e seus palcos, você poderá utilizar as Moedas que juntou durante seus estágios anteriores para jogar um ou mais Jogos de Bônus e obter pontos extras.

Posicione o Tempo em frente ao Jogo de Bônus que você quiser jogar e pressione o **Botão A, B, C** ou **Início**. Se você tiver Moedas suficientes, o Tempo entrará no jogo. Aparecerá uma tela de introdução. Pressione o **Botão Início** para começar a jogar.



SESSÃO TASTY VITTLE (2 MOEDAS)

Pressione o **Botão A** para roubar um pedaço de pizza. Quantas fatias você conseguirá agarrar antes de ser' pego? A noção exata do tempo é tudo!

GOIN' PEARLIN' (5 MOEDAS)

Pressione o **Botão A** para surfar. Receba pontos para cada pose de surfe legal que você realizar sem ser eliminado.

SÓ DAR PONTAPÉS (HACKING AWAY) (10 MOEDAS)

Pressione o **Botão A** para arrebentar pedras e troncos de madeira.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando você esgota suas Vidas. Mas espere, você tem uma opção! Aparecerá uma tela com o menu contendo as seguintes opções:

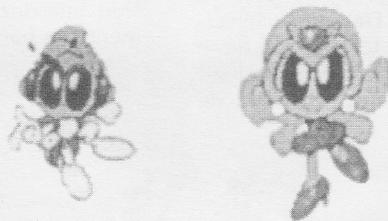
Continue (continuar): Continua o jogo no início do estágio em que você começou. Você inicia o jogo com duas Continuações.

Password (senha): Verifique sua senha referente a este nível, de modo que você possa continuar seu jogo mais tarde. Não se esqueça de anotá-la.



End (fim): Encerra o jogo e traz de volta a tela com o logo Sega.

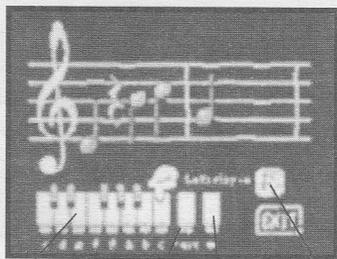
Utilize o **Botão D** para posicionar o ícone diante do recurso desejado e pressione o **Botão Início**.



O QUE É SENHA?

Você escolhe uma senha encerrando um jogo em qualquer estágio que não seja o Estágio 1 e solicitando uma senha.

Selecione a expressão PASSWORD (senha) no Menu do Jogo e pressione o **Botão Início** para trazer a Tela de Senha. Faça suas escolhas com o **Botão D** e introduza todos os dígitos pressionando o **Botão A**.



Teclas do Piano: Selecionam as notas que você deseja introduzir na Barra de Senha.

Tecla de Descanso: Selecione esta tecla e pressione o **Botão A** para introduzir um descanso na Barra de Senha.

Botão para Tocar: Executa sua senha

Tecla de Apagar: Apaga qualquer coisa que tenha sido introduzida anteriormente na barra.



DICAS DO TEMPO

- * O que conta é o estilo! Atacar inimigos à distância é o mais seguro, mas um salto estilizado ou um chute deslizante lhe proporciona mais pontos.
- * Guarde suas notas musicais e itens de DANÇA para quando você realmente precisar deles, mas não se esqueça de utilizá-los antes de abandonar cada nível.
- * Procure os itens de Fones de Ouvido primeiro, em seguida use as Notas para preencher seu Medidor de Força.
- * Não subestime as habilidades da Katy. Deixe que ela o ajude com seus ataques de longo alcance.



CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo à qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega 32X possam descansar.

Tempo é marca registrada de SEGA. QSound e o logo QSound são marcas registradas de QSound Labs, Inc. © 1990. QSound Labs, Inc. © 1995 SEGA.

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 produto 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 - Tel.: (011) 831-2266