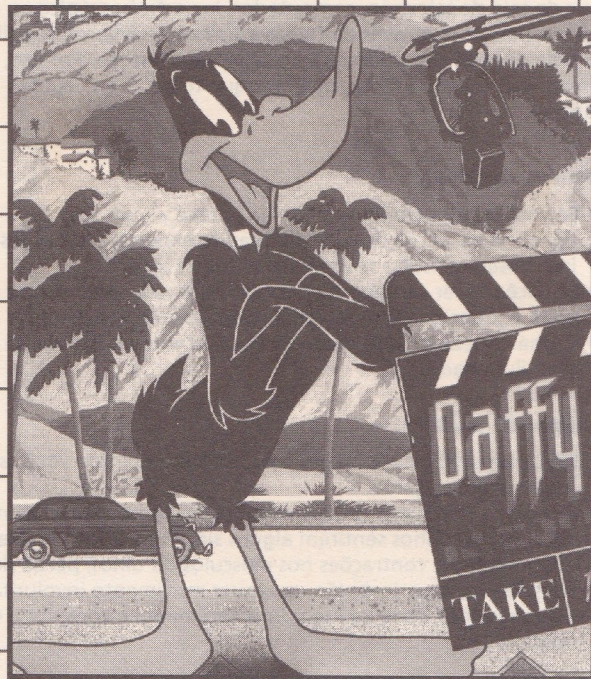


Game Gear®

Daffy Duck in Hollywood



MANUAL DE INSTRUÇÕES

*Looney Tunes,
personagens, nomes e
todos os elementos
relacionados são marca
registrada de Warner
Bros. © 1994. Todos os
direitos reservados.*

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar 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 de 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- 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 o seu médico.

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

Nº CO 063 171103

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

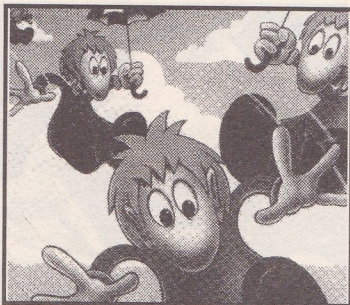
Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus -AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831 2266

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LEMMINGS



© 1991, 1992 Psygnosis Limited.
Todos os direitos reservados.

Os Lemmings são oficialmente conhecidos como pequenas e adoráveis criaturas que vivem perto do Pólo Norte. A principal ocupação deles é vagar sem destino até morrerem. Isto porque uma vez a cada certo número de anos, a população de Lemmings aumenta consideravelmente e eles começam a migrar sem destino até que caem no mar e afogam-se.

Neste jogo, a sua missão será salvar o maior número possível deles adquirindo o poder de atribuir aos Lemmings certas habilidades que os ajudarão a passar pelos mais difíceis obstáculos.

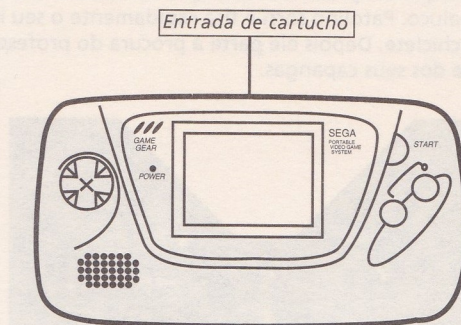
Para isto, você precisará de muita velocidade, estratégia e inteligência a fim de vencer 120 níveis de arrepiar! Seu êxito será medido em função da porcentagem salva.

Considere-se desafiado a salvar esta espécie da extinção!

Como colocar o cartucho no Game Gear

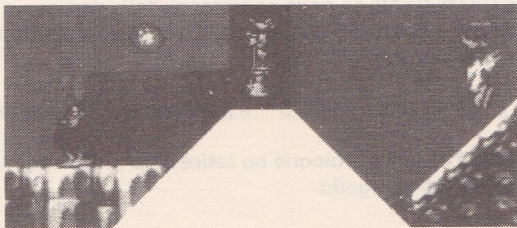
1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD™ no console (veja figura), conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD™ é para apenas um jogador.

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

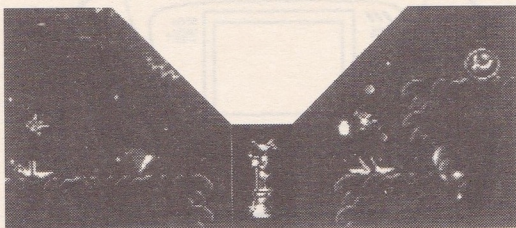


Os Prêmios desaparecidos

Quando o famoso diretor Yosemite Sam voltou para o seu escritório, ele o encontrou revirado. Os seus doze Prêmios Dourados haviam desaparecido do cofre! Embaixo havia uma mensagem do maluco Professor Duck Brain pedindo um resgate de um milhão de reais. Yosemite Sam sabe que o professor maluco se esconde em algum lugar em Hollywood. E, para não pagar o resgate, ele pediu ajuda ao seu velho amigo Patolino.

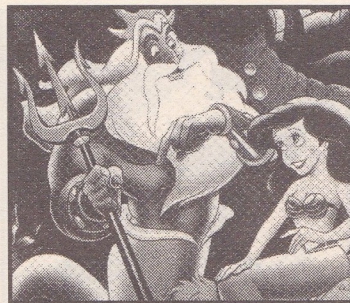


Patolino chega na hora e diz a Yosemite Sam para não se preocupar. Yosemite Sam não está tão certo disso. Ele pergunta ao Patolino o que ele pretende fazer quando ele encontrar o professor maluco. Patolino sorri e tira rapidamente o seu infalível revólver de chiclete. Depois ele parte à procura do professor Duck Brain e dos seus capangas.



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

ARIEL - THE LITTLE MERMAID



© Disney

"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 destruindo e enfeitando tudo e até mesmo raptou um membro da família real.

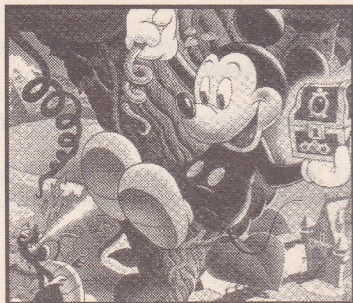
Ajude Ariel a resgatar sua voz mágica e salvar seu pai, o Rei Triton. Ou ajude Triton a arremessar raios mágicos e salvar Ariel. Você lutará contra ouriços do mar, esqueletos e furiosos tubões.

Mas não tema; amigos fiéis correrão em seu auxílio sempre que você os chamar e te ajudarão a vencer os desafios para conseguir libertar o Reino.

Boa sorte!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION



© Disney

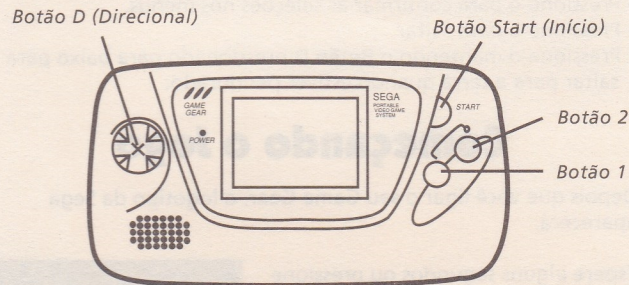
O tempo estava frio e chuvoso e Mickey decidiu descansar lendo seu livro favorito "Melhores Contos de Fada do Mundo". Mas, o barulho da chuva fez Mickey adormecer e quando ele abriu os olhos, estava em uma pequena vila com árvores desfolhadas, galhos negros e tortos, nuvens pretas e relâmpagos assustadores.

Lá, Mickey encontrou uma garota que lhe contou que o cristal mágico que protegia a vila tinha sido roubado por um fantasma que queria dominar a região. Desde aquele dia, a região tinha se tornado um lugar sombrio e cheio de magia maléfica.

Você e Mickey viajarão através de lugares fantásticos e perigosos à procura do Castelo do Fantasma. Durante a viagem, amigos e objetos mágicos os ajudarão nas partes mais difíceis.

Boa sorte; vocês são a última esperança da Vila!

Assuma o Controle!



1. Botão Direcional (Botão D)

- Pressione-o para cima ou para baixo para mover o cursor nos menus.
- Pressione-o para a esquerda ou para a direita para mover o Patolino nessas direções.
- Pressione-o e mantenha pressionado para abaixar.
- Pressione-o para cima ou para baixo para olhar nessas direções.
- Mantenha pressionado para baixo e pressione o **Botão 2** para pular para a terra quando estiver pendurado.

2. Botão Start (Início)

- Pressione-o para começar o jogo.
- Pressione-o para confirmar as seleções nos menus.
- Pressione-o para pausar o jogo; pressione novamente para voltar a jogar.

3. Botão 1

- Pressione-o para confirmar as seleções nos menus.
- Pressione-o para atirar com o revólver do Patolino.
- Pressione-o para atacar no set de filmagens do Kung-Fu

4. Botão 2

- Pressione-o para confirmar as seleções nos menus.
- Pressione-o para saltar.
- Pressionê-o mantendo o **Botão D** pressionado para baixo para saltar para a terra quando estiver pendurado.

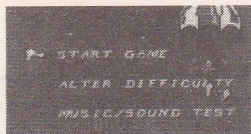
Começando o Jogo

Depois que você ligar o seu Game Gear, o logotipo da Sega aparecerá.

Espere alguns segundos ou pressione o **Botão 1** ou **2** para ver a Tela de Seleção de Língua. Você poderá ver as telas de mensagens do Daffy Duck in Hollywood em inglês (English), alemão (Deutsch), espanhol (Espanol), francês (French) ou italiano (Italiano). Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para mudar a mão para a língua que você escolheu e pressione o **Botão 1** ou **2** para confirmar a sua seleção. Se você esperar durante essas telas de abertura, uma demonstração do jogo começará. Pressione qualquer Botão para voltar para a Tela de Seleção da Língua.



Depois dos dois avisos legais, aparecerá a Tela de Título do Daffy Duck in Hollywood. Pressione o **Botão 1** ou o **Botão 2**.



Depois, a Tela de Seleção do Modo aparecerá. Faça a sua seleção como na Tela de Seleção da Língua.

Coisas que o Melhor Amigo do Pato deveria lhe contar...

- Se você estiver protegido por uma fada, evite pegar outra Varinha Mágica. Aí, se você for acertado, você poderá voltar e pegar a que você deixou para trás.
- Se você encontrou um Item que você gosta de usar, evite os Itens que mudam o seu Revólver de Bolhas.
- Fique de olho em salas secretas - elas escondem bônus.
- Mesmo que você tenha encontrado um inimigo, às vezes é melhor você procurar um Item que aumente o seu poder de fogo antes de atacá-lo

A aventura do Patolino termina quando ele tiver conseguido todos os 12 Prêmios. O jogo também termina quando ele perder todas as suas Vidas e for acertado por um inimigo. Você, então, voltará para o começo do jogo, a não ser que a sua habilidade tenha lhe garantido um lugar na nos Melhores Placares. Se isto acontecer, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para circular através das letras e números e pressione-o para a esquerda ou para a direita para passar para a próxima letra do seu nome. Quando você estiver satisfeito, pressione o **Botão 1** ou **2**.

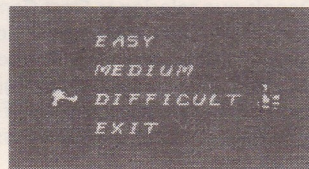


ENTER YOUR NAME	
BAY.....	15000000
SIMON...	14000000
TONY....	01000000
CCK.....	00500000
WOLF...	00000950

O Patolino ganhará um Continue sempre que ele encontrar uma Claquete. Depois que ele perder a sua última vida, a Tela de Continue aparecerá. Pressione o **Botão 1** ou **2** antes que o cronômetro chegue a zero para continuar o jogo do ponto onde ele parou.

A Opção **Start Game** (Começar o Jogo) faz você entrar imediatamente na ação.

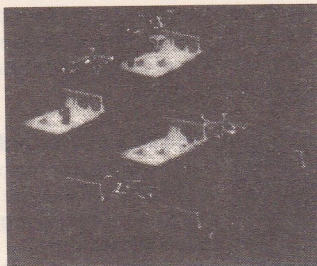
A Opção **Alter Difficulty** (Mudar o Nível de Dificuldade) permite que você escolha entre uma partida *Easy* (fácil), *Medium* (normal) ou *Difficult* (difícil). Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para mover a mão para o nível desejado, depois pressione o **Botão 1** ou **2**, ou o **Botão Início** para confirmar a sua escolha. O dedão levantado marca o nível escolhido. Mova a mão para *Exit* (Saída) e pressione novamente o **Botão 1** ou **2**.



A Opção **Music/Sound Test** (teste de música/ efeitos sonoros) permite que você ouça as faixas de áudio e os efeitos sonoros do jogo. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para escolher entre *Play Music* (Música) ou *Play Sound* (efeitos sonoros). Depois, pressione-o para a esquerda ou para a direita para escolher um número. Para escutar, pressione o **Botão 1** ou **2**. Para parar a música, mude o número ou mova a mão. Quando você tiver terminado, mova a mão para *Exit* (Saída) e pressione o **Botão 1** ou **2** para voltar para a Tela de Seleção do Modo.

Pato Voador

Depois que selecionar *Start Game* (Começar o Jogo), a Tela de Seleção da Cena aparecerá. É aqui que você irá escolher em qual cena de *Daffy Duck in Hollywood* (Patolino em Hollywood) você irá jogar. O jogo tem três Estágios, cada um com duas provas. E cada prova tem três cenas. Na Tela de Seleção da Cena você escolherá em qual das seis cenas disponíveis no Estágio, você irá jogar.



O Patolino irá pular de pára-quedas de um helicóptero, que você pilotará pressionando o **Botão D**. Os números do Estágio e da Cena serão mostrados no canto inferior direito da tela. Quando o helicóptero passar sobre a cena desejada, pressione o **Botão 1** ou **2**.

O que um pato deve fazer

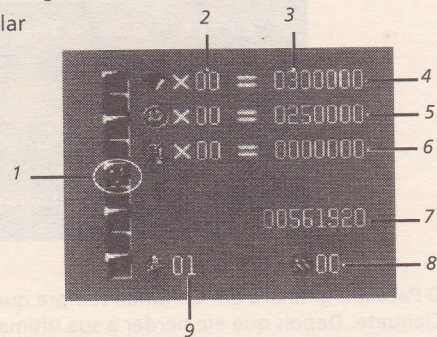
O Professor Duck Brain colocou seus capangas em todos os sets de filmagem. Capture-os com a sua pistola e, antes que os seus inimigos escapem, estoure as bolhas para levá-los para fora da tela.



Quando você atravessar uma Cena, você verá um placar. Este lhe mostrará a quantidade que você encontrou de cada Item. Esse número será depois convertido em pontos. Os Diamantes valem 100,000 pontos, e os Prêmios valem 500,000 pontos.



1. Depois que você conseguir a letra Y, só faltarão as letras D - A - F - F - D - U - C - K para ganhar uma Vida extra.
2. Número para calcular
3. Valor de Pontos
4. Diamantes
5. Dólares
6. Prêmios
7. Placar
8. Claquetes
9. Vida



Você também poderá ver quais letras de Daffy Duck você conseguiu coletar. Quando você pegar o nome todo, ele piscará e você ganhará mais uma Vida.

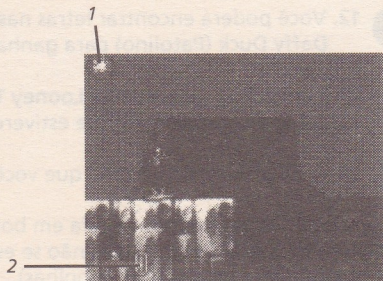
Depois, você voltará para a Tela de Seleção de Cena. As Cenas que você já completou estarão marcadas com uma bandeira branca. Quando todas as seis tiverem sido conquistadas, você poderá passar para o próximo estágio.

Quando tudo estiver terminado

Vidas extra poderão ser ganhas coletando Cabeças de Patolino, escrevendo Daffy Duck (Patolino) com Bolhas-letra, ou fazendo 1, 5, 20, 50 ou 90 milhões de pontos.

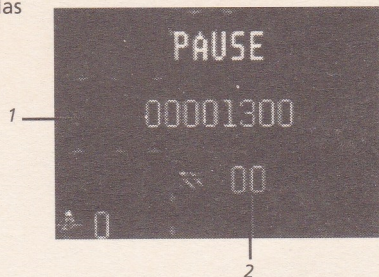
Você poderá ver o número de vidas que você ganhou quando estiver jogando. Se você encontrar um Item ou um Poder Extra, ele também aparecerá na tela.

1. Item ou Poder Extra
2. Vidas Sobrando



Pause o jogo para verificar o seu placar e quantas Claquetes você já encontrou.

1. Placar
2. Claquetes Encontradas



Bloqueadores de seção evitam que o Patolino passe adiante enquanto houverem capangas soltos. Se ele tentar passar muito cedo, uma mão apontará de volta o caminho pelo

qual ele veio, para avisá-lo que ele ainda tem trabalho a fazer antes de poder continuar.



O Patolino começará com quatro Vidas. Quando ele for acertado, ele perderá uma Vida e voltará para o último Estágio que ele passou. Quando o Patolino estiver subindo para o céu, pressione o **Botão 1** ou **2** para acelerar a sua ascensão e continuar o jogo. O Patolino não sofrerá danos quando estiver protegido por uma fada. (Veja a seção "Itens e Poderes Extra".)



Você deverá explorar todos os sets atrás dos Prêmios. No caminho, colete o maior número de pontos que conseguir capturando inimigos e encontrando certos itens. A sua missão estará completa quando você encontrar todos os 12 Prêmios.

Itens e Poderes Extra

Alguns Itens e Poderes Extra surgem dos cachos de bolhas. Lembre-se de agarrá-las antes que eles explodam ou flutuem para fora da tela. Outros estão espalhados pelos Sets.

1. **Varinhas Mágicas** protegem o Patolino dos inimigos, mas a sua mágica é forte o suficiente para absorver um golpe apenas.



2. Aumente o placar com as **Bolhas Dólar**. A vermelha vale 1,000; a Azul 10,000; e a Amarela 50,000.



3. Os **Diamantes** são os melhores amigos do pato. Eles valem 500,000 pontos e eles são contados a partir do final de cada Cena.



4. Aumente o poder do Patolino com as **Bolhas de Fogo**. Você poderá atirar quatro bolhas que capturarão instantaneamente os inimigos.



5. As **Cabeças do Patolino** lhe darão uma Vida extra.

6. Pegue uma **Claquete** para conseguir um Continue.



7. As Bolhas do Patolino ficarão mais velozes se ele encontrar a **Bolha Veloz**.



8. O **Fogo Rápido** permite que o Patolino atire mais rapidamente...



9. ...e com o **Longo Alcance**, ele será um tiro mais longo.



10. As **Bolhas Miras** vão direto até o inimigo mais próximo. Mas elas não irão atravessar paredes.



11. Com o **Fogo Duplo**, ele poderá atirar duas bolhas ao mesmo tempo.



12. Você poderá encontrar letras nas **Bolhas-Letra**. Escreva Daffy Duck (Patolino) para ganhar uma Vida extra.



13. Se você encontrar uma **Bomba Looney Tunes**, você capturará todos os inimigos que estiverem na tela.



14. A **Gosma Verde** permite que você atire em círculos.



15. Prenda todos os inimigos na tela em bolhas com a **Mistura de Super Bolhas**. (Mas não se esqueça de que você ainda terá de estourar as bolhas).

