

**TEG TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
FUNKE & AMAZONIA

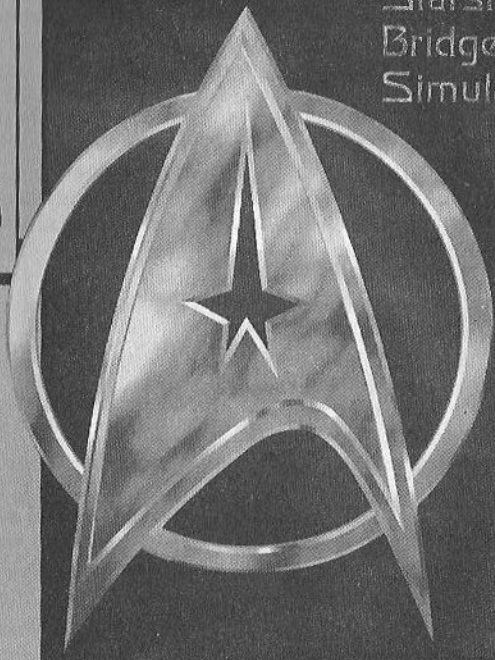
**MEGA**

**32X**

**MANUAL DE  
INSTRUÇÕES**

**STAR TREK™  
STARFLEET ACADEMY™**

Starship  
Bridge  
Simulator



**SEGA**

**TEG 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.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 m da tela de 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 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.

## IMPORTANTE



Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

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

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 video 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.

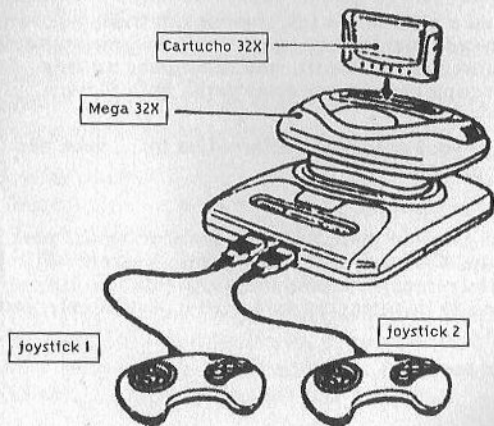
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

**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 de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para jogar com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
3. Coloque o cartucho Star Trek™ Starfleet Academy™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA 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. Star Trek™ Starfleet Academy™ é para um ou dois jogadores.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



Para: Cadete da Academia Estelar  
De: Almirante Barnes  
Data: 9973.19  
Assunto: Boas-vindas extra-oficiais

Fiquei surpreso ao ver o seu nome na listagem da Academia do Esquadrão Estelar. Não é o seu envolvimento que me surpreende - o seu potencial de liderança sempre ficou claro para mim. O que é difícil de acreditar é que você já tenha idade suficiente para ser um cadete. A última vez que eu o vi, você sequer alcançava os controles do antigo Voron Skiirc 2000 de seu pai. Agora você está aqui, competindo contra outros cadetes para provar que é um dos poucos que merecem um lugar em uma nave do Esquadrão Estelar.

O seu pai ficaria muito orgulhoso de vê-lo neste uniforme hoje. Como um cadete acho que você irá compreender a dedicação que ele tinha. O seu falecimento no encontro com os Klingons fez dele um oficial do Esquadrão Estelar que sempre será lembrado com muita honra, mas até onde eu tenho conhecimento, o seu engajamento no Esquadrão Estelar é a maior honra que ele poderia ter.

Não darei nenhum conselho a você pois sei que já compreende o valor da diplomacia, das táticas militares e do uso criativo dos recursos que tem à mão. Apesar de você não acreditar na sorte, aqui isto conta pouco e não tem nenhum espaço, mesmo assim...boa sorte!



## New Game (Novo Jogo)

Escolha esta opção para começar um novo jogo. Você irá para o "Registro de Novos Cadetes" onde poderá escolher o seu gênero, nome e nível de habilidade. Pressione o **Botão Início** para começar.

## Password (Senha)

Se você recebeu uma Senha em um jogo anterior, você poderá selecionar esta opção para escrevê-la e continuar o jogo do ponto onde parou. Para escrever uma Senha, pressione os Botões no joystick na ordem que combina com a sua Senha, depois pressione o **Botão Início**. Todas as Senhas contêm as letras A, B, C, U, D, L e R.

## Simulator (Simulador)

Selecionando esta opção você pula o Modo de Jogo e vai diretamente para o Simulador de Treino para escolher uma missão. Se você escolher treino de combate, escolha o tipo de nave que você quer usar pressionando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Selecione o número de naves que você quer enfrentar pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo. Pressione o **Botão A, B** ou **C** para fazer a sua escolha. Você também poderá escolher uma nave Klingon ou Romulan para experimentar como é pilotar uma dessas naves.

Se você selecionar Two Player Mode (Modo para 2 Jogadores), você precisará de dois joysticks. A tela mudará para uma tela dividida. O Jogador Um usará a metade de cima da tela enquanto o Jogador Dois usará a parte inferior. Veja a seção "Pontes de comando" para obter mais detalhes sobre os mostradores na tela.



Há controles especiais para o Combat Training (Treino de Combate) e Two Player Mode (Modo para 2 Jogadores): As estações de controle da ponte não estarão disponíveis neste modo. O **Botão Início** não terá nenhum efeito a não ser que você esteja pilotando uma nave Romulan ou Klingon. Neste caso, o **Botão Início** irá ligar e desligar o Escudo de Proteção.

## A Tela de Opções

Escolha Options (Opções) para mudar as seguintes características:

- Sound (Som)..... Liga e desliga o som.
- Music (Música)..... Liga e desliga a música.
- Stereo (Estéreo)..... Permite que você escolha se quer ouvir o som do jogo em estéreo ou mono.
- Controls (Controles)..... Permite que você configure o seu joystick.

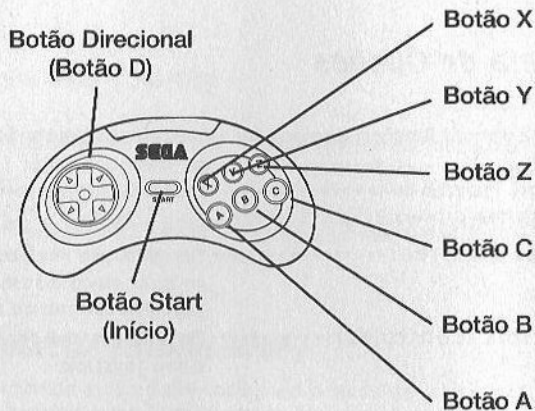
Os Joysticks poderão ser colocados no modo Simulador ou Arcade. No Modo Simulador, pressione o **Botão D** para cima para descer e pressione-o para baixo para subir. No Modo Arcade os controles serão invertidos. O Modo Simulator é o padrão.

Os **Botões A, B** e **C** poderão ser redefinidos em inúmeras configurações. A configuração padrão aparece nas páginas 6 e 7.

Use o **Botão D** ou o **Botão Início** para mover o cursor entre as opções. Pressione o **Botão A, B** ou **C** para mudar a sua escolha. Pressione o **Botão Início** para continuar.



## ASSUMA O CONTROLE!



### Controles da Ponte de Comando

**Botão D:** Move o cursor até o ícone mais próximo à direita ou à esquerda.

**Botão A, B ou C:** Confirma a escolha da opção selecionada.

**Botão Início:** Pausa o jogo.



### Controles da Academia do Esquadrão Estelar

#### Joystic 3 Botões

**Botão D:** Controla o movimento da nave e permite que você circule através dos numerosos diálogos e outras coisas, quando estiverem disponíveis.

**Botão A:** Desacelera a nave.

**Botão B:** Acelera a nave.

**Botão C:** Atira os phasers.

**Botão A+B:** Atira torpedos de fóton.

**Botão A+B+ Botão D:** Faz a nave rodar.

**Botão Início:** Volta para a Tela de Controle da Ponte.

#### Joystic 6 Botões

**Botão A:** Desacelera a nave.

**Botão B:** Acelera a nave.

**Botão C:** Atira phasers.

**Botão X:** Faz a nave rodar no sentido anti-horário.

**Botão Y:** Atira torpedos de fóton.

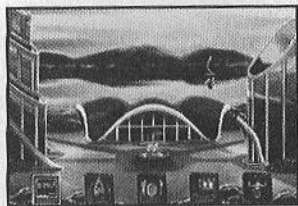
**Botão Z:** Faz a nave rodar no sentido anti-horário.

\* Estas são as configurações padrão. Elas poderão ser alteradas no Menu de Opções.

\*\* No Treino de Combate e no Modo para 2 Jogadores o **Botão Início** não terá nenhum efeito a não ser que o jogador esteja pilotando uma nave Romulan ou Klingon. Neste caso, ele ligará e desligará o Escudo de Proteção.

## **O Pátio da Academia do Esquadrão Estelar**

Este é o pátio da Academia do Esquadrão Estelar: daqui você poderá ir para a classe, para a sala de reunião, para o seu dormitório, para a sala de descanso ou para o Simulador de Treino.



### **Classe**

---

Você poderá ir para a classe para receber uma dica do instrutor para a próxima missão, ou para pegar o seu boletim atual.



**Boletim** - Pegue o seu boletim atual.



**Palestra** - Ouça as aulas diárias do instrutor.



**Saída** - Você voltará para o pátio.



### **Sala de Reunião**

---

Quando entrar na sala de reunião, você receberá uma nova missão no Simulador de Ponte. Antes de embarcar em uma missão, você terá a opção de falar com o instrutor.



**Instrutor** - Ouça um breve relato sobre a missão atual.



**Questão** - Permite que você fale com o instrutor sobre a missão que recebeu e receba dicas valiosas.



**Simulador** - Começa a missão.



**Saída** - Volta para o pátio.



### **Sala de Descanso**

---

A sala de descanso da Academia permite que você fale com os seus colegas em um ambiente menos formal. Há três opções nesta sala:



**Falar com Cadetes** - Permite que você converse com a tripulação de cadetes.



**Falar com o anfitrião** - Jones, o hospedeiro, irá lhe dar conselhos e encorajá-lo.



**Saída** - Volta para o pátio.



## Dormitório

Esta é a sua própria sala. Você terá quatro opções quando estiver aqui:



**Desistir** - Permite que você recomece o jogo.



**Computador** - Escolha o computador para ver as diferentes estatísticas para naves e outros pontos de seu interesse.



**Dormir** - Esta opção permite que você descanse até o próximo dia. Você deverá selecionar esta opção para passar para as missões do simulador de ponte do dia seguinte. Você receberá uma Senha para a sua posição atual no jogo. Você poderá sair do jogo e voltar mais tarde para a mesma posição usando a opção Password (Senha) na Tela do Menu Principal.



**Saída** - Volta para o pátio.



## Simulador de Treino

Selecionando esta opção, você poderá pular o modo de jogo e ir diretamente para o Simulador de Treino para selecionar uma missão. Se escolher o treino de combate, você irá escolher o tipo de nave que irá usar pressionando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Selecione o número de naves que você irá enfrentar pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo. Pressione o **Botão A, B** ou **C** para confirmar a sua escolha. Você também poderá escolher uma nave Klingon ou Romulan para saber como é pilotar uma dessas naves. Se você selecionar o modo para 2 Jogadores, você deverá ter dois joysticks. A tela irá se dividir. O Jogador Um usará a metade superior da tela e o Jogador Dois a metade inferior. Veja a seção "Pontes" para obter maiores detalhes sobre os mostradores na tela.

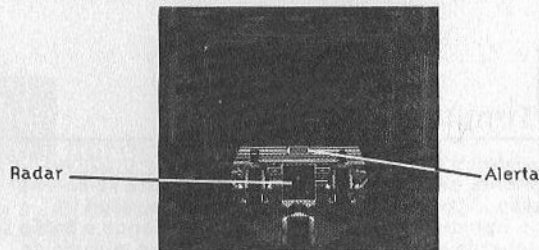
Controles Especiais para o Treino de Combate e o Modo para 2 Jogadores: As estações de controle da ponte não estarão disponíveis nestes modos. O **Botão Início** não terá nenhuma função a não ser que o jogador esteja pilotando uma nave Romulan ou Klingon. Neste caso, este **Botão** irá ligar e desligar o Escudo de Proteção.



## PONTES DE COMANDO

Há 5 tipos diferentes de pontes: das naves de Federação Científica, dos pequenos Cruzeiros da Federação, dos grandes Cruzeiros da Federação, da nave Romulan e da nave Klingon. No Treino de Combate e no Modo para 2 Jogadores você poderá escolher qualquer uma dessas, assim como escolher a nave na qual o adversário estará. Se você embarcar em um simulador de missão, você terá uma nave previamente escolhida.

Muitos indicadores aparecerão na tela :

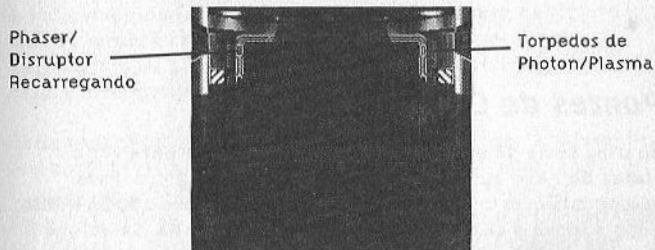
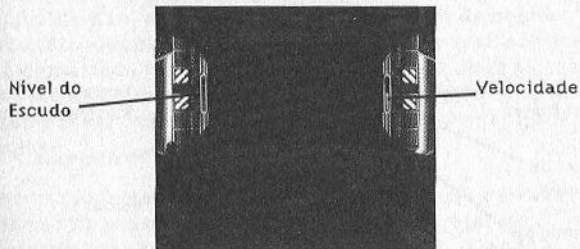


O Radar mostrará onde uma nave ou objeto se encontra em relação à sua nave. A localização da sua nave será indicada por um ponto central. As naves que estiverem acima do ponto estarão na sua frente. As naves abaixo do ponto estarão atrás de você. Quando os pontos que indicarem a presença de outras naves forem circulares, elas estarão no seu plano de visão. Se os pontos estiverem na forma de uma seta virada para baixo, a nave / objeto estará debaixo de você. Se os pontos estiverem na forma de uma seta virada para cima, a nave / objeto estará acima de você.

O Alerta do Status indica o nível de prontidão da nave para encontros perigosos. Verde significa nível normal. Amarelo



significa sinal de alerta e liga o escudo. Vermelho significa Alerta Vermelho e prepara o sistema de armas. A barra indicará os danos que forem causados no escudo. Quanto menor for a barra, mais danificado estará o sistema de defesa. A barra de velocidade indicará a velocidade da nave. Uma barra vermelha indicará velocidade da ré. Quanto maior a barra, maior será a velocidade.



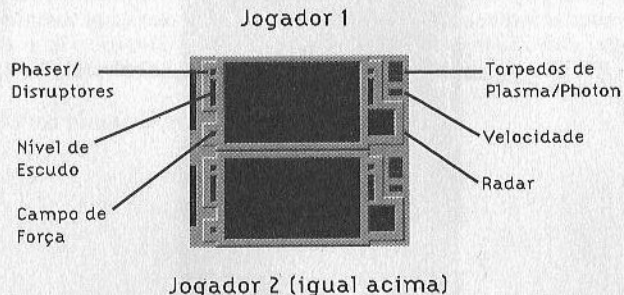
Uma luz vermelha no indicador de armas (phaser, disruptor, phóton, torpedo, etc.) indicará que o sistema de armas está recarregando e não poderá ser utilizado. Uma luz verde indicará que ele está pronto para ser reutilizado e um indicador preto, que o sistema foi desativado ou danificado.





## Modo de Jogo para 2 Jogadores:

### Indicadores de Status nas Pontes



### Pontes de Controle

Há uma série de estações onde você poderá ir para ver o status da nave ou executar comandos estratégicos. Para acessar qualquer uma das estações abaixo, pressione o **Botão Início**, depois mova o cursor para a estação apropriada. Selecione o ícone de Saída para voltar para a ponte.

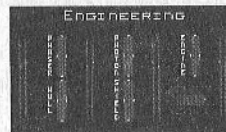


### Estação de Engenharia

A Tela de Controle de Danos da estação de engenharia permite que você estabeleça qual destes sistemas terá prioridade para o conserto: Phasers, Torpedos de fóton, Casco, Escudos ou Maquinário. O Sistema que você escolher será consertado mais rápido do que o normal. Para selecionar um Sistema diferente, use o **Botão D** para selecionar uma opção e pressione o **Botão A, B** ou **C** para confirmar a sua escolha.

Danos no sistema poderão afetar a performance da nave. Os sistemas de phaser ou torpedo de Fótons pararão de funcionar quando estiverem 50% danificados. Quando o Maquinário estiver danificado, a nave não conseguirá viajar a toda velocidade. Quando os Escudos estiverem danificados, eles se tornarão menos eficientes para proteger a nave. O Casco é o mais crítico. Quando ele chegar a zero, a nave estará totalmente destruída.

Cada reparo do sistema tem um tempo de conserto diferente. O reparo do sistema de armas é mais rápido, reparos nos Escudos e no Casco são mais lentos. Note que todos os sistemas, menos o Casco, poderão ser totalmente consertados no espaço. A condição do Casco não poderá ser melhorada durante uma missão.



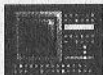


## Estação Científica

Você terá as seguintes opções nas estações científicas:



**Alcance do Radar** - Permite que você mude o alcance dos seus sensores do radar.



**Computador** - Entre no banco de dados do computador para obter informações importantes.



**Varredura do Sensor** - Procura por anormalidades no setor.



**Relatório da Situação** - Permite que você converse com o cientista oficial.



## Estação de Comunicação

A estação de comunicação lhe dará as seguintes opções:



**Cumprimentos** - Permite que você se comunique com as naves ou estações próximas. Quando você estiver falando com os outros você terá inúmeras escolhas para responder. Se você vir a mensagem "Choice A" (Escolha



A) depois do seu nome no topo da caixa de diálogo, use o **Botão D** para circular através de cada uma das respostas possíveis. Pressione o **Botão A, B** ou **C** para selecionar a resposta que você escolher.



**Ordens** - Mostrará quais são as suas ordens.

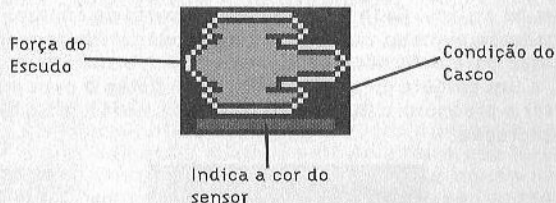


## Estação de Pilotagem

Esta estação controla as seguintes funções:



**Tática** - Mostra um ícone da nave do adversário com informações sobre os danos. O ícone aparecerá na parte inferior esquerda da tela. Quando este modo estiver ativado, os últimos tiros disparados por suas armas e que acertaram a nave aparecerão no ícone. O ícone aparecerá cinza quando nenhum adversário estiver presente ou quando nenhuma nave foi acertada pelos seus tiros.



A Força do Escudo indicará a condição do escudo do adversário. O Verde significa boa condição. Amarelo significa mais de 50% danificado. Vermelho significa que o escudo



está 75% danificado. Preto indica que não há mais escudo. A Condição do Casco indicará a condição do casco do adversário. Verde significa que ele está em boas condições. Amarelo que foi 50% danificado. Vermelho significa que ele já foi 75% danificado. O Indicador da Cor do Sensor será usado para identificar um adversário no Radar. A cor do ponto do sensor será a mesma desta barra.

**ALERT**

**Situação da Nave** - Alerta vermelho ligará automaticamente os Escudos e as Armas. Alertas amarelos ligarão os Escudos, mas as armas continuarão desligadas. Verde desligará os Escudos e as Armas.



**Raio de Atração** - Atrai uma nave ou objeto. Você precisará estar próximo o suficiente da nave ou do objeto para pegá-lo. Lembre-se de ir a uma velocidade lenta quando estiver pegando ou soltando um objeto.



## Estação de Navegação

O mapa de navegação permite que você explore diferentes setores no espaço. Cada setor tem um número de código. Alguns terão planetas e bases estelares neles. As suas ordens indicarão para onde você deve ir referindo-se ao número do setor, a um planeta ou base estelar. Use o **Botão D** para mover o cursor e pressione o **Botão A, B** ou **C** para selecionar o lugar da exploração.



## Os Membros da Academia do Esquadrão Estelar

### Você

Você é um cadete da Academia Estelar cujo treinamento focaliza lidar com situações que surgem durante as simulações de controle da ponte. Você está tentando se formar como o melhor de sua classe para conseguir uma posição importante em uma nave de verdade. Como o seu pai, que foi morto durante uma batalha contra os Klingons, você é valente, realista e confiante - um líder nato, nos moldes clássicos do Capitão Kirk. Tudo o que você precisa fazer é provar isto para a Academia.



### Geoff Colond

Original da Colônia Centuri, Colond é humano. Ele irá manejar a direção no simulador de missões. Ele é fácil de se lidar e irá ajudá-lo e defendê-lo quando surgirem problemas. A sua irmã mais velha é uma tenente que atualmente serve na USS Enterprise™.



### Ken Elliot

De Rigel VIII, Elliot é filho de um mercador humano (daí a sua fisionomia) com uma escrava Orion (por isso a sua cor verde). Educado por um pai que ele despreza, Elliot entrou na Academia contra a vontade de seu pai. Ken está particularmente ligado à disciplina da Academia e, apesar de sua desagradável atitude inicial, ele quer se sair bem. Extremamente agressivo e capaz, Elliot adora o desafio e a competição. Ele poderá se tornar o seu principal rival, tornando a sua vida terrível. Elliot opera a estação de navegação durante as missões no simulador.



### Vanda M'Giia

A voluntariosa filha de um alto diplomata da Federação, M'Giia é uma Andoriana que trabalha com as comunicações nas missões do simulador. M'Giia é formal e educada, mantendo distância entre ela e os seus interlocutores. No primeiro encontro, M'Giia parece esnobe e, de alguma forma, preconceituosa em relação aos humanos.



#### **Robin Brady**

Brady é um humano que se especializou em engenharia. O seu pai é um famoso político da Terra que coloca uma enorme pressão sobre ele, pressão esta, com a qual ele não consegue lidar. Brady é um "cara legal", cujo terror do pai o cega para o fato de que ele não nasceu para ser membro do Esquadrão Estelar. Os seus medos frequentemente se tornam claros com suas atitudes derrotistas em relação à missão.



#### **Sturek**

Sturek é um jovem e brilhante cientista, mesmo para os padrões dos Vulcanos. Ele tem potencial para se tornar um grande oficial cientista. Sturek tem um prazer exclusivo em se comparar com os humanos defendendo a honra e a forma lógica de vida dos Vulcanos.



#### **Comandante Alex Rotherot**

Rotherot é o instrutor do simulador da ponte da Academia. Ele é rápido em preender comentários ou desatenções. Um professor rígido, ele não acredita que um estudante consiga ser "bom o suficiente".

### **CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO**

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

STAR TREK e marcas relacionadas ™ & © 1995 Paramount Pictures. Cópias e/ou transmissões deste jogo são estritamente proibidas.  
© 1995 SEGA. Todos os direitos reservados.

# 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  
TELEFONE: (011) 831 2266