

Master System[®]

TURMA DA **mônica**



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

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 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m 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 seu médico.

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick.
2. Coloque o cartucho A TURMA DA MÔNICA EM: O RESGATE no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. A TURMA DA MÔNICA EM: O RESGATE é para somente 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



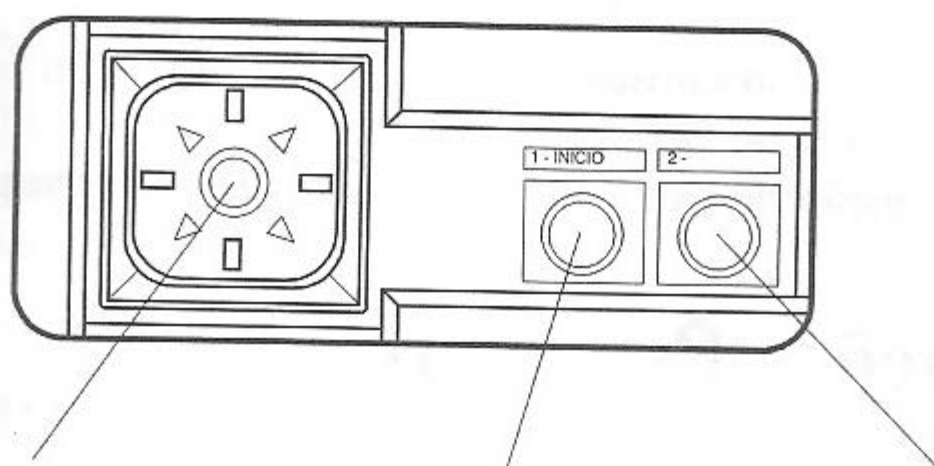
A TURMA DA MÔNICA em O RESGATE







Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Como usar o joystick:

Botão D

- Seleciona objetos na Tela de Opções, movendo o símbolo da mão.
- Move o personagem para a direita ou esquerda.
- Faz o personagem se abaixar (somente para a Mônica e o Chico Bento).
- Faz o personagem entrar por uma porta, quando pressionado para cima.

Botão 1

- Ataca com a espada na direção que o personagem estiver olhando.
- Atira com o bacamarte (Chico Bento).
- Retorna da Tela de Opções para o modo de jogo.

Botão 2

- Pula.
- Confirma uma seleção do cursor.

Botão D para baixo mais Botão 2

- Dispara a arma escolhida (que deve ser destacada da Tela de Opções antes de ser usada).

Botão de Pausa (no console)

- Mostra a Tela de Opções.
- Tem a função de pausa no interior das salas do Dragão.

Operações Especiais

Aderir a uma Parede:

Para o Bidu, pressione o Botão 2 e o Botão D na direção da parede para aderir a ela.

Andar nas Paredes ou Teto:

Pressione o Botão D na direção desejada.

Nadar:

Para o Cebolinha, pressione o Botão 2 rapidamente.

Voar:

Para o Anjinho, pressione o Botão 2 rapidamente.

Começando

Quando jogar pela primeira vez, selecione **REINICIA** (se selecionar **CONTINUA** por descuido, desligue e ligue novamente o console). Na cena inicial, ande com a Mônica pelo castelo tentando encontrar a passagem para o piso inferior e para a cova do Capitão Feio. Há uma porta no final do corredor subterrâneo. Ao entrar por essa porta, você enfrentará o dragão Gospe Fogo.

Se você vencer o dragão e escapar da destruição do castelo, será levado para a cidade. Daí em diante, todas as aventuras do jogo começarão a partir da cidade.

Se você for derrotado no decorrer do jogo, terá duas opções. Usar CONTINUA, que o levará imediatamente de volta ao jogo na cidade ou usar o PASSWORD (Senha) - que você pega com o Cascão - para continuar a jogar mais tarde.

Senhas

As senhas permitem que você volte a jogar de onde parou, depois de ter morrido e depois do console ter sido desligado, mantendo sua forma atual, seu ouro e todas as armas e escudos que possui.

Você pode obter senhas na igreja da cidade. Anote-as! As Senhas são usadas na Tela de Apresentação. Selecione CONTINUA e pressione o Botão 2.

Uma linha com 14 letras aparecerá na tela quando você selecionar CONTINUA. Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para mover o cursor sobre cada uma das letras. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para mudar as letras para a seqüência correta: de 0 a 9 e de A a Z. Não se preocupe se observar a falta de algumas letras do alfabeto. Todas as senhas que você receber poderão ser escritas. Quando terminar, mova o cursor para FIM e pressione o Botão 2. Você entrará na cidade com tudo que tinha, exceto os objetos mágicos e as poções de vida.

Jogando

O objetivo da Turma da Mônica é encontrar a Cruz da Salamandra. Partindo da cidade, você deve explorar diferentes áreas para descobrir pistas e encontrar objetos que precisará para terminar o jogo. No final de cada área, um dragão o espera. Quando você derrotar esse dragão, um novo personagem vai aparecer, com novas habilidades de luta.

Aceite essas mudanças. Além de serem divertidas, são necessárias para terminar o jogo.

Em primeiro lugar, você parte da cidade como o Chico Bento, que leva consigo um bacamarte para derrotar os inimigos. Sempre que você eliminar um inimigo aparecerão armas e dinheiro. Pegue-os com um toque!

No decorrer do jogo, você achará muitas portas. Pressionando o Botão D para cima quando estiver em frente a uma porta, ela se abrirá e você poderá examinar o que há do outro lado. Se for uma loja ou um hospital, poderá comprar objetos ou restabelecer sua vida, desde que tenha ouro suficiente!

NOTA:

Quando você derrotar um Dragão Chefe, pulará ouro para fora de uma chama. Pegue o máximo de ouro que puder antes de ser tocado por essa chama. Quando ela o tocar, um novo personagem irá aparecer!

Transformações

Aqui estão as características das formas que você adquirirá.

Chico Bento:

PA: 0/PD: 0/PE: 0



Ele é um perigo com seu bacamarte. Quando tiver dinheiro acumulado, ele poderá tornar-se mais forte, armando-se com os objetos comprados.

Bidu:

PA: 60/PD: 20/PE: 40



Ele é pequenininho e pode entrar em lugares que outras criaturas não podem. Ele pode também andar em paredes e tetos feitos de "pedras do Bidu".

Cebolinha:

PA: 90/PD: 50/PE: 50



Ele pode nadar livremente na água. Devido a isso, há alguns lugares onde somente o Cebolinha pode entrar.

Magali:

PA: 90/PD 50/PE: 50



Durona, ela ataca movimentando o Pau de Macarrão desde a cabeça até a ponta do pé.

Anjinho:

PA: 30/PD: 10/PE: 20



Ele pode voar livremente em grandes alturas (embora possa ferir-se quando suas asas se molham). Há lugares onde só o Anjinho pode entrar devido a sua habilidade de vôo.

Quando sua aparência muda, suas habilidades também mudam. A habilidade é medida assim:

PA: Poder de Ataque.

Quanto maior seu valor, maior a extensão do dano que pode causar. Espadas diferentes têm valores diferentes.

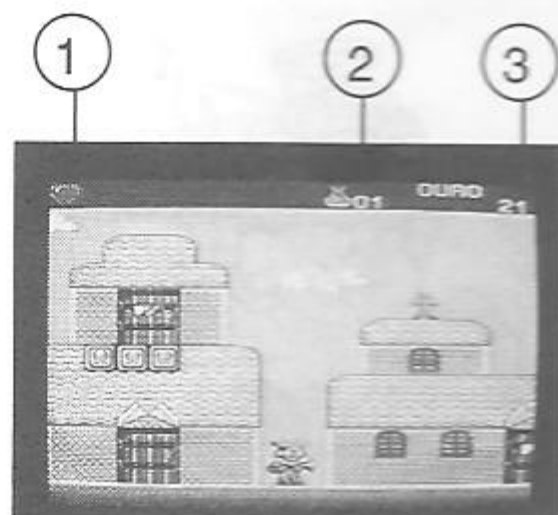
PD: Pontos de Defesa.

Quanto maior seu valor, melhor é a proteção contra um ataque. Escudos e armaduras diferentes têm valores diferentes.

PE: Pontos de Encantamento.

O valor depende dos pontos acumulados pelas diferentes aparências, tipos de armaduras e número de Pedras de Encantamento. Se esse valor for baixo, você não poderá comprar equipamentos eficientes nas lojas.

A Tela do Jogo



1. Vida:

Mostra a energia de vida do personagem. Quando todos os corações vermelhos mudam para preto, o jogo termina.

2. Medicamento:

Mostra o número de medicamento de recuperação que o personagem tem em seu poder.

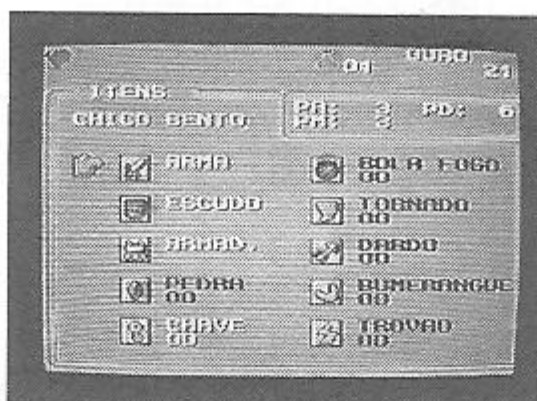
3. Ouro:

Quantidade de Ouro que o personagem tem em seu poder. Quando ele recebe ouro, esse valor é mostrado por poucos segundos.

EV do Dragão (Energia do Vilão):

Porcentagem restante dos pontos de vida de um Dragão Chefe. É mostrado durante o combate com os chefes.

A Tela de Opções



Quando o Botão de Pausa é pressionado, aparece uma Tela de Opções. Aqui, os objetos adquiridos podem ser examinados e utilizados selecionando-os com o Botão D e pressionando o Botão 2. Quando o Botão 1 é pressionado, a tela retorna ao jogo normal.

Lista de Armas:

Mostra a lista de espadas disponíveis.

Lista de Escudos:

Mostra a lista de escudos disponíveis.

Lista de Armaduras:

Mostra a lista de armaduras disponíveis.

Pedra:

Mostra o número atual de Pedras de Encantamento (máximo de 99).

Chave:

Abre as portas fechadas. Em todos os instantes, só se pode ter uma chave. Se você tiver uma chave, poderá abrir a porta sem ter que selecioná-la na Tela de Objetos.

Equipamentos

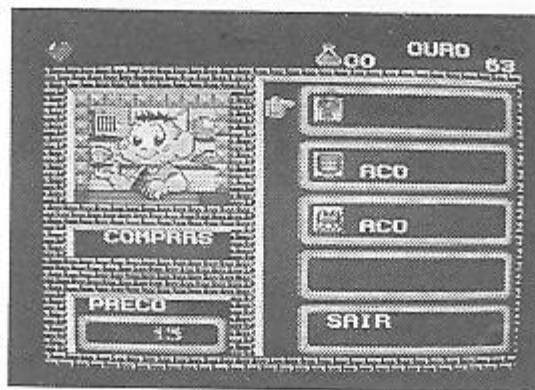
Há vários tipos de espadas, escudos e armaduras disponíveis. Você pode colocar e tirar a maioria dos equipamentos quando quiser. Quando um equipamento é adquirido, seu nome é mostrado na Tela de Equipamento, embora isso não signifique que você o esteja usando.

Para usar um determinado equipamento, primeiro você deve selecioná-lo com o cursor e pressionar o Botão 2. Seu nome, que está sendo apresentado na tela, mudará para a cor branca para confirmar que agora você o está usando. Pressione o Botão 1 para voltar para a Tela de Opções, e o Botão 1 novamente para voltar a jogar.

Ouro

As compras nas lojas são necessárias quando você deseja ficar forte o bastante para derrotar todos os seus inimigos. Mas você não poderá comprar os equipamentos necessários sem primeiro obter ouro. Ganhe dinheiro derrotando as criaturas ou abrindo as arcas de tesouro.

Lojas



Há muitas lojas disponíveis na cidade ou no interior de cavernas. Agora advinhe quem você encontrará dentro de uma loja? Isso mesmo, o Cascão! Normalmente, você identificará uma loja por ter uma porta com uma janela, embora algumas lojas não tenham janelas.

Quando você entra em uma loja, as mercadorias são expostas. Posicione o cursor no objeto que deseja e seu preço será mostrado na coluna inferior à esquerda. Se o preço está em vermelho, significa que você não tem dinheiro suficiente para comprar. Se um ponto de interrogação é mostrado no nome da mercadoria, significa que você não tem encantamento suficiente. Se isso acontecer, aumente seu dinheiro e reúna mais Pedras de Encantamento antes de tentar comprar de novo.

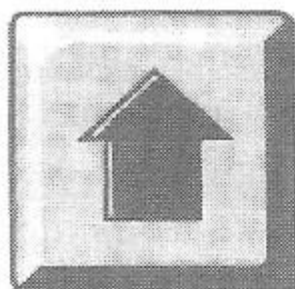
Para sair da loja, posicione o cursor sobre SAÍDA e pressione o Botão 1 ou o Botão 2.

Hospital (Sala Saúde)



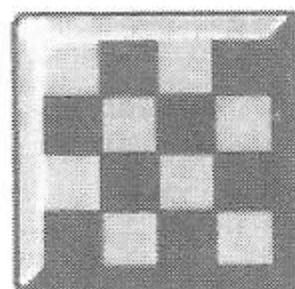
O quê? O Franjinha virou enfermeiro? Pois é, a turma está mesmo disposta a salvar a Mônica! Aqui você pode restaurar seus pontos de vida, desde que tenha dinheiro suficiente. Estas salas são raras, assim lembre-se de suas localizações.

Pedras Especiais



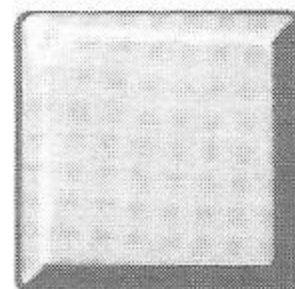
Pedra de Pulo:

Uma pedra com uma seta. Quando você pula no topo dessa pedra, é lançado para cima.



Pedra do Bidu:

Uma pedra pintada de xadrez. O Bidu pode andar em paredes e tetos feitos com essa pedra.



Pedra que Quebra:

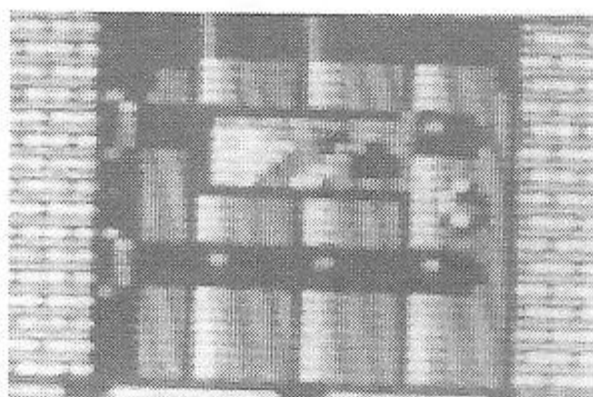
Pode ser destruída com o Poder do Trovão.

Portas

Para entrar pelas portas que aparecem durante o jogo, fique em frente delas e pressione o Botão D para cima. Os diferentes tipos de portas estão descritos abaixo:

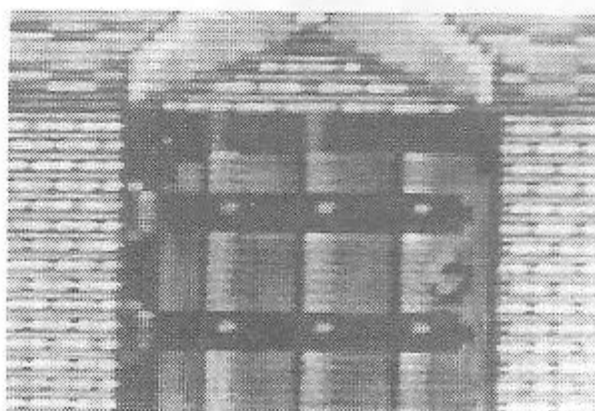
Porta com janela:

Levará você a uma loja, onde poderá comprar itens e armas com o Cascão.



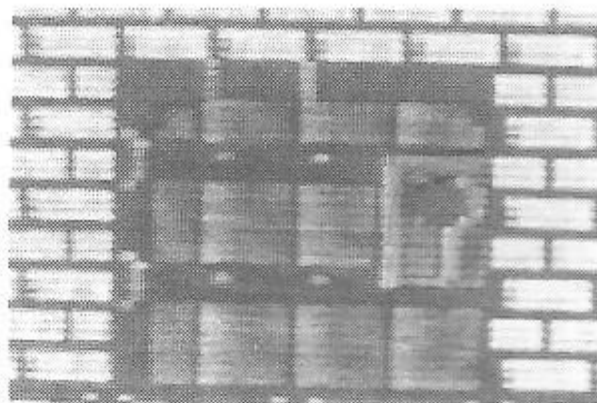
Porta sem janela:

Algumas salas com arcas de tesouro ou hospitais têm esse tipo de porta. Algumas dessas portas levam a destinos inesperados.

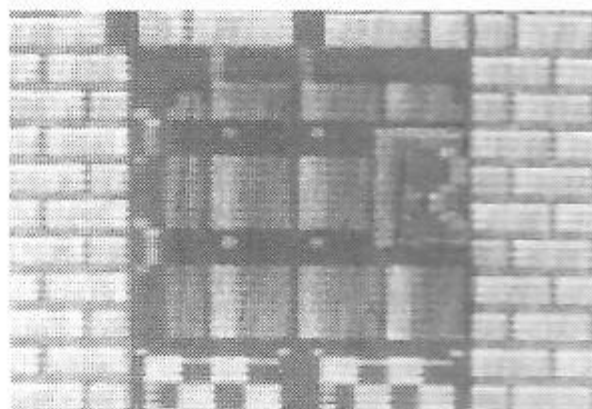


Porta verde com fechadura:

Não pode ser aberta sem uma chave. Uma vez aberta, a chave não é mais necessária.

**Porta vermelha com fechadura:**

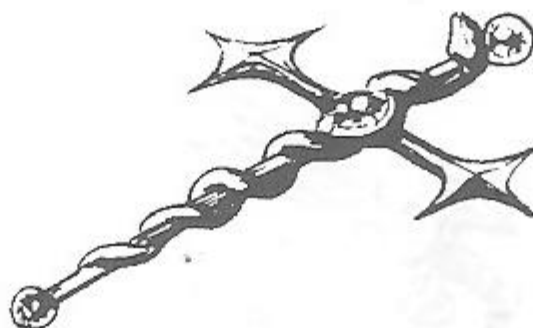
Não pode ser aberta sem uma chave. Mesmo quando aberta uma vez, você precisará da chave para poder abri-la novamente.



Objetos

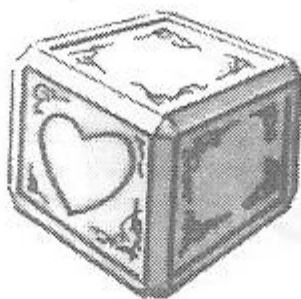
Vários objetos importantes são necessários para ajudar a turma. Você pode adquiri-los derrotando as criaturas, encontrando-os dentro de arcas de tesouro ou comprando-os em lojas.

Cruz da Salamandra:
Resgata Mônica!



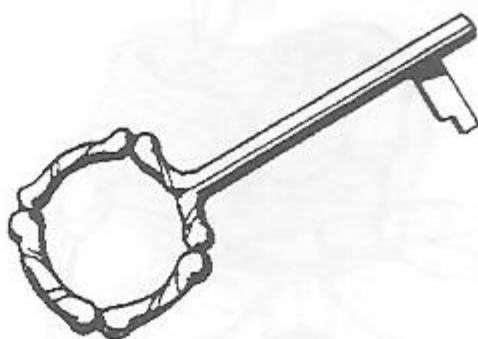
Corações de Vida:

Aumentam a capacidade de vida em um coração. Estão escondidos em sete arcas de tesouro (a primeira está no subterrâneo da primeira cidade).



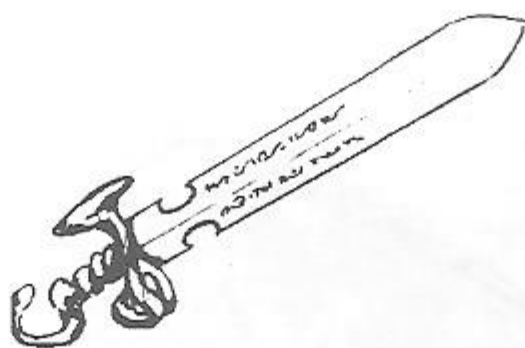
Chave:

Toda porta com fechadura pode ser aberta com essa chave.

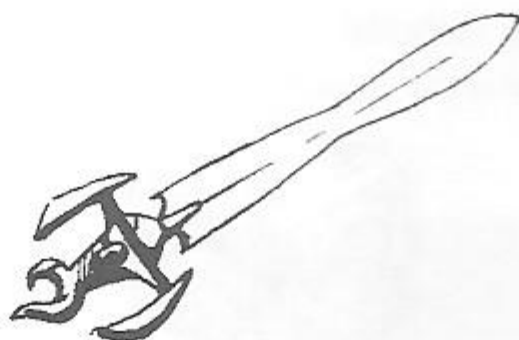


Poder do Trovão:

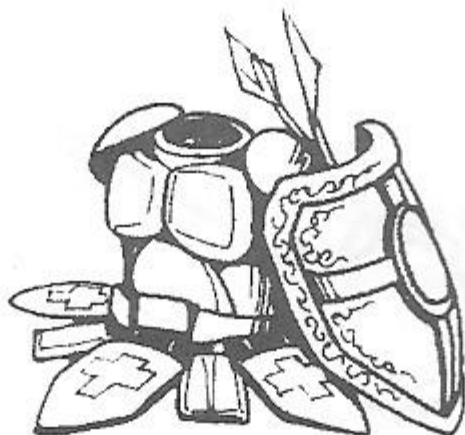
Com esse objeto, você pode esmigalhar as Pedras que Quebram.

**Poder da Terra:**

Em alguns lugares, essa espada pode verdadeiramente criar blocos de pedra! Você não pode terminar o jogo sem ela.

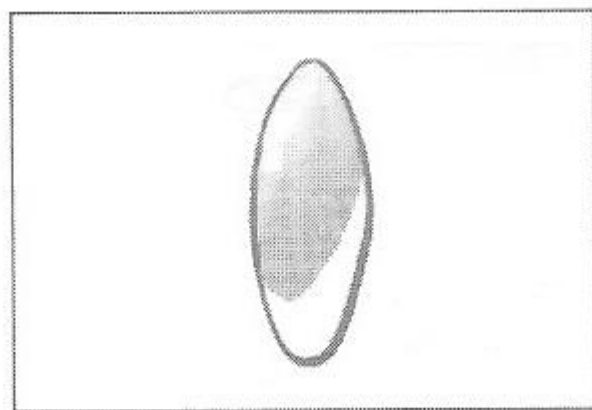
**Armas, Escudos e Armaduras:**

Há numerosos tipos de espadas, escudos e armaduras disponíveis. Alguns deles servem para aumentar sua vida, torná-lo invulnerável à lava ou facilitar a aquisição de encantamentos, corações e dinheiro!

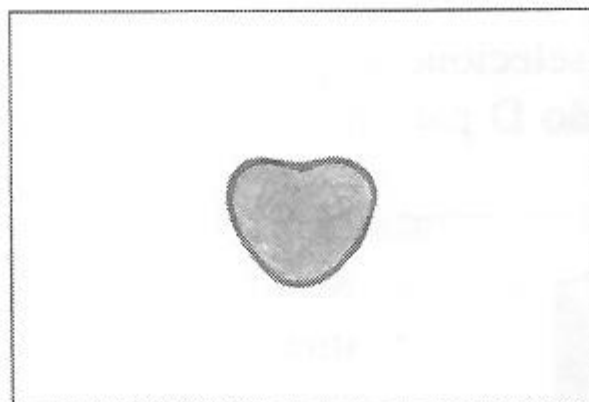


Pedras de Encantamento:

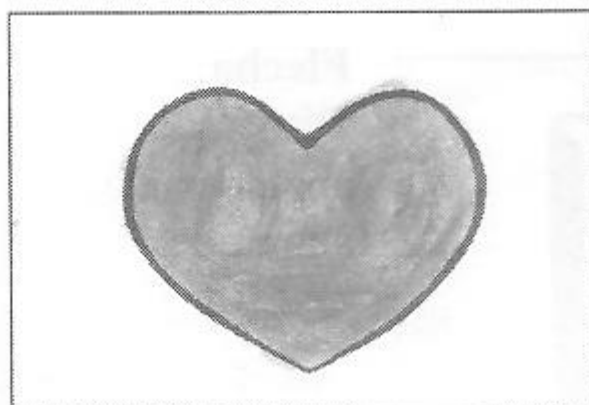
Quando o número de pedras que você possui é pequeno, você não pode comprar certos equipamentos na loja.

**Coração Pequeno:**

Sua vida é ligeiramente restaurada.

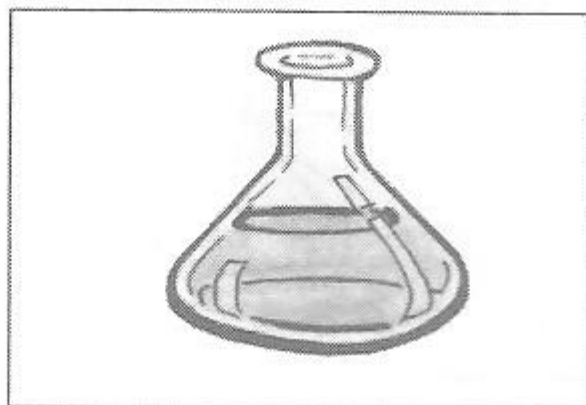
**Coração Grande:**

Sua vida é totalmente restaurada.

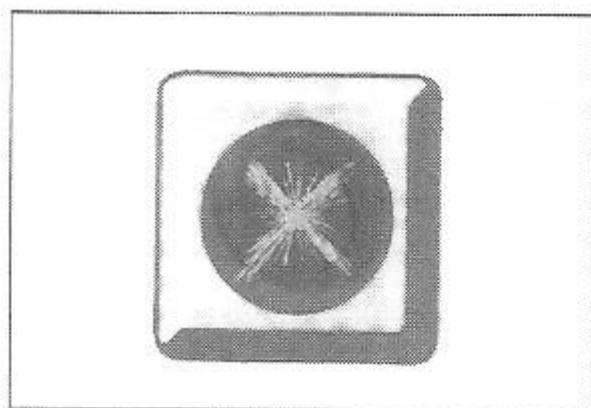


Medicamento:

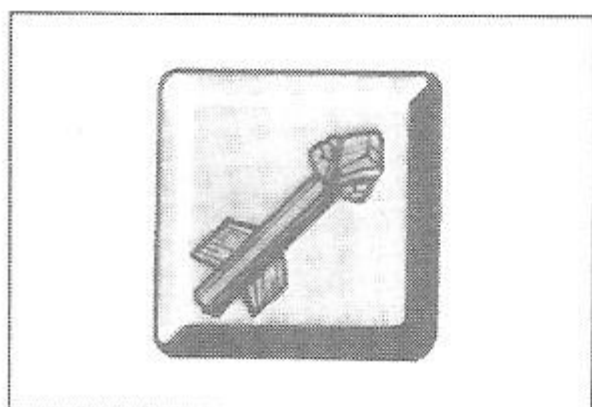
Restaura a vida quando os pontos de coração chegam a zero. Você pode ter um máximo de três medicamentos.

**Armas**

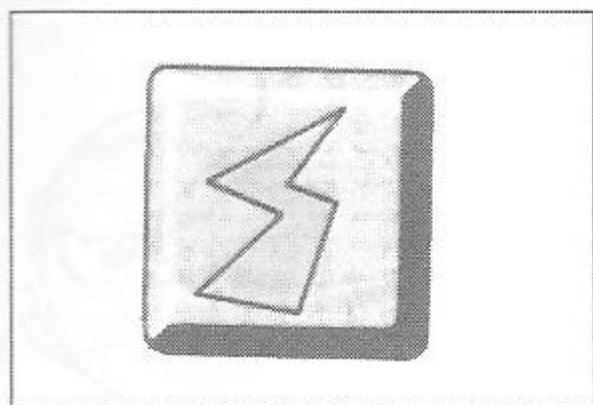
Para usar as armas, selecione-as primeiro na Tela de Opções. Use-as pressionando o Botão D para baixo e o Botão 2.

**Bola de Fogo:**

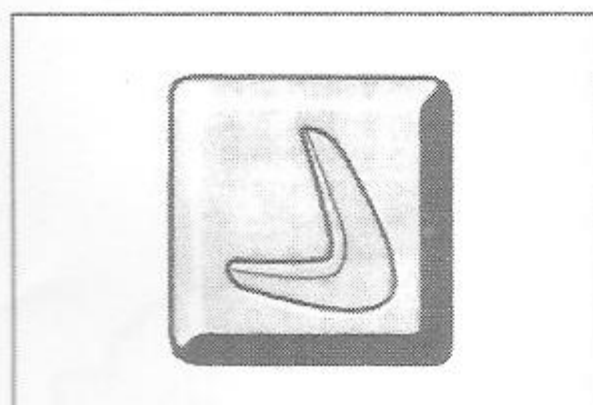
Move-se para a frente e danifica qualquer inimigo que atingir.

**Flecha:**

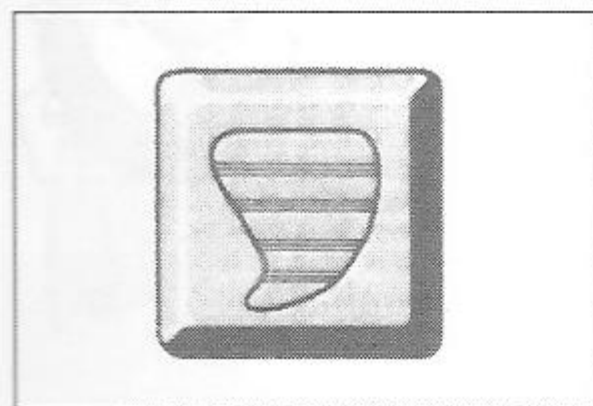
Dispara diretamente para cima. Pode abater qualquer inimigo que estiver acima de você.

**Super Raio:**

Danifica todos os inimigos da tela.

**Bumerangue:**

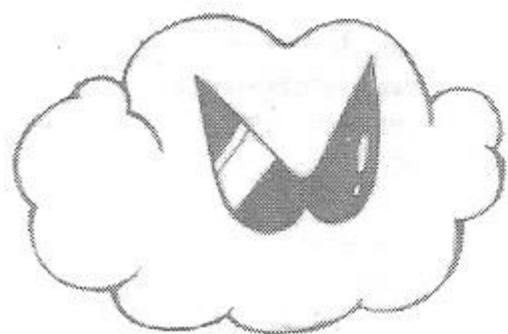
Voa para a frente e retorna.

**Tornado:**

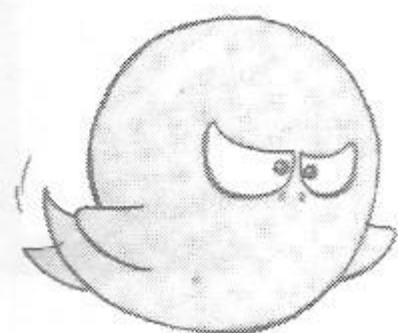
Move-se para a frente. Ricocheteia ao bater em um inimigo e se extingue sozinho.

Vilões

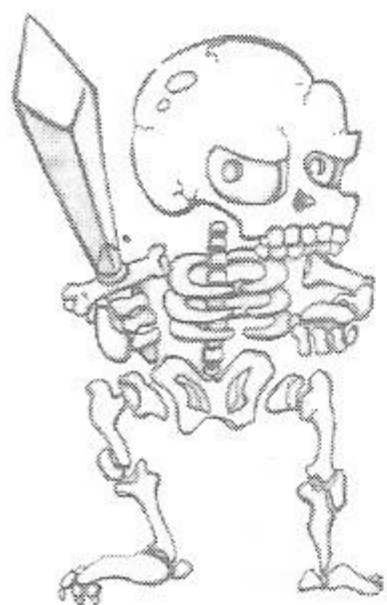
A força dos vilões é determinada pela cor: vermelho é o mais fraco, verde é forte, e azul é o mais forte.



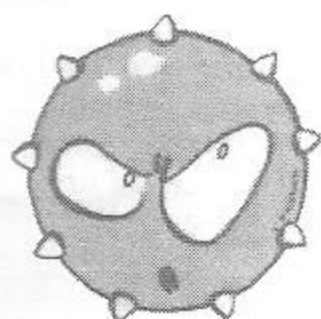
Nimbus



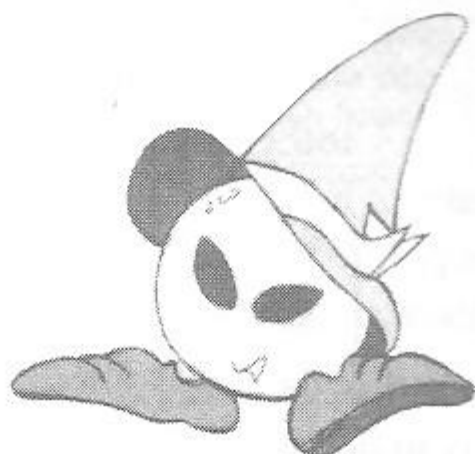
Kisusto



Esqueleticus



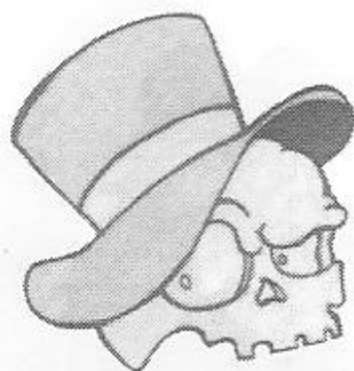
Espinoso



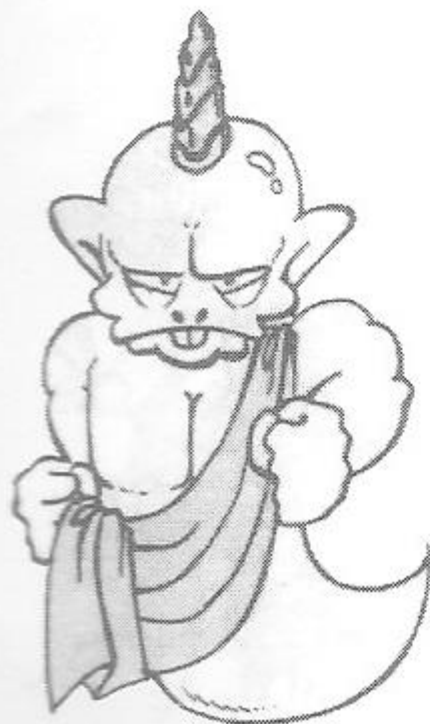
Zé Spirito



Cranius



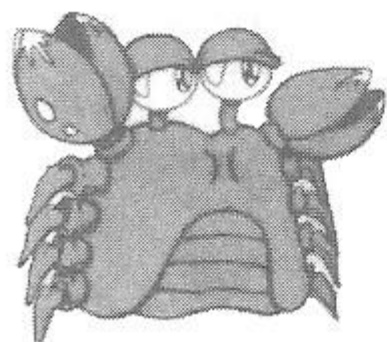
Mestre Cranius



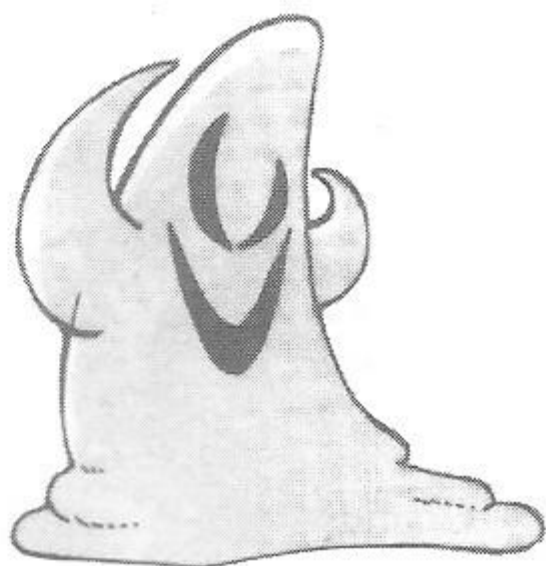
Da Lai Lama



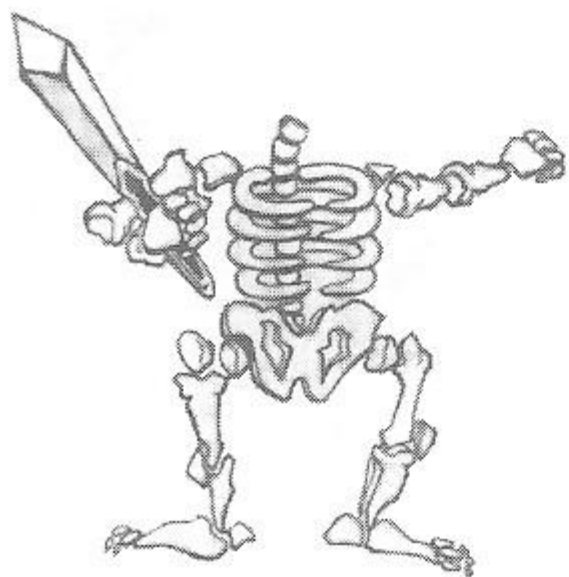
Mestre Esquelious



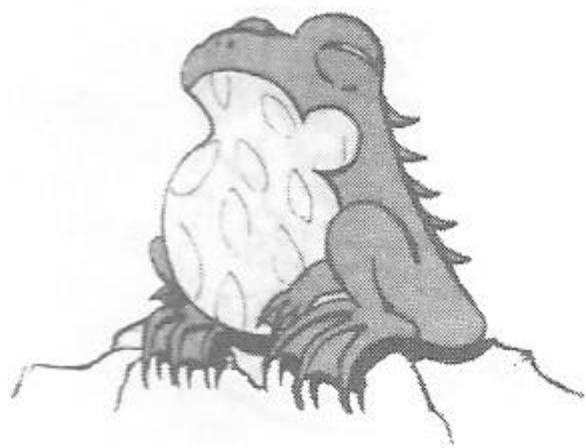
Carão Gueijo



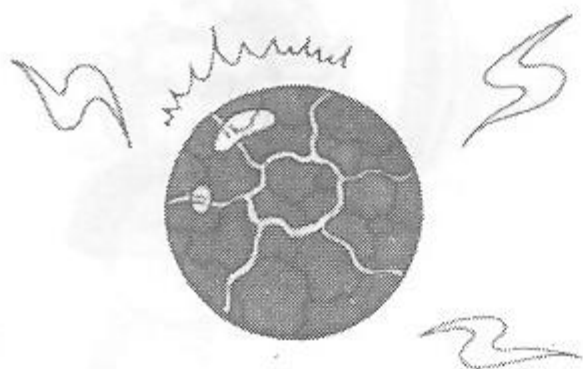
Spectro



Esquelecido



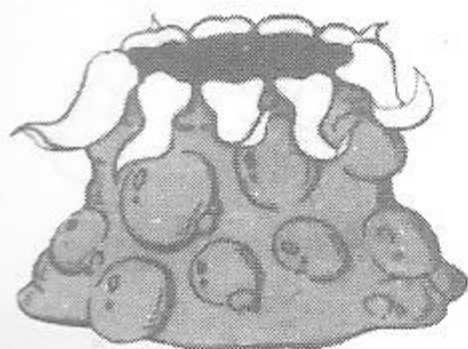
Sapo Boizão



Olho do Mal



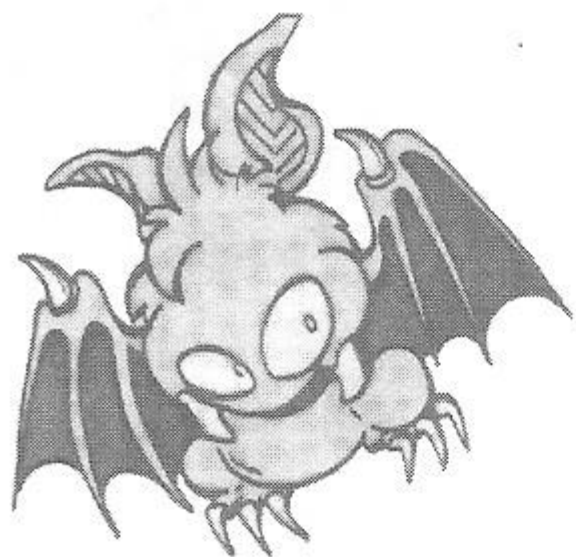
Ninja do Mal



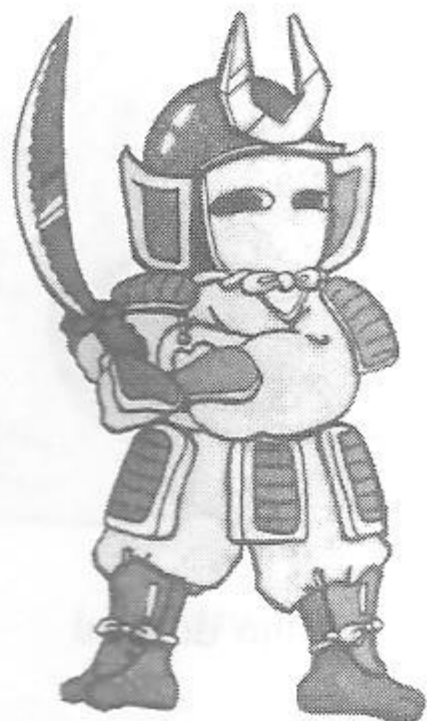
Plata Maligna



Polvoroso



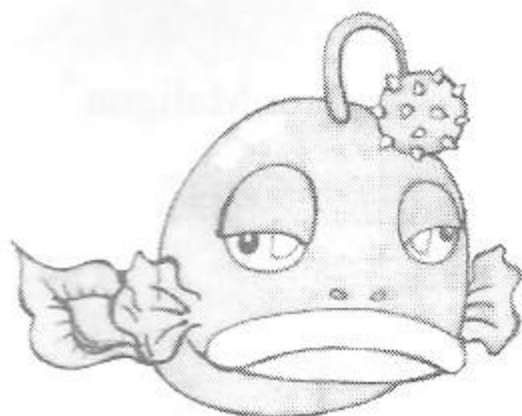
Vampirildo



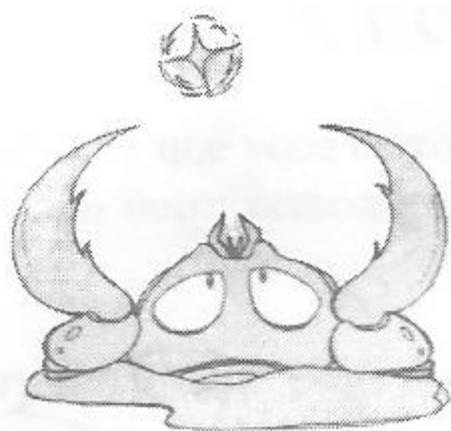
Guerreiro-Monstro



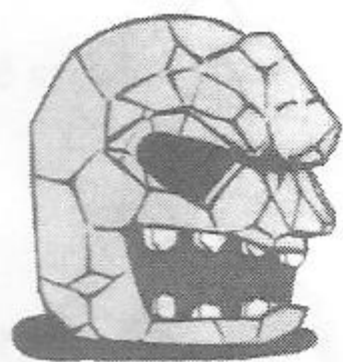
Arqueiro-Monstro



Pi Rainha



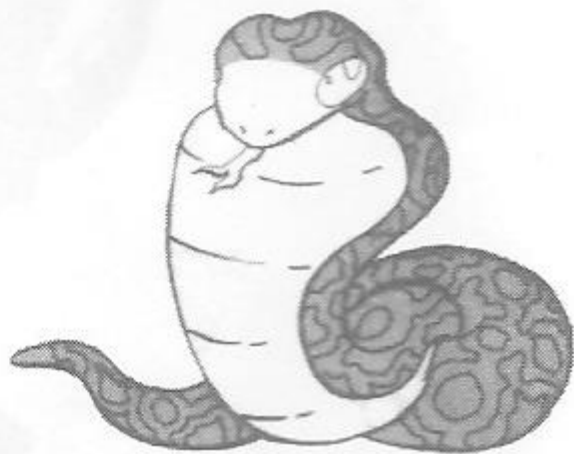
Escorpião de Fogo



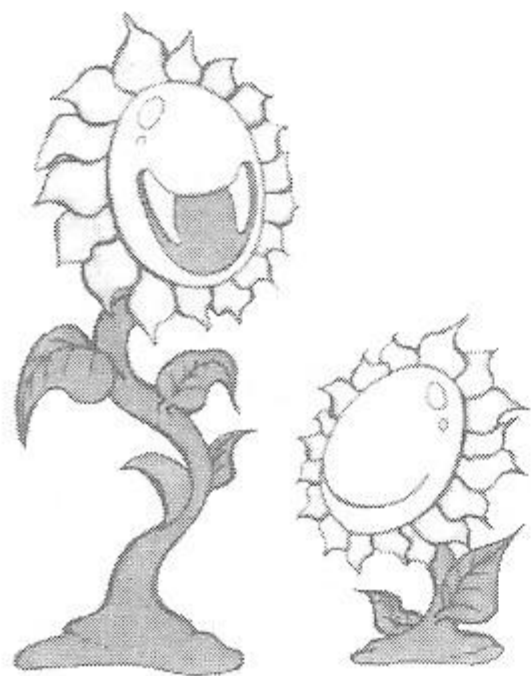
Cabeça de Pedra



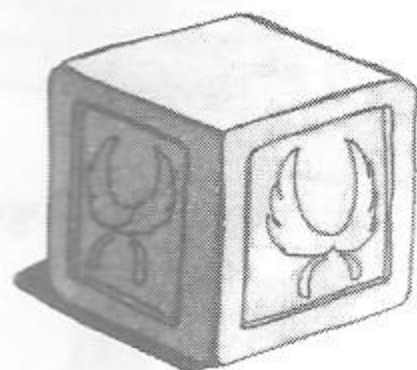
Ciclope



Sucuri



Plantas Carnívoras



Bloco Cadente

Dragões Chefes

Cada vez que você derrotar um Dragão Chefe, você será substituído por um outro personagem da turma.

Dragão Gospe Fogo:

O dragão que enfiou você nessa confusão e começou tudo.



Dragão Zumbi:

Vive no piso superior da fortaleza da selva.



Coronel Dragão:

Vive nas profundezas de uma caverna em um castelo japonês.



Dragão Múmia:

Um dragão que vira uma múmia em uma pirâmide. Ele tem o poder mágico de transformar seus inimigos em ratos!



Dragão Pirata:

Um pirata que uma vez mudou sua aparência com magia negra e agora vive como um dragão em um navio naufragado nas profundezas do mar...



Capitão Feio:

Você deve derrotá-lo para obter a Cruz de Salamandra e resgatar nossa amiga Mônica!



Dicas Úteis

- Ganhe muito dinheiro derrotando criaturas e encontrando arcas de tesouro.
- Use o tipo certo de armadura. Por exemplo, algumas armaduras não se danificam em lavas incandescentes, algumas podem dar-lhe muito dinheiro ao derrotar um inimigo, algumas lhe dão facilmente um coração e algumas permitem que você respire embaixo d'água. Experimente! O nome da armadura sempre lhe dá uma dica de seu uso.
- Armas diferentes têm usos especiais. Como as armaduras, o nome sempre dá uma dica de seu uso.
- Encontre portas escondidas destruindo pedras.
- Algumas salas permitem que você mude de personagem quantas vezes quiser. Isso facilitará muito o jogo.
- Observe a Tela de Demonstração cuidadosamente. Ela tem muitas dicas escondidas.

CC5B 7M4 ABVB E3
TEC TOY

CC5B 7M4 ABVB E3
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 CQ 087014169

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.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000

TELEFONE: (011) 831-2266

Y F 3 V

5 E 4

C ~~B~~ B A

N C A

9 W F S

N M 4

A I E N

C 3

L 1 Z 4

C 1 4

E ~~B~~ E N A

L D A

M G L X

C K X

5 N ~~B~~ B

~~D~~ L X

D G 4 X

E N 5

M X 4 J

G G L

Q G Z L

N W T

X 3 L Z

V L

F 6 S 4

H J 7

T 6 H S

D V

TECTOY

© 1993 Maurício de Sousa Produções.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

