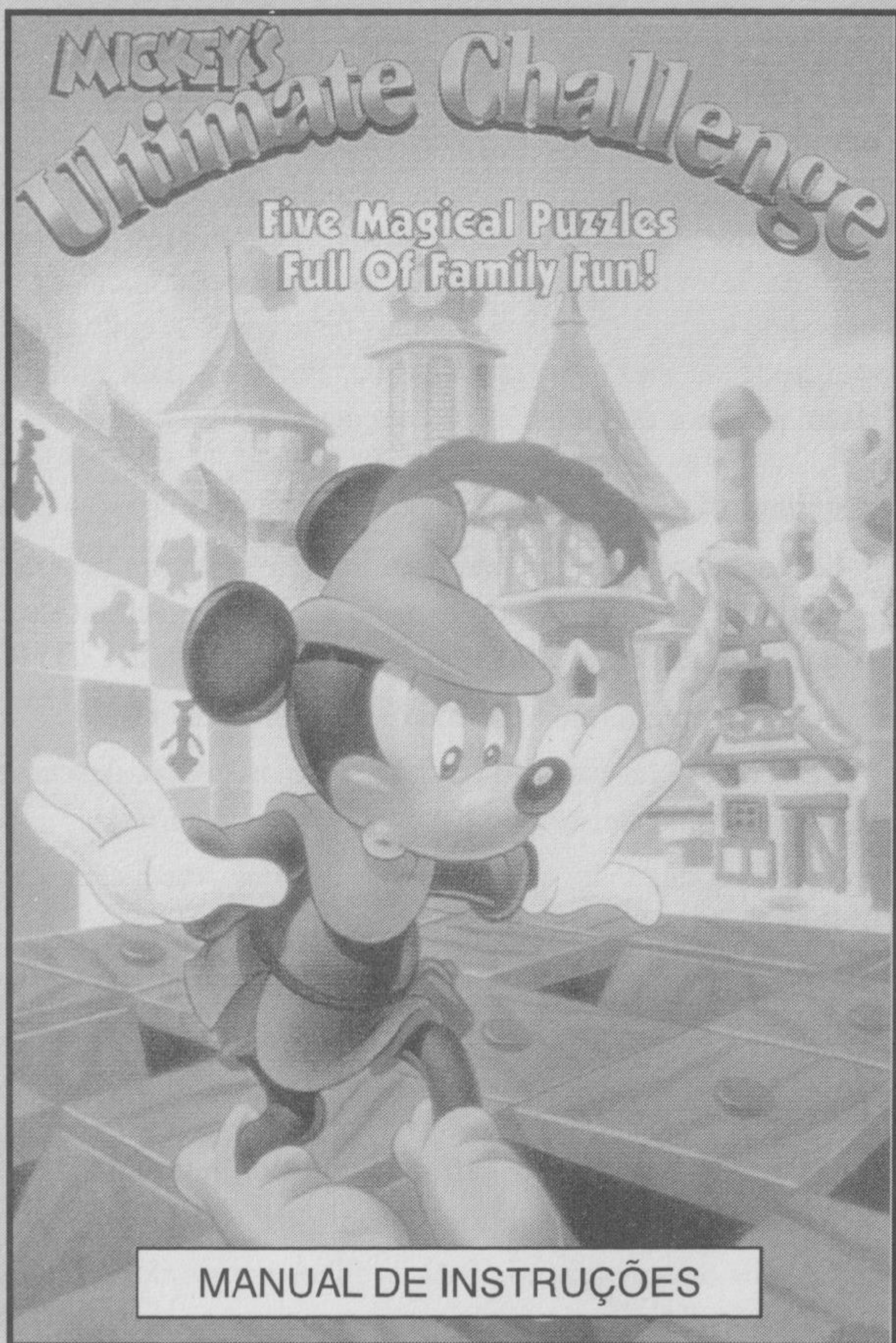


Master System



Produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd., Japan

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 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 esteja desligado. Conecte o joystick 1 e o 2 se for necessário.
2. Coloque o cartucho no console (veja figura abaixo), conforme explica o manual do seu 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.

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

Master System
Super Compact



Master System III
Compact



Mickey's

Ultimate Challenge

INTRODUÇÃO	3
INÍCIO RÁPIDO	3
CONTROLES	4
NÍVEIS DE DIFICULDADE	5
JOGANDO	6
TELA DE STATUS	6
LOCAIS & QUEBRA-CABEÇAS	7
COLETANDO OS FEIJÕES MÁGICOS	11
SOLUCIONANDO O MISTÉRIO.....	12

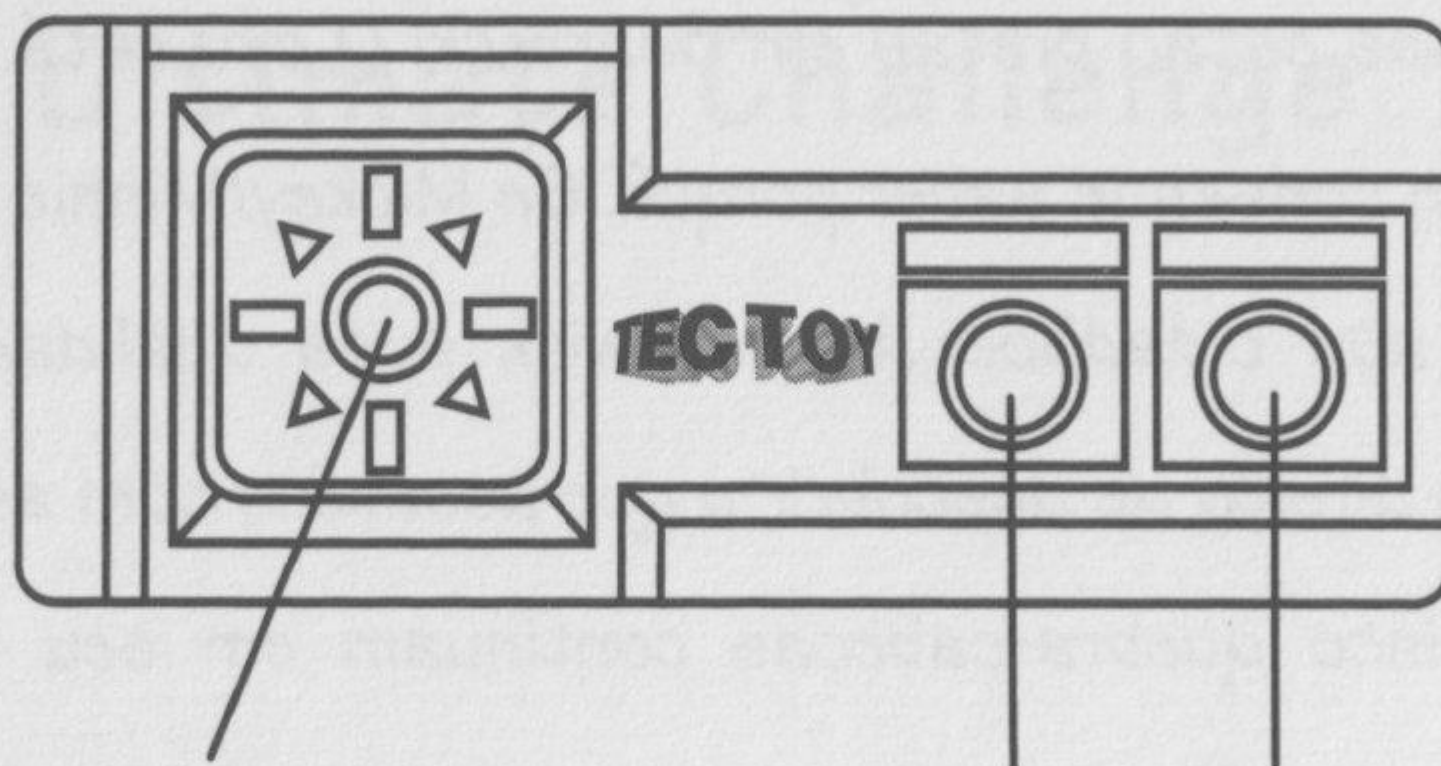
INTRODUÇÃO

As coisas estão pretas em Beanwick! O céu está caindo e ninguém consegue saber porquê. Se Mickey/Minnie puderem provar aos cidadãos de Beanwick suas qualidades, eles terão o direito de descobrir o que acontece com as nuvens. Mas, cinco quebra-cabeças continuam em seu caminho. Eles precisarão de toda a sua astúcia – e de muita ajuda sua – para resolver os quebra-cabeças e o mistério dos céus!

IMPORTANTE:

- Se você não vir a tela de Título da Sega, desligue o video game. Verifique se o Master System está conectado corretamente (veja o seu manual de instruções para ter detalhes). Ligando então, o video game novamente.
- Tenha sempre a certeza de que o seu video game está DESLIGADO antes de inserir ou remover um cartucho Sega.

CONTROLES



Bot o Direcional
(Bot o D)

Bot o 1 Bot o 2

Use o **Botão-D** para mover Mickey/Minnie para a esquerda ou direita. Pressione para baixo para fazer Mickey/Minnie abaixar.

Pressione o **BOTÃO 1** para fazer Mickey/Minnie pular.

Pressione o **BOTÃO 2** para saltos super altos.

Pressione o **BOTÃO 2** para ações especiais como “limpar” os retratos na Galeria de Arte da Daisy.

Para ver seu inventário enquanto estiver no mapa do castelo pressione **INICIAR**. Para continuar, pressione **INICIAR** novamente.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Existem três níveis de dificuldade a escolher: Fácil, Médio e Difícil. O nível determina a dificuldade dos quebra-cabeças individuais. Os movimentos do **Botão-D** são similares para todos os três níveis.

- **FÁCIL:** Quebra-cabeças para crianças
- **MÉDIO:** Quebra-cabeças para jogadores jovens
- **DIFÍCIL:** Para jogadores adultos.

JOGANDO

O objetivo do jogo é resolver todos os quebra-cabeças, coletar os objetos que pertencem ao Donald, à Margarida, ao Pateta, ao Horácio e à Huey, Dewey e Louie e retornar os objetos aos seus donos na troca por feijões mágicos. Uma vez que todos os feijões mágicos tenham sido colocados no Poço dos Desejos, você pode escalar o pé-de-feijão e completar o jogo.

As localizações do Castelo de Beanwick e suas redondezas podem ser visitadas na ordem que você desejar.

TELA DE STATUS

Quando Mickey/Minnie aparecem fora do castelo, pressione INICIAR para mostrar a Tela de Status. A Tela irá mostrar quais itens foram coletados e quantos foram trocados por feijões mágicos.

LOCAIS & QUEBRA-CABEÇAS

A LIVRARIA DO HORÁCIO

A livraria é uma bagunça! Todos os livros estão misturados e Horácio precisa de ajuda para arrumá-los.

Níveis Fácil e Médio: Ache os livros pelas letras e coloque-os em ordem alfabética pulando neles.

A letra do livro que Mickey/Minnie pularem em cima irá se selecionar automaticamente.

Modo Difícil: Adivinhe a palavra de 8 letras.

Existem oito letras a serem achadas em cada nível. Nos Modos Médio e Difícil, uma “plataforma” de livro é removida por cada letra errada entrada – fazendo o jogo cada vez mais difícil.

CONTROLES: Botão 1 ou 2 faz Mickey/Minnie pular de livro em livro. Botão Direcional (Botão-D) move o jogador para a esquerda ou direita.

Quando os livros estiverem em ordem, Horácio agradece Mickey/Minnie e dá a eles um livro de feitiços.

GALERIA DE ARTE DA MARGARIDA

As pinturas na galeria estão tão sujas, que você não consegue nem vê-las. Mickey/Minnie se oferecem para a limpá-las usando uma escada de mão e um espanador de pena. Como as pinturas estão descobertas, Mickey/Minnie têm a missão de identificar o par de pinturas. Assim que cada par estiver limpo, eles permanecerão assim. Mas, Mickey/Minnie terão de trabalhar rápido porque eles devem terminar antes das luminárias da galeria se apagarem e assim ficará muito escuro para se enxergar. Mickey/Minnie têm mais pinturas para limpar em níveis mais elevados.

CONTROLES: Botão-D move Mickey/Minnie para cima e para baixo da escada e a escada para a esquerda e direita. Pressione o Botão 2 para “espanar”.

Quando todas as pinturas estiverem limpas, Margarida agradece Mickey/Minnie dando à eles uma barra de ouro.

A TORRE DO MAGO DONALD

Quando Mickey/Minnie entram na Torre, Donald está praticando um novo feitiço. Opps! Desculpe, Mickey! Agora você está do tamanho de uma peça de xadrez! Para reverter esse feitiço, você deverá empurrar algumas poções especiais através do tabuleiro de xadrez de Donald no espelho mágico. Uma vez que você tenha terminado o número de tabuleiros suficientes no seu nível de dificuldade, você voltará ao tamanho normal.

CONTROLES: **Botão-D** move Mickey/Minnie para cima, baixo, esquerda e direita.

Para se desculpar por ter encolhido Mickey/Minnie, Donald dá a eles um par de óculos.

A LOJA DE FERREIRO DO PATETA

O Pateta pensa que ele pode provocar Mickey/Minnie com um jogo de "Adivinhe o que tem na minha Caixa de Ferramentas." Mickey/Minnie usam um martelo para adivinhar quais ferramentas do Pateta estão na caixa e em que ordem. Após cada adivinhação, Pateta revela quais são

as ferramentas que estão certas e quais delas estão na ordem correta. Essas respostas são mostradas como Símbolos de Rato: VERMELHO para a ferramenta correta, na ordem errada e VERDE para a ferramenta correta, na ordem certa. No Modo Fácil, as adivinhações corretas também serão selecionadas. Mickey terá de fazer 7 adivinhações para conseguir todas as ferramentas certas na ordem certa.

CONTROLES: **Botão-D** circula o indicador pelas ferramentas avaliadas pressionando para cima ou baixo. Movendo para a esquerda ou direita no Botão-D move-se a estampa para a esquerda ou direita. O Botão2 “martela” a ferramenta selecionada no lugar. Quando você tiver feito as suas adivinhações, mova a estampa por todo o caminho à direita, selecionando “OK”. Pressione o Botão2 e o Pateta dirá ao Mickey/Minnie quais ferramentas eles adivinharam corretamente.

Após resolver jogos suficientes, Mickey/Minnie vencem e ganham o martelo como recompensa.

PUXANDO A PONTE DE HUEY, DEWEY e LOUIE

A ponte pencil do Castelo de Beanwick é movida pela força da água e para soltá-la, Mickey/Minnie devem pular em cinco diferentes bombas em uma ordem especial. As bombas mostram a Mickey/Minnie a cor certa reduzindo e aumentando a luz. Mickey/Minnie devem então duplicar a sequência para correr o fluxo da água.

A sequência então se repete e se soma mais um passo. Mickey/Minnie devem continuar a pular nas bombas na ordem correta até o indicador da ponte mostrar a você que a ponte está totalmente abaixada.

CONTROLES: **Botão-D** move Mickey/Minnie para a esquerda e direita. **Botão 2** faz Mickey/Minnie pular. O **Botão 1** (pulo baixo) é usado para para aumentar a velocidade das coisas nesse quebra-cabeça.

Huey, Dewey e Louie ficam muito felizes quando a ponte está abaixada, que dão a Mickey/Minnie um chinelo de vidro.

Se Mickey/Minnie derem um ítem incorreto a um dos cidadãos de Beanwick, eles terão que jogar o quebra-cabeça desse personagem novamente para ter esse ítem particular de volta.

COLETANDO OS FEIJÕES MÁGICOS

Quando Mickey/Minnie completam uma tarefa ou solucionam um quebra-cabeça, eles recebem um prêmio: uma barra de ouro, óculos, chinelos de vidro, martelo ou livro de feitiços. Cada um desses objetos pertencem a um dos moradores do Castelo. Quando Mickey/Minnie retornam o objeto ao dono correto, você receberá um feijão mágico. Existem cinco feijões mágicos ao todo. Somente quando todos tiverem sido coletados você poderá ir à fase final do jogo.

SOLUCIONANDO O MISTÉRIO

Quando Mickey/Minnie tiverem resolvido com sucesso os cinco quebra-cabeças, retornado os cinco objetos aos seus donos, tudo o que eles terão de mostrar pelo seu esforço são cinco feijões. Mas, os feijões são a prova de que Mickey/Minnie são merecedores do Reino de Beanwick. Lá, Mickey/Minnie verão o quão bons esses feijões mágicos são, e também o que está acontecendo com o Reino de Beanwick. Se prepare para o **MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE!**



CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 90 (noventa) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

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 de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S. A.

Estrada Torquato Tapajós, 5480 - Bairro Flores

Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - Lapa

São Paulo - SP - CEP 05038-000 - Tel. (011) 861-5421

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA A AMAZÔNIA