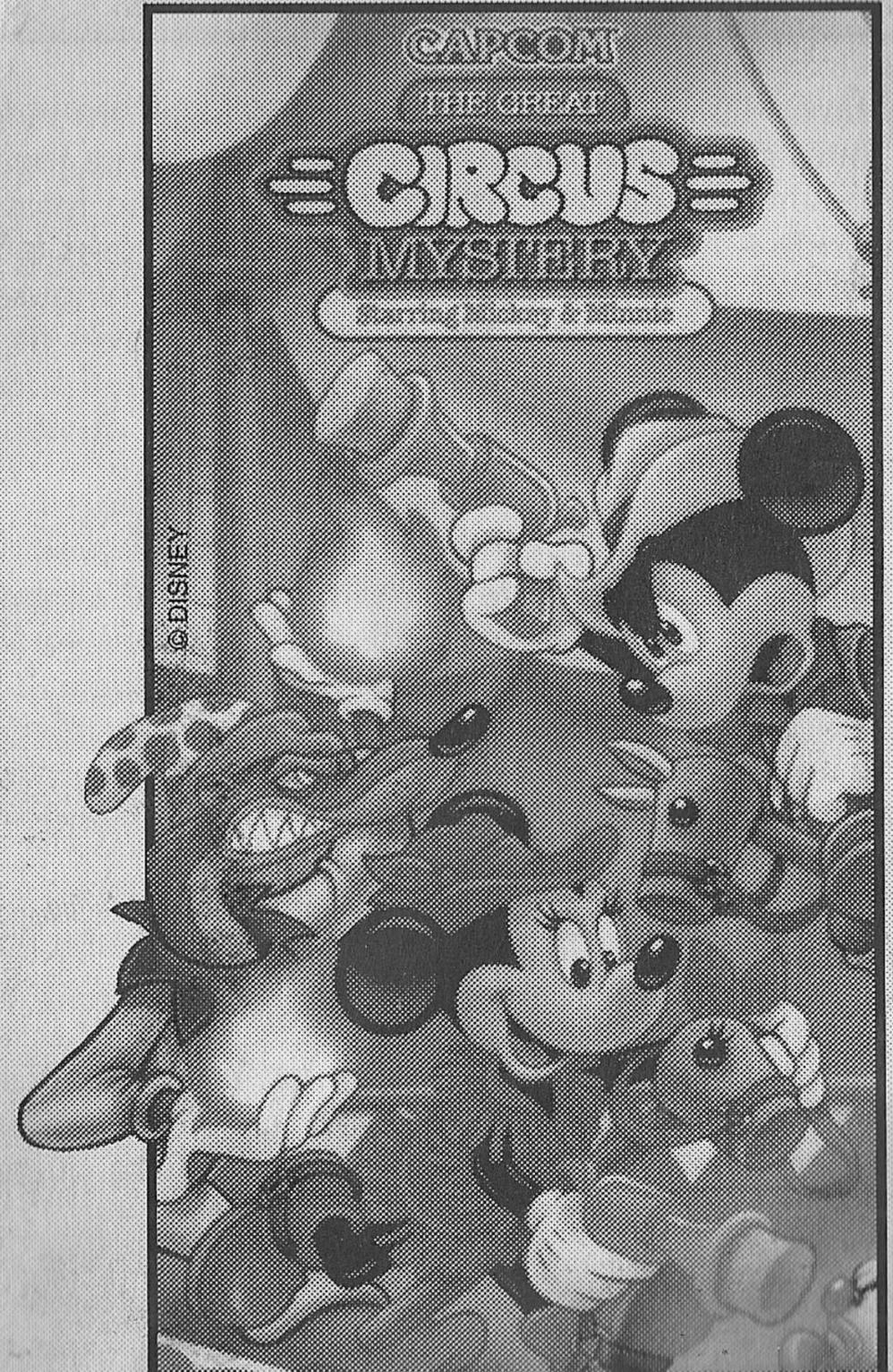


MEGA DRIVE®



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar 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 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.

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. Conseguir se divertir, não se esquecer do lado físico e se preocupar com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

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

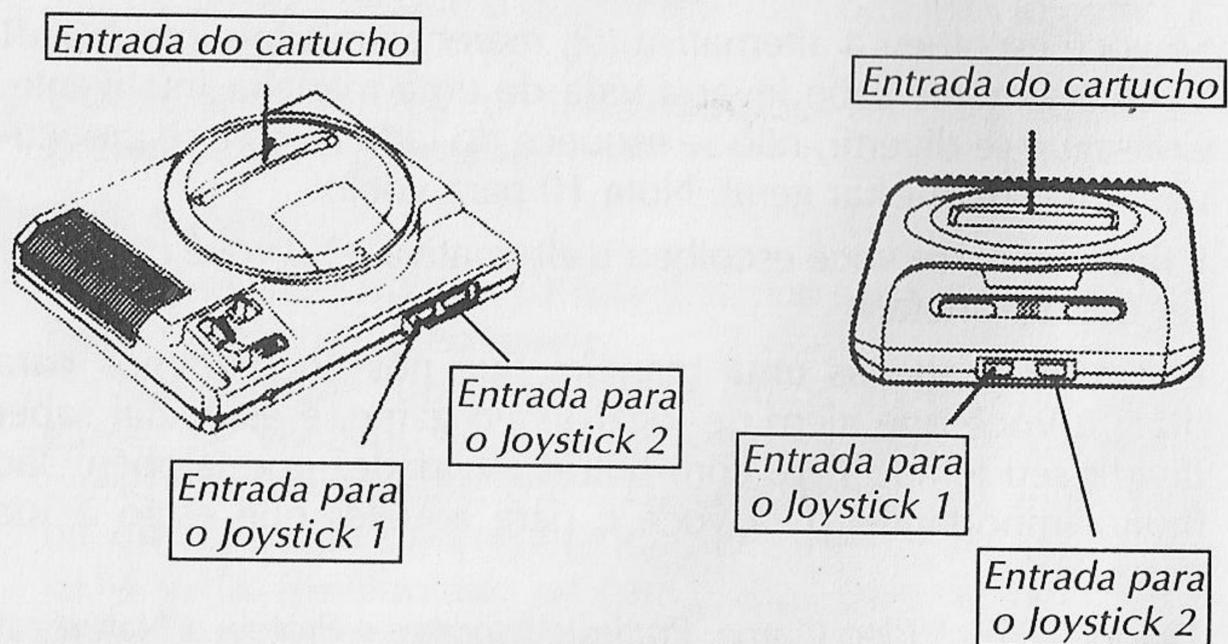
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

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

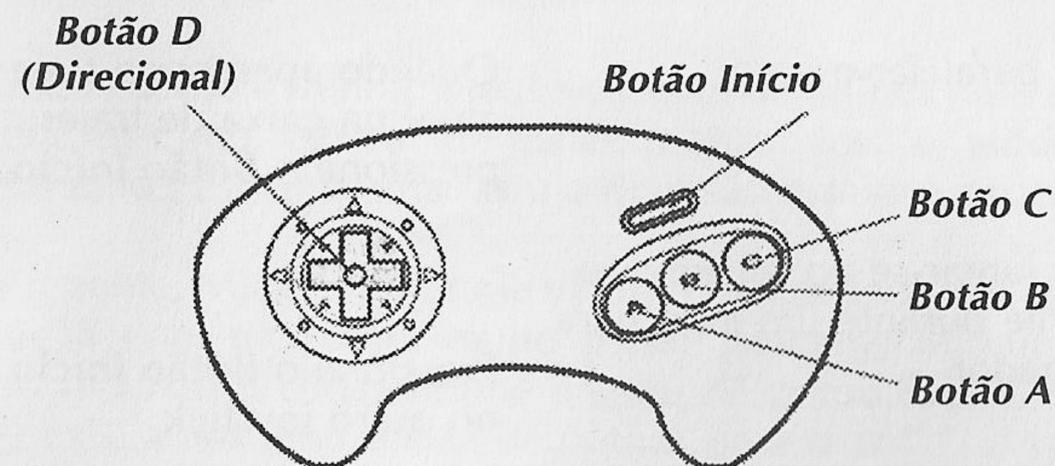
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho THE GREAT CIRCUS MYSTERY™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. THE GREAT CIRCUS MYSTERY™ pode ser jogado por um ou dois jogadores.

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



USANDO O SEU JOYSTICK



Para mover o Mickey e a Minnie para a esquerda/direita
Pressione o **Botão Direcional (D)** para a esquerda ou para a direita.

Para fazer o Mickey ou a Minnie pular

Pressione o **Botão B**.

Para fazer o Mickey ou a Minnie se agachar

Pressione para baixo no **Botão D**.

Para agarrar alguma coisa ou utilizar um poder especial

Pressione o **Botão A**.

Para atirar alguma coisa

Agarre o objeto e em seguida pressione o **Botão A**.

Para escolher uma caixa de trajes

Pressione o **Botão C**.

Para mudar de traje

Pressione o **Botão Início** ou o **Botão Z** existente nos joysticks de 6 botões.

Para paralisar o jogo

Quando aparecer o traje atual na caixa de trajes, pressione o **Botão Início**.

Para juntar-se ao Mickey ou Minnie durante um Jogo para 1 Jogador

Pressione o **Botão Início** no outro joystick.

Observação: Quando estiver jogando com dois jogadores e um deles perder todos os corações e vidas, a tela mostrará a mensagem "Please Wait" (favor aguardar). Depois que o jogador sobrevivente alcançar a cena seguinte, a mensagem "Please Wait" será substituída por "Press Start" (aperte o **Botão Início**) e o outro jogador poderá entrar novamente no jogo.

O GRANDE MISTÉRIO DO CIRCO

Uma dia, na periferia da cidade...

Mickey Mouse e Minnie Mouse chegam de ônibus para passar o dia no circo. Apesar de estarem atrasados, as tendas do circo ainda estavam armadas e a diversão estava à espera.

De repente, Mickey e Minnie vêem o Pateta andando em sua direção com uma cara muito triste. "Mickey, Minnie, está tudo arruinado! Uma enorme bagunça!" gritou Pateta. "Tudo que existia nas tendas está de pernas para o ar."

"Puxa, Pateta. Sei que estamos atrasados mas o dia ainda não está perdido," respondeu Mickey.

"Mas o circo está," acrescentou Pateta. "Foi todo mundo embora."

Mickey e Minnie estão perplexos com o que o Pateta acaba de dizer. Seja como for, os dois decidem ir até circo para ver com seus próprios olhos. Quando chegam lá, começam a tentar encontrar pistas... e a procurar Donald e Pluto. Onde poderiam estar? Quem fez isso com circo?

Emoções e intrigas estão à espera de Mickey e Minnie no Grande Mistério do Circo.

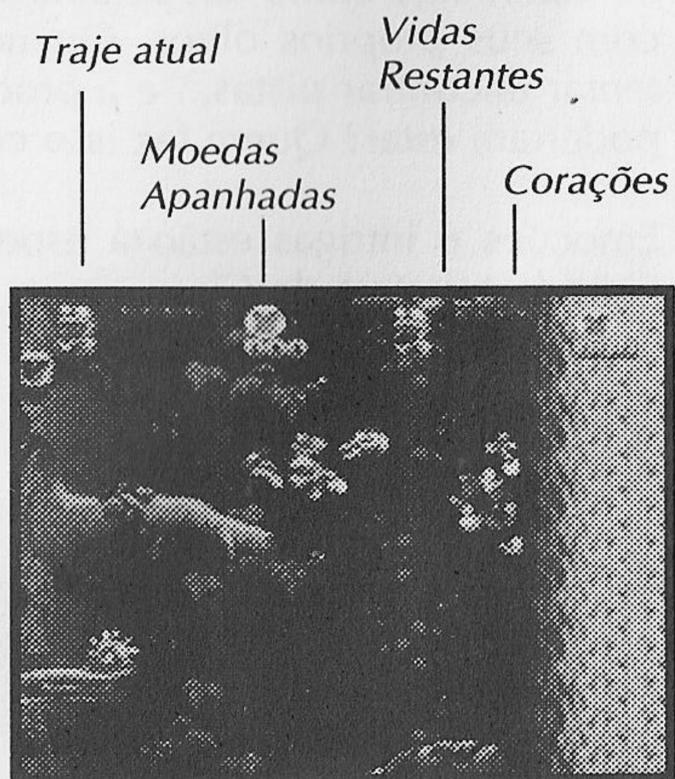
MICKEY E MINNIE À PROCURA DE PISTAS

Mickey e Minnie queriam passar um dia calmo e divertido no circo mas alguém fez com que os artistas do circo se tornassem maus. Dentro do circo, Mickey e Minnie tentam encontrar algumas pistas para que eles possam fazer o circo voltar ao normal e também encontrar onde estão seus amigos Pato Donald e Pluto.

Eles tropeçam com o Pato Donald no circo mas ele também não sabe o que aconteceu ao Pluto. Mickey e Minnie não têm ninguém que possa ajudá-los.

Mas a resposta ao Grande Mistério do Circo não se encontra inteiramente no Circo Assombrado. A trilha conduz à selva, à Casa Assombrada e às Planícies Congeladas. Pular na cabeça dos inimigos deixa-os tontos e Mickey e Minnie podem agarrá-los e fazê-los rodar como um peão! Procure os corações para mantê-los fortes pois quando ficam sem corações, Mickey e Minnie perdem suas forças!

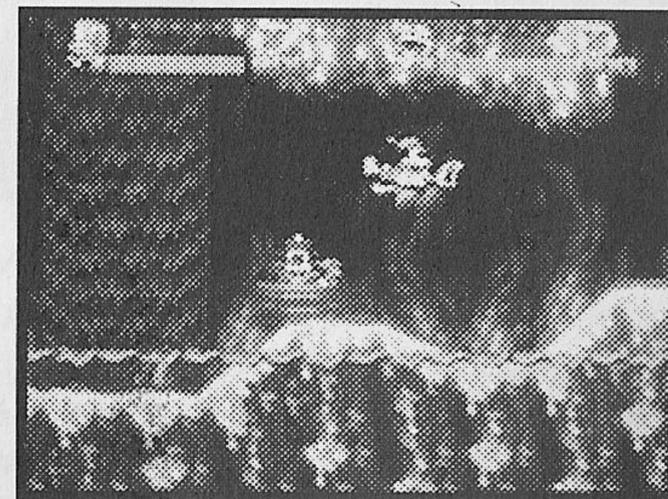
Cuidado com os guardas especiais ao longo do caminho; pule sobre suas cabeças até que eles desapareçam. Utilize qualquer coisa para derrotar os guardas e salvar o circo!



MUDANÇA RÁPIDA

Mickey e Minnie partem numa grande jornada mas ao longo do caminho eles precisarão de ajuda para encontrar pistas e desvendar o mistério. Há três trajes especiais que os ajudarão. Quando Mickey e Minnie encontram ou recebem um traje, ele aparece numa das caixas de trajes.

Caixa de Traje
O Traje de Varredor



Quando você quiser que o Mickey ou a Minnie mudem de traje, pressione o **Botão C** para iluminar o traje que você deseja que eles vistam. Pressione o **Botão Início** e dentro de instantes o Mickey ou a Minnie reaparecerão prontos para a ação.

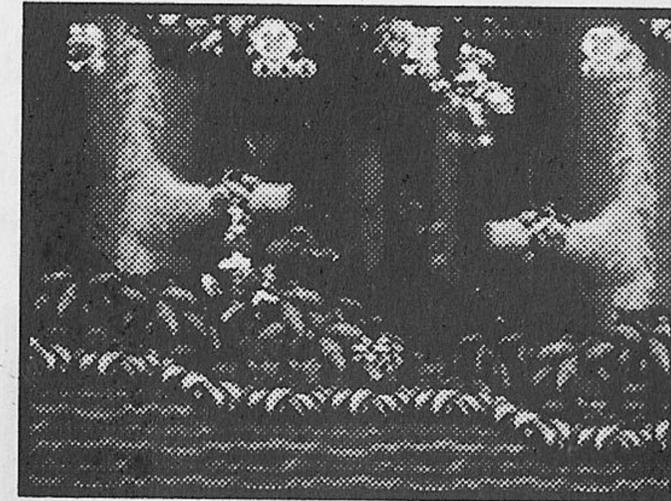
O **Traje de Varredor** - O Pato Donald dá o melhor de si para ajudar Mickey e Minnie. Devido ao fato dele ter poucas informações sobre o que aconteceu ao circo, Donald oferece seu Traje de Varredor para encontrar pistas que levem a quem tomou conta do circo.



Mantendo o **Botão A** pressionado, Mickey e Minnie podem aspirar o inimigos, mas Donald avisa você que o varredor não tem condições de aspirar blocos. Quanto mais tempo você mantiver o botão pressionado, mais poderoso ele se tornará. Uma rápida varrida com o traje derrubará o inimigo para fora do caminho. Se o Traje de Varredor aspirar o inimigo bem no traje, uma moeda surgirá de repente para que o Mickey e a Minnie a apanhem.

Cada vez que o Mickey e a Minnie utilizam o Traje de Varredor, o medidor de potência irá diminuir. Junte baterias de raio para ajudá-los a obter força novamente.

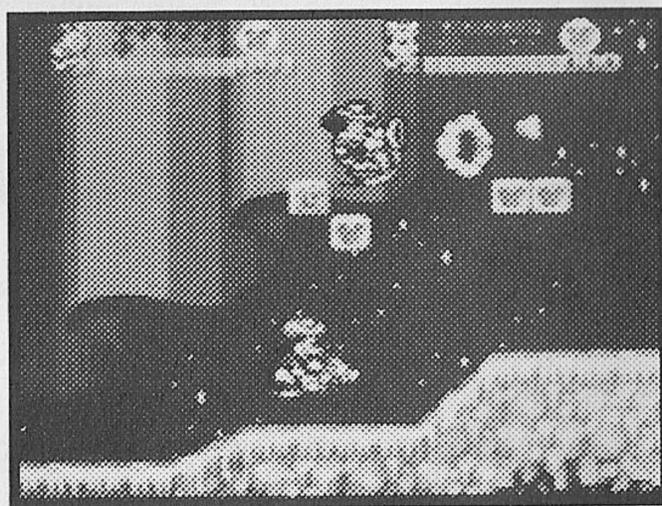
O **Traje de Safari** - Ao explorar a selva e as cavernas, o Mickey e a Minnie poderiam realmente utilizar algo que os ajudassem a desbravar as muralhas íngremes. O Traje de Safari faz isto perfeitamente. Vestindo este traje, o Mickey e a Minnie podem alcançar áreas que não podem ser acessadas normalmente.



O Traje de Safari também permite que eles se enganchem em blocos circulares e girem para um nível superior. Pule até o círculo e agarre o gancho. O Mickey e a Minnie irão girar para frente e a para trás enquanto estiverem enganchados ao círculo; em seguida aperte o **Botão B** na parte mais alta de seu giro para pular fora do gancho.

Roupa de Faroeste - Alguns fanstasmas amigos que resistiram ao poder do Barão malvado vêm ajudar Mickey e Minnie. Eles oferecem algumas Roupas de Faroeste que possuem fortes poderes excelentes. Quando vestem a Roupa de Faroeste, Mickey e Minnie podem galopar num cavalo de brinquedo, pular na cabeça dos inimigos ou saltar para níveis mais elevados.

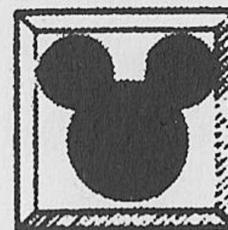
Uma arma que atira rolhas faz parte da Roupa de Faroeste, portanto aperte o **Botão A** para atirar uma rolha e acertar um inimigo. Cada vez que você atirar uma rolha, o medidor de potência diminuirá. Apanhe as armas que atiram rolhas para recarregar o medidor de potência. Eventualmente, algum inimigo irá zombar de você apresentando um alvo. Você foi desafiado a atirar neles. Se você acertar um alvo, um objeto especial poderá aparecer para que você o apanhe.



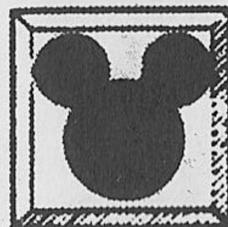
Caso você mantenha pressionado o **Botão A** até que o Mickey ou a Minnie comecem a piscar rapidamente, a Roupa de Faroeste irá executar o Golpe do Criminoso (Desperado Dash). O Mickey e a Minnie irão voar pelo ar enfrentando o perigo. Mas não vôle por entre os inimigos. O Golpe do Criminoso não é invencível e gasta um pouco mais da energia existente no medidor. Novamente, recolha as armas para recarregar o medidor de potência.

CAIXAS MISTERIOSAS

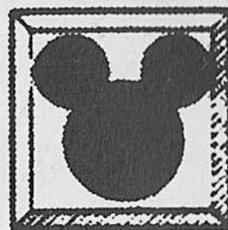
Quando Donald revirava seu baú de circo à procura do Traje do Varredor, ele fez a maior banguunça com as caixas misteriosas. Acabaram se espalhando junto com as caixas do tesouro. Se o Mickey e a Minnie forem corajosos e espertos, poderão utilizar as caixas para desvendar O Grande Mistério do Circo.



Caixas Cinzas - Pode-se subir nestas caixas.



Caixas Douradas - Pode-se subir nestas caixas ou agarrá-las e rodopiá-las.



Caixas Vermelhas - Pode-se subir nestes caixas ou agarrá-la e rodopiá-las. Eles irão reaparecer depois que tiverem sido agarrados.



Caixas Giratórias - O Mickey e a Minnie podem agarrar estas caixas e rodopiar para níveis mais elevados.



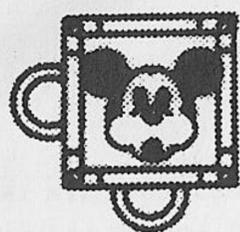
Caixas de Tempo - Agarre estas caixas e faça-as rodopiar. O tempo ficará congelado por um momento permitindo que o Mickey e a Minnie fujam do inimigo.



Caixas de Estrela - Esta caixa pode ser agarrada e atirada. Quando atiradas, elas irão ricocheteiar e remover os inimigos.



Caixas de Seta - Posicione-se sobre estas caixas e elas se deslocarão na direção da seta.



Caixas de Tesouro - Estas caixas contêm todos os tipos de tesouro!

OBJETOS ESPECIAIS



Baterias de Raio - Regarrega parcialmente o medidor de potência do Varredor.



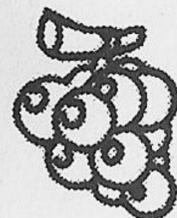
Armas de Rolhas - Recarrega parcialmente o medidor de potência da Roupa de Faroeste.



Moedas - As moedas podem ser utilizadas para comprar objetos nas Vendas que ficam escondidas em todo o jogo.



Maçã - Acrescenta 200 pontos ao placar do Mickey ou da Minnie.



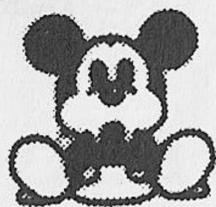
Uvas - Acrescenta 500 pontos ao placar do Mickey ou da Minnie.



Coração Pequeno - Regarrega um coração no Medidor de Saúde do Mickey ou da Minnie.



Coração Grande - Acrescenta um coração extra em seu Medidor de Saúde.



Boneco do Mickey ou Minnie - Fornece ao Mickey ou à Minnie uma chance extra para solucionar o mistério.

Traje de Varredor - Utiliza metade da energia do Varredor comum.

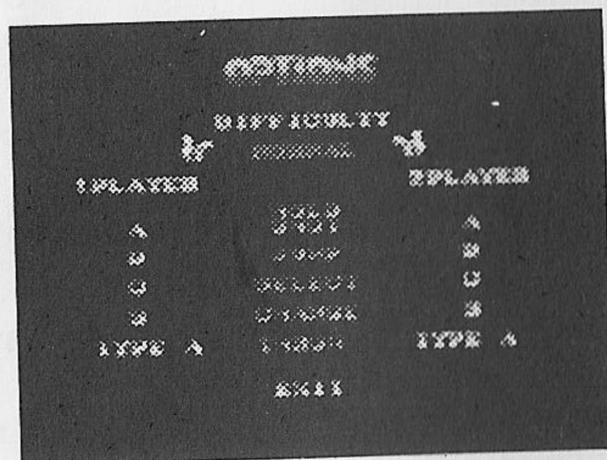
Roupa de Faoreste - Utiliza metade da energia da Roupa de Faroeste comum.

PISTAS DE DETETIVE

1. Ricocheteie os balões amarelos do circo para ganhar pontos extras.
2. Utilize o Traje de Safari para pular muros a fim de localizar áreas ou objetos secretos. Quando estiver pendurado num Bloco Giratório, pule mais alto e mais longe pressionando o **Botão D** para a frente no sentido diagonal ao pulo.
3. As Vendas ficam escondidas por todo o jogo. Encontre-as e utilize suas moedas para comprar objetos especiais.
4. Utilize o Traje de Safari para deslizar pelas vinhas da selva. O Mickey ou a Minnie ficarão mais velozes, e assim tente pular no meio do deslizamento a fim de chegar a algumas áreas enganosas.
5. Utilize seus trajes especiais para derrotar aos guardas do mal. Continue acertando-os na cabeça até estarem derrotados.
6. Algumas caixas de tesouro não possuem alças de argola. Utilize os poderes dos seus trajes para abrir estas caixas de tesouro.

COMO UTILIZAR O MODO DE OPÇÕES

Quando aparecer a tela com o título, aperte o **Botão D** para cima ou para baixo para deslocar o marcador para perto de OPTION MODE (modo de opções) e pressione o **Botão Início**. Quando aparecer a tela seguinte, aperte o **Botão D** para cima ou para baixo a fim de iluminar a opção que você deseja alterar.



DIFFICULTY Esta opção altera a dificuldade dos inimigos movidos pelo computador. Aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para alterar a opção. Quando o jogo está em EASY (fácil), o Mickey e a Minnie começam com cinco corações, enquanto que no modo NORMAL há 3 corações e no modo HARD (difícil) 2. Além disso, haverá mais inimigos que serão mais difíceis de enfrentar.

1 PLAYER/2 PLAYER Esta opção permite que você altere os botões utilizados para os movimentos de HOLD/SHOT (reter/tiro), JUMP (pular) ou CHANGE (alterar). Ilumine o movimento que você deseja alterar e em seguida pressione o botão que você quer utilizar.

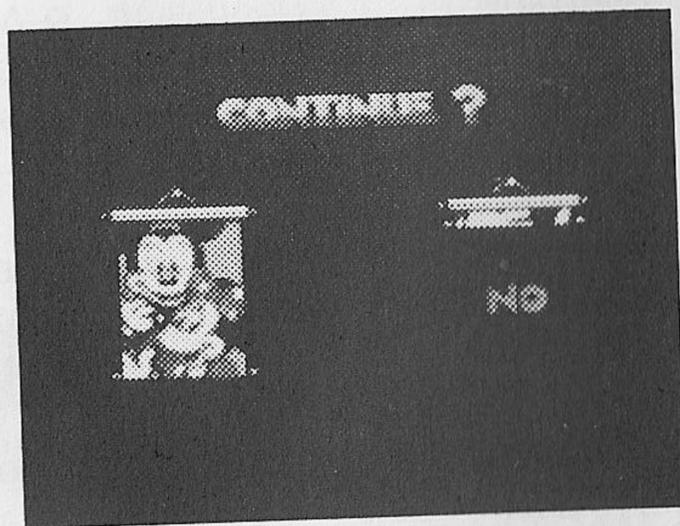
THROW (atirar) Esta opção permite que você escolha entre dois tipos de capacidade de lançamento. Aperte o **Botão D** para esquerda/direita para escolher o tipo que preferir. Quando o Mickey e a Minnie pulam na cabeça dos inimigos, o inimigo ficará sentado imóvel e atordado. O TIPO A permite que você agarre e segure o inimigo enquanto este permanecer atordado. Você poderá deslocar-se e então lançar o inimigo utilizando o **Botão A**. Se você estiver segurando o inimigo quando passar o estado de atordoamento, o Mickey ou a Minnie perderão um coração de seu Medidor de Saúde. O TIPO B irá lançar o inimigo imediatamente após ele ter sido agarrado por você.

SOUND (som) Esta opção permite que você selecione entre som estéreo ou mono. Aperte o **Botão D** para esquerda/direita para iluminar o modo sonoro que você deseja utilizar.

EXIT (sair) Ilumine esta opção e pressione o **Botão Início** para sair do OPTION MODE (modo de opções) com suas alterações intactas.

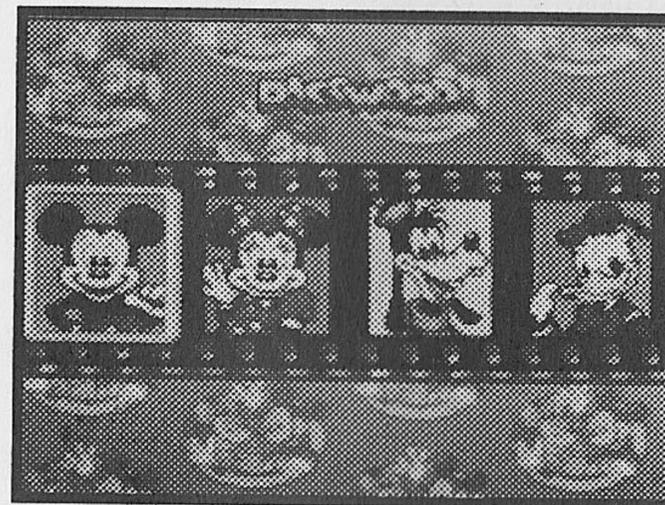
CONTINUAÇÕES COM SENHAS

Durante o Grande Mistério do Circo, caso o Mickey ou a Minnie percam todas as suas vidas devido aos estragos provocados por um inimigo, o jogo será encerrado. O Pateta aparecerá e perguntará se você deseja continuar o jogo. Aperte o **Botão D** para esquerda/direita para escolher entre YES (sim) e NO (não). Em seguida pressione o **Botão Início**. Caso você selecione YES, você continuará o jogo partindo do início do último ponto marcado naquele nível. Os pontos marcados ocorrem quando você consegue chegar até o fim de uma cena e a tela se apaga e ressurgue com a nova cena.



Se você selecionar NO, aparecerá uma senha. Uma vez que o filme pare de se mover, aparecerão quatro retratos de personagens Disney. Anote os personagens na mesma ordem da esquerda para a direita, pois esta será sua senha. Quando desejar continuar o jogo, selecione PASSWORD (senha) a partir da tela com o título. A senha para o Nível 1 aparecerá automaticamente na tela do PASSWORD ou então a senha

atual aparecerá caso você aperte o RESET em seu jogo. Ilumine o retrato que você deseja alterar pressionando esquerda/direita no **Botão D**.



Em seguida, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo a fim de alterar os retratos. Quando tiver terminado de digitar sua senha, pressione o **Botão Início** e o seu jogo será iniciado. Caso você tenha digitado uma senha incorreta, será exibida a mensagem YOU FAILED (você errou) e você será conduzido de volta à tela com o título.

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 Drive possam descansar.

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 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

Nº CO 03410 43497

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 - Tel.: (011) 831-2266