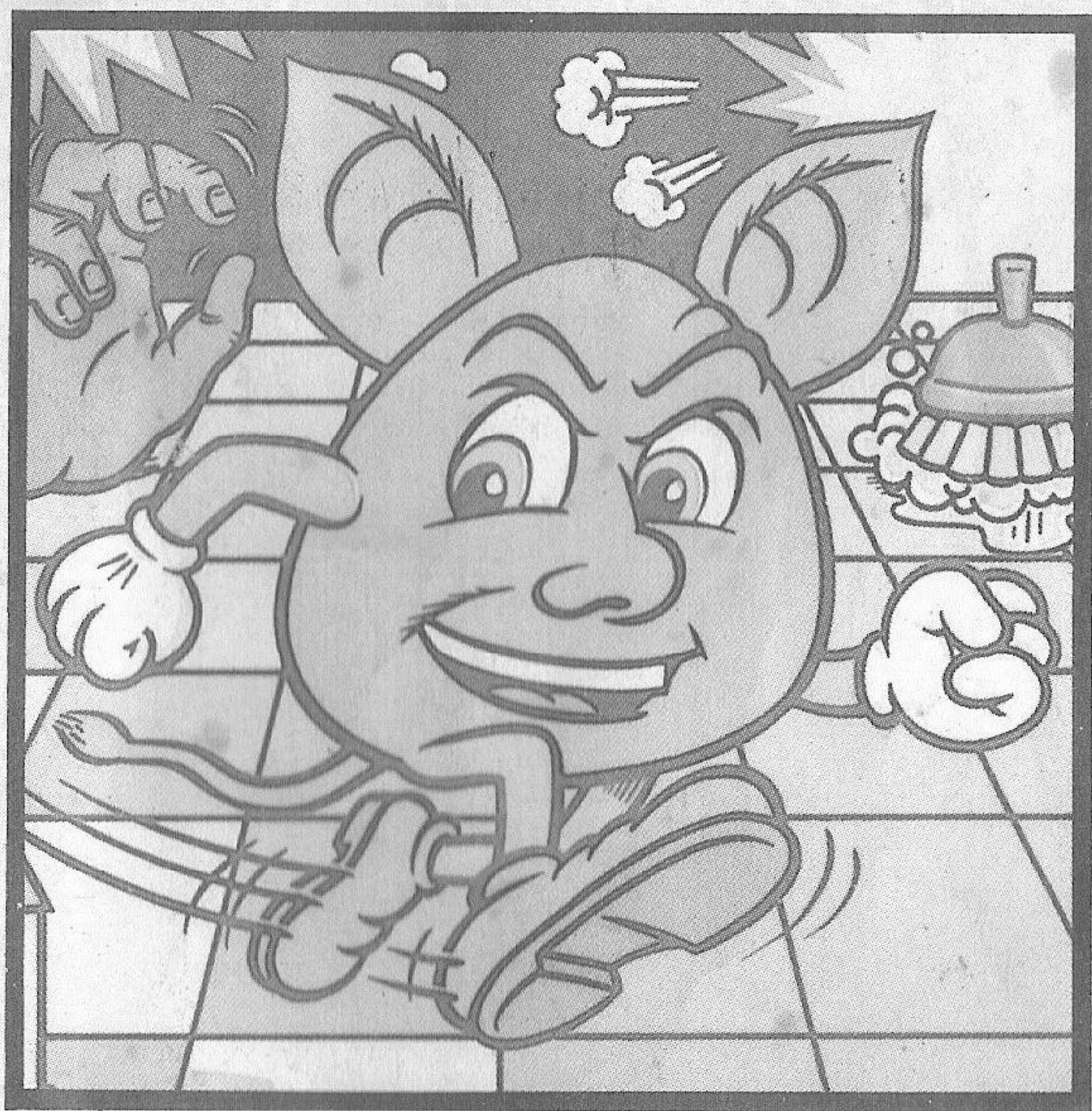


MEGA DRIVE

ZOOM!



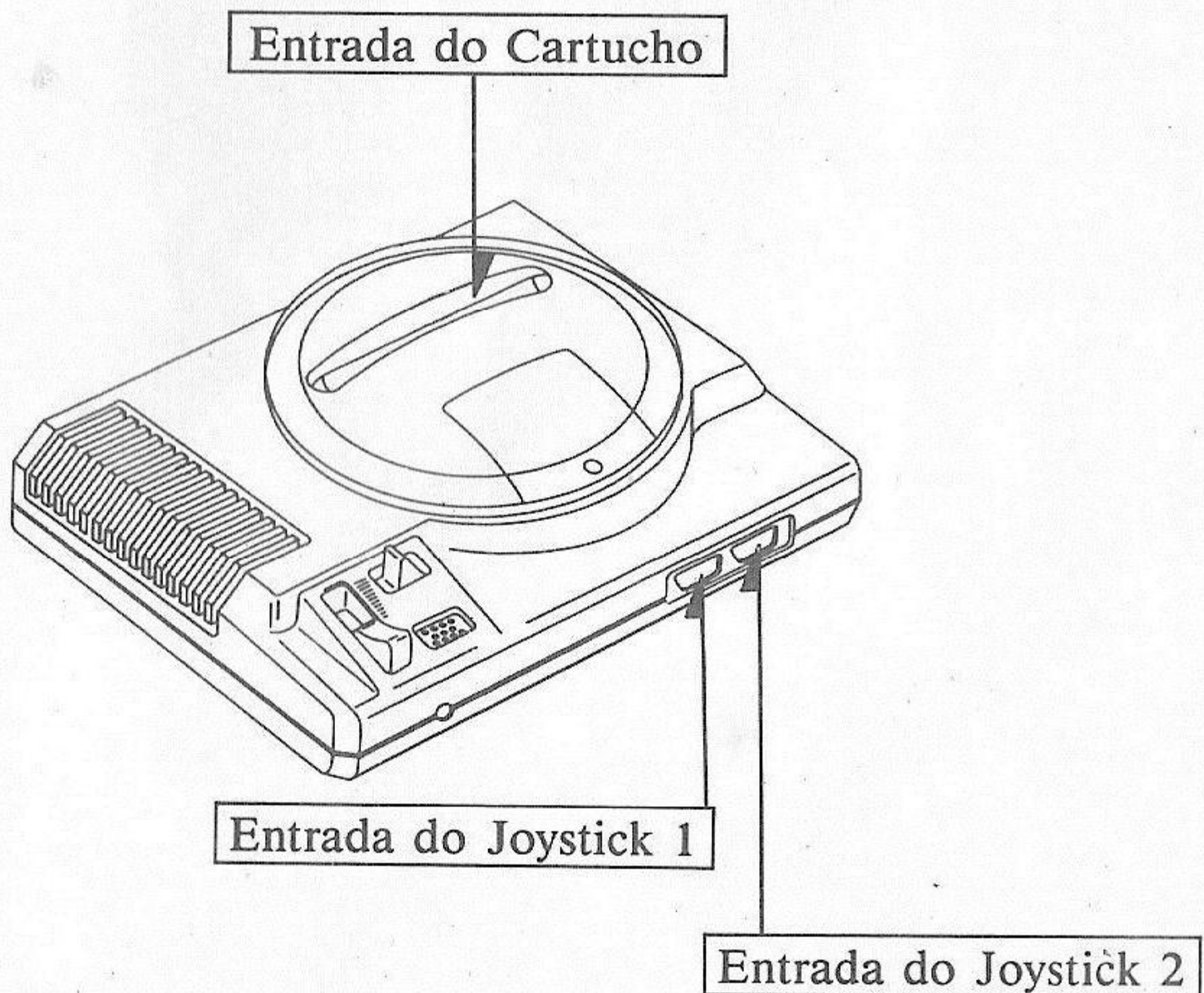
MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

Como colocar o cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho ZOOM 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 ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, aperte o Botão Início no Joystick 1.

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



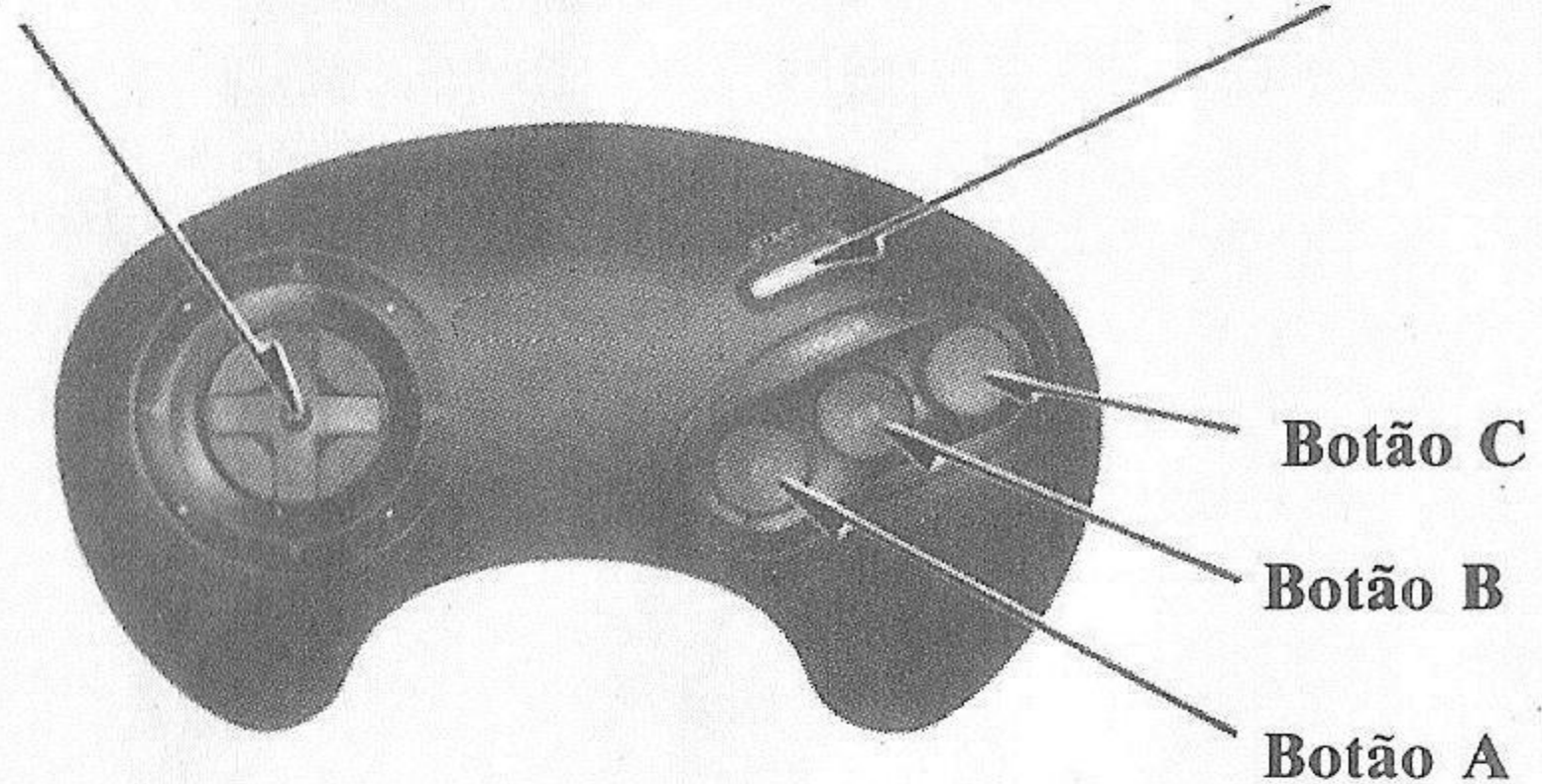
Assuma o controle!

Veja aqui como você deve usar os controles do seu Joystick.

- Para jogos com 1 Jogador: ligue o Joystick na Entrada 1 do console.
- Para jogos com 2 Jogadores: podem ser usados 1 ou 2 joysticks. Neste último caso, o primeiro jogador fica com o Joystick 1 (ligado na Entrada 1) e o segundo fica com o Joystick 2 (ligado na Entrada 2).

**Botão Direcional
(Botão D)**

Botão Início



Botão D

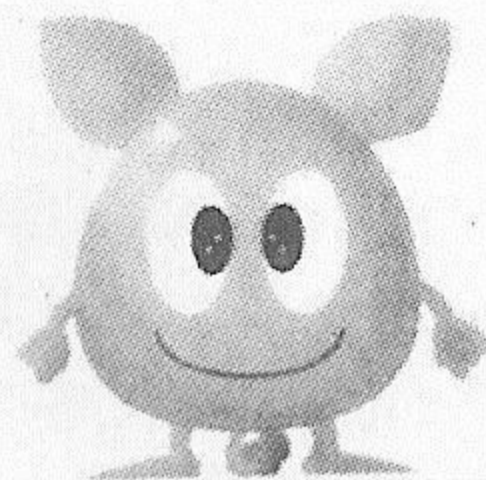
- Movimenta a seta de seleção sobre a imagem do Início do Jogo (“Start Game”).
- Movimenta Mister Smart para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda.

Botão Início

- Começa o jogo.
- Faz a pausa durante o jogo (para reiniciar o jogo, aperte novamente esse mesmo botão).

Botão A ou C

- Faz Mister Smart saltar.



Botão B

- Faz Mister Smart arremessar bolas de borracha.

Comece o jogo!

Ao surgir a imagem do título, aperte o **Botão Início**. Aparece, então, a imagem do Início do Jogo (“Start Game”): aí, aperte o **Botão D** para cima ou para baixo e escolha as características do jogo (“Play Mode”).

1 Jogador

Mister Smart agarra os Fantasmas.

2 Jogadores

Os 2 jogadores se alternam, usando 1 ou 2 joysticks. Mister Smart é amarelo para o Jogador 1 e azul para o Jogador 2.

Competição

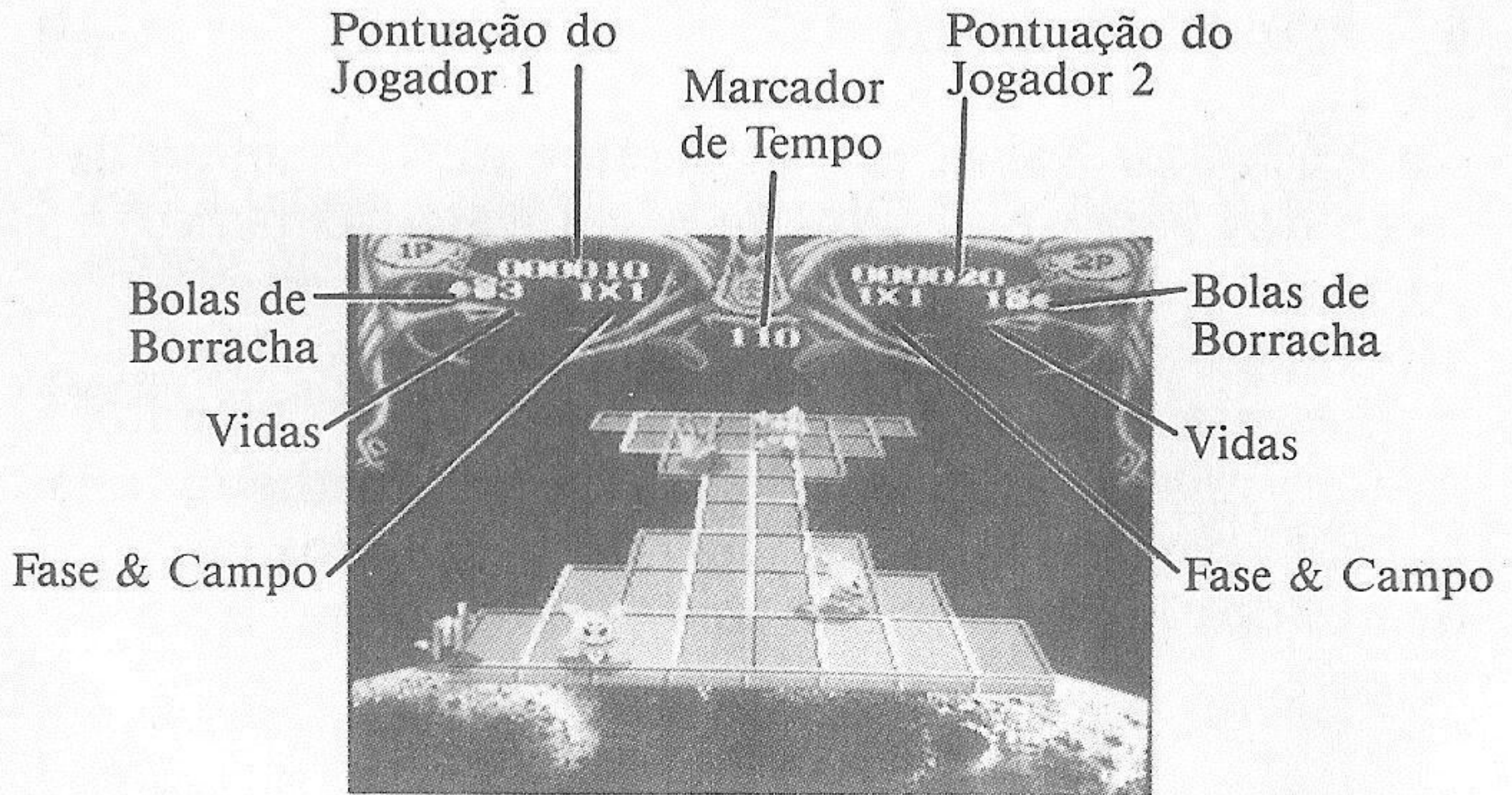
Dois jogadores competem no mesmo campo de força, usando 2 joysticks. Mister Smart é amarelo para o Jogador 1 e azul para o Jogador 2.

Corra para ganhar!

Você é Mister Smart e sua missão é tirar o campo de força dos Fantasma. Aperte o seu **Botão D** para começar a correr para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. As linhas onde você se movimenta com o *skate* começam a piscar. Quando você completar as quatro linhas de um quadrado, este também começa a piscar. Quando fizer todos os quadrados piscarem, você conquista o campo de força!

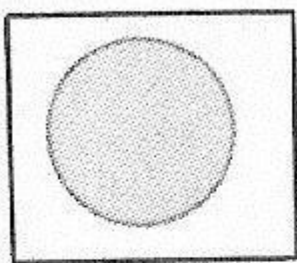
ZOOM! é um jogo de 6 fases, cada uma com um total de 6 campos de força. Você será perseguido por Rowdy Fingers e outros Fantasma. Aparecem itens no campo de força; se correr sobre eles, você ganha poderes extras que o ajudarão a derrotar os Fantasma.

Para saltar em cima dos Fantasma e sobre os quadrados, aperte o **Botão A** ou **C**. Ao saltar, aperte também o **Botão D**, a fim de mirar um bom lugar para cair. Para arremessar bolas de borracha à sua retaguarda e repelir seus perseguidores, aperte o **Botão B**.



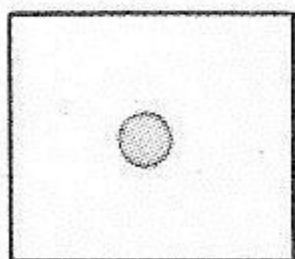
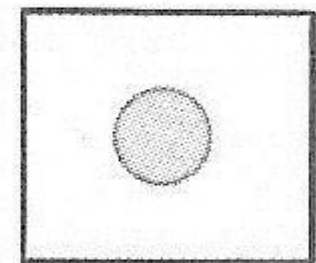
Bolas de borracha

Fique atento ao seu símbolo das bolas de borracha. Ele indica quantas bolas você ainda tem para arremessar.



Muitas bolas de borracha ainda para arremessar.

Apenas metade de suas bolas de borracha para arremessar.



Suas bolas de borracha estão quase no fim. Quando este símbolo desaparecer, você está sem bolas!

Marcador de tempo

Quando o jogo é iniciado, o marcador de tempo inicia a contagem regressiva. Se você conquista o campo antes da contagem terminar, o tempo que sobrar será acrescentado à sua pontuação. Se o marcador atingir 000, os Fantasmas se agrupam e você começa a suar frio! Termine o campo bem depressa, antes de ser apanhado!

Vidas

Você começa cada campo com 4 vidas. Se um Fantasma o apanhar, você perde uma vida. Enquanto ainda dispuser de vidas, você revive no campo com a mesma pontuação e o mesmo número de linhas e quadrados que piscam.

Você ganha uma vida extra quando sua pontuação atingir 1 000, 3 000 e 5 000 pontos. Você também ganha uma vida extra quando fizer um certo número de quadrados piscarem em seqüência.

Quando percorrer de *skate* todos os quadrados, você voa para o próximo campo numa tremenda explosão. Mas, se perder todas as suas vidas, o jogo termina. Observação: durante o jogo, aperte o **Botão Início** para dar pausa. Aperte-o novamente para reiniciar após a pausa.

Prorrogação do jogo

Quando um jogo termina, aparece a imagem de início do jogo com a palavra “Continue” no alto. Para prorrogar o jogo, aperte o **Botão Início**, começando com o primeiro campo da última fase que você disputou.

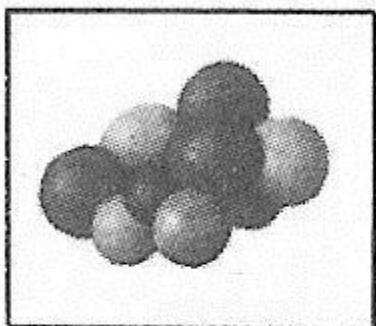
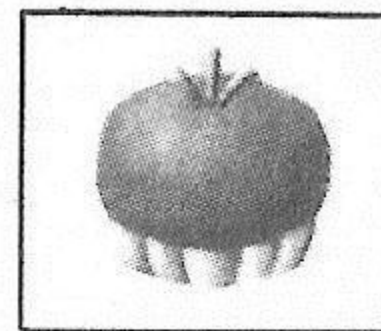
Fantasmas

Estes Fantasmas irrequietos e gozados desafiam sua habilidade. A maior parte deles vai empurrar Mister Smart para fora do campo!

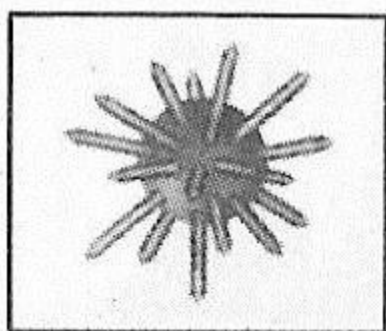


Rowdy Fingers, o arquiinimigo, persegue Mister Smart incansavelmente.

“Spiler” vive aor redor do campo, apagando as linhas que piscam.

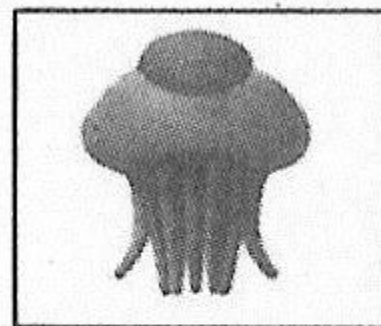


“Cue” corre em linhas diagonais bem curtas, a fim de emboscar Mister Smart.



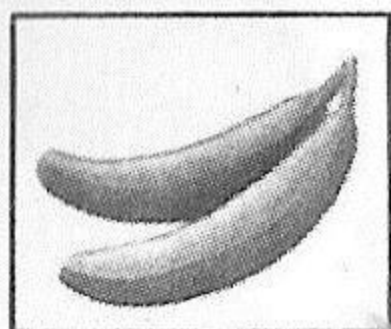
“Spine-Spine” se contrai, de um lugar a outro, para atacar de surpresa.

“Charm” deixa Mister Smart mais lento, facilitando que ele seja pego pelos Fantasmas.



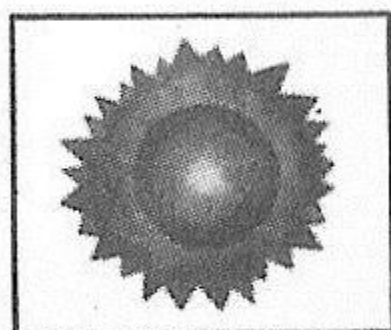
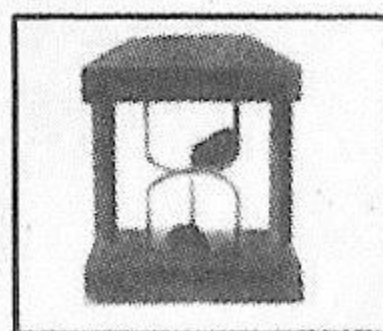
Itens

Agarre estes itens para superar os Fantasmas.

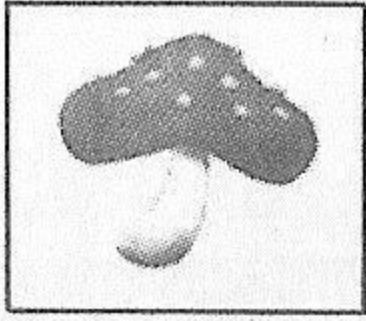


As Bananas reduzem a velocidade dos Fantasmas, por um curto período de tempo.

A Ampulheta, ou relógio de areia, paralisa os Fantasmas temporariamente no lugar em que eles estiverem.

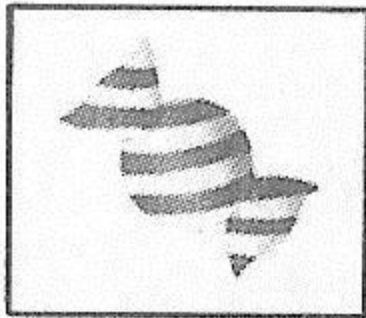
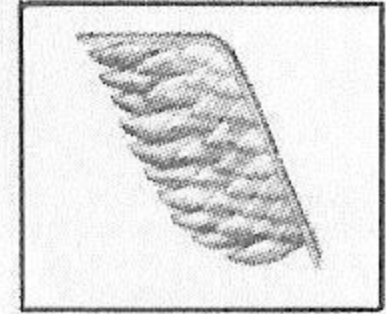


O Sol torna Mister Smart invencível por um curto período de tempo, durante o qual ele pode lançar-se contra os Fantasmas sem ferir-se.



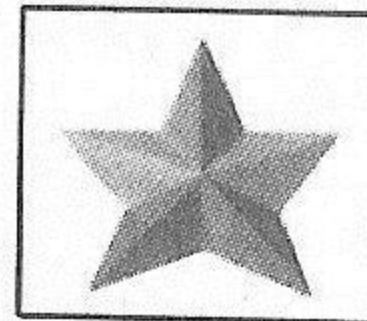
Os Cogumelos aumentam a velocidade de Mister Smart e lhe dão pontos de bonificação. Se Mister Smart tiver sido atrasado por um "Charm" ele retomará sua velocidade normal.

A Asa empurra todos os Fantasmas, tirando-os do caminho de Mister Smart. Dessa forma, o campo de força fica livre para Mister Smart.



O Doce Vermelho vale 50 pontos.
O Doce Azul vale 100 pontos.

A Estrela é um item secreto!
Agarre-a e ganhe um dos outros itens. Será uma surpresa!



Pontuação

Sua pontuação aumenta conforme você fizer os quadrados piscarem.

Cruzar 1 linha
para fazer 1 quadrado piscar 10 pontos.

Cruzar 1 linha
para fazer 2 quadrados piscarem 40 pontos.

Percorrer de *skate* uma
linha longa para fazer
quadrados simples piscarem
em seqüência 10 pontos \times total de quadrados.

Percorrer de *skate* uma
linha longa para fazer pares
de quadrados piscarem
em seqüência 40 pontos \times total de pares de
quadrados.

Na competição, o jogador que fizer o quadrado piscar ganha os pontos correspondentes.

Dicas úteis

- Mantenha-se afastado dos seus atacantes! Salte sobre os Fantasmas mortos à sua frente. Arremesse bolas de borracha nos Fantasmas que estiverem em sua retaguarda.
- Agarre todos os itens que puder. Seja rápido, ou eles desaparecem.

- Quando estiver acuado num canto, engane os Fantasmas saltando por sobre eles.
- Salte por sobre as linhas que já estiverem piscando, para alcançar depressa as outras linhas!
- Aprenda a virar rapidamente as esquinas. Assim você pode superar os Fantasmas e correr atrás do campo de força.
- Quando um item aparecer fora do campo, não hesite em pular na direção dele para agarrá-lo. Se fizer isso, poderá ser recompensado com um quadrado-surpresa e secreto, que lhe oferecerá segurança.
- **ZOOM!** é um jogo de desafios, mas a princípio não é fácil de ser operado. Por isso, o pessoal especializado da TEC TOY lhe dá estes conselhos especiais:

Em **ZOOM!** você descobre que, quanto mais jogar, mais fáceis os movimentos ficam. Os erros iniciais logo serão esquecidos. Portanto, tenha paciência e adquira habilidade com a prática contínua. Agora, ponha **ZOOM!** em ação! Lembre-se de que o segredo do **ZOOM!** é um só: paciência!

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA.

A TECTOY 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 TECTOY 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 TECTOY.

TECTOY

NºCO 03494846

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000

Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

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

TELEFONE: (011) 261-5797

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS