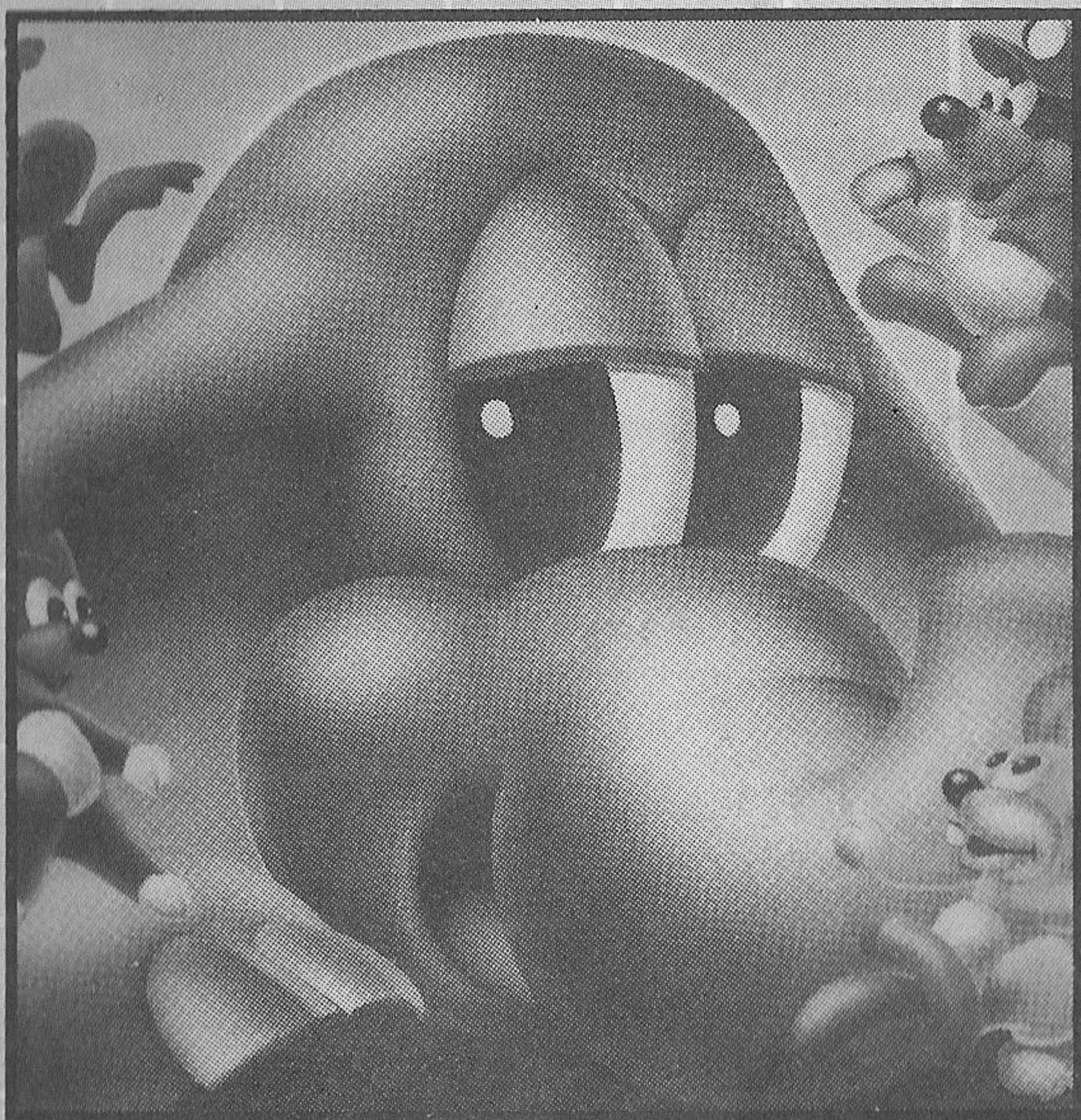


MEGA DRIVE

ROLO TO THE RESCUE



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

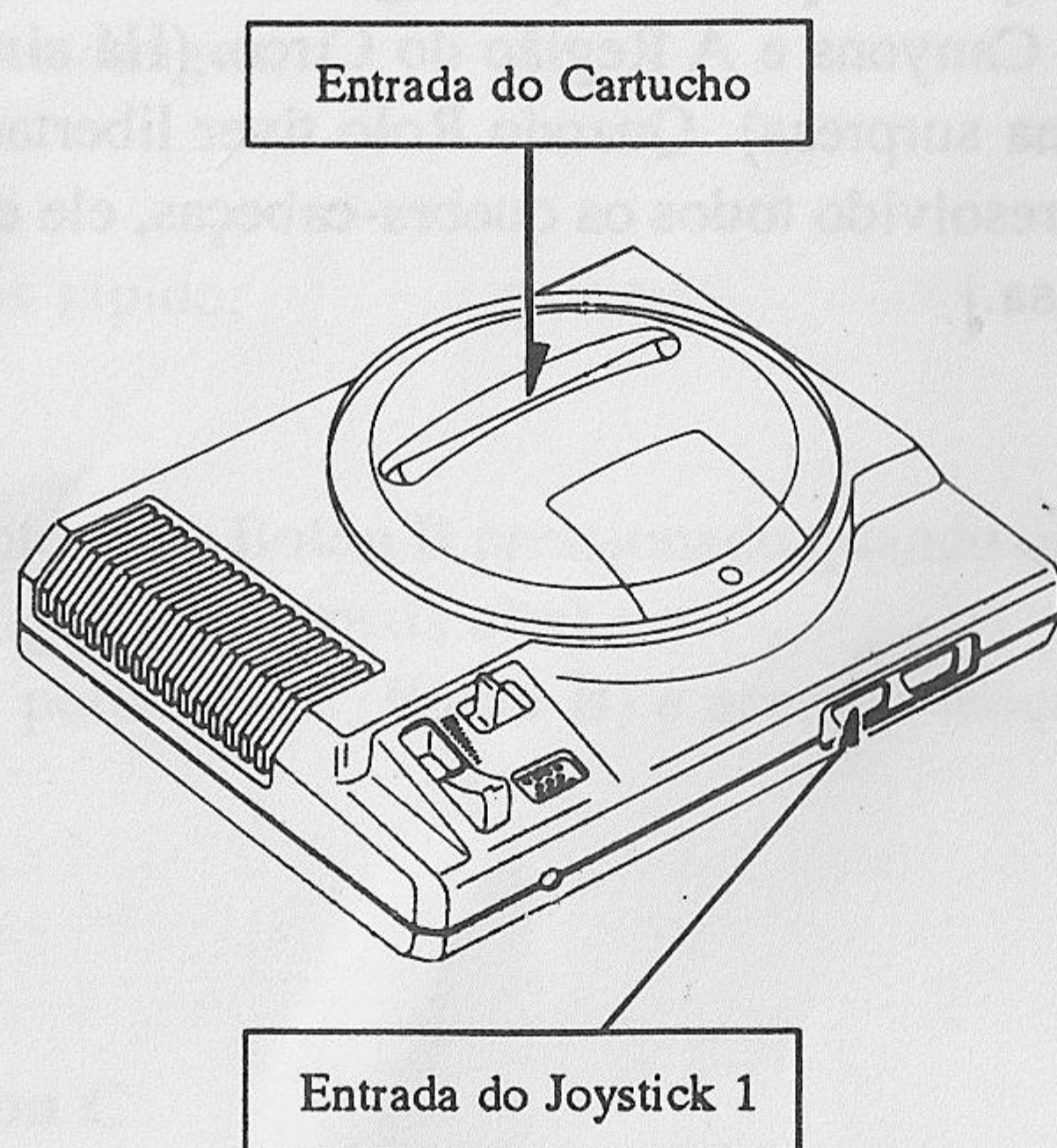
TECTOY

Rolo to the Rescue é marca
registrada de Electronic Arts.

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 ROLO TO THE RESCUE no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. ROLO TO THE RESCUE é para apenas um jogador.

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



Esta é a História...

...de Rolo, um elefante pequeno que foi capturado pelo circo de McSmiley, separado de sua mãe e obrigado a fazer truques para o malvado chefe do circo. Para sua sorte, Rolo conseguiu escapar. Agora ele vai ter que achar o caminho de casa.

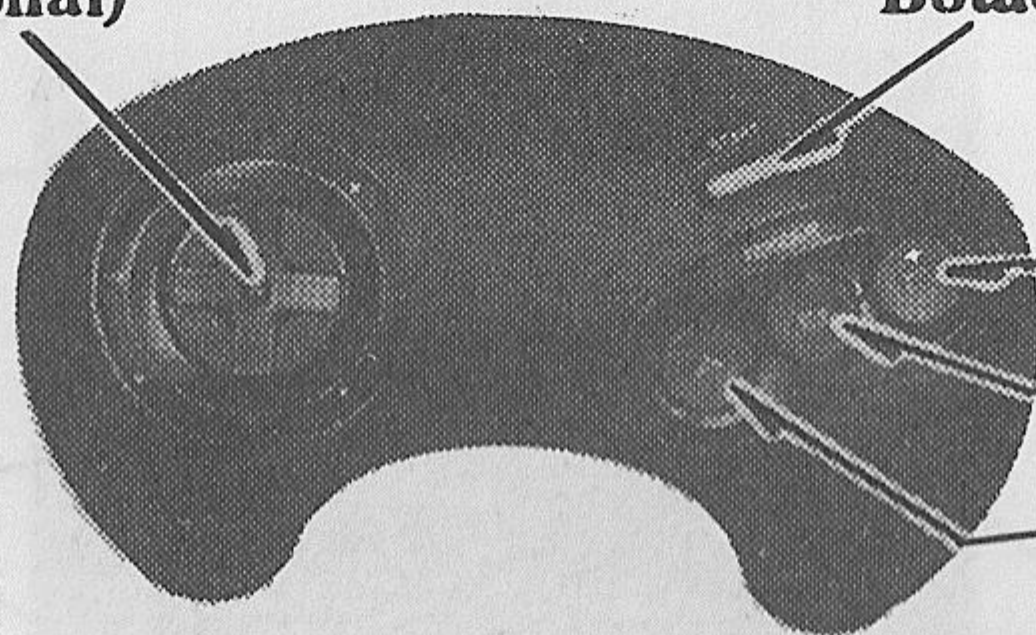
Ao longo de sua busca, Rolo foi encontrando muitos outros animais, que haviam sido capturados para McSmiley e enjaulados. Rolo sentiu pena deles e quis libertá-los. Mas ele não podia abrir as jaulas porque não tinha a chave – só McSmiley a possuía.

Então, Rolo resolveu procurar McSmiley para tirar as chaves dele. Quando Rolo libertar os animais de suas jaulas, eles se tornarão seus amigos. Será uma longa e dura jornada para o pequeno elefante. Ele terá que subir em árvores, procurar cavernas escondidas, encontrar seu caminho por dentro de velhas minas tenebrosas e atravessar rios impetuosos. Ele precisa procurar quatro grandes Terrenos: A Floresta, O Deserto, Os Canyons e A Região do Circo. (Há ainda uma outra área, mas é uma surpresa). Quando Rolo tiver libertado todos os seus amigos e resolvido todos os quebra-cabeças, ele encontrará seu caminho de casa.

Assuma o Controle!

Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)



Botão C

Botão B

Botão A

Botão Início

- Começa o jogo.
- Muda de Rolo para o Pássaro do Mapa e retorna ao Grande Mapa.
- Abre a Tela de Amigos.

Botão D

- Move o personagem.

Botão A

- Corre mais rápido.

Botão B

- Pulo (Mantenha o Botão B pressionado quando quiser que Rolo e seus amigos pulem mais alto).
- Para abrir portas, pule (Botão B) e acerte a maçaneta.

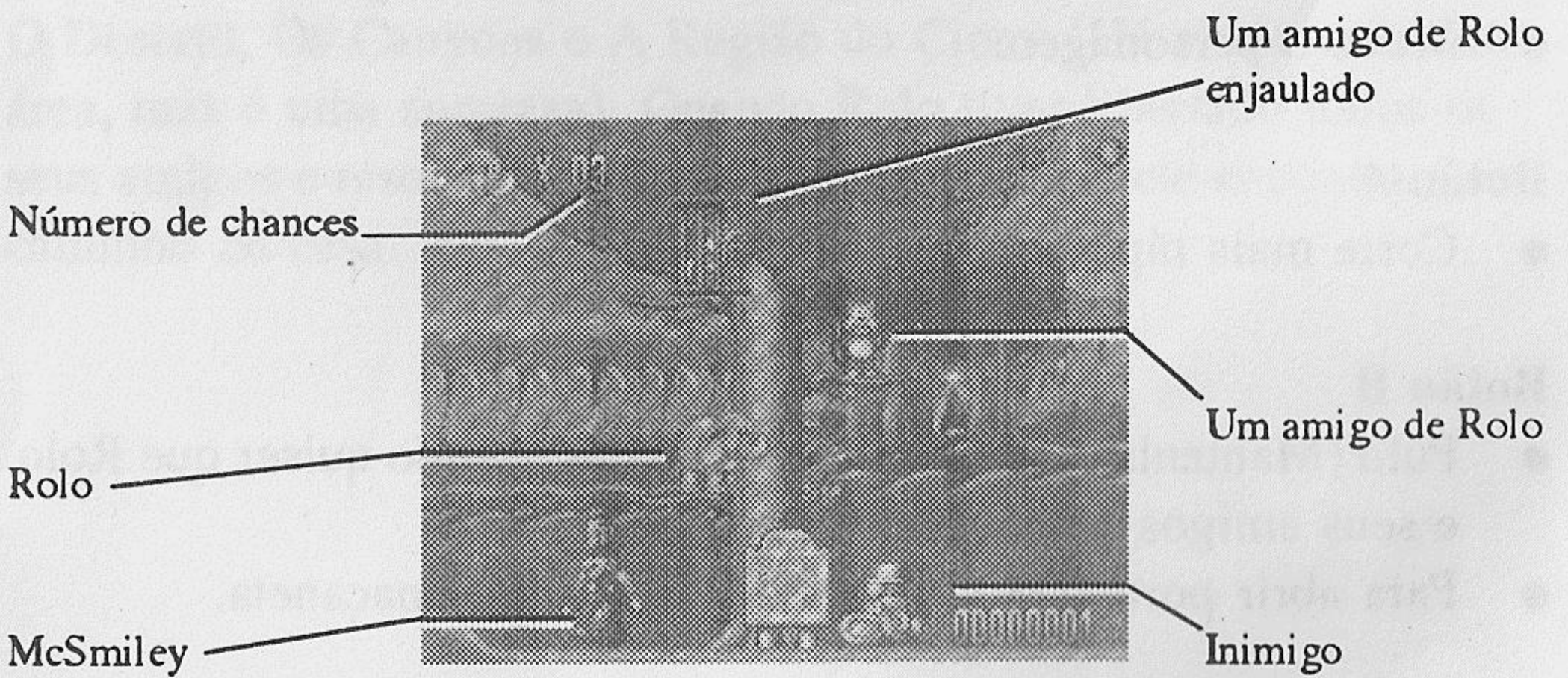
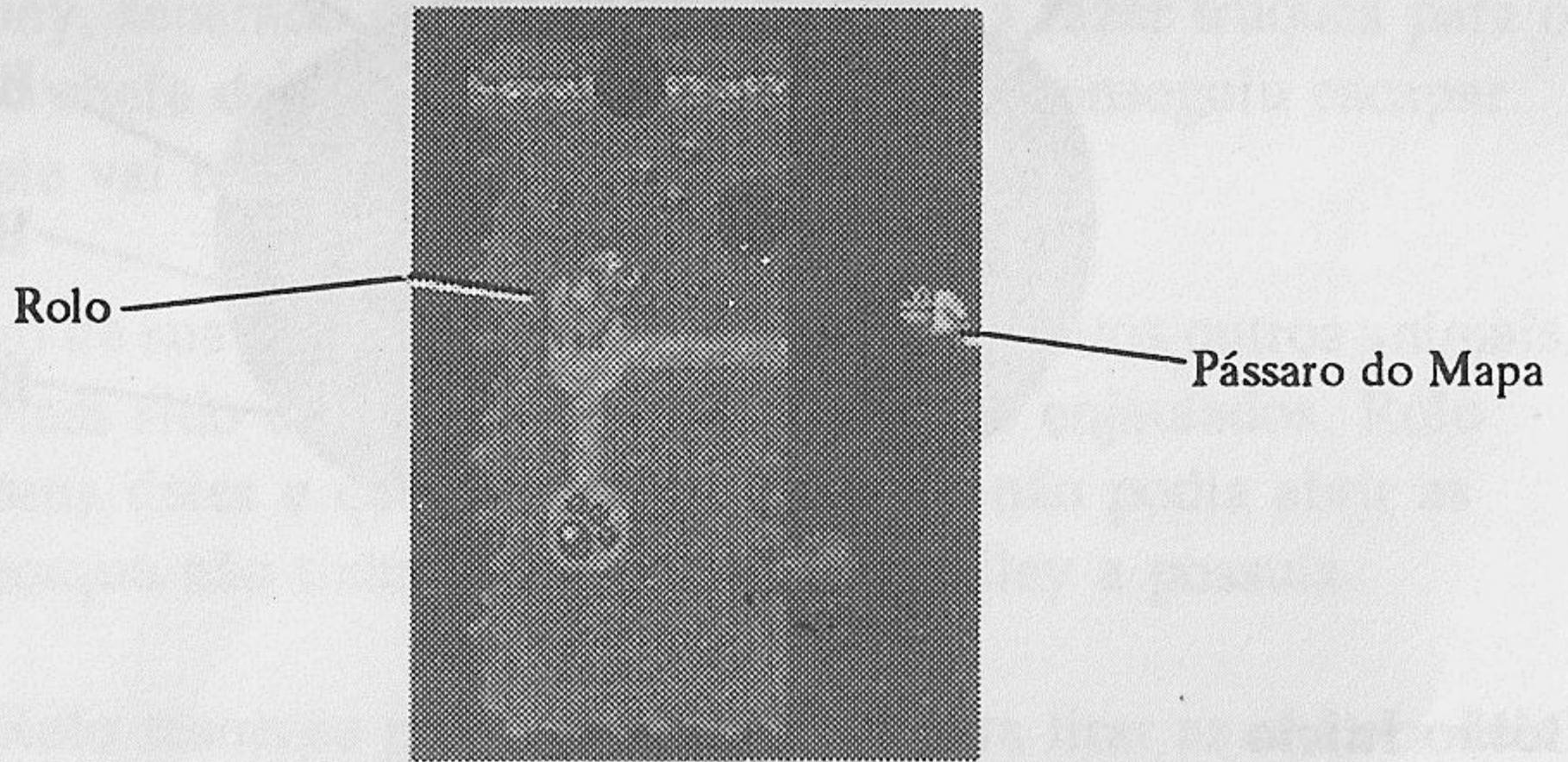
Botão C

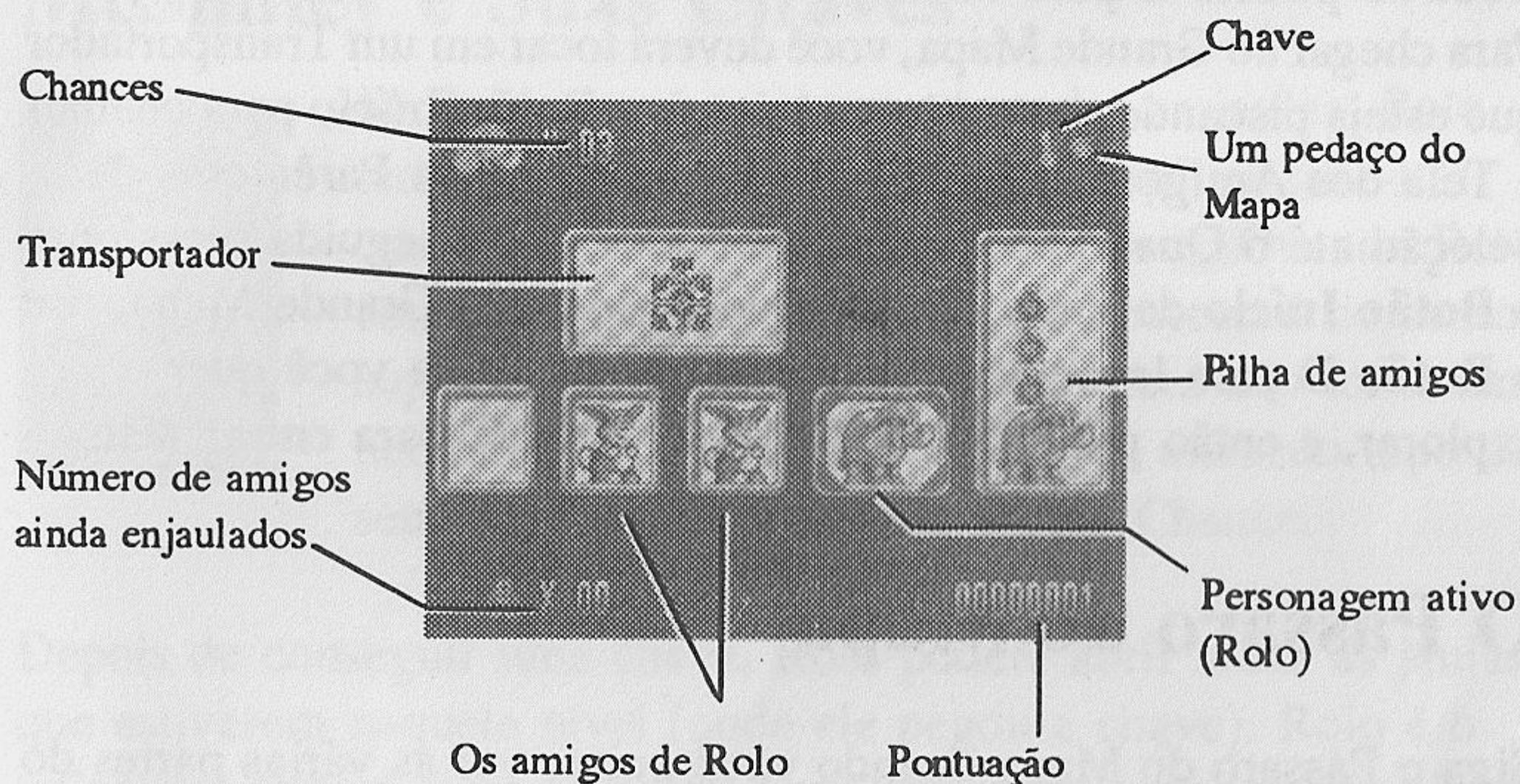
- Especial

Botões A, B ou C

- Retorna ao nível inicial a partir do grande Mapa.

A Tela do Jogo





Os Mapas

Rolo encontrará muitos Pedacos de Mapa durante sua aventura. Os Pedacos de Mapa fazem parte de um Grande Mapa que foi recortado como um quebra-cabeça. Cada Pedaco de Mapa representará um nível que Rolo poderá explorar. Algumas vezes você encontrará Pedacos de Mapa escondidos; você precisará tocá-los para poder pegá-los. Você receberá um Pedaco de Mapa quando libertar todos os amigos em um nível.

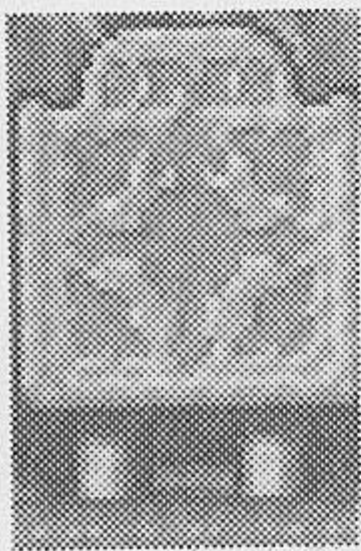
Cada vez que você conseguir um dos Pedacos de Mapa, ele será acrescentado ao Grande Mapa. Você também verá o Pedaco de Mapa no canto superior direito da tela. Rolo somente poderá ir para uma parte nova do Grande Mapa quando ele tiver achado o Pedaco de Mapa que mostra essa parte nova. Cada parte nova do Mapa é chamada de um Nível novo. Quando Rolo tiver eliminado um nível, e saído dele, suas pegadas irão aparecer sobre esse nível no Grande Mapa.

Você só poderá ir para um nível novo a partir do Grande Mapa. Para chegar ao Grande Mapa, você deverá tocar em um Transportador que esteja piscando, ou então pressionar o Botão Início para chamar a Tela dos Amigos, usar o Botão D para levar os Parênteses de Seleção até o Quadrado do Transportador, e em seguida pressionar o Botão Início de novo. Quando você avistar o Grande Mapa, use o Botão D para levar Rolo para o nível novo que você quer explorar, e então pressione o Botão A, B ou C para entrar nele.

O Pássaro do Mapa

Siga o Pássaro do Mapa quando você quiser ver as várias partes do Grande Mapa. O Pássaro do Mapa voará sobre todas as partes do Grande Mapa, observando-as. Pressione o Botão Início, quando o Grande Mapa estiver aparecendo, para ver o que os olhos do Pássaro estão focalizando, e use o Botão D para guiar seu vôo. Para sair do Pássaro do Mapa pressione Botão Início para voltar ao lugar onde Rolo está.

Transportadores



Quando Rolo tiver libertado todos os seus amigos em um nível e conseguir um Pedaco de Mapa, ele poderá sair desse nível tocando em um transportador. Fazendo isso, Rolo será levado de volta para o Grande Mapa, de onde poderá ir para um outro nível. Os transportadores somente poderão ser usados quando estiverem piscando.

McSmiley e Suas Chaves

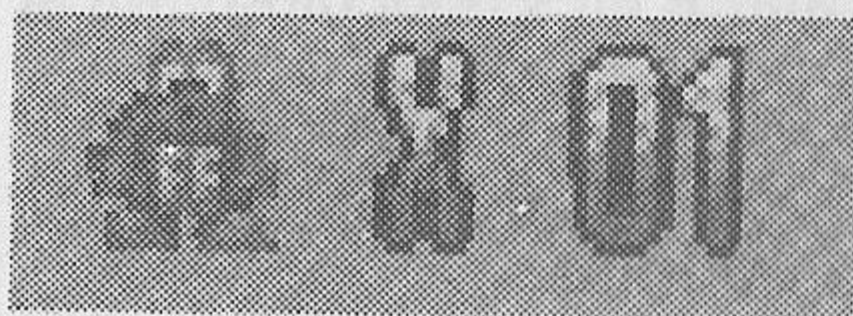


McSmiley terá as chaves de todas as jaulas. Rolo terá que pular em cima de seu chapéu e fazê-lo ir embora para poder pegar suas chaves. Quando Rolo conseguir pegar uma chave, ela aparecerá no canto superior direito da tela. Cuidado para não tocar em nenhuma outra parte de McSmiley além do topo do seu chapéu, ou você perderá uma Chance.

Depois de conseguir uma chave, Rolo poderá abrir todas as jaulas que estiverem naquele nível (onde ele pegou a chave). Rolo é o único que poderá abrir as jaulas. Uma chave de um nível não abrirá jaulas em outro nível, e Rolo não conseguirá levar uma chave de um nível para outro.

Os Amigos de Rolo

Os Coelhos, os Esquilos, os Castores e as Toupeiras estarão esperando que Rolo lhes abra as jaulas. Cada vez que você for para uma nova área, você verá quantos amigos que Rolo terá que libertar lá:

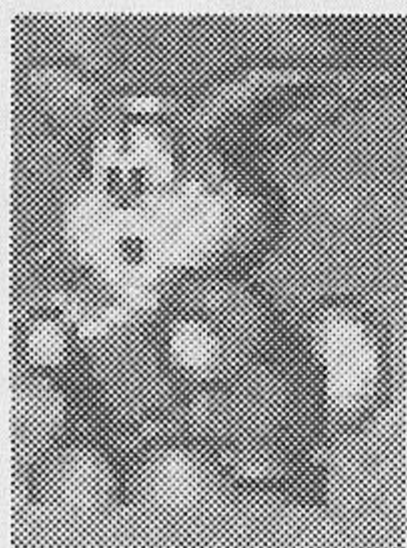


No máximo três amigos poderão acompanhar Rolo. Se Rolo se afastar muito de seus amigos, eles se perderão e irão embora. Se Rolo ficar ferido,

seus amigos ficarão apavorados e também irão embora. E se Rolo tiver três amigos com ele e libertar mais um, o novo amigo ficará com Rolo e um dos velhos será abandonado.

Algumas vezes Rolo mandará um de seus amigos explorar um outro nível, normalmente porque o amigo conseguirá ir a lugares que Rolo não consegue. Para enviar um dos amigos de Rolo, pressione o **Botão Início** para ir até a Tela de Amigos. Use o **Botão D** para mover os Parênteses de Seleção para o amigo que você quiser enviar, e em seguida pressione o **Botão A, B** ou **C** para retornar à Tela do Jogo.

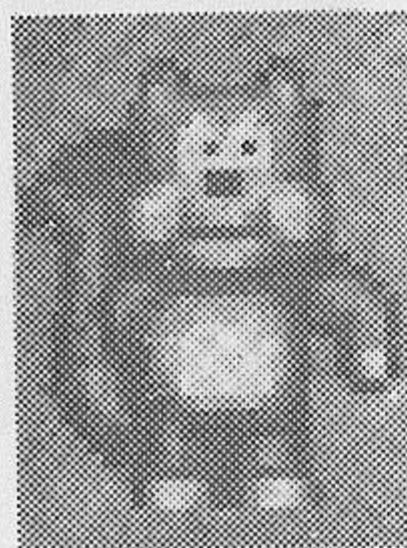
Coelhos



O que os coelhos mais gostam de fazer, além de ler, é pular. Eles poderão pular mais alto do que Rolo ou qualquer um dos outros amigos.

Para fazer os Coelhos pularem, pressione o **Botão B**.

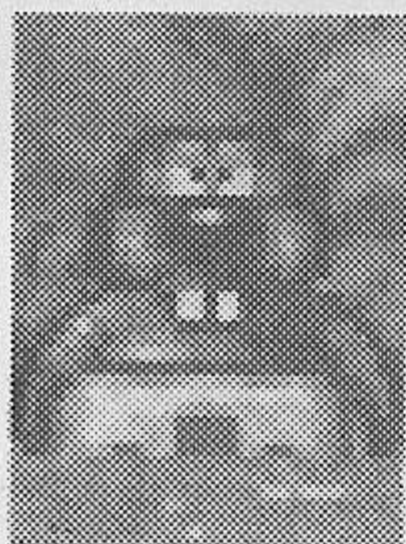
Esquilos



Os Esquilos adoram escalar e eles poderão praticar em qualquer lugar onde Rolo não conseguir andar, como os lados íngremes de uma montanha, ou as paredes de uma caverna ou mina.

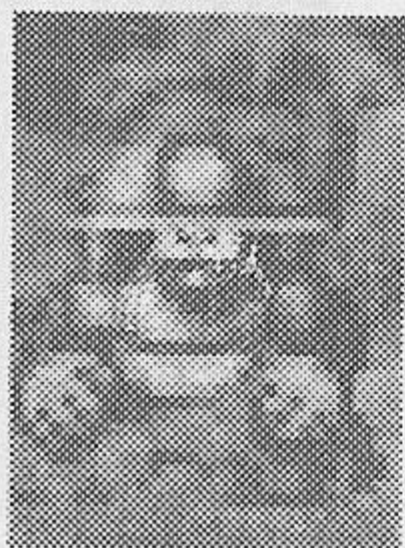
Use o **Botão D** para fazer com que o Esquilo vá até a superfície que você quer que ele escale. Em seguida, para fazer com que o Esquilo escale, mantenha o **Botão C** pressionado e pressione repetidamente o **Botão B**.

Castores



Os Castores são nadadores. Eles usarão tubos internos e por isso estarão sempre preparados para um mergulho refrescante. Para fazer um Castor nadar use o Botão D para movê-lo até a água e para escolher a direção na qual ele nadará. Os Castores poderão pular para fora da água da mesma maneira que eles pulam na terra.

Toupeiras



O que as toupeiras mais gostam de fazer é escavar. Elas poderão escavar as laterais de uma montanha ou as paredes de uma caverna, mas não todas as laterais de montanhas ou paredes de caverna – somente conseguirão escavar o barro macio, que é mais escuro que o duro.

Para fazer uma Toupeira escavar, use o Botão D para movê-la até o lugar que você deseja que seja escavado. A seguir mantenha o Botão D pressionado para a direita ou para a esquerda, conforme a direção que você quer que ela escave, e ao mesmo tempo mantenha pressionado o Botão C. Solte os botões quando quiser que a Toupeira pare de escavar.

Rolo Dá Caronas

Algumas vezes Rolo deixará seus amigos montarem nas suas costas, não só porque será divertido, mas também porque será mais seguro. Para colocar os amigos de Rolo nas costas dele, pressione o **Botão Início** para ir para a Tela de Amigos. Use o **Botão D** para escolher a figura na qual os amigos de Rolo estão montados nas costas dele, e então pressione o **Botão A, B ou C**.

Inimigos

McSmiley tem uma porção de amigos mesquinhos que tentarão impedir Rolo de encontrar e abrir as jaulas. Esses inimigos serão tão mesquinhos que Rolo perderá uma Chance se tocar neles quando não estiver acompanhado de um Amigo. Mas Rolo poderá mandar um inimigo embora pulando sobre sua cabeça. Alguns dos inimigos de Rolo serão:

Lenhadores

Abutres

Lagartas

Cactos

Vespões

Morcegos-Coruja

Bombas Andarilhas

Engolidores de Fogo

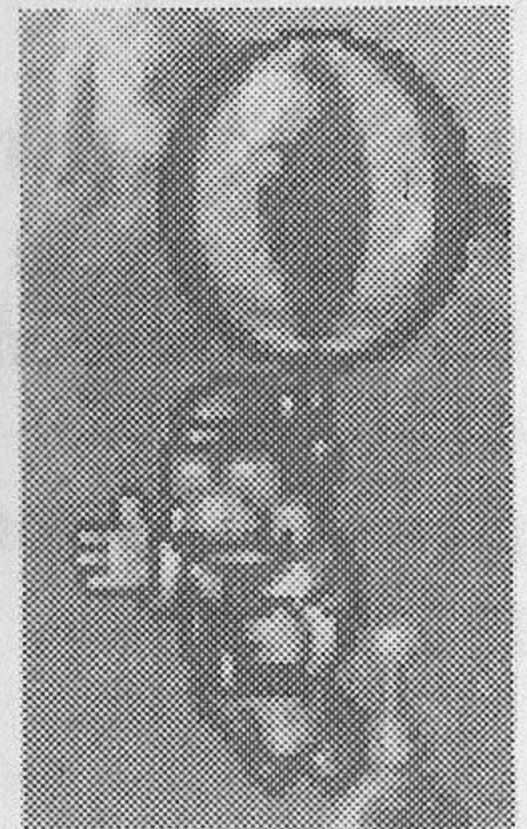
Armadilhas de Ursos

Voadores

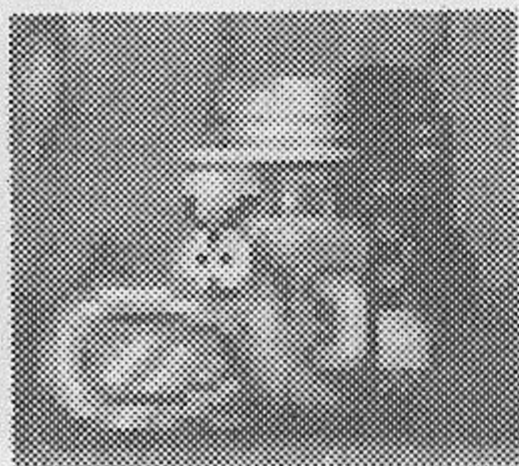
**Atiradores de Bombas
em Balões**

Caracóis

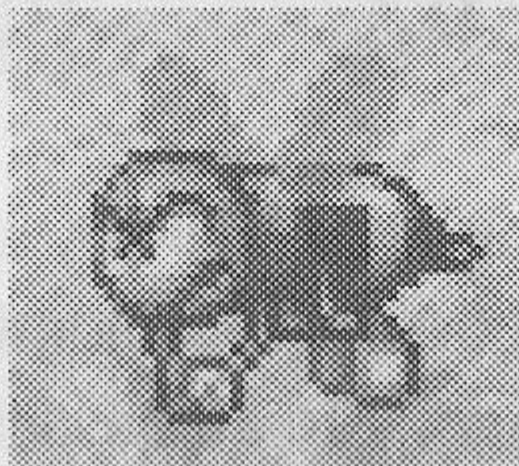
Plantas Cuspidoras



Atirador de
Bomba em
Balão



Lenhador



Vespão

Os inimigos não ficarão apenas andando para trás e para frente, esperando que você pule em cima deles. Inimigos diferentes movem-se de formas diferentes. Por exemplo, os Abutres poderão voar e atacar, os Caracóis poderão escalar paredes e os Cactos poderão pular.

Chefes

O último nível em cada Terreno estará guardado por, pelo menos, um Chefe. Os Chefes serão os amigos mais fortes de McSmiley e os inimigos mais perigosos para Rolo. Para entrar em um novo Terreno pela primeira vez, você terá que vencer o Chefe que toma conta dele.

Presentes

Rolo e seus amigos encontrarão muitos presentes durante suas aventuras. Cada um desses Presentes ajudará Rolo de uma maneira diferente, e permitirá que ele faça coisas diferentes. Para pegar um Presente, faça com que Rolo ou um de seus amigos toque no Presente. Os Presentes somente poderão ser usados no Nível em que Rolo os encontrar.

Aspiradores de Pó

Quando Rolo tiver um Aspirador de Pó, ele poderá sugar coisas pela sua tromba. Ele poderá em seguida atirá-las de volta para onde quiser, ou sobre um inimigo. Ele até pode sugar um porco-espinho pela tromba (Ops!). Para fazer com que Rolo sugue algo pela tromba, pressione o Botão C. Pressione o Botão C novamente para fazer com que Rolo atire de volta o que sugou.

Pedras Saltadoras

Rolo e seus amigos poderão ficar saltando para cima e para baixo com as Pedras Saltadoras. Se Rolo tiver um Aspirador de Pó, ele poderá sugar Pedras Saltadoras e levá-las para onde ele quiser. Se Rolo pular em cima de uma Pedra Saltadora, ele automaticamente começará a saltar com ela. Para fazer com que ele salte mais alto, pressione o Botão B.

Limonada

Rolo, como todos os elefantes, bebe pela tromba. Mas como ele estará muito ocupado para ter sede, ele usará a Limonada que encontrar para esguichar nos inimigos. Para esguichar Limonada em McSmiley e nos amigos dele, pressione o Botão C quando Rolo tiver Limonada na tromba. Cada copo dará direito a três disparos. Rolo sempre irá esguichar Limonada na direção que estiver olhando.

Tanques de Hélio

O gás Hélio fará com que Rolo flutue no ar como se fosse um balão. Use o Botão D para controlar para onde Rolo vai quando estiver inflado.

Máquinas de Lavar

Este será o único Presente que Rolo ou seus amigos não podem pegar. Em lugar disso, Rolo pula nas Máquinas de Lavar e elas o tornam menor.

Chances

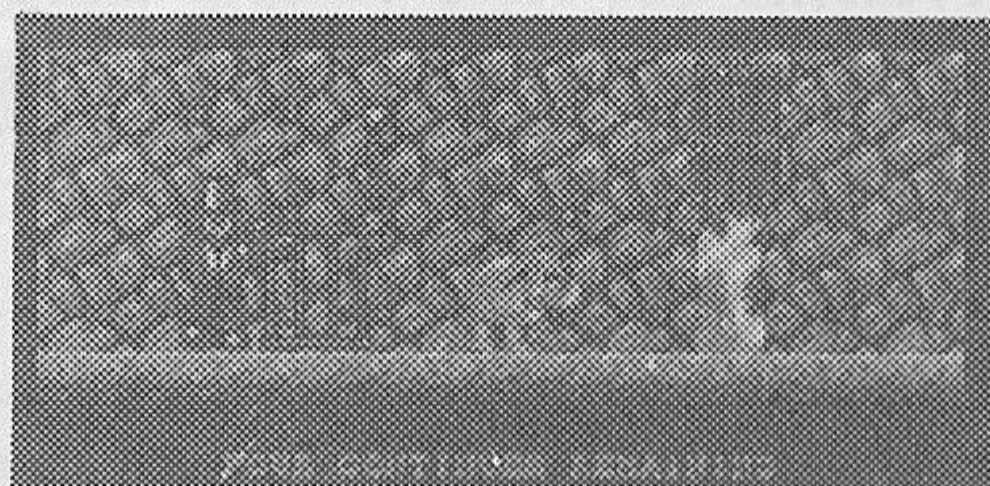
Rolo começará o jogo com 3 chances. Rolo perderá uma chance quando tocar em um inimigo, cair na água, cair em um buraco, ou ficar preso em uma estaca. Se Rolo estiver acompanhado de um amigo e tocar num inimigo, o amigo irá embora, mas Rolo não perderá uma Chance.

O jogo terminará se Rolo perder todas as suas Chances. Os amigos de Rolo têm apenas uma Chance cada um, mas o jogo não terminará se eles perderem suas chances. O número de Chances restantes de Rolo aparecerá no canto superior esquerdo da tela.

Chances Extras

Ao longo do caminho você encontrará Caixas Douradas que darão Chances Extras a Rolo. Toque em uma Caixa Dourada para levantá-la e você ganhará uma Chance Extra.

Continuações



Rolo nem sempre tem sorte. Por mais que ele tente, às vezes ele perde todas as chances que tem. Quando isso acontece, você pode recomeçar o jogo no ponto em que o deixou. Quando o jogo terminar e a Tela de Pontuação aparecer, aperte o **Botão Início** para chamar a Tela de Continuação do Jogo. Você verá Rolo em uma caverna com uma porta de saída, à direita, e um dos homens do Circo de McSmiley e uma jaula, à esquerda. Para Continuar o jogo, pressione o **Botão D** para a direita e assim tire Rolo da caverna. Para terminar o jogo use o **Botão D** para a esquerda para levar Rolo para dentro da jaula.

Você poderá Continuar o jogo quatro vezes; depois da quarta vez Rolo perderá todas as suas Chances e você só poderá recomeçar o jogo a partir do início.

Apenas Para Divertimento: Níveis de Bonificação

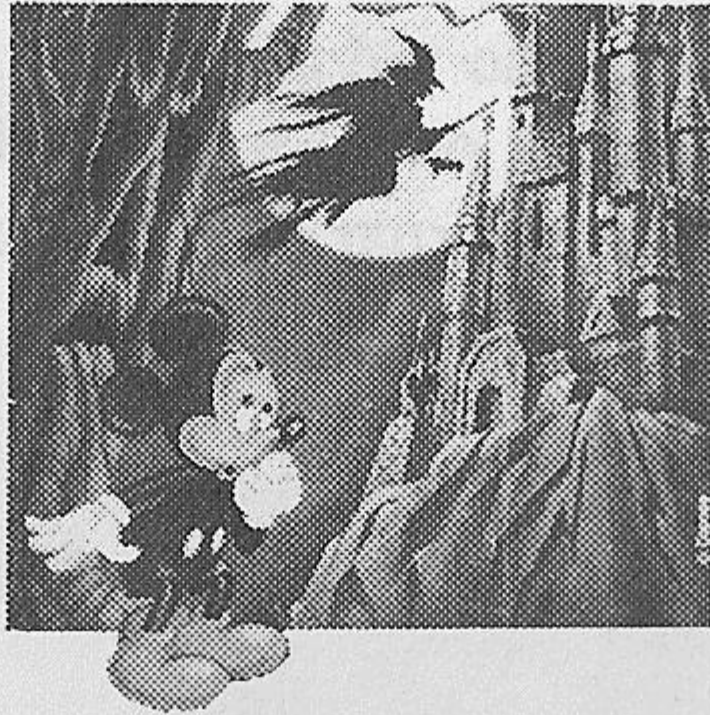
Em alguns Níveis não há amigos a resgatar, inimigos para brigar ou Pedacos de Mapa para encontrar. Esses são os Níveis de Bonificação, onde você pode ganhar mais pontos ou pegar Chances Extras. Quando você tiver conseguido todos os pontos e Chances em um desses Níveis de Bonificação, pressione o **Botão Início** para chamar a Tela de Amigos e assim retornar ao Grande Mapa. Os níveis de Bonificação poderão ser jogados apenas uma vez.

Pontuação e Término do Jogo

Quando você finalizar o jogo (uau!), ou quando você perder todas as suas Chances (oh!), aparecerá a Tela de Pontuação e Término do Jogo. Ela lhe dirá quantos pontos você ganhou e que percentagem do jogo você completou. Por exemplo, se você finalizar metade do jogo, sua percentagem será 50 por cento.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

CASTLE OF ILLUSION



© Disney

O mais carismático de todos os ratos, o famoso Mickey Mouse, encontra-se numa tremenda enrascada. Veja só:

A malvada bruxa Mizrabel raptou Minie para roubar a sua beleza e transformá-la numa monstruosa criatura! Ainda bem que ela tem seu fiel e apaixonado namorado Mickey, que fará tudo que for possível (e impossível também!) para resgatá-la.

Mas não será nada fácil. Ele precisará encontrar as sete gemas escondidas nas câmaras fantásticas e nas profundezas dos labirintos do Castelo da Ilusão, onde Minie está presa. Para isto terá que passar por vários lugares assustadores e enfrentar muitas criaturas perigosas.

Apesar de ter coragem suficiente para enfrentar este desafio e estar movido pela paixão, Mickey precisará muito de sua ajuda para derrotar a diabólica Mizrabel, e tirar Minie de uma vez por todas das mãos desta terrível bruxa!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

POPULOUS



© Electronic Arts

A partir de agora você tem em suas mãos uma oportunidade única: transformar-se no maior de todos os seres do universo - Deus!

E como uma divindade, você necessita de adoradores para lhe fornecer o poder de controlar a natureza. Quanto mais seguidores você tiver, mais forte você ficará.

Mas existe também o Mal. Cerca de quinhentos mundos estão infestados por pessoas malignas. Sua luta constante será para impedir o domínio de seu mundo por estas pessoas.

No início você será fraco, mas com o tempo você passará a adquirir força de seu povo e poderá fazer uso de fenômenos da natureza: terremotos, enchentes, pântanos, vulcões, etc...

Se o Bem exceder em número o Mal e você tiver a força, todas as pessoas vão para o centro do mundo para a batalha do juízo final.

Quando apenas um lado sobreviver, o destino do mundo estará selado!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

MINI-GAME



© PARAMOUNT PICTURES. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Eles estão de volta. A arrepiante e assombrosa família Addams está convidando você para uma divertida caça ao tesouro!

O tio Funério resolveu aparecer na mansão dos Addams em busca do tesouro da família. GOMEZ, FEIOSO, VANDINHA, MÃOZINHA, TIO MAMMA, A COISA e TROPEÇO não podem deixar de fazer uma recepção super calorosa para o tio Funério, mostrando a felicidade que é tê-lo com eles... Recepção super calorosa? Só se for no estilo dos Addams. Suas brincadeiras deixam qualquer um tonto e se o tio Funério não se cuidar bem, não conseguirá nem chegar ao tesouro! A Mãozinha tentará atingí-lo com uma espada, Feioso arremessará aranhas e morcegos, Vandinha atacará com um vaso, etc... São estas algumas das "brincadeiras"; prepare-se para muito mais! O tesouro encontra-se atrás de portas trancadas. O tio Funério deve selecionar a chave certa para abrir cada porta e nas quatro fases do jogo conseguir guardar muito tesouro... e sobreviver!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

MINI-GAME “SONIC THE HEDGEHOG”



© Sega

Para quem já é fã desta simpática criatura azul, precisa agora conhecer o Mini Game Série Master do Sonic! Você poderá levá-lo para todo lugar!

No Mini Game, você encontrará o seu velho inimigo de batalha; o maluco cientista dr. Robotnik. Ele transformou os seus amigos animais em maléficos robôs e o Sonic deverá acabar com esta horrível maldição. Passando pelas seis Zonas Perigosas, Sonic deverá ultrapassar muitos obstáculos e no final de cada fase pegar a esmeralda caótica, encarar o dr. Robotnik e derrotá-lo. Para isso, Sonic usará suas grandes armas: seus espetinhos, sua velocidade supersônica e seu poder de invencibilidade.

ATENÇÃO:

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 árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.



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

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS