

TEC TOY

SEGA

CONHEÇA O AMAZONAS
PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

TEC TOY

MANUAL DE INSTRUÇÕES



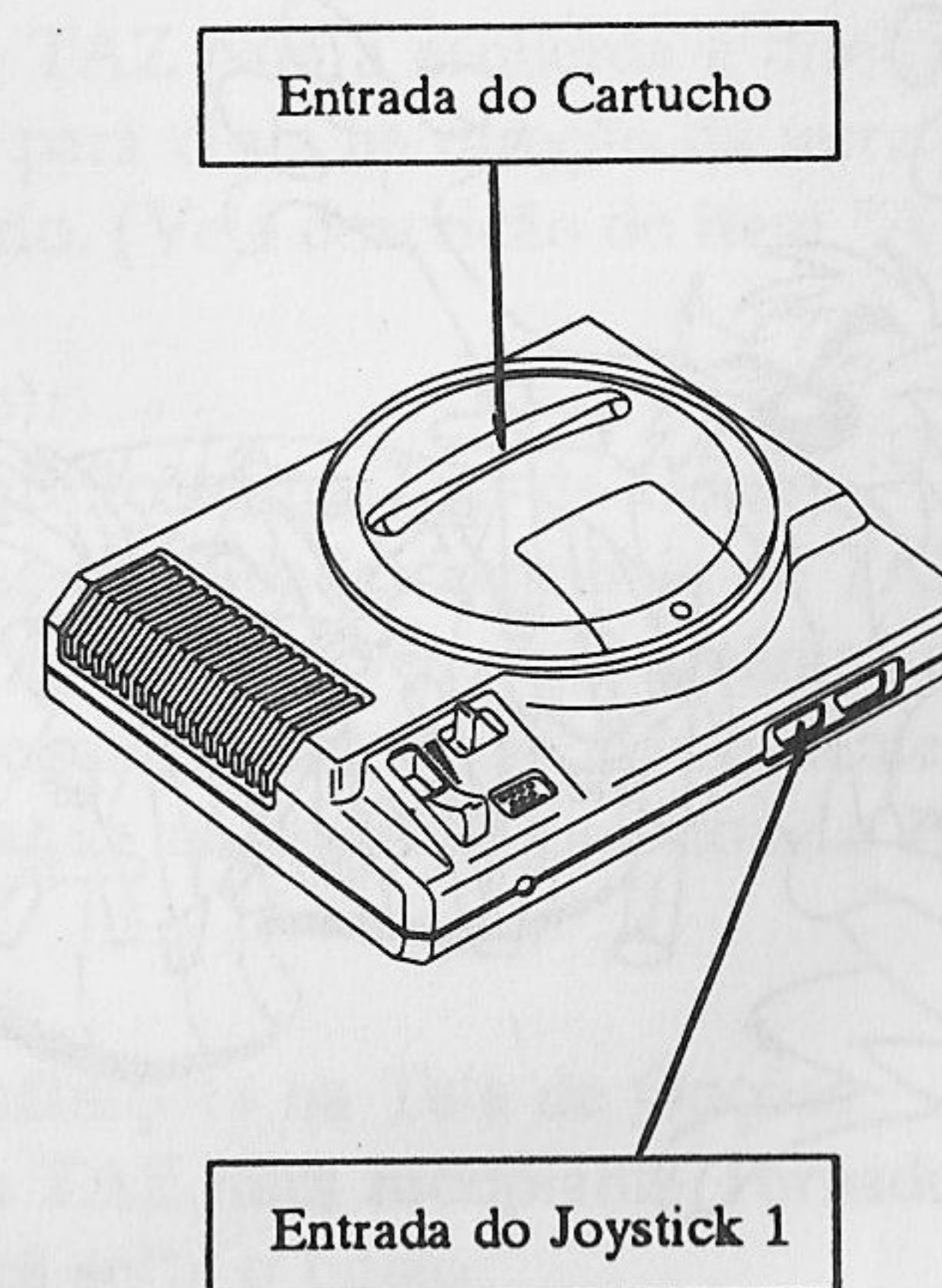
TAZ-MANIA

MEGA-DRIVE

Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick. (TAZ-MANIA é para somente um jogador.)
2. Coloque o cartucho TAZ-MANIA no console, 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. Pressione o Botão Início quando aparecer a Tela de Apresentação.

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

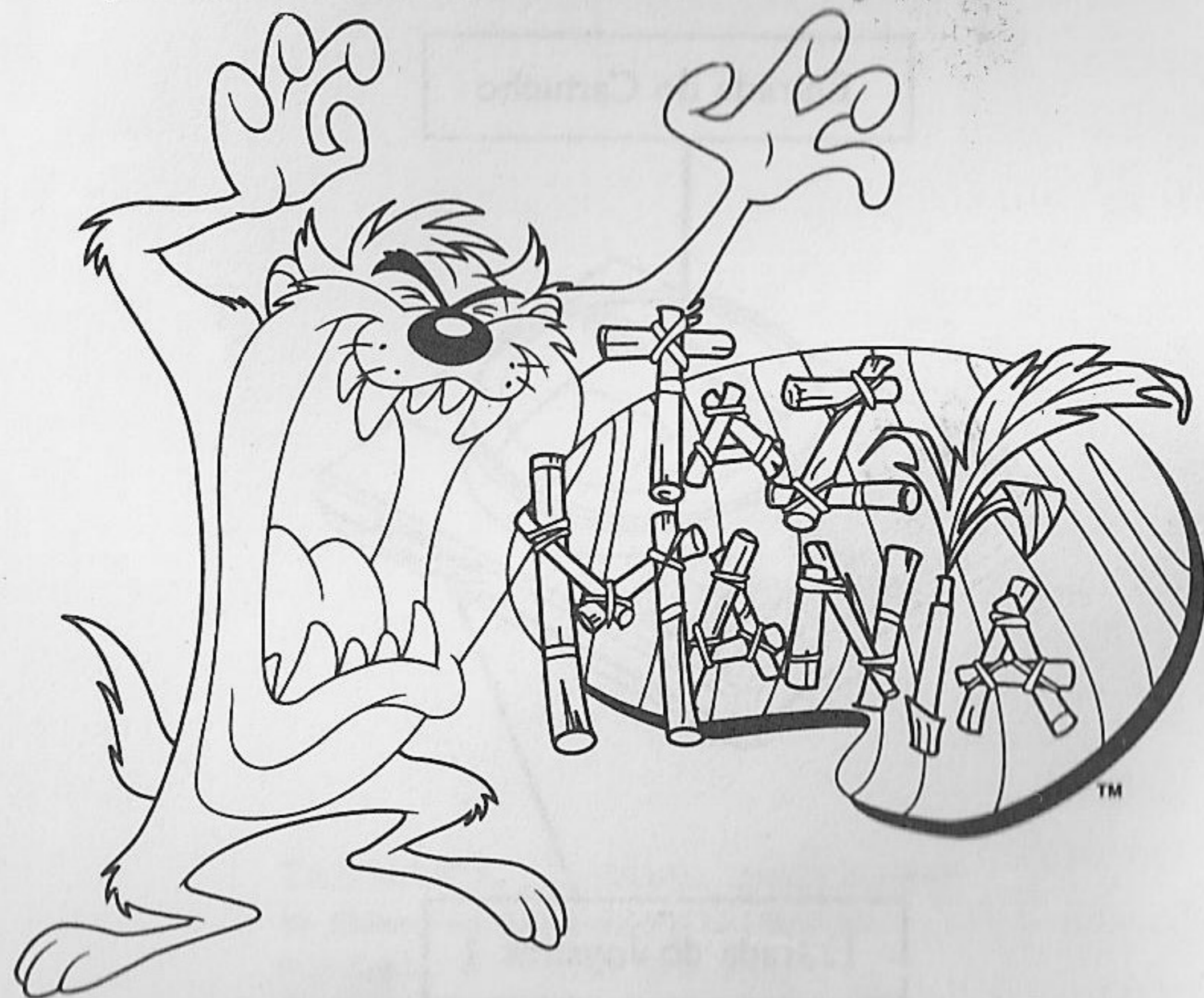


Abra Caminho para TAZ!

TAZ, o agitado demônio Tasmaniano, tem pouca paciência e está sempre faminto! E lá vai ele – pulando e girando! Está apressado para achar o ninho do pássaro marinho gigante, perdido a muito tempo. Com este ovo lendário, TAZ fará o maior omelete da história!

UH-OH! Tasmânia é repleta de Monstros de Pedra com pontas afiadas e Ratos do Mato que arremessam lanças. Trombas de água, areia movediça, "icebergs" e selvas completam o ambiente tasmaniano. Túneis amedrontadores escondem morcegos esvoaçantes e perigos sombrios. Fábricas de robôs estão entupidas de armas a laser. Cada lugar novo está completamente cheio de surpresas – agitado como TAZ!

Zu-UUUUM! TAZ chicoteia por tudo. Ele rodopia como um ciclone para bater nos bandidos e gira para safar-se. Quando ele encontra Francis X, Bushlad ou Bull Gator e Axl, dá uma surra neles! A mesma coisa ocorre com qualquer criatura que passe em seu caminho, a menos que ele decida comê-la no almoço!



Assuma o Controle!

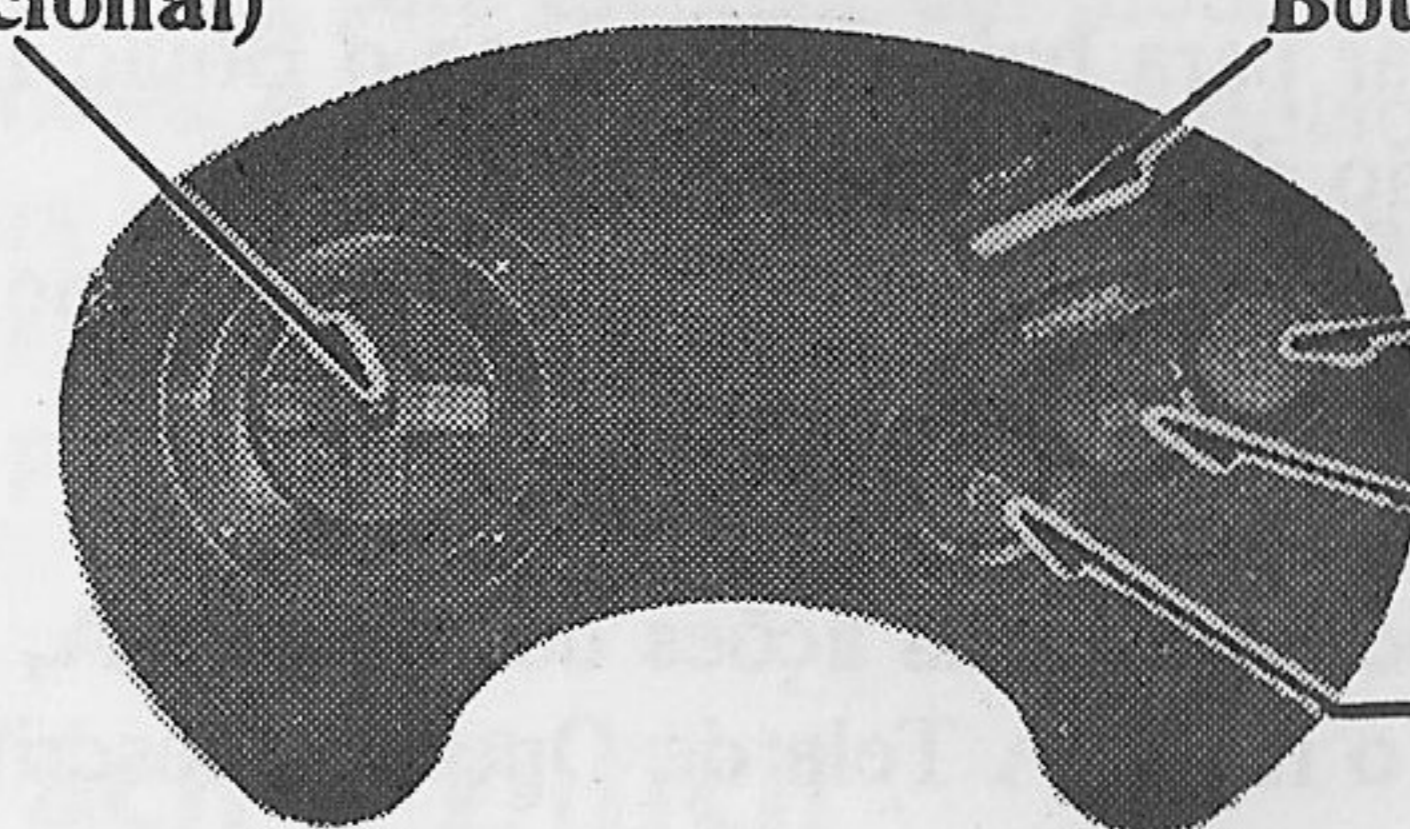
Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)

Botão C

Botão B

Botão A



Botão Início:

- Começa o jogo a partir da Tela de Início.
- Sai de uma tela de demonstração antes do jogo para outra.
- Paralisa e reinicia o jogo.

Botão D:

- Move a seta sobre as Telas de Início e de Opções.
- Movimenta TAZ para a esquerda e direita. Na Selva, também o faz pular para cima na direção da terra ou para baixo na direção do rio. (Veja descrição do item "A Selva" mais adiante.)

Botão A (Ação):

- Muda as definições na Tela de Opções.
- Desempenha habilidades especiais de TAZ. (Veja descrição no item "Girando Através de Tasmânia" mais adiante.)
- Faz TAZ pegar alguma coisa. Movimente TAZ para próximo de uma criatura ou objeto e pressione o Botão de Ação.

Botão B (Giro):

- Muda as definições na Tela de Opções.
- Transforma TAZ num rodopiante Tornado. Ele pára de girar quando você solta o botão.
- Faz TAZ arremessar algo que está segurando.

Botão C (Pulo):

- Muda as definições na Tela de Opções.
- Faz TAZ pular. Segure o botão para pular mais alto.
- Faz TAZ pular para baixo. Pressione o Botão D para baixo e depois o Botão de Pulo.
- Permite a TAZ dar um pulo girando. Pressione o Botão de Pulo e depois o Botão de Giro.

NOTA: Você pode mudar as ações dos Botões A, B e C na Tela de Opções. Veja o item "A Tela de Opções" descrito mais adiante.

Começando



TAZ come o logotipo Sega na tela quando você liga o MEGA DRIVE. Depois você vê a Tela de Apresentação. Em poucos minutos, começa um jogo de demonstração. Assista a todas as quatro demonstrações para obter dicas das ações que conduzem TAZ através dos pontos mais difíceis.

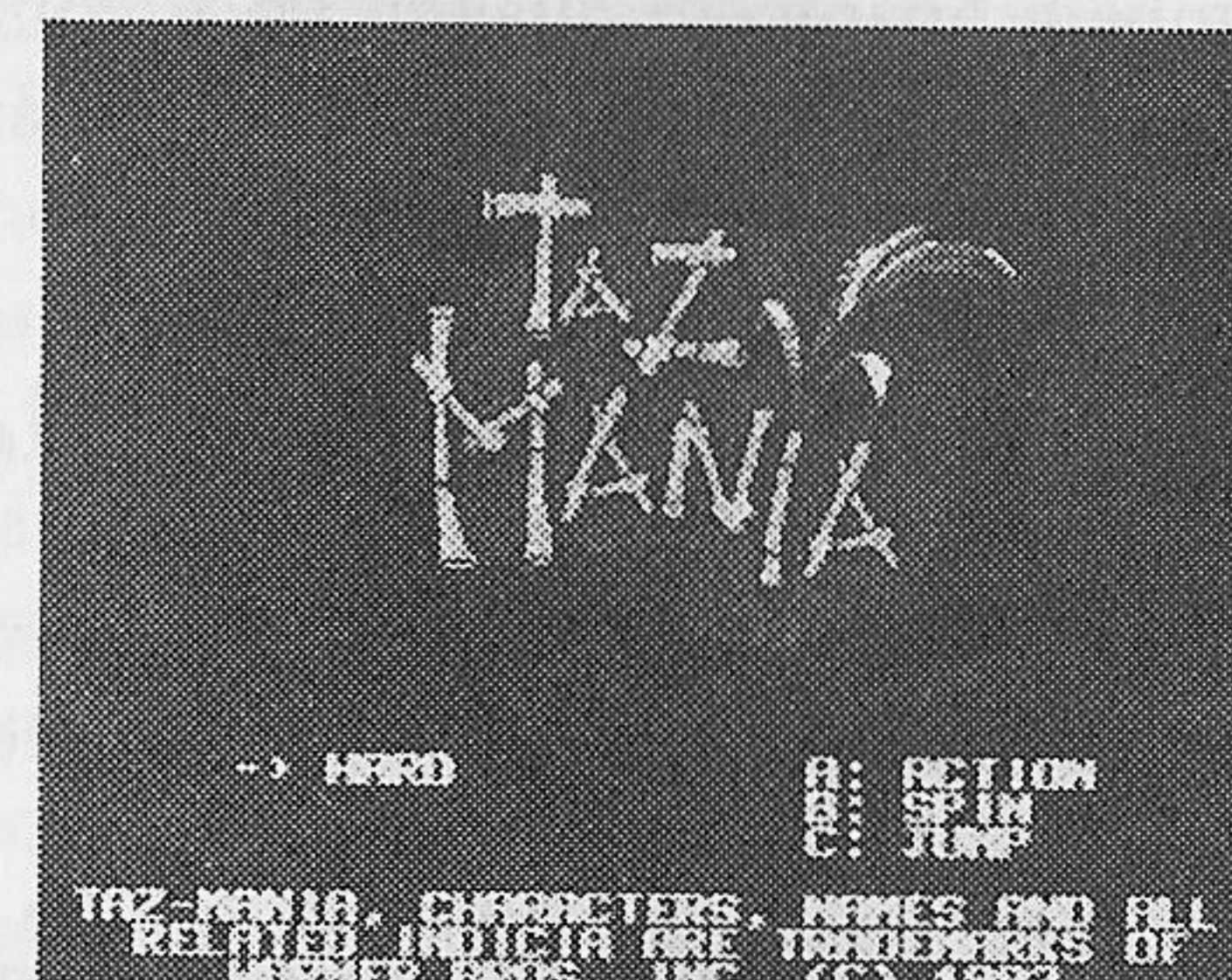
Pressione o Botão Início para voltar à Tela de Apresentação. Se estiver pronto para começar, pressione o Botão Início para ir à Tela de Início. Depois pressione o Botão Início novamente para começar a jogar. Ou, pressione o Botão D para a direita para mover a seta para Opções e pressione o Botão Início para ir à Tela de Opções.

A Tela de Opções

Use a Tela de Opções para escolher um modo de jogar e mudar as ações dos Botões A, B e C. Pressione o Botão D para a direita ou esquerda para mover a seta, e depois pressione o Botão A, B ou C para mudar as definições. Quando você estiver pronto, pressione o Botão Início para voltar para a Tela de Início.

Treino, Fácil e Difícil

Escolha o modo **PRACTICE** (Treino) para jogar cinco níveis rápidos sem muito perigo. No modo **EASY** (Fácil), percorra um jogo inteiro no qual TAZ bate nos inimigos com mais facilidade e não perde sua saúde tão rapidamente quanto no modo Difícil. Escolha **HARD** (Difícil) para o maior de todos os desafios.



Botões A, B e C

Use essa opção para mudar os Botões de Ação, de Giro e de Pulo. Existem seis definições diferentes de botões. Tente todas elas para ver qual você opera melhor. Se você não mudar a definição, os Botões serão:

Botão A:	Ação
Botão B:	Giro
Botão C:	Pulo

O Lendário Super-Ovo

Pressione o Botão Início na Tela de Início. Leia a história folclórica dos pássaros marinhos desaparecidos. Assim que TAZ ouve sobre os ovos enormes, ele parte correndo!



Você verá um mapa que mostra onde está TAZ. Mapas também aparecem quando você começa um novo nível (exceto no modo Treino). Você pode pressionar o Botão Início para pular a história e os mapas.

Girando Através de Tasmânia

Vump! TAZ cai dentro de Badlands, sua primeira aventura em Tasmânia. (No modo Treino, TAZ começa dentro da Fábrica.)



Tentativas Restantes

Pressione o Botão D para fazer TAZ andar para a esquerda e para a direita. Quando ele sobe em certas coisas – incluindo alguns bandidos menores – ele automaticamente os engole. Humm!

Pressione o Botão de Pulo para pular para cima. Se TAZ aterrisar sobre um inimigo, ele pode jogá-lo para longe. Pressione o Botão de Pulo mais o Botão D para a esquerda ou direita para pular sobre coisas e saltar através de pontos perigosos.

Pressione o Botão de Giro para transformar TAZ no Tornado TAZ e acabar com pequenas criaturas agressivas. Pressione o Botão D ao mesmo tempo para mover-se mais rápido. Pressione o Botão de Pulo e depois o Botão de Giro para girar até lugares que você não pode alcançar de outra maneira. Nos modos Treino e Fácil, TAZ não pode ser ferido enquanto está girando.

Pressione o Botão de Ação para usar habilidades especiais. Por exemplo, após TAZ devorar Pimentas, pressione o Botão de Ação para fazê-lo soprar fogo. Nenhum monstro aguenta isso! Quando TAZ está próximo de alguma coisa, tal qual um cesto, pressione o Botão de Ação para fazê-lo pegar o objeto. Então você pode mover TAZ e soltar o cesto em algum outro lugar pressionando o Botão de Ação novamente. Quando TAZ está segurando alguma coisa, como uma bolsa de Ervas Daninhas, você pode fazer com que ele a arremesse pressionando o Botão de Giro.

TAZ começa o jogo com três Tentativas e uma barra de saúde cheia. Cada vez que ele sofre um golpe, ele perde um pouco de saúde. Cuidado! Alguns inimigos e obstáculos são piores do que outros, e TAZ pode perder toda sua saúde de imediato. É bom que ele goste de comer, porque quase sempre que ele devora alguma coisa, sua saúde melhora e você ganha pontos.

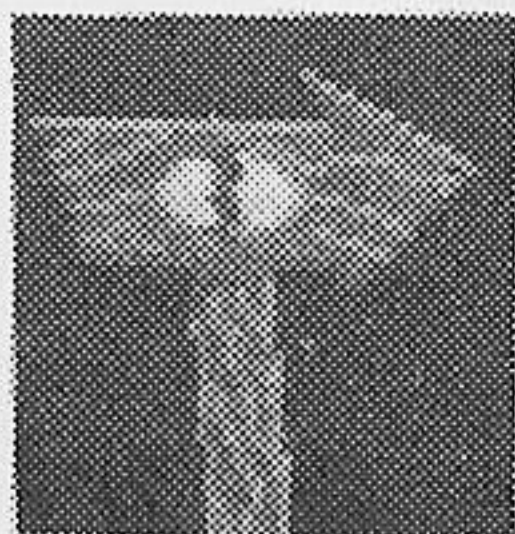
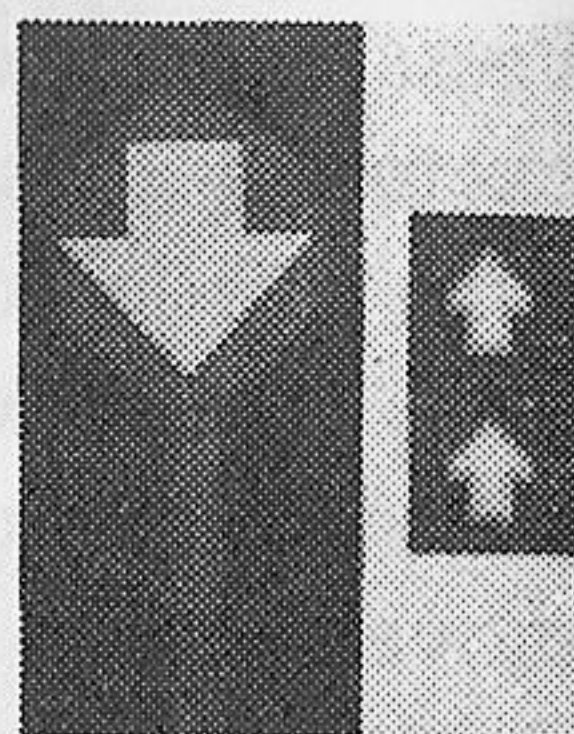
Se TAZ perde toda a saúde, ele perde uma Tentativa e recomeça a cena. Quando todas as Tentativas se esgotam, o jogo termina. Você pode reiniciar o nível movendo TAZ para a direita na Tela de Continuação. Quando todas as suas Continuações acabarem, o jogo terminará.

Indicadores



Marcos de Pedra marcam pontos especiais em uma cena. Quando você perde uma Tentativa, TAZ reinicia a cena a partir do último Marco transposto. (Porém, se você está Continuando, TAZ reinicia a cena desde o começo.)

Setas mostram qual caminho TAZ deve seguir.



Postes Sinalizadores marcam o final da cena. Fique em frente de um para ir para a próxima cena.

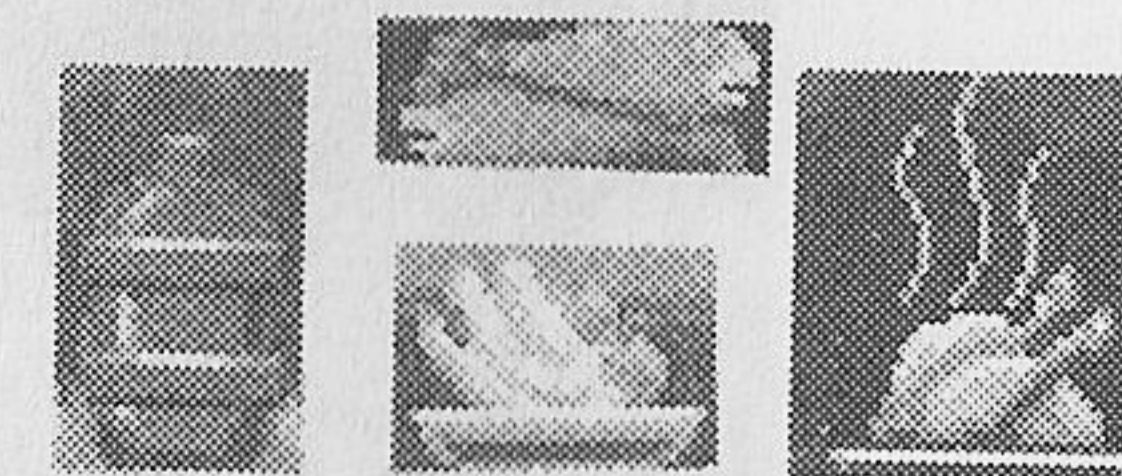
Lanches

Mantenha TAZ alimentado para preservar sua saúde. Mas tenha cuidado! Algumas coisas não são boas para comer.



Pimentas vermelhas aumentam a temperatura de TAZ! Coma isso e pressione o Botão de Ação para soprar um hálito quente que nenhuma criatura suporta. TAZ esfriará depois de soprar fogo algumas vezes.

Peixe Congelado, Frango Assado, Pratos de Frutas e Jarras de Água são alimentos que TAZ necessita. Devore-os para ganhar saúde e pontos.



Estrelas fazem TAZ invulnerável por um curto período de tempo. Nada pode feri-lo enquanto estiver piscando.



Fotografias são divertidas! **Fotografia 1** dá a TAZ um Tentativa extra. **Fotografia 3** vale uma Continuação extra (três Tentativas extras).



Bombas explodem. Se TAZ comer uma, ele explodirá também!



Erva Daninha dá uma dor de estômago muito forte em TAZ quando ele a come. Mas é a melhor coisa para ser arremessada sobre Weed-Ola na Selva.

As Terra de Badland



O que é que tem de tão bom em Badland? Comer Pimentas e beber das Jarras de Água. Também devorar Aranhas da Areia e pular sobre Monstros de Pedra!

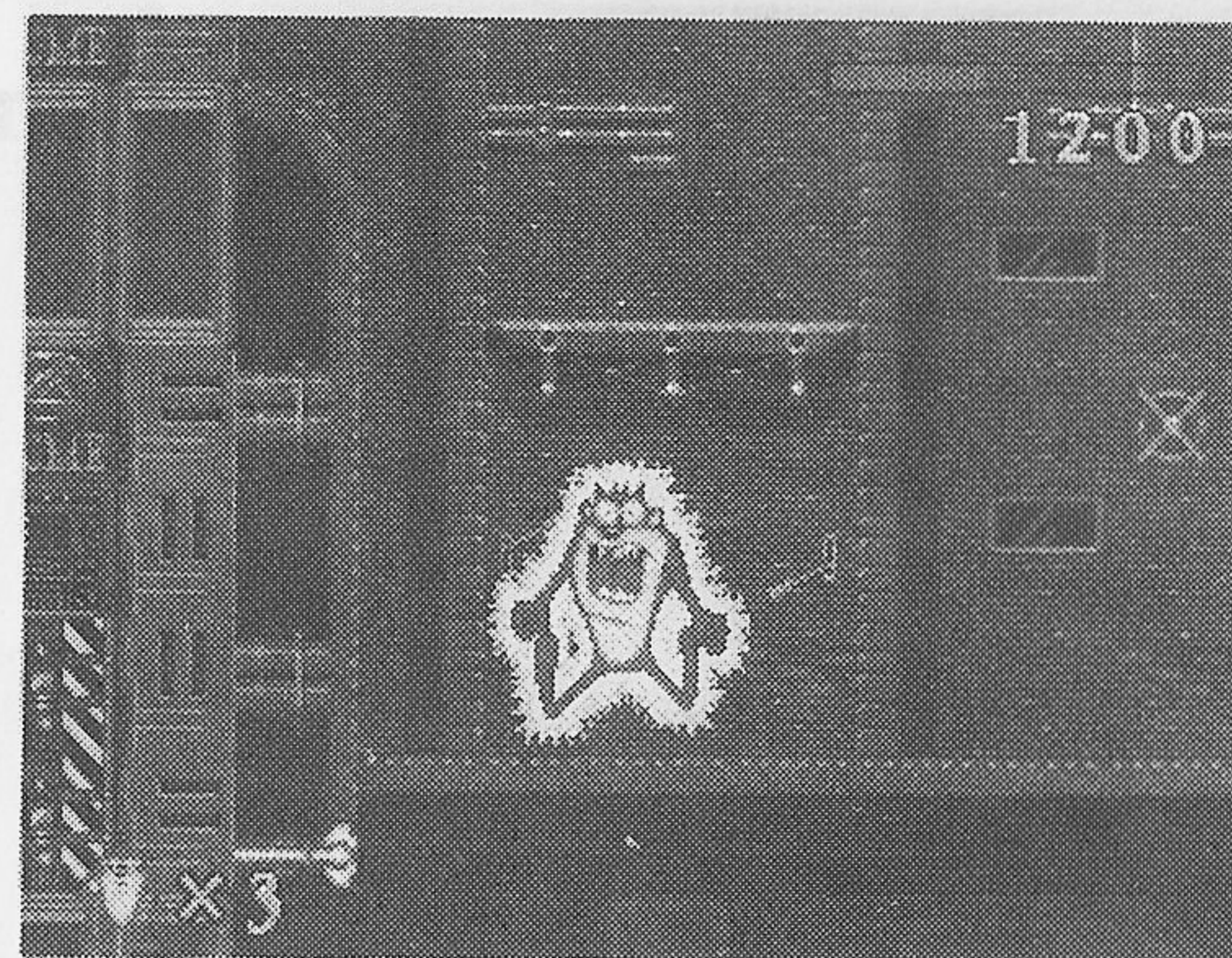
Perigo! Perigo! Areia Movediça à frente. Agarre-se no lombo de um Monstro de Pedra ou pule e gire através dela. Se TAZ estiver com sorte, poderá pular e girar diretamente para um monte de doces quando parar.

Uau! Cavalgue nas Trombas de Água como se fossem cavalos selvagens. Vá para cima, vá para baixo, mas não caia!

Pulos fazem TAZ atravessar as pedras quentes. Use os Monstros de Pedra para caminhar sobre pedras. Pegue um para seguir TAZ, depois pule sobre sua cabeça para chegar a um ponto mais alto.

Gire! Se não tiver nenhum lugar para ir, tente uma chance. Pule e gire, e veja onde cai. E não deixe TAZ ficar por ali quando Bull Gator e Axl vierem rolando em sua direção!

A Fábrica



Alguém deixou um cesto na garagem. Ótimo! Pegue-o e use-o como degrau. Ande contra as correias transportadoras para não ser esmagado pelos pistões. Sincronize seu pulo sobre os ventiladores rotatórios e sobre as portas dos fornos quentes, que ficam batendo. Se você ficou sem saída, tente pular para baixo pressionando o Botão de Pulo mais o Botão D para baixo.

A fábrica é operada por robôs, mas alguns dos pontos de controle estão sem proteção. Ache as alavancas e use o Botão de Ação para empurrar a chave. Você receberá um tranco ou talvez um choque! – sem contar o que acontece em seguida.

A fábrica é muito perigosa para que você arrisque chances, por isso, não perca refeições. Descubra como correr entre os disparos de laser. Algumas vezes esperar um caminho livre é melhor do que desembestar feito louco direto na confusão!

A Selva



É selvagem! E cheia de vidas selvagens. Os Ratos do Mato e as Ervas Daninhas não estão muito satisfeitos com a invasão de TAZ. Pule nas criaturas para empurrá-las para fora das pedras que afloram da superfície. Ou gire para golpeá-las. Tenha cuidado para que TAZ não caia também na água!

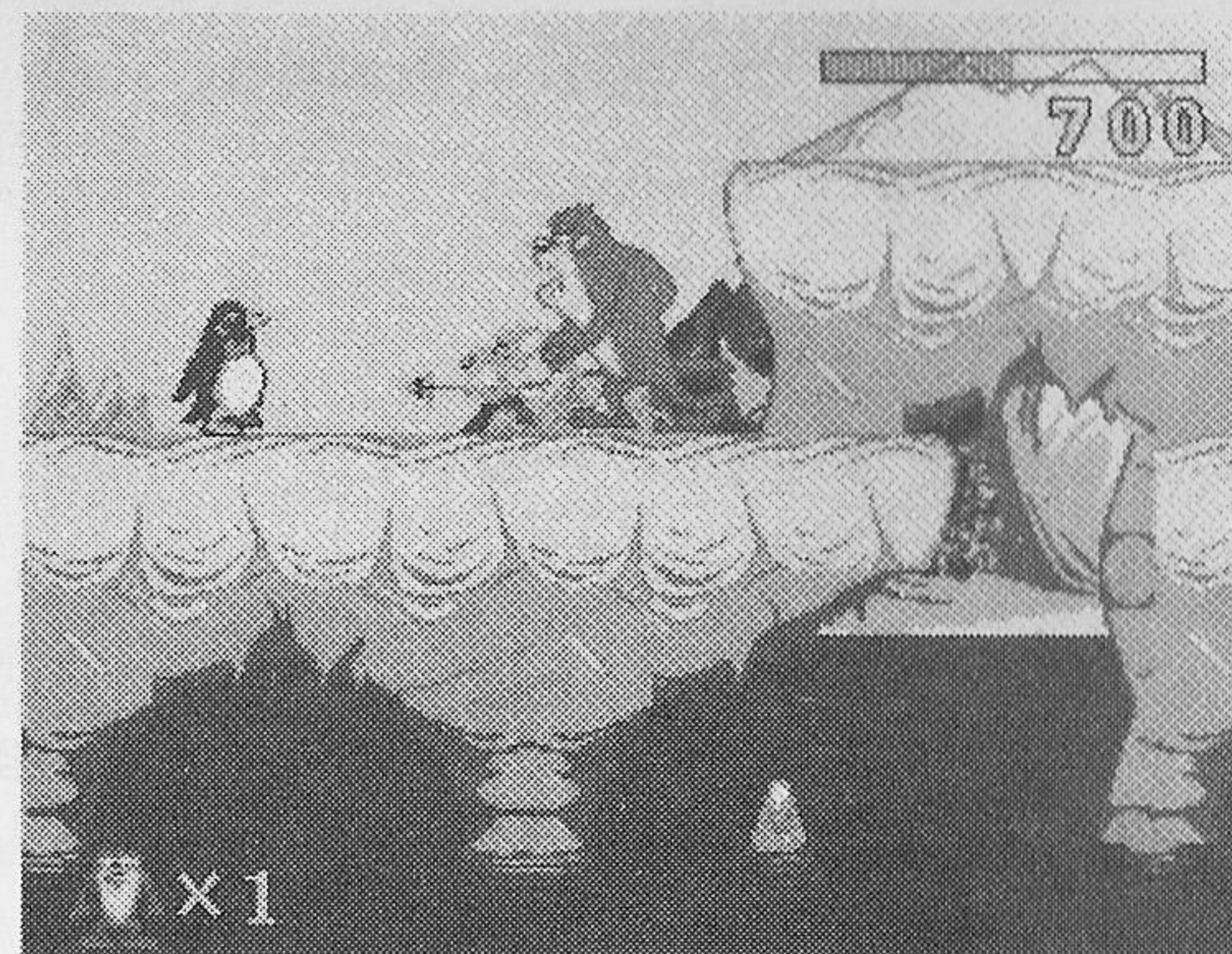
TAZ tem uma habilidade extra no rio. Como os troncos flutuam, ele pode montar neles para descer a correnteza! Pressione o Botão D para baixo quando estiver pulando, para pular para frente na direção do rio. Pressione-o para cima para pular para trás, na direção da terra. Use as pedras no rio como pontos de desembarque. Mas não descanse seu pé em um ponto por muito tempo.

Nos modos Treino e Fácil, TAZ sairá do rio se ele cair, desde que tenha saúde suficiente. Se ele ficar muito fraco, ele afundará. No modo Difícil, sempre que TAZ cair na água ele não terá sorte.

Giros com pulos o levarão ao topo da Árvore do Rato. Algumas vezes você precisará ir para lá, sem saber onde aterrissará. Não deixe TAZ comer as Ervas Daninhas.

Ao invés disso, arremesse-as em Weed-Ola. Ou bata em sua cabeça para acabar de vez com esse gigante devorador da selva.

Terra do Gelo



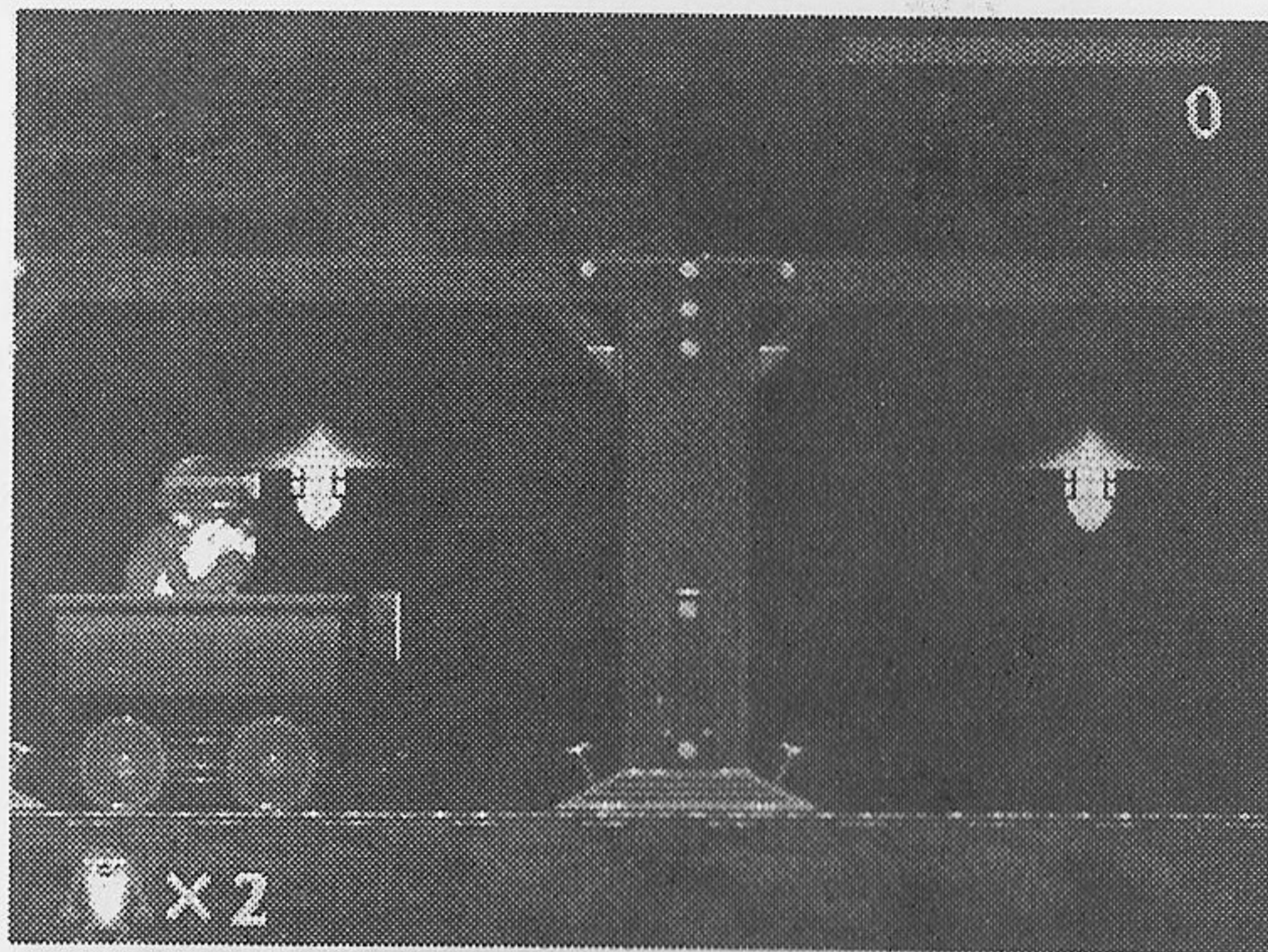
Gelo escorregadio! E TAZ fica escorregando nele! Pressione o Botão D na direção oposta ao caminho que TAZ está andando para que ele não caia dos blocos de gelo.

MMMmmmm – peixe congelado para a ceia! Os Pinguins vão criar caso quando TAZ for atrás disso, por isso, dê-lhes um mergulho.

O clima é do Ártico, assim leva apenas um segundo para TAZ congelar dentro de um cubo quando ele cai na água gelada. Mantenha alta sua saúde, e ele será capaz de quebrar o gelo e girar para livrar-se do perigo.

Pule de "iceberg" em "iceberg" para flutuar. E procure o iglu secreto cheio de coisas interessantes próximo do final.

A Mina



TAZ dá um passeio maluco num vagão de minério. O vagão está quase sem controle, assim você tem que ser rápido para livrá-lo do perigo.

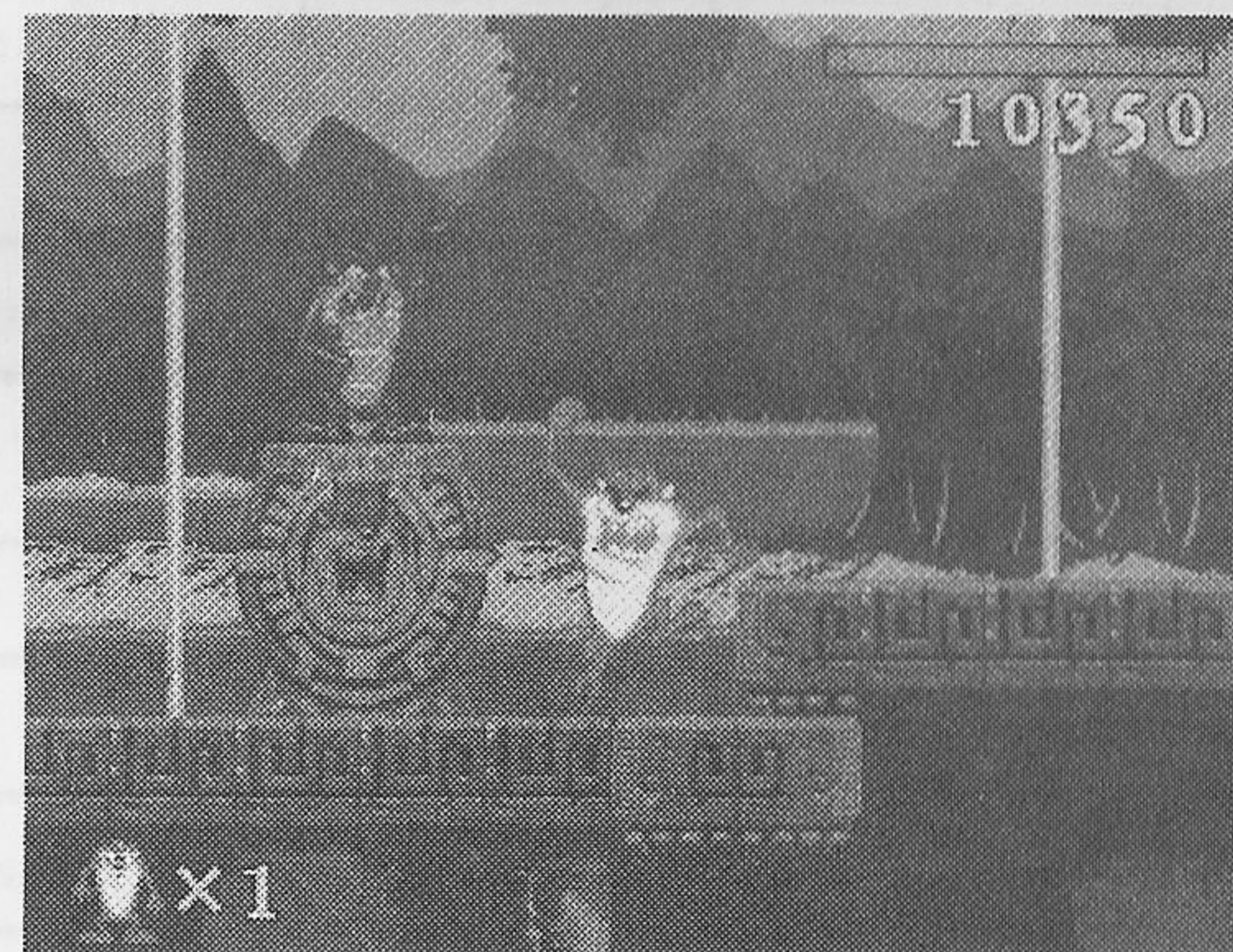
Pressione o Botão D para a esquerda para desacelerar, e para a direita para acelerar. Pressione e segure o Botão de Ação para erguer o carrinho sobre os obstáculos, e solte para posicionar o carrinho novamente. Procure setas para cima e para baixo que mostram para você quando erguer e abaixar o carrinho.

Observe as luzes justamente antes dos pulos sobre os buracos profundos. Luzes amarelas significam "Desacelere!" Luzes verdes significam "Acelere!" para ultrapassar sem perigo.

Quando estiver nos túneis da mina, use os elevadores para se mover. Agarre a alavanca com o Botão de Ação e pressione o Botão D para cima ou para baixo para se mover.

Alguns elevadores estão atados com borracha. Pule para fazê-los mergulhar mais rápido para baixo e voltar rapidamente mais alto. Não se esqueça, porém – nessa mina antiga, alguns elevadores poderão estar "Sem Condição de Uso!"

As Ruínas de Taztec



As antigas ruínas estão meio destruídas e cheias de Ratos do Mato. O templo está também arruinado e se transformou num labirinto de passagens sem saída.

Tenha cuidado aqui. As Cabeças de Dragão flamejantes estão ainda ativas, e os morcegos causam tanta confusão que você pode ser enganado e girar direto para fora da borda. Ache os Marcos de Pedra o mais rápido possível.

No topo do templo, TAZ descobre as estátuas de pedra de seus ancestrais. Ele deve estar chegando perto!

O Ninho do Pássaro Marinho Gigante

Você o achou – o ninho do lendário pássaro marinho a muito tempo perdido e seus enormes ovos! Agora você tem que descobrir como esconder-se da Mamãe Pássaro. Boa sorte!

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

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.

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 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