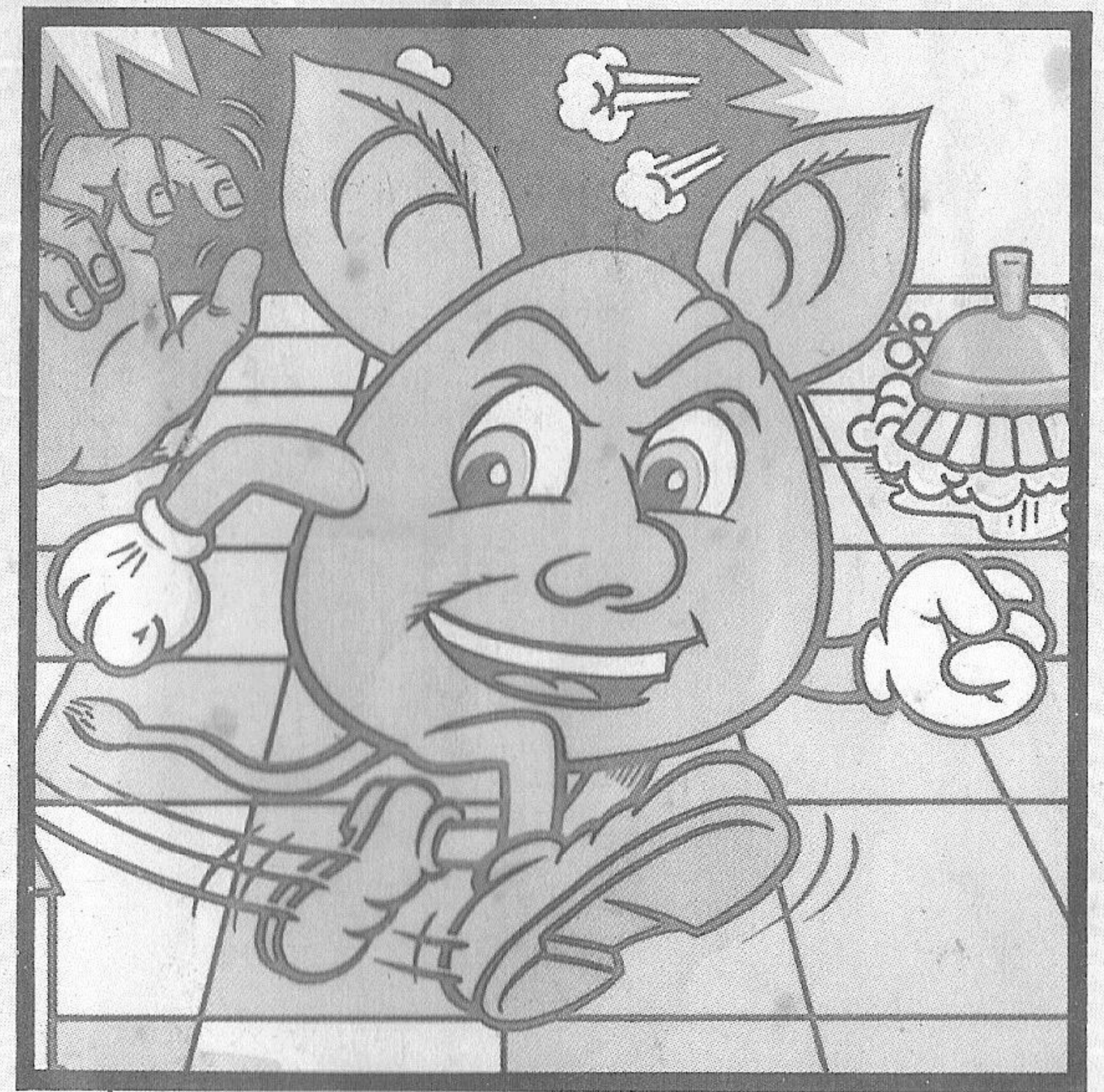


**MEGA DRIVE**

# ZOOM!



**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

**TEC TOY**

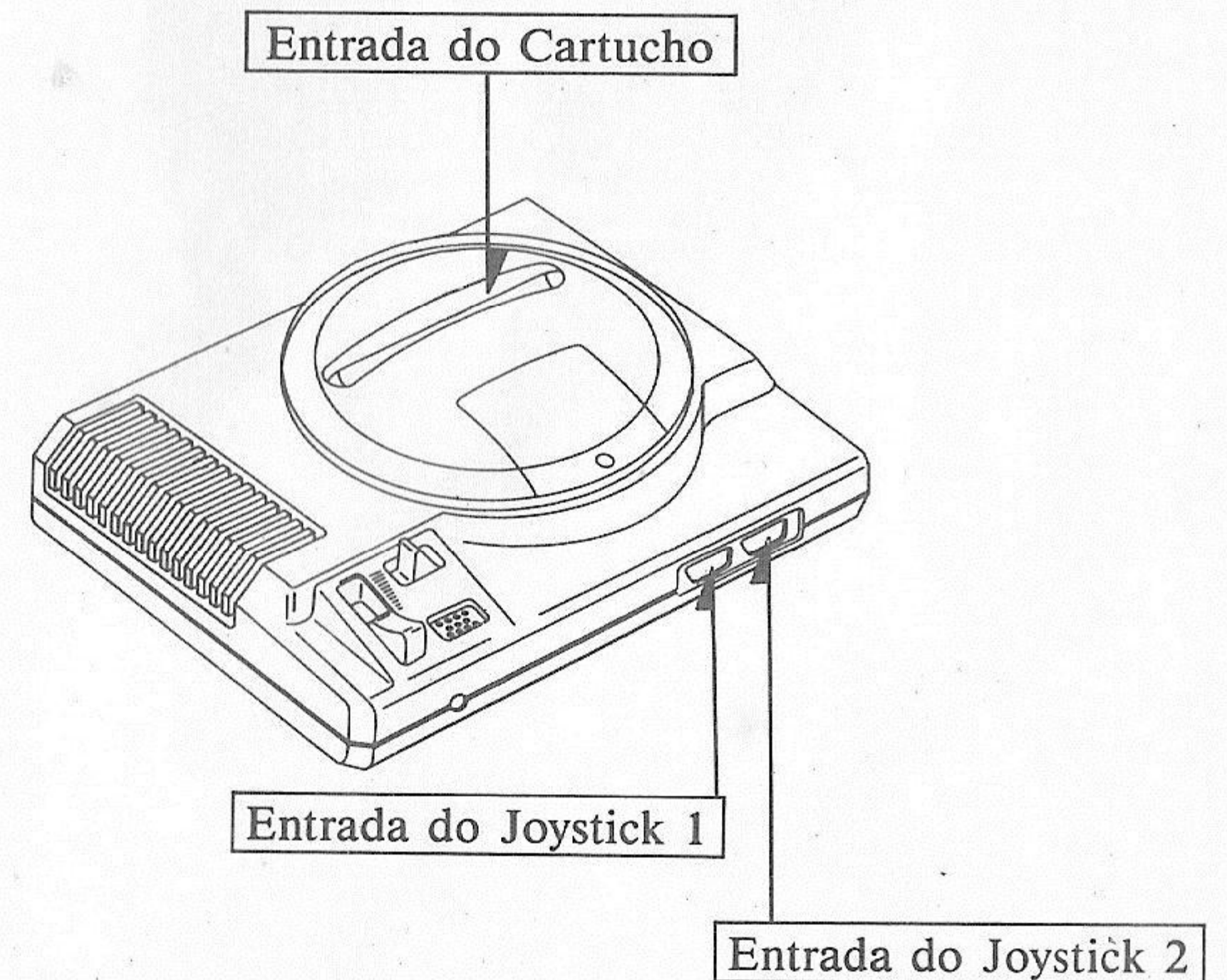
PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA O AMAZONAS

**TEC TOY**

## 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.



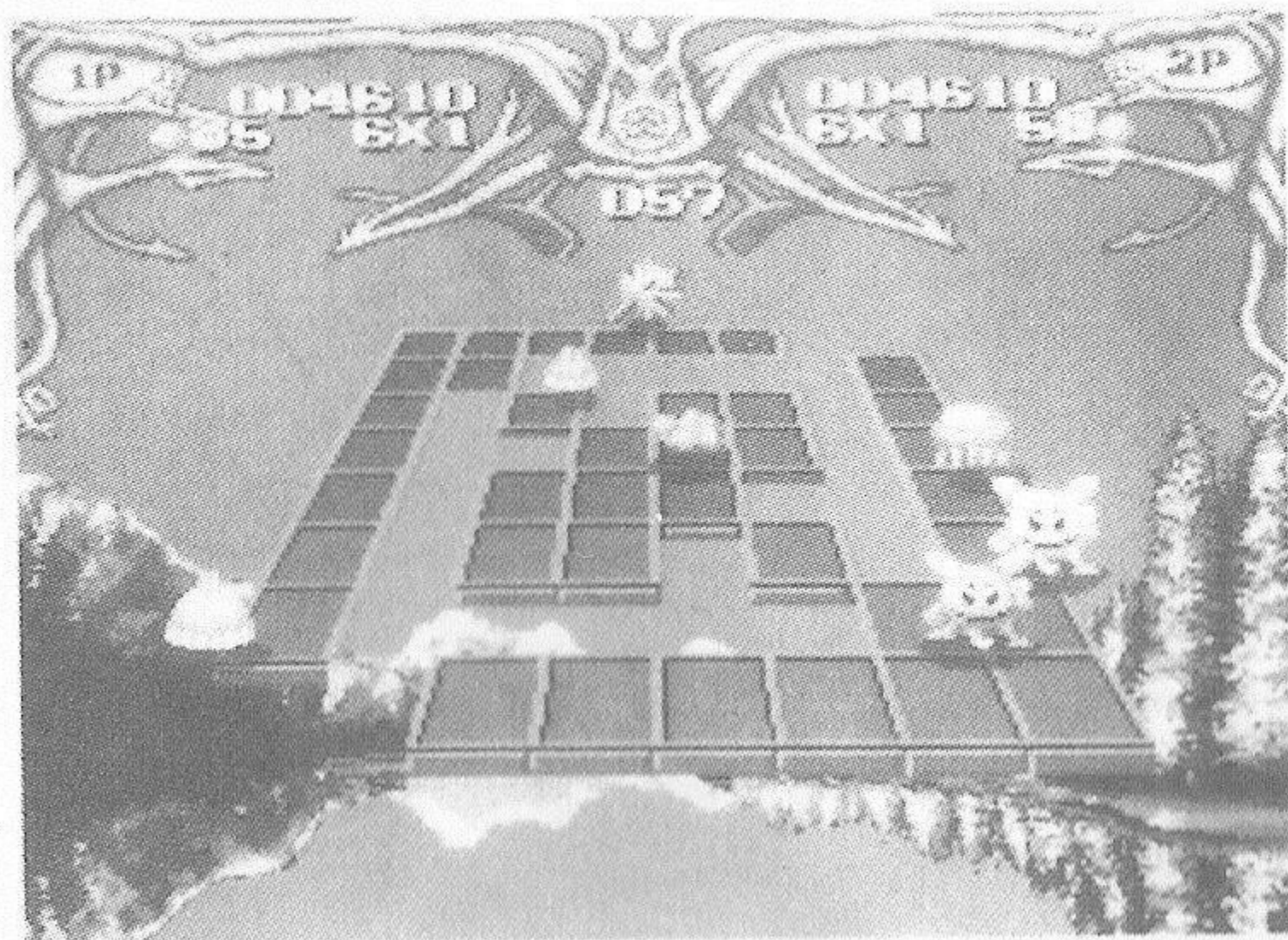
## ZOOM!

Mister Smart atravessa o espaço a toda velocidade! Ele está correndo para uma curiosa batalha contra os espertíssimos Fantasmas do Espaço.

Os Fantasmas colocaram campos de força mágica ao redor da Terra. Quando Mister Smart atinge cada um desses campos, ele precisa deslizar com seu *skate* ao redor dele, correndo mais que os Fantasmas e capturando quadrados!

Mas há uma surpresa! Cada campo apresenta certos itens que Mister Smart pode agarrar para vencer os Fantasmas! Porém, ele precisa apressar-se! É uma batalha de habilidade e tempo, de movimentos rápidos e saltos!

Os Fantasmas são tão “vivos” que, se Mister Smart esquecer que eles também são perigosos, corre o risco de ser lançado num buraco negro!



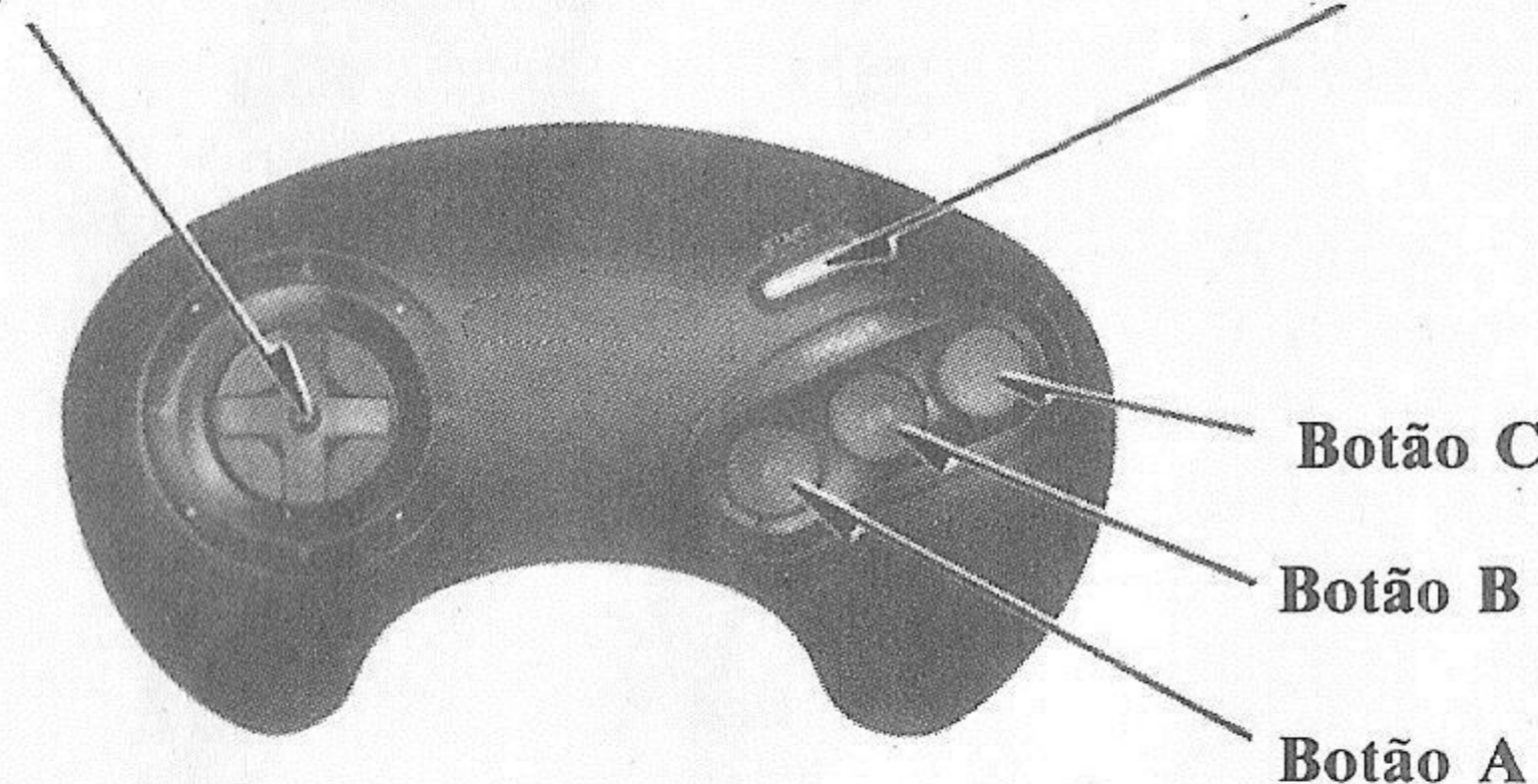
## Assuma o controle!

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

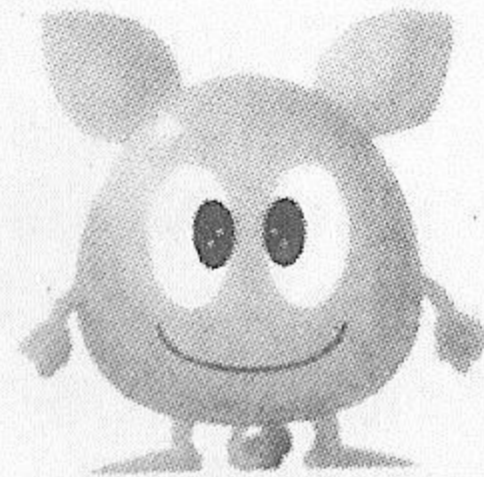
- Começa o jogo.
- Faz a pausa durante o jogo (para reiniciar o jogo, aperte novamente esse mesmo botão).

### 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”).

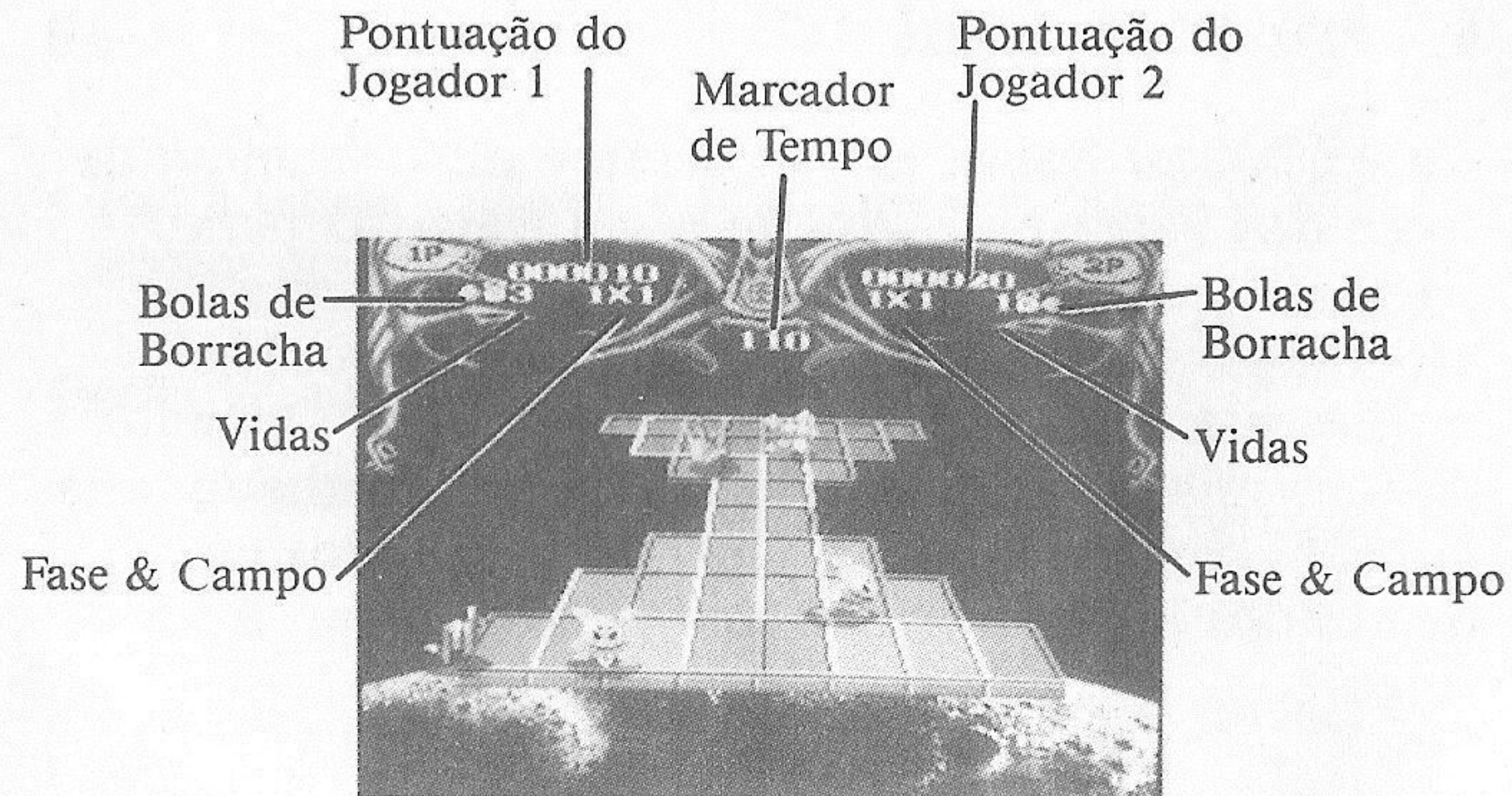
- |                    |   |
|--------------------|---|
| <b>1 Jogador</b>   | Mister Smart agarra os Fantasmas.   |
| <b>2 Jogadores</b> | Os 2 jogadores se alternam, usando 1 ou 2 joysticks. Mister Smart é amarelo para o Jogador 1 e azul para o Jogador 2.                 |
| <b>Competição</b>  | Dois 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 Fantasmas. 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!

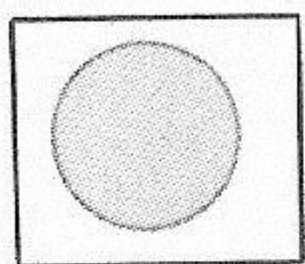
**ZOOM!** é um jogo de 6 fases, cada uma com um total de 6 campos de força. Você será perseguido por Rowdy Fingers e outros Fantasmas. Aparecem itens no campo de força; se correr sobre eles, você ganha poderes extras que o ajudarão a derrotar os Fantasmas.

Para saltar em cima dos Fantasmas 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**.



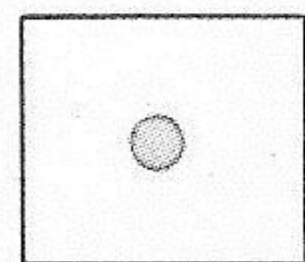
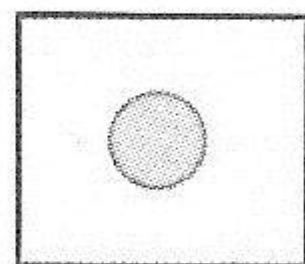
## Bolas de borracha

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 1000, 3000 e 5000 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.

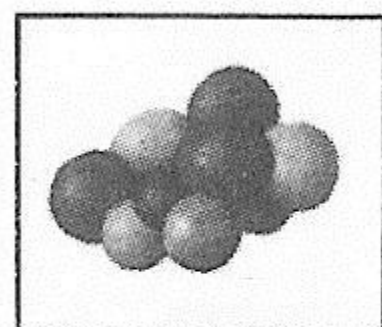
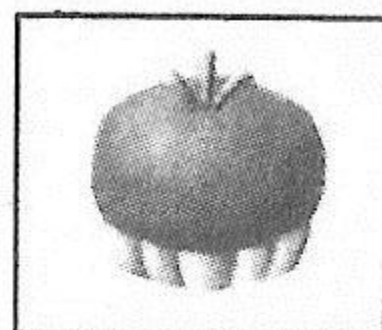
## Fantasma

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

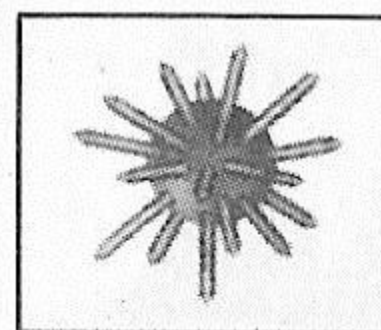


Rowdy Fingers, o arquiinimigo, persegue Mister Smart incansavelmente.

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

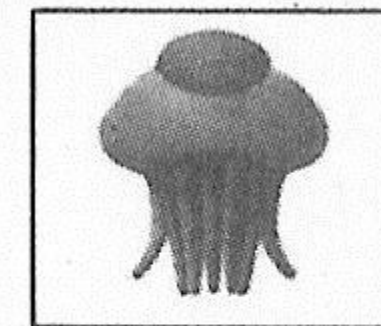


"Cue" corre em linhas diagonais bem curtas, a fim de emboscar Mister Smart.



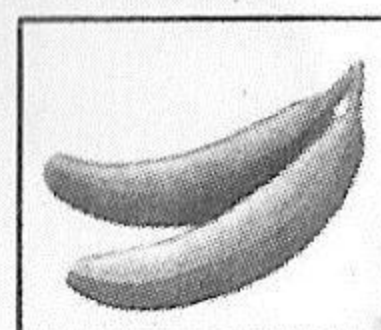
"Spine-Spine" se contrai, de um lugar a outro, para atacar de surpresa.

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



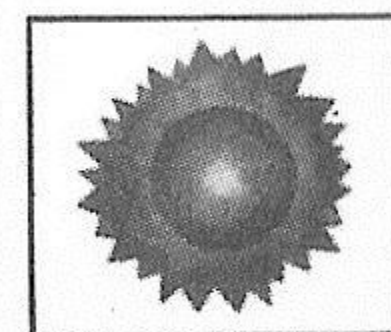
## Itens

Agarre estes itens para superar os Fantasmas.

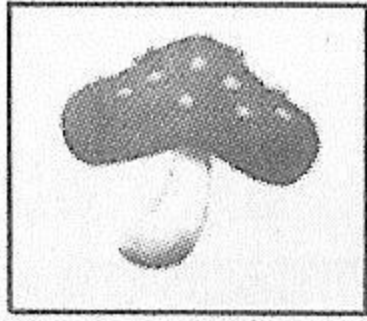


As Bananas reduzem a velocidade dos Fantasmas, por um curto período de tempo.

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

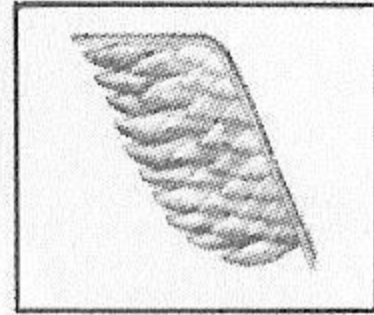


O Sol torna Mister Smart invencível por um curto período de tempo, durante o qual ele pode lançar-se contra os Fantasmas sem ferir-se.



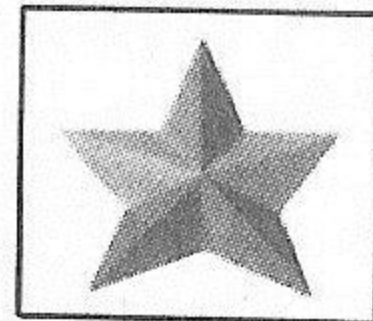
Os Cogumelos aumentam a velocidade de Mister Smart e lhe dão pontos de bonificação. Se Mister Smart tiver sido atrasado por um "Charm" ele retomará sua velocidade normal.

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 × total de quadrados.

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

**TEC TOY**

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