

Master System[®]

Taz Mania



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

Master System

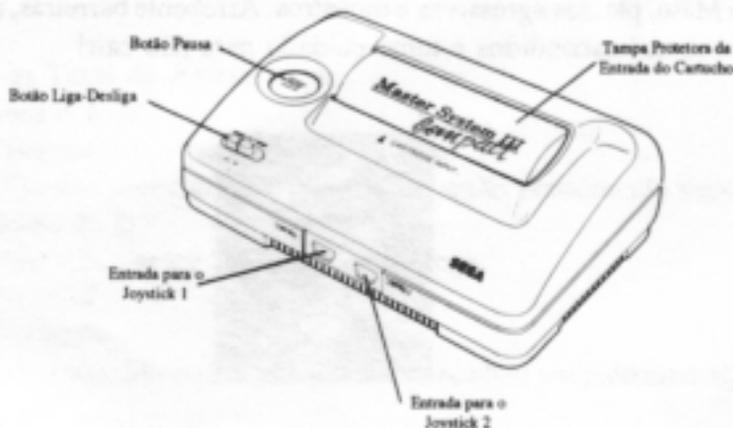


MANUAL DE INSTRUÇÕES

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho TAZ-MANIA no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. TAZ-MANIA é para 1 jogador somente.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Omelete à Vista!

Uma noite, enquanto admiravam o pôr-do-sol sobre a Tasmânia, o pai de Taz lhe contou uma história fascinante. A lenda diz que, em algum lugar da Tasmânia, existe um Vale Perdido, onde há um ninho de uma espécie de pássaro marinho tão gigantesco que um de seus ovos poderia alimentar uma família inteira por um ano. Imagine só o omelete que um ovo desses faria!

Já que comer e beber são seus assuntos favoritos, Taz ficou fascinado. Mas, infelizmente, o apetite de Taz é muito maior que sua paciência, e antes que seu pai terminasse a história, ele saiu em disparada para achar um desses ovos gigantes.

Pena que ele não esperou para saber mais detalhes com seu pai...

Junte-se a Taz em sua emocionante viagem pela Tasmânia, uma terra cheia de barrancos precários, selvas traiçoeiras, cavernas escuras e profundas e estranhas ruínas. Passe correndo pelos Ratos do Mato, plantas agressivas e monstros. Arrebente barreiras, mastigue "tesouros" escondidos e tome cuidado para não cair!



Assuma o Controle!



**Botão Direcional
(Botão D)**

Botão 1

Botão 2

Botão D (Direcional)

- Faz Taz mover-se para a direita e esquerda.
- Faz Taz se abaixar quando pressionado para baixo.
- Faz seleções na Tela de Fim de Jogo.

Botão 1

- Pula as Telas de Apresentação.
- Começa o Jogo.
- Faz Taz executar seu Ataque Giratório.
- Faz Taz executar um Pulo Giratório quando pressionado depois do Botão 2.
- Escolhe seleções na Tela de Fim de Jogo.

Botão 2

- Faz Taz pular. Mantenha pressionado para obter um pulo mais alto.

Começa a Caçada

Ao ligar o MASTER SYSTEM, você verá uma história inicial, seguida de uma demonstração do jogo. Para começar o jogo, pressione o Botão 1 até aparecer uma introdução ao primeiro estágio.

Pressione o Botão 2 para fazer Taz pular sobre abismos profundos e sobre inimigos que avançam em sua direção, ou use o Ataque Giratório para acabar com os inimigos. Mova-se rapidamente, pois Taz não é um demônio muito paciente, além do que, a velocidade lhe trará mais pontos. Ocasionalmente, você topará com objetos no caminho de Taz. Restabeleça sua energia movendo Taz suficientemente próximo para poder agarrar e engolir os objetos, mas cuidado: nem tudo que ele encontrar vai ser bom para ele!



A Tela do Jogo



1. **Barra de Vida:** Esse marcador diminui toda vez que Taz sofre algum dano. Quando ele desaparece completamente, Taz perde uma vida. Alguns inimigos fazem Taz perder pouca energia, outros fazem ele perder muita. Alguns infortúnios, tais como cair de um abismo alto ou cair num poço de lava, fazem Taz perder uma vida imediatamente.

Recarregue a Barra de Vida de Taz engolindo Frangos Assados sempre que encontrar. A Barra de Vida é totalmente recarregada sempre que Taz iniciar uma nova fase.

2. **Força de Giro:** Taz consegue ficar girando até essa barra se esvaziar. Solte o botão de Giro para que Taz pare de girar, e a barra vai então se recarregar. Para evitar que Taz seja pego de surpresa, use o Ataque Giratório em rápidas rajadas e mantenha a barra sempre carregada.
3. **Número de Vidas Restantes:** Taz começa o jogo com três vidas. Quando as vidas de Taz se acabam, o jogo termina.

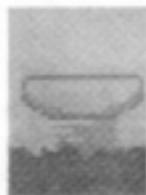
Pontuação

Sua pontuação aparece no final de cada fase. Você recebe pontos por derrotar inimigos, e também pela energia e pelo tempo que restarem no final da fase.

Taz recebe uma vida extra para cada 20.000 pontos obtidos.

Objetos

Estes objetos estão espalhados ao longo do caminho em todas as fases.



Mola: Lança Taz para as nuvens e para bordas altas.



Blocos: Taz pode abrir caminho onde houver blocos usando o Ataque Giratório.



Marcador: Indica o final de uma fase.

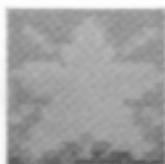
Você também vai encontrar pelo caminho muitas coisas atraentes que Taz gosta de mastigar. Apenas leve Taz até bem próximo do objeto, para que ele possa agarrá-lo, e ele fará o resto. No entanto, nem todos esses objetos são bons para a saúde dele.



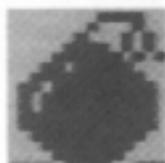
Vida: Dá a Taz uma vida extra.



Frango Assado: Restabelece um pouco da energia de vida de Taz. Oba!



Estrela: Se Taz engolir uma dessas, tanto ele quanto o símbolo do Taz na parte de baixo da tela vão brilhar, e o tema musical vai mudar. Agora é hora de soltar nosso herói e ver seus inimigos serem espirrados para longe. Espinhos no caminho? Taz não vai senti-los! No entanto, mesmo nesse modo, Taz sofre danos se chegar muito perto de uma bomba.



Bomba: Não deixe Taz comê-la! Ela vai explodir no seu estômago, causando muitos danos. Em vez disso, faça Taz pular sobre ela ou jogá-la para longe do caminho.

Ao Longo do Caminho

A busca de Taz o fará percorrer seis estágios, cada um com duas fases.

ERRATA

ATENÇÃO: Na página 7 deste manual está escrito que Taz-Mania tem seis fases. Na verdade, ele possui cinco fases.

Estágio 1: Planícies



Taz começa aqui sua caçada, nas pradarias infestadas de ervas daninhas e ratos do mato carregando lanças. Algumas das ervas daninhas atiram suas sementes. Arranque-as rapidamente do solo com o Ataque Giratório, mas cuidado com o impulso, pois você pode cair na beirada!

Um touro mal-humorado está esperando por Taz. Tire-o do caminho com Ataques Giratórios e não fique pendurado nos seus chifres!

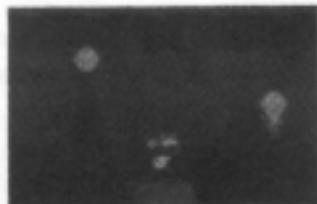
Estágio 2: Selva



Galhos altos e traiçoeiros o ameaçam, enquanto o chão está cheio de serpentes venenosas e ervas daninhas. É complicado pisar aqui, portanto, tome cuidado quando for pular. Não afunde na areia movediça, ou Taz ficará em maus lençóis. Pensar e pular rapidamente são a única forma de escapar quando ele cair.

Durante sua jornada, Taz também estará sendo caçado por Francis Bushland. Cuidado com aquelas flechas!

Estágio 3: Cavernas



As cavernas estão cheias de morcegos e fósseis antigos, e alguns deles tentarão perseguir Taz. A lava é mortífera, portanto mantenha a cabeça fria e use o Ataque Giratório para manter-se à distância - mas não vá longe demais! Pule com cuidado para escapar das bolas de fogo e mantenha a cabeça de Taz abaixada quando estiver perto das pontas que saem do teto.

Taz vai cruzar com Bull Gator e Axl, numa caça ao tesouro. E eles não estão dispostos a dividi-lo! Cuidado com os bumerangues!

Estágio 4: Ruínas



Taz se vê perdido num labirinto de paredes e pilares desmoronando. Fantasmas e múmias assombram as ruínas, mas o que significa o medo quando seu estômago está roncando? A habilidade de Taz em saltar é posta à prova nas perigosas salas cheias de pontas e nos poços sem fundo. Arrebente blocos para abrir caminho para o nível de baixo. Mas, cuidado! Quebre o bloco certo, se não... uma longa queda vai esperá-lo!

Algumas bruxas se apoderaram das ruínas, e elas não são nada amigáveis. Pule ou abaixe-se para não ser atingido.

Estágio 5: O Vale Perdido



Você conseguiu! Mas ainda precisa encontrar o ovo, e antes disso vai enfrentar o pior dos caminhos nas pedras, cheios de escorpiões e monstros das rochas. Fique longe da água – Taz não sabe nadar!

Mamãe-pássaro descobriu o intruso. Se Taz conseguir se desviar de suas mortíferas investidas e jogá-la para longe com um Ataque Giratório, então terá chegado a hora do omelete! Ou não?

Fim de Jogo/Continuação

Quando as vidas de Taz acabam, o jogo termina. Se quiser continuar a jogar, use o Botão D para mover Taz até a palavra YES (Sim) e pressione o Botão 1. O jogo vai recommençar a partir do início do nível onde Taz perdeu sua última vida. Se quiser começar no início do primeiro nível, leve Taz até a palavra NO (Não) e pressione o Botão 1.



Dicas Úteis

- Evite os espinhos o máximo que puder. Até mesmo tocar na lateral de um deles vai lhe causar muitos danos.
- Aprenda a controlar a altura dos pulos de Taz, assim como o Pulo Giratório. Nos níveis mais elevados, você vai precisar dessas habilidades.
- Se você controlar bem o tempo, poderá fazer Taz mudar de direção no meio de um pulo. Isso vai ser super importante no estágio das Ruínas.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

CASTLE OF ILLUSION



© Disney

Não poderia faltar na sua coleção o maior astro do Mundo Disney, não é mesmo? O mais esperto de todos os ratos, Mickey, entrou em uma grande encrenca. Veja só:

Minie foi raptada! Mizrabel, uma bruxa malvada, quer roubar a beleza e meiguice de Minie, e transformá-la em uma perversa criatura! Ainda bem que Minie tem seu fiel e apaixonado namorado Mickey, que tentará a todo custo resgatá-la. Mas não será fácil. Ele terá que encontrar as sete gemas do Arco-Íris e penetrar no Castelo da Ilusão, onde Minie está presa.

Os mestres da Ilusão criaram estranhos mundos e criaturas bizarras para assustá-lo, mas quem conhece Mickey sabe de sua coragem. Mas mesmo assim, ele precisará muito de sua ajuda!

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 LTDA.

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

TAZ-MANIA, personagens, nomes e todos
os elementos relacionados são marcas
registradas de Warner Bros. Inc.
© 1992. Todos os direitos reservados.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

EDUARDINI & ASSOCIADOS