Master System®

Disney's Aladdin



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5 metros da tela da 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.

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.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho ALADDIN no console (veja figura), 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. ALADDIN é para apenas um jogador.

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



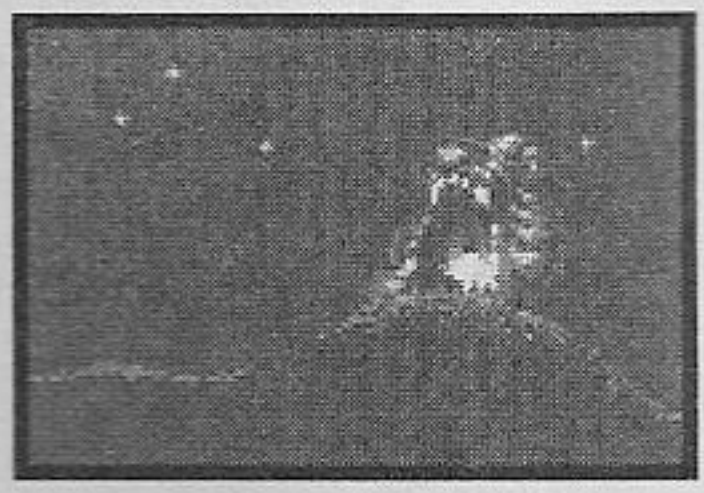
Uma noite das Arábias...

Jafar, o impostor - quer dizer, o conselheiro - do Sultão, tem negócios a tratar esta noite com um ladrão. O ladrão lhe oferece um objeto brilhante: a chave para a legendária Caverna das Maravilhas, um lugar repleto de tesouros que ultrapassam a imaginação de qualquer pessoa comum. Jafar, entretanto, veio com um único propósito: conseguir a lâmpada mágica com a qual ele poderá executar seus planos ambiciosos e malígnos contra o Sultão.



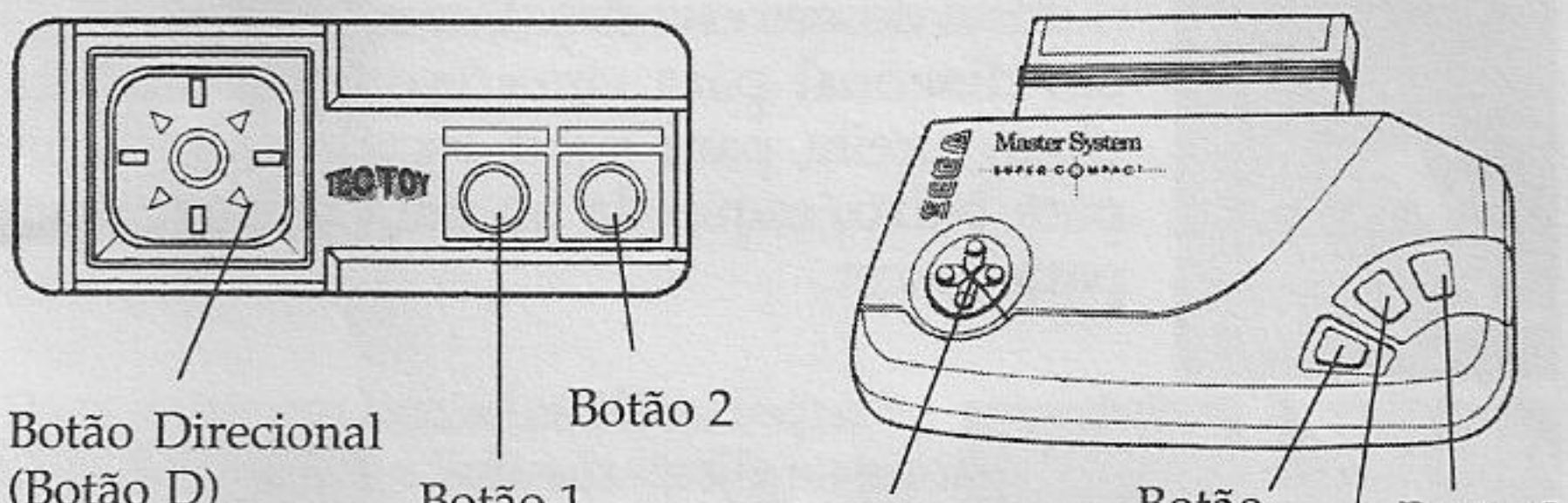
Mas ele não conseguirá apoderar-se da lâmpada esta noite. Ninguém pode entrar na Caverna das Maravilhas a não ser "aquele cujo valor está em sua alma. O diamante em estado bruto."

É com este "diamante em estado bruto" - um jovem órfão chamado Aladdin - que você começará esta aventura. Fuja da guarda da cidade pelas ruas de Agrabah. Utilize sua esperteza e agilidade para passar pelas armadilhas da Caverna das Maravilhas e do palácio do Sultão. Faça a corte à linda Princesa Jasmin, mas tome cuidado com os guardas do palácio! E, quando as coisas estiverem negras, pegue uma cimitarra e desafie o traiçoeiro Jafar em seu santuário secreto!



Esta é uma aventura à qual somente os mais rápidos conseguirão sobreviver. Você está pronto para enfrentar o desafio?

ASSUMA O CONTROLE !



- Iniciar o jogo ..... Botão 1 ou 2
- Iluminar as opções existentes nas telas de menu ..... Botão D
- Selecionar ítens das telas de menu ..... Botão 1 ou 2
- Avançar pelas telas da história ..... Botão 1
- Pular as telas da história ..... Botões 1 e 2 simultaneamente
- Fazer uma pausa/recomeçar a jogar ..... Botão Pausa (Console do Master System)
- Mover-se para a esquerda/direita ..... Botão D à esquerda/direita
- Saltar para cima ..... Botão 2
- Saltar sobre obstáculos ..... Botão D à esquerda/direita e Botão 2
- Agachar-se ..... Botão D para baixo
- Sair correndo (nas cenas que não sejam de perseguição) ..... Botão D duas vezes para a esquerda ou duas vezes para a direita e mantê-lo pressionado
- Atirar pedras/dar golpe com a cimitarra ..... Botão 1

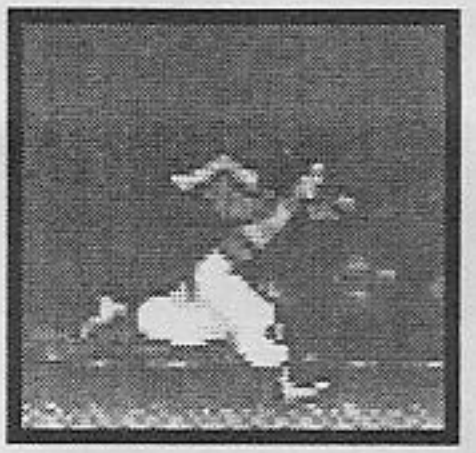
Movimentos Especiais do Aladdin



Subir e descer escadas: Pressione o Botão D em diagonal para cima/esquerda ou para cima/direita para subir escadas. Pressione para baixo/esquerda ou para baixo/direita para descer.

Apanhar pedras: Posicione-se diretamente sobre uma pedra e pressione o Botão D para baixo. Para atirá-la, pressione o Botão 1.





Sair Correndo: Pressione rapidamente o Botão D duas vezes à esquerda ou duas vezes à direita e então mantenha-o pressionado. Você continuará correndo enquanto o botão estiver pressionado. Utilize este movimento para dar uma corrida inicial antes de dar grandes saltos ou deslizar pelas passagens estreitas.

Salto longo: Pressione rapidamente o Botão D duas vezes à esquerda ou duas vezes à direita para sair correndo e, em seguida, pressione o Botão 2 para dar um grande salto.

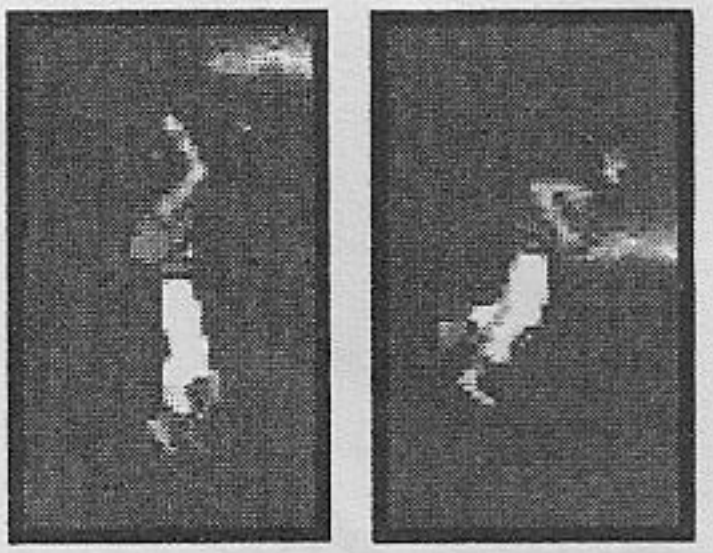
Deslizar: Dê uma boa corrida inicial, depois pressione o Botão 1 para deslizar pelas passagens estreitas.





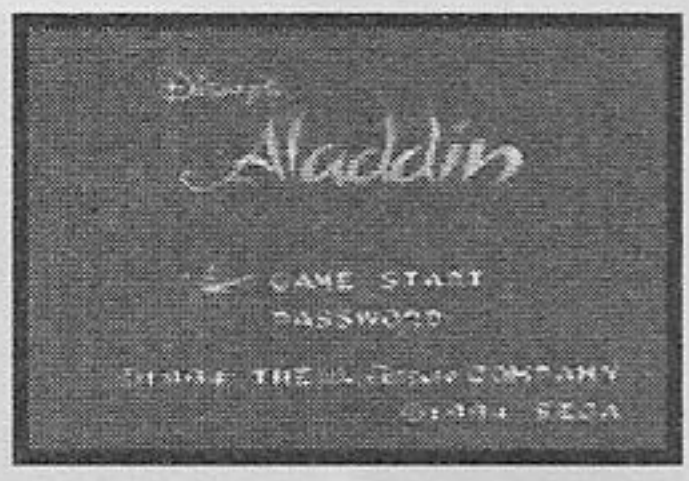
Andar com cuidado: Mantendo pressionado o Botão D para baixo, pressione o Botão 2 para passar com bastante cuidado pelos pregos.

Para subir em beiradas altas: Fique bem debaixo da beirada que você quer escalar e pressione o Botão 2 para pular. Quando você agarrar a beirada, pressione o Botão D para cima para subir. Ou se você mudar de idéia e não quiser mais subir, aperte o Botão D para baixo para cair.



Para Dar Início

Seguindo os créditos do jogo, o Gênio fará uma apresentação da história para você, e depois disso será exibida a Tela de Título. Espere um momento e então virá uma demonstração do jogo. Pressione o Botão 1 ou 2 a qualquer momento durante a introdução ou a demonstração para voltar à Tela de Título e pressione novamente para ver o menu de início.

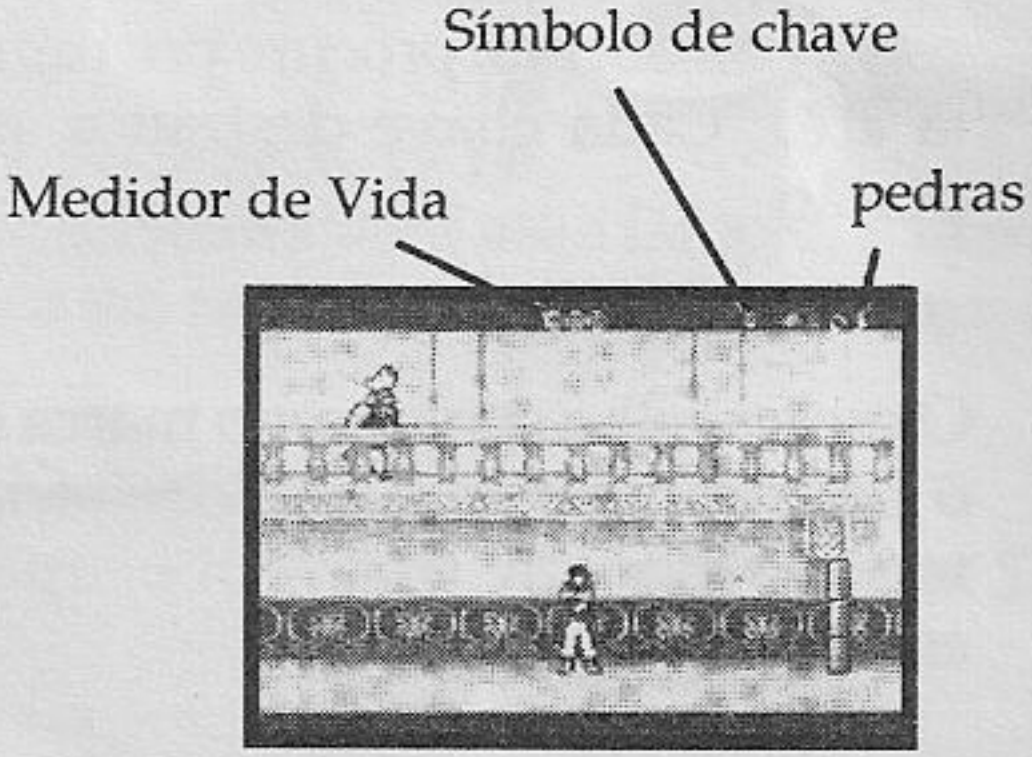


Aqui você poderá começar o jogo desde o ponto de partida ou ir direto a um nível mais alto através do uso de uma senha. (Para saber mais sobre as senhas, leia a página 11). Utilize o Botão D para fazer sua opção e pressione o Botão 1 ou 2.

O jogo é formado por dois tipos de seqüência: cenas de perseguição ou de luta em que você apanha ítens e evita obstáculos e seqüências de plataforma em que você explora labirintos, abre portões, encontra chaves e evita diversas armadilhas.

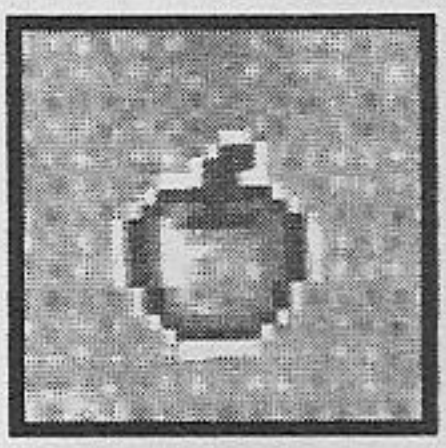
A Tela do Jogo

Cada vez que você sofre algum golpe, metade de uma jóia desaparece do Medidor de Vida existente na parte superior da tela. Quando o medidor termina, o jogo também termina. Você pode preencher o Medidor de Vida apanhando maçãs e pão. Cada vez que você apanha uma chave, aparece um símbolo de chave. O símbolo desaparece quando esta for utilizada.
O Indicador de Pedras mostra a quantidade de pedras que você dispõe. Apanhe as pedras que encontrar na Caverna das Maravilhas e no Palácio do Sultão.
Veja a seção a respeito dos "Ítens Especiais" que está na página 8 para ter mais informações sobre maças, pão, chaves e pedras.

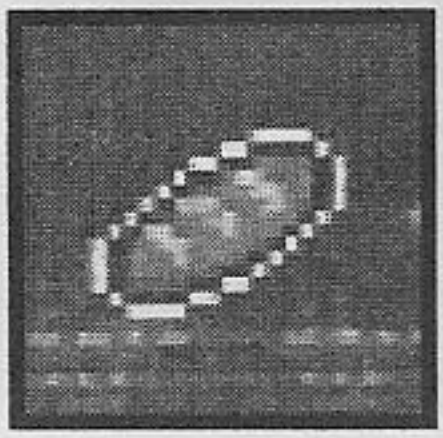


Ítens Especiais

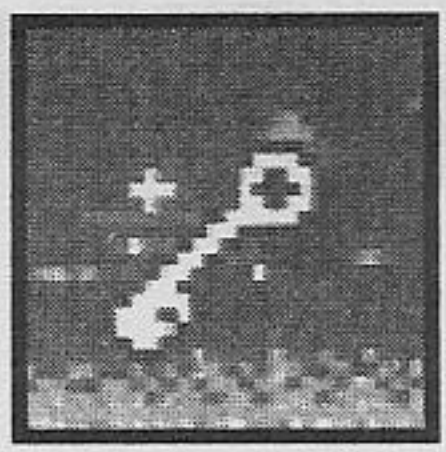
Você encontrará ítens especiais em todos os níveis. Para apanhar um item basta tocar nele.



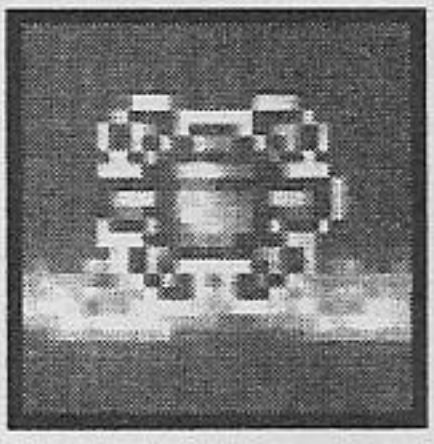
Uma maçã repõe meio ponto em seu Medidor de Vida.



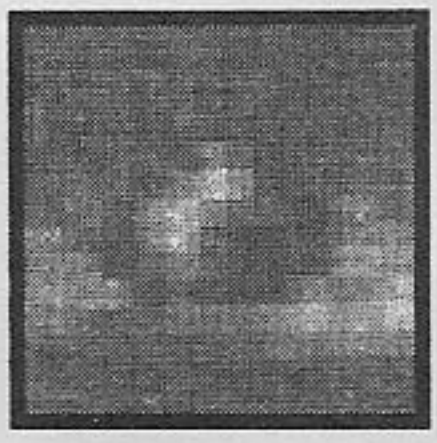
Uma filão de pão preenche totalmente seu Medidor de Vida.



Se você se deparar com um portão e não conseguir abri-lo, procure por uma chave nesta área. Cada chave destranca somente um portão.

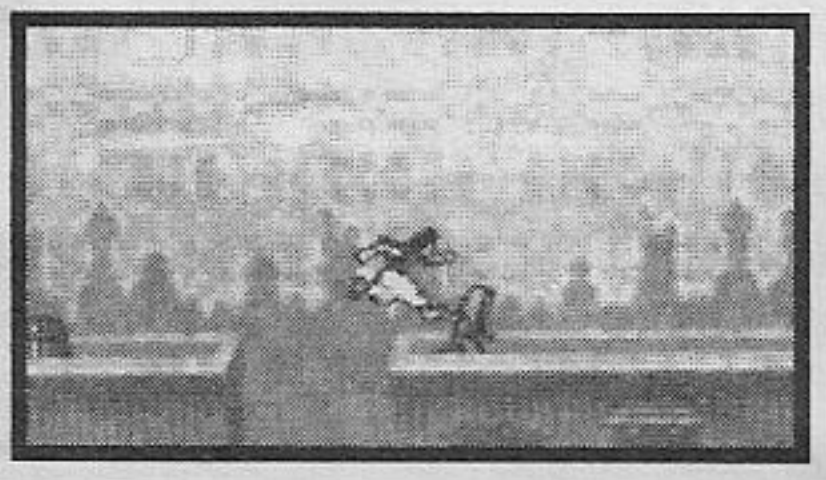


O escaravelho serve como marca divisora. Se o jogo terminar, você pode reiniciá-lo no último ponto em que você apanhou um escaravelho.



Uma pedra pode ser usada para abrir certas fechaduras ou para ajudá-lo a defender-se dos guardas do palácio. Diferentemente dos outros ítens, para apanhar uma pedra você deve se colocar em cima dela e pressionar o Botão D para baixo. Para atirar uma pedra, pressione o Botão 1.

A Aventura de Aladdin



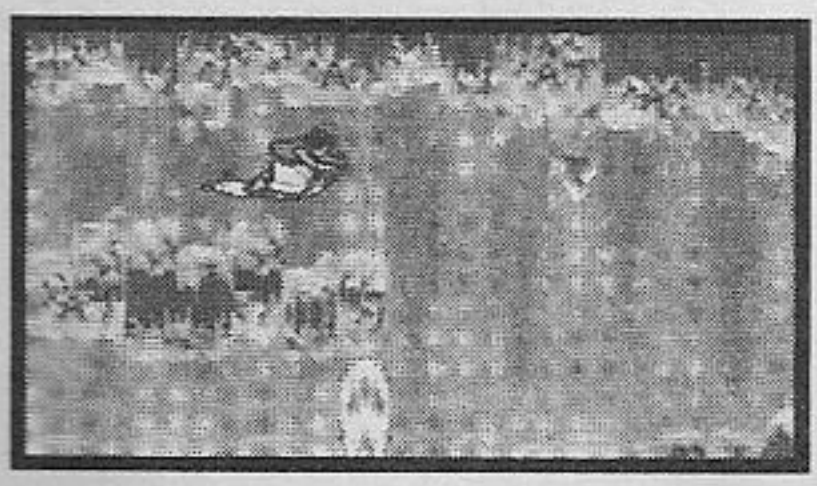
Os ladrões de Agrabah

Acaba de amanhecer em Agrabah e você já está metido em encrenca. Tome cuidado com os vasos que caem, os barris que rolam por aí e pule alguns dos buracos mais profundos de Agrabah para estar sempre um passo adiante da guarda da cidade. Depois tome o caminho dos telhados, mas mesmo ali você se defrontará com muitos perigos!

A Caverna das Maravilhas

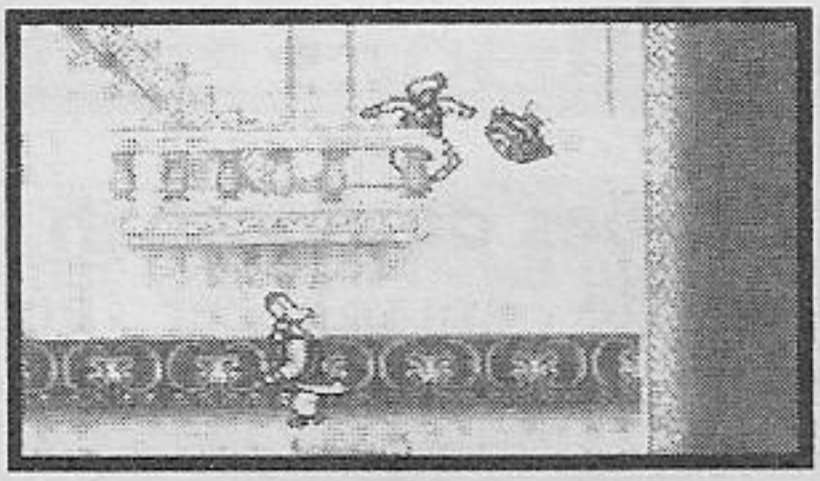


Dê uma volta pelos labirintos da caverna, recolhendo tesouros e evitando as pedras que caem, os morcegos, os poços sem fundo e os pregos. O tapete mágico conduzirá você até a lâmpada, mas tome cuidado para não tocar em nenhum dos outros tesouros que encontrar.



O Vôo para Sair da Caverna

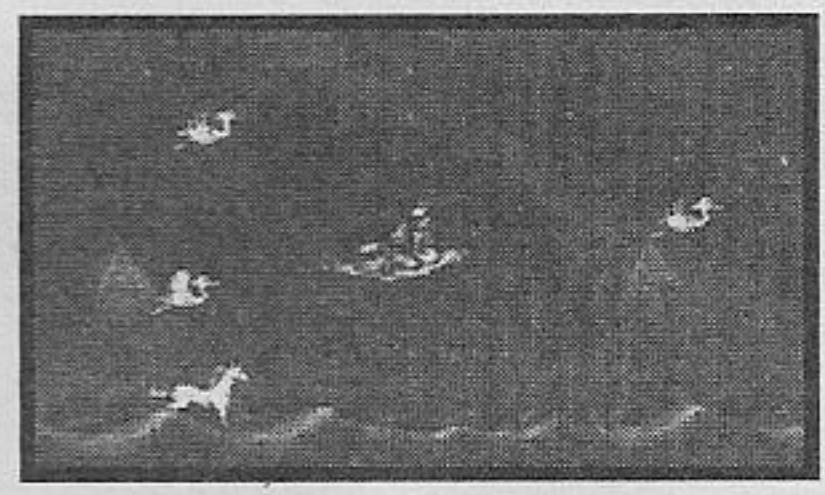
Agarre seu amigo Abu e suba no tapete mágico para passar por lugares apertados, atravessando labaredas, pedras rolantes e portões que se fecham de repente. Será que seu coração agüenta emoções tão fortes quanto estas?



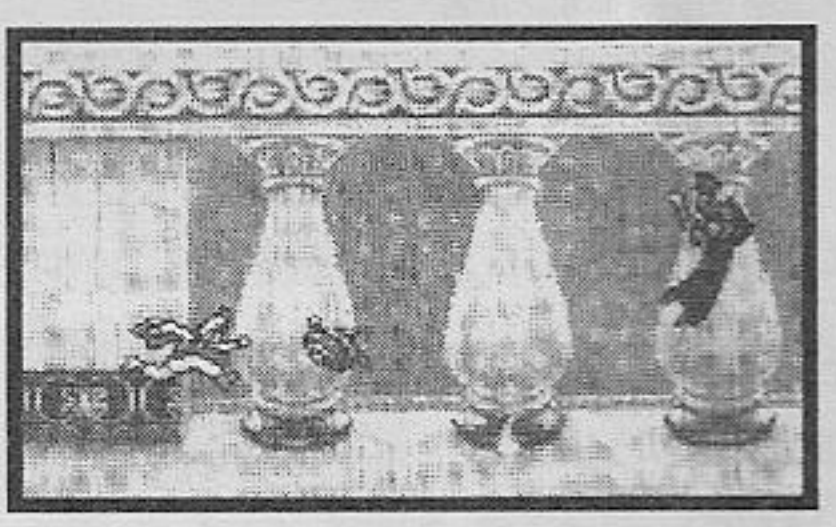
O Palácio do Sultão

Fazendo-se passar pelo príncipe Ali, você procurará por todo o palácio até encontrar o Sultão e sua filha. Muitas armadilhas e os antipáticos guardas tornarão as coisas difíceis e perigosas para você. Tome muito cuidado!

O Vôo sobre o Tapete Mágico



A noite está maravilhosa para se dar uma volta pelas núvens. Há algo de mágico e romântico no ar... mas há também pássaros voando, frutas que caem, relâmpagos e trovões, redemoinhos e cavalos selvagens. Quem poderia imaginar que o céu fosse assim tão lotado?



Em Busca do Impostor Real

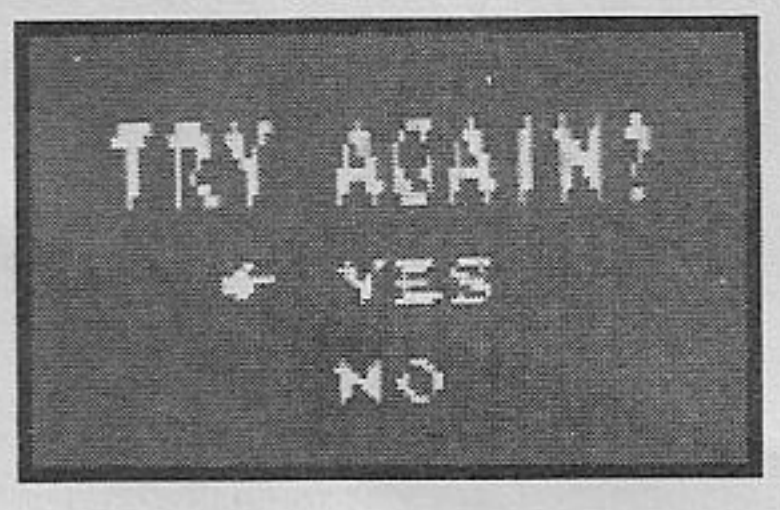
O conselheiro real do Sultão foi finalmente desmascarado como o mentiroso, ganancioso e manipulador que é. Agora ele está fugindo, deixando cair candelabros e atirando bolas de fogo para tirar você do caminho. Não vai ser fácil pegá-lo.

A Batalha com Jafar

Jafar roubou a lâmpada e ordenou ao Gênio que faça dele o bruxo mais poderoso do mundo. Armado somente com sua inteligência e uma cimitarra brilhante, tudo dependerá de você para acabar com a maldade de Jafar e fazer com que o reino volte a ser do Sultão!

Tente de novo!!!

Seu jogo termina quando o Medidor de Vida tiver acabado ou você for pego por um guarda, quando cair num poço, tocar no tesouro existente na Caverna das Maravilhas ou bater com o tapete mágico. Será exibida então a mensagem "Try Again?" para saber se você deseja jogar novamente. Se você responder Yes (sim), você começará no ponto de partida do nível em que parou - ou no ponto em que você apanhou o último Escaravelho. Se você responder No (não), você receberá uma senha para o nível em que parou. Anote-a para que você possa continuar o jogo numa outra hora. Mova o ponteiro para a opção que escolher com o Botão D e pressione o Botão 1 ou 2. Não há limite para o número de vezes que você pode continuar o jogo.



A Senha

No menu do jogo, selecione "Password" (senha) e aperte o Botão 1 ou 2 para ser exibida a Tela da Senha. Utilize o Botão D para iluminar a letra que você deseja introduzir e pressione o Botão 2 para confirmar sua opção e passar para o espaço seguinte. Se você cometer algum erro, selecione a seta de retrocesso e pressione o Botão 2 para voltar um espaço; em seguida selecione a letra correta. Para introduzir a senha, pressione o Botão 1. Se a senha estiver incorreta, você ouvirá uma musiquinha, mas não acontecerá mais nada. Tente novamente! Se a senha estiver correta, aparecerá o início da fase escolhida.



Dicas Úteis

- Se você tiver problemas para agarrar-se a uma beirada, mova-se ao redor e abaixo dela e continue pulando até conseguir agarrá-la. Normalmente, você terá mais sorte se ficar um pouco à esquerda ou à direita da superfície que pretende agarrar.
- Escute o aviso antecipado dos objetos que caem.
- No momento em que você chegar ao Palácio do Sultão, recolha muitas pedras - você vai precisar delas. Você também pode evitar o confronto com os guardas fugindo ou subindo rapidamente para uma beirada mais acima.
- Certas saídas só podem ser abertas pressionando-se os botões colocados no chão - ou fazendo com que outra pessoa pressione-os em seu lugar!
- Agache-se para verificar se existem armadilhas na área abaixo de seus pés.
- Assista às demonstrações do jogo para ficar sabendo de dicas especiais.

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 da **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 conserto por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY**.

TEC TOY

Nº CO 0213168327

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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 - Tel.: (011) 831-2266

TECTOY

© Disney. Personagens Disney, artes e música © The Walt Disney Company. Oscar da Academia é marca registrada de Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS