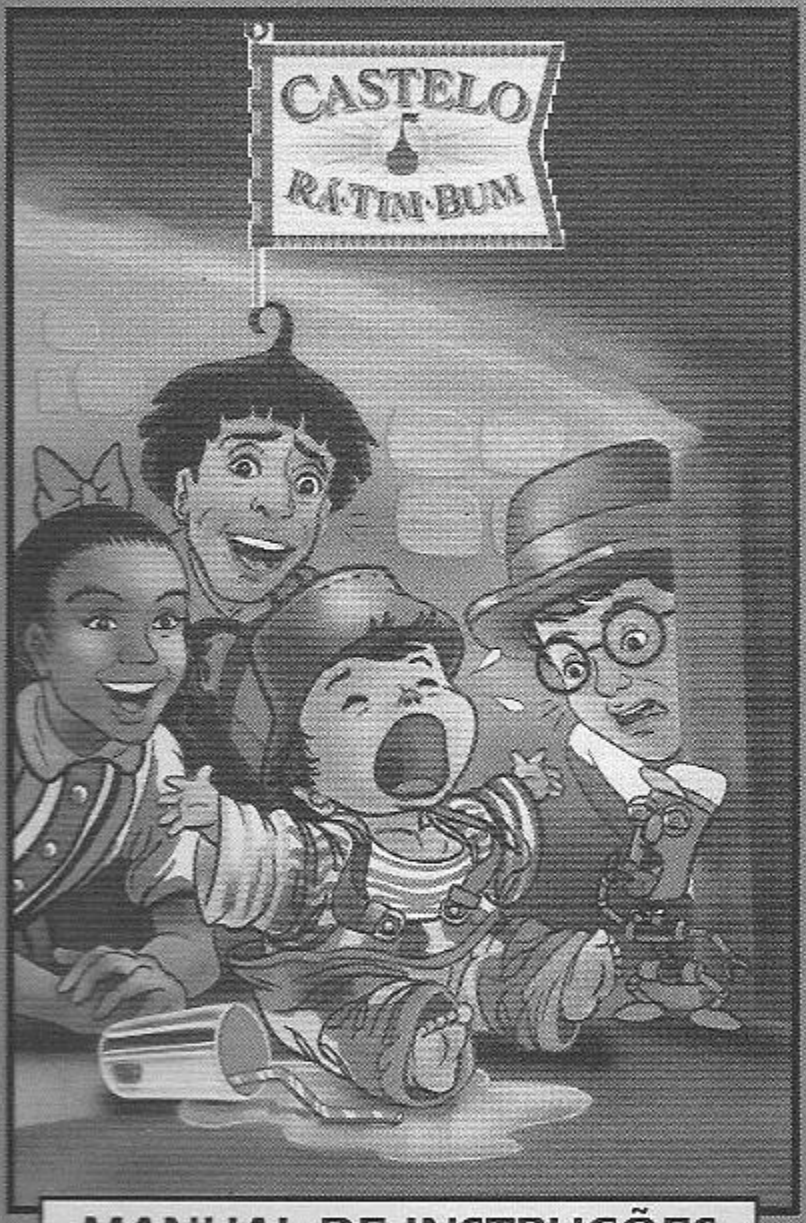
Master System



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

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.
- 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.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:
Qual é a sua forma preferida de lazer?
(a) Jogar video games
(b) Praticar esportes
(c) Curtir a Natureza
(d) Todas as acima
(e) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

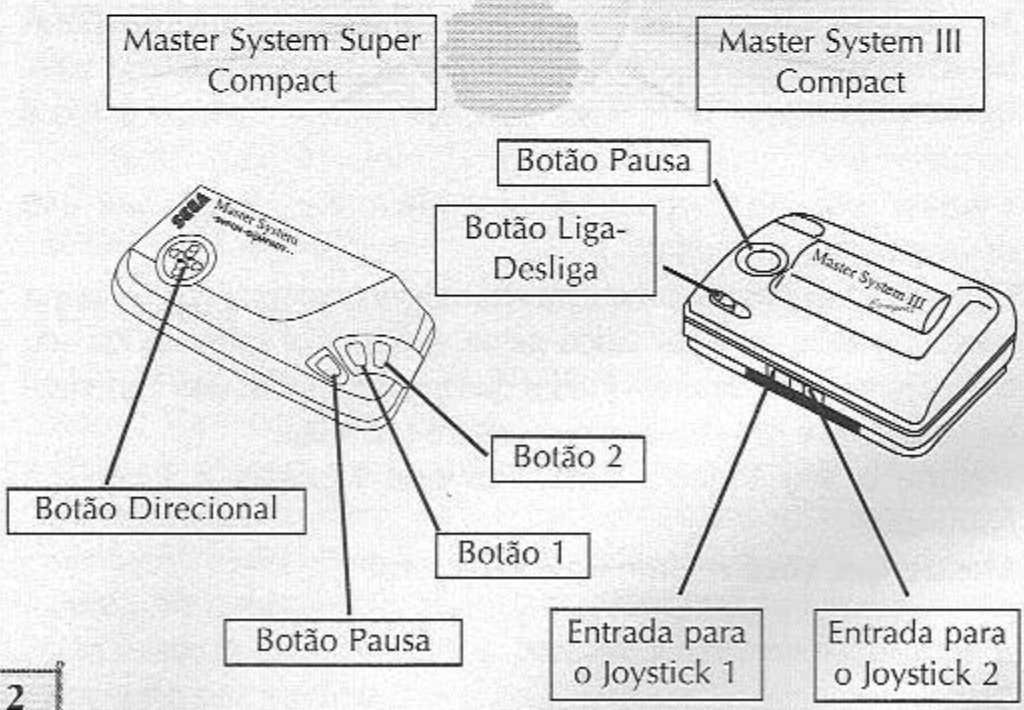
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

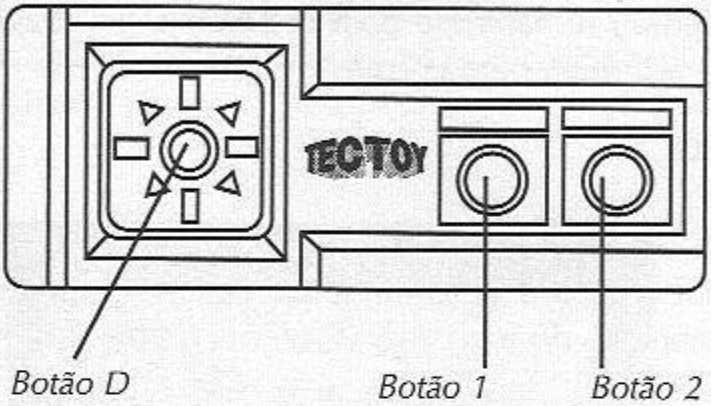
COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o Master System está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho CASTELO RÁ-TIM-BUM 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. CASTELO RÁ-TIM-BUM é para um jogador apenas.

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



ASSUMA O CONTROLE!



BOTÃO D

- Pressione-o para mover os personagens (Pedro ou Biba) pelas telas.
- Pressione-o para a esquerda ou direita junto com o **Botão 2** para obter pulos longos para frente ou para trás.
- Pressione-o para baixo para agachar.
- Para dar uma brecada, pressione-o na direção contrária à que o personagem estiver correndo.
- Pressione-o na vertical (para baixo,à direita), juntamente com o **Botão 1** para correr.
- Pressione-o para cima para entrar nas portas da Tela do Porteiro (que leva às fases).
- Pressione-o na vertical (para baixo, à direita), juntamente com o **Botão 2**, para se soltar de qualquer elemento que o suspenda do chão.

BOTAO 1

- Pressione-o para confirmar a sua escolha.
- Pressione-o juntamente com o **Botão D** na diagonal (para baixo, à direita) para correr.

BOTÃO 2

- Pressione-o para pular.
- Pressione-o para acelerar a passagem de tela durante a apresentação do jogo e telas intermediárias.

CASTELO RÁ-TIM-BUM

Todos os dias as crianças vão até o Castelo Rá-Tim-Bum para brincar e aprender. Que surpresas e descobertas Pedro, Biba e Zequinha poderiam encontrar hoje?

Bem, eles não podiam nem imaginar... Especialmente Zequinha...

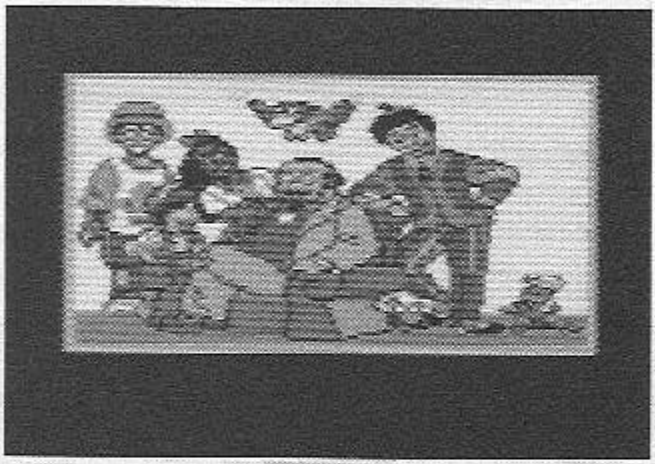
Quem diria que um simples "suco de uva" pudesse ter tanto poder! E pudesse dar tanto trabalho!

Buáá! Buáá! - o bebê Zequinha está reclamando. E o que você está fazendo aí de braços cruzados?

Não perca mais tempo! Encontre rapidamente os ingredientes para o antídoto! Caso contrário, prepare-se para trocar muitas fraldas e fazer muitas mamadeiras...

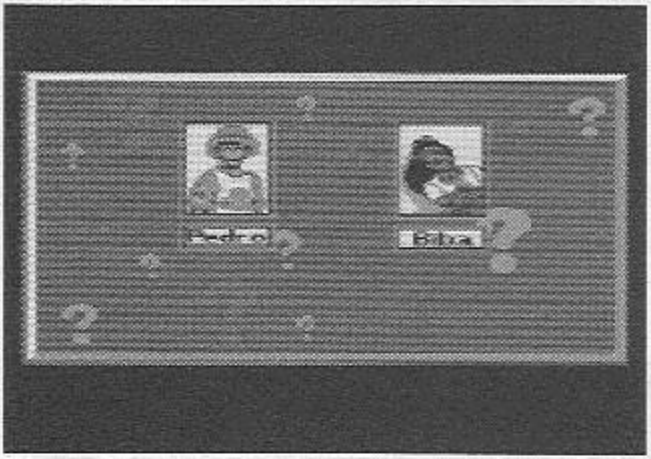
COMEÇANDO

No início do jogo, uma sequência animada mostrará o que aconteceu com a turma. Você poderá assisti-la inteira ou então pressionar o Botão 2 para ir mais rápido para a Tela de Apresentação do jogo.



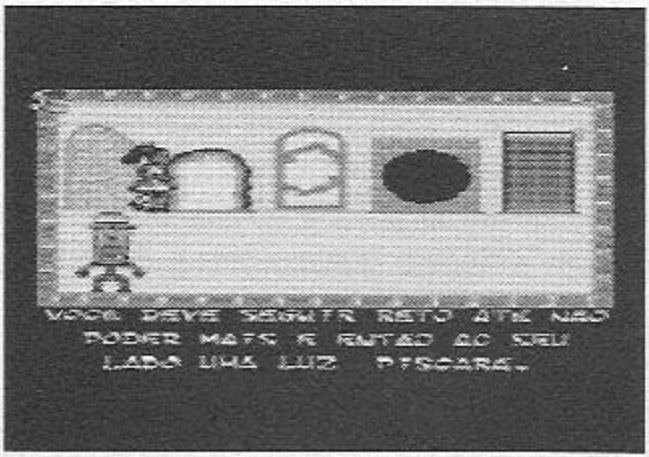
TELA DE OPÇÃO

Selecione o personagem com o qual você pretende seguir o desafio de encontrar os ingredientes para o antídoto: Pedro ou Biba. Pressione o **Botão D** para a direita ou para a esquerda para iluminar o personagem e pressione o **Botão 1** para confirmar a sua escolha.



TELA DAS PORTAS

Nesta tela, o porteiro fará algumas charadas para você adivinhar e, então, escolher a porta certa para entrar. Só existe um caminho correto e você poderá entrar somente em uma porta de cada vez. Se escolher a porta errada, você perderá energia. Quando acertar, verá a mensagem na tela: "clift, claft, still, a porta se abriu".



Pressione o **Botão D** para a esquerda e para a direita para parar em frente à porta escolhida. Pressione-o para cima para entrar na mesma. Importante: para que você consiga entrar numa porta, ela deve corresponder à charada do porteiro e você deverá estar bem no centro da mesma.

AS FASES

LABORATÓRIO DO TÍBIO E DO PERÔNEO

De repente, tudo parecerá gigante! Você terá que enfrentar grandes tubos de ensaio e se aventurar num foguete, tomando muito cuidado para não cair nos líquidos e nem na água dos béquers, senão...

O relógio é seu amigo: ele poderá dar uma mãozinha a você com seus ponteiros e seus números.

A COZINHA DO CASTELO

Agora que você já conseguiu o primeiro ingrediente com o Tíbio e o Perôneo, terá que encontrar o segundo na cozinha.

Lá, existem alguns objetos os quais não é bom chegar perto, como o fogão, a lavadora de louças...

Para sair da cozinha, você terá que ter uma boa dose de memória, uma pitada de sorte e um grande apetite!

JOGO DA MEMÓRIA

Construa um sanduíche com todos os ingredientes necessários. Eles são mostrados no canto superior esquerdo da tela, e cada um deles está muito bem escondido em uma das várias gavetas de diferentes tamanhos e cores. Algumas gavetas estão aí só para confundir você: na verdade, elas nem se abrem.

Para mover o cursor pelas gavetas, pressione o Botão D. Para abrir uma delas, centralize-o bem em seu puxador.

TOCA DO MAU

O Mau o aguarda ansiosamente nos encanamentos do Castelo! Como ele mora nestes encanamentos, conhece bem todos os seus esconderijos, e armou algumas ciladas para você. Tome cuidado com morcegos, baratas e aranhas nesta fase. Ah! E também não vacile com as goteiras pelo caminho!

Procure o Godofredo pois ele lhe ajudará a continuar na aventura, além de dar mais energia para você! E preste atenção na Ortografia!

FASE DO RATINHO (BÔNUS)

Escove os dentes, tome o seu banho e não se esqueça de reciclar os objetos.

Nesta fase, você poderá aumentar ou diminuir a sua energia. Fique atento à higiene e cuidado com o lixo e objetos não recicláveis.

BIBLIOTECA DO CASTELO

Procure sempre ler poesias. Na biblioteca existem pequenos patamares com livros abertos. Leia-os, pois eles podem ser a "chave" para ultrapassar esta fase.

Livros voadores, lápis e borrachas vão te dar uma canseira! Mas siga confiante, uma vez que, ao final, você encontrará o Dr. Vitor e poderá preparar o antídoto para o Zequinha!

VIDAS E ENERGIA

Suas vidas e sua energia são sempre mostrados no canto superior esquerdo da tela. Se você estiver com a Biba, você verá ainda um laço vermelho ao lado destes itens. Se você estiver com o Pedro, no lugar do laço encontrará um chapéu azul.

A barra de energia cheia corresponde a uma vida. Você tem três vidas ao iniciar o jogo (3 barras cheias de energia). Na medida em que for atingido, sua energia irá diminuir até você perder suas vidas. Quando as três tiverem acabado, aparecerá a tela de Continue para você decidir entre continuar ou não o desafio. Caso escolher continuar, receberá mais três vidas novas.

OS INGREDIENTES

Eles poderão ser vistos somente nas telas intermediárias.

CONTINUE

Quando acabarem as três vidas de seu personagem, aparecerá uma tela de Continue para você decidir entre o SIM e o NÃO. Se escolher SIM, continuará a aventura na fase em que parou, com três vidas à disposição.

Não desperdice este Continue, pois você só tem um por jogo.

FIM DO JOGO

Quando o personagem perder suas três vidas e mais as três vidas que recebeu no Continue, o jogo terminará e o Zequinha continuará a ser um bebê. Buáá! Buáá!

FASE DE BÔNUS

A fase do Ratinho é, na verdade, uma fase de bônus. Nela, somente os itens de higiene pessoal e objetos reciclaveis darão a você mais energia. Os demais itens, ao contrário, farão você perder energia.

OS ITENS

Itens energéticos:

- Garrafa
- Pasta de dente
- Escova de dente
- Toalha
- Maçã
- Latinha de alumínio

Itens prejudiciais:

- Lixo
- Aerosol
- Casca de banana



DICAS ÚTEIS

- Correr em algumas ocasiões pode ser uma ótima alternativa para escapar de alguns ataques.
- Para subir em algo, pressione o Botão D para cima, à direita, e o Botão 2 simultaneamente.
- Explore bem cada ambiente do Castelo. Não desista! Às vezes, para prosseguir em seu caminho, são necessários alguns truques e descobertas. Passagens secretas também ajudam...



TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data de sua compra. Este período de garantia é composto de:

a) 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

b) 275 dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

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 de reparo gratuito e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre: defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma assistência técnica autorizada TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e cabos de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão-de-obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY

Nº CQ 0213470741

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
CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421

© TV Cultura
© 1997 Tec Toy

TEC TOY

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

SEGA