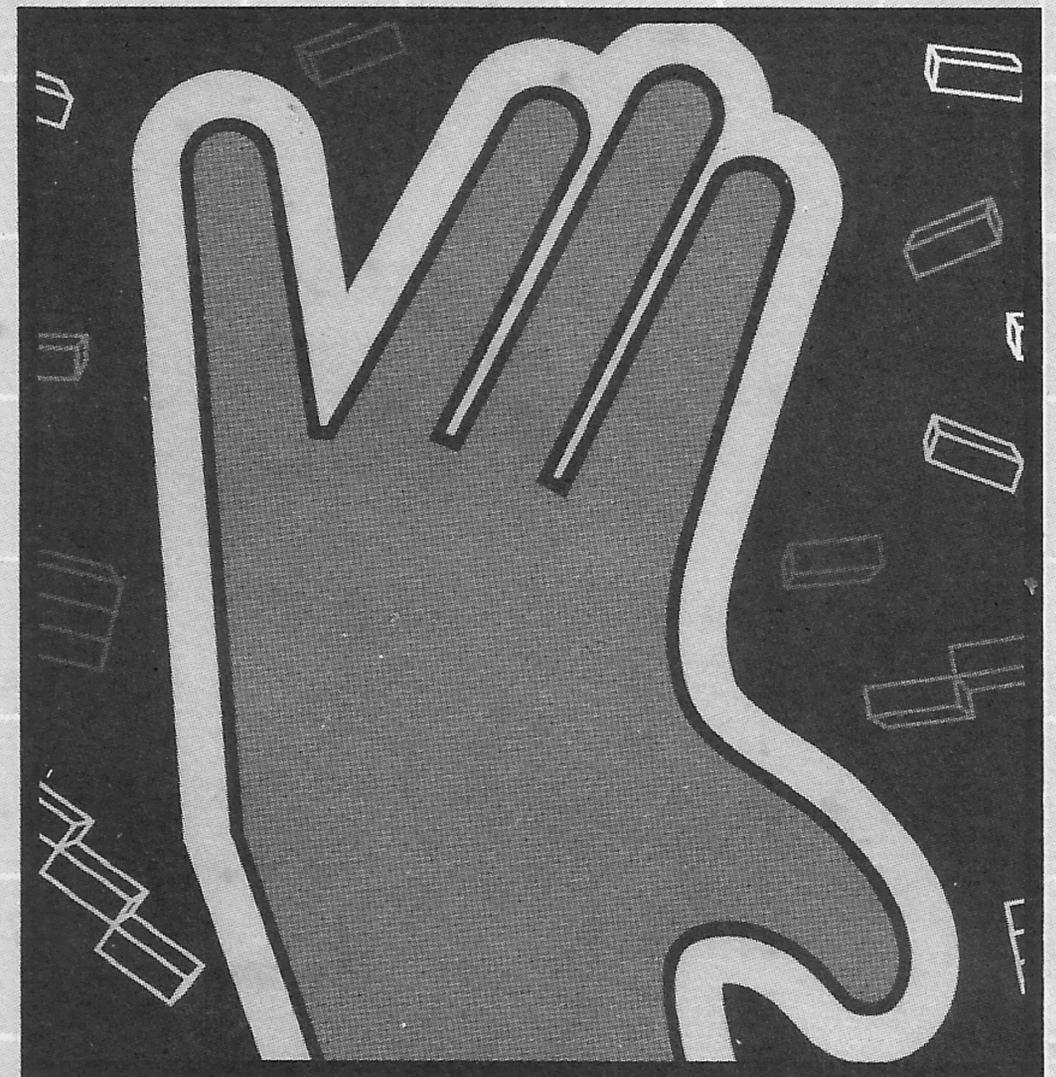


MEGA DRIVE

KLAX



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

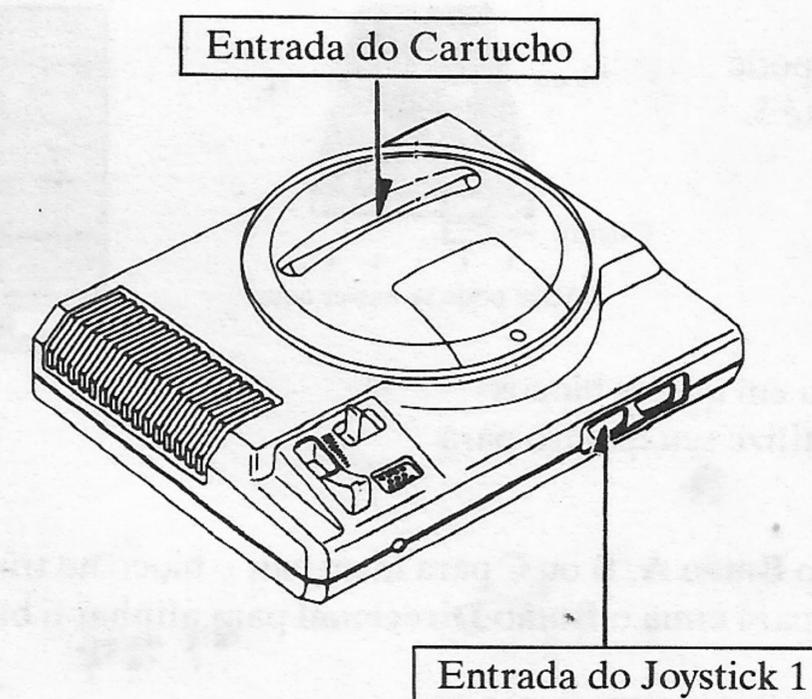
CONHEÇA O AMAZONAS
Por DragonDigger

SEGA

TEC TOY

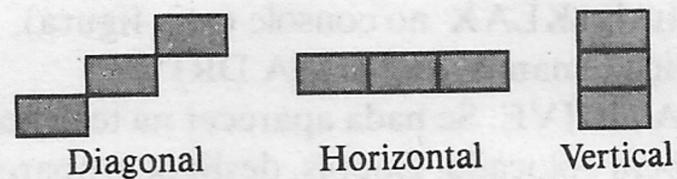
Como colocar o cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
 2. Coloque o cartucho KLAX no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
 3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. Este é um jogo para 1 Jogador.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



KLAX

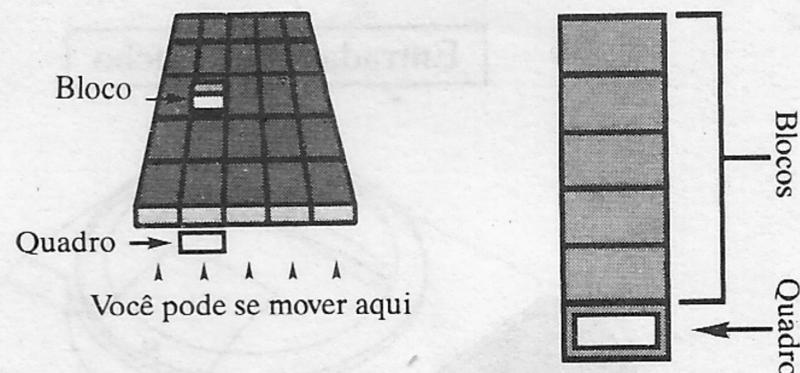
Klax é o nome de um ou mais blocos da mesma cor em uma fileira, por exemplo:



Como jogar

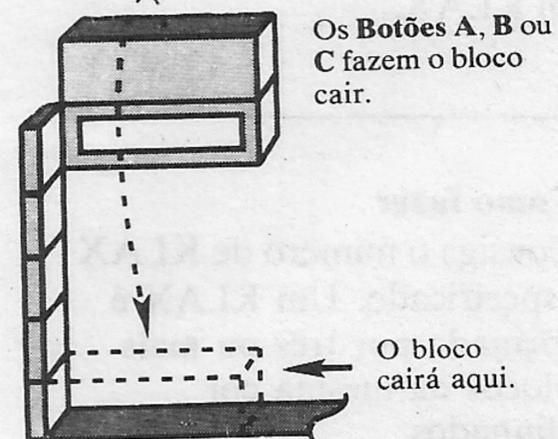
Você joga KLAX, movendo o quadro para direita ou para esquerda e utilizando-o para alinhar os blocos. Seu quadro pode se mover para uma das 5 posições na tela:

O quadro pode carregar até 5 blocos.



Na medida em que os blocos descem, utilize seu quadro para pegá-los.

Pressione o **Botão A, B** ou **C** para fazer cair o bloco no transportador. Pressione para cima o **Botão Direcional** para alinhar o bloco.



Você também poderá pressionar para baixo o **Botão Direcional** para acelerar a trajetória dos blocos. Use com cuidado esta função.

Existe um total de até 10 cores no jogo, além de um bloco "coringa" que é representado por um bloco piscante que pode substituir qualquer cor.

Marcador de Blocos

Se você não pegar um bloco com seu quadro, ele cairá e seu marcador de blocos aumentará. Você tem um número limitado de blocos antes do jogo acabar.



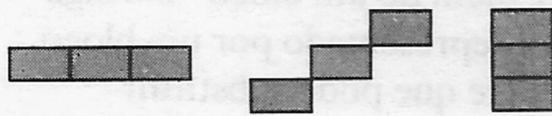
Quando todas as luzes estiverem acesas, seu jogo estará terminado!

Como completar uma onda

Existem 5 tipos diferentes de ondas em KLAX.

Tipo de Onda

“Você deve conseguir xx* KLAX.”

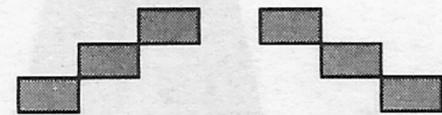


Como fazer

Consiga o número de KLAX especificado. Um KLAX é formado por três ou mais blocos da mesma cor alinhados.

Tipo de Onda

“Você deve conseguir xx* Diagonais.”



Como fazer

Somente um KLAX em diagonal serve para terminar a Onda. Mas você poderá conseguir outros tipos de KLAX (você poderá precisar deles para sobreviver).

Tipo de Onda

“Você deve conseguir xx* Blocos”

Como fazer

Todos esses blocos devem ser pegos no quadro para terminar a Onda.

Tipo de Onda

“Você deve conseguir xxxxx* pontos”.

Como fazer

Você precisa conseguir todos estes pontos para terminar a Onda. Veja SCORING (pontuação) para saber quantos pontos marca cada tipo de KLAX.

Tipo de Onda

“Você deve conseguir xx* Horizontais.”



Como fazer

Somente um KLAX horizontal serve para terminar a Onda. Mas você ainda pode conseguir todos os tipos de KLAX.

- Representa um número baseado em uma onda normal.

Exemplos básicos de KLAX

3 Blocos = 1 KLAX

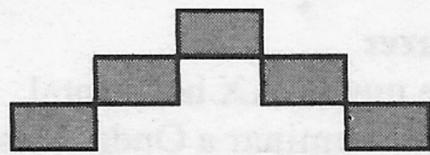
4 Blocos = 2 KLAX

5 Blocos = 3 KLAX

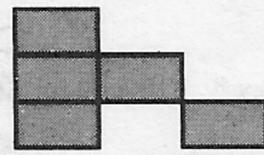
50 Pontos 10 000 Pontos 15 000 Pontos 1 000 Pontos

5 000 Pontos 10 000 Pontos 20 000 Pontos

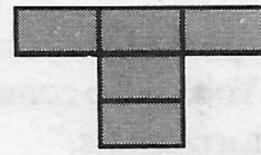
5 000 Pontos 10 000 Pontos 10 000 Pontos



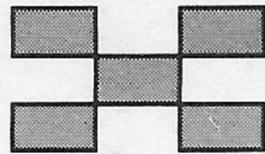
2 x 10 000 Pontos



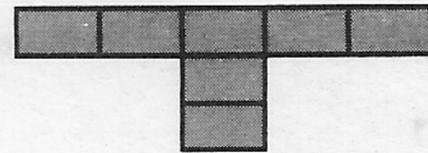
2 x 5 050 Pontos



2 x 1 050 Pontos

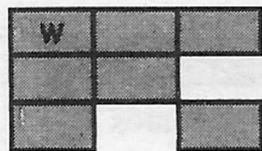


2 x 10 000 Pontos



2 x 10 050 Pontos

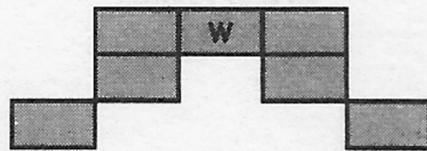
Alguns KLAX podem ser feitos facilmente utilizando o coringa.
(w = Coringa)



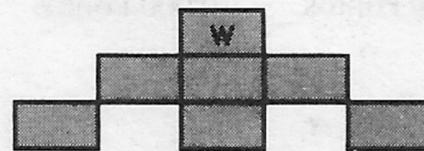
3 x 6 050 Pontos



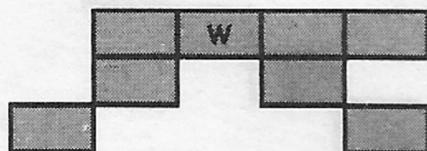
2 x 5 050 Pontos



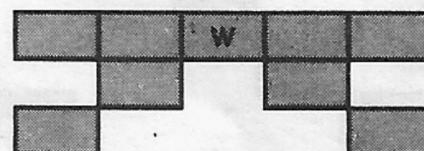
3 x 11 000 Pontos



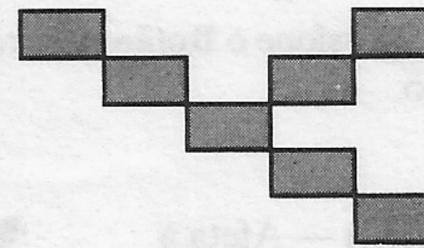
3 x 10 050 Pontos



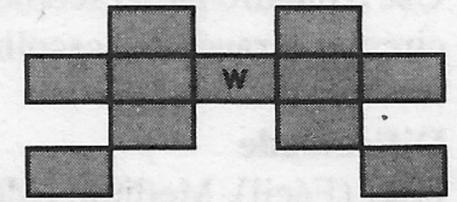
3 x 15 000 Pontos



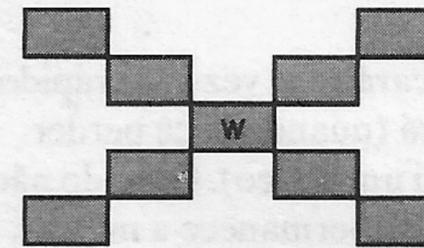
3 x 20 000 Pontos



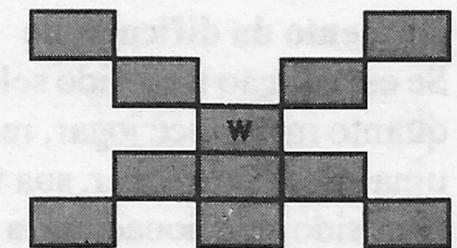
2 x 25 000 Pontos



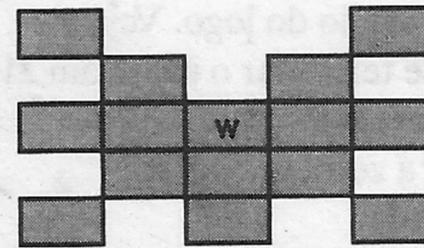
3 x 30 000 Pontos



3 x 30 000 Pontos



4 x 30 050 Pontos



5 x 42 050 Pontos

		1		
2	4		3	2
2	4		3	2
1	1		1	1
2	4	1	3	2
2	4	1	3	2

Grandes Pontos na Onda 1

Algumas destas configurações com coringa exigem bastante prática.
Uma vez que você descobrir o padrão, será capaz de fazê-las facilmente.

Tela de opções

Use o quadro para escolher uma das opções. Pressione o **Botão A** para circular através das escolhas para cada opção.

Dificuldade

Easy (Fácil), Medium (Média) ou Hard (Difícil) — Afeta a velocidade do jogo e quantos coringas são liberados.

Aumento da dificuldade

Se esta opção tiver sido selecionada, o jogo ficará cada vez mais rápido: quanto mais você jogar, mais rápido ele ficará (quando você perder uma vida e continuar, sua velocidade diminui um pouco). Quando não tiver sido selecionada esta opção, a dificuldade permanece a mesma, não importa quanto tempo você jogue.

Limite de Crédito

Este é o número de créditos que você tem no início do jogo. Veja até onde você pode chegar com 2 créditos ou tente terminar o jogo com 21 créditos. Quando todos os seus créditos tiverem sido usados, você poderá continuar, mas sua pontuação voltará a zero.

Marcador de perdas desligado na primeira onda

“Yes” significa que o marcador de perdas não trabalha na primeira onda e você pode perder quantos blocos quiser. Isto permite a você experimentar diferentes padrões de KLAX, além de reações em cadeia, desde que você possa esperar pelos blocos que necessita. Como você está jogando sem o marcador de perdas, você não poderá introduzir seu nome na tela de pontuação.

“No” significa que o marcador de perdas trabalha em todas as ondas e você poderá introduzir sua pontuação alta na tela apropriada.

Música

“On” significa que a música tocará durante o jogo.

“Off” significa que não haverá música durante o jogo.

Sound FX (Som FX)

“On” significa que haverá efeitos de som durante o jogo.

“Off” significa que não haverá efeitos de som.

Play Sound No. (Nº de som)

Escolha um número de som com o **Botão A**. Depois pressione o **Botão B** para ouvir o som.

Wide Screen (Tela larga)

“Yes” — se uma pessoa estiver jogando, o jogo aparecerá em tela larga.

“No” — o jogo é mostrado em tela estreita.

Se duas pessoas estiverem jogando, o jogo passará automaticamente ao modo estreito.

Padrão de cores dos blocos

Escolha o padrão de cores dos blocos A, B ou C, para selecionar as cores que ficam melhor em seu mostrador. Os blocos mostrados na tela, mudarão de cor para mostrar o padrão escolhido.

Exit

Volta ao jogo normal.

Tela de pontuação mais alta

Existem duas colunas na tela de pontuação mais alta. A coluna da direita relaciona as cinco melhores pontuações. A coluna da esquerda relaciona as médias de pontuação mais altas por crédito. Cada pontuação é seguida por uma letra que indica se o aumento da dificuldade foi utilizado neste jogo (Y = sim, N = não) e uma outra letra que indica se foi escolhido fácil, médio ou difícil (E = fácil, M = médio, H = difícil). As pontuações na direita são seguidas também por um número que indica a quantidade de créditos que foram usados para conseguir cada pontuação.

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			

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 69090 — Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797