

Game Gear[®]

Taz-Mania



100-100000

Como Colocar o Cartucho no GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho TAZ-MANIA no console, conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. 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 apenas 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!

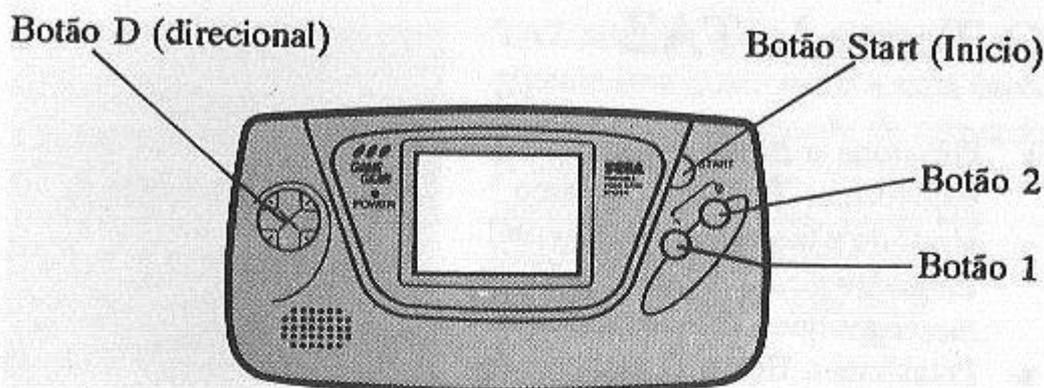


É um Furacão TAZ!

ZUUUM! Aí vem TAZ, com seu pavio curto e seu gigantesco apetite. O irrequieto superastro está girando pela Tasmânia num fulminante ataque para um lanche. Ele está correndo para encontrar o ovo perdido do pássaro marinho gigante, para fazer o maior omelete do mundo!

TAZ gira como um ciclone para atacar os ratos do mato, Francis X. Bushlad e um monte de inimigos. Ele gira, pula e desliza no gelo. Ele pula em cima de troncos e passa zunindo por túneis de minas num carrinho desgovernado! TAZ devora tudo! E quanto maior sua fome, mais violento ele fica!

Assuma o Controle!



Botão Início

- Começa o jogo a partir da Tela de Introdução.
- Faz uma pausa no jogo. Pressione novamente para voltar a jogar.

Botão D (Direcional)

- Move TAZ para a direita ou esquerda.
- Faz TAZ pegar alguma coisa e devorá-la! Mova TAZ para trás do objeto e pressione o botão para baixo.
- Move o carrinho para cima e para baixo na mina.
- Move o marcador para cima e para baixo na Tela de Pontuação.

Botão 1

- Transforma TAZ num tornado giratório. Pressione o botão novamente para acalmá-lo.
- Diminui a velocidade do carrinho na mina.

Botão 2

- Faz TAZ pular. TAZ pode pular e ricochetear nos inimigos para tirá-los do seu caminho.
- Levanta o carrinho na mina. Mantenha pressionado o botão para mantê-lo elevado. Solte-o para abaixar o carrinho.
- Faz TAZ bater seus braços para voar e atravessar o céu.

Ataques Especiais de TAZ

O Tornado TAZ

- Pressione o Botão 1 para transformar TAZ num dínamo giratório e movê-lo rapidamente! Enquanto gira, TAZ pode golpear morcegos que o estejam atacando.
- Pressione o Botão D juntamente com o Botão 1 para fazer TAZ girar para a direita ou esquerda.
- Pressione o Botão 1 novamente para parar de girar.
- TAZ não vai conseguir girar se sua energia estiver quase no fim.



Barra de Energia

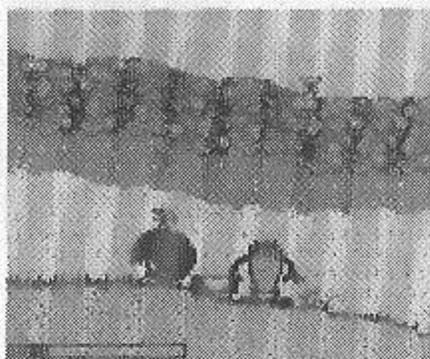
O Pulo Giratório

- Pressione o Botão 2 para pular e, em seguida, o Botão 1 para fazer um pulo giratório.
- Pressione o Botão D para cima no meio de um pulo giratório para pular mais alto. Pressione-o para a esquerda ou direita para atingir lugares mais altos ou bordas distantes.

Barra de Energia



Vidas e Energia



TAZ começa sua caçada ao ovo gigante com cinco vidas e uma barra de energia cheia. Quando ele é atacado pelos Ratos do Mato ou ferido de qualquer outra forma, perde um pouco de energia. Se ele perder toda sua energia, perde uma vida.

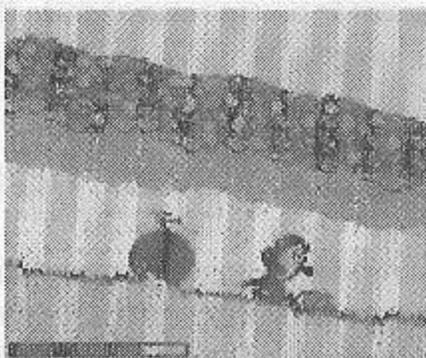
Algumas ameaças são extremamente perigosas – tais como pedaços de rochas caindo ou vigas nos túneis de mina. Quando TAZ colide com um desses obstáculos, ele perde uma vida imediatamente.

TAZ pode continuar enquanto tiver vidas disponíveis. Descubra um Coração e pressione o Botão D para baixo para engoli-lo e ganhe uma vida extra. (Pressione o Botão Início para saber quantas vidas ainda lhe restam. Pressione-o novamente para voltar a jogar.) Se TAZ perder todas as suas vidas, ele é um caso perdido e o jogo termina.

Lanches

TAZ vive para comer! Por isso ele tem que comer para viver. Ele recupera energia sempre que engole **Frangos Assados, Peixes**

Congelados e filões de Pão ou bebe **Jarros de Água**. Há muita dessa deliciosa comida espalhada pela Tasmânia. Mova TAZ até ficar atrás de um lanche e pressione o Botão D para baixo para fazê-lo agarrar e devorar a comida!



O Território de TAZ

As Regiões Desérticas

Vuum! TAZ entra girando nesse deserto pedregoso. Os Ratos do Mato ficam à espreita e lançam um gigantesco pedaço de rocha. Agora é uma corrida! Mantenha-se à frente da pedra com o Tornado TAZ.

Os Ratos do Mato chutam pedras para baixo. Fique fora da avalanche e pule sobre os gêisers ferventes se conseguir. Não deixe passar nenhum lanche, ou sua energia poderá acabar. Pule sobre a ribanceira, escape para a caverna e você estará salvo!

A Mina

TAZ sai como um foguete num carrinho desgovernado. Os trilhos estão bloqueados por cercas e cheios de vigas na altura da cabeça. Não bata! Pressione o Botão 2 para fazer o carrinho subir e solte-o para baixá-lo. Pressione o Botão 1 para diminuir a velocidade do carrinho.

Pressione o Botão D para cima para mudar a posição dos desvios e tomar outras rotas através dos labirintos das montanhas. De repente, a viagem termina e TAZ cai para fora, atordoado, mas vivo!

As Encostas Nevadas

TAZ-ski! Uma excitante viagem de TAZ num galho de árvore que acaba se transformando numa ladeira diabólica. Fique de olho no que vem à frente; os joelhos vergados. E pule!

O caminho está atravancado com tocos de árvore, pedras e galhos. Um bando de Ratos do Mato com cara de bonecos de neve caçam você pela neve. Esmague-os! Escolha o declive maior ou o menor. Não faz diferença. De qualquer jeito, você acabará empilhado num monte de neve!

A Terra do Gelo

Gelo escorregadio! E TAZ fica girando nele! Pule de um bloco congelado para outro. Dê um banho nos pingüins ou eles vão empurrá-lo para o lago gelado. Quando TAZ cai na água gelada, leva só um segundo para se congelar e se transformar num cubo de gelo. Gire para quebrar o gelo e escapar!

A Caverna do Homem do Gelo

TAZ fica preso numa caverna de gelo – junto com um Abominável Homem do Gelo. O teto da caverna está cheio de estalactites. E o chão está pontilhado de buracos que soltam vapor!

Chegue perto do Homem do Gelo para chamar sua atenção. Depois, ande para trás para fazê-lo seguir você. Faça pulos giratórios perto das estalactites para ativar os buracos de vapor que estão embaixo. Se você conseguir fazer o homem do gelo pisar num buraco que esteja soltando vapor, estará livre!

Atravessando o Céu

Na borda de um precipício, há um apetitoso lanche de pássaro. E entre os precipícios há um belo oceano – sem nenhuma terra firme! TAZ tenta agarrar o pássaro e, em vez disso, lança-se no ar! Mas ele consegue pegar algumas penas bem na hora. Pressione o Botão 2 repetidamente para fazê-lo bater os braços e voar!

Um batalhão de Ratos do Mato ataca em bolhas flutuantes. Faça um zigue-zague entre eles e não pare de bater os braços, para conseguir chegar até o outro lado. Voe para dentro das nuvens amarelas durante a viagem para recarregar sua energia. Se você aterrissar na borda mais baixa, dê um jeito de atravessar a parede.

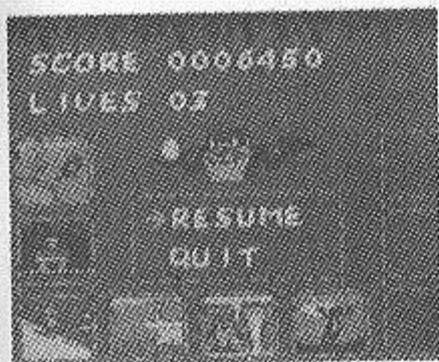
A Selva

Úmida e selvagem! Ervas daninhas e aranhas infestam essa gotejante floresta tropical. Pule nos troncos flutuantes para descer a correnteza montado neles. Pule de volta para as pedras que afloram na superfície antes que os troncos afundem. Não vá nadar! A correnteza é muito forte para TAZ, que é bicho da terra. Pule fora do barco, quer dizer, do tronco, para a margem, antes que ele afunde levando TAZ junto. Desvie das flechas de Francis X e use o pulo giratório de TAZ para escapar.

As Ruínas Taztecas

As antigas ruínas estão se esfarelando, e cheias de Ratos do Mato, morcegos e aranhas, todos bem vivos. O templo está tão arruinado que é um labirinto de becos sem saída. Em algum lugar nas ruínas, e você vai descobri-lo, está o ninho do pássaro marinho gigante, perdido há tanto tempo, e seu enorme ovo. Agora você tem que dar um jeito de se livrar da Mamãe-Pássaro. Boa sorte!

A Tela de Pontuação



Pressione o Botão Início, a qualquer instante, para fazer uma pausa no jogo e ver a Tela de Pontuação. Ela mostra sua pontuação até esse momento, quantas vidas você ainda tem, sua cena atual e todas as cenas que você já eliminou.

Pressione o Botão Início outra vez para voltar a jogar. Ou pressione o Botão D para baixo para mover o marcador até QUIT (Terminar) e pressione o Botão Início para terminar.

Você também vai ver a Tela de Pontuação no final de um jogo. Pressione o Botão Início para começar o jogo novamente a partir da Tela de Apresentação.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

CASTLE OF ILLUSION



© Disney

O mais carismático de todos os ratos, o famoso Mickey Mouse, encontra-se numa tremenda enrascada. Veja só:

A malvada bruxa Mizrabel raptou Minie para roubar a sua beleza e transformá-la numa monstruosa criatura! Ainda bem que ela tem seu fiel e apaixonado namorado Mickey, que fará tudo que for possível (e impossível também!) para resgatá-la.

Mas não será nada fácil. Ele precisará encontrar as sete gemas escondidas nas câmaras fantásticas e nas profundezas dos labirintos do Castelo da Ilusão, onde Minie está presa. Para isto terá que passar por vários lugares assustadores e enfrentar muitas criaturas perigosas.

Apesar de ter coragem suficiente para enfrentar este desafio e estar movido pela paixão, Mickey precisará muito de sua ajuda para derrotar a diabólica Mizrabel, e tirar Minie de uma vez por todas das mãos desta terrível bruxa!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

WONDER BOY



Tom e sua namorada Tanya vivem no belo e pacífico mundo de Kokos. Certo dia, Tanya foi passear na floresta com suas amigas Jan e Trish. No caminho, ela parou sozinha numa fonte para beber água.

De repente, um grito ecoou as árvores. Quando Jan e Trish voltaram para ver o que havia acontecido, Tanya tinha desaparecido, e a única pista era uma caveira e dois ossos pintados numa árvore próxima. Este era o sinal dos perversos habitantes da parte escura da floresta. As meninas voltaram correndo para casa, e a primeira coisa que fizeram foi avisar Tom do ocorrido. Ao ouvir a história, Tom logo percebeu que seria o único com coragem suficiente para se embrenhar na floresta e resgatar sua amada. Mas para isso ele precisa de ajuda. Junte-se a ele nesta incrível aventura, e ajude-o a derrotar os senhores da floresta. Esta é a única maneira de trazer Tanya de volta para casa. E viva!!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

SHINOBI



Rumores de terror chegaram ao Vale dos Ninjas. O grande Mestre da Escola Oboro de Shinobi manda seus melhores alunos para investigar os boatos que vêm dos subúrbios. Eles voltam com notícias de uma poderosa força do mal que se estabeleceu em Neo City.

O Mestre manda seus guerreiros treinados na arte do Ninjitsu para enfrentar essa terrível ameaça. Mas um a um eles foram capturados pelos inimigos. Agora, o Grande Mestre pediu a Joe Musashi, o Shinobi Vermelho para assumir o controle da missão. E você vai ajudá-lo. O mais forte dos ninjas da escola Oboro vai utilizar suas incríveis habilidades na arte do Ninjitsu para libertar seus companheiros desaparecidos. À medida que eles forem sendo libertados, passarão a acompanhá-lo nesta importante missão. Com sua força somada à de seus companheiros, você terá condições de derrotar seus inimigos em Neo City. Pegue seu quimono e vá à luta. As forças do mal esperam por você.

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.

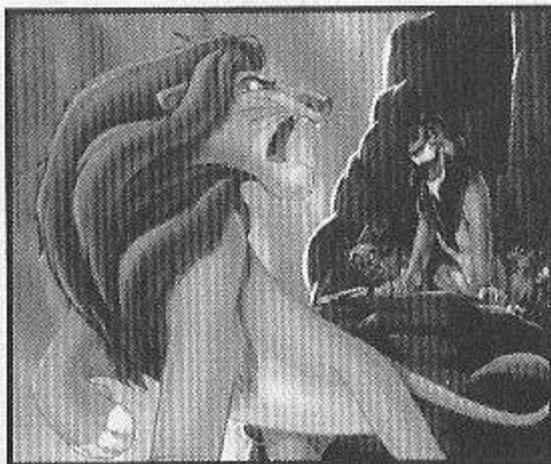


TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

THE LION KING



©The Walt Disney Company. The Lion King é uma co-produção de Disney Software/
Virgin Interactive Entertainment, Inc. ©1994 Virgin Interactive Entertainment, Inc. Todos
os direitos reservados. Virgin é marca registrada de Virgin Entertainment, Ltd.

O Rei Mufasa está esbanjando alegria. Seu filho Simba está aprendendo rapidamente todos os macetes necessários para poder tornar-se o novo Rei. Mas Scar, o invejoso irmão de Mufasa, preparou uma terrível armadilha para acabar com o Rei e seu filho, o que, desta forma, tornaria-o naturalmente o sucessor do trono. E, por enquanto, esse plano deu certo. Mufasa não conseguiu sobreviver à armadilha, e o pequeno Simba, sentindo-se culpado pela morte do Pai, fugiu do Reino para nunca mais voltar. Com o passar do tempo, Simba percebeu que a bravura de seu pai ainda estava viva, e, agora, ele resolveu lutar pela coroa que é dele por direito. Serão 10 fases de muita ação. Derrote Scar na derradeira batalha, e torne-se, enfim, o novo Rei Leão.

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 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
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



CONÊCA & ANTONAS