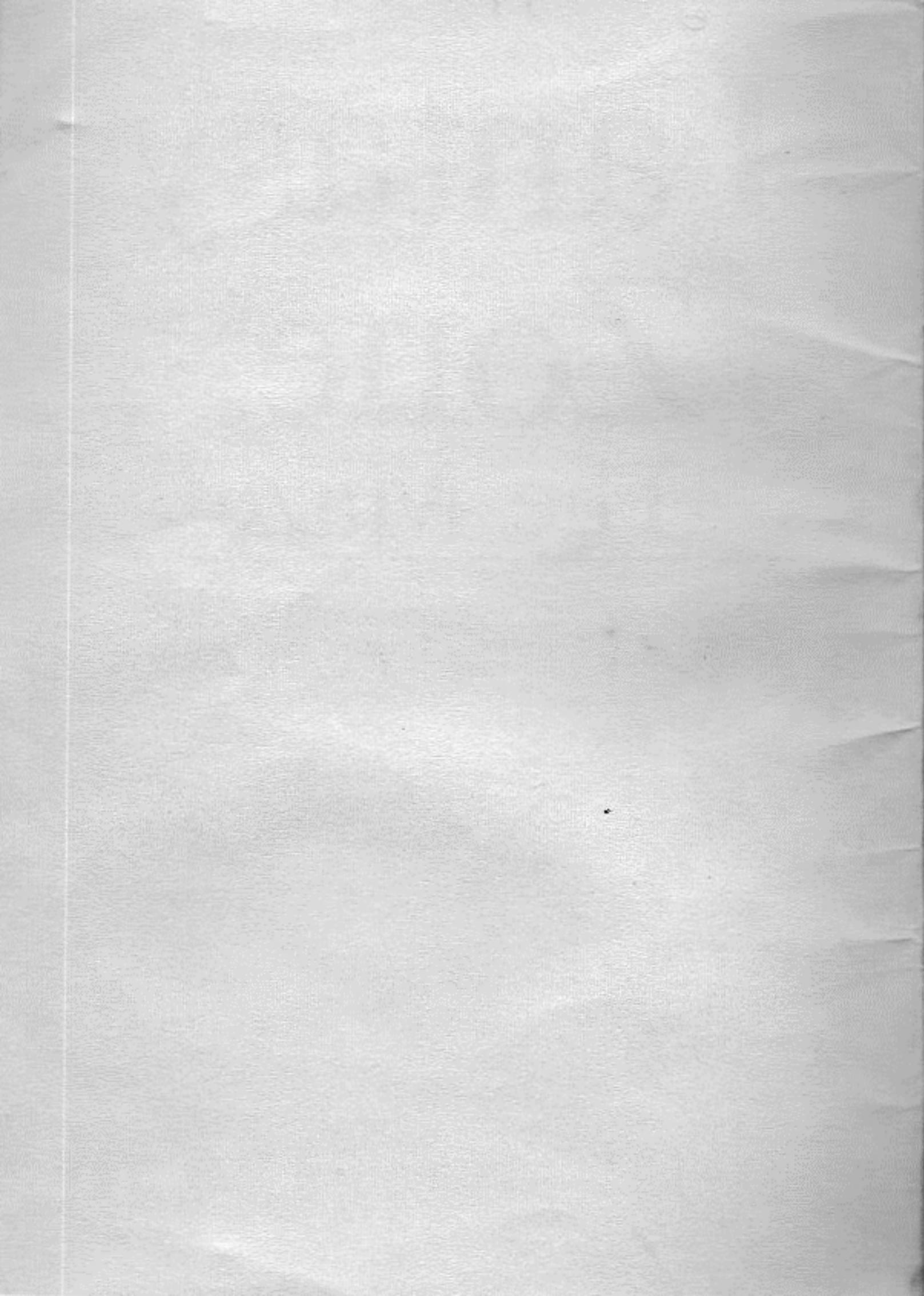


Fantasy Zone: The Maze



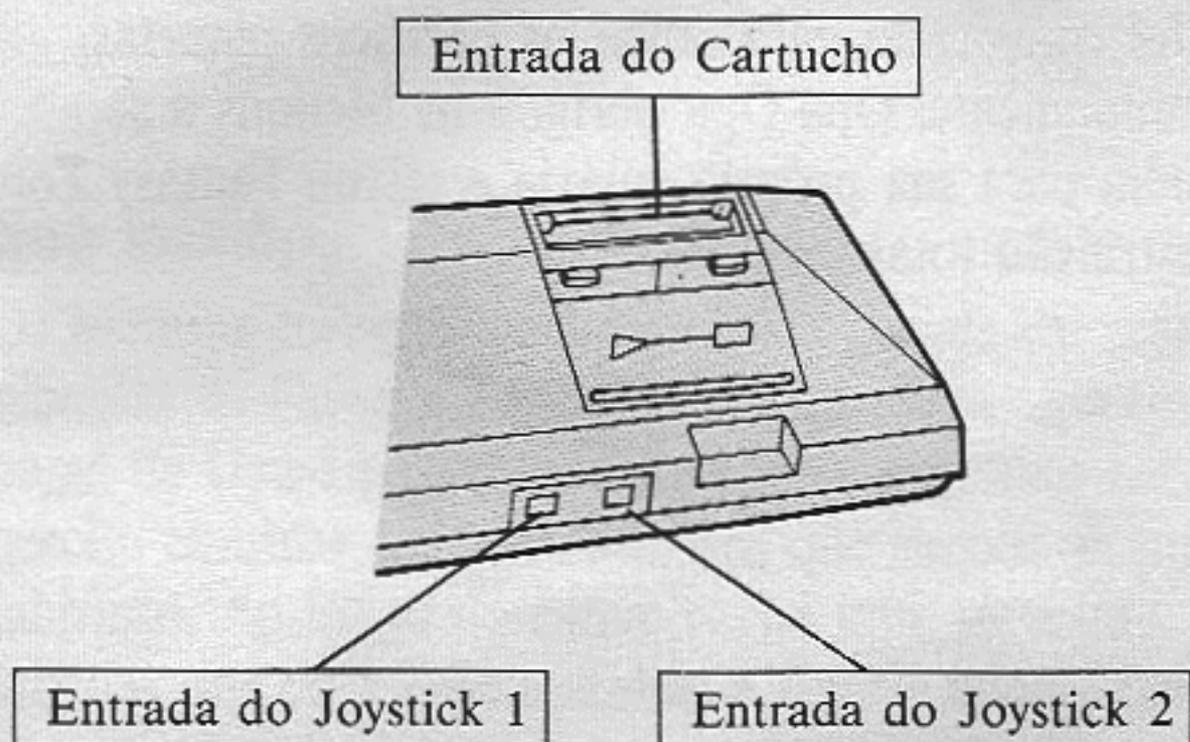
LECTIO



Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho FANTASY ZONE: THE MAZE no console (veja figura), conforme o manual de instruções do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para 1 Jogador: aperte o BOTÃO INÍCIO no Joystick 1. Para 2 Jogadores: aperte o BOTÃO INÍCIO no Joystick 2.

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



A história de Fantasy Zone

Numa galáxia distante existe um povo constituído de terríveis criaturas, conhecidas apenas como Menons. Os planetas que os Menons habitam acham-se em extinção e, por isso, eles procuram um novo sistema planetário para conquistar e colonizar.

Há cerca de dois anos, os Menons vieram para o sistema solar conhecido como Fantasy Zone, e iniciaram a tomada de todos os seus planetas. Um guerreiro, chamado Opa-Opa, sozinho, derrotou todos os Menons em cada um dos oito mundos de Fantasy Zone. A paz voltou a reinar no Sistema, mas, infelizmente, por pouco tempo.

Um ano depois, uma segunda frota atacante dos Menons apareceu em Fantasy Zone e, outra vez, Opa-Opa foi convocado para salvar os pacíficos planetas. Destemidamente, Opa-Opa obrigou os Menons a se retirarem para sua própria galáxia e salvou Fantasy Zone da destruição total.

A história continua

Por duas vezes, Opa-Opa derrotou os Menons. Ele é um herói, mas pagou um alto preço por sua bravura. As longas e duras batalhas que sustentou esgotaram boa parte de sua energia. Por isso, Opa-Opa precisa de ajuda! Porém, ninguém é suficientemente bravo para vir em seu auxílio, a não ser o irmão caçula Upa-Upa.

E *você* terá a difícil missão de conduzir Upa-Upa nesta arriscada operação de salvamento! Ajude Upa-Upa a ganhar toda a sabedoria e o conhecimento de que ele necessita para auxiliar seu irmão mais velho na batalha contra os nefastos Menons.



Opa-Opa



Upa-Upa

Sua missão

Os Menons construíram labirintos especiais em sete dos planetas de Fantasy Zone. Você, como Opa-Opa (ou no papel de Upa-Upa, se dois Jogadores estiverem em ação) precisa eliminar todos os Menons que encontrar em cada labirinto. Ao longo do caminho, há uma série de moedas que você deve apanhar a fim de adquirir as

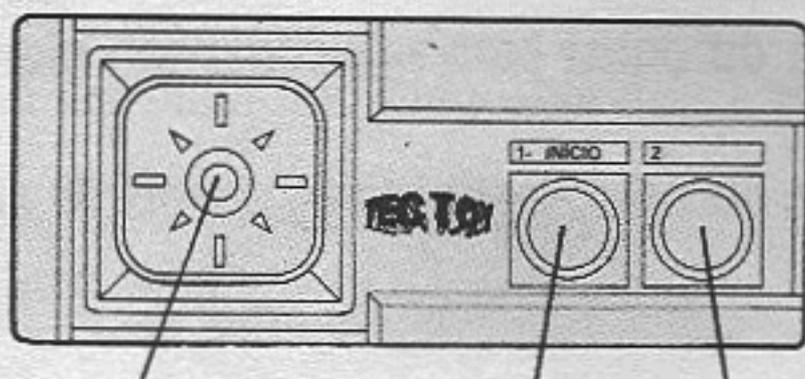
armas poderosas e úteis para revigorar sua resistência.

Há, no jogo, 7 planetas. Em cada planeta há 3 labirintos, além de uma tela de bonificação. Os planetas são:

PLALEAF	(O Planeta Verde)
TABAS	(O Planeta Ensolarado)
LA DUNE	(O Planeta de Areia)
DOLIMICCA	(O Super-Planeta)
POLARIA	(O Planeta de Gelo)
MOCKSTAR	(O Planeta Nebuloso)
POCARIUS	(O Planeta de Água)



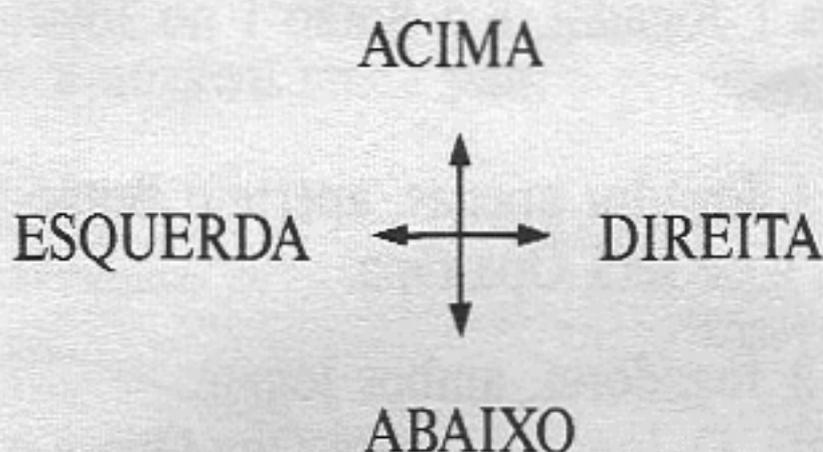
Assuma o controle!



BOTÃO DE DIREÇÃO
(BOTÃO D)

BOTÃO
①

BOTÃO
②



O Botão D:

- Escolhe o planeta inicial.
- Movimenta seu personagem em quatro direções, de acordo com a figura acima.

O que fazer com os Botões 1 e 2:

- Aperte o Botão 1 para iniciar o jogo de 1 Jogador.
- Aperte o Botão 2 para selecionar o planeta, no jogo para 2 Jogadores.

- Aperte o Botão 2 para iniciar o jogo de 2 Jogadores em cooperação.
- Aperte um ou outro para selecionar um planeta do jogo.
- Aperte um ou outro para atirar, depois de adquirir a arma.

Começando o Jogo

Quando aparecer a imagem na tela, escolha se você quer o jogo para 1 ou 2 Jogadores. Aperte o Botão 1 no Joystick 1 para 1 Jogador, e o Botão 1 no Joystick 2 para 2 Jogadores.

No jogo para 1 Jogador apenas, aperte o Botão 1 ou 2 no Joystick 1. Você será Opa-Opa.

No jogo para 2 Jogadores, ambos jogam simultaneamente. O Jogador 1 será Opa-Opa e o Jogador 2 será Upa-Upa.

Depois de apertar o Botão Início, uma nova imagem aparecerá na tela. Você pode, então, selecionar o planeta pelo qual deseja começar, movimentando o Botão D e o Botão 1 no Joystick 1.

Após selecionar o planeta, o Jogador dá uma rápida volta de reconhecimento pela região. Você então pára, e uma “janela” aparece tomando a maior parte da tela e onde se vê:

- As partes energizantes que estarão disponíveis para compra nesta rodada.
- O preço a ser pago por cada uma destas peças.



A seguir, a imagem muda para o primeiro labirinto.

Número de
vidas remanescentes de
Opa-OPa

Número de
vidas remanescentes de
Upa-Upa

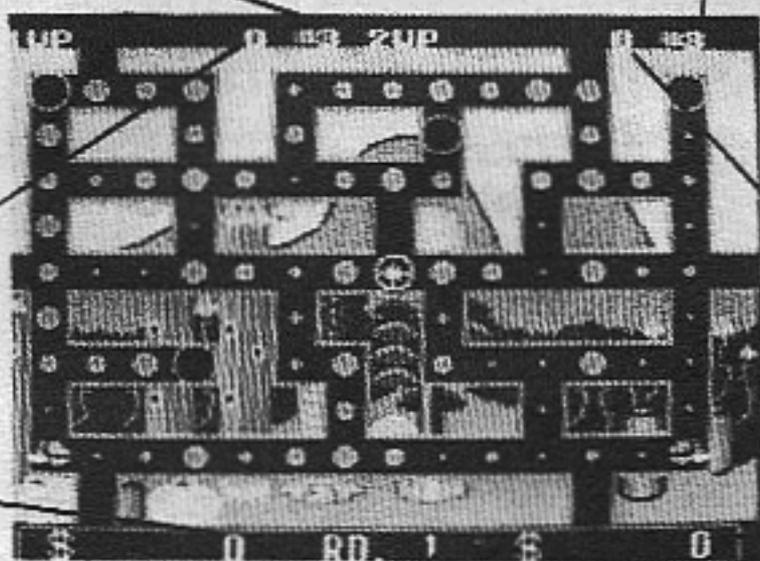
Pontuação de
Opa-OPa

Pontuação de
Upa-Upa

Dinheiro de
Opa-OPa

Dinheiro de
Upa-Upa

Número da
Rodada



Objetivo do jogo

Para vencer uma rodada, você precisa recolher todas as moedas que aparecem na imagem, sem ser atingido pelos Menons.

À medida que você passar sobre as moedas, elas serão automaticamente acrescentadas à sua conta.

Além das moedas, aparecem também no labirinto:

- Armas Regeneradoras.
- Soldados Inimigos.

Conheça as Armas Regeneradoras

Você começa cada rodada sem nenhuma arma. Conforme for acumulando dinheiro, vários círculos aparecerão em diferentes pontos da tela. A Arma Regeneradora, surgirá num destes círculos. Se você passar sobre esse determinado círculo enquanto a arma estiver dentro dele e se tiver dinheiro suficiente pegará a arma, e o respectivo preço será automaticamente abatido de sua "conta".

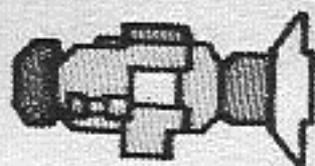
IMPORTANTE:

- As armas compradas duram apenas um breve período.
- Se a arma for comprada no final da rodada, ela não será passada para a rodada seguinte.

- Se você perder uma vida, a arma também estará perdida.



TWIN SHOT — Dispara dois tiros paralelos e horizontais ao mesmo tempo.



WIDE BEAM — Um disparo em forma de semicírculo, que cobre uma grande área e é mortal.



LASER BEAM — Um disparo poderoso. Atravessa o inimigo e segue em frente.



FIRE BOMB — Uma bomba que viaja horizontalmente e faz o inimigo explodir num único impacto.



HEAVY BOMB — Ao ser lançada, cai verticalmente sobre o inimigo que estiver na trajetória.



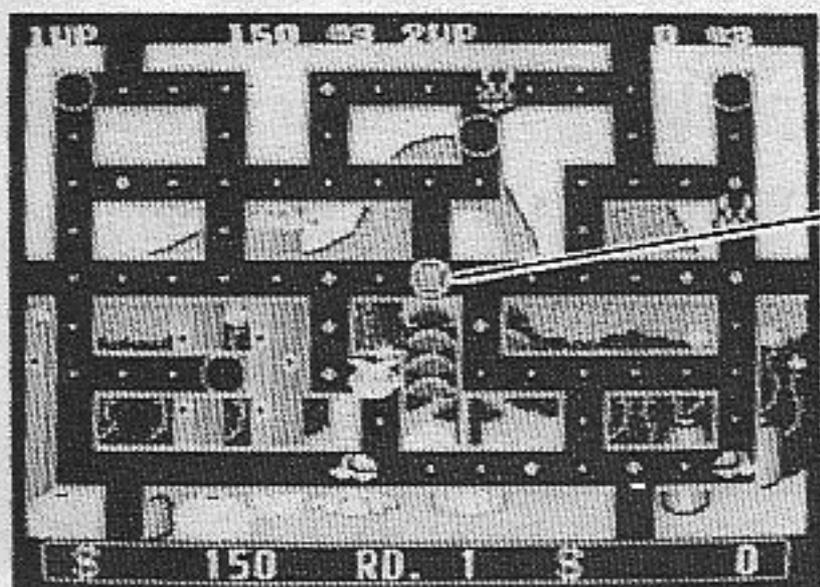
BIG WING — Dá mais velocidade ao seu personagem.



TOP POWER — Com esta arma, seu personagem torna-se invencível e imortal por um curto período de tempo.

Conheça seu inimigo

Olho Mágico



Olho Mágico

O seu inimigo é constituído de três partes: um Olho Mágico, Bases Móveis e Soldados. O Olho Mágico tem a forma de um círculo e aparece no centro da tela, no início da rodada.

Preste bem atenção no Olho Mágico, pois ele controla o número e tipo de inimigo que aparecerá na tela. O Olho Mágico começa com baixo suprimento de energia, aumenta progressivamente, passando de preto para vermelho. Você precisa evitar que ele se torne totalmente carregado de energia (vermelho). Faça isso, tocando o Olho Mágico. Para ajudá-lo, dois sinais especiais aparecerão na tela:

**TOUCH
THIS SPOT**

Quando o Olho Mágico ficar meio vermelho, aparecerá acima dele o sinal *Touch This Spot* (Toque este local). Comece a movimentar-se em direção ao Olho Mágico.

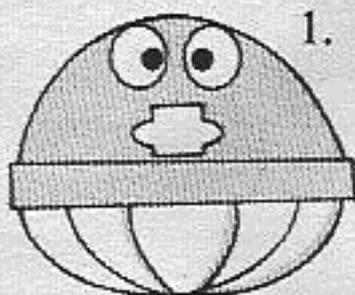
**HURRY
UP!**

À medida em que o Olho Mágico vai ficando completamente vermelho, aparece a mensagem *Hurry Up!* (Depressa!). Este é o seu último aviso! Toque o Olho Mágico antes que ele envie um sinal especial de Onda de Plasma para as suas Bases Móveis.

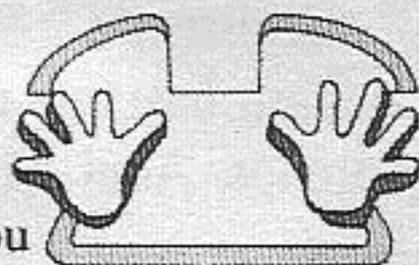
Bases Móveis

Surgem, numa frota, do interior do Olho Mágico. Trata-se de supernaves que viajam através do labirinto e precisam ser evitadas a todo custo, pois são mortais.

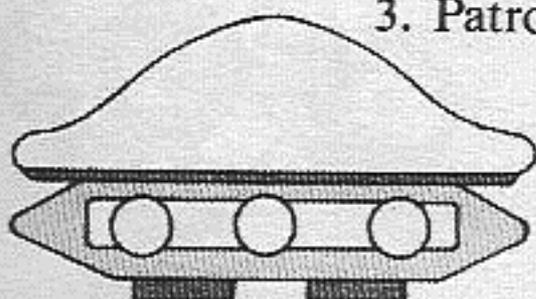
1. Dorarin



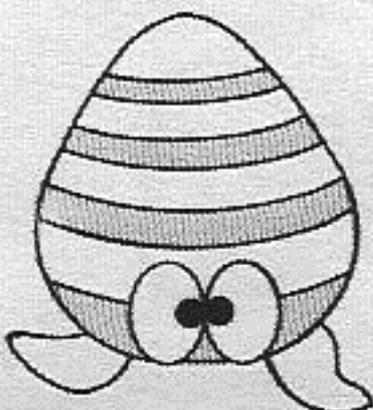
2. Paipu

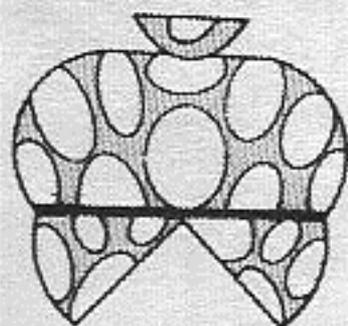


3. Patron

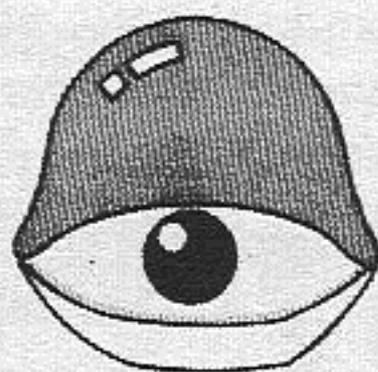


4. Doringa

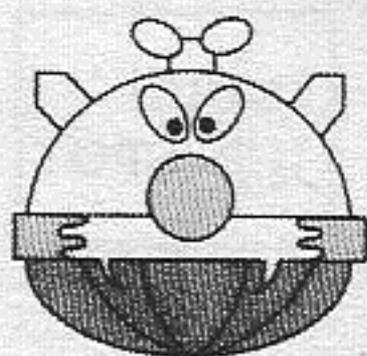




5. Pacara



6. Parunga

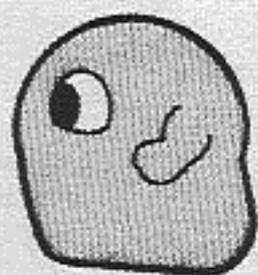


7. Roringa

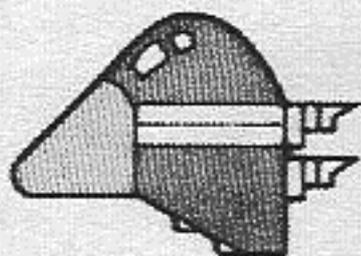
No interior de cada Base Móvel há um pelotão de Soldados Menons. Se você não tocar a tempo o Olho Mágico, este enviará o sinal de Onda de Plasma às suas Bases Móveis, que abrirão suas portas soltando os soldados.

Os Soldados Menons

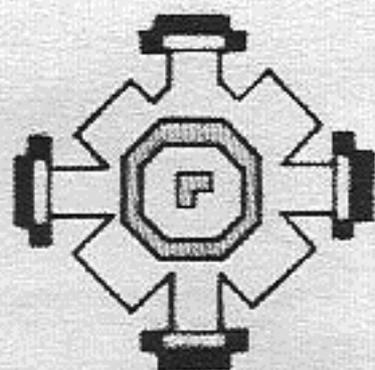
Há vários tipos de Soldados Menons, cada um com sua própria personalidade. Alguns o perseguirão até o pegar. Outros desistem e irão embora. Saber o que cada um faz ajudará bastante na adoção da melhor tática para combatê-los. Aqui estão eles.



Quili-Quili



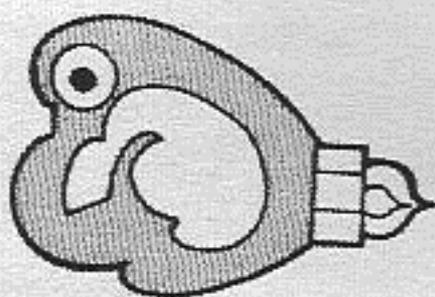
Coulon



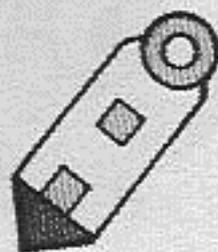
Bottaco



Chamba



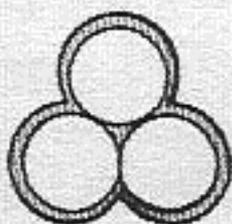
Botelynn



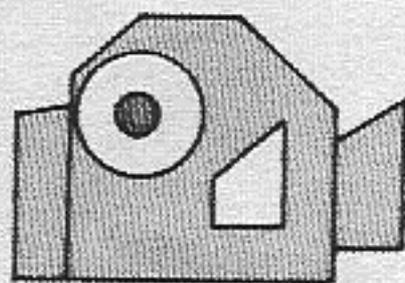
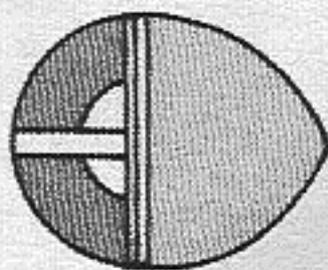
Asworm



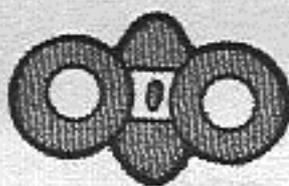
Hopper



Goro

M.F.
(Mechanical Fish)

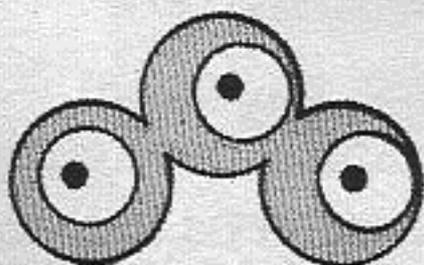
Recal



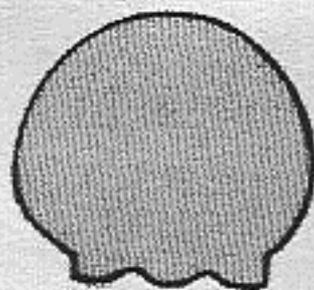
Onyamma



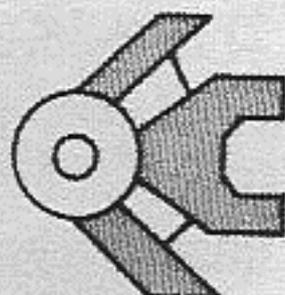
F-Zab



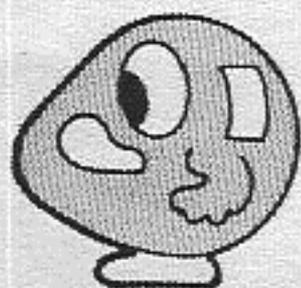
Thaya-Thaya



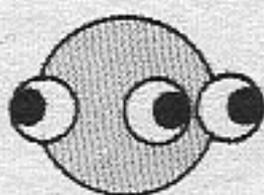
Jerry



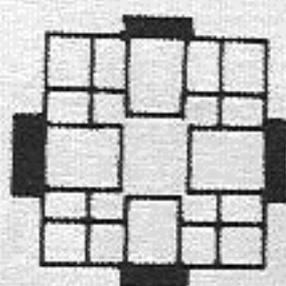
Shatboo



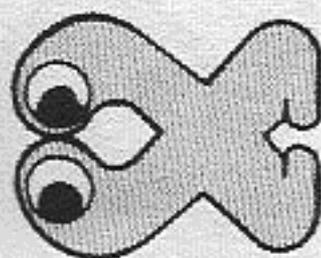
Moocolon



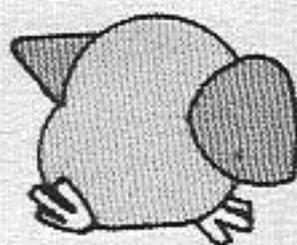
Poyon



Billian



Sourtham



Pata

Conheça a Pontuação

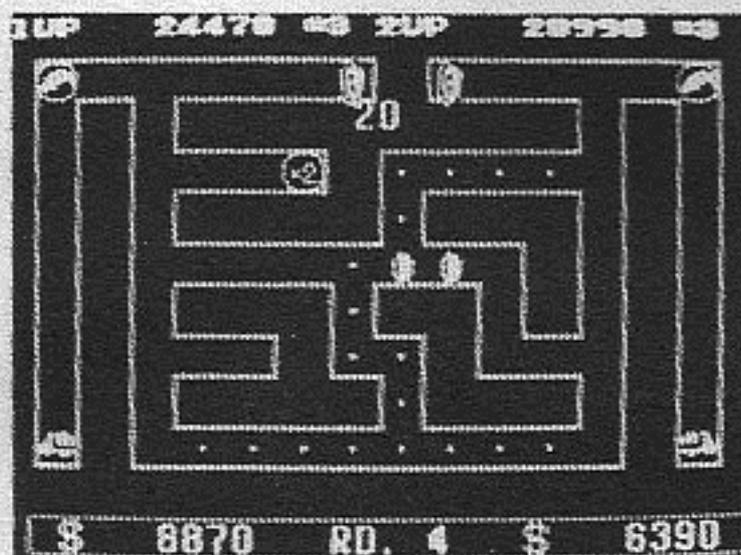
Bases Móveis	200 pontos
Soldados Menons	100 pontos

É hora da bonificação

Você ganha pontos extras em duas situações:

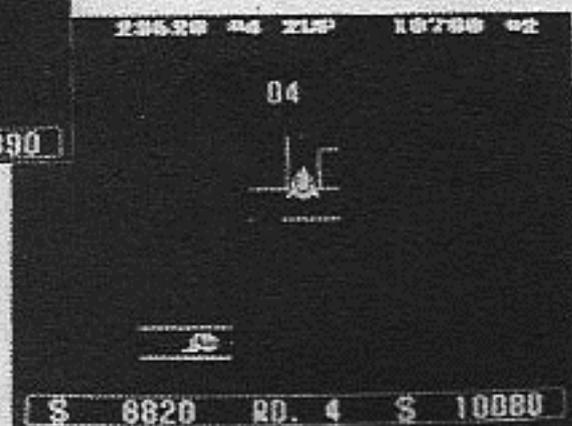
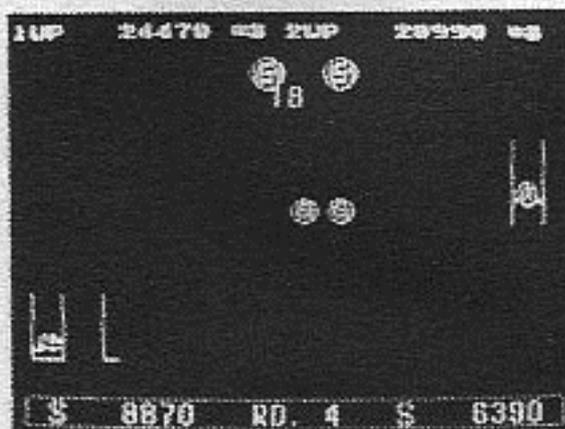
- 1) No fim de cada rodada.
- 2) A cada quatro rodadas.

Após terminar com sucesso cada rodada, liquidando todos os Menons, aparecerá uma tela especial mostrando quanto tempo você levou. Quanto mais depressa acabar uma rodada, mais pontos de bonificação você ganhará. Tente terminar sempre em menos de 20 segundos!



Após acabar três rodadas, você entra numa quarta rodada em que poderá, tranqüilamente, recolher moedas sem ser incomodado por nenhum Menon. Nesta rodada, você dispõe de 20 segundos para recolher todas as moedas que puder.

Antes de começar, você vê num relance em que ponto do labirinto as moedas estão localizadas. De repente o labirinto desaparece! Você só consegue enxergar a uma curta distância ao seu redor.



O fim do jogo

Você começa o jogo com quatro vidas. Sempre que tocar uma Base Móvel ou um Soldado Menon você perde uma vida. O jogo termina quando você perder todas as suas vidas. Os itens especiais "Vida-Extra 1" aparecem em determinadas oportunidades. Será que você consegue achá-los?

Dicas úteis

- Na rodada de bonificação, no fim de cada planeta, há um item denominado "2X". Se Você recolher este item, ganhará em dobro o valor, em dólares, de todas as suas moedas. Procure esse item antes que a tela se apague.

Após você recolher todas as moedas da rodada, os inimigos Menons que restaram na imagem virarão moedas. Aproveite os poucos segundos que restam para recolher todas estas moedas.

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					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY 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 TECTOY 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 TECTOY.



TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000

Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



COMISSÃO DE MANAUS