

Master System®

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- 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.

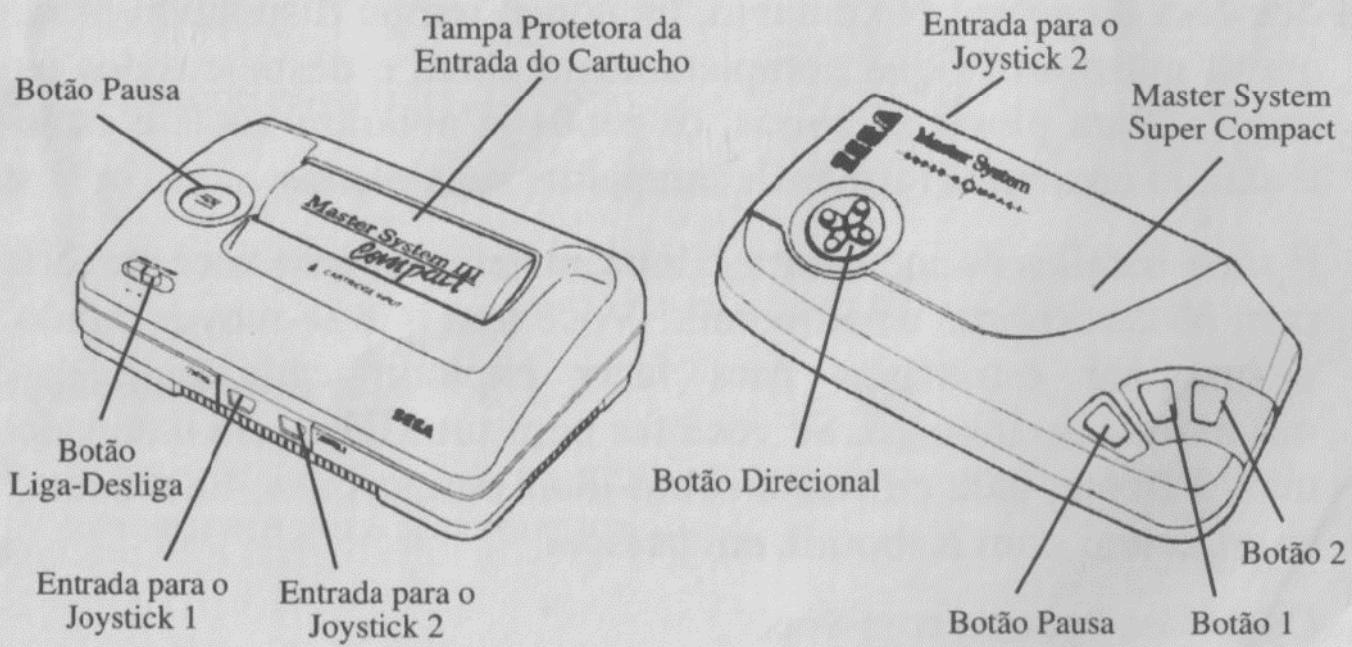
Durante o jogo:

- 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 de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para jogar com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho DR.ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE 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. Este jogo é para 1 ou 2 jogadores.

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



Esse Feijões Precisam de Sua Ajuda!



Dr. Robotnik, aquela mente maligna do planeta Mobius, está sempre arranjando novas formas de ameaçar o mundo e seus habitantes. Agora, você vai conhecer seu último plano, a Terrível Máquina de Feijão, que transforma o alegre povo de Beanville, a vila dos feijões, em robôs escravos, para ajudá-lo a eliminar para sempre a música e a alegria de Mobius!

Feijões, que transforma o alegre povo de Beanville, a vila dos feijões, em robôs escravos, para ajudá-lo a eliminar para sempre a música e a alegria de Mobius!

Os robôs de Robotnik estão perseguindo os infelizes feijões e agrupando-os em escuras masmorras. Assim que quatro ou mais feijões são colocados num grupo, eles são transportados para a Terrível Máquina de Feijão, onde lhes está reservado um horrível destino!

É aqui que você entra. Você pode agrupar os feijões e permitir que eles escapem! No entanto, há pouco tempo disponível antes que a masmorra fique completamente cheia e despeje todos os feijões. Para piorar as coisas, os robôs já notaram você, e estão tentando encontrar formas de atrapalhar seus planos.

É uma batalha de masmorra contra masmorra, que você travará com os carcereiros de Robotnik! Você tem que se mover rápido e imaginar estratégias para fazer explodir cada uma das masmorras do inimigo. Se você for bem sucedido, será mandado mais à frente, para enfrentar robôs mais perigosos, e, finalmente, se encontrar com Robotnik em pessoa!

Os feijões contam com você!

Assuma o Controle!



Botão D

- Pressione para fazer seleções nas Telas de Menu.
- Pressione para a esquerda ou direita para mover seus feijões pela tela do jogo.
- Pressione para baixo para aumentar a velocidade de descida dos feijões.

Botões 1 e 2

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para selecionar objetos nas telas de menus.
- Pressione para arranjar seus feijões na tela do jogo.

Botão de Pausa

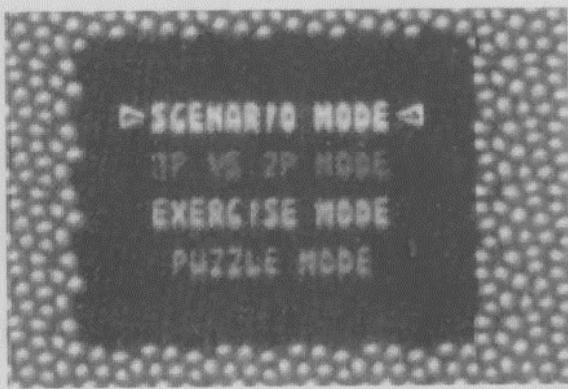
- Pressione para fazer uma pausa no jogo. Pressione novamente para recomeçar a jogar.

Iniciando



Quando a Tela de Apresentação aparecer, espere alguns segundos para ver a raivosa fanfarronice do Dr. Robotnik e veja as telas de pontuações altas dos modos Exercício e Cenário. Pressione o Botão 1 ou 2 a qualquer instante para trazer de volta a Tela de Apresentação e pressione novamente para começar a jogar.

Aparece um menu do jogo, com vários modos de jogo à sua disposição.



SCENARIO MODE (Modo Cenário): Enfrente os robôs do Dr. Robotnik para salvar Beanville! (Veja Modo Cenário, mais à frente.)

1P VS. 2P MODE (Modo Jogador 1 vs. Jogador 2): Desafie um amigo para uma batalha de feijões! (Veja Modo 2 Jogadores, mais à frente.)

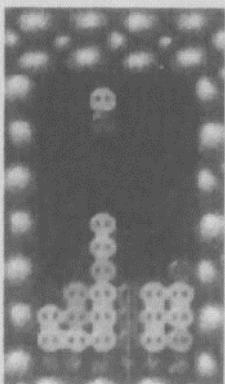
EXERCISE MODE (Modo Exercício): É você contra o relógio! Treine sua habilidade em agrupar feijões e obtenha altas pontuações. (Veja Modo Exercício, mais à frente).

PUZZLE MODE (Modo Quebra-Cabeças): Resolva os quebra-cabeças que o Dr. Robotnik usa para testar os circuitos cerebrais de seus robôs-capangas (Veja Modo Quebra-cabeças, mais à frente).

Pressione o Botão D para cima ou para baixo até iluminar o modo que você deseja, depois, pressione o Botão 1 ou 2.

Nos modos Cenário e Quebra-cabeças, você pode começar seu jogo no primeiro nível ou usar uma senha para continuar a partir de um certo ponto. Use o Botão D para selecionar NEW GAME (Novo Jogo) ou PASSWORD (Senha), e pressione o Botão 1 ou 2 para começar.

Como Cozinhar Feijão



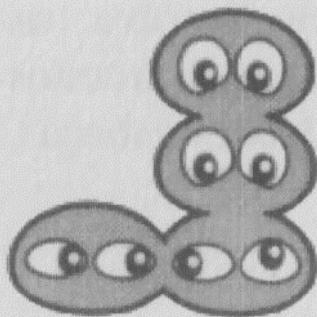
Quando o jogo começa, os feijões caem em pares do topo da masmorra. Quando dois feijões da mesma cor se tocam, eles se unem. Faça os feijões desaparecerem da masmorra agrupando quatro ou mais feijões da mesma cor...



verticalmente, assim...



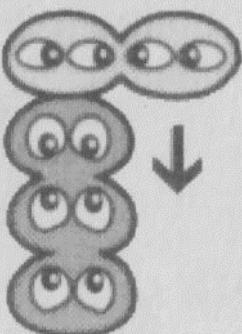
horizontalmente, assim...



ou grudados assim.

Você pode mover um par de feijões pela masmorra pressionando o Botão D para a esquerda ou direita. Rode os feijões pressionando o Botão 1 ou 2. Para apressar sua caída, pressione o Botão D para baixo.

Se você deixar cair um par de feijões horizontalmente, numa superfície irregular, qualquer feijão que ficar suspenso vai se separar do par e cair para o ponto mais baixo. Quando um grupo de feijões desaparece, qualquer feijão que esteja em cima deles cai no espaço que ficou sobrando. Use isso para criar reações em cadeia e obter pontos de bonificação.



À medida que você joga, os feijões vão caindo cada vez mais rápido. A masmorra só comporta uma certa quantidade de feijões, e se eles atingirem o topo, o chão vai se abrir e você vai perder o jogo.

Refugiados

Você pode bloquear os movimentos de seu oponente jogando feijões refugiados na masmorra dele. Os feijões refugiados não vêm de Beanville, e não podem ser agrupados com nenhum tipo. Eles só deixam a masmorra quando se faz desaparecer feijões vizinhos. Chame os feijões refugiados fazendo desaparecer o máximo que você conseguir dos seus feijões, de preferência em reações em cadeia. Quanto mais feijões você fizer desaparecer de uma vez, mais feijões refugiados serão despejados na masmorra do seu rival!

Verifique o topo da sua masmorra para ter, com antecedência, uma idéia de quantos feijões refugiados estão para cair e onde.

Se você vir

Um pequeno feijão vazio

Um grande feijão vazio

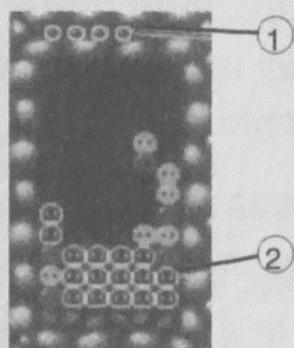
Um grande feijão vermelho

Então

cai um refugiado

caem seis refugiados numa fila

caem trinta refugiados em cinco filas, e você está em apuros!



1. Refugiados que estão para cair

2. Feijões refugiados

Pontuação

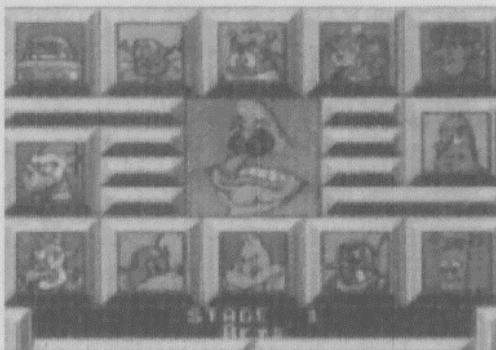
- Primeiro, marque pontos aumentando a velocidade de descida dos feijões que caem em sua masmorra.
- Depois, marque pontos de bonificação quando seus feijões desaparecerem. Tente conseguir reações em cadeia. Quanto maior a reação em cadeia, maior a bonificação.
- Se você vencer um jogo em menos que 120 segundos, no Modo Cenário, receberá uma Bonificação de Tempo para cada segundo restante.

Modo Cenário

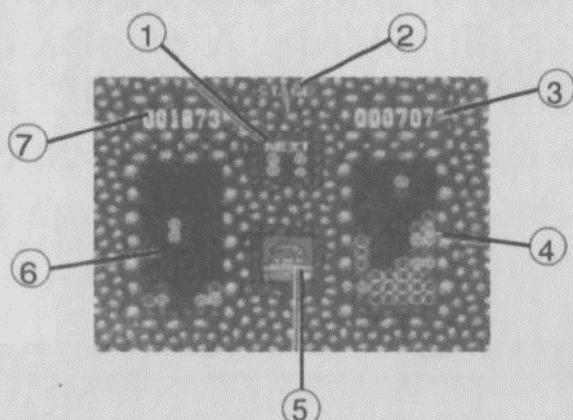
Aqui, você vai enfrentar, com sua garra, as mais aperfeiçoadas mentes mecânicas do Dr. Robotnik. A cada novo desafiante que você enfrentar, as ações ficarão mais rápidas e mais confusas para sua cabeça, até você enfrentar o maligno Dr. Robotnik em pessoa!

Primeiro, você tem a opção de começar um novo jogo ou continuar num nível já iniciado anteriormente. É claro que, primeiro, você vai começar um novo jogo, portanto, pressione o Botão 1 ou 2 para ir em frente.

Em seguida, você verá seus desafiantes. O robô que você vai enfrentar estará iluminado e seu nome estará apresentado na parte de baixo da tela.



Quando aparecer a tela de jogo, pressione o Botão 1 ou 2 para começar a partida. Fique de olho na tela de seu oponente para ver quais reações em cadeia ele está preparando, e jogue feijões refugiados na masmorra dele para bloquear seus movimentos. Você pode ter uma idéia de seu progresso vendo a cara de seu oponente no centro da tela. Sendo um robô, ele não é lá muito bom em esconder suas emoções!



1. Próximo par de feijões a cair em cada masmorra
2. Nível atual do jogo
3. Pontuação de seu oponente
4. Masmorra de seu oponente
5. Seu oponente
6. Sua masmorra
7. Sua pontuação

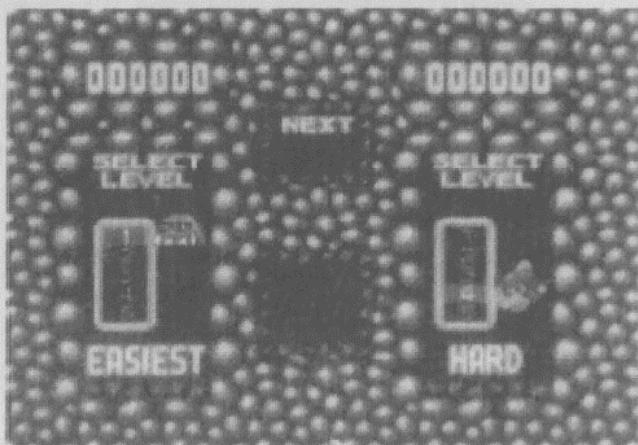
Se você vencer a partida, receberá uma senha para o próximo nível. Veja em "A Senha", mais à frente, outras informações sobre como colocar uma senha. Pressione o Botão 1 ou 2 para encontrar seu próximo desafiante e iniciar a próxima partida.

Se você perder a partida, verá a tela GAME OVER (Fim de Jogo). Pressione o Botão 1 ou 2 e aparecerá a tela CONTINUE. Se você quiser outra partida contra o desafiante que o venceu, selecione YES (Sim) e pressione o Botão 1 ou 2.

Modo 2 Jogadores

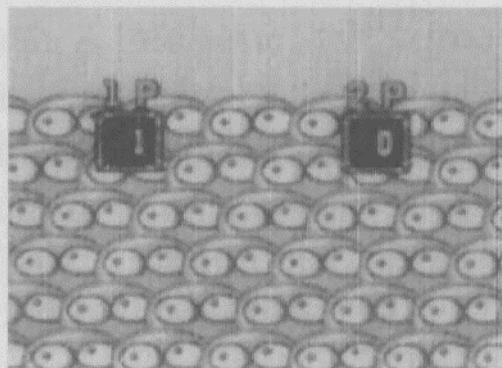
Você e um amigo podem se enfrentar em uma partida de Cozimento de Feijão, de um ou mais jogos. Você pode até definir uma vantagem para um dos dois!

O jogador 1 seleciona 1P VS 2P MODE no menu do jogo. Quando aparecer a tela do jogo, cada jogador pode escolher um entre cinco níveis de dificuldade. A escolha dos níveis HARD (Difícil) ou HARDEST (O Mais Difícil) acrescenta feijões refugiados ao fundo da sua masmorra. O jogo começa quando os dois jogadores tiverem usado o Botão D para escolher um nível de dificuldade e pressionado o Botão 1 ou 2.

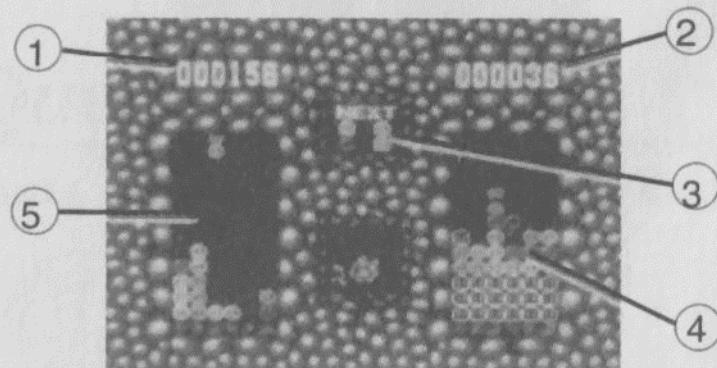


A masmorra do jogador 1 fica do lado esquerdo da tela e a do jogador 2 fica do lado direito. As regras são as mesmas do Modo Cenário; usar reações em cadeia para jogar feijões refugiados na masmorra do adversário, e, assim, bloquear seus movimentos. Quando o fundo se abre em uma das duas masmorras, o jogo termina.

Em seguida, aparece uma tela de cálculo de perdas e ganhos. O jogador que perdeu a partida pode, então, pressionar o Botão 1 ou 2 para fazer aparecer a tela de CONTINUE e escolher se quer ou não jogar outro jogo.



Ao retornar para a Tela de Seleção de Dificuldade, aparece a maior pontuação de cada jogador, do início da sessão até o momento.

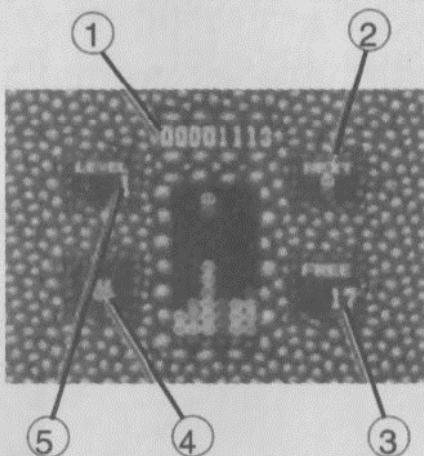


1. Pontuação do jogador 1
2. Pontuação do jogador 2
3. Próximo par de feijões a cair em cada masmorra
4. Masmorra do jogador 2
5. Masmorra do jogador 1

Modo Exercício

Precisa de um pouco de treino? Selecione seu nível de habilidade e pressione o Botão 1 ou 2 para começar a jogar. Você terá a opção de começar no nível 1 (EASY = Fácil), no nível 3 (NORMAL) ou no nível 5 (HARD =Difícil).

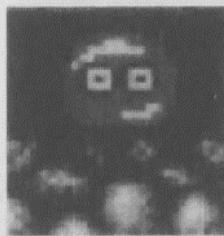
À medida que sua pontuação aumenta, o mesmo acontece com seu nível e com a velocidade de descida dos feijões. Você não terá problemas com qualquer feijão refugiado, como acontecia nos modos Cenário e 2 Jogadores, mas a ação vai ser rápida o suficiente para mantê-lo ocupado. E dois personagens convidados aparecerão bem na hora que seu futuro começar a parecer sombrio:



1. Pontuação
2. Próximo par de feijões a cair na masmorra
3. Número de feijões que já caíram
4. Ex-Feijão encorajando você
5. Nível atual do jogo



Ex-feijão era um dos feijões mais alegres de Beanville até o Dr. Robotnik convertê-lo num robô. Ele não esqueceu de seus amigos. Embora prefira fazer gracinhas nas laterais, de vez em quando ele pula na masmorra para passear um pouco. Quando ele anda sobre quaisquer feijões, estes mudam para a mesma cor e desaparecem.



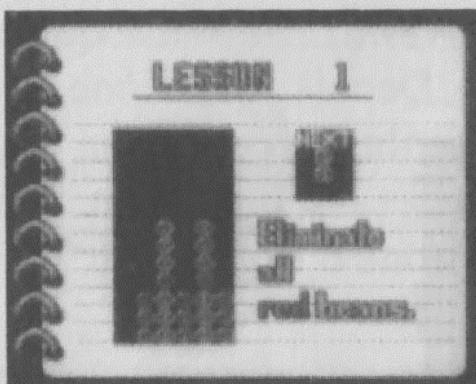
Feijãozão é tão grande e pesado que quando ele cai em cima de qualquer feijão, este desaparece, só para sair de seu caminho. Normalmente, você verá Feijãozão à espreita nos níveis mais altos, para dar uma mão a você e a seus camaradas.

O jogo termina quando o chão de sua masmorra se abre.

DICA: Cada vez que você atinge um nível de jogo mais alto, a velocidade de descida dos feijões aumenta muito, subitamente. Não entre em pânico! Isso é temporário.

Modo Quebra-cabeças

(ou Uma Olhada no Manual da Máquina de Feijões do Dr. Robotnik)



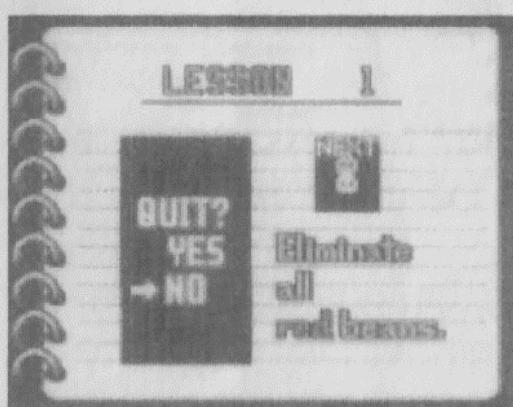
Quer um novo desafio? Interessado em melhorar sua habilidade em cozinhar feijões? Dê uma olhada no livro secreto de técnicas de cozinhar feijão do Dr. Robotnik. Está cheio de quebra-cabeças para você resolver!

- Pressione o Botão 1 ou 2 para abrir o manual na primeira página, ou selecione CONTINUE para pular direto até a lição onde você parou. Pressione novamente para prosseguir.

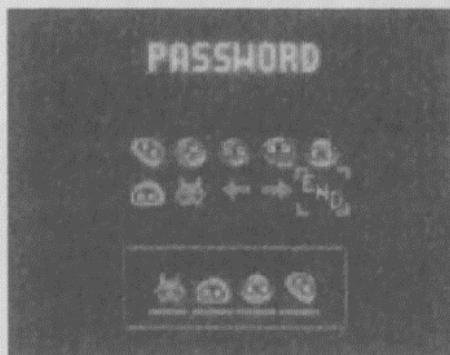
- O Manual da Máquina de Feijões se abre para sua lição. Leia atentamente as instruções (há um teste em seguida) e pressione o Botão 1 ou 2 para virar a página. Pressione novamente para começar a jogar.
- Depois de resolver o quebra-cabeças, a lição termina e a página vira para revelar sua senha. Anote a senha com cuidado antes de pressionar o Botão 1 ou 2 e ir para a próxima lição.

DICA: Antes de começar cada lição, observe cuidadosamente a forma como os feijões estão arranjados. Talvez você consiga atingir seu objetivo deixando cair apenas um ou dois conjuntos de feijões!

Se as coisas não parecerem ir bem, pressione o Botão de Pausa. Será perguntado se você quer sair. Se você quiser terminar a lição, selecione YES (Sim). Se você quiser continuar a lição, selecione NO (Não). Depois, pressione o Botão 1 ou 2. Em seguida, aparece sua senha e você tem a opção de sair do Modo Quebra-cabeças ou começar a lição novamente. Faça sua escolha com o Botão D e pressione o Botão 1 ou 2.



A Senha

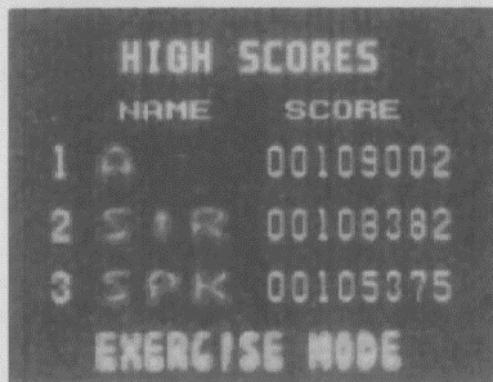


Sempre que você ganhar uma partida no Modo Cenário ou completar uma lição no Modo Quebra-cabeças, aparecerá uma senha. Você poderá utilizar essa senha para começar a jogar depois naquele nível.

- Para entrar com a senha, escolha o modo que você quer jogar. Depois, selecione **CONTINUE**. Aparece a Tela de Senha.
- Use o Botão D para iluminar o feijão com o qual você quer preencher o primeiro espaço, e pressione o Botão 2 para passar ao próximo.
- Se você errar, ilumine a seta que aponta para a esquerda e pressione o Botão 2 para voltar um espaço. Então selecione o feijão correto.

Quando estiver pronto para entrar com sua senha, selecione **END** (Fim) e pressione o Botão 2. Se sua senha estiver errada, nada irá acontecer. Verifique suas anotações e tente de novo! Se a senha estiver correta, aparecerá a tela do jogo. Para sair da Tela de Senha sem entrar com uma senha, pressione o Botão 1.

A Galeria da Fama de Cozimento de Feijão



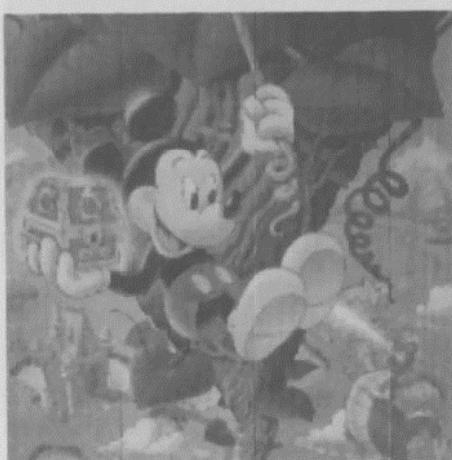
Se você tiver atingido uma pontuação maior que a dos robôs do Dr. Robotnik, poderá entrar com até três iniciais na tela que aparecerá em seguida.

- Pressione o Botão D para cima ou para baixo para percorrer as letras do alfabeto.
- Entre com a letra desejada e vá para o próximo espaço, pressionando o Botão 2 .
- Se errar, pressione o Botão 1 para eliminar a letra e voltar para o espaço anterior.
- Depois de entrar com suas iniciais, pressione o Botão 2 até que a Tela de Altas Pontuações desapareça.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION

ESTRELANDO MICKEY MOUSE



© Disney

Prepare-se para participar de uma aventura com o maior astro do Mundo Disney, Mickey Mouse. A história é a seguinte: nosso herói dormiu com um livro de contos-de-fada aberto no colo e, quando abriu os olhos... Que lugar estranho! Ele tinha entrado dentro do livro, em uma história assustadora...

Rapidamente, Mickey descobriu o que estava acontecendo: um terrível gigante tinha roubado o Cristal Mágico que protegia a vila, e agora uma magia negra atormentava todo mundo!

O gigante vive em um castelo nas nuvens, e Mickey precisa encontrar a Princesa do Bem (a sua adorada Minie!), que irá ensiná-lo qual o melhor caminho para chegar até lá.

Você é tão corajoso quanto Mickey? Então embarque com ele nessa grande aventura de 4 Mega e não estranhe se, no meio do caminho, você topar com o Donald, ou, quem sabe, o Pateta, ou o Horácio...

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

TAZ-MANIA



Os personagens, nomes e tudo que estiver relacionado a TAZ-MANIA são marcas registradas de Warner Bros. © 1992, todos os direitos reservados.

Arrume a mala rapidinho, pois você parte nesse segundo para ajudar Taz, o adorável e faminto diabo da Tasmânia, que se meteu em uma grande confusão!

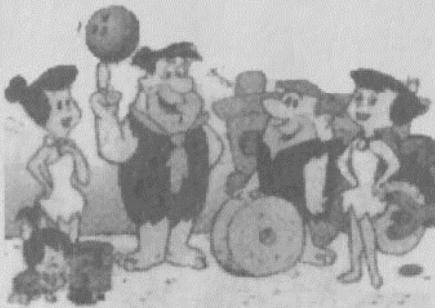
Ela começa quando o pai de Taz resolveu contar uma lenda. Ela dizia que, em algum lugar da Tasmânia, existia uma ave tão grande que um dos seus ovos seria capaz de alimentar uma família inteira por ano!

Dá para acreditar? É claro que não! Mas Taz acreditou e seus olhos brilharam, fascinados com a visão do omelete que ele poderia fazer com um ovo desses. Na mesma hora seu estômago começou a roncar - RONC!! - e ele saiu em disparada para achar o tal pássaro.

Se o impaciente Taz tivesse esperado o final da história, saberia dos mil perigos que o separam do tão sonhado ovo: florestas impenetráveis, cavernas escuras, ruínas que desmoronam... Tomara que você consiga ajudar Taz em sua busca. Afinal, se ele não encontrar o ovo, o jantar poderá ser você!!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

THE FLINTSTONES



© 1991 Hanna Barbera Production Inc.

Uma família muito especial da Idade da Pedra resolveu aparecer por aqui, pronta para fazer a maior confusão! Prepare-se para participar de uma divertida aventura com Fred, Barney, Wilma e Pedrita!

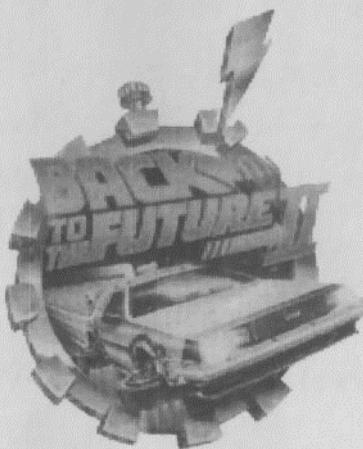
É sexta-feira. YABBA DABBA DOO! Existe alguma coisa melhor do que um fim-de-semana? Para Fred existe, sim: hoje é o dia da grande final do Campeonato de Boliche!! Ele não vê a hora de pegar seu amigo Barney e ir direto para o Bedrock Super-Bowl.

Mas as coisas não estão nada boas para o lado dele. Assim que chegou em casa, Wilma o lembrou da promessa impensada que ele fez de pintar a parede da sala. E agora ela não o deixa sair!

O atrapalhado Fred precisa de sua ajuda para conseguir chegar ao boliche a tempo. Pedrita não o deixa em paz, e o pneu do seu carro está furado! E não pense que estes são todos os problemas que Fred terá neste longo dia...

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

BACK TO THE FUTURE II



Diretamente das telas de cinema para o seu Master System: **Back to the Future II**, a emocionante viagem pelo tempo de Marty McFly. Esta aventura começa na garagem de Marty, quando de repente...

...Um DeLorean coberto de gelo aparece do nada, a exatas 88 milhas por hora. Quem poderia ser? Doc Emmet Brown, lógico. O cientista que inventou uma máquina do tempo no seu antigo carro veio diretamente do ano 2015 para trazer notícias terríveis para o nosso herói: sua família no futuro corre um grande perigo!

Você tem que fazer alguma coisa, Marty!

Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFlys, Biff, ainda causará muitos problemas, que deixarão você de cabelo em pé! Será que você conseguirá garantir um final feliz para Marty e sua família? Ou deixará Biff traçar um futuro negro para todos nós?



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.

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

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

