

# Master System<sup>®</sup>

## TOM and JERRY THE MOVIE



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

## **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.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de 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.

# Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho TOM E JERRY 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. TOM E JERRY é para 1 jogador somente.

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



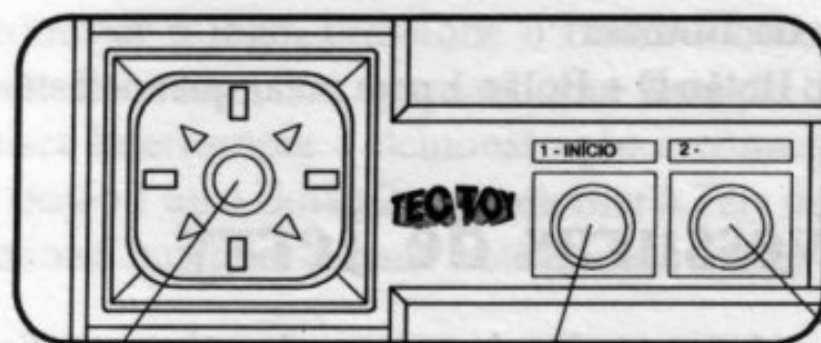
## O Rato Vai Jogar...

Jogar com todos os truques que conseguir inventar. Mas Jerry vai acabar levando o dele desta vez, porque Tom afiou muito bem suas garras. Mas aquele ratinho é realmente rápido, e tem o hábito de jogar bombas quando Tom chega muito perto. E como se isso não fosse o bastante, ele espalhou armadilhas por toda parte, que Tom vai ter que evitar se quiser acabar de vez com esse arruaceiro. Portanto, trate de acordar de sua soneca e se mexer, Tom. Há um rato na casa!



# Assuma o Controle

A figura a seguir mostra os controles em seu joystick.



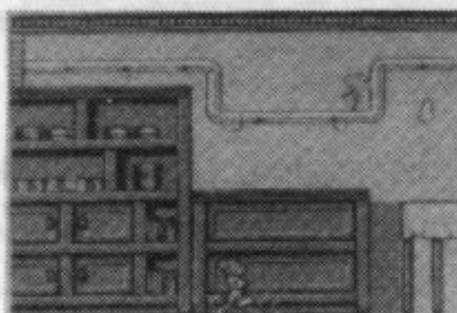
Botão Direcional  
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

## Botão Direcional (Botão D):

- Durante o jogo, pressione para a esquerda ou para a direita para fazer Tom correr ou nadar nessas direções.
- Pressione para cima para dar passos grandes para frente.
- Pressione para baixo para avançar furtivamente.
- Na Tela de GAME OVER (Final de Jogo) você usa esse botão para escolher se Tom pára de jogar ou continua jogando.



## Botão 1:

- Pressione para começar o jogo.
- Durante o jogo, pressione para pular para cima e se agarrar a alguma saliência acima de você.
- Pressione se quiser continuar o jogo.

**Botão 2:**

- Pressione para começar o jogo.
- Mantenha pressionado para correr rapidamente.
- Pressione se quiser continuar o jogo.

**Combinações de Botões:**

- Pressione o Botão D + Botão 1 para pular quando estiver correndo.

## As Travessuras de Jerry

Aquele ratinho já trouxe dor-de-cabeça demais para Tom, e agora Tom vai resolver esse problema de uma vez por todas. Mas é mais fácil falar do que fazer. O problema é que Jerry tem um suprimento de bombas que ele adora jogar em Tom e minas terrestres que ele põe no caminho do nosso amigo felino.

Parece complicado? Mas é só o começo! Tom tem que caçar Jerry em 6 fases do jogo, cada uma com seus perigos. Se você consegue agarrar Jerry antes que termine a fase, ótimo. Você já passa direto para a próxima fase. Mas terá que usar toda sua astúcia de felino para conseguir se aproximar de Jerry o suficiente para colocar suas garras nele. Se não conseguir pegá-lo antes do final da cena, não se preocupe. Você acaba encurralando-o e agarrando-o de qualquer forma, e vai para a próxima fase. Mas aquele rato arisco está sempre correndo para longe de Tom!

Cada fase tem perigos diferentes. Uma xícara pode cair em sua cabeça na cozinha, ou piranhas podem atacá-lo no jardim. Por isso, fique de olho em tudo que possa aparecer, e agarre aquele rato!

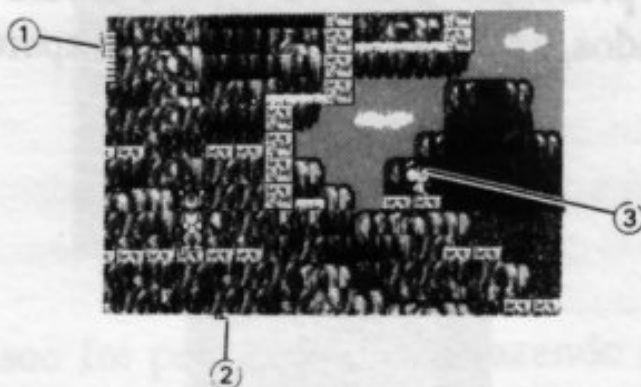


## Começando

Depois que você encaixar o cartucho, aparece a Tela de Apresentação e as palavras PRESS START BUTTON (Pressione o Botão Início). Se quiser começar o jogo, pressione o Botão 1 ou o Botão 2 duas vezes. Se não fizer isso, vai aparecer uma Tela de Demonstração. Quando quiser interromper a demonstração e começar a jogar, pressione o Botão 1 ou o Botão 2 para retornar à Tela de Apresentação, depois pressione qualquer desses botões duas vezes para iniciar.

## Na Tela

Em cada fase há obstáculos, armadilhas e perigos diferentes, além de Tom e Jerry, é claro. Os pontos de danos de Tom são mostrados em amarelo no canto superior esquerdo. Tom é um gato tão esperto que não precisa de 9 vidas. Precisa só de 8!



1. Vidas de Tom
2. Tom
3. Jerry

## Fim de Jogo

Há 3 maneiras de Tom perder o jogo. Primeiro, se Tom esperar demais do lado esquerdo da tela, Jerry vai escapar pelo lado direito. Segundo, se Tom não conseguir seguir Jerry de perto, o jogo termina, e há lugares onde Tom realmente tem que suar para conseguir seguir Jerry. Finalmente, se Tom perder todas as suas vidas, o jogo acaba. Se ocorrer alguma dessas coisas, aparece a tela de GAME OVER (Fim de Jogo), mostrando quantas vezes mais você pode jogar e dando a opção de jogar outra vez. Se você perder três vezes, no entanto, terá que começar de novo do início do jogo, portanto, tenha cuidado!

Se a tela apresentar a mensagem CONTINUE, você poderá retomar o jogo no início da fase onde estava. Se quiser jogar outro jogo, pressione o Botão D até que a palavra YES (Sim) fique vermelha, e então pressione o Botão 1 ou o Botão 2 para começar. Se você quiser parar, pressione o Botão D até que a palavra NO (Não) fique vermelha, e então pressione o Botão 1 ou o Botão 2. Ou então espere uns 15 segundos, e a Tela de Apresentação aparecerá novamente.



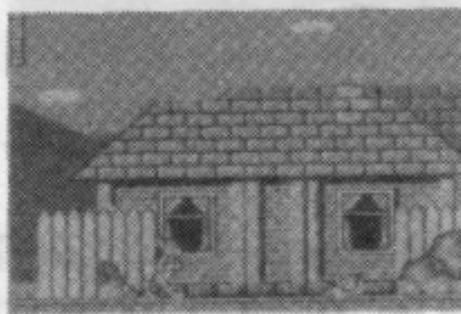
# Pegue Aquele Rato!

## Fase 1: Cozinha



Tom está caçando na cozinha, mas não é comida de gato que ele está procurando, mas sim um incômodo roedor chamado Jerry. Há um monte de coisas para se preocupar, tais como fogões que chamuscam o rabo, canos com vazamento e pratos que caem!

## Fase 2: Jardim



Aquele ratinho arisco foi para fora e está fazendo nosso felino correr pelo quintal. Tomara que Tom não tenha medo de água, por que ele vai ter que nadar muito, sem falar na batalha com aqueles monstros de água doce!

## Fase 3: Cidade



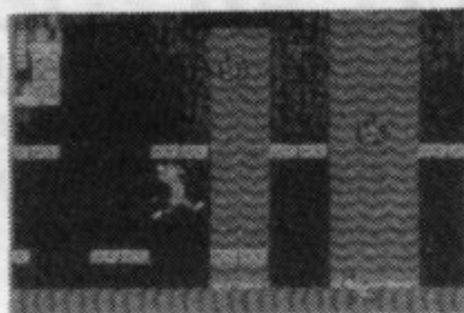
Não deixe que a cidade o intimide! Isso não é fácil, com aquele monte de vasos de flores caindo na cabeça de Tom. Você vai ter que suar de verdade, subindo até nos arranha-céus!

## Fase 4: Floresta



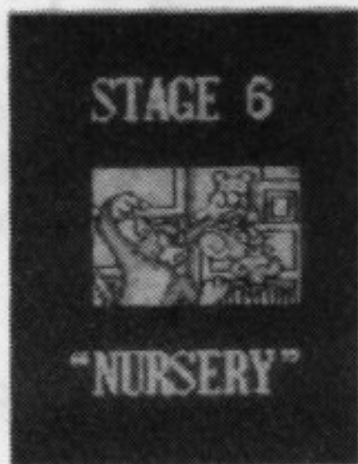
Jerry está deixando muitos rastros! Sorte de Tom, porque esta não é uma floresta boa para se perder. Tom tem que se preocupar com bolotas caindo, toupeiras cavando buracos...

## Fase 5: Montanha Escarpada



Já não chega ter que caçar aquele rato através de todo tipo de colinas e vales? Onde mais essa caçada vai nos levar? Num rio subterrâneo, cheio de rochas caindo!

## Fase 6: Quarto das Crianças



Parece que Jerry se cansou do mundo lá fora. Mas não é porque está de volta para casa que Tom corre menos perigo. Nem ficou mais fácil caçar Jerry. Cuidado com brinquedos no chão, bolas de futebol que rebatem na parede e lustres que se desprendem do teto. E quem deixou as janelas abertas? Um enxame de abelhas já entrou também no quarto!

## Dicas Úteis

- Jerry é um camaradinho esperto. Ele vai tentar todo tipo de truque para atrapalhar você. Mas ele também tem poucas chances. Se você conseguir se aproximar dele o suficiente, agarre-o! Se você agarrá-lo, irá direto para a próxima fase.
- Procure sempre se lembrar quais são os locais traiçoeiros em cada fase. Conhecendo-os com antecedência, poderá evitá-los, em vez de ficar preso nos lugares errados.
- Quando Tom entrar na água, na fase 2, deixe-o mergulhar um pouco antes de sair nadando. Se ele começar a nadar imediatamente, vai ficar com a cabeça para fora da água e vai se enroscar. Jerry vai escapar, e você não quer que isso aconteça!

---

## 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?

---

## SUCESSOS DA TEC TOY

---

### ASTERIX



Prepare-se para embarcar em uma emocionante viagem pela Europa e Ásia ao lado dos valentes Asterix e Obelix, personagens de uma das mais famosas histórias em quadrinhos de todo o mundo.

Estamos na Idade Antiga, no ano 50 a.C. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos...Toda? Não!! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses, entre eles Asterix e Obelix, ainda resiste ao invasor.

De onde será que eles tiram toda essa força? O segredo está numa poção mágica, descoberta pelo Druida Panoramix, que deixa os valentes gauleses simplesmente invencíveis!

Mas agora todos correm um grande perigo. Júlio César sequestrou Panoramix! A poção mágica está no fim. Sem ela, a vila será invadida e se tornará apenas mais uma insignificante parte do Império Romano.

Abracurcix, o chefe da tribo, mandou Asterix e Obelix encontrarem Panoramix e trazê-lo de volta, custe o que custar! O que você está esperando? Mergulhe na poção mágica e ajude nossos heróis a salvar a vila!

# TECTOY

## 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) 90 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.

Cód. 001.012.280.417



**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

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA A AMAZÔNIA