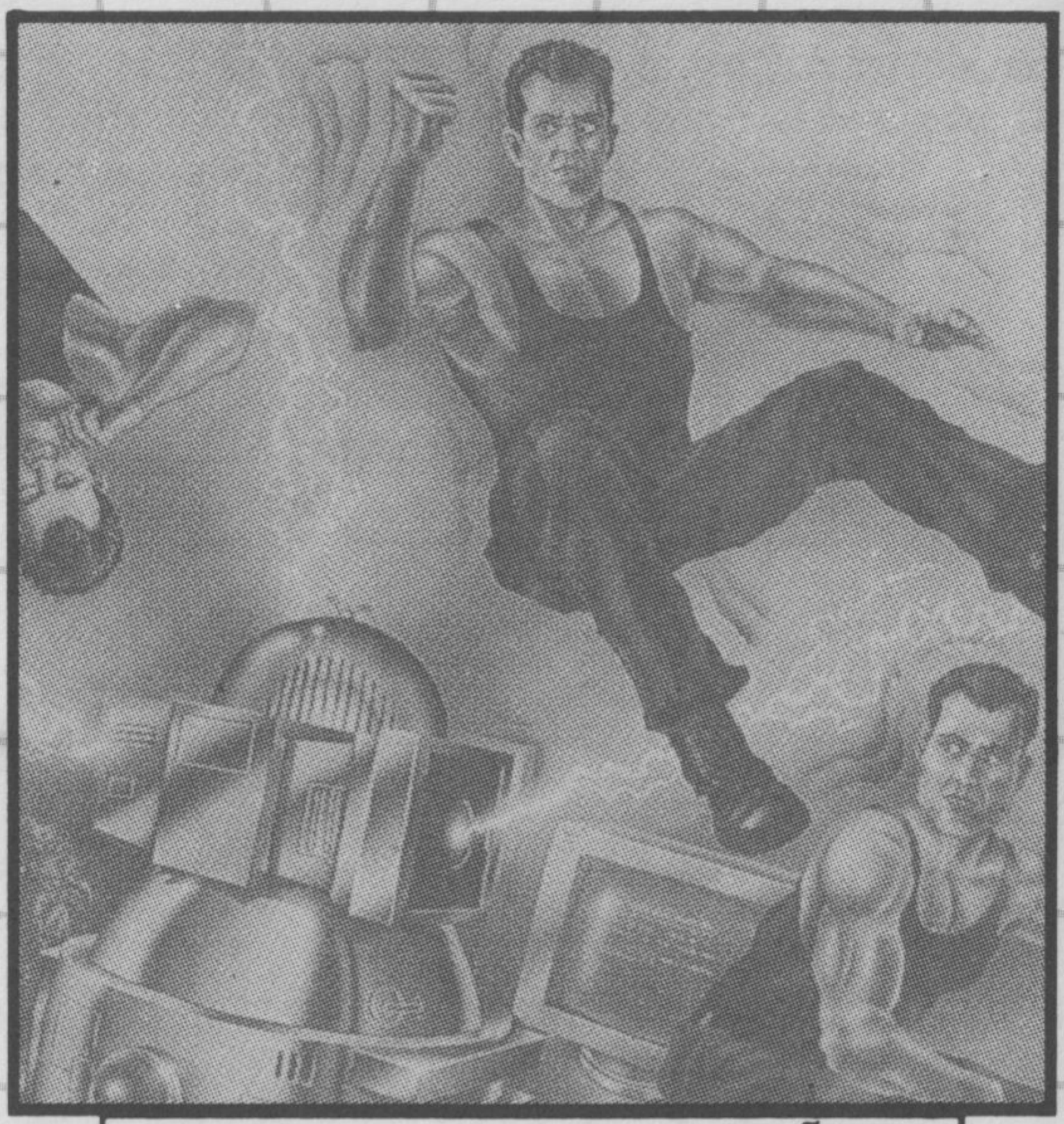
Master System®

Impossible Mission



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

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 IMPOSSIBLE MISSION 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 apenas 1 jogador.

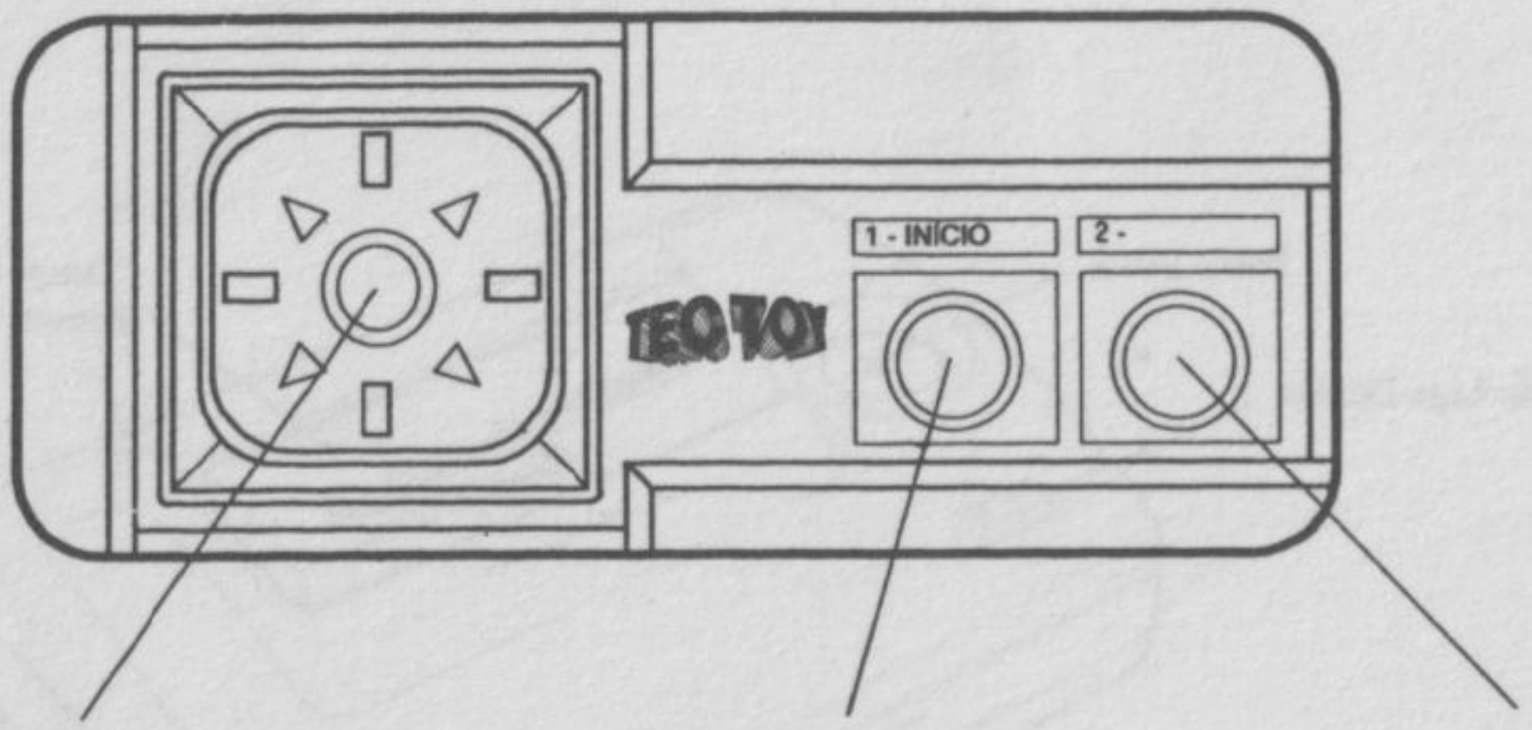
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!

O Cenário do Jogo

Para ter sucesso na Missão Impossível, você deve penetrar nas salas e túneis da fortaleza subterrânea de Elvin, evitar os robôs defensores e decifrar sua senha secreta, para então poder entrar na sala de controle de Elvin e colocar um fim em seus planos.

Você marca pontos por achar peças de quebra-cabeças e combiná-las, e por alcançar a sala de controle de Elvin antes do tempo se esgotar. Conforme aumenta sua habilidade no jogo, você pode obter pontuações mais altas por completar a senha e alcançar a sala de controle gastando menos tempo. Mas, cada vez que você jogar, as salas serão rearranjadas e os quebra-cabeças serão diferentes.

Assuma o Controle!



Botão Direcional (Botão D) | Botão 1 | Botão 2

Botão D

- Move o jogador e a luva para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita.

Botão 1 ou 2:

- Inicia o Jogo.
- Pressione para dar cambalhotas.
- Controla funções do Terminal e do Computador.

Comandos

No Poço do Elevador e nos Corredores

Quando estiver no elevador, pressione o Botão D para cima ou para baixo para mover-se dentro do poço.

Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para entrar ou sair do elevador e mover-se dentro dos corredores.

Pressione o Botão 1 ou 2 enquanto estiver se movendo para dar uma cambalhota.

Pressione o Botão 1 ou 2 enquanto estiver parado para ativar o painel.

Nas Salas

Pressione o Botão 1 ou 2 para pular.

Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para mover-se ao longo das plataformas e pisos.

Pressione o Botão D para cima ou para baixo quando estiver no elevador (áreas das plataformas listradas em amarelo e azul) para fazer o elevador subir ou descer (se for possível).

Pressione o Botão D para cima quando estiver em frente de um objeto para procurar uma peça de quebra-cabeça ou senha.

Pressione o Botão D para cima quando estiver em frente de um terminal de computador para usar o terminal.

Utilizando o Terminal de Computador

Pressione o Botão D para cima ou para baixo para selecionar a função.

Pressione o Botão 1 ou 2 para usar a função (se for possível).

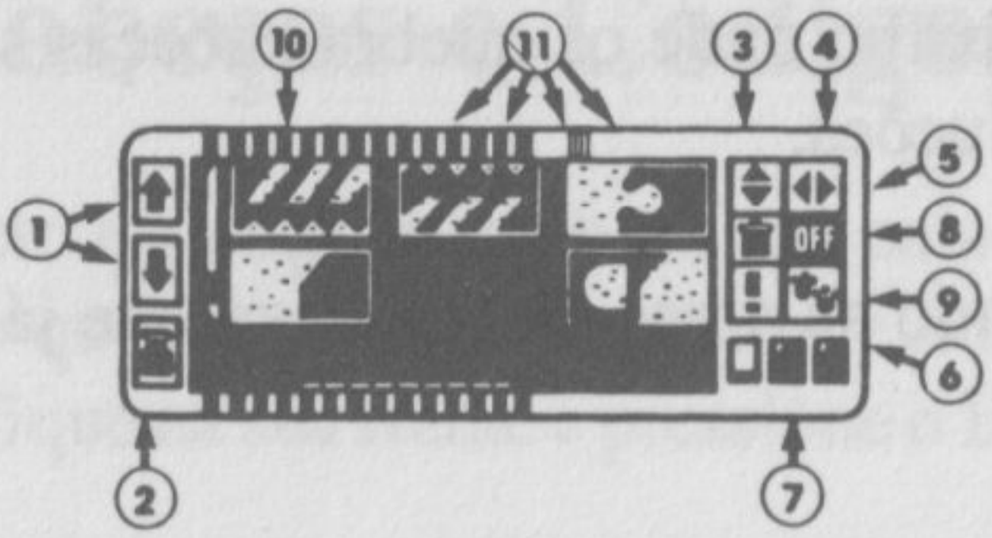
Utilizando o Computador de Bolso

Use o Botão D para mover a luva sobre os símbolos do painel.

Pressione o Botão 1 ou 2 para selecionar um símbolo.

Pressione o Botão 1 ou 2 enquanto a luva está sobre uma peça de quebra-cabeça para pegá-la.

Pressione o Botão 1 ou 2 para deixar cair a peça sobre outra ou em num espaço vazio.



NOTA: A peça selecionada é aquela apontada pela seta piscante.

Pressionando o Botão 1 ou 2 enquanto a luva aponta para estas imagens, você executa as seguintes funções:

1. **Setas para cima/para baixo:** Percorre as peças de quebra-cabeças que você reuniu.

2. **Telefone:** Permite que você chame o computador principal para ajudá-lo.

3. **Símbolo de subir/descer:** Gira verticalmente a peça selecionada.

4. **Símbolo de esquerda/direita:** Gira horizontalmente a peça selecionada.

5. **Lata de Lixo:** Abandona a peça selecionada.

6. **Undo (!):** Desfaz a última alteração feita na peça selecionada.

7. **Símbolos de Cores:** Muda a cor da peça selecionada.

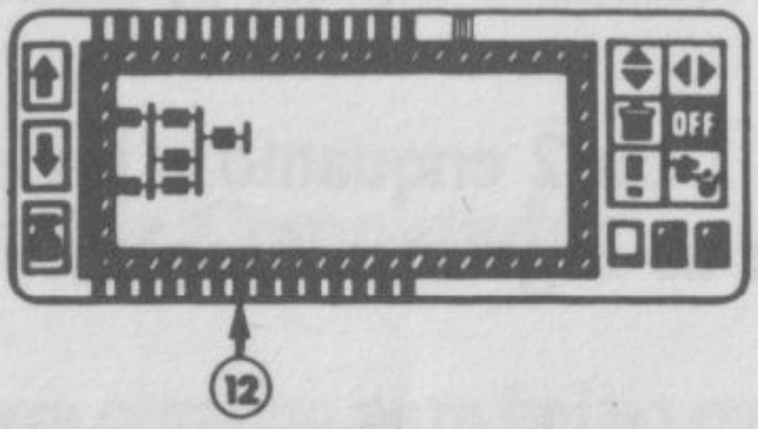
8. **Símbolo "OFF":** Desliga o computador de bolso.

9. **Pausa:** Suspende o tempo, isto é, paralisa o jogo.

10. 2 áreas mostrando as peças já obtidas.

11. 4 áreas de trabalho onde os quebra-cabeças são montados. Veja a folha de soluções.

12. Mapa mostrando as áreas da fortaleza que já foram exploradas.



Começando o Jogo

Para começar o jogo, pressione o Botão 1 ou 2. O jogador está agora no alto do poço do elevador mais à esquerda. Boa sorte!

Os objetivos do jogo:

- Examinar as salas dentro da fortaleza para achar peças de quebra-cabeças.
- Juntar as peças de quebra-cabeças para decifrar a senha.
- Achar e entrar na sala de controle de Elvin para salvar o mundo.

Procurando Peças de Quebra-Cabeças e Códigos

Examine cada objeto ou peça de mobília nas salas para encontrar códigos e peças de quebra-cabeças enquanto evita os robôs. Para examinar o objeto, fique na sua frente e pressione o Botão D para cima.

A palavra SEARCHING (Procurando) aparecerá em um retângulo na tela. O comprimento da barra no retângulo corresponde ao tempo que será gasto para examinar aquele objeto. Continue pressionando o Botão D para cima, e a barra vai começar a diminuir. Quando a barra desaparecer, o exame estará terminado e aparecerá um dos seguintes resultados:

- Retângulo dizendo NOTHING HERE (Nada Aqui) – O exame foi em vão – nenhum código ou peça de quebra-cabeça estava escondido no objeto.

- Uma foto de um robô dormindo – isso representa um código de COCHILO e permite que você desative temporariamente os robôs em uma sala usando o terminal de computador.

- Uma foto de uma plataforma de um elevador com uma seta acima – isso representa um REPOSICIONAMENTO DO ELEVADOR e permite que você recoloque as plataformas do elevador de uma sala em suas posições originais usando um terminal de computador.

- Uma peça de quebra-cabeça. Essa é uma parte da senha que permite entrar na sala de controle de Elvin. A peça é registrada no computador de bolso automaticamente.

Usando os Terminais de Computador

Você pode usar os COCHILOS e REPOSICIONAMENTOS em qualquer terminal de computador. Esses terminais estão espalhados por toda parte, geralmente vários em cada sala, e se parecem com uma televisão.

Fique em frente do terminal e pressione o Botão D para cima. Você verá agora uma tela com três opções e uma seta. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para mover a seta até a opção desejada e então pressione o Botão 1 ou 2 para ativar a opção. Seu computador de bolso lhe dirá quantos COCHILOS ("SNOOZE") e REPOSICIONAMENTOS ("LIFT INITS") você tem – se não tiver nenhum, o terminal de computador mostrará PASSWORD REQUIRED (Senha Requerida).

Montando os Quebra-Cabeças

- Algumas peças estão de cabeça para baixo ou viradas de costas (ou os dois) quando você as encontra, assim, se a peça parecer não se encaixar, tente virá-la usando os símbolos correspondentes.

- As peças devem ser da mesma cor, ou elas não se encaixarão. Use os símbolos de cores para mudar a cor da peça selecionada.

- Um quebra-cabeças completo parece um cartão perfurado de computador: um retângulo sólido com pequenos furos.

- Um quebra-cabeças completo pode estar de cabeça para baixo ou de costas quando você terminar de colocar as peças. Tente virá-lo até conseguir reconhecê-lo.

- Há quatro peças em cada quebra-cabeça e nove quebra-cabeças no jogo. Cada vez que você montar um quebra-cabeça, uma letra da senha de Elvin aparecerá na parte inferior da tela do computador de bolso.

- Quando você tiver todas as nove letras da senha, poderá abrir a porta da sala de controle de Elvin e salvar o mundo.

Exemplo de Solução

Gira "A" verticalmente

Gira "B" horizontalmente.

Gira "D" verticalmente.

Sobrepõe "C" com "A".

Sobrepõe "D" com "B".

Sobrepõe "B" com "A".

O Computador de Bolso

O computador de bolso permite que você manipule as peças de quebra-cabeças e as coloque juntas para montar os quebra-cabeças. Ele também mostra quantos códigos para desabilitar robôs ("SNOOZES") você tem, quantos códigos para reposicionar elevadores ("LIFT INITS") você tem, quantas letras da senha de Elvin você tem e o tempo. Você tem até 6.00 unidades de tempo para decifrar a senha e salvar o mundo.

Usando Telefone para Acionar o Computador Principal

Seu computador de bolso pode chamar o computador principal por telefone, para obter outras informações úteis, da seguinte forma:

- Use o telefone para descobrir se você tem peças suficientes para montar um quebra-cabeça. (Isso refere-se à peça que está na parte superior esquerda do mostrador).

- Use o telefone para corrigir a orientação das duas peças no mostrador na janela esquerda. Quando uma peça for orientada corretamente, um sinal aparecerá à esquerda daquela peça na janela esquerda.

- Coloque o telefone no gancho para finalizar a ligação telefônica.

NOTA: Toda vez que você chama o computador principal por telefone, você perde 2 minutos de tempo.

As Salas de Código

A fortaleza de Elvin contém duas salas de códigos onde você pode ganhar mais COCHILOS e REPOSICIONAMENTOS. Aproxime-se do console e pressione o Botão D para cima. Uma seqüência de casas piscará no tabuleiro, cada uma acompanhada por uma nota musical. Quando a seqüência terminar, uma luva aparecerá. Use a luva para tocar cada casa na seqüência correta, de tal modo a ordenar as notas musicais na ordem ascendente (da mais grave para a mais aguda).

Se você produzir a seqüência correta, então o tabuleiro piscará e você ganhará um COCHILO ou um REPOSICIONAMENTO DO ELEVADOR. Você pode fazer isso quantas vezes quiser, mas a seqüência fica cada vez mais longa. Você pode sair a qualquer momento tocando a barra laranja na parte inferior do tabuleiro.

Fim do Jogo

Um jogador morre quando o tempo alcança 6.00 e o míssil dispara.

Cair das plataformas e de dentro da base de uma sala custa 10 minutos.

Dicas Úteis

- Guarde os COCHILOS e REPOSICIONAMENTOS para as salas mais difíceis.

- Tente examinar todos os objetos em uma sala de uma vez, pois gastará tempo se tiver que voltar.

- Use o computador principal para orientar peças. Isso pode economizar facilmente os 2 minutos que ele custa.

- Robôs comportam-se logicamente. Use isso para ajudá-lo a ultrapassá-los.

- Não demore muito nas salas de códigos, a menos que precise desesperadamente de um COCHILO ou de um REPOSICIONAMENTO DO ELEVADOR.

ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

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

Nº CQ 0212458051

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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

© 1990 U.S. GOLD LTD.
Todos os direitos reservados.