

CENTED GAMES

MAST-75

Aztec Adventure

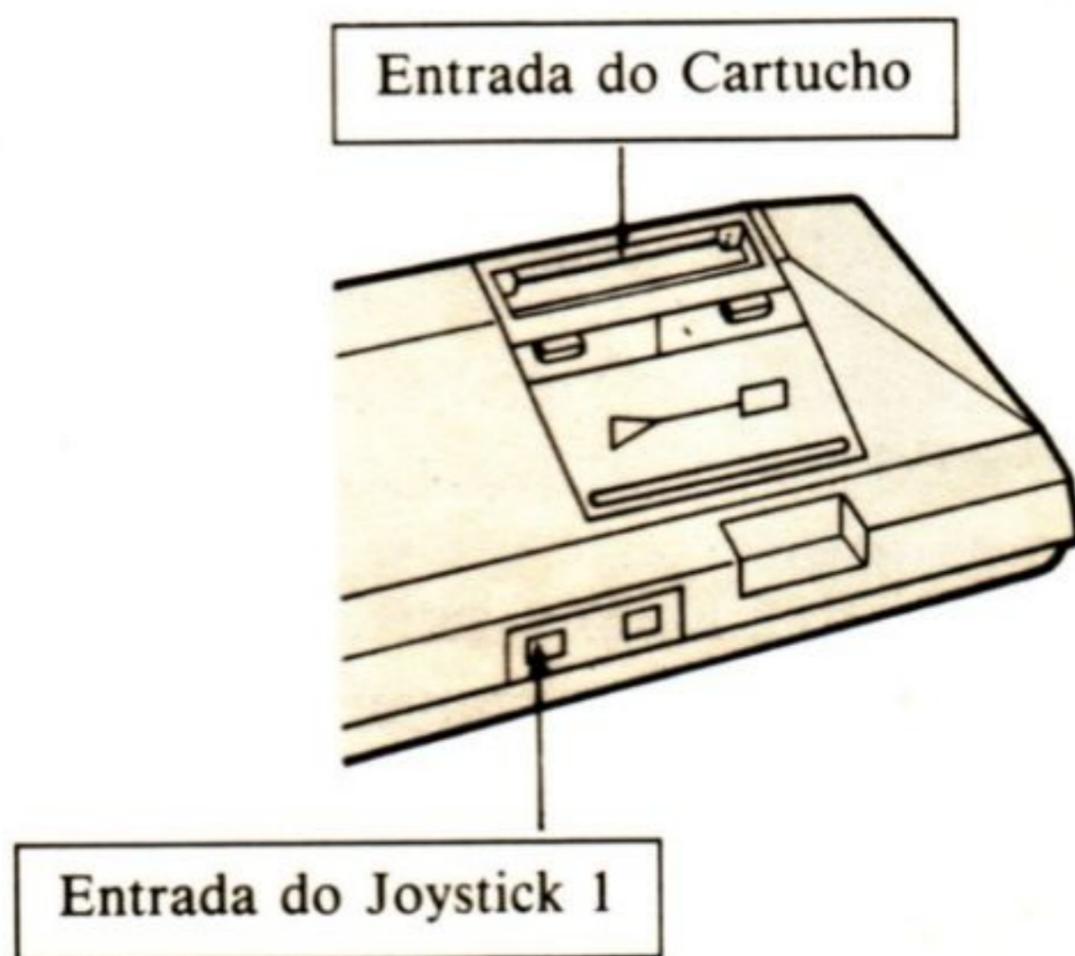




Como colocar o cartucho no Master System

1. Certifique-se de que o Master System está desligado.
2. Coloque o cartucho AZTEC ADVENTURE no console (veja figura), conforme o manual do Master System.
3. Ligue o Joystick 1 na entrada da esquerda do console.
4. Ligue o Master System. Se não aparecer AZTEC ADVENTURE na tela, verifique se o cartucho está bem colocado e se o Joystick foi bem ligado.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o Master System estiver ligado!



O grande desafio!

Em algum lugar, nas profundezas das florestas da América Central, jaz o lendário Paraíso Asteca. Mas ninguém jamais esteve lá, pois o único caminho que conduz àquele misterioso lugar passa por um temível labirinto, habitado por espíritos, monstros e demônios astecas. Somente Niño, o frio e sagaz explorador, é suficientemente destemido para aventurar-se no labirinto.

Através de intermináveis e estranhos cenários, Niño avança, à procura do Paraíso. Em cada curva, os inimigos tentam barrá-lo. Alguns deles podem ser subornados, outros ele terá fatalmente de enfrentar. E, no final de cada passagem, Niño encontrará um Demônio-chefe. O valente explorador precisará derrotar esse Demônio a fim de abrir a porta para a rodada seguinte e, assim, continuar em sua empreitada.

E como é o Paraíso? Há apenas um meio de saber.

As rodadas

A aventura de Niño é longa e arriscada. Ele precisa vencer dez rodadas, cada uma representando partes diferentes do labirinto e guardadas por seu próprio Demônio.

No final do labirinto existe um lugar conhecido como As Sombras dos Fantasmas, uma terra nevoenta onde todos os

Demônios se acham reunidos. É um lugar aterrorizador, e não será fácil para Niño atravessá-lo. Mas, se conseguir, as portas do Paraíso, finalmente, se abrirão para ele.

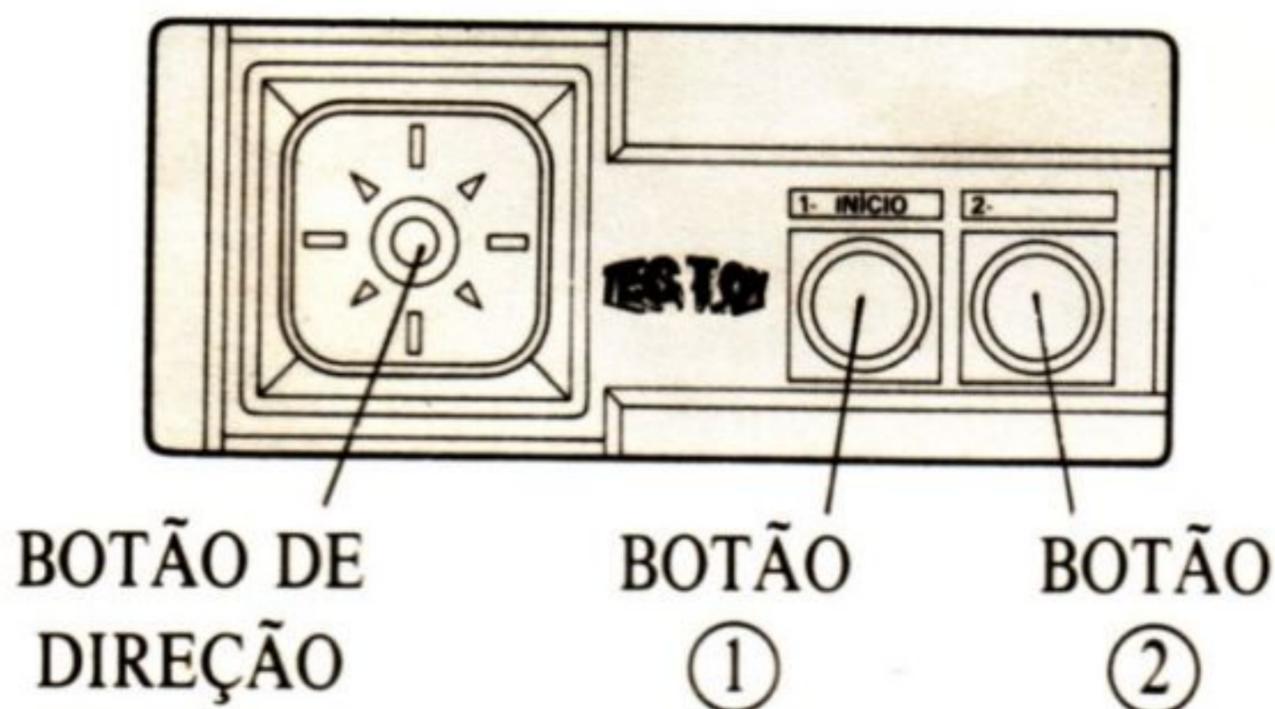
Rodada	Local
1	Floresta
2	Rio Subterrâneo
3	Deserto
4	Pântanos
5	Ruínas
6	Deserto
7	Rio Subterrâneo
8	Ruínas
9	Floresta
10	Pântanos
11	As Sombras dos Fantasmas

O fim do jogo

Niño começa o jogo com três vidas. O seu Medidor de Vidas (colocado no alto da tela) fica vermelho quando a força vital de Niño está no máximo. Quando o medidor ficar branco, isso significa que Niño perdeu uma vida.

O jogo termina quando Niño atingir o Paraíso ou quando perder sua última vida. A pontuação e o número de rodadas completadas são anunciados na tela, no fim do jogo.

Assuma o controle!



Botão de Direção (Botão D)

Botão 1

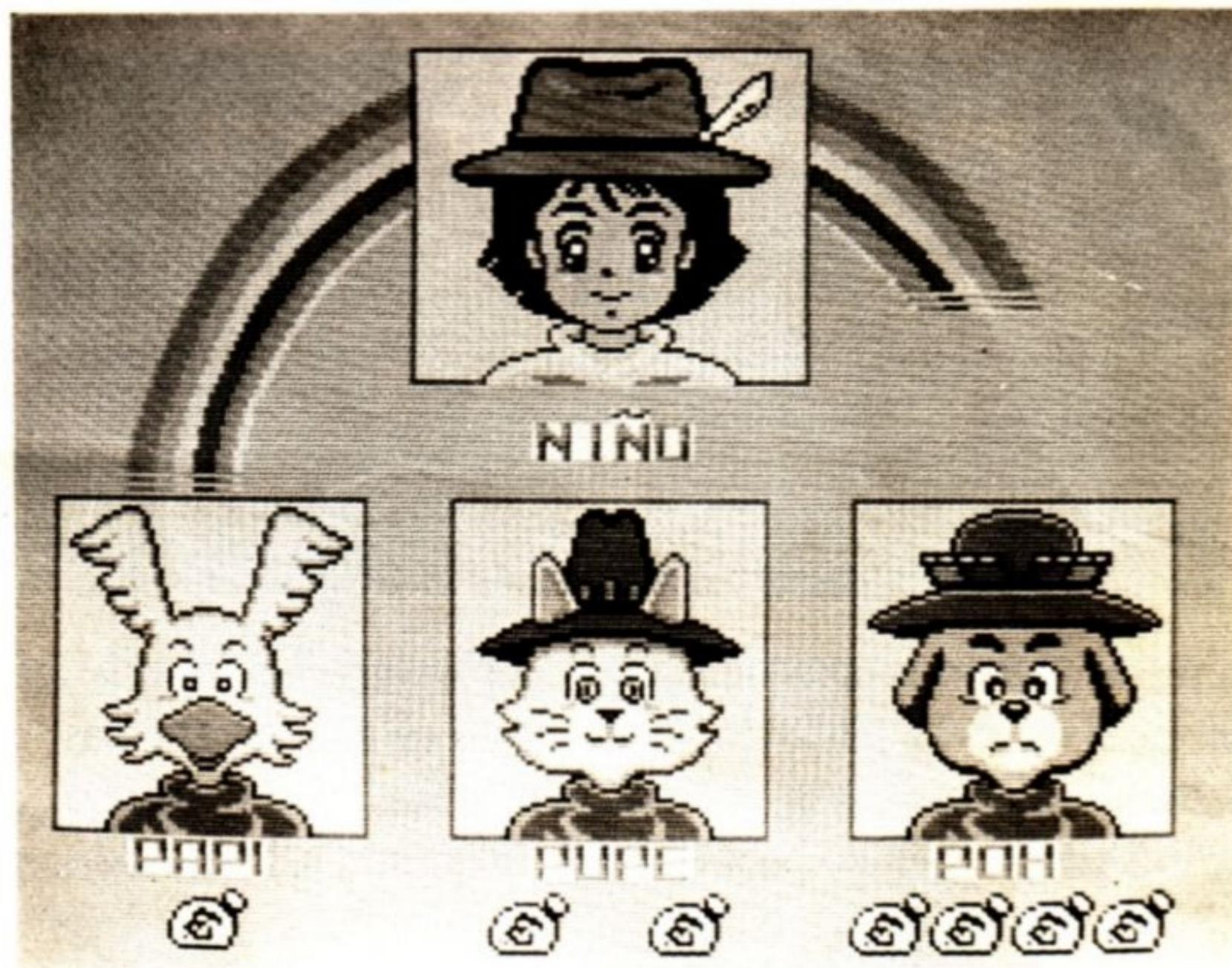
- Começa o jogo.
- Seleciona os itens da parte superior da tela.

Botão 2

- Se você não apertar o Botão 1 para selecionar itens, aperte o Botão 2 para atacar com a espada.
- Se você apertar o Botão 1 para selecionar itens, aperte o Botão 2 para lançar os itens selecionados na direção em que Niño estiver olhando.

Faça seu jogo!

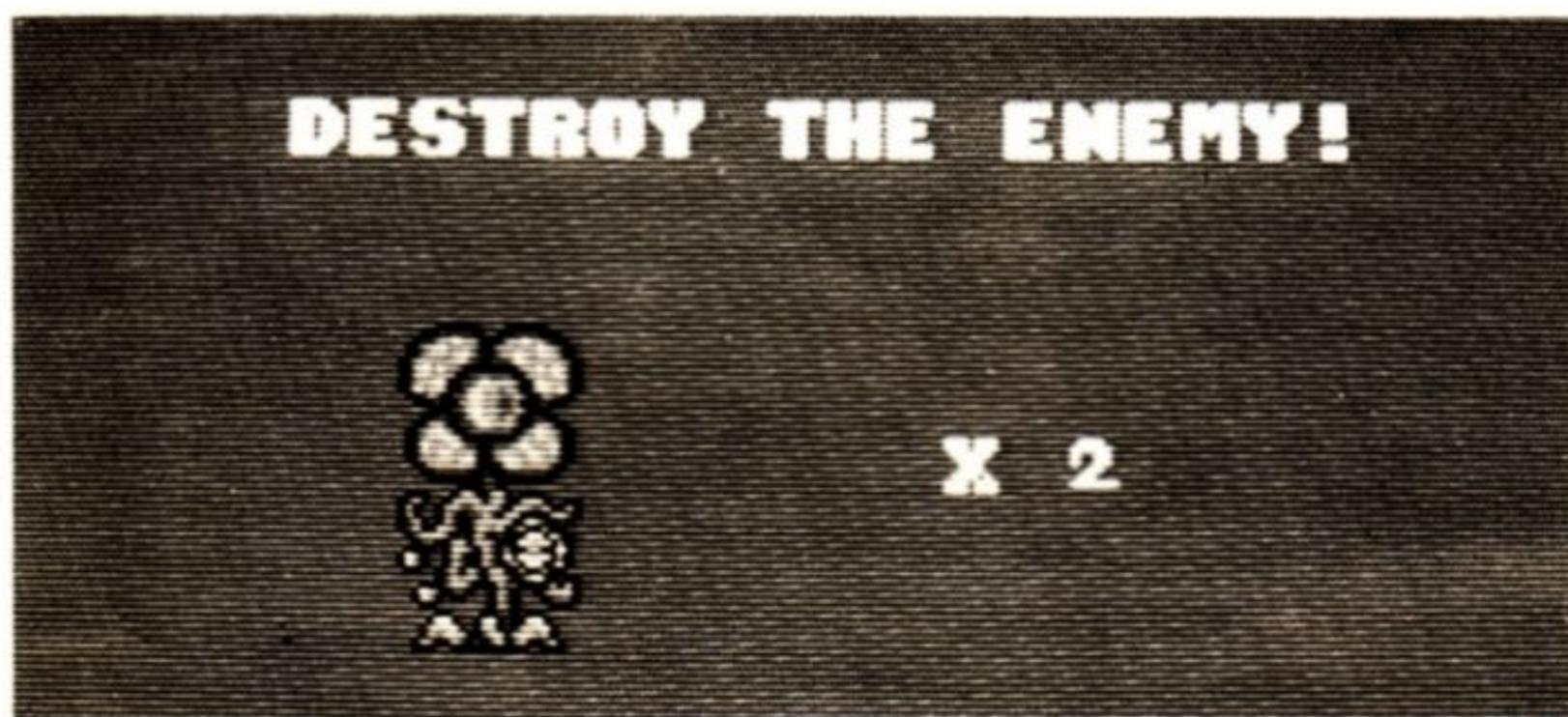
Ao apertar o Botão 1, você vê o retrato de Niño e de vários de seus inimigos.



Estes inimigos podem ser transformados em aliados, desde que você lhes dê algum dinheiro. Sob o retrato de cada um deles, aparecem sacos de dinheiro, simbolizando a quantia que você terá de dar para que seus adversários passem para seu lado. Veja bem quanto dinheiro cada inimigo requer e, então, aperte o Botão 1 para começar o jogo.

O andamento do jogo

No início de cada rodada, aparece o número correspondente e, também, um retrato do Demônio-chefe dessa determinada parte do labirinto.



A seguir, aparece uma deusa que o guiará até o labirinto. No final de cada parte do labirinto, você encontrará um Demônio gigante. Será necessário derrotar esse Demônio para a porta abrir-se para o trecho seguinte.

Inimigos e Obstáculos

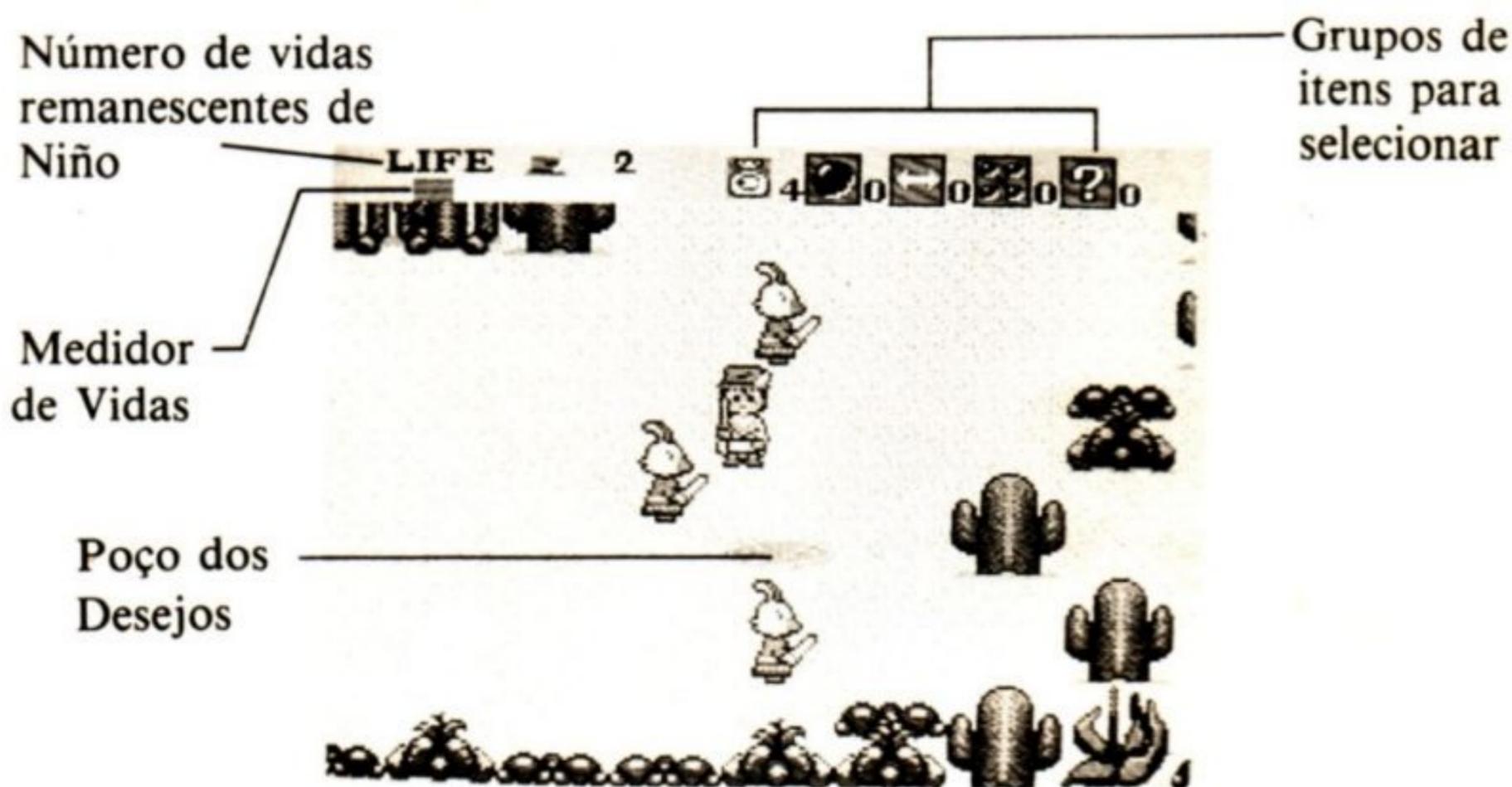
Há muitos inimigos à sua espera no interior do labirinto. Ao aproximar-se de um deles, aperte o Botão 2, a fim de derrotá-lo com sua espada.

Freqüentemente, você verá seu caminho bloqueado por plantas estranhas e extremamente agressivas: as Árvores

Paralisantes e as Flores Assaltantes, além de outros obstáculos. Tais árvores e flores diminuirão o nível do seu Medidor de Vidas se for picado por elas. Porém, você poderá abrir caminho a poder de fogo, se conseguir pegar uma bola de fogo ao longo de sua jornada.

O caminho também está repleto de perigosos guardas fantasmas, animais fantasmas e outras ameaças. Eles podem provocar a redução do seu Medidor de Vidas, se o agarrarem. Mas você também poderá liquidá-los com a sua espada ou outras armas, assim como poderá simplesmente evitá-los, contornando-os. Fique atento e empunhando a arma mais adequada que puder selecionar, antes de ingressar em cada passagem.

As indicações na tela



O Medidor de Vidas

Está localizado na parte superior esquerda da tela. Quando ficar completamente vermelho, Niño estará em forma total. Quando ficar completamente branco, isso significa que Niño perdeu uma vida.

Quando o nível do Medidor diminui: Sua força vital diminui quando você se choca contra um inimigo ou obstáculo, quando é atingido por qualquer arma ou quando cai num rio subterrâneo.

Quando o nível do Medidor aumenta: A partir da segunda rodada, vai aparecer um Poço dos Desejos. Se você jogar um saco de dinheiro no Poço, o seu Medidor de Vidas será reabastecido completamente.

As armas que você pode selecionar

Niño começa o jogo tendo como arma apenas uma espada. Quando ele se aproximar de um inimigo, você pode derrotar este, apertando o Botão 2.

Neste jogo aparecem vários tipos de inimigos e obstáculos. Se você quiser chegar ao Paraíso, precisará de diversos tipos de armas e aprender a usá-las.

- Você pode aumentar o número de seus itens ou armas, tirando-os dos inimigos que atacar. Ao ser derrotado um

inimigo, aparece um determinado item na tela. Passe sobre ele para reclamar sua posse. Assim que fizer isso, o referido item entra no mostrador respectivo no alto da tela. Eventualmente, você encontrará itens largados ao longo do caminho. Tome posse de todos, passando sobre eles.

- Os itens de Niño são indicados por um número que aparece no canto superior direito da tela, à direita da figura respectiva. Niño pode pegar um máximo de oito itens, em cada categoria.

Como usar as armas selecionadas

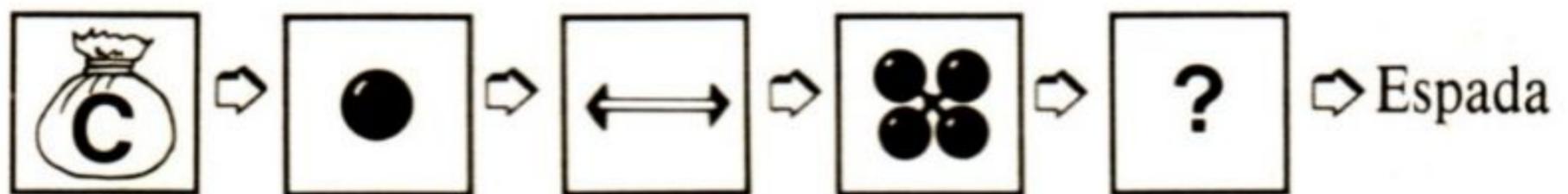
No mostrador de itens, no canto superior direito da tela, há uma moldura branca que você deve usar para a seleção da arma que deseja.

Aperte o Botão 1 e a moldura branca aparece enquadrando a figura de um item qualquer. Aperte novamente o Botão 1, a fim de movimentar a moldura para a direita. (A moldura só pára ao lado de um determinado item, do qual você já tem um exemplar!) O único item que você pode pegar apertando o Botão 2 é o que já está enquadrado pela moldura branca. Se não aparecer nenhuma moldura branca, pegue então a espada, apertando o Botão 2.

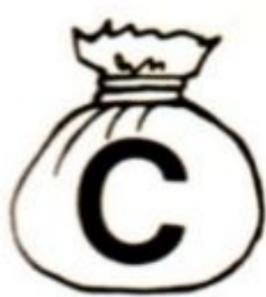
Para selecionar a espada, aperte o Botão 1 até a moldura branca sair do canto direito.

Para arremessar um item em qualquer direção, ou para usar a espada na direção desejada:

- Utilize o Botão 1 para selecionar o item desejado;
- Aponte Niño na direção desejada;
- Aperte o Botão 2.



Tipos de itens e como usá-los



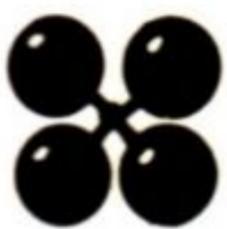
Dinheiro: Às vezes você transforma um inimigo em aliado, dando-lhe dinheiro. E se jogar dinheiro no Poço dos Desejos, você reabastece o seu Medidor de Vidas.



Bola de Ferro: Voa em linha reta. Você pode derrotar certos inimigos atirando-lhes a bola de ferro.



Lança: Também voa em linha reta. Trespasa o inimigo e derruba-o.



Bolas de Ferro Direcionais-4: Voam em quatro direções, verticalmente e horizontalmente. Derrotam certos inimigos que uma Bola de Ferro normal não consegue ferir.

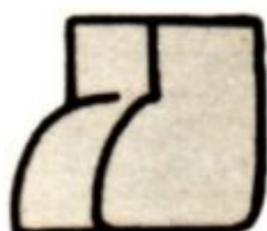


Especial: Este item será diferente em cada rodada.

Tipos de Itens Especiais



Bola de Fogo: Queima as Árvores Paralisantes, as Flores Assaltantes e as Flores-monstros.



Botas: Com elas você pode caminhar na água por um limitado período de tempo.



Tornado: Envolve os alvos e derrota certos inimigos, que nada mais consegue ferir.



Relâmpago: Com ele você fica invencível por um limitado período de tempo.



Dinamite: Serve para explodir uma parede móvel.

Poço dos Desejos: Se você jogar um saco de dinheiro dentro deste poço, o seu Medidor de Vidas será completamente reabastecido.

Itens Escondidos

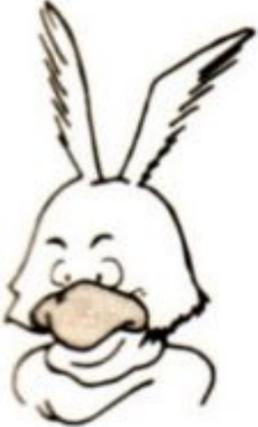
Alguns itens estão escondidos nas paredes e no chão. Se você tocar os locais certos com sua espada, os itens escondidos ficarão visíveis. Eis a relação deles.

Rodada	Item Escondido	O que usar	Local	Número
2	lança	espada	parede	2
4	lança	espada	chão	1
4	bolas de ferro direcionais - 4	espada	chão	1
5	lança	espada	parede	1
5	bolas de ferro direcionais - 4	espada	parede	1
5	Poço dos Desejos	dinamite	parede	1
7	lança	espada	parede	2
7	bolas de ferro direcionais - 4	espada	parede	1
8	Poço dos Desejos	dinamite	parede	1
9	lança	espada	parede	1
9	bolas de ferro direcionais - 4	espada	parede	1

Dica: Para facilitar a localização exata do Poço dos Desejos escondido na Rodada 5, jogue no local outros itens, ao invés de dinheiro. Assim, você provoca a Deusa raivosa e a faz revelar a localização do Poço onde mora.

Personagens e pontuação

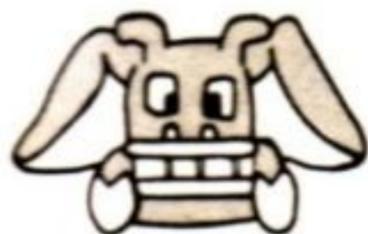
Conheça agora os inimigos: fantasmas, demônios e feras que você encontrará ao longo do caminho. Saiba, também, o total de pontos e os itens que conquistará ao derrotar cada um dos adversários.

	Nome e Pontos	Item	Lance Especial
	Papi 100	dinheiro	com um saco de dinheiro você o torna seu aliado
	Pupe 200	bola de ferro	com dois sacos de dinheiro você o torna seu aliado
	Poh 300	lança	com quatro sacos de dinheiro você o torna seu aliado
	Kanego 100	dinheiro	
	Kanabun 200	lança (às vezes)	



Chabun
200

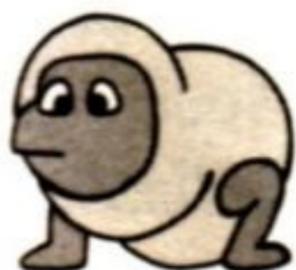
lança
(às vezes)



Biggs
500

especial

you can defeat it
with sword or
lightning



Fukurotokage
200

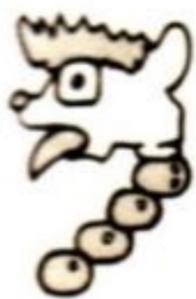
ball of iron



Chan-Kai
200

ball of iron
(às vezes,
directional-4)

the spear will not
knock it over



Cheemu
300

lança



**Tartaruga
de Chifres**
300

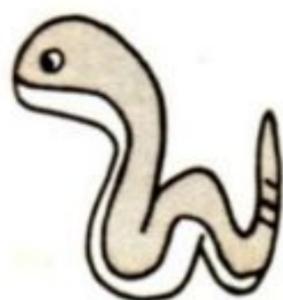
lança

you can only defeat it
with sword



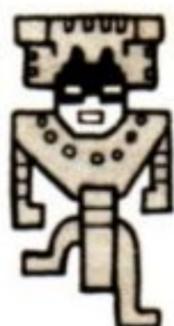
Gao Gao
500

balls of
iron directional-4

**Serpente**

200

bola de ferro

**Yunga**

500

especial

não pode ser derrotado por bola de ferro

Demônios-chefes

Cada nível do labirinto é habitado por um tipo diferente de monstros e é governado por um Demônio-chefe. Para passar à rodada seguinte você precisa derrotar o Demônio-chefe.

	Demônio-chefe	Pontos	Como derrotá-lo
	Flor-monstro (Cena da Floresta)	1.000	espada ou bola de fogo
	Morcego (Cena do Rio Subterrâneo)	1.000	espada ou lança
	Coelho Mascarado (Cena do Deserto)	1.000	espada ou tornado



Homem de Água
(Cena do Pântano)

1.000

espada ou lança



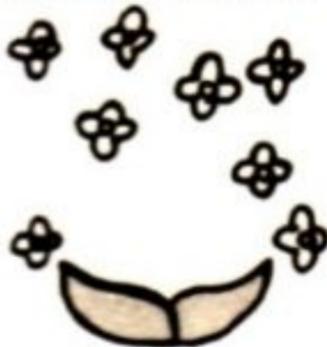
Leão de Pedra

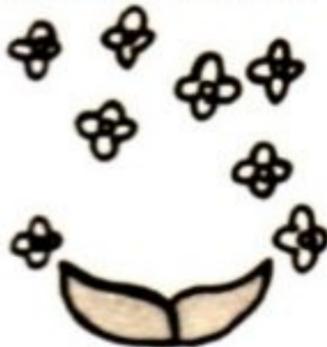
1.000

espada ou dinamite

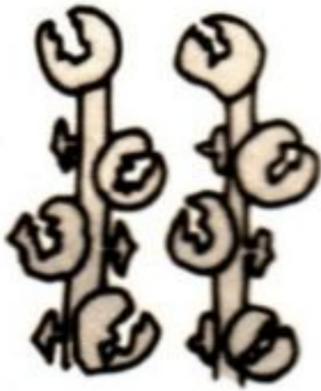
Cada rodada também está repleta de obstáculos, que bloqueiam sua passagem e ameaçam sua vida. Você pode destruir esses obstáculos ou, simplesmente, tentar contorná-los.

Obstáculos	Pontos	Como destruí-los/Lances especiais
-------------------	---------------	--

Ranbaike (Rodadas 3, 5, 7 e 10)	1.000	Espada ou lança. Se você derrotar Ranbaike, Niño ganha uma vida. Os soldados de Rainbaike podem ser neutralizados por qualquer arma, menos dinheiro.
		
Flores Assaltantes	0	Bola de fogo. Se as flores o picarem, o seu Medidor de Vida diminui de nível. Você pode passar por elas, quando estiverem recolhidas.
		



**Árvore
Paralisante**



0 Bola de fogo. Se a árvore o tocar, o seu Medidor de Vidas diminui de nível.

**Monte-formiga
(Cena do Deserto)**



50 Pequeno tornado

**Lady
(Várias cenas)**



200 Ela tenta seqüestrar Pupu quando ele se torna seu aliado, ou tenta gelar Poh. Armas não conseguem derrotá-la. Tente oferecer-lhe dinheiro.

Pontos de bonificação pelo término de cada rodada: 5.000

Pequeno Guia do Labirinto

Floresta.

Está cheia de Árvores Paralisantes e Flores Assaltantes que bloqueiam sua passagem. Enfrente-as com uma bola de fogo, que as explodirá. Não as toque, senão o nível do seu Medidor de Vidas diminuirá! O Demônio-chefe da Floresta é a Flor-monstro.

Rio Subterrâneo

Se você cair nele, o nível do seu Medidor de Vidas diminuirá. Utilize uma jangada para atravessá-lo. Se pegar um par de botas ao longo do caminho, conseguirá andar na água por algum tempo. O Demônio-chefe é o Morcego.

Deserto

Está repleto de espinhos de cactos. Esses espinhos são perigosos porque voam. Outro perigo: o mortal Monte-formiga. Pegue um tornado no caminho para derrotar seus inimigos. O Demônio-chefe é o Coelho Mascarado.

Pântano

Trata-se de uma área que parece uma ilha. Na verdade, é um pequeno trecho de terreno lamacento, cercado de água. Se as ondas o tocarem, o nível do seu Medidor de Vidas diminuirá. Pegue um relâmpago, para ficar invulnerável aos inimigos. Demônio-chefe: o Homem de Água.

Ruínas

Cuidado com as paredes que se movem e cospem fogo. Para destruí-las, pegue a dinamite e use-a! Demônio-chefe: o Leão de Pedra.

Sombras de Fantasmas

Trata-se de uma terra nevoenta e cheia de perigos. Cuidado! As sombras encobrem inúmeros Demônios: a Flor-Monstro, o Morcego, o Coelho Mascarado, o Leão de Pedra, Ranbaike e o Espírito do Pássaro de Nazca. Se vencer essa etapa, as portas do Paraíso se abrirão para você!

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. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



ZONA FRANCA DE MANAUS