

**MEGA DRIVE**

# ALEX KIDD

IN THE ENCHANTED CASTLE



**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA O AMAZONAS

**TECTOY**

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

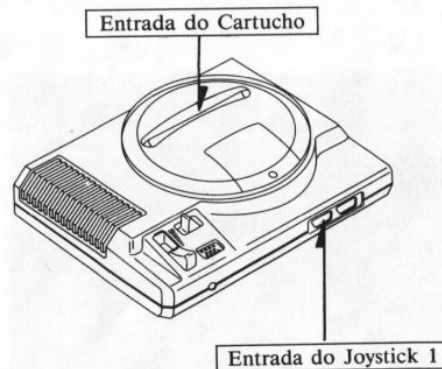
Nome			
Data			
Pontos			

Parâmetro: impressão e acabamento

## Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho ALEX KIDD no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



## Marcador de Pontos

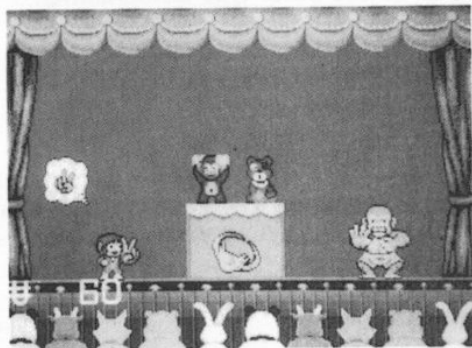
Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Alex usa seus poderosos golpes contra tudo o que se antepõe a seu avanço. E, então, ele agarra o ouro e os demais tesouros que aparecem como por encanto.



Mas uma grande surpresa aguarda nosso herói. De repente, ele se vê envolvido em um jogo de Janken, contra as bombas de Paperock. Nesse jogo, ele e seu

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

- Movimenta o marcador sobre a imagem “Game Options” (opções do jogo).

### Durante o jogo

- Movimenta Alex para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita. Para isso, aperte o botão numa dessas quatro direções.
- Faz Alex rastejar para a esquerda ou para a direita. Basta apertar o botão para baixo e, em seguida, para a esquerda ou para a direita, respectivamente.
- Faz Alex entrar por uma porta aberta, quando ele se coloca diante dela. Para isso, aperte o botão para cima.
- Movimenta o marcador sobre a imagem “Item Selection” (seleção de itens).

### Botão Início

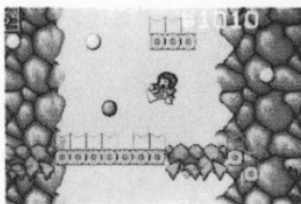
- Inicia o jogo.
- Prorroga o jogo, a partir da imagem de início do jogo.
- Durante o jogo, dá acesso à imagem “Item Selection”.

### Botão A ou Botão C

- Antes do jogo, proporcionam a saída da imagem “Game Options”.
- Durante o jogo, fazem Alex saltar.
- Se libertados, durante um salto de Alex, fazem o herói dar chutes.
- Na imagem de seleção de itens serve para pegar ou largar os itens apontados pelo marcador.

### Rodada 9: Montanha Rochosa 2

Escale, suba, continue escalando, continue subindo! O Velho Feiticeiro e as pedras que rolam põem à prova suas habilidades.



### Rodada 10: No Céu

Utilize o Pedicóptero nesta corrida aérea. Estoure o Balão!



### Rodada 11: O Castelo do Céu

Dê socos nas barras para controlar os tetos suspensos. Não caia sobre as lanças! Precavenha-se contra camundongos, robôs e camaleões. Não se pode confiar em nenhum deles! O Fantasma de Fogo é invencível. Alex pode achar seu pai, o rei Thor, no Castelo do Céu. Mas também pode ter uma surpresa!

- Para o Pedicóptero decolar ou ganhar altura, aperte continuamente o **Botão A** ou o **Botão C**.
- Para disparar Mísseis, aperte o **Botão B**.

Observação: se você apertar o **Botão D** para cima ou para baixo, não acontece nada.



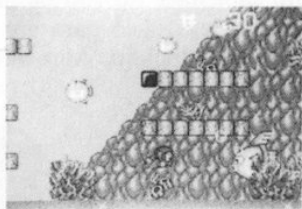
### Quando Alex Estiver no Pula-Pula

- Para movimentar o Pula-Pula para a esquerda ou para a direita, aperte o **Botão D** para estas direções.



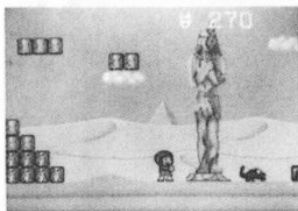
### Rodada 3: O Mar Agitado

O Peixe-Puffer está cheio de ar quente. O Peixe-Sol vai espernear um bocado antes de render-se. Mate o Polvo, liquidando um tentáculo por vez, mas cuidado para não ser atingido pela tinta do monstro!



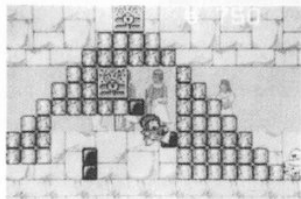
### Rodada 4: O Deserto do Escorpião

O ferrão do Escorpião é mortal! Os Leões-Formigas tentam recolher Alex de suas armadilhas.



### Rodada 5: A Pirâmide

Múmias e Escorpiões vão fazer Alex tremer de medo!



## “Start Game”

(Imagem de Início do Jogo)

Ao aparecer a Imagem do Título, aperte o **Botão Início** para ver a imagem de Início do Jogo. A seguir, aperte o **Botão D** a fim de movimentar o marcador sobre “Start” ou “Options”. Selecione “Start” e aperte o **Botão Início** novamente, para começar a jogar. Selecione “Options” e aperte o **Botão Início**, para ver a imagem “Game Options” (Opções do Jogo), a fim de escolher as características do jogo.



## “Game Option”

(Opções do Jogo)

Antes de começar a jogar, utilize a imagem de Opções do Jogo para confirmar ou, eventualmente, trocar as características de seu jogo.

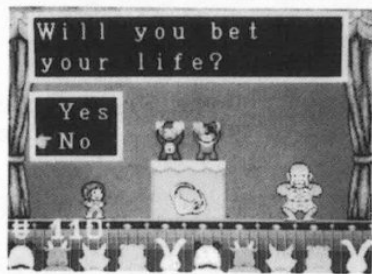


### As Vidas de Alex

Mostram quantas vidas restam a Alex.

## A Casa do Janken

É onde você disputa o Janken: o jogo da pedra, da tesoura e do papel. Para chegar lá, ponha Alex diante de uma porta aberta e aperte o **Botão D** para cima.



Alex aparece no palco com seu adversário. Leia a mensagem no alto da imagem. Depois, aperte o **Botão A** ou **C**, a fim de ver a mensagem seguinte.

Para escolher seu símbolo (pedra, tesoura ou papel), aperte o **Botão D**. Em seguida, aperte o **Botão A** ou **C** para começar a disputa. Se ganhar, tem direito a pegar o item que aparece no centro do palco. Se o adversário vencer, você cai fora e perde seu ouro.

**Normal (normal)** Alex tem 3 vidas por jogo, e ele e seus adversários são terríveis.

**Hard (difícil)** Alex tem 1 vida por jogo e os habitantes de Paperock o ameaçam em toda a parte!

### “Control”

(Controle)

Se desejar, você pode reprogramar as funções dos **Botões A, B e C**:

Programação Normal	Reprogramação
<b>Botões A e C:</b> Salto	<b>Botões A e C:</b> Soco
<b>Botão B:</b> Soco	<b>Botão B:</b> Salto

### “Sound Test”

(Teste de Som)

Utilize esta opção para escolher o som que quer no jogo. Aperte o **Botão A** ou **C** para ouvir uma prévia do som.

### Janken

Selecione esta opção para treinar o Janken. Aperte o **Botão D** a fim de escolher seu adversário. Em

Aparece a letra “E” ao lado do item, indicando que você o escolheu. Movimente, então, o marcador em direção a “Exit” e aperte o **Botão A** para continuar o jogo.

Quando quiser devolver um item, vá à imagem “Item Selection”. Movimente o marcador sobre o item e aperte o **Botão A, B** ou **C**. Depois, aperte o **Botão Início** para continuar o jogo.

Você pode usar mais de um item ao mesmo tempo. Também pode levar mais de um do mesmo tipo. O número ao lado de cada tipo de item mostra a quantidade correspondente que você está levando.



### Bracelete da Força

Com ele, seus socos ficam mais poderosos e seus saltos, maiores. Você derruba seus inimigos a distância! Porém, não pode usar o Bracelete da Força ao dirigir um veículo ou quando estiver com o Cajado do Feiticeiro.

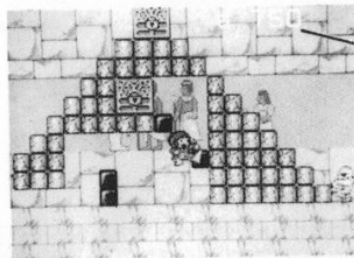


### Moto Sukopako

Se atropelar seus inimigos com a Moto Sukopako, eles saem voando. Mas você pode perdê-la, se bater em uma pedra indestrutível.

## A Terra de Janken

Na terra dos Paperockers, a fim de vencer seus inimigos e outros obstáculos, Alex precisa saltar, dar socos e pontapés. Ele também encontra arcas de tesouros, que pode quebrar para delas retirar ouro e outras coisas úteis. Às vezes, é obrigado a quebrar pedras, a fim de pegar o tesouro.



Baum de Ouro

Para dar socos, aperte o **Botão B**, para saltar, mantenha o **Botão A** ou **C** apertado. Durante o salto, para dar chutes, é só libertar o botão. Quando Alex derrota um inimigo ou abre uma arca, aparecem sacos de moedas de ouro. Faça Alex correr sobre o ouro, a fim de agarrá-lo. As peças de ouro são denominadas Baums. Você precisa de muitos Baums para vencer!

### Pedras

Para quebrar as pedras, Alex precisa socá-las ou chutá-las. Coloque bem firme a cabeça de Alex contra as pedras do teto, antes de socá-las.





Dê socos nas pedras destrutíveis.



Você não pode fazer nada contra as pedras indestrutíveis.



Para ganhar maior distância em seus saltos, pule sobre as pedras de borracha.

## Vidas e Rodadas

Alex precisa vencer todas as 11 rodadas do jogo a fim de encontrar seu pai. Ele inicia a busca com 1, 3 ou 5 vidas, dependendo do nível de dificuldade do jogo. Se for atingido por um inimigo ou não superar um obstáculo, Alex perde uma vida. Porém conseguirá sobreviver se dispuser de vidas de reserva.



No fim de cada rodada, Alex acha um Bolo de Arroz. Apanhe-o para terminar a rodada.

Se Alex perder todas as suas vidas, o jogo termina. Porém, se dispuser de pelo menos 1 000 Baums de Ouro, você poderá prorrogar o jogo apertando o **Botão A**.

## O Tesouro

Quando Alex abre uma arca de tesouro vermelha ou preta ele acha ouro e outras coisas. Veja a relação.



Moeda de ouro, no valor de 10 Baums.

Saco de ouro, no valor de 100 Baums.



Amuleto que permite a Alex ler o pensamento do adversário no Janken.

Vida extra.



Bombas que liquidam Alex se ele for apanhado na explosão.

## Como Selecionar os Itens

Para selecionar um determinado item, durante o jogo, aperte o **Botão Início**. Aparece, então, a imagem "Item Selection", com os itens que o ajudarão a vencer!

Aperte o **Botão D** a fim de movimentar o marcador até o item desejado. Em seguida, aperte o **Botão A** ou **C**.

seguida, aperte o **Botão A** ou **C**, para entrar na casa do Janken. (Veja, mais adiante, a Casa do Janken.) No Janken, como já sabe, você e seu adversário escolhem um símbolo, ao mesmo tempo. Há três símbolos: papel, tesoura e pedra. O jogador que escolher o símbolo mais forte vence.

“**Paper vs Rock**” Papel cobre pedra. Portanto, (papel x pedra) papel ganha.

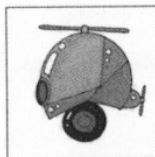
“**Rock vs Scissors**” Pedra quebra tesoura. Portanto, (pedra x tesoura) pedra ganha.

“**Scissors vs Paper**” Tesoura corta papel. Portanto, (tesoura x papel) tesoura ganha.

Para selecionar um símbolo, aperte o **Botão D** e, em seguida, o **Botão A**, a fim de começar a disputa. Os juízes começam a contagem e você e seu adversário mostram seus respectivos símbolos. Quando o Janken termina, você pode escolher outro adversário. Ou, então, aperte o **Botão B** e volte à imagem “Game Options”.

“**Exit**”  
(Saída)

Utilize esta opção para voltar à imagem de Início do Jogo.



### Pedicóptero

Saia voando dentro dele! Para decolar, aperte o **Botão A** ou **C** para baixo. Para disparar mísseis, em pleno vôo, aperte o **Botão B**.



### Pula-Pula

Pule bem alto com o Pula-Pula. Ele é ótimo para alcançar inimigos, obstáculos e arcas de tesouro que estiverem acima de você.



### Cajado do Feiticeiro

Com ele você pode caminhar no ar por um curto período. Lembre-se de que só pode usá-lo uma única vez.



### Supercapa

Torna-o invencível contra tudo, com exceção dos lagos de lavas vulcânicas e dos tetos suspensos. Atenção: você só pode usá-la uma vez.



### Amuleto

Ajuda-o a ler o pensamento de seu adversário durante o jogo Janken.



### Prorrogação do Jogo (Continue)

Se dispuser de, no mínimo, 1 000 “Baums” de ouro, você tem direito à prorrogação do jogo a partir da rodada em que foi eliminado. Selecione “Continue” e aperte o **Botão A** para voltar ao jogo. Se, porém, não tiver ouro suficiente aparecerão as palavras “No Credit” e você não poderá continuar.

### “Difficulty”

(Nível de Dificuldade do Jogo)

Selecione em “Difficulty” o número de vidas que Alex terá no início do jogo. Ao mudar o número de vidas, você automaticamente muda também o nível de dificuldade do Jogo:

#### Easy (fácil)

Alex tem 5 vidas por jogo e seus inimigos são relativamente perigosos.

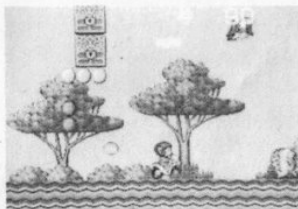
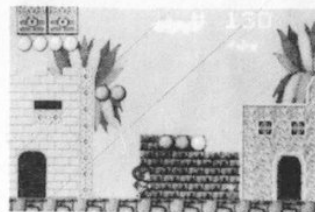
Um sabichão, no fim de uma determinada rodada, poderá desafiá-lo para um Janken automático. Se não derrotar sabichão, Alex não estará habilitado a achar seu pai.



## As Rodadas

### Rodada 1: Rookietown

Aqui você tem de demolir aviões e carros com socos e pontapés. Agarre todo o ouro que puder, para comprar itens que o ajudarão a ganhar. Procure a passagem subterrânea.



### Rodada 2: A Pradaria

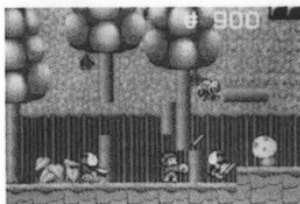
Cuidado com os cães, os besouros e os condores. Os tatus-bola, quando viram bolas, são indestrutíveis.

- Para o Pula-Pula dar pequenos pulos, aperte o **Botão D** para baixo.
- Para o Pula-Pula dar grandes pulos, aperte o **Botão A** ou **C**.

Observação: se você apertar o **Botão D** para cima, não acontece nada.

### Quando Alex Estiver na Água

- Se quiser que Alex nade para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita é só apertar o **Botão D** na direção desejada. Liberte o botão e Alex flutua.
- Se quiser que Alex pule quando estiver na água, mantenha apertado o **Botão D** para cima e, simultaneamente, aperte o **Botão A** ou **C**. Lembre-se de que Alex só pode pular quando estiver flutuando.
- Para Alex dar socos em plena água, aperte o **Botão B**.



### Rodada 6: A Floresta Hiho

Marque seu caminho no tronco das árvores. Evite ou liquide as Abelhas Brutais e os Macacos Maníacos. O lenhador corta tudo o que vê, inclusive você!

### Rodada 7: A Cidade dos Trópicos

Esta é a cidade-gêmea de Rookietown.



### Rodada 8: Montanha Rochosa 1

Não escorregue, senão você já era! Dê um passeio nas pontes suspensas!

## Botão A

- Permite a saída da imagem “Item Selection”.

## Botão B

- Faz Alex dar socos e empurrar blocos.
- Faz Alex devolver algum item que ele esteja levando, na imagem de seleção dos itens.

### Quando Alex Estiver Montado na Moto Sukupako

- Pressione o **Botão D** para a direita para aumentar a velocidade e para a esquerda a fim de reduzi-la.
- Para fazer a Moto Sukupako saltar, aperte o **Botão A** ou **C**.

Observação: se você apertar o **Botão D** para cima ou para baixo, não acontece nada.

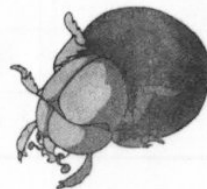
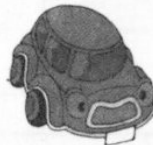


### Quando Alex Estiver no Pedicóptero

- Para o Pedicóptero voar para a esquerda ou para a direita, aperte o **Botão D** para estas direções.

## Dicas Úteis

- Recolha o máximo de ouro que puder.
- Use com inteligência os itens da imagem “Item Selection”. Escolha sempre o item mais útil para cada situação. Se determinado item se revelar inútil, não hesite em devolvê-lo. Às vezes você pode levar mais de um item do mesmo tipo.
- É muito importante regular bem o ritmo de seus socos e pontapés. Fique de olho em seus inimigos e aprenda a usar o botão para desferir o soco no momento certo.
- Não há lugares impossíveis. O que você tem a fazer é achar o meio de atingi-los.
- Pegue sempre um bom impulso para os saltos mais elevados.
- Descobrir como utilizar os tetos suspensos vai ajudá-lo a vencer!



adversário, ao mesmo tempo, escolhem um destes três símbolos: papel, tesoura ou pedra. Se o símbolo de Alex superar o símbolo do adversário, Alex vence. Caso contrário, Alex é escoraçado e, além disso, perde parte do seu ouro. Que desagradável!

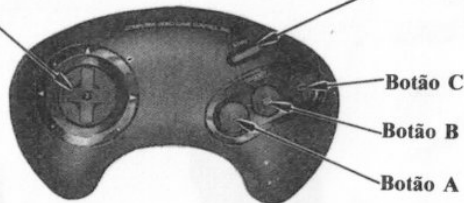
Conseguirá Alex alcançar o Castelo Encantado e achar seu pai? Ou os sabichões de Paperock levarão a melhor? Depende de você!

## Assuma o Controle!

Este jogo é para apenas 1 Jogador, que deve usar apenas o Joystick 1. Veja agora as funções de cada botão do joystick.

Botão de Direção (Botão D)

Botão Início



## Botão D

Antes de o jogo começar

- Movimenta o marcador sobre a imagem de início do jogo.

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

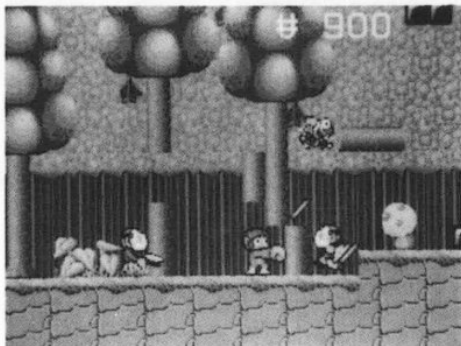
## Alex Kidd in the Enchanted Castle

(Alex Kidd no Castelo Encantado)

Toda a família Kidd está preocupada! O pai de Alex, o rei Thor, desapareceu!

Em sua casa no planeta Áries, Alex ouve rumores de que o rei Thor foi seqüestrado por Ashra, o ditador do planeta Paperock. Alex parte imediatamente para Paperock em busca de seu pai, mas logo ele enfrenta mil problemas.

Todos os seres que habitam Paperock mostram-se decididos a mantê-lo longe do Castelo do Céu, a fortaleza de Ashra. Eles bloqueiam o caminho de Alex e o perseguem quando o herói tenta escapar. Então, Alex decide jogar duro! Ele sabe saltar, dar socos e desferir pontapés. E descobre como é divertido ver todos aqueles seres bizarros explodirem...



## 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