

MDJSE0129



<http://www.disney-megadrive.com>

C *Este manual é propriedade literária de SEGA ENTERPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, de SEGA ENTERPRISES, Ltd.*

SEGA®

DISTRIBUIDOR OFICIAL



ECOFILMES
São João da Madeira



ADVERTÊNCIA PARA EPILEPTICOS

LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA OU DE PERMITIR AOS SEUS FILHOS A SUA UTILIZAÇÃO.

Uma pequena percentagem de indivíduos são particularmente sensíveis ao fenómeno epilético quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia. Por favor, toma as seguintes precauções para minimizar qualquer risco:

ANTES DE USAR:

- Se tu ou alguém da tua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.
- Senta-te pelo menos a 2,5 m do ecrã de televisão.
- Se estiveres cansado ou não tiveres dormido o suficiente, descansa e recomeça apenas quando te sentires bem.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar está bem iluminada.
- Usa o jogo numa televisão de pequeno ecrã (de 35cm ou menos)

DURANTE O USO

- Descansa pelo menos 10 minutos por hora enquanto estás a jogar.
- Os pais devem vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se sentires alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, debes parar **IMEDIATAMENTE** de jogar e consultar o teu médico antes de recomeçares.

PREPARAÇÃO DA CONSOLA

1. Prepara a tua Mega Drive como indica no teu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1.
2. Certifica-te de que a corrente está desligada (OFF). Depois introduz o cartucho na consola.
3. Liga a corrente (ON). Em alguns instantes aparece o Ecrã de Título.
4. Se o Ecrã de Título não aparecer, desliga a corrente (OFF). Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente (ON).

IMPORTANTE: Certifica-te sempre de que a corrente está desligada (OFF) quando inserires ou removeres o teu cartucho.

Nota: Este jogo é apenas para um jogador.

- 1) Cartucho Sega
- 2) Control Pad 1



NÃO NASCEMOS HERÓIS, TORNAMO-NOS!

Bem-vindo ao Toy Story, um mundo onde os brinquedos se animam quando os adultos não estão presentes. É uma história original e animada na qual estes brinquedos ganham vida e se lançam em aventuras muito engraçadas.

No centro da história encontra-se Woody, um cowboy desembaraçado e os seus amigos brinquedos. Ele é a personagem preferida de Andy, um garoto de seis anos, que o coloca sempre em posição de destaque. A vida é bela para Woody e acreditamos que ele será sempre o brinquedo preferido de Andy.

Ou pelo menos até ao aniversário de Andy! Um aniversário traz sempre novos brinquedos e às vezes esquecemos os antigos! O esquecimento é o problema de todos os brinquedos. Ansioso por saber se o garoto tinha recebido novos brinquedos, Woody envia os soldados em missão de reconhecimento.

E a notícia não tarda a chegar: uma nova personagem, Buzz Lightyear, vai modificar a vida de todos os brinquedos. Super poderoso, rei do Karaté, adepto do laser, herói do espaço, Buzz representa a última geração de bonecos de acção e pode rapidamente tornar-se no brinquedo favorito de Andy!

Para Woody é um grande choque. Tem de se contentar com o segundo lugar na vida de Andy. Longe de se deixar levar pelo desespero, pede ao Carro de Controlo Remoto que faça cair Buzz atrás da cómoda e assim ninguém se lembrará mais dele. Mas o seu plano falha sem querer. Woody projecta Buzz pela janela para o mundo real e para uma morte certa. Ao descobrir o que se passou, os outros brinquedos viram-se contra Woody.

Woody promete salvar Buzz e restaurar a paz no mundo dos brinquedos do quarto de Andy.

AOS COMANDOS, COMPANHEIRO!

Para vires a ser um herói, tens de aprender a movimentar-te. Os botões do Control Pad da tua Mega Drive que te vão ajudar a controlar Woody estão demonstrados aqui. É o Botão Direccional (D), o Botão Start, o Botão A, o Botão B e o Botão C.



Nota: Os Botões X, Y e Z do Control Pad de 6 Botões da Mega Drive não se utilizam neste jogo.

Botão D: Utiliza este botão para movimentares Woody. Pressiona-o para a esquerda ou para a direita para que ele avance na direcção desejada. Como Woody é alto, tens de pressionar o botão para baixo repetidamente permitindo-lhe evitar os perigos ao abaixar-se. Quando utilizas a sua corda, também podes pressionar o Botão D para cima (na diagonal) para que ele atinja pontos mais altos.

Botão A ou C: Pressiona um destes botões para que Woody salte. Quando Woody se suspende (num cano ou numa viga, por exemplo), pressiona um destes botões para ele soltar as mãos.

Botão B: Pressiona este botão para ajudares Woody a utilizar a sua corda como um laço! Woody pode momentaneamente amarrar os outros brinquedos para abrir caminho. Para contornar os perigos, também pode utilizar a sua corda balançando-se nos ganchos pendurados.

Nota: Por vezes, tens de efectuar esta manobra repetidamente. Assim, tens de treinar bastante até conseguires fazê-lo de olhos fechados.



Start: Pressiona uma vez para parar a acção e uma segunda vez para recomeçar o jogo.

ECRÃS DE JOGO



Estrelas: Indicam o número de pontos de vida que Woody ainda possui. Sempre que Woody sofrer um ataque, perderá uma estrela. Perde uma vida quando sai fora do ecrã ou quando perde todas as estrelas.

Chapéus: Indicam o número de vidas que Woody possui nesse jogo. Quando perde o último chapéu, o jogo termina.

Opções de Comando: Este ecrã permite-te personalizar o jogo. Podes modificar a configuração do Botão D, o número de vidas em cada jogo e a opção do cenário. No início, é preferível escolher o maior número de vidas para te familiarizares com a movimentação da personagem e as diferentes opções.

BÓNUS

Este jogo de vídeo dá-te a possibilidade de te lançares numa aventura fantástica, mas também de recolheres objectos úteis pelo caminho. Estes encontram-se durante todo o jogo (alguns são fáceis de encontrar, outros não).

Estrelas Prateadas:

Apanha-as para ganhares pontos de vida, vidas extra e possibilidades de continuar o jogo.

Estrelas Douradas:

Apanha-as para ganhares imediatamente pontos de vida.

Chapéu de Cowboy:

Apanha-o para ganhares vidas extra.

Bandeiras de Continuação:

Recomeças imediatamente a partida no ponto em que elas se encontram. Alguns níveis possuem mais do que uma bandeira. Nesse caso recomeças na última que ultrapassaste antes de perdes.

SÃO ÚNICOS, O MOLDE PARTIU-SE...

WOODY - Afável, mas um chefe nascido no seio dos brinquedos, Woody foi sempre o brinquedo preferido de Andy! Não é pois difícil de compreender que lhe custe ceder o primeiro lugar a Buzz Lightyear. Como o seu plano para se livrar de Buzz falhou, Woody parte para socorrer Buzz tentando livrá-lo dos perigos do mundo exterior. Conseguirá ou não provar que é o melhor brinquedo?

HAMM - Este pequeno porco está quase sempre junto dos objectos mais interessantes e úteis. Encontramo-lo normalmente no quarto de Andy junto de um objecto de que Woody necessita. Que poderemos esperar de um mealheiro em forma de porco?

ROCKY - Este jogador com aspecto de lutador de pesos pesados, célebre pela sua força no ringue, é muito útil quando Woody precisa de mover objectos pesados.

SR. CABEÇA DE BATATA - O rei das caretas que critica ininterruptamente o responsável. O Senhor Cabeça de Batata incomoda e tenta sempre salvar-se.

ECRÃ MÁGICO - Esta personagem silenciosa mas útil fornece informações muito importantes a Woody. Aparece às vezes para ajudar Woody (quando este parece perdido).

BUZZ LIGHTYEAR - É o máximo dos rangers do espaço. A sua natureza de brinquedo de criança pode complicar-lhe os seus projectos de viagens intergalácticas. Mas só ele pode reconhecer a sua condição. Buzz é um homem do espaço pronto a tomar conta de um universo em total desordem com um sorriso nos lábios e um olhar malicioso. Quer seja para mostrar os seus talentos como piloto ou para partir numa missão heróica de socorro no espaço, Buzz é corajoso como um pelotão de brinquedos. Talvez seja possível uma nova amizade com Woody.

CARRO DE CONTROLO REMOTO - Este demónio da velocidade aparece em todo o lado, geralmente por baixo dos nossos pés. No início, Woody usa o Carro de Controlo Remoto para fazer cair Buzz atrás da cómoda, mas precisa da sua ajuda para apanhar Andy e a sua família com Buzz.

BALDE DE SOLDADOS - Este exército de soldados sabe bem o que é um alerta máximo! Woody envia-os numa missão de reconhecimento durante o aniversário de Andy e é assim que toma conhecimento da existência de um rival que vai disputar o seu lugar. Ninguém sabe quando é que estas personagens vão aparecer...

SCUD - Não é um boneco, mas o horrível cão de Sid, pequeno para os humanos, mas gigantesco para os brinquedos. Na casa de Sid, todos os brinquedos receiam tornar-se o alvo de Scud e viver num verdadeiro pesadelo.

REX - Apanha o dinossauro mais feroz do mundo, dá-lhe uma imensidão de angústias e obtens Rex. Este carnívoro não faz mal a uma mosca. Ocupa o seu tempo a aprender a rugir (não querendo incomodar ninguém) e está sempre à disposição de Woody para lhe dar uma ajuda. Este é também uma fiel montada para um cowboy digno do seu nome.

OS BRINQUEDOS MUTANTES - O vizinho de Andy, Sid, tem o mau hábito de criar brinquedos deformados a partir das peças de outros brinquedos. Estes Brinquedos Mutantes, apesar do seu ar horripilante, estão cheios de boas intenções. As aparências iludem!

EXTRATERRESTRES - Estas pequenas criaturas inquietas que povoam a máquina articulada da arcade só têm uma ideia em mente: escapar graças à PINÇA e descobrir o outro mundo. Woody deve recolher estas criaturas perdidas percorrendo o labirinto do jogo de arcade para encontrar a saída.

Irás encontrar muitas outras personagens durante a tua missão para ajudar Woody a salvar Buzz. Algumas serão bem mais familiares do que o que julgavas!

SENHAS

Ao terminares as etapas 4, 8, 12 ou 15 recibes uma senha. Anota as senhas dos níveis ultrapassados. Elas permitem-te recomeçar no último nível jogado ou voltar a qualquer outro nível.

1. Introdz o cartucho Toy Story na Mega Drive e liga-a. Quando aparecer o ecrã de Opções, pressiona o Botão D para baixo para seleccionares "PASSWORD", depois pressiona o Botão Start. O ecrã onde está guardada a senha aparece.

2. Este ecrã tem 5 estrelas numa linha horizontal que são visualizadas no Ecrã Mágico. Aparece uma seta numa das estrelas. É uma estrela activa.

3. Cada estrela possui no centro um número. Um é o valor por defeito de cada estrela. Introdz a senha com o Botão D pressionando-o para cima ou para baixo com a ajuda dos Botões A, B e C para modificar o valor da estrela activa. Pressiona o Botão D para a direita ou para a esquerda para escolheres a estrela seguinte ou anterior no ecrã.

4. Assim que a senha esteja correctamente introduzida, pressiona o Botão Start. Se a senha for válida o jogo começa na etapa desejada. Se a senha for incorrecta, o ecrã de Menu Principal reaparecerá.

O UNIVERSO DE TOY STORY

Toy Story tem cinco níveis apaixonantes divididos em vários quadros. Vais poder conhecê-los pois estão todos descritos aqui. Lê este capítulo e farás uma visita guiada ao universo de Woody!

NÍVEL UM: O QUARTO DE ANDY

É Tudo uma Questão de Estratégia

Woody tem de reunir as suas tropas para enviar numa audaciosa missão de reconhecimento e descobrir o que se passa na festa de aniversário de Andy. Faz sair os soldados com um dos auscultadores do quarto ajudando-os as vencer os obstáculos móveis. Woody pega no outro auscultador para tentar saber o que se passa.



Alerta Máximo!

As tropas informam Woody que Andy vai regressar ao seu quarto. Tens de arrumar todos os brinquedos na arca ou debaixo da cama de Andy antes de ele entrar. Despacha-te pois o tempo conta neste nível! Com todos os brinquedos no seu lugar, Woody tem de voltar para o seu lugar na cama!

Ele ou Eu!

O desafio está lançado. Woody tem de enfrentar Buzz para provar que não tem medo deste maníaco. Buzz é ágil: tens de o seguir senão terás de recomeçar infinitamente. Sai ileso e estarás pronto para enfrentar o próximo desafio!

Desafiar o Grande Chefe

Woody acorda muito triste na arca dos brinquedos. Sonhou que Buzz possui um verdadeiro laser! Woody tem de ultrapassar o seu medo para deixar este nível.



NÍVEL DOIS: O QUARTO DE ANDY (SEGUNDA PARTE)

Agora Nós, Buzz

Woody pede ajuda ao Carro de Controlo Remoto para fazer cair Buzz atrás da cómoda de modo a que Andy esqueça este novo brinquedo (e se lembre do seu velho amigo Woody). Infelizmente, os planos de Woody falham quando acidentalmente Buzz cai pela janela!



Nota: Para movimentar o Carro de Controlo Remoto, pressiona o Botão D para a esquerda ou para a direita. Pressiona o Botão A ou C para acelerar.

A Vingança dos Brinquedos

Buzz desapareceu, e todos os brinquedos se voltam contra Woody. Viram Woody a empurrar Buzz pela janela dando-lhe um destino muito pior que o esquecimento... É Woody que tem de sair do quarto de Andy para ajudar Buzz e ganhar de novo o respeito dos outros brinquedos. O problema é que TODOS os brinquedos o temem e ele tem de abrir caminho por entre eles para sair do quarto.

Ataca, Rex!

Este cowboy nunca montou um dinossauro em pânico, mas é o único meio de socorrer Buzz. Woody não hesita. Desconfia dos paraquedistas que voam baixinho e do Carro de Controlo Remoto que está de mau humor. Estão todos preparados para não deixar Woody prejudicá-los.

Nota: Quando montares Rex, utiliza o Botão D para o obrigares a acelerar ou a travar pressionando-o para a direita ou para a esquerda.

Outro Desafio

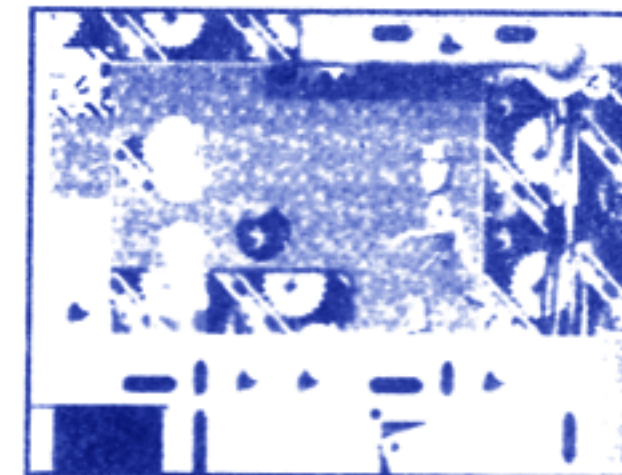
Quando saíres do quarto de Andy, enfrentarás o verdadeiro Buzz Lightyear (e não a versão do teu pesadelo), pronto para destruir o teu universo.



NÍVEL TRÊS: PIZZA PLANET

Para Comer e Beber

Woody e Buzz têm de se introduzir discretamente no fast-food Pizza Planet da única forma disponível para os brinquedos: escondidos numa embalagem de hambúrguer. Evita os alimentos que caíem e não te esqueças de te abaixar quando passar um humano ao teu lado. E pensar que achavas o teu quarto uma desordem...



Nota: Pressiona o Botão D para baixo para evitares o contacto com os humanos.

No Interior da Máquina Articulada

Buzz trepa para a máquina articulada e Woody tem de o retirar de lá. Woody percebe logo que os mecanismos não têm um ar muito amigável para os brinquedos. Aprende a saltar depressa e bem.

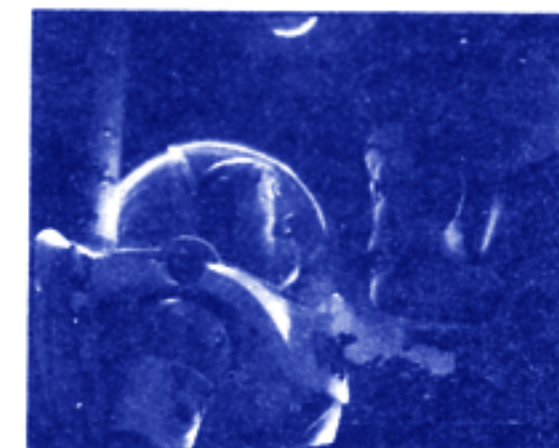
Mesmo no Interior da Máquina Articulada

A tua perspectiva da máquina articulada muda radicalmente! Procuras um meio mais rápido para escapar e pensas que o teu único trunfo são os Extraterrestres. Abre caminho através do labirinto da máquina articulada para recuperares os teus amigos de três olhos e colocá-los no refúgio.

Nota: Utiliza o Botão D para te movimentares pela máquina. Pressiona o Botão D para a direita ou para a esquerda para te movimentares lateralmente na respectiva direcção.

O Terceiro Desafio

Prepara-te para o inevitável encontro com... a pinça articulada! Tens de encontrar um meio de libertar Buzz.



NÍVEL QUATRO: O QUARTO DE SID

A Bancada de Sid

Pensavas que a máquina articulada era o desafio máximo? Espera para veres o que te reserva o quarto de Sid! Evita as armadilhas e os horrores que rondam este quarto sinistro, mas NÃO PÁRES!

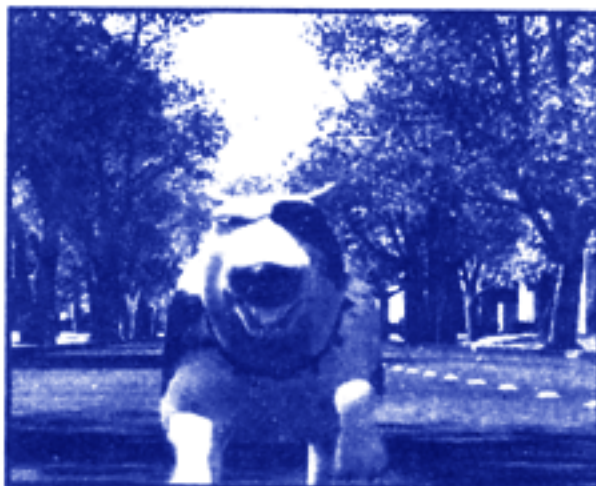


A Batalha dos Brinquedos Mutantes

Um dos passatempos preferidos de Sid é utilizar as partes de um brinquedo normal para criar estranhas criaturas com aspecto assustador. Estes Brinquedos Mutantes semeiam o terror no coração de Woody e o nosso heróico cowboy tem de utilizar os conhecimentos de karaté de Buzz para se defender. Que mais poderia fazer um simples brinquedo?

Roller Bob

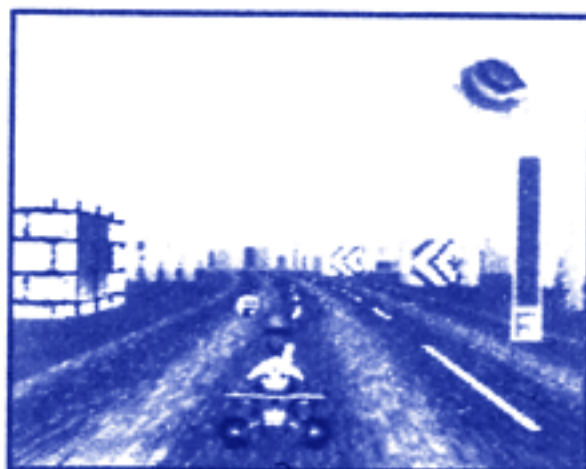
Woody monta Roller Bob, um brinquedo mutante que tem um dom especial para as fugas rápidas. Pode, assim, evitar Scud e libertar-se. Woody só tem de montar Roller Bob antes que Scud o apanhe e o transforme em palito. As técnicas que aprendeste ao montar Rex vão ser muito úteis neste nível.



NÍVEL CINCO: NA ESTRADA

Perseguição Desenfreada

A camioneta partiu deixando ficar Buzz para trás. Woody tem de conduzir o Carro de Controlo Remoto a toda a velocidade para salvar Buzz e o entregar a Andy. Vai recolhendo energia pelo caminho senão arriskas-te a ficar na berma sem assistência gratuita. A energia está disponível na auto-estrada. Ao conduzires o Carro de Controlo Remoto enche o depósito para poderes continuar.



Nota: Para conduzires o Carro de Controlo Remoto, pressiona o Botão D para a esquerda e para a direita. Pressiona o Botão A ou C para acelerares e o Botão B para travares.

Segue a Camioneta

Recorrendo ao Carro de Controlo Remoto, Woody e Buzz tentam apanhar a camioneta onde estão os outros brinquedos de Andy. Tenta controlar esta equipa na sua perseguição desenfreada na auto-estrada.

O Homem Foguetão

Na última etapa tens de demonstrar talentos de pilotagem extraordinários (graças a Buzz Lightyear) e manobras corajosas! Esforça-te para encontrares o melhor local de aterragem para Woody e Buzz. Na pior das hipóteses, ambos os heróis talvez aprendam a entender-se.



GARANTIA

Este jogo tem a garantia de 3 meses contra qualquer anomalia verificada por deficiência de produção. O uso incorrecto, a tentativa de violação e a exposição excessiva ao calor não são consideradas para efeitos de garantia.

Para que esta garantia seja considerada, é necessário que os jogos com problemas sejam remetidos à Socabos - A. Ferreira & Alves, Lda. - Rua Espírito Santo 195 - Azurara 4480 V. Conde, acompanhados da **respectiva prova de compra**.

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a Mega Drive da Sega.

Para uma utilização adequada:

- ① Não molhar.
 - ② Não dobrar.
 - ③ Não submeter a choques violentos.
 - ④ Não expôr ao sol.
 - ⑤ Não danificar.
 - ⑥ Não aproximar de uma fonte de calor.
 - ⑦ Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.
- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
 - Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
 - Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
 - Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

AVISO: Para proprietários de televisores de projecção.

Imagens paradas podem causar danos irreversíveis no tubo da imagem ou marcar fósforo no Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande ecrã.

