Poseidon Wars 3-D

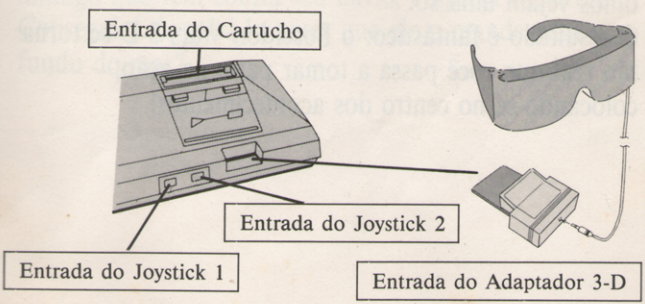
Requer uso dos óculos 3D



Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho POSEIDON WARS 3-D no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Ligue o Adaptador 3-D no console do aparelho. Ligue os Óculos 3-D no Adaptador 3-D.
5. Ponha os Óculos 3-D. Se não enxergar em três dimensões, verifique se estão bem ligados no Adaptador 3-D. Depois, verifique se o Adaptador 3-D está bem ligado no MASTER SYSTEM.

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



O Efeito Tridimensional

O incrível Efeito Tridimensional confere ao Poseidon Wars 3-D uma espantosa dimensão de desafio, transformando-o num jogo jamais visto até aqui. Eis por quê.

Normalmente, nós enxergamos as coisas em três dimensões porque cada um de nossos olhos vê o mesmo objeto com uma ligeiríssima diferença de enfoque. Mas, como essas duas imagens se superpõem perfeitamente, pela posição dos olhos, elas acabam formando uma única imagem tridimensional. O Poseidon Wars 3-D mostra, simultaneamente, duas imagens que, a olho nu, não se superpõem. Por isso, o que você vê assim na tela é tremido ou "borrado".

Se, porém, você colocar os Óculos 3-D, verá uma imagem perfeita e tridimensional. Isso acontece porque as lentes de cristal líquido dos Óculos 3-D focalizam as duas imagens, superpondo-as, e permitindo que seus olhos vejam uma só.

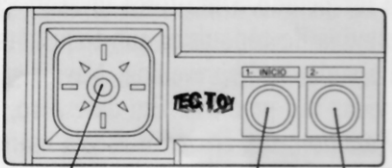
O resultado é fantástico: o Poseidon Wars 3-D se torna tão real que você passa a tomar parte na ação, colocando-se no centro dos acontecimentos!

Poseidon Wars 3-D

Aconteceu o inesperado. Uma força invasora cruzou os mares na tentativa de conquistar sua terra natal. Sua marinha foi apanhada desprevenida. Navios são afundados, vidas são perdidas. Em desespero, seu país requisita o *Poseidon,* um cruzador-escola manobrado por jovens e inexperientes guardas-marinha, entre os quais está você! Sua missão: treinar o mais rápido que puder, apurando ao máximo suas habilidades na luta. Quando estiver pronto, zarpe rumo às águas hostis e pare os navios inimigos, antes que invadam sua pátria!

Vigia solitário, você esquadrinha as águas escuras do oceano. De repente, seu radar lança um aviso: inimigos na posição "meio-dia"! Soa o alarme. Navios adversários surgem no horizonte. Chumbo quente enche o ar, enquanto holofotes iluminam o céu noturno. Você ajusta o cursor da mira do seu canhão contra um jato inimigo que vem contra seu navio, e aperta o gatilho. Conseguirá derrubá-lo antes que ele o mande para o fundo do mar?

Assuma o controle!



BOTÃO DE DIREÇÃO (BOTÃO D)

BOTÃO ①

BOTÃO ②

Veja para que servem os controles do seu Joystick.

Joystick 1

Botão D: Movimenta o cursor da mira de seu canhão.

Botão 1: Dispara o canhão de 76mm.

Botão 2: Dispara os mísseis navio-navio.

Joystick 2

Botão 1: Troca a visão 3-D para a visão comum.

Botão 2: Movimenta a missão de fuga. (Veja detalhes sobre esta fuga mais adiante.)

Regulamento de bordo

Há duas etapas no Poseidon Wars 3-D: Treinamento e Combate. O Treinamento é constituído de 5 missões. Se tudo der certo, você é promovido de guarda-marinha (cadet) a oficial e vai para as 8 missões seguintes, entrando em luta real contra as forças navais invasoras.

As duas etapas, Treinamento e Combate, são jogadas exatamente da mesma forma: derrube os aviões e mísseis atacantes, destrua os barcos inimigos e afunde a nave-capitânia que aparece no fim de cada missão. Se você a afundar, poderá passar para a missão seguinte. Se ficar sem combustível ou se o Medidor de Danos ficar completamente vazio, você afunda e o jogo acaba.

Sua visão do jogo

O Poseidon Wars 3-D também pode ser jogado na versão em 2-D. Aperte o Botão 1 no Joystick 2, e a imagem se transforma em 2-D. Esta operação pode ser feita mesmo com o jogo em andamento.

Missões de Treinamento

Durante seu treinamento, você lutará em cinco diferentes missões:

1. **CL-38 Lance**
2. **Crush the Convoy Fleet**
3. **CV-57 Manticore**
4. **Recover Our Port**
5. **CGN-63 Halbard**

Após apertar o Botão Início e aparecer a imagem de introdução, você escolhe a missão pela qual quer começar o jogo. Atenção! A Missão 5 precisa ficar, necessariamente, para o final! Para escolher entre as Missões 1 a 4, utilize o Botão D. Após decidir-se, aperte o Botão 1 para começar.

Combate no mar

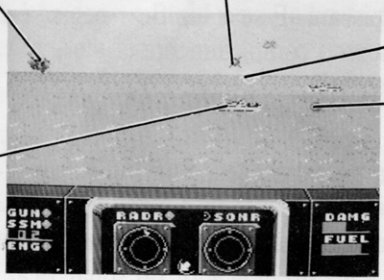
Ao completar seu treinamento, você entra em combate real com o inimigo, em 8 diferentes missões:

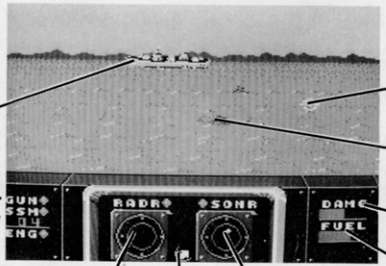
1. **CG-47 Gauntlet**
2. **BBN 62 Golem**
3. **Crush the Convoy Fleet**
4. **CGN-51 Bullova**
5. **CVS-62 Cyclops**
6. **Recover Our Port**
7. **SSN-11 Hydra**
8. **CVN-68 Sea Devil**

Tal como nas missões de treinamento, você escolhe a ordem das missões de combate, com exceção da Missão 8. Use o Botão D para fazer a seleção.

A Tela

Quando o jogo começa, você vê o painel mostrado abaixo.





Radar

O radar vigia a aproximação frontal dos aviões inimigos detectando-os antes que se tornem visíveis na tela. Se o seu navio for atingido pelo fogo inimigo, o radar pode ficar danificado. Se a luz do indicador do radar ficar vermelha, o sistema está com problema, e a tela do radar também piscará. E se a luz ficar negra, é sinal de que o radar quebrou completamente.

Sonar

O sonar vigia a aproximação de navios e detecta-os, antes que apareçam na tela. Se o Poseidon for danificado pelo fogo inimigo, o seu sonar também ficará danificado. Se a luz do indicador do sonar ficar vermelha, o sistema está com problema. E se a luz fica negra, é sinal de que o sonar quebrou e não tem mais utilidade.

Mísseis SSM

Os mísseis superfície-superfície são armas poderosas, utilizadas para afundar as naves-capitânias inimigas. (É difícil derrubar aviões com eles.) Nas missões de treinamento, você terá 4 SSM em seu arsenal. Nas missões de combate, disporá no máximo de 12. Para dispará-los, utilize o Botão 2. O número dos mísseis que ainda restam em seus lançadores é mostrado no lado

esquerdo do painel, logo abaixo do indicador SSM. Como qualquer outro componente do Poseidon, o sistema do SSM também pode entrar em colapso se seu navio for danificado pelo fogo inimigo. Se a luz do indicador dos SSM ficar vermelha, isso significa que há problemas num dos lançadores de mísseis. Aperte o Botão 2, por duas ou três vezes, para fazer o lançamento. Se a luz ficar negra, o sistema entrou em colapso completo e você não pode mais lançar mísseis.

O canhão *(Gun)*

O seu canhão de 76mm serve para destruir tanto os navios como os aviões. Para dispará-lo, pressione o Botão 1.

Se entrar na Missão 4 de Combate, o sistema do seu canhão será reforçado e ele dará três tiros com um único disparo. Se completar a Missão 5 de Combate, a potência das balas do canhão aumentará, tornando mais severos os danos causados no inimigo.

Se o seu navio é danificado pelo fogo inimigo, seu canhão também fica inutilizado. Se a luz que aparece no indicador *Gun*, no painel, ficar vermelha, isso indica que o canhão está com problema. Se ela ficar negra, o canhão está fora de ação, embora você ainda possa atirar, se apertar o Botão 1 duas ou três vezes.

Motor *(Engine)*

Este indicador diz em que estado se encontra o motor do seu navio. Se você for atingido pelo fogo inimigo e a luz do indicador ficar vermelha, o consumo de combustível aumentará. Se a luz ficar negra, é cada vez maior. Mas, se completar a Missão 5 de Combate, o seu motor é retificado e o consumo de combustível baixará muito.

Bússola

É indicada por uma seta e mostra sempre o Norte. Se o Poseidon é atingido pelas bombas inimigas e a bússola fica danificada, a seta gira descontroladamente.

Medidor de Danos *(Damage Gauge)*

Quando o Poseidon é atingido pelo fogo inimigo, a parte vermelha do Medidor de Danos diminui, na proporção do impacto recebido. Porém, o medidor recuperará 1/4 de sua capacidade, sempre que você completar uma missão.

Medidor de Combustível *(Fuel Gauge)*

A parte vermelha do Medidor de Combustível diminui, à medida que o tempo passa. Se o seu motor é danificado, o consumo do combustível aumenta. Se você

afundar um navio-tanque inimigo, o combustível deste será adicionado ao seu próprio navio. Sempre que o Medidor de Combustível ficar vazio, o jogo acaba.

Cursor de Mira

Utilize este cursor para apontar seu canhão e seus mísseis contra os aviões e navios inimigos. Você movimenta o cursor com o Botão D, colocando-o sobre o alvo inimigo. Em seguida, aperte o botão de disparo (Botão 1 para o canhão, Botão 2 para os mísseis). Como a mira é do tipo automático, não há necessidade de manter o cursor fixo enquanto o fogo está sendo disparado. Após apertar o botão de disparo, seus projéteis viajarão diretamente para o alvo apontado originalmente pelo cursor.

Blindagem

Embora não seja mostrado no painel, o Poseidon é revestido por uma blindagem contra bombas. Quando a Missão 1 de Combate for completada, o Poseidon automaticamente recebe um reforço na sua blindagem, o que reduzirá os danos causados pelas bombas e torpedos inimigos.

Estações de Combate!

Quando a batalha principia, fique bem atento às telas do radar e do sonar. É nelas que você primeiro vê o inimigo aproximar-se, e isso lhe dará tempo para antecipar-se ao ataque dele. Movimente o cursor da mira para a parte da imagem onde aparecem os sinais transmitidos pelo radar e pelo sonar. Quando o avião ou o navio inimigos aparecerem, atire e, imediatamente, volte a ficar atento ao radar e ao sonar para descobrir o alvo seguinte. Se não utilizar o radar e o sonar, preferindo que o inimigo apareça na imagem, isso poderá significar um atraso mortal na utilização do seu canhão e dos mísseis.

Se um avião inimigo se aproximar demais, poderá disparar mísseis contra seu navio. Procure destruí-los, antes que eles atinjam o Poseidon. E atenção! Os aviões inimigos podem também fazer disparos antimísseis e antitorpedos. Lembre-se de que, no fim de cada missão, um navio-capitânia inimigo aparece e ataca você. A missão só estará completada se o afundar.

Reabastecimento e consertos

Periodicamente, o Poseidon recebe reabastecimento de combustível e de mísseis, além de consertos em seus sistemas, eventualmente danificados.

Missões de reabastecimento

Quando estas missões são completadas, as reservas de combustível e mísseis são totalmente repostas. As missões de reabastecimento estão incluídas nas Missões de Treinamento 2, 4 e 5, e também nas Missões de Combate 2, 3, 4 e 6. (Lembre-se que o combustível pode ser recuperado se afundar tanques inimigos.)

Recuperação de danos

Assim que cada missão é completada, o Medidor de Danos recupera 1/4 de sua capacidade. Ele estará completamente recuperado nas Missões de Treinamento 2 e 4, e nas Missões de Combate, 2, 4 e 6.

Missão de Fuga

Se estiver em dificuldades e perceber que está prestes a naufragar, você escapará da missão em que se encontra apertando o Botão 2 do Joystick 2. Neste caso, você pode partir para uma missão de reabastecimento e de conserto no momento em que quiser. Entretanto, lembre-se de que, a menos que afunde o navio-capitânia, a missão *não* estará completada. Assim, terá de voltar a ela após seu navio ser reabastecido e consertado.

Promoções

Para ser promovido de guarda-marinha (*cadet*) a oficial, é necessário completar as cinco missões de treinamento, além de acumular um certo número de pontos. Para entrar nas Missões de Combate, é necessário acumular, no mínimo, 15.000 pontos. Se após cinco missões de treinamento não tiver alcançado aquele total, será obrigado a recomeçar o jogo a partir da Missão de Treinamento 1 (Se conseguir *menos* de 5.000 pontos, você é expulso e o jogo acaba!). Ao recomeçar, você já parte com 5.000 pontos.

Nas missões de combate, você será promovido de acordo com a pontuação que tiver conseguido. É possível até que você se torne Almirante de Esquadra!

Os pontos são somados a cada missão e depois, acrescentados à pontuação da missão anterior, formando um total acumulado. Veja, a seguir, como é calculada cada nova pontuação:



Rank: Mostra o seu posto atual na marinha. Você permanece como *cadet* (guarda-marinha) até completar, com sucesso, todas as suas missões de treinamento.

Score: São os pontos positivos que você consegue por destruir navios e aviões inimigos.

Hits: São os pontos positivos que você recebe por causar danos aos navios e aviões inimigos.

Damage: Pontos negativos, deduzidos de sua pontuação, dependendo dos danos que você sofreu com os ataques inimigos.

Missile: Pontos negativos, de acordo com o número de mísseis que você foi obrigado a usar.

Fuel: Pontos negativos, por seu consumo de combustível.

Time: Pontos negativos, pela extensão de tempo que você leva para efetuar a missão.

Escape: Pontos negativos, pelo número de vezes que você teve que fugir da missão.

Total: Este é o total líquido de sua pontuação para a missão.

New Score: Este é o total acumulado de sua pontuação em todas as missões que já completou.

A pontuação e as respectivas promoções

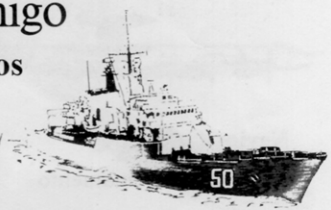
0 - 4.999 pontos ..... Expulsão
5.000 pontos ..... *Cadet*
15.000 pontos ..... *Ensign*
25.000 pontos ..... *Lieutenant j.g.*
35.000 pontos ..... *Lieutenant*
45.000 pontos ..... *Lieutenant Commander*
55.000 pontos ..... *Commander*
65.000 pontos ..... *Captain*
75.000 pontos ..... *Rear Admiral*
85.000 pontos ..... *Vice Admiral*
95.000 pontos ..... *Admiral*
105.000 pontos ..... *Fleet Admiral*

Conheça seu inimigo

Navios de escolta e outros



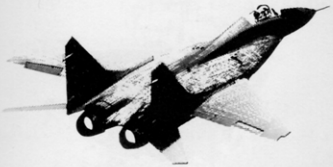
Navios-tanques - 200 pontos. Seu combustível aumenta, quando eles afundam.



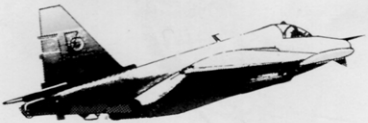
Fragata - 500 pontos

Mísseis, Torpedos, Bombas Inimigas — 10 pontos.

Aviões



FA-129 Fighter
600 pontos. Dispara rajadas rapidíssimas, mas relativamente fracas.



AV-220 Attacker 600 pontos. Lança mísseis moderamente lentos.



SH-716 Attack Helicopter 600 pontos. Tem baixa velocidade, mas aparece furtivamente, vindo de cima e dos lados. Procure detectá-lo no radar e antecipar-se ao seu ataque.



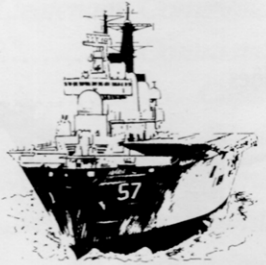
AWACS Early Warning Aircraft 1.000 pontos. Se for abatido, o número de aviões inimigos será reduzido.

Navios-Capitânias

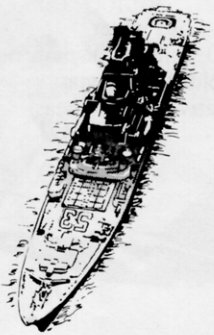
Missões de Treinamento



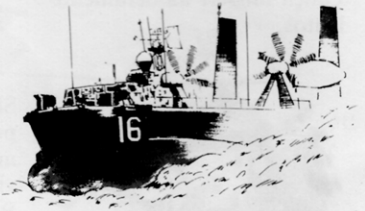
Lance — 1.000 pontos



Manticore — 1.000 pontos

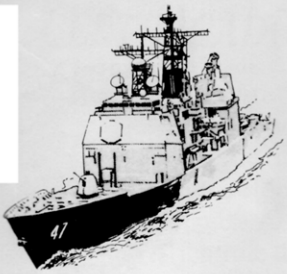


Halbard — 2.000 pontos

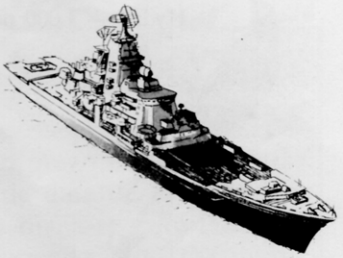


Morning Star — 1.000 pontos

Missões de Combate

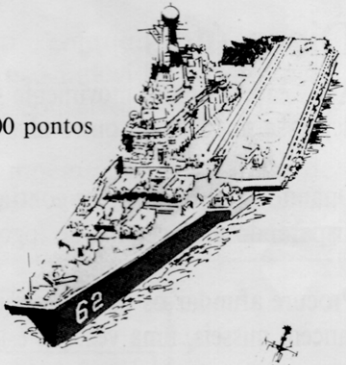


Gauntlet — 1.000 a 1.500 pontos



Bullova — 1.000 a 2.000 pontos

Cyclops — 3.000 pontos

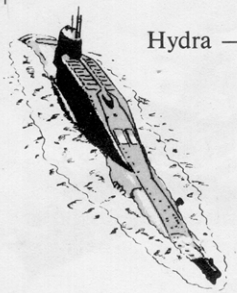




Golem — 1.000 a 1.500 pontos



Phoenix — 1.000 pontos



Hydra — 3.000 pontos



Sea Devil — 5.000 pontos

Dicas úteis

Após cada disparo, movimente seu cursor o mais depressa possível em outro alvo.

Quando o inimigo atacar continuamente, proteja-se disparando uma cortina de fogo.

Procure afundar os navios inimigos antes que eles lancem mísseis, uma vez que estes são difíceis de abater.

Como leva um certo tempo para que suas bombas e mísseis atinjam os alvos, atire num ponto um pouco antes do local onde está o inimigo.

Quando o navio-capitânia Sea Devil tiver sido destruído na Missão 8, você venceu e a batalha, finalmente, terá terminado!

TEC TOY

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

CONHEÇA O AMAZONAS