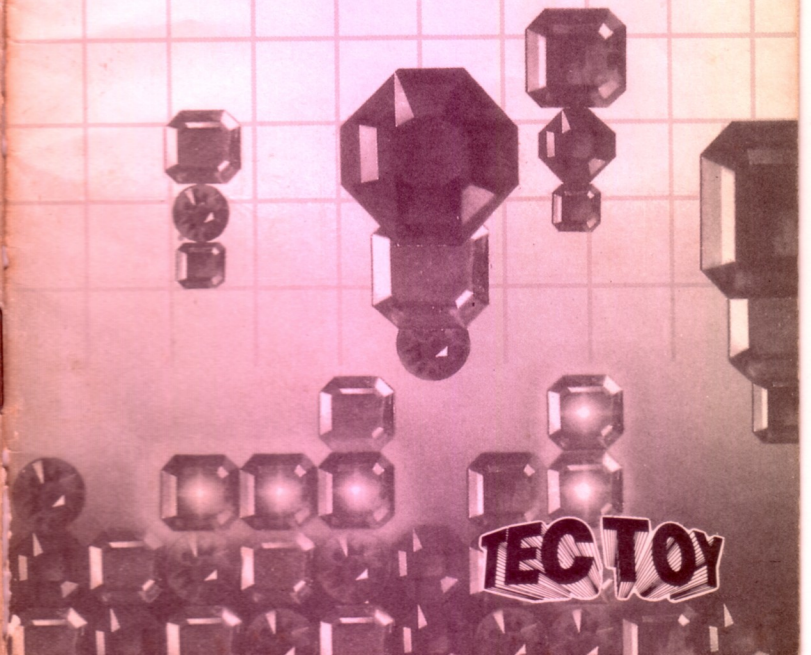
CENTERGAMES N-36

Shapes and Columns



TEC TOY

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

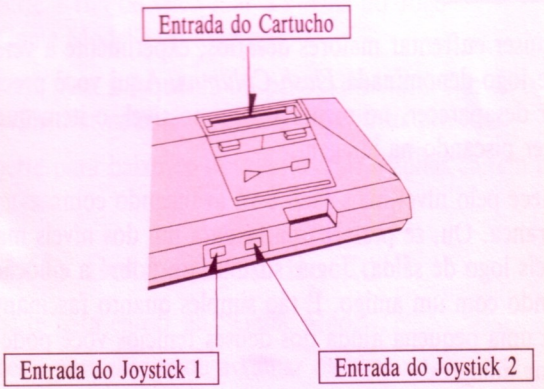
CONHEÇA O AMAZONAS

TEC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho SHAPES AND COLUMNS 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. Para 1 Jogador: use o Joystick 1.
   Para 2 Jogadores: use os Joysticks 1 e 2, um para cada jogador.

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



Shapes and Columns

Volte no tempo até uma civilização desaparecida, o antigo mundo de Fenícia, e dispute o jogo que se originou entre os mercadores fenícios — "Shapes and Columns". É incrivelmente fascinante. Nele, você se sentirá fora do tempo. E, ainda assim, é um jogo muito simples: você não precisa ser um mestre para disputá-lo no nível mais difícil.



Colunas de faiscantes itens de todas as cores do arco-íris caem uma após a outra. Disponha 3 ou mais formas da mesma cor horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente, e remova-as da imagem. Se as colunas se amontoarem no alto da tela, o jogo está encerrado.

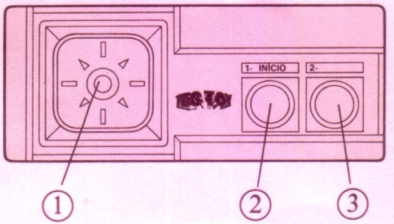
Se quiser enfrentar maiores desafios, experimente a versão deste jogo denominada *Flash Columns*. Aqui você precisará fazer desaparecer, no menor tempo possível, o item que estiver piscando na imagem.

Comece pelo nível mais fácil e vá avançando com segurança. Ou, se preferir, parta para um dos níveis mais difíceis logo de saída. Jogue sozinho ou dobre a emoção jogando com um amigo. É tão simples quanto fascinante! Com uma pequena ajuda dos deuses fenícios você pode operar milagres!

O seu joystick

Aprenda a usar o seu joystick antes de começar o jogo. O Jogador 1 usa o Joystick 1 e o Jogador 2 usa o Joystick 2.

Os botões de Controle



① Botão direcional (Botão D)

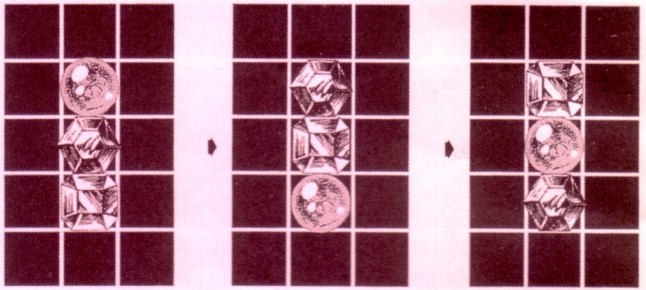
- Aperte a fim de selecionar a Forma do Jogo ("Game Mode") ou uma opção.
- Aperte para a esquerda ou para a direita, a fim de movimentar as colunas nessas respectivas direções.
- Aperte para baixo, a fim de fazer as colunas caírem mais depressa.

② e ③ Botão 1 ou Botão 2

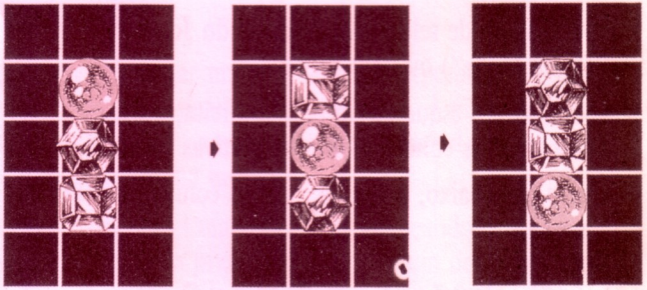
- Aperte para entrar no "Game Mode".
- Aperte para dispor ou arrumar os itens.

Como arrumar os itens

Para mudar a ordem dos itens aperte os **Botões 1** ou **2**.
Veja este exemplo:



Aperte o **Botão 1** Aperte o **Botão 1**

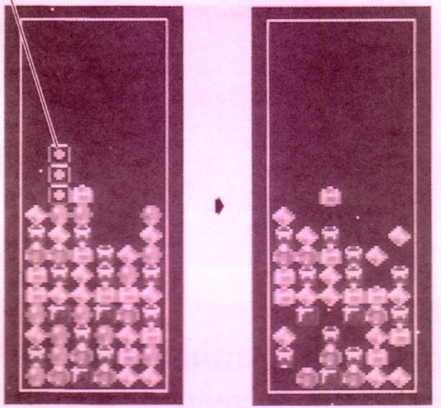


Aperte o **Botão 2** Aperte o **Botão 2**

As maravilhosas Colunas Mágicas

A coluna mágica aparece em todas as versões do jogo.
Quando a coluna pousar num item de determinada cor, todos os itens da mesma cor desaparecem da imagem!

Coluna mágica



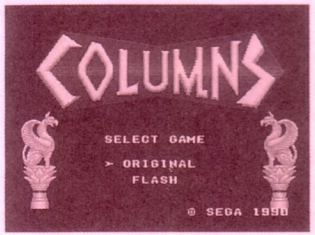
Começando

Quando você liga o MASTER SYSTEM aparece a imagem do Título.
Pouco depois, começa a demonstração do jogo.
Aperte o **Botão 1** ou **2**, a fim de voltar à imagem do Título.
Na imagem do Título, aperte o **Botão D** para assinalar sua

escolha. Se estiver jogando sozinho, selecione "1-Player" ("1 Jogador"). Para 2 jogadores, selecione "2-Players". Ambos os jogadores, alternadamente, desafiam o MASTER SYSTEM no mesmo campo de jogo. Para os 2 jogadores competirem entre si, selecione "Versus".
Após fazer sua escolha, aperte o **Botão 1** ou **2**.



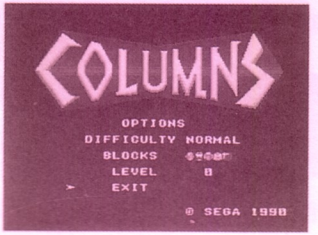
Selecione a imagem do jogo ("Select Game Screen")



Nesta imagem, escolha uma das seguintes alternativas: "Original" ("Versão Original") ou "Flash" (colunas assinaladas por um "flash" ou pisca-pisca). Aparece então a imagem "Options" ("Opções").

Imagem "Options": "Original"

No jogo "1-Player" ("1 Jogador") ou no jogo "2-Players" ("2 Jogadores"), aperte o **Botão D** no Joystick 1, a fim de selecionar o item que deseja na imagem. No jogo "Versus", o Jogador 1 utiliza o Joystick 1 e o Jogador 2 utiliza o Joystick 2, para fazer as seleções.



Nível de dificuldade ("Difficulty")

Há três níveis, a sua escolha:
"Easy" ("Fácil"), "Normal" ("Normal") e "Hard" ("Difícil").

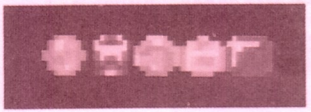
"Easy": você joga com itens de 4 cores diferentes.

"Normal": você joga com itens de 5 cores diferentes.

"Hard": você joga com itens de 6 cores diferentes.

Blocos (“Blocks”)

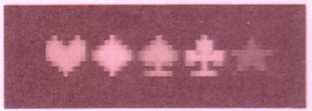
Aqui você tem a oportunidade de jogar com diferentes conjuntos de itens. Eis as suas escolhas:



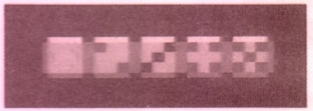
Jóias.



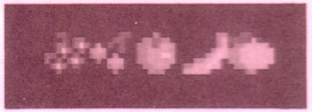
Quadrados.



Naipes do jogo de cartas.



Dados.



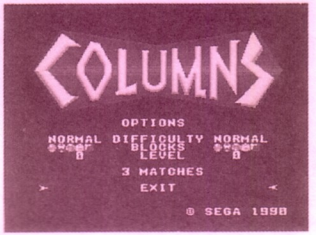
Frutas.

Nível (“Level”)

Selecione um nível. Quanto maior o número, mais depressa as colunas caem.

Jogos (“Matches”)

Esta opção somente aparece quando você seleciona “Versus” na imagem do Título. Selecione o número de vezes que você deseja competir com o seu adversário, utilizando o Joystick 1. Depois, selecione “Exit” (“Saída”) e aperte o **Botão 1** ou **2** para iniciar o jogo.



Jogo original (“Original Game”)

Aqui o objetivo é fazer desaparecer o maior número possível de itens.

Jogo de 1 Jogador e 2 Jogadores (“1-Player e 2-Players Mode”)

Acompanhe pela figura

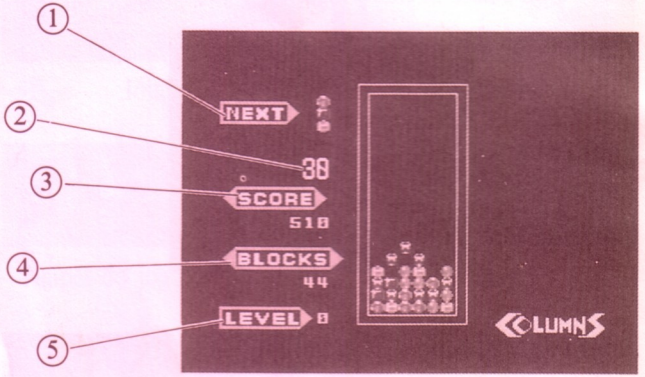
① A coluna de formas a aparecer em seguida.

② Os pontos conquistados pelo desaparecimento dos itens. Esse total aparece temporariamente.

③ Sua pontuação.

④ O número total dos itens que já desapareceram.

⑤ Seu nível.



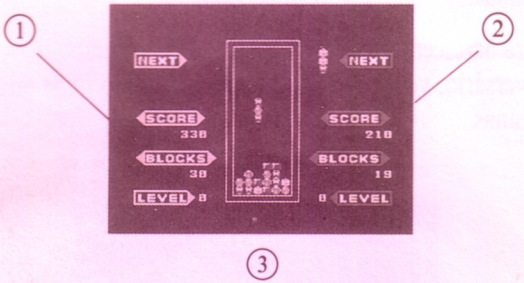
1 Jogador (1-Player)

Quando você seleciona "2-Players" na imagem do Título, você e o outro jogador desafiam o MASTER SYSTEM, alternadamente, no mesmo campo de jogo. A informação de quem é a vez ("Next", isto é, "O Próximo") aparecerá em cada um dos lados.

① Informação da vez para o Jogador 1.

② Informação da vez para o Jogador 2.

③ Imagem do jogo com 2 jogadores ("2-Players").



③

Jogo "Versus" ("Versus Mode")

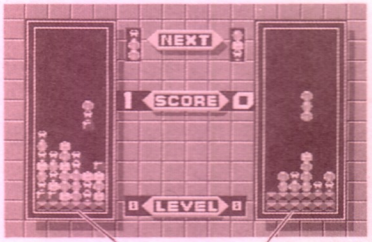
Neste tipo de jogo você compete com um adversário, em 2 campos separados.
Sua pontuação é o resultado do número de jogos que você ganha. Se conquistar uma pontuação maior do que seu oponente, você ganha o jogo.

O tipo de jogo "Versus" possui uma característica ímpar, que confere ao vídeo game uma emoção extra.

Ao alinhar 3 itens da mesma cor, você forma 1 coluna.

Sempre que fizer desaparecer 2 ou mais colunas, aparece um bloco horizontal no rodapé do campo de jogo de seu adversário. O número de blocos que aparecem no campo de seu adversário é determinado pelo número de colunas que desaparecem de seu próprio campo.

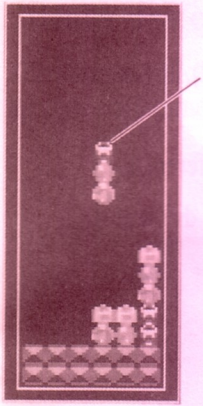
- Para acrescentar um bloco horizontal ao campo do adversário, você precisa fazer desaparecer 4 itens ou 2 colunas.
- Para acrescentar 2 blocos horizontais ao campo do adversário, você precisa fazer desaparecer 5 itens ou 3 colunas.



Blocos horizontais

Sempre que um bloco horizontal aparecer no campo do adversário, a coluna que estiver caindo nesse campo desaparecerá.

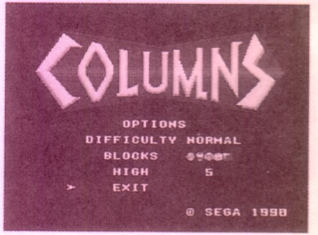
Se você já tiver blocos horizontais em seu campo, o número de blocos horizontais que aparecem no campo do adversário desaparece do seu campo. Por exemplo, se você tiver 2 blocos horizontais no seu campo e faz aparecer um bloco horizontal no campo do adversário, 1 de seus blocos horizontais desaparecerá.



Esta coluna, que caía, desaparece quando outro bloco horizontal aparecer.

Imagem de opções (“Options”): O jogo “Flash” (“Flash Game”)

Neste tipo de jogo, você tem de fazer desaparecer, no menor tempo possível, o item que piscar na imagem.



Para jogar com 1 ou 2 jogadores, aperte o **Botão D** no Joystick 1, a fim de selecionar, na imagem, o item que você quiser. Na forma “Versus”, o Jogador 1 utiliza o Joystick 1 e o Jogador 2 utiliza o Joystick 2.

Dificuldade (“Difficulty”)

Você pode escolher entre “Easy” (“Fácil”), “Normal” (“Normal”) e “Hard” (“Difícil”).

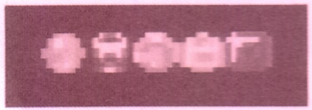
“Easy”: você joga com itens de 4 cores diferentes.

“Normal”: você joga com itens de 5 cores diferentes.

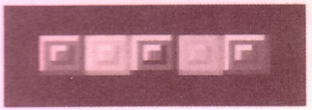
“Hard”: você joga com itens de 6 cores diferentes.

Blocos

Escolha um destes conjuntos de itens:



Jóias.



Quadrados.



Naipes do jogo de cartas.



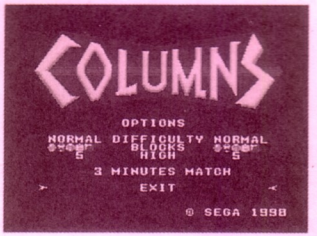
Dados.



Frutas.

Altura das colunas (“High”)

Os números indicam a altura das colunas na imagem, quando você começa o jogo.



Limite de Tempo (“Minutes Match”)

Esta opção aparece somente quando você seleciona “Versus” na imagem do Título. Com o Joystick 1, você estabelece o tempo máximo de duração do jogo. Depois, selecione “EXIT” e aperte o **Botão 1** ou **2** para começar o jogo.

Formas de jogar o "Flash"

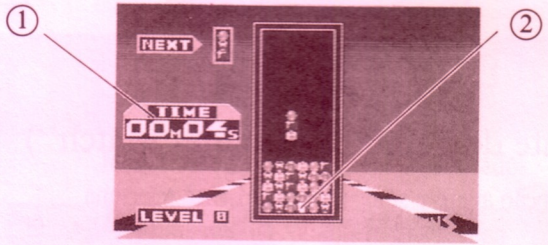
Como já dissemos, no "Flash" você deve fazer desaparecer, o mais rápido que puder, o item que aparecer piscando na imagem.

Jogos com 1 jogador e 2 jogadores

① Contador de tempo.

② Forma que pisca.

③ Imagem do "Flash" para 1 jogador.

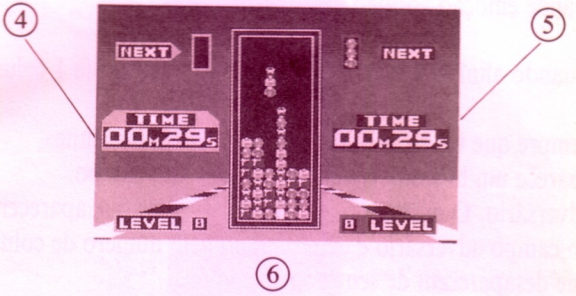


Quando você seleciona "2-Players" na imagem do Título, você e o outro jogador desafiam o MASTER SYSTEM, alternadamente, no mesmo campo de jogo. A informação de quem é a vez ("Next", isto é, "O Próximo") aparecerá em cada um dos lados.

④ Informação da vez para o Jogador 1.

⑤ Informação da vez para o Jogador 2.

⑥ Imagem do jogo com 2 jogadores ("2-Players").



"Versus"

Nesta forma de jogar o "Flash", você compete com outro jogador em 2 campos diferentes.

A sua pontuação é o resultado do número de jogos que você ganha. Você ganha um jogo quando faz o item piscante desaparecer, antes que seu adversário o faça. Você também ganha quando o adversário não consegue impedir que as colunas se empilhem no alto do campo dele.

Você se consagra como o Grande Campeão se vencer 9 jogos dentro do respectivo limite de tempo ou se, simplesmente, alcançar uma pontuação maior que a do adversário.

Existe no tipo "Versus" uma atração ímpar, que confere grande emoção ao jogo do "Flash".

Quando alinhar 3 itens da mesma cor, você forma 1 coluna.

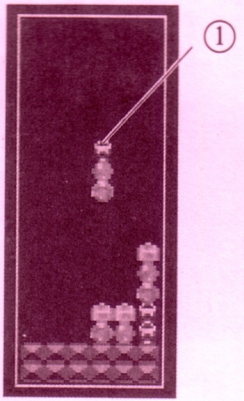
Sempre que você fizer desaparecer 2 ou mais colunas, aparece um bloco horizontal no rodapé do campo adversário. O número de blocos horizontais que aparecem no campo adversário é determinado pelo número de colunas que desaparecem de seu próprio campo.

- Para acrescentar 1 bloco horizontal ao campo de jogo adversário, você deve fazer desaparecer 4 itens ou 2 colunas.

- Para acrescentar 2 blocos horizontais ao campo de jogo adversário, você deve fazer desaparecer 5 itens ou 3 colunas.

Sempre que um bloco horizontal aparecer no campo adversário, a coluna que aí estiver em plena queda desaparece.

① Esta coluna, em plena queda, desaparece quando outro bloco horizontal aparecer.

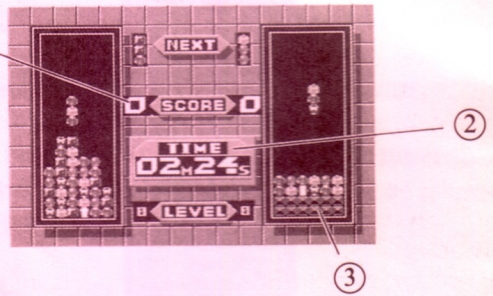


Quando você já tiver blocos horizontais em seu próprio campo, o número de blocos horizontais que aparecem no campo adversário fará desaparecer o mesmo número de seu próprio campo.
Por exemplo, se você tem 2 blocos horizontais no seu campo e faz aparecer 1 bloco horizontal no campo adversário, 1 dos seus blocos horizontais desaparecerá.

① Pontuação.

② Marcador de tempo.

③ Blocos horizontais.



Dicas úteis

- Procure fazer sempre reações em cadeia!
- Ganhe pontuação mais alta, jogando em níveis também mais altos.

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.

TEC TOY
Nº CO 0211322898
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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

Projeto:

GameManualScansBR

Pablo Rozados