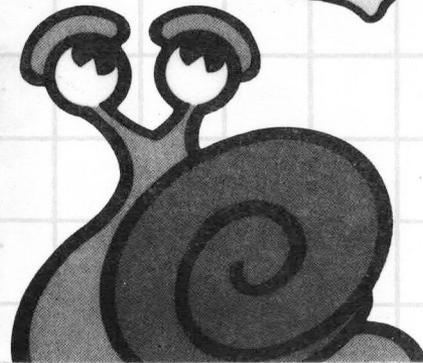
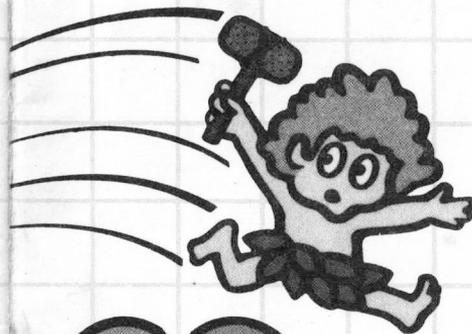


Wonder Boy



TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

TEC TOY

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

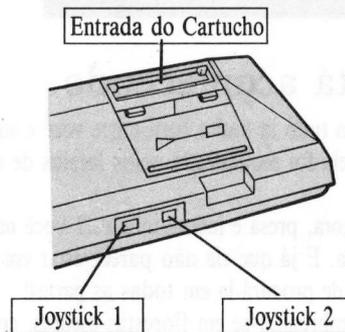
Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho WONDER BOY 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 começar o jogo: se você jogar sozinho, aperte o **Botão 1** do **Joystick 1**; se forem dois os jogadores, aperte o **Botão 1** do **Joystick 2**.

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



A morte do Rei

Para exterminar o Rei, é necessário o seguinte número de golpes: $(6 + \text{número da Área}) \times 2$. Os pontos que você ganha são calculados assim: $100 \times \text{número de golpes de machadinha que você acertou no Rei}$.

Pontos de bonificação

Toda vez que vencer uma rodada, você ganha pontos extras. O número destes pontos é determinado por seu nível de vitalidade e pela quantidade de bonecas que você recolheu.

Se conseguir sair de uma área, mesmo dominado pelo Deus da Morte, você ganha 1 000 pontos extras.

Etapas de bonificação

Quando estiver nas nuvens, você pode aumentar sua vitalidade se conseguir o coração de Tanya.

Nas nuvens você tem três opções:

1. Você pode pegar um item e voltar para outra área do jogo.
2. Você pode pular fora da nuvem e voltar para outra área do jogo.
3. Você pode esperar até que sua vitalidade se esgote.

Também terá de explorar vulcões em erupção, perigosas geleiras e até mesmo caminhar sobre nuvens, algumas das quais o sustentarão e outras simplesmente o lançarão no abismo!

Mas, infelizmente, você jamais estará completamente sozinho.

Haverá sempre alguma desagradável criatura — habitantes dos bosques, monstros marinhos ou insetos repelentes — que tentará simplesmente liquidá-lo!

Portanto, você precisa aprender a manejar a machadinha: ela é sua única forma de defesa e sua única oportunidade de sobreviver.

E quando a última esperança estiver prestes a desaparecer, reanime-se! Ainda resta seu Anjo da Guarda, que pode torná-lo, praticamente, invencível! Assim, diga adeus a sua turma e parta, sem nem mesmo preocupar-se em levar um lanche. O lugar para onde você vai tem fartura de comida natural.

Área, Rodada, Ponto de controle, Local.

O jogo contém 10 ÁREAS. Cada ÁREA possui 4 RODADAS. No final de cada quarta rodada aparece o Palácio do Rei.

Cada RODADA apresenta 4 PONTOS DE CONTROLE.

O objetivo aparece no fim da rodada.

O trajeto percorrido por Tom-Tom contém 14 LOCAIS. Em consequência, são 14 os diferentes locais que você deve atravessar em sua busca, e 40 o número de rodadas que precisa vencer no jogo inteiro.

Conheça a pontuação

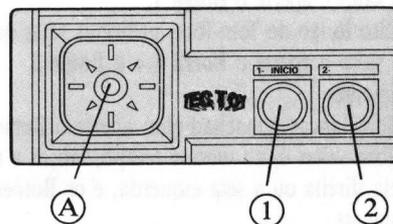
Os pontos que você ganha por encontrar determinados itens e por liquidar diferentes inimigos são todos somados para dar sua pontuação final.

Alguns itens também valem pontos de vitalidade adicional. Veja, a seguir, os detalhes da pontuação.

Item	Pontos	Pontos Extras	Efeito sobre a Vitalidade
Machadinha	100	—	—
Skate	200	—	—
Cogumelo	100	—	—
Leite	500	—	Revigora totalmente
Banana	50	500 com cogumelo	+ 1
Maçã	50	500 com cogumelo	+ 1
Tomate	100	500 com cogumelo	+ 1
Cenoura	100	500 com cogumelo	+ 2
Melão	200	500 com cogumelo	+ 2
Batata	500	—	+ 2
Carta	500	—	+ 2
Símbolo Sega	1.000	—	—
Boneca	1.000	Os pontos extras serão dobrados pela vitória na rodada	—
Hibisco	500	—	—

Assuma o controle

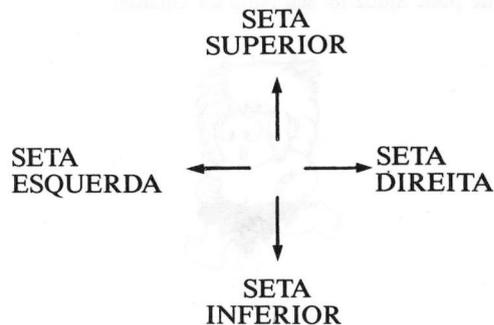
A figura abaixo mostra os pontos de controle do seu joystick. Ao longo deste folheto nós nos referiremos a esses pontos pelos nomes indicados na figura.



Ⓐ **BOTÃO DIRECIONAL**

① **BOTÃO 1**

② **BOTÃO 2**



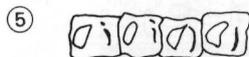
④ Ponte de Madeira

Vale a observação feita para a “nuvem”.



⑤ Pedra de Gelo

Idem.



Opa! Tente de novo.

No início de cada jogo você ganha três vidas. Quando perder todas elas o jogo termina.

Há duas maneiras de você perder uma vida:

1. Quando você é atacado pelo inimigo;
2. Quando o nível de seu medidor de resistência estiver completamente esgotado.

Observação: você ganha uma vida extra quando sua pontuação atingir 30 000, 70 000 e 170 000. Daí em diante, recebe uma vida extra para cada novos 170 000 pontos.

O seu Anjo da Guarda

Um de seus aliados é seu próprio Anjo da Guarda. Ele pode ser encontrado no interior de certos tipos de ovos. Quando você tocar um desses ovos, o Anjo simplesmente salta de seu interior.

Quando o Anjo se juntar a você, você fica protegido de todos os seus inimigos. Mas o Anjo não o ajudará para sempre. Portanto, aproveite enquanto durar!

Observação: Embora o Anjo o torne invencível contra atacantes, você não poderá contar com a ajuda dele em dificuldades naturais, como na queda de um rochedo ou de uma nuvem.



① O Deus da Morte

Ele se encontra no interior de outro ovo. É melhor não se envolver com este sujeito, pois, se tomar conta de você, lhe tirará a energia inteiramente.



② O Rei

Este é o vilão que seqüestrou sua namorada. Tão forte quanto perigoso, ele o atacará com bolas de fogo. Embora o conselho possa parecer horripilante, o melhor modo de abatê-lo é acertar-lhe a machadinha bem na cara!



3 Coruja

Se não a importunar, ela também não o importunará.



Evite-a ou use a machadinha.

4 Esquilo Voador

Ataca do espaço.



Evite-o ou use a machadinha.

5 Relâmpago

Você não pode controlá-lo.



Evite-o.

6 Aranha

Aparece suspensa ou subindo por paredes.



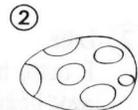
Evite-a ou use a machadinha.

1 Ovos Brancos

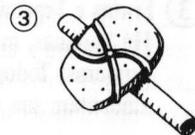
Só contém coisas boas: machadinhas, skates, cogumelos, leite e até um Anjo.

**2 Ovos Malhados**

Estes são ovos maus, pois contêm o Deus da Morte.

**3 Machadinhas**

Você precisa achar sua machadinha para combater as forças do mal. Você a encontra em seu caminho ou dentro de um ovo branco. A machadinha não some quando você a arremessa. Mas, toda a vez que começar uma nova vida, você precisa de uma outra machadinha.

**4 Skates**

Estão no interior dos ovos brancos e o ajudam a ir bem mais depressa. O único problema é que os skates não têm breques. Assim, quando colidir contra alguma coisa, o skate some, embora você não.



Inimigo

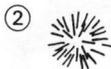
① Águia

Voa em perfeita linha reta e solta pedras mortais.



② Castanha

Cai em sua cabeça se você chegar muito perto.



③ Pedra Vulcânica

Se você aproximar-se demais, ela salta do vulcão para atacá-lo.



④ Gafanhoto

Ele o atacará, assim que você se aproximar.



O Que Fazer

Use a machadinha.

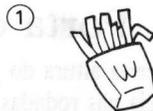
Use a machadinha.

Use a machadinha.

Use a machadinha.

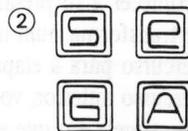
① Batatas

Você as encontra quando salta ou quando arremessa a machadinha.



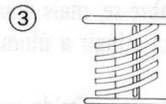
② Símbolo "Sega"

Pode aparecer quando você saltar ou lançar a machadinha contra um determinado lugar. Se conseguir quatro desses símbolos, você ganha uma vida adicional.



③ Mola

Use-a para aumentar seus saltos.



④ Bonecas

Há duas espécies:

1. Bonecas Visíveis — Você as encontra durante seu trajeto.
2. Bonecas Invisíveis — Aparecem de repente, quando você passar por elas. Há um total de 40 bonecas em cada rodada. E você não poderá continuar até a Área 10 se não tiver conseguido, pelo menos, 36 bonecas.

Observação: sempre que recolher uma boneca, ela imediatamente se transforma numa flor de hibisco.



6 Caracol

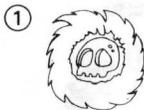
Como é de sua natureza, ele se movimenta bem devagar.



Salte ou use a machadinha.

Inimigo**1 Esqueleto Flamejante**

Extremamente quente, lança chamas azuis.

**O Que Fazer**

Evite-o ou use a machadinha.

2 Coiote

Ataca pela retaguarda quando você vir uma flor. Para liquidá-lo são necessários dois arremessos de machadinha.



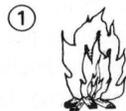
Evite-o ou use a machadinha.

Os Inimigos

Aqui está a relação completa de seus inimigos, com a indicação de onde encontrá-los e o que fazer com eles: evitá-los ou liquidá-los.

Inimigo**1 Fogo**

Está em toda a parte.
Não o toque!

**O Que Fazer**

Salte ou evite-o.

2 Rochedo

Acaba com toda sua vitalidade.



Salte ou evite-o.

3 Serpente

Ela surge de repente, mas não o ataca.



Evite-a ou ataque-a com a machadinha.

4 Pedra Móvel

Também aparece subitamente.
Possui duas velocidades e,
como não é um ser vivo,
não pode ser morta...

4



Salte ou
evite-a.

Inimigo

1 Garotos de Carvão

Movimentam-se da direita
para a esquerda, em duas
velocidades diferentes.

1



O Que Fazer

Salte ou
ataque-os com
a machadinha.

2 Rã Parada

Você pode matá-la com um
golpe de sua machadinha.

2



3 Rã Saltadeira

Para matá-la são necessários
dois golpes de sua machadinha.

3



Use a
machadinha.

4 Abelha

Ela o seguirá por toda a
parte, voando alto ou baixo.

4



Evite-a ou use
a machadinha.

5 Morcego

Não chegue muito perto dele.

Salte ou use
a machadinha.

5



A Porta do Tempo

A certa altura do jogo você pode ter uma boa surpresa, desde que esteja nas rodadas 1 a 4 de cada ÁREA.

É, então, em algum ponto de qualquer área que, de repente, pode acontecer a surpresa! Se, nessa hora, você recolhe uma fruta, outra se transforma num item diferente. Pegue esse item e desvie seu percurso para a etapa BONUS. Quando voltar dessa etapa para o percurso anterior, você se verá numa posição mais adiantada do que aquela em que estava, antes de fazer a mudança de trajeto.

As bonecas que Tom-Tom deixou de pegar, em virtude do desvio de trajeto, são automaticamente consideradas como recolhidas. E lembre-se, mais uma vez: você precisa de um total de 36 bonecas para atingir a última área.

A fruta, referida anteriormente, pode transformar-se num dos seguintes itens:

- Bolsa
- Relógio de pulso
- Par de sapatos
- Ursinho de pelúcia
- Vidro de perfume
- Par de luvas
- Pingente
- Anel
- Guarda-chuva
- Par de meias

③ Polvo

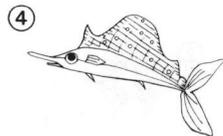
Aparece no mar, mas está sempre saltando da água.



Evite-o ou use a machadinha.

④ Atum

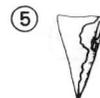
Também salta da água.



Evite-o ou use a machadinha.

⑤ Estalactite

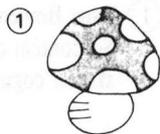
Se você chegar muito perto, ela cai e pode atingi-lo.



Evite-a ou use a machadinha.

① **Cogumelos**

Também estão dentro dos ovos brancos. Aumentam a sua vitalidade, e valem ainda mais se você achar algumas frutas mais tarde.



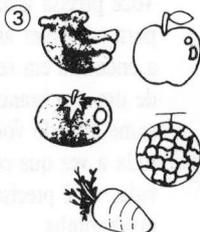
② **Leite**

É outro bom item encontrado nos ovos brancos. É a melhor fonte para sua vitalidade.



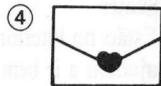
③ **Frutas e Vegetais**

Há bananas, maçãs, melões, tomates e cenouras. Todos valem pontos e todos aumentam sua vitalidade.



④ **Carta**

Você acha a carta quando nocautear um coioote por trás. Ela aumenta seus pontos e sua vitalidade.



⑤ **Peixinho**

Gosta de saltar contra você, surgindo de trás de uma queda de água.



Inimigo

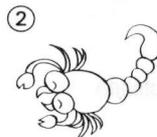
① **Camaleão**

É encontrado no deserto.



② **Escorpião**

Cuidado, pois ele é realmente rápido!



Use a machadinha.

O Que Fazer

Salte ou use a machadinha.

Salte ou use a machadinha.

③ Tanya

Esta é sua desaparecida namorada. Quando a encontrar, você terá vencido a última rodada ou o jogo completo.

③

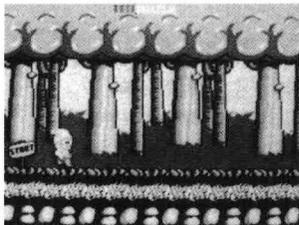


O que há no jogo

Existe um grande número de itens para ser encontrado: animais, instrumentos, armas e alimento. Alguns, como machadinhas e skates, são de grande utilidade para sua defesa; outros, como frutas e vegetais, ajudam a aumentar sua vitalidade.

Quase todos os itens valem um certo número de pontos. Mas as **bonecas** precisam ser todas recolhidas, para que você possa chegar à última área.

Finalmente, há os inimigos: animais, insetos e até elementos naturais — todos tentando pegar Tom-Tom. Mas, por incrível que pareça, no meio deles podem aparecer amigos. Assim, tudo se resume em descobrir quais são seus amigos e quais são seus verdadeiros adversários. A relação que se segue pode ajudar.



Inimigo

① Montanha Rochosa

Provoca uma avalanche quando menos você espera.

①



② Rei

Você o encontrará na última rodada de cada área.

É preciso atingi-lo com a machadinha em pleno rosto!

Use a machadinha.

②



③ Nuvem

Há nuvens sobre as quais você pode caminhar, e outras, não.

③



O Que Fazer

1. Para movimentar Tom-Tom, o “Wonder Boy”, para a direita ou para a esquerda: aperte a seta direita ou a seta esquerda.
2. Para acelerar os movimentos de Tom-Tom: aperte o **Botão 2** e a seta direita ou a seta esquerda, simultaneamente.
3. Para um salto curto de Tom-Tom: utilize as setas para indicar a direção do salto e aperte o **Botão 1**.
4. Para um salto longo de Tom-Tom: utilize as setas para indicar a direção do salto e aperte o **Botão 1** e o **Botão 2** simultaneamente.
5. Para Tom-Tom lançar a machadinha: aperte o **Botão 2**.
6. Para Tom-Tom saltar e, ao mesmo tempo, lançar a machadinha: aperte a seta direita ou a seta esquerda, e os **Botões 1 e 2** simultaneamente.

Quem é quem

Você é Tom-Tom que procura, por toda parte, sua namorada que foi seqüestrada.

Você está inteiramente só, lutando contra um bando de desagradáveis — e muitas vezes mortais — criaturinhas. Mas há alguém que pode ajudá-lo: seu Anjo da Guarda.



Prorrogação do jogo

Quando, finalmente, você tiver perdido todas as suas vidas, aparecerá na tela a seguinte mensagem:

CONTINUAR RECOMEÇAR



“Para começar do ponto em que você parou, use o controle de seta para selecionar “CONTINUE” e, depois, aperte qualquer botão.

“Para começar a partir do início do jogo, use o controle de seta para selecionar “RESTART” e, depois, aperte qualquer botão.”

Alguns locais serão repetidos, outros — como os bosques, por exemplo — mudarão à medida que você avançar.

Aqui estão os nomes dos 14 locais. Porém, como alguns se repetem, eles não aparecem necessariamente na ordem abaixo.

1. Os Bosques
2. Um Vale
3. O Oceano
4. Uma Longa Estrada Aberta
5. Uma Encosta Íngreme
6. Uma Geleira
7. Uma Caverna Escorregadia
8. Uma Caverna Ainda Mais Profunda
9. Um Vulcão
10. Uma Ponte de Madeira
11. Um Deserto em Chamas
12. Os Bosques à Noite
13. Nas Nuvens
14. No Interior do Palácio

Inimigo	Pontos pela Morte com Machadinha	Pontos por Evitá-lo com o Anjo
Fogo	—	50
Grande pedra	—	100
Serpente	100	50
Pedra móvel	—	50
Garoto de carvão	100	50
Rã parada	20	100
Rã saltadeira	200	100
Abelha	100	50
Morcego	50	—
Caracol	20	10
Esqueleto	20	10
Coiote (1º golpe)	20	100
Coiote (2º golpe)	200	—
Polvo	100	50
Atum	100	50
Estalactite	20	10
Aranha	50	20
Águia	50	20
Castanha	50	—
Pedra vulcânica	50	—
Gafanhoto	100	—
Peixinho	50	—
Camaleão	50	—
Escorpião	50	—
Coruja	100	50
Esquilo voador	100	50
Relâmpago	—	100

Logo no início do jogo aparece na tela esta listagem. Para começar numa **ÁREA** de número mais alto: aperte o **Botão 1** duas vezes, depois aperte o **Botão 2** também duas vezes. A seguir, enquanto mantém simultaneamente os **Botões 1 e 2** apertados movimente o **botão direcional** para cima e para baixo, até o número da **ÁREA** que você quer que seja indicado na tela. Para começar numa **RODADA** de número mais alto: siga as mesmas instruções acima, mas movimente o **botão direcional** para a direita e para a esquerda.



O que está acontecendo

Justamente quando tudo ia muito bem entre você e sua bela namorada Tanya, ela foi seqüestrada pelos lacaios de um rei dos bosques.

E onde está ela agora, presa e incomunicável? Você não sabe e nem tem a mínima pista. E já que ela não parece estar em parte alguma, você terá de procurá-la em todas as partes!

Por isso, terá de embrenhar-se em florestas escuras, cruzar oceanos infindáveis, escalar encostas traiçoeiras.

Dicas úteis

- O segredo para arremessar a machadinha com sucesso é esperar o momento certo para o golpe.
- Procure recolher logo o maior número possível de bonecas. Lembre-se de que você precisará ter, pelo menos, 36 delas quando entrar na Área 10.
- Não se esqueça de comer todas as frutas e todos os vegetais que encontrar. E, também, beba o leite sempre que o vir. Você vai precisar de toda a vitalidade possível.
- Lembre-se: ao perder uma vida, você recomeça o jogo a partir do início da rodada em que for eliminado.



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