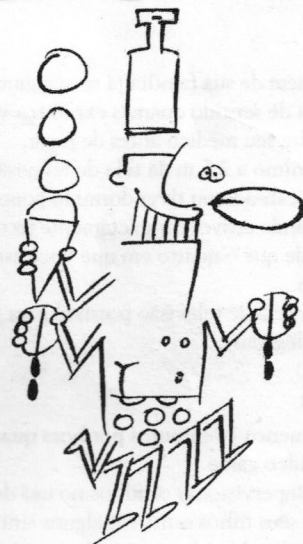


Master System®

GERALDINHO



MANUAL DE INSTRUÇÕES

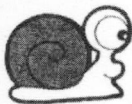
TECTOY

© 1986 AULCO

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O BRASIL

SEGA

TECTOY



DENDEN

É uma criatura que morde o mostrador de tempo.



EYEBALL BUG

Se encostar em você poderá destruí-lo.



Dicas úteis

- A PISTOLA é uma arma invencível que destrói monstros. Utilizando-a, tudo o que você tem a fazer é reagir imediatamente em resposta aos ataques dos monstros.
- Tenha certeza de não cair sobre um monstro depois de um salto ou vice-versa. Você será destruído.
- Realizando uma determinada operação antes de começar o jogo, você terá três vantajosas opções. Você é capaz de descobrir na tela qual é esta operação?
- Pressione, na tela de apresentação, o Botão Direcional nesta ordem:
Para cima, para baixo, para esquerda e para direita, para que apareça a modalidade de comando. Podem ser escolhidos os seguintes comandos: Continuação (CONTINUE), não dispare (NO FIRE) e 1 ou 2 jogadores (1/2 PLAYERS)*.

*O comando Continue só poderá ser usado caso você já tenha, ao menos uma vez, jogado e morrido uma partida. Ao desligar o aparelho ou pressionar Reset, deve-se novamente jogar uma partida para ter acesso ao Continue. Para selecionar a fase escolhida, pressione o Botão Direcional uma vez para cima, nove para baixo e pressione o botão 1. Aparecerá então um campo escrito Round seguido do número da fase. Para selecionar a fase, pressione o Botão Direcional para a direita ou esquerda. Selecionada a fase, pressione o Botão 1 para o início.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar vídeo games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as acima
- (e) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A pratica de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) ... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

Pontuação

Destruir o monstro usando a PISTOLA 10 pontos

Destruir os monstros que diminuíram de tamanho mediante
contato com os mesmos **200 pontos**

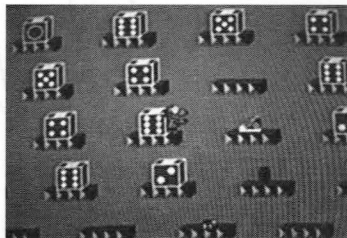
Destruir um grande número de monstros pequenos num curto espaço de tempo, fará aumentar bastante a sua pontuação.

Jogo dos bônus

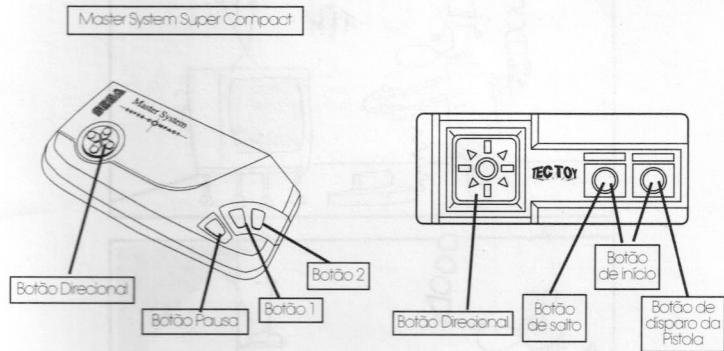
- O jogo dos bônus (BONUS GAME), começa quando você acaba as fases 2, 6, 10, 14.

- *Quando o dado for atingido por um disparo, os seguintes objetos e obstáculos sairão do seu interior(vide próxima página).

Quando os mesmos tipos de objetos aparecem duas vezes na mesma fila, os pontos ganhos por você serão aqueles indicados entre parêntese. Tome cuidado com o Denden e o EYEBALL BUG.



CONTROLES



PARA CIMA:
DIMINUI A
VELOCIDADE DO
JOGADOR
QUANDO CAI.

DIREITA

ESQUERDA

PARA BAIXO:
AUMENTA A
VELOCIDADE DO
JOGADOR
QUANDO CAI.

Blocos destrutíveis e muros que desaparecem

- Os blocos destrutíveis impedem a passagem dos monstros. Quando obstruírem seu caminho, você poderá destruí-los com disparos, mas eles são muito úteis
- Os muros que desaparecem são perigosos porque se quebram e somem quando o jogador permanece muito parado num mesmo local, mas este inconveniente poderá ajudá-lo em algumas ocasiões.

Os monstros saem do dado e então...

- O dado que você está vendo é onde moram os monstros. Os pontos no dado indicam o número de monstros que há dentro dele.
- Quando sair o último monstro, o dado desaparece.
- O dado também desaparece quando é atingido por um certo número de disparos.
- Caso um monstro tenha diminuído de tamanho depois de um disparo da sua pistola e for deixado neste estado, este se transformará em um EYEBALL BUG, que desaparece depois de dar uma mordida no mostrador de tempo.
- É de fundamental importância destruir os monstros que tiveram seus tamanhos reduzidos, antes que se transformem.

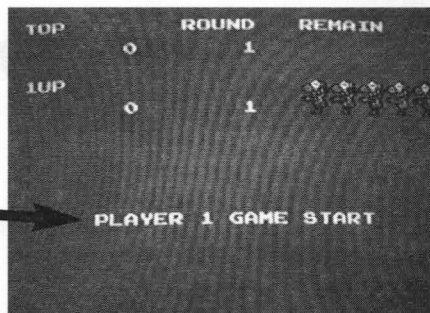


Geraldinho, o travesso garoto das histórias em quadrinhos, nem imaginava o que estava para acontecer... Esse carinha fanático por sorvete e que está sempre com as calças caindo, jogava tranquilamente seu Vídeo Game quando de repente...

VLUPT!!! Bastou apenas um chute de seu amigo cachorrão para que ele fosse parar na tela da televisão, sendo lançado dentro do próprio jogo!

Cachorrão, dessa forma, assumiu o joystick e agora está se divertindo às custas de Geraldinho. Este, por sua vez, conta com uma pistola de raios para acabar com os monstros que o perseguem no jogo. E ainda dizem que o cachorro é o melhor amigo do homem..

O jogador 1
começa o
jogo.



TOP (pontuação mais alta)

1 UP (pontuação do Jogador 1)

2 UP (pontuação do Jogador 2)

ROUND:

Número de fases completadas pelo jogador de maior pontuação e número da fase que o jogador 1 ou 2 está no momento.

REMAIN:

Número de Geraldinhos que restam para cada jogador.

Nota: 2 UP aparece apenas quando jogam dois jogadores.

Imorin



Uma minhoca verde que se arrasta ao longo das paredes. Cai sobre Geraldinho quando este passa por baixo.

Slow Mover

Um tipo de monstro que se mexe muito devagar e que constantemente avança sobre você. Para destruí-lo, atinja-o com oito disparos!



Dharmen

É um tipo de monstro saltador que, como um grupo alinhado um atrás do outro, pula em volta das paredes e voa pelo ar.

Pyon

Uma criatura semelhante a uma pulga, que brinca em grupo. É o monstro de movimentos mais rápidos.



Oshishi

Um monstro com máscara de leão, que ataca você continuamente, enquanto se movimenta livre e rapidamente pelos labirintos.

Objetivo do jogo

Procure destruir dentro do limite de tempo, todas as criaturas monstruosas do labirinto, usando a Pistola! O BONUS GAME é uma boa oportunidade para ganhar muitos pontos.

Procure conseguir quantos pontos puder, aproveitando a experiência obtida nos jogos anteriores.

Fim de jogo

Você começa o jogo com cinco Geraldinhos. Perdendo o último deles, aparecerá a tela de fim de jogo. O jogador perde um Geraldinho nos seguintes casos:

1. Quando Geraldinho entra em contato com o inimigo.
2. Quando o tempo acaba.

Você ganha um Geraldinho extra quando conseguir 100 000 pontos e outro quando conseguir 400 000 pontos.

Início do jogo

Para um jogador

Mostre como você é rápido para sacar a pistola e disparar contra esses monstros imprudentes.

Para dois jogadores

Você compete com um amigo. Quem será o vencedor? Aquele que for o mais rápido ao sair do labirinto.

Para 1 jogador, pressione o Botão Início no joystick 1.



Para 2 jogadores, pressione o Botão Início no joystick 2.

OS PERSONAGENS DE GERALDINHO



Pistola

Geraldinho utiliza uma pistola de raios especiais para disparar contra os monstros, os quais ficarão menores ao serem atingidos. Inclusive os mais terríveis monstros, transformam-se em pequenas e fracas criaturas quando Geraldinho as atinge. Depois disso, tudo o que você tem a fazer é destruí-los tocando-os.



Blue Masked Monster

Este monstro de forma humana, persegue e salta sobre Geraldinho.

Denden

Um monstro tipo caracol movimenta-se verticalmente no ar. É um covarde que esconde sua cabeça quando um disparo atinge a sua concha.



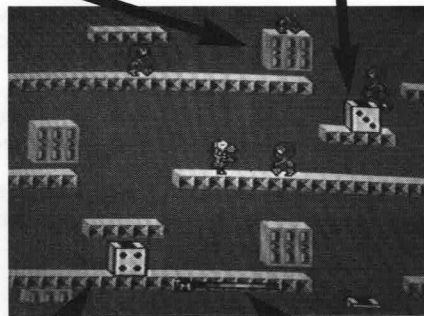
Em pleno jogo

Um misterioso labirinto, que parece não ter fim, encontra-se a sua frente. Na realidade trata-se de um truque dos monstros para desconcertar você.

Movimente Geraldinho na direção da seta e você verá que os monstros que se encontravam nos muros superiores da tela, aparecem da mesma forma na parte inferior. mantenha os olhos abertos e faça as coisas com muito critério e prudência.

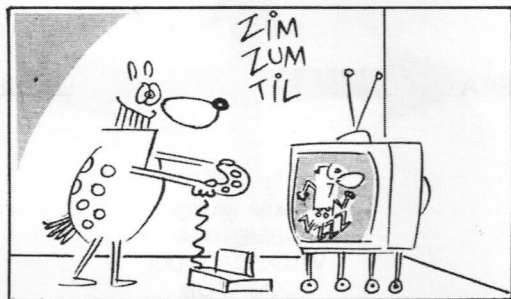
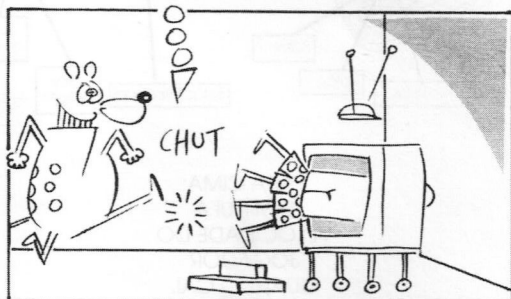
DESTRUCTIBLE BLOCK
(bloco destrutível)

DICE (dado)



DISAPPEARING WALL
(muro que desaparece)

TIMER
(mostrador de tempo)



Mostrador de tempo

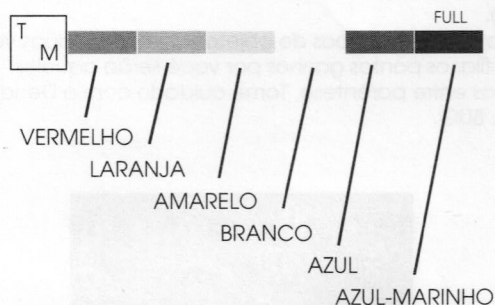
- O tempo que resta é indicado no mostrador de tempo e diminui gradualmente, começando no campo azul-marinho e terminando no vermelho.
- Quando o mostrador de tempo indicar 0 (zero), quer dizer que o tempo acabou e você perde um Geraldinho.

- Nos seguintes casos, o mostrador de tempo começa na posição inicial:

1. Quando você perde um Geraldinho e começa com o seguinte.

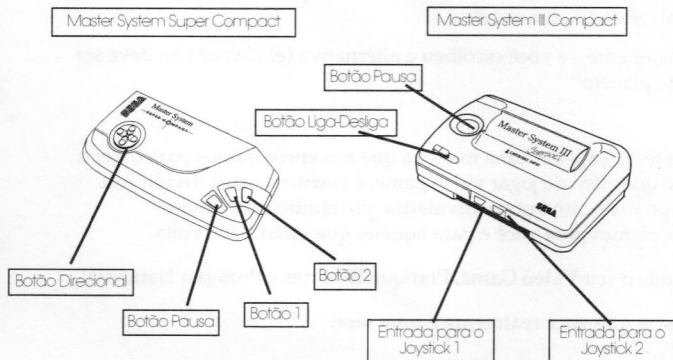
2. Quando você começa a jogar na fase seguinte.

* Depois de acabar uma fase, quanto maior o tempo que sobrou, mais pontos no TIME BONUS você marca.



COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho Geraldinho 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 o Joystick 2.
- IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



Cigarros

400 pontos (1.000 pontos)

Cerveja

800 pontos (2.000 pontos)



Tênis vermelho

1.000 pontos (5.000 pontos)

Tênis azul

2.000 pontos (10.000 pontos)



Urso de pelúcia

5.000 pontos (20.000 pontos)

Monstro de pelúcia

10.000 pontos (50.000 pontos)



ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY 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 TEC TOY 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 TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus -AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831 2266