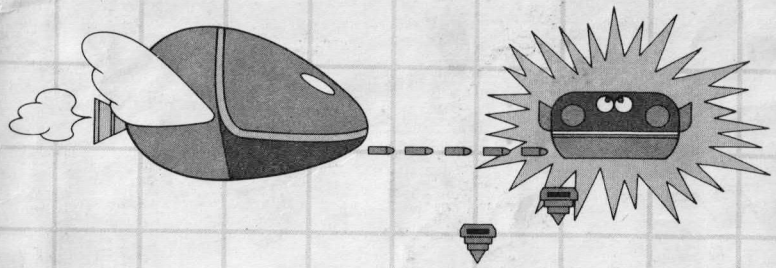
TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS

Fantasy Zone II



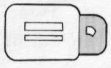
TECTOY

Rodada 6: Electric Alleys

BULLDOG

WINGWALK

THE EYE

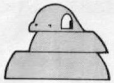


TUBULAR

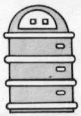
ROCKTRON

Rodada 7: Deadly Planes

CENTIPEDE



ROLLERBALL



TRASH CAN MAN

GOOBER

Rodada 8: House of Blackhearts

Aqui você se encontrará frente a frente, outra vez, com todos os Blackhearts que já tiver destruído até este momento.

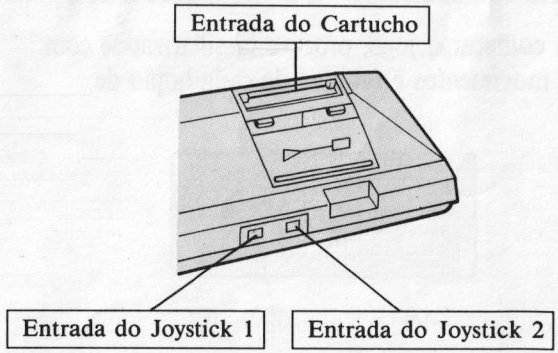
Agora, você precisa lembrar-se de como os destruiu anteriormente e repetir os mesmos movimentos.

Só para manter o suspense, vamos conservar em segredo a identidade deles. Cabe a você descobri-la.

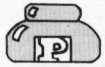
Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho FANTASY ZONE II no console (veja a figura), conforme o manual de instruções 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 somente: aperte o BOTÃO 1 ou o BOTÃO 2, no JOYSTICK 1.

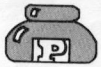
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



RED BOTTLE
Aumenta e prolonga o *Medidor de Força.*
$ 9.000



BLUE BOTTLE
Reabastece o *Medidor de Força.*
$ 8.000



Um elenco de personagens cruéis

A seguir, uma relação completa dos invasores inimigos. Sendo que eles aparecem em rodadas específicas, é bom desde já você saber com que vai lidar e em que momento isso acontecerá.

Rodada 1: Pleasure Dome

TWISTER

BIG MOUTH

BIRDMAN

SHELL BACK

WALKER

Funções individuais
Cada botão do Joystick possui funções próprias.

Ⓐ **O Botão de Direção (Botão D)**
- Movimenta Opa-Opa em oito direções diferentes.
- Movimenta o símbolo de seleção através da tela.
- Seleciona itens do quadro de Peças Sobressalentes (*Parts*).

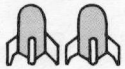
Ⓑ **O Botão 1**
- Dispara projéteis.
- Seleciona itens da Loja de Acessórios (*Shop*).
- Sai do quadro de Peças Sobressalentes.

Ⓒ **O Botão 2**
- Lança bombas.
- Seleciona itens da Loja de Acessórios.

Funções do Botão de Direção (Botão D)
Dependendo da direção em que quiser movimentar Opa-Opa, aperte o Botão D, para qualquer das oito direções possíveis.

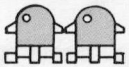
Quando estiver pronto para ir à Loja de Acessórios (*Shop*), e já estiver frente a esta imagem, use o Botão D para movimentar-se através dos itens.
Quando decidir qual deles deseja, aperte o Botão 1 ou o Botão 2 para efeturar a escolha.

TWIN BOMBS
Lança duas bombas simples em sucessão.
$ 1.200
Este preço aumenta em $ 1.500 para cada compra adicional.

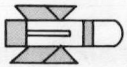


BIG BOMB
Sua potência equivale a duas bombas simples.
$ 2.000
Este preço aumenta em $ 1.000 para cada compra adicional.

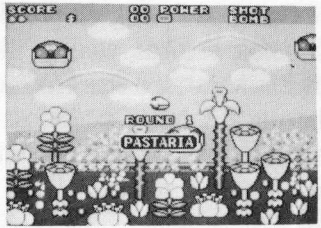
TWIN BIG BOMBS
Sua potência equivale a duas Big Bombs.
$ 4.800
Este preço aumenta em $ 2.000 para cada compra adicional.



SMART BOMB
Causa dano ao inimigo.
$ 2.000
Este preço aumenta em $ 1.000 para cada compra adicional.



FIRE BOMB
Aniquila todos os inimigos de uma linha com uma única explosão.
$ 2.000



- Se você tocar um inimigo, isso poderá resultar na perda de uma nave. Por outro lado, Opa-Opa não suporta mais do que um número limitado de tentativas; quando o *Medidor de Força* fica preto, Opa-Opa perde uma nave.

- Se Opa-Opa perder todas as suas três naves, o jogo acaba.

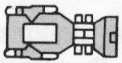
- Mas, nem tudo está perdido. É possível comprar uma nave, quando necessário. Essas naves sobressalentes, que estão à venda nas Lojas Escondidas (*Hidden Shops*), das quais falaremos mais adiante, podem prolongar o jogo.

Medidor de Força
O *Medidor de Força* de Opa-Opa está localizado no centro da parte superior da tela. Ele indica a quantidade de energia que Opa-Opa possui, além de medir o volume dos danos que ele recebe do fogo inimigo.

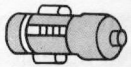
Peças de Velocidade

BIG WINGS
Aumentam a velocidade levemente.
$ 800

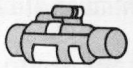
NORMAL ENGINE
Aumenta a velocidade.
$ 2.000



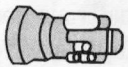
JET ENGINE
Aumenta a velocidade consideravelmente.
$ 5.000



TURBO ENGINE
Aumenta a velocidade rapidamente.
$ 10.000



ROCKET ENGINE
Aumenta a velocidade drasticamente.
$ 30.000



LASER BEAM
Equivale ao disparo de 16 projéteis por segundo.
$ 1.600
Este preço aumenta em $ 1.000
para cada compra adicional.

NÚMERO E TÍTULOS DAS RODADAS	NÚMERO DE CENAS DE CADA RODADA
1. PASTARIA	3
2. SARCAND	3
3. HIYARIKA	5
4. BOW BOW	5
5. CHAPRUN	5
6. FUWAREAK	5
7. SBARDIAN	5
8. WOLFIN	5

As Portas das Zonas Warp
As rodadas e cenas estão interligadas por portas especiais denominadas *Zonas Warp*, e Opa-Opa deve passar por todas elas. Acontece, porém, que as portas diferem de uma cena para outra, e também de uma rodada para outra. Cada uma, para ser ultrapassada, requer condições diferentes.

- Em cada cena, *as Zonas Warp* de cor *verde* vão aparecer assim que você destruir uma base inimiga. Essas portas permitem a passagem de uma cena a outra, dentro de uma determinada rodada.

Conheça a Pontuação

Você recebe pontos sempre que destruir uma base ou criatura inimigas, ou um Blackheart, seu maior inimigo.

Ao destruir os inimigos, lembre-se de que eles se dividem em duas categorias: indivíduos e grupos. Para ganhar pontos e conquistar o dinheiro ou as moedas de ouro, é necessário destruir *todos* os inimigos, de ambas as categorias.

A destruição de certos inimigos, como uma base, por exemplo, tanto pode proporcionar a abertura de uma Zona Warp como recompensa ou dinheiro. O que você ganha depende apenas do momento em que elimina tais inimigos.

Os valores, em pontos, decorrentes da destruição dos inimigos são os seguintes:

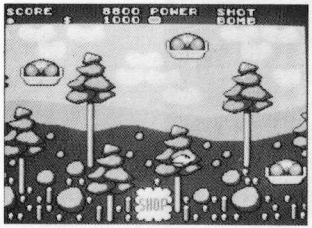
Criaturas	100 pontos
Base Inimiga	1.000 pontos
Blackheart	10.000 pontos

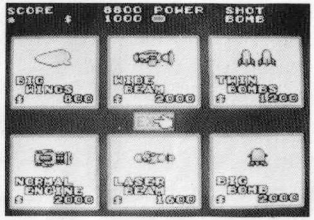
O dinheiro correspondente é este:

Moedas Grandes	200 dólares
Notas	500 dólares
Moedas pequenas	50 dólares

- Dinheiro e moedas de ouro serão ganhos sempre que você destruir uma nave, uma base adversária ou uma criatura inimiga. Para receber o valor correspondente, é necessário encostar imediatamente nelas ou perderão seu valor e desaparecerão.

A Loja de Acessórios (Shop)
Se já estiver pronto para fazer compras, entre na loja.

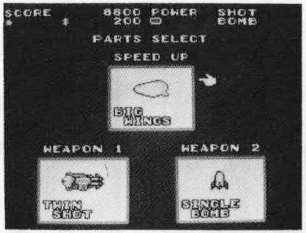




Você pode movimentar o símbolo da mão para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda, apertando o Botão D nessas direções. Coloque o símbolo da mão ao lado do item que escolheu e, em seguida, aperte o Botão 1 ou o Botão 2, para fazer a seleção.
Lembre-se de que você só pode comprar itens que não excedam o valor do dinheiro que você tem. Se aparecer na tela a mensagem azul *Sold Out* (Esgotado), isso significa que o item escolhido não está mais disponível.

Após terminar as compras, vá até a saída *(Exit)* e aperte o Botão 1 ou o Botão 2 para entrar na imagem de *Peças Sobressalentes (Parts)*.

Peças Sobressalentes (Parts)
Ao entrar na imagem de seleção de Peças *(Parts)*, você só pode escolher os itens com o seu Botão D. As peças estão divididas em três grupos:



Peças para VELOCIDADE.
Peças para DISPARO DE PROJÉTEIS (Arma 1)
Peças para BOMBARDEIO (Arma 2)

Você pode comprar tantas peças quanto puder, mas, para cada entrada na imagem de *Peças (Parts)*, só é permitido adquirir *uma* peça para cada função.
Por exemplo:

- Se escolher WIDE BEAM *e* BIG SHOT, não poderá levar os dois de uma vez, pois ambos revigoram a capacidade de DISPARO de Opa-Opa. Escolha o melhor dos dois itens para combater os seus inimigos de momento.

- Se ficar com mais de duas peças pertencentes ao mesmo grupo, poderá trocá-las, antes do final do jogo. Para fazer isso, entre na imagem *Peças (Parts)* e comece o processo de seleção. A troca se fará automaticamente.

- A fim de fazer desfilar os itens, para a sua escolha, utilize o Botão D. Decidindo o que vai levar, complete a seleção, apertando o Botão 1 ou o Botão 2. A sua escolha lhe será atribuída automaticamente.

Destrua os Blackhearts!
Cada Blackheart precisa ser destruído de um jeito diferente. E de nada adiantará crivá-los de balas, se não os atingir em seu ponto fraco.

- Assim que localizar o ponto fraco do Blackheart, você precisará atingi-lo com um certo número de disparos, antes que o inimigo desapareça.

- Porém, os pontos fracos dos Blackhearts são altamente secretos, e nem Opa-Opa sabe ao certo quais são.

- Assim que tiver destruído cada base de cada cena de uma determinada rodada, aparecerá na tela uma *Zona Warp* de cor *vermelha*. Você só poderá passar por ela se tiver satisfeito as condições acima descritas.

Quando passar pela porta vermelha, você se verá frente a frente com o Blackheart da rodada. E terá de derrotá-lo, se quiser avançar para a rodada seguinte.

E vamos ao jogo!

Se contasse apenas com sua própria capacidade física, Opa-Opa seria incapaz de defender Fantasy Zone. Por isso, você deve juntar, à habilidade dele, uma série de armas e equipamentos. E, lembrando que o inimigo se torna cada vez mais poderoso, é aconselhável economizar suas aquisições de tal material, reservando-as para os inimigos maiores que aparecerão mais tarde. Veja a seguir como conseguir dinheiro e equipamentos.

Dinheiro e Moedas de Ouro

O inimigo escondeu muitos tesouros, os quais o auxiliarão enormemente, assim que forem encontrados. Faz parte de sua missão conquistar esses tesouros! Na parte superior da tela há um *Medidor de Valor*, que mostra, em dólares, quanto dinheiro você consegue recolher.

Lojas Escondidas (Hidden Shops)

Estas lojas estão disponíveis para você comprar peças e itens especiais, que o ajudarão a ganhar o jogo.

Localizam-se nas rodadas 3, 5 e 6. Para descobri-las faça assim:

- Elas estão espalhadas aleatoriamente pelas cenas que compõem a rodada. Para localizar uma Loja Escondida dispare seus projéteis contra a cena, sem preocupar-se com um alvo específico. É como se você estivesse procurando por um buraco negro.
  No instante em que você acertar numa "loja", ouve-se um "bip" e os projéteis que você disparar desaparecerão nesse buraco invisível. Então, é só continuar atirando até a "loja" se tornar visível.

Uma vez dentro da "loja", ser-lhe-á oferecido um grupo de peças e itens denominado "Other Unique Equipment".
Esses materiais podem salvar a vida de Opa-Opa. Portanto, boa sorte!

Peças e Itens das Lojas

A seguir, você encontra uma relação completa do estoque de peças e itens (e respectivos preços em dólares) que se encontram nas *Lojas de Acessórios* e *Lojas Escondidas*.

- Cada vez que Opa-Opa é atingido pelo inimigo (através de disparos, bombas, etc.) ou mantém contato direto com os Blackhearts, o seu *Medidor de Força* cai proporcionalmente aos danos recebidos. Quando o Medidor fica preto, isso significa que está vazio e, então, Opa-Opa perde uma nave.

- Mas, é possível revigorar o *Medidor de Força* de Opa-Opa quando seu nível estiver caindo. Podem-se adquirir peças acessórias especiais, para reabastecer o Medidor, nas já mencionadas Lojas Escondidas e, assim, prolongar a duração do jogo.

O Desenvolvimento do Jogo

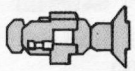
Para ganhar o jogo é necessário ultrapassar um total de oito rodadas. A fim de liquidar cada rodada, você deve atravessar uma série de cenas. Porém, o final de cada rodada é sempre o mesmo.

- Você enfrenta um Blackheart numa batalha e precisa vencer para passar à rodada seguinte.

- A relação seguinte identifica cada rodada, com o respectivo número de cenas:

WIDE BEAM

Amplia o raio de alcance do disparo.

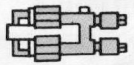


$ 2.000

Este preço aumenta em $ 1.200 para cada compra adicional.

BIG SHOT

Duplica a potência de um tiro duplo.



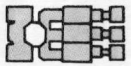
$ 5.000

Este preço aumenta em $ 2.500 para cada compra adicional.

3-WAY SHOT

Atira projéteis em três direções simultaneamente.

$ 2.500

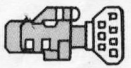


Este preço aumenta em $ 2.000 para cada compra adicional.

7-WAY SHOT

Atira projéteis em sete direções simultaneamente.

$ 4.000

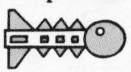


Este preço aumenta em $ 4.000 para cada compra adicional.

FIRE BALL

Aniquila o inimigo com uma única explosão.

$ 5.000



Este preço aumenta em $ 4.000 para cada compra adicional.

Quando estiver com imagem Peças Sobressalentes (*Parts*) na tela utilize o Botão D para fazer desfilar os itens, até fazer sua escolha. Em seguida, aperte o Botão 1 ou o Botão 2. A peça que você escolheu lhe será atribuída automaticamente.

Botão 1 e Botão 2
Para atirar e lançar bombas, basta apertar o Botão 1 e o Botão 2, respectivamente. No momento em que apertar cada botão, a ação se inicia. Mas, para obter disparos rápidos, é necessário apertar o Botão 1 repetidamente.

Use o Botão 1 ou o Botão 2 para selecionar itens da Loja de Acessórios (*Shop*). E utilize qualquer dos dois botões para sair da imagem de Peças Sobressalentes (*Parts*).

Assuma o Controle!

Antes de começar sua viagem, conheça as regras do jogo.

Símbolos de Vida
Opa-Opa começa o jogo com três vidas. Estas são representadas por duas naves, no canto esquerdo superior da tela, e mais a nave que já se acha em ação. Lembre-se de que as naves simbolizam o estado das vidas de Opa-Opa e indicam as suas possibilidades de ganhar o jogo.

Este preço aumenta de $ 1.000 para cada compra adicional.

HEAVY BOMB
Liquida todos os inimigos que se acharem sob você.
$ 2.000
Este preço aumenta em $ 1.000 para cada compra adicional.

CONTINUE
Usa-se uma só vez para continuar o jogo, mesmo depois que aparece o aviso *Game Over* (Jogo Encerrado).
$ 20.000

EXTRA SHIP
Aumenta o número de naves.
1ª - $ 5.000 3ª - $ 50.000
2ª - $ 20.000 4ª - $ 100.000
e assim sucessivamente.

AUTO BEAM
Arma de fogo rápida.
$ 10.000

SHIELD
Cria uma proteção impenetrável ao redor de Opa-Opa.
$ 12.000

Fantasy Zone

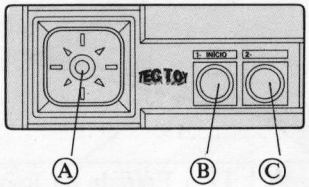
Dez anos depois de ausentar-se de sua pátria, Opa-Opa está de volta a Fantasy Zone. Mas, esta já não é a mesma.

Acontece que um grupo de Blackhearts se uniu para tomar conta de Fantasy Zone e, agora, Opa-Opa precisa defender a cidade.

Você terá de atravessar várias *Zonas Warp* interligadas, (portas que transportam para outras fases) antes de conseguir chegar até os Blackhearts e destrui-los. Portanto, prepare-se para uma dura batalha.
E, lembre-se: localize os inimigos, mas jamais toque neles. São perigosíssimos!

Como Utilizar os Controles

Antes de começar o jogo, procure familiarizar-se com todos os movimentos e funções de cada botão de controle.



Rodada 2: Sensor Straits

FLYTRAP

CYCLOPES

SLUG

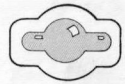
ELEPHANT MAN

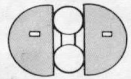
SNAKE BITE

Rodada 3: Lost Fields

HAMMERHEAD

ATOM


BISMARK


NUCLEAR CACTUS

Rodada 4: Checkered Paths

KILROY

JOURNEYMAN

BEEHIVE

SPHINX

Rodada 5: Lands of Fortune

BARRELFACE

AMOEBA

CLONE

KNUCKLEJAW

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 CQ 800 714626

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