

Game Gear®

WONDER BOY



TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

FUNEKA O AMAZONAS

TEC TOY

Dicas úteis

- Mantenha-se em movimento! Se perder muito tempo, acabará perdendo também toda a sua força!
- Apanhe todos os itens que puder, a fim de continuar vivo!

Como colocar o cartucho no GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho WONDER BOY no console (veja figura), conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. WONDER BOY é para 1 jogador somente.

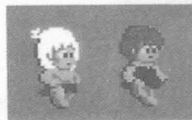
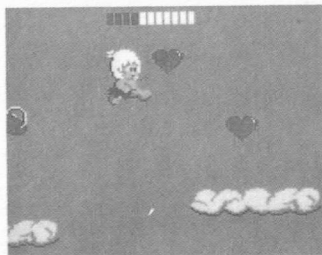
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!

Entrada do Cartucho

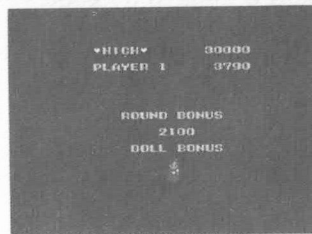


Estágio de bonificação

Em cada rodada existem determinados itens que se denominam itens extraordinários, que lhe permitem entrar no estágio de bonificações. Ao completar este estágio, você pode pular vários outros estágios da rodada sem perder pontos. Ao pegar um dos itens extraordinários, uma garota misteriosa, chamada Ronnette, aparece e o leva ao estágio de bonificações.



Pontos de bonificação



Você pode ganhar 2 tipos de bonificação.

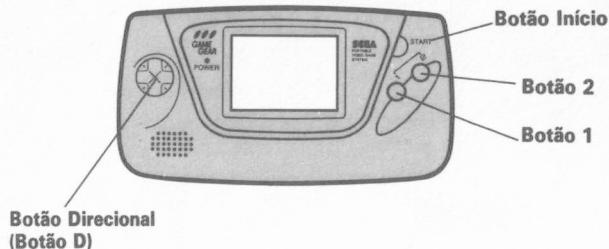
Bonificação de rodada: é acrescentada a sua pontuação, dependendo do nível do seu medidor de força, no final da rodada.

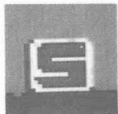


“Devem ter sido os senhores malvados da floresta! Aqueles criminosos levaram Tanya! É melhor voltar e conseguir ajuda!” Jan e Trish correram para a vila. Ao ouvir o que acontecera com a pobre Tanya, Tom logo concluiu que era a única pessoa apta a salvar a moça. Ainda assim, precisaria de algum auxílio! Junte-se a Tom, ajude-o a acabar com os senhores malvados da floresta e salve Tanya!

Assuma o controle!

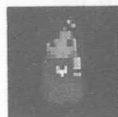
Para um melhor desempenho no jogo, antes de começar aprenda bem as diferentes funções de cada botão do seu GAME GEAR.





S.E.G.A. Cada letra vale 1 000 pontos. Pegando as 4 letras você ganha uma chance extra para continuar no jogo.

Observação: Ao atingir 20 000, 40 000 ou 60 000 pontos, você também ganha uma chance extra de continuar no jogo.



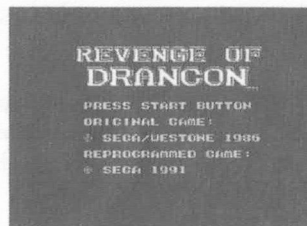
Boneca Ela lhe dá pontos extras (veja, mais adiante, a rubrica **Pontos de bonificação**). Você deve pegar cada boneca que aparece em cada rodada, a fim de chegar à área final. Você pega a boneca automaticamente, mesmo que chegue ao estágio de bonificações sem apanhá-la (veja como funciona, na rubrica **Pontos de bonificação**). Cada boneca vale 1 000 pontos.



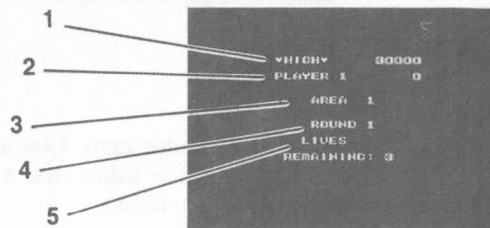
Hibisco Aparece no lugar da boneca, quando você já tiver pegado esta na primeira vez em que percorrer determinada área. Cada um vale 500 pontos.

Começando

Ao aparecer a tela do título, pressione o **Botão Início**, a fim de observar a tela com as informações do jogo.



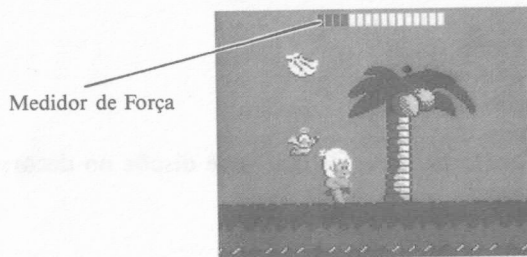
1. Pontuação recorde.
2. Sua pontuação.
3. Número da área.
4. Número da rodada.
5. O número de vidas de que você dispõe no decorrer do jogo.



Prepare-se para entrar em ação!

Para salvar Tanya, você precisa derrubar inimigos com o seu machado e saltar obstáculos em 10 áreas diferentes. Você enfrentará o Chefe, o senhor malvado da floresta, no final de cada área. Cada área é constituída de 4 rodadas e cada rodada se divide em 4 estágios.

À medida que jogar, fique de olho no seu medidor de força. Quando ele ficar vazio, você perde uma vida e a chance de completar o jogo. Você ganha força sempre que pegar determinados itens.



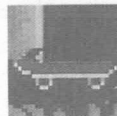
Os seus itens essenciais



Ovos Contêm determinados itens. Quebre-os com o machado ou ande sobre eles, a fim de verificar seu conteúdo.



Machado Você pode arremessar 2 machados sucessivamente. Cada um vale 100 pontos.



Skate Aumenta sua velocidade. Lembre-se, porém, de que uma vez que o montou, você não poderá voltar ou parar. Ele desaparece quando você colide com um obstáculo ou com um inimigo. Cada um vale 200 pontos.



Leite Reabastece seu medidor de força. Cada um vale 500 pontos.



Anjo Com ele você fica invencível!



Ovos com pintas Contêm cortadores cruéis que podem ceifar sua vida! Eles só o abandonarão quando você terminar uma rodada ou quando tiver só 2 unidades no medidor de força.



Botão Direcional (Botão D)

- Pressione para a esquerda ou para a direita, para movimentar Tom nessas direções.
- Pressione (\ , /) para Tom se movimentar mais depressa.

Botão Início

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para fazer a pausa durante o jogo e para verificar sua pontuação. Pressione novamente, a fim de reiniciar o jogo.

Botão 1

- Pressione para arremessar o machado (se estiver armado com ele).

Botão 2

- Pressione para saltar. A fim de realizar saltos bem altos, pressione o **Botão D** para cima e, em seguida, pressione o **Botão 2**. Ou então, pressione o **Botão 1** e o **Botão 2** simultaneamente.

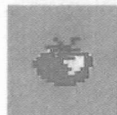
Alimento!

Os itens seguintes lhe dão força e pontos.



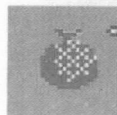
Banana: 50 pontos

Maçã: 50 pontos



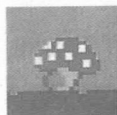
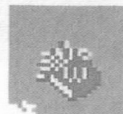
Tomate: 100 pontos

Cenoura: 100 pontos



Melão: 200 pontos

Batatinha frita: 500 pontos



Cogumelos Aumentam o número de pontos que você ganha e o volume de força que você adquire, sempre que pega um dos itens de alimento.

Missão: salvar Tanya!

Tom e sua namorada Tanya vivem no belo e pacífico país de Kokos. Certo dia, Tanya foi passear na floresta com suas amigas Jan e Trish. Tanya parou junto a uma fonte para beber um pouco de água, enquanto Jan e Trish continuavam a caminhada. De repente, um grito ecoou entre as árvores!



“Que foi isso? Parecia a voz de Tanya!” disse Jan. Quando ela e Trish correram de volta para a fonte, Tanya tinha desaparecido! Viam-se, apenas, uma caveira e dois ossos cruzados, pintados no tronco de uma das árvores próximas.

Bonificação de boneca: representa o mesmo número de pontos da bonificação de rodada, mas só é acrescentada a sua pontuação se você pegar a boneca.

Jogo terminado e prorrogação do jogo (“Game Over” e “Continue”)

Você começa o jogo com 3 chances de completar o jogo. Quando colidir com um inimigo ou quando seu medidor de força ficar vazio, você perde uma chance. Se perder todas as 3 chances, o jogo termina. Ao aparecer na tela a informação “Game Over”, selecione “Continue” para recomendar a partir do ponto em que você caiu fora. Para voltar à tela das informações do jogo, selecione “Restart”. A seguir, pressione o **Botão 1** ou **2**.



Observação: Se não fizer uma seleção antes de o senhor malvado sair da tela, a imagem do título aparece.

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 LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797