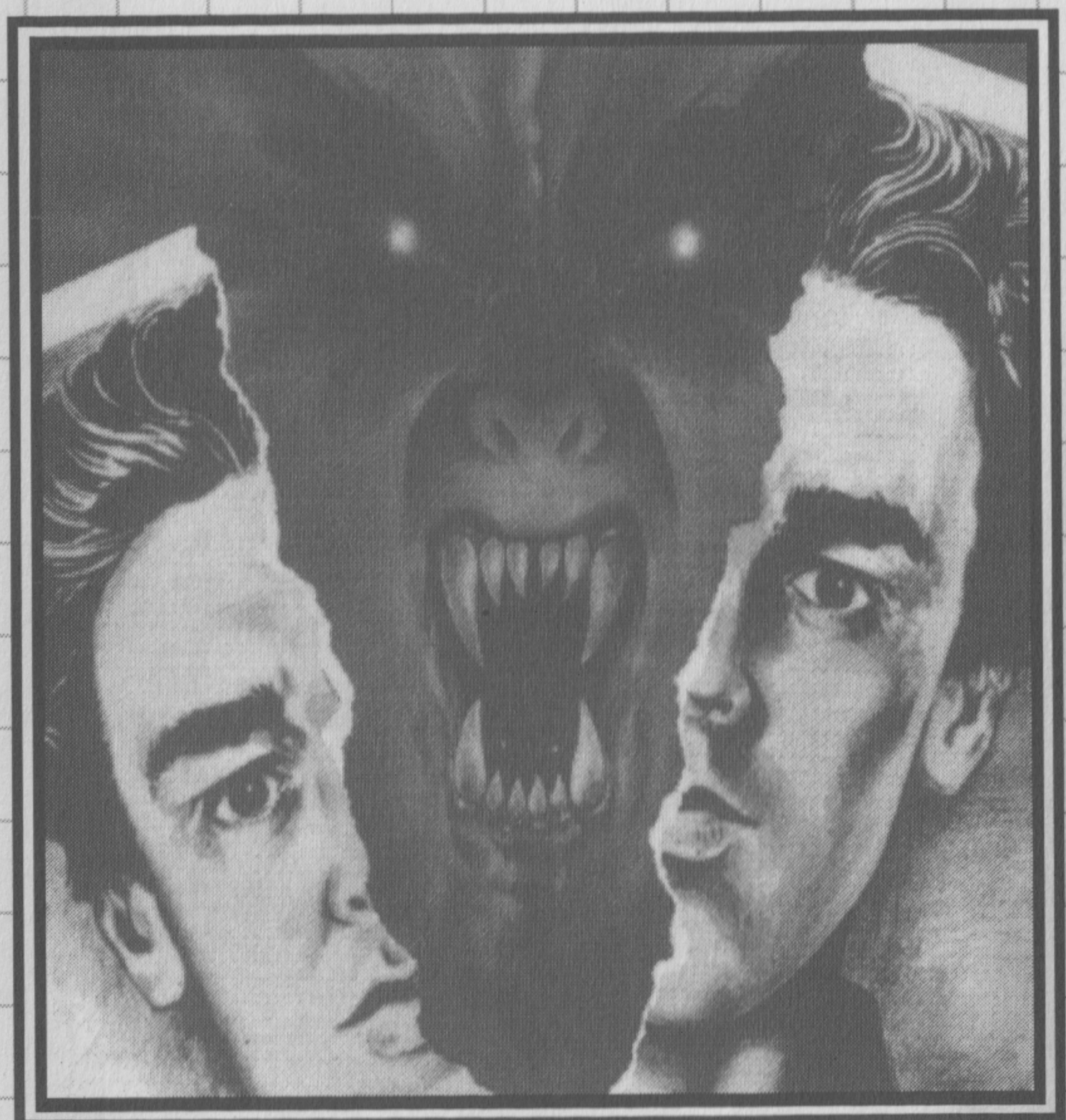
Master System®

WOLFCHILD



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

Virgin GAMES

TEC TOY

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 da 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.
- 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.

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 seu médico.

EM ALGUM PONTO DO FUTURO, NO PICO DE UMA REMOTA ILHA, EM ALGUM LUGAR DO PACÍFICO SUL...

...SAUL MORROW SENTA-SE SOZINHO NO LABORATÓRIO DE SEU PAI...

...MILWAUKEE... O ATLETA OLÍMPICO SAUL MORROW RECUSOU-SE A COMENTAR O SEQÜESTRO E ASSASSINATO DE SEU PAI, O CIENTISTA KAL...

TUDO VOLTOU À SUA MEMÓRIA ... SUA MÃE E SEU IRMÃO BRUTALMENTE ASSASSINADOS POR AGENTES DA CHIMERA... SEU PAI SEQÜESTRADO... MAS AGORA NÃO ERA HORA PARA SOFRIMENTO... ERA HORA DE AGIR!

MÃE!

PAUL!

PAI!

SAUL MAL CONSEGUIA CONTER SEU ÓDIO, MAS ELE SABIA QUE, POR SI SÓ, NÃO CONSEGUIRIA ENFRENTAR AS FORÇAS DA CHIMERA... NO COMPUTADOR DE SEU PAI ELE DESCOBRIU O PROJETO WOLFCHILD (MENINO-LOBO) - UM PROGRAMA GENÉTICO PARA CRIAR UM GUERREIRO LICANTROPO... UM SER HUMANO QUE PODE SE TRANSFORMAR NUM PODEROSO HOMEM-LOBO, COM PODERES PSÍQUICOS SOBRENATURAIS...

XP-78939

SAUL ATIVOU O PROGRAMA DE TRANSFORMAÇÃO... AGORA NÃO HAVIA MAIS RETORNO!

E AVANÇOU PARA A CABINE

1

A CONTAGEM REGRESSIVA DE CINCO SEGUNDOS PARECEU DURAR TODA A ETERNIDADE...

2

3

O METAL FRIO SE ENCAIXOU NO LUGAR... A CABINE FOI INUNDADA POR LUZ... INICIOU-SE A EXPERIÊNCIA!

4

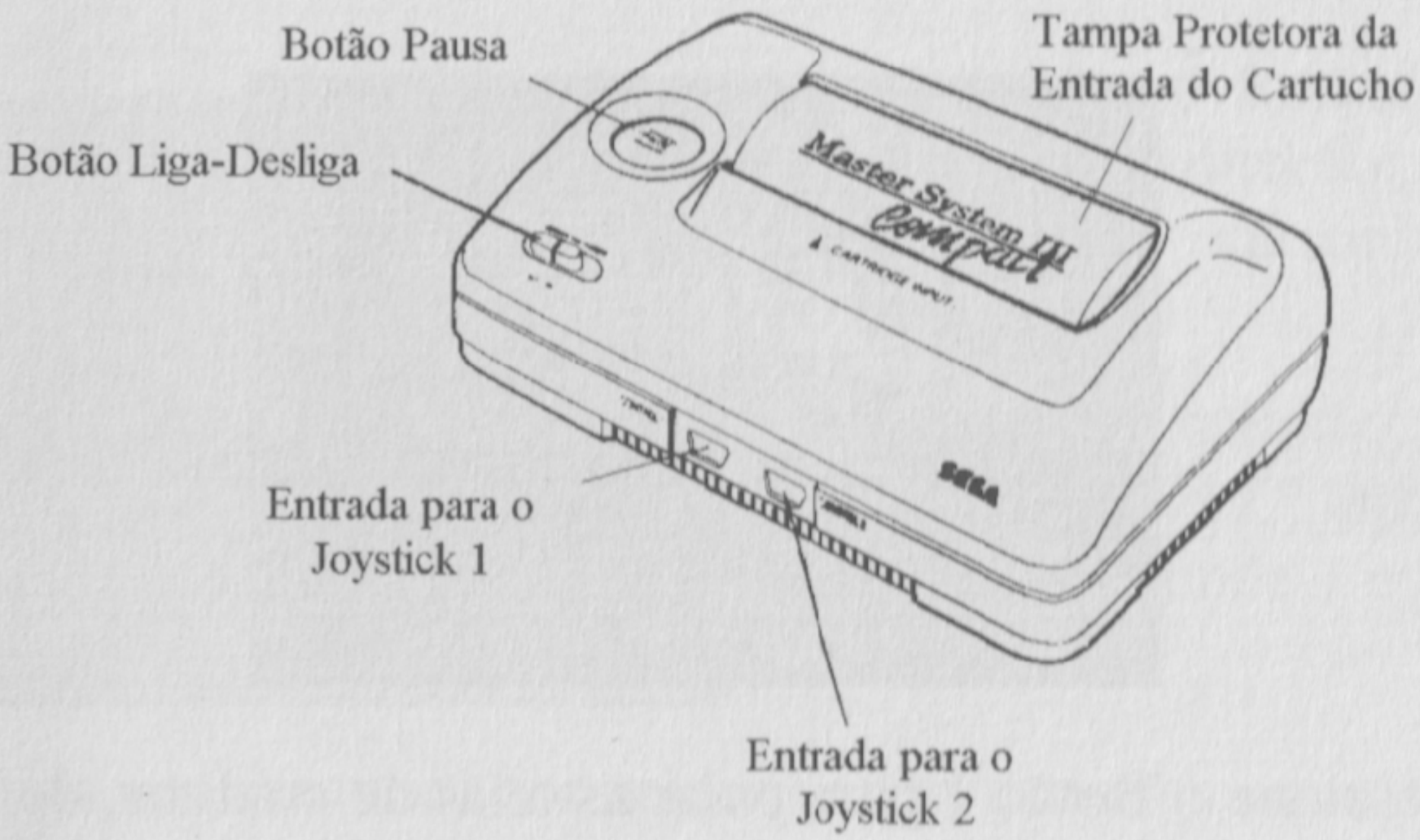

A DOR ERA INTENSA, MAS A TRANSFORMAÇÃO FOI RÁPIDA...


AAROOOOOOOOOH!

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

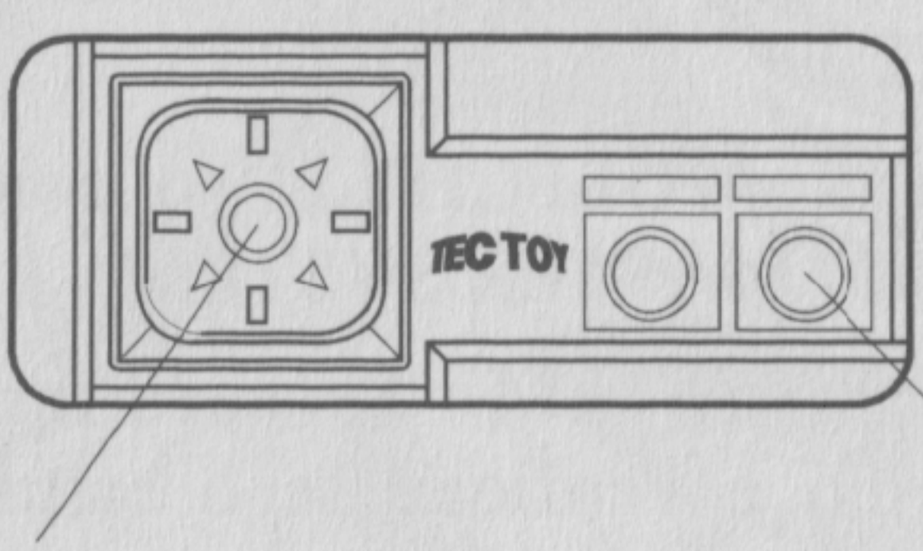
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho WOLFCHILD no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. WOLFCHILD é para apenas 1 jogador.

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



Assuma o Controle

Antes de começar a jogar, gaste um tempo para se familiarizar com os movimentos e funções dos botões de controle.



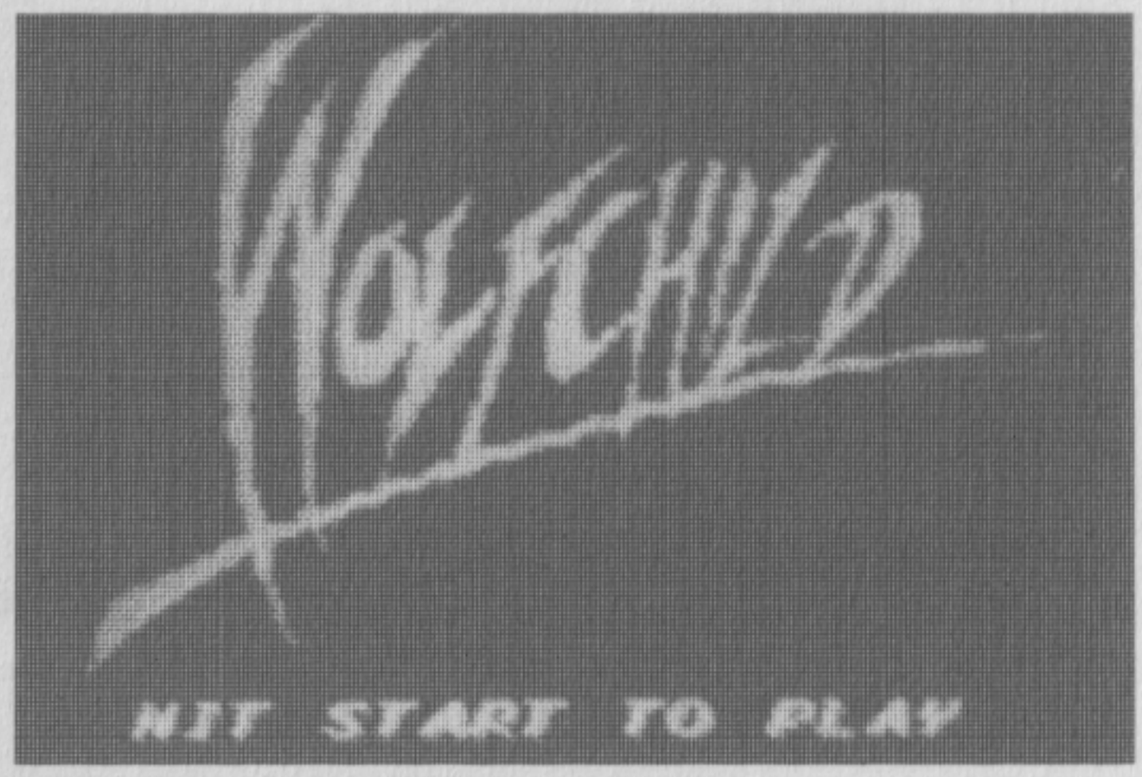
Botão Direcional (Botão D)

Botão 1

Botão 2

Tela de Apresentação

Depois da apresentação da Tela da Sega e dos créditos da Virgin Games e da Core Design, aparece a Tela de Apresentação do WOLFCHILD.



- Pressione o Botão 1 para pular as telas de créditos, de Virgin Games em diante.
- Pressione o Botão 1 na Tela de Apresentação, para ativar a Tela de Opções.

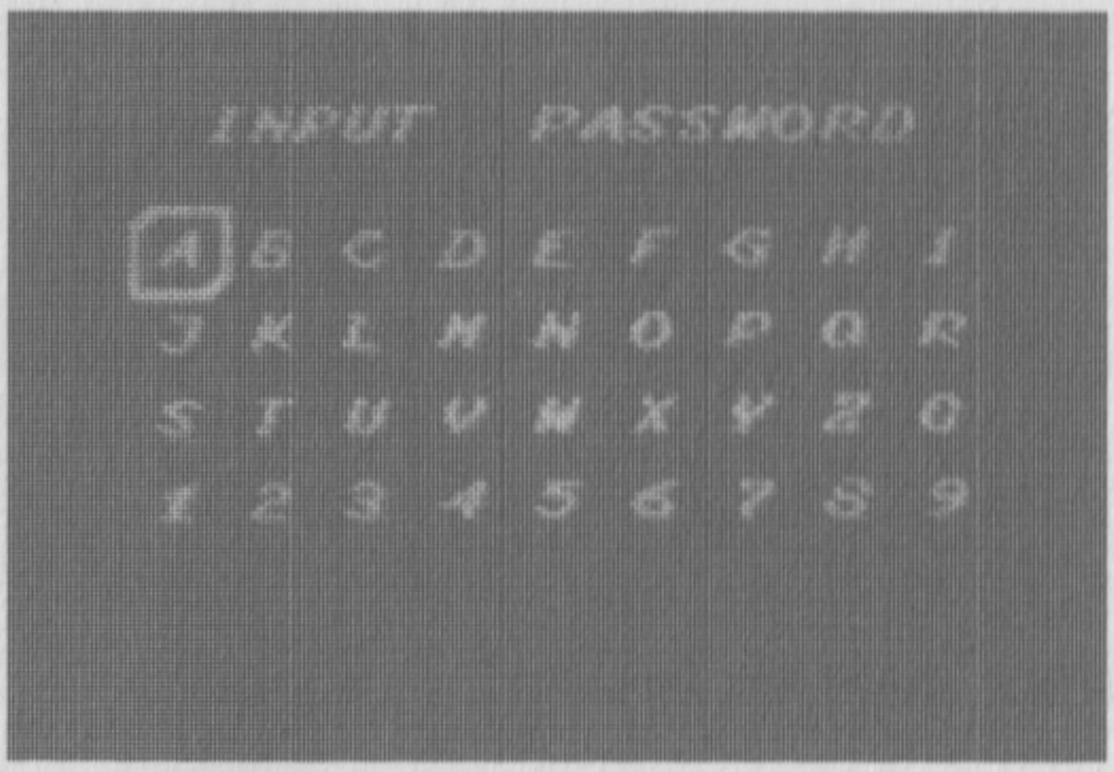
Tela de Opções

Aparecem duas opções: START GAME (Iniciar o Jogo) e ENTER PASSWORD (Entrar com a Senha).

- Pressione o Botão D para cima ou para baixo para mover o cursor de uma opção para a outra.
- Pressione o Botão 1 para selecionar a opção iluminada pelo cursor.

START GAME: Começa o jogo a partir do estágio cujo número está apresentado abaixo da opção ENTER PASSWORD.

ENTER PASSWORD: Cada estágio tem sua própria senha de 5 caracteres. Quando um determinado estágio é terminado, sua senha é fornecida. Você pode, então, reiniciar o jogo a partir do início daquele estágio, simplesmente entrando com a senha. Quando essa opção for selecionada, aparecerá uma Tela de Senha.

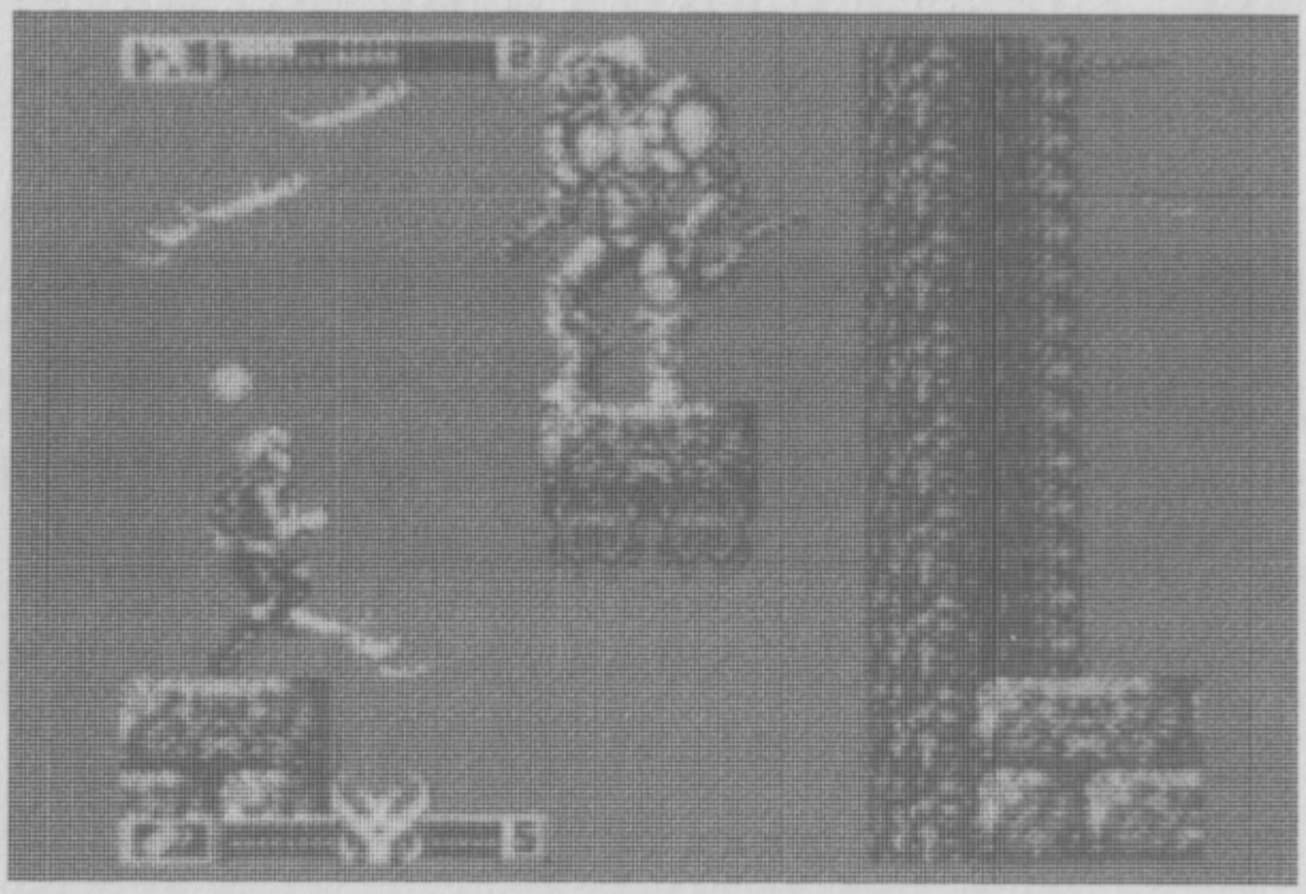


- Pressione o Botão D em qualquer direção, para mover o cursor pelas letras.
- Pressione o Botão 1 para selecionar a letra ou número onde está o cursor.

À medida em que você for selecionando as letras ou números, eles irão aparecendo abaixo do bloco de caracteres. Quando o quinto caractere for selecionado, a senha será registrada. Você será, então, informado se a senha foi ou não aceita.

O Que Você Pode Esperar Ver no Jogo

Com uma explosão cegante de luz, Saul Morrow se materializa no campo de jogo, onde acontecerão todas as ações. Ele está em sua forma humana. Aparecem inimigos, com diversas formas e vários tamanhos. A cada adversário eliminado do jogo, você ganha pontos.



Saul não consegue andar por todas as partes do cenário, mas pode usar plataformas improvisadas para alcançar os locais.

O que deverá aparecer durante o jogo:

1.Painel de Estado Físico

O Painel de Estado no alto da tela se divide assim:

Estado Físico: A pequena figura mostra se Saul está em seu estado humano ou no estado de homem-lobo.

Vitalidade Humana: A maior das duas barras mostra a energia de Saul em sua forma humana.

Vitalidade do Homem-Lobo: Energia de Saul quando ele está no estado de homem-lobo.

Vidas Restantes de Saul: Você começa com 4 (o número "3" é mostrado na tela, porque uma das 4 já está sendo usada).

2.Painel de Estado das Armas

O Painel de Estado na parte de baixo da tela se divide assim:

Poder Psíquico Disponível: A pequena figura mostra qual dos poderes psíquicos Saul está usando em sua forma de homem-lobo.

Estado do Poder Psíquico: Mostras quantos disparos Saul ainda tem do Poder Psíquico, que está em uso na sua forma de homem-lobo.

Bombas Inteligentes Disponíveis: Saul começa sem bombas inteligentes. À medida em que essas bombas são coletadas e usadas, esse contador aumenta e diminui.

De Homem para Homem-Lobo

Quando sua vitalidade humana ultrapassa o limite máximo, Saul é transformado em homem-lobo. Quando a vitalidade de homem-lobo cai para um valor abaixo do limite humano, Saul adquire novamente sua forma humana. Na forma de homem-lobo, Saul tem disparos psíquicos à sua disposição.

Controlando Saul Morrow

Correr

A forma mais conveniente de se chegar onde se quer é sobre os pés ou patas!

- Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para fazer Saul correr nessas direções.

Pular

Salte de plataforma para plataforma, sobre adversários ou evitando tiros.

- Pressione o Botão 1 para fazer Saul dar um pulo para cima.
- Mantenha pressionado o Botão D para a esquerda ou direita, e pressione o Botão 1 para fazer Saul pular nessas direções.
- Pressione o Botão D para a esquerda ou direita enquanto Saul está no ar, para dirigir seu pulo nessas direções.

Abaixar-se

Há momentos em que é preciso se abaixar, seja para escapar de tiros ou para dar um soco num adversário ou objeto que esteja abaixo da cintura.

- Pressione o Botão D para baixo para fazer Saul se abaixar.
- Pressione o Botão D para a esquerda ou direita quando Saul está abaixado, para fazê-lo olhar para essas direções.

Dar Socos

Saul tem um soco terrível. Ele é perfeitamente capaz de destruir um oponente com um só golpe.

- Pressione o Botão 2 para fazer Saul dar um soco na direção em que ele estiver olhando, esteja ele em pé ou abaixado. Se Saul estiver correndo, ele vai parar para dar o soco.

Uso das Armas Psíquicas

Em sua forma de homem-lobo, Saul pode atirar poderosos raios de energia psíquica.

- Pressione o Botão 2 para fazer Saul atirar um raio de energia psíquica na direção que ele estiver olhando, esteja ele em pé ou abaixado. Se Saul estiver correndo, ele vai parar para atirar.

Uso de Bombas Inteligentes

- Mantenha pressionado o Botão 2 durante, aproximadamente, 1 segundo, para fazer Saul lançar uma Bomba Inteligente.

Parar Tudo!

- Pressione o Botão de Pausa no Master System durante o jogo para congelar a ação. A tela vai escurecer.
- Pressione o Botão de Pausa para recomeçar a jogar quando a ação estiver interrompida.

Fim de Jogo

Então, você não tem mais vidas disponíveis? Não se preocupe, isso acontece aos melhores de nós. Não desista. Quando aparecer a Tela GAME OVER (Fim de Jogo), sua pontuação será apresentada na parte de baixo da tela. Aparecerá também a maior pontuação já conseguida por alguém. Note que, quando você desliga o Master System, a pontuação máxima retorna para seu valor padrão: 5.000.000 pontos.

Apêndice 1

Objetos

Quando vir alguma destas bonificações, apanhe-a:

PONTOS: Há seis diferentes bonificações de pontos que podem ser apanhadas. Dependendo do tamanho, elas valem 100, 200, 400, 1.000, 2.000 ou 4.000 pontos.

BOMBA INTELIGENTE: Quando uma Bomba Inteligente é ativada, surge uma gigantesca onda de energia psíquica, que retira 10 golpes do adversário visado. As Bombas Inteligentes só serão ativadas se explodirem em chão duro, portanto, seja cuidadoso quando lançar uma delas.

VITALIDADE: Repõe uma ou duas unidades da vitalidade de Saul.

SUPER VITALIDADE: Repõe toda a vitalidade de Saul, isto é, sua barra de energia volta ao máximo. Saul será automaticamente transformado em homem-lobo.

AUMENTO: Aumenta de uma unidade o comprimento da barra de vitalidade de Saul.

ESCUDO: Um escudo giratório de energia psíquica torna Saul temporariamente invulnerável aos disparos do adversário.

REINÍCIO: Se o personagem de Saul for perdido, o jogo não será reiniciado a partir do começo do estágio, mas, sim, a partir de onde foi encontrada essa bonificação.

PODER PSÍQUICO: Quando Saul está na forma humana, o Poder Psíquico aparece nesse estado vazio. Apanhe-o para ganhar 400 pontos de bonificação.

Apêndice 2

Poderes Psíquicos

Quando Saul assume sua forma de homem-lobo, ele pode usar qualquer Poder Psíquico que conseguir pegar. Lembre-se: os disparos especiais fornecidos têm um suprimento limitado.

DISPARO DUPLO: Os disparos do homem-lobo ficam duas vezes mais rápidos. Cada disparo tem o poder igual a um golpe.

DISPARO DE ARCO: Os disparos de Saul são atirados numa trajetória curva; ideal para atingir qualquer coisa que esteja atrás de Saul. Eles têm o poder igual a um golpe.

QUEIMADOR: Esses disparos voam através de quase tudo; desde adversários até blocos destrutíveis, exceto as partes mais sólidas do cenário. Eles têm poder igual a vários golpes.

DISPARO AUTOMÁTICO: Esses disparos perseguem o adversário, e não param enquanto não atingirem seu alvo, ou alguma parte sólida do cenário. Se um adversário for destruído antes que o disparo automático entre em contato com ele, este passará a perseguir um novo alvo. Os disparos automáticos têm poder igual a vários golpes.

BOLA DE PLASMA: Esses disparos percorrem o campo de jogo em zigue-zague até atingir um adversário, ou alguma parte sólida do cenário. Bolas de Plasma têm poder igual a quatro golpes.

TRÊS VIAS: Um grupo de três disparos será lançado para frente. Cada um tem poder igual a um golpe.

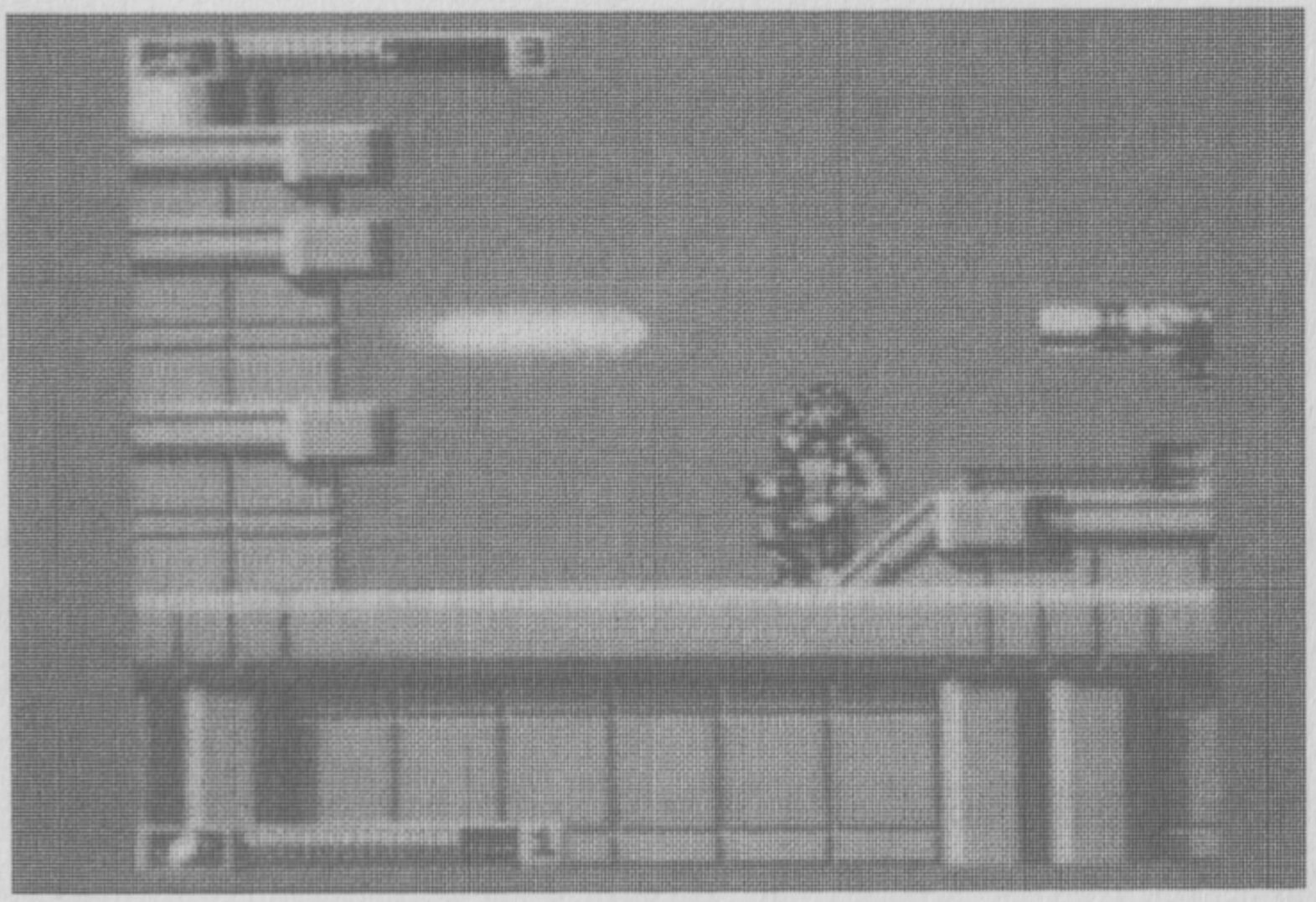
ESTRONDO GIRATÓRIO: Uma barreira de energia que gira ao redor do corpo de homem-lobo de Saul, aplicando dois golpes em qualquer adversário que tocar.

Apêndice 3

Os Cinco Estágios

A descrição seguinte dos estágios lhe dará uma idéia do que esperar.

Estágio 1 - Nave-Lobo: Saul conseguiu embarcar como clandestino num gigantesco cruzador de batalha que voava para a base da Chimera. Infelizmente, a aeronave foi tomada por esquadrões de assalto aerotransportados, armados com rifles de laser. Cuidado para não ser assado pelos motores!



Estágio 2 - Floresta: Saul salta da nave antes que ela atinja seu destino. Ele aterrissa numa estranha selva cheia de árvores enormes e plantas hostis. Cuidado com as tropas terrestres da Chimera, com os lagartos mutantes e com o Camaleão.

Estágio 3 - Templo Antigo: Esse labirinto subterrâneo pertence a uma civilização perdida há muito tempo; e eles não gostam de visitantes inesperados: Há antigas armadilhas espalhadas por todo o templo e insetos supercrescidos fazem patrulha.

Estágio 4 - Laboratório: Saul consegue subir até alcançar um elevador de carga, que vai para a base da Chimera. Peixes mutantes e outros experimentos mortíferos rondam as passagens.

Estágio 5 - Núcleo Interno: Bem no meio da base da Chimera, um confronto com o mortífero Draxx o espera.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

TAZ-MANIA



Os personagens, nomes e tudo que estiver relacionado a TAZ-MANIA são marcas registradas de Warner Bros. © 1992. Todos os direitos reservados.

Arrume a mala rapidinho, pois você parte nesse segundo para ajudar Taz, o adorável e faminto diabo da Tasmânia, que se meteu em uma grande confusão!

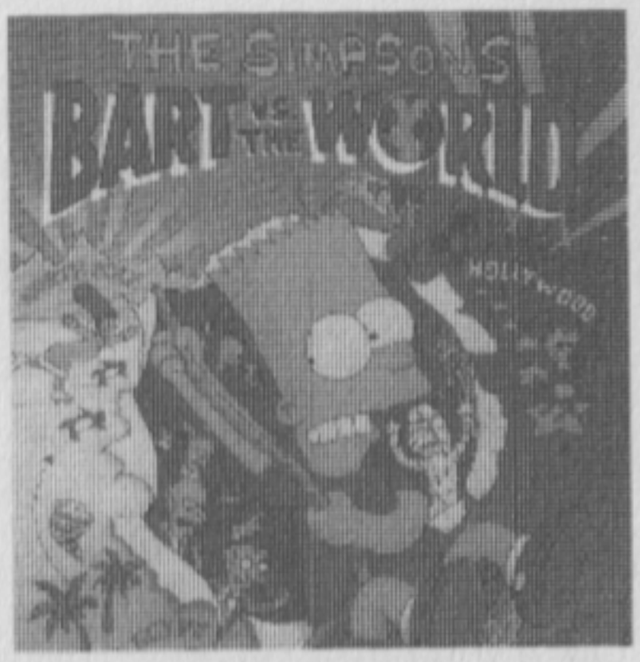
Ela começa quando o pai de Taz resolveu contar uma lenda. Ela dizia que, em algum lugar da Tasmânia, existia uma ave tão grande que um dos seus ovos seria capaz de alimentar uma 'família inteira por um ano!

Dá para acreditar? É claro que não! Mas Taz acreditou e seus olhos brilharam, fascinados com a visão do omelete que ele poderia fazer com um ovo desses. Na mesma hora seu estômago começou a roncar - RONC!! - e ele saiu em disparada para achar o tal pássaro.

Se o impaciente Taz tivesse esperado o final da história, saberia dos mil perigos que o separam do tão sonhado ovo: florestas impenetráveis, cavernas escuras, ruínas que desmoronam... Tomara que você consiga ajudar Taz em sua busca. Afinal, se ele não encontrar o ovo, o jantar poderá ser você!!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

THE SIMPSONS - BART VS. THE WORLD



The Simpsons™ & © Twentieth Century Fox Film Corporation. © 1993 Acclaim Entertainment Ltd. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença de Acclaim Entertainment Ltd.

Parece impossível, mas Bart ganhou um prêmio num concurso de arte! Nosso culto amiguinho vai levar a família para uma caça ao tesouro ao redor do mundo. Na verdade, tudo não passa de uma armação do Sr. Montgomery Burns que perdeu milhões desde que Homer foi contratado para sua usina nuclear.

Burns está gastando uma fortuna com essa viagem só para eliminar esta família da face da terra. Para isso ele conta com vários parentes importantes no mundo todo.

Tudo começa na China, onde a Grande Muralha transforma-se numa pista de skate. Depois vem o Pólo Norte - aqui Bart irá enfrentrar uma criatura metade-homem, metade-monstro, metade-Burns. 3 metades??? É, fazer o quê?

Bart ainda passa pelo Egito para dar uma bagunçada no vale dos Reis e na Esfinje e finalmente vai para Hollywood, onde o temido diretor de filmes, Eric von Burns, fará de tudo para acabar com os Simpsons. Burns pensa que não deve ser muito difícil eliminar uma família tão patética. Prove que ele está redondamente enganado e divirta-se com a mais nova aventura dos Simpsons!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

A TURMA DA MÔNICA EM:

O RESGATE



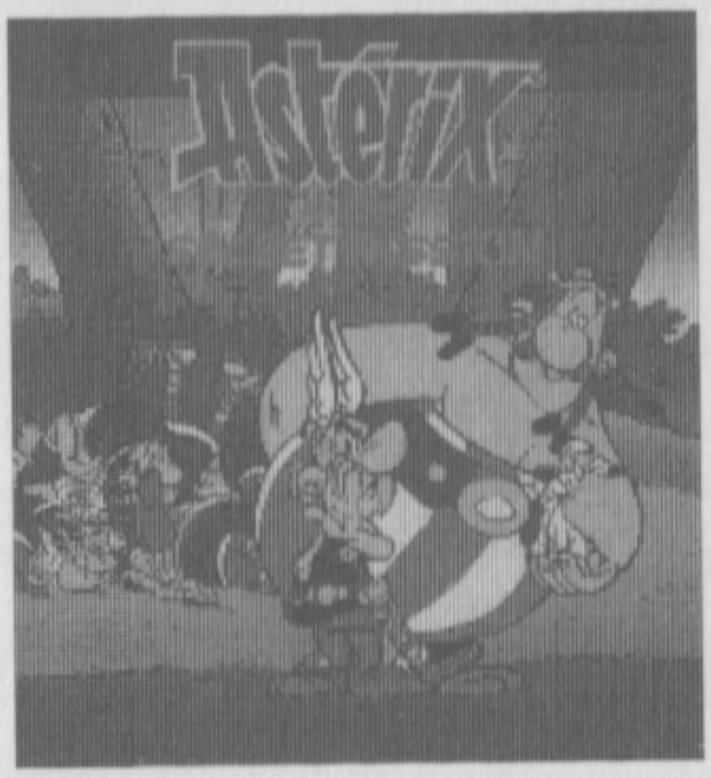
A turma da Mônica está novamente no videogame. Desta vez a Mônica foi raptada pelo Capitão Feio e agora a turma toda está tensa. Sabendo pelo Anjinho que ela estava presa na Terra dos Monstros, Magali, Cebolinha, Chico Bento, Anjinho e até mesmo o Bidu, entraram na máquina do tempo do Franjinha e partiram.

Não sabendo que perigos iriam enfrentar, eles se armaram muito bem, e se prepararam para muita alegria (como não poderia deixar de ser).

Agora você vai viver esta aventura na pele de todos estes personagens do Maurício de Souza. Cada um deles possui habilidades singulares, mas isso você perceberá durante o jogo. A única dúvida que paira é: será que Mônica ficará presa para sempre, ou seus amiguinhos conseguirão salvá-la? Esse mistério... é você quem vai resolver!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

ASTERIX AND THE SECRET MISSION



© 1993 Les Éditions Albert René/Goscinny-Uderzo

Asterix and the Secret Mission é mais um incrível jogo com a turma de Asterix, um clássico dos quadrinhos no mundo todo! Desta vez, estamos no ano de 50 a.c. e a Gália, assim como metade do mundo civilizado, está sob o domínio do grande César. O único foco de resistência é uma pequena vila onde nossos heróis vivem. Seu segredo para enfrentar o Império Romano é uma poção medicinal feita por Panoramix que lhes confere a força de 100 homens.

Mas a poção está acabando e Asterix e Obelix terão que percorrer toda a Gália atrás das 6 plantas que compõem a poção, antes que César perceba que ela está acabando.

Vivendo essa aventura na pele de Asterix ou Obelix, é bom você se apressar pois o tempo passa e as notícias correm. Nesse jogo, como César, você fatalmente vai entrar para a história: como um mísero conquistado ou como um grande conquistador!

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.

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

TEC TOY

©1993 Virgin Games Ltda.
Todos os direitos reservados.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS