

MEGA DRIVE

RISKY WOODS



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

TECTOY

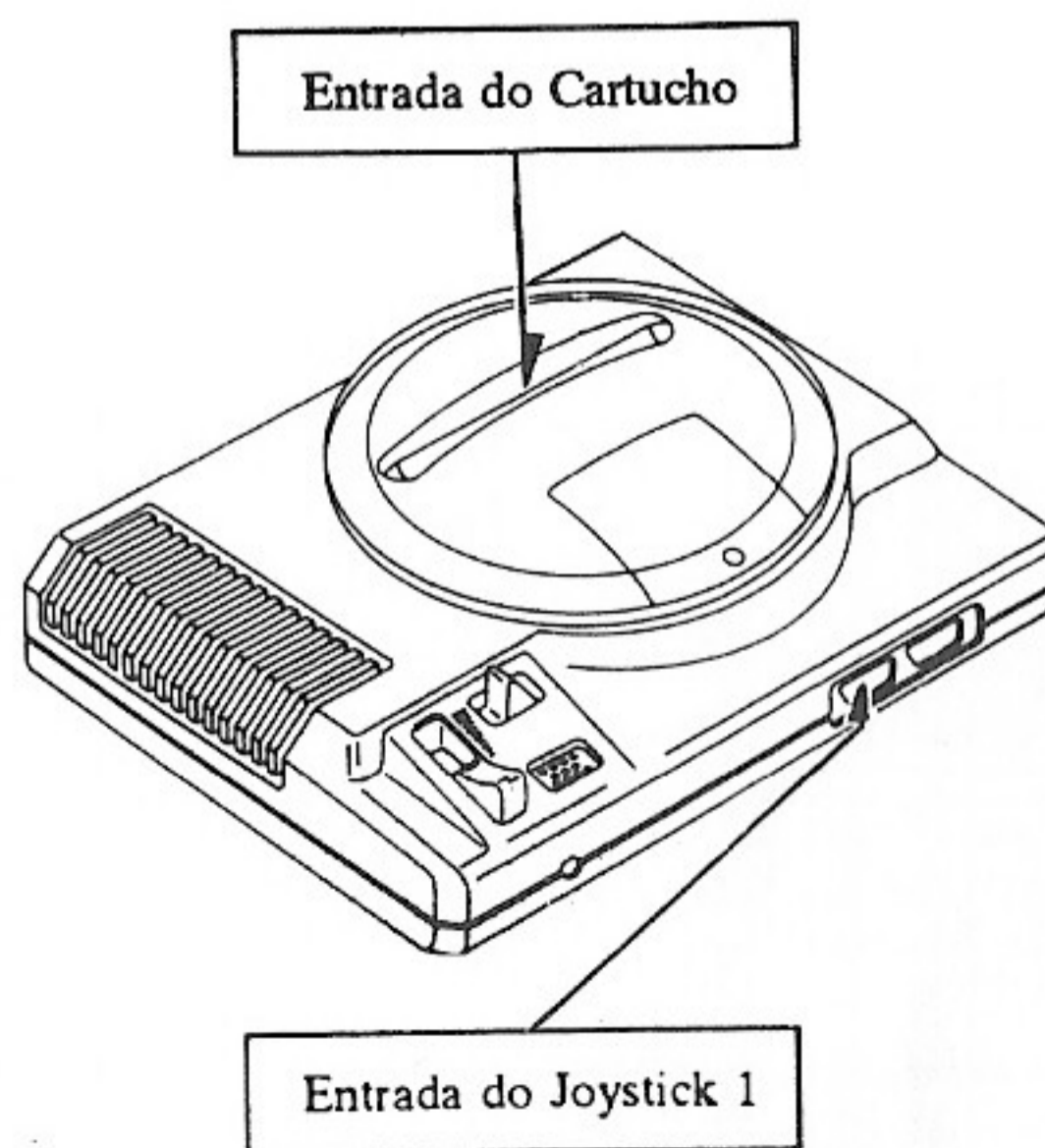
PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORHECA O AMAZONAS

Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho RISKY WOODS no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. RISKY WOODS é para apenas um jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



Dizem que aqueles velhos monges eram sábios...

Mas parece que eles não eram assim tão sábios – afinal, permitiram que o maligno Draxos os transformasse em estátuas. Dificilmente poderão ser considerados um exemplo de clareza de raciocínio.

Em todo caso, fossem os monges realmente sagazes ou apenas um pouco senis, o fato é que as coisas estão ruins, agora que eles se encontram petrificados. O mal se espalhou por toda parte – cadáveres fétidos vagueiam pelos bosques, as crianças não estão mais seguras, e o mundo se tornou um local assustador.

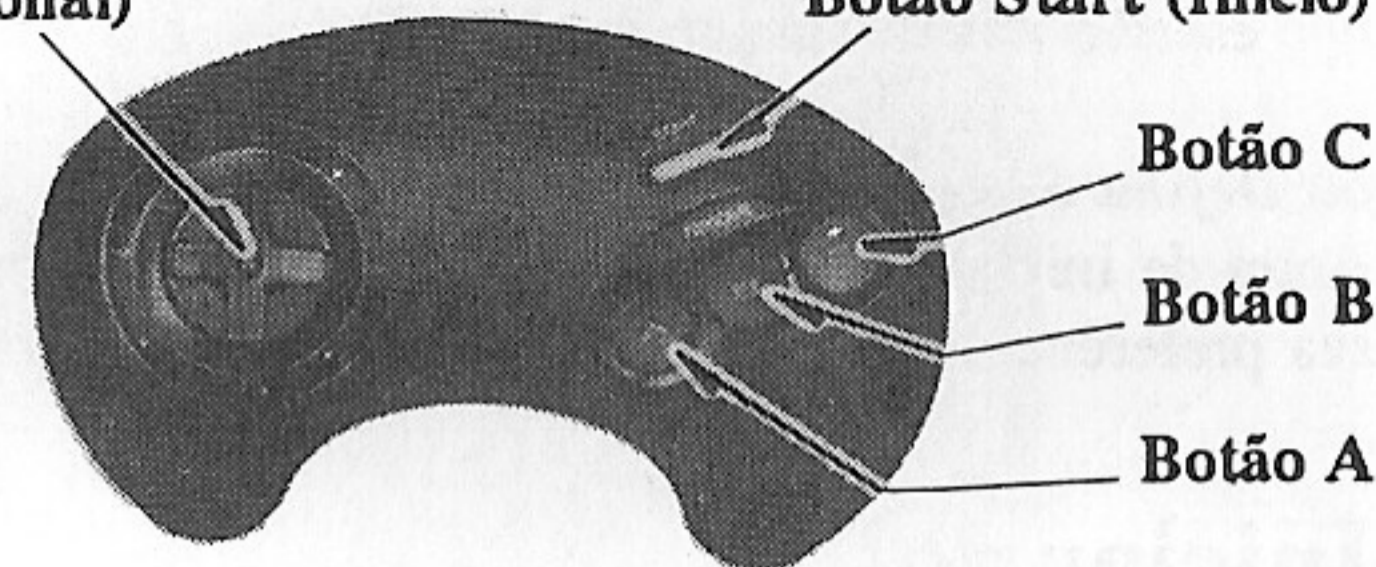
Felizmente, você – o jovem guerreiro Rohan – acaba de chegar para espalhar a morte e a justiça entre as hordas do mal. De armas nas mãos, sua missão será embrenhar-se na perigosa floresta de Risky Woods para libertar os monges de seu cativeiro petrificado. Assim que você tiver libertado os monges, e enviado Draxos de volta a seu lar maldito, a sabedoria será restaurada, e as boas velhinhas não mais precisarão carregar seus canivetes de mola.

Este é o plano, custe o que custar...

Assuma o Controle!

Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)



Botão D

- Pressione para esquerda ou direita para movimentar o guerreiro nestas direções.
- Pressione para baixo para abaixar e apanhar objetos.

Botão A

- Pressione para arremessar a arma (disparar).

Botão B

- Pressione para pular.

Botão C

- Pressione para cantar.

Botão Início

- Pressione para dar um pausa no jogo. Pressione novamente para reiniciar.

Use os Controles na Configuração Original...

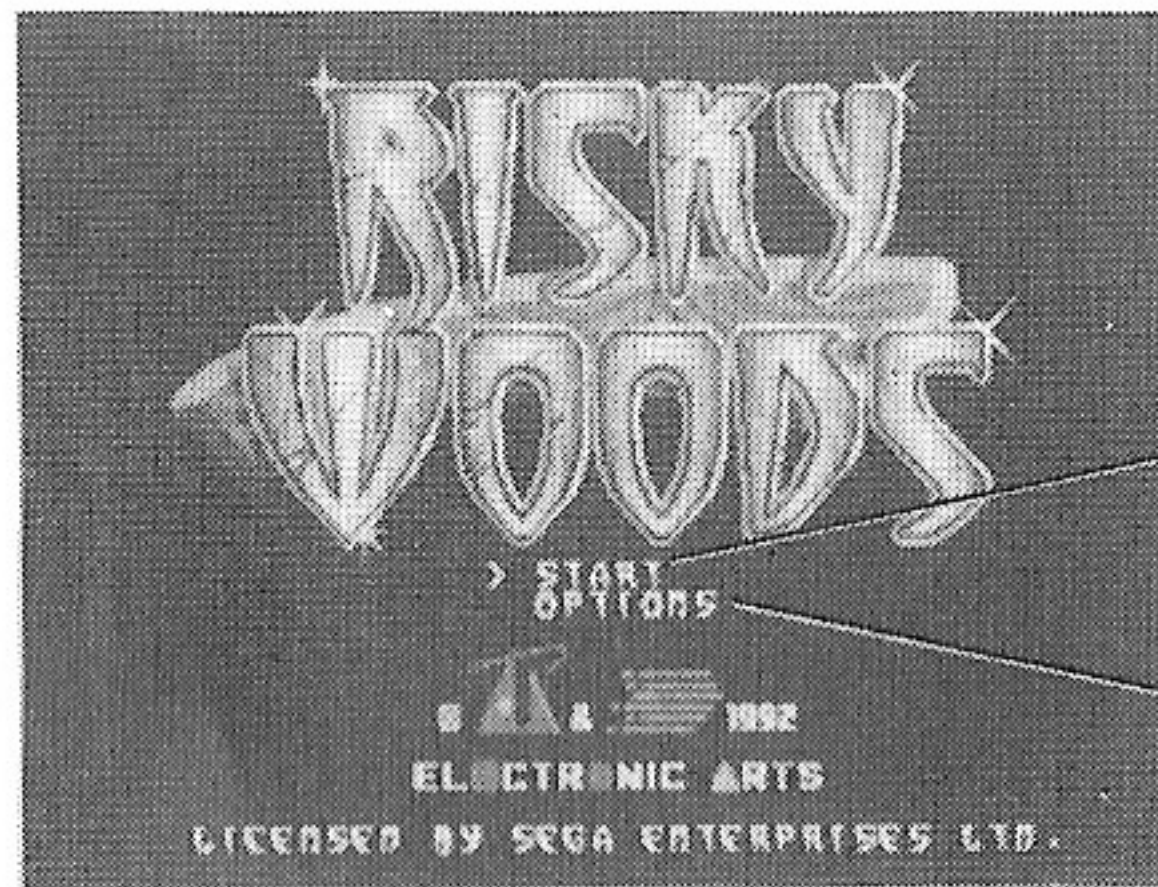
As funções dos botões descritas anteriormente mostram a *configuração original* dos controles para o RISKY WOODS. São os controles que estarão ativos quando você iniciar o jogo.

ou Defina Seus Próprios Controles

Antes de iniciar o jogo, você poderá definir os controles conforme sua preferência. Veja como fazer isso em "Iniciando!", a seguir.

Iniciando!

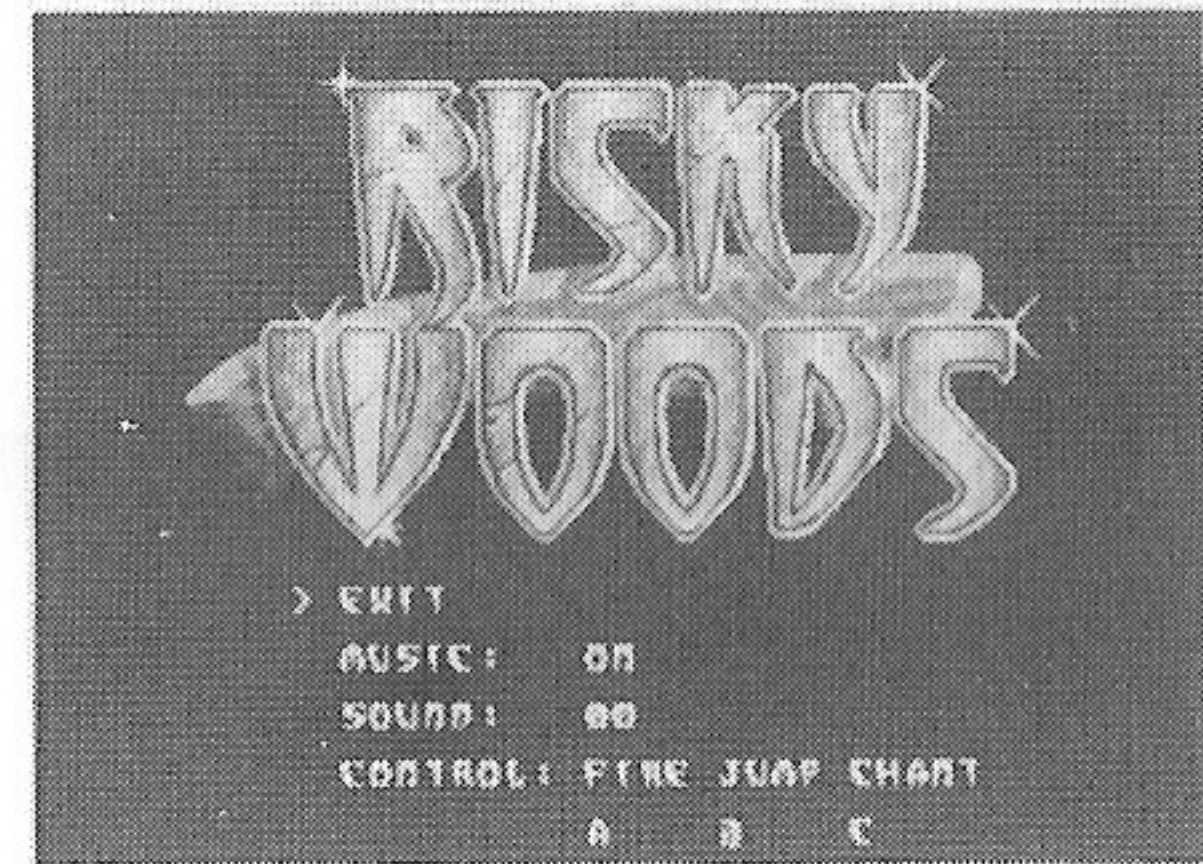
Após o logotipo, seguem-se as Telas de Créditos, Maiores Pontuações e uma Demonstração do Jogo. Pressione o **Botão Início** para chamar a Tela de Apresentação.



Inicia o Jogo

Chama a Tela de Opções

Pressione o **Botão D** para baixo para mover a seta para **OPTIONS**, e então pressione qualquer botão. A Tela de Opções aparecerá.



A Tela de Opções permitirá a você ajustar os controles do jogo de acordo com sua preferência. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo a fim de movimentar a seta para uma opção, e então:

MUSIC: Pressione qualquer botão para ligar ou desligar a música.

SOUND: Pressione o **Botão D** para a direita, ou para a esquerda, a fim de selecionar as várias músicas e efeitos sonoros disponíveis no jogo. Pressione o **Botão A, B** ou **C** para ativar sua escolha:

00	= Não executar a Música
01 a 19	= Música
20 a 43	= Efeitos Sonoros

CONTROL (Controle): Pressione o **Botão D** para a direita ou para a esquerda a fim de determinar os botões de seu joystick para:

(FIRE) Disparo
(JUMP) Pulo e
(CHANT) Canto.

As letras A, B e C referem-se aos botões laterais de seu joystick, enquanto U identifica o comando UP (Para Cima) de seu **Botão D**.

Note que:

O **Botão D** para baixo será sempre para abaixar e apanhar objetos.

O **Botão D** para a direita e para a esquerda será sempre para movimentar o guerreiro nestas direções.

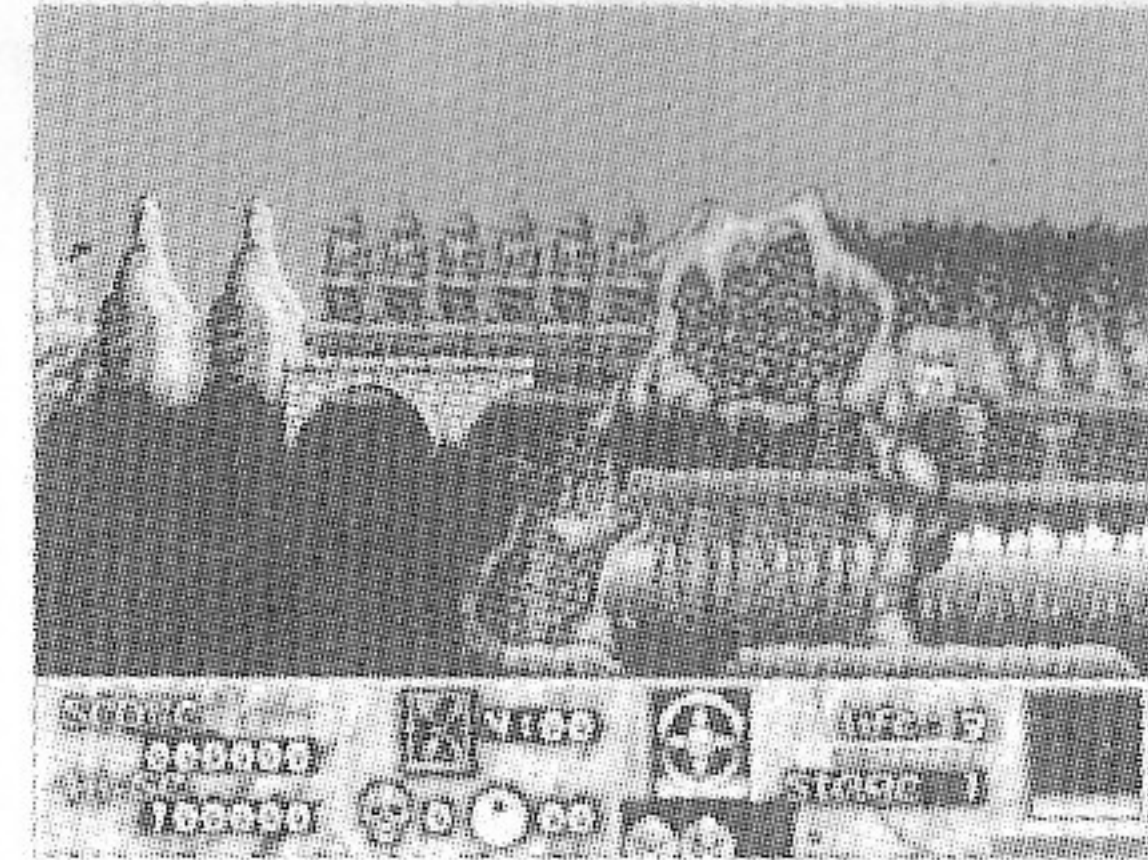
O **Botão Início** será sempre para pausa e interrupção de pausa.

Uma vez que você tenha ajustado os controles conforme sua preferência, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo a fim de movimentar a seta para a opção EXIT (Saída), e então pressione qualquer botão. A Tela de Apresentação reaparecerá.

Selecione a opção START na tela e pressione o **Botão Início** para iniciar o jogo.

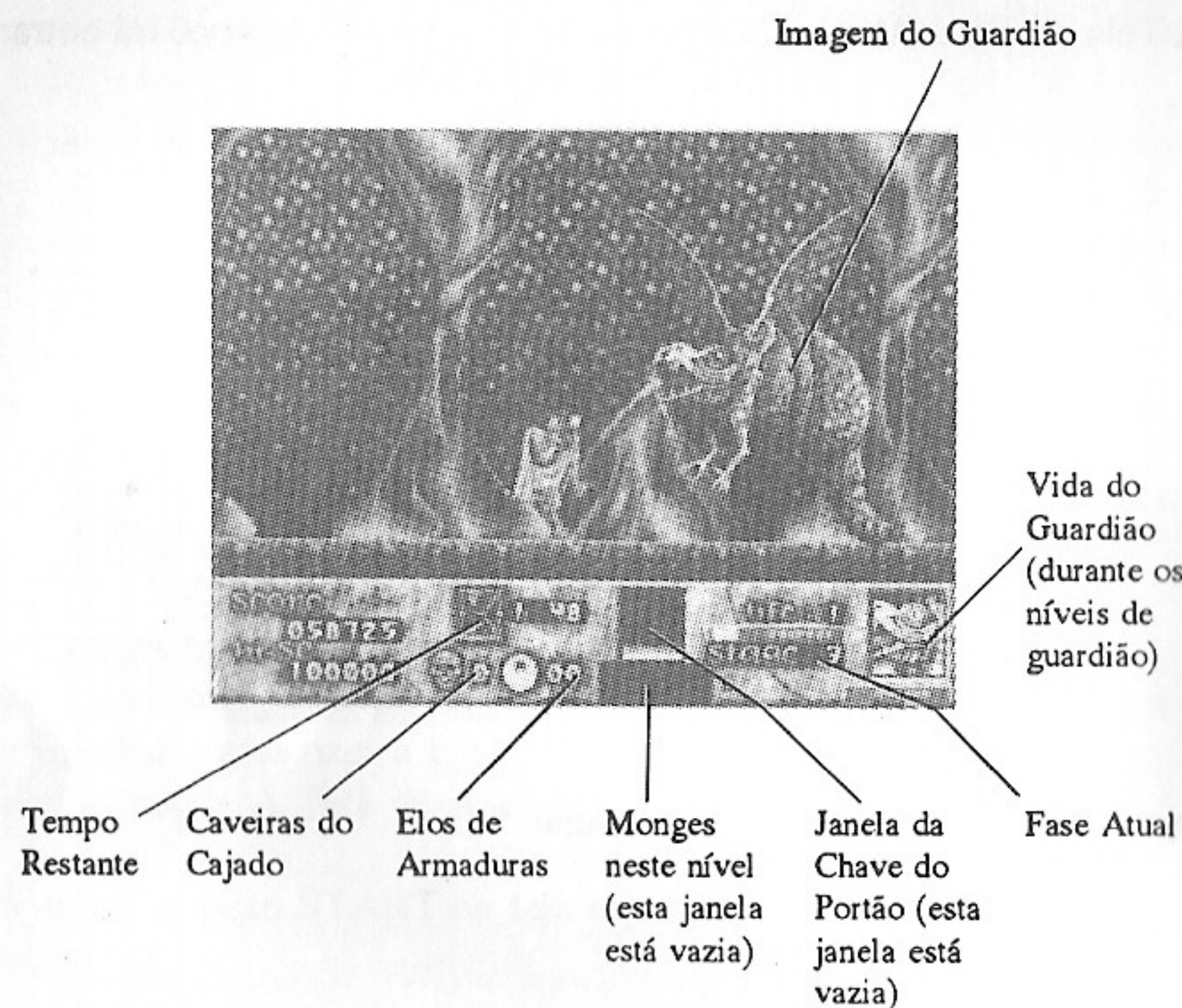
Tela da Fase Atual

A Tela da Fase Atual indicará em qual fase do jogo você irá entrar.



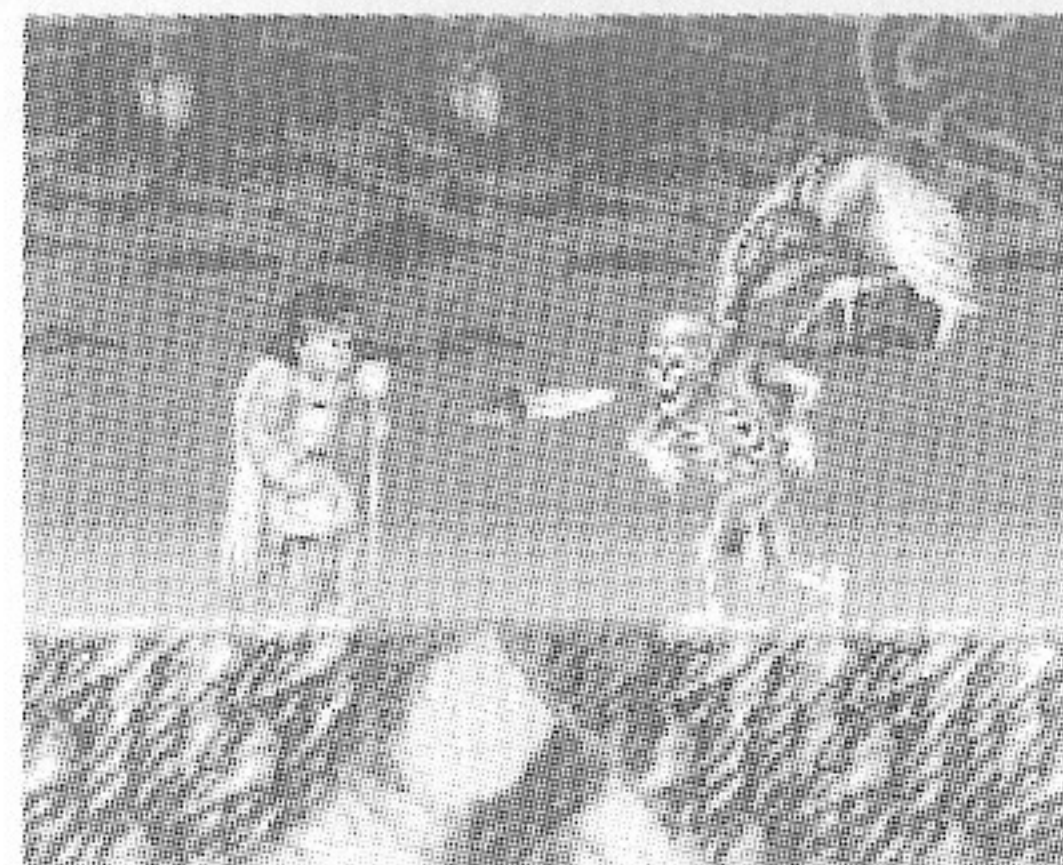
Pressione qualquer botão para iniciar.

Tela do Jogo



Movimente-se e Atire

Um bando de malfeitores irá tentar impedi-lo de libertar os monges. Você deverá pressionar o Botão D para a direita ou para a esquerda a fim de movimentar-se para frente ou para trás, e o Botão de Disparo para lançar as armas contra seus oponentes.

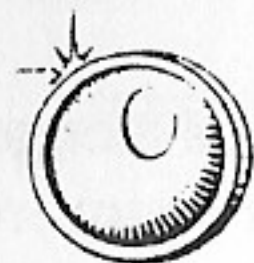


Você iniciará o jogo com facas simples. (Não se preocupe com o desperdício de armas – você terá um suprimento ilimitado delas.)

Sempre que você conseguir destruir um Guardião de Portão, você terá a chance de apanhar armas diferentes e melhores (veja o item "Tesouros dos Guardiões de Portões: Armas", adiante).

Apanhe os Elos de Armaduras

Os monstros que você conseguir matar poderão deixar cair Elos de Armaduras. Você poderá carregar até 99 Elos de uma vez, mas deverá apanhar o maior número que puder. Quando acumular uma quantidade suficiente, terá uma armadura com grande capacidade de proteção.



x 33 = Armadura de Prata



x 67 = Armadura de Ouro

Que grau de proteção você terá com uma armadura? As Armaduras de Prata cortarão o efeito dos danos provocados pelos monstros *pela metade*. Já as Armaduras de Ouro garantirão 100% de proteção. É isso mesmo... vista-se de ouro e eles não poderão encostar-lhe o dedo! Mas não pense que uma vez que tenha conseguido uma Armadura de Ouro, você poderá caminhar tranqüilamente através do jogo – é possível que você perca Elos desta armadura. Cada vez que você permitir que um monstro lhe toque, você perderá um dos Elos; se você cair de um penhasco, for atingido pelo fogo ou (pior ainda) perder uma vida, você perderá vários Elos.

Preserve sua Vida

Você iniciará o jogo com três vidas. Cada vida é composta de 11 partes. Sempre que um inimigo o atingir, ou quando cair de uma plataforma, você perderá um certo número de partes de sua vida atual. Perdendo 11 partes, você terá perdido uma de suas vidas.



Uma vida

Abra as Arcas e os Sacos

Freqüentemente você encontrará sacos e arcas. Dispare neles até explodirem.



Seu conteúdo ficará espalhado pelo chão. Você poderá conseguir Elos de Armaduras, ou também poderá encontrar alguns objetos mágicos:

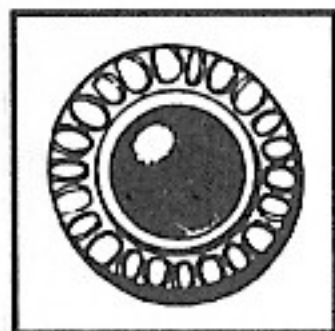


Estrela

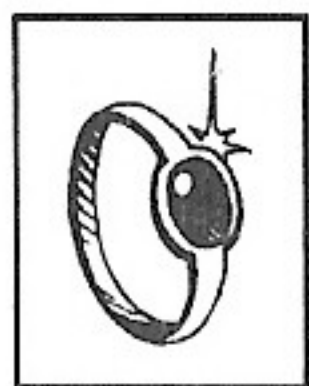
5.000 pontos



Bateria 5.000 pontos



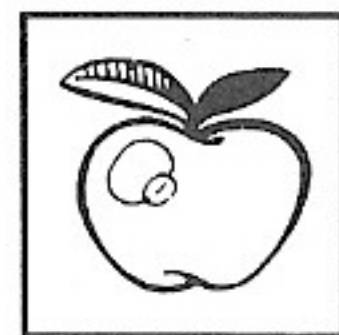
Jóia 50.000 pontos



Anel 50.000 pontos



Seta Poderá lhe dar 10.000 pontos – OU poderá enviá-lo de volta a um ponto anterior nessa fase (aaaaargh!!)



Maçã Poderá lhe dar 10.000 pontos – OU poderá fazê-lo dormir (Zzzzzzzzzzzzz!). O sono terá duas conseqüências: por um lado, recuperará suas energias – por outro, consumirá seu tempo de jogo. (O que você esperava, afinal? Tudo tem seu preço!)



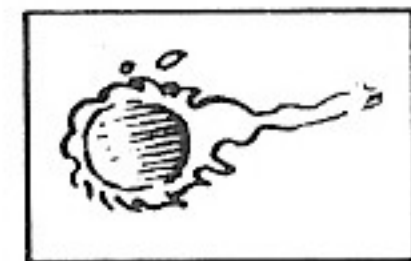
Poção Mágica + 6 partes de energia



Relâmpago Imunidade temporária contra toques de monstros



Coração + 3 partes de energia



Gênio de Fogo Um Espírito do fogo o acompanhará temporariamente, e matará seus inimigos.



Continuação Um Rohan em miniatura, às vezes, poderá pular de dentro das arcas. Procure apanhá-lo. Conseguindo capturá-lo por três vezes, você terá direito a uma vida adicional, e poderá continuar jogando mais uma vez quando o jogo chegar ao final.



Cruz 10.000 pontos

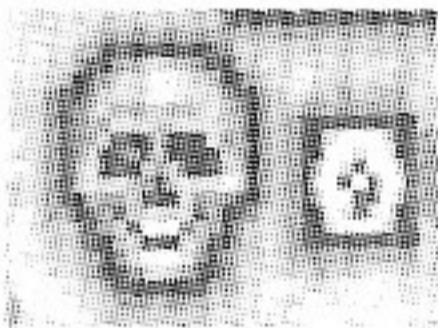


Ampulheta + 1 minuto de tempo



Caveira As Caveiras transformam seu Cajado numa arma mágica.

Você poderá verificar o número de Caveiras que está carregando no Indicador de Caveiras:



Para utilizar-se de seu cajado potencializado pelas Caveiras, mantenha pressionado o **Botão de Disparo**. Rohan baterá com o cajado no chão, causando grandes danos aos bandidos. Se você estiver vestindo uma armadura de prata, o efeito

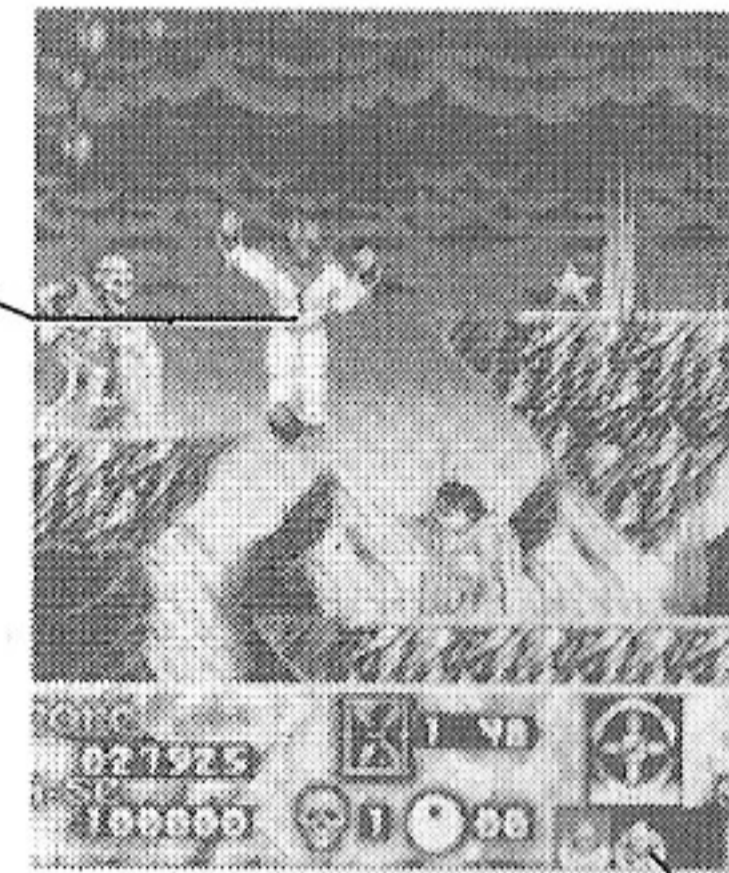
do cajado será ainda mais forte. Se Rohan tiver a sorte de estar vestindo uma armadura de ouro, então o uso do cajado produzirá uma exibição de habilidades que se encaixariam em um filme de artes marciais. O cajado será lançado ao ar, e, a cada vez que ele tocar o solo, um bando de malfeitores será eliminado.

Nota: Pelo fato do Cajado potencializado pelas Caveiras ser uma arma muito poderosa, ela consumirá 6 partes de energia de sua vida quando utilizada, caso você não esteja usando nenhuma armadura. Se estiver vestindo uma armadura de prata, então apenas 3 partes serão subtraídas, enquanto que se você estiver vestindo ouro, nenhuma parte será descontada.

Liberte os Monges

Sua missão será libertar os velhos monges transformados em estátuas. Ao passar por uma estátua, atire nela até ela se despedaçar.

Monge libertado



Símbolo de Monge

Na parte inferior da tela, você verá alguns símbolos de Monges. Os monges que aparecerão em branco e preto representarão o número de monges que você ainda terá que libertar nesta fase; os monges que forem representados em cores, indicarão o número de monges que você já libertou nesta fase.

Nota: Existem monges malvados escondidos em algumas estátuas. Você poderá reconhecê-los pela energia negativa que eles emanarem – e pelos danos que eles causarem – quando forem libertados. Procure lembrar-se onde eles se encontram, e evite libertá-los da próxima vez que passar pelo local.

Apanhe as Chaves dos Portões e Destrua seus Guardiões

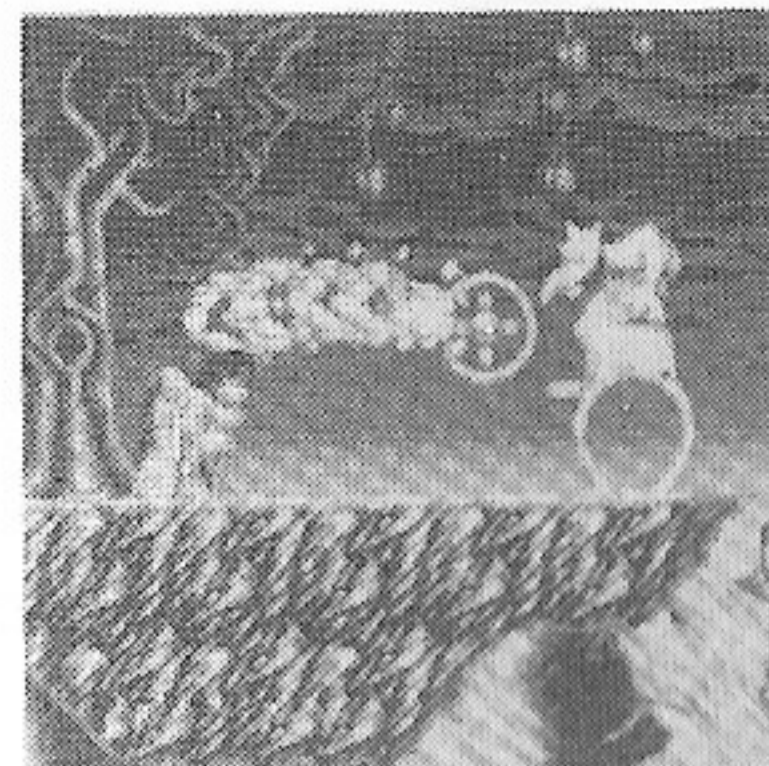
Durante sua caminhada, você encontrará metades de Chaves de Portões. *Apanhe-as sempre.* Uma vez em seu poder, elas aparecerão na tela – quando você tiver as duas metades, elas se transformarão numa Chave de Portão completa.

Primeira Metade



Segunda Metade

Em cada fase você encontrará Guardiões empenhados em tentar impedi-lo de atravessar os Portões. A única forma de passar por um destes Guardiões é utilizando uma Chave de Portão completa. Pressione o Botão de Canto. Rohan lançará a Chave dentro do mecanismo da fechadura do Portão (se ele não o fizer, é porque não estará suficientemente próximo ao portão).



Pressione o Botão de Canto novamente para que o Guardião do Portão comece a entoar uma música. As notas da música corresponderão às direções do Botão D. Usando esse botão, você deverá repetir as notas cantadas pelo Guardião. Fique observando o mecanismo da fechadura do portão, para ver em que direções você deverá pressionar o botão.



Esquerda



Para Cima



Direita

Neste exemplo, você pressionaria o Botão D para a esquerda, para cima, e para a direita, para repetir a música cantada pelo Guardião.

Na primeira fase apenas três notas serão tocadas. Nos estágios mais avançados, porém, o número de notas aumentará.

Quando você tiver repetido o canto corretamente, tanto o Portão quanto o Guardião explodirão, espalhando seu tesouro pelo chão (ver "Tesouros dos Guardiões de Portões: Armas", adiante).

Se você se aproximar de um Guardião sem já possuir as duas metades de uma Chave de Portão, você sofrerá as conseqüências desse atrevimento. Será levantado do solo e transportado de volta ao local onde se encontra a Chave que lhe falta. É prudente evitar esta prática, pois sua Vida sofrerá uma perda de energia cada vez que você for transportado.

Tesouros dos Guardiões de Portões: Armas

Quando um Guardião explodir, seu tesouro será espalhado pelo chão. Você poderá então apanhar estes objetos para usá-los.

Sempre que você apanhar uma nova arma, você abandonará sua arma anterior. Um meio de aumentar o poder mágico das armas será apanhá-las várias vezes. Se você apanhar a mesma arma duas vezes, você verá seu poder ser multiplicado por dois – para multiplicá-lo por três, você deverá apanhá-la três vezes. O poder mágico de sua arma atual será sempre mostrado na tela:



Poder Normal



Poder multiplicado por 2



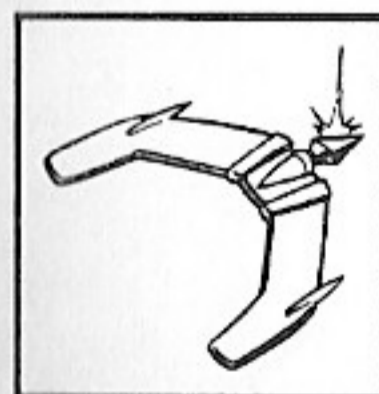
Poder multiplicado por 3

Aqui estão os objetos que um Guardião de Portão poderá possuir:



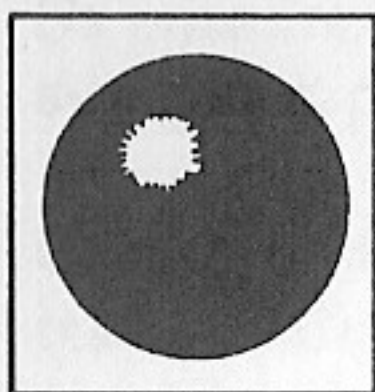
Machadinha

Serão atiradas para cima e, descrevendo um arco, cairão na cabeça dos inimigos, partindo-lhes o crânio.



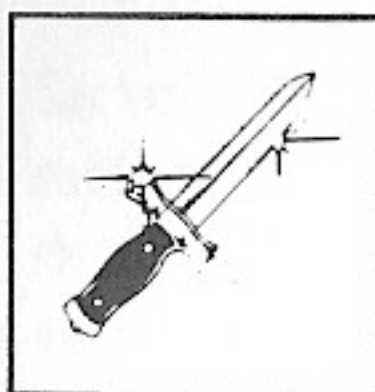
Bumerangue

Têm as bordas afiadas. Esta arma voará em uma determinada direção e retornará à sua mão, cortando os malfeitores em seu caminho. Antes de utilizar esta arma, entretanto, verifique bem a distância de seu alvo, pois a trajetória curva pode ser enganadora.



Bolas de Fogo

São armas velozes e potentes – descreverão uma trajetória reta.



Adagas Mágicas

Serão semelhantes às suas facas comuns, porém mais eficientes. Quando atiradas, percorrerão uma trajetória reta.

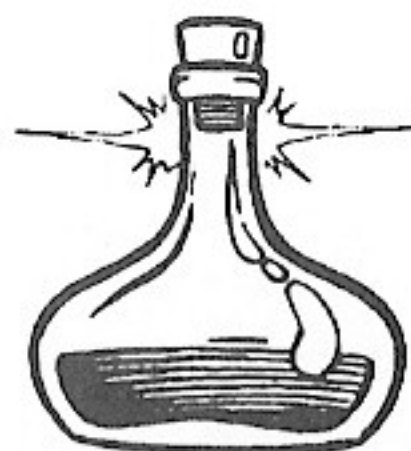


Estrela da Manhã

Arrebentarão os ossos de seus oponentes. Quando atiradas, percorrerão uma trajetória reta.

Poções Douradas

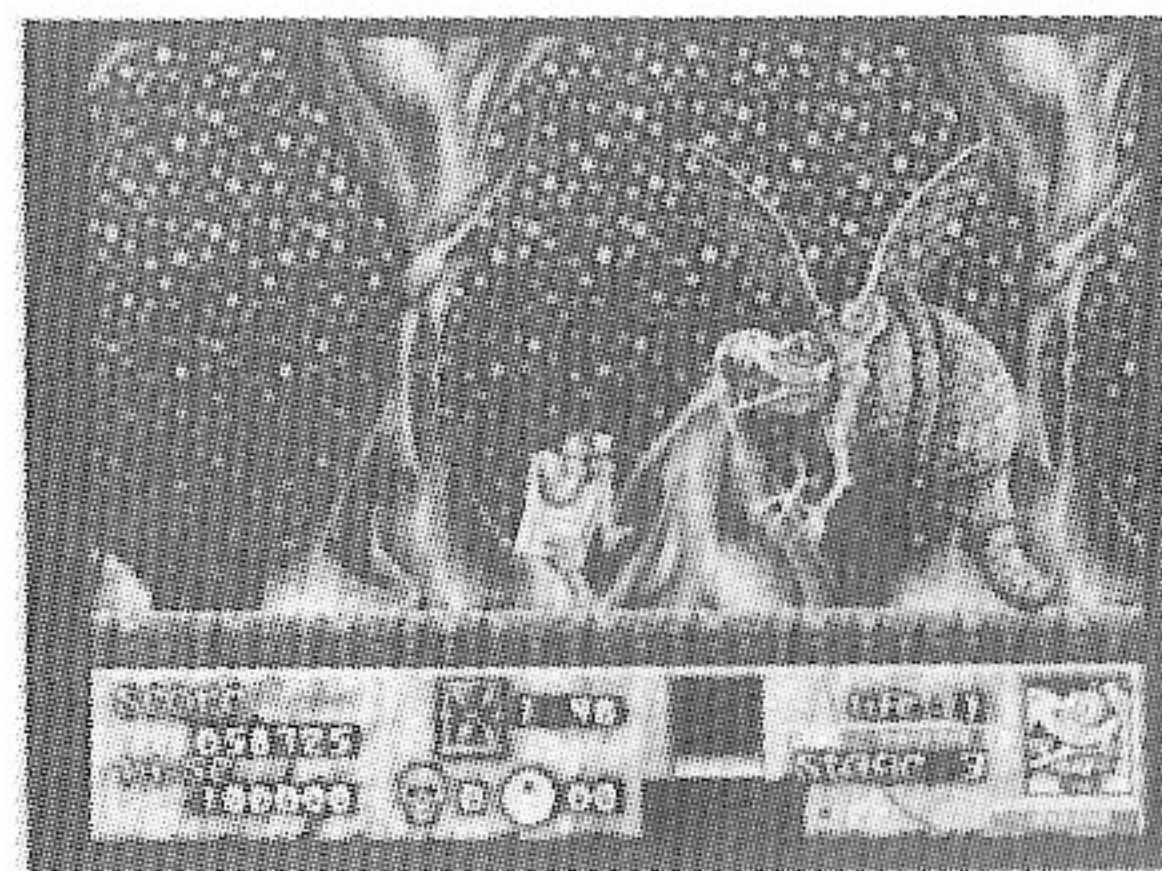
Algumas vezes, um Guardião de Portão poderá derrubar um frasco com uma Poção Dourada. Apanhe o frasco e ganhe cinco partes extras de Vida. Note que a Poção Dourada não alterará nem sua arma atual, nem o poder mágico desta arma.



Zonas, Fases e Guardiões

Você deverá lutar para abrir seu caminho através de quatro zonas, cada uma com duas fases de combate. Em cada uma das fases você deverá libertar os monges e chegar ao final antes que o tempo se esgote. Caso você não consiga libertar todos os monges de uma determinada fase, você terá de repetí-la.

Ao final de cada zona, aparecerá uma caverna que conduzirá à próxima zona. Cada caverna será protegida por um Guardião medonho, de mal hálito, e que guarda um ódio incontido a jovens guerreiros como você. Assim, você deverá matá-lo (e continuar o jogo) ou ele o matará (e você estará morto). O medidor de vida do Guardião aparecerá na parte inferior direita da tela.



Pontuação

Seu principal objetivo é conseguir pontos. Muitos pontos. E, de preferência, mais pontos do que todos os outros.

Tela das Maiores Pontuações

Uma vez terminado o Jogo, a Tela das Maiores Pontuações aparecerá:

FRANKIE'S FUN HOUSE			
1ST	0100000	FTE	5
2ND	0030000	FUJ	5
3RD	0080000	RTP	4
4TH	0070000	LOP	4
5TH	0060000	NJA	3
6TH	0050000	ROC	3
7TH	0047025	A	1
8TH	0040000	RUP	2
9TH	0030000	KJD	2
10TH	0026100	AAA	1

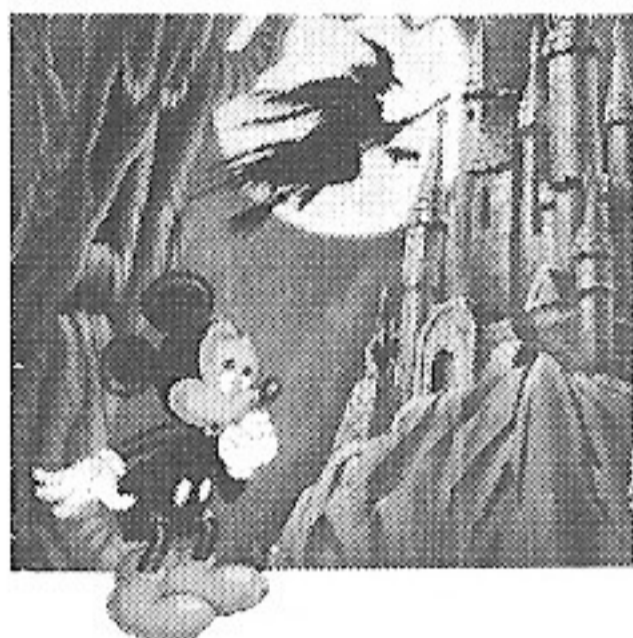
Se sua pontuação tiver sido boa o suficiente, você poderá entrar com suas iniciais. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para percorrer a lista de letras. Quando você tiver selecionado sua opção, pressione qualquer Botão do joystick. Caso você faça um erro, pressione o Botão D para a esquerda para retornar à última letra.

Após entrar com suas iniciais, pressione o Botão Início para começar uma nova partida.

Nota: Suas altas pontuações *não* serão salvas quando você desligar o Mega Drive. Assim, se você tiver algo a provar para alguém, trate de tirar uma foto da sua pontuação antes de desligar seu Mega Drive.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

CASTLE OF ILLUSION



© Disney

O mais carismático de todos os ratos, o famoso Mickey Mouse, encontra-se numa tremenda enrascada. Veja só:

A malvada bruxa Mizrael raptou Minnie para roubar a sua beleza e transformá-la numa monstruosa criatura! Ainda bem que ela tem seu fiel e apaixonado namorado Mickey, que fará tudo que for possível (e impossível também!) para resgatá-la.

Mas não será nada fácil. Ele precisará encontrar as sete gemas escondidas nas câmaras fantásticas e nas profundezas dos labirintos do Castelo da Ilusão, onde Minnie está presa. Para isto terá que passar por vários lugares assustadores e enfrentar muitas criaturas perigosas.

Apesar de ter coragem suficiente para enfrentar este desafio e estar movido pela paixão, Mickey precisará muito de sua ajuda para derrotar a diabólica Mizrael, e tirar Minnie de uma vez por todas das mãos desta terrível bruxa!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

POPULOUS



© Electronic Arts

A partir de agora você tem em suas mãos uma oportunidade única: transformar-se no maior de todos os seres do universo - Deus!

E como uma divindade, você necessita de adoradores para lhe fornecer o poder de controlar a natureza. Quanto mais seguidores você tiver, mais forte você ficará.

Mas existe também o Mal. Cerca de quinhentos mundos estão infestados por pessoas malignas. Sua luta constante será para impedir o domínio de seu mundo por estas pessoas.

No início você será fraco, mas com o tempo você passará a adquirir força de seu povo e poderá fazer uso de fenômenos da natureza: terremotos, enchentes, pântanos, vulcões, etc...

Se o Bem exceder em número o Mal e você tiver a força, todas as pessoas vão para o centro do mundo para a batalha do juízo final.

Quando apenas um lado sobreviver, o destino do mundo estará selado!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

MINI-GAME



© PARAMOUNT PICTURES. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Eles estão de volta. A arrepiante e assombrosa família Addams está convidando você para uma divertida caça ao tesouro!

O tio Funério resolveu aparecer na mansão dos Addams em busca do tesouro da família. GOMEZ, FEIOSO, VANDINHA, MÃOZINHA, TIO MAMMA, A COISA e TROPEÇO não podem deixar de fazer uma recepção super calorosa para o tio Funério, mostrando a felicidade que é tê-lo com eles... Recepção super calorosa? Só se for no estilo dos Addams. Suas brincadeiras deixam qualquer um tonto e se o tio Funério não se cuidar bem, não conseguirá nem chegar ao tesouro! A Mãozinha tentará atingí-lo com uma espada, Feioso arremessará aranhas e morcegos, Vandinha atacará com um vaso, etc... São estas algumas das "brincadeiras"; prepare-se para muito mais! O tesouro encontra-se atrás de portas trancadas. O tio Funério deve selecionar a chave certa para abrir cada porta e nas quatro fases do jogo conseguir guardar muito tesouro... e sobreviver!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

MINI-GAME "SONIC THE HEDGEHOG"



© Sega

Para quem já é fã desta simpática criatura azul, precisa agora conhecer o Mini Game Série Master do Sonic! Você poderá levá-lo para todo lugar!

No Mini Game, você encontrará o seu velho inimigo de batalha; o maluco cientista dr. Robotnik. Ele transformou os seus amigos animais em maléficos robôs e o Sonic deverá acabar com esta horrível maldição. Passando pelas seis Zonas Perigosas, Sonic deverá ultrapassar muitos obstáculos e no final de cada fase pegar a esmeralda caótica, encarar o dr. Robotnik e derrotá-lo. Para isso, Sonic usará suas grandes armas: seus espetinhos, sua velocidade supersônica e seu poder de invencibilidade.

ATENÇÃO:

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 árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

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