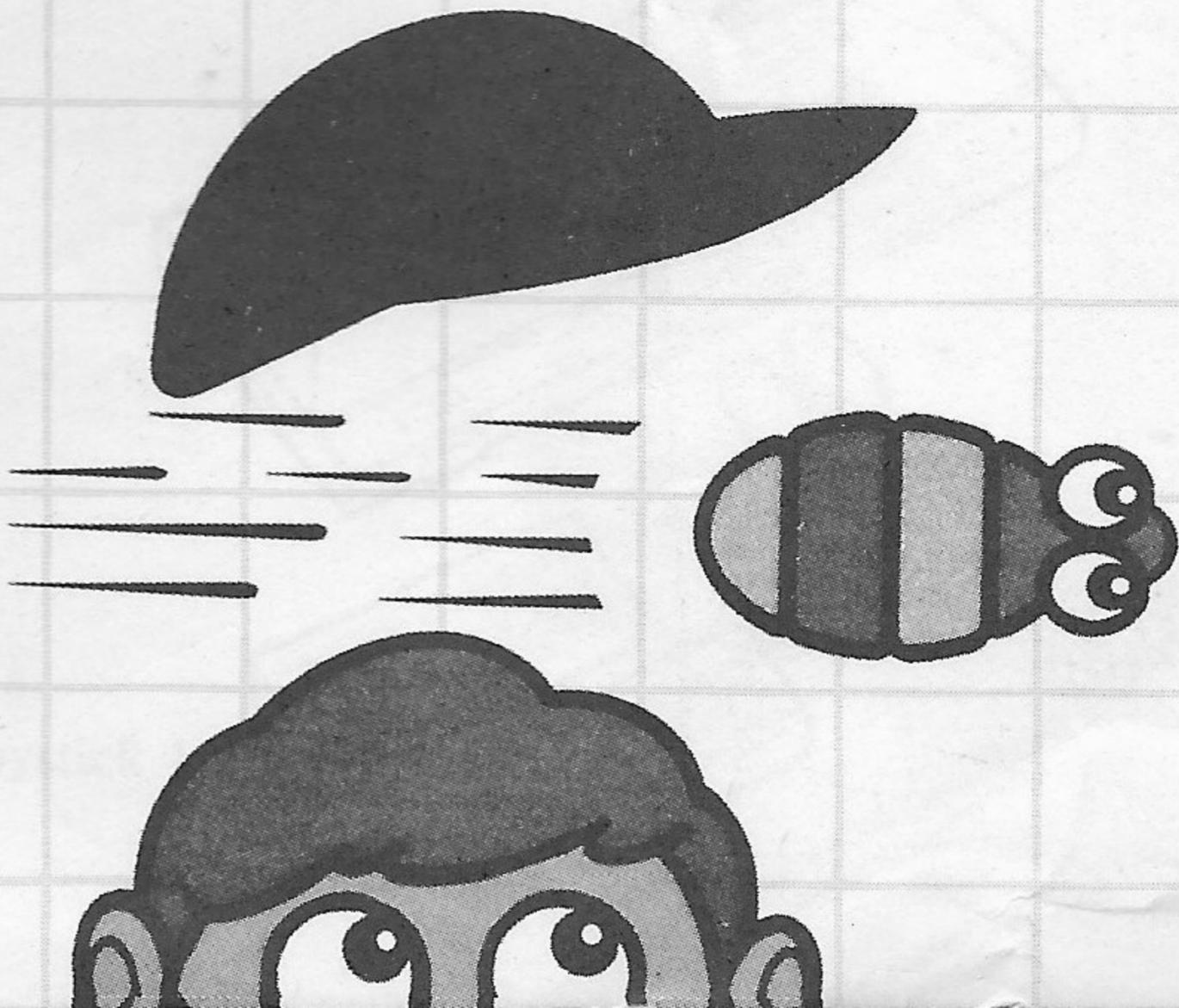


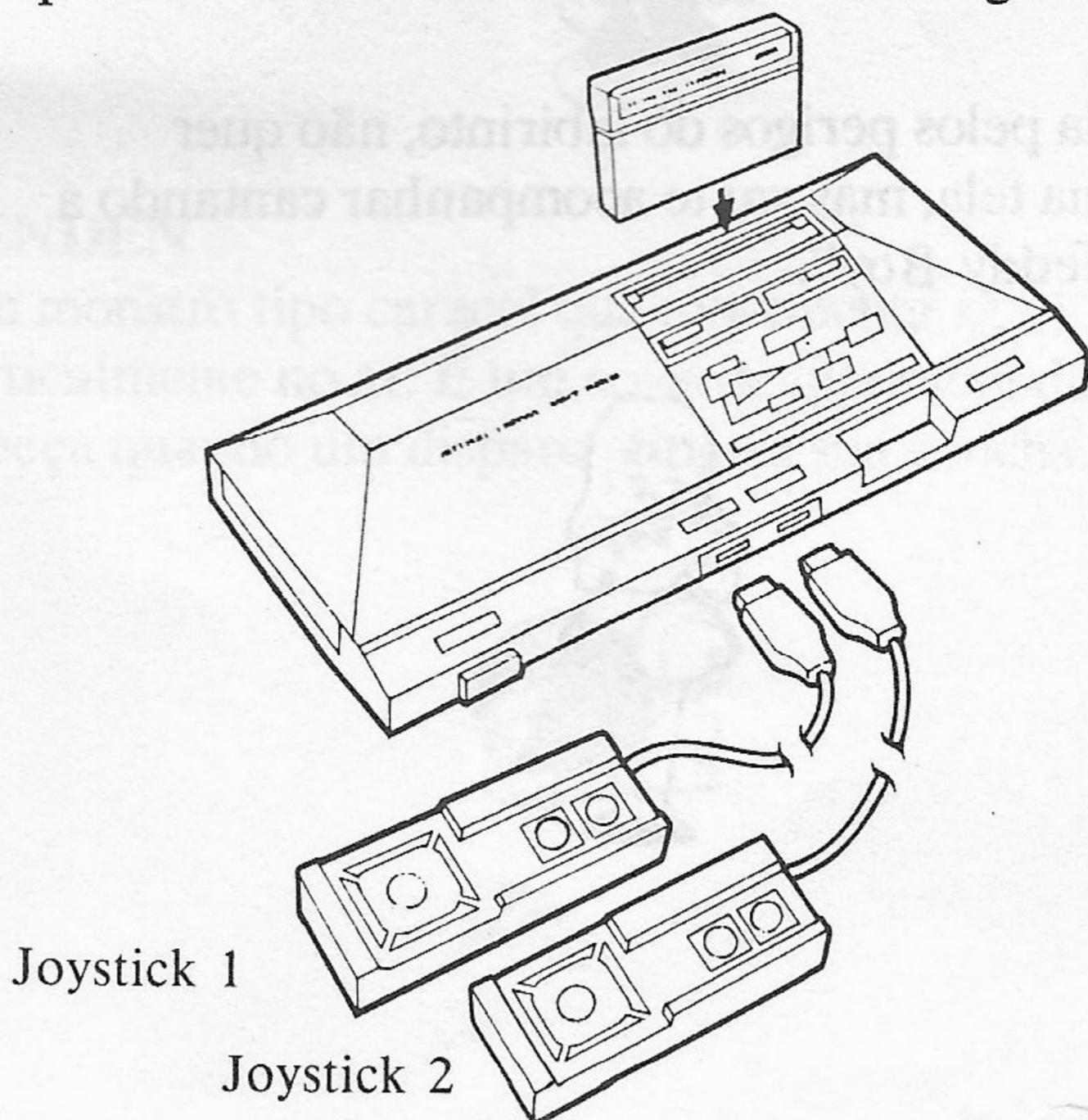
Teddy Boy

LECTOY



Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho TEDDY BOY 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.



As personagens de Teddy Boy

TEDDY BOY

É um rapaz valente disposto a destruir os monstros dos misteriosos labirintos. Sua habilidade no manejo da micropistola (MICROGUN) não deixa nada a desejar a um pistoleiro profissional.



YOKO

Apavorada pelos perigos do labirinto, não quer aparecer na tela, mas vai te acompanhar cantando a canção “Teddy Boy”.



MICROGUN

Teddy Boy a utiliza 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 Teddy Boy as atinge. Depois disso, tudo o que você tem a fazer é destruí-los tocando-os.

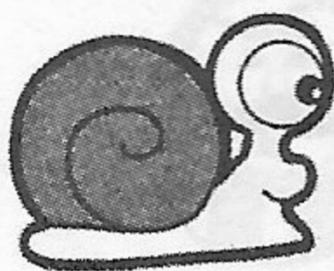
BLUE MASKED MONSTER

Este monstro de forma humana, persegue e salta sobre Teddy Boy.



DENDEN

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



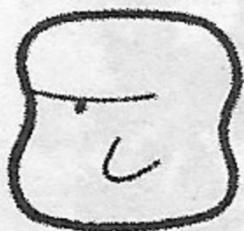
IMORIN

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



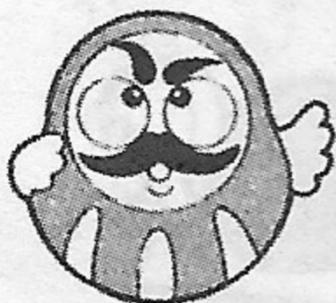
SLOW MOVER

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



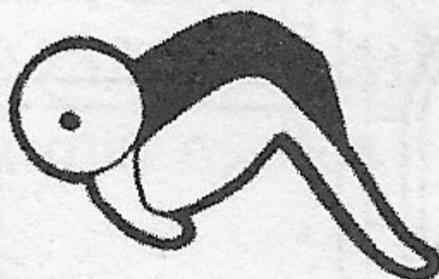
DHARMAN

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

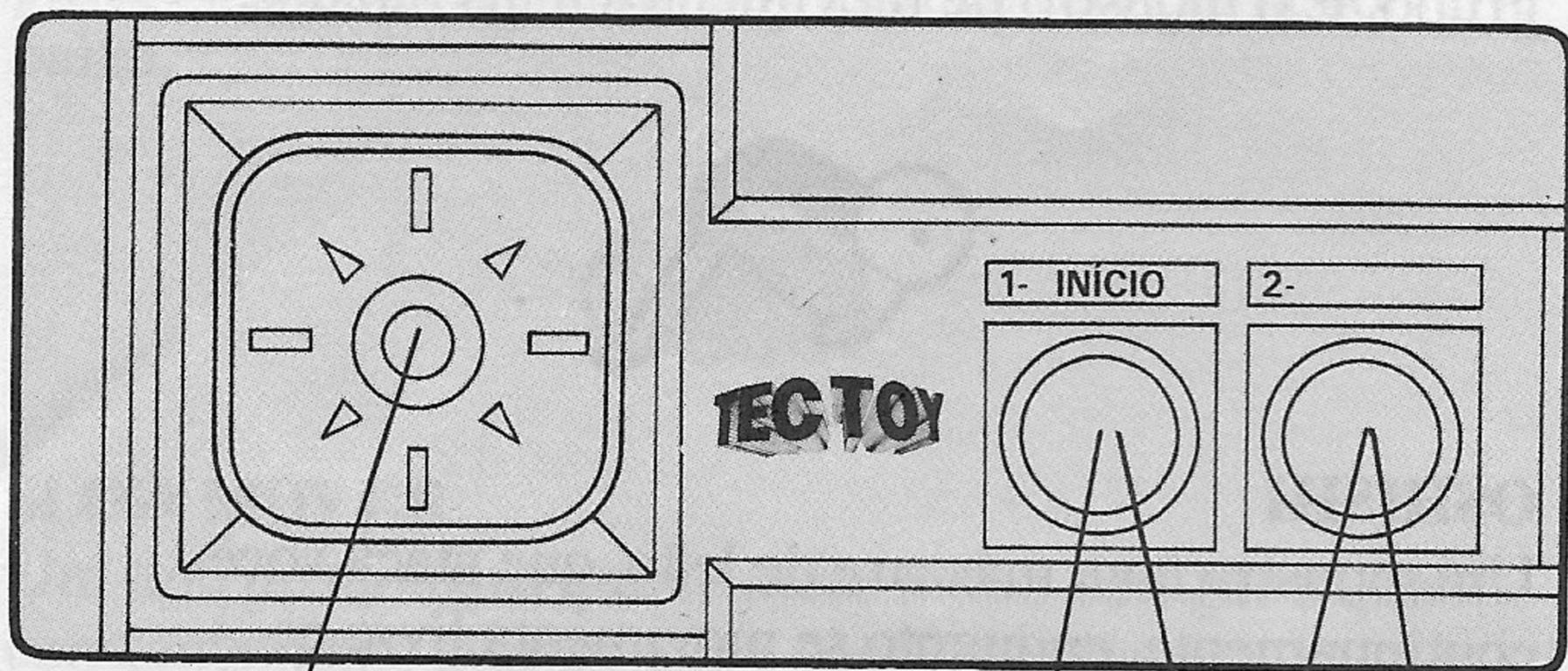
Uma criatura semelhante a uma pulga, que brinca em grupo. É o monstro de movimentos mais rápidos.

**OSHISHI**

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



Controlando o jogo



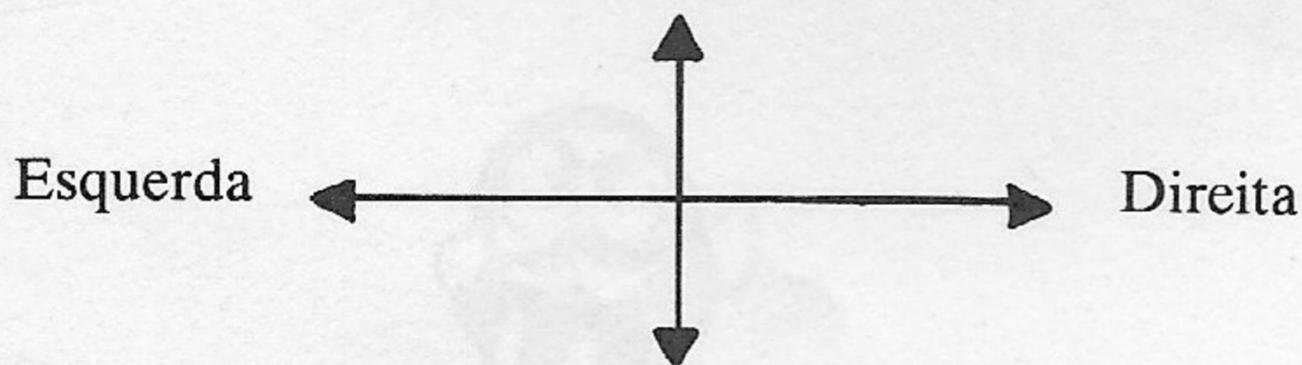
Botão Direcional

Botão de salto

Botão Início

Botão de disparo da MICROGUN

Para cima: diminui a velocidade do jogador quando cai.



Para baixo: aumenta a velocidade do jogador quando cai.

Objetivo do jogo

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

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

Fim do jogo

Você começa o jogo com três Teddy Boys. Perdendo o último deles, aparecerá a tela de fim do jogo.

O jogador perde um Teddy Boy nos seguintes casos:

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

Você ganha um Teddy Boy 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 arma e disparar contra esses monstros imprudentes.

Para dois jogadores

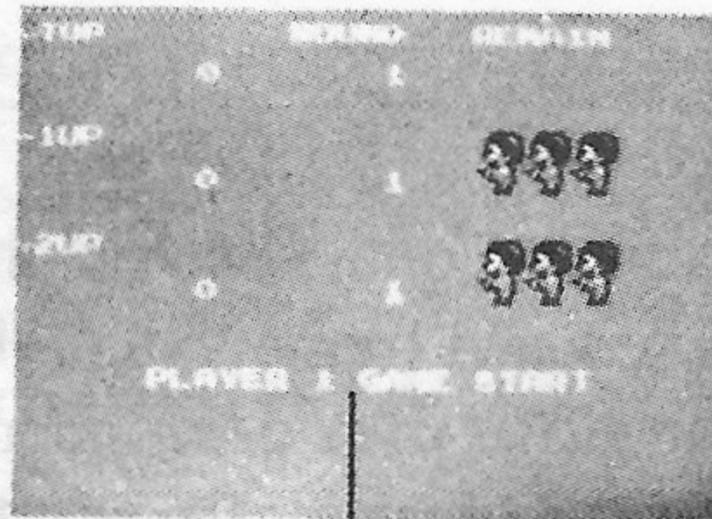
Você compete com um amigo. Quem será o vencedor? Aquele que for o mais rápido ao sair do labirinto.

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



PUSH 1PLAY START BUTTON
OR
PUSH 2PLAY START BUTTON

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



O Jogador 1 começa o jogo.

TOP (pontuação mais alto)

1UP (pontuação do Jogador 1)

2UP (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 Teddy Boys que restam para cada jogador.

Nota: 2UP aparece apenas quando jogam dois jogadores.

Em pleno jogo

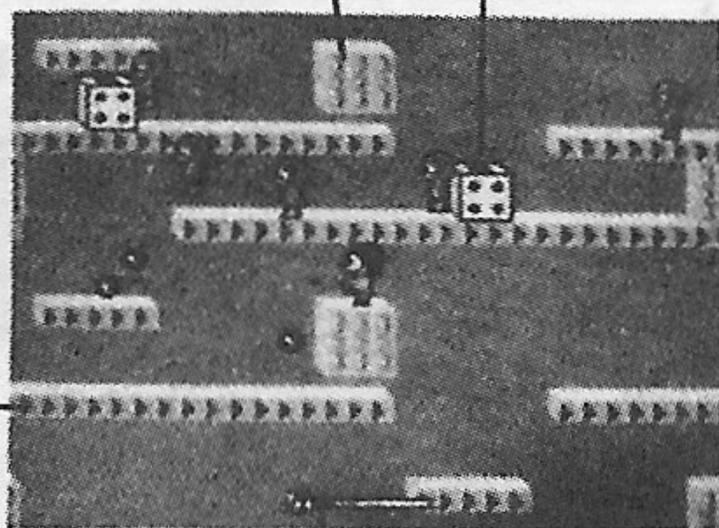
Um misterioso labirinto que, visto de cima, parece não ter fim, encontra-se a sua frente. Na realidade trata-se de um truque dos monstros para desconcertar você.

Movimente Teddy Boy 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)



TIMER (mostrador de tempo)

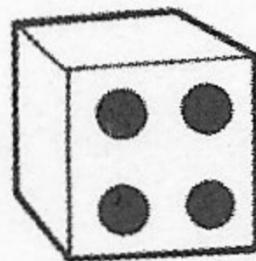
DISAPPEARING WALL (muro que desaparece)

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 quebram-se 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.

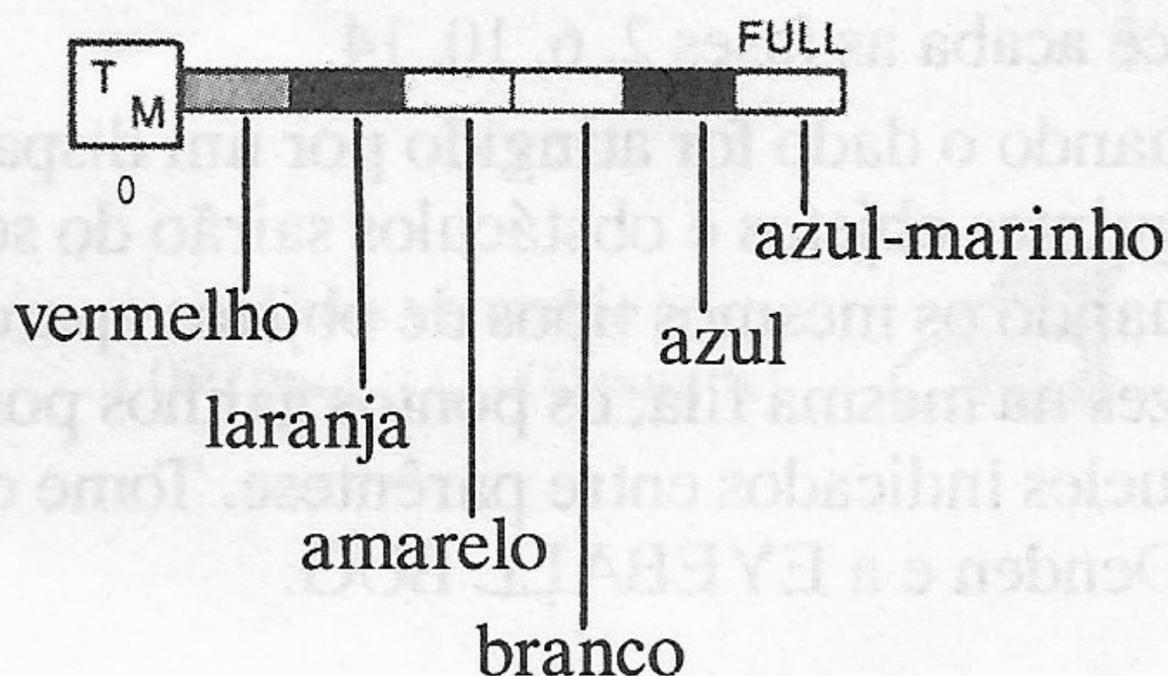


- Caso um monstro tenha diminuído de tamanho depois de um disparo da sua MICROGUN e for deixado nesse estado, deverá se transformar em uma EYEBALL BUG, que desaparece depois de dar uma mordida no mostrador de tempo.
- É de fundamental importância destruir os monstros que tiveram seu tamanho reduzido, antes que se transformem.

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 Teddy Boy.
- Nos seguintes casos, o mostrador de tempo começa na posição inicial:
 1. Quando você perde um Teddy Boy 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.

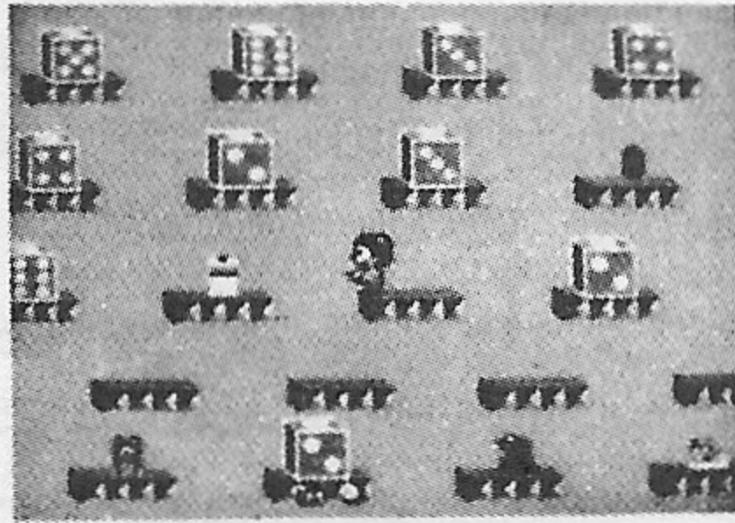


Pontuação

- Destruir um monstro usando a MICROGUN..... 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. Quando os mesmos tipos de objetos aparecerem duas vezes na mesma fila, os pontos ganhos por você serão aqueles indicados entre parêntese. Tome cuidado com o Denden e a EYEBALL BUG.



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)

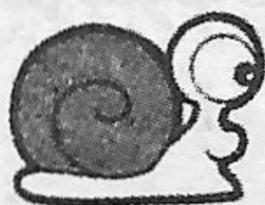


Monstro de pelúcia

10 000 pontos (50 000 pontos)



DENDEN: É uma criatura que morde o mostrador de tempo.



EYEBALL BUG: Se encostar em você poderá destruí-lo.



Dicas úteis

- A MICROGUN 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).

Para seleccionar a fase escolhida, pressione o **Botão Direcional** uma vez para cima e 9 vezes para baixo.

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

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

TECTO

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS