

Wanted



TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORREIA D'AMAZONAS

TEC TOY

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

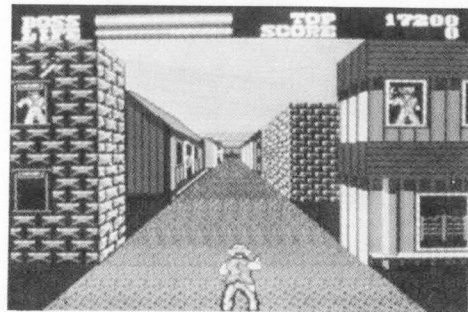
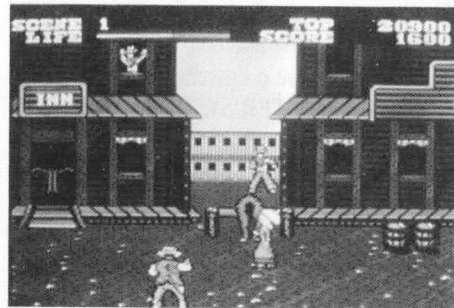
Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Os renegados estão de volta! É hora de você colocar sua insígnia de xerife, apertar o cinturão com a pistola Light Phaser e restaurar a ordem nas pacatas cidadezinhas do Oeste.

Mas não será fácil, pois desta vez é **you** quem está sendo caçado!



Marcador de pontos

Nome				
Data				
Pontos				

Nome				
Data				
Pontos				

Nome				
Data				
Pontos				

Nome				
Data				
Pontos				

Wanted

No velho Oeste selvagem, na década de 1880, o revólver Colt 45 era a lei. Os xerifes eram poucos e muitas vezes ficavam longe das cidades onde sua ação era necessária. Volte no tempo e junte-se a estes bravos cavaleiros. Coloque no peito a estrela de prata que representa a lei e a ordem, ajuste o cinturão com a pistola Light Phaser, teste suas esporas e prepare-se para atirar rápido e certo!

Desta vez, o menos rápido morrerá primeiro. Os fora-da-lei estão aqui mesmo, tentando tomar conta do território que você patrulha. É preciso detê-los, nas ruas da cidade ou em campo aberto.

Eles são muitos, mas você é o único que tem o apelido de "Relâmpago". Assim, mantenha-se frio e conseguirá sair vivo para receber o dinheiro da recompensa. Lembre-se: ao menor descuido você será um homem morto!

Agora, puxe o seu chapéu de caubói para bem perto dos olhos, aperte o cinturão pela última vez e avance cautelosamente, pois nos becos escuros os bandidos, frios e implacáveis, esperam por... você!

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

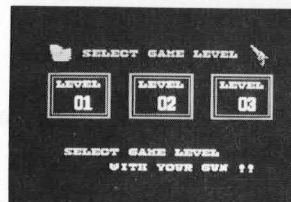
Continuação do jogo

Ao aparecer a imagem GAME OVER (“Jogo Terminado”), você será questionado sobre se deseja ou não continuar o jogo. Em caso positivo, atire no YES e o jogo prosseguirá a partir do início da última rodada disputada. Se quiser começar um novo jogo, é só atirar na palavra NO.

Observação: se o Xerife morrer na Rodada 7, só se pode continuar o jogo a partir do início da Rodada 6.

O início do jogo

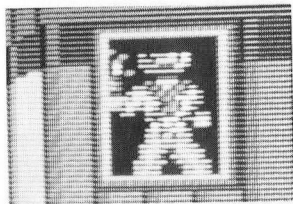
Ao aparecer o título do jogo, aperte o gatilho da Light Phaser: você verá, então, a imagem SELECT LEVEL, com os três graus de dificuldade do jogo — LEVEL 01, LEVEL 02 e LEVEL 03. O “01” é o mais fácil e o “03” é o mais difícil. Escolha o nível em que deseja jogar, apontando a Light Phaser para o número correspondente e atirando.



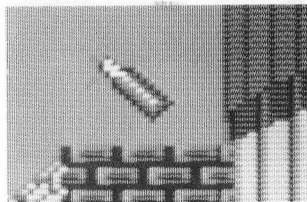
Feito isto, aparece uma imagem com o nome e os detalhes da primeira rodada. Ela se chama Tombstone e, no seu decorrer, você

Rodada 7:

**Fora-da-lei lançador
de dinamite:** 100 pontos.



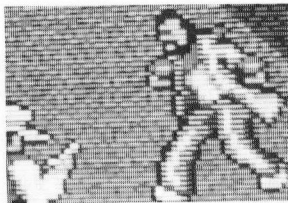
Banana de dinamite:
300 pontos.



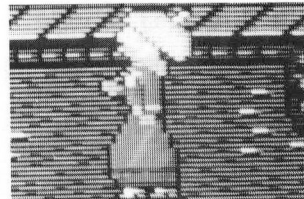
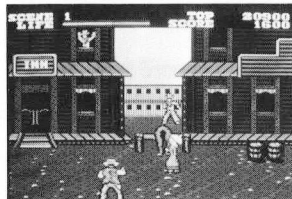
O cartucho de dinamite precisa ser atingido antes de tocar o solo.

O Chefão:

cada tiro certo no Chefão vale 1 000 pontos.



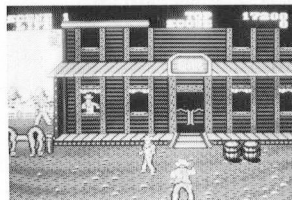
Para abatê-lo são necessários nove tiros. Ele corre de um prédio a outro.



Observe cuidadosamente cada inimigo antes de atirar. Há pessoas inocentes em cada cidade: algumas estão de mãos para cima e outras são mulheres de vestido. Se as atingir, a palavra MISS (no caso, “engano”) aparecerá na tela e o Xerife, como punição, perderá parte de seu medidor de vidas. Portanto, olhe bem antes de atirar!

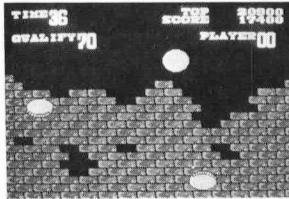
As rodadas

Rodada 1: “Tombstone”



Caminhe ao longo da rua principal da cidade. Os bandidos surgirão dos bares e hotéis.

Cena de desafio nº 2: Tiro à Moeda



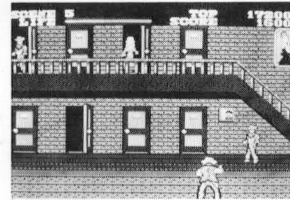
Este desafio consiste em atingir o maior número possível de moedas em movimento, dentro de um determinado período de tempo.

Não há limite no número de tiros que você pode dar, mas quanto mais preciso você for, maior será sua pontuação.

Contagem: cada moeda atingida vale 100 pontos.

Bonificação: se atingir um total de moedas acima do número estipulado (QUALIFY), você recebe mais 10 000 pontos!

Rodada 5: O hotel de Ricky



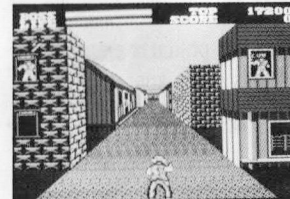
O saguão do hotel de Ricky está prestes a virar uma grande confusão! Os bandidos estão chegando, rápida e furiosamente. Mas não se afobe, para não atingir os hóspedes inocentes.

Rodada 6: A cidade do ouro



Há um tremendo tiroteio na frente da estalagem. Os fora-da-lei estão em todos os cantos. Você precisa ter olho de lince e ser rápido no gatilho!

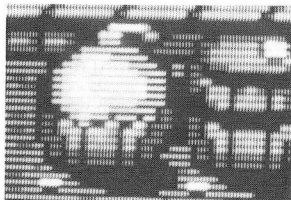
Rodada 7: O duelo final



E, finalmente, o último duelo com o Chefão, ao anoitecer, nos limites da cidade. Os capangas do Chefão lançam bananas de dinamite. Se a dinamite tocar o solo antes que

você atinja os bandidos, você ficará seriamente ferido. Ao mesmo tempo, é preciso atingir também o Chefão, enquanto ele corre de um prédio a outro. Liquide-o e ganhe o jogo!

Bombas



Em certos pontos do jogo aparece uma bomba, sempre que determinados alvos forem atingidos. Atirando-se nela e sua explosão varrerá todos os bandidos que se encontrarem na tela.

Ao mesmo tempo, o Xerife recuperará uma parte de seu medidor de vidas. Essa parte recuperada será proporcional ao número dos fora-da-lei eliminados pela bomba. Assim, quanto mais bandidos liquidados, maior será o volume recuperado pelo medidor.

Observação: A explosão em si não dá direito a pontos. Porém, você ganha pontos para cada fora-da-lei eliminado pela bomba.

As cenas de desafio

As cenas de desafio servem para melhorar sua pontaria e aumentar o valor de sua recompensa em dinheiro! Tais cenas aparecem depois das rodadas 2 e 4.

Cena de desafio n° 1: Tiro à Garrafa



O Tiro à Garrafa desafia a sua capacidade de tomar decisões imediatas e de atirar com rapidez e precisão.

O objetivo é atingir o maior número possível de garrafas, num tempo determinado e com um certo número de projéteis.

Assim que aparecer a marca do alvo enquadrando uma garrafa, você deve atirar imediatamente. Se o tiro for rápido e certeiro, a garrafa se quebrará. Se errar ou se atirar com muito atraso, não acontece nada e você terá perdido um tiro.

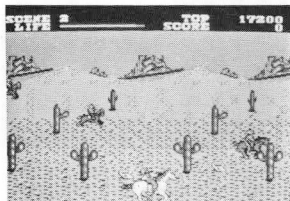
Às vezes, a marca do alvo enquadra uma garrafa que já foi alvejada. Atirar nela será um desperdício de munição.

As cenas de desafio terminam quando o número de tiros ou o tempo se esgotarem.

Contagem: cada garrafa quebrada vale 300 pontos.

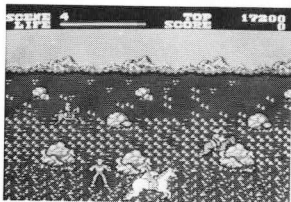
Bonificação: se atingir um total de garrafas acima do número estipulado (QUALIFY), você recebe mais 10 000 pontos!

Rodada 2: O Deserto



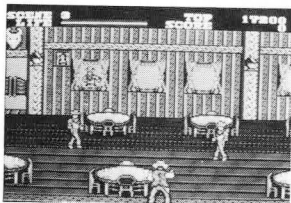
Nesta rodada você terá de cavalgar incansavelmente até a cidade seguinte! Mas você está sendo seguido pelos fora-de-lei, uns a cavalo, outros a pé! Pegue-os antes que eles o peguem!

Rodada 3: O "saloon" de Mary



Não há tempo nem para uma cerveja! Observe os quadros e as luminárias na parede. Não é nada bonito atirar na propriedade alheia, mas em caso de vida ou morte não há outro jeito...

Rodada 4: As terras longínquas



Uma cavalgada selvagem através de terras selvagens! Você já conhece a rotina: cavalgue e atire sem parar, pois sua vida depende disso.

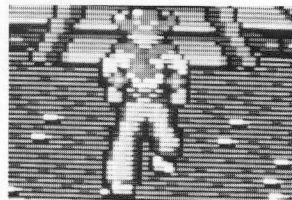
A pontuação

Rodadas 1, 3, 5 e 6:

Fora-da-lei: 100 pontos.

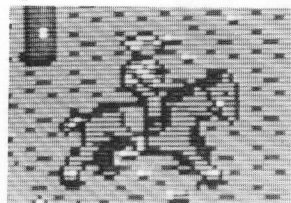


Subchefe: cada tiro certo, 100 pontos. Para derrotá-lo são necessários nove tiros.

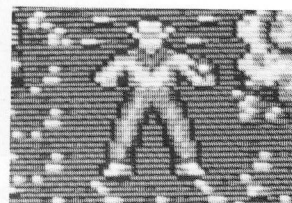


Rodadas 2 e 4:

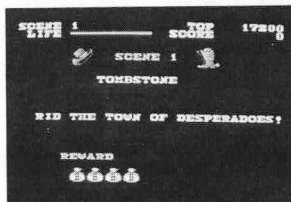
Fora-da-lei a cavalo:
200 pontos.



Fora-da-lei a pé:
300 pontos.

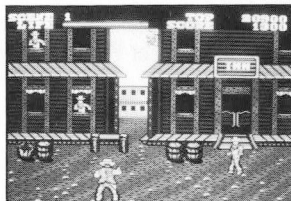


precisa livrar essa famosa cidade dos renegados (“Rid the Town of Desperadoes!”). A sua recompensa (“Reward”) será de quatro sacos de dinheiro.



A seguir, aperte o gatilho várias vezes para limpar a cena e comece a luta!

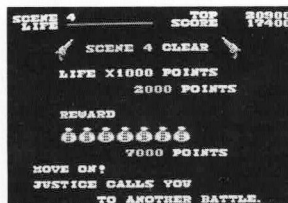
O duelo com os fora-da-lei



O duelo começa quando o Xerife (isto é, você!) surge do lado esquerdo da tela. Cuidado para não atirar nele...

À medida em que se movimentam pelas ruas das cidades ou cavalga em campo aberto, você será atacado pelos bandidos. Atire neles antes que eles o atinjam.

Pontos extras



No final de cada rodada você recebe pontos extras, que são contados assim:

Vida remanescente X 1 000 pontos.

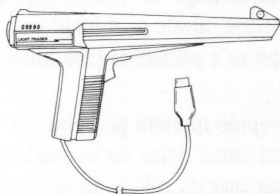
Sacos de dinheiro X 1 000 pontos.

Dicas úteis

- Atire nos bandidos antes que eles atirem em você, caso contrário você será atingido.
- Às vezes, até simples transeuntes param e, de repente, aproximam-se de você. Nesses casos, verifique antes se se trata de bandidos ou não, para não atingir inocentes.
- No Deserto e nas terras longínquas fique sempre de olho nos fora-da-lei que estão a pé. Atire, assim que os vir.
- Ache as bombas o mais depressa possível. Quanto mais bandidos liquidar com bombas, mais pontos receberá e maior será a recuperação do seu medidor.
- Você pode ganhar pontos extras atingindo alguns objetos diferentes. Seja criativo e veja o que acontece!

Assuma o controle

Todas as operações do WANTED são controladas pela Light Phaser. No decorrer do jogo, use-a para selecionar a opção desejada, apontando-a para a tela e apertando o gatilho.



O objetivo do jogo

Para ganhar o jogo você precisa completar sete rodadas de lutas com a sua Light Phaser. Em cada rodada é necessário enfrentar os fora-da-lei e travar uma batalha com o chefe deles. Se conseguir bater o último dos chefões, as cidades do Oeste estarão livres e você será considerado um herói!

O fim do jogo

Você começa o jogo com um medidor de vidas limitado. Esse medidor é a barra verde que aparece no canto esquerdo superior da tela. Toda vez que você for atingido, o medidor fica um pedaço vermelho, que será maior ou menor conforme a gravidade do ferimento. Quando o medidor estiver completamente vermelho, o Xerife cairá e será levado para o cemitério!

O seu medidor poderá ser parcialmente recuperado se você conquistar determinados itens.

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

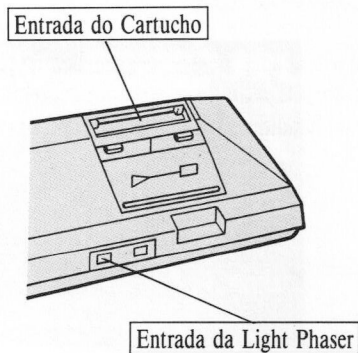
Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho WANTED no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue a pistola Light Phaser no console. (veja figura).
4. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado e se o aparelho está bem ligado na tomada. Depois, desligue o MASTER SYSTEM e ligue-o novamente.

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



Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

TECTOY

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.

TECTOY

Nºco 021536592

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