

C "Este manual é propriedade literária de SEGA ENTERPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, de SEGA ENTERPRISES, Ltd."

SEGA[®]



<http://www.disney-megadrive.com>

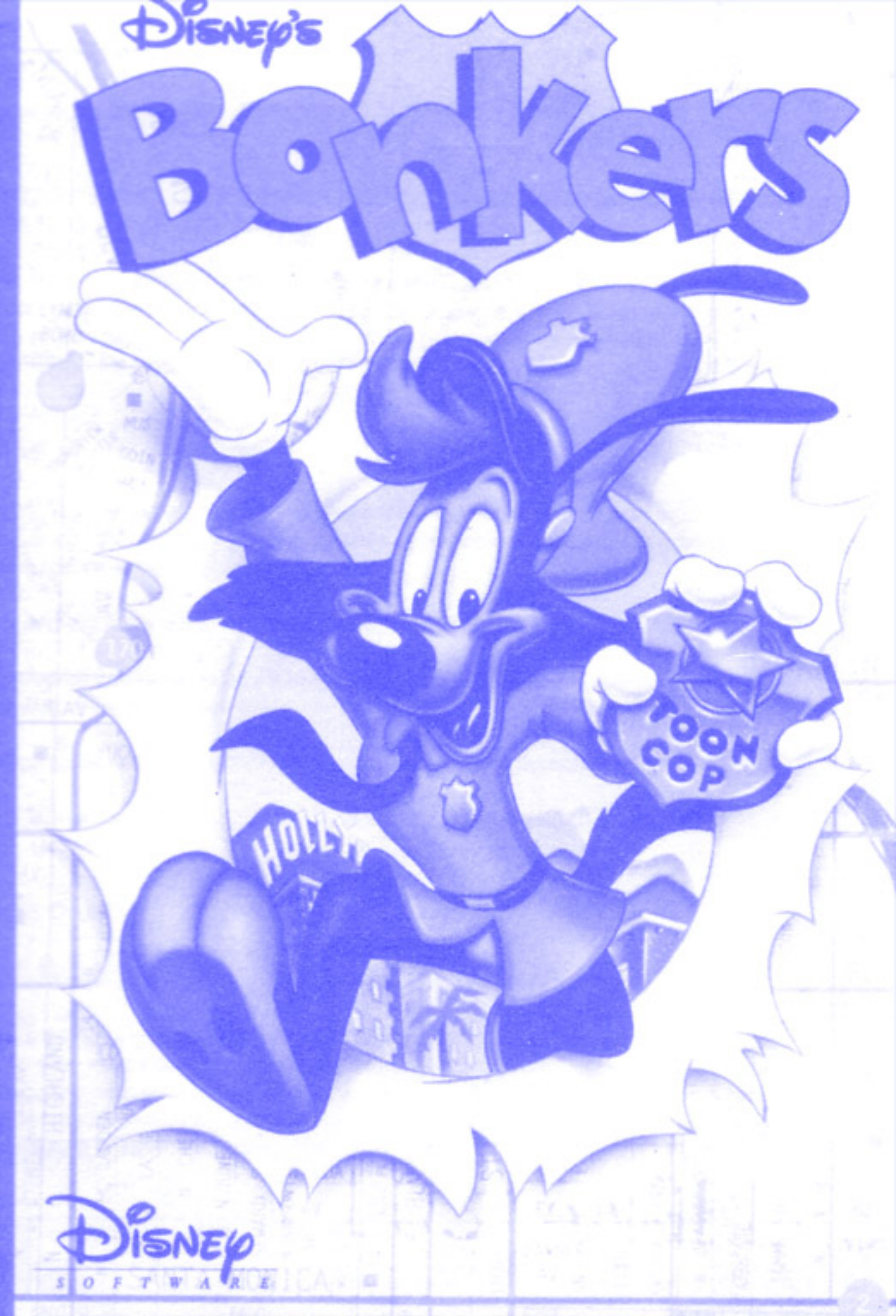
DISTRIBUIDOR OFICIAL



ECOFILMES

São João da Madeira

MEGADRIVE



SEGA

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA OU DE PERMITIR AOS SEUS FILHOS A SUA UTILIZAÇÃO.

Uma pequena percentagem de indivíduos são particularmente sensíveis ao fenómeno epiléptico quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia. Por favor, toma as seguintes precauções para minimizar qualquer risco:

ANTES DE USAR:

- Se tu ou alguém da tua família alguma vez tiveram epilepsia ou sentiram perda de consciência quando expostos a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.
- Senta-te pelo menos a 2,5m do écran de televisão.
- Se estiveres cansado ou não tiveres dormido o suficiente, descansa e recomeça apenas quando te sentires bem.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar está bem iluminada.
- Usa o jogo numa televisão de pequeno écran (de 35cm ou menos)

DURANTE O USO

- Descansa pelo menos 10 minutos por hora enquanto estás a jogar.
- Os pais devem vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se sentires alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, debes parar **IMEDIATAMENTE** de jogar e consultar o teu médico antes de recomeçares.

PREPARAÇÃO DA CONSOLA

1. Prepara a tua Mega Drive como indica no teu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1.
2. Certifica-te de que a corrente está desligada (OFF). Depois introduz o cartucho na consola.
3. Liga a corrente (ON). Em alguns instantes aparece o Écran de Apresentação.
4. Se o Écran de Apresentação não aparecer, desliga a corrente (OFF). Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente (ON).

IMPORTANTE: Certifica-te sempre de que a corrente está desligada (OFF) quando inserires ou removeres o teu cartucho.

Nota: Este jogo é para um jogador.

- 1) Cartucho Sega
- 2) Control Pad 1

COMO UTILIZAR O CONTROL PAD

O teu Control Pad tem três partes:

1. **Botão D** ("D" significa "direcção"): Move Bonkers pelo écran.

2. **Botão Start:** Para dar início ao jogo e passar de um écran ao outro.

3. 4. 5. **Botões A, B e C:** Para as acções como atirar tijolos e disparar bolas de pastilha elástica.

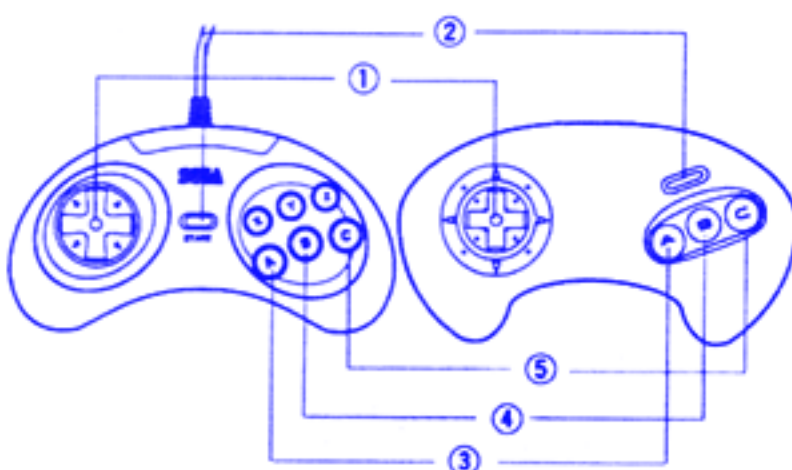
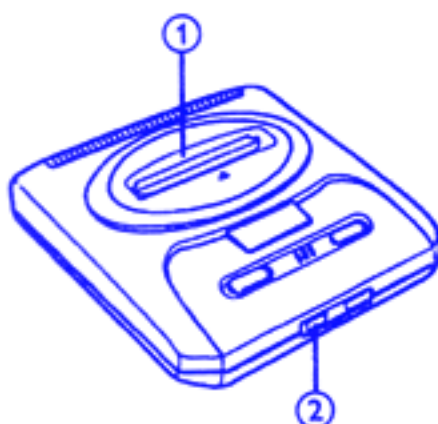
As instruções deste manual indicam-te o botão que deves pressionar para fazeres certas coisas, como esta:

Para começares a jogar, podes:

- Pressionar **START** para entrares na esquadra de polícia de Bonkers.

OU

- Pressionar o **Botão D** para a DIREITA. No écran de Título, a palavra **OPTIONS** começará a piscar. Pressiona **START** novamente para teres acesso ao écran de Opções.



ESCOLHA DE OPÇÕES

Depois de ligares a Mega Drive poderás ver o écran de Título. Escolhe Options para fazeres certas opções sobre o jogo antes de começares a jogar.

Botão D

- Pressiona para CIMA ou para BAIXO para escolheres uma das opções.
- Pressiona para a ESQUERDA ou DIREITA para a alterares.

Botão A, B ou C

- Se quiseses poderás pressionar um destes botões para mudares uma opção.



OPÇÕES

Difficulty (Dificuldade)

EASY (Fácil) é para praticar.
NORMAL é para a maior parte dos jogadores.
HARD (Difícil) é para os fanáticos!

Enter Password (Introduzir Senha)

Começa a jogar a meio do jogo (Vê a página 10).

Music ON / OFF (Activar / Desactivar Música)

Para quando alguém estiver a tentar dormir.

Exit (Saída)

Leva-te de volta ao écran de Título.

NA ESQUADRA DA POLÍCIA

O polícia Bonkers D. Bobcat tem de ser eleito o "Agente Policial do Mês"! Mas espera até ele ver a tarefa que tem em mãos. Hollywood está repleta de tipos maus. Bonkers tem de acabar com estes patifes para ser condecorado!

Vai ser necessário mais do que um distintivo para que estes fora da lei se portem bem. (Se quiseres, podes pressionar **START** para saltares a história e passares directamente à esquadra.)

Botão D

- Pressiona para a **ESQUERDA** ou **DIREITA** para escolheres um dos tipos maus.

Botão A, B ou C

Pressiona um botão qualquer para obteres informações de Snitch acerca dos propósitos do criminoso e da forma como tratar dele. Depois Snitch mostra-te os botões de controle.

Start

- Pressiona este botão para dares início à acção.

CASO Nº 1

ELIMINA MA TOW TRUCK!

Neste caso, tens de limpar as ruas de um bando de maus condutores, e depois tirar Ma Tow Truck da acção!

Botão D

- Pressiona para **CIMA** para acelerares.
- Pressiona para **BAIXO** para abrandares.
- Pressiona para a **DIREITA** ou **ESQUERDA** para dares a volta.

Botões A, B e C

- O Botão A dispara bolas de chiclete para deter os veículos no seu lugar!
- Os Botões B e C espalham manchas de óleo para os carros derraparem e saírem da estrada!

Start

- Pressiona para fazeres uma pausa no jogo. Poderás ver o livro de anotações de Bonkers.
- Pressiona-o novamente para recomeçares a jogar.
- Pressiona o Botão D para **BAIXO** e depois prime um botão qualquer para regressares à esquadra.



Choca contra os carros para os tirares da estrada ou elimina-os com bolas de chiclete e óleo.

Quando és atingido, perdes um Coração. Se perderes todos os Corações, perderás uma Vida. Se perderes todas as Vidas, perderás o jogo!

LEMA: NÃO SEJAS ATINGIDO!

Aproxima-te do helicóptero para obteres aumentos de energia:

- Mais munição de **Chiclete** e **Óleo**.
- Os **Distintivos** tornam-te invencível durante um certo tempo.
- Os **Corações** são adicionados à tua linha de Corações.
- **Bonkers** dá-te uma Vida suplementar.

NOTA

No modo **EASY** possuis munições ilimitadas de Chiclete e Óleo. Nos modos **NORMAL** e **HARD**, as munições podem esgotar-se a não ser que sejas reabastecido pelo helicóptero.

- Quando tiveres destruído todos os carros aparecerá Ma Tow Truck em cena. Utiliza todos os teus truques para a debilitares. Assim que todos os Corações dela desaparecerem estará na hora da próxima ronda!

1. Vidas e Corações de Bonkers

2. Munições

3. Corações de Ma



CASO Nº 2

ACABA COM THE RAT!

Neste caso, terás de encerrar a Máquina de Lixo atrás de uma parede de tijolos para tirares The Rat do seu esconderijo!

Botão D

- Pressiona para a **ESQUERDA** e **DIREITA** para moveres Bonkers e dirigires os tijolos.
- Pressiona para **BAIXO** para te desviares do lixo que voa pelos ares.



Botões A, B e C

- O Botão A atira tijolos normais. Estes nunca se esgotam.
- O Botão B faz com que Bonkers salte - uma boa forma de evitar o lixo.
- O Botão C atira um super tijolo - se Bonkers possuir um.

Start

- Pressiona para fazeres uma pausa no jogo. Poderás ver o livro de anotações de Bonkers.
- Pressiona-o novamente para recomeçares a jogar.
- Pressiona o Botão D para BAIXO e depois prime um botão qualquer para regressares à esquadra.
- A Máquina de Lixo está a cuspir velharias. Atira os tijolos para construíres uma parede alta e deteres a máquina.
- Dirige bem os tijolos de forma a ressaltarem em molas, dinamite e outro lixo!
- Quando és atingido pelo lixo, perdes um Coração. Se perderes todos os Corações, perderás uma Vida. Se perderes todas as Vidas, perderás o jogo!

LEMA: SALTA, ESQUIVA-TE OU AGACHA-TE!

- Termina as secções da parede e recebe estes aumentos de energia:
Os **Distintivos** tornam-te invencível durante um certo tempo.
Os **Corações** são adicionados à tua linha de Corações.
Os **Super Tijolos** provocam grandes danos na Máquina de Lixo. Atira-os com o Botão C. Tens de acertar na Máquina de Lixo, caso contrário, será um tijolo perdido
- Avança sobre os objectos de aumento de energia para os recolheres.
- Atinge The Rat com os tijolos para o impedires de derrubar parte da tua parede.
- Assim que completares a parede poderás passar à próxima ronda!

1. Máquina de Lixo

2. Ronda

3. Aumento de Energia

4. Vidas e Corações de Bonkers

5. The Rat



CASO Nº 3

DESACTIVA A BOMBA DE MR. BIG!

Encontra todas as peças de Fall Apart Rabbit antes que a bomba de Mr. Big destrua por completo o armazém!

Botão D

- Pressiona para CIMA e para BAIXO para moveres Bonkers para a frente e para trás.
- Pressiona para a ESQUERDA ou DIREITA para o moveres de lado a lado.

Botões A, B e C

- O Botão A ou B empurra caixotes vazios e abre aqueles que estão cheios.
- O Botão C mostra todas as peças de Fall Apart que encontraste até agora. Pressiona o Botão C novamente para jogares.

Start

- Pressiona para fazeres uma pausa no jogo. Poderás ver o livro de anotações de Bonkers.
- Pressiona-o novamente para recomeçares a jogar.
- Pressiona o Botão D para BAIXO e depois prime um botão qualquer para regressares à esquadra.
- Abre os caixotes que estão cheios para encontrares as peças Fall Apart. Os caixotes que estão cheios saltam, por isso poderás distingui-los.
- Empurra os caixotes para os deslocares e derruba os servidores de Mr. Big como se fossem pinos de bowling!
- Alguns caixotes possuem aumentos de energia:
Os **Corações** são adicionados à tua linha de Corações.
Bonkers dá-te uma Vida suplementar.
Os **Sinais de STOP** páram o cronómetro durante um curto espaço de tempo.
- Os caixotes com pontos de interrogação estão carregados de surpresas. Presta atenção!
- Quando és atingido, perdes um Coração. Se perderes todos os Corações, perderás uma Vida. Se perderes todas as Vidas, perderás o jogo!



LEMA: NÃO PERMITAS QUE OS RATOS TE APANHEM!

- O rastilho da bomba está a arder! Resolve este caso antes do cronómetro chegar ao zero e a bomba explodir!

- Descobre todas as peças e poderás passar à próxima ronda! (No modo Hard, também tens de ir à bomba para completares a ronda.)

1. Cronómetro

2. Ronda

3. Ponto de Interrogação

4. Vidas e Corações de Bonkers

5. Bomba



CASO Nº 4

IMPEDE O ASSALTO AO MUSEU DE HARRY!

Os larápios de Harry the Handbag infiltraram-se no museu para roubar os famosos Tesouros Toon. Detém-nos com uma carga de massa antes que esvaziem o lugar!

Botão D

- Pressiona para a ESQUERDA e DIREITA para moveres Bonkers de lado para lado.
- Pressiona para BAIXO para te esquivares dos donuts voadores!

Botões A, B e C

- Atira donuts duros como pedra para atordoares os ladrões de dedos pegajosos!

Start

- Pressiona para fazeres uma pausa no jogo. Poderás ver o livro de anotações de Bonkers.
- Pressiona-o novamente para recomeçares a jogar.

- Pressiona o Botão D para BAIXO e depois prime um botão qualquer para regressares à esquadra.



- Atira essas refeições para deteres os ladrões no seu lugar.

- Atinge os ladrões depois de agarrarem num tesouro para que o voltem a colocar no sítio!

- Presta atenção! Eles irão atirar algumas bombas de massa contra ti!

- Quando és atingido, perdes um Coração. Se perderes todos os Corações, ou se os ladrões roubarem todos os tesouros, perderás uma Vida. Se perderes todas as Vidas, perderás o jogo!

LEMA: AGACHA-TE E ESQUIVA-TE!

- Cobre Harry the Handbag com creme quando ele passar por ti para que deixe cair estes aumentos de energia:

Os **Corações** são adicionados à tua linha de Corações.

Bonkers dá-te uma Vida suplementar.

- À medida que a ronda avança, algumas estátuas do museu entram em acção. Evita acertar-lhes com os donuts senão ficarão imprevisíveis!

- Elimina todos os ladrões e poderás passar à próxima ronda!

1. Ladrões a eliminar

2. Ladrão

3. Tesouro Toon

4. Vidas e Corações de Bonkers

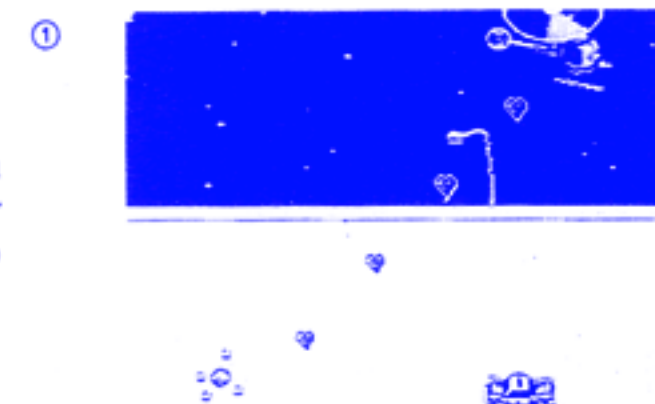


RONDAS DE BÓNUS

Tens acesso às Rondas de Bónus no fim de cada três rondas normais. Esta é a tua grande oportunidade para ganhar prémios extra e impressionar Lucky!

1. Ronda de Bónus de Ma Tow Truck

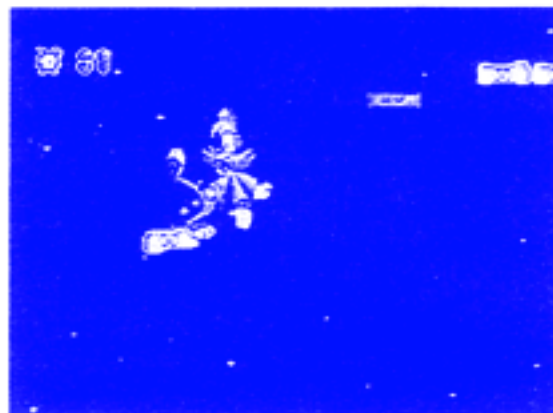
É o bater do Coração de Bonkers! Para venceres esta ronda tens de apanhar **TODOS** os corações antes que caiam ao chão.



2. Ronda de Bónus de The Rat

②

Salta de tijolo em tijolo para alcançares o topo antes que o tempo do cronómetro se esgote! Alguns tijolos desfazem-se!



3. Ronda de Bónus de Mr. Big

③

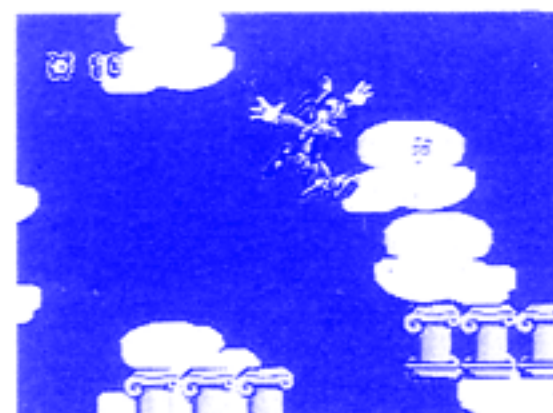
Pressiona o Botão A, B ou C para mudares os caixotes. Apanha aquele que tem o Mr. Big para venceres o prémio. Possuís uma possibilidade em cada ronda.



4. Ronda de Bónus de Harry the Handbag

④

Salta para subires as colunas de modo a apanhares Harry no topo e obteres um prémio suplementar. Não deixes o tempo esgotar-se!



COMO UTILIZAR AS SENHAS

Após cada três rondas recibes uma senha. Utiliza-a no écran Password para começares a jogar na próxima ronda, em vez de teres de começar desde o princípio.

Botão D

- Pressiona para CIMA ou para BAIXO para mudares o ícone.
- Pressiona para a ESQUERDA ou DIREITA para mudares a posição.

Start

- Pressiona para começares a jogar quando a senha estiver pronta.

LEMA: NÃO TE ESQUEÇAS DE ANOTAR AS SENHAS QUANDO AS RECEBERES!



GARANTIA

Este jogo tem a garantia de 3 meses contra qualquer anomalia verificada por deficiência de produção. O uso incorrecto e a exposição excessiva ao calor não são consideradas para efeitos de garantia.

Para que esta garantia seja considerada, é necessário que os jogos com problemas sejam remetidos à Ecofilmes Lda, acompanhados da respectiva prova de compra.

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a Mega Drive da Sega.

Para uma utilização adequada:

- ① Não molhar.
- ② Não dobrar.
- ③ Não submeter a choques violentos.
- ④ Não expor ao sol.
- ⑤ Não danificar.
- ⑥ Não aproximar de uma fonte de calor.
- ⑦ Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.

- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
- Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
- Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
- Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

AVISO: Para proprietários de televisores de projecção. Imagens paradas podem causar danos irreversíveis no tubo da imagem ou marcar fósforo no Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.



