

# PAPERBOY

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
COMERCIO O. AMARAL

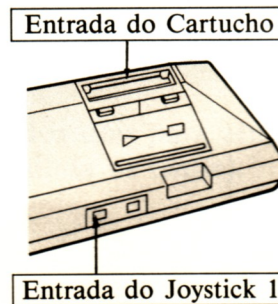


## Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho PAPERBOY 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 começar o jogo, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**.

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

PAPERBOY é apenas para 1 jogador.



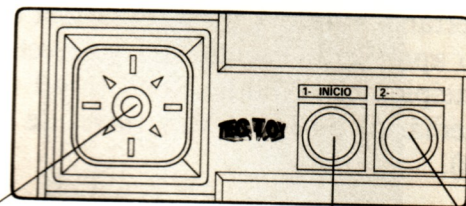
## PAPERBOY

O último entregador de jornais foi forçado a uma aposentadoria precoce na idade de 13 anos. Não fique apavorado com isso. Talvez ele não tenha sido suficientemente duro para enfrentar o desafio. Mas... quão duro é preciso ser para entregar um punhado de jornais? Esse serviço não parece uma moleza?

Dizem que há alguns cachorros, *breakdancers* e cortadores de grama sem controle que podem pegá-lo no caminho. Você deve apenas pedalar mais rápido ou virar para a direita ou para a esquerda, para esquivar-se desses perigos. Ah, falando nisso, há outros probleminhas que você poderá encontrar, mas não podemos contar-lhe tudo.

Vá à luta, garotão! Suba na bicicleta e ponha-se a caminho. E não quebre as janelas!

## Assuma o controle



**Botão direcional**  
(Botão D)

**Botão 1**

**Botão 2**

### Botão D:

- Pressione para cima para mover-se mais rápido, mova para baixo para reduzir a marcha.
- Pressione para a esquerda para virar à esquerda e para a direita para virar à direita.

### Botão 1 e 2

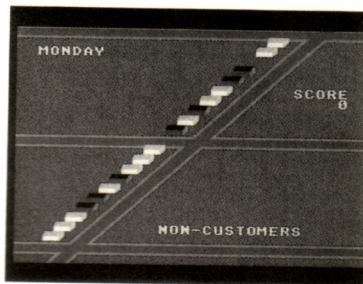
- Aperte um dos dois para atirar os jornais (desde que ainda os tenha).

## Começando o jogo

Ao apertar o **Botão 1** ou **2**, uma tela de seleção aparecerá. Escolha Easy Street (nível de principiantes), Middle Road (nível intermediário) ou Hard Way (nível de peritos).



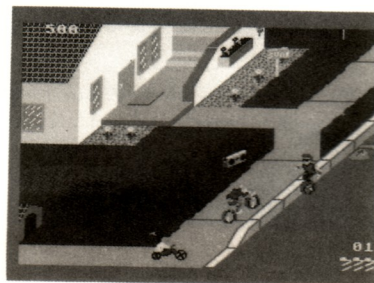
Use o **Botão D** para mudar de nível. Aperte o **Botão 1** ou **2** para fazer sua escolha. Uma visão aérea de sua rota indica o dia da semana e sua contagem de pontos. Seus locais de entrega aparecem, em destaque, em vermelho e amarelo e os que não compraram seus jornais aparecem em preto e cinza.



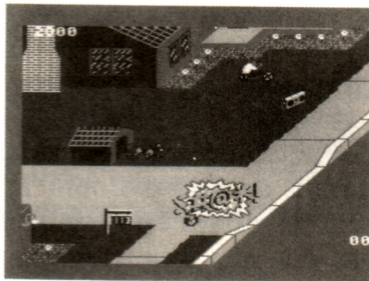
Aperte o **Botão 1** ou **2** para começar o jogo.

## Jogando

Mova seu entregador usando o **Botão D**. Atire os jornais usando o **Botão 1** ou **2**. As casas de seus fregueses aparecerão coloridas, enquanto as dos não fregueses estarão em negro.

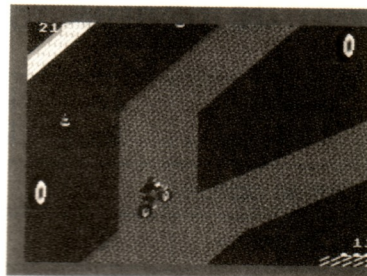


Ganhe pontos entregando os jornais a seus fregueses. Se você errar a casa ou quebrar a vidraça, perderá este comprador. Pontos adicionais serão dados para os jornais que caírem nas caixas de correio do freguês. Você também pode ganhar pontos adicionais quebrando as vidraças das janelas de não fregueses ou atingindo vários objetos em sua rota.



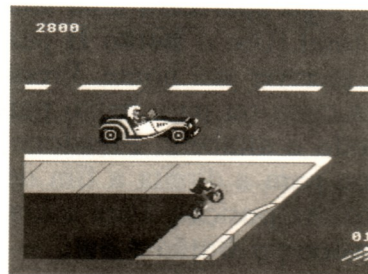
No final de cada dia, você terá a oportunidade de ganhar pontos adicionais no treinamento.

Melhore sua arte de atirar jornais praticando nos alvos e ganhe ainda alguns pontos adicionais.



Após o trajeto de treinamento, você verá quantos fregueses ganhou ou perdeu naquele dia. Para começar o dia posterior, aperte o **Botão 1** ou **2**.

Você começa com 4 vidas. Todas as vezes que você tiver um acidente ou chocar-se com um obstáculo, perde uma vida. Se perder as 4, será um aposentado precoce.



## Contagem de pontos

|                                          | Easy<br>Street | Middle<br>Road | Hard<br>Way |
|------------------------------------------|----------------|----------------|-------------|
| Entrega de jornais no capacho            | 100            | 200            | 300         |
| Entrega na caixa de correio              | 250            | 500            | 750         |
| Quebra de vidraças de<br>não fregueses   | 100            | 200            | 300         |
| Alvos atingidos durante o<br>treinamento | 100            | 200            | 300         |

Você também receberá pontos ao atingir outros obstáculos na medida em que o jogo avança.

No fim do jogo aparecerá uma tela de contagem total. Use o **Botão D** para mudar as letras e escrever seu nome. Pressione esse **Botão** para cima ou para baixo para ter acesso a todo o alfabeto. Pressione para a esquerda ou para a direita a fim de mover para a próxima posição. Para entrar com o nome, pressione o **Botão 1** ou **2**.

## 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 |  |  |  |  |  |

## 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 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

Projeto:

# GameManualScansBR

Pablo Rozados