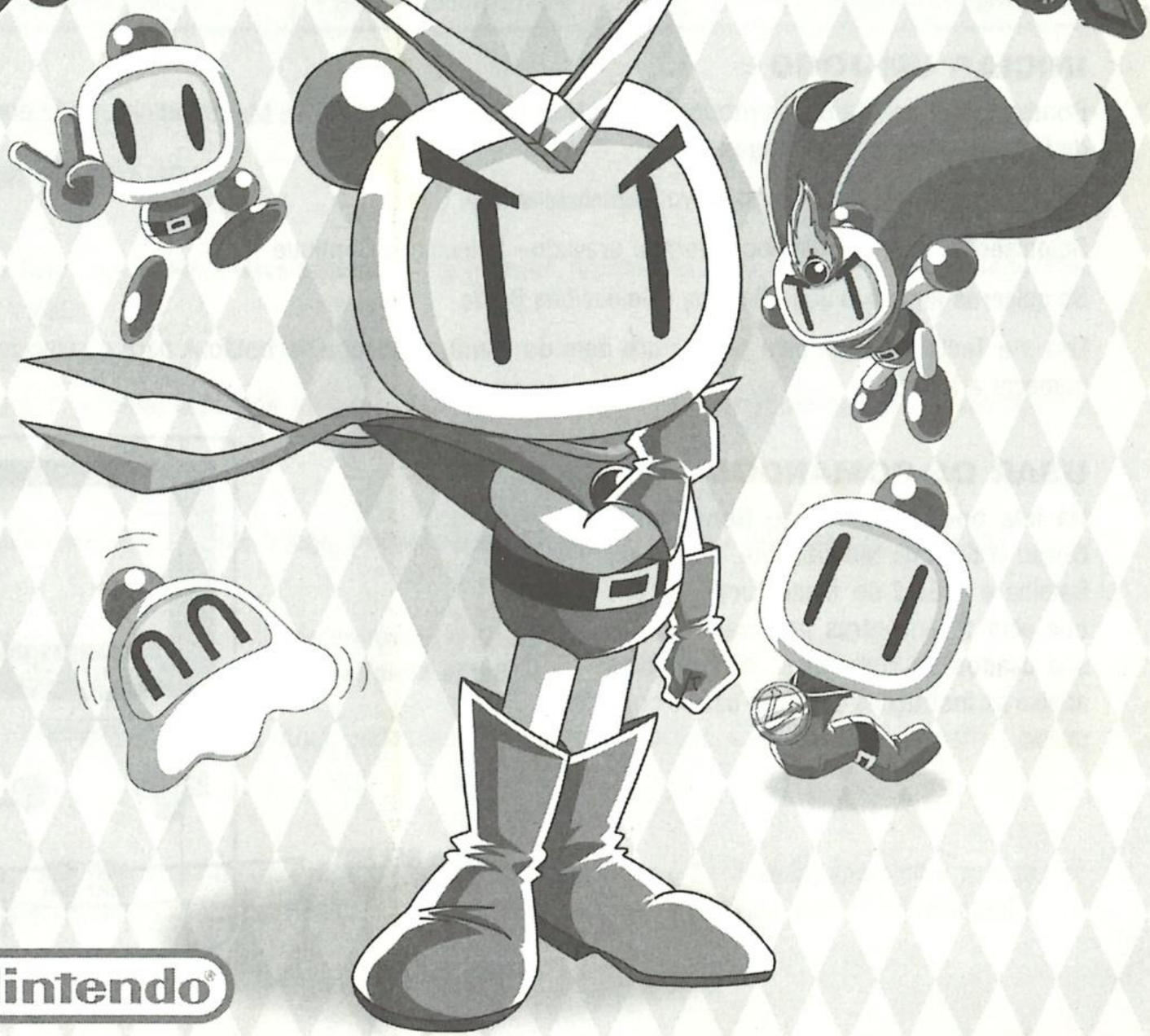
GAME BOY COLOR™

BOMBERMAN QUEST



Nintendo®

HISTÓRIA

Era uma vez, numa galáxia muito, muito distante... Bomberman pilotava a Nave Bomber, transportando monstros que tinha encontrado e capturado para o Planeta Bomber. De repente, a nave foi assaltada por uma força poderosa, e os motores foram roubados! A Nave Bomber foi forçada a fazer uma aterragem de emergência num planeta próximo dali, e todos os monstros a bordo aproveitaram para fugir. Foi então que Bomberman descobriu que tinha sido obra dos misteriosos Quatro Comandantes!

Bomberman Quest tem dois modos diferentes para te divertires: Modo Normal, um RPG de acção, e Modo de Batalha, onde podes jogar batalhas de dois jogadores contra os teus amigos utilizando um cabo Game Link. Podes ajudar o Bomberman a derrotar os Quatro Comandantes?

Será que Bomberman conseguirá recapturar todos os monstros que escaparam? Poderá ele vencer os Quatro Comandantes? Ele será capaz de regressar ao Planeta Bomber? Bomberman precisa da tua ajuda! Estás à altura do desafio?

INICIAR UM JOGO

Bomberman Quest tem dois modos: Modo Normal para um jogador, e Modo Batalha, onde podes batalhar, usando um cabo de ligação, com os teus amigos.

Se quiseres começar um Jogo Novo - Selecciona New Game

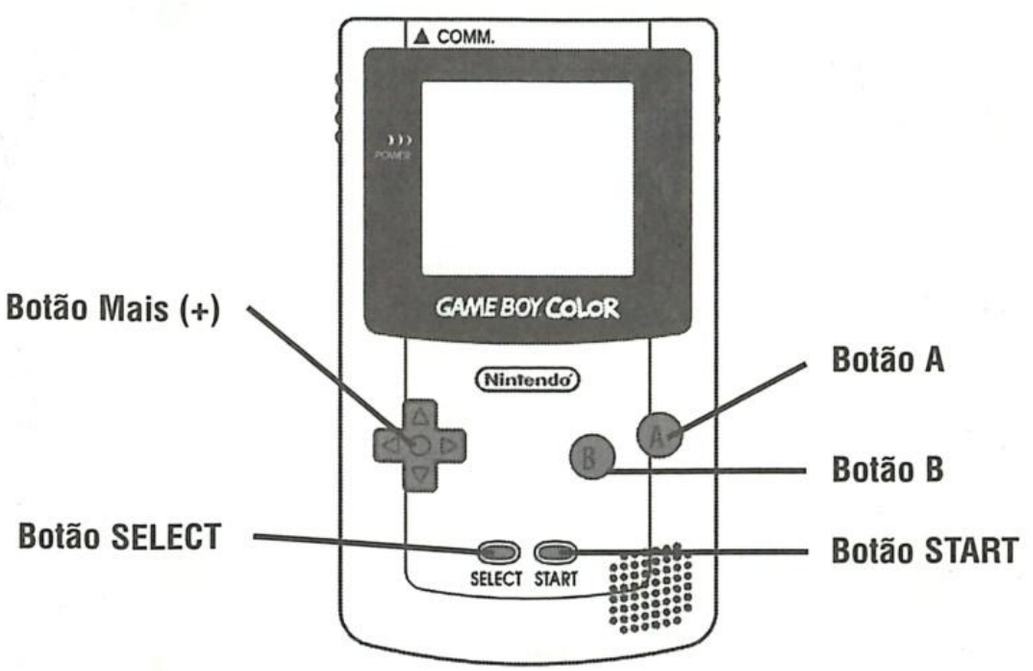
Se quiseres continuar um Jogo Normal gravado - Selecciona Continue

Se quiseres jogar um Jogo Batalha - Selecciona Battle

Usa o a Tecla Mais (+) para realçar um item do menu, e carrega no botão A para o seleccionar. Agora estás pronto para começar a jogar!

USAR OS COMANDOS

Há três tipos de ecrãs no Bomberman Quest: o Ecrã de Movimentos, o Ecrã de Batalha e o Ecrã do Menu. Depende em que ecrã te encontras para saber como são usados os comandos. Vê na tabela abaixo as instruções de como usar o controlos.



	ECRÃ DE MOVIMENTOS	ECRÃ DE BATALHA	ECRÃ DO MENU
Botão A	• Usa a Arma atribuída ao Botão A • Fala	• Usa a Arma atribuída ao botão A	• Atribui a Arma ao botão A ou ao B
Botão B	• Usa a Arma atribuída ao Botão B • Cancela	• Usa a Arma atribuída ao Botão B	• Cancela
Botão START	• Abre/Fecha Ecrã Menu	• Abre/Fecha Ecrã Menu	• Não é usado
Botão SELECT	• Abre/Fecha Ecrã Mapa	• Abre/Fecha Ecrã Mapa	• Não é usado
Tecla Mais (+)	• Move o Bomberman	• Move o Bomberman	• Navegar opções de jogo, etc.

JOGO NORMAL

O ECRÃ DO CAMPO / GRAVAR O JOGO

• Peace Town

Começas o teu jogo na Peace Town, em frente à nave acidentada de Bomber. Ao lado da nave, podes encontrar Kepo. Fala com Kepo se quiseres gravar o jogo.

• Biblioteca/Outros Prédios

A Peace Town tem muitas lojas e prédios, incluindo uma biblioteca. Podes falar com as pessoas da cidade utilizando o botão A.

• Oficina de Bombas

Trazendo para aqui objectos que encontres durante o jogo, poderás construir muitos e diferentes objectos e armas.

• Ver Mapa do Mundo

Podes ver as áreas que já exploraste no Mapa do Mundo premindo o Botão SELECT.

O ECRÃ DO MENU

Prime o Botão START para accionar o Ecrã do Menu. Aqui, podes equipar objectos e armas, e verificar que monstros já capturaste.

USAR EQUIPAMENTO

Utiliza a Tecla Mais (+) para seleccionar Equipment. Prime o Botão A para accionar o Ecrã de Equipamento, que te permite escolher entre Armas, Equipamento e Objectos. Realça a categoria que queres com a Tecla Mais (+) e selecciona com o Botão A.

• **Armas**

Podes atribuir armas aos Botões A e B. Utiliza a Tecla Mais (+) para realçar a arma que queres, e carrega no Botão A para a seleccionar.

• **Equipamento**

Podes usar este ecrã para equipar o Bomberman com vários objectos úteis. Usa a Tecla Mais (+) para realçar o objecto com o que queres equipar e prime o Botão A para o seleccionar.

• **Objectos**

Podes usar este ecrã para verificar e usar objectos que recolheste. Podes usar a Tecla Mais** para realçar um Componente de Bomba ou item e carregar no Botão A para o seleccionares.

Componentes de Bombas

Este podem ser utilizados para criar novas bombas, ou aumentar a potência das que já possuis.

Objectos

Conforme vais jogando encontrarás muitos objectos úteis, incluindo uns que te tornam invencível e outros que te curam.

MONSTROS (LISTA DE MONSTROS)

Para ver a Lista dos Monstros, prime o Botão START para abrir o ecrã do Menu. Realça Monstros com a Tecla Mais (+) e selecciona-o com o botão A.

COMO LIMPAR CADA ZONA

Algures em cada zona, está à espera um dos Quatro Comandantes. Se o ou a conseguires encontrar e vencer, recuperas um dos motores da Nave Bomber. Se o fizeres quer dizer que já limpaste essa zona e podes entrar na próxima. Podes regressar livremente às zonas que já limpaste.

• **Ganhar o Jogo**

Quando tiveres derrotado os Quatro Comandantes e recuperado os quatro motores, o jogo acaba e podes regressar ao Planeta Bomber.

• **Perder o Jogo**

Se ficares sem pontos (HP), perdes o jogo.

O ECRÃ DE BATALHA

Quando Bomberman encontra o primeiro monstro e fala com ele, o ecrã muda para Ecrã de Batalha e o combate começa. Ganhas se reduzires até 0 o HP do teu opositor. Perdes se os HP do Bomberman forem reduzidos a 0.

ZONAS

A ZONA DO CAMPO

Esta zona tem campos de erva com árvores à volta. Quando o jogo começa, só tens uma Bomba Normal.



Chefe: Comandante Water

Personalidade: O único membro feminino dos Comandos, tem muita força de vontade e é especialista em técnicas de infiltração.

Ataques: Capaz de manipular água à sua vontade. Prefere usar Bombas de Borracha.

Ballom
Blobby
Pengy
Archer

A ZONA DA FLORESTA

É difícil orientar-se nesta zona densamente arborizada, não só por causa das árvores mas por causa de várias montanhas e terreno acidentado. Muitos monstros voadores – que não são afectados por bombas normais – fazem aqui o seu lar.



Chefe: Comandante Electro

Personalidade: O mais esperto dos Quatro Comandantes.

Ataques: Capaz de manipular electricidade à sua vontade. Ataca descarregando 3 bolas de energia que perseguem os seus alvos.

Mechabomb
Balbaloon
Sandey
Shelterine

A ZONA PRAIA

Esta zona está coberta de água. Aqui tens de ter muito cuidado – muitos monstros escondem-se debaixo de água e atacam quando menos os esperas.



Chefe: Hurricomandante

Personalidade: Orgulhoso e um pouco narcisista. Gosta de acabar as coisas e ver um plano executado até ao fim.

Ataques: Capaz de manipular bombas à sua vontade, pode fazer com que se formem trombas de água e tornados.

Pinikion
Seeballoon
Dragon Pup

A ZONA DESERTO

Este campo é feito só de areia, com um cacto ocasional. Devido a viverem neste ambiente severo, os monstros aqui são muito fortes e alguns não podem ser derrotados só com bombas.

Chefe: Comandante Pyro



Personalidade: Descontraído e imperial, é o mais forte do Quatro Comandantes. O seu trabalho é carregar com todos os objectos que os Comandantes roubam.

Ataques: Capaz de usar bombas de alta potência à sua vontade. Pode usar até quatro bombas de cada vez.

Hippity-hop

Hoopster

Shadow Knight

Walking Hat

OBJECTOS

Podes obter objectos de três maneiras:

1. Derrotando monstros
2. Descobrindo objectos escondidos
3. Fabricando-os na Oficina da Bombas

Tenta encontrar todos os objectos!

JOGO BATALHA

Podes jogar com os teus amigos usando o cabo de Ligação. Certifica-te de que o cabo "Game Link" está bem ligado e seguro em ambas as unidades dos Game Boy, antes de os ligares.

• Regras do Jogo Batalha

Os jogadores atacam-se uns aos outros usando armas e objectos que encontraram no Jogo Normal, atribuindo-lhes os Botões A e B como num Jogo Normal. Se tu ou o teu opositor for atingido pela explosão duma bomba, o seu HP baixa. Cada jogador começa o jogo com 5 HP. Quantos mais objectos tiveres encontrado no Jogo Normal, maior vantagens terás no Jogo Batalha. Escolhe os teus objectos com cuidado – não podes trocá-los no meio duma batalha.

• Selecção do Cenário

Usa a Tecla Mais (+) para seleccionar um de 6 cenários, ou ter um cenário escolhido aleatoriamente para ti. Escolhe os objectos e armas com cuidado – algumas serão mais úteis que outras em certos cenários.

ESCOLHA DE EQUIPAMENTO

- **Menu**

Choose Weapon , Equipment ou Confirm - Utiliza a Tecla Mais (+) para escolher, o botão A para seleccionar e o botão B para regressar ao menu principal.

- **Vencer**

Quando tu ou o teu adversário são apanhados pela explosão duma bomba, o HP é reduzido. Quem quer que reduza o HP do opositor a 0, ou tiver mais HP, ganha.

BATTLE GAME STAGES

- **Cenário Normal**

Este cenário não tem obstáculos excepto alguns blocos duros, que permite aproveitares-te dos teus objectos ao máximo.

- **Cenário Campo**

Este cenário está dividido em duas elevações diferentes. Experimenta tirar vantagem desta diferença de alturas.

- **Cenário Floresta**

Este cenário tem uma árvore no meio do campo. Vê se crias uma cilada ao teu opositor para o apanhares do lado errado da árvore!

- **Cenário Praia**

Este cenário tem poucos obstáculos. Se não tiveres o Equipamento de Mergulho sofrerás estragos quando tocares na água nas bermas do ecrã.

- **Cenário Deserto**

Há um grande número de rochas dispostas à sorte neste cenário. Podes usar as Luvas para atirar bombas abrigado atrás das rochas.

- **Carreira de Obstáculos**

Qualquer jogador que toque nos espigões do chão sofrerá estragos. Devido ao padrão do chão, não serás capaz de ver uma Mina até pisar nela.

TRANSFORMAR O BOMBERMAN

Conforme vais ganhando, Bomberman vai-se transformando e ficará com aspectos diferentes, tornando os Jogos de Batalha ainda mais excitantes!

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

Ler antes de utilizar esta consola de jogos ou de permitir aos seus filhos a utilização deste jogo.

Uma pequena percentagem de indivíduos é particularmente sensível ao fenómeno epiléptico ou perda de consciência 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.

Se tu ou alguém da tua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.

Aconselhamos os pais a vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se o seu filho sentir alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deve parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o seu médico.

PRECAUÇÕES DURANTE O USO

- Evita jogar quando te sentires cansado ou não tiveres dormido o suficiente
- Descansa pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiveres a jogar.

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

Este cartucho foi concebido para o Game Boy.

Para uma utilização adequada: Não molhar. Não dobrar. Não submeter a choques violentos. Não expor ao sol. Não danificar. Não aproximar de uma fonte de calor. 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 estiver sujo, limpa-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.

REF. GBJVG 1682

Serviço de Apoio ao Consumidor

Informações, Truques e Dicas

Telef. 256 836 273 - dias úteis

10h30 às 12h30 e 16h00 às 18h00

ECOFILMES

LICENCIADO PELA

Nintendo®

Original Nintendo Selo de Qualidade ™

Distribuidor Oficial

ECOFILMES

São João da Madeira

NINTENDO ®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™ E SÃO MARCAS REGISTADAS DE NINTENDO CO., LTD.