



COMPONENTES
Videogame LCD

A HISTÓRIA DO JURASSIC PARK

O primeiro parque de diversões pré-histórico está pronto para abrir as portas. Localizado numa ilha perto da Costa Rica, o parque possui dinossauros vivos. O criador deste projeto quer oferecer um tour especial para alguns visitantes antes de abrir o parque ao público, mas algo dá errado e transforma esta visita na maior aventura das suas vidas. Tim, Lex e Dr. Alan Grant devem tentar salvar-se neste parque jurássico infestado de dinossauros.

AO JOGAR PELA PRIMEIRA VEZ

1. Inserir as pilhas. Mais informações sobre pilhas no verso.
2. Ver a lista de comandos localizada no verso da página

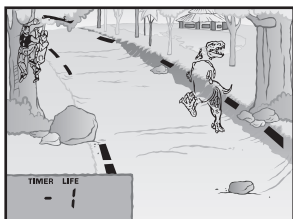
RESUMO DO JOGO

Os jogadores devem jogar com as duas crianças, Tim e Lex, através das quatro fases cronometradas. O jogador possui cinco vidas em cada fase e perde uma vida sempre que não puder evitar um obstáculo ou um dinossauro. Quanto estiver em perigo, o jogador pode pedir ajuda ao Dr. Alan Grant. Cuidado! Ele só pode ajudar até três vezes em cada fase. Para vencer o jogo, o jogador deve encontrar a caixa de controle e voltar a ligar a cerca elétrica no final da fase 4. O jogador PERDE o jogo se não completar a fase antes do fim do tempo ou se perder todas as vidas.

O JOGO!

Pressionar no botão ON/START. O jogo emitirá um som e exibirá a pontuação mais alta. Pressionar no botão ON/START novamente para iniciar o jogo na fase 1 com zero pontos.

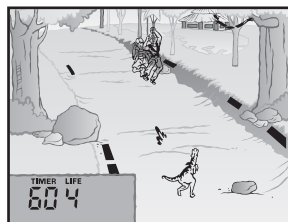
FASES



Cada fase começa com um Tiranossauro Rex percorrendo a tela. Ele está caçando o seu jantar. O jogador pode se mover depois que ele passar.



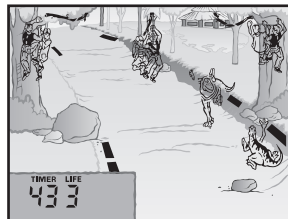
O jogador marca pontos ao se esquivar de dinossauros e obstáculos.



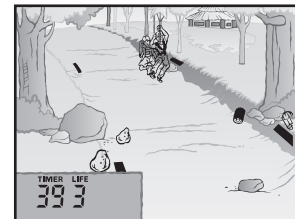
Um dilofossauro pode acompanhar o jogador amigavelmente, mas vai atacá-lo quando o seu pescoço se elevar. Basta se mover para a direita ou para a esquerda e pular para se esquivar do seu veneno.



Os raptos são rápidos, inteligentes e caçam em bandos. Eles vão tentar impedir o jogador de avançar. O jogador deve subir em árvores para se desviar deles. Basta pressionar o botão CLIMB para subir uma árvore e pressionar novamente para completar a fuga.



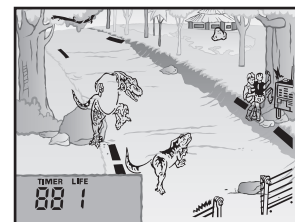
Pressionar o botão SWING para pegar num cipó e se lançar através da tela.



O jogador deve pular em outros obstáculos como pedras e troncos e devem se mover rapidamente, pois cada fase é cronometrada.



Quando não puder escapar dos dinossauros, o jogador deve chamar o Dr. Grant. Ele vai lançar um cipó para distrair o Tiranossauro Rex. O Dr. Grant só pode ser chamado três vezes em cada fase.



Na última fase (fase 4), o jogador deve ligar a caixa de energia para recarregar a eletricidade das cercas e prender o Tiranossauro Rex. O jogador vence o jogo se conseguir correr depois de ligar a caixa de energia. Se a energia for restaurada a tempo, o Tiranossauro Rex vai levar um choque, e o jogador receberá pontos de bônus.

PONTUAÇÃO

O jogador ganha pontos pelas ações realizadas:

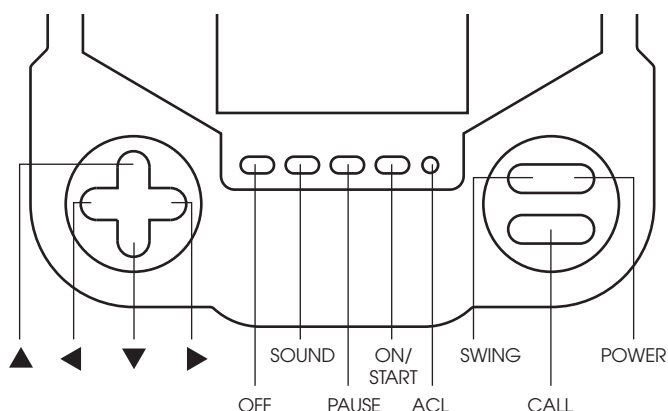
OBSTÁCULOS/ DINOSSAUROS:	FASE 1	FASE 2	FASE 3	FASE 4
-MADEIRA	SIM	SIM	SIM	SIM
-PEDRA	SIM	SIM	SIM	SIM
-DILOFOSSAURO	10	10	10	15
-RAPTORES	-	10	10	15
-TIRANOSSAURO REX	-	-	10	15
CAIXA DE ENERGIA	-	-	-	SIM
CERCA ELÉTRICA	-	-	-	SIM
VELOCIDADE	BAIXA	MÉDIA	MÉDIA	ALTA
CRONÓMETRO (SEG.)	60	70	80	90

SUA PONTUAÇÃO

- 20 PONTOS Ao evitar um tronco ou uma pedra.
- 50 PONTOS Ao evitar um dilofossauro ou um raptor.
- 100 PONTOS Ao evitar um Tiranossauro Rex.
- 500 PONTOS Ao ligar a caixa de energia no fim da fase 4.

NOTA: O jogador recebe 20 pontos de bônus por cada unidade do cronômetro restante ao completar a fase.

COMANDOS

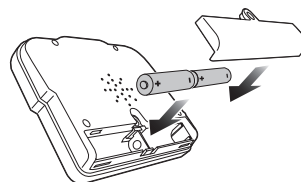


- | | |
|-------------|---|
| ON/START | <ul style="list-style-type: none"> Ligar a unidade. Iniciar o jogo (ou iniciar uma nova partida da fase 1 depois do GAME OVER). Iniciar cada fase. Sair da pausa (e continuar a jogar). |
| PAUSE | <ul style="list-style-type: none"> Pausar o jogo. (O jogo possui pausa automática quando uma fase acaba. Basta pressionar o botão ON/START para iniciar a próxima fase) |
| SOUND | <ul style="list-style-type: none"> LIGAR e DESLIGAR o som. |
| OFF | <ul style="list-style-type: none"> Desligar unidade. (A unidade desliga automaticamente depois de 3 minutos de inatividade.) |
| ACL | <ul style="list-style-type: none"> Reiniciar a unidade. (Ver como inserir a pilha acima.) |
| ◀ | <ul style="list-style-type: none"> Mover-se à esquerda. |
| ▶ | <ul style="list-style-type: none"> Mover-se à direita. |
| ▲ | <ul style="list-style-type: none"> Pular quando estiver no centro da tela. Subir uma árvore quando estiver debaixo dela à esquerda ou à direita da tela. |
| ▼ | <ul style="list-style-type: none"> Mover para frente. Mover-se para debaixo da árvore. |
| SWING/POWER | <ul style="list-style-type: none"> Pular de árvore em árvore. Ligar a caixa de energia quando o jogador estiver ao lado da caixa na fase 4. |
| CALL | <ul style="list-style-type: none"> Pedir ajuda ao Dr. Alan Grant. |

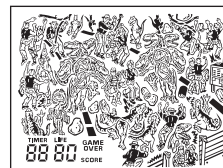


INSERIR AS PILHAS

Utilizar uma chave Phillips
Não incluída.



Depois de inserir a pilha, o botão ACL pode ser pressionado se o jogo não funcionar. (Usar uma caneta, não um lápis). A tela deve mostrar a seguinte imagem.



IMPORTANTE: INFORMAÇÕES SOBRE AS PILHAS E BATERIAS

Guardar para eventuais consultas. Peça a um adulto para inserir as pilhas.

⚠ ADVERTÊNCIA:

COMO EVITAR VAZAMENTO DE PILHA

1. Siga corretamente as instruções contidas no manual de instruções do brinquedo. Use apenas as pilhas ou baterias adequadas e insira corretamente as pilhas e baterias de acordo com as polaridades + ou -.
2. Não misture pilhas e baterias novas com pilhas e baterias usadas, ou do tipo carbono-zinco com tipo alcalinas.
3. As pilhas e baterias descarregadas devem ser retiradas do brinquedo.
4. No caso da não utilização do produto por um longo período, por favor remover as pilhas e baterias.
5. Tenha atenção para não causar curto-circuito nos terminais.
6. PILHAS E BATERIAS RECARREGÁVEIS: Não misture pilhas e baterias recarregáveis com nenhum outro tipo de pilha ou bateria. Remova as pilhas e baterias do produto antes de recarregá-las. O processo de recarga deverá ser supervisionado por um adulto. PILHAS E BATERIAS NÃO-RECARREGÁVEIS NÃO DEVEM SER RECARREGADAS.

No caso deste produto apresentar ou ser afetado por interferência elétrica local, por favor, remova-o de perto de qualquer outro aparelho elétrico. Caso seja necessário, reinicie o aparelho apertando o botão de desligar e ligue-o novamente em seguida, ou, recoloque as pilhas e baterias.

Jurassic Park is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLC. All Rights Reserved. TIGER ELECTRONICS and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Em caso de dúvidas sobre o produto, acesse www.hasbro.com, seção "Atendimento ao consumidor".

PN00070557



TIGER ELECTRONICS INC.

PAIS:
HASBROGAMING.COM

