

SEGA

SEGA  
SPORTS™

FLAG TO  
FLAG™



Dreamcast™

RECOMENDADO

T.I.

PARA TODAS AS IDADES

# ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

## Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

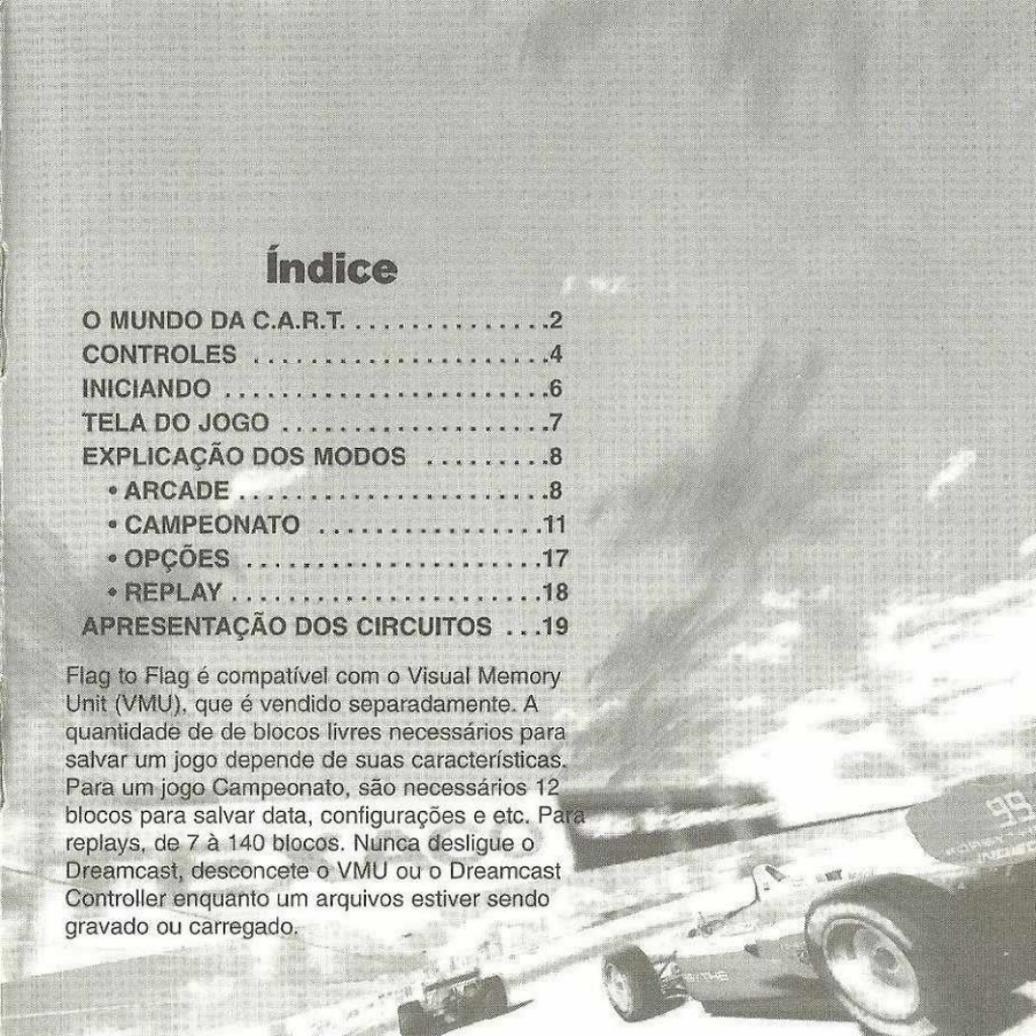
## Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

# Índice

O MUNDO DA C.A.R.T. ....	2
CONTROLES .....	4
INICIANDO .....	6
TELA DO JOGO .....	7
EXPLICAÇÃO DOS MODOS .....	8
• ARCADE .....	8
• CAMPEONATO .....	11
• OPÇÕES .....	17
• REPLAY .....	18
APRESENTAÇÃO DOS CIRCUITOS .....	19

Flag to Flag é compatível com o Visual Memory Unit (VMU), que é vendido separadamente. A quantidade de blocos livres necessários para salvar um jogo depende de suas características. Para um jogo Campeonato, são necessários 12 blocos para salvar data, configurações e etc. Para replays, de 7 à 140 blocos. Nunca desligue o Dreamcast, desconecte o VMU ou o Dreamcast Controller enquanto um arquivos estiver sendo gravado ou carregado.



# O MUNDO DA C.A.R.T.



CART simboliza o máximo em automobilismo. A sigla CART (Championship Auto Racing Teams) é o nome da organização que representa oficialmente as séries, que atualmente são chamadas de "FedEx Championship Series". 19 etapas dessas séries são realizadas nos EUA, sendo que ainda existem outras etapas no Brasil, Canadá, Austrália e Japão. Tais etapas contam com carros especiais, com 800 cavalos de potência e chassis super modernos, que podem alcançar até 400 Km/h.

## CARACTERÍSTICAS DAS CORRIDAS CART

### Nº 1: Os Circuitos

A primeira característica das corridas da CART é a variedade dos circuitos envolvidos. Além dos tradicionais circuitos ovais, circuitos de rua e mistos também são usados.

### Nº 2: A Largada

CART faz uso das largadas em movimento (Rolling Starts). Os carros percorrem o circuito em formação. Quando a bandeira verde é mostrada, o carro madrinha (pace car) sai da pista e os carros aceleram começando então a corrida. Quando um acidente acontece, o procedimento "Full Course Caution" é aplicado. O pace car entra na pista, a velocidade dos carros é diminuída e as ultrapassagens são proibidas até que os destroços sejam retirados da pista. Então outra rolling start é feita.

## CARRO DO CAMPEONATO

### MOTOR

Máximo de 8 cilindros  
2650cc TURBO  
800 cavalos de potência

### COMBUSTÍVEL

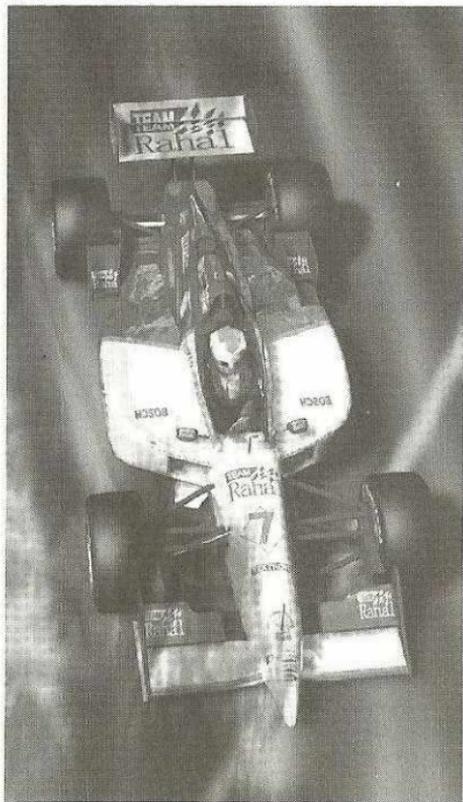
Metanol

### TRANSMISSÃO

Manual  
(é possível usar câmbio automático no jogo)

### CHASSIS

Wingtype  
Chassis Pré-fabricado  
Composição:  
alumínio+carbono

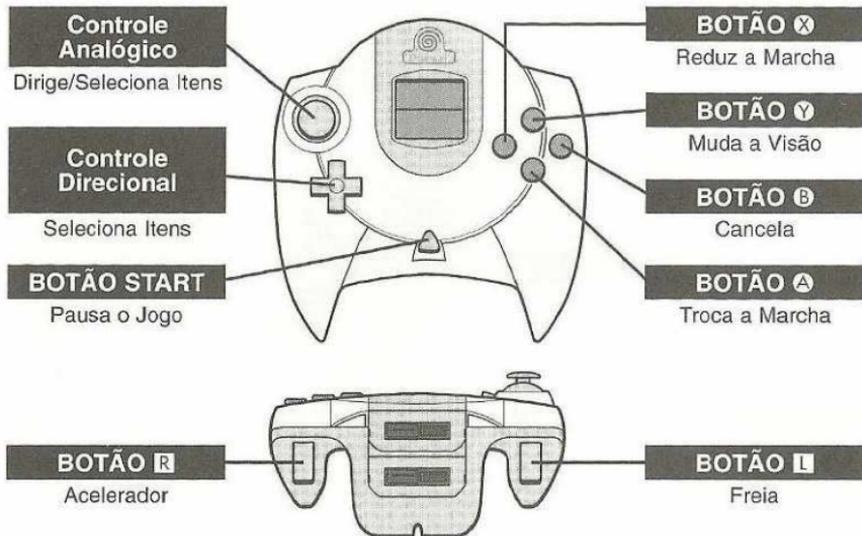


# CONTROLES

Os ajustes para o Dreamcast Controller e para o Dreamcast Wheel descritos a seguir são para as configurações padrão.

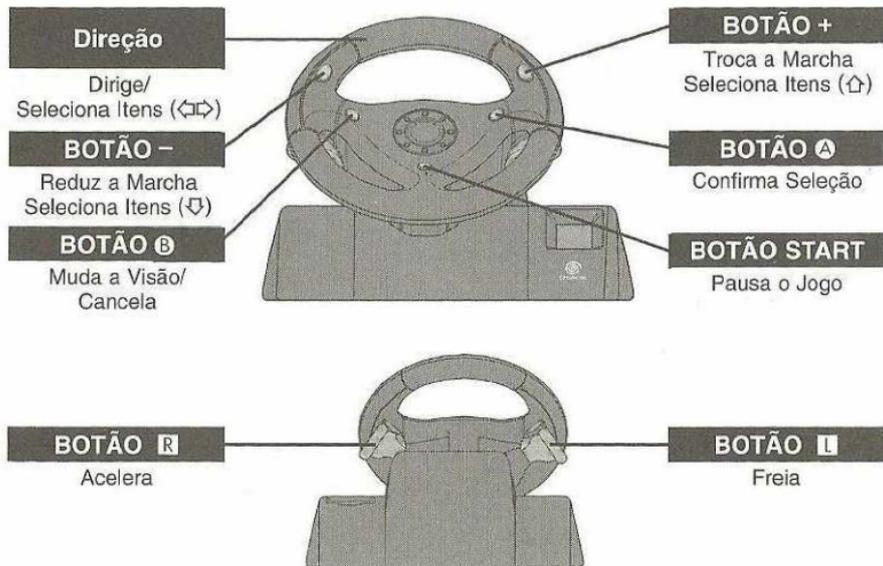
Para mudar tais configurações, selecione “Controller Settings...” no menu de opções do jogo.

## DREAMCAST CONTROLLER



Para retornar à tela de título em qualquer instante do jogo, basta pressionar simultaneamente os botões A, B, X, Y e Start do Dreamcast Controller ou A, B e Start do Dreamcast Wheel.

## Dreamcast Wheel (vendido separadamente)



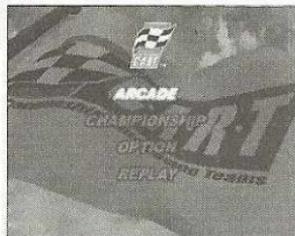
▲ Nunca toque as alavancas, no controle analógico, botões L/R enquanto estiver ligando o Dreamcast. Fazer isso pode resultar em mau funcionamento dos controles.

# INICIANDO

Flag to Flag é para 1 ou 2 jogadores. Conecte o Dreamcast Controller na Porta A ou B do seu console antes de ligar seu Dreamcast. Se você for usar o VMU, conecte-o ao Soquete de Expansão 1. O Soquete de Expansão 2 não funciona com este jogo.

## MENU DE SELEÇÃO DE MODO

Quando usando um cartão de memória, aperte Start para aparecer o Menu para carregar jogos. Para carregar um arquivo de seu VMU, selecione "YES" e aperte o botão A. Use o direcional para mover entre os arquivos e aperte o A para selecioná-los.



### ARCADE

Selecione um circuito e corra. 1 ou 2 jogadores.

### CAMPEONATO

Dispute uma temporada com 19 etapas. A pontuação é oficial e os pontos são acumulativos.

### OPÇÕES

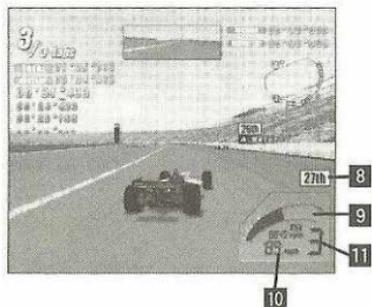
Modifica as configurações do jogo.

### REPLAY

Veja o replay de seus trechos preferidos.

# TELA DO JOGO

A tela básica de jogo é descrita abaixo. Dependendo do modo escolhido e do tipo de visão, a tela pode sofrer leves variações. Pressionando o botão Y, você pode escolher dentre 5 visões diferentes.



**1 NÚMERO DE VOLTAS COMPLETADAS /NÚMERO TOTAL DE VOLTAS**

**2 TEMPO TOTAL**  
Total time of current play

**3 MELHOR VOLTA DA CORRIDA**  
Fastest lap time of current play

**4 TEMPO RECORDE**  
O tempo atual é mostrado seguido das 4 voltas anteriores.

**5 RECORDE DO CIRCUITO**  
O menor tempo total do circuito

**6 VOLTA MAIS RÁPIDA**

**7 MAPA DO CIRCUITO**

- Carro do Jogador
- Carro Líder
- Outros Carros

**8 POSIÇÃO ATUAL**

**9 TACÔMETRO**

**10 VELOCÍMETRO**

**11 MARCHA ATUAL**

# EXPLICAÇÃO DOS MODOS

## ARCADE

Selecione o circuito e corra. Neste modo podem participar até 2 jogadores via split screen (tela dividida). Os carros não podem ser ajustados neste modo.

## SELECIONE O MODO DE JOGO

Use o direcional pra esquerda ou direita para selecionar 1 ou 2 jogadores. Pressione o Botão A para confirmar.

**Modo 1 Jogador:** Para 1 Jogador

**Modo V.S.:** Para 2 Jogadores



## SELECIONE UM PILOTO

Aqui você selecionará o piloto que quer ser. O tipo de carro dependerá do piloto escolhido. Use o Direcional para esquerda ou direita para selecionar e pressione o Botão A para confirmar.



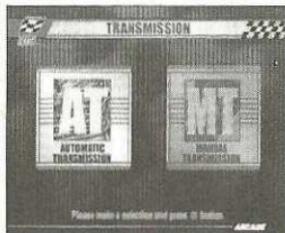
## ● MODO V.S.

Neste Modo o Jogador 1 escolhe o piloto e o tipo de transmissão antes, e só depois o Jogador 2 fará o mesmo.

## TRANSMISSÃO

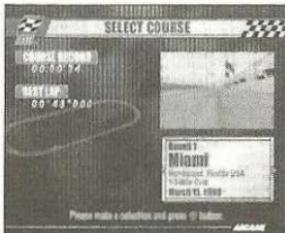
Use o Direcional para selecionar transmissão automática ou manual e pressione o Botão A para confirmar.

- AT:** Transmissão Automática
- MT:** Transmissão Manual de 6 Marchas



## SELECIONE O CIRCUITO

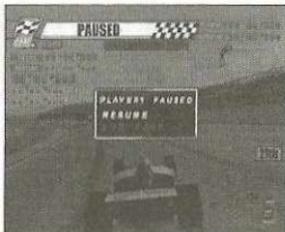
Use o Direcional para esquerda ou direita para selecionar um circuito e então pressione o Botão A para confirmar. O número de voltas varia com o circuito escolhido.



## MENU DE PAUSA

Pressione o Botão Start durante o jogo para que o Menu de Pausa seja mostrado. Use o Direcional para selecionar as opções e pressione o Botão A para confirmar.

- RESUME:** Continua a Corrida
- END RACE:** Termina a Corrida



## COLOCANDO O NOME

Se o jogador completar a corrida com um tempo (total de voltas ou individual) que seja baixo o suficiente para entrar no Ranking atual, ele poderá colocar seu nome (até 3 letras). Use o Direcional para escolher as letras e pressione o Botão A para confirmar. Caso deseje cancelar uma letra pressione o Botão B e ela será apagada.



## REPLAY

Após o fim da corrida, é possível ver e salvar o replay da mesma. Use o Direcional para selecionar um item e pressione o Botão A para confirmar. Enquanto estiver vendo o replay você poderá mudar as câmeras de acordo com sua preferência pressionando o Botão Y. Pressione o Botão Start durante o replay para voltar ao menu.



- REPLAY:** Mostra o replay da corrida
- CONTINUE:** Corre no circuito novamente
- SAVE:** Salva o replay no VMU
- EXIT:** Volta para o menu anterior

## ● ARQUIVO REPLAY

Ele só poderá ser criado e salvo se existir um VMU conectado ao Dreamcast Controller ou a Dreamcast Wheel. Este jogo requer de 7 à 140 blocos livres de memória para salvar arquivos, dependendo do tipo de arquivo. Não existe replay do Modo V.S..

## CAMPEONATO

Corra durante uma temporada completa com 19 etapas. As etapas seguem a mesma ordem da temporada de 1998. A competição é baseada no acúmulo de pontos. Tente ser o campeão!

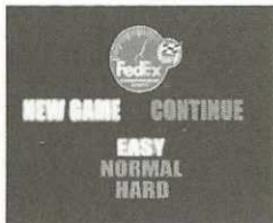
## CONTINUE/SELEÇÃO DA DIFICULDADE

Use o Direcional para selecionar começar uma nova corrida ou para continuar as corridas anteriores e pressione o Botão A para confirmar.

Quando você selecionar "New Game" (Novo Jogo), antes de pressionar o Botão A use o Direcional para cima e para baixo para selecionar o nível de dificuldade.

**NEW GAME:** Começa da primeira etapa do campeonato

**CONTINUE:** Continua da etapa em que o jogo foi salvo



## SELECIONE UM PILOTO

Aqui você seleciona o piloto que você quer ser. O tipo de carro usado vai depender do piloto escolhido. Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.



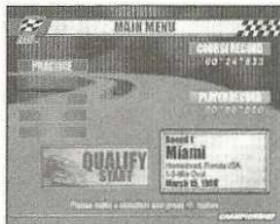
## COLOCANDO O NOME

Coloque seu nome usando o Direcional para selecionar as letras e pressionando o Botão A para confirmar sua escolha. Use o Botão B para apagar a última letra caso seja necessário.



## MENU PRINCIPAL

A corrida começa depois que o treino, o ajuste do carro e etc., estiverem feitos. Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.



- **PRACTICE**  
Treinar no circuito atual.
- **CAR SETTING**  
Ajusta o carro..
- **OPTION**  
Modifica as configurações do campeonato.
- **SAVE**  
Salva o jogo.
- **LOAD**  
Carrega um jogo.
- **QUALIFY START**  
Treino Classificatório. Determina sua posição no Grid.
- **RACE START**  
Começa a corrida.



## TREINO

Pratica nos diversos circuitos. Aperte o Botão Start durante o treino para o menu de pausa. Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.

- RESUME:** Recomeça o treino.
- END PRACTICE:** Sai do treino.



## AJUSTE DO CARRO

Aqui você configura todas as características do seu carro. Use o Direcional para cima e para baixo para selecionar e o Botão A para confirmar. Então use o Direcional para esquerda e direita para mudar as configurações e então pressione o Botão A para confirmar.



### ■ Compound

Escolha o tipo de pneu. Soft (Macio) dá boa estabilidade mas desgasta-se com facilidade. Hard (Duro) é o oposto do Macio. Rain (Chuva) é usado em condições chuvosas.

### ■ Aerodynamics

Ajusta o ângulo dos aerofólios dianteiro e traseiro. Quanto menor o ângulo, menor o Downforce (1-30 graus).

### ■ Fuel

Determina a quantidade de combustível a ser colocado no tanque do seu carro. Quanto mais gasolina, mais tempo sem parar para o pit stop, porém mais lenta a aceleração (2-40 galões)

### ■ Suspension

Ajusta a suspensão do carro. Quanto maior o número do ajuste mais dura ficará a suspensão. O carro fica menos estável mas a pressão sobre os pneus diminui (1000-5000lpp)

### ■ Gear Ratio

Aqui você regula o câmbio. Use o direcional para determinar o alongamento das marchas (o ajuste depende das marchas)

### ■ Transmission

Seleciona câmbio automático ou manual de 6 marchas

### ■ Report

Mostra a lista de ajustes do carro. Pressione o Botão B para voltar.

### ■ Default Setting

Selecione "YES" para voltar as configurações originais.

## OPÇÕES

Ajusta as configurações do campeonato. Use o Direcional para selecionar e modificar e o Botão A confirmar.



### ■ WEATHER

Ajusta as condições do clima. A opção ACTUAL mantém o clima de cada corrida igual ao da temporada de 1998.

### ■ RACE LENGTH

Ajusta o número de voltas para cada corrida.

### ■ DAMAGE

Regula quanto de danos o carro pode aguentar antes de quebrar.

### ■ CORNER SIGN

Ativa ou desativa o aviso de tela que indica para que lado é a próxima curva.

### ■ FULL COURSE CAUTION

Ativa ou desativa a opção de recomeçar a corrida após uma batida (rolling start).

## SAVE/LOAD

Seleciona salvar ou carregar o jogo. O VMU precisa estar conectado ao Dreamcast Controller ou ao Dreamcast Wheel.



## QUALIFICAÇÃO

Corra contra o cronômetro. Sua volta mais rápida das duas voltas de qualificação será usada para determinar sua posição no Grid.

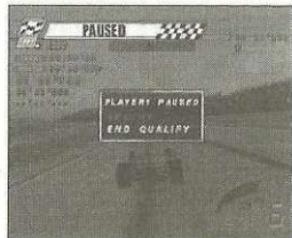
### ● MENU DE PAUSA

Pressione o Botão Start durante o jogo para que a tela de pausa apareça.

**RESUME:** Retorna à qualificação.

**END QUALIFY:** Sai da qualificação.

▲ Desistir da qualificação implica em largar no último lugar do Grid.



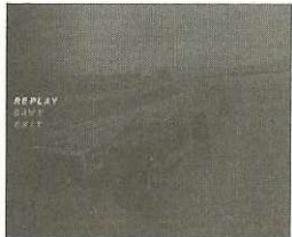
### ● MENU REPLAY

Depois que a qualificação estiver acabada, o jogador poderá ver o replay de seu desempenho. Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.

**REPLAY:** Veja um replay da qualificação.

**SAVE:** Salve o replay no VMU

**EXIT:** Sai do menu.



## INÍCIO DA CORRIDA

Começa a corrida.

Primeiro, o grid será formado depois do fim da qualificação. Depois a corrida começará com uma rolling start.

### ● PIT STOP

Se a opção “Full Course Caution” está desativada e seus aerofólios foram danificados, ou seus pneus estão desgastados ou seu combustível acabando, um ícone pit stop piscará na tela. Entre nos pits ou se esbarrache no guard rail.



### ● MENU DE PAUSE

Pressione o Botão Start para que a tela de pausa apareça. Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.



**RESUME:** Continua a corrida.  
**RETIRE:** Sai da corrida.

## FIM DE CORRIDA

Uma vez que a corrida esteja terminada, selecione salvar ou não. Selecione “YES” ou “NO” e pressione o Botão A. Selecione “NEXT COURSE” para ir para a próxima corrida.



## OPÇÕES

Ajuste as opções do jogo.  
Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.



- **CONTROLLER SETTING...**  
Aqui você reajusta os botões do Dreamcast Controller.
- **SAVE**  
Selecione "YES" para salvar o jogo.
- **LOAD**  
Selecione "YES" para carregar um jogo.
- **SOUND**  
Selecione entre mono e o estéreo.
- **BGM VOLUME**  
Ajuste o volume da música de fundo.
- **SE VOLUME**  
Ajuste o volume da música de fundo.
- **RECORD...**  
Mostra os recordes da pista.
- **MUSIC MODE...**  
Ouça a música de fundo neste modo.
- **SPEED UNIT**  
Selecione KM/H ou MPH.

## REPLAY

Veja o replay da corrida. Use o Direcional para selecionar e o Botão A para confirmar.



### ■ LOAD

Carrega arquivos salvos de replays.

### ■ DELETE

Apaga arquivos replay salvos anteriormente.

### ■ TITLE EDIT

Edita o nome dos arquivos.

## DURANTE O REPLAY

Pressione o Botão Y durante o replay para mudar as câmeras.



# APRESENTAÇÃO DOS CIRCUITOS

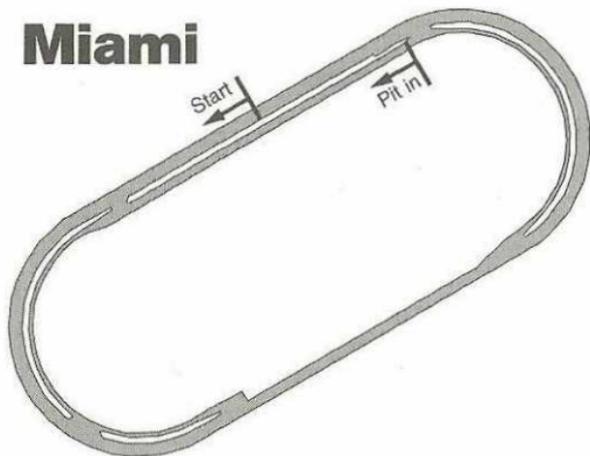
A CART é conhecida pela variedade dos circuitos. Os três principais tipos são ovais, mistos e circuitos de rua.

Para se vencer uma corrida é necessário que o jogador esteja familiarizado com o circuito. Abaixo você vai encontrar uma breve descrição de todos os circuitos do jogo:

## 1ª Etapa 1.5 Milhas/Oval

Miami Homestead estreou na CART na temporada de 1998. Suas curvas de 6 graus de inclinação.

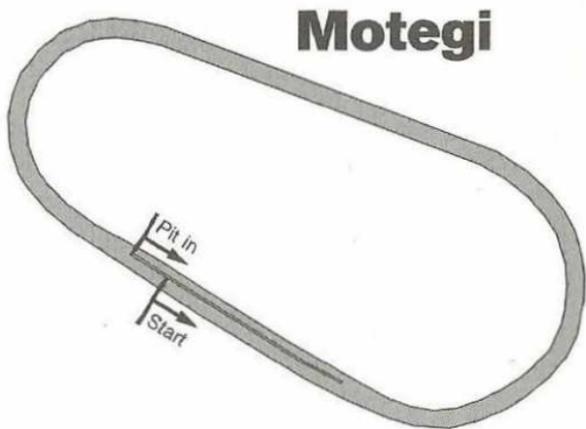
### Miami



## 2ª Etapa

1.549 Milhas/Oval

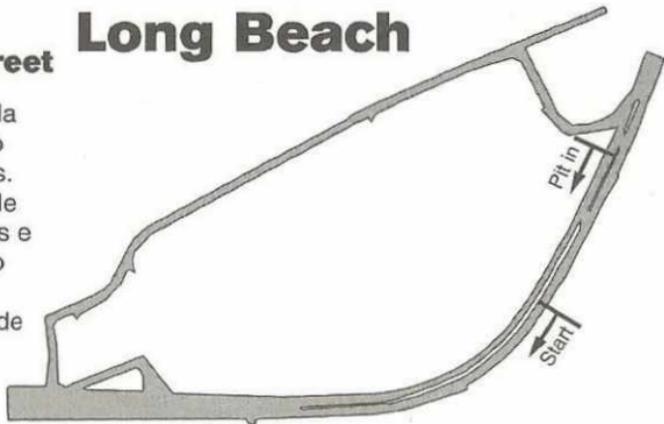
A única prova da categoria no Japão - Twin Ring Motegi. Ele pode ser usado também para outras categorias como um circuito misto.



## 3ª Etapa

1.586 Milhas/Street

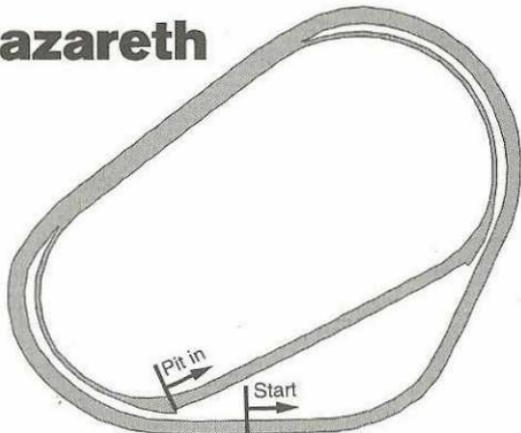
Esse circuito usa ruas da área de Long Beach, no Sudeste de Los Angeles. Os corredores, curvas de 90 graus, curvas rápidas e hairpins de tirar o fôlego transforma este circuito numa verdadeira caixa de surpresas.



## 4ª Etapa 1.0 Milha/Oval

Este circuito curto tem uma diferença: ele tem três curvas. O truque desta pista é o piloto negociar muito bem a passagem da 2ª para a 3ª curva.

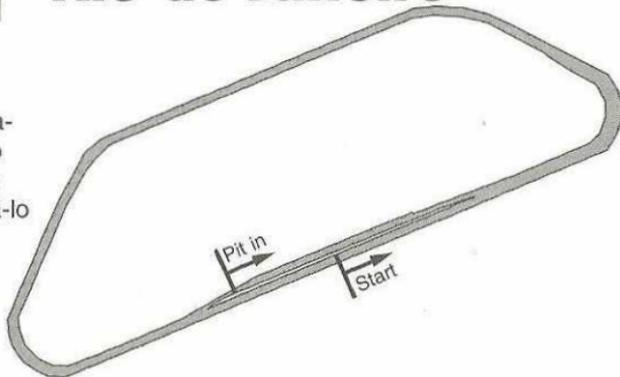
## Nazareth



## 5ª Etapa 1.864 Milhas/Oval

Apesar de apresentar a interessante forma de trapezóide, ele é classificado como oval. Mas devido às fortes freadas e curvas acentuadas é melhor tratá-lo como um circuito de rua.

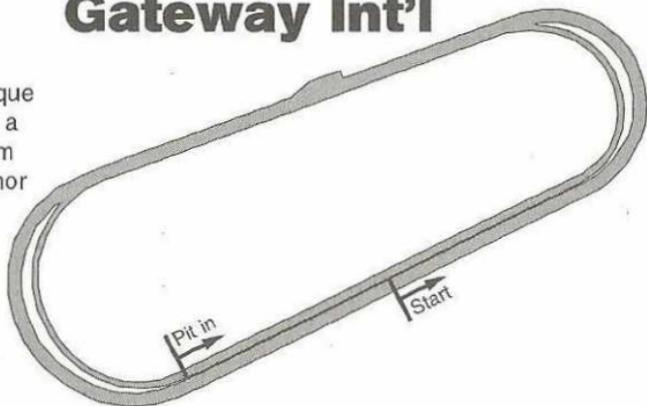
## Rio de Janeiro



## 6ª Etapa 1.27 Milhas/Oval

Este é um novo circuito que está sendo usado desde a temporada de 1997. É um oval com uma curva menor que a outra.

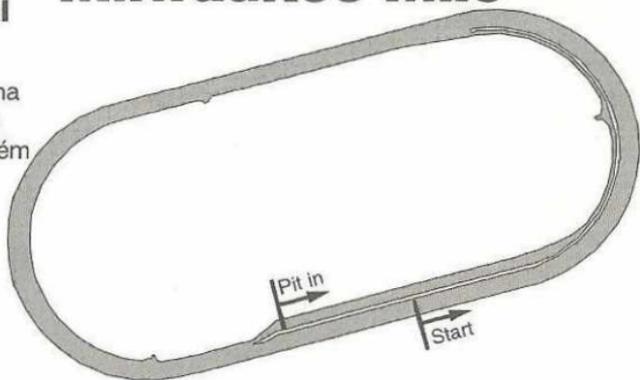
## Gateway Int'l



## 7ª Etapa 1.032 Milhas/Oval

Este Oval de 1 Milha foi usado pela primeira vez na temporada de 1933! Este circuito já foi usado também para corridas de cavalo.

## Milwaukee Mile



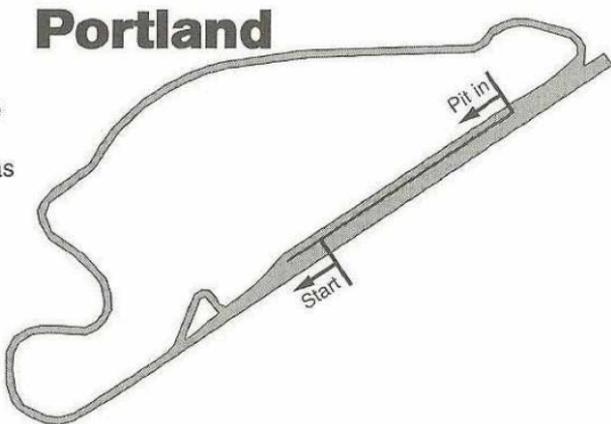
## 8ª Etapa 2.1 Milhas/Rua

Um estacionamento nas margens do Rio Detroit fazendo divisa com o Canadá serve de circuito para esta etapa. Famoso por sua grande variedade de curvas.



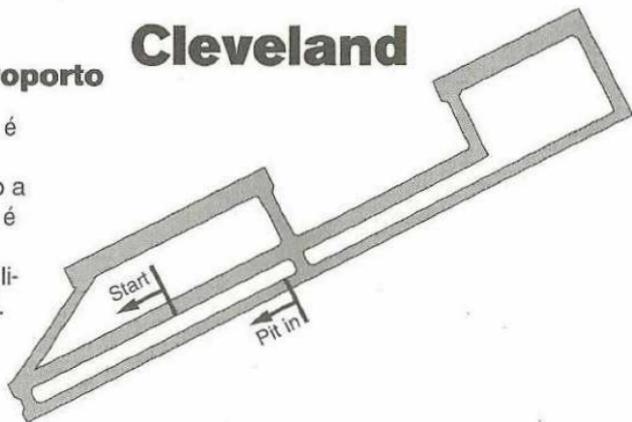
## 9ª Etapa 1.96 Milhas/Rua

O primeiro circuito misto de toda a competição. Um circuito bem plano, com curvas lentas e rápidos hairpins. A chicane é a parte mais traiçoeira do circuito.



## 10ª Etapa 2.106 Milhas/Aeroporto

Na verdade este circuito é um aeroporto: Burke Lakeford Airport, próximo a Lake Erie. O asfalto não é muito liso mas a pista é extremamente larga, facilitando as ultrapassagens.



## 11ª Etapa 1.721 Milhas/Rua

Localizado ao lado do Lago Ontario, em Toronto, este circuito de rua usa o espaço do Exhibition Place, um centro de convenções. Este circuito apresenta paredes de concreto e curvas de 90 graus que dificultam a pilotagem.

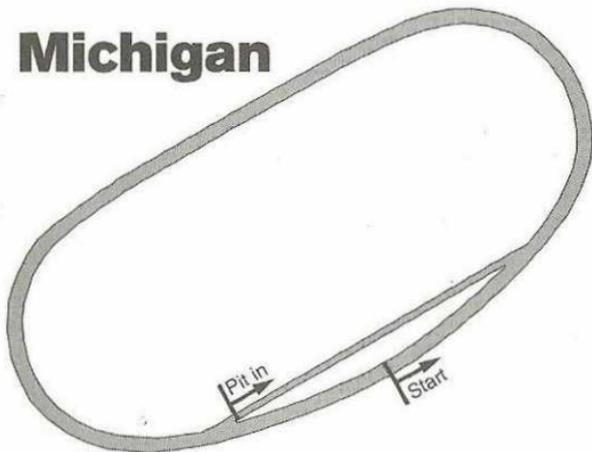


## 12ª Etapa

### 2.0 Milhas/Oval

Este é um circuito oval muito rápido. As curvas tem 18 graus de inclinação e o elevado central 11 graus. Os carros chegam a mais de 370 Km/h.

## Michigan



## 13ª Etapa

### 2.25 Milhas/Misto

Com uma grande variedade de curvas e uma superfície não muito plana, este circuito exige muito dos pilotos.

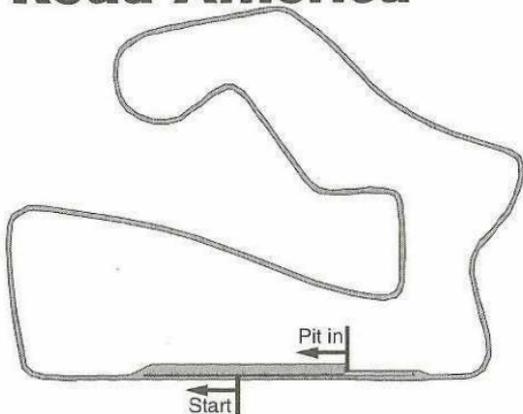
## Mid-Ohio



## 14ª Etapa 4.048 Milhas/Misto

Este é um circuito cercado por uma floresta. Uma volta neste circuito misto tem mais de 4 milhas!

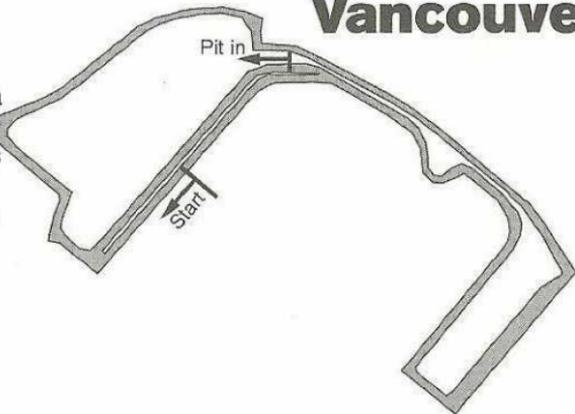
## Road America



## 15ª Etapa 1.9 Milhas/Rua

Este circuito de rua usa uma área do World Expo em Vancouver. Curvas fechadas e freadas fortes trazem um grande desgaste aos carros.

## Vancouver

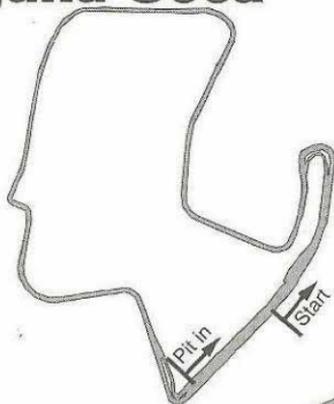


## 16ª Etapa

2.238 Milhas/Rua

Localizado no bonito cenário de Monterey este circuito também exige muito dos pilotos devido às suas curvas fechadas e freadas fortes.

## Laguna Seca

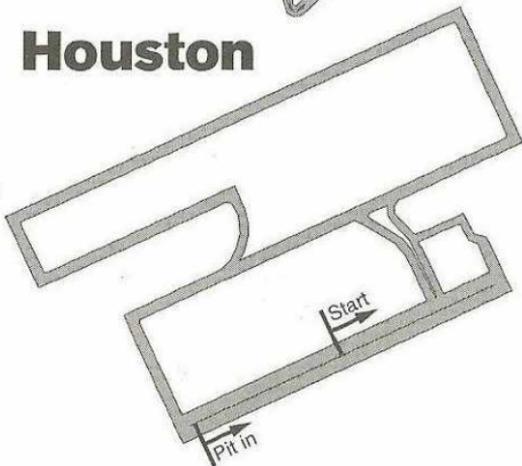


## 17ª Etapa

1.68 Milhas/Rua

Usando as ruas da cidade de Houston, este circuito é localizado na costa do Golfo do México. Com curvas de 90 graus e diversas retas este é um típico circuito de rua.

## Houston

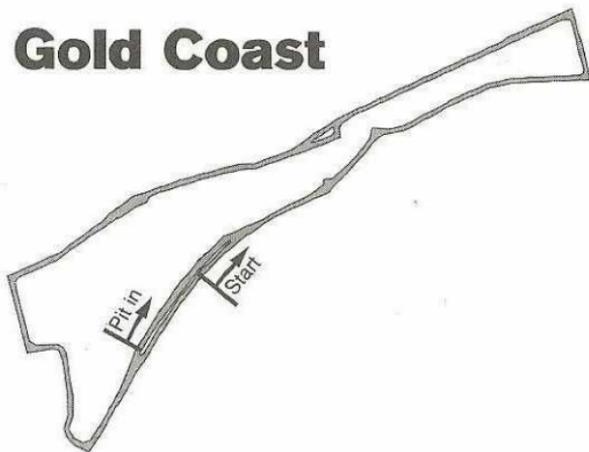


## 18ª Etapa

2.794 Milhas/Rua

Este circuito de rua é localizado no East Coast Resort da Austrália. Um circuito muito rápido com apenas duas ruas onde a liderança é decidida nas curvas.

## Gold Coast

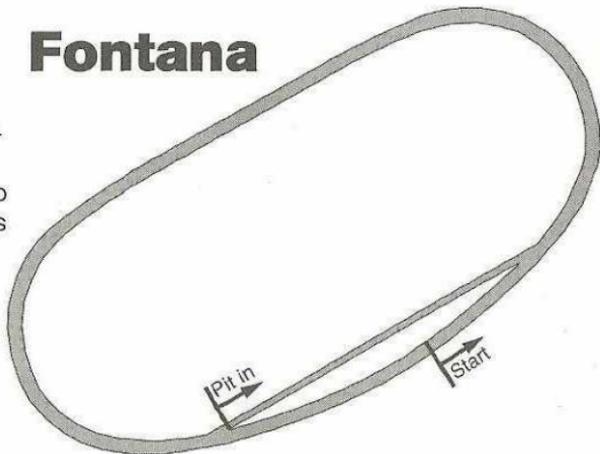


## Round 19

2.0 Milhas/Oval

Usado desde 1997, este circuito oval permite altas velocidades. Ele foi baseado no circuito de Michigan, mas é um pouco mais longo e com as curvas menos inclinadas.

## Fontana



## Créditos Flag to Flag™

### Produção:

Produtor:

Tracy Johnson

Takashi Uryu

Produtor Assistente:

Derrick Aynaga

Produtor Executivo:

Marcus Matthews

Líder de Testes:

Howard Gipson

Assistente do Líder de Testes:

Mike Dobbins

Gabrielle Brown

Testadores:

Jeff Junio

Dennis Lee

Fernando Valderrama

David Fischer

Chris Meyer

Jason Mercer

Ryan Roettele

Jeff Sideno

Shan-Ju Chen

Esquadrão Sega Sports:

Lorne Asuncion

Sandy Castagnola

Kirby Fong

David Perkinson

Matt Underwood

### Marketing:

Martha Hill

Andrew Stein

Stacey Kerr

### Manual:

Editor/Tradutor:

Michael Hanna

Escritor:

Eiichi Ogawa

Operador DTP:

Makoto Nishino

Designer:

Toshiki Yamaguchi

Supervisor:

Kaoru Ichigozaki

### Agradecimentos Especiais:

Aron Drayer

John Amirkhan

Jessica Guillory

Kathy Quinn

Team Rahal

Kim Wolf

Scott McClure

Dean Running

Jane Thompson

Joann Eastman

Geraldine Vargas







# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 1 (um) ano, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 275 (duzentos e setenta e cinco) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

### TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 - 3º andar - Cj. 3  
São Paulo - SP - CEP 01156-050 - Indústria Brasileira

### CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 - Perdizes  
São Paulo - SP - CEP 01156-050 - Tel. (11) 3661-3334

[cdsuporte@tectoy.com.br](mailto:cdsuporte@tectoy.com.br)

TEC TOY

Nº CO 374003960

PRODUZIDO NO POLO INDUSTRIAL DE MANAUS



Proibido para pessoas  
alérgicas a adrenalina

# SONIC™ ADVENTURE

A SEGA Adverte: Este jogo  
pode provocar enjoos,  
vômitos, insônia,  
medo profundo e  
até pânico!

# THE HOUSE OF DEAD 2



© SEGA Enterprises, Ltd., 1998,  
1999. Todos os direitos  
reservados

SEGA

## **Contrato de Licença do Consumidor Final**

**1. Concessão de Licença:** Tendo em vista o pagamento da presente licença, que é parte do preço pago por este produto, e considerando a concordância com os termos deste contrato, a Tec Toy confere ao Consumidor Final o uso não exclusivo e intransferível deste jogo. **2. Direitos de Propriedade:** Ao adquirir os CDs anexados a esta embalagem, o Consumidor Final torna-se proprietário dos mesmos. O Consumidor Final reconhece, para todos os fins e efeitos de direito, que o software, marcas, símbolos e logotipos do material adquirido pertencem a Tec Toy ou a seus fornecedores, sendo protegidos por leis nacionais e internacionais. Não é autorizada a venda do software original. **3. Restrições de Cópia:** É proibida a cópia deste software e do material que o acompanha, podendo ser legalmente responsabilizado aquele que infringir esta restrição. **4. Restrição de Uso:** Não é permitida a instalação deste jogo em rede, exceto se o software tenha sido adquirido para utilização em rede ou em sistema multi-usuário, e que para esse fim o Consumidor Final tenha adquirido ou alugado ao menos 1 manual para cada usuário. É proibida a distribuição de cópias da documentação para terceiros. Não é permitida a utilização de engenharia reversa, descompilar, decompor, modificar, traduzir ou criar trabalhos derivativos baseados neste software ou em sua documentação, sem prévia autorização escrita da Tec Toy. **5. Restrições de Transferência:** O software em anexo é licenciado apenas ao Consumidor Final e não pode ser transferido a terceiros sem o consentimento prévio e escrito da Tec Toy. Qualquer transferência não autorizada deste software resultará no cancelamento imediato deste contrato. **6. Cancelamento:** Este contrato é válido até seu cancelamento. Esta licença terminará automaticamente, sem aviso da Tec Toy, na hipótese de infração de qualquer dos termos ou condições estabelecidos neste contrato. Após o cancelamento todos os documentos e cópias devem ser destruídos pelo Consumidor Final. **7. Certificado de Garantia:** A Tec Toy garante que o software, quando devidamente utilizado, operará em conformidade com as descrições dos documentos do software. A Tec Toy garante o funcionamento dos CDs por um período de 1 ano, a partir da data de compra, desde que utilizado em condições normais e em consoles produzidos pela Tec Toy. A Tec Toy se obriga a repor itens em garantia ou reembolsar integralmente o valor pago pelo Consumidor Final. Os itens repostos em garantia terão o mesmo prazo de garantia dos itens originais. A garantia será aplicada a qualquer CD, desde de que a Tec Toy considere ter sido correta a sua utilização.