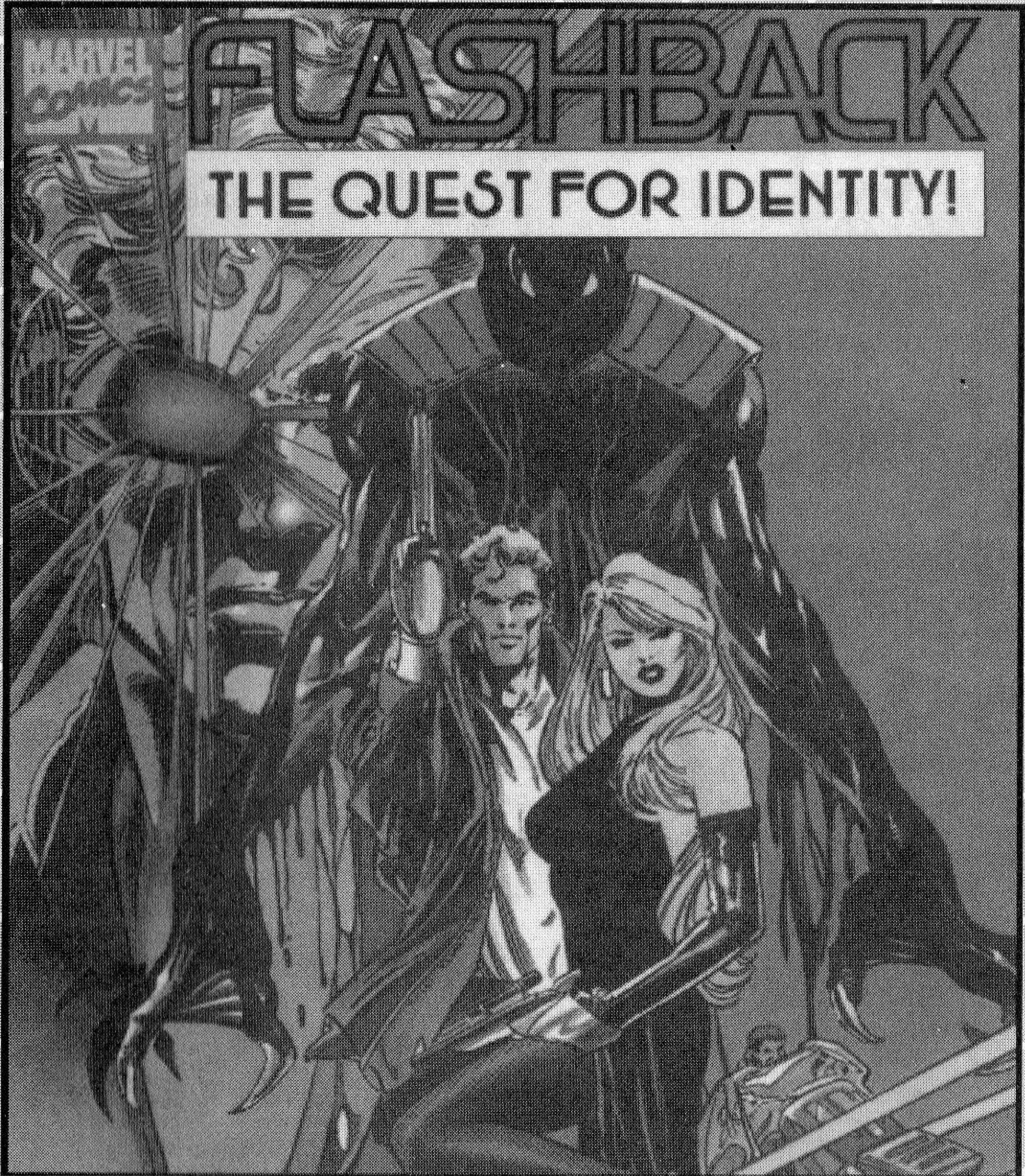


**MEGA DRIVE**



**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

**SEGA**

**U.S. GOLD**

**TEC TOY**

# ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de 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:**

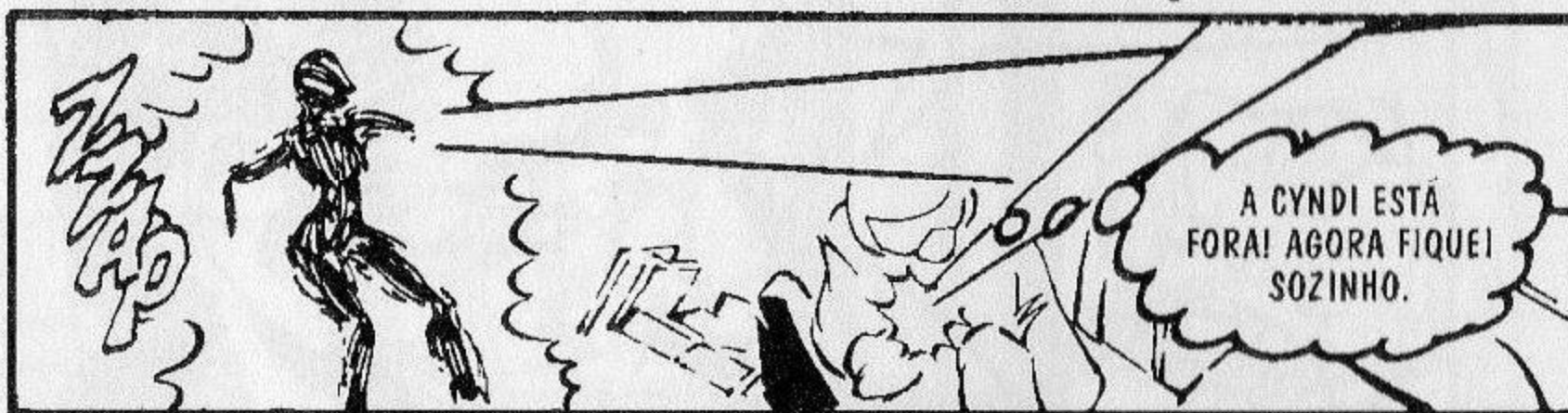
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer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



CONRAD B. HART, AGENTE DA GALÁXIA BUREAU DE INVESTIGAÇÕES, PRATICAMENTE NÃO TEM TEMPO PARA PENSAR - DEPENDE FUNDAMENTALMENTE DE SEUS INSTINTOS.

CONRAD!  
CUIDADO...

FLASHBACK: The Quest for Identity™, Vol. 1, No. 1. Writer: Jim Moore, Penciler: Mike Harris, Inker: Frank Percy, Letterer: Rick Parker, Editor: Glenn Herdling. Published by MARVEL COMICS. FLASHBACK ©1993 Delphine Software International and U.S. Gold, Inc. All rights reserved.



A CYNDI ESTÁ FORA!  
AGORA FIQUEI SOZINHO.



ISTO PODE DAR A ELES  
UMA CHANCE NA LUTA!

RENDA-SE OU VOCÊ  
SERÁ  
... SKREEEE...!

SURAKOW



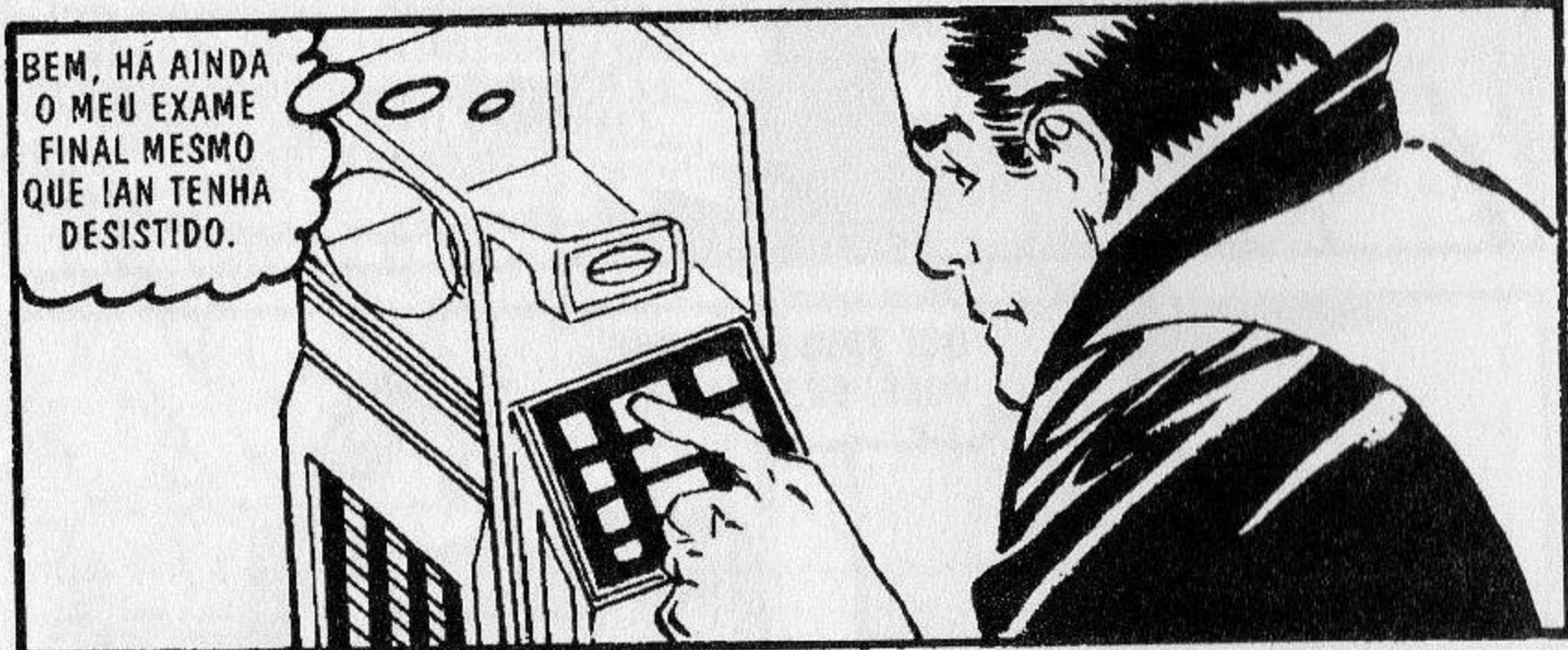
SIMULAÇÃO TERMINADA. CODINOME:  
FLASH É O ÚNICO RECRUTA  
APROVADO.  
PONTUAÇÃO: 837  
EM 1000 PONTOS  
POSSÍVEIS.



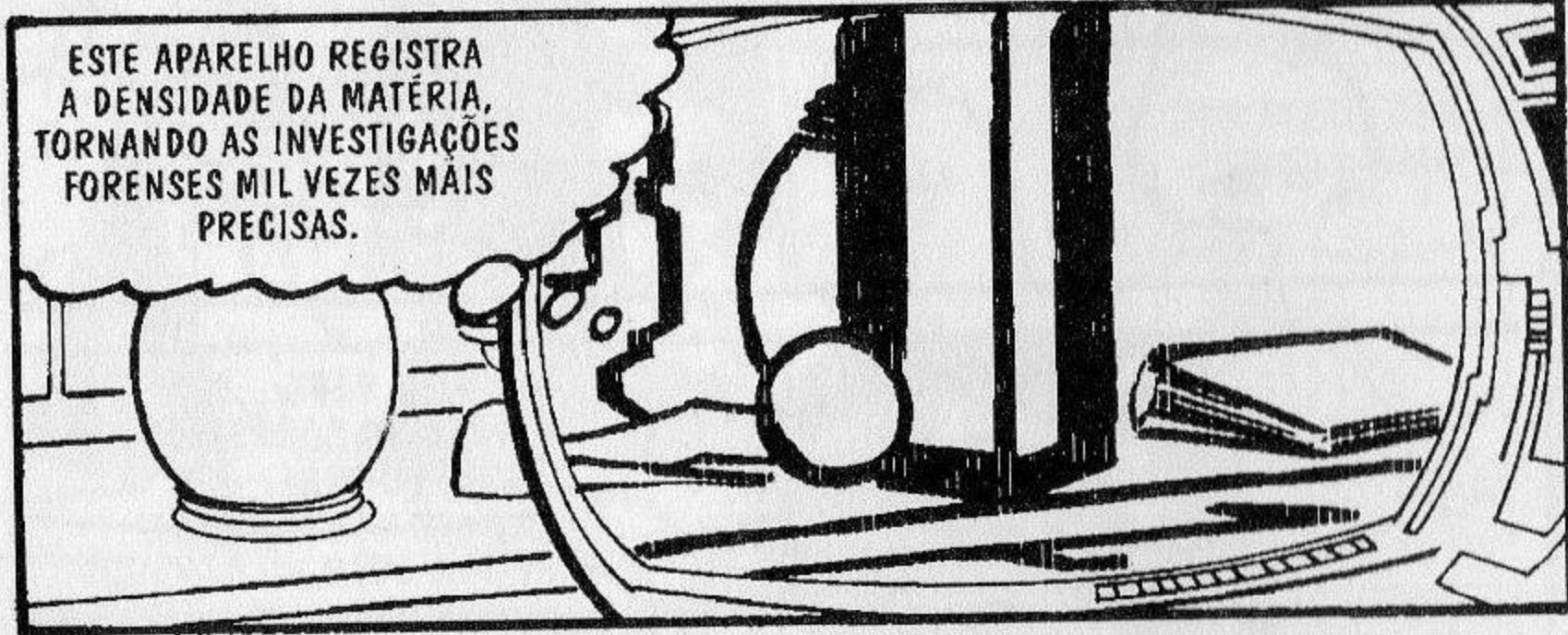


AQUI ESTÁ ELE.

EU NUNCA TERIA  
CONSEGUIDO TERMINAR  
O CURSO SEM A AJUDA  
DE IAN. JUSTO AGORA  
QUE SERIA NOSSO  
EXAME FINAL  
EM INVESTIGAÇÃO  
FORENSE.



BEM, HÁ AINDA  
O MEU EXAME  
FINAL MESMO  
QUE IAN TENHA  
DESISTIDO.

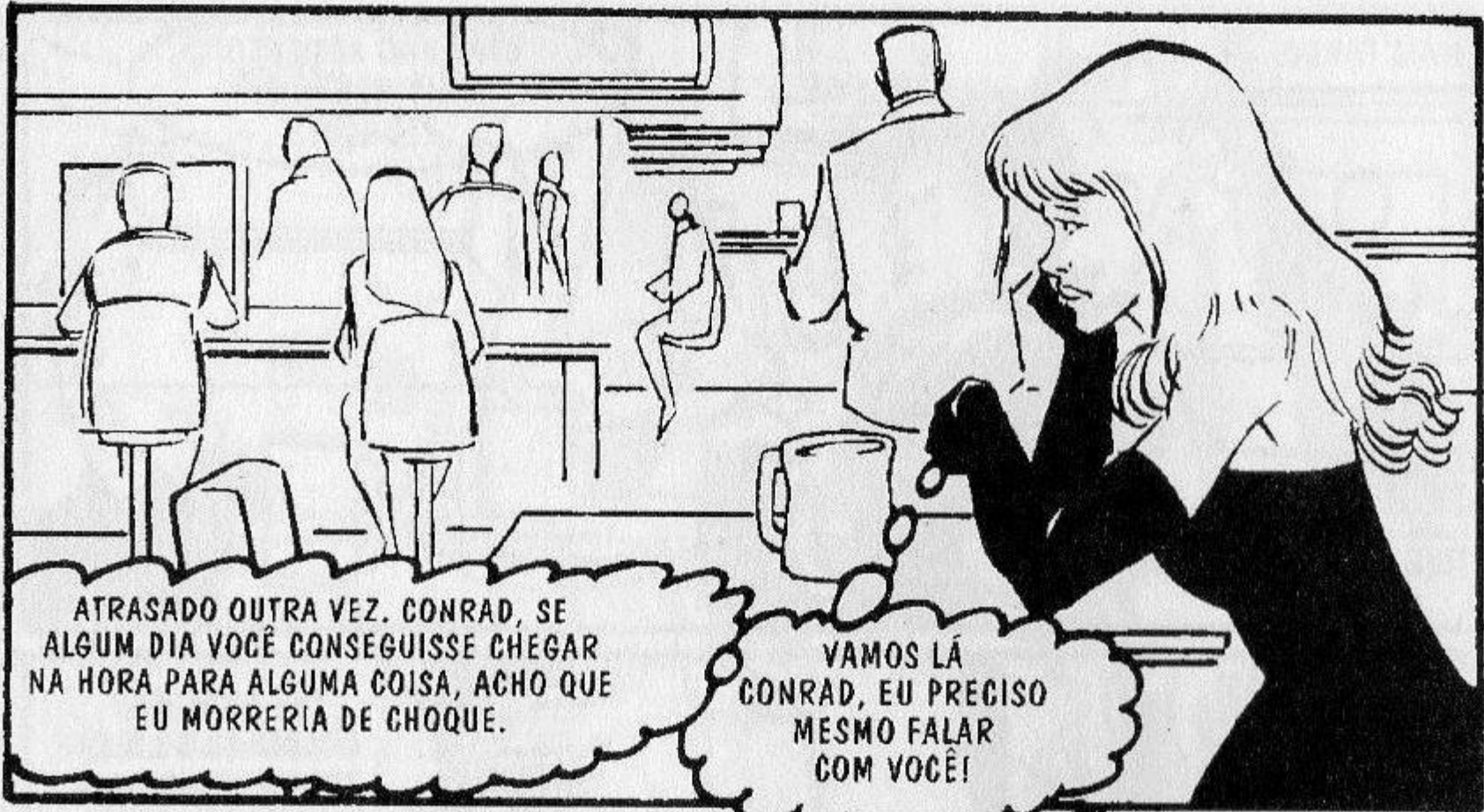


ESTE APARELHO REGISTRA  
A DENSIDADE DA MATÉRIA,  
TORNANDO AS INVESTIGAÇÕES  
FORENSES MIL VEZES MAIS  
PRECISAS.



FICA BEM  
MAIS FÁCIL  
LOCALIZAR AS  
PROVAS.  
A DENSIDADE  
MOLECULAR DE  
ALGUM OBJETO  
ESCONDIDO É  
DIFERENTE DA MATÉRIA  
QUE O CERCA.





ATRASADO OUTRA VEZ. CONRAD, SE ALGUM DIA VOCÊ CONSEGUISSSE CHEGAR NA HORA PARA ALGUMA COISA, ACHO QUE EU MORRERIA DE CHOQUE.

VAMOS LÁ CONRAD, EU PRECISO MESMO FALAR COM VOCÊ!



OLÁ, GATINHA. DESCULPE O ATRASO!

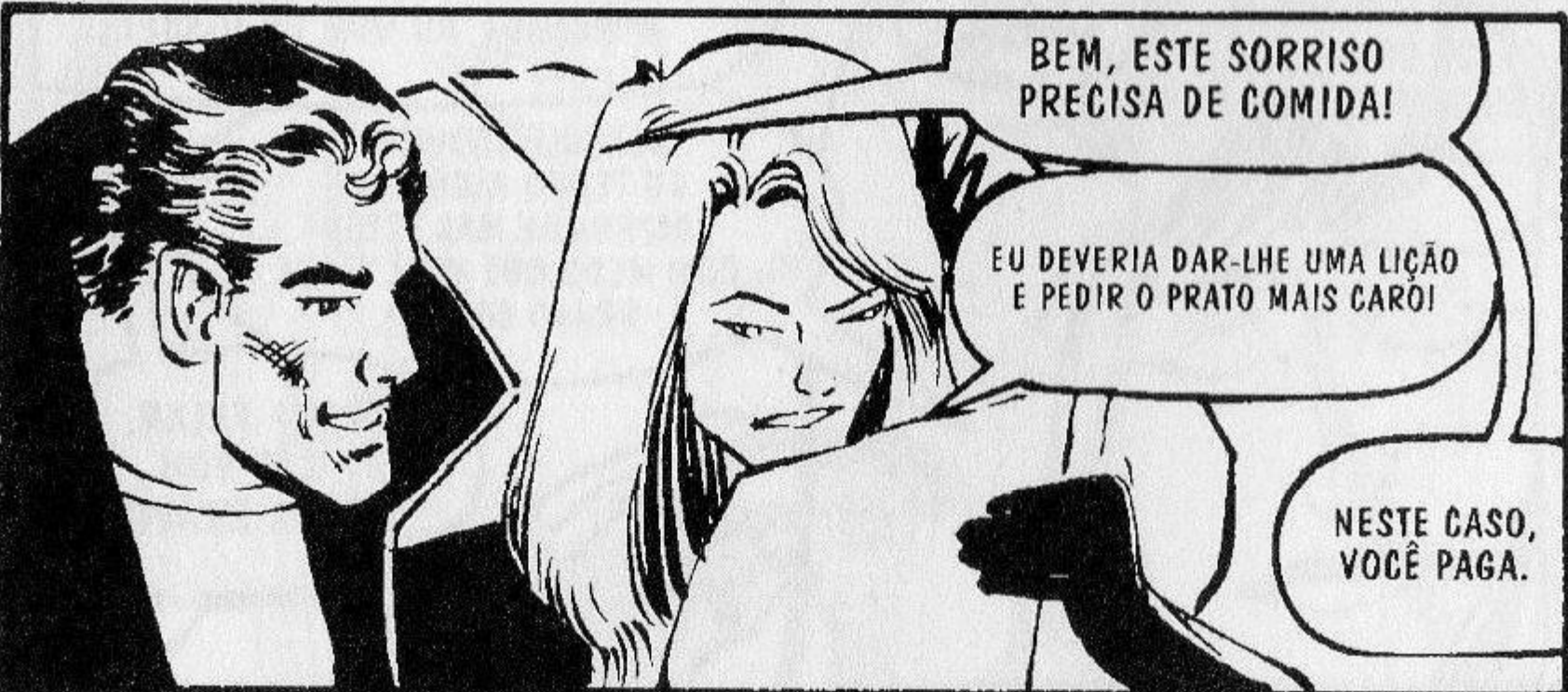
MUITO BRAVA COMIGO?

NÃO, MAS PORQUE UM HOMEM COM O CODINOME DE FLASH ESTÁ SEMPRE ATRASADO?



ACHO QUE VOU TER QUE ARRUMAR UM NOVO CODINOME.

NEM TENTEI! COMBINA COM SEU SORRISO.



BEM, ESTE SORRISO PRECISA DE COMIDA!

EU DEVERIA DAR-LHE UMA LIÇÃO E PEDIR O PRATO MAIS CARO!

NESTE CASO, VOCÊ PAGA.



MAIS TARDE...

UFA! NÃO AGUENTO MAIS NENHUM PEDAÇO!

SABE DA ÚLTIMA? TIVE NOTÍCIAS DO IAN ONTEM!



ELE ESTÁ NAS COLÔNIAS DE TITÃ TRABALHANDO EM UM POSTO CIVIL PARA O GBI.

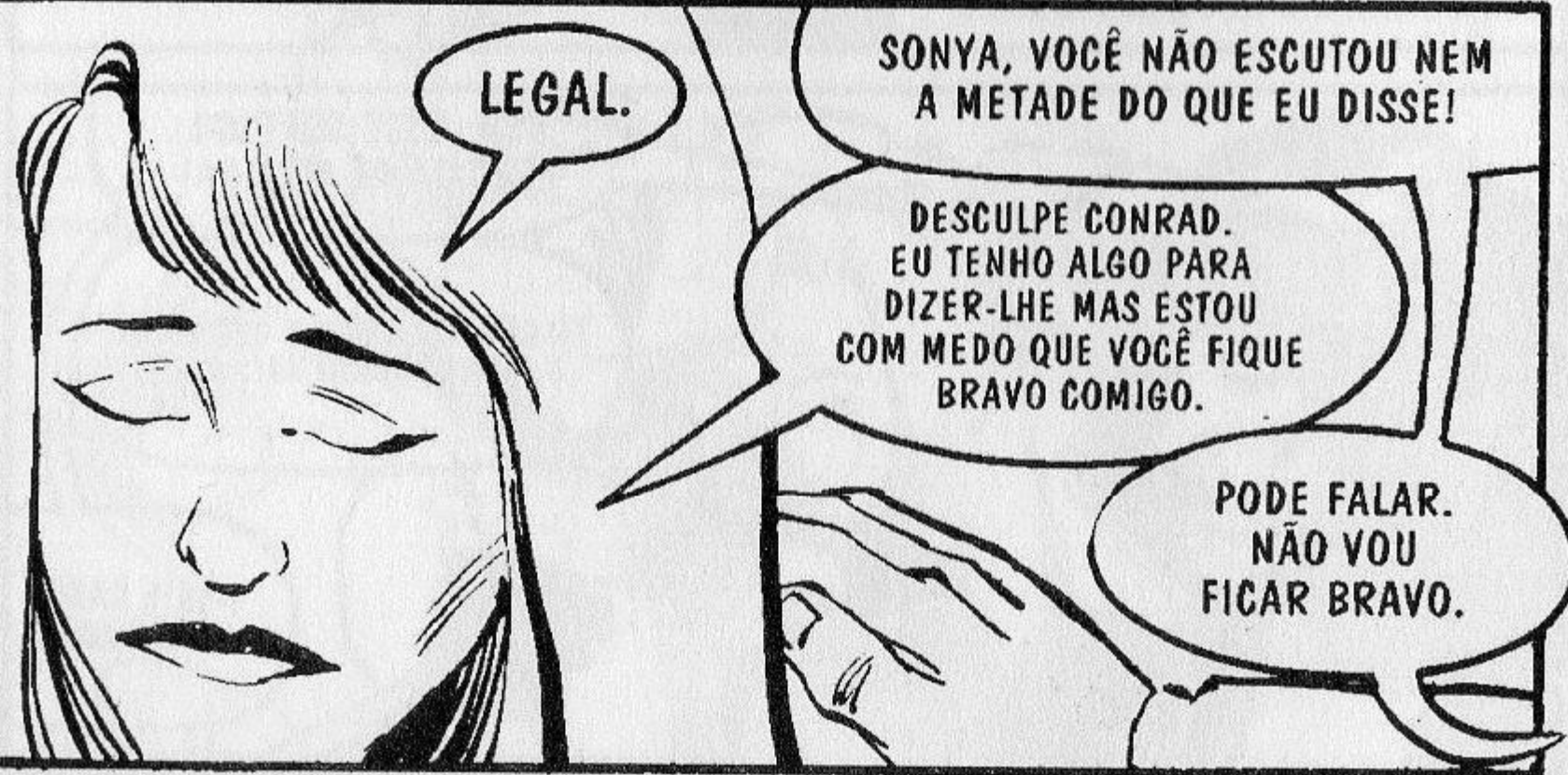
HUM, HUM.

EU BATI O RECORDE NOS TESTES DE ATLETISMO HOJE.



HUM, HUM.

EXPLODIRAM O PLANETA MARTE DUAS HORAS ATRÁS.



LEGAL.

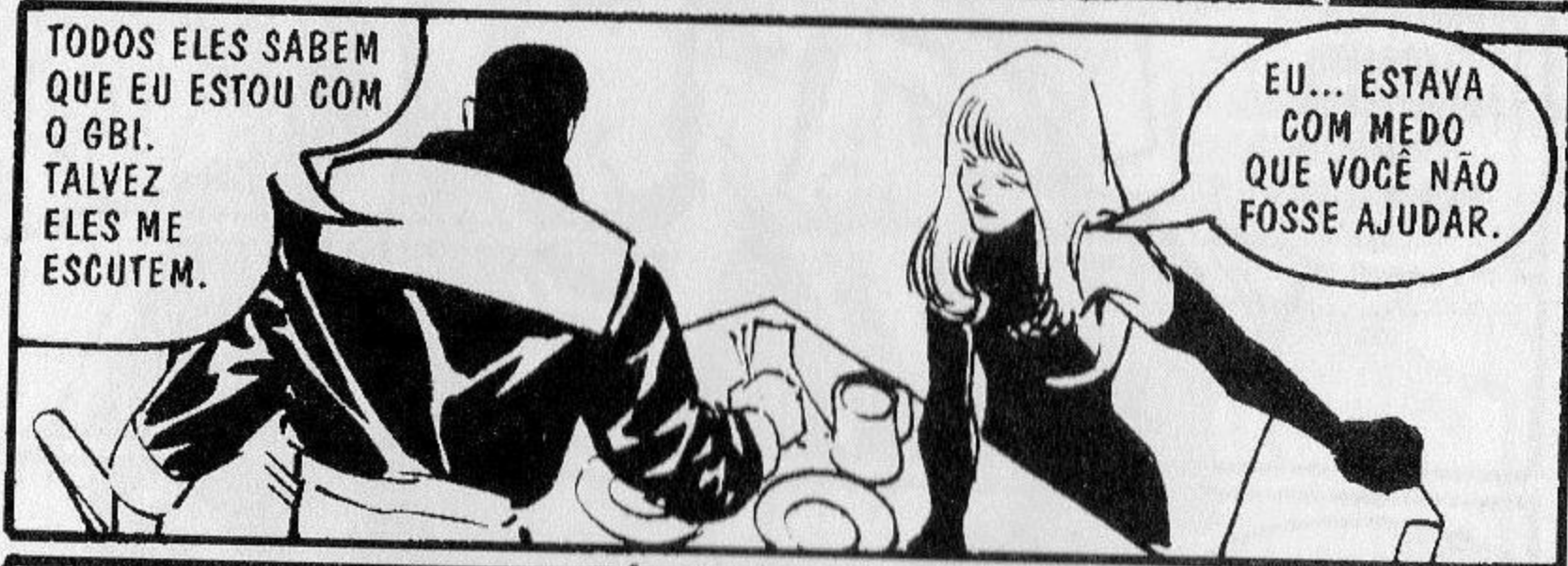
SONYA, VOCÊ NÃO ESCUTOU NEM A METADE DO QUE EU DISSE!

DESCULPE CONRAD. EU TENHO ALGO PARA DIZER-LHE MAS ESTOU COM MEDO QUE VOCÊ FIQUE BRAVO COMIGO.

PODE FALAR. NÃO VOU FICAR BRAVO.



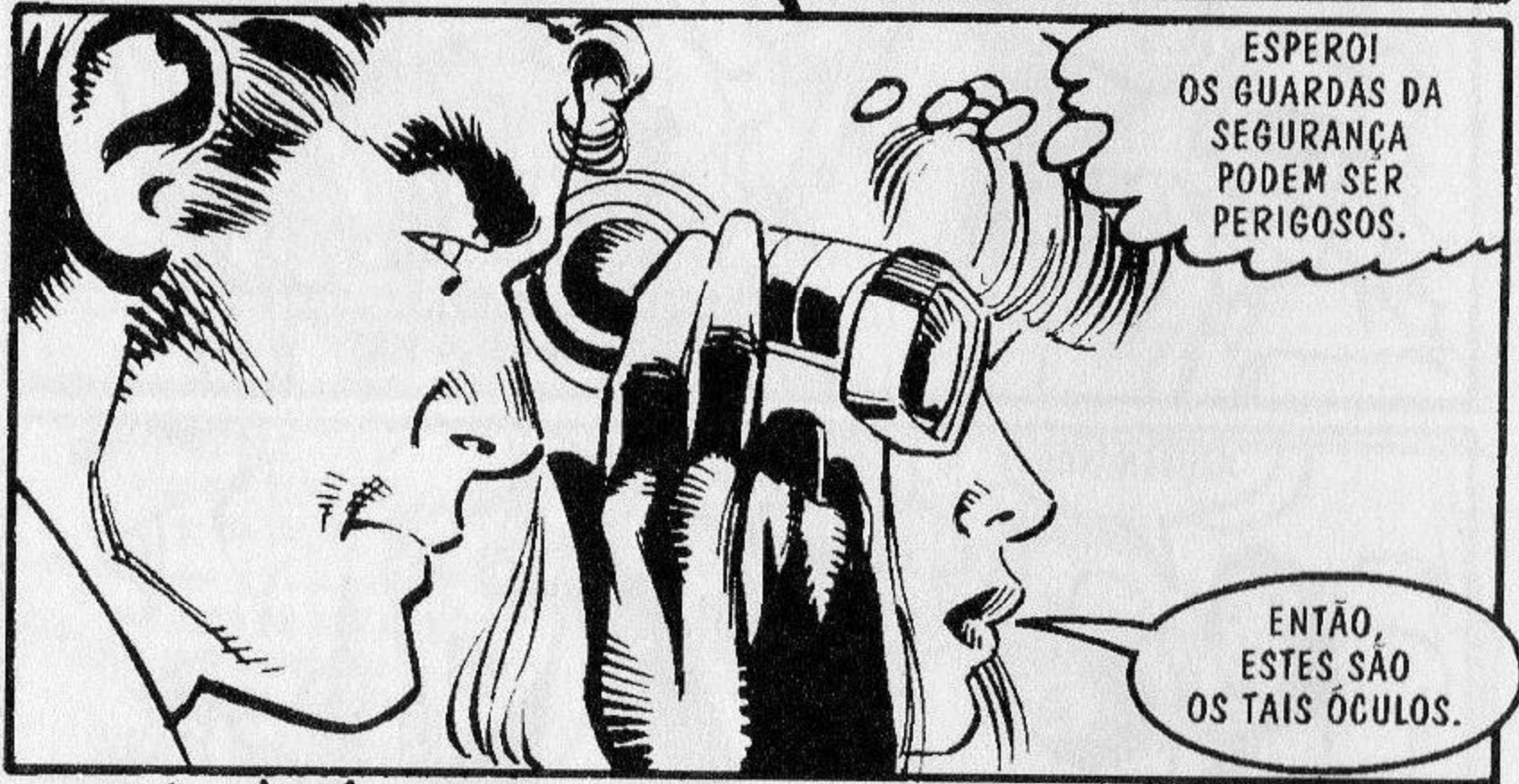






NENHUM SINAL DE PROBLEMAS..  
ATÉ AGORA.

TALVEZ  
ELES TENHAM  
MUDADO DE IDÉIA.

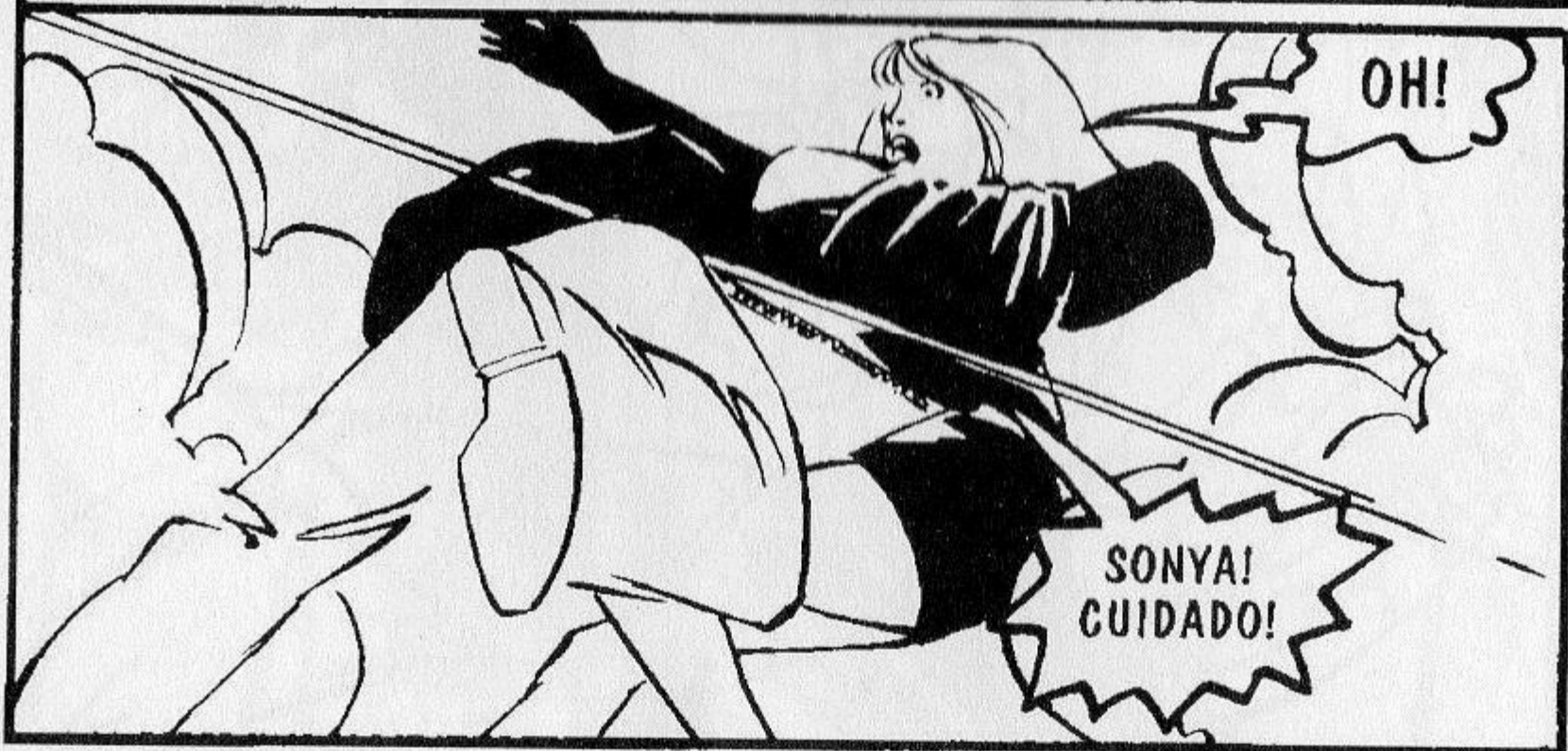


ESPERO!  
OS GUARDAS DA  
SEGURANÇA  
PODEM SER  
PERIGOSOS.

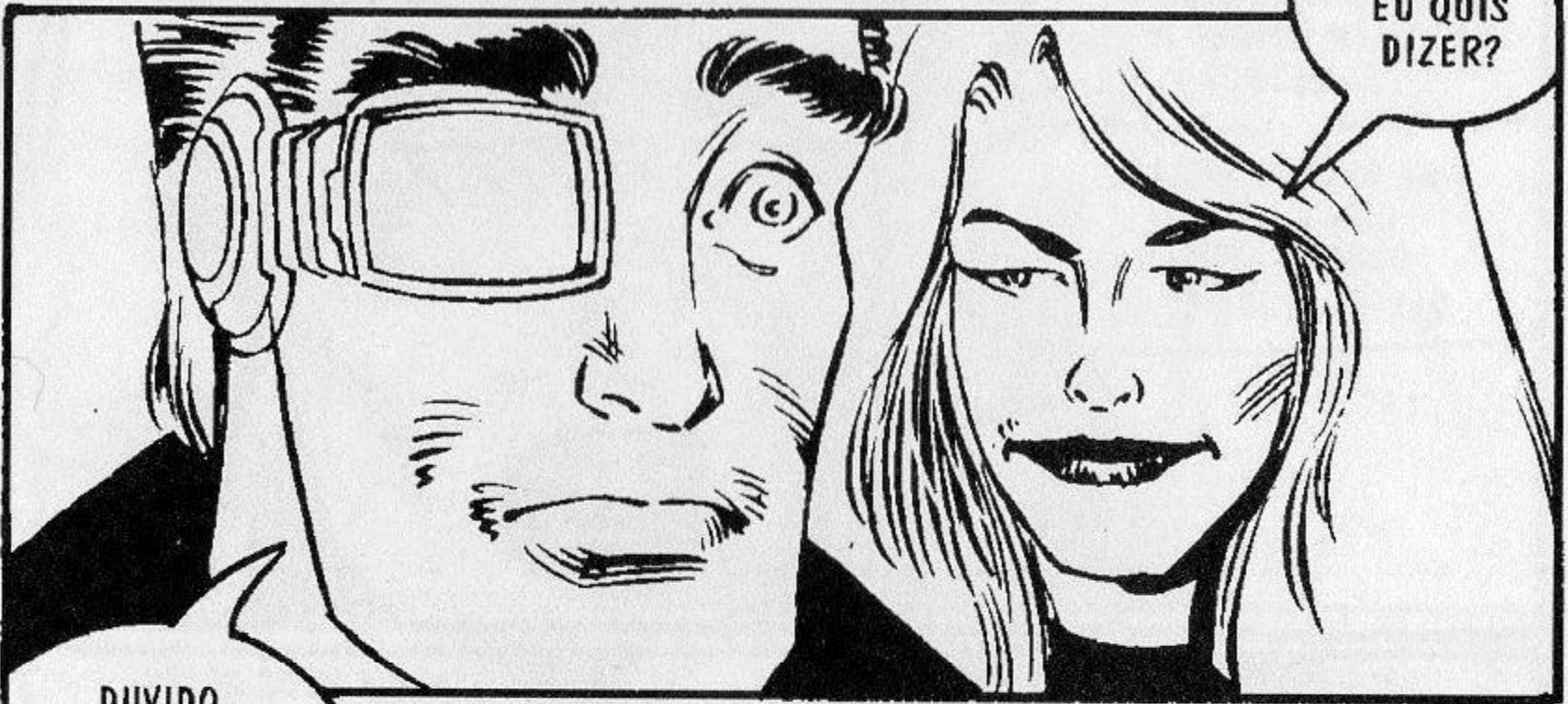
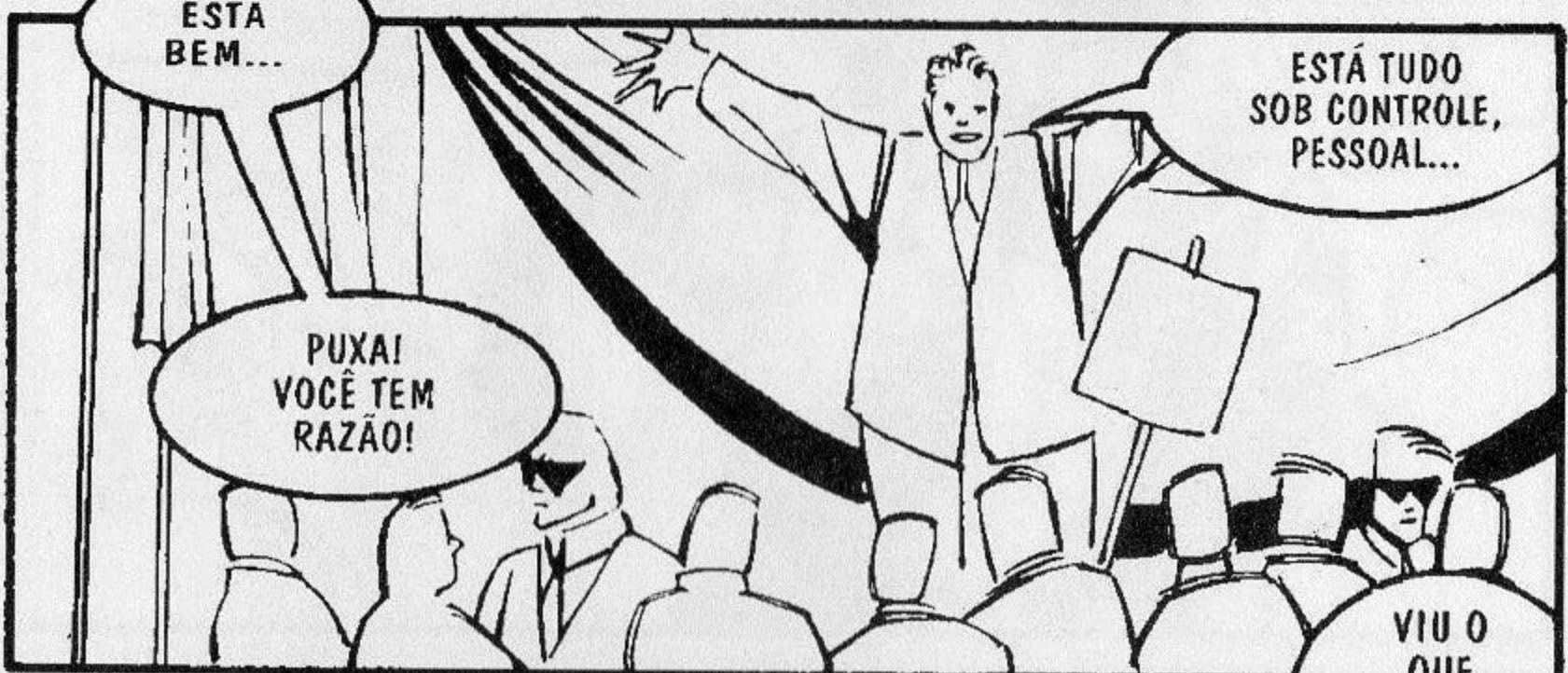
ENTÃO,  
ESTES SÃO  
OS TAIS ÓCULOS.



SENHORAS E  
SENHORES,  
O FUTURO  
PRESIDENTE  
DE NOSSO PAÍS...









DOIS DIAS MAIS TARDE...



ESTOU SENDO SEGUIDO E AINDA NÃO CONSEGUI ENCONTRAR SONYA. ELA SIMPLEMENTE SUMIU... COMO IAN!

ESTES HOLOCUBOS SÃO MINHA ÚNICA ESPERANÇA! SÓ ESPERO QUE EU NÃO...



TARDE DEMAIS!



ESTA O PEGOU!

PRÓXIMA PARADA: ESTAÇÃO ESPACIAL DE TITÃ PARA REPROGRAMAÇÃO.



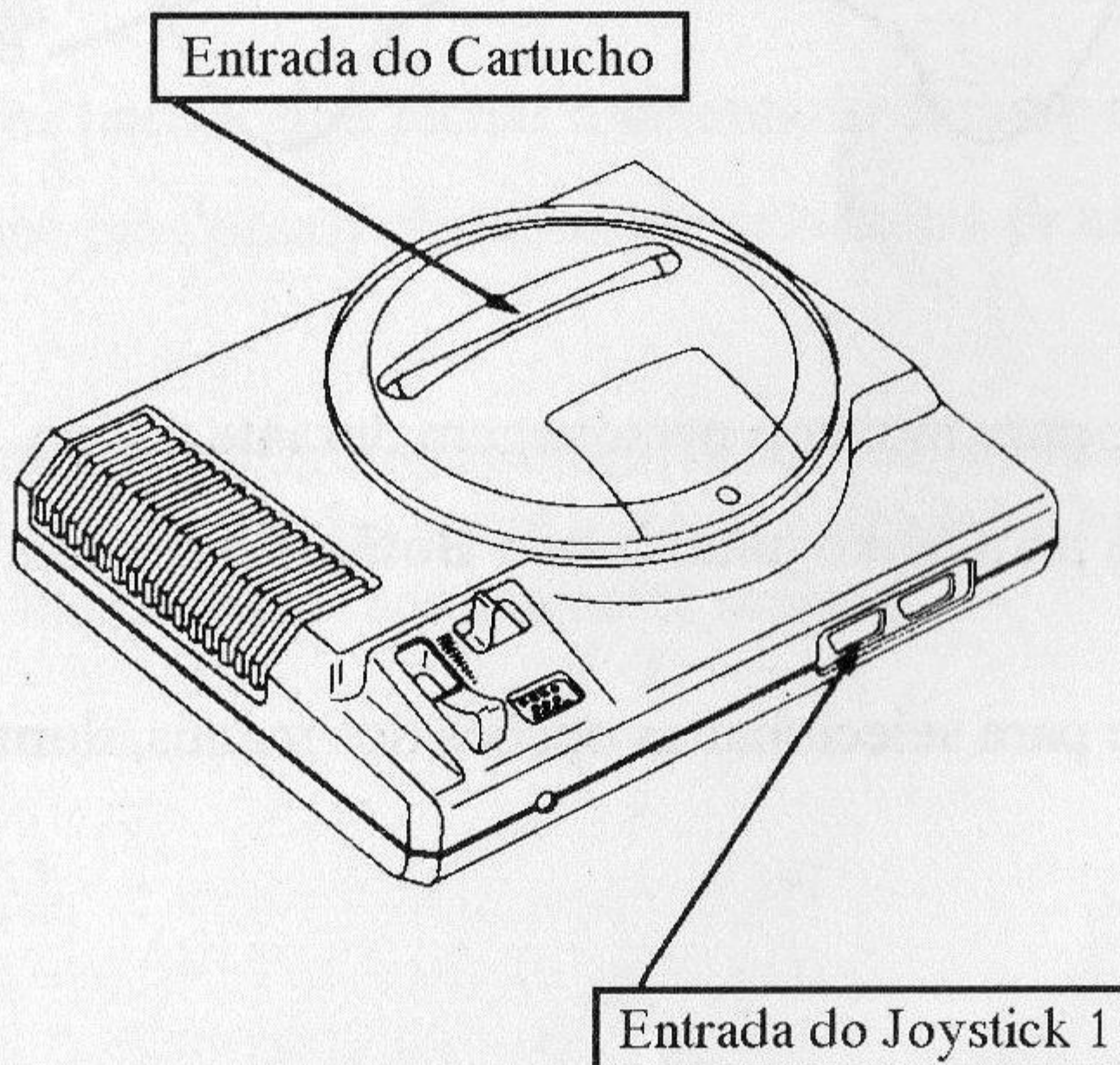
A ÚNICA ESPERANÇA DE CONRAD ESTÁ NO HOLOCUBO COM A ETIQUETA TROCADA QUE ESTÁ EM SUA JAQUETA...



# Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho FLASHBACK - THE QUEST FOR IDENTITY! no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. FLASHBACK - THE QUEST FOR IDENTITY! é para apenas um jogador.

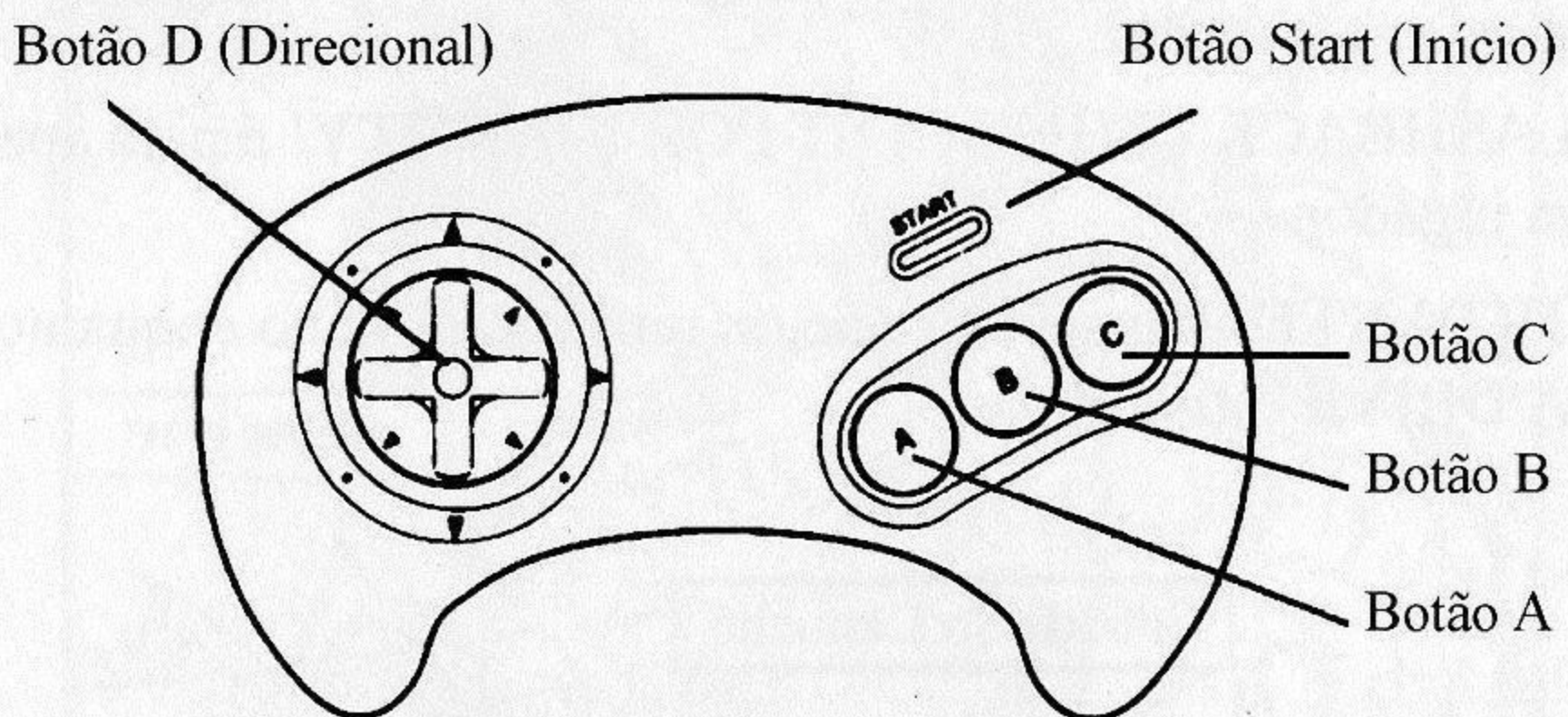
**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



# Começa a Aventura

Você é Conrad Hart, estudante de pós-graduação, agente do GBI (Galáxia Bureau de Investigações) e um sujeito muito legal. Você deverá lutar para ultrapassar sete níveis cheios de perigos para recuperar sua memória e pesquisar mundos hostis e desconhecidos com o objetivo de desvendar os segredos do plano de invasão.

## Assuma o Controle!



### Botão D

- Pressione para mover o personagem durante o jogo.
- Pressione para baixo junto com o **Botão B** para depositar um objeto.
- Pressione para selecionar as opções dos menus, iluminando-as.

## **Botão A**

- Pressione para executar ações com o personagem, como correr, pular, disparar, apanhar um objeto, falar e pendurar-se em uma saliência.

## **Botão B**

- Pressione para usar um objeto do inventário que foi selecionado no inventário.
- Pressione para depositar um objeto, junto com o **Botão D** para baixo.

## **Botão C**

- Pressione para sacar ou guardar uma arma.

## **Botão Início**

- Pressione para abrir e fechar o inventário durante o jogo.
- Pressione para passar rapidamente pelas telas de animação.

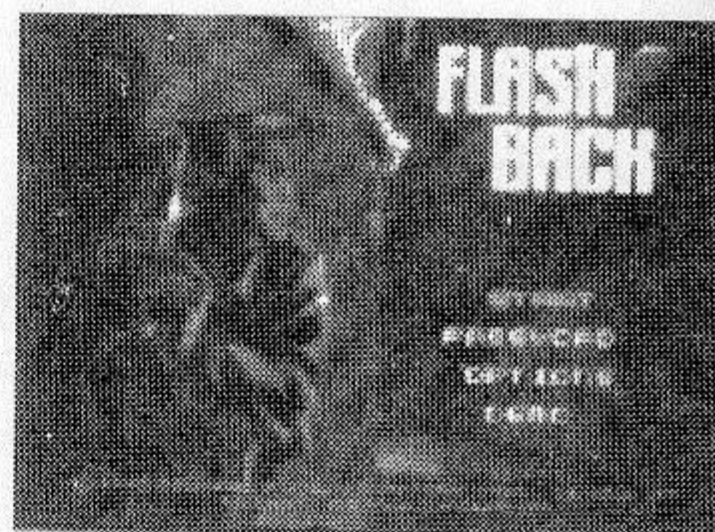
**NOTA:** Essa é a configuração original dos botões dos controles. Veja maiores informações sobre a configuração dos botões no item "Menu de Opções" mais adiante neste manual.

## Iniciando!

Após a Tela de Apresentação será exibida uma seqüência animada. Pressione o **Botão Início** para chamar o Menu Principal.

## Menu Principal

Pressione o **Botão D** para iluminar uma opção; em seguida pressione o **Botão Início** para selecioná-la.



## Começar

Selecione START (Início) para começar um novo jogo.

## Tela de Senha

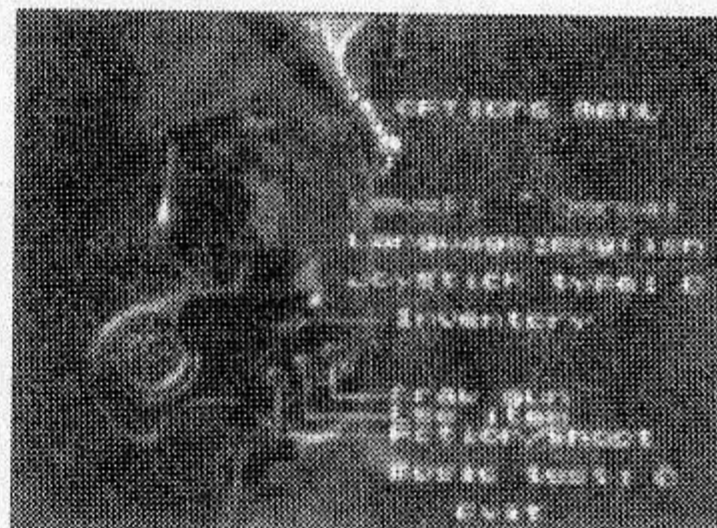


A opção PASSWORD (Senha) permitirá que você entre com uma senha e comece um jogo a partir do início do nível correspondente a essa senha. Utilize o **Botão D** para iluminar uma letra e selecione-a utilizando o **Botão A**. O **Botão B** executará o retrocesso de um espaço e apagará uma letra. O **Botão C**

apagará todas as letras selecionadas. Após entrar com todas as letras, pressione o **Botão Início**. Se a senha estiver incorreta, você retornará automaticamente ao Menu Principal. No início de cada nível, uma nova senha aparecerá no topo da tela. Anote-a para facilitar futuras referências.

## Menu de Opções

Selecioneando **OPTIONS** (Opções) você entrará no Menu de Opções. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar uma opção. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para alterar o item selecionado.



**LEVEL OF DIFFICULTY (Nível de Dificuldade):** Escolha entre **EASY** (Fácil), **NORMAL** e **EXPERT** (Difícil).

**LANGUAGE (Linguagem):** Escolha a língua para os textos do jogo entre **ENGLISH** (Inglês) ou **FRENCH** (Francês).

**JOYSTICK SETUP (Configuração do Joystick):** Escolha entre as três configurações disponíveis para os botões.

**MUSIC TEST (Teste de Música):** Permitirá que você ouça a música do jogo e os efeitos sonoros. Pressione o **Botão A** para escutar a trilha selecionada.

**EXIT (Saída):** Retornará ao Menu Principal.

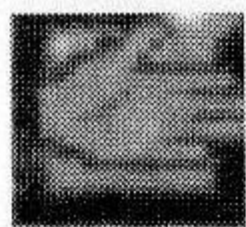
**DEMO (Demonstração):** Exibirá uma demonstração do jogo. Pressione qualquer botão para voltar ao Menu Principal.

# Controles

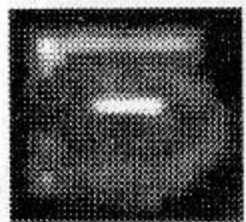
As instruções abaixo referem-se à configuração inicial dos controles.

## Interagindo com o Meio Ambiente.

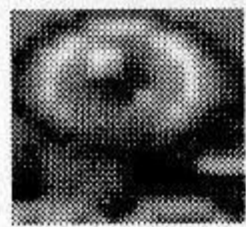
Ao mover-se através de cada um dos níveis você irá cruzar com várias pessoas e objetos. Cada vez que você se aproximar de algum, verá o nome deste personagem ou objeto e um símbolo, exibido na parte superior esquerda da tela. O símbolo explicará o modo pelo qual você poderá interagir com o objeto. Quando você pressionar o **Botão A**, será executada a ação indicada pelo símbolo. Os símbolos são os seguintes:



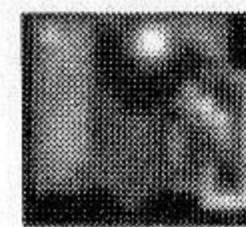
**Pegar:** Apanhar um objeto (pedra, chave, etc...) e colocá-lo em seu inventário.



**Falar:** Falar com uma pessoa.



**Olhar:** Examinar um objeto ou uma informação.



**Ativar:** Pressionar um interruptor para abrir uma porta, chamar um elevador, etc...



**Recarregar:** Recarregar seus escudos ou cartuchos.



**Usar:** Introduzir um objeto em um dispositivo destinado a um determinado fim (exemplo: introduzir um cartão magnético em um cadeado eletrônico, um cartucho em um recarregador, etc...). Permitirá também que você dê um objeto a alguém.

## Menu de Inventário

Para abrir/fechar o Inventário, pressione o **Botão Início**. No início do jogo, já existirão alguns objetos relacionados. À medida em que você apanhar os objetos nos diversos níveis,



eles serão adicionados ao seu inventário. Ao final de cada nível, eventuais objetos desnecessários serão descarregados e você poderá receber objetos extras que serão úteis no próximo nível.

Após abrir o inventário, use o **Botão D** para iluminar um objeto. Selecione o objeto e saia do menu de inventário pressionando o **Botão Início**. O último objeto selecionado será agora deslocado para o início do inventário. Se você der este objeto a alguém, o objeto selecionado anteriormente se tornará ativo outra vez.

O objeto ativo será exibido no canto superior direito da Tela de Jogo.

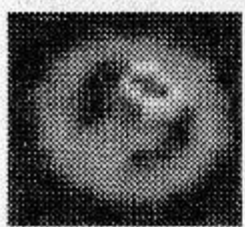
Para exibir a pontuação atual e o nível de dificuldade quando estiver no Menu de Inventário, pressione os **Botões A, B** ou **C**.

# Lista de Objetos

Aqui estão alguns dos objetos que você poderá encontrar durante sua aventura:



**Holocubo:** Conterá informações importantes.



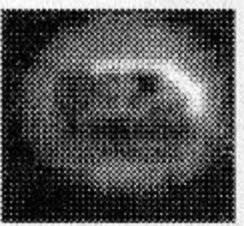
**Campo de Força:** Criará uma barreira de energia que bloqueará os tiros inimigos.



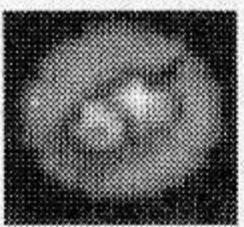
**Pedra:** Poderá ser atirada ou colocada.



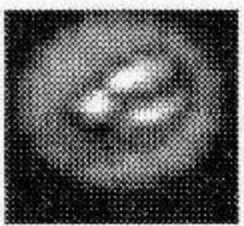
**Cartucho Magnético:** Criará uma fonte de energia quando recarregado e colocado em um gerador.



**Créditos:** Dinheiro.

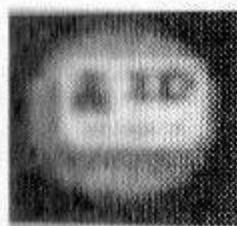


**Rato Mecânico:** Avançará pelo solo desativando sensores de pressão e câmaras.



**Rato explosivo:** Igual ao rato mecânico, porém explodirá ao menor toque. Poderá ser apanhado enquanto não estiver se movimentando.

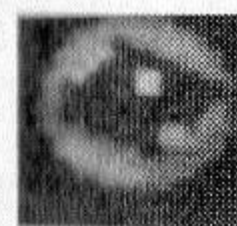




**Cartão de Identificação:** Alguns poderão ser utilizados como chaves.



**Receptor de Teletransporte:** Só funcionará com o Controle Remoto de Teletransporte. Você será teletransportado ao local onde se encontrar o Receptor.

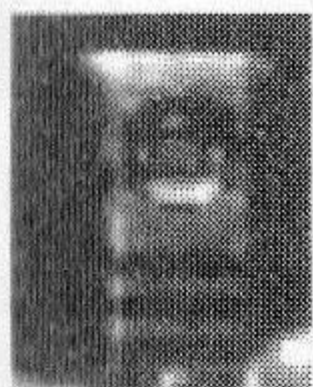


**Controle Remoto de Teletransporte:** Só funcionará com o Receptor de Teletransporte. Quando acionado você será teletransportado para a posição do Receptor. Você sempre poderá resgatar o Receptor colocando o Controle Remoto de Teletransporte no chão.

## Dispositivos Diversos

Usados com determinados objetos, para ativá-los.

**Teletransporte:** Irá teletransportar você para uma missão ou para um lugar inacessível à pé.



**Gerador de Energia:** Recarregará o escudo ou o cartucho magnético.

**Interruptor:** Abrirá uma porta ou chamará um elevador.

**Câmara:** Abrirá ou fechará uma porta, chamará um elevador, etc. Também disparará o canhão de laser.

**Sensor de Pressão:** Abrirá ou fechará uma porta, chamará um elevador, etc. Também poderá ativar um alarme.

**Cadeado Eletrônico:** Ao ser utilizado com um cartão, abrirá portas.

**Cadeado Comum:** Ao ser utilizado com uma chave, abrirá uma porta ou um alçapão.



**Gravar:** Gravará o jogo na situação em que estiver.

**Escudo:** O escudo será um dos objetos de seu inventário. Você iniciará o jogo com quatro escudos, e cada vez que for atingido perderá um escudo. Se você não tiver nenhum escudo e eventualmente for atingido, perderá sua vida. Você poderá recarregar seu escudo utilizando um gerador de energia. Entretanto, cuidado com os seguintes perigos mortais:

**Desintegrador:** Se você cruzar algum, perderá sua vida.

**Piso Eletrificado:** Corra ou pule sobre ele.

## Chamada de Transporte

**Para chamar um Táxi:** Fique de pé junto ao ponto de Táxi e pressione o **Botão A**.

**Para tomar o Metrô:** Fique de pé nas proximidades da região de entrada, e aguarde até que o trem chegue, pressionando então o **Botão A**. Para sair do trem em uma estação, pressione novamente o **Botão A**.

## Perigos

Há diversos inimigos e objetos fatais no jogo. Destrua os inimigos com sua arma. Alguns objetos fatais, entretanto, não poderão ser destruídos. São eles:

**Mina de chão:** Explodirá quando você passar sobre ou perto dela. Uma explosão destruirá um de seus escudos. Evite-as pulando sobre elas.

**Mina caindo:** Explodirá quando entrar em contato com o chão, com um objeto, um personagem etc., e destruirá um de seus escudos. Se qualquer objeto passar ao lado de uma destas minas, ela cairá no chão.

**Canhão de Laser:** Procure evitar estes raios mortais. Serão ativados por uma câmara ou sensor de pressão.

Se Conrad cair de uma altura de mais de dois andares, ele perderá sua vida. Entretanto, será possível interromper sua queda se ele tiver a sorte de se agarrar em uma parede lateral.

## Dicas úteis

### Informações Gerais:

Antes de iniciar sua investigação, apanhe o holocubo e leia as informações nele contidas. Procure conseguir informações com as pessoas que conversar.

Procure objetos na tela que poderão não ser tão óbvios à primeira vista.

Controle cuidadosamente seus escudos. Você poderá estar bem mais próximo da morte do que imagina.

Grave o jogo com frequência.

## Nível 1 - O Planeta Titã

Conrad despertará na selva artificial do planeta Titã. Ele não se lembrará dos fatos passados e nem das circunstâncias que o levaram àquele lugar. Entretanto, ele encontrará um holocubo contendo informações que o auxiliarão a remontar sua memória. Conrad deverá lutar contra mutantes hostis, robôs cães-de-guarda, e também evitar armadilhas fatais para encontrar seu caminho de saída desta selva.

**Dica:** Os sensores de pressão são ativados correndo ou andando sobre eles, ou ainda pelo peso de algum objeto.

## Nível 2 - New Washington

Conrad tentará encontrar seu amigo Ian e recuperar sua memória. Ele sabe que deve retornar à terra para impedir a conspiração dos alienígenas. Infelizmente a viagem para a terra será bastante cara. Conrad precisará ganhar créditos executando alguns trabalhos.

**Dica:** Não deixe de lado nenhuma de suas opções em uma decisão de última hora.

## Nível 3 - A Torre da Morte

Conrad participará de um show de televisão em um jogo na Torre da Morte. O prêmio será uma passagem grátis à Terra. A Torre da Morte é um perigoso labirinto guardado por replicantes formidáveis, dotados da capacidade de se locomoverem a uma velocidade alucinante.

**Dica:** O caminho mais óbvio não será sempre o mais rápido.

## Nível 4 - A Terra

Uma vez na Terra, os alienígenas descobrirão a verdadeira identidade de Conrad e procurarão liquidá-lo. Após conseguir escapar, ele encontrará o caminho para o quartel general dos alienígenas. Conrad terá de enfrentar cães-de-guarda, replicantes, câmaras de laser e foguetes.

**Dica:** Existem várias passagens secretas neste local.

## Nível 5 - A Base Secreta do "Paraíso"

No "Clube Paraíso" Conrad irá revelar o plano dos alienígenas de dominar a raça humana. Infelizmente ele será descoberto pelos alienígenas, que o capturarão.

**Dica:** Treine o uso do Teletransportador.

## Níveis 6 e 7 - O Planeta dos Morphs

Conrad se encontrará no planeta Morph, o lar dos alienígenas. Ele procurará encontrar informações cruciais que possibilitarão a destruição do planeta.

- Dicas:**
1. Às vezes a melhor coisa a fazer será a mais óbvia.
  2. Procure atacar os alienígenas por todos os lados.

## Reiniciando o Jogo

Durante um jogo, você poderá reiniciar a qualquer momento pressionando os **Botões A, B, C e Início** ao mesmo tempo. Este procedimento chamará a Tela de Continuação.

## Fim do Jogo

Se Conrad perder sua vida, o jogo estará terminado e a Tela de Continuação será exibida. Se você decidir continuar, deverá pressionar o **Botão Início** para reiniciar o jogo a partir do último ponto gravado ou do início do último nível. Se você não desejar continuar, pressione os **Botões A, B ou C** para acelerar o contador.

## Movimentação dos Personagens

O sincronismo será essencial para um bom controle de jogo. Lembre-se que para tocar um botão você deverá pressioná-lo rapidamente e soltá-lo em seguida. Manter pressionado significa continuar a pressionar o botão mesmo quando outros botões forem pressionados ao mesmo tempo.

### Para fazer um elevador subir e descer:

Mantenha pressionado o **Botão A** e pressione o **Botão D** para cima ou para baixo.

### Para correr:

Mantenha pressionado o **Botão A** e pressione o **Botão D** para a direita ou para a esquerda.

**Para dar um salto mortal enquanto corre:**

Mantenha pressionado o **Botão A** e então toque rapidamente o **Botão D** para a direita ou para a esquerda; em seguida toque rapidamente o **Botão D** para baixo a fim de executar o salto mortal.

**Pequeno pulo:**

Mantenha pressionado o **Botão A** e toque rapidamente o **Botão D** para cima.

**Descendo um piso:**

Posicione-se na borda. Mantenha pressionado o **Botão A** e em seguida pressione o **Botão D** para baixo.

**Subindo um piso:**

**Primeiro Método:** Posicione-se sob a saliência. Mantenha pressionado o **Botão D** para cima.

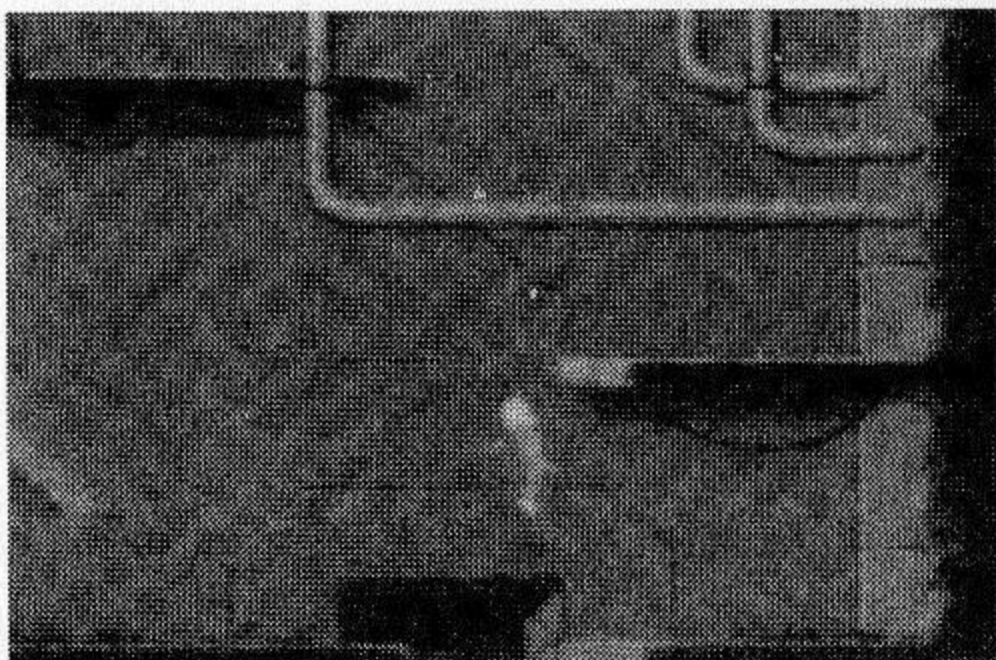
**Segundo Método:** Toque rapidamente o **Botão D** para cima e a seguir mantenha pressionado o **Botão A**. Toque rapidamente o **Botão D** para cima para posicionar-se no nível superior.

**Pulo Longo com corrida:**

Mantenha pressionado o **Botão A** e então toque rapidamente o **Botão D** para a esquerda ou para a direita; a seguir, dê um toque rápido no **Botão D** para cima a fim de executar o pulo.

### **Correr e balançar automaticamente para um piso mais alto:**

Mantenha pressionado o **Botão A** enquanto toca rapidamente o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.



### **Balançar para a esquerda ou para a direita em direção a um piso inferior:**

Mantenha pressionado o **Botão A** enquanto toca o **Botão D** para baixo; em seguida toque rapidamente o **Botão D** na direção oposta para virar.

### **Andar com a arma:**

Toque rapidamente o **Botão C** para sacar a arma. Pressione o **Botão D** para a direita ou para a esquerda para movimentar-se com a arma. Pressione o **Botão A** para mirar.

### **Salto Mortal com a arma:**

Toque rapidamente o **Botão C** para sacar a arma. Toque rapidamente o **Botão D** para baixo para ajoelhar-se e então toque rapidamente duas vezes para a esquerda ou para a direita a fim de rolar.



### **Descer de um piso com a arma na mão:**

Toque rapidamente o **Botão C** para sacar a arma. Avance até a extremidade do piso pressionando o **Botão D** para a direita ou para a esquerda. Quando chegar à borda, toque rapidamente mais uma vez o **Botão D** para a esquerda ou para direita para descer.

### **Subir em um piso com a arma na mão:**

Mantenha pressionado o **Botão D** para cima. Quando estiver se posicionando no nível superior, toque rapidamente o **Botão C**.

### **Salto Mortal:**

Mantenha pressionado o **Botão D** para baixo. Enquanto estiver se agachando, mantenha pressionado o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.



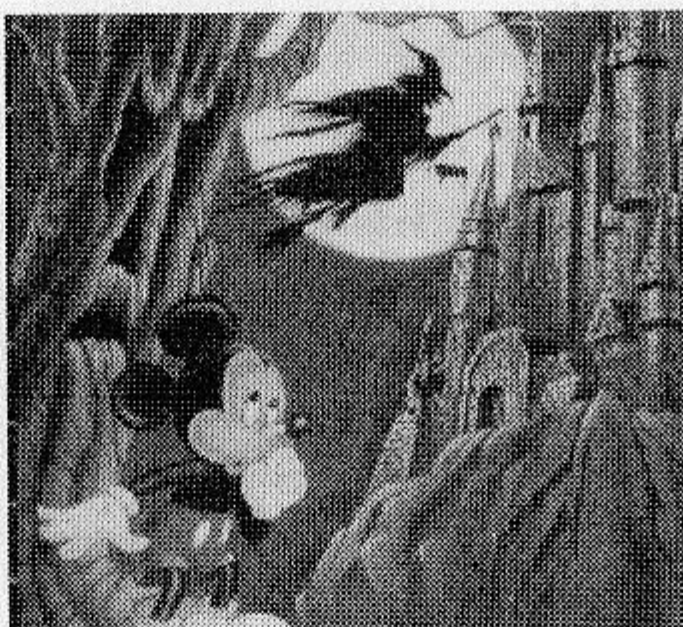
© 1993 Delphine Software International e U.S. Gold, Inc.  
Todos os direitos reservados.  
Distribuído sob licença de U.S. GOLD, LTD.

---

# OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

---

## CASTLE OF ILLUSION



© Disney

O mais carismático de todos os ratos, o famoso Mickey Mouse, encontra-se numa tremenda enrascada. Veja só:

A malvada bruxa Mirzabel raptou Minnie para roubar a sua beleza e transformá-la numa monstruosa criatura! Ainda bem que ela tem seu fiel e apaixonado namorado Mickey, que fará tudo que for possível (e impossível também!) para resgatá-la.

Mas não será nada fácil. Ele precisará encontrar as sete gemas escondidas nas câmaras fantásticas e nas profundezas dos labirintos do Castelo da Ilusão, onde Minnie está presa. Para isto terá que passar por vários lugares assustadores e enfrentar muitas criaturas perigosas.

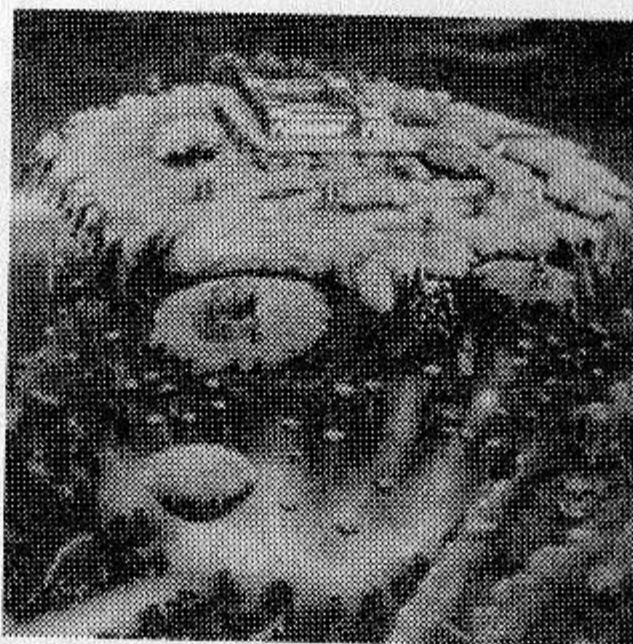
Apesar de ter coragem suficiente para enfrentar este desafio e estar movido pela paixão, Mickey precisará muito de sua ajuda para derrotar a diabólica Mirzabel, e tirar Minnie de uma vez por todas das mãos desta terrível bruxa!

---

# OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

---

## POPULOUS



© Electronic Arts

A partir de agora você tem em suas mãos uma oportunidade única: transformar-se no maior de todos os seres do universo - Deus!

E como uma divindade, você necessita de adoradores para lhe fornecer o poder de controlar a natureza. Quanto mais seguidores você tiver, mais forte você ficará.

Mas existe também o Mal. Cerca de quinhentos mundos estão infestados por pessoas malignas. Sua luta constante será para impedir o domínio de seu mundo por estas pessoas.

No início você será fraco, mas com o tempo você passará a adquirir força de seu povo e poderá fazer uso de fenômenos da natureza: terremotos, enchentes, pântanos, vulcões, etc...

Se o Bem exceder em número o Mal e você tiver a força, todas as pessoas vão para o centro do mundo para a batalha do juízo final.

Quando apenas um lado sobreviver, o destino do mundo estará selado!

---

# OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

---

## THE SECRET OF SHINOBI



O clássico dos games está de volta com o incrível ninja Shinobi! A morte de um amigo não pode passar em branco. Então prepare-se para a vingança!

O último malfeitor é Sauros, um monstro louco com aparência de réptil, que detém o poder de evocar tempestades de fogo, terremotos e avalanches. Para resgatar os reféns você terá que atravessar o inferno: prédios desmoronarão sobre sua cabeça, guarda-lagartos dificultarão sua missão e um exército de bizarras criaturas o perseguirão durante todo o tempo!

Com ajuda você poderá contar com seu fiel e destemido cão Yamato. Ele possui mandíbulas afiadas como navalhas e é mais rápido do que uma espada ninja!

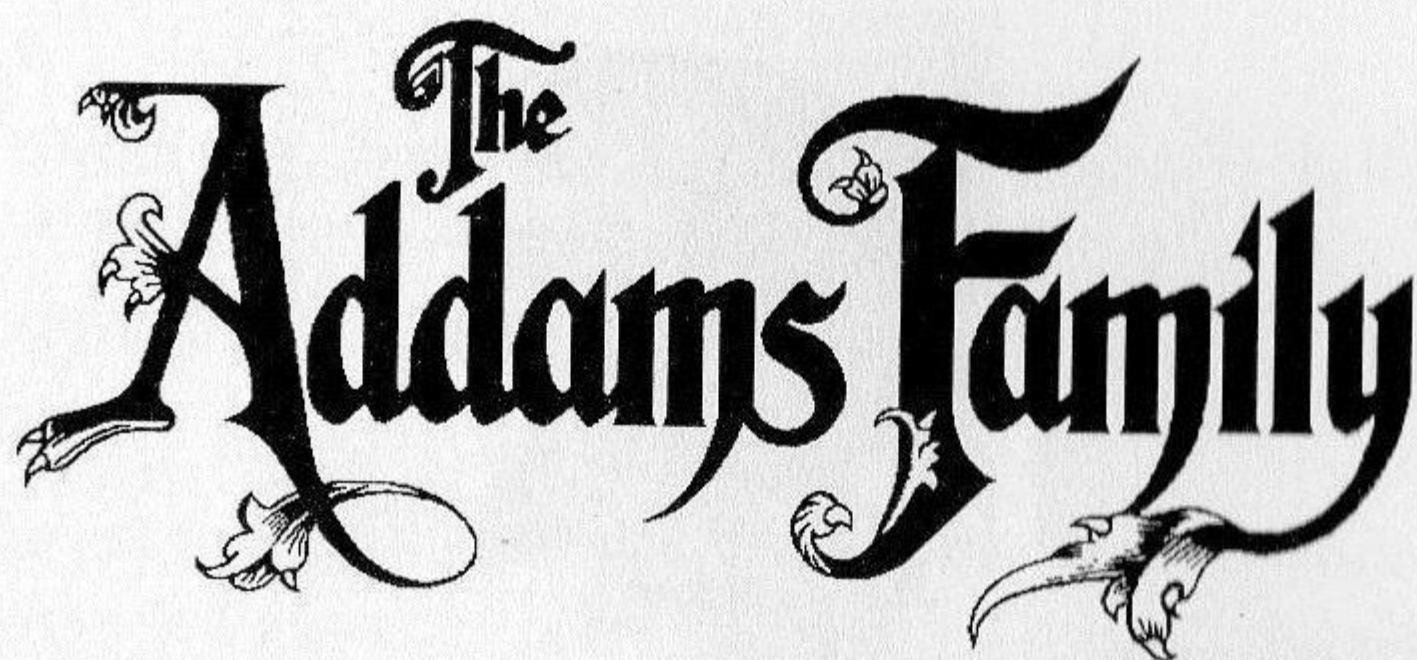
Você foi desonrado e para isto não há perdão. Eles devem morrer!

---

# OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

---

## MINI-GAME



© PARAMOUNT PICTURES. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Eles estão de volta. A arrepiante e assombrosa família Addams está convidando você para uma divertida caça ao tesouro!

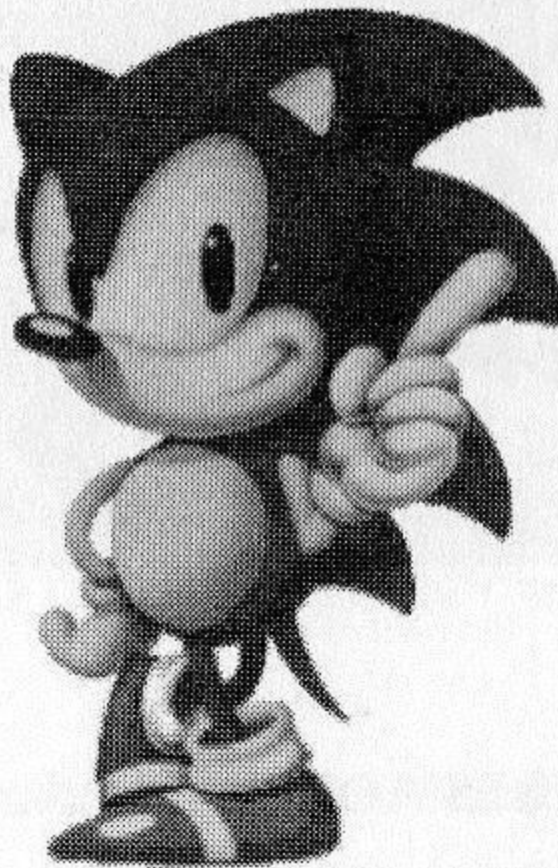
O tio Funério resolveu aparecer na mansão dos Addams em busca do tesouro da família. GOMEZ, FEIOSO, VANDINHA, MÃOZINHA, TIO MAMMA, A COISA e TROPEÇO não podem deixar de fazer uma recepção super calorosa para o tio Funério, mostrando a felicidade que é tê-lo com eles... Recepção super calorosa? Só se for no estilo dos Addams. Suas brincadeiras deixam qualquer um tonto e se o tio Funério não se cuidar bem, não conseguirá nem chegar ao tesouro! A Mãozinha tentará atingí-lo com uma espada, Feioso arremessará aranhas e morcegos, Vandinha atacará com um vaso, etc... São estas algumas das "brincadeiras"; prepare-se para muito mais! O tesouro encontra-se atrás de portas trancadas. O tio Funério deve selecionar a chave certa para abrir cada porta e nas quatro fases do jogo conseguir guardar muito tesouro... e sobreviver!

---

## OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

---

### MINI-GAME "SONIC THE HEDGEHOG"



© Sega

Para quem já é fã desta simpática criatura azul, precisa agora conhecer o Mini Game Série Master do Sonic! Você poderá levá-lo para todo lugar!

No Mini Game, você encontrará o seu velho inimigo de batalha; o maluco cientista dr. Robotnik. Ele transformou os seus amigos animais em maléficos robôs e o Sonic deverá acabar com esta horrível maldição. Passando pelas seis Zonas Perigosas, Sonic deverá ultrapassar muitos obstáculos e no final de cada fase pegar a esmeralda caótica, encarar o dr. Robotnik e derrotá-lo. Para isso, Sonic usará suas grandes armas: seus espetinhos, sua velocidade supersônica e seu poder de invencibilidade.

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY 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 TEC TOY 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 TEC TOY.



**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.**

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM  
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000

TELEFONE: (011) 831-2266