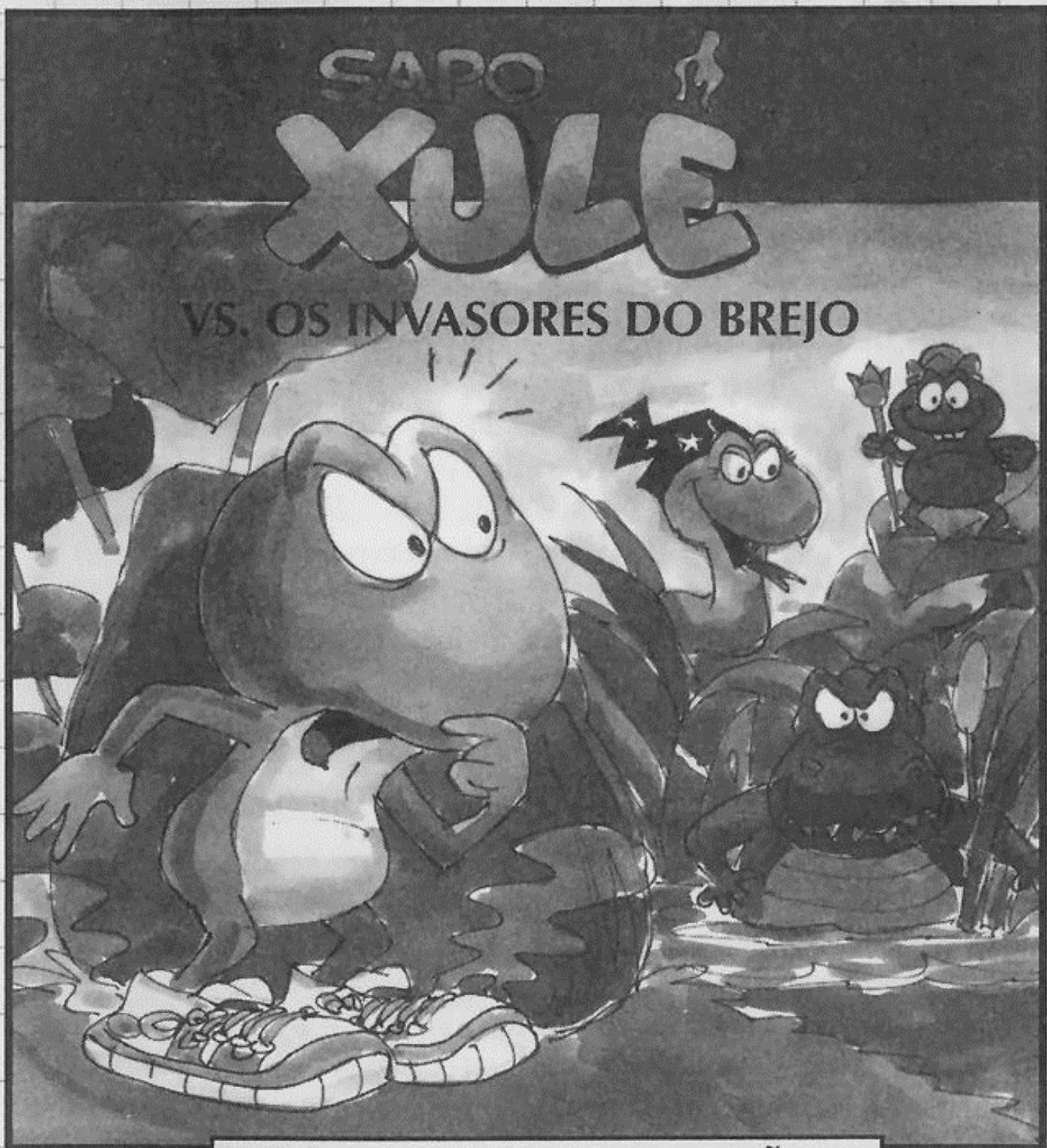


Master System®



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

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 de 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 2,5 m 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 o seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| (a) Jogar video games | (d) Todas as acima |
| (b) Praticar esportes | (e) Nenhuma das acima |
| (c) Curtir a Natureza | |

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) ... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

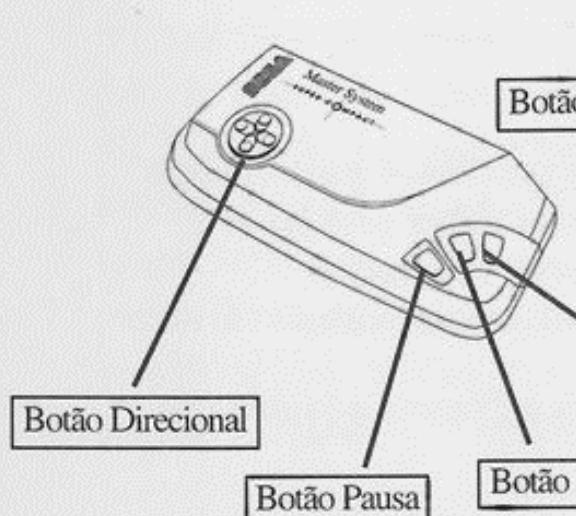
Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

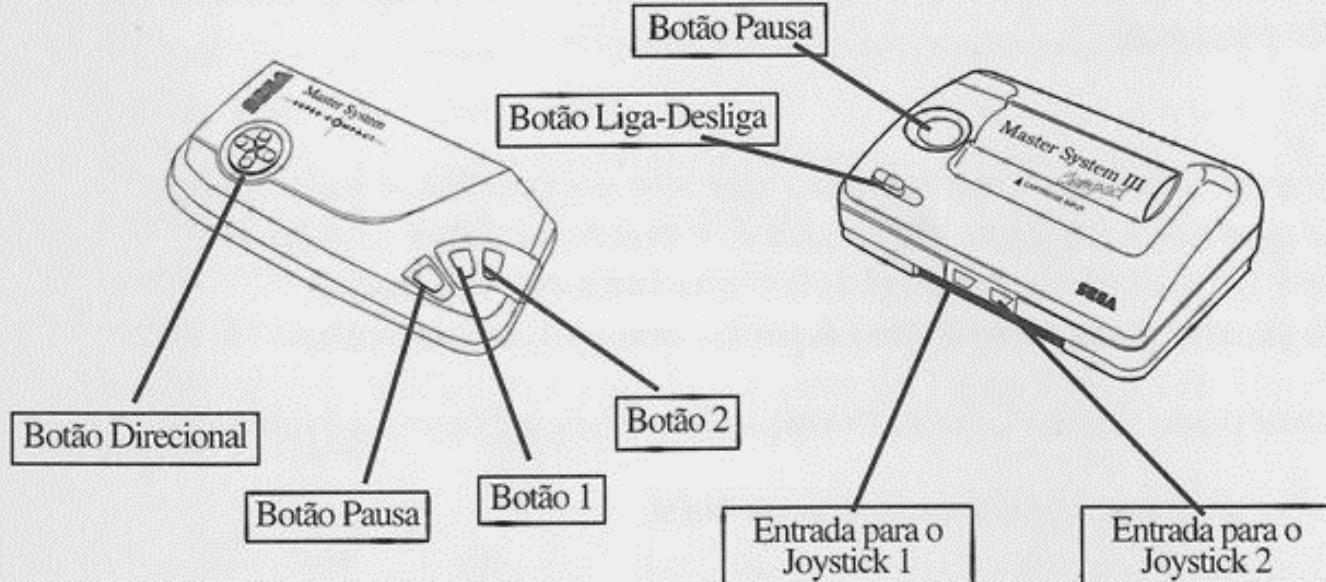
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho SAPO XULÉ VS OS INVASORES DO BREJO™ no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. SAPO XULÉ VS OS INVASORES DO BREJO™ é para 1 jogador apenas.

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

Master System Super Compact

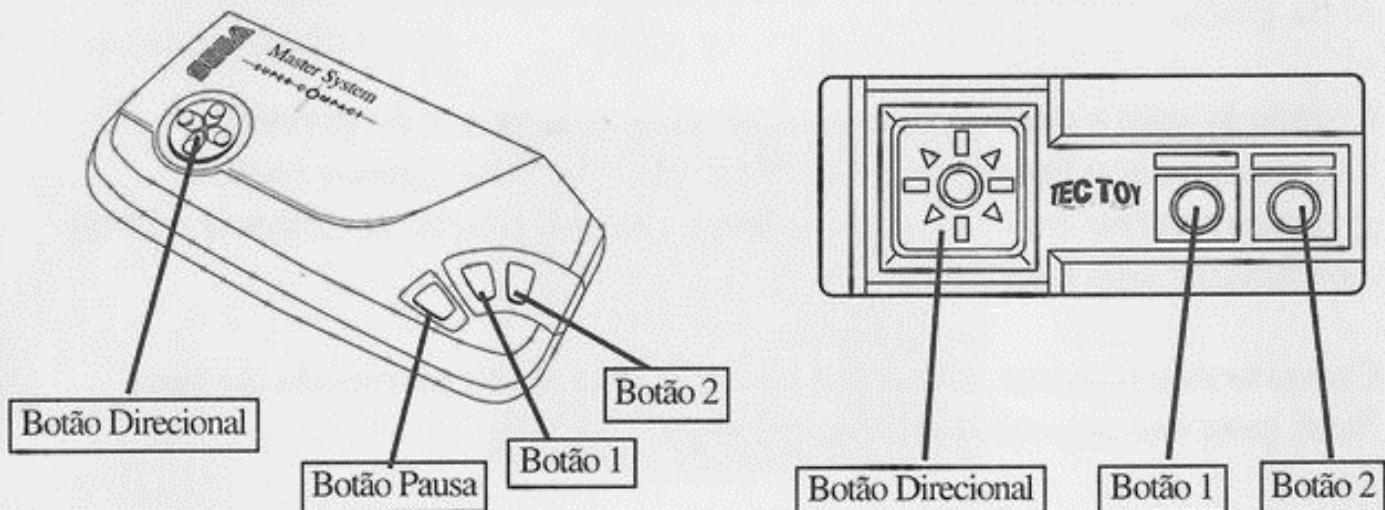


Master System III Compact



Controles

Master System Super Compact



1- Botão D

- Movimenta Sapo Xulé para a direita ou a esquerda. Esse movimento pode ser acelerado se o botão for, então, mantido pressionado numa dessas direções.
- Faz o Sapo Xulé agachar-se, quando estiver parado. Para isso, aperta-se o botão para baixo.
- Seleciona itens.

2- Botão 1

- Dá socos.
- Joga o tênis de reserva que está nas costas do Sapo Xulé.

3- Botão 2

- Dá saltos.
- Confirma uma seleção.

Botão de pausa (no console do Master System)

- Faz aparecer na tela a imagem dos itens.

INTRODUÇÃO

Tudo cheirava bem no brejo, com exceção, é claro, do chulé do sapo. Mas esta paz foi por água abaixo quando o maligno Sapo Boi resolveu dar o seu ar da graça.

Contando com a ajuda de Sibila, a cobrinha feiticeira, e do perverso Lagartão, o Sapo Boi recrutou um terrível exército de girinos, moscas gigantes e outras criaturas repugnantes, com a intenção de dominar o brejo e escravizar seus habitantes.

Como se não bastasse, raptou Rãzinha, a perfumada namorada do Sapo Xulé, para transformá-la em sua princesa.

O Sapo Xulé, desesperado para salvar sua namorada e deter o tirano cruel, pediu a ajuda de seus amigos Porcopum, Ratopulga e Tartafede, que possuem incríveis habilidades. E ainda: armou-se com seu tênis bumerangue, capaz de derrubar qualquer inimigo com o seu “perfume francês”...

É você quem deve guiar nosso herói em toda esta missão, na qual o vilão da história, o Sapo Boi, será finalmente derrotado. Nem que para isso, o Sapo Xulé se transforme em outros animais!

Quebre os ovos com cuidado para pegar diversos itens de ajuda. Mas fique atento! As regiões que vai atravessar se tornarão cada vez mais traíçoeiras e as criaturas com as quais você se defrontará serão, igualmente, sempre mais difíceis de se vencer.

COMEÇANDO

Ao aparecer a tela de demonstração aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**. Você verá então, a imagem do título. Comece o jogo apertando novamente o **Botão 1** ou o **Botão 2**. A partir da segunda vez em que se joga o Sapo Xulé, as palavras "INICIA" e "CONTINUA" aparecem na imagem do título.



Para selecionar "INICIA" ou "CONTINUA", aperte o **Botão D** para cima ou para baixo, a fim de movimentar o cursor. A seguir, aperte o **Botão 2**. Se selecionar "CONTINUA", o jogo recomeça a partir do início da etapa onde parou.

JOGANDO O JOGO

Objetivo

O mundo pelo qual o Sapo Xulé percorrerá foi lançado na desordem pelo cruel Sapo Boi. O solo está repleto de perigosas armadilhas e engenhos mortais, e há estranhas criaturas errantes que tentam liquidar nosso herói. O seu objetivo é guiar Sapo Xulé através desse mundo bizarro, eliminar todas as criaturas que tentam detê-lo e, finalmente, dominar Sapo Boi, no final da última etapa do jogo.

Fim do Jogo

No começo do jogo, você, no papel do Sapo Xulé, tem seis vidas para enfrentar a missão. Você perde uma vida sempre que tocar em um inimigo, cair na água ou desaparecer embaixo da tela. Entretanto, é possível aumentar o seu número de vidas ao longo do jogo. O número de vidas que você tem aparece na tela antes do ínicio de uma nova rodada. O jogo termina se perder todas as suas vidas.

As Etapas

O Sapo Xulé precisa vencer um total de 7 etapas.

Cada etapa está dividida em 3 rodadas.

No ínicio de cada rodada, há um painel que identifica a etapa e a rodada.

Quando o Sapo Xulé é derrotado, você recomeça do local indicado no painel.

Etapa nº 1: Montanhas Místicas

Esta etapa está repleta de escadas e ilhas que flutuam nas nuvens! Além disso, movendo-se ao longo do solo, existe um caminho que sobe e penetra no céu. Você deverá ter algumas surpresas lá em cima. Fique de olho nos inúmeros lagos que existem. Você também se depara com o que é conhecido como "trampolins".

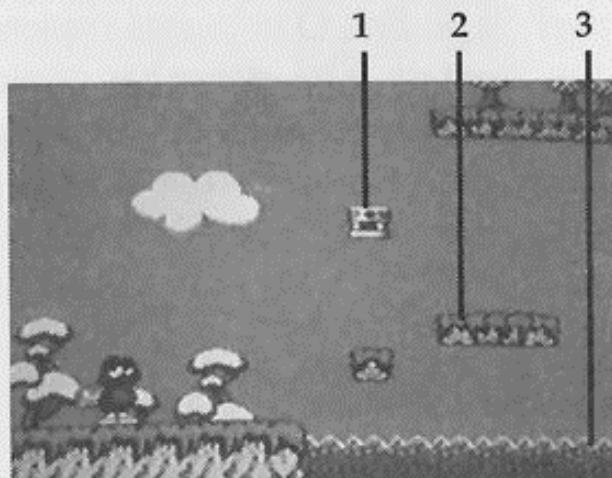
Quando o Sapo Xulé pula num "trampolim", este faz o nosso herói saltar no ar automaticamente. Se você fizer o Sapo Xulé pular no tempo certo, apertando o Botão 2, você torna o salto ainda maior.

1- Trampolim

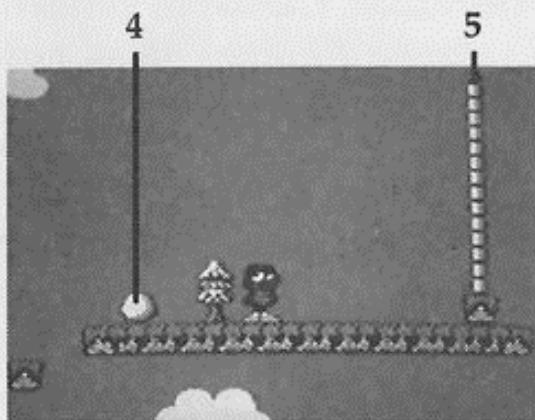
2- Bloco de lixo

3- Lago

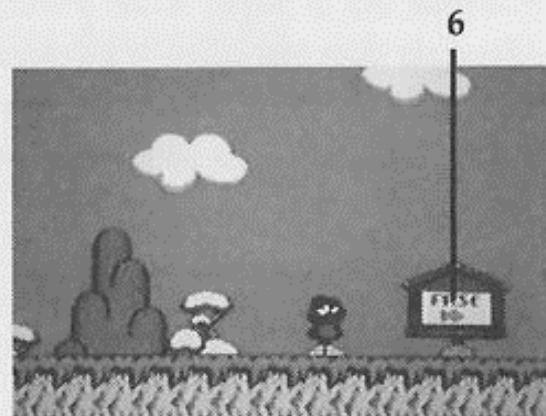
4- Ovo



5- Poste flexível



6- Painel do fim da rodada

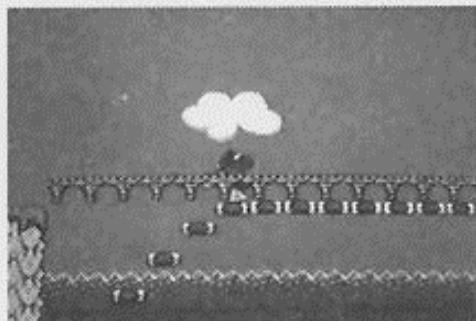


Etapa nº 2: Terra da Caveira

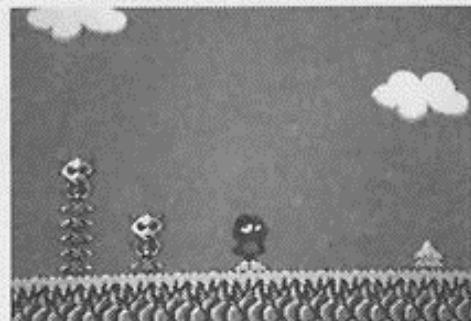
Aqui há muitas caveiras de aspecto fantasmagórico, colocadas no alto de colunas feitas de ossos. De vez em quando, uma das caveiras cai no momento em que você passa e ataca.

As pontes que se estendem pelo céu são muito frágeis. Se você parar quando estiver atravessando-as, elas se desfazem sob seu pés, arremessando-o para o solo. Portanto, continue andando!

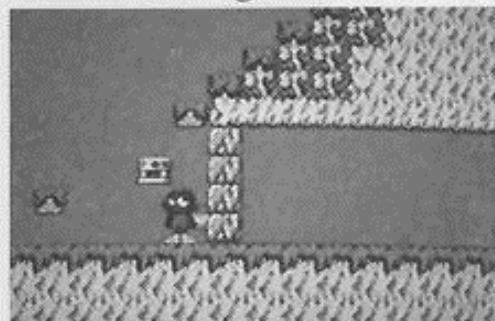
1- Ponte evanescente



2- Coluna da caveira

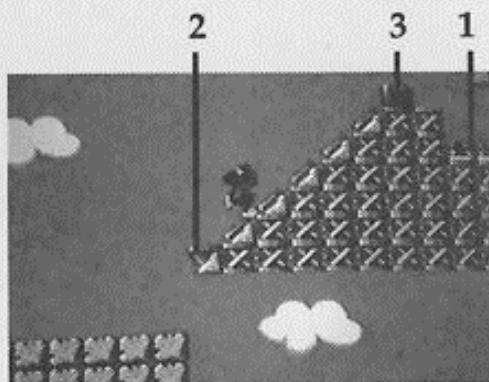


3- Parede frágil



Etapa nº 3: Deserto Diabólico

Agora você enfrenta desertos que se movimentam bruscamente! A areia faz o Sapo Xulé perder a velocidade. Cuidado, também, para não cair das escadas traiçoeiras. No alto de algumas delas, existem canos de onde saem enormes bolas de ferro que podem tirar-lhe a vida! Tome cuidado e movimente-se com atenção.



1- Chão de agulhas.

2- Escadas traiçoeiras.

3- Cano por onde saem bolas de ferro.

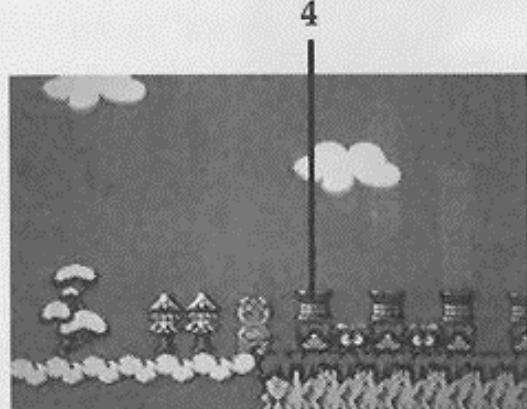
Etapa nº 4: Zona de Vento

Nesta etapa, o solo apresenta tubos que, a intervalos, expelem lufadas de vento.

Calculando o tempo certo na hora de saltar sobre esses tubos, você consegue impulso para alcançar lugares bem elevados no céu.

Porém, se durante sua movimentação, tocar num chão de agulhas ou bater contra um forro de agulhas, você perde uma de suas vidas.

4- Tubo de vento

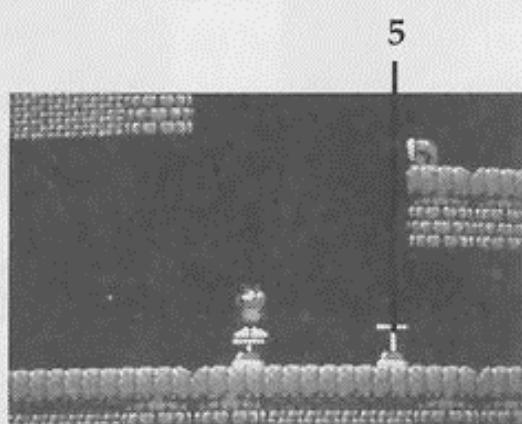


Etapa nº 5: Passagem Subterrânea

Trata-se de um caminho subterrâneo revestido de tubos. Estes, ao longo da passagem, são horizontais e expelem, intermitentemente, lufadas de vento.

Avance com maior cuidado nestes trechos, pois o vento poderá carregá-lo para lugares perigosos onde você jamais gostaria de pisar! Além disso, também há gangorras das quais você pode saltar quando uma pesada bola de ferro cair na ponta oposta à sua, mandando-o para o ar. Neste caso, se você souber aproveitar bem o impacto, conseguirá alcançar locais que antes nem imaginava que poderia atingir!

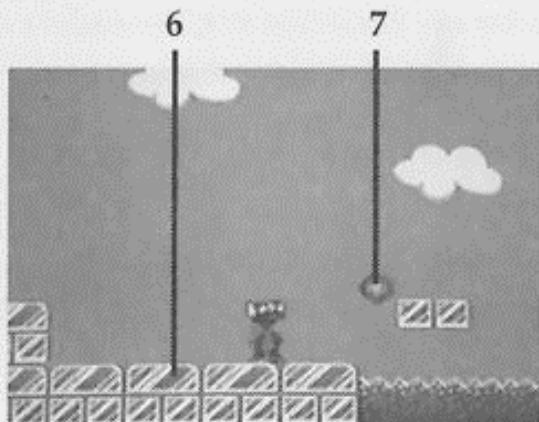
5- Gangorra



Etapa nº 6: Zona do Gelo

Aqui o solo está coberto de gelo. Caminhar sobre essa superfície escorregadia torna-se difícil e perigoso. Assim, não tente parar de repente, depois de adquirir velocidade.

Você não conseguirá!



6- Solo Congelado

7- Bolas de Fogo

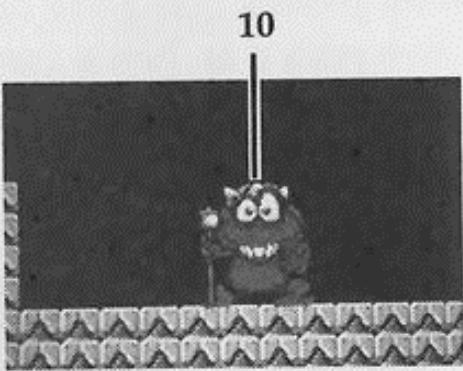
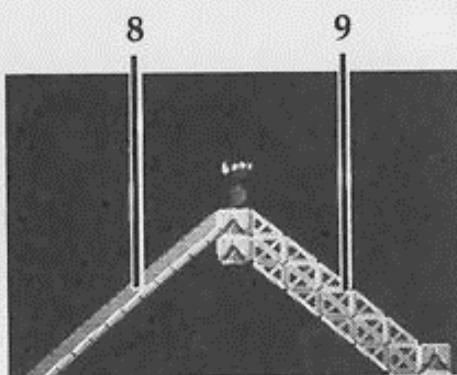
Etapa nº 7: Caverna Subterrânea

Esta Caverna é escura e traiçoeira. Nela, você encontra estruturas de aço fortemente inclinadas que o farão perder o controle, bem como escadas rolantes que o arrebataram para lugares absolutamente indesejáveis. E tem mais: você encontra aqui reunidas, todas as armadilhas que já encontrou ao longo das etapas anteriores.

8- Escadas Rolantes

9- Estrutura de aço

10- O Tirano Sapo Boi



O Jogo de Bonificação

A imagem referente ao jogo de bonificação aparece no fim de cada rodada. Trata-se de uma espécie de loteria japonesa chamada "Amida", e que dá direito a prêmios. No jogo de bonificação você tem 5 caminhos à sua escolha. À medida que avança pelo caminho selecionado, o Sapo Xulé vê-se diante de encruzilhadas. Nessa altura, ele precisa virar à direita ou à esquerda, sempre seguindo o caminho inicial na direção ascendente. Assim procedendo, depois de várias encruzilhadas, ele chegará ao alto do "Amida". Então, você recebe o prêmio que se acha no fim do caminho. Para entrar no jogo de bonificação, é preciso ter acumulado sacos de moscas encontrados no trajeto da rodada anterior.

É com eles que você faz suas apostas. Quanto mais sacos de moscas tiver, mais caminhos pode seguir para receber prêmios. Se você não tiver adquirido nenhum saco de moscas na rodada precedente, aparece na tela o visor "Sem Bônus". Isso significa que você não pode disputar o jogo de bonificação.

Como Proceder no Jogo de Bonificação

Na tela, aparece a imagem com 5 caminhos a escolher.

Selecione, com o Botão D, o caminho que você quer que o Sapo Xulé siga. Depois de fazer a seleção, aperte o Botão 2: o Sapo Xulé aparece no ponto de partida do caminho selecionado.

Quando você não dispuser de mais sacos de moscas para continuar apostando, automaticamente o Sapo Xulé começa a movimentar-se através do "Amida", até chegar ao fim do caminho. É no fim de cada caminho que podem estar localizados, num templo, itens de prêmio e um buraco. Se o Sapo Xulé chega ao local de um item, você pode pegá-lo. Se o caminho seguido pelo Sapo Xulé fizé-lo a cair num buraco, você não recebe nada. Se dispuser ainda de dois ou mais sacos de moscas, você pode aumentar a quantia que deseja apostar ou o número de caminhos que quer selecionar.

1- Sapo Xulé

2- Caminho inicial



Para aumentar o valor da aposta

Aumentando o valor de sua aposta num determinado caminho, você pode receber mais itens no final desse mesmo caminho.

Em outras palavras: você recebe 1 item para cada saco de moscas apostado. Para fazer isso, assim que o Sapo Xulé aparecer no ponto de partida, aperte o Botão 2 novamente: será apostado mais um saco de moscas. Se quiser diminuir o valor da aposta, aperte o Botão 1 e o saco de moscas será retirado.

Para aumentar o número de caminhos

Após o primeiro Sapo Xulé surgir no ponto de partida do primeiro caminho, aperte o **Botão D** para selecionar um segundo caminho. A seguir, aperte o **Botão 2** e um segundo Sapo Xulé aparece no ponto de partida do segundo caminho selecionado. E se você ainda tiver sacos de dinheiro disponíveis, o número de caminhos e de Sapos Xulé poderá ser aumentado ainda mais.

O Templo

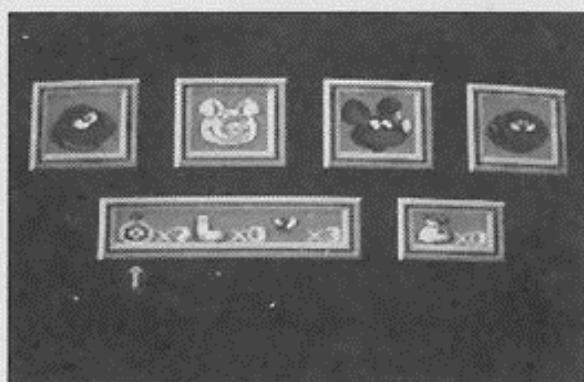
Quando o Sapo Xulé segue o caminho selecionado e chega a um templo, uma série de números começará a rodar, como uma máquina registradora. Para parar os números, aperte o **Botão 1**. O número mostrado então, indica o número de vidas extras que você recebe.

Os itens

Acumular diversos itens durante o percurso torna muito mais fácil sua missão através deste estranho mundo.

Os itens estão dentro de ovos caídos ao longo do caminho. Às vezes aparecem após você derrotar uma das criaturas sobrenaturais.

Ao encontrar um ovo, movimente o Sapo Xulé até perto dele e abra-o, golpeando-o. Pode acontecer, às vezes, do ovo não conter ítem algum. E, o que é pior, alguns ovos contêm criaturas inimigas!



Para pegar o item que aparecer, ponha o Sapo Xulé em contato direto com ele. Não há limite ao número de itens que você pode carregar. Você pode verificar quantos e quais tipos você tem no momento, consultando os números mostrados na imagem dos ITENS.

Uso dos itens

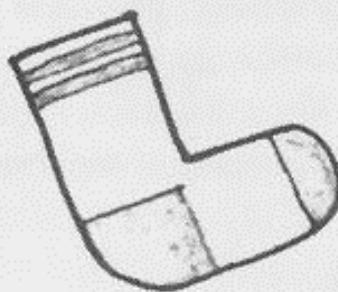
Os itens servem para derrotar criaturas inimigas e também para transformar o Sapo Xulé em outros animais. Quando quiser utilizar um determinado item, aperte o **Botão "PAUSA"** no console. A imagem dos itens aparecerá na tela. Aperte o **Botão D** para movimentar a seta para a direita ou para a esquerda, a fim de selecionar o item que deseja utilizar. Depois, aperte o **Botão 2** para iniciar a utilização. Veja, no bloco seguinte, detalhes do funcionamento de cada item.

1- Poção mágica da Sibila.



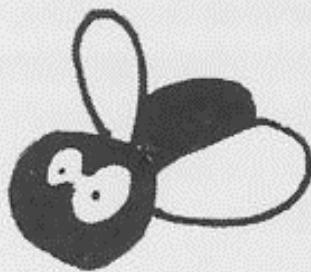
A poção mágica permite que você transforme o Sapo Xulé em outros animais. Quando este item é selecionado e o Botão 2 é apertado, uma das molduras que cercam as figuras de animais fica cor de laranja. Mexa o Botão D para a esquerda ou para a direita a fim de movimentar a moldura alaranjada, até que ela cerque a figura de animal no qual você quer transformar o Sapo Xulé. Aí, então, aperte o Botão 2. A cena voltará para a Imagem de jogo, agora com o Sapo Xulé na forma do animal que você selecionou.

2- Meia do Sapo Xulé



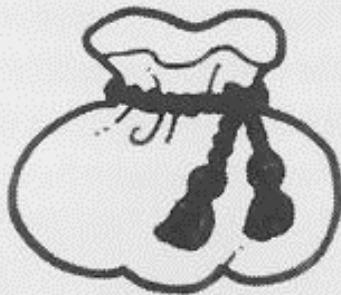
Ao selecionar este item, você volta imediatamente para a Imagem de Jogo. Esta começa, então, a tremer e a transformar-se em linhas curvas, enquanto raios de energia fluem através de toda área e liquidam todas as criaturas inimigas que lá se encontram.

3- Mosca Mágica



Também quando este item é selecionado, a Imagem de Jogo volta à tela. Quase no mesmo instante, e só por um certo tempo, aparece uma estrela ao redor do Sapo Xulé. Durante esse tempo, Sapo Xulé torna-se invencível. É só colocá-lo em contato com os inimigos e estes serão derrotados.

4- Sacos de Moscas



São usados nas apostas feitas durante o percurso dos caminhos já referidos, que lhe podem render novos itens e vidas nos "Jogos de Bonificação" ao final de cada rodada. Quando dispuser de dois ou mais sacos de moscas, você pode apostar num número múltiplo de caminhos ou aumentar o valor da aposta utilizando um único caminho.

5- Figuras de vidas adicionais



Você pode aumentar o número de suas vidas adicionais, sempre que uma figura de animal, idêntica àquela em que Sapo Xulé se transformou aparecer. É só alcançá-la e passar sobre ela para ganhar uma vida.

6- Tênis-bumerangue



Trata-se de um tênis especial que lhe será de grande auxílio. É um tênis raro que possui o tremendo poder de derrotar criaturas inimigas. Quando o tênis-bumerangue está no ombro do Sapo Xulé, utilize o Botão 1 para arremessá-lo e atacar inimigos. Ele volta depois de algum tempo, pronto para novos ataques. Enquanto o tênis-bumerangue estiver no ombro do Xulé, este não será atingido pelos inimigos, mesmo que entre em contato com eles. Porém, nesse caso, o tênis-bumerangue desaparece, voltando para dentro de um ovo. Para reencontrá-lo, você terá novamente que quebrar vários ovos até encontrar aquele onde o tênis-bumerangue está.

E Vamos Começar!

O jogo começa com você no papel do Sapo Xulé na Etapa 1-1. Vá logo distribuindo socos em seus inimigos, assim que eles atacarem. Ao achar o tênis-bumerangue dentro de um ovo, liberte-o para ele avançar contra os atacantes. No fim de cada etapa há um Monstro-Chefe aguardando por você, sua habilidade e sua bravura. Durante o jogo, você só pode movimentar-se da esquerda para a direita. Também não dá para voltar mais às áreas que desapareceram do lado esquerdo da tela.

Ao longo do trajeto que percorrer haverá lagos, cidades, ilhas flutuantes, ilhas de nuvens e trampolins. Surgirão, ainda, várias espécies de obstáculos, verdadeiras armadilhas: pontes que de repente desaparecem, escadas traiçoeiras, encostas escorregadias, bem como superfícies e forros repletos de agulhas. Todos eles podem reduzir o seu número de vidas.

Sua tarefa é achar o melhor jeito de ultrapassar esses obstáculos. Cabe a você decidir o que é melhor: enfrentá-los diretamente ou achar uma estrada no céu, para evitá-los.

A estrada

O mundo em que Sapo Xulé viaja é muito maior do que parece. Ao encontrar lugares suspensos no ar, que você possa alcançar, salte para saber o que há lá em cima. Talvez você descubra um caminho melhor através do céu. Ao invés de tentar desesperadamente manter o mesmo curso, é melhor buscar diferentes caminhos, a fim de decidir qual o melhor de todos. E o que é mais importante: não se esqueça de descobrir também o maior número possível de ovos.

A transformação

Assim que o Sapo Xulé achar a poção mágica da Sibila, estará apto a transformar-se em três diferentes animais. Cada um destes tem suas próprias características. Transformando o Sapo Xulé num deles, você se aproveita dessas características para vencer trechos difíceis da estrada.

Para novos detalhes sobre o uso da transformação, veja o bloco "Uso dos Itens".

1) Sapo



Esta é a forma original do Sapo Xulé que aparece no começo do jogo. Todas as suas características - caminhar, acelerar, poder de golpe, saltos longos e saltos elevados - obedecem sempre aos mesmos padrões.

2) Porcopum



Possui incrível capacidade para destruir paredes. Porém, uma vez que ele é pesadão, suas características restantes o tornam a pior das outras formas animais.

3) Ratopulga

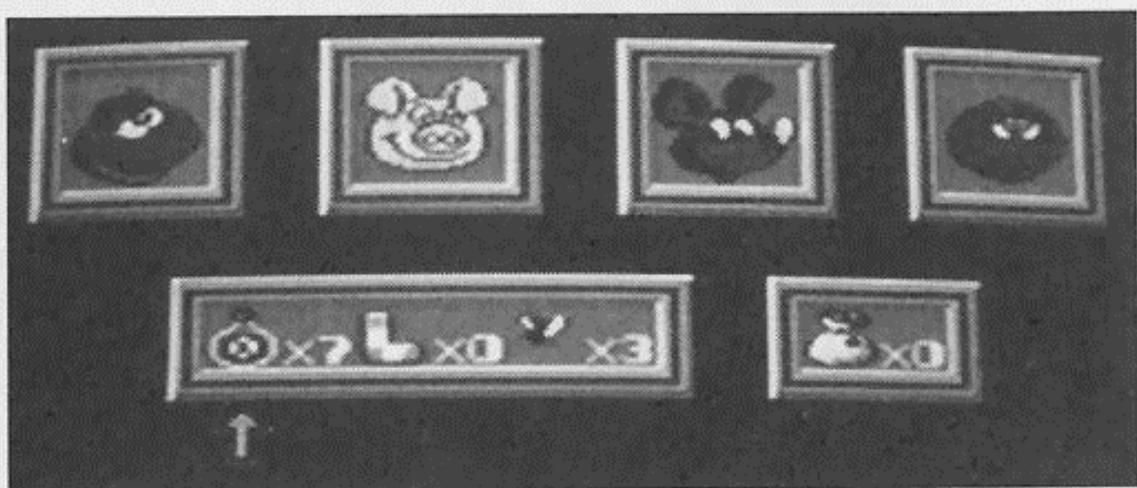


Saltos elevados são sua especialidade. O nível de suas demais características é levemente menor que o do Sapo Xulé.

4) Tartafede



É especialista em saltos longos e corrida veloz. Essas duas características são as melhores dentre todas as formas animais. Força nos golpes e altura nos pulos estão dentro dos padrões normais.



Descrição dos Inimigos

Criaturas estranhas :

1) Pockly Guy



2) Gabacho



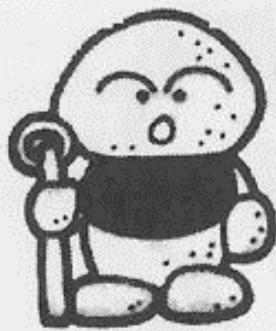
3) Red Hopper



4) Bun Bun Bee



5) Zico Zizo



6) Skull



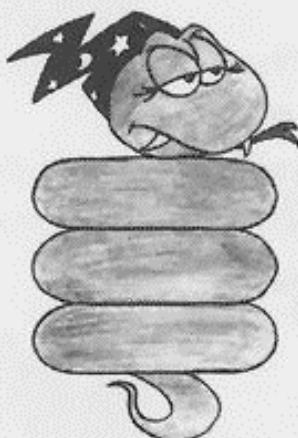
7) Aspônio, o girino



Os Monstros-Chefes

Aparecem na conclusão de cada etapa. Se um instrumento qualquer surgir na tela, use-o para derrotar o Monstro-chefe.

1) Sibila (Etapas 1 e 5)



Pode ser derrotada com a escopeta de ar comprimido que baixa do alto da tela. Se o Sapo Xulé pular sobre a escopeta, as balas saem do respectivo tambor. Então, atire as balas para atingir as partes centrais do monstro. Quando todas elas forem atingidas, o monstro desaparecerá.

2) Mosco (Etapa 2 e 4)



Trata-se de uma mosca gigante meio maluca. Quando o inseticida spray baixar do alto da tela, salte sobre o respectivo botão para pulverizar o Mosco. Lembre-se de que o inseticida só funciona se a lata deste ficar bem perto do Mosco.

3) Lagartão (Etapa 3 e 6)



Este personagem que nas rodadas anteriores segurava pacificamente os painéis, na verdade vem a ser o Monstro-chefe! Entretanto, ele tem um ponto fraco: a cabeça, que é bem frágil! Você pode derrotar este monstro saltando sobre sua cabeça.

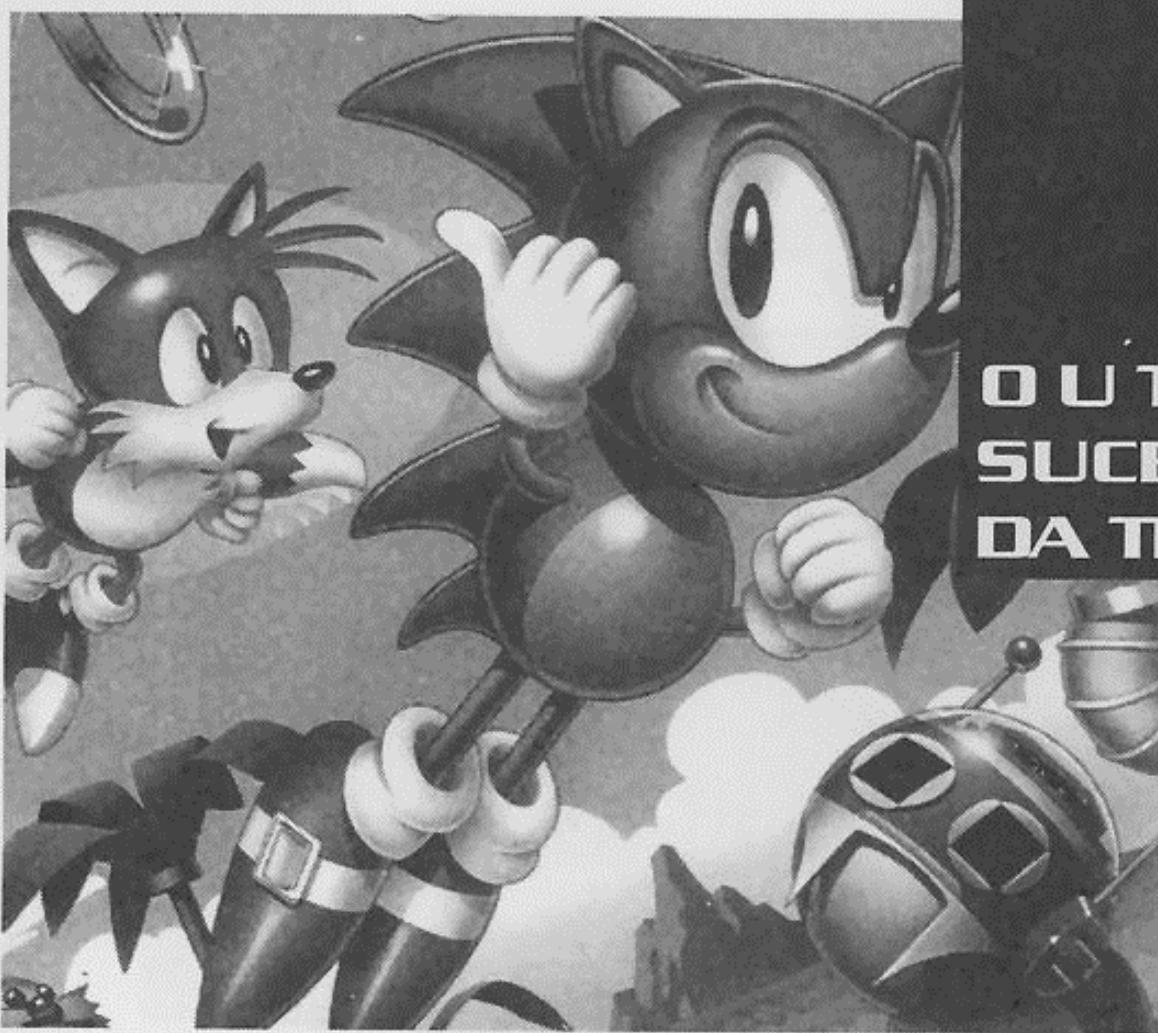
4) Sapo Boi (Etapa 7)



Ela vai entrar em luta mortal com você, lançando-lhe raios assustadores. Porém, assim que ele baixar do alto da tela, será a sua vez de atacar, arremessando-lhe bombas e golpeando as abas laterais do lança-raios.

Dicas Úteis

- Ao encontrar um lago extenso demais para ser pulado, você pode atravessá-lo pela própria superfície: acelere bastante sua velocidade e vá literalmente andando sobre a água, sem afundar. Utilize este mesmo método em muitas outras situações. Você também salta mais alto e mais longe se correr e tomar um bom impulso antes de saltar.
- É muito importante estar familiarizado com as características e as habilidades de cada animal em que o Sapo Xulé vai transformar-se. Assim, você tirará maior partido da transformação. Por exemplo, se precisar saltar para lugares altos, utilize a forma de um animal que pule bastante. Ou, se surgir uma parede em seu percurso, use a forma de um animal que possa derrubá-la.
- Use os postes flexíveis que encontrar para tirar vantagem de sua elasticidade e saltar mais alto e mais longe. Quanto mais velocidade e altura você conseguir ao agarrar-se ao poste, e apertando o Botão D no tempo certo, mais longe você conseguirá saltar.
- Há zonas de desvio camufladas ao longo do caminho. Localize-as com o auxílio do tênis-bumerangue. Este, ao estar no ar, poderá em certos momentos, bater em algo invisível, mas que indica ser essa uma zona de desvio. Para superá-la, jogue o tênis-bumerangue ao mesmo lugar repetidas vezes, até que ele consiga ultrapassar.
- Se avançar demais, após libertar o tênis-bumerangue, você corre o risco de perdê-lo.
- Os itens que adquirir, durante o percurso, no interior de ovos e nos jogos de bonus não podem ser usados contra os Monstros-chefes.
- Saltando no momento certo, Sapo Xulé pode estrelar inimigos no chão pulando sobre a cabeça deles. Fazendo isso repetidas vezes, consegue eliminá-los completamente.



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

SONIC CHAOS

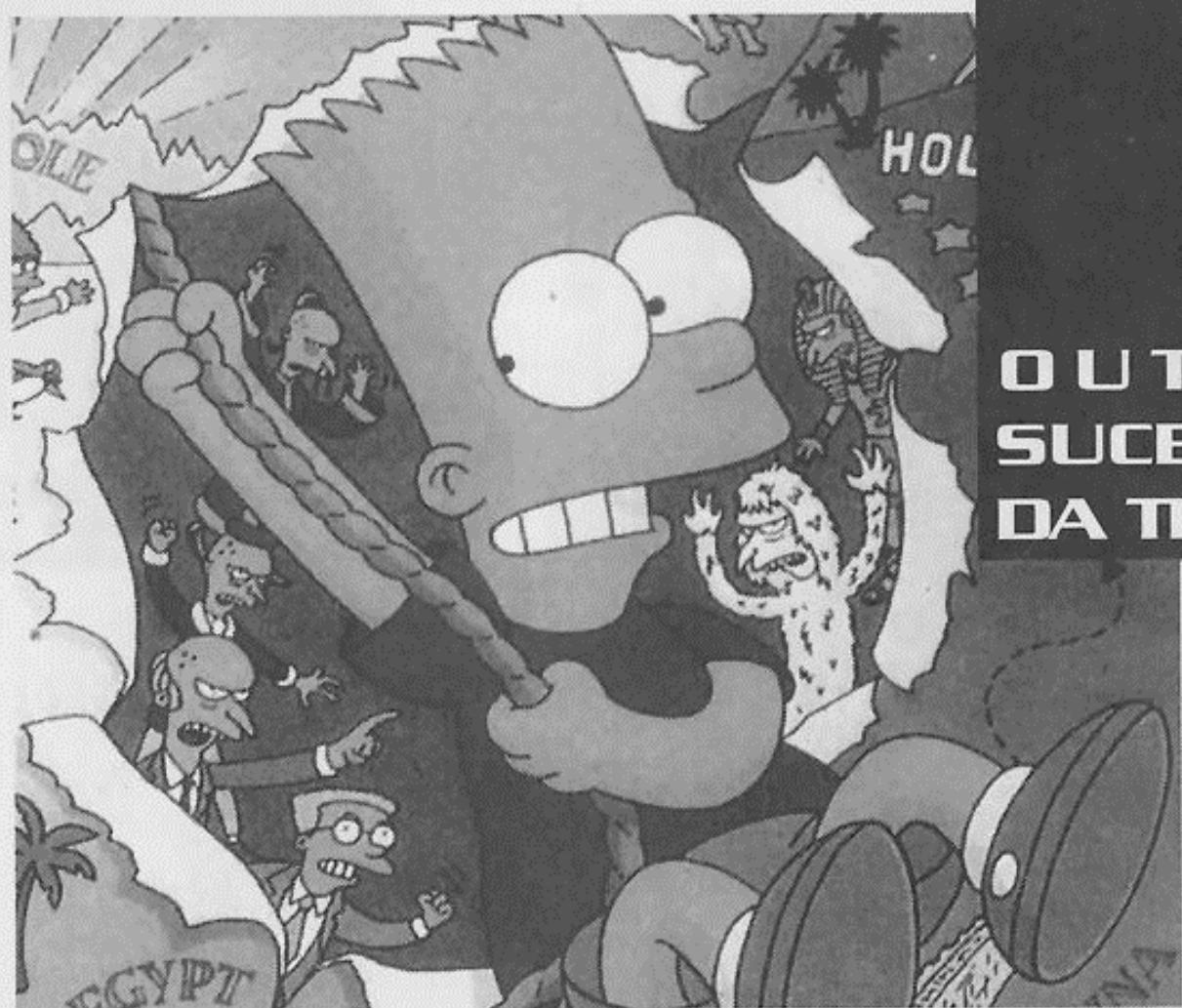
Caro amiguinho... da última vez que Dr. Robotnik foi visto, ele estava aos prantos por ter sido derrotado pelo Sonic. Isto foi em *Sonic the Hedgehog*, lembrou?

Pois é, agora estamos em *Sonic Chaos*, o mais novo sucesso deste grande porco-espinho. Aqui o problema é o seguinte: a ilha está sendo sacudida por terríveis explosões e a causa de tudo é que as Esmeraldas do Caos desapareceram da Caverna do Norte!

Para piorar, uma máquina voadora anda sobrevoando os céus da Ilha do Sul, pilotada por um sujeitinho de enorme bigode e nariz vermelho. Tudo ficou claro: Dr. Robotnik está de volta!

Junte-se a Sonic e Tails para reaver as Esmeraldas do Caos, em seis incríveis fases de muita emoção e velocidade. Tente trazer a paz de volta a ilha, mas não pense que esta vai ser a última aparição do Dr. Robotnik, pois aí, a brincadeira ficaria sem graça!

Master System



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

THE SIMPSONS - BART VS. THE WORLD

Parece impossível, mas Bart ganhou um prêmio num concurso de arte! Nosso culto amiguinho vai levar toda a família para uma caça ao tesouro ao redor do mundo. Na verdade, tudo não passa de uma armação do Sr. Montgomery Burns que perdeu milhões desde que Homer foi contratado para sua usina nuclear.

Burns está gastando uma fortuna com essa viagem só para eliminar esta família da face da Terra. Para isso ele conta com vários parentes importantes no mundo todo.

Tudo começa na China, onde a Grande Muralha transforma-se numa pista de skate. Depois vem o Pólo Norte - aqui Bart irá enfrentar uma criatura metade-homem, metade-monstro, metade-Burns. 3 metades??? É, fazer o quê? Bart ainda passa pelo Egito e dá uma parada para bagunçar o Vale dos Reis e a Esfinge. Depois vai para Hollywood, onde Eric von Burns, o temido diretor de cinema, fará de tudo para acabar com os Simpsons. Burns pensa que não deve ser muito difícil eliminar uma família tão patética. Prove que ele está redondamente enganado e divirta-se com a mais nova aventura dos Simpsons!

Master System

The Simpsons™ & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. © 1993 Acclaim Entertainment Ltd.
Todos os direitos reservados.
Distribuído sob licença de Acclaim Entertainment Ltd.



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

TEC TOY

© Paulo & Munhoz

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONEXÃO AMAZONAS