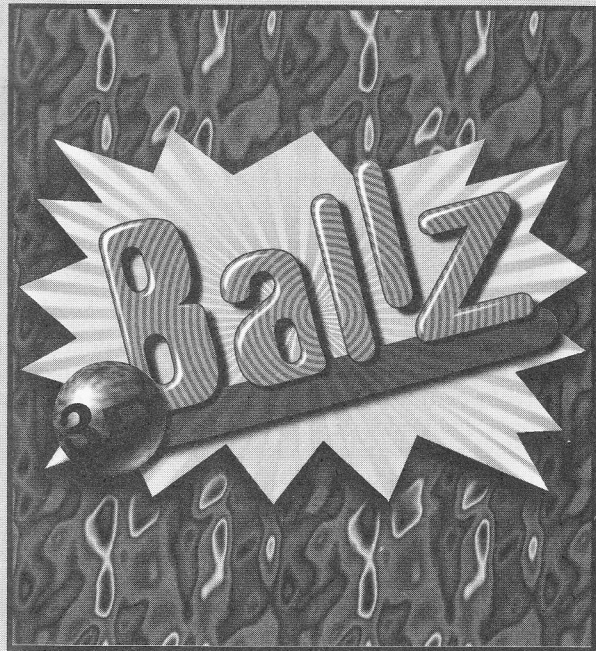


MEGA DRIVE®



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

SEGA ACCOLADE **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).

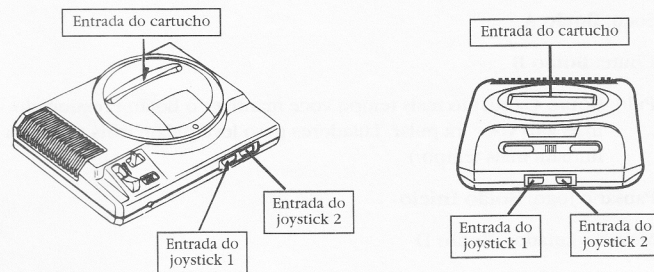
Durante o Jogo:

- 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.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

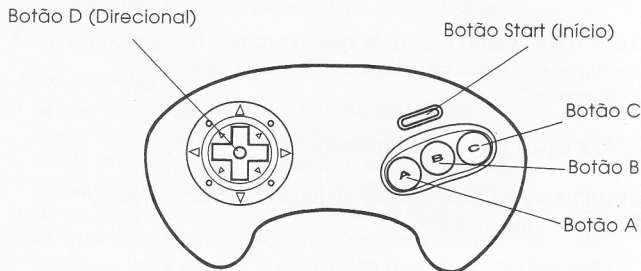
1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para jogar com 2 jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho BALLZ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. BALLZ é para um ou dois jogadores.

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



ASSUMA O CONTROLE!

Antes de começar a jogar Ballz, procure se familiarizar-se com os comandos dos joysticks e o que cada Botão faz. Além dos movimentos básicos, cada lutador de Ballz pode fazer uma variedade de movimentos especiais (veja a seção "Fichas dos Lutadores" mais adiante neste manual)



Movimentos Básicos (modo Normal)

Soco: **Botão A**

Chute: **Botão B**

Pulo: **Botão C** (quanto mais tempo você mantiver o Botão Pressionado, mais alto você irá pular. Lutadores peso leve pulam mais alto e/ou flutuam mais tempo.)

Pausar o Jogo: **Botão Início**

Mover o Lutador: **Botão D**

Movimentos Avançados de Ataque (Modo Normal)

Soco Baixo: **Botão A + Botão D** para baixo

Soco Direto: Avançar + **Botão A**

Soco Curto: Recuar + **Botão A**

Chute Baixo: **Botão B + Botão D** para baixo

Chute Direto: Avançar + **Botão B**

Chute Curto: Recuar + **Botão B**

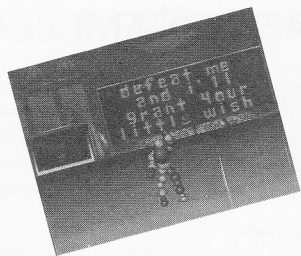
Bloqueando

Andar para trás e bloquear: Recuar

Bloqueio parado, abaixado: Recuar + **Botão D** para baixo.

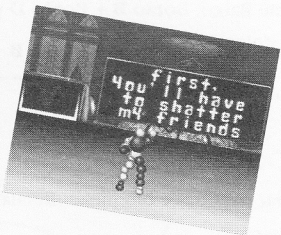
Bloqueio alto: Recuar + **Botão D** para cima.

Rolar quando for derrubado: **Botão A + Botão D** p/ cima ou p/ baixo.



**Algumas vezes
você joga com
o jogo**

**algumas vezes
o jogo joga
com você.**

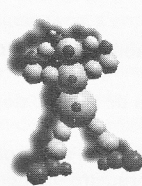


BALLZ é um combate de arena - puro, rude e simples. Você não precisa saber mais do que isso, portanto não pergunte. Você poderá ou nos derrotar ou cair! Não gostou? Diga.

Quem sou eu? Eu sou Jester, O Brincahão. Isto é tudo... O Brincahão.

Mago da Magia
Sultão dos Insultos
Tirano da Boca Suja
Duque das Dúzias
Aiatolá do Eu te disse
Deus dos Redondos

Você quer estourar as minhas Bolas? Boa Sorte. Vai levar algum tempo até você chegar no meu nível.



Ballz

Você está lutando por cintos, mas só está conseguindo soldas.
Você começa com loucuras e leva uma derrota.

Vá para o vermelho ou vai acabar morto.

Quer ir para verde? O seu relógio nós iremos limpar.

Avance para o azul quando você tiver uma pista.

Eu não irei apostar em você quando você chegar ao preto.

Pegue os cintos no caminho, porque você não poderá passar para a próxima fase sem eles. Você provavelmente não precisará saber disso, porque você estará provavelmente estará tomando ar, em algum lugar, no vermelho..

A propósito, é realmente importante que você pare e leia as mensagens duras no placar. Elas são minhas. Desta forma você irá se distrair, ficar perdido e perder - o que é exatamente o que eu quero que aconteça com você. Quando você perde, eu dou risadas. Ninguém nunca disse que a Arena de Ballz era um lugar divertido. Também, para deixar o lugar com um aspecto mais vivo, nós gostamos de projetar pequenos shows de slide na parede de trás. Se você estiver se saindo bem, nós colocaremos a sua cena na tela. É apenas mais uma distração...

Se, por algum milagre da genética, você conseguir chegar ao nível do Cinto Preto, você irá me enfrentar cara a cara. Estou morrendo de medo só de pensar nisso. Quando eu acabar de dar pontapés nas suas Bolas, você poderá colocar o vestido cor-de-rosa e pedir a uma menina se pode brincar com a boneca dela. Mas você não irá a lugar nenhum, até que você tenha um estilo de luta.

COMEÇO RÁPIDO

- 1 Quando a Tela do Brincalhão aparecer, pressione o **Botão Início** e o Menu Principal irá aparecer.
- 2 Pressione o **Botão Início** novamente e a Tela de Seleção do Lutador irá aparecer.
- 3 Pressione o **Botão Início** pela terceira vez, e a Tela da Arena irá aparecer. Você jogará como Kronk e o seu primeiro oponente será escolhido ao acaso.

O MENU PRINCIPAL

Pressione o Botão Início na Tela de Título para ver o Menu Principal. É aqui que você arruma o jogo de acordo com a sua vontade. É melhor verificar as Options (Opções) antes de escolher entre os Modos 1 Player Game (Jogo para 1 Jogador) ou 2 Player Game (Jogo para 2 Jogadores).



- 1 Player Game (Jogo para 1 Jogador) - Selecione um dos oito lutadores de Ballz (veja a seção "Seleção de Lutadores", mais adiante neste manual), depois lute através do desafio de oponentes para alcançar e derrotar o Brincalhão. Você ganhará uma nova cor de cinto para cada oponente que você derrotar. A cena de fundo muda juntamente com o novo componente que você encontrar. Você lutará até derrotar o Brincalhão ou ficar sem vidas (veja a seção "Difficulty (Nível de Dificuldade)", mais adiante neste manual).

- 2 Player Game (Jogo para 2 Jogadores) - Cada jogador escolhe um personagem (veja a seção "Seleção de Lutadores", mais adiante neste manual) e batalham um contra o outro. Vocês poderão até mesmo escolher o mesmo personagem para lutar. A cena de fundo é definida pelo jogador que tiver ganho o maior número de partidas. O vencedor de cada partida controla a câmera do Replay Instantâneo para a última rodada (veja a seção "Replay Instantâneo", mais adiante neste manual). Você poderá lutar quantas vezes quiser.
- Options (Opções) - Pressione o **Botão D** para cima e para baixo para selecionar uma categoria e depois pressione para a esquerda ou para a direita para mudar de opção. Quando todas as opções estiverem do jeito que você quiser, selecione Exit (Saída) e pressione o **Botão Início** para voltar para o Menu Principal.

Match Wins (Lutas Ganhas - apenas no modo para 2 jogadores):

Define o número de rodadas que você precisa vencer para ganhar uma partida: 1-out-of-1 (1 de 1), 3-out-of-5 (3 de 5), 6-out-of-11 (6 de 11), ou 11-out-of-21 (11 de 21).

Nota: No Modo para 1 Jogador você deverá vencer 2 rodadas em 3 para passar para o próximo oponente.

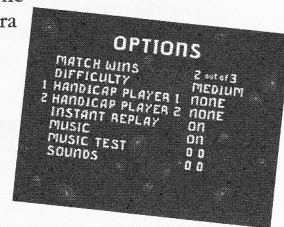
Difficulty (Dificuldade - apenas no modo para 1 jogador):

Define o número de Vidas por Jogo - Easy (Fácil) = 6, Medium (Médio) = 3, Hard (Difícil) = 1. O jogo termina quando terminarem as suas vidas.

Handicap (apenas no modo para 2 jogadores):

Muda o tamanho do dano causado pelo ataque de cada jogador. Handicaps mais altos - por exemplo, Blue (Azul) ou Black (Preto) - causam danos maiores.

Instant Replay (Replay Instantâneo): Permite que você desligue essa característica entre as partidas.



Music (Música): Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para ligar ou desligar a música.

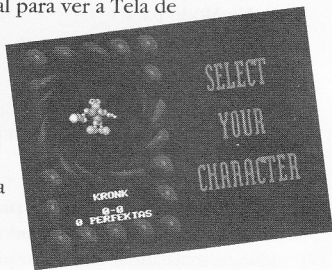
Music Test (Teste de Música): Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para escolher o número de uma canção e depois pressione o **Botão A** para escutar a música.

Sounds (Sons): Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para selecionar o número de um efeito sonoro e depois pressione o **Botão A** para escutar o som.

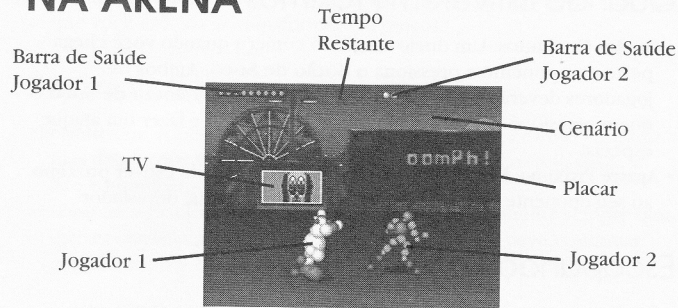
- **Controller (Joystick)** - Selecione Controller e pressione o **Botão Início** para ir para a Tela de Ajuste do Joystick. Pressione o **Botão D** para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita para selecionar a configuração do Joystick. Pressione o **Botão Início** para voltar para o Menu de Opções.

SELEÇÃO DE LUTADORES

Selecione 1 Player Game (Jogo para 1 Jogador) ou 2 Player Game (Jogo para 2 Jogadores) no Menu Principal para ver a Tela de Seleção de Lutadores. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita até que o lutador que você deseja seja mostrado (o nome do lutador, o recorde de partidas ganhas/perdidas e o número de Perfektas será mostrado embaixo da sua imagem). Pressione o **Botão Início** para avançar para a arena.



NA ARENA



Regras Gerais

- A saúde do seu lutador é mostrada pela linha de bolas de vida no topo da tela. Quando acabarem as suas bolas, o seu lutador é derrotado e você perde a rodada.
- Cada rodada dura 99 segundos.
- Quando o tempo acabar, o Brincalhão puxa o tomado de ambos os lutadores, retirando todo o seu poder em poucos segundos. Quem tiver maior número de bolas de vida sobrando no final da rodada irá vencer. O outro oponente será derrotado.
- No Modo para 1 Jogador cada partida será sempre uma melhor de três. O primeiro lutador que ganhar duas rodadas será o vencedor. No Modo para 2 Jogadores, você poderá mudar as características da partida para 1 de 1, 3 de 5, 6 de 11, ou 11 de 21 (veja "Options" (Opções), neste manual).
- Um Perfekta é ganho se você derrotar o seu oponente sem nenhum dano ao seu lutador (Uma bola de fogo irá aparecer na TV.)
- Os Chutes são mais lentos que os Socos, mas causam maior dano.
- Se você for acertado três vezes em seguida sem bloquear ou revidar, o seu lutador ficará tonto.

Quando Estiverem Próximos

- **Duelos Conjuntos:** Um duelo conjunto começa quando você chega perto do oponente e pressiona o **Botão de Soco**. Ambos os jogadores deverão então pressionar rapidamente o **Botão de Soco** e quem pressioná-lo mais rápido irá ganhar o duelo e fazer um ataque especial.
- **Agarre Próximo:** Presione o **Botão de Chute** quando estiver próximo ao seu oponente para agarrá-lo e executar um ataque devastador.

Escapando

- Sempre que você estiver agarrado pelo seu oponente, tonto, ou incapacitado de alguma forma, tente pressionar o **Botão de Soco** rapidamente para escapar ou se recuperar.

Movimentos Especiais

- Os lutadores de Ballz têm muitos movimentos especiais. Uma pequena amostra desses movimentos está listado na Seção “Fichas dos Lutadores”. O resto você terá de explorar e descobrir sozinho.
- Alguns movimentos especiais funcionam apenas quando você estiver abaixado ou no ar.

Defesa Aérea

- Cada lutador tem um tipo de defesa aérea (ex. o movimento de Boomer - **Botão D** para cima + **Botão de Soco**). Esses movimentos irão provocar danos nos oponentes que tentarem atacá-lo pelo ar (veja a seção “Fichas dos Lutadores”, mais adiante no manual).

Movimentos Metamorfósicos

- Combinações secretas irão permitir que você se transforme em qualquer um dos 8 lutadores para tirar vantagem dos diferentes estilos de luta.

- Você ficará transformado no novo lutador até o fim da rodada (ou até que você escolha se transformar em outro).

Pedindo Clemência

- Permite que você ganhe a sua saúde de volta quando estiver cansado mas deixa você vulnerável enquanto você estiver fazendo isso... e isto é humilhante.
- Pressione o **Botão D** para baixo várias vezes rapidamente sempre que estiver cansado para começar a humilhar-se. Você deve continuar pressionando o **Botão D** para baixo para ganhar saúde de volta.

Zombarias

- Fazendo a zombaria aumentará o poder de dano no ataque seguinte de cada jogador. As zombarias são acumulativas: fazendo várias em seguida aumentará ainda mais o dano.
- Para fazer uma zombaria, pressione o **Botão de Soco + Botão de Chute + Botão de Pulo** (todos ao mesmo tempo).

Explosões e Ciclones

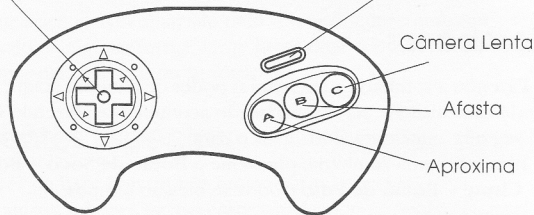
- Alguns movimentos especiais (ex. explosão, tornado) causarão dano aos oponentes mesmo se eles estiverem bloqueando o golpe.
- Se um movimento de ataque de explosão ou ciclone for executado mas o oponente não for acertado, o jogador que executou o movimento acabará inútil até que o oponente o acerte.

Nota: Se você quiser mudar as Opções, o Modo de Jogo (1 ou 2 jogadores), ou fazer outras mudanças, pressione “Reset” (Recomeçar) para voltar para a Tela do Logotipo de Ballz (o recorde de partidas ganhas/perdidas para o Jogador 1 ou o Jogador 2 voltará para 0.)

REPLAY INSTANTÂNEO

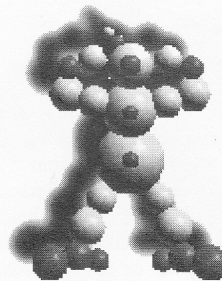
Quando uma partida completa é vencida, o vitorioso ganha o direito de ser o "diretor" de um Replay Instantâneo da última rodada da partida.

Mova a câmera para:
cima/baixo
esquerda/direita



Nota: No modo de 1 jogador, se um chefe ou outro oponente vencer a partida, o Replay Instantâneo não estará disponível.

FICHAS DOS LUTADORES



Boomer

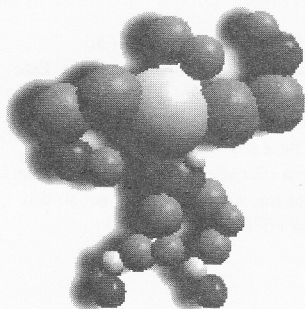
Tente jogar com ele. Você não precisará mudar muito a sua cara. Este cara fará tudo para dar uma boa gargalhada, mas ele não é nenhuma piada. Se a sua cabeça de Palhaço Surpresa não acertá-lo, a sua risadinha irritante irá. Apenas lembre-se: só dói quando você ri.

NÍVEIS (1-5)

●●● Velocidade	● Ataques de Carga
●●● Danos por Soco	● Danos por Ataque Aéreo
●●● Danos por Chute	●●●●● Danos por Explosão/Ciclone
●●●●● Ataques de Míssil	● Outros Movimentos Especiais
●●●● Dano por Arremesso	●● Defesa
●●●● Dano de Conjunto	●●● Defesa Aérea

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Chute Esquerdo com o Pé:	◀, ◀, Chute
Arremesso de Cabeça:	Recuar, avançar, Soco
Palhaço Surpresa:	▲ + Soco
Autodestruição:	▶, ▼, ◀, ▲, Soco
E mais 4...	



Bruiser

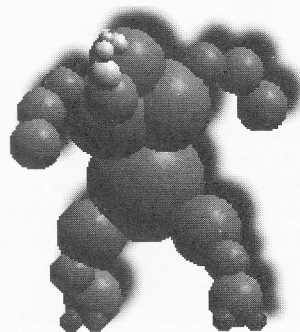
Se cérebros fossem dinamites, este cara não seria capaz de estourar o seu nariz. Não se preocupe em causar danos cerebrais. Você não poderá acertar o que ele não tem. Mas Bruiser não precisa disso. Não com a capacidade de bater que ele tem. Você ficará chocado quando você o vir.

NÍVEIS (1-5)

- | | |
|-----------------------|---------------------------------|
| ●●● Velocidade | ●● Ataques de Carga |
| ●●●● Danos por Soco | ●●● Danos por Ataque Aéreo |
| ●● Danos por Chute | ●●●● Danos por Explosão/Ciclone |
| ●●● Ataques de Míssil | ●●● Outros Movimentos Especiais |
| ●● Dano por Arremesso | ●●● Defesa |
| ●● Dano de Conjunto | ●●●● Defesa Aérea |

MOVIMENTOS ESPECIAIS

- Giro para a esquerda: ◀, ◀, Chute
 Giro para a direita: ▶, ▶, Chute
 Carrinho: ▼, ▼, Soco
 Torqueno: ▶, ▼, ◀, ▲, Soco
 E mais 11...



Crusher

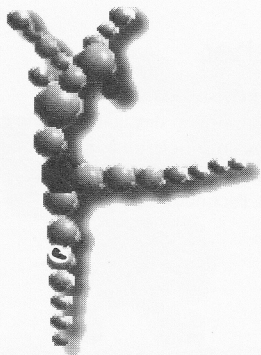
Um caso triste. Este mutante se move um pouco devagar, mas ele é poderoso o suficiente para derrotar qualquer lutador com um par de golpes. Esconda-se do chifre.

NÍVEIS (1-5)

- | | |
|-------------------------|---------------------------------|
| ● Velocidade | ●●●●● Ataques de Carga |
| ●●●●● Danos por Soco | ●●●● Danos por Ataque Aéreo |
| ●●●●● Danos por Chute | ●●●● Danos por Explosão/Ciclone |
| ●● Ataques de Míssil | ●●● Outros Movimentos Especiais |
| ●●●● Dano por Arremesso | ●●●●● Defesa |
| ●●● Dano de Conjunto | ●● Defesa Aérea |

MOVIMENTOS ESPECIAIS

- Carga: Avançar, avançar, avançar
 Esmurrar: Ganhe o duelo conjunto (soque quando próximo)
 Gancho com Chifre: Recuar, avançar, Soco
 E mais 8...



Divine

Alguém já lhe disse que você luta como uma garota? Ah - você gostaria! Divine é a prima dona do dano com uma fixação pelo Bolshoi. Não ria. Ela já chutou um monte de Bolas. Rápida e terrível, ela chuta e faz um monte de barulhos gemidos e zunidos de meninas. Ela também é fácil de derrubar. Divine pode servir, mas não consegue agüentar.

NÍVEIS (1-5)

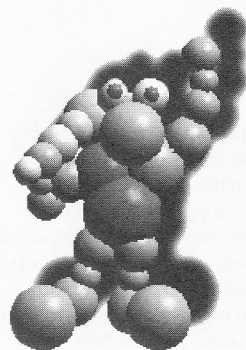
●●●●● Velocidade	● Ataques de Carga
●● Danos por Soco	●●●●● Danos por Ataque Aéreo
●●●●● Danos por Chute	●●● Danos por Explosão/Ciclone
● Ataques de Míssil	●● Outros Movimentos Especiais
●●● Danos por Arremesso	●●● Defesa
●●●● Danos de Conjunto	●●● Defesa Aérea

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Rodar e Jogar: Soco + Chute quando próximo

Espancando: Ganhe o duelo conjunto (soque quando próximo)

Tesoura Reversa de Cabeça: Avançar, avançar, avançar
E mais 9...



Kronk

Você sabe o que eles dizem. Se o seu único instrumento fosse um martelo você iria tratar qualquer problema como um prego. Tudo o que Kronk tem é a sua clava... portanto ele vê tudo à sua volta como alguma coisa que precisa ser acertada.

NÍVEIS (1-5)

●●●● Velocidade	●●● Ataques de Carga
●●● Danos por Soco	●● Danos por Ataque Aéreo
●● Danos por Chute	● Danos por Explosão/Ciclone
●● Ataques de Míssil	●● Outros Movimentos Especiais
●●●● Danos por Arremesso	●●● Defesa
●●●● Danos de Conjunto	●●●● Defesa Aérea

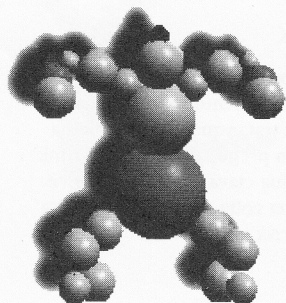
MOVIMENTOS ESPECIAIS

Clava Alta: ▲, Soco

Curva Alta: Recuar, ▲, Soco

Monte: Chute (quando próximo)

Abaixar, Mergulhar & Rolar: Avançar, avançar, avançar
E mais 6...



Tsunami

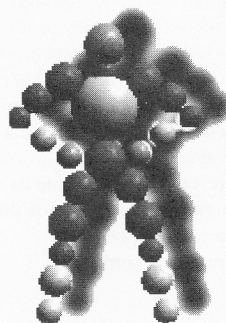
Este cara pode parecer uma concha. A única coisa mais mortal que o seu golpe é o tédio que você sente enquanto ele passa por todo o seu ritual. Diferente dos outros Lutadores, Tsunami tem orgulho. É preciso dizer, fica envergonhado de lutar contra palhaços e gorilas. Mas, no verdadeiro modo do Leste, o Sumô "usa" a sua vergonha para derrotar os inimigos.

NÍVEIS (1-5)

●●	Velocidade	●●●●●	Ataques de Carga
●●●●●	Danos por Soco	●●●●	Danos por Ataque Aéreo
●●●	Danos por Chute	●●	Danos por Explosão/Ciclone
●	Ataques de Missil	●●●●	Outros Movimentos Especiais
●●●●●	Dano por Arremesso	●●●●	Defesa
●●●	Dano de Conjunto	●●●	Defesa Aérea

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Carga de Sinos: Avançar, avançar, avançar
Chute Cambalhota Mortal: Recuar, Avançar, Pulo
Transformar em Tsunami: ◀, ▶, Soco + Pulo
E mais 5...



Turbo

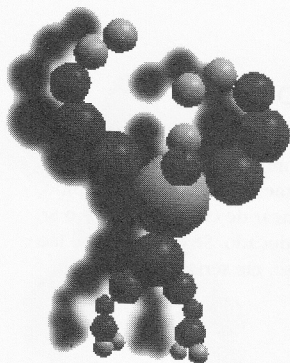
A máquina original de 98 libras que assistiu muitos filmes infantis politicamente corretos. Voa rápido, pode atacar de cima, mas ele é o Sr. Super-Educado. Se ele não fosse tão poderoso, ele seria uma piada.

NÍVEIS (1-5)

●●●●	Velocidade	●●●	Ataques de Carga
●●●	Danos por Soco	●●●●	Danos por Ataque Aéreo
●●●	Danos por Chute	●	Danos por Explosão/Ciclone
●●	Ataques de Missil	●●●●	Outros Movimentos Especiais
●●●●	Dano por Arremesso	●●●	Defesa
●●●●	Dano de Conjunto	●●●	Defesa Aérea

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Chute Rotatório de Carga: Avançar, avançar, avançar
Voar/ Pairar: Pulo, Chute + Pulo
Super estouro: Avançar, avançar + Soco
E mais 4...



Yoko

O macaquinho original - um macaco completamente desajustado. Nunca se sabe o que vai acontecer quando você entra na floresta. Yoko acha que os macacos são muito mais espertos do que os humanos - e você não conseguirá provar o contrário!

NÍVEIS (1-5)

●●● Velocidade	●●●●● Ataques de Carga
●● Danos por Soco	●●●●● Danos por Ataque Aéreo
●● Danos por Chute	● Danos por Explosão/Ciclone
● Ataques de Míssil	●●●●● Outros Movimentos Especiais
●●●●● Dano por Arremesso	●●● Defesa
●● Dano de Conjunto	●●●●● Defesa Aérea

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Volta para Trás: ▲ , Chute
Agarrar o mastro e balançar: Pulo, ▲ , ▲
Pum assustador: Recuar, Recuar, Recuar, Recuar
E mais 13...

OS CHEFÕES

Os lutadores Chefões são, geralmente, mais poderosos do que os lutadores personagens. Os chefões não podem ser pegos e arremessados, nem ficam tontos. Não podemos falar muito sobre eles porque não queremos estragar a surpresa, mas a maioria tem algum "Calcanhar de Aquiles".

Cuidados com o seu Cartucho

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo a qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega Drive possam descansar.

Ballz foi criado por PF. Magic, Inc. Ballz e PF. Magic são marcas registradas de PF. Magic, Inc. ©1994 PF. Magic, Inc.
Licenciado por Accolade, Inc. Todos os direitos reservados.
Distribuído sob licença de Accolade, Inc.



**OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY**

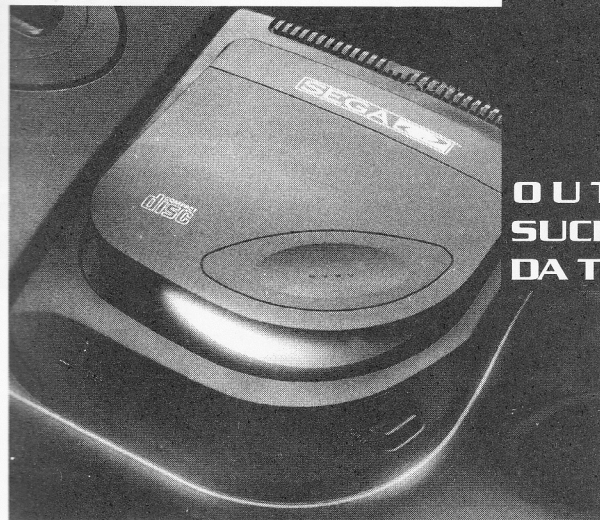
ETERNAL CHAMPIONS™

"Eu sou o Eterno Campeão, responsável por este vasto complexo de luta. Meu objetivo é estabelecer o equilíbrio na Terra. Mas infelizmente, por um fatídico acontecimento, 9 indivíduos foram mortos antes da hora certa. Eu observei suas curtas vidas e esperei ansiosamente pelo momento de dar a eles uma nova chance. Tristemente, eu só poderei conceder a um deles o presente da vida. Por esta razão a competição deve começar..."

Você quer ser o grande vitorioso? Então prepare-se para este incrível jogo de luta, com 24 Mega de gráficos perfeitos, 9 lutadores fantásticos - especialistas em 11 diferentes estilos de artes marciais e treinos com inimigos que parecem holografia! Quando estiver pronto, decida o cenário da batalha, escolha entre muitas armadilhas e fique arrepiado com a velocidade da ação!

E que vença o melhor!

MEGA DRIVE



**OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY**

SEGA CD

Tudo o que você sempre quis em um video game, mas ninguém tinha tecnologia para oferecer, chegou para o seu Mega Drive: Sega CD!

Encaixado no seu Mega Drive, o Sega CD possibilita o uso de jogos em Compact Disc, com enorme capacidade de memória, imagens digitalizadas, gráficos fantásticos e o incomparável som do CD!

Muitos títulos já estão disponíveis, e cada vez mais a qualidade e variedade dos CD-Games está evoluindo. Além disso, com o Sega CD, você poderá ouvir CDs de música com a mesma qualidade de um Compact Disc Player normal!

MEGA DRIVE

**SEGA CD
SÓ PARA
MEGA DRIVE**



**OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY**

DISNEY'S ALADDIN

Procurando aventura? Suba no tapete e entre nesta incrível história, que vem diretamente do maior sucesso do cinema para o seu Mega Drive! Agora você é Aladdin, que vivia aprontando com seu fiel amigo Abu, até descobrir sua grande paixão: a Princesa Jasmine! E não foi só ela que você encontrou. Através dos perigos da Caverna das Maravilhas você achou a lâmpada. E o mais fantástico (e lunático) ser do universo: o Gênio!

São 16 Mega que garantem toda a qualidade dos desenhos Disney. E com a trilha sonora vencedora do Oscar da Academia®! Considerado o melhor jogo para Mega Drive pela revista americana Electronic Gaming Monthly! Aladdin, a Princesa Jasmine e até mesmo Abu garantem: seus próximos dias serão das arábias!

© Disney. Virgin Games é marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd.
Oscar da Academia é marca registrada de
Academy of Motion Pictures and Sciences.

MEGA DRIVE

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

Nºco 034 925252

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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