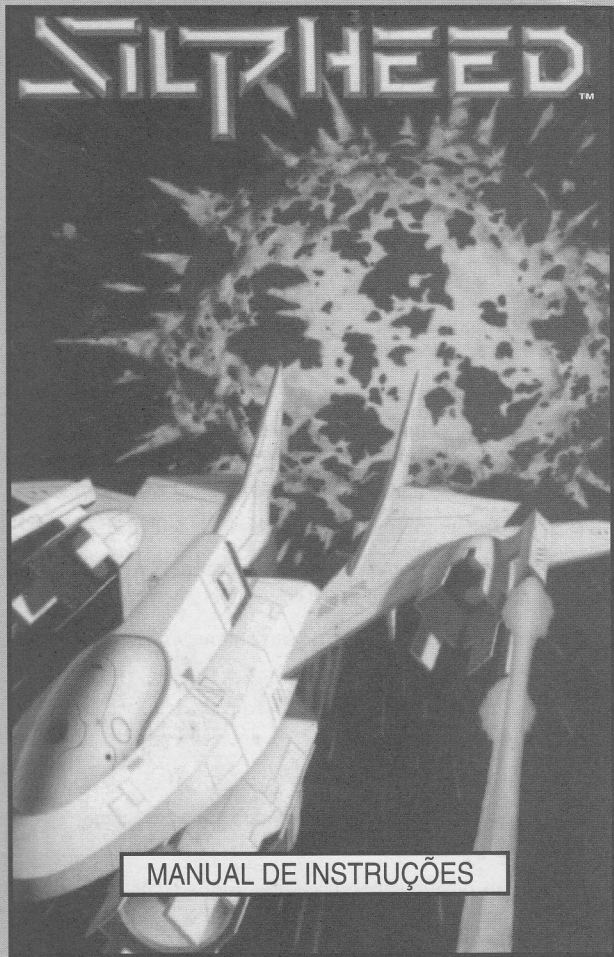


SEGA CD



TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
DISTRIBUÍDA POR
DORVHEÇA O AMAZONAS

SEGA



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).

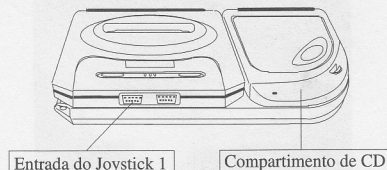
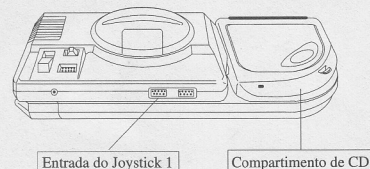
Durante o jogo:

- 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.

Como Colocar o CD no SEGA CD

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1 e o SEGA CD.
2. Ligue o MEGA DRIVE, verificando antes se ele está sem cartucho. O logotipo SEGA CD aparecerá.
3. Coloque o CD no compartimento, com o nome para cima, conforme explica o manual do SEGA CD. Feche a tampa do compartimento.
4. Pressione o **Botão Início (START)** quando a mensagem PRESS THE START BUTTON aparecer.
5. Pressione o **Botão RESET** a qualquer momento, para sair e reiniciar o jogo. A tela com o logotipo SEGA CD retornará.
6. SILPHEED™ é para 1 jogador somente.

IMPORTANTE: Somente retire o CD do compartimento com o MEGA DRIVE desligado.

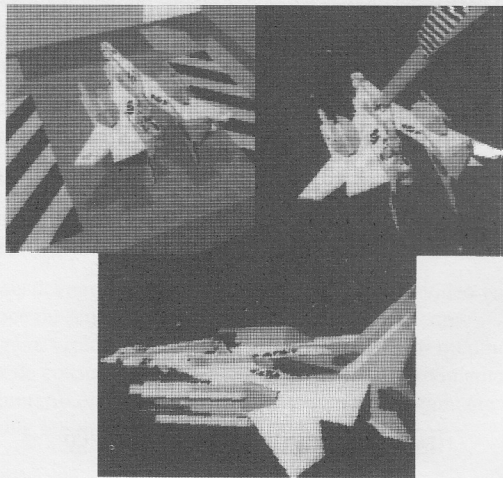


Destino: Terra

No ano 3076, uma frota não tripulada da força espacial solar iniciou subitamente um ataque às Colônias Planetárias. O Sistema Grayzon, que integra e controla toda a rede galáctica a partir da Terra, foi seqüestrado eletronicamente por um grupo terrorista desconhecido. O líder dos terroristas apresentou-se solenemente como "Zakalite".

Os sobreviventes da União Galáctica e a Frota das Colônias Planetárias reuniram todas suas forças para atacar "Zakalite". Sessenta e quatro anos-luz estendem-se ao longo do seu caminho até o Sistema Solar.

Após uma drástica reestruturação e um acréscimo de diversos aperfeiçoamentos ao caça tático espacial SA-77 *Silpheed*, seu último recurso, a frota remanescente iniciou o contra-ataque. Seu destino: o planeta-mãe, a Terra.

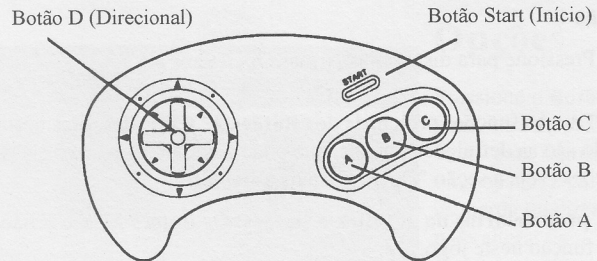


A Longa Jornada para Casa

Como piloto do *Silpheed*, você terá que atravessar 11 fases até atingir a Terra e reconduzir o Sistema Grayzon às mãos de seus legítimos donos. Você estará equipado com duas Armas Principais, esquerda e direita, e uma Arma Opcional, podendo escolher a partir de um arsenal, que cresce à medida que você acumula pontos. Para a defesa, o *Silpheed* possui uma Blindagem, que pode resistir a até seis avarias. Você irá acumular pontos, restaurar sua Blindagem e adquirir outros poderes especiais, à medida que for apanhando objetos.

Assuma o Controle!

Você terá que enfrentar uma enorme extensão de espaço e constantes ataques terroristas. O destino do *Silpheed*, e da própria Terra, depende de sua habilidade nos botões do joystick.



Botão D:

- Pressione para cima ou para baixo para mover-se pela Tela de Opções.
- Pressione para a direita ou esquerda, para alterar as respostas na Tela de Opções.
- Pressione para pilotar o *Silpheed*.

Botão Início:

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para avançar pelas telas que não fazem parte do jogo.
- Pressione para fazer uma pausa e para reiniciar o jogo.

Botões A e C:

- Pressione para disparar a Arma Principal.

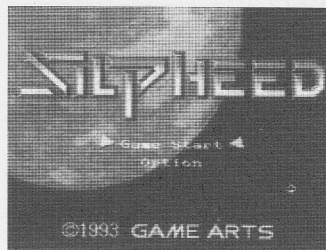
Botão B:

- Pressione para disparar as Armas Opcionais.

NOTA: As funções principais dos **Botões A, B e C** descritas nesta seção são as definições iniciais, que podem ser alteradas na Tela de Opções (veja a seção "Opções", mais à frente).

Aos proprietários do Joystick 6 Botões: Os Botões X, Y e Z não têm função neste jogo.

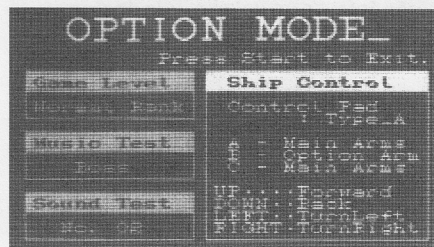
Iniciando



Quando você ligar o Mega Drive, aparecerá o logotipo da SEGA, seguido pelo logotipo da GAME ARTS. Espere alguns segundos, e você poderá dar uma olhada geral no SILPHEED e ver a partida da frota. Para mover-se até a Tela de Apresentação, pressione o **Botão Início**, ou simplesmente

espere o término da cena. Pressione novamente o **Botão Início**, e aparecerão as opções GAME START (Iniciar Jogo) e OPTIONS (Opções). Use o **Botão D** para selecionar uma dessas duas opções, e, em seguida, pressione o **Botão A, B, ou C** ou o **Botão Início** para partir direto em direção à Terra, ou dar uma olhada nas definições do jogo.

Opções



Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para iluminar uma opção; e para a esquerda ou direita para alterar as respostas.

GAME LEVEL (Nível do Jogo): oferece as opções NORMAL ou HARD (Difícil). Define o nível de dificuldade da sua viagem.

MUSIC TEST (Teste de Música): permite que você escute uma amostra da trilha sonora de cada uma das fases do jogo. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para selecionar a fase. Os **Botões A, B,** ou **C** param e iniciam a música.

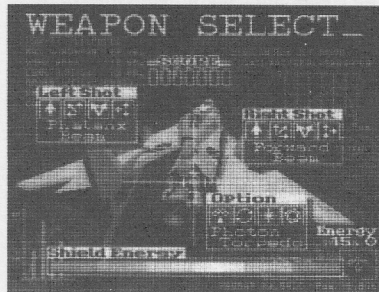
SOUND TEST (Teste de Som): permite que você escute uma amostra dos efeitos sonoros do jogo. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para mudar o som e o **Botão A, B,** ou **C** para ver como é cada som.

SHIP CONTROL (Controle da Nave): define as funções dos **Botões A, B** e **C**. Você pode usar dois quaisquer para disparar suas Armas Principais e um para a Arma Opcional, ou vice-versa. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita até aparecer na tela a definição desejada.

Satisfeito? Pressione o **Botão Início** para voltar à Tela de Apresentação.

Em Frente!

Se você selecionar GAME START na Tela de Apresentação, aparecerá uma Tela de História. Aproveite para obter algumas informações básicas ou pressione o **Botão Início**, para aparecer na tela a mensagem STAGE 1 (Fase 1). Espere alguns segundos, e a ação será iniciada.



Na fase 1, suas armas são fixas. Antes de iniciar as fases seguintes, depois das Telas de História, irá aparecer uma tela com o título WEAPON SELECT (Seleção de Arma). Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para mover o cursor entre as opções e o

Botão A, B, ou **C** para confirmar a seleção. Em seguida, vá para a próxima arma. Quando tiver feito as seleções em LEFT SHOT (Arma Principal Esquerda), RIGHT SHOT (Arma Principal Direita) e OPTION (Arma Opcional), pressione o **Botão Início**, e você avançará para o Nome da Fase.

Armas

O *Silpheed* possui quatro Armas Principais e quatro Armas Opcionais. Suas opções para a Arma Principal aumentam em um a cada 40.000 pontos, e para a Arma Opcional, a cada 50.000 pontos que você obtém. As Armas Opcionais são designadas aleatoriamente. Seu uso é limitado, e a quantidade de energia restante é apresentada abaixo de sua pontuação, no lado direito da tela. Você perderá energia cada vez que mobilizar a arma ou sofrer avarias, e ganhará energia quando destruir inimigos, quando ganhar determinados objetos, e quando completar com sucesso a fase.

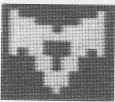
Armas Principais



FORWARD BEAM (Raio Frontal): Atira direto para a frente. Disponível a partir da fase 1.



WIDE BEAM (Raio Largo): Atinge um arco de 120 graus. Uma arma poderosa, de curto alcance.

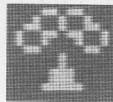


PHALANX BEAM (Raio Falange): Atira para frente formando um V.

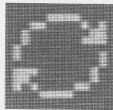


AUTO AIMING (Mira Automática): Trava a mira no alvo quando você atira nele.

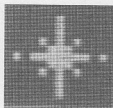
Armas Opcionais



GRAVITON BOMB (Bomba Gravitônica): Bloqueia o fogo inimigo que chega pela sua frente.



E.M. DEFENSE SYSTEM (Sistema Defensivo E.M.): Cria uma barreira que bloqueia o fogo inimigo. Pode ser usado três vezes.



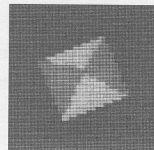
PHOTON TORPEDO (Torpedo de Fótons): Equipado com um sistema automático de rastreamento do alvo. Atira em oito direções simultaneamente.



ANTI-MATTER BOMB (Bomba de Anti-matéria): É devastadora, se explodir num impacto.

Objetos

Os objetos estão contidos em Transportadores de Objetos. Abra um deles com uma explosão, e o objeto se soltará. Apanhe-o, então, tocando nele.



Bonificação 1: Vale até 5.000 pontos.



Bonificação 2: Vale entre 5.000 e 10.000 pontos.



1 Reparo: Restaura uma unidade de defesa da Blindagem.



2 Reparos: Restaura duas unidades de defesa da Blindagem.



3 Reparos: Restaura três unidades de defesa da Blindagem.



Reparo Total: Restaura a máxima capacidade de defesa da Blindagem.



Aumento de Energia do Opcional: Aumenta a energia da Arma Opcional.

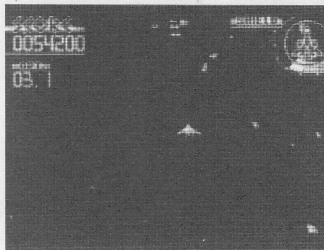


Destruição: Elimina todos os inimigos da tela.



Invencibilidade: Torna o *Silpheed* temporariamente imune ao fogo inimigo.

Como Vão as Coisas



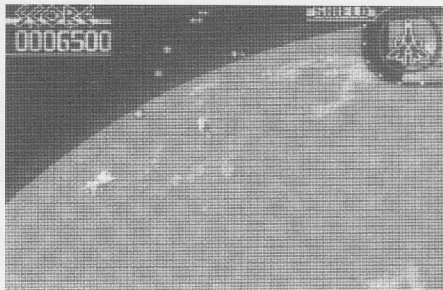
Acompanhe seu progresso, usando os dados da tela.

SCORE (Pontuação): Ganhe pontos eliminando inimigos ou apanhando certos objetos.

SHIELD (Blindagem): Sua Blindagem resiste a até 6 tiros ou colisões. Determinados objetos vão reparar a Blindagem. Se esse medidor ficar vazio, aparecerá na tela a mensagem NO SHIELD (Sem Blindagem).

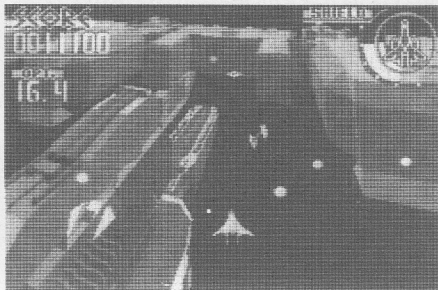
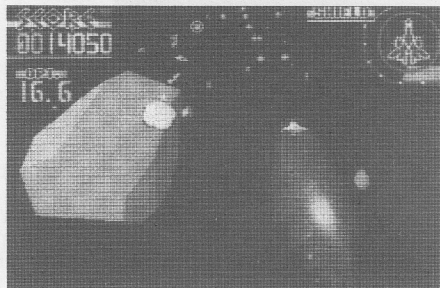
OPTION ENERGY (Energia do Opcional): Se você tiver pontos suficientes, terá o direito de usar Armas Opcionais, que têm uso limitado. Este mostrador indica quanta energia ainda resta.

Fases



Fase 01

Fase 02

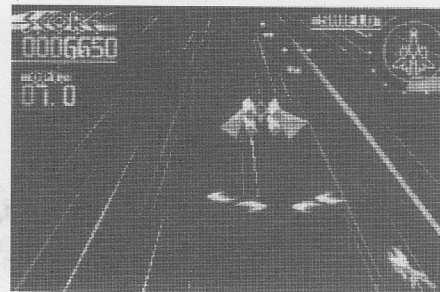


Fase 03

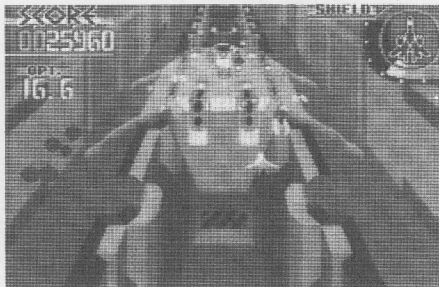


Fase 04

Fase 05

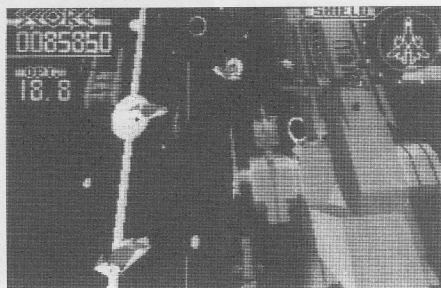


Fase 06



Fase 07

Fase 08

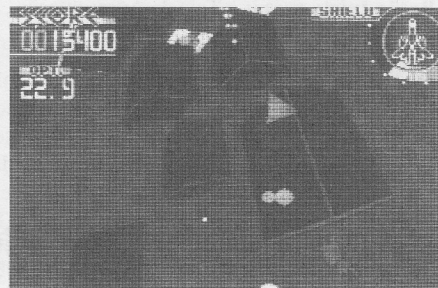


Fase 09



Fase 10

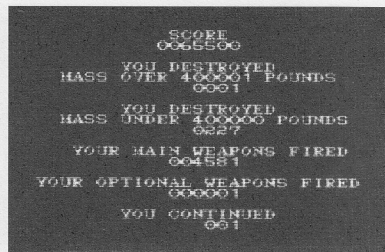
Fase 11



Fim de Jogo/Continuação

Se sua Blindagem estiver com nível baixo, e você sofrer avarias, aparecerá na tela a mensagem WEAPON FAILURE (Arma Falhando). Você poderá continuar atirando, mas, com uma arma somente, e com menor poder. Se você for atingido novamente, ou colidir com alguma coisa, ficará mais prejudicado ainda, aparecendo na tela a mensagem ENGINE FAILURE (Motor Falhando). Mais uma avaria, e o jogo terminará, aparecendo na tela a mensagem GAME OVER (Fim de Jogo).

Depois da mensagem GAME OVER, aparecerá na tela um resumo de seu desempenho, relatando o número de naves inimigas abatidas (classificadas pelo peso), o número de vezes que você disparou suas Armas Principais e a Arma Opcional, e quantas Continuações você usou. Pressione o **Botão A, B, ou C** ou o **Botão Início** para ir à Tela de Apresentação.



Você começa com três Continuações. Quando aparecer a mensagem GAME OVER, se você ainda tiver alguma disponível, aparecerão as opções START (Começar), CONTINUE (Continuar) e OPTIONS (Opções). Se você já tiver esgotado suas

Continuações, aparecerão somente as opções START e OPTIONS, ou seja, você terá voltado ao início de tudo.

Dicas

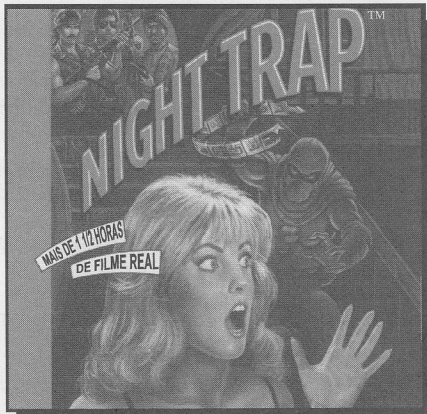
- Use a fase 1 como treinamento, para se acostumar com o *Silpheed* e descobrir como apanhar objetos.
- Escolha estrategicamente a Arma Opcional. Algumas são mais adequadas que outras para determinadas fases.

Manipulando seu CD

- O Compact Disc do Sega CD destina-se exclusivamente para o uso no Sega CD.
- Não flexione o CD. Não toque em sua superfície, e evite sujá-la ou raspá-la.
- Não deixe o CD sob a luz direta do Sol, nem próximo a qualquer fonte de calor.
- Guarde o CD sempre dentro de seu estojo de proteção.

Silpheed é marca registrada de Game Arts. © 1993 Game Arts. Todos os direitos reservados.

CD GAMES



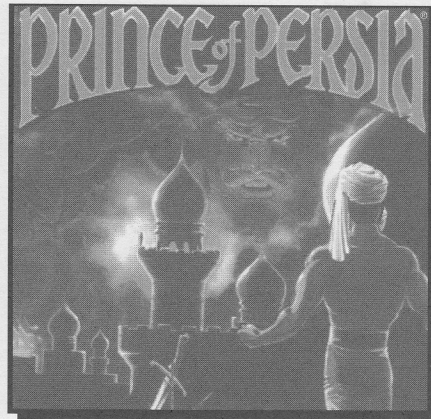
Depois do desaparecimento de cinco pessoas na casa da família Martin, o grupo especial de polícia SCAT resolveu investigar o caso. Os técnicos descobriram um sofisticado sistema de segurança, com oito câmeras e armadilhas por todos os lados, e com uma ligação clandestina colocaram este sistema sob seu controle.

A família Martin convidou mais cinco lindas garotas para um fim de semana na casa, sem saber que uma delas é na verdade uma agente secreta que poderá ajudar muito neste mistério. O caso é este, o equipamento está em suas mãos, só resta prestar muita atenção e solucionar o problema.

São dois CDs com mais de uma hora e meia de imagens reais, filmadas e digitalizadas. Um verdadeiro filme, e o autor é você!

Night Trap™ foi produzido por Digital Pictures, Inc. para Sega of America, Inc. © 1992. Prince of Persia™ é uma marca registrada de Jordan Mechner. U-Drive™ é uma marca registrada de Digital Pictures, Inc. Todos os direitos reservados.

CD GAMES



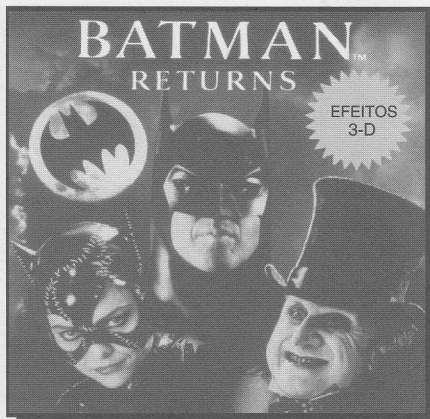
O Sultão de Astrabad, um pequeno reino da Pérsia, parte para uma batalha, e deixa sua filha sob os cuidados do Grão Vizir Jaffar. Mas este vilão, na ausência do Sultão, resolveu tomar o poder casando-se com a princesa.

Para evitar problemas ele prendeu você, um jovem príncipe apaixonado pela princesa, no mais perigoso e fantástico calabouço. Com sua espada cimitarra, típica da Pérsia Antiga, encontre o melhor caminho para sair do labirinto cheio de armadilhas. O casamento será em uma hora.

E lembre-se, a areia cai rápido na ampulheta, e sua felicidade está em jogo!

Prince of Persia é marca registrada de Broderbund Software, Inc. Prince of Persia, um jogo de Jordan Mechner. © 1989 - 1992. Broderbund Software, Inc. e Jordan Mechner. Todos os direitos reservados.

CD GAMES



O homem morcego está de volta em uma aventura incrível para o SEGA CD. E mais uma vez Gotham City está em perigo! O terrível Pinguim, acompanhado da Gangue do Triângulo Vermelho vem infernizando a cidade.

E a Mulher Gato também chegou para atrapalhar nosso herói. Mas você é Batman, capaz de resolver tudo com muita inteligência e muitos equipamentos no cinto de utilidades! Pegue o Bat-Móvel ou a Bat-Lancha e encare todos os bandidos de Gotham City em corridas tridimensionais. Toda a tecnologia do filme, com cenas reais e trilha sonora original!

Serão curvas perigosas, inimigos velozes, lutas e muita ação pelas ruas e esgotos de Gotham City. O destino da cidade está em suas mãos!

Esteja pronto para esta Bat-aventura!

Batman e todos os elementos relacionados são propriedade de DC Comics Inc. TM & © 1992. Todos os direitos reservados.

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 produto 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

Nº CO 182 026152

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.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266