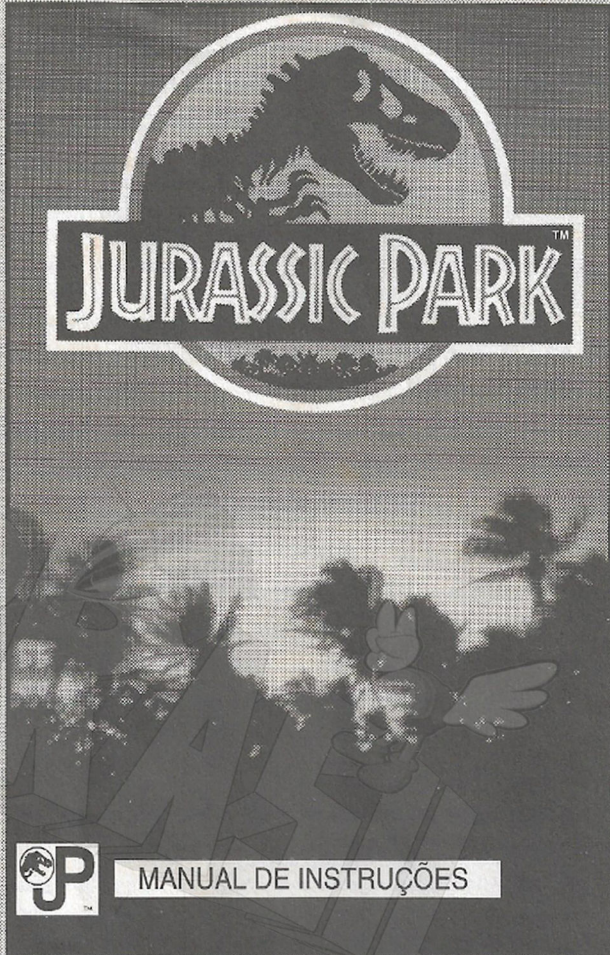


TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

COMERCIALIZAÇÃO

SEGA CD



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.

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 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

- Lembre-se de que os dinossauros estarão sempre observando você também, esperando a oportunidade de atacar. Ao virar as costas para um dinossauro, você o estará convidando a fazer um rápido lanche com você!
- Mantenha sempre controle sobre seu avanço e suas descobertas num papel de gráficos ou num mapa do Jurassic Park. Use a bússola para obter informações precisas sobre sua direção.
- Não se esqueça de dar uma olhada no livro de mensagens na Sala de Controle do Centro de Visitantes, para obter importantes instruções.

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.

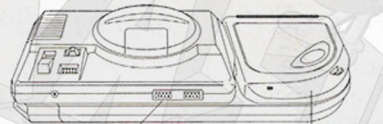


Procure por esta marca em todos os produtos oficiais do Jurassic Park™. Se não for Jurassic Park™, está extinto! Jurassic Park™ e ©1992 Universal City Studios, Inc. e Amblin Entertainment, Inc. Licenciado por MCA/Universal Merchandising, Inc. Todos os direitos reservados. QSound é marca registrada de Archer Communications, Inc.

Como Colocar o CD no SEGA CD

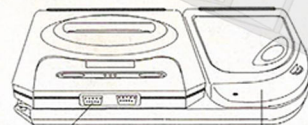
1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o SEGA CD.
2. Na entrada 1 do MEGA DRIVE, conecte o joystick 1.
3. Ligue o MEGA DRIVE, verificando antes se ele está sem cartucho. O logotipo SEGA CD aparecerá.
4. Coloque o CD no compartimento, com o nome para cima, conforme explica o manual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

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



Entrada do Joystick 1

Compartimento de CD



Entrada do Joystick 1

Compartimento de CD

Como Configurar o Sistema QSound

O Sistema Áudio Virtual QSound é uma tecnologia multi-dimensional revolucionária de propagação do som. Se o seu SEGA CD estiver conectado a um som estéreo, você poderá mergulhar na mágica da moderna tecnologia QSound. Essa surpreendente tecnologia de som lhe proporcionará 180 graus de áudio em um campo de som bastante ampliado. Você será rodeado por ondas de som tridimensional!

Siga as instruções deste item do manual para configurar seu Sega CD e sistema estéreo, para poder escutar com perfeição o som estéreo QSound.

Balanceamento

Se seu aparelho de som tiver apenas um controle de balanceamento, coloque-o na posição de balanceamento central. Se cada caixa de som tiver um controle de volume em separado, posicione-os da forma mais equilibrada possível.

Posicionamento das Caixas de Som

As caixas de som deverão ser posicionadas a uma mesma distância do ouvinte, em um mesmo plano, à mesma altura e a pelo menos um metro de distância de paredes laterais. As caixas de som poderão formar um pequeno ângulo.

Guia de Sobrevivência

- O Jurassic Park está cheio de rugidos, silvos e uivos primitivos. Cada dinossauro tem uma forma diferente de dar seu chamado. Aprendendo essas várias vozes, você poderá identificar as feras antes de vê-las, e preparar-se para o encontro.
- Os sons selvagens vão indicar para que parte da ilha você vai estar se dirigindo. Escute os sons da selva, dos pântanos, dos mangues, das planícies, dos planaltos de sequóias e das áreas vulcânicas. Diferentes dinossauros habitam cada território.
- Use as informações de campo do Dr. Robert T. Bakker. Execute o vídeo de cada quiosque diversas vezes, até aprendê-lo bem. Cada vez que você repassar as informações, poderá descobrir pontos mais interessantes sobre os dinossauros, que o ajudarão a sobreviver.
- Observe sempre o Detector de Movimento para monitorar as redondezas. Ele mostra os movimentos, tanto de entrada quanto de saída, de sua área de visão. Quando um dinossauro se move, ele é rastreado no visor até sair do campo de visão ou ficar inconsciente. Tenha sempre em mente que certos fenômenos naturais, tais como quedas d'água, vão reduzir a eficiência do Detector de movimento.
- Quando estiver examinando algo, pense nas formas de usar suas ferramentas, para ver como você pode sair ganhando. Por exemplo, use o cortador de pinos para abrir uma porta fechada com cadeado.
- Lutar ou fugir? Enfrentar os dinossauros pode ser a forma menos eficiente de obter sucesso em suas missões. Pense em formas de enganar os dinossauros enquanto os mantém ocupados.

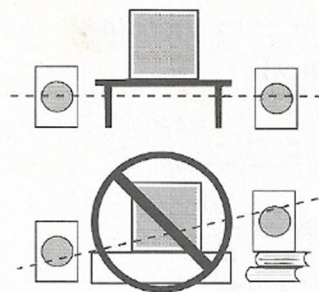
DINOSAUR EGGS							
HAVE:	02	04	06	08	09	10	00
DEAD:	08	04	09	07	05	03	01
SAFE:	00	01	02	03	04	05	09

Símbolos: Essa tabela tem sete colunas, cada uma encabeçada por um símbolo indicando uma espécie de dinossauro. Da esquerda para a direita, os símbolos são: Braquiossauro, Dilophossauro, Gallimimus, Compys, Triceratops, Tiranossauro Rex e Raptor.

HAVE (Tem): Essa linha mostrará o número de ovos de cada espécie que você estará carregando.

DEAD (Mortos): Esses números indicarão os ovos que você tiver apanhado, mas perdido, por entregar muito tarde à incubadora (após eles terem esfriado).

SAFE (Salvos): Essa linha mostrará o número de ovos que você tiver colocado com sucesso na incubadora. Você terá que salvar pelo menos um ovo de cada espécie para completar sua missão.



Correto. Posicione as caixas de som no mesmo plano, na mesma altura, e com o mesmo ângulo.

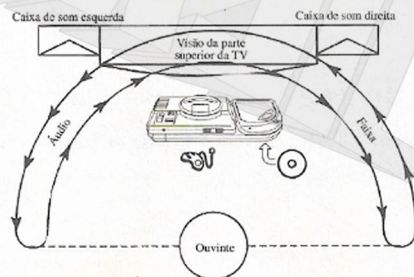


Incorreto.

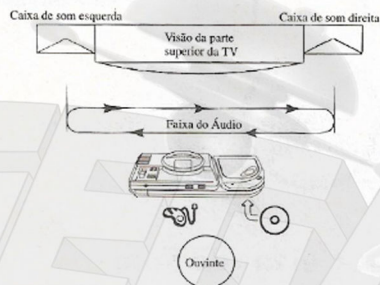
Cabos das Caixas de Som

Para uma correta ligação, certifique-se de ligar fio vermelho com fio vermelho e fio preto com fio preto (positivo com positivo e negativo com negativo) ao conectar os fios das caixas de som esquerda e direita ao amplificador ou mesa de som. Com essa finalidade, freqüentemente existe uma marca de um risco ou estria em um lado do fio ou cabo da caixa de som.

Software SEGA CD com Sistema Áudio Virtual QSound



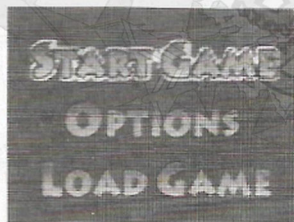
Software SEGA CD com Sistema Estéreo Convencional



Iniciando

Pressionando o **Botão Início** na Tela de Apresentação, você irá para a Tela de Seleção Inicial.

Utilize o **Botão D** para iluminar sua escolha, e depois pressione o **Botão Início**.



Começo do Jogo

Selecione a opção **START GAME** (Começar Jogo) para começar sua aventura no Jurassic Park.



Braquiossauro



Compy



Dilophossauro



Gallimimus



Raptor



Triceratops



Tiranossauro Rex

Apanhando Ovos

Embora pouco evoluídas, as terríveis e perigosas feras do Jurassic Park têm instintos maternos altamente desenvolvidos. Elas fazem seus ninhos em locais secretos e protegidos e guardam ferozmente seus ovos. Assim que você encontrar alguns ovos, seu plano terá que ser perfeito, para invadir o ninho e escapar com sua preciosa carga.

Pressione o **Botão Início** para ver a Tabela de Ovos de Dinossauros. Ele apresentará a contagem dos ovos que você já tiver apanhado.

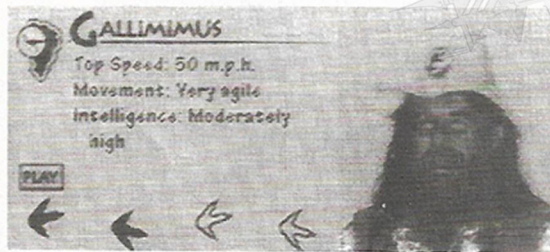
Conheça Seus Dinossauros



Quiosques de Guia do Campo dos Dinossauros, automatizados, pontilham a paisagem. Quando achar um, coloque o cursor sobre ele e utilize a Lente de Aumento para assistir a sequência de vídeo que será apresentada pelo famoso paleontologista Dr. Robert T. Bakker. Ele revelará importantes características físicas, adaptações de sobrevivência e hábitos de

caça, de alimentação, e de aninhamento de cada espécie de dinossauro.

Não ignore esses quiosques. As informações que você vai conseguir neles poderão ajudá-lo a sobreviver e a vencer!



Alterando as Funções dos Botões

Selecione OPTIONS (Opções) para ativar a Tela de Opções. Para alterar as definições:

1. Use o **Botão D** para iluminar uma função. As funções são TRAVEL (Deslocamento), MATRIX (Matriz) e FIRE/USE (Disparo/Uso).
2. Pressione o botão do joystick ao qual você quer designar essa função.
3. Pressione o **Botão Início** para confirmar sua seleção.



Na tela, os botões e suas correspondentes funções, terão contornos de mesma cor.

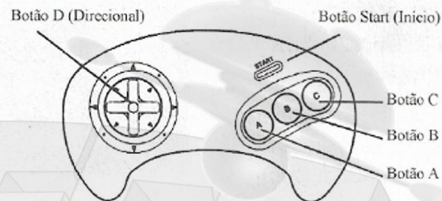
Carregando um Jogo Gravado

Selecione LOAD GAME (Carregar Jogo) para retomar uma aventura previamente gravada. Se não houver nenhum jogo gravado, uma mensagem na tela o informará disso.

Gravando um Jogo

Você poderá gravar um jogo na Sala de Controle localizada no Centro de Visitantes. Mova o cursor pela tela até ver a Lente de Aumento, e depois pressione o **Botão de Disparo/Uso**. Selecione YES quando vir a mensagem SAVE GAME (Salvar Jogo). Se você já tiver um jogo gravado, poderá selecionar YES (Sim) para gravar o jogo atual sobre o antigo, ou NO (Não) para preservar o jogo anteriormente gravado e não gravar o atual.

Assuma o Controle



Botão D

- Pressione para mover o símbolo correntemente selecionado na Janela de Visão.
- Pressione para mover o retângulo de seleção na Matriz de Equipamentos.

Botão Início

- Pressione para começar o jogo, fazer uma pausa e para reiniciar.
- Pressione para ver a Tabela de Ovos de Dinossauro. Pressione novamente para retornar ao jogo.

Botão A - Deslocamento

- Pressione para mover-se na direção apontada pela seta de deslocamento, quando houver uma na tela (veja mais à frente "Setas de Deslocamento"). Dessa forma, você poderá se deslocar enquanto estiver segurando uma arma ou ferramenta.

Botão B - Matriz

- Pressione para fazer aparecer a Matriz de Equipamentos (Veja "Matriz de Equipamentos", mais à frente).

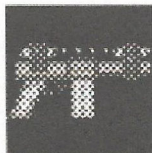
NOTA: Você poderá encontrar dois cartões-chaves especiais, que poderão ser usados apenas uma vez cada um.



Óculos de Visão Noturna lhe permitirão ver no escuro. Depois que você adquirir os óculos, eles ficarão na parte inferior esquerda da tela de jogo, e funcionarão automaticamente sempre que você entrar numa área escura.

Veja se adivinha para que servem estas outras ferramentas:





A **pistola de tranqüilizante** deixa um animal atordado por um curto espaço de tempo, e então ele cai num inofensivo estado de dormência. Quando você usar essa pistola, o número de dardos tranqüilizantes disponíveis vai aparecer ao lado do símbolo da pistola. Você poderá obter mais dardos no Centro de Visitantes.



O **lançador de granadas de gás** lança um conjunto de cápsulas que explodem ao contato, soltando um inofensivo gás tranqüilizante. O número de cápsulas restantes aparecerá ao lado do ícone do lançador de granadas. As cápsulas de gás são raras, por isso, use-as somente como último recurso.



A **buzina** emite uma rajada de ruído, intensa e assustadora. Devido ao pequeno tamanho da cápsula, você só poderá utilizá-la uma vez.

Ferramentas



Cartões-chaves lhe darão acesso a portas de segurança. Os cartões-chaves são organizados numa hierarquia de cores; cada cor seguinte da lista, abre todas as portas que as cores anteriores abriam, e diversas outras. A hierarquia, da menor para a maior, é: branco, azul, vermelho e dourado.

- Pressione para confirmar sua seleção de arma ou ferramenta e fechar a Matriz.

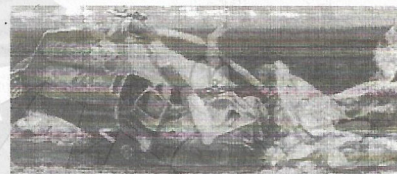
Botão C - Disparo/Uso

- Pressione para disparar uma arma ou usar uma ferramenta selecionada a partir da Matriz de Equipamentos.

*LEMBRETE: Você poderá rearranjar as funções dos botões, para que fiquem adequados ao seu próprio estilo, selecionando **OPTIONS (Opções)** no começo do jogo. Veja o item "Alterando as Funções dos Botões, na página anterior."*

Uma Nova Espécie de Aventura

Você se esborrachou! O helicóptero é uma ruína retorcida e fumegante, mas você conseguiu sair livre. Você está em Isla Nublar, próximo aos portões de um novo e impressionante tipo de parque: o Jurassic Park.



Até o dia de hoje, esta ilha isolada era uma exótica reserva de dinossauros. Mas, uma terrível tempestade tropical varreu o parque, arrebatando cercas e libertando os incrivelmente grandes predadores pré-históricos.

Agora, você tem que ser mais esperto que esses enormes animais, esquivar-se de suas garras afiadas, salvar seu valioso esconderijo de ovos de dinossauro e sair da ilha, juntamente com os ovos, antes que o tempo se esgote.

O Que Você Tem que Fazer

- Tudo que você terá que fazer será encontrar os ninhos dos dinossauros, recolher o maior número possível de ovos, e levá-los de volta para a incubadeira, no Centro de Visitantes. Para vencer, você terá que salvar pelo menos um ovo de cada espécie dos dinossauros do Jurassic Park.
- Os ovos vão esfriar no percurso do ninho até a incubadeira. Se os ovos ficarem frios demais, os bebês dinossauros que estão dentro deles morrerão, e ovos mortos não servem para nada. Você não poderá perder tempo quando estiver transportando os ovos.
- Encontre o maior número possível de armas e aprenda como elas funcionam. O Jurassic Park está cheio de dinossauros agressivos e famintos, e as únicas armas que estarão ao seu alcance serão não-letais, do tipo de atordoa mas não mata. Os dinossauros atordoados poderão surpreender você com a velocidade com a qual eles retomam consciência.
- Recolha todas as ferramentas que encontrar. Esses objetos foram abandonados por toda parte, devido à apressada evacuação dos funcionários do Jurassic Park e de uma violenta tormenta que deixou a ilha em ruínas. Se você não tiver a ferramenta adequada para fazer uma determinada tarefa, comece a procurar pelas redondezas. Lembre-se que algumas ferramentas podem ser usadas em mais de um lugar.

A Matriz de Equipamentos serve para armazenar as armas, ferramentas e outros objetos que você apanhar durante suas explorações. Veja como usá-la:

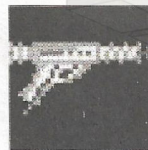
- Pressione o **Botão de Matriz** para ativar a Matriz de Equipamentos.
- Com o **Botão D**, mova o retângulo de seleção até um objeto.
- Pressione novamente o **Botão de Matriz** para retornar à ação com o objeto selecionado na mão, pronto para ser usado. O objeto vai aparecer como seu cursor, e também no símbolo de Arma/Ferramenta Ativa, no alto da tela, à esquerda.

Cursor



Selecione o cursor **Mira** para jogar fora qualquer outro objeto.

Armas



O **atordoador** transmite um choque elétrico de baixa potência que deixa um dinossauro nocauteado por um curto espaço de tempo. Um número aparecerá ao lado do símbolo do atordoador, indicando quantas cargas ainda lhe restam. Dê um toque no **Botão de Disparo/Us**

para disparar uma carga. Mantenha pressionado o botão e então solte-o para disparar uma dose maior, de até quatro cargas de uma vez só. Você poderá recarregar o atordoador no Centro de Visitantes.

arma. Pressione o **Botão de Disparo/Us** para manipular ou apanhar o objeto. Os objetos que você apanhar (exceto ovos de dinossauro ou óculos) ficarão guardados na Matriz de Equipamentos.



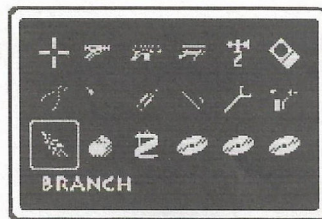
A **Lente de Aumento** indicará um objeto que pode ser examinado, lido ou monitorado. Pressione o **Botão de Disparo/Us** para olhar mais de perto o objeto.



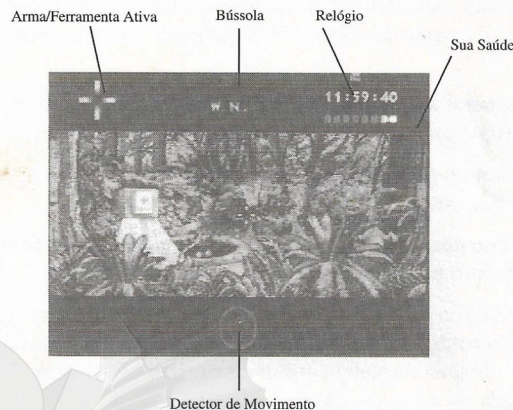
As **Setas de Deslocamento** aparecerão quando você tiver uma opção de direções. Pressione o **Botão A** na direção apontada pela seta para dar início a uma sequência de vídeo ou a uma animação de um deslocamento. Depois de usar a Lente de Aumento, mova o cursor para baixo e pressione o **Botão A** quando vir uma Seta de Deslocamento, para mover-se para trás a partir do item que você estiver examinando. Se você não quiser se deslocar para onde a seta estiver apontando, mova o cursor para outro ponto na Janela de Visão.

NOTA: As Setas de Deslocamento no seu jogo poderão ter um aspecto diferente do apresentado aqui.

A Matriz de Equipamentos



A Tela do Jogo



Essa é a visão que você terá do Jurassic Park. Toda ação acontecerá nessa janela de visão, que poderá girar 360 graus. A Matriz de Equipamentos e a Tabela de Ovos de Dinossauro aparecerão sobre essa vista quando você ativar qualquer uma das duas.

Arma/Ferramenta Ativa

Esse símbolo se altera para mostrar qual arma, ferramenta ou objeto está em sua mão.

Bússola

Será seu indicador de direção. Ela irá girar quando você se mover, para mostrar em que direção você está olhando. A Bússola é essencial para que você possa se orientar no Jurassic Park.

Relógio

Você terá um número limitado de horas, até o por-do-sol, para completar o resgate dos ovos. O relógio mostra quanto tempo já passou.

- Os minutos serão contados em tempo real enquanto você investigar uma área.
- Um minuto passará quando você viajar internamente de uma área para outra.
- Dez minutos se passarão quando você viajar da área de um dinossauro para a de outro.
- A contagem do tempo irá parar quando você vir a Matriz de Equipamentos, usar um computador, assistir num quiosque um vídeo do guia do campo dos dinossauros do Dr. Robert T. Bakker, ou salvar ou carregar um jogo.
- A contagem do tempo será retomada quando você reiniciar a ação.

Sua Saúde

No decorrer do jogo você deverá escapar de dinossauros gigantes, que poderão diminuir sua saúde.

A Barra de Saúde tem oito incrementos. Eles começarão na cor verde, indicando excelente saúde, depois, circularão pelo amarelo e pelo vermelho, para indicar danos. Quando todos os incrementos ficarem vermelhos, você perderá uma vida e a missão estará terminada. Você poderá então recomeçar a aventura, ou retomar o jogo no ponto onde você o gravou pela última vez.

Detector de Movimento

O Detector de Movimento indicará a existência de movimentos na área onde você se encontrar. Sua posição será o centro do visor. Qualquer movimento dentro dessa área será rastreado na forma de um ponto colorido, até estar fora do alcance. Use esse indicador para ficar sempre informado sobre os movimentos da área em que você estiver, pois eles representam um perigo em potencial.

NOTA: talvez você queira adquirir primeiro o Detector de Movimento. Procure-o no Centro de Visitantes.

Cursor

Cursor:
Lente de aumento



O cursor na janela de visão sofrerá alterações para lhe fornecer pistas.



A **Mira** aparecerá durante os deslocamentos ou explorações, quando suas mãos estiverem vazias. Quando você escolher alguma coisa da Matriz de Equipamentos, o cursor irá se alterar de acordo com o objeto que você estiver carregando.



A **Mão** aparecerá quando você mover o cursor sobre algo que possa ser manipulado, tal como um interruptor de luz, ou adquirido, tal como um cartão-chave ou uma