

Game Gear®

# Out Run Europa



**TECTOY**

US GOLD LTD.  
© 1991.  
Todos os direitos reservados.

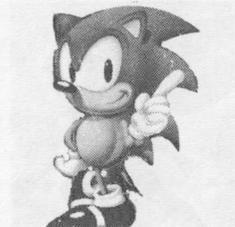
PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
**CONHEÇA O AMAZONAS**

**SEGA**

**TECTOY**

## OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

### MINI-GAME "SONIC THE HEDGEHOG"



© Sega

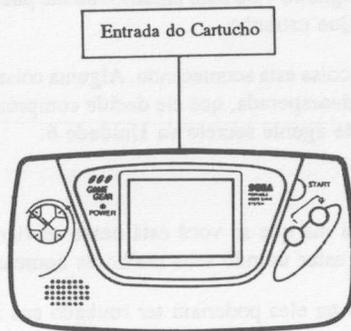
Para quem já é fã desta simpática criatura azul, precisa agora conhecer o Mini Game Série Master do Sonic! Você poderá levá-lo para todo lugar!

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

## Como Colocar o Cartucho no GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho OUT RUN EUROPA no console, conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. OUT RUN EUROPA é para apenas 1 jogador.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!



## OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

### WONDER BOY



Tom e sua namorada Tanya vivem no belo e pacífico mundo de Kokos. Certo dia, Tanya foi passear na floresta com suas amigas Jan e Trish. No caminho, ela parou sozinha numa fonte para beber água.

De repente, um grito ecoou as árvores. Quando Jan e Trish voltaram para ver o que havia acontecido, Tanya tinha desaparecido, e a única pista era uma caveira e dois ossos pintados numa árvore próxima. Este era o sinal dos perversos habitantes da parte escura da floresta. As meninas voltaram correndo para casa, e a primeira coisa que fizeram foi avisar Tom do ocorrido. Ao ouvir a história, Tom logo percebeu que seria o único com coragem suficiente para se embrenhar na floresta e resgatar sua amada. Mas para isso ele precisa de ajuda. Junte-se a ele nesta incrível aventura, e ajude-o a derrotar os senhores da floresta. Esta é a única maneira de trazer Tanya de volta para casa. E viva!!

O dispositivo rastreador SatCom está latindo no seu bolso como um cão raivoso. Sua valise está sendo levada cada vez mais longe.

Você tem que recuperar aqueles documentos. Você tem que chegar em Berlim. Você tem que corrigir essa sua falha. Você tem que -

De repente, uma injeção de ânimo! Ali, bem na porta do cabaré em frente, apoiada numa perna longa e fina, surge uma visão incrivelmente bela.

Uma motocicleta, com um motor poderoso como você nunca tinha visto.

Mesmo que você tenha que viajar por toda Europa, mesmo tendo que usar sabe-se lá que outros veículos, mesmo que isso, na pior hipótese, custe sua vida, você diz para si mesmo que não vai deixá-los escapar.

Você pisa fundo no pedal de partida, acelera uma vez, acelera de novo, e com um ruído de pneus desaparece na neblina.

## Dicas Úteis

1. **Usando Turbo:** O turbo é muito útil quando você se encontra atrás dos carros de polícia ou quando o tempo está se esgotando. Cada vez que você usar um turbo, receberá de volta 1 segundo de tempo.
2. **Usando Munição:** Atinja seus alvos com inteligência. Não atire em qualquer coisa. Você pode destruir os carros de polícia, mas somente faça isso se você estiver sendo preso. Há muitos alvos que necessitam de mais do que um disparo.
3. Não fique no meio da estrada ou da água. Você será atingido facilmente por veículos e objetos, e perderá a maioria dos objetos que poderia apanhar.
4. Embora sejam dados 200 pontos pela destruição de helicópteros inimigos, eles podem ser difíceis de destruir (particularmente no Nível 4) e pode ser melhor economizar sua munição para os trechos em rodovia.
5. Quando você alcança uma bifurcação em uma rodovia, um veículo inimigo frequentemente encosta em você para forçá-lo a ir pelo caminho errado. Mude para a direção indicada pela seta o mais cedo que puder, se desejar pegar a rota mais segura.

## Veículos Inimigos

Motociclistas  
inimigos vão chutar  
você no Nível 1



Helicópteros vão  
atirar em você nos  
Níveis 2 e 4



Porsche: Nível 5



Carros vão bater  
em você no Nível 3



Cadillacs também  
tentarão tirá-lo da  
estrada no Nível 3



Jetski  
Níveis 2 e 4



**ALÉM DE TUDO ISSO, HÁ SUA FERRARI F40 ROUBADA.  
ENFRETE OS LADRÕES NO NÍVEL 5!**

O medidor de energia acima da Ferrari vai diminuindo conforme você vai desgastando-a. A Ferrari pára e estaciona ao lado da estrada quando o medidor alcança zero, e a seguinte mensagem é apresentada:

"PARABÉNS, VOCÊ RECUPEROU OS DOCUMENTOS.  
ESTAREMOS SEMPRE EM DÍVIDA COM VOCÊ!"

## Finalização dos Níveis

Uma vez finalizado cada um dos níveis, a palavra BONUS piscará na tela e você receberá 5.000 Pontos de Bonificação e 3 Escudos.

Quando você acabar o último nível, isto é, vencer o jogo, receberá uma Bonificação de Finalização de 25.000 pontos!!!

## Ganhando o Jogo

O jogo é ganho quando você consegue pegar e prender os ladrões de sua Ferrari F40. No entanto, se você deseja uma pontuação realmente boa, melhore-a pegando as bifurcações erradas na rodovia. Isso pode estender a duração do nível, fazendo você viajar mais, reunir mais objetos, destruir mais veículos inimigos e marcar mais pontos!

## Veículos de Simeon Kurtz

Cada um dos veículos que você vai dirigir no OUT RUN EUROPA tem uma velocidade máxima diferente e deve ser guiado de forma particular.

## Carros de Polícia

Os carros de polícia vão ultrapassá-lo, e depois tentarão diminuir sua velocidade até fazê-lo parar, para prendê-lo. Quando sua velocidade diminuir para 100 km/h, a luz do carro de polícia vai brilhar para preveni-lo de que você está para ser parado.

Há vários modos de lidar com os carros de Polícia:

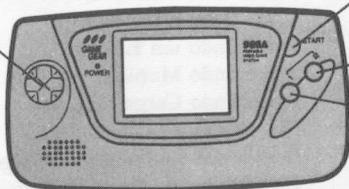
- Faça zigue-zagues de um lado para o outro e tente ultrapassá-los.
- Espere um momento de pista limpa e use seu Turbo para correr e ultrapassá-los.
- Quando eles forem ultrapassá-lo, espere até que estejam ao seu lado e jogue-os em direção a objetos laterais.
- Desacelere e deixe o carro de Polícia se distanciar. Somente use esse método se necessário, uma vez que tomará muito tempo e você poderá não conseguir chegar no próximo Ponto de Checagem.

Se você usar muito Turbo e/ou Munição no começo, poderá encontrar dificuldades para completar o jogo!

## Controles

Botão D (direcional)

Botão Start (Início)



Botão 2

Botão 1

### Botão Início

- Começa o jogo.
- Faz uma pausa no desenrolar do jogo.

### Botão D (Direcional)

- Pressionado para a esquerda ou para a direita, faz curvas nessas direções.
- Pressionado para cima ou para baixo, aumenta ou diminui a velocidade.

### Botões 1 e 2:

Nível	Veículo	Botão 1:	Botão 2:
1	Moto	Soco/Chute	Turbo
2	Jetski	Disparo de Morteiro	-
3	Porsche	Disparo de Projéteis	Turbo
4	Lancha de Corrida	Disparo de Morteiro	-
5	Ferrari	Disparo de Projéteis	Turbo

## Indicadores de Direção

Sempre que existir uma bifurcação na estrada, uma seta piscará nas proximidades para indicar o caminho mais curto para alcançar seu destino.

## Objetos

Ao longo dos trechos em rodovia, vão aparecendo objetos, que podem ser apanhados passando em cima deles com seu veículo. São eles:

## Escudo

Seu veículo pode sofrer uma quantidade limitada de avarias, que é representada pelo valor de seu Escudo. Ele diminuirá de 1 cada vez que você colidir com um objeto lateral, sofrer o impacto de um carro ou for atingido pelo disparo de um helicóptero. Colidir com outros veículos não afeta seu Escudo.



Você começa o jogo com o Escudo no seu máximo (isto é, valor do Escudo = 10). Cada vez que você passar com o carro em cima de um Escudo, esse valor aumenta de um (até o máximo). Também, cada vez que você passar por um Ponto de Checagem, receberá um Escudo. Ao completar um nível, receberá como prêmio três Escudos.

Se seu Escudo diminui para 3, as palavras SHIELD LOW (Escudo Baixo) piscarão na tela. Cada vez que perder outro Escudo, a mensagem piscará novamente. Se isso acontecer, concentre-se em obter mais Escudos.

Se o valor do seu Escudo atingir zero, então, a próxima batida inutilizará seu veículo. Você será pego pela polícia local e perderá o jogo.

## Munição



Seu suprimento de munição pode conter 10 pentes, cada um com três projéteis/morteiros. Você começa o jogo com 5 pentes. Cada vez que pegar um objeto desses, um pente completo será adicionado ao seu suprimento de munição (até o máximo).

## Turbo

Seu suprimento de Turbo pode conter 10 cargas. Pressionando o botão Turbo (veja "Controles"), uma carga de Turbo é utilizada, dando a você uma rápida explosão de velocidade extra. Você começa o jogo com 5 cargas. Cada vez que você apanhar um "Barril" desses, adicionará uma carga ao seu suprimento de Turbo (até o máximo).

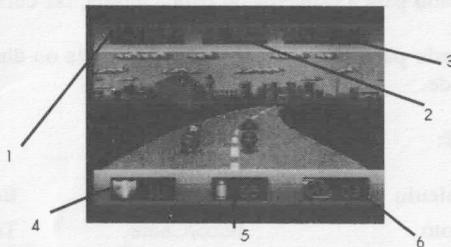


## Pontuação

Pontos são obtidos da seguinte forma:

10 Pontos	Cada Quilômetro Rodado
50 Pontos	Apanhando um Escudo
50 Pontos	Apanhando Munição
50 Pontos	Apanhando Carga de Turbo
100 Pontos	Destruindo Veículo Inimigo
200 Pontos	Destruindo Helicóptero Inimigo
200 Pontos	Destruindo um Carro de Polícia
1.000 Pontos	Passando por um Ponto de Checagem
5.000 Pontos	Bonificação por Completar um Nível
25.000 Pontos	<b>Bonificação por Completar o Jogo!!!</b>

## Instruções de Jogo



1. Indicador de velocidade em Quilômetros por Hora.
2. Tempo restante para o próximo Ponto de Checagem.
3. Pontuação Atual (veja item "Pontuação").
4. Escudo. Diminui conforme seu veículo sofre danos.
5. Munição. Mostra a quantidade de munição de seu suprimento.
6. Turbo. Quantidade de cargas de Turbo disponíveis para uso.

## Veículos Inimigos

Alguns veículos inimigos serão do tipo "Bate e Corre", que virão e baterão em você uma vez antes de sair correndo. Não desperdice munição ou turbo tentando alcançá-los. Ao invés disso, tente desviar deles da próxima vez!

## Veículos Cíveis

Tente evitá-los, uma vez que não há vantagem em destruí-los, e bater neles apenas diminuirá sua velocidade.

## Pontos de Checagem

Dentro de cada nível há vários Pontos de Checagem. Nos trechos em rodovia, eles são uma série de pequenas saliências na estrada com postos de sentinelas. Nos trechos em água eles são uma fila de pequenas bóias vermelhas. Você sempre tem um tempo limitado para alcançar o próximo ponto de checagem, ou perderá o jogo. Quando faltarem 10 segundos, e depois 5 segundos, para alcançar o próximo Ponto de Checagem, as palavras HURRY UP (Apreste-se) piscarão na tela. Quando você atravessar com sucesso um Ponto de Checagem, a palavra BONUS piscará na tela e você será recompensado com pontos de bonificação e uma porcentagem de seu tempo remanescente, além de um Escudo (veja o item "Objetos" mais adiante).

## Descrição dos Níveis

Cada nível começa com uma seqüência de imagens mostrando o caminho que Simeon já percorreu através da Europa. Para pular essas seqüências, pressione o Botão 1 ou o Botão 2.

**Nível 1.** Londres, Inglaterra – Dover, Inglaterra.

Simeon Kurtz começa sua perseguição de motocicleta. Perseguido por motos inimigas e por carros de Polícia, você deve evitar carros civis ou seu veículo sofrerá danos.

**Nível 2.** Dover, Inglaterra – Calais, França.

Confrontado pelos helicópteros e jetskis de inimigos, você precisará de muita habilidade para chegar em Calais! Quando disparar um morteiro, lembre-se que quanto mais seguro o Botão 2, mais distante e mais alto o morteiro voará.

**Nível 3.** Calais, França – Paris – Barcelona, Espanha – Madri – Costa Espanhola.

Além das motocicletas, os inimigos estão agora também em Cadillacs! Evite todos os outros veículos (exceto Carros de Polícia) – eles são civis. Destruindo-os, você perderá velocidade.

**Nível 4.** Costa Espanhola – Travessia do Mediterrâneo – Costa Italiana. Complete esse nível satisfatoriamente para ter uma chance de pegar o inimigo e ganhar o jogo. Lembre-se, os Barcos de Corrida são civis.

**Nível 5.** Costa Italiana – Áustria – Berlim, Alemanha.

Quando avistar a Ferrari F40 do inimigo, você deverá forçá-la a parar e recuperar os documentos antes que ela alcance o ponto de checagem. Chegue do seu lado e force-a para fora da estrada ou dispare por trás nos inimigos. Se você bater neles por trás, perderá velocidade e eles se distanciarão.

## Veículos Cíveis

Se você bater neles, vai se atrasar.



Carro Citroen  
Níveis 1, 3 e 5



Barco de Corrida Renault  
Níveis 2 e 4



Volkswagen  
Níveis 3 e 5

## Perdendo o Jogo

O jogo é perdido em uma dessas três situações:

- **Tempo Esgotado:** Se você não conseguir alcançar a tempo um ponto de checagem.
- **Veículo Destruído:** Se seu Escudo for reduzido a Zero e seu veículo receber outra batida.
- **Parado pela Polícia**

## Tabela de Pontuação Máxima

Para entrar com seu nome na Tabela de Pontuação Máxima, pressione o Botão D para cima/para baixo para circular através do alfabeto até a letra correta, e pressione o Botão D para a direita para mover para a próxima letra.

Se cometer um erro, pressione o Botão D para a esquerda para voltar para a letra errada e pressione-o para cima/para baixo para achar a letra certa.

Pressione o Botão 1 ou o Botão 2 quando tiver escrito seu nome. Os detalhes da Tabela de Pontuação Máxima se mantêm até que o console seja desligado. Ela não aparecerá quando você começar outra sessão.

## Veículos

### Veículos Usados por Simeon Kurtz



Nível 1  
Moto



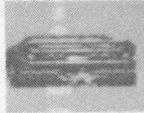
Nível 2  
Jetski



Nível3  
Porsche



Nível 4  
Barco de Corrida



Nível 5  
Ferrari



Carro de Polícia  
Níveis 1, 3 e 5  
Ultrapasse-os ou  
eles vão retardá-lo  
e prendê-lo.



No nível 5,  
alcança sua  
Ferrari F40  
roubada.

## OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

### CASTLE OF ILLUSION



© Disney

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

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

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

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

## Objetivo do Jogo

O objetivo é completar todos os cinco níveis com a maior pontuação possível, capturando os ladrões em sua Ferrari F40 no nível final.

## Prepare-se Para a Ação

Londres. À noite. Uma lâmpada solitária num poste de iluminação brilha através da densa neblina. Você caminha nervosamente, repassando outra vez os fatos na memória, perguntando-se: o que fazer agora?

Parecia fácil: Pegar os documentos. Entrar secretamente em Berlim. Apresentá-los ao nosso agente. Depois desaparecer, sem armar confusão.

Mas agora, repassando outra vez os detalhes, você lembra como o Controle estava agitado – ou com medo? – ao lhe passar as instruções para a missão. Que estranho.

É claro. Alguma coisa está acontecendo. Alguma coisa tão importante, ou perigosa, ou desesperada, que ele decide comprometer na missão o mais experiente agente secreto da Unidade 6.

Você.

É claro. A lógica diz que se você está nesse serviço, então os inimigos devem estar usando seus melhores homens também.

De que outra forma eles poderiam ter roubado sua Ferrari tão rapidamente? Ou saber que os papéis estavam em sua valise no compartimento sob a bagagem?

Seus pensamentos são interrompidos.

## OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

### SHINOBI



Rumores de terror chegaram ao Vale dos Ninjas. O grande Mestre da Escola Oboro de Shinobi manda seus melhores alunos para investigar os boatos que vêm dos subúrbios. Eles voltam com notícias de uma poderosa força do mal que se estabeleceu em Neo City.

O Mestre manda seus guerreiros treinados na arte do Ninjitsu para enfrentar essa terrível ameaça. Mas um a um eles foram capturados pelos inimigos. Agora, o Grande Mestre pediu a Joe Musashi, o Shinobi Vermelho para assumir o controle da missão. E você vai ajudá-lo. O mais forte dos ninjas da escola Oboro vai utilizar suas incríveis habilidades na arte do Ninjitsu para libertar seus companheiros desaparecidos. À medida que eles forem sendo libertados, passarão a acompanhá-lo nesta importante missão. Com sua força somada à de seus companheiros, você terá condições de derrotar seus inimigos em Neo City. Pegue seu quimono e vá à luta. As forças do mal esperam por você.

**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**

Nº CO 063122726

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

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