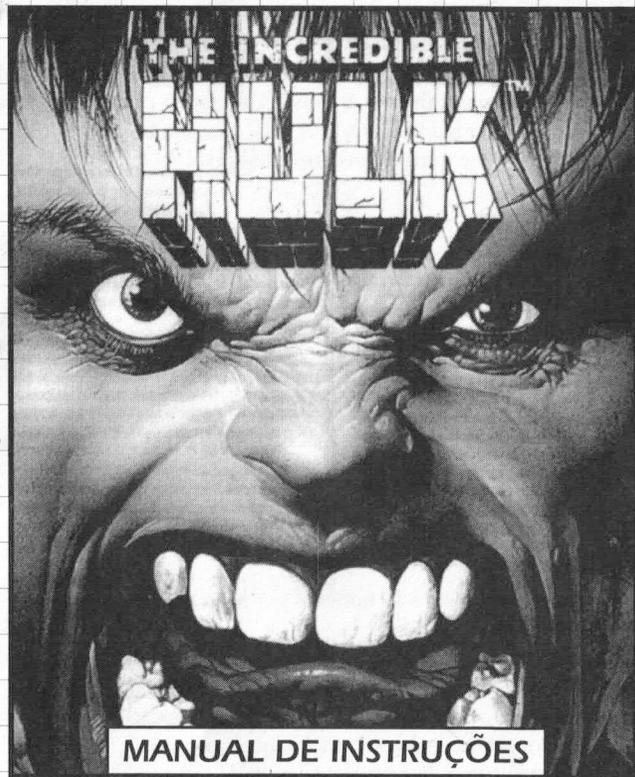


Master System®



THE INCREDIBLE HULK, DR. ROBERT
BRUCE BANNER, LEADER, RICK
JONES, RHINO, ABSORBING MAN,
ABOMINATION E TYRANNUS, e todos
os elementos relacionados são marcas
registradas de Marvel Entertainment
Group, Inc. e são usadas com permissão.
© 1993 Marvel Entertainment Group, Inc.
© 1994 U.S. Gold, Inc. Todos os direitos
reservados. Distribuído sob licença de
U.S. Gold, Inc.

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA A AMAZÔNIA

SEGA

TEC TOY



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!

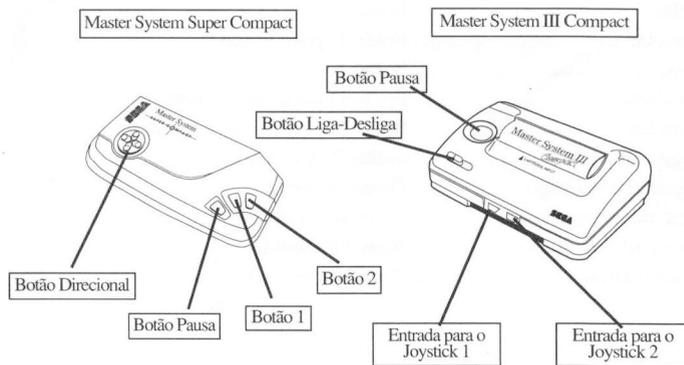
Junte-se a Sonic e Tails para reaver as Esmeraldas do Caos, em seis incríveis fases de muita emoção e velocidade. Tente trazer a paz de volta a ilha, mas não pense que esta vai ser a última aparição do Dr. Robotnik, pois aí, a brincadeira ficaria sem graça!

Master System

COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com 2 jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho THE INCREDIBLE HULK™ 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. THE INCREDIBLE HULK™ é para 1 ou 2 jogadores.

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



Características da roupa:

Armadura de um tecido grosso semelhante à pele do rinoceronte, que é extremamente resistente à danos e temperaturas extremas. Dois chifres feitos do mesmo material saem da cabeça da roupa.



ABSORBING MAN

Nome Real:	Carl "Crusher" Creel
Altura:	1,93m
Peso:	165 Kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Careca
Inteligência:	Normal
Força:	Variável
Velocidade:	Variável
Agilidade:	Variável
Reflexos:	Variável
Habilidades de Luta:	Excelente no combate sem armas.
Limitações Especiais:	Não existem limites para a quantidade de energia que ele pode absorver.
Fonte do Poder:	Mágica
Armamento Pessoal:	Um bola de prisão e corrente que ele usava no momento da sua mutação, que se transformam junto com o seu corpo.
Poderes Super-humanos:	Habilidade de assumir as propriedades físicas de qualquer coisa que tocar, mantendo a forma humana, mobilidade e fala. Esta metamorfose se estende a objetos animados e inanimados e a várias formas de energia. Se o seu corpo for danificado em um estado não humano ele poderá se recuperar depois de um período de tempo e voltar à forma humana.

MOVIMENTOS DO SUPER-HULK

Palmada Sônica	Botões 1 e 2 juntos
Esmagada com os Pés	Botão D para baixo/cima/baixo
Soco Duplo	Botão 1

MOVIMENTOS DO HULK-OUT

Quando o Hulk passa para o modo Hulk-Out ele se transforma em um monstro selvagem, descontrolado e com imenso poder. Nenhum homem viu Hulk nesta forma terrível e viveu para contar história, por isso você terá de descobrir como controlá-lo sozinho.

MOVIMENTOS DO DR. BANNER

Andar	Botão D para a esquerda/direita
Pular	Botão 2
Andar Lentamente	Botão D para baixo + esquerda ou direita
Pegar Objetos	Botão D para baixo
Usar Arma	Botão 1

Força: Normal
 Velocidade: Normal
 Agilidade: Normal
 Reflexos: Normal
 Habilidades de luta: Nenhuma
 Habilidades Especiais: Conhecimento abrangente da física



LEADER

Nome Real: Samuel Sterns
 Altura: 1,78m
 Peso: 63,5 Kg
 Olhos: Verdes
 Cabelos: Pretos
 Outras características: Pele verde, cabeça deformada com um cérebro engrandecido.
 Inteligência: Gênio Extraordinário
 Força: Normal
 Velocidade: Normal
 Habilidades de luta: Noções do combate sem armas.
 Habilidades Especiais: Conhecimento de genética, física e robótica.
 Fonte do Poder: Exposição acidental ao lixo contaminado pela energia gama.



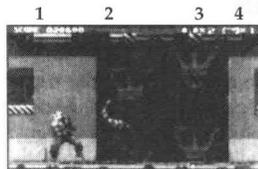
TYRANNUS

Nome Real: Tyrannus
 Altura: 1,88m
 Peso: 102 Kg

A TELA DE OPÇÕES

Para ter acesso a esse menu, selecione "Options" (Opções) e pressione o Botão 1. Você poderá mudar o nível de dificuldade (escolha entre "Easy" (Fácil); "Normal", "Arcade" (Difícil)) ou ouvir a Música ou os Efeitos Sonoros. Para voltar para o Menu Principal, mova o seletor para o "exit" (saída) e pressione o Botão 1.

O QUE TEM NA TELA



1. Placar
2. Nível de Gama
3. Nº de Vidas
4. Nº de Transformações

ESTADOS DE ENERGIA

O jogador existe em 4 estados de energia: Dr. Banner, Hulk, Super-Hulk ou Hulk-Out.

Super-Hulk - Você começa o jogo no modo Super-Hulk. Levar golpes provoca a perda do seu nível de Gama e quando ele abaixar dos 40% você passará para o modo regular Hulk.

Hulk - Nesse estado de energia você só tem um conjunto básico de movimentos. Quando o seu nível de Gama aumenta para mais de 40% você passa para o modo Super-Hulk. Quando ele cai para menos de 5% você volta para o modo Dr. Banner.

FASE 5 - O CONFRONTO FINAL

É chegado o momento: o Leader o espera. Mas antes você deverá destruir a sua última linha de defesa. Parece fácil? Fique esperto!

Entre no santuário para o último encontro com o Leader. Você irá finalmente ter nas suas mãos este terrível vilão ou terá ele mais truques debaixo da manga?

Só há um meio de descobrir - assuma o controle do Incrível Hulk e comece a sua aventura...

ITENS



Cápsulas de Gama



Cápsulas de Mega Gama



Cápsulas de Transformação



Arma



Vida extra

DESCRIÇÕES DOS NÍVEIS

Caminhando para a toca do Leader você encontrará cinco diferentes fases, cada uma com suas próprias características de diferenciação e elenco de vilões. Vidas extra estão bem escondidas por todo o jogo, geralmente em salas de bônus e locais acessíveis somente no modo Hulk-Out.

FASE 1 - CIDADE & CONSTRUÇÃO

No começo da aventura de Hulk, você se verá no meio de uma cidade invadida pelas tropas do Leader.

Bandidos:

Robôs - armados com revólveres e bazucas.

Abomination

O Chefe: Rhino

Rhino está esperando por você no final da fase de Construção. Ele atirará com toda a vivacidade em você, mas tiros certos facilmente o derrotarão.

Contêineres de Gama: Caixas de madeira

FASE 2 - LABIRINTO DO TYRANNUS

Caindo fora da cidade, o Hulk aterrissará em uma floresta deserta de lâminas. De repente, o chão abre caminho e você cai no labirinto místico de Tyrannus.

Bandidos:

Romanos Mortais - possuindo tridentes e espadas. Esses homens saem magicamente de estátuas de pedra para destruir você com poderosos golpes de energia.

Dr. Banner - Neste estado você não poderá lutar, apesar de você ser capaz de entrar em áreas do mapa que não são acessíveis ao Hulk. Para voltar para o modo Hulk você deverá coletar cápsulas de Gama suficientes para aumentar o seu nível de Gama para mais de 5%.

Hulk-Out - Se você pegar uma cápsula de Mega Gama nos modos Hulk o seu nível de gama superará 70% e você passará para o modo Hulk-Out, tornando-se ainda mais destrutivo e poderoso e adquirindo habilidades especiais.

GAMA

Para manter a posição de Hulk você precisará da energia das cápsulas Gama, que são encontradas em contêineres espalhados em cada nível. Você deverá destruir estes contêineres para descobrir as cápsulas e andar sobre elas, usando a função de Pegar (pressione o Botão D para baixo) para coletar a energia Gama.

Existem dois tipos de cápsula Gama - Normal e Mega. As cápsulas de Gama Normal aumentarão o seu nível de energia até 70% (ou restaurarão o modo Hulk se você foi transformado no Dr. Banner). Pegar uma cápsula de Mega Gama é a única forma de evoluir do modo Hulk ao modo Hulk-Out.

TRANSFORMAÇÃO

Você também poderá pegar cápsulas de Transformação, escondidas em cada nível. Estas cápsulas permitem que você se transforme de Hulk para o Dr. Banner de acordo com a sua vontade sem perder a energia, de forma que você poderá explorar áreas que não são acessíveis ao Hulk.

CARACTERÍSTICAS DOS PERSONAGENS



HULK

Nome Real:	Dr. Robert Bruce Banner
Altura:	2,30m
Peso:	522 Kg
Olhos:	Verdes
Cabelos:	Verdes
Inteligência:	Gênio
Força:	Super-humano
Velocidade:	Maior que a humana
Durabilidade:	Semideus
Agilidade:	Normal
Reflexos:	Atleta
Habilidades de luta:	Bom no combate sem armas.
Poderes super-humanos:	Força e durabilidade super-humanas.
Limitações:	Volta à forma de Bruce Banner de tempos em tempos.
Fonte do Poder:	Exposição à radiação gama.



DR. ROBERT BRUCE BANNER

Outra identidade:	Hulk
Altura:	1,76m
Peso:	60 Kg
Olhos:	Castanhos
Cabelos:	Castanhos
Inteligência:	Gênio

INTRODUÇÃO

O Dr. Robert Bruce Banner™, um renomado físico nuclear, foi pego em uma explosão atômica quando tentava salvar seu grande amigo Rick Jones™. Tendo sido exposto a uma dose massiva de radiação Gama, a química do corpo do Dr. Banner foi inexplicavelmente alterada. Agora um monstro verde, mutante, enorme e com força super-humana mora em seu corpo, ele é - "O Incrível Hulk™".

CENÁRIO

Um dos maiores inimigos do Hulk, o Leader™, decidiu que a Terra deveria ser conquistada e governada por alguém com um intelecto superior: ele!

Assim, ele montou uma enorme fortaleza dentro de uma floresta selvagem e, da sua base, está construindo um enorme exército para marchar contra as nações. Este exército, no entanto, não é formado por humanos, já que ele não confia na sua lealdade. Em vez disso, ele construiu um batalhão de robôs que atiram primeiro e depois fazem as perguntas. Ainda mais temidos são os mutantes geneticamente construídos que patrulham e protegem o centro da sua fortaleza.

Com esta formidável força de comando, o Leader sabe que apenas Hulk poderá detê-lo. Mesmo com o seu grande intelecto, ele não pode ignorar a força bruta do Hulk. No passado, o Leader teve que correr do Hulk para salvar a sua pele.

Com isto em mente, o Leader pediu a ajuda de quatro arquiinimigos do Hulk: Rhino™, Absorbing Man™, Abomination™ e Tyrannus™. Com a sua ajuda, o Leader está confiante que irá, finalmente, se livrar de seu maior inimigo e conquistar o mundo...

Olhos:
Cabelo:
Inteligência:
Força:
Velocidade:
Agilidade:
Reflexos:
Habilidades de Luta:

Habilidades Especiais:

Limitações Especiais:

Fonte do Poder:



RHINO

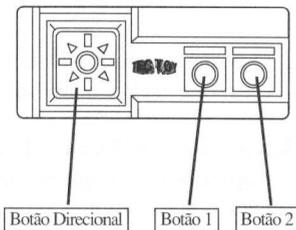
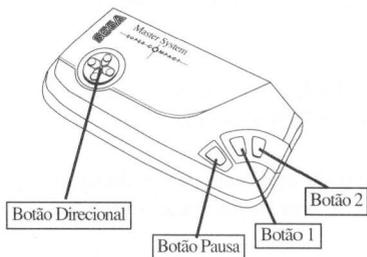
Nome Real:
Altura:
Peso:
Olhos:
Cabelos:
Força:
Velocidade:
Agilidade:
Reflexos:
Habilidade de Luta:
Fonte do Poder:

Castanho Claro
Loiro
Gênio
Atleta
Atleta
Atleta
Atleta
Excelente combatente sem armas;
também treinado em luta com
espadas.
Conhecimento de magia, outros
controles da mente, telepatia, longevi-
dade super-humana e juventude.
Depende da "Fonte da Juventude",
em Subterranea, para manter sua
juventude e imortalidade.
"Fonte da Juventude", em Subterranea.

Desconhecido
1,95m
322Kg
Castanhos
Castanhos
Super-humana
Super-humana
Normal
Normal
Bom no combate sem armas.
Tratamento mutagênico químico e
radioativo, incluindo bombardeio de
raios Gama.

CONTROLES

Master System Super Compact



MOVIMENTOS DO HULK

Andar	Botão D para a direita ou esquerda
Pular	Botão 2
Abaixar	Botão D para baixo
Soco	Botão 1
Bofetada	Botão D para cima + Botão 1
Gancho	Botão D para baixo + Botão 1
Pegar Objetos.....	Botão D para baixo
Agarrar o inimigo	Fique próximo
Agarrar e arremessar	Agarrar + Botão 2
Cabeçada	Agarrar + Botão 1
Transformar	Pause o jogo + Botões 1 e 2.



ABOMINATION

Nome Real:	Emil Blonsky
Altura:	2,03m
Peso:	444Kg
Olhos:	Verde
Cabelo:	Nenhum
Outras Características:	Pele verde, dois dedões em cada pé, orelhas de membrana, sobrancelhas juntas, pele esmaltada.
Inteligência:	Normal
Força:	Super-humana
Velocidade:	Normal
Agilidade:	Normal
Durabilidade:	Semideus
Habilidades de Luta:	Técnicas básicas do combate sem armas.
Poderes Super-humanos:	Força e durabilidade sobre-humanas.
Fonte do Poder:	Exposição à radiação Gama.

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.

TECTOY

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 da 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.

Cod. 901.028.500.816

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr Alberto Jackson Byington, 3200 - Jardim Três Montanhas
Osasco - SP - CEP 06276 - 000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP
CEP 04045-003 - Tel. (011) 5071-1331