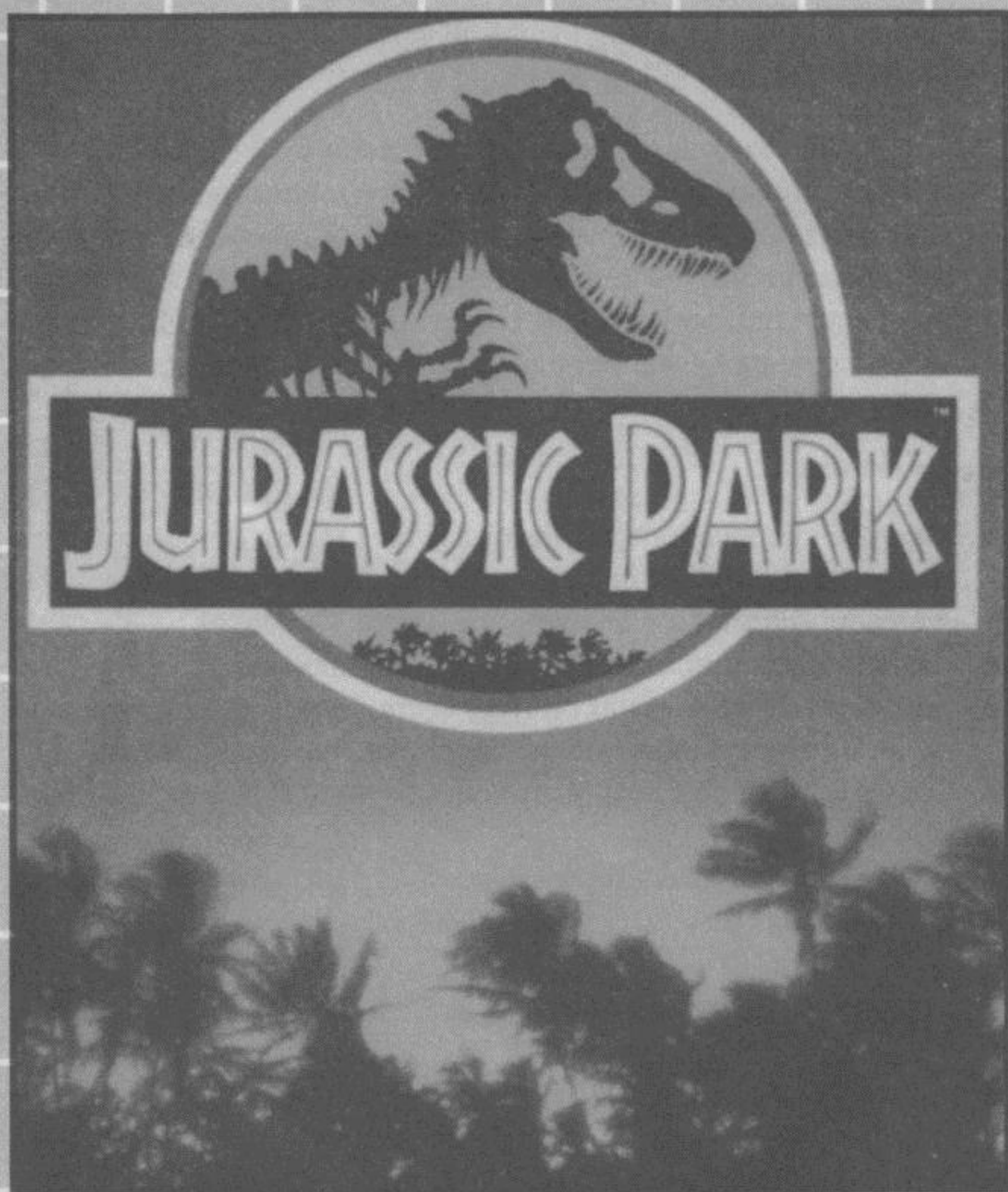


**MEGA DRIVE**



**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

**SEGA**

**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 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:

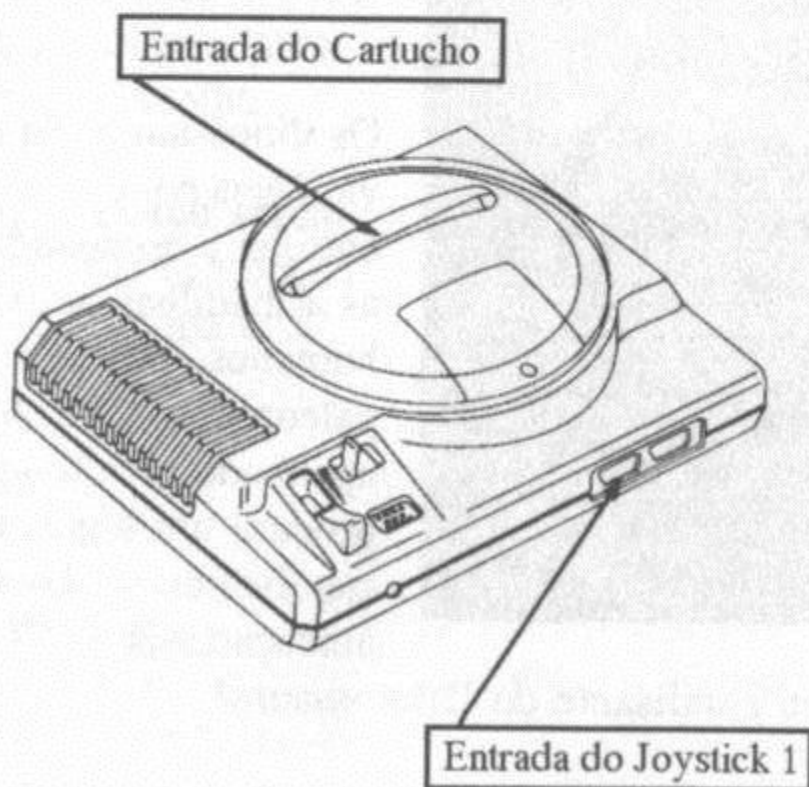
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.



# Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho JURASSIC PARK™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. JURASSIC PARK™ é para apenas um jogador.

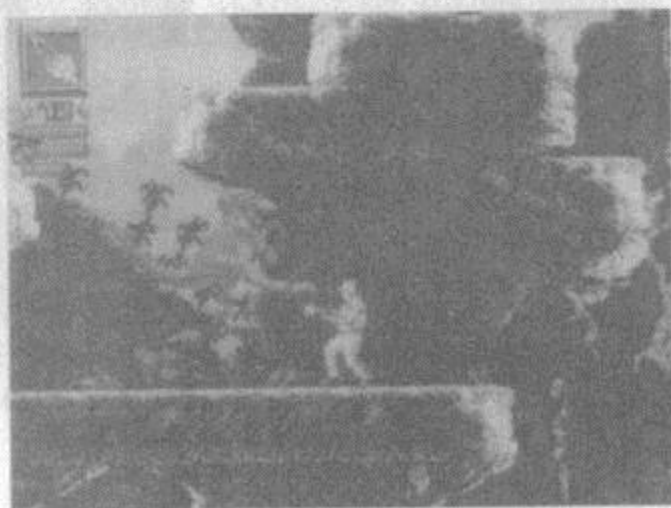
**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



## Ação Eletrizante

Visite o JURASSIC PARK – a mais emocionante experiência científica. Nesta exuberante ilha perdida, com centenas de hectares de florestas tropicais, os dinossauros – sim, DINOSSAUROS – caçam, dormem, alimentam-se e cruzam-se. Recriados a partir de DNA fossilizado, os maiores e mais perigosos animais já conhecidos, retomam suas vidas primitivas, como se os 65 milhões de anos transcorridos desde seu desaparecimento da face da terra simplesmente não houvessem existido.

Protegido pelos mais modernos sistemas eletrônicos de segurança, o público poderá observar Braquiossauros em pântanos e Tricerátops através das matas. Entretanto, um destino inesperado aguarda estas criaturas monstruosas e os turistas inocentes. Um inesperado e violento furacão abateu-se sobre a ilha, libertando os mais ferozes predadores pré-históricos e armando uma aterradora cilada para os turistas indefesos.



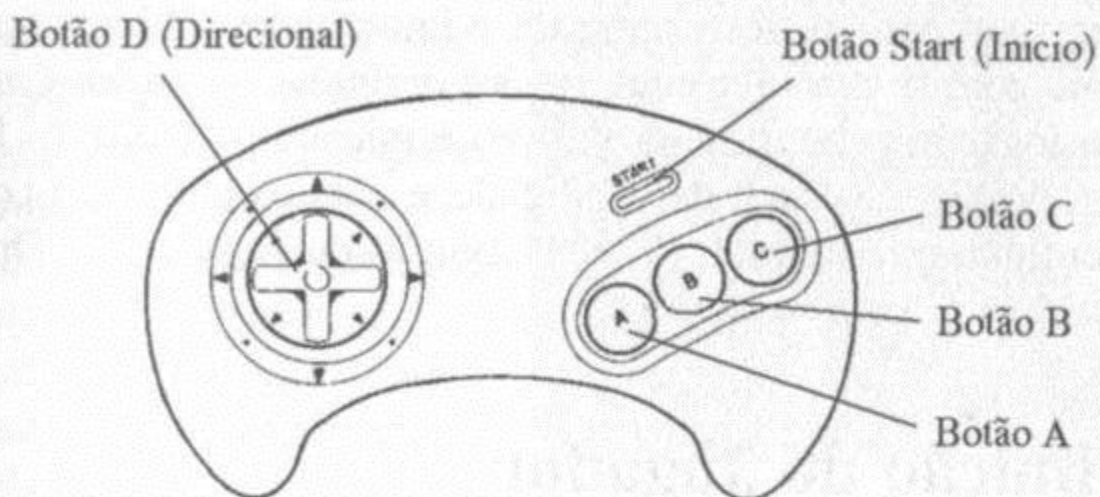
Os dinossauros espalharam a violência por toda a ilha, lutando entre si e escapando de todas as armadilhas de seus inimigos humanos. Um homem, o paleontólogo Dr. Alan Grant, apanhado pela tempestade, procura um lugar seguro esquivando-se das mandíbulas ameaçadoras do Tiranossauro

Rex e da saliva paralisante do Dilofossauro!

Agora é a sua vez. Assuma o papel do Raptor ou do Dr. Grant e mergulhe nesta emocionante luta pela sobrevivência num mundo tecno-primitivo – se você tiver coragem!



# Assuma o Controle!



Pressione o **Botão Início** na Tela de Apresentação, para chamar o Menu Principal do jogo. Para definir suas opções:

- Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para iluminar sua escolha.
- Pressione o **Botão Início** para selecionar sua opção e passar à próxima tela.



## Iniciando!

Você será imediatamente lançado em sua luta pela sobrevivência enfrentando perigos desconhecidos e inesperados. O jogo sempre iniciará com as mais recentes opções definidas na seção. Caso esteja jogando pela primeira vez, você iniciará no papel do Dr. Grant, no nível Normal de habilidade, e com os botões de controle na configuração original. (Ver "Definição do Jogador" e "Opções" mais adiante neste manual.)

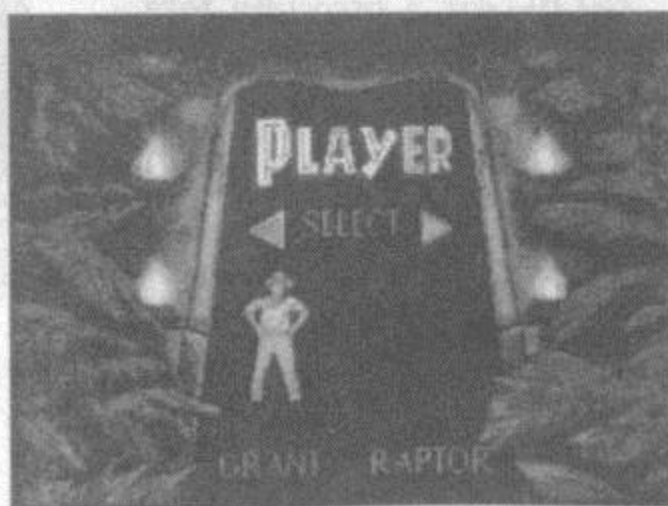
## Definição do Jogador

Você deverá escolher entre ser o Dr. Alan Grant ou o Raptor, da seguinte maneira:

- Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para exibir o Dr. Grant ou o Raptor.
- Pressione o **Botão Início** ou os **Botões A, B** ou **C** para selecionar o personagem exibido e retornar ao Menu Principal do jogo.

## GRANT

Como o audacioso paleontólogo, você deverá se armar com um arsenal criteriosamente escolhido, que incluirá dardos tranqüilizantes, um revólver atordoante e granadas de intimidação. Você enfrentará uma série de perigos aterrorizantes na tentativa de passar pelos predadores pré-históricos mortais, alcançar a segurança no Centro de Visitantes e salvar os turistas restantes na ilha.





## RAPTOR

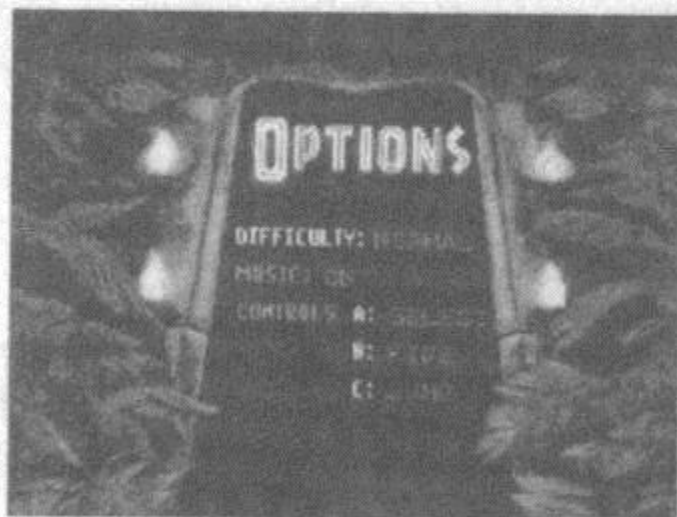
Como o astuto e violento Raptor, com suas garras afiadas, você deverá enfrentar as outras feras, emboscar seu almoço e despistar seus inimigos humanos fortemente armados. Sua meta será alcançar o Centro de Visitantes, abrir caminho até o ancoradouro e embarcar para fugir da ilha.



## Opções

Escolha suas opções de jogo antes de começar a jogar:

- Pressione o **Botão D** para baixo ou para cima para iluminar as diversas opções.
- Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita a fim de alterar a escolha.
- Pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C** para abandonar a tela e retornar ao Menu Principal do Jogo.



## DIFFICULTY (Nível de Dificuldade)

Escolha o nível entre EASY (Fácil), NORMAL (Normal) ou HARD (Difícil). Se você não alterar a definição original, terá um jogo de Nível Normal.

## MUSIC (Música)

Música e efeitos sonoros podem ser ligados ou desligados. A definição original será com a Música ligada.

## CONTROL (Controles)

Escolha entre as seis alternativas para as ações dos **Botões A, B e C** a que fique mais adequada ao seu estilo. As opções iniciais são:

		<b>Grant</b>	<b>Raptor</b>
<b>A</b>	<b>Selecionar</b>	Escolher Arma	Morder
<b>B</b>	<b>Disparar</b>	Disparar Arma	Chutar
<b>C</b>	<b>Pular</b>	Pular	Pular

**NOTA:** Veja "Movimentação de Grant" e "Movimentação de Raptor" para maiores detalhes sobre os controles.

## Senha

A partir da fase 2, "Subestação de Energia", uma senha aparecerá no início de cada nova fase. Anote-as cuidadosamente. Para iniciar um jogo a partir de uma fase anterior, vá até a Tela PASSWORD (Tela de Senha) e entre com a senha correspondente à fase desejada da seguinte maneira:



1. Use o **Botão D** para iluminar um número ou letra na tabela.

2. Pressione o **Botão A, B** ou **C** para acrescentar esse caractere à linha da senha na parte inferior da tela.



3. Para alterar uma senha já existente, ilumine as setas que apontam para a esquerda ou direita, próximas à palavra END (Fim). Pressione então o **Botão A, B** ou **C** para que o cursor iluminado se movimente através da linha da senha, na direção indicada pela seta. Utilize então o **Botão D** para iluminar o caractere desejado na tabela e, finalmente, pressione o **Botão A, B** ou **C** para fixá-lo no local selecionado da senha.

4. Após terminar, ilumine a palavra END (Fim) e pressione o **Botão A, B** ou **C**. Caso a senha seja válida, você iniciará a aventura no nível correspondente. Caso contrário, você terá a chance de entrar com uma nova senha.

## Grant: Encurralado no Território do Tiranossauro Rex

Nuvens densas e escuras pairaram nos céus durante vários dias, encobrendo o horizonte em todas as direções. Mas como sua pesquisa não podia esperar, você saiu num dos veículos do parque, percorrendo a ilha com a cabeça cheia de dúvidas e os cadernos repletos de dados científicos.

Ao atingir as regiões centrais da ilha, a chuva começou a castigar o teto do seu veículo. Então a tempestade caiu, e à medida que o vento ricocheteava pelas palmeiras da selva, você começou a se sentir angustiado. Fez uma curva, e os faróis de seu carro iluminaram uma cerca eletrificada com sua placa de identificação: T. Rex.



Os relâmpagos cortavam os céus. Subitamente, tudo ficou escuro e silencioso. Quantos minutos se passaram? Um? Cinco? Quinze? De repente, gigantescas mandíbulas apareceram no seu pára-brisa, quase roçando sua face. Dentes afiados abocanharam a estrutura do veículo e começaram a

sacudi-lo, como se você estivesse dentro de um imenso saleiro, e fosse o último grão de sal – ou, talvez, o último homem sobre a face da terra!

A próxima coisa que você se lembra era de estar ferido e com tonturas... mas ainda respirando. O carro estava destruído. Algo pesado se arrastava nas redondezas... A única coisa a fazer naquele momento era sacudir a cabeça para afastar o zumbido – e descobrir o que fazer para sobreviver!



## Os Movimentos de Grant

- Andar para a esquerda, para a direita, empurrar caixotes, pilotar a balsa  
**Botão D** para a esquerda ou para a direita.
- Agachar  
**Botão D** para baixo.
- Andar agachado  
**Botão D** para baixo + esquerda/direita.
- Subir por escadas, oscilar em cabos  
**Botão D** para cima.
- Subir com as mãos em fios ou trepadeiras  
**Botão D** para a esquerda ou para a direita.
- Ativar o Elevador  
**Botão D** para cima ou para baixo.
- Acionar o interruptor  
Fique em pé na frente do interruptor e então pressione o **Botão D** para cima ou para baixo.
- Trocar as armas  
**Botão A.**
- Disparar  
**Botão B + Botão D** para mirar.
- Carregar revólver atordoante  
Manter pressionado o **Botão B** para aumentar a carga do disparo, e em seguida liberá-lo.

- Pular

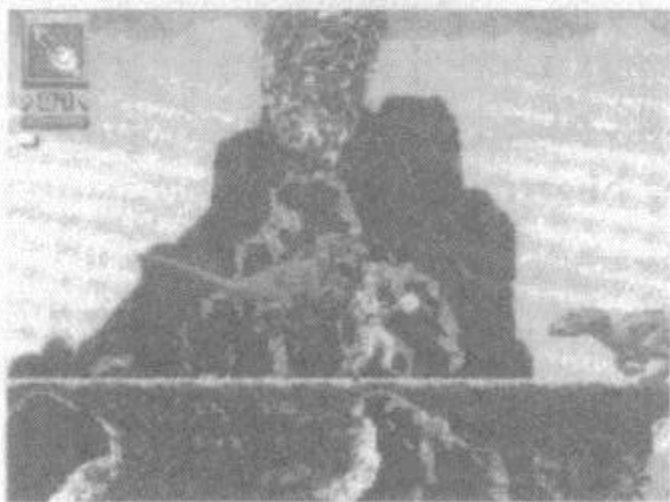
**Botão C.** Quando Grant pular para uma plataforma ou beirada em um nível mais alto, automaticamente ele se posicionará nesse local superior.

- Fazer uma pausa/continuar o jogo.

**Botão Início.**

**NOTA:** Lembre-se de que sempre é possível alterar a configuração dos **Botões A, B e C** no início do jogo.

## Lutando Contra os Perigos Primitivos



A velocidade imprudente será sua inimiga. Sua caminhada através dos perigos que o JURASSIC PARK lhe apresentará deverá ser, necessariamente, decidida, agressiva e inteligente. Cada local da ilha apresenta suas próprias ameaças. Quanto mais cedo você resolvê-las, mais chances terá de sobreviver!

Você iniciará o jogo com duas armas: um rifle de dardos paralisantes e um revólver atordoante. Você encontrará a munição espalhada pela ilha, e à medida que você apanhar a munição, ganhará mais armas.



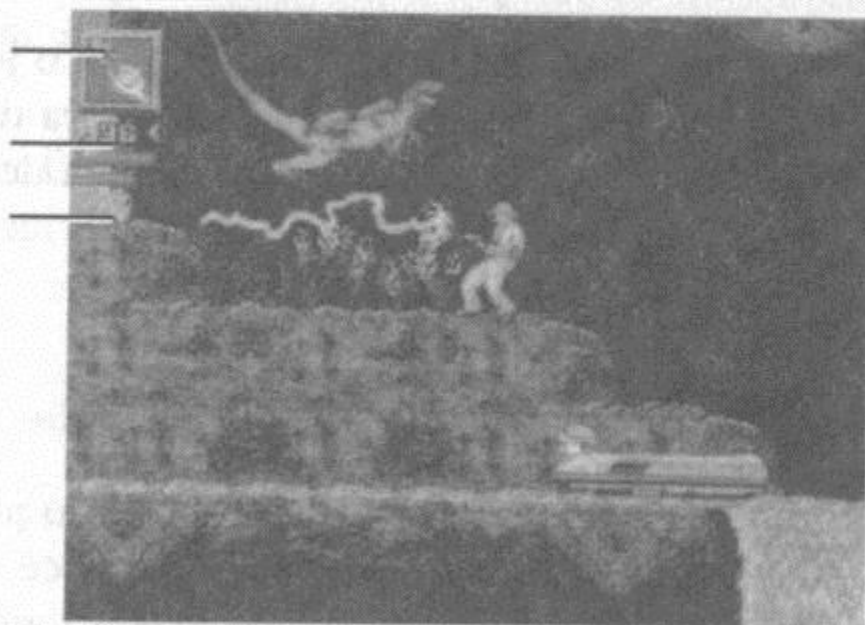
Durante a caminhada, você deverá aprender a utilizar suas armas de forma eficiente. Elas não destruirão os dinossauros, mas apenas irão atordoá-los ou paralisá-los durante um curto período de tempo. Isto significa que será necessária uma grande quantidade de munição, de modo que você deverá, sempre que possível, apanhar tudo que lhe aparecer pelo caminho. É a única forma de não vir a ter a desagradável surpresa de escutar o "clic" característico de uma arma vazia no momento em que você mais precisar dela!

No início de cada jogo você terá três vidas. Suas barras de Energia diminuirão à medida que você for ferido. Quando uma barra desaparecer uma de suas vidas será perdida. Se você tiver vidas restantes, poderá reiniciar a fase onde estiver, carregando todas as armas e munição que tinha no momento em que morreu.

Arma Seleccionada

Munição Restante

Barras de Energia



Observe as seguintes informações importantes no canto superior esquerdo da tela:

## **Arma Seleccionada**

Indica qual arma está ativa. Pressione o Botão de Seleção para trocar de arma e o Botão de Disparo para lançar os dardos, acionar a arma atordoante ou lançar granadas.

## **Munição Restante**

Indica quantas unidades de munição restam para uso na arma selecionada. Quando a munição terminar, sua arma será automaticamente trocada.

## **Barras de Energia**

Mostra sua condição atual. Você iniciará o jogo com três vidas. À medida em que for sendo ferido, sua barra de saúde diminuirá. Se uma barra desaparecer, você perderá uma de suas vidas e deverá recomeçar a fase onde estiver.

## **Armas de Grant**

Você terá armas especiais à sua disposição para derrotar os animais violentos. Mas cuidado: à medida que você conquistar terreno, os dinossauros tornam-se resistentes a seus dardos tranquilizantes e granadas de gás. Além disso, desenvolvem a habilidade de se desviar rapidamente de seus tiros. Você terá que aprender como superar em astúcia estas feras instintivamente espertas.





**Dardos com identificação azul**, contêm uma dose fraca de tranqüilizante. Quanto maior for o dinossauro, maior será a dose necessária para tombá-lo. Os efeitos do tranqüilizante rapidamente desaparecem.



**Super-dardos com identificação vermelha** contêm uma dose mais forte de tranqüilizante. Assim, um número menor de dardos terá efeito mais poderoso e duradouro.



**O Revólver Atordoante** transmite um choque elétrico que deixa a vítima inconsciente por um curto período de tempo. Essas armas possuem três tipos de cargas: baixa, média e alta. Mantenha pressionado o **Botão de Disparo** para carregar a arma e então libere-o para que a arma dispare. Quanto mais tempo você segurar o botão, mais potente será a carga, e maior será o consumo de munição.



**Granadas de Gás** contêm um composto químico capaz de derrubar um dinossauro temporariamente.



**Granadas Luminosas** têm a função de desorientar qualquer fera enfurecida.



**Granadas de Choque Vermelhas** explodem derrubando os dinossauros por um longo período.



**Foguetes** atordoarão seus alvos por um bom tempo.

## Potência Extra Para Grant

Esses objetos não serão freqüentes. Portanto, procure-os através dos níveis, e pegue quantos conseguir. Seus efeitos irão variar de acordo com o nível de habilidade escolhido. Quanto mais difícil for o nível, menor será a Potência Extra adquirida.



**Dardos com identificação azul**



e **Super-dardos com identificação vermelha** acrescentarão munição ao seu estoque.

**A Bateria** recuperará parte da carga de sua arma atordoante.



**Granadas de Gás, Granadas Luminosas e Granadas de Choque** serão adicionadas ao seu estoque.



**Foguetes** serão adicionados ao seu estoque.



**Gasolina** abastecerá sua balsa para navegação fluvial.

**Kit de Primeiros Socorros** recuperará parte de sua Barra de Energia.



## Dicas de Sobrevivência para Grant

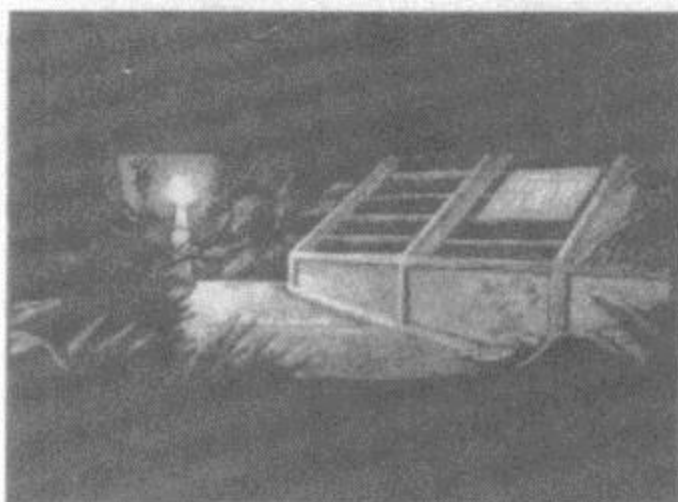
- Respeite o Tricerátops. Você poderá pular nele, mas não deverá se descuidar. Os disparos o enfurecerão e ele mostrará o que seus chifres podem fazer!
- Pressione o **Botão D** para cima para olhar para cima; pressione-o para baixo a fim de poder ver mais detalhes da área abaixo de você.
- Pule para se livrar dos Compos (abreviatura de Procompsognathus) – pequenos seres semelhantes a sanguessugas.
- Agarre-se em trepadeiras, cabos ou canos que aparecerem sobre a cabeça, para que você possa movimentar-se usando as mãos.





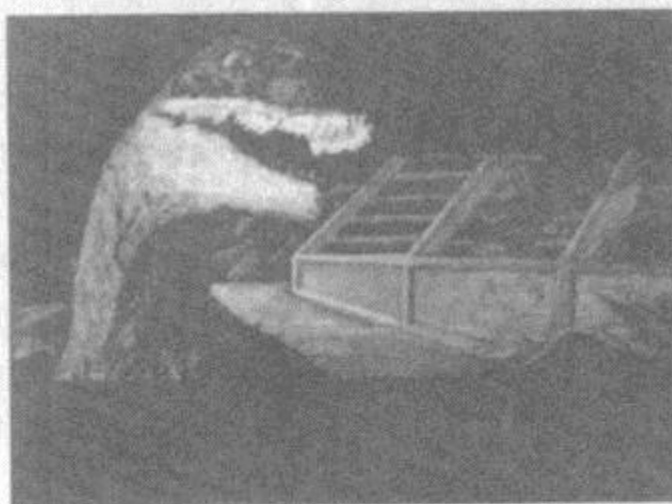
- Qualquer pulo que faça Grant gemer reduzirá sua energia. Cair sobre pontas ou ossos de dinossauros produzirá o mesmo efeito.
- Cuidado com quedas grandes. Elas poderão terminar instantaneamente com uma das vidas de Grant.
- Aprenda a utilizar todas as armas. Algumas serão mais eficientes que outras em situações específicas. Lembre-se: os dinossauros ficarão apenas temporariamente fora de ação. Você não deverá estar mais no local quando eles acordarem novamente!
- Você deverá procurar Potência Extra na fase onde se encontrar, e apanhar todas que conseguir. Não permita que sua munição termine. Se isto acontecer, você ficará absolutamente vulnerável até encontrar novas cargas.
- Movimente-se vagarosamente nos locais desconhecidos. Não existe tempo de jogo determinado. Portanto, você terá todo o tempo necessário para fazê-lo com segurança.

## Raptor: A Sobrevivência do Mais Forte!



A vida dentro de uma jaula não tem sentido. Um Raptor precisa de liberdade. Por isso, quando caíram os relâmpagos e as barras da jaula deixaram de arder, o Raptor escapou!

Agora, uma das feras mais espertas e mortais do JURASSIC PARK, vagueia livremente. Ele fareja a pista de uma pequena criatura bípede que conseguiu escapar de dentro de um estranho ovo que o Tiranossauro destruiu. Seu faro lhe diz que esta criatura seria um bom prato...



## Os Movimentos do Raptor

- Andar para a direita ou para a esquerda      **Botão D** para a direita ou para a esquerda.
- Correr para a direita ou para a esquerda      **Botão D** para cima + direita/esquerda.
- Agachar      **Botão D** para baixo.
- Rastejar, empurrar caixotes e pedras      **Botão D** para baixo + direita/esquerda.

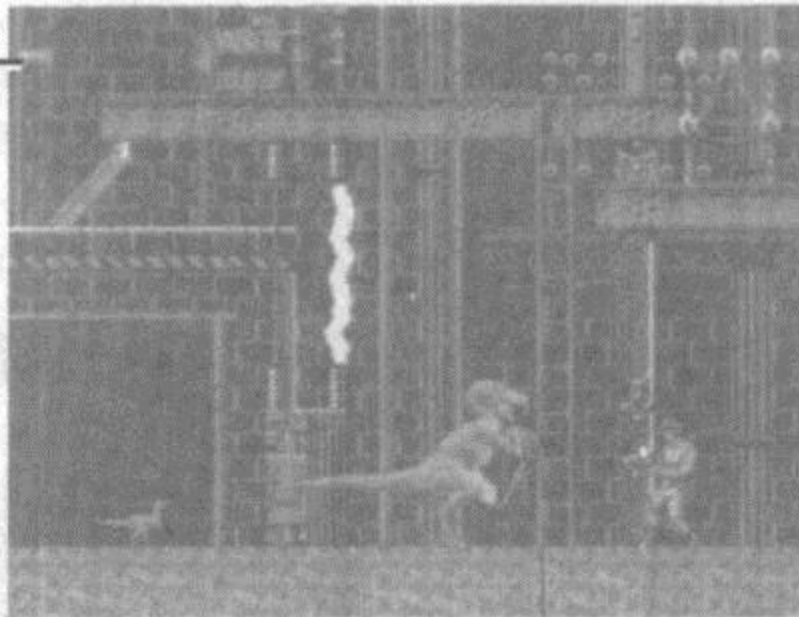
- Morder **Botão A.**
- Morder e sacudir **Botão A + Botão D** direita/esquerda.
- Comer um pequeno Compo **Botão A + Botão D** para baixo.
- Chutar/golpear **Botão B.**
- Chute com salto **Botão B + Botão D** direita/esquerda.
- Atacar **Botão B + Botão D** para baixo.
- Pular **Botão C.** Quando o Raptor pular para uma plataforma ou beirada em um nível mais alto, ele automaticamente se posicionará nesse local superior.
- Pular alto **Botão D** para cima + **Botão C.**
- Rosnar/Sibilar **Botão A + Botão B.**
- Fazer uma pausa/continuar o jogo. **Botão Início.**

**NOTA:** Lembre-se de que sempre é possível alterar a configuração dos **Botões A, B e C** no início do jogo.



# A Guerra dos Dinossauros

(Barras de Energia).



A batalha dos titãs de 65 milhões de anos se iniciou. Você é um dos mais poderosos dinossauros. Apenas o Tiranossauro Rex pode se comparar a você na relação força/tamanho. Suas mandíbulas longas e poderosas são armas secundárias. Suas longas garras em forma de sabre, de 15 cm de comprimento, em cada pé arranharão profundamente os membros de seus inimigos e decidirão rapidamente as batalhas.

Mas, o JURASSIC PARK estará repleto de ameaças: animais com dentes afiados à espreita de sua caça, barrancos escorregadios, abismos profundos e o mais perigoso dos inimigos...o homem!

Você iniciará a caçada com três vidas e sua Barra de Energia diminuirá à medida que for ferido. Quando a Barra desaparecer, você perderá uma de suas vidas, reiniciando o jogo no início da fase em que estiver (desde que ainda tenha vidas restantes).

## Potência Extra para o Raptor



O Raptor necessita constantemente de comida. Caso contrário, perderá sua energia e morrerá. Devore as coxas de peru que aparecerem à sua frente para restaurar sua energia.

## Dicas de sobrevivência para Raptor

- Coma sempre! Se não puder encontrar coxas de peru, morda e engula alguns Compos. Mas não os deixe tocar em você, ou eles sugarão sua barra de energia.
- Pressione o **Botão D** para cima para olhar para o alto; pressione para baixo para ver com detalhe o que se passa na área abaixo de você.
- Compos teimosos procurarão ficar pendurados em você. Pule para se livrar deles.
- Cair sobre espigões ou ossos de dinossauros irá consumir energia do Raptor.
- Empurre caixotes e pedras para derrubá-los em seus inimigos.



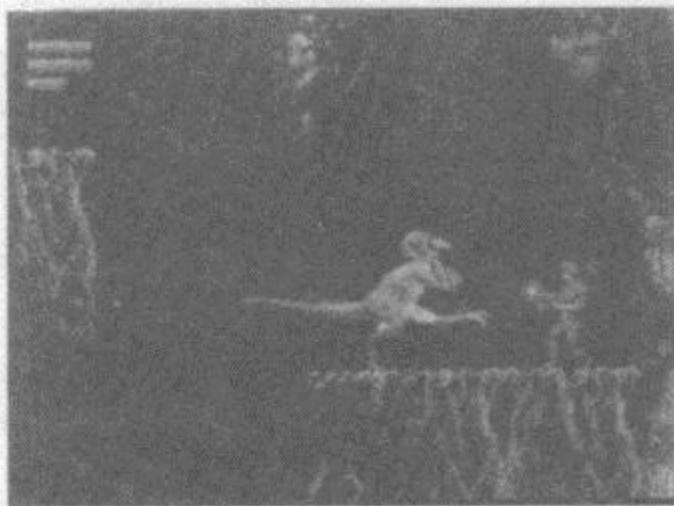
# O JURASSIC PARK

Você deverá traçar seu caminho pela ilha a partir do mapa do JURASSIC PARK que aparecerá antes de cada fase. O mapa também revelará a Senha para a fase que você estiver iniciando. Grant deverá passar por sete fases mortalmente perigosas; já o Raptor irá enfrentar apenas cinco fases.



## A Floresta

- Pressione o **Botão D** para cima para olhar para o alto; pressione-o para baixo a fim de observar melhor o que se passa na Floresta abaixo de você.
- Procure por beiradas altas quando estiver em apuros, tentando encontrar o melhor caminho. Se não puder enxergar a beirada, procure saltar o mais alto possível.
- Grant poderá se balançar em cipós para atravessar terrenos perigosos e abismos traiçoeiros.





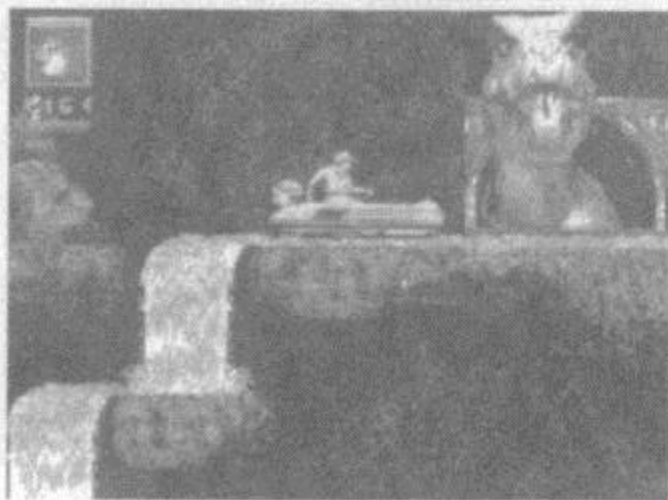
## Subestação de Energia

- Você deverá pular sobre os eletrodos energizados, para evitar choques.
- Você deverá utilizar-se dos elevadores para atingir plataformas que seriam, de outra forma, inacessíveis.
- Quando jogar como Grant, procure utilizar o recurso de se pendurar em cabos para atravessar áreas perigosas.



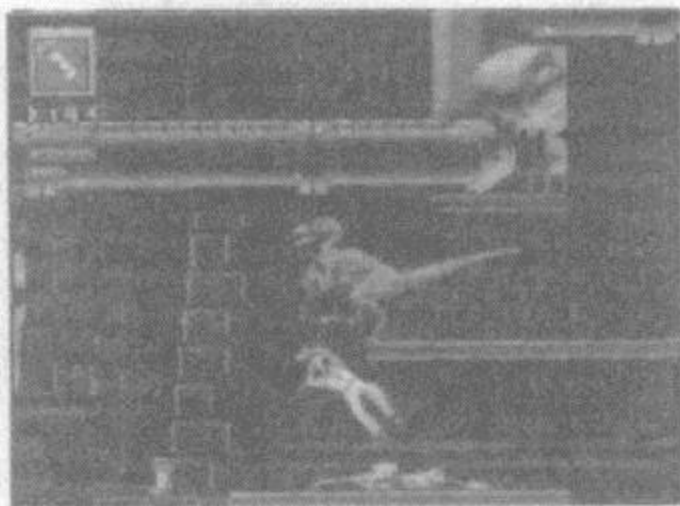
## Rio (Para Grant Apenas)

- Apanhe as latas de gasolina para abastecer sua balsa.
- Você não sobreviverá a um mergulho ou a uma queda numa grande cachoeira.
- Utilize-se do **Botão D** para controlar a balsa. Pressione e segure o botão na direção em que estiver navegando para aumentar a velocidade.



## Estação de Bombeamento

- Como Grant, você deverá utilizar os interruptores para abrir e fechar as passagens.
- Tenha cuidado com os ossos de dinossauros e com eventuais quedas no pântano. Os dois perigos poderão ser fatais.



## Desfiladeiro

- Como Grant, você deverá procurar aberturas escondidas nas beiradas onde poderá pular para baixo (**Botão D** para baixo + **Botão para Pular**).
- Como o Raptor, você deverá empurrar as pedras pelos penhascos abaixo a fim de esmagar os soldados que estarão embaixo.



## Vulcão (Grant apenas)

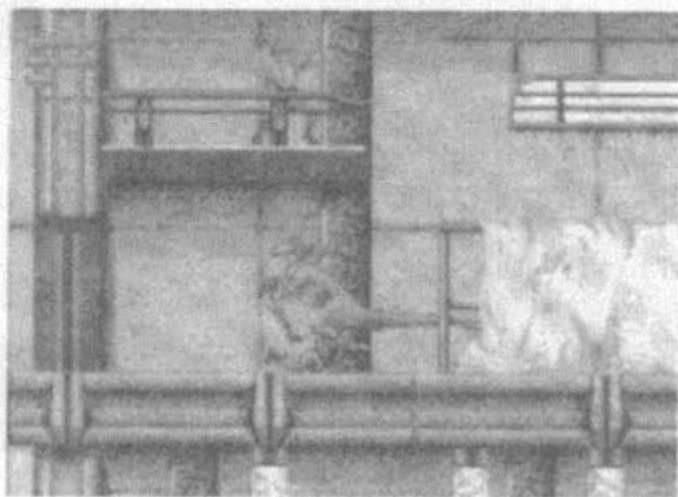
- Nem sempre você poderá enxergar seu próximo passo. Se tiver que fazer um salto sem ver para onde, opte pela meia distância.



- Movimente-se vagorosamente e pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para poder enxergar o máximo possível desta fornalha antes de qualquer passo.

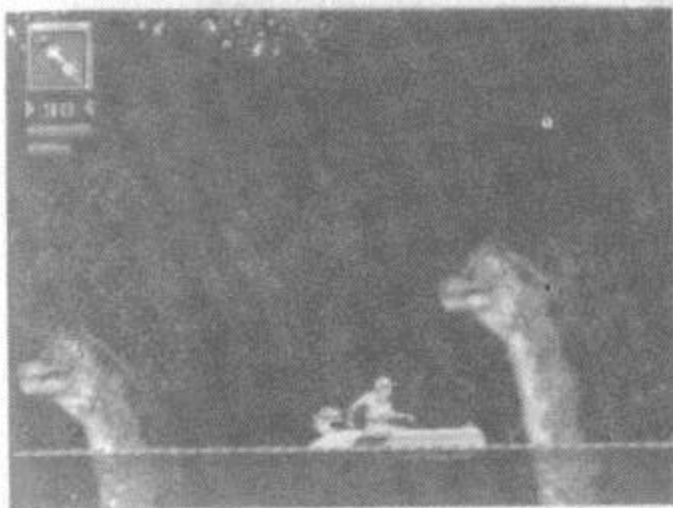
## Centro de Visitantes

- Procure por Potência Extra atrás das roupas caídas e dos tablados.
- Como Grant, a única saída em alguns locais será movimentar-se pendurado pelas mãos.



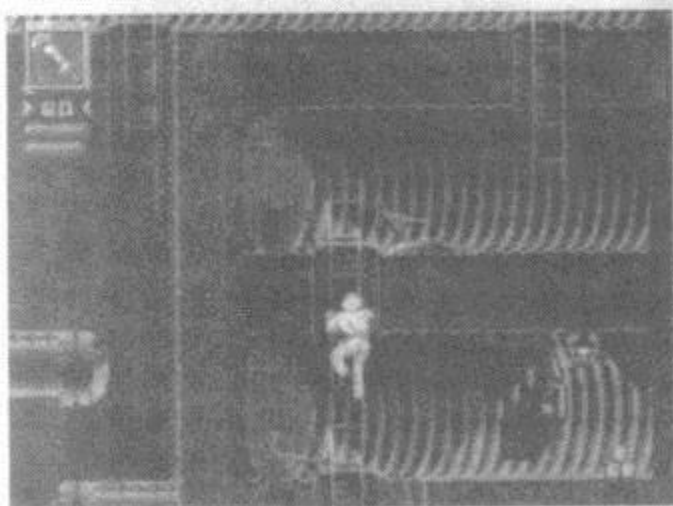


# Dicionário de Dinossauros

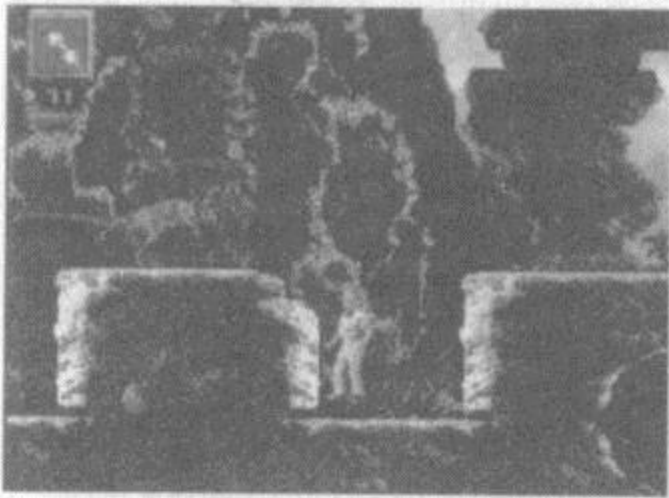


O **Braquiossauro** é um imenso animal de aproximadamente 11 metros de altura e com um pescoço longo e arqueado, contrabalançado por uma cauda igualmente longa e pontiaguda. Surpreendentemente veloz para seu tamanho, o Braquiossauro é herbívoro, e gasta a maior parte de seu tempo comendo

ramos e folhas, com sua pequena cabeça no meio das árvores.



Os **Compos** são animais pequenos porém fortes, que têm mandíbulas semelhantes às de um buldogue e cuja mordida pode derrubar feras grandes, especialmente humanos.



O **Dilofossauro** mede aproximadamente 1,20 metros de altura e é manchado como uma coruja. Possui uma crista brilhante e colorida em volta do pescoço, que pode se abrir. Aparentemente brincalhão, este carnívoro assemelha-se a um canguru e emite um curioso pio antes de seu ataque fatal. Pode

matar a uma distância de até 6 metros, com uma cuspada de sua saliva venenosa que cega e paralisa suas vítimas.



O **Raptor** pode atingir a altura de até 1,80 metros. Conhecido cientificamente como Velociraptor, este terrível predador possui garras retrácteis afiadíssimas em ambos os pés. Move-se a uma grande velocidade, que pode atingir os 100 Km/h. Dentre os dinossauros do JURASSIC

PARK é, sem dúvida alguma, o mais esperto e perigoso. Frequentemente apanha suas vítimas em emboscadas. Extremamente artiloso, tão inteligente quanto um chimpanzé, parece matar por puro esporte.

O **Tricerátops** tem o tamanho aproximado de um elefante. De constituição atarracada e robusta, possui as pernas grossas e curtas. Passa a maior parte do tempo pastando calmamente, mas possui três fortes chifres na sua imensa cabeça para se defender, sendo o mais longo deles localizado bem no meio da face.

Animal desajeitado, o Tricerátops se alimenta de pequenas plantas e capins ao nível do solo.



O **Tiranossauro Rex**, o mais feroz de todos os dinossauros, é o exemplo clássico do terror pré-histórico sangrento. Com cerca de 8 metros de altura e 15 de comprimento, o Tiranossauro Rex possui imensas e poderosas mandíbulas que facilmente poderiam abocanhar um ser humano inteiro!





---

# 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!

# 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 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



**TECTOY**



Jurassic Park™ & ©  
1992 Universal City  
Studios, Inc. & Amblin  
Entertainment, Inc.

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS