

MEGA DRIVE



SEGA

Virgin

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 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.

# COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

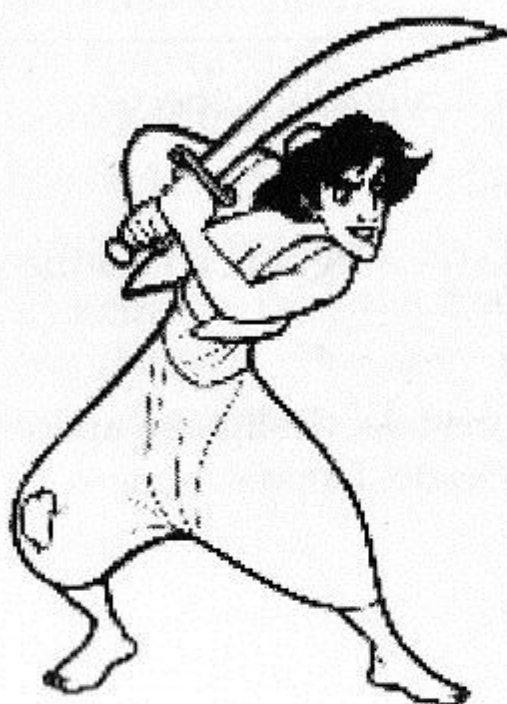
---

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

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



# MISTÉRIO...MAGIA...AÇÃO!



Procure por aventuras e você achará Aladdin. Ele sempre está onde está a ação, pulando sobre os telhados das casas e correndo em meio ao alvoroço de Agrabah. As ruas estão repletas de engolidores de espada, encantadores de serpentes, ladrões de cestas e, até mesmo um pelotão da Guarda do Palácio do Sultão, que compõe as tropas sempre presentes do Conselheiro...Jafar.

Há problemas em marcha no palácio do Sultão com a Princesa Jasmine ali presa.

O ambicioso Jafar está prestes a tirar algumas mágicas terríveis de seu turbante. E Aladdin está prestes a ser pego numa caçada em alta velocidade de magia, ação e perigos desconhecidos. Somente os ratos de rua mais velozes poderão escapar!

Não é um desafio comum que Aladdin terá que enfrentar. Ele terá que lutar por toda Agrabah, escapar da masmorra do Sultão, sobreviver à ardente Caverna Fantástica, apanhar a lâmpada do Gênio e lutar contra Jafar em seu próprio santuário secreto.

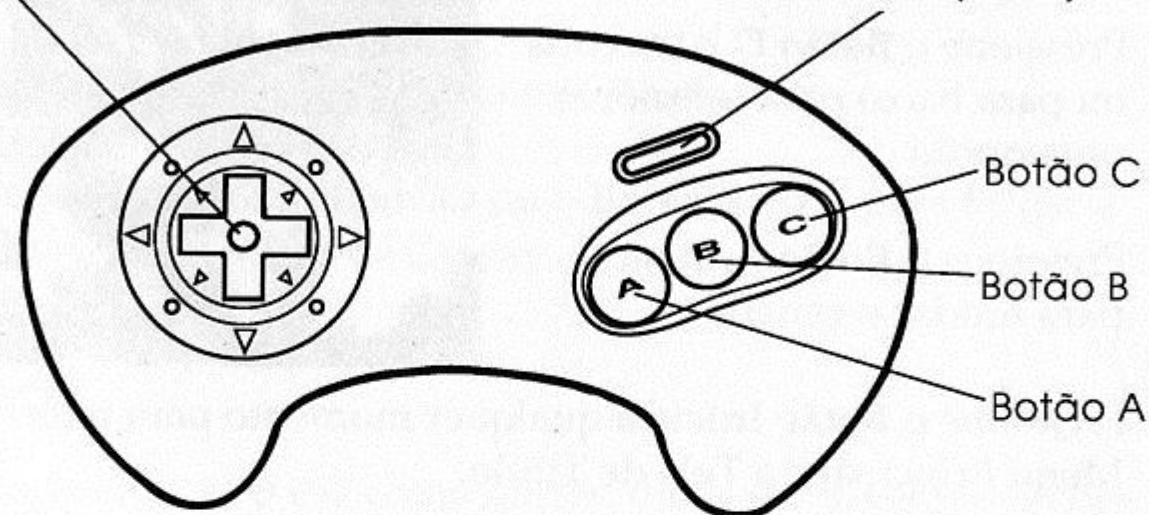
Aladdin terá que aprender por si só algumas proezas ensinadas nas ruas. E talvez...somente talvez...ele conseguirá realizar um ou dois desejos. Todavia, até para o rato mais inteligente da rua, há perigo à frente!



# ASSUMA O CONTROLE!

Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)



## Preparando-se

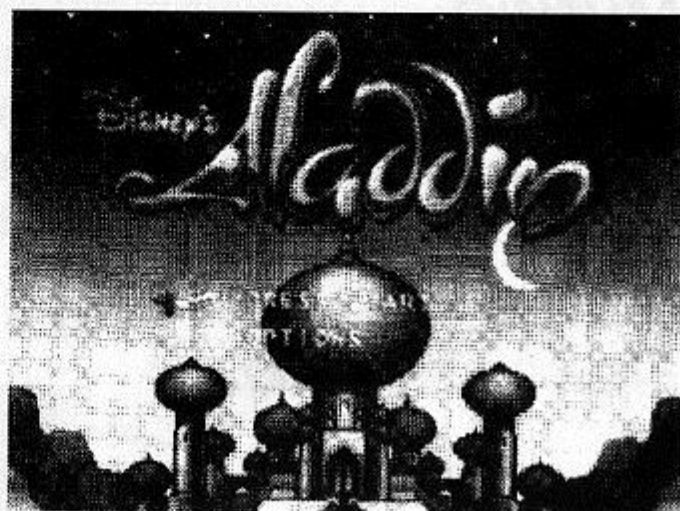
Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar *Start* (Início) ou *Options* (Opções) do Menu Principal da Tela de Título. Em seguida, pressione o **Botão Start** (Início).

### Start (Início)

Esta seleção lança você nas ruas de Agrabah, para começar as aventuras de Aladdin.

### Options (Opções)

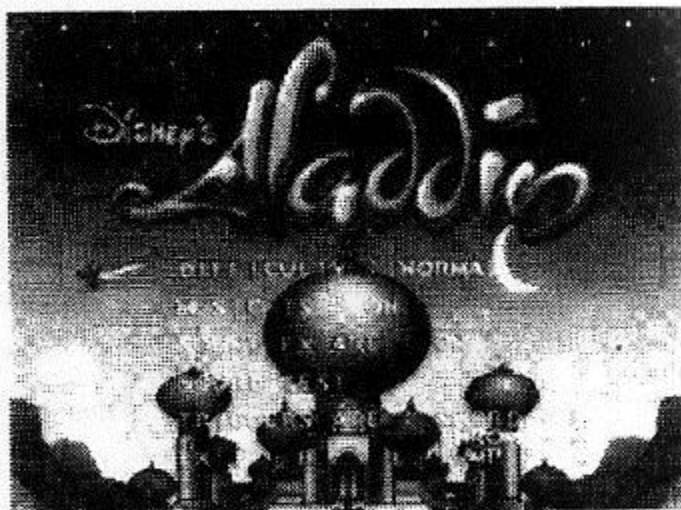
Esta escolha traz a Tela de Opções, para que você possa mudar os cenários do jogo.



# SELECIONANDO OPÇÕES

Faça suas escolhas no Menu de Opções antes de começar a jogar:

1. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar uma opção.
2. Pressione o **Botão A, B** ou **C** para mudar o cenário.
3. Pressione o **Botão Início** a qualquer momento para retornar ao Menu Principal e à Tela de Título.



## **Dificuldade**

O quão longe você pode ir com o menor número de Tentativas? Selecione seu nível de dificuldade e descubra. Quanto mais difícil o nível, tanto menos Tentativas e maçãs você terá para começar. (Você poderá obter Tentativas e maçãs extras durante o jogo).

## **Música**

Se a música estiver *On* (Ligada), você poderá ouvir as músicas vencedoras do "Oscar<sup>®</sup>" diretamente dos filmes. Ou, você poderá desligar a música em *Off* (Desligada).

## **Efeitos sonoros**

*On* (Ligado) ou *Off* (Desligado) dependendo se você quiser ou não ouvi-los enquanto joga.

## Teste Sonoro

Ouçã todos os sons do jogo, música e efeitos sonoros.

1. Pressione o **Botão A, B** ou **C**, em seguida utilize o **Botão D** para examinar a lista de cima a baixo.
2. Pressione o **Botão A** para ouvir a seleção marcada.
3. Pressione o **Botão Start (Início)** ou o **Botão B** ou **C** para fechar a lista e retornar ao Menu de Opções.

## Acionar

Reajuste os **Botões A, B** e **C** como quiser, das seis diferentes opções de ajustes. Se você não mudar os botões, os controles serão:

ATIRAR (Throw)

ESPADA (Sword)

PULAR (jump)

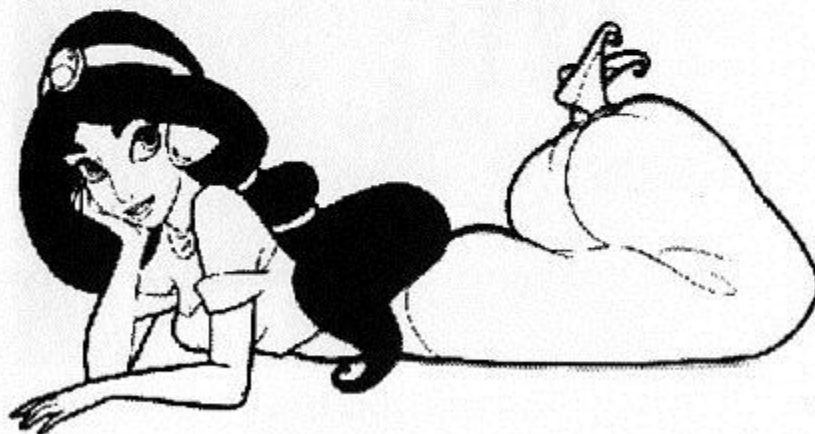
**Botão A**

**Botão B**

**Botão C**

## "Exit" (Saída)

Pressione o **Botão Start (Início)** a qualquer momento para retornar ao Menu Principal ou selecione Saída e, em seguida, pressione o **Botão A, B** ou **C**.



## **Para:**

- movimentar para esquerda ou direita
- agachar; evitar um golpe; baixar os olhos
- olhar para cima; subir por cordas suspensas
- atacar com a cimitarra
- pular; agarrar cordas, cortinas e mastros
- atirar maçãs
- pular para direita ou esquerda
- parar ou terminar o jogo

## **Pressione:**

**Botão D** para esquerda ou direita

**Botão D** para baixo

**Botão D** para cima

**Botão ESPADA**

**Botão PULAR**

**Botão ATIRAR**

**Botão PULAR + Botão D** para direita ou esquerda

**Botão Start (Início)**

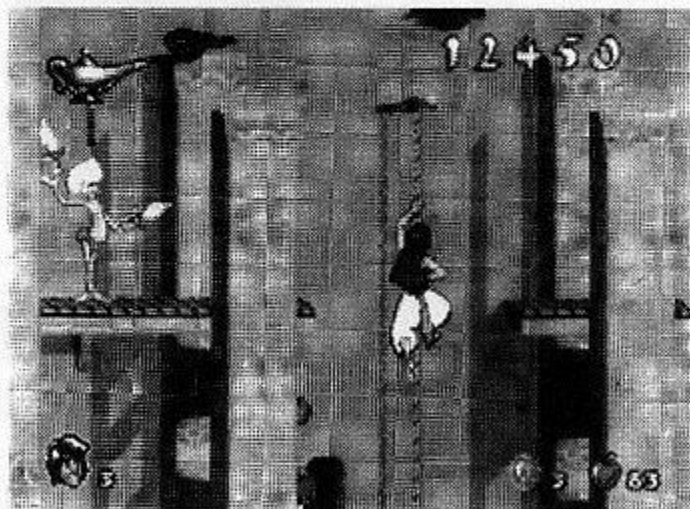
Lembrete: Você pode ajustar os botões ATIRAR, ESPADA e PULAR no Menu de Opções.



# TEMORES VIVOS DE ALADDIN

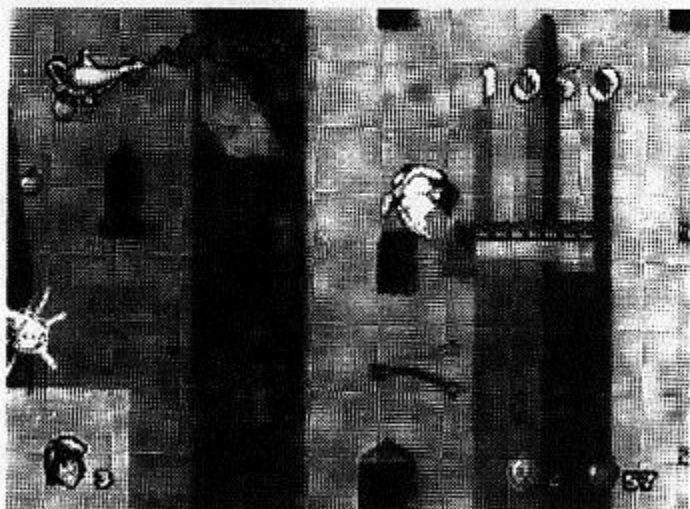
---

## *Subindo pela corda*



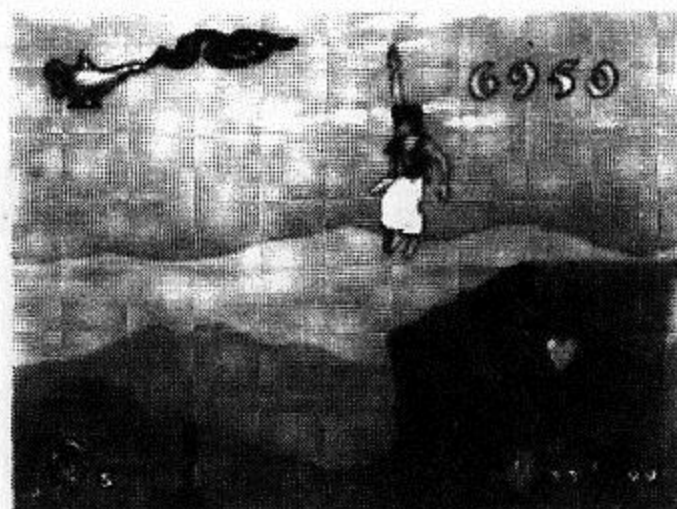
1. Pule para cima, direita ou esquerda para agarrar uma corda suspensa.
2. Pressione o **Botão D** para cima para subir; pressione para baixo para escorregar.
3. Para lutar, solte o **Botão D** e pressione o **Botão Espada** ou **Atirar**.
4. Pule para esquerda ou direita para um local seguro, ou pule de uma corda para outra.

## *Salto Mortal*



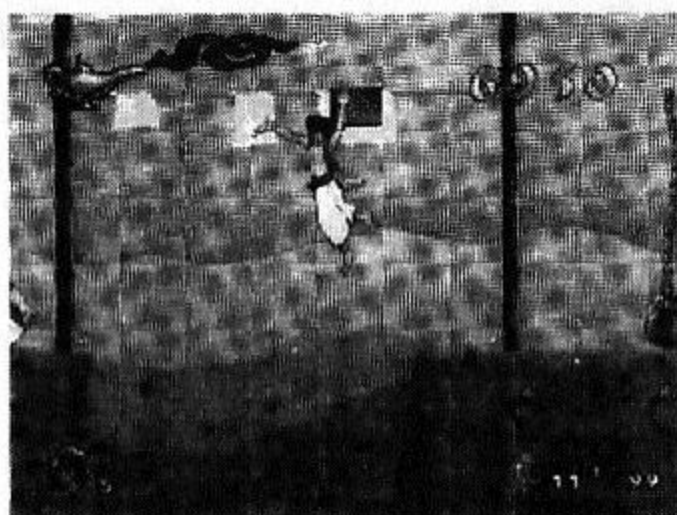
1. Pule por sobre um mastro para dar um salto mortal.

## ***Corda Encantada***



1. Encontre uma flauta em Agrabah para obter a corda encantada.
2. Pule para cima, para a direita ou esquerda para agarrar a corda.
3. Segure-a enquanto ela o leva para um novo lugar.
4. Pule novamente para baixo para continuar.

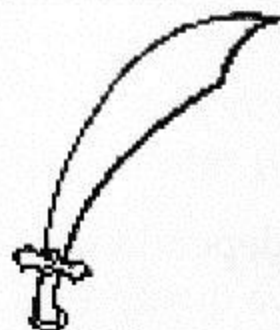
## ***Movimentado-se no ar***



1. Pule para agarrar uma cortina, mastro ou qualquer outra coisa suspensa.
2. Pressione e mantenha o **Botão D** pressionado para direita ou esquerda para movimentar-se no ar.
3. Para lutar, solte o **Botão D** e pressione o **Botão Espada** ou **Atirar**.
4. Pule novamente para baixo para continuar.

# LUTANDO COM A CIMITARRA!

---



Tal como Aladdin, você precisa trabalhar com sua espada! Faça sua cimitarra zunir e cortar, e atire maçãs nos inimigos. Você está fugindo; então, como um verdadeiro rato de rua, é melhor ficar um pulo à frente do bando de Jafar.

## INDICADORES DA TELA

---

Saúde

Pontuação



Tentativas

Gemas

Maçãs

### **Saúde**

A fumaça da lâmpada na parte superior esquerda da tela é sua saúde. Não deixe ela se esvaír! Parte da fumaça desaparece cada vez que você é ferido. A lâmpada piscará quando você tiver os últimos momentos de saúde. Você poderá restaurar a fumaça com os Corações do Gênio.

## **Pontuação**

Veja seus pontos aumentarem!

## **Tentativas**

Você começa com um número diferente de Tentativas, dependendo de seu nível de Dificuldade. Você perderá uma Tentativa quando ficar sem saúde. Abu e o Gênio estarão no seu canto para ajudá-lo a reviver, se você tiver guardado algumas Tentativas. Você poderá obter Tentativas extras recolhendo os poderes de Aladdin durante o jogo.

## **Gemas**

Recolha as jóias cintilantes para aumentar sua pontuação de Gemas. Utilize as Gemas para comprar Tentativas e Desejos extras do Mascate (consulte as páginas 13 e 14).

## **Maçãs**

Você começa com um número diferente de maçãs vermelhas brilhantes dependendo do seu nível de dificuldade. Utilize-as para atirar em seus adversários, dos Guardas do Palácio às serpentes. Isto fará com que você se livre rapidamente deles, antes que fiquem muito próximos. Você pode apanhar maçãs em quase todo lugar. Tente não perdê-las.

NOTA: cuidado com o Ladrão de Cestas - seu hobby é roubar maçãs.



# ÍTEMS ESPECIAIS E PODERES

---

Você sempre ganhará alguma coisa boa quando se deparar com os itens destas páginas.



## **Maçãs**

Tente manter alta sua contagem de Maçãs a fim de sempre ter munição de longo alcance.



## **Flauta da Serpente Encantada**

Apanhe a flauta para conseguir a corda encantada que o ajudará a escapar para um lugar mais alto. Procure pelas notas musicais que levarão você até a flauta.



## **Coração do Gênio**

Restaura parte de sua saúde.



## **Aladdin**

Este amuleto dourado dá a você uma Tentativa extra.



## **Gema**

Quando são somadas, você pode comprar Tentativas e Desejos do Mascate (consulte as páginas 13 e 14).



## **Símbolo do Abu**

Um destes é bom para a Rodada de Bônus de Abu, quando você termina o nível (consulte a página 21).



### **Símbolo do Gênio**

Um destes levará você para a Máquina de Bônus do Gênio, após ter liberado o nível. Recolha o maior número possível de símbolos para jogar na máquina. (Consulte a página 20).



### **A Lâmpada Bomba**

Quando a armadilha de bronze para tolos de Jafar explode, derruba todos os inimigos que estão por perto.



### **Vaso Azul**

Quando você perde uma Tentativa e revive, você reiniciará no nível pelo qual passou pelo último Vaso Azul.



### **Fatias de Maçã**

Você as encontrará no seu Tapete Voador de alta velocidade através da Caverna Fantástica. Quatro fatias de uma maçã representam uma maçã extra.



### **Partes do Escaravelho**

Descubra duas para conseguir entrar na Caverna Fantástica.



### **Lâmpada do Gênio**

Procure por ela na Caverna Fantástica. Seus poderes mágicos o ajudarão a salvar a Princesa Jasmine!

# A BANCA DO MASCATE

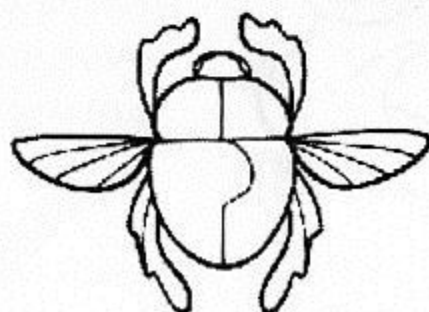
Surpresa e aventura seguem Aladdin não importando aonde ele vá. Por exemplo, o misterioso Mascate está sempre por perto. Quando Aladdin encontrar o Mascate, ele montará sua banca para fazer seus negócios.



Para efetuar uma compra, fique na frente da banca ou ao seu lado direito ou esquerdo e, pressione o **Botão D** para cima. Assegure-se de que coletou gemas suficientes antes de fazer negócio.

Tentativa Extra  
Desejo

5 Gemas  
10 Gemas



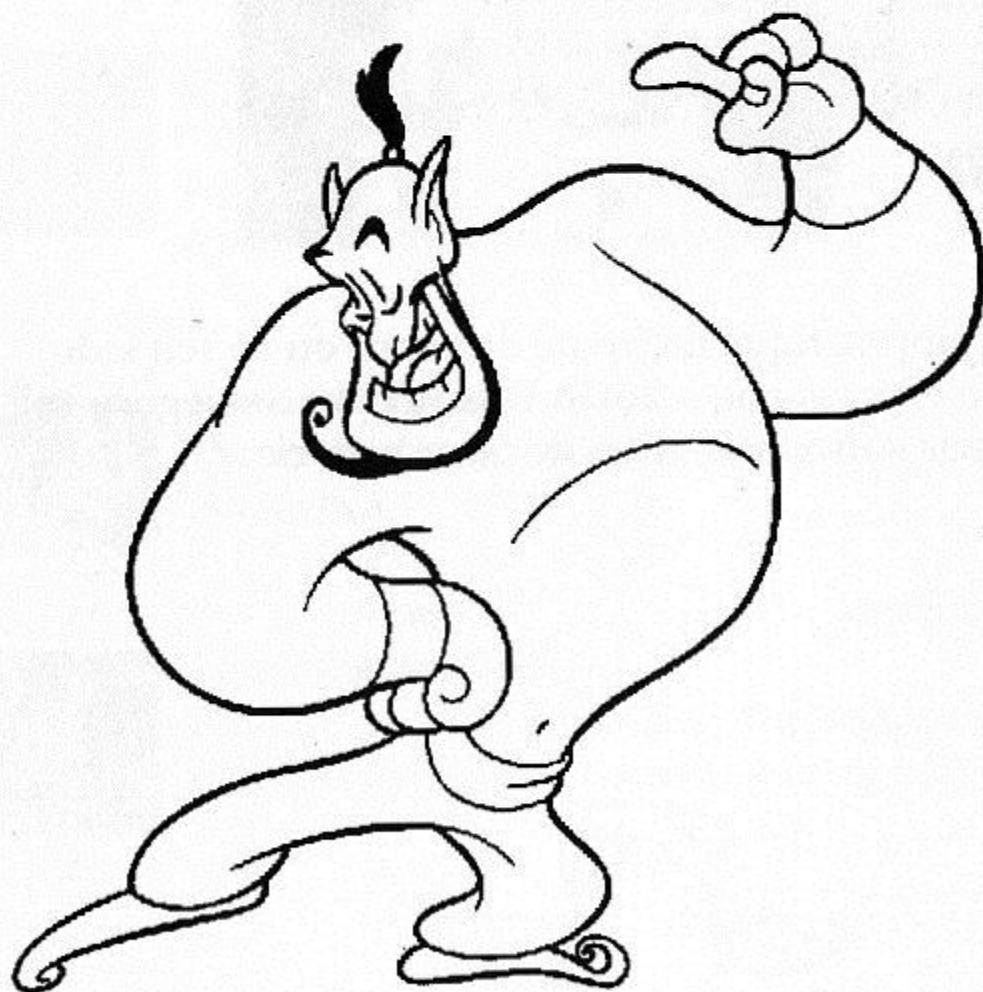
# DESEJOS

---

Se Aladdin pudesse desejar alguma coisa, provavelmente seu desejo seria o de derrotar Jafar, salvar Jasmine para viverem felizes para sempre. Contudo, ele não desejaria renunciar a todo divertimento que tem como um rato de rua.

Quando Aladdin compra um Desejo do Mascate, ele consegue tudo que deseja — quase tudo!

Um Desejo dá à Aladdin uma Continuação. Isto quer dizer que quando ele perder sua última Tentativa, poderá continuar o jogo no mesmo nível ao invés de ter que começar tudo de novo.



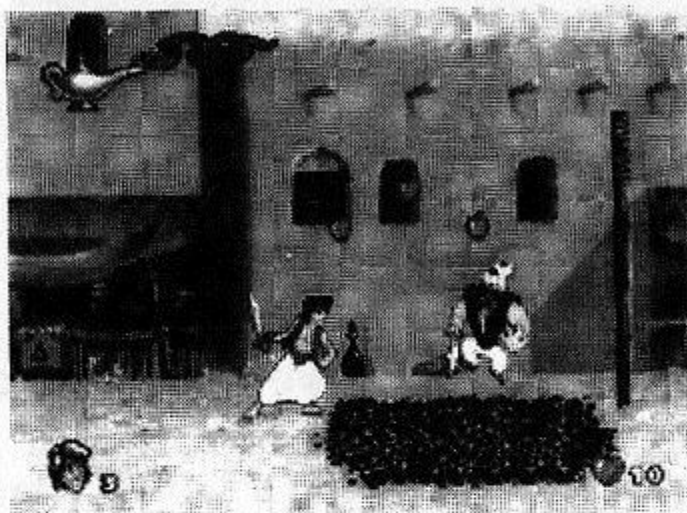
Cada vez que você continuar o jogo, você receberá o mesmo número de vidas do início do jogo. Um Desejo pode valer até seis Tentativas extras!



# O MUNDO DE ALADDIN

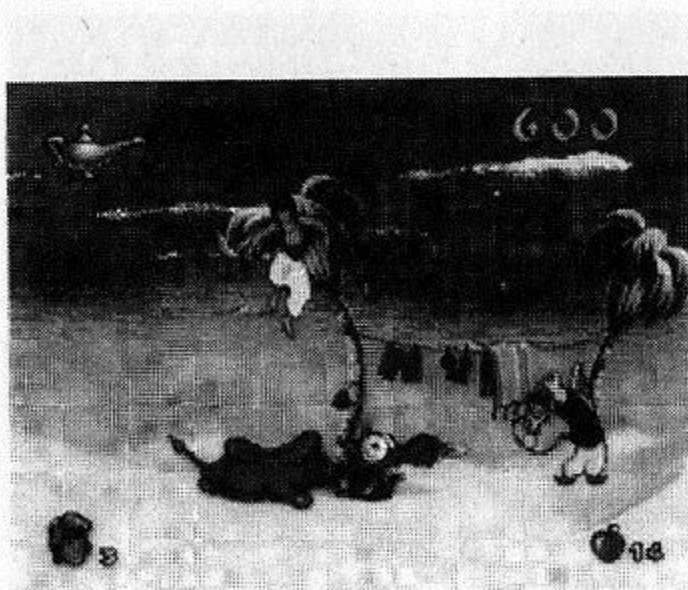
## As ruas de Agrabah

- Dê aos Guardas da Espada um "pé quente", fazendo-os andar sobre carvão quente!
- Atirar maçãs no Engolidor de Espadas dará a você somente compota de maçãs, a menos que você atire corretamente.
- Não há relógio no jogo, portanto, relaxe! Lute contra os inimigos e tente conseguir todos os poderes. Como o notável Ladrão de Agrabah, quanto mais procurar tanto mais achará!

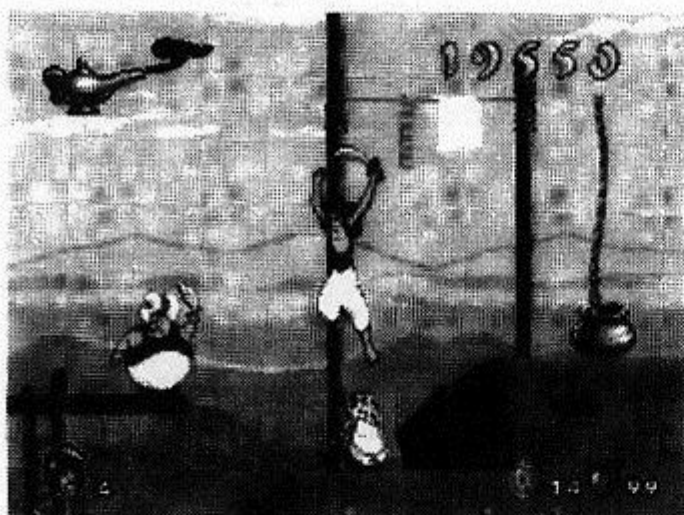


## O Deserto

- Está muito quente para correr pelas areias do deserto. Vá devagar mas esteja sempre pronto para enfrentar qualquer ataque.
- As copas repletas de folhas de palmeiras são boas para alguma coisa além dos cocos que nelas crescem. Tente descobrir o que é.
- Descubra o Escaravelho. Mas, seja esperto, ele voa! Continue procurando!

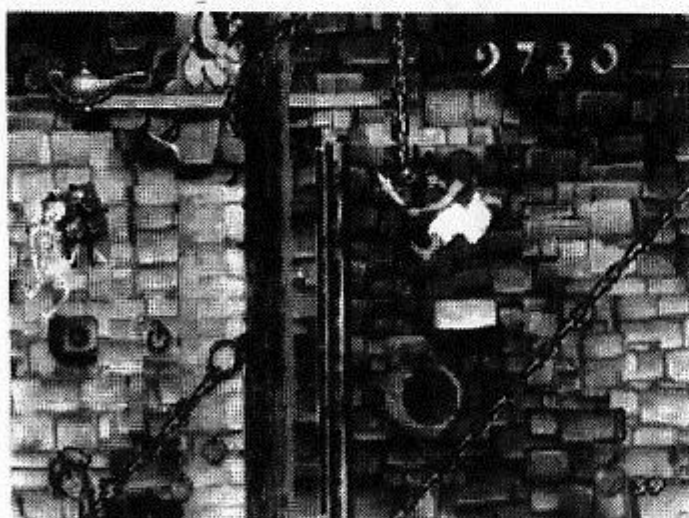


## Os Telhados de Agrabah



- Recolha todas as flautas flutuantes - e os itens mágicos que elas fazem aparecer.
- Faça com que o Guarda do Palácio deixe cair suas ceroulas, e ele ficará extremamente desconcertado para poder lutar.
- Utilize os mastros e cordas para correr pelos telhados.
- Descubra Gazeem, o Ladrão, e faça com que ele desista de alguma coisa que você está procurando.
- Derrote Razoul, o Capitão da Guarda, para escapar pelos telhados.

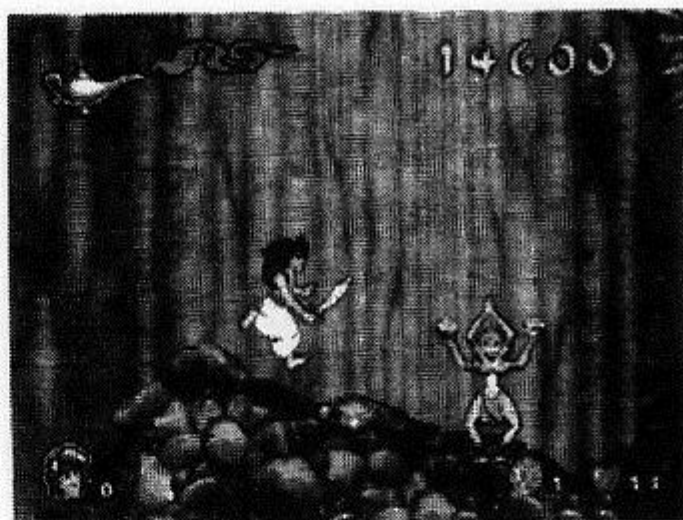
## A Masmorra do Sultão



- Bem-vindo à "casa de repouso" de Jafar para ladrões e outros malandros.
- Livre-se logo dos enormes morcegos pegajosos que estão em seus cabelos.
- Ferrões! Sincronize seus passos e pule no ritmo dos ferrões e pedras que deslizam. Não se movimente com muita rapidez!
- As bolas demolidoras deslizantes estão por todo lado.

## A Caverna Fantástica

- Você se perguntará como escapar desta caverna repleta de sons, lotada com os mais fabulosos tesouros que você já viu - e os mais ameaçadores também!
- Tenha cuidado com as emboscadas feitas pelas estátuas Shiva que estão "armadas" e são perigosas! Destrua-as e descubra o caminho para outros locais da caverna.
- Você precisará muito de sua espada e de seus rápidos pés para vencer o Macaco Shiva de quatro braços armado com sabre.
- Você precisará descobrir a Lâmpada do Gênio antes que possa escapar da melancolia desta vasta câmara.
- Destrua as estátuas de macacos fazendo com que uma plataforma mágica apareça.

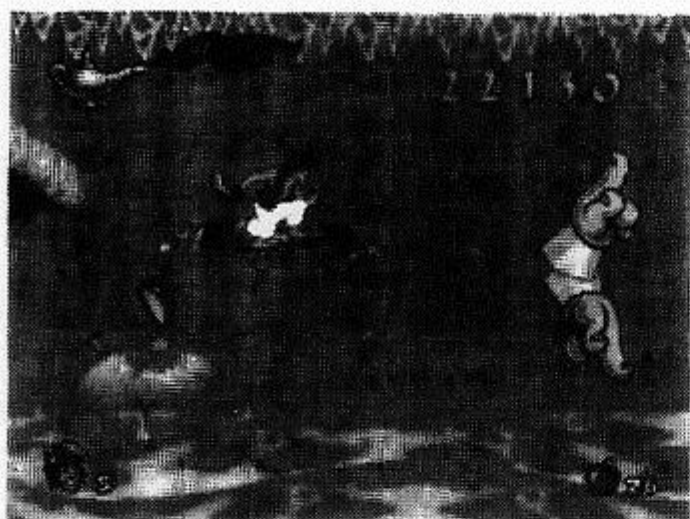


## A Fuga

- Um tremor sacode o quente tunel que desmorona. Você precisa pular sobre o lago de lavas. Agora você está passando por um apuro realmente "quente"!
- O vulcão que provoca terremotos lança bolas de lava. Você conseguirá escapar delas?



## O Tapete Voador

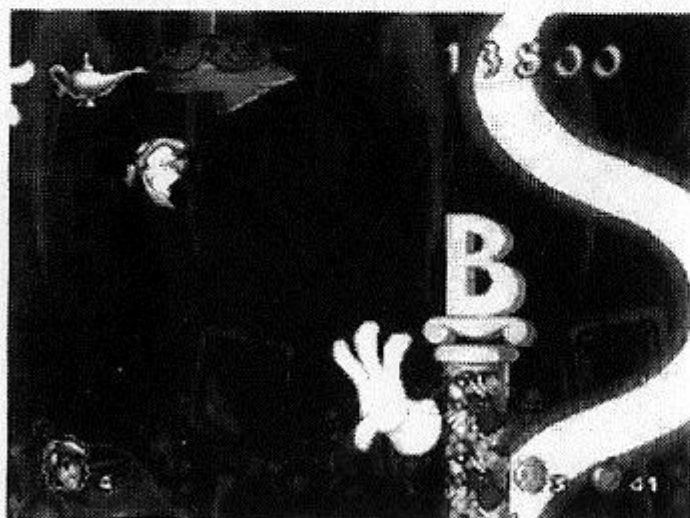


- Corra como um raio, viajando no tapete voador de alta velocidade para escapar da onda quente de lava vermelha. Siga os dedos do Gênio para desviar rapidamente ou voar sobre o imenso penedo que bloqueia seu caminho.

Acumule seu fornecimento de munição. Quatro partes de uma maçã lhe dão uma maçã extra. Tente agarrar também os Símbolos do Gênio e de Aladdin.

- Acumule seu fornecimento de

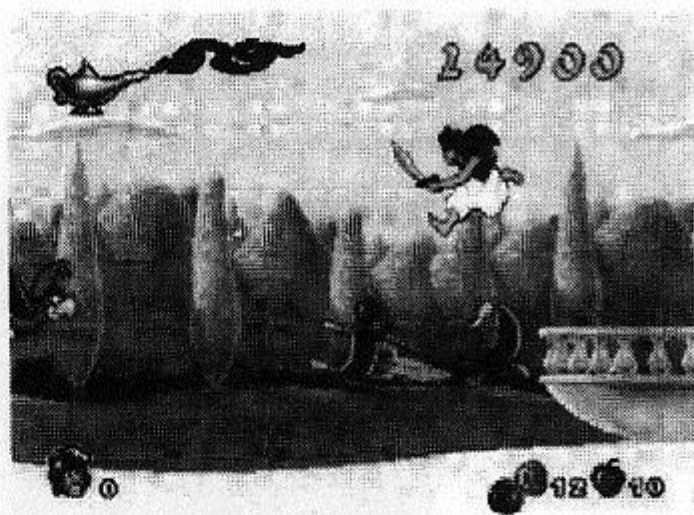
## Dentro da Lâmpada



- Você alguma vez soube o que há dentro da lâmpada do Gênio? Agora, você vai descobrir!
- Deslize pelos caracóis de fumaça do Gênio, segure balões suspensos e faça um pingue-pongue, como num fliperama, na ponta do dedo do Gênio.

## O Palácio do Sultão

- Mantenha os flamingos gritando para cruzar os caminhos de lírios. Não caia neles!
- Seu tapete mágico o salva! Ande nele para chegar até o pátio. Já que este é o Palácio do Sultão, ele está lotado de Guardas. Fique nas pontas dos pés!



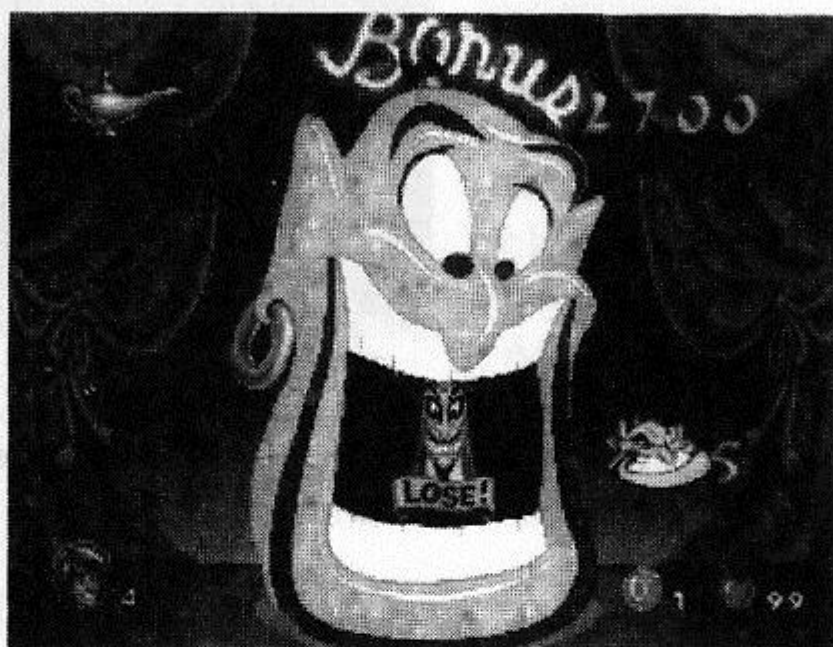
- Pesadas cordas o levam para a marquise do Palácio e uma multidão de guardas devora nacos de comida.
- Descubra o alçapão que conduz ao quartel de Jafar e não deixe que Iago mexa na máquina da "tempestade" de Jafar.
- Iago preparou uma terrível surpresa que acaba de cozinhar para você - uma daquelas de arrepiar o cabelo!
- Não se esqueça de soltar Abu!

## O Palácio de Jafar

- Você está ficando cada vez mais perto da raiz do problema - Jafar! Seu palácio está repleto de armadilhas com pisos crepitantes, bolas demolidoras e furtivos guardas que lutam como tigres.
- A sincronização é muito importante! Vá devagar e mantenha a cabeça fria - assim você não a perderá.

# A MÁQUINA DE BÔNUS DO GÊNIO

---



O Gênio possui mais do que um "rostinho bonito". Ele possui uma Máquina de Bônus. Você pode jogar seu jogo de sorte sempre que terminar um nível e tiver coletado um ou mais Símbolos do Gênio.

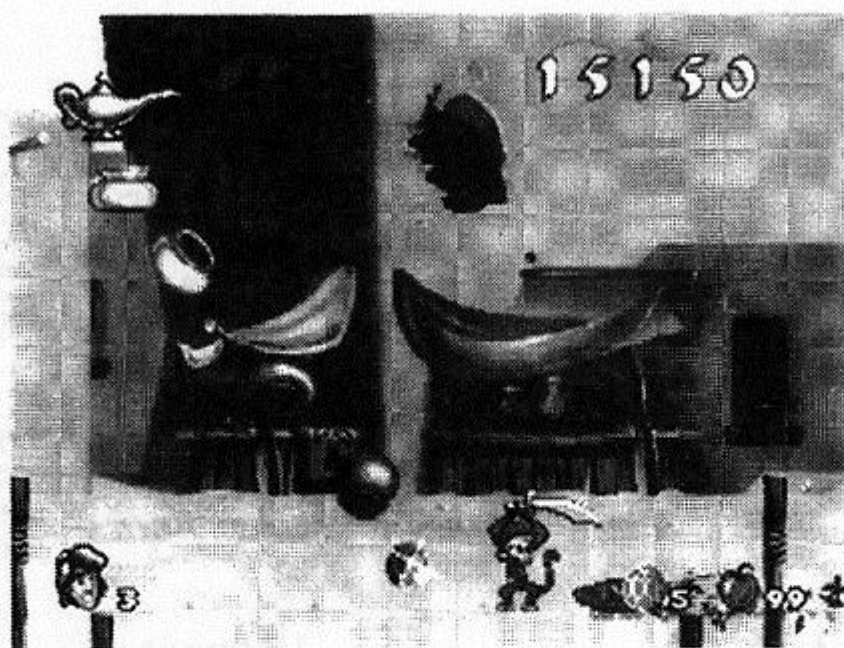
Os Símbolos do Gênio que você coleta significam o número de vezes que você pode jogar.

- Pressione o **Botão A, B** ou **C** para selecionar um prêmio aleatório.
- Quando tiver terminado seus Símbolos, a rodada de bônus terminará.

<b>Figura</b>	<b>Prêmio</b>
Gema	1 Gema
Maçã	5 Maçãs
Aladdin	1 Tentativa Extra
Jafar	Perde Todos os Símbolos do Gênio

# RODADAS DE BÔNUS DE ABU

---



A vida não seria a mesma sem Abu! Ele é mais curioso do que um gato, mais teimoso do que uma mula e mais tolo do que um macaco. ("Espera aí" - ele é um macaco!). Ele é tão inteligente que possui suas próprias rodadas de bônus onde ele pode coletar Gemas, Maçãs e Tentativas extras.

Apanhe um Símbolo de Abu nos três níveis de Aladdin. Em seguida, após ter jogado na Máquina de Bônus do Gênio, você irá para a Rodada de Bônus de Abu.

Faça com que Abu vá para frente e para trás para apanhar os itens especiais que estão à sua volta. Junto com os guardas armados, outros perigos tornam difícil a vida do "garotinho". Um golpe, e a rodada termina.

Cuide-se, Abu!

# PONTUAÇÃO

---



Flauta	150 pontos
Coração do Gênio	150 pontos
Aladdin	150 pontos
Gema	150 pontos
Símbolo de Abu	150 pontos
Símbolo do Gênio	250 pontos
Fatia de Maçã	150 pontos
Morcegos	200 pontos
Metade do Escaravelho	1000 pontos
Lâmpada do Gênio	1000 pontos

© Disney. **Virgin** Games é marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd.  
Personagens Disney, artes e música © The Walt Disney Company.  
Oscar da Academia é marca registrada de Academy of Motion Picture  
Arts and Sciences.



# PLACAR

---

Aladdin \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_ Pontuação \_\_\_\_\_

Último Nível \_\_\_\_\_

Máquina de Bônus do Gênio? Sim \_\_\_\_\_ Não \_\_\_\_\_

Rodada de Bônus de Abu 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_



Aladdin \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_ Pontuação \_\_\_\_\_

Último Nível \_\_\_\_\_

Máquina de Bônus do Gênio? Sim \_\_\_\_\_ Não \_\_\_\_\_

Rodada de Bônus de Abu 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_



Aladdin \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_ Pontuação \_\_\_\_\_

Último Nível \_\_\_\_\_

Máquina de Bônus do Gênio? Sim \_\_\_\_\_ Não \_\_\_\_\_

Rodada de Bônus de Abu 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_



Aladdin \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_ Pontuação \_\_\_\_\_

Último Nível \_\_\_\_\_

Máquina de Bônus do Gênio? Sim \_\_\_\_\_ Não \_\_\_\_\_

Rodada de Bônus de Abu 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_



Aladdin \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_ Pontuação \_\_\_\_\_

Último Nível \_\_\_\_\_

Máquina de Bônus do Gênio? Sim \_\_\_\_\_ Não \_\_\_\_\_

Rodada de Bônus de Abu 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_



Aladdin \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_ Pontuação \_\_\_\_\_

Último Nível \_\_\_\_\_

Máquina de Bônus do Gênio? Sim \_\_\_\_\_ Não \_\_\_\_\_

Rodada de Bônus de Abu 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_



Aladdin \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_ Pontuação \_\_\_\_\_

Último Nível \_\_\_\_\_

Máquina de Bônus do Gênio? Sim \_\_\_\_\_ Não \_\_\_\_\_

Rodada de Bônus de Abu 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_



Aladdin \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_ Pontuação \_\_\_\_\_

Último Nível \_\_\_\_\_

Máquina de Bônus do Gênio? Sim \_\_\_\_\_ Não \_\_\_\_\_

Rodada de Bônus de Abu 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_



Aladdin \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_ Pontuação \_\_\_\_\_

Último Nível \_\_\_\_\_

Máquina de Bônus do Gênio? Sim \_\_\_\_\_ Não \_\_\_\_\_

Rodada de Bônus de Abu 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_

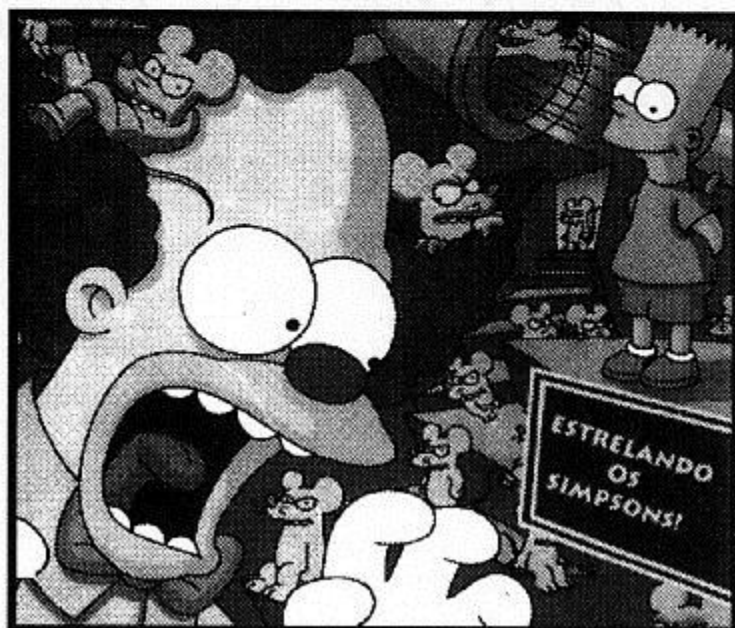


---

# OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

---

## KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



The Simpsons & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation  
© 1992 Acclaim Entertainment  
Distribuído sob licença de Acclaim Entertainment  
Todos os direitos reservados

O palhaço Krusty, super herói de Bart, está na maior enrascada de todos os tempos; milhares de ratos invadiram sua casa de diversões!

Mas isto não vai ficar assim! Os seguidores mais leais de Krusty, como Bart, Homer e outros, estão preparando as mais incríveis armadilhas... imagine um rato pulverizado com 20.000 volts!

A tarefa de Krusty é guiar os ratos para as armadilhas movendo blocos, conectando tubos, encontrando passagens secretas e, é claro, se divertindo muito. Neste tempo, Krusty enfrentará cobras gosmentas, porcos voadores e alienígenas que disparam laser.

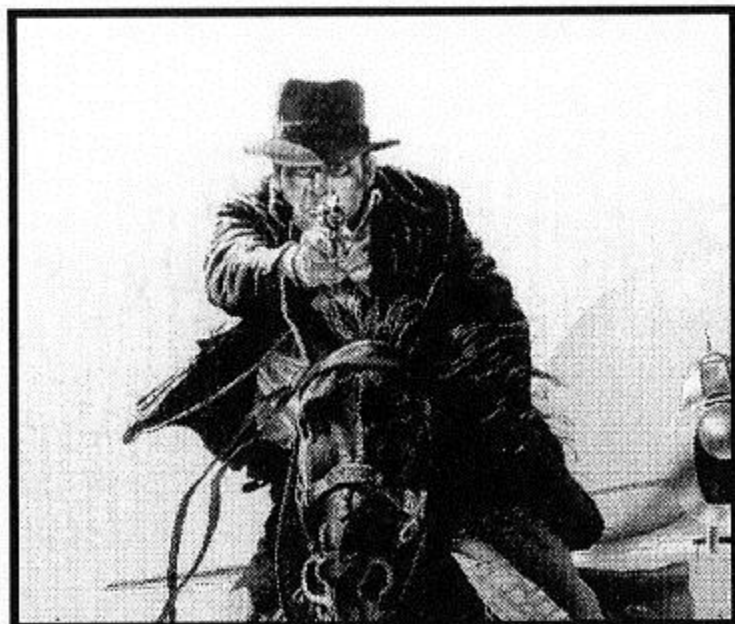
Venha ajudar Krusty e mãos à obra! Será preciso correr contra o tempo antes que estes irritantes roedores arruinem a casa de diversões preferida de Bart.

---

# OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

---

## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



© 1990. Todos os direitos reservados.  
Indiana Jones e/ou Indy são marcas registradas da Lucasfilm.

O ar seco do deserto absorve o suor que brota do seu corpo, enquanto o balanço constante de seu cavalo o faz sonhar acordado. Anos atrás, estávamos nos desertos áridos de Utah lutando contra saqueadores profissionais; agora, estamos nas areias antigas do Egito enfrentando a violenta máquina de guerra inimiga.

Nesta aventura, pessoas mal intencionadas desejam usar o Santo Graal em benefício do mal para dominarem o mundo. Pior ainda, elas raptaram seu pai! Para salvá-lo, você agarra seu chicote, coloca seu cavalo a galope e parte para deter estes inimigos. Serão fases fantásticas em um ambiente ainda mais fantástico: Estamos no Egito!

Boa sorte! Você chegará ao Graal! Nada o deterá!

- AG 70 p6-14.

DEBUG MODE → na tela de apresentação, com a espadinha apontando para Difficulty Level, entre com a sequência A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B → aparece na tela a cara do personagem dizendo: "Foga um desejo" → entra numa tela de DEBUG → Cheat Mode on → invésivel; start on level → escolhe fases; Map View points on → vê a fase inteira.

→ 56P 1 p6 6d: Modo Debug. - V6 6d p6 43  
durante exibição tela título = Δ e C4X, B4X.

- ΔG 84 p6 13

Pular Fase do tapete.

Chegar nesta fase com 02 vidas no mínimo →  
Aumentar o peso do elástico as duas fatias de maçã.  
Não tocar em nenhum botão. Deixar o personagem  
-6em bater nas pedras 02. vezes → Na 3ª  
surgem palavras "Nice try" → passa  
direto a fase da última pedra

- ΔG 50 dicas-65 p6 5

Start - r JOGO → PIVISA → ABBAABBA →  
ouve som → vai direto p/ próx. fase.

# 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**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS