

Game Gear®

PSYCHIC WORLD

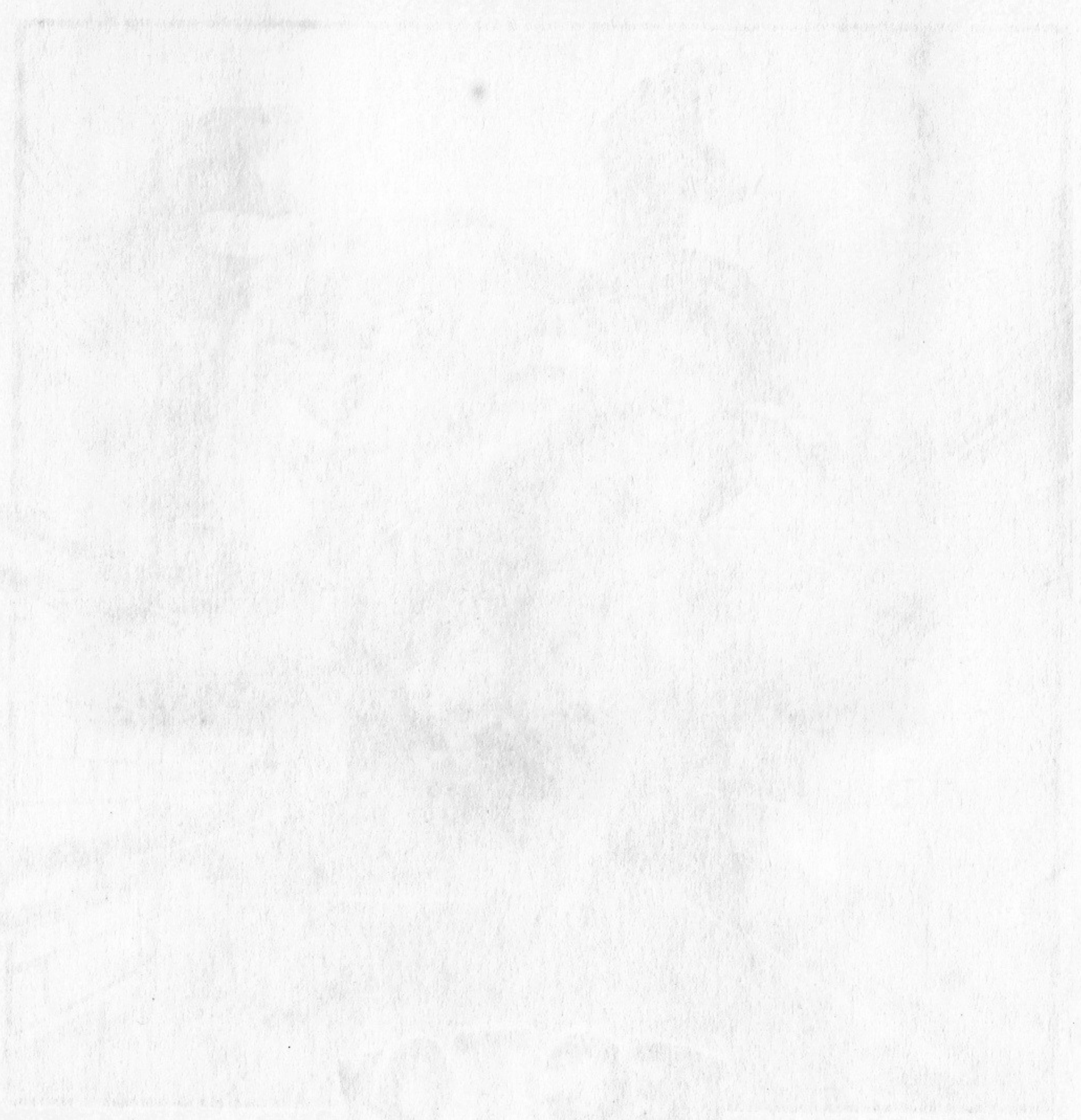


TECTOY

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

PHYSICS DEPARTMENT

PHYSICS 351



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

O Rapto



O professor Knavik, um cientista pesquisador que fazia experiências com animais, tinha um laboratório escondido entre os bosques, onde trabalhava sozinho em completo sigilo. Porém, ele se sentia isolado e concluiu que precisava de auxílio. Então, contratou duas irmãs, Lúcia e Cecília, para trabalhar como suas assistentes. O esquema funcionou maravilhosamente.

Mas, certa noite, houve uma súbita explosão no laboratório. Já era muito tarde e o professor Knavik e Cecília trabalhavam juntos. Lúcia já havia se retirado para dormir. Depois da explosão, o professor lamentou-se: “Esqueci de verificar a pressão antes”. Os animais, que ele mantinha para suas experiências, pareciam estar terrivelmente abalados pelo barulho da explosão. “É melhor verificar como estão os animais e se a jaula está trancada”, lembrou o professor a Cecília. Porém, no momento em que ela se aproximava da jaula, a porta desta se abriu violentamente e os animais começaram a escapar com grande alarido.



Este segundo barulho acordou Lúcia. “Que terá acontecido? Espero que o professor e Cecília estejam bem”, pensou ela. Vestiu-se apressadamente e correu para o laboratório. Lá, ela viu o professor de pé, observando um enorme buraco na parede. “Que aconteceu, professor? Onde está Cecília? Onde estão os animais?”

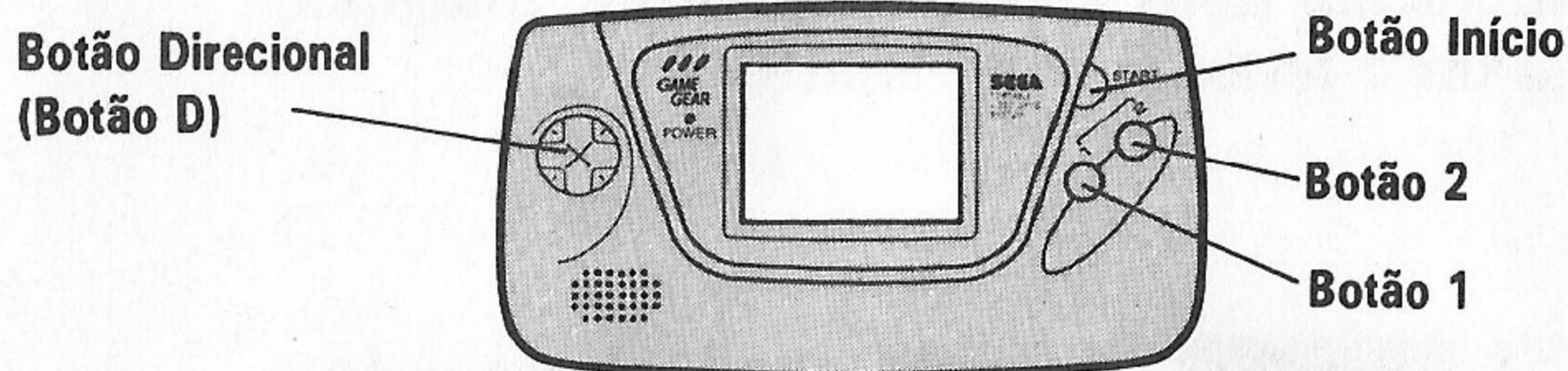
“Não sei dizer-lhe”, começou o professor. “A verdade é que houve uma explosão. Os animais, aparentemente mais assustados do que imaginei, escaparam e levaram sua irmã!”



Lúcia, tomada de emoção e revolta, perguntou ao professor com a voz embargada: “O que podemos fazer para salvá-la?” O professor Knavik caminhou até um armário e de lá retirou uma espécie de capacete de motociclista. “Este é um antigo invento meu: o Super-Reforçador ESP. Com ele, o seu poder mental é terrivelmente aumentado, e você passa a ser capaz de coisas incríveis. Quero que vista esse capacete e parta à procura de Cecília. Estou velho demais para lutar contra aquelas criaturas. Você, ao contrário, é jovem, rápida e forte. Você é a única esperança de sua irmã.”

Assuma o controle!

Se tentar salvar Cecília antes de aprender bem a usar os seus botões de controle, estará arriscando a vida de Lúcia!



Botão D

- Pressione a fim de movimentar o marcador na tela “Continue”.
- Pressione para cima, a fim de atravessar portas e subir escadas.
- Pressione para baixo, a fim de a heroína agachar-se e movimentar-se ou descer escadas.
- Pressione para a esquerda ou para a direita, a fim de movimentar Lúcia em ambas as direções. Se você mantiver apertado o **Botão D**, Lúcia correrá como o vento!

Botão Início

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para paralisar a ação (pausa); pressione novamente para recomeçar o jogo.

Botão 1

- Pressione para Lúcia atacar inimigos com uma de suas diversas armas.

Botão 2

- Pressione para Lúcia saltar. Quanto mais mantiver o botão apertado, mais alto ela saltará.

“Janela” de Ataque/ESP (ESP/Attack)

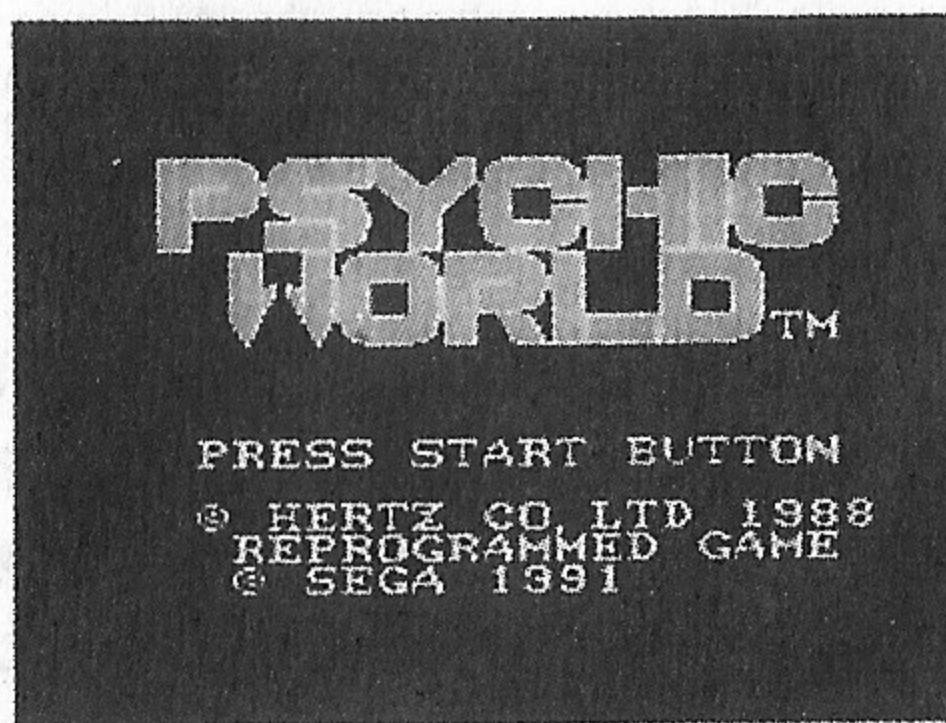
Você tem a sua disposição várias armas e vários tipos de defesa. Como verá mais adiante, cada uma é representada por um símbolo dentro de um quadrado. Você pode utilizar um ESP, ou “capacidade” de ataque, se o respectivo símbolo aparecer na “janela” “ESP/Attack”.

Para abrir a “janela”, pressione para baixo e mantenha assim o **Botão D**. A seguir, pressione e também mantenha assim o **Botão 2**, libertando a seguir o **Botão D**. A “janela” aparece horizontalmente

ao longo do rodapé da tela. Para colocar os itens em uso, pressione o **Botão D** repetidamente, para a esquerda ou para a direita, até que o símbolo que representa o item que você deseja usar se movimente para a moldura branca. Aí, solte o **Botão 2**. Pronto: você já pode usar a “capacidade”.

Começando

Após as telas da história do jogo aparece a tela do título. Leia a história e aprenda mais detalhes de sua missão. Se quiser pular as telas da história, pressione o **Botão Início**.

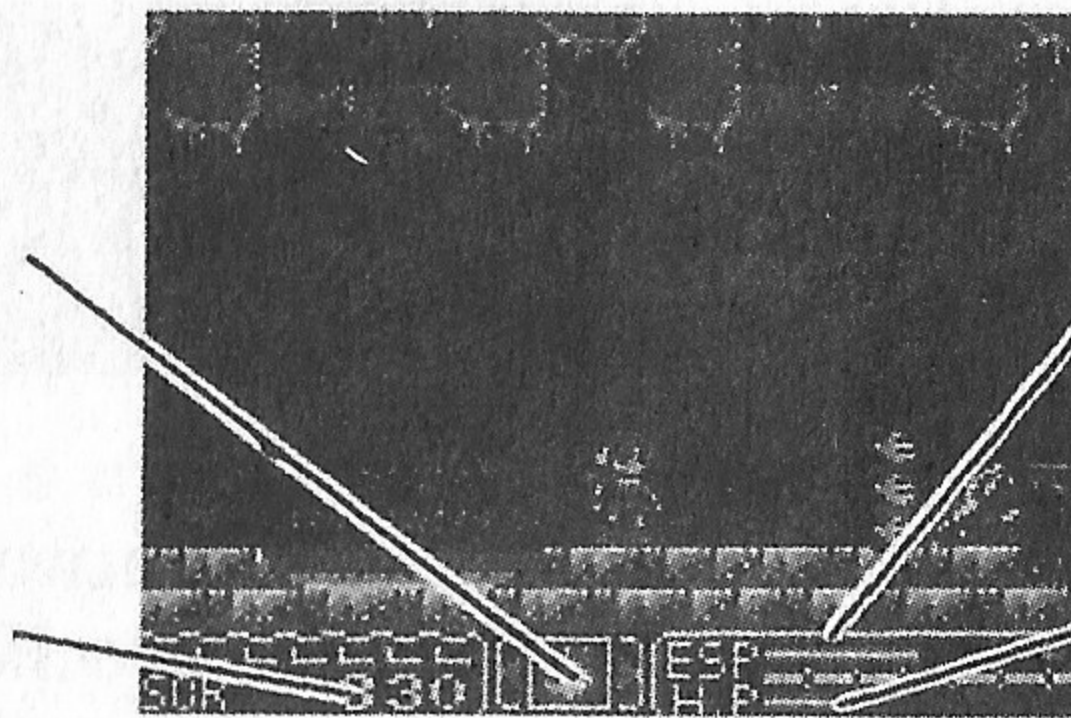


Pressione o **Botão Início** ao aparecer a tela do título. Aparece, então, a tela do título da primeira rodada. Segue-se a tela da seleção do jogo.

Os indicadores da tela

Item de
ataque em
uso

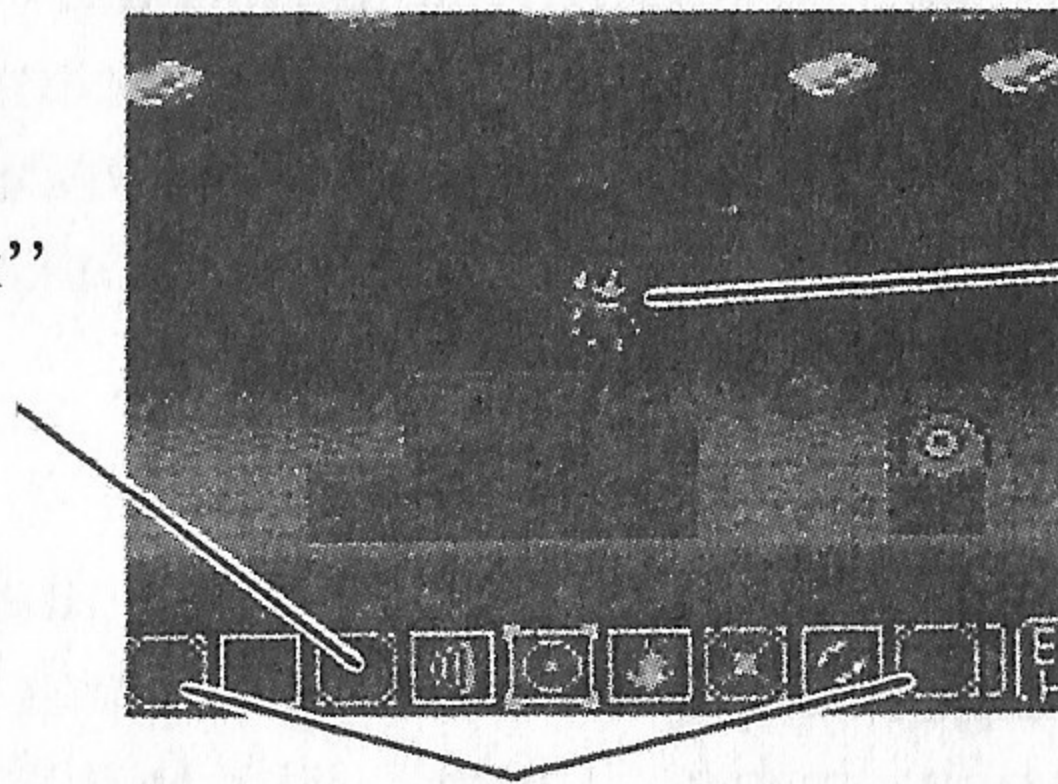
Pontuação
de
momento



Medidor da
energia ESP

Medidor do
HP (Hit Point)

“Janela” do
“ESP/Attack”



Lúcia

Símbolos dos itens

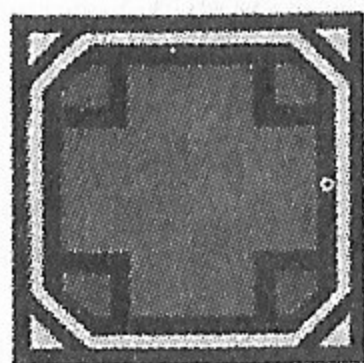
Salve Cecília!

Guie Lúcia através de quatro zonas perigosas, lutando contra toda espécie de criaturas mutantes. Você continua jogando enquanto tiver energia em seu Medidor do HP (Hit Point). Se atingir a rodada final vivo, conseguirá salvar Cecília e tudo terminará bem. Se, porém, seu Medidor de HP parar pela ação dos mutantes enraivecidos, é melhor nem pensar no que pode acontecer à pobre irmã de Lúcia!

As maravilhas do ESP

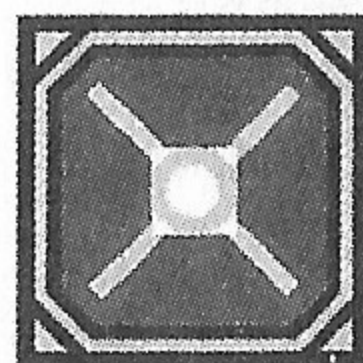


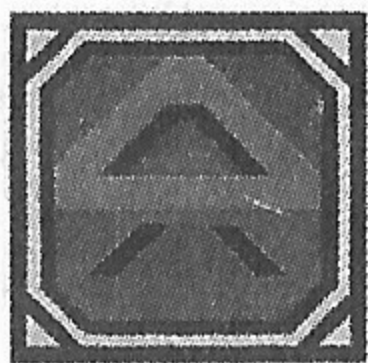
Você já sabe que o professor Knavik deu a Lúcia um capacete especial, para ela usar na tentativa de salvar Cecília: o Super-Reforçador ESP. Este confere a nossa heroína incríveis poderes extra-sensoriais, que a ajudarão a derrotar as criaturas inimigas. Há quatro símbolos de itens, que aparecem quando você derrota criaturas. Apanhando-os, você fica habilitado a exercer a atividade correspondente a cada símbolo no resto da missão.



Escudo: protege Lúcia contra ataques inimigos durante um curto período. Você também pode utilizar esta função para reforçar o seu "Hit Point" total. Selecione este símbolo em sua "janela" do "ESP/Attack" repetidamente: sua energia é, aos poucos, diretamente transferida do seu Medidor da Energia ESP para o Medidor do seu HP.

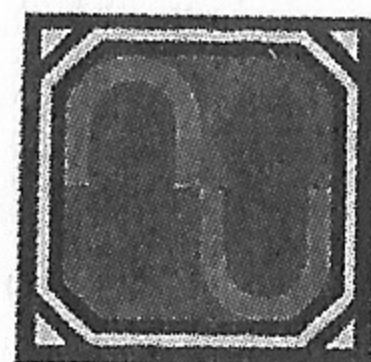
Explosão: faz em pedaços todos os inimigos que estiverem na área.





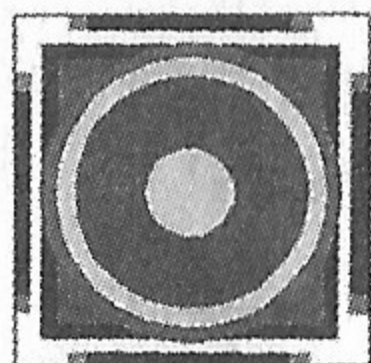
Levitação: permite que Lúcia flutue no espaço e atinja níveis impossíveis de alcançar só com saltos.

Teletransporte: permite tirar Lúcia de uma situação desesperadora e trazê-la de volta para o início da rodada que estiver disputando.



Ataque!

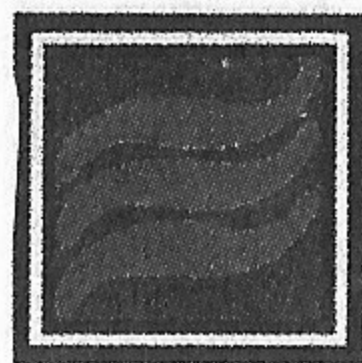
O professor Knavik equipou Lúcia com uma arma bastante confiável, embora não suficientemente poderosa, conhecida como Canhão-PS4. À medida que você for varrendo os mutantes, novos símbolos de itens aparecerão. Eles darão a Lúcia maiores e mais letais capacidades de ataque.



Canhão-PS4: esta é a primeira arma de Lúcia.

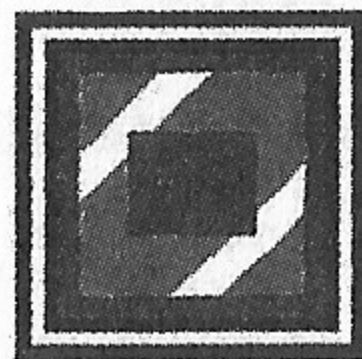
Apanhe outros símbolos assim que puder, porque este canhão não é bastante potente para levar Lúcia à fortaleza!

Hidroonda: lance impactos de gelo contra as estranhas criaturas. Além disso, se descobrir as áreas vaporosas, você pode fazer blocos de gelo. Mas como esses blocos podem ajudá-lo? Espere e veja...



Projétil Incendiário: dispare bolas de fogo que queimam os mutantes. Mas fique alerta — há alguns monstros que são imunes ao fogo!

Raio Congelador: congele os mutantes em seus repulsivos movimentos! Mas, caia fora em seguida, pois eles ficarão simplesmente incontroláveis quando se descongelarem!

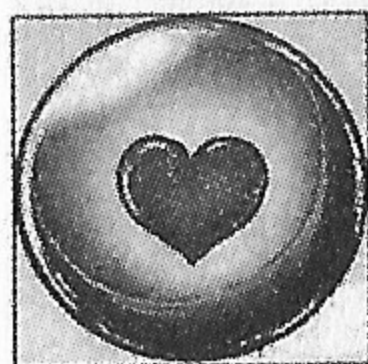


Ultrasonic: envie poderosas ondas de rádio que desintegram muitas barreiras e a maioria dos monstros. Mas esteja preparado para enfrentar mutantes que podem agüentar estas terríveis ondas!

Observação: você pode encontrar o mesmo item mais de uma vez. Cada vez que você pegar um, a arma se torna um pouco mais forte, *com exceção do Teletransporte.*

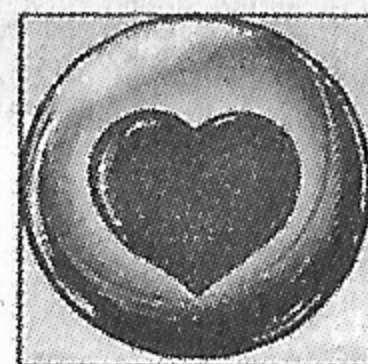
Mais energia para você!

Você e Lúcia certamente perderão Energia ESP e “Hit Points”, ao longo da missão. Porém, há itens que restauram essas perdas, bem como outros que lhe darão pontos de bonificação.



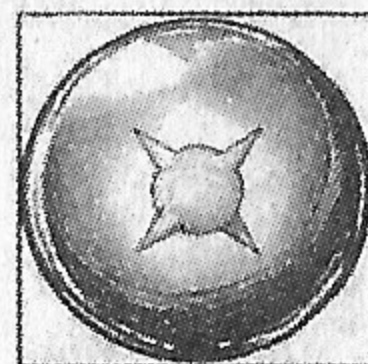
Restaura 10% de seus “Hit Points” perdidos.

Restaura completamente seus “Hit Points” perdidos.



Restaura 10% de sua Energia ESP perdida.

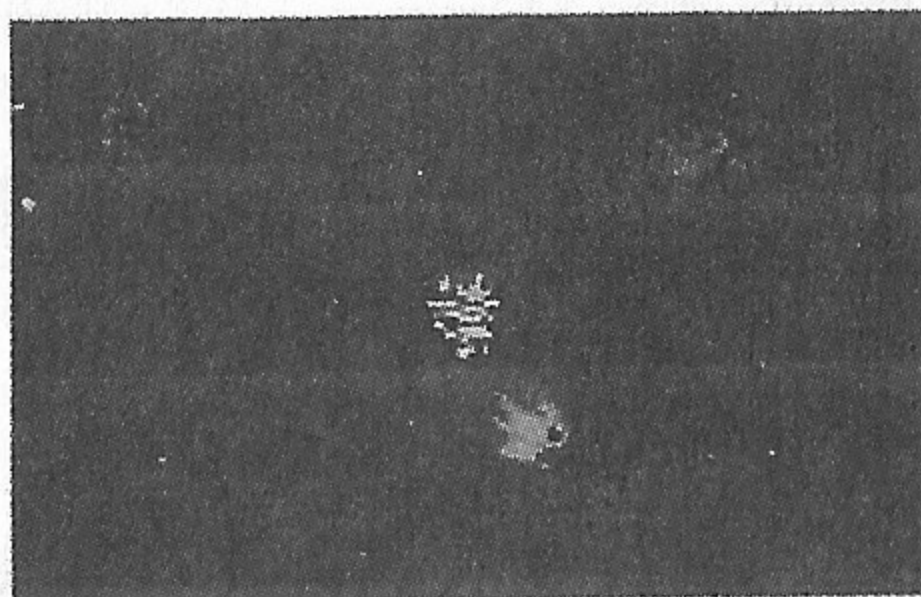
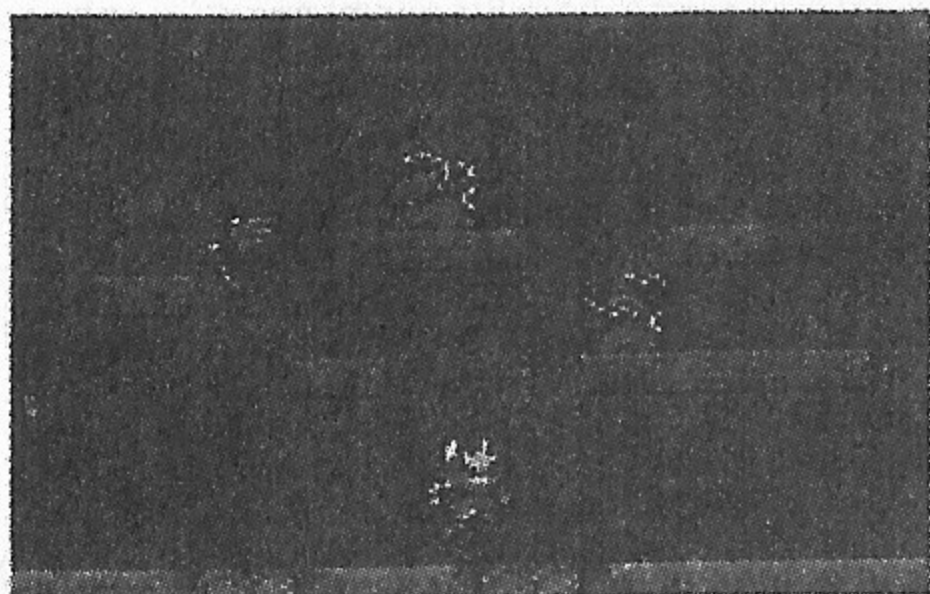
Restaura completamente sua Energia ESP perdida.



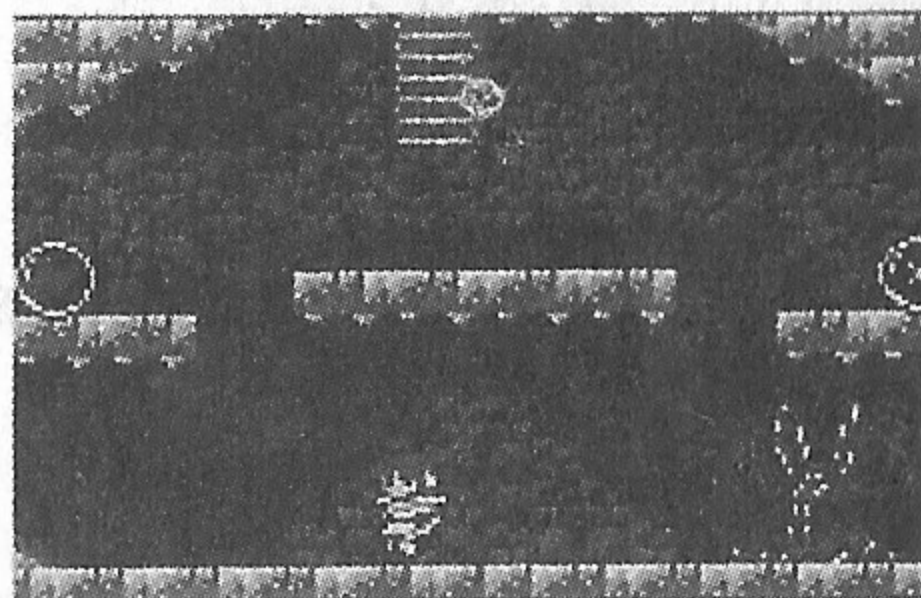
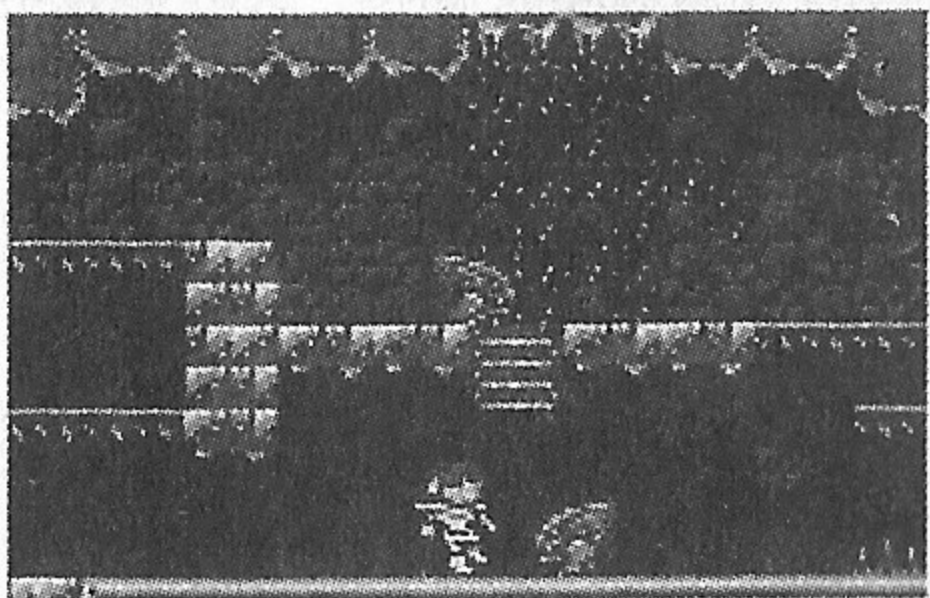
Pegue uma bonificação de 500 pontos!

"Psychic World"

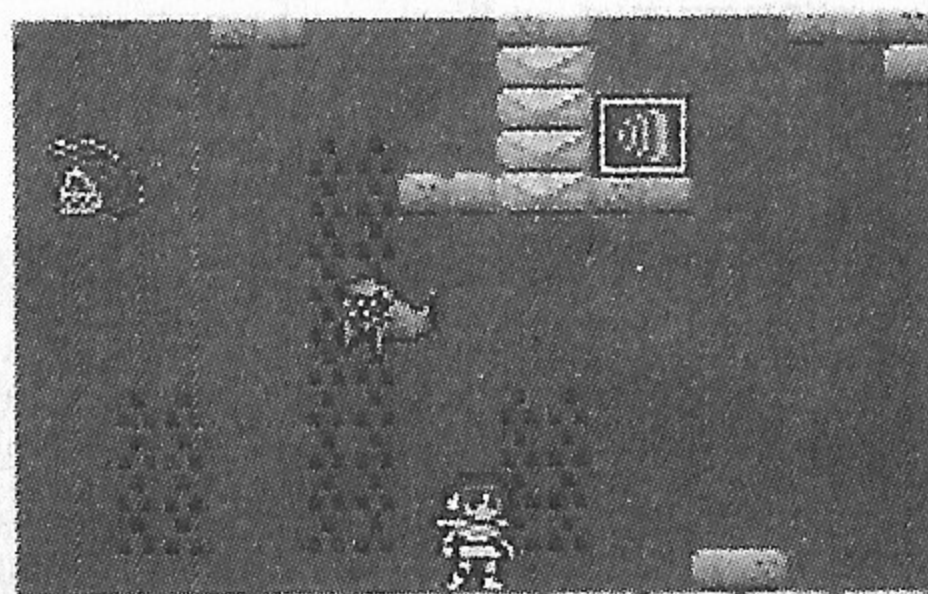
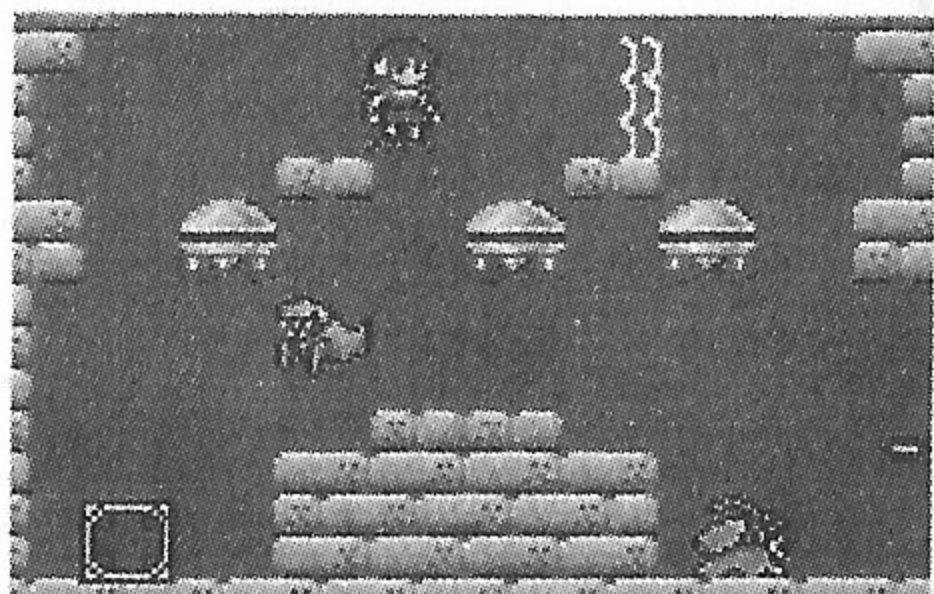
Rodada 1 - Pradaria



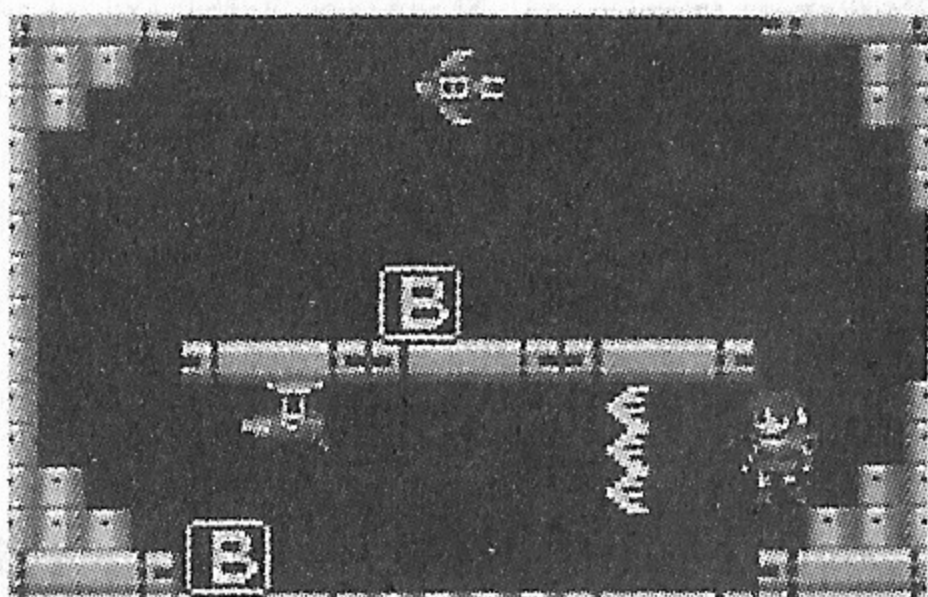
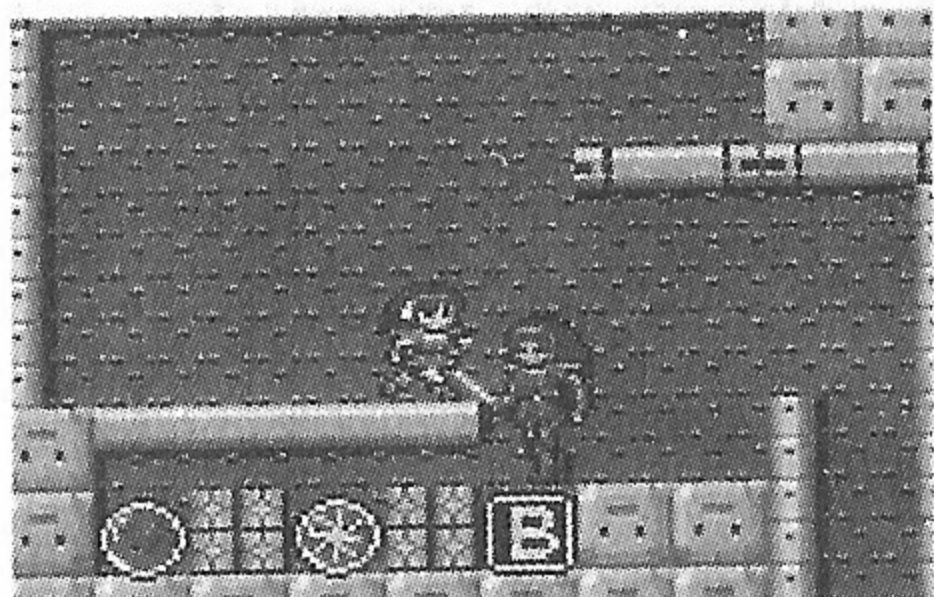
Rodada 2 - Campo de gelo



Rodada 3 - Ruínas



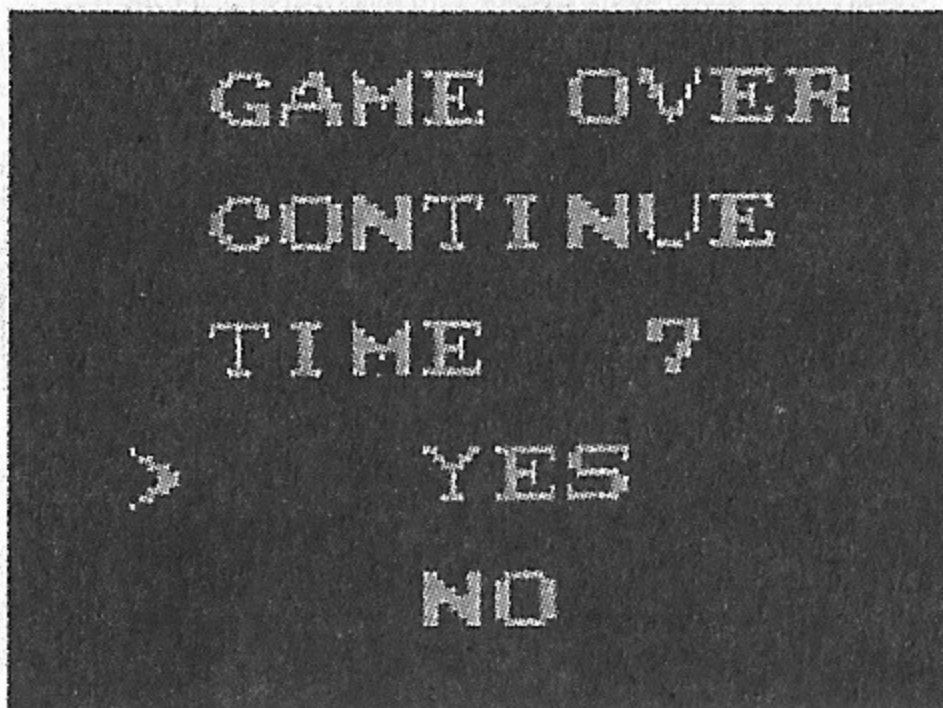
Rodada 4 - Fortaleza



Pontuação

Você acumula pontos por derrubar criaturas e monstros raivosos. Apanhar determinados itens pode render-lhe pontos extras. O seu medidor de Energia ESP é reabastecido toda vez que sua pontuação tiver acréscimos de 1 000 pontos (1 000, 2 000 e assim por diante).

Jogo terminado/Prorrogação do jogo (Game Over/Continue)



O jogo termina se e quando Lúcia fica sem Energia HP. Você verá o corpo dela girar cada vez mais depressa, até desaparecer. Neste ponto, aparece a tela “Game Over”/“Continue”.

Para continuar jogando, pressione o **Botão Início** e você voltará ao início da rodada na qual Lúcia foi parada. Para terminar o jogo e começar de novo, utilize o **Botão D** para movimentar o marcador até a palavra “No” e, então, pressione o **Botão Início**.

Se você não fizer a seleção antes de o contador de tempo cair a zero, precisará recomeçar a partir do início do jogo. Não enfrente todo o caminho para a quarta rodada, arruinando sua oportunidade de salvar Cecília, ao responder “No” ou ao permitir que o contador de tempo caia a zero na tela “Continue”.

As dicas do professor Knavik

- Lembre-se de cada parte difícil em cada rodada. O único jeito que você tem de enfrentar esta árdua tarefa é saber onde e como utilizar todas as suas funções ESP e Ataque.
- Pratique usando previamente as diversas funções. Mesmo que não necessite de ajuda especial na ocasião, você pode aprender a usar cada uma mais tarde, em seu benefício.
- Apanhe todos, absolutamente todos os itens que vir desde o começo. Depois de estar familiarizado com o jogo, poderá reconhecer itens que *não* poderão ser úteis em determinadas situações. Enquanto isso não acontecer, vá pegando todos que encontrar!

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 LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

TECTOY

**PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS**



CÔNHEÇA O AMAZONAS