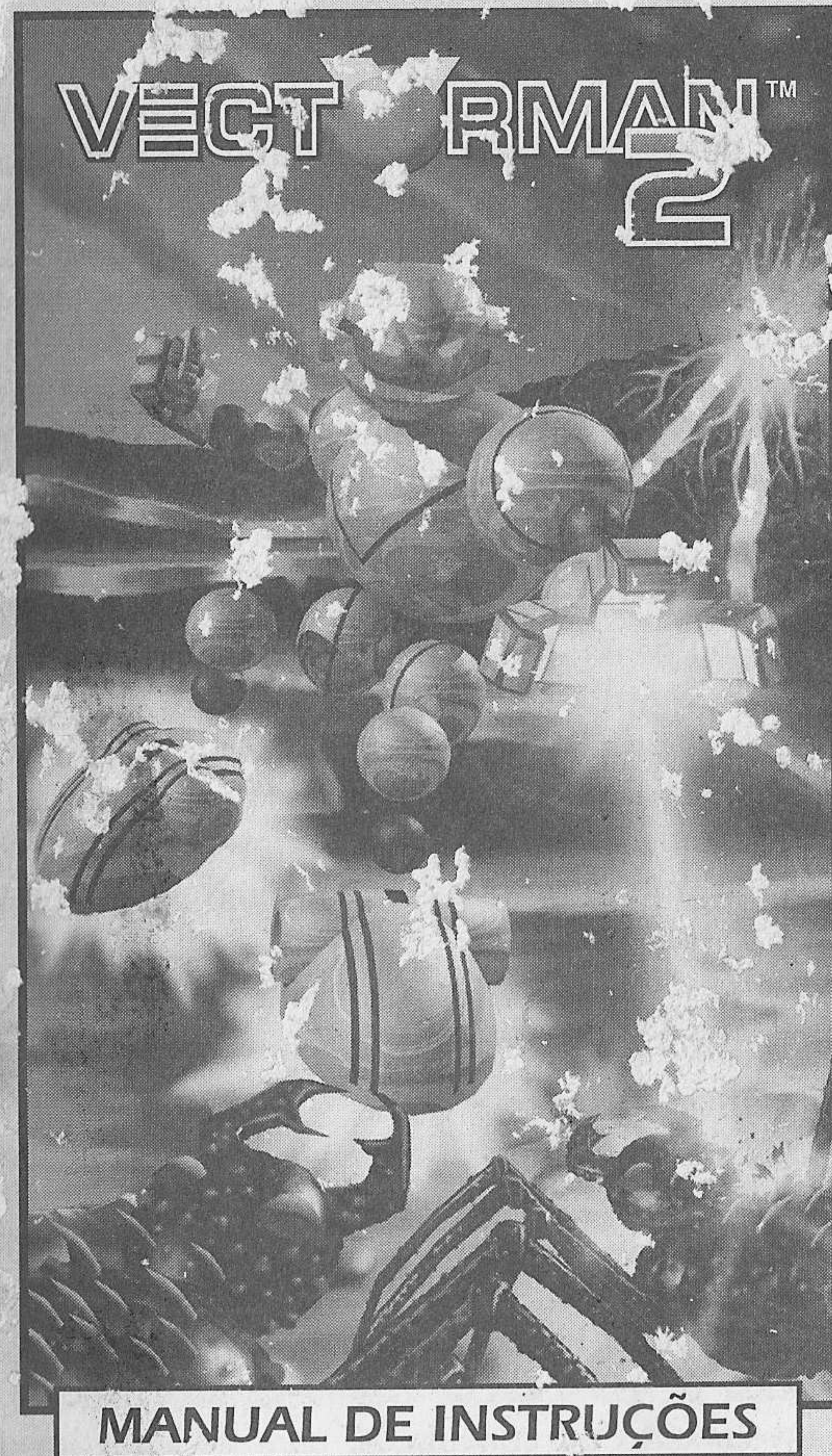


TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA A AMAZÔNIA

MEGA DRIVE[®]



SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da 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.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- | | |
|-----------------------|----------------------------|
| (a) Jogar vídeo games | (d) Todas as anteriores |
| (b) Praticar esportes | (e) Nenhuma das anteriores |
| (c) Curtir a Natureza | |

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente.

Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

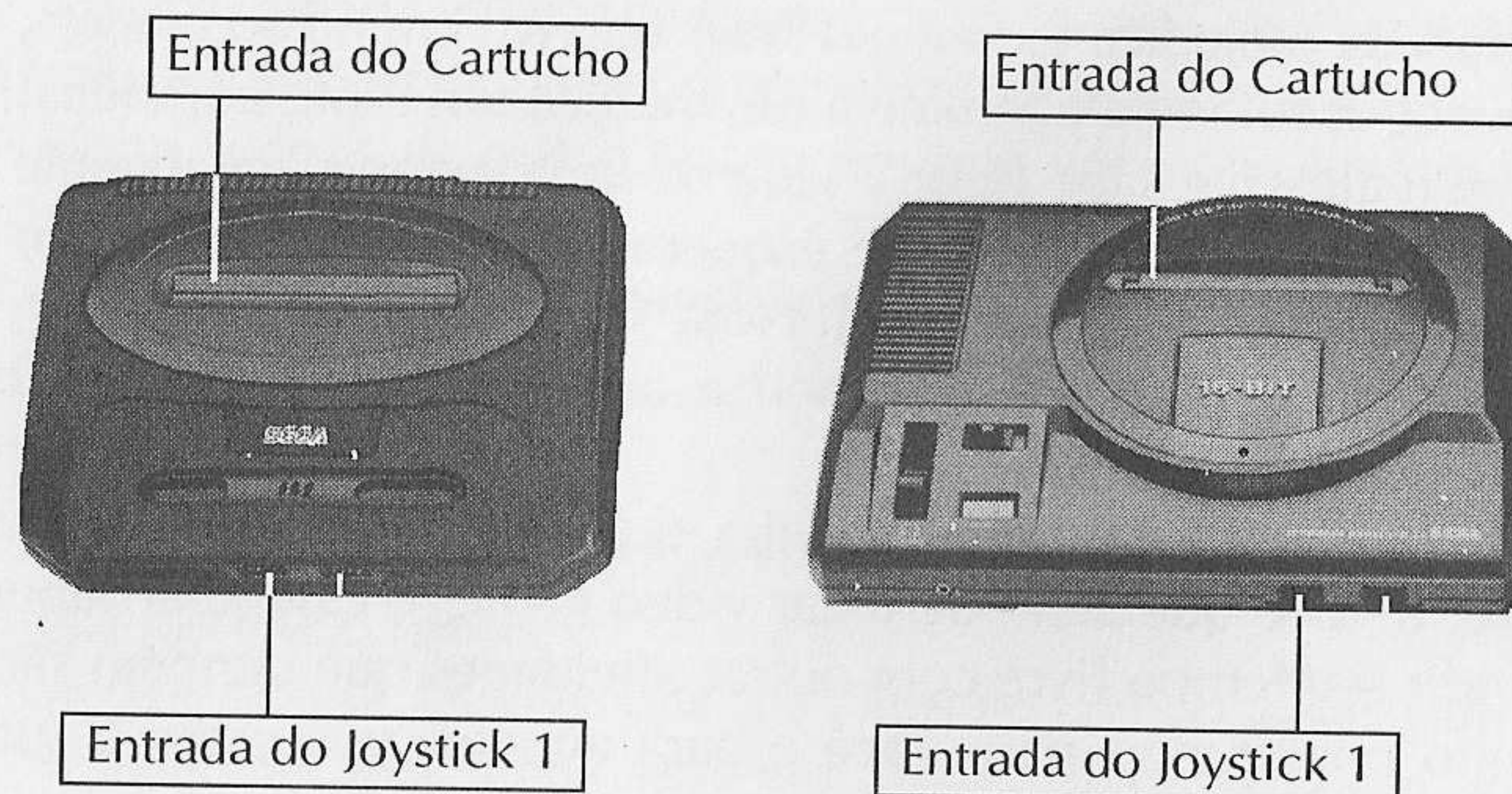
Detone o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

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 VECTORMAN™ 2 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. VECTORMAN™ 2 pode ser jogado por um jogador.

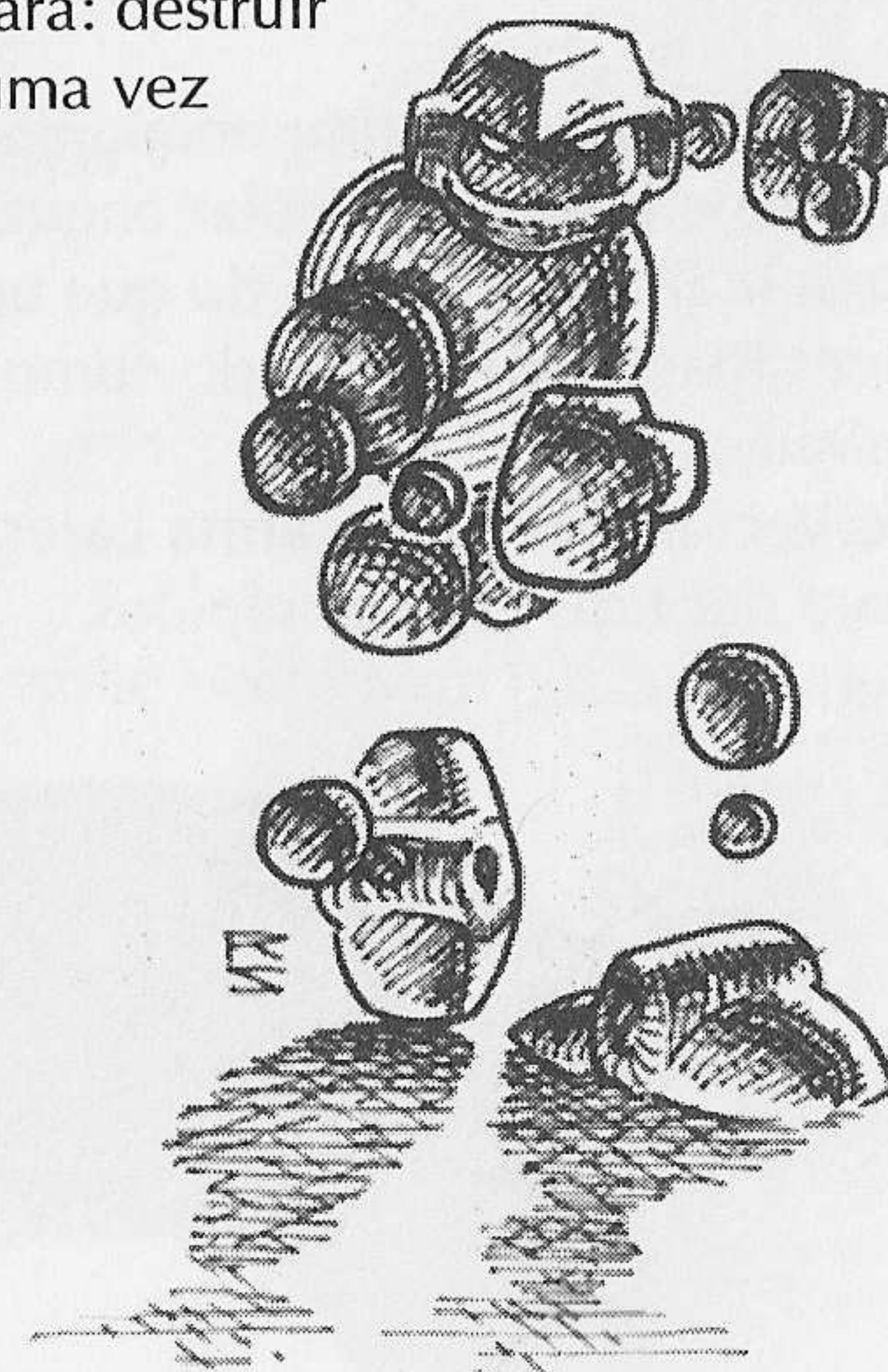
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o Mega Drive estiver ligado!



A HISTÓRIA DE VECTORMAN

VectorMan está de volta depois de destruir seu arque inimigo Warhead. Um transporte de lixo de rotina foi interrompido quando um misterioso missil destruiu consideravelmente a nave de VectorMan. VectorMan escapou por pouco e caiu em queda livre de volta à Terra, pousando nos arredores de um laboratório de pesquisas. Enquanto começa a investigar a origem do míssil, descobre uma linhagem de insetos mutantes que começaram a florescer no laboratório. Para piorar, os insetos têm tendências destrutivas e parecem estar sendo guiados por uma inteligência invisível.

A missão de VectorMan é clara: destruir os insetos mutantes e mais uma vez salvar a terra de um desastre.

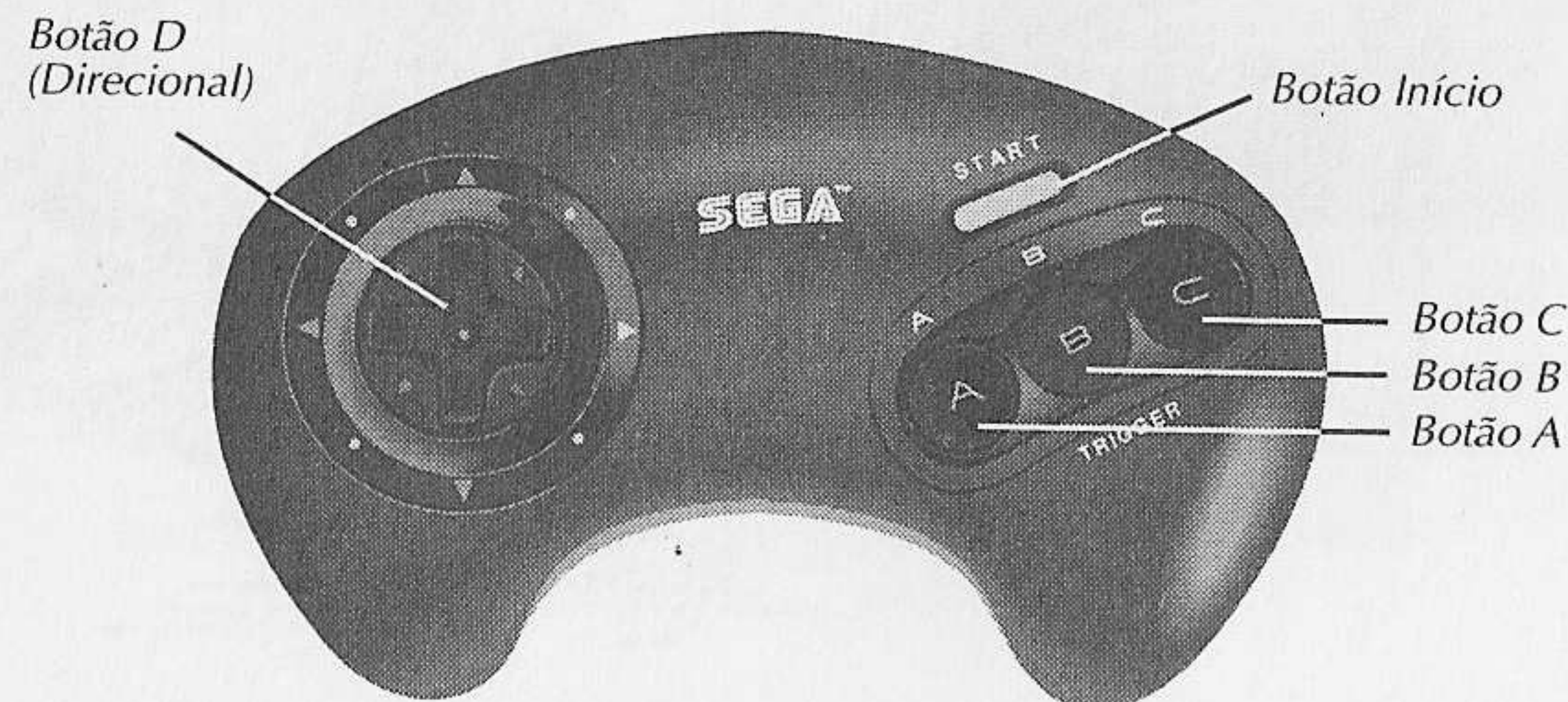


CONTROLES DE VECTORMAN

- **Botão D** para cima: olhar para cima
- **Botão D** para baixo: abaixar/olhar para baixo
- **Botão D** para a esquerda: correr para a esquerda
- **Botão D** para a direita: correr para a direita
- **Botões A, B**: atirar
- **Botão C**: pular
- **Botão Início**: pausar

Movimentos Especiais:

- VectorMan pode atirar enquanto corre
- Aperte o botão para pular enquanto VectorMan estiver no ar para ir ainda mais alto do que um pulo normal (Boot-Blast)
- Boot-Blast pode ser usado como arma e causar danos a inimigos
- Se VectorMan tiver a arma Laser, segure os **Botões A ou B** para dar tiros rápidos rápidos



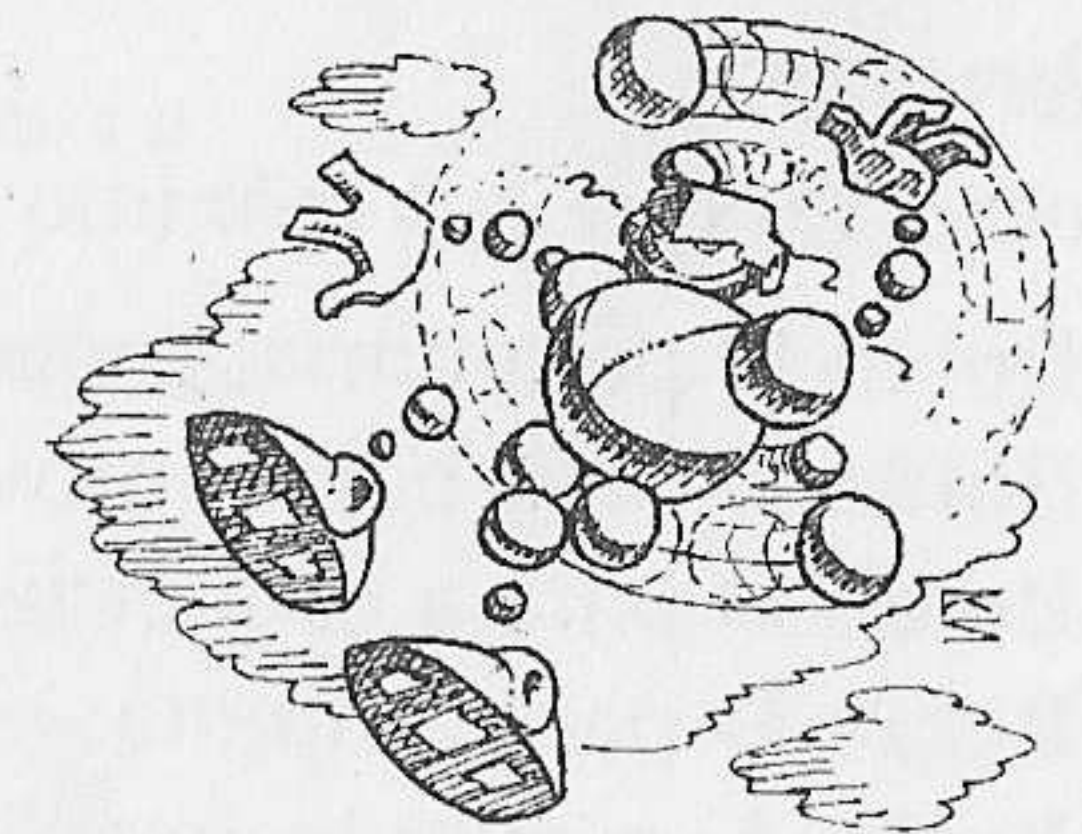
CONTROLES DE METAMORFOSES

Os controles de metamorfose de VectorMan, são agora específicos para cada fase. Quando VectorMan se transforma, ele mantém a forma até o final da fase. (Exceto para a metamorfose Tornado). Abaixo estão as metamorfoses e seus controles:

Helicóptero:

A metamorfose Helicóptero permite VectorMan planar e controlar sua descida.

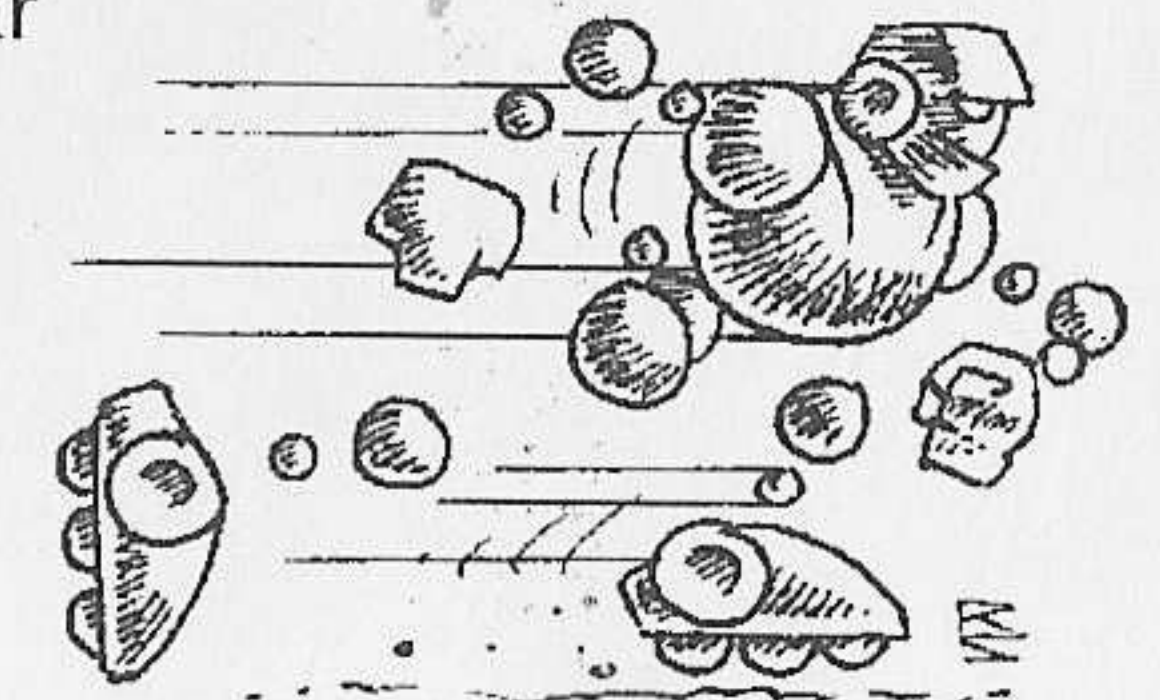
- **Botão D** para a esquerda: mover para a esquerda
- **Botão D** para a direita: mover para a direita
- **Botões A e B**: atirar
- **Botão C**: planar



Patins:

A metamorfose de Patins permite VectorMan passar por uma fase em alta velocidade.

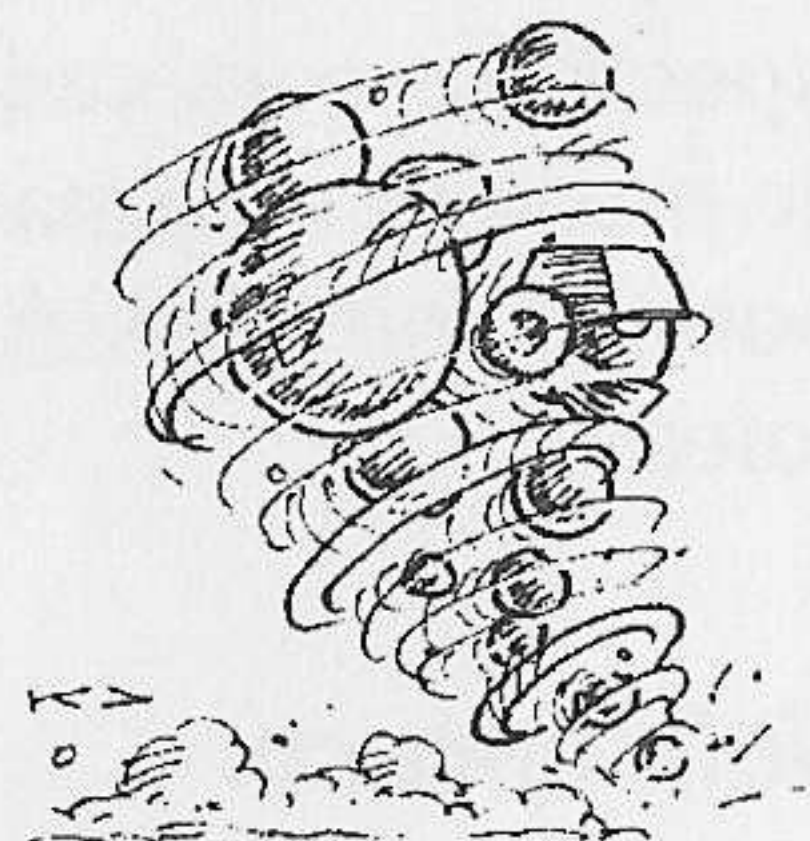
- **Botão D** para baixo: abaixar/parar
- **Botão D** para a esquerda: mover para a esquerda
- **Botão D** para a direita: mover para a direita
- **Botões A e B**: atirar
- **Botão C**: pular



Tornado:

Esta metamorfose dá a VectorMan o poder de um tornado. Um ícone de metamorfose ativará o tornado por um tempo limitado.

- **Botão D** para a esquerda: mover para a esquerda
- **Botão D** para a direita: mover para a direita
- **Botão C**: pular



Tanque:

VectorTanque é o máximo em puro poder de fogo.

- **Botão D** para cima: mover o canhão para cima
- **Botão D** para baixo: mover canhão para baixo
- **Botão D** para a esquerda: mover para a esquerda
- **Botão D** para a direita: mover para a direita
- **Botão A**: mover torre de tiro para esquerda/direita
- **Botão B**: atirar
- **Botão C**: pular

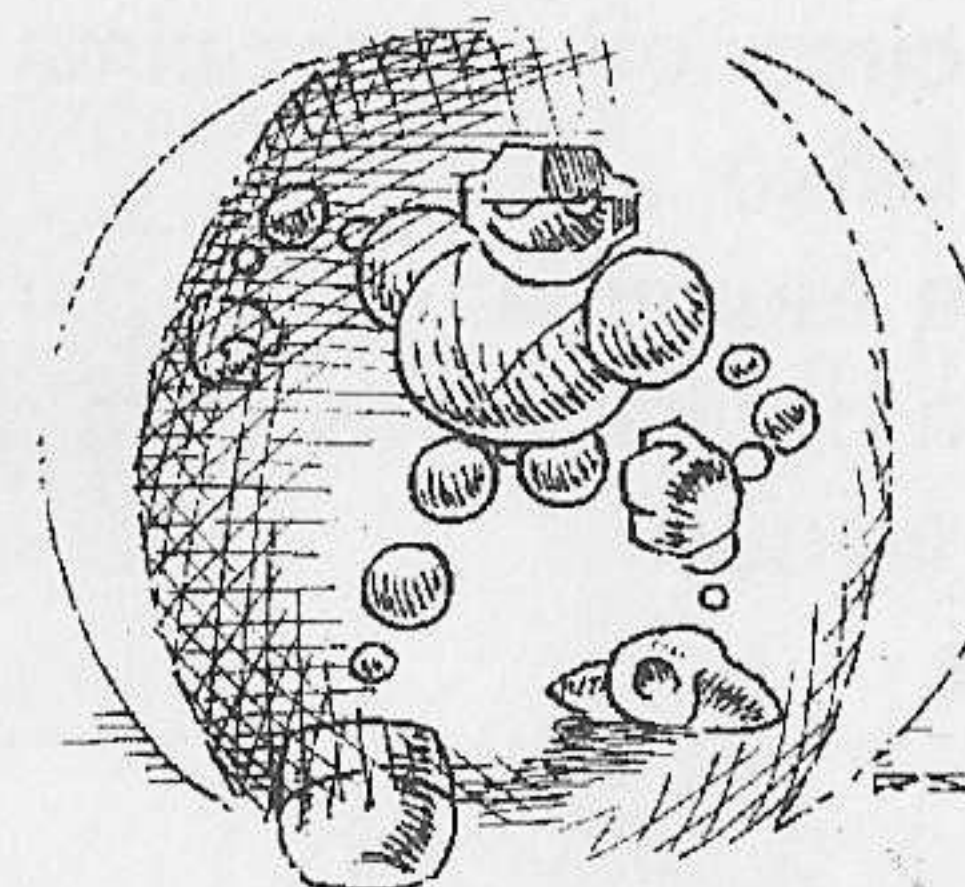


CONTROLES DE ASSIMILAÇÃO

Certos inimigos liberam ícones de assimilação quando destruídos. Se VectorMan apanhar o ícone, ele mudará de forma levando a característica daquele inimigo. VectorMan é invencível durante assimilações. Abaixo estão as assimilações e os controles necessários:

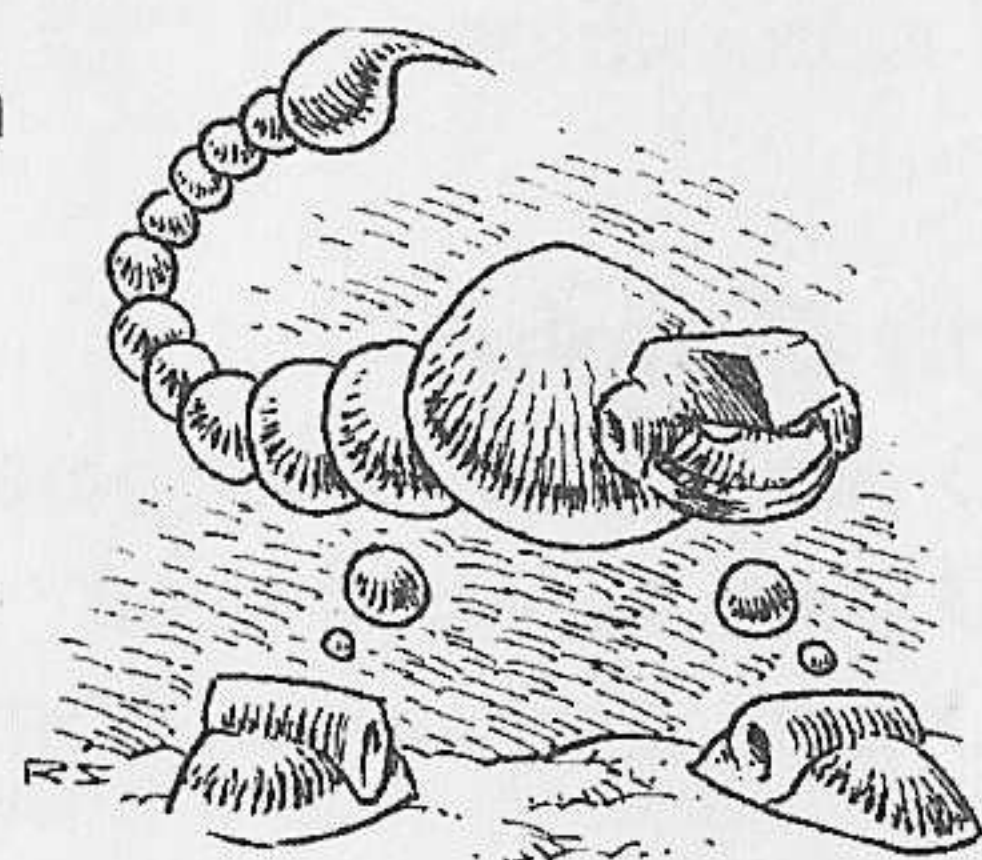
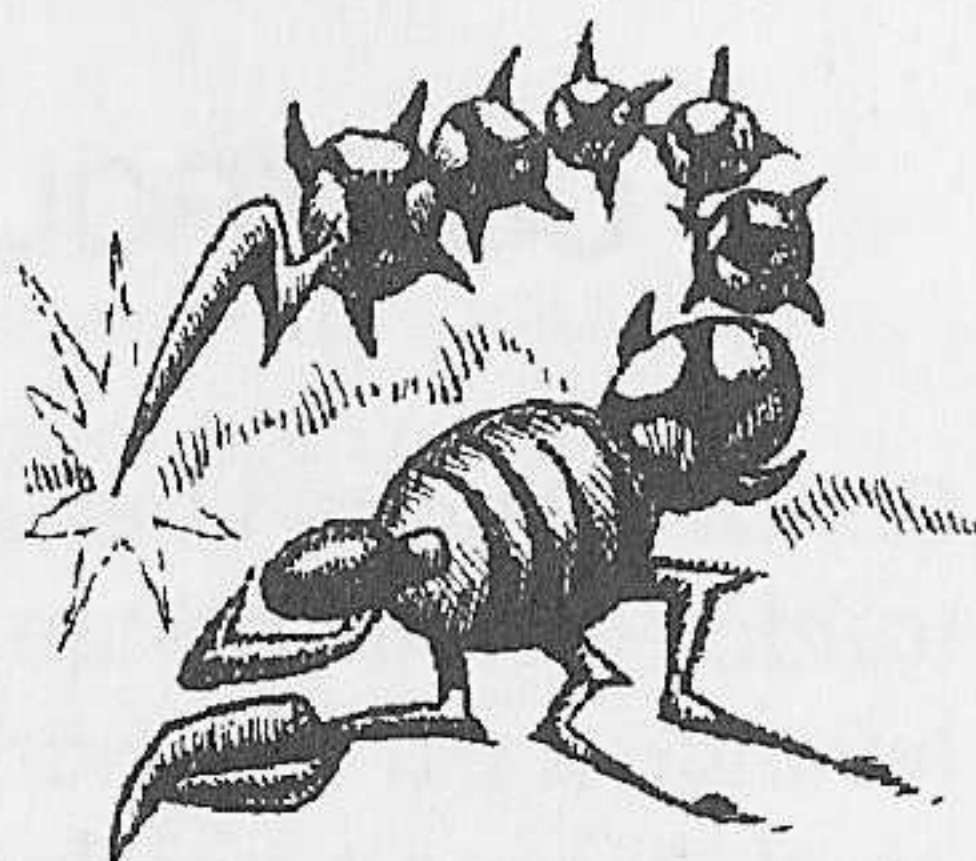
Bicho da Concha

- **Botão D** para cima: olhar para cima
- **Botão D** para baixo: abaixar
- **Botão D** para a esquerda: correr para a esquerda
- **Botão D** para a direita: correr para a direita
- **Botões A e B**: atirar
- **Botão C**: pular



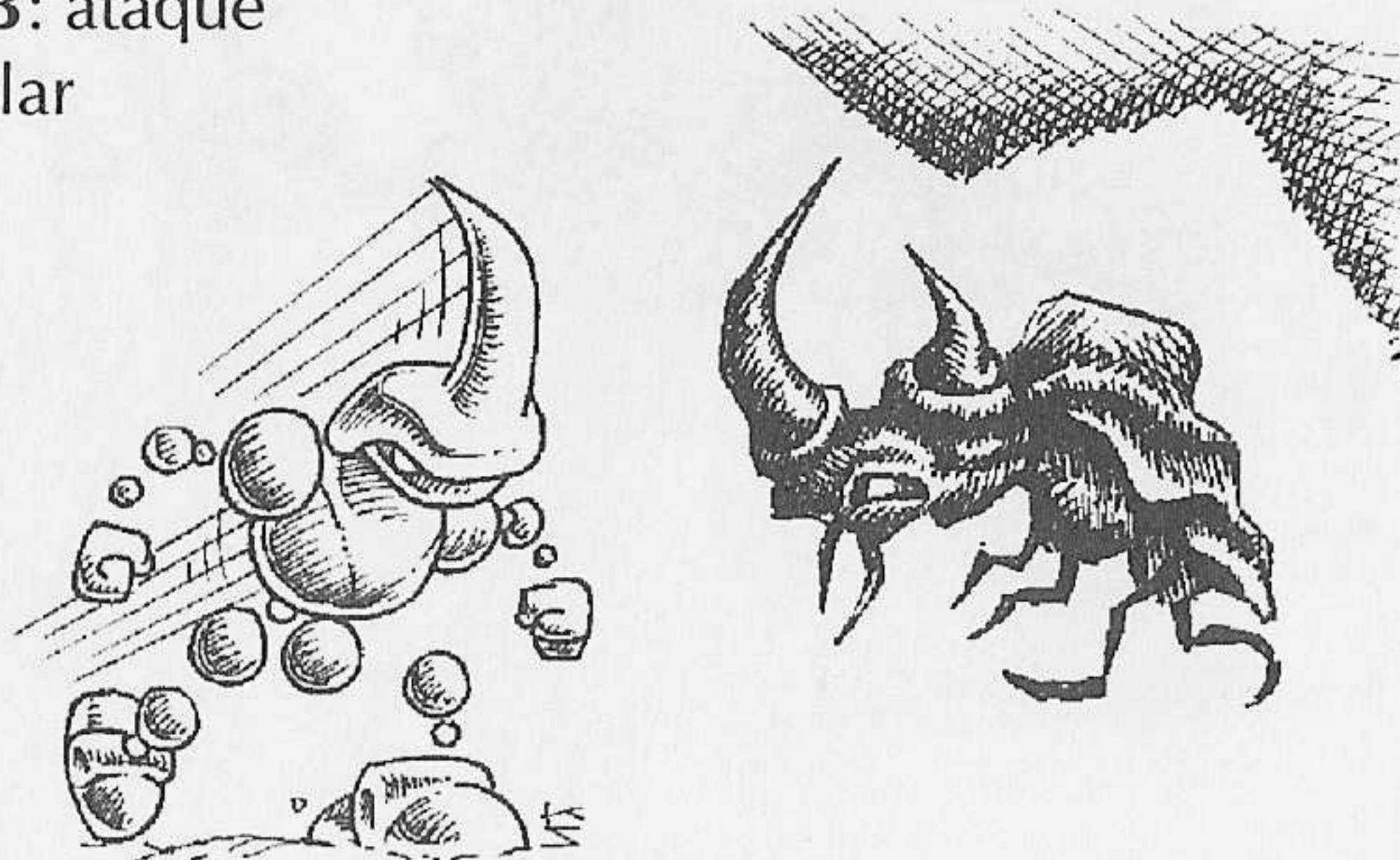
Escorpião

- Botão D para cima: olhar para cima
- Botão D para baixo: abaixar
- Botão D para a esquerda: correr para a esquerda
- Botão D para a direita: correr para a direita
- Botões A e B: chicotada com o rabo
- Botão C: pular



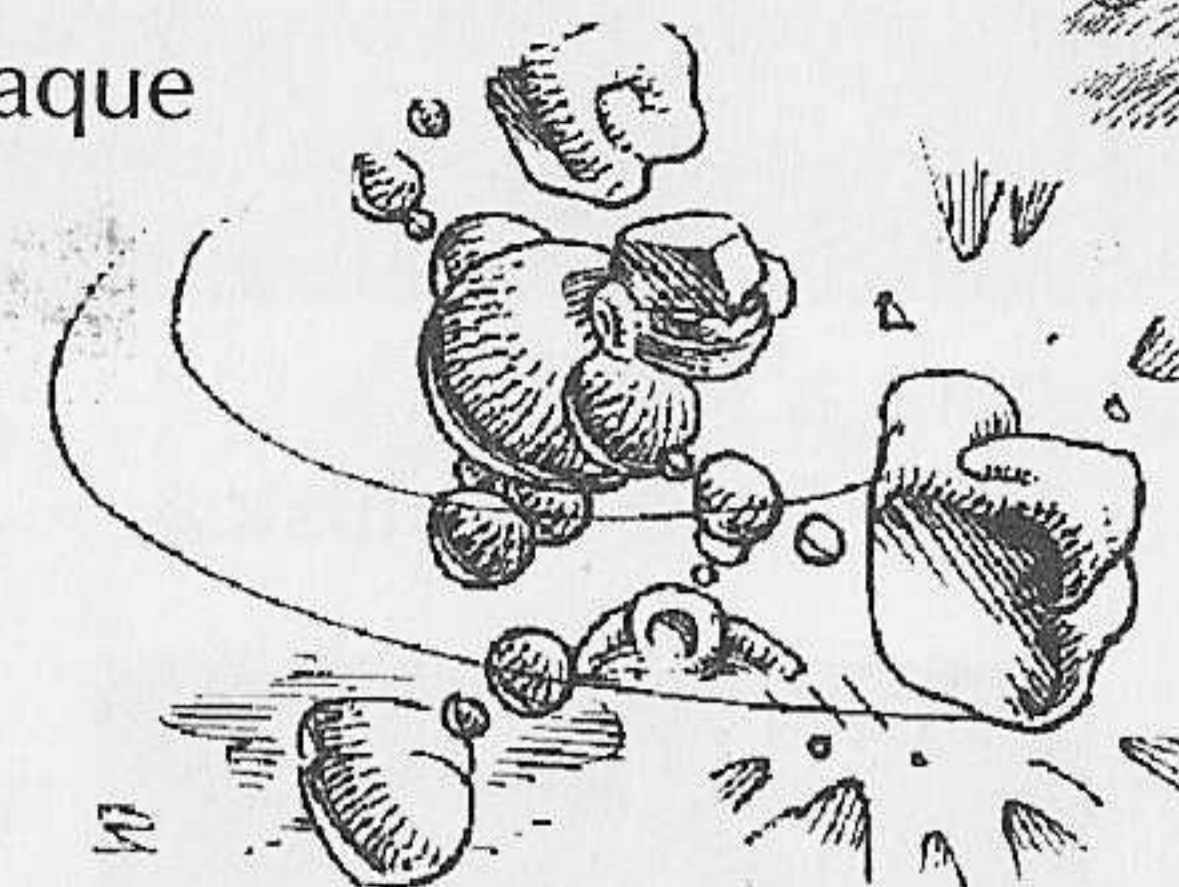
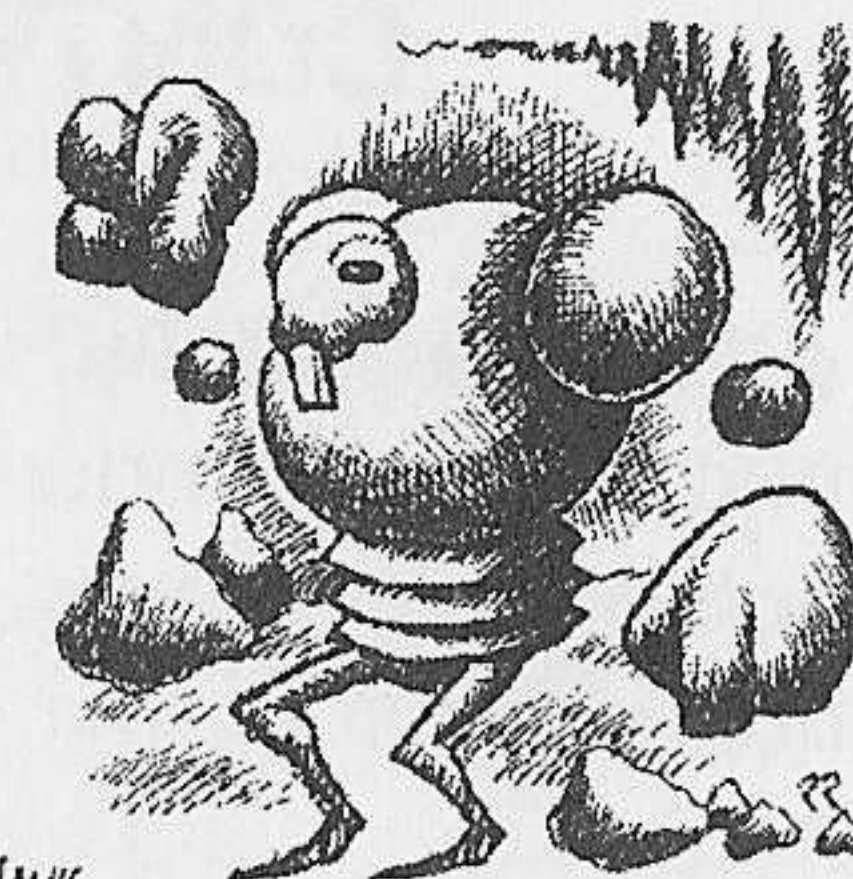
Besouro Rinoceronte

- Botão D para cima: olhar para cima
- Botão D para baixo: abaixar
- Botão D para a esquerda: correr para a esquerda
- Botão D para a direita: correr para a direita
- Botões A e B: ataque
- Botão C: pular



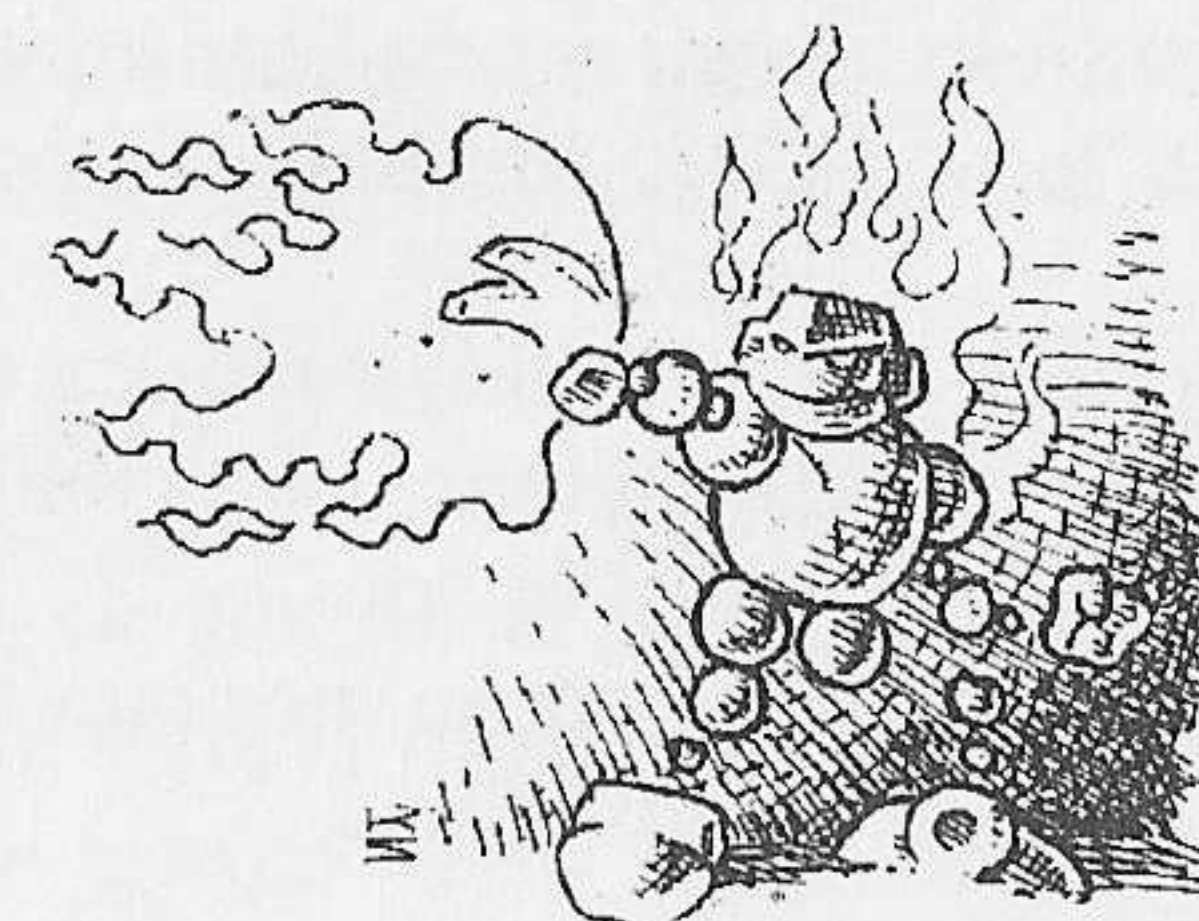
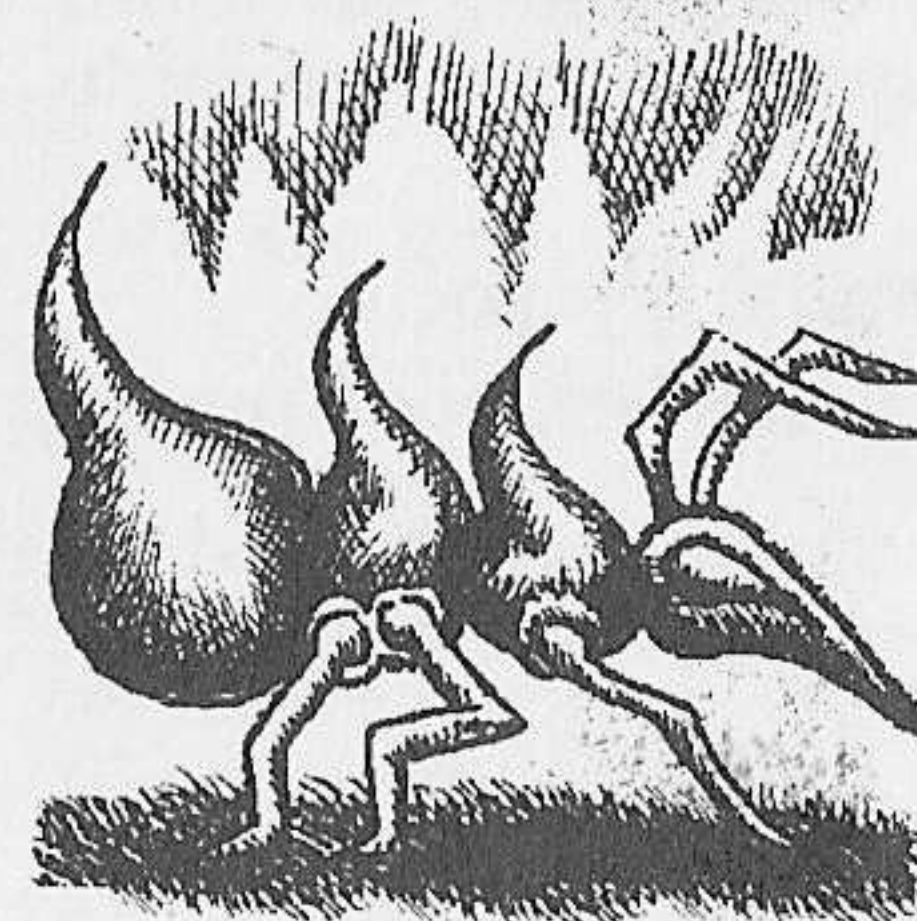
Carrapato

- Botão D para baixo: abaixar
- Botão D para a esquerda: correr para a esquerda
- Botão D para a direita: correr para a direita
- Botões A e B: ataque
- Botão C: pular



Formiga de Fogo

- Botão D para cima: olhar para cima
- Botão D para baixo: abaixar
- Botão D para a esquerda: correr para a esquerda
- Botão D para a direita: correr para a direita
- Botões A e B: atirar



CONTROLES DE OPÇÕES

A partir da tela título, você poderá selecionar Start ou Options. Escolhendo Options, você poderá configurar o jogo.

- **Botão D** para cima: mover cursor para cima
- **Botão D** para baixo: mover cursor para baixo
- **Botão D** para a esquerda: mudar item selecionado
- **Botão D** para a direita: mudar item selecionado
- **Botão Início**: sair para a Tela Título
- **Botão A**: Acionar Som/Teste de Música



Difficulty: Escolha o nível de dificuldade que você pode aguentar...Lame, Cool ou Wicked.

Music &

Sound Effects: Ligar ou desligar a música e efeitos sonoros.

Sound Test: Ouça todos os efeitos sonoros que aparecem durante o jogo.

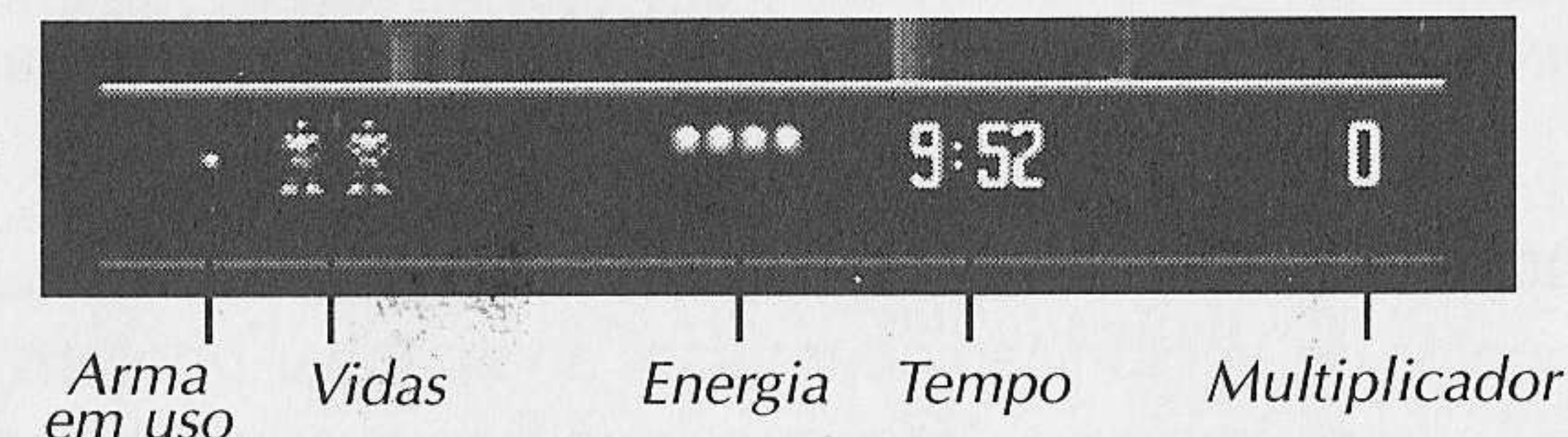
Music Test: Ouça toda a música tocada durante o jogo.

Buttons: Se preferir outra configuração de botões, você poderá mudá-la aqui.

Credits: Esta opção mostrara a você quem trabalhou em VectorMan 2

INDICADORES

As estatísticas vitais do Vectorman são exibidas na parte inferior da tela durante todo o jogo



Arma em uso:

VectorMan pode usar seis armas diferentes durante o jogo. Este ícone mostra que arma está em uso no momento. Quando a munição estiver se esgotando, o ícone piscará.

Vidas:

Este ícone mostra quantas vidas VectorMan dispõe em reserva.

Energia:

VectorMan pode ser atingido várias vezes antes que perca uma vida. As bolas cheias representam quantas vezes poderá ser atingido. As bolas vazias mostram quantas vezes ele já foi atingido. As bolas vazias podem ser preenchidas apanhando-se itens de energia.

Tempo:

VectorMan tem uma quantidade de tempo limitado para completar cada fase. O indicador de tempo mostra quanto tempo ele ainda tem sobrando. Itens de tempo extra aumentam o tempo remanecente.

Multiplicador:

Quando VectorMan apanhar um item multiplicador, este será disposto na área de condição. Todos os pontos, itens de energia e vidas extras que VectorMan apanhar serão multiplicados por aquele número. Multiplicador é apenas temporário e o ícone começará a piscar quando o tempo estiver terminando.

Pontos:

Os pontos de VectorMan acumulam ao apanhar photons e destruindo-se inimigos. Você receberá bonus adicionais no final de cada fase. Ganhe uma vida extra toda vez que VectorMan fizer:

10.000 pontos

20.000 pontos

30.000 pontos

modo Lame

modo Cool

modo Wicked

ITENS

Itens estão espalhados pelo jogo para ajudar VectorMan. Eles poderão ser obtidos estourando-se um Power Sacks ou destruindo-se um inimigo.



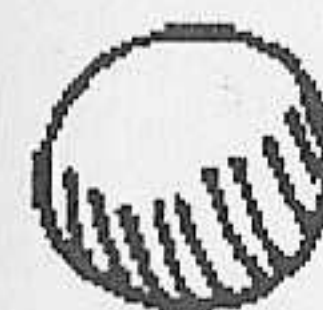
Multiplicadores:

Cada vez que VectorMan apanhar um ícone multiplicador, todos seus pontos, itens de energia e vidas extras serão multiplicadas. O multiplicador pode ser x2, x3, x5 ou x10 e aumentará seus pontos de acordo. Os multiplicadores têm duração limitada, portanto trate de conseguir os pontos enquanto o multiplicador estiver ativo.



Ponto de Energia:

Um ponto de energia encherá uma bola no indicador de energia.



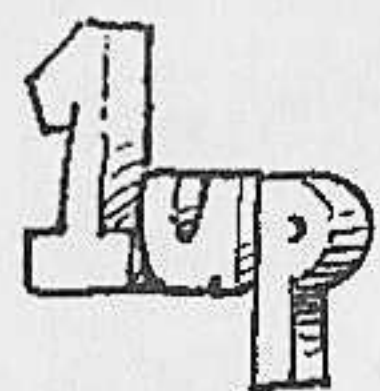
Energia Completa:

Um item de energia completa encherá todas as bolas vazias no indicador de energia.



Energia Máxima:

Um item de energia máxima aumenta o número de bolas de energia à disposição de VectorMan.



1 Up:

Este item dá a VectorMan uma vida extra.



Marco:

Permitirá a VectorMan recomeçar a fase do local onde apanhou este item.

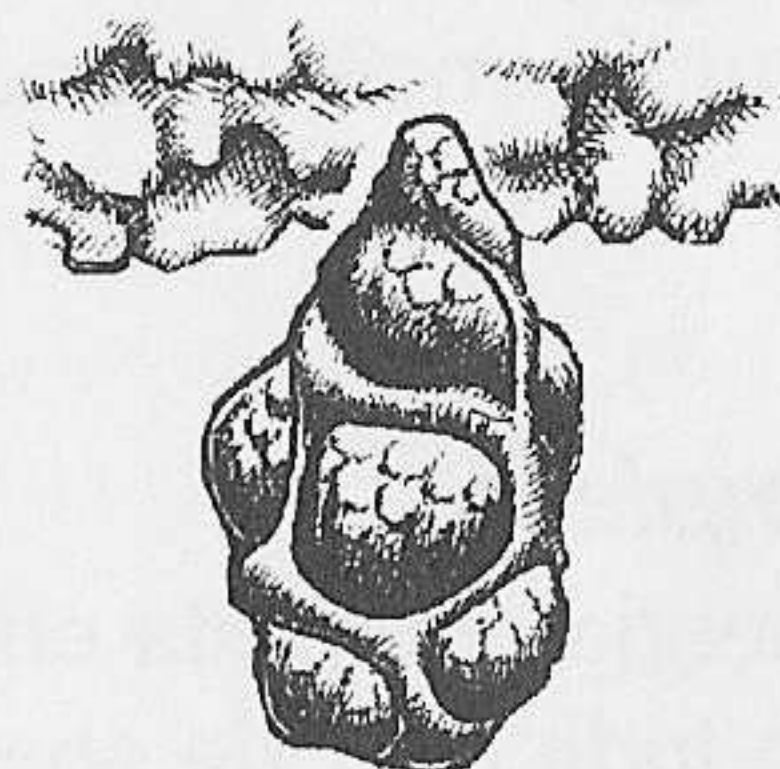


Tempo Extra:

Apanhando estes itens, VectorMan terá mais tempo no relógio.

Power Sacks:

Destruindo power sacks dará a VectorMan itens, armas e photons.

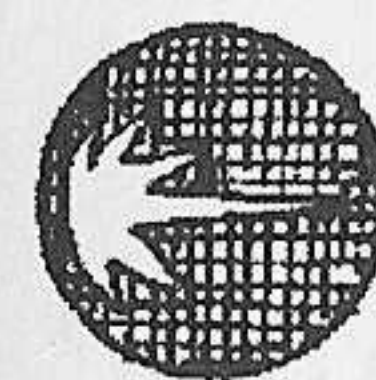


Photon:

Photons são fontes de energia espalhadas pelas fases. Apanhando photons você receberá pontos e se um número suficiente deles for apanhado, VectorMan será levado a uma fase bonus.

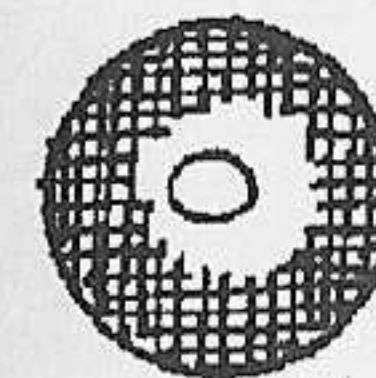
ARMAS

Itens de armas estão escondidos pelas fases dentro de Power Sacks. Quando VectorMan apanha um item de arma, esta substituirá arma em uso. Itens de armas têm uma quantidade limitada de munição. Quando a munição terminar, VectorMan voltará a ter sua antiga arma.



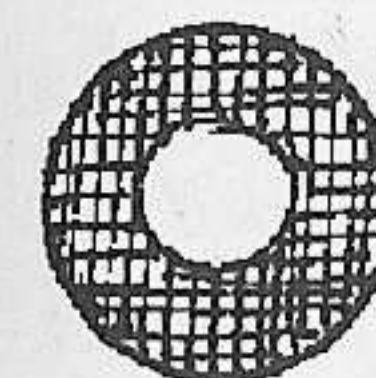
Laser:

Laser é um arma de fogo rápido. Mantenha apertado os **Botões A** ou **B** para atirar rapidamente.



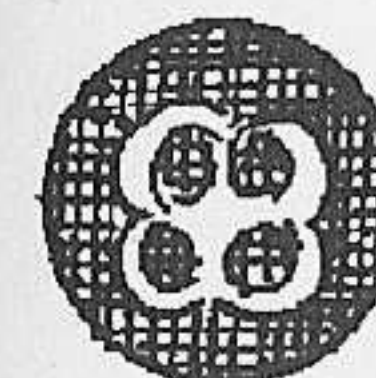
Tiro de Energia:

O Tiro de energia é um feixe sólido de poder que causa um grande estrago.



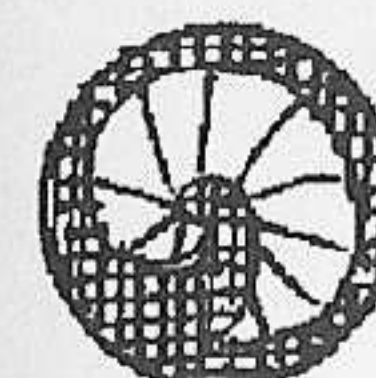
Super Tiro de Energia:

Esta arma é semelhante ao tiro de energia, porém mais poderosa e pode ricochetear em paredes. Deve ser a opção de arma ao passar por blocos de tijolos.



Pulso:

O pulso atira tiros mais desperços. Esta é a segunda mais poderosa arma que VectorMan pode obter.



OverKill:

Um simples tiro destruirá tudo na tela. Use-o sabiamente.

FASES BÔNUS

VectorMan ganha acesso às fases bônus quando obtém mais de 80% dos photons em um fase. Durante uma fase bônus, VectorMan tem que apanhar extensores de tempo para permanecer vivo. Caso VectorMan esgote seu tempo ou perca uma vida, ele será expulso da fase bônus e o jogo continuará na próxima fase normal.

Fase Bonus do Túnel:

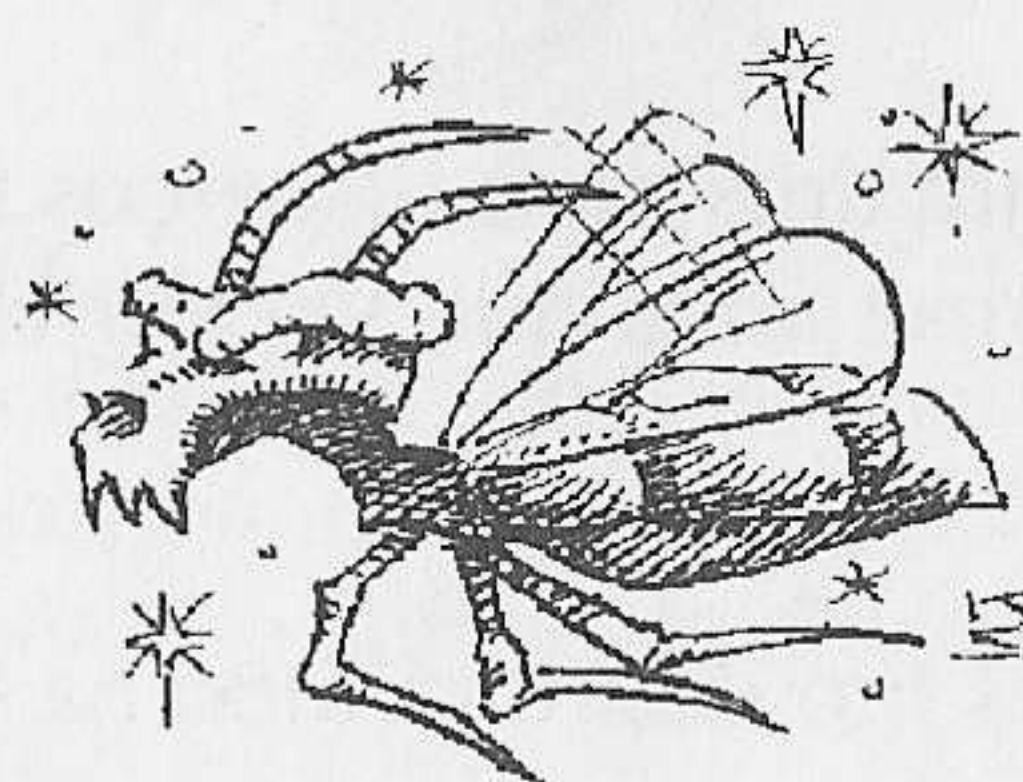
VectorMan torna-se um polido corredor espacial para competir contra inimigos insetos. Seu objetivo é agarrar extensores de tempo e desviar de inimigos.

Fase Bonus do Espaço:

VectorMan torna-se uma espaçonave e vai para o espaço. Sua missão: destruir planetas e espaçonaves de insetos enquanto evita colisões com chuvas de meteoros e com o Sol.

Fase Bonus do Invasor:

Agressivos insetos deitam sob o lodo. VectorMan deve escapar de naves de insetos e chuvas mortais de meteoros.



GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

A arma de super tiro de energia de VectorMan destrói superfícies sólidas e pode ser usada para atingir inimigos que são inatingíveis com armas normais.

Na fase "Night in the Swamp" (noite no pântano), olhe para bolhas de gás que podem indicar passagens subterrâneas.

Certifique-se de atirar em paredes suspeitas. Paredes destrutíveis muitas vezes levam a áreas escondidas com muitos pontos de bônus.

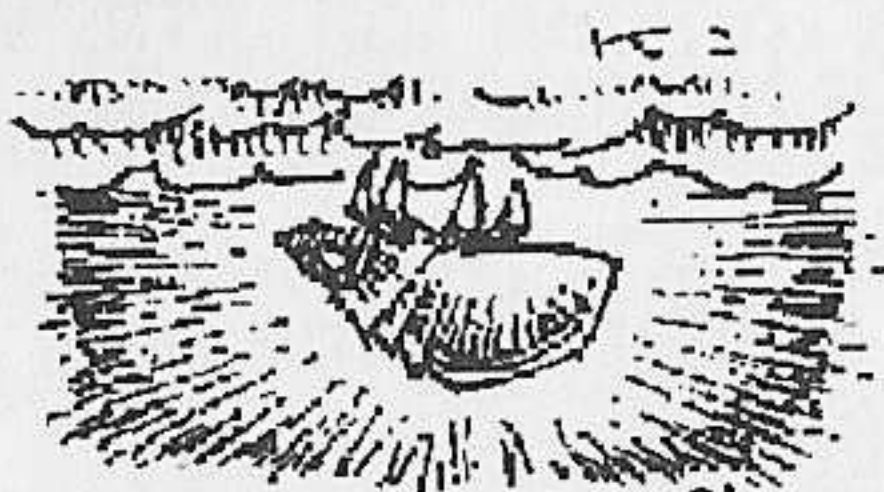
O inimigo final do pântano é grande. Mas não deixe que seu tamanho o intimide. Algo como um Boot-Blast pode causar grandes danos.

Procure 1 Ups próximo a power-ups multiplicadores. Se apanhar um multiplicador de x10 e depois um 1 Up, você ganhará 10 vidas!

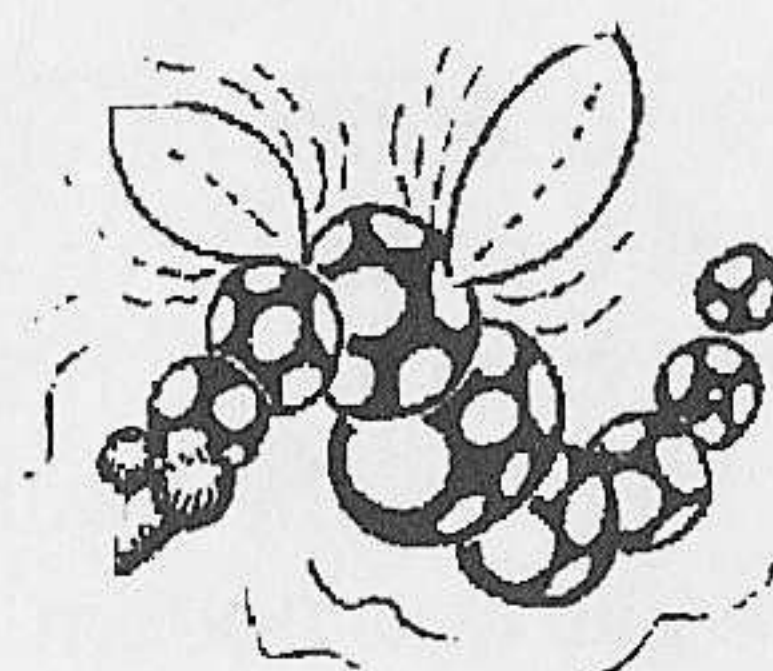
Assimilações têm tempo limitado mas podem causar grandes danos em inimigos. Sempre destrua inimigos de assimilação primeiro para que os inimigos mais fracos sejam mais fáceis de serem destruídos.



INIMIGOS



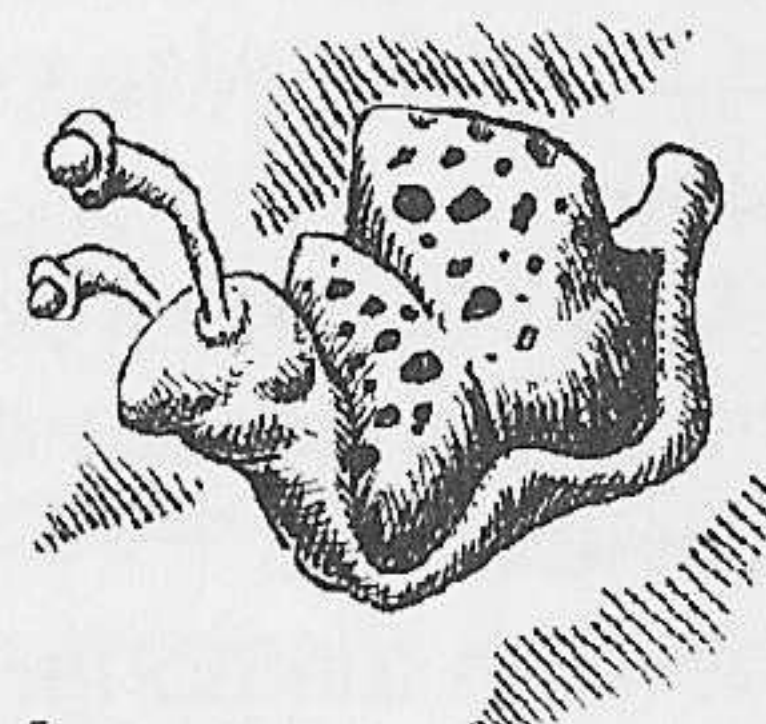
**Bicho de Teto -
50 pontos**



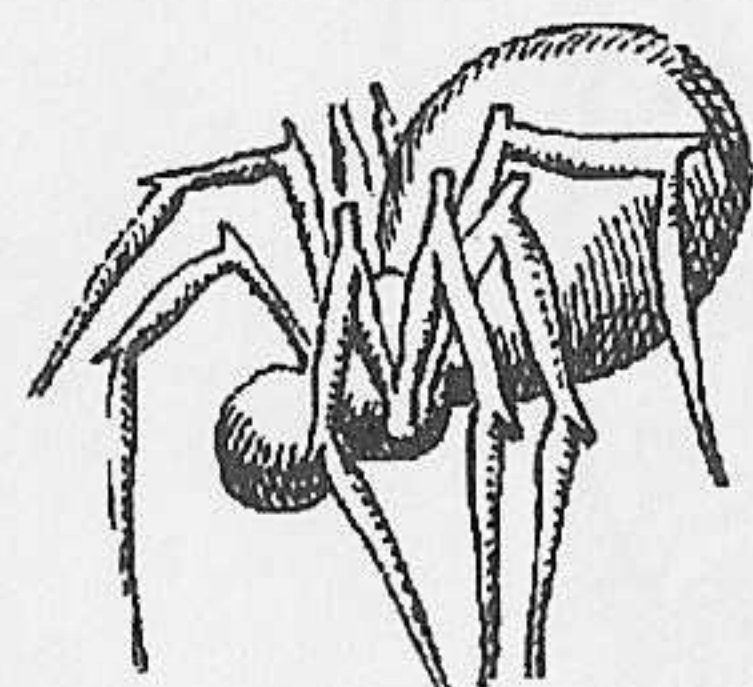
**Mosca-Cobra -
150 pontos**



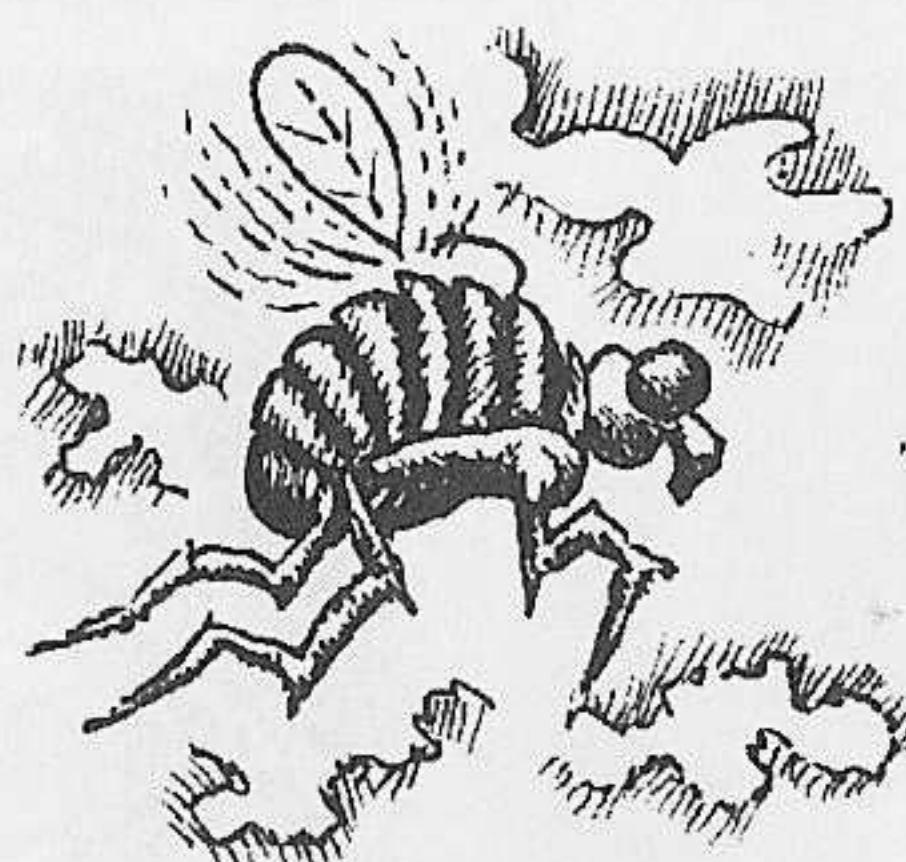
**Pulga -
100 pontos**



**Lesma -
100 pontos**

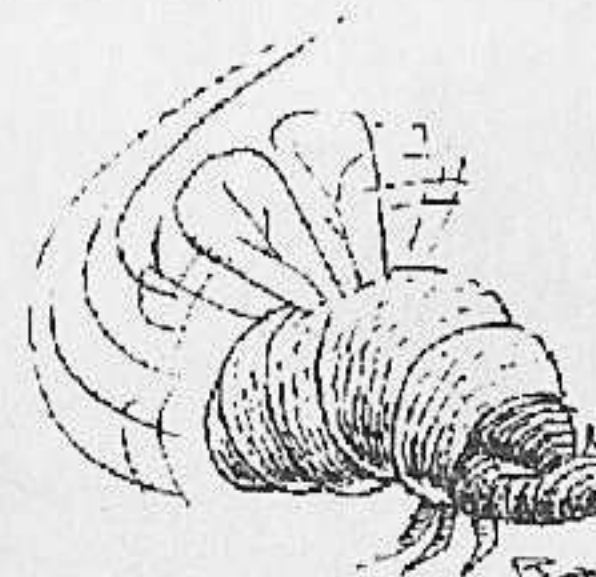


**Aranha -
100 pontos**

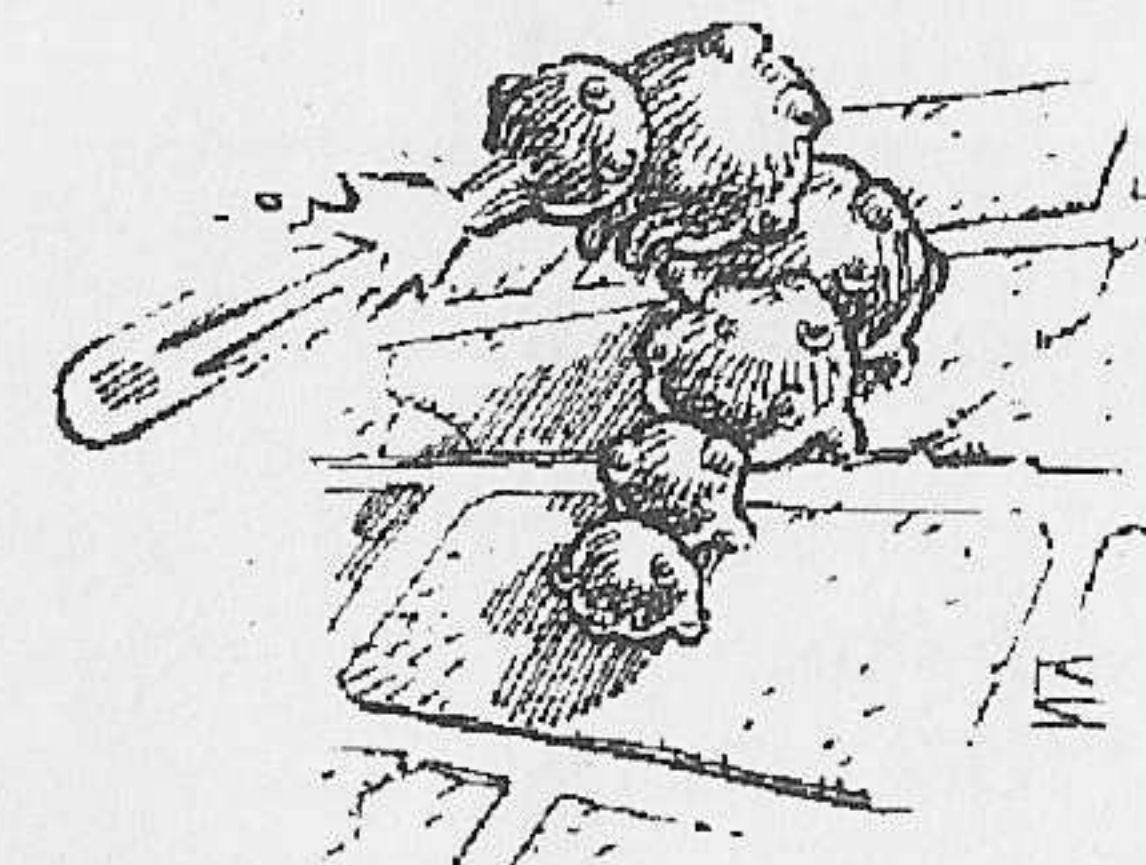


**Pulga voadora -
150 pontos**

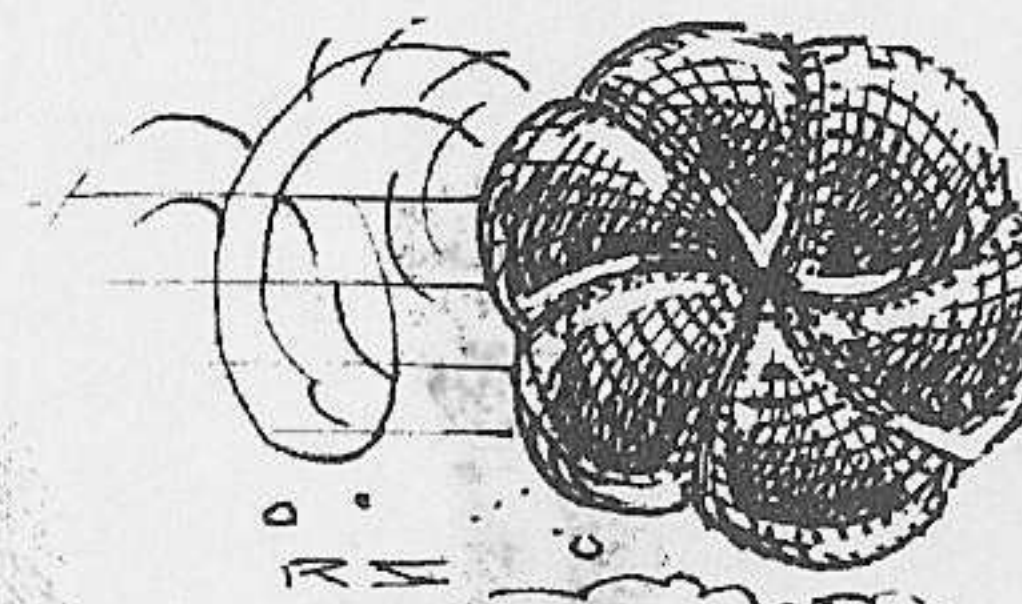
INIMIGOS



**Bicho de balas de
tinta - 50 pontos**



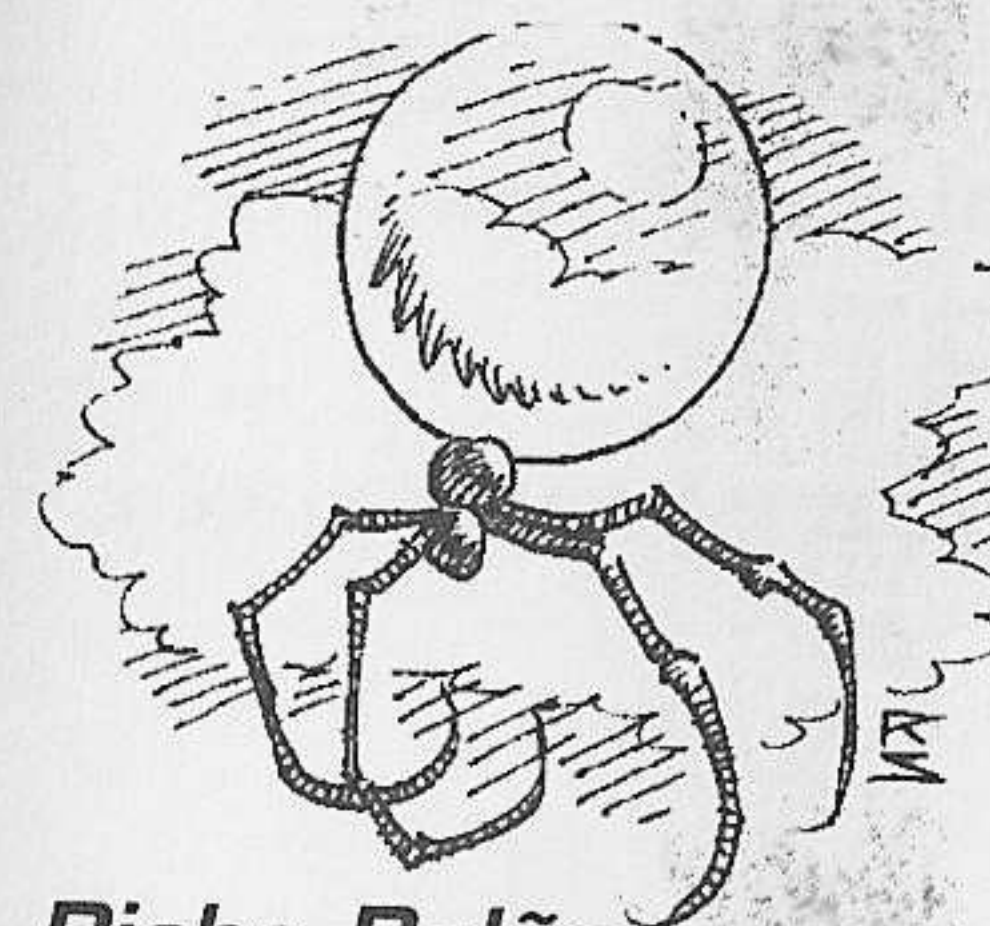
**Larva laser -
50 pontos**



**Tatu -
100 pontos**

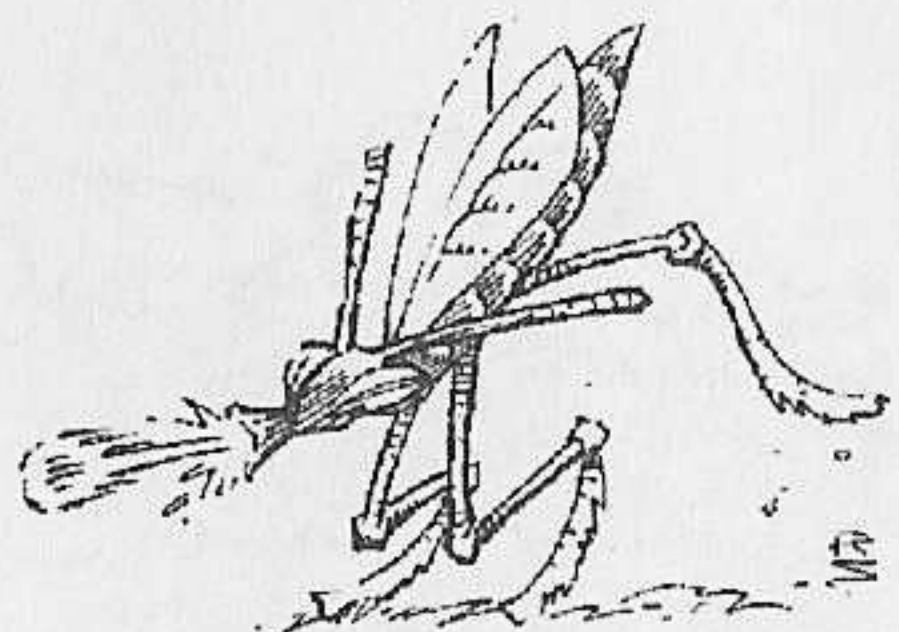


**Grande Bucho -
150 pontos**

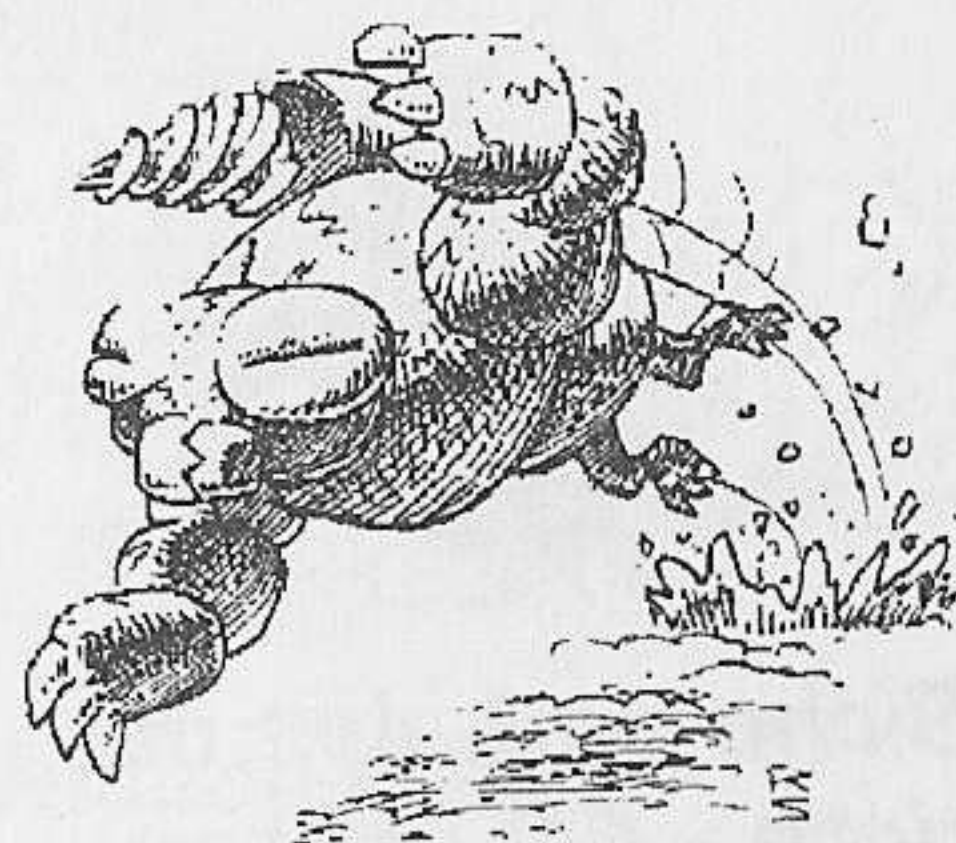


**Bicho Balão -
50 pontos**

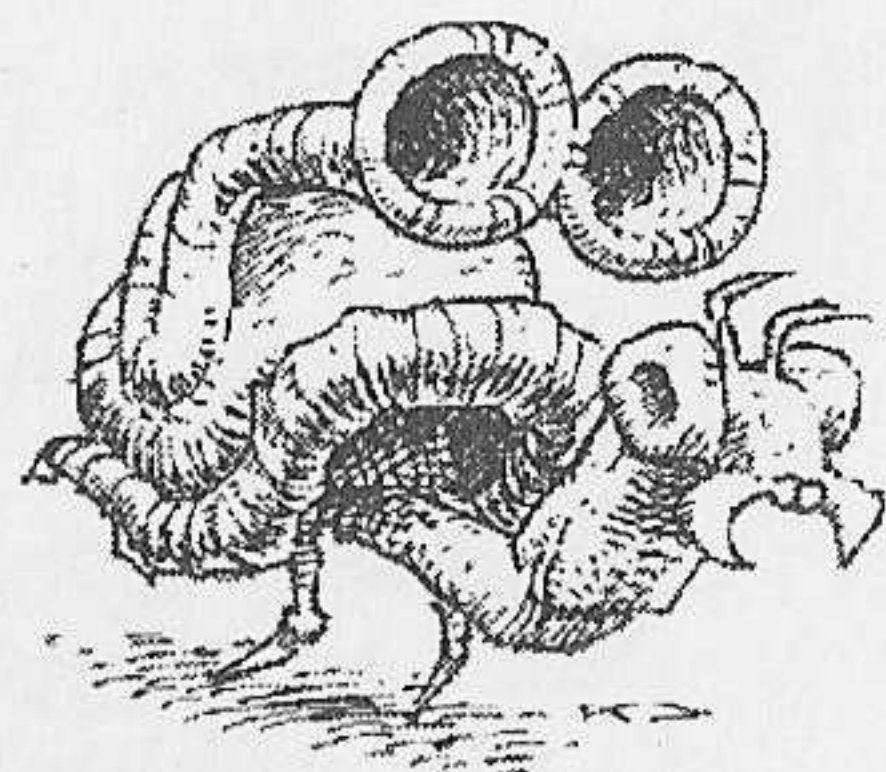
INIMIGOS



**Libélula -
100 pontos**



**Toupeira - 150
pontos**



**Heremita -
150 pontos**

CUIDADOS COM O CARTUCHO

- Não danifique ou molhe seu cartucho.
- Não o deixe exposto a luz direta do Sol ou próximo a qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega Drive possam descansar.

VectorMan 2 é marca de SEGA.
Todos os direitos reservados. © 1996 SEGA.

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 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. 901.048.280.811



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-060 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421