

SEGA



TOMB RAIDER

THE
LAST REVELATION



Dreamcast™

CORE

EIDOS
INTERACTIVE®

RECOMENDADO
14
anos
PARA MAIORES DE 14 ANOS

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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.

Leia atentamente este contrato antes de jogar

Caso não esteja de acordo com os termos e condições, devolva imediatamente o jogo à Tec Toy. Este documento é um Contrato de Licença entre V. Sa., na qualidade de Consumidor Final, e a Tec Toy Indústria e Comércio Ltda., que na qualidade de licenciadora está licenciando este jogo a quem o adquirir, desde que haja concordância expressa com as condições no verso desta embalagem.

1. Concessão de Licença: Tendo em vista o pagamento da presente licença, que é parte do preço pago por este produto, e considerando a concordância com os termos deste contrato, a Tec Toy confere ao Consumidor Final o uso não exclusivo e intransferível deste jogo. **2. Direitos de Propriedade:** Ao adquirir os CDs anexados a esta embalagem, o Consumidor Final torna-se proprietário dos mesmos. O Consumidor Final reconhece, para todos os fins e efeitos de direito, que o software, marcas, símbolos e logotipos do material adquirido pertencem a Tec Toy ou a seus fornecedores, sendo protegidos por leis nacionais e internacionais. Não é autorizada a venda do software original. **3. Restrições de Cópia:** É proibida a cópia deste software e do material que o acompanha, podendo ser legalmente responsabilizado aquele que infringir esta restrição. **4. Restrição de Uso:** Não é permitida a instalação deste jogo em rede, exceto se o software tenha sido adquirido para utilização em rede ou em sistema multi-usuário, e que para esse fim o Consumidor Final tenha adquirido ou alocado ao menos 1 manual para cada usuário. É proibida a distribuição de cópias da documentação para terceiros. Não é permitida a utilização de engenharia reversa, descompilar, decompor, modificar, traduzir ou criar trabalhos derivativos baseados neste software ou em sua documentação, sem prévia autorização escrita da Tec Toy. **5. Restrições de Transferência:** O software em anexo é licenciado apenas ao Consumidor Final e não pode ser transferido a terceiros sem o consentimento prévio e escrito da Tec Toy. Qualquer transferência não autorizada deste software resultará no cancelamento imediato deste contrato.

6. Cancelamento: Este contrato é válido até seu cancelamento. Esta licença terminará automaticamente, sem aviso da Tec Toy, na hipótese de infração de qualquer dos termos ou condições estabelecidos neste contrato. Após o cancelamento todos os documentos e cópias devem ser destruídos pelo Consumidor Final. **7. Certificado de Garantia:** A Tec Toy garante que o software, quando devidamente utilizado, operará em conformidade com as descrições dos documentos do software. A Tec Toy garante o funcionamento dos CDs por um período de 1 ano, a partir da data de compra, desde que utilizado em condições normais e em consoles produzidos pela Tec Toy. A Tec Toy se obriga a repor itens em garantia ou reembolsar integralmente o valor pago pelo Consumidor Final. Os itens repostos em garantia terão o mesmo prazo de garantia dos itens originais. A garantia será aplicada a qualquer CD, desde de que a Tec Toy considere ter sido correta a sua utilização.

ÍNDICE

PREFÁCIO	1
DREAMCAST	3
CONTROLES	4
MENUS	8
Principal	8
Pausa	9
O INICIO	10
AÇÕES	12
Movendo	12
Nadando	13
Atacando	14
Outras Ações	15
INVENTÁRIO	20
Itens Médicos	20
Salvar Jogo	21
Carregar Jogo	21
CRÉDITOS	22





PREFÁCIO

Eu, Semercket, sumo sacerdote de Horus, prevejo que aquele que remover o Amuleto deverá libertar Set.

Aquele que andou por terras estrangeiras, com os Chacais, no amanhecer do homem, deverá, novamente, violar a Terra.

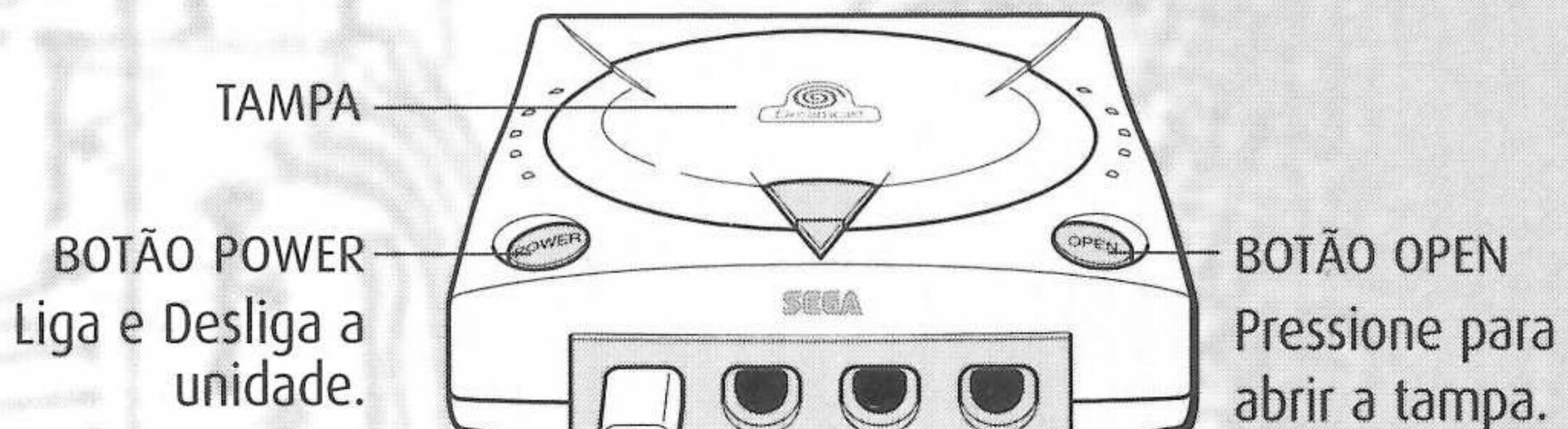
Set, Imperador Do Mal, ficará, mais uma vez, livre na virada de um Milênio distante. Em seu rastro, pragas e gafanhotos.

Colheitas não vingam sob céus turbulentos.

E Set dirá: "Eu sou a sombra que cruza o sol, eu sou o portador das desgraças. Minha ira irá consumir todas as terras e não terá clemência".



DREAMCAST



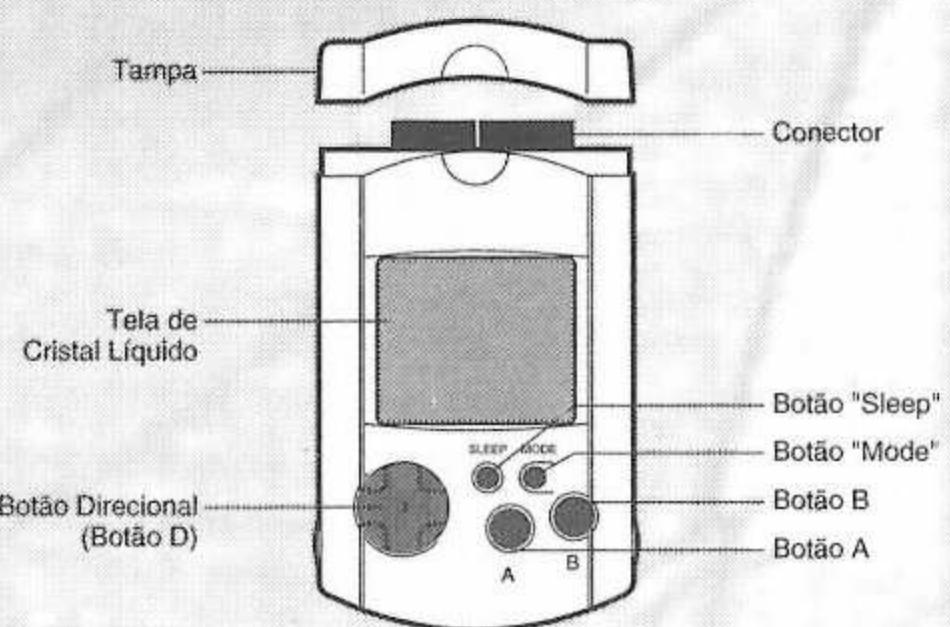
CONEXÕES

Use estas conexões para ligar o Dreamcast Controller ou outros equipamentos. Da esquerda para direita estão: Conexão A, Conexão B, Conexão C, e Conexão D. Resident Evil Code: Veronica usa a Conexão A.

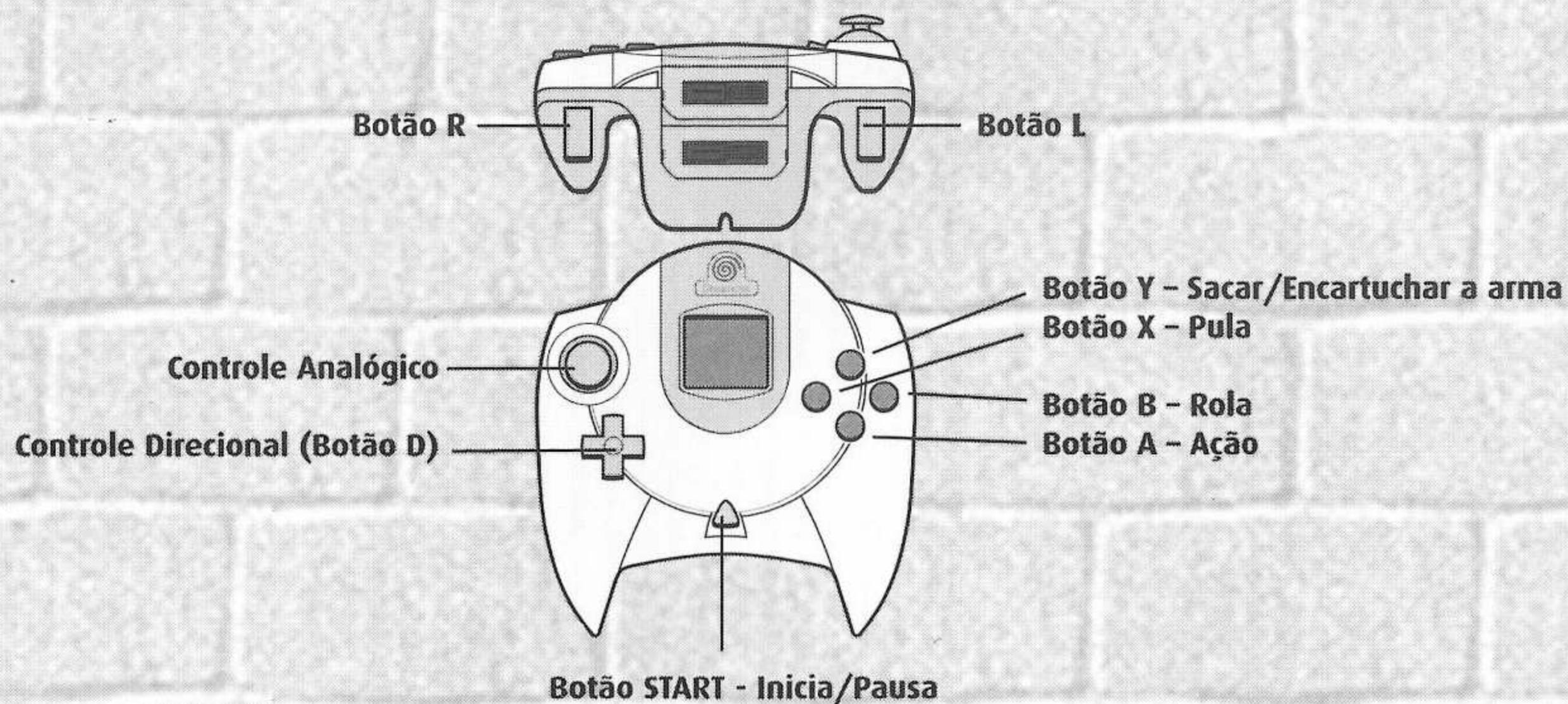
Visual Memory Unit (VMU)

Para salvar configurações e resultados de jogos e continuar a jogar partidas previamente salvas, insira uma Unidade de Memória Virtual (VMU) no soquete 1 do Controle ANTES de ligar o seu Dreamcast.

Atenção: Ao salvar um arquivo de jogo, nunca DESLIGUE o Dreamcast; remova a VMU ou desconecte o controle.



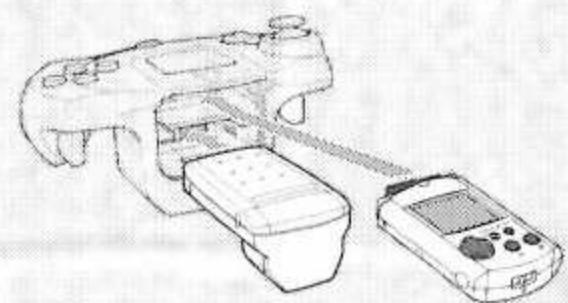
CONTROLES



- Nunca toque o Controle Analógico ou os Botões L/R enquanto estiver ligando o Dreamcast. Tal ação poderá interromper o procedimento de inicialização do controle, e poderá resultar em um mau funcionamento. Se o Controle Analógico ou os Botões L/R forem acidentalmente tocados enquanto você estiver ligando o Dreamcast, DESLIGUE imediatamente e, a seguir, LIGUE novamente, certificando-se de não tocar o controle.
- Para retornar à tela principal, a qualquer momento durante o jogo, pressione e segure simultaneamente os Botões A, B, X, Y e START (iniciar). Tal ação irá fazer com que seu Dreamcast reinicialize suavemente o software e exiba a tela principal.

Puru Puru Pack

Tomb Raider: The Last Revelation é compatível com o periférico de vibração Puru Puru Pack. Quando inserido no Soquete de Expansão de um controle Dreamcast ou de outros equipamentos periféricos compatíveis, o Puru Puru Pack irá proporcionar um efeito de vibração que poderá aumentar consideravelmente a emoção do jogo.



Controlando Lara

Controle Direcional (Botão D)

Movimenta Lara num ritmo de corrida

Controle Analógico

Para Cima: anda para frente

Para Baixo: dá um passo para trás

Para Esquerda ou Direita: passo lateral para esquerda ou direita

Botão A

Ação

Botão Y

Sacar/Encartuchar a arma

Botão X

Pular

Botão B

Rolar (também funciona debaixo de água)

Botão R com Botão D para cima

Dar um sprint ao andar para frente; pressione o Botão X enquanto estiver acelerando, para mergulhar e rolar para frente.

Botão R

Agachar enquanto estiver parado; utilize o Botão Direcional enquanto agachar, para rastejar

Botão L com Controle Analógico

Pressione e segure para utilizar visão de laser/olhar ao redor

Botão L

Pressione para mudar o alvo

Botão L + Botão R (simultaneamente)

Sacar sinalizador; lançar sinalizador se Lara já possuir um em suas mãos

START

Pausa (mostra o Menu de Pausa)/Recomeça

Mira Laser

Botão L

Aproxima o zoom

Botão R

Afasta o zoom

Botão Y

Volta para a visualização normal

Veículos

JEEP

Posicione Lara próxima à porta e pressione Ação (padrão: Botão A) para subir no Jipe.

Atenção: Lara deverá possuir as chaves da ignição para dirigir o Jipe.

Botão A

Acelerar

Botão X

Freiar

Botão L

Trocar de marcha

Botão R

Reducir marcha (ré)

Botão D para esquerda/direita

Virar esquerda/direita

Botão X + Botão D para esquerda

Sair do Jeep quando estiver estacionado



MOTOCICLETA

Posicione Lara próximo à motocicleta e pressione Ação (padrão: Botão A) para montar na moto.

Botão D	Virar para esquerda e direita
Botão D	Acelerar
Botão X	Freiar
Botão R	Nitro
Botão X + Botão D para direita	Descer quando estiver estacionada



MENUS

Utilize o Controle Analógico ou o Botão Direcional para navegar através das Telas de Menu. Utilize o Botão B para retornar um nível, e o Botão A para selecionar através de todos os menus.

Mova o Controle Analógico ou o Botão Direcional para esquerda/direita para intercambiar através das opções de categoria individual.

PRINCIPAL

Após a seqüência da EIDOS/CORE FMV, você verá o Menu Principal. Nesta tela, as seguintes opções estarão disponíveis:

NEW GAME (NOVO JOGO) - Junte-se a Lara numa nova aventura.

LOAD GAME (CARREGAR JOGO) - Acesse a tela de Jogos Salvos, onde você poderá escolher carregar um jogo anteriormente salvo.

OPTIONS (OPÇÕES) - Exibe o Menu de Opções (consultar pág. 9 para detalhes).



PAUSA

A ação de pressionar START, enquanto estiver jogando, irá pausar a ação e exibir o Menu de Pausa, com as seguintes opções:

INVENTORY (INVENTÁRIO) - Acessa o Inventário (descrito na página 20).

STATISTICS (ESTATÍSTICAS) - Veja o quanto bem você está progredindo durante a aventura.

OPTIONS (OPÇÕES) - Acessa o Menu de Opções, com as seguintes opções:

- **Music Volume (Volume da Música)** - Ajuste o volume da música.
- **SFX Volume (Volume dos Efeitos Sonoros)** - Ajuste o volume dos efeitos sonoros internos ao jogo.
- **Control Method (Método de Controle)** - Escolha entre Digital e Analógico.
- **Audio Setting (Configuração de Áudio)** - Escolha entre Estéreo e Mono.

EXIT TO TITLE (RETORNAR PARA TELA PRINCIPAL) - Volte à Tela Principal sem salvar seu jogo.

RESUME (CONTINUAR) - Continue seu jogo.



O INÍCIO

A filha de Lorde Henshingly Croft, Lara, foi criada no mundo isolado da aristocracia. Sem nenhuma necessidade, ela sempre viveu entre criados, eventos sociais e alta sociedade.

Lara freqüentou o Ginásio Wimbledon para Moças desde a idade de 11 anos.

Agora, com 16, seus pais decidiram que Lara deveria ampliar sua educação estudando para conseguir notas "A" em uma das mais proeminentes escolas inglesas. Sendo uma alma aventureira, Lara achou interessante a idéia de ser enviada para longe de casa.

Um dia, por



acaso, Lara se deparou com um exemplar de uma conhecida revista de aventuras. Na capa da frenfe constava um nome familiar - Professor Werner Von Croy. Um respeitado arqueólogo, Von Croy, uma vez deu uma palestra na escola de Lara, tanto para alunos quanto para pais. A experiência causou um impacto profundo em Lara, despertando nela um desejo de viajar para localidades remotas em busca de aventura.

Sob vários aspectos, Von Croy havia se tornado uma figura inspiradora para Lara.

Ao ler mais detalhadamente, Lara soube que Von Croy estava, na ocasião, preparando uma excursão arqueológica através da Ásia, fato que culminou com a perspectiva de uma



potencial nova descoberta no Camboja. Incapaz de se conter, Lara irrompeu no quarto, atirou o artigo no rosto de seus pais e, sem hesitação, exigiu acompanhar Von Croy nesta expedição. Lorde Croft não teve como discordar da idéia de que a viagem, por si só, seria educativa.

Como Lara defendeu ainda mais seu argumento, ele acabou por ir até sua escrivaninha e escreveu uma carta para Von Croy, se apresentando como um membro influente da sociedade e oferecendo assistência financeira em troca de um lugar para sua filha na expedição.

Em sua resposta, Von Croy garantiu a Henshingly Croft que os territórios eram amigáveis e que ele possuia ampla experiência para cuidar do bem estar próprio e de Lara. A companhia de Lara, como assistente, seria bem vinda, assim como a oferta de um cheque tão generoso. Ele se lembrou de Lara em sua palestra - suas perguntas incessantes, se bem que pertinentes, tinham causado uma boa impressão no professor.

E assim, por tudo isso, ficou acordado que Lara iria acompanhar Von Croy durante o resto da expedição...

Assim que o jogo começar, ouça Von Croy com atenção. Seus ensinamentos e conselhos irão se mostrar valiosos em suas viagens...



AÇÕES

Movendo

CORRER

A ação de utilizar o Botão Direcional faz com que Lara se movimente num ritmo de corrida. A ação de pressionar Sprint (padrão: Botão R), faz com que ela dê um sprint temporariamente. Uma pequena barra de energia irá aparecer; quando a barra se exaurir, Lara voltará a simplesmente correr.

ANDAR/PISAR DE LADO

A ação de pressionar o Controle Analógico para cima/para baixo irá fazer com que Lara ande cuidadosamente para frente ou de ré. Ao pressionar para a direita ou para esquerda, Lara irá dar passos laterais. Enquanto você estiver pressionando o Controle Analógico, Lara não irá cair de nenhuma beirada; se andar até alguma beirada, ela irá parar automaticamente.

ROLAR

A ação de pressionar Rolar (padrão: Botão B) irá fazer com que Lara role para frente e acabe de frente para a posição oposta. Isto também funciona quando Lara está submersa.

PULAR

Lara poderá pular em qualquer direção para escapar de inimigos. Pressione Pular (padrão: Botão X) e Lara irá pular direto para frente. Mova o Botão Direcional imediatamente após pressionar Pular, e Lara irá pular naquela direção. A ação de pressionar para baixo ou Rolar (padrão: Botão B) imediatamente após um pulo para frente, irá fazer com que Lara dê uma cambalhota no ar e aterrize de frente para a direção oposta. Isto também dá certo quando, ao estar pulando para trás, pressionar para cima ou Rolar.



Nadando

SOB A ÁGUA

Se Lara encontrar uma grande quantidade de água, ela poderá pular dentro da mesma e nadar. Lara poderá segurar seu fôlego por cerca de um minuto; se ela ainda estiver debaixo da água após isso, ela irá se afogar.

Utilize o Botão Direcional para movimentar Lara na água. A ação de pressionar Pular (padrão: Botão X) irá fazer com que Lara nade. Lara poderá puxar alavancas e pegar objetos debaixo d'água. Posicione Lara próxima ao objeto e pressione Ação (padrão: Botão A).

NADAR

Utilize as ações de passos laterais para fazer com que Lara nade para a direita ou esquerda, quando ela estiver na superfície da água. Pressione Pular (padrão: Botão X) para fazer com que Lara mergulhe para debaixo d'água novamente. A ação de pressionar o Botão Direcional enquanto estiver pressionando Ação (padrão: Botão A), quando Lara estiver próxima a uma beirada, irá fazer com que Lara saia da água.

ATRAVESSAR ÁGUAS RASAS

Lara não conseguirá nadar em águas que não passem da cintura; ao invés disso, ela irá caminhar com dificuldade. Os controles são basicamente os mesmos de quando ela está em terra seca, exceto que os movimentos serão mais lentos e ela poderá pular apenas no local, e não em alguma direção.



ESCALAR POSTES

Lara irá se deparar com alguns postes que ela poderá escalar. Ande até o poste e pressione e segure Ação (padrão: Botão A), ou corra, pule, e agarre o poste. Enquanto estiver escalando, mantenha o Botão de Ação pressionado ou Lara irá soltar. Enquanto Lara estiver no poste, pressione o Botão Direcional para cima/para baixo para fazer com que Lara suba ou desça, e pressione à esquerda ou direita, para fazer com que ela gire ao redor do poste. Pressione Pular (padrão: Botão X) para fazer com que Lara escorregue para trás.

ESCALAR CORDAS

Lara irá se agarrar em cordas, irá girar, escalar para cima e para baixo e saltará das mesmas, do mesmo modo de quando está escalando postes. Utilize o Sprint (padrão: Botão R) para fazer a corda balançar de um lado para o outro. Pressione Pular (padrão: Botão X) para fazer com que Lara pule para fora da corda, em direção à frente.

AGACHAR E RASTEJAR

Faça Lara agachar pressionando Agachar (padrão: Botão R). Rasteje mantendo o Botão R pressionado, enquanto utiliza o Botão Direcional para mover Lara.



AGARRAR EM EXTREMIDADES

Se Lara estiver perto de uma beirada, enquanto estiver pulando, a ação de pressionar e segurar Ação (padrão: Botão A) irá fazer com que ela agarre a beirada diante dela e se segure por lá. Se um muro for escalável, Lara poderá pegar nele em qualquer ponto (não apenas nas beiradas) Pressione o Botão Direcional para esquerda ou direita e Lara irá se remexer para os lados e mesmo ao redor de cantos de algumas superfícies. A ação de pressionar o Botão Direcional para cima irá fazer com que Lara escale para o nível acima. Solte o botão Ação e Lara irá cair.

TREPA-TREPA

Se Lara descobrir uma armação suspensa, ela poderá decidir trepar na mesma, para atravessá-la. Para executar tal ação, pressione Pular (padrão: Botão X) para pular para cima na armação, imediatamente pressione Ação (padrão: Botão A), para agarrar a armação e, enquanto ainda estiver segurando o Botão Ação, pressione o Botão Direcional, para balançar para frente. A ação de pressionar o Botão Direcional para a direita ou esquerda fará com que Lara se segure ou gire. Ao soltar o botão de ação, Lara irá soltar as barras.

PEGAR OBJETOS

Lara poderá recuperar objetos e armazená-los em seu Inventário. Posicione Lara diante do objeto que você irá querer recuperar. Pressione Ação (padrão: Botão A) e ela irá pegar o objeto.



Geralmente, os inimigos deixam cair objetos quando são derrotados, sempre vale a pena verificar seus corpos, no caso de haver algum objeto útil que possa ser encontrado. Alguns objetos poderão estar quebrados, revelando valiosos achados. Objetos também poderão ser colocados sobre blocos e escondidos dentro de paredes - neste caso pressione Ação para alcançá-los e agarrá-los.

UTILIZAR O CHICOTE/RESOLVER QUEBRA-CABECAS

Muitos quebra-cabeças esperam Lara; eles irão se apresentar em formas inusitadas. Você poderá simplesmente precisar chicotear, posicionando Lara perto do chicote e pressionando Ação (padrão: Botão A). Para outros quebra-cabeças, você poderá precisar coletar duas metades de um objeto, combiná-las no Inventário e utilizá-las como uma chave.

O PÉ DE CABRA

Lara poderá precisar arrancar itens de paredes ou arrombar portas. Para fazer isso, ela irá precisar de um pé-de-cabra. Selecione o pé-de-cabra no Inventário para poder utilizá-lo.

UTILIZAR SINALIZADORES

Se Lara se encontrar na escuridão e tiver qualquer sinalizador em seu Inventário, ela poderá pegar um e iluminá-lo selecionando o ícone de sinalizador no Inventário, e pressionando o Botão A. A ação de pressionar os Botões L + R simultaneamente também fará o sinalizador ser iluminado.

Assim que Lara usar um sinalizador, elaclareará o ambiente ao seu redor durante um minuto aproximadamente. Enquanto estiver carregando o sinalizador, ela ainda poderá saltar ou escalar - os sinalizadores funcionam até debaixo d'água.



Para descartar o sinalizador, deixe-o cair pressionando Sacar (padrão: Botão Y). Para arremessar o sinalizador a uma distância maior, pressione os Botões L + R simultaneamente.

EMPURRAR/PUXAR OBJETOS

Lara poderá empurrar certos objetos e utilizá-los para operar plataformas sensíveis à pressão. Fique parado diante do objeto e segure para baixo o Botão de Ação (padrão: Botão A). Lara irá se colocar em posição de prontidão. Pressione o Botão Direcional para baixo para puxar um objeto e pressione para cima para empurrá-lo. Para terminar esta tarefa, solte o Botão de Ação.

OLHAR AO REDOR

A ação de pressionar Olhar (padrão: Botão L) fará com que a câmera vá diretamente para trás de Lara. Enquanto estiver segurando o Botão Olhar para baixo, utilize o Controle Analógico para fazer com que Lara olhe ao redor. Quando soltar o Botão, a visão voltará ao normal.

DICA: Ao alinhar Lara para um salto, pressione Olhar para ver qual direção que ela estará olhando.



INVENTÁRIO

Pressione START durante o jogo para acessar o Menu de Pausa, a seguir selecione INVENTÁRIO para ver uma lista dos itens que Lara está carregando. Utilize o Controle Analógico ou os Botões Direcionais para navegar pelo Inventário, e pressione o Botão A para selecionar:

Dependendo do objeto ressaltado, um menu poderá ser exibido. Por exemplo, a ação de ressaltar um pé-de-cabra irá apresentar as seguintes opções:

EQUIP (EQUIPAR) - Arma Lara com a arma.

COMBINE (COMBINAR) - Apronta um item para combinações com certos outros itens também mantidos no Inventário, isto é, a visão laser.

CHOOSE AMMO (ESCOLHER MUNIÇÃO) - Escolhe entre a munição disponível (coletada durante o jogo) para sua arma selecionada.

Pressione START para sair do Inventário.

Items Médicos

A ação de utilizar um Pacote Médico pequeno (quando houver sido coletado) irá restaurar a metade da saúde de Lara e também irá agir como um antídoto para venenos.

A utilização de um Pacote Médico grande irá restaurar plenamente a saúde de Lara e também irá agir como um antídoto para venenos.

Fique Atento: alguns inimigos irão envenenar Lara. Nesse caso, sua barra de saúde irá aparecer e começará a piscar em amarelo, diminuindo conforme pisca. Utilize um pacote médico pequeno ou grande como antídoto antes que a barra de saúde de Lara desapareça.

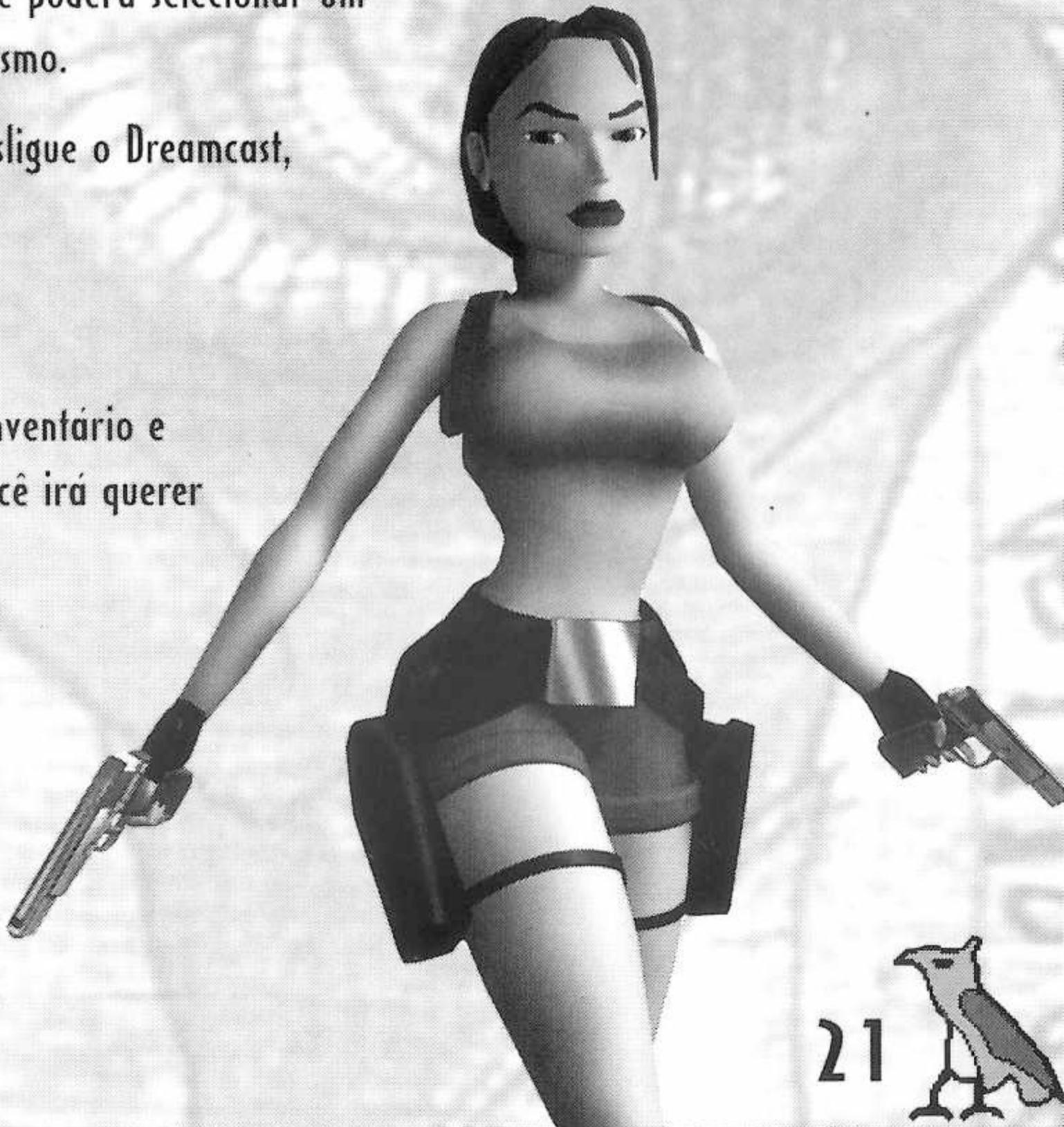
Salvar Jogo

Para salvar o jogo, a qualquer momento, exiba o Inventário e selecione **SAVE GAME (SALVAR JOGO)**. Selecione uma Unidade de Memória Virtual (VMU) e um soquete e pressione o Botão A. Seu jogo salvo receberá automaticamente um nome. Existe um total de cinco arquivos de Salvamento de Jogo, se a VMU estiver completa você poderá selecionar um arquivo previamente utilizado para gravar sobre o mesmo.

Atenção: Enquanto estiver salvando um jogo, nunca desligue o Dreamcast, remova a VMU nem desconecte o controle.

Carregar Jogo

Para carregar um jogo anteriormente salvo, exiba o Inventário e selecione **LOAD GAME**. A seguir, selecione o jogo que você irá querer carregar.



CRÉDITOS

Core Design Ltd.

Dreamcast Alex Davis
Programação Ray Tran
Programadores Chris Coupe
..... Martin Gibbins
..... Derek Leigh-Gilchrist
Programação AI Tom Scutt
Programadores Adicionais Richard Flower
..... Martin Jensen
Animadores Phil Chapman
..... Jerr O'Carroll
Desenhistas Pete Duncan
..... Andrea Cordella
..... Jamie Morton
..... Richard Morton
..... Andy Sandham
..... Joby Wood
Sequências FMV Peter Barnard
..... David Reading
..... Matt Furniss
..... Simeon Furniss
..... John Lilley
Arte Adicional Damon Godley
..... Mark Hazleton
..... Steve Huckle
..... Steve Hawkes
..... Darren Wakeman

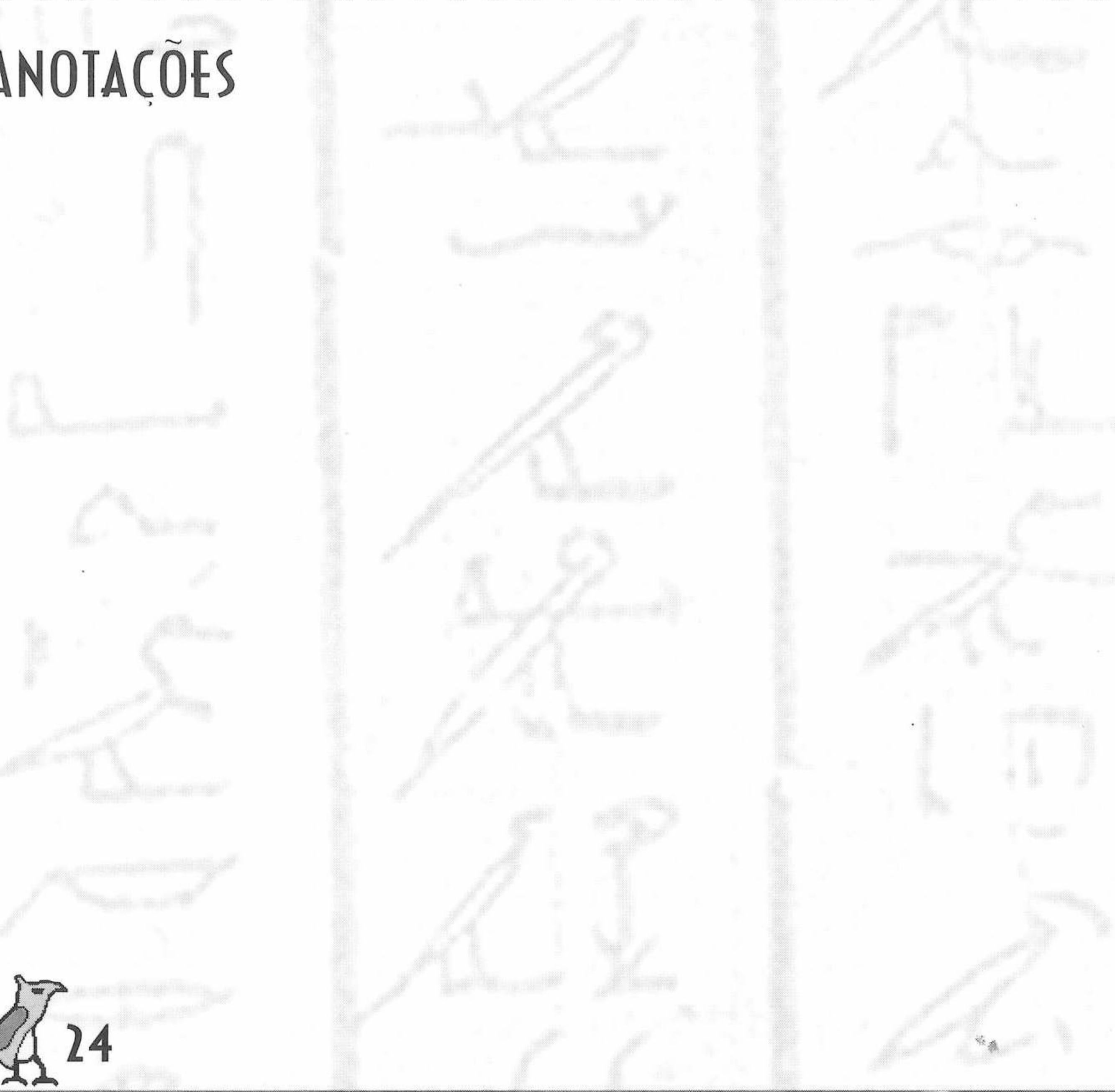
Efeitos Musicais e Sonoros Peter Conelly
História Original Pete Duncan
..... Dr. Gieron O'Hara
..... Richard Morton
..... Andy Sandham
Script Hope Caton
..... Andy Sandham
Produtor Troy Horton
QA Tiziano Cirillo
..... Nick Connolly
..... Hayos Fatunmbi
..... Paul Field
..... Steve Wakeman
..... Ben Twose
..... Dave Ward
..... Jason Churchman
Dublagem Phil Morris -
Produção All in the Game Ltd.
Agradecimentos Jonell Elliott
..... Phil Callaghan
..... Mick Harrison
..... Joe Scutt-Phillips
Produtores Executivos Jeremy H. Smith
..... Adrian Smith

EIDOS INTERACTIVE

Produtor	Mike Schmitt	Marketing	Paul Baldwin
Líder de QA	Brian Ling		Chip Blundell
Assistente	Corey Fong		Michelle Bravo
QA	Eruch Adams		Bryan Davies
	Shiloh Anacleto		Jennifer Fitzsimmons
	Lars Bakken		Gary Leith
	Chris Bruno		Antonia Phillips
	Phil Campbell		Renee Pletka
	Joe Damon		Li Shen
	Ryan Ellison		Randy Stukes
	Daniel Franklin		Brandon Suyeoka
	Rich Grinock		Sutton Trout
	Mark Medeiros	Agradecimentos Especiais	Rob Dyer
	Billy Mitchell		Nick Earl
	Jacob Rohrer		Mike McGarvey
	Ken Schmidt		James Poole
	Barbara Smith		Robert Barrett
	Shawn Taylor		Kevin Weston
	Franklin Vasquez		Dave Cox
	Benny Ventura		Mike Kelly
	Ben Walker		Jo Kathryn Reavis
Gerente de Produto	Matt Inoles		Catriona Medema
Relações Públicas	Brian Lamp	Agradecimentos Especiais Extras!	Adrian Smith
	Greg Rizzer		Jeremy Smith
			Troy Horton
			Andrew Thompson
			Susie Hamilton
			Everyone else at CORE DESIGN LTD.
		Desenho de Manual	Carol Ann
		Desenho de Embalagem	Price Design Team



ANOTACÕES





CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 3 (três) meses, contados a partir de sua compra. De acordo com o código de defesa do consumidor.

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 de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, *fretes* de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 – 3º andar - Cj. 3
São Paulo - SP – CEP 01156-050 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 – Perdizes
São Paulo - SP – CEP 01156-050 – Tel. (11) 3661-3334
cdsuporte@tectoy.com.br

| **TEC TOY** |
| Nº CQ **374027507** |
PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS

LEGACY OF KAIN™ SOUL REAVER™



- ∅ Personagens e efeitos especiais exclusivos para o Dreamcast.
- ∅ Explore o vasto mundo 3D de Nosgoth e prepare-se para 40 horas de jogo.
- ∅ Desloque-se em tempo real entre o nosso mundo e o dos espectros.
- ∅ Persiga 5 diferentes tribos de vampiros assassinos, com um mortífero arsenal de projéteis, luta corporal e armas encontradas durante o jogo.
- ∅ Mais de 100 filmes com 45 minutos de narração que o levarão a um ambiente sombrio e gótico.

"...o adventure mais bem estruturado já feito para Dreamcast."

-Revista Americana Oficial de Dreamcast

EIDOS
INTERACTIVE®
eidos.com

CRYSTAL
DYNAMICS®

E

SEGA®