

SEGA

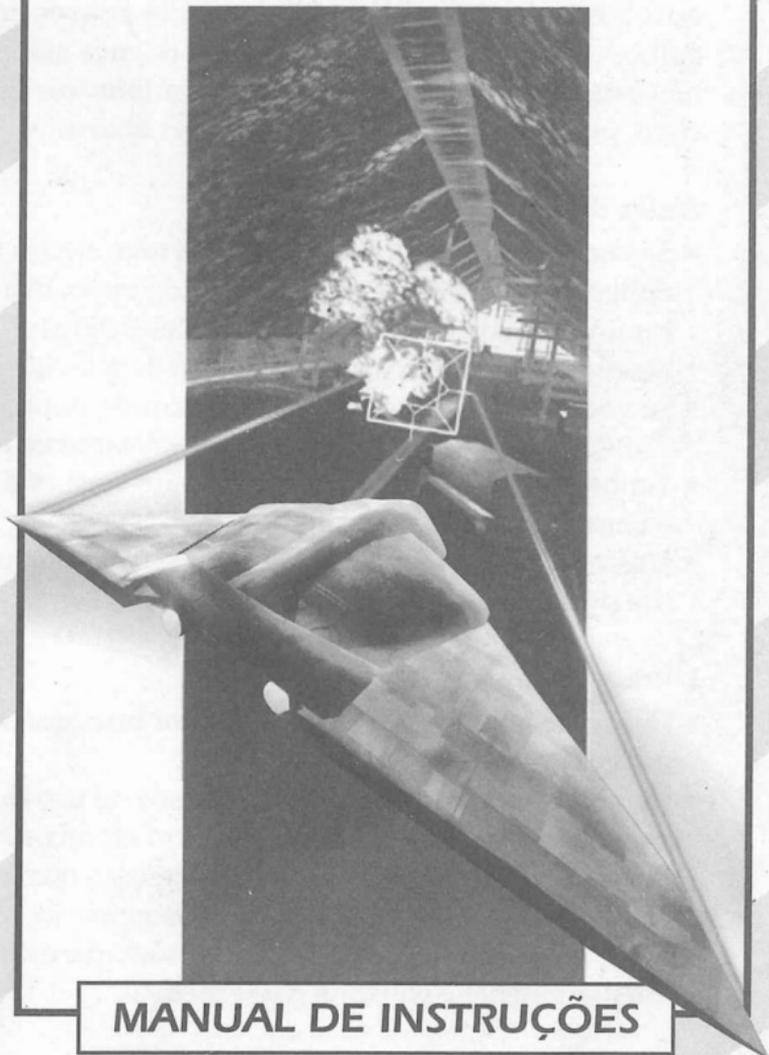


SEGA SATURN

TEC TOY

Interplay

CYBERIA™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

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.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video 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!!

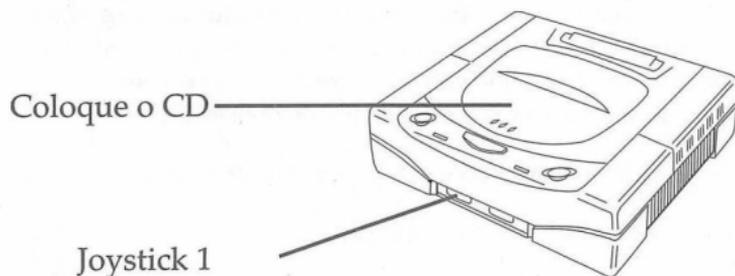
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que, além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

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

Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1.
3. Coloque o CD Cyberia™ (com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a Introdução do jogo, como a Tela Principal do Painel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturno". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset no console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Painel de Controle.
7. Cyberia™ é para 1 jogador somente.



COMEÇANDO O CYBERIA

Primeiro, você deverá se "identificar" - pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para mudar a letra. Pressione-o para a esquerda e para a direita para passar para o próximo espaço. Escreva nomes de, no máximo, três caracteres (letras ou números). Pressione o **Botão C** quando tiver terminado. Você usará esse mesmo comando para escrever a Senha.

Troca entre os modos de vôo e cursor nas seqüências do caça e navio. Mudará a direção do movimento Y e alavanca virtua. Também é usado para sair dos enigmas do visor.

Ativa o infravermelho (durante as fases do visor).

Ativa o Mapeamento por Ressonância Magnética (durante as fases do visor)

Abre o menu de carregamento do jogo

Ativa a bomba teleguiada durante a seqüência "CHARLIE" do jogo. Também ativa o Bio Scan (durante as fases do visor)

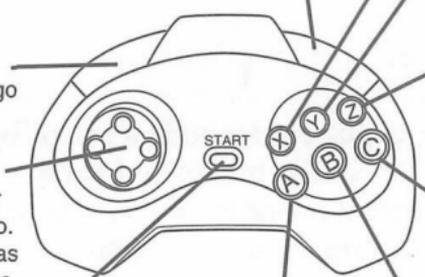
Move Zak nas cenas em que ele precisa andar. Move o cursor da mira durante o vôo. Move o cursor entre as seleções nos menus e enigmas do visor.

Atira ou seleciona dependendo da situação

Pausa e continua um jogo pausado - também começa o jogo quando esta na tela de título.

Abre o menu principal ou cancela a operação atual

Correção gama (7 níveis de brilho disponíveis).



A HISTÓRIA

Planeta Terra, ano 2027. Há cinco anos, o colapso da economia mundial provocou mudanças na estrutura de poder do globo. Agora, os Cartéis Criminosos lutam contra a Aliança por um Mundo Livre (FWA - Free World Alliance) pelo controle do planeta.

Você será Zak, um hacker ilegal com algumas habilidades bastante úteis, que vive confinado em uma cela da FWA, esperando pelo julgamento e sentença por traição e espionagem.

William Devlin, chefe da FWA, lhe dá uma escolha: trabalhar para a FWA em uma missão de infiltração, ou ficar preso na cela pelo tempo que precisar. Não deixa de ser uma escolha...

A MISSÃO

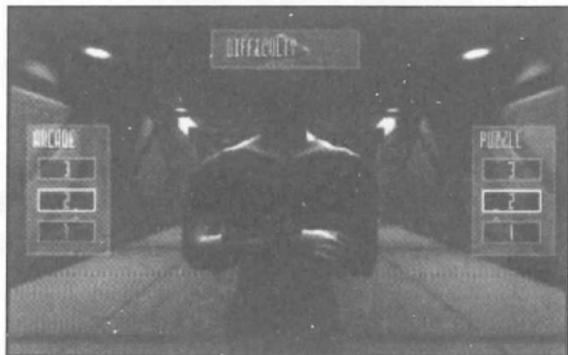
Devlin e a FWA já planejaram toda a sua missão. Depois de ser solto da cela de confinamento no Pentágono, você será levado para um veículo anfíbio que o estará aguardando. De lá, você será transportado para o Atlântico Norte, onde conhecerá o Rig. O Rig é uma base de operações mercenárias dirigida por um homem conhecido apenas como Santos. A FWA assinou um contrato com Santos para providenciar um ataque, durante a sua viagem, no Complexo Cyberia.

Quando estiver no Rig, seus deveres estarão bem definidos: encontrar-se com Santos e tomar posse de uma aeronave TF-22 que o estará aguardando. O TF-22 estará com o piloto automático ligado para levá-lo para o Complexo Cyberia, assim como um computador de bordo com táticas de combate.

Assim que o TF-22 deixá-lo no Complexo Cyberia, você terá que se infiltrar na base e descobrir o que está acontecendo...

DIFICULDADE

Há dois parâmetros de dificuldade para se jogar o Cyberia. Você poderá estabelecer a dificuldade individualmente para as partes de arcade do jogo e para as partes de enigmas do jogo (BLADES) como aparece na figura abaixo:



Escolha um nível de dificuldade entre Easy (Fácil), Medium (Médio) ou Difficult (Difícil). Você não poderá escolher o nível de dificuldade Easy (Fácil) tanto para as partes de arcade como para as partes de enigmas, porque o jogo ficaria muito simples.

Nós recomendamos aos jogadores mais experientes que escolham os níveis difíceis; os níveis médio e fácil foram criados especialmente para pessoas que não estão acostumadas a usar video games.

O nível de dificuldade não poderá ser mudado depois que um jogo começar.

ANDANDO

Para controlar ZAK, use o **Botão D**. O Cyberia usa um sistema de nós para o movimento de ZAK. Um nó é um ponto fixo, um lugar onde você poderá mudar de direção ou executar alguma ação. ZAK anda (e às vezes corre, dependendo da situação) de nó para nó. Para mover ZAK para o próximo nó na direção em que ele está olhando, pressione o **Botão D** para cima (avançar). Pressione-o para a esquerda ou para a direita para fazer ZAK virar quando ele estiver em um nó, se houver outro caminho disponível para ele.

Sempre que você for para a frente, ZAK irá andar naquela direção até alcançar o próximo nó. Entretanto, você poderá dar meia volta e retornar para o nó de onde saiu, pressionando o **Botão D** para baixo (voltar). ZAK irá parar automaticamente no próximo nó, a não ser que você mantenha pressionado o **Botão D** para cima (avançar), neste caso ele continuará andando para a frente.

Dica: Quando souber o caminho, você poderá andar sem interrupções mantendo pressionado o **Botão D** para cima (avançar) e para a esquerda ou para a direita simultaneamente. Lembre-se, isto só funcionará se houver um caminho disponível na direção que você deseja seguir.

NOTA: Sempre que ZAK parar em um nó, é recomendável que você pressione o Botão D em todas as direções para descobrir todas as direções nas quais ZAK pode se mover.

ENTRANDO EM AÇÃO

Às vezes, haverá um objeto ou item interessante diante de ZAK. Se você quiser explorar ou examiná-lo melhor, pressione o **Botão D** para cima (avançar).

Se um personagem lhe fizer alguma pergunta, você terá duas opções. Poderá cumprir ou responder seu pedido, ou atirar nele com seu revólver. O **Botão C** faz você atirar com sua

arma. Lembre-se: você só poderá atirar quando houver alguém em sua mira. Na maior parte das vezes, ZAK será capaz de se abaixar e esconder atrás de uma parede ou objeto para evitar tiros. ZAK não poderá atirar quando estiver abaixado ou escondido.

BLADES

ZAK veste **BLADES**; um sistema óptico de distribuição de energia de baixa amplitude em forma de óculos. Estes óculos especiais permitem que ZAK execute três funções distintas que o ajudarão a completar a sua missão.

Revista Térmica e Infravermelho - Com essa revista você detectará qualquer espectro de infravermelho. Este é um instrumento bastante sensível, e os **BLADES** do computador de bordo determinarão níveis bastante precisos para qualquer área de Infravermelho ou Energia Térmica que encontrarem. Este instrumento também causará um pequeno aumento no fluxo de calor da área que foi revista. Para ativá-lo, pressione o **Botão X**.

Mapeamento por Ressonância Magnética - Esta função permitirá que você veja "através" de um objeto. Você poderá descobrir pistas importantes sobre como um item funciona. Ative-o pressionando o **Botão Y**.

BioScan - Este instrumento irá revistar áreas próximas procurando por traços de Massa Biológica (matéria orgânica). O BioScan tem um alcance bastante limitado. Pressione o **Botão Z** para usá-lo.

Sempre que você usar uma das funções do BLADES, ele irá drenar a energia da bateria interna do sistema. Entretanto, o sistema recarrega rapidamente, portanto se você ficar sem força e quiser usar o BLADES novamente, dê uma volta para dar tempo ao sistema de recarregar. Para sair do modo BLADES, pressione o **Botão C**.

MANIPULAÇÃO

Algumas vezes, você precisará pressionar botões, ou executar tarefas similares. Ficará claro quando for este o caso você verá a mão de ZAK em sua frente na tela. Use o **Botão D** para posicionar a mão de ZAK, e pressione o **Botão C** para executar uma ação, tal como pressionar um botão.

NO AR

Para alcançar o Complexo Cyberia, ZAK precisará cruzar os céus no Caça TF-22.

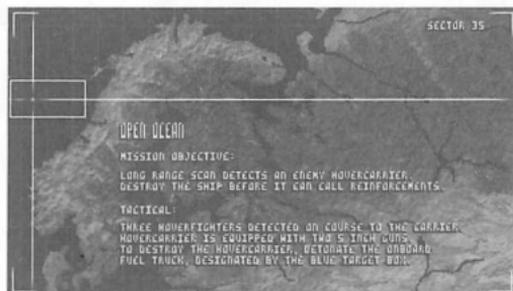
O TF-22 está equipado com o AutoNav, um piloto automático

e sistema de navegação controlados pelo computador de bordo. Entretanto, esse TF-22 tem um sistema de armas. Você precisará atirar manualmente.



O caminho para o Cyberia levará você através de sete setores inimigos. Antes de entrar em um setor, você verá as instruções para as missões, juntamente com informações táticas essenciais para completar a sua missão.

Cada missão terá um objetivo que deverá ser alcançado, e a missão não estará acabada até aquele objetivo ser atingido. Se você falhar em uma missão, recomeçará desde o início.



Você tem uma visão do cockpit do terreno de aproximação e dos veículos. O computador irá informá-lo verbalmente quando tiver um alvo em mira. Você poderá posicionar a mira usando o **Botão D**. Pressione o **Botão R** para trocar entre o modo standard (padrão) e o modo aircraft (aeronave). No modo aircraft (aeronave), pressione o **Botão D** para cima para mover a mira para baixo e pressione-o para baixo para movê-la para cima. No modo standard (padrão), pressione-o para cima para fazer o cursor subir e para baixo para fazê-lo descer. Em ambos os modos, pressione para a esquerda para ir para a esquerda e para a direita para ir para a direita.

Atire com as armas do Caça pressionando o **Botão C**. O computador irá colocar os alvos entre colchetes. Normalmente, será preciso mais de um tiro para derrubar um alvo inimigo. Os alvos inimigos aparecerão entre colchetes amarelos. Alguns alvos precisarão de muitos tiros para serem destruídos. Sempre que você acertar um tiro no alvo, a caixa amarela mudará para vermelho escuro. Se você acertar um inimigo e a caixa de alvo desaparecer, isto significa que o inimigo está seriamente danificado e não é mais uma ameaça.

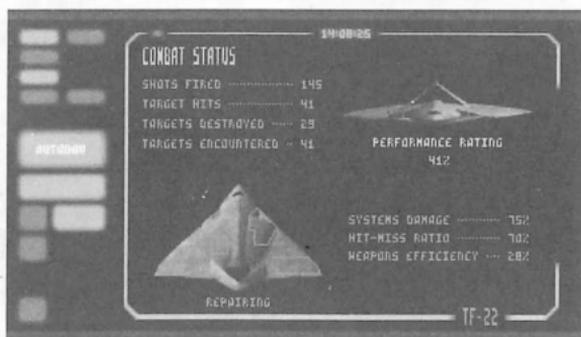
Durante algumas missões poderão haver caixas de alvo azuis. Veja as Ordens para a Missão (Mission Orders) para informações específicas sobre os alvos azuis. O seu painel superior (HUD) conterà informações sobre a situação da sua nave. A



linha no alto à direita mostrará o Nível dos Escudos. Esta linha irá flutuar dependendo da quantidade de tiros inimigos que acertaram a sua

nave. A linha do lado esquerdo mostrará a energia disponível para o seu sistema de controle de tiros. O escudo e as Armas recarregam automaticamente quando não são usados. A linha no meio e à esquerda mostrará os danos ao casco da nave, e não será recarregada durante o voo.

Depois de cada missão, você verá uma tela com a avaliação de seu desempenho. Você terá informações sobre o quanto a sua nave ficou danificada e uma avaliação geral da sua performance durante a missão.



NOTA: O TF-22 está equipado com instrumentos de reparo interno, por isso, depois de cada missão o Caça será restaurado até a sua capacidade de operação total para a próxima missão.

MARCADORES

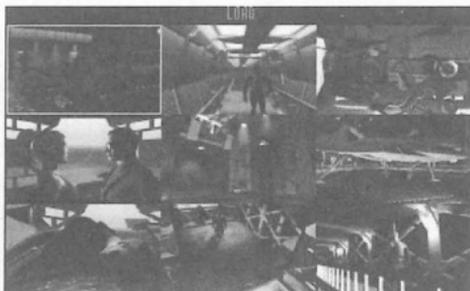
Conforme você for progredindo no seu caminho em direção à Cyberia, você alcançará diferentes marcadores. Para carregar um jogo, pressione o **Botão A** para entrar no sistema de menus e escolha a opção Load Game (Carregar Jogo). Para ir diretamente para o menu, pressione o **Botão Superior Esquerdo**.

Você poderá continuar o jogo de qualquer marcador que já tenha passado. Os marcadores estarão graficamente representados como aparece abaixo.

Eles serão mostrados na ordem em que foram alcançados. O marcador selecionado estará colorido. O último marcador pelo qual você passou estará no canto inferior direito.

Pressione o **Botão D** para mover o cursor.

Pressione o **Botão C** para continuar um jogo a partir daquele ponto. Se todos os marcadores não couberem em uma tela, a tela irá circular automaticamente quando você pressionar o **Botão D**.



SISTEMA DE MENUS

Pressione o **Botão A** para entrar no sistema de menus. Este sistema permitirá que você mude os parâmetros do jogo.

O menu principal contém os seguintes itens:

Pad Speed (Velocidade do Cursor) Controla a velocidade do cursor. Escolha de 1 a 4.

Continue (Continuar) Sai do menu e volta para o Cyberia.

Load (Carregar) Carrega o jogo (começa de um marcador).

Restart (Recomeçar) Reinicia o jogo

Quit (Sair) Sai do Cyberia

No topo do menu está a caixa de volume. Você poderá estabelecer o volume entre quatro diferentes níveis desde 0 (desligado) até 3.

CONTROLES ADICIONAIS

Na sequência “Charlie”, pressione o **Botão Z** para ativar a bomba teleguiada (em vez de “Enter”).

O **Botão B** ativará os “níveis de correção gama” (o brilho do jogo).

MOUSE

Botão Direito	Abre o menu principal ou cancela a operação atual, dependendo da situação.
Botão do Meio	Ativa a bomba teleguiada
Botão Esquerdo	Atira ou seleciona dependendo da situação.
Botão Start (Início)	Pausa ou continua um jogo pausado - também inicia o jogo quando a Tela do Título aparece.

ALAVANCA

Todas as funções são iguais exceto:

O **Botão A** é o botão de ação.

O **Botão C** chama a tela do menu

É recomendável que se use a Alavanca durante as sequências de tiros enquanto o joystick deve ser usado para as sequências de exploração e enigmas.

O DIARIO DE ZAK

17/05/27

Tudo começou por volta de 2010, talvez um pouco mais cedo, quando eu nasci. Fui criado, mas esta parte de minha vida simplesmente apagou-se de minha memória. Só começo a lembrar meu passado da época em que trabalhava nos velhos porões abandonados... Pegávamos tubos, arrastávamos fios, enfim, cada um fazia uma coisa. Era uma conta de frete de Taipei para São Francisco, um carregamento para a vizinhança... E foi assim que consegui os meus BLADES. De fato, éramos felizes, pertencíamos a um mundo que funcionava e nos orgulhávamos muito disto. Karo e Arla estavam comigo neste período e são pessoas das quais sinto saudades. Karo fazia artigos para serem

pendurados em parede, chamando-os de “pintura a óleo”. Arla tocava músicas antigas, sem letras. Dizia que nem sempre era necessário cantá-las, mas deixar a melodia fluir sozinha... E nós estávamos no topo do mundo... Mas os outros mundos eram maiores e ameaçadores, e o nosso orgulho não durou muito.

18/05/27

Há dois dias, trancando no Pentágono, sem o que fazer, sem conseguir dormir, tudo o que resta é escrever na rede, tentar lembrar da melhor fase da minha vida. Toda manhã é a mesma coisa. Na primeira noite, quis quebrar a caixa de rede, quis quebrar tudo, mas tive bastante bom senso para não destruir o lugar onde eu iria passar o resto de meus dias.

19/05/27

Agora, escrevo palavras para a eternidade, para a FWA, ou ao menos para o Sr. William Devlin. O meu mundo dominado está sob controle. Sinto-me bem.

Dopado. Gentilmente o Sr. Devlin e a FWA estão reconstruindo o meu corpo e destruindo o meu cérebro. Esteróides, alucinógenos, gostaria de saber... O velho Karo saberia dizer-me... Aliás, ele teria a sensibilidade de dizer: "Zak Você colocou a sua bela teoria na rede! Por meia hora, será que você não conseguiria desenganchar seus dedos da

parte do seu cérebro que você encontrou esta manhã??”.

Você está certo, Karo. Apagar hoje, o café da manhã está a caminho.

<Bloquear Início> <Bloquear Fim> <Apagar>

[[Reinstalação da Rede]]

20/05/27

Mais um dia, mais uma noite e nada. Saudades dos amigos. Meu pai costumava dizer que um amigo vale mais que uma senha, e tinha razão. Saudades de meu pai... Morto no mercado pela polícia de choque. E eu fui para os porões.

Devo estar dopado. Sinto falta de Arla, de meu pai, de Karo... Sinto falta de meus BLADES!

24/05/27

Estou no Pentágono, com vontade de quebrar tudo. A única coisa boa é que ainda posso “cortar” palavras - antigamente dizia-se escrever. Isso eles não podem tirar de mim, na verdade poderiam e não sei por que não o fazem. O que querem de mim ? O que o Sr. Deylin quer que eu faça? Estou aqui para que?

Do Washington Post (DF, EUA) Post-American, 21 de Agosto de 2018:



A Estranha História dos BLADES

Nicho Tecnológico: Um de uma
Série Ocasional

O aparelho do Sistema de Distribuição de Energia Bi-óptico, também conhecido como BLADES, uma das primeiras aplicações de sucesso tecnológico é algo para nos preocuparmos e querermos mais informações à respeito.

Os BLADES se parecem com óculos de sol, e para a maior parte das pessoas é isso que ele significa. Não o primeiro passo para um futuro inimaginável, mas apenas um par hi-tech de óculos de sol, forte o suficiente para proteger contra uma cotovelada errante (lembra-se dos óculos de Kareem Abdul-Jabbar?). Para algumas pessoas, vestir um par de óculos de sol hi-tech, do tipo olhe-para-mim, pode valer milhares de dólares. A maior parte de nós, entretanto, procurará por imitações nos balcões que não exigem prescrição no mercado local, e ficaremos curiosos para saber como a BladeCo continua nos negócios.

Simples. A BladeCo., pioneira na tecnologia comercial, apostou toda a sua fortuna, o capital de seus principais dirigentes, nos BLADES. Ninguém está trabalhando nos BLADES 2; os empregados remanescentes estão trabalhando no próximo produto, e os poderosos que se encontram na BladeCo. não falarão sobre o novo projeto.

Um desses poderosos, entretanto, falou ao seu repórter do Post-American sobre os BLADES. Ela estava usando os seus próprios BLADES; deu para notar que eles faziam mais do que proteger a sua visão.

P-A: Os BLADES foram o primeiro produto nanotecnológico no mercado. O que saiu errado?

BladeCo.: Nada deu errado. Você se importaria em reformular a sua pergunta?

P-A: Os BLADES fizeram o sucesso que vocês esperavam?

BladeCo.: Quantas empresas tiveram o sucesso que esperavam ter? Você provavelmente poderia nomear apenas duas. Se você for mais inteligente do que parece, talvez nomeie cinco. A BladeCo. está tendo sucesso, nós ainda somos um sucesso e temos grandes esperanças no futuro.

P-A: Sobre o qual não podemos falar sobre agora, claro. Ainda estamos interessados no BLADES. O que você pode ver através deles?

BladeCo.: Mais do que a maior parte das pessoas, admito. Nosso teste mostrou que ainda não atingimos a perfeição. Nós vamos fazer melhor. Mas todos em casa poderiam usar BLADES, alguns de nós muito bem, e nós francamente descartamos a possibilidade de que a massa da humanidade continue vendo os BLADES como um acessório decorativo.

P-A: Conte-me mais sobre as utilidades dos BLADES.

BladeCo.: Infravermelho, é claro. Qualquer um que possa pressionar um botão e virar um dial poderá ver no escuro. São apenas óculos de sol virados do avesso ou de trás para a frente. Você consegue entender? Ele transforma o escuro em luz e a luz em escuro. É preciso algum tempo para se acostumar, mas qualquer um pode fazer isso. E tem também a comunicação. Os BLADES podem receber transmissões, como um fac-símile ou um modem.

P-A: O que mais?

BladeCo.: Bom, agora nós começamos a entrar nas características da nanotecnologia. Você pode mudar os BLADES para o modo BioScan, que detectará organismos vivos. Eu posso, de qualquer forma, mas você provavelmente não, a não ser que você seja uma usuária dos BLADES. É?

P-A: Não

BladeCo.: Bem, é assim. É preciso tempo e prática para se acostumar com os BLADES, e os BLADES também precisam de tempo para se acostumar com você. A maior parte das pessoas não têm a paciência necessária, e muitas pessoas não têm o talento. É como um policial e seu cachorro aprendendo a trabalhar juntos.

P-A: Os BLADES podem cheirar drogas?

BladeCo.: Talvez. Isto nos leva ao último modo dos BLADES, o infoscan (raio-x). Ele não funciona para muitas pessoas, para muito mais do que nós esperávamos. Para as pessoas para quem ele funciona, é sempre diferente. Algumas pessoas podem identificar cadeiras, maçanetas, coisas para as quais não precisariam dos BLADES. Outras, aquelas com talento e dedicação, podem identificar todas as partes de uma máquina complicada. Ou, como você diz, fazer uma análise química de um gabinete de medicina, assim que elas e os seus BLADES aprenderem a trabalhar juntos.

E esta é a história dos BLADES. Criados para serem uma parte indispensável da existência humana cotidiana, os BLADES acabaram tendo um pequeno mercado de muito poucos com o talento, habilidade e dedicação para fazê-los funcionar.

Afinal, quantas pessoas são policiais que trabalham com cães?

Cartão de Informações do Caça e transporte modelo TF-22, Pg. 1

BEM-VINDO A BORDO!

Se esta é a sua primeira viagem a bordo do FWA DLM Modelo TF-22, por favor leia com atenção este cartão e familiarize-se com a aeronave. Se não for, por favor, refresque a sua memória. Afinal, são poucas as pessoas que fazem uma viagem como esta todos os dias!

ANTES DE LER MAIS ADIANTE, O SEU CINTO DE SEGURANÇA E CAPACETE DE PROTEÇÃO DEVERÃO ESTAR NO LUGAR E SEGUROS.

A nave TF-22 é o máximo da força aérea e tática da FWA. Ela corta os céus, e chega aonde deve ir. Como um passageiro valioso, o seu destino é o destino da nave.

O TF-22 é completamente guiado por computador. Desde a decolagem até a aterrissagem, passando pelo controle climático e luzes da cabina e serviço de comes e bebes, todos os detalhes foram previstos pelos especialistas em viagens aéreas da FWA!

Em missões de carga, o TF-22 tem conseguido um sucesso de 92% nos últimos três anos. Mais esforços são empreendidos em missões com passageiros como a sua!

Ao chegar no seu destino, talvez seja necessária uma rotina militar. Por favor, permaneça sentado até que as portas marcadas de saída se abram. Por favor, examine o diagrama para verificar a sua posição em relação às características da nave.

Outras informações, conselhos e instruções aparecerão na tela do seu assento (ou BLADES, se você estiver usando um) quando o plano de vôo estiver estabelecido e a viagem a caminho.

Sente-se, relaxe e boa viagem!

Caça e Transporte Modelo TF-22
Favor não retirar da aeronave.

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 E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3.200 - Jardim - Três Montanhas
Osasco - SP - CEP 06276 - 000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

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

© 1996 TM Xatrix Interactive Design, Inc.. Todos os direitos reservados. Licenciado e distribuído por Interplay Productions.

TECTOY

SEGA