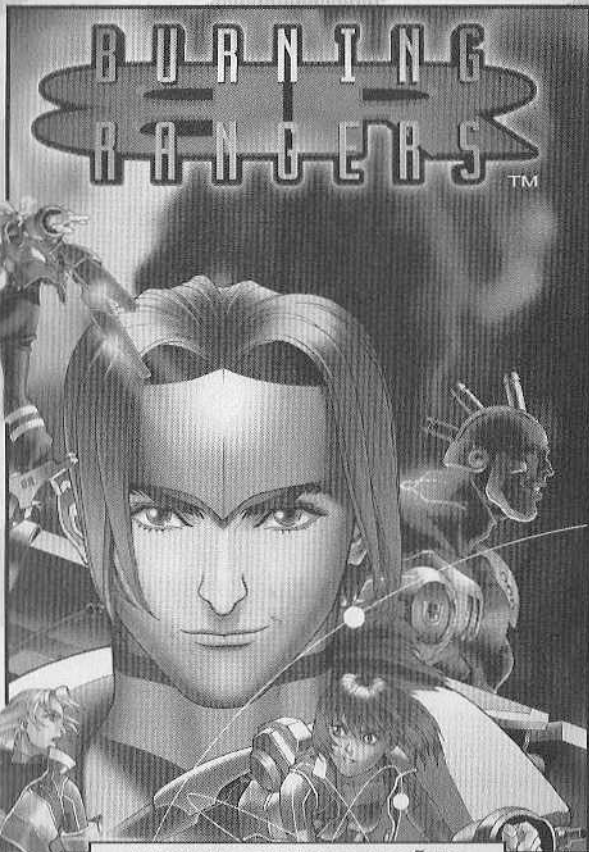


SEGA



SEGA
NINTENDO
GAME
BOY

BURNING RANGERS™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

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.

Importante

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

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

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 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 **Burning Rangers** (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 "Saturn". 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 Console.
7. **Burning Rangers** é para 1 jogador.



Os Burning Rangers

Diretrizes Primárias:

Salvar a vida humana

Proteger nosso futuro

Manter viva a esperança

Este é o futuro próximo.

O mundo mudou; as pessoas continuam as mesmas.

A humanidade continua sobrevivendo com sonhos e esperanças.

Mas os sonhos estão sendo esquecidos, a esperança está desaparecendo.

É tarefa dos Burning Rangers encontrar aqueles que aterrorizam os homens da nova era, entrando nas áreas mais perigosas para salvar as vidas daqueles que tenham sido apanhados.

A tarefa deles não é somente salvar pessoas, mas também recuperar a esperança no caminho obscuro que o mundo tomou.



Conteúdo

Conheça o Time	7
Controles Básicos	12
Controles Especiais	14
Começando	17
Modo de História	19
Perfis das Missões	20
Informações em Tela	22
Habilidades e Técnicas	23
Resultado da Missão	27
Opções	30
Créditos	31

Shou Amabane

Sexo:	Masculino
Idade:	21
Estatura:	1,83m
Peso:	86Kg
Aniversário:	7 de Agosto



Assim que as chamas ficaram fora de controle e se intensificaram, o desesperado garoto de 10 anos Shou começou a chorar compulsivamente. Um esboço de deslumbramento apareceu, estendido a uma luva cheia de sangue que lançou o jovem garoto para a salvação. Então – e nos incontáveis sonhos assombrados à partir disso – Shou olhou para traz para observar o fantasmagórico Burning Ranger vaporizar-se numa bola de chama...

Esse foi o dia que mudou a vida de Shou, o dia que ele reconheceu seu destino.

Dez anos mais tarde, ele havia aprendido que podia se chamar de Burning Ranger, e talvez um dia ele seria capaz de pagar seu débito.

Sexo:	Feminino
Idade:	19
Estatura:	1,64m
Peso:	47Kg
Aniversário:	Desconhecido



Após uma chama ter impiedosamente tirado as vidas de seus amados pais, a jovem e confusa Tillis foi criada pelo Governo. O meio frio e impessoal deu a ela um desejo de salvar outros da dor dessa perda.

A força de caráter, a compaixão ilimitada, e destreza física extraordinária fizeram dela uma perfeita candidata aos Burning Rangers – sua nova família.

Lead Phoenix

Sexo:	Masculino
Idade:	22
Estatura:	1,85m
Peso:	76Kg
Aniversário:	23 de Janeiro



Lead se juntou à luta de fogo após sair da universidade – mais pela experiência do que por um desejo real de ajudar as pessoas. No entanto, uma vez que ele se viu envolvido com o trabalho de atualmente salvar vidas, ele rapidamente ganhou um grande respeito por esse trabalho...

Lead criou dentro de si com o perfeito temperamento para um Burning Ranger. Ele é um grande intelectual que sempre pensa antes de agir, graças a um intenso respeito pela valor de cada vida.

Big Landman

Sexo:	Masculino
Idade:	35
Estatura:	2,30m
Peso:	245Kg
Aniversário:	29 de Abril



Big é o mais velho e experiente dos Burning Rangers. Sua grande força e incrível percepção sensorial levaram ao salvamento de muitas centenas de vidas no momento em que se havia perdido toda a esperança.

Big foi gravemente ferido num terrível acidente no início de sua carreira, mas graças a sua vontade de ferro e enorme senso de justiça, ele agora opera com um corpo refeito usando implantes de neuro-sil e carbo-limb.

Sexo:	Feminino
Idade:	24
Estatutura:	1,72m
Peso:	52Kg
Aniversário:	10 de Setembro



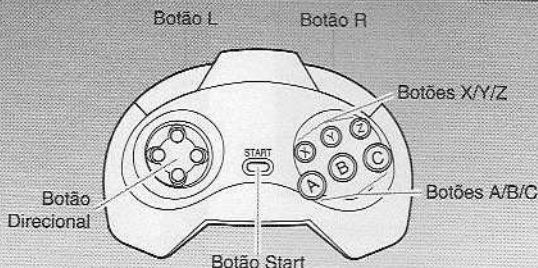
Chris tinha apenas 13 anos quando seu pai – um Burning Ranger da primeira geração – morreu enquanto tentava salvar sobreviventes de uma explosão química. Chris cresceu com grande orgulho de seu pai e seu último sacrifício, mesmo ela acreditando que seu trabalho foi deixado inacabado. Chris decidiu continuar o legado de seu pai, apesar da grande objeção de sua mãe.

Seu julgamento radical e sua habilidade de permanecer calma nos momentos mais difíceis foram talentos rapidamente reconhecidos como perfeitamente ligados ao trabalho do Time de Navegadores Burning Rangers.

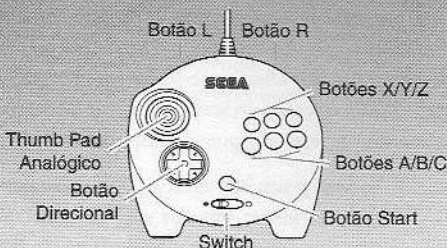
Controles Básicos

A seção à seguir descreve a Configuração Básica do Controle de Jogo. Para alterar as configurações do Control Pad (Controle de Jogo), veja a página 30.

Controle de Jogo do Sega Saturn



Controle de Jogo Sega Saturn 3D



Nota: No modo "+", o Controle de Jogo do Sega Saturn 3D funciona da mesma maneira que os Controles de Jogo do Sega Saturn.

...Controles Básicos

Controles Pré-Jogo

Botão-D	Move o Cursor
Botão A/C	Entra com a Seleção
Botão B	Cancela a Seleção
Botão L/R	Não é Usado
Botão X/Y/Z	Não é Usado
Iniciar	Entra com a Seleção

Durante as Missões

Botão-D	Controla os Movimentos do seu Ranger
Botão A/C	Aciona Impulsor de Salto
Botão B	<ul style="list-style-type: none">• Dispara Pulso / Carrega Pulso• Ativa alterações
Botão R	Gira o ângulo de visão em 90° à direita
Botão L	Gira o ângulo de visão em 90° à esquerda
Botão Y + Botão-D	Controla o ângulo de visão
Botão X/Z	Pede instruções imediatas da base
Iniciar	Pausa o Jogo

Controles Especiais

(O Botão Thrust se refere ao Botão A ou C, que ativa o Impulsor de Salto do seu personagem).

Rajada de Laser



Pressione e segure o Botão B até o nível de recarga esteja completo. Soltando o Botão é então disparada uma Rajada de Laser.

Controle de Visão Analógica



Pressione e segure o Botão Y juntamente com o Botão-D para ter um controle completo do ângulo de visão.

Punhalada à Meia-Altura



Enquanto você estiver no ar, pressione simultaneamente o Botão-D na direção desejada juntamente com um Botão de Thrust. Seu Personagem atacará nesta direção.

Cambalhota Frontal de Meia-Altura



No ar, pressione o Botão Thrust segurando ao mesmo tempo o Botão-D para cima.

Cambalhota para trás



Pressione simultaneamente o Botão Thrust e o Botão-D para baixo.

Rolamento de Lado

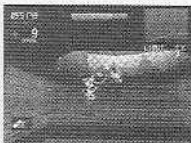


Pressione simultaneamente o Botão Thrust e o Botão-D para a esquerda ou direita.

Controles em Baixo D'água

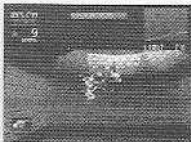
(O Botão Thrust se refere aos Botões A ou C, que ativa os saltos mortais de seu personagem)

Remar



Pressione o Botão-D para mover seu personagem na direção desejada.

Mergulhar



Pressione o Botão B.

Subir



Pressione o Botão Thrust.

Salto à Superfície



Para pular para fora d'água, pressione o Botão Thrust quando seu personagem estiver na superfície da água.

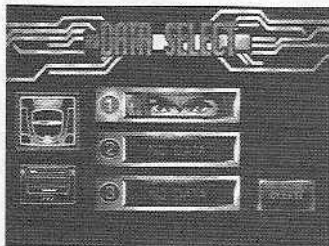
Começando

Após os Logos do Time Sonic e do CRI ADX aparecerem, um filme de introdução começará. Pressione Iniciar para sair do filme e trazer a Tela de Título do Burning Rangers.



Seleção de Dados

Se você acabou de ligar ou resetar seu Sega Saturn, a tela de Seleção de Dados aparecerá após a tela de Título. Aqui você poderá selecionar dados de um jogo previamente salvo, ou escolher onde salvar os dados de um novo jogo.



Selecionando um Arquivo de Dados

Primeiro escolha se você deseja salvar os dados do seu jogo num cartucho (cartucho de Backup Sega Saturn – vendido separadamente) ou na memória RAM interna. Pressione o Botão-D para cima ou baixo para selecionar a memória média, e os Botões A ou C para selecionar. Selecione uma localização de memória do mesmo modo. A tela de Seleção de Dados também pode ser acessada do menu de OPÇÕES.

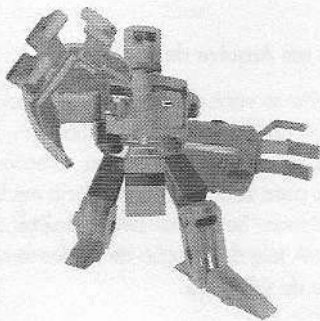
Apagando um arquivo de dados

Para apagar um arquivo de dados, selecione o arquivo de dados, pressionando então o Botão-D para a direita para selecionar a caixa "DELETAR". Pressione o Botão A ou C para apagar.



Seleção de Modo

Pressione o Botão-D para cima ou baixo para selecionar um modo e pressione o Botão A ou C para selecionar. Os modos existentes são MODO de HISTÓRIA, OPÇÕES e CORREIO. Inicialmente, CORREIO não é operante. Esse modo ativa a opção de receber mensagens eletrônicas daqueles que você tenha salvado.



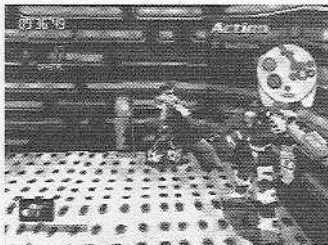
Modo de História



Pressione o Botão-D para esquerda ou direita para selecionar Shou Amabane ou Tillis. Pressione A, C ou Iniciar para selecionar o personagem.

Espaço de Treinamento

A primeira vez que você jogar Burning Rangers, você irá ao Espaço de Treinamento após selecionar o seu personagem. Aqui você irá encontrar o resto do time e aprenderá as técnicas básicas necessárias para entrar em sua primeira missão.



Seleção de Missão

No começo você pode selecionar somente o Espaço de Treinamento ou a primeira das quatro missões Burning Rangers. Pressione o Botão-D para cima ou baixo para selecionar a missão, selecionando então com o Botão A ou C. Uma vez que você tenha completado uma missão, você receberá uma senha que permitirá a você desabilitar as características da geração randômica (veja em Senha da Missão na página 28).



Missão 1

De acordo com as poucas informações que estão vindo à tona, houve uma ruptura no centro do reator na usina de força. O computador central de alguma maneira tomou o controle por completo da usina e dos robôs da série HST. Você foi mandado para rodar a manopla da passagem brilhante, chamuscando as salas do gerador, e as células de combustível superinflamável numa tentativa de desligar o reator antes que todo o lugar exploda.



Missão 2

Um acidente inexplicável ocorreu num laboratório de recursos submarinos. Os Burning Rangers devem acessar as instalações de recursos e recuperar os pesquisadores apanhados. Cuidado com os robôs da série Guardiões do laboratório – isso significa dizer que eles atacarão qualquer coisa que se mova.



Missão 3

Uma enorme e silenciosa estação espacial vagueia imponentemente pelo espaço. Dentro, a cena não é tão pacífica – chamas estão começando a se estender por toda a estação, alimentadas com o oxigênio à bordo.

A sua missão é salvar qualquer sobrevivente da morte certa, e eliminar a causa deste terrível incidente.





Tempo

O tempo levado na missão.

Cristais

O número de cristais sobrando.

Cartão de Identificação

Algumas portas de passagem requerem um Cartão de Identificação. O cartão é mostrado como um ícone branco.

Nível de Recarga

Essa opção mostra o nível de Recarga do momento no Pulso de Laser.

Gráfico de Limite de Perigo Total

Uma medida do nível corrente de perigo absoluto. Em cada acréscimo de 20%, o calor e a pressão das redondezas chega a um limite que começa a produzir múltiplas explosões.

Barra de Limite de Perigo

Esse indicador mostra o quão perto o meio corrente está do limite de perigo de 20%. A área verde vai encolhendo assim que o limite de 20% vai se aproximando.

Localização Atual

O nome da sala atual ou área.

Rajada/Pulso de Laser

Pulso

Pressione o Botão B para disparar um Pulso que ataca as chamas mais próximas. As chamas extintas por um Pulso se transformam em energia cristalina que pode ser coletada. Mas cuidado: algumas chamas não podem ser extintas por um simples Pulso – uma rajada de Laser pode ser necessária.



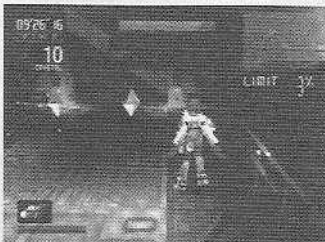
Rajada de Laser

Pressione e segure o Botão B até o nível de recarga chegar ao máximo, solte então para disparar a Rajada de Laser. A Rajada de Laser tem efeito nas seguintes situações:

- **Destruindo Inimigos:** Durante missões, você é ocasionalmente confrontado por um inimigo. Pulsos normais não têm efeito nessas situações, mas um pouco de Rajadas de Laser podem fazer o trabalho sem qualquer problema – se você for rápido o bastante.
- **Extinção de Fogo em Longo Alcance:** A Rajada de Laser pode acabar com vários tipos de chamas que pulsos normais não conseguem. Além disso, todas as chamas nas vizinhanças do alvo são extintas. No entanto, a Rajada de Laser é de tamanho poder que toda a energia cristalizada é destruída.

Cristais

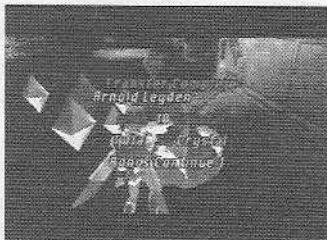
A proteção e transporte dos Burning Rangers requer energia cristalina para operar. Quando seu personagem estiver perto de um cristal, este é automaticamente coletado. Cristais aparecem logo após uma chama ter sido extinta mas desaparece rapidamente. Cristais também podem ser encontrados flutuando em diversos lugares por cada missão. Transporte (veja abaixo) requer um mínimo de cinco cristais.



- Cristais Vermelhos contém uma unidade de energia de cristal
- Cristais Verdes contém cinco unidades de energia de cristal

Transporte

O objetivo principal de suas missões é recuperar sobreviventes apanhados. Como um Burning Ranger, você está equipado com um dispositivo de transporte remoto que permite a você transportar sobreviventes à nave Burning Ranger.



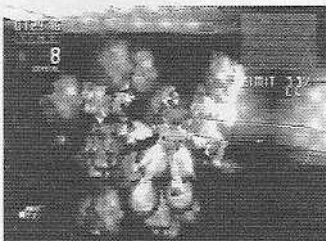
Para transportar um sobrevivente, simplesmente se aproxime dele.

Nota

- Transporte requer um mínimo de cinco cristais.
- Para garantir o salvamento, até dez cristais serão usados (se você possuir o suficiente).
- Se 10 cristais forem usados no salvamento, você receberá um escudo extra (Continue).

O Sistema de Proteção

Se o seu personagem estiver carregando cristais, ele terá proteção contra contato direto com disparos ou inimigos, todavia, muito contato destrói os cristais e sua proteção é reduzida a zero.



Quando você perde cristais após um evento, eles permanecem por alguns segundos após os quais eles se vaporizam – mova-se rapidamente para recapturar quantos for possível. Se o seu personagem for pego por uma explosão, tocar chamas, ou for acertado por um inimigo sem ter proteção, grandes danos ocorrem e uma nova proteção é necessária: o jogo retorna à Tela de Nova Tentativa (veja a página 26).

Sistema de Navegação

Seu personagem Burning Ranger está equipado com uma sofisticada unidade de comunicação. Você receberá informações regulares de Chris diretamente da base. Esse é o trabalho dela, guiando você o melhor que ela puder pelos passagens de labirintos em cada missão.

Pode haver vezes onde você irá necessitar informações com pressa. Nessas horas, pressione o Botão X ou Z para uma resposta imediata.

Nota

Pressionando o Botão X ou Z logo após receber danos na proteção ativa, um sistema de preservação própria permitirá ao seu personagem recuperar energia mais rapidamente que o normal, apesar do total de danos sustentados permanecer o mesmo.

Passagens

Algumas portas não podem ser abertas sem que seja ativada uma passagem. Na maioria das vezes essas passagens estão em qualquer lugar do complexo. Uma vez que você encontrar uma passagem, pressione o Botão B – o Botão de Ação – para ativá-la.



Tela de Nova Tentativa

Se você receber danos sem uma proteção, a tela de NOVA TENTATIVA aparecerá (a não ser que você não tenha mais nenhum CONTINUE). Se você escolher tentar novamente, seu personagem aparecerá no último ponto de continuação no jogo. Quando você começar a jogar, haverá três continúes restando à partir do momento que você perder. Se não houver mais nenhum continue, a tela de FIM DE JOGO aparecerá.



Sistema de Limite de Estágio de Perigo

Enquanto o tempo progride, o nível de perigo do meio aumenta. O nível de perigo pode ser reduzido pela extinção de disparos. A explosão de containers químicos, tanques de combustível etc, fazem com que o nível de perigo aumente rapidamente.

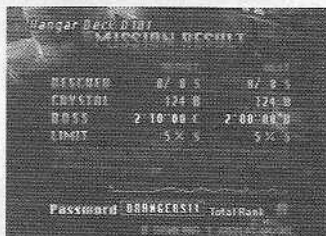


O Gráfico de Limite de Perigo indica o nível de risco total. Em cada aumento de 20%, o calor e a pressão das redondezas chega num limite que dá início à múltiplas explosões. No entanto, após alguns segundos, as coisas se acalmam novamente – mas somente até o próximo limite de 20%.

Se o Limite Total de Perigo chegar a 100%... saia, rapidamente.

Resultado da Missão

Se você conseguir completar uma missão, a tela de Resultado da Missão aparecerá. Você recebe uma taxa de performance baseada em quatro critérios:



Bangor Deck 0101			
MISSION RESULT			
	CRYSTAL	BOSS	
MISSION	87.8%	87.8%	
CRYSTAL	124.8	124.8	
BOSS	2:10:00.0	2:00:00.0	
LIMIT	5% 5	5% 5	

Password: 00000001 Total Rank: 00

- **RECUPERADOS**

○ número de sobreviventes transportados para a base.

- **CRISTAIS**

○ número de cristais que você estiver carregando no fim da missão.

- **OBJETIVO**

○ tempo para conseguir o objetivo da missão.

- **LIMITE**

○ Limite de Perigo no final da missão.

A seguinte informação também aparecerá:

- **Senha**

Uma senha de missão permitindo a você desabilitar as funções do gerador randômico (veja Senha de Missão na página 28).

- **Pontuação Total**

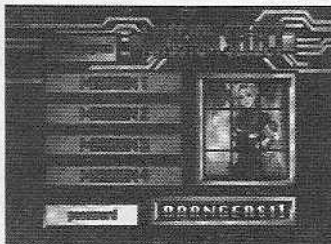
A performance total de pontuação de S (a maior pontuação) à D (a menor pontuação).

Na tela de RESULTADOS,

- Pressione o Botão A ou C para iniciar a próxima missão
- Pressione o Botão B para ir à tela de Seleção de Missão
- Pressione o Botão Y para ter a opção de LIGAR/DESLIGAR a tela de Resultados.

Senha de Missão

Se você terminar as missões de 1 a 4, a função de geração randômica do jogo muda os mapas de meios de missão, reposicionando sobreviventes e passagens. No entanto, se você quiser jogar uma missão usando o mapa original, entre com a senha dada na tela de Resultado da missão.



Entrada de Senha

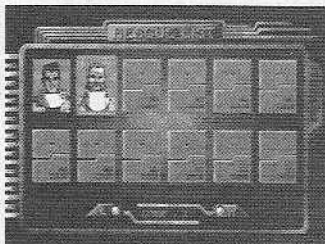
Primeiramente, pressione o Botão-D para baixo para selecionar a caixa de entrada de senha da parte inferior da tela de Seleção de Missão. Pressione o Botão A ou C para ativar a caixa. Então, pressione o Botão-D para esquerda ou direita para selecionar um personagem, e mudá-lo pressionando o Botão-D para cima ou baixo. Uma vez que você tenha entrado a senha, pressione o Botão A ou C para iniciar aquela Senha de Missão.



CORREIO

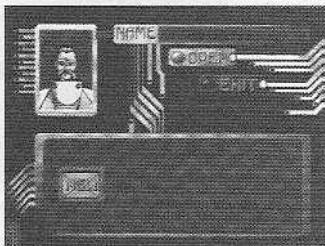
Quando você completa uma missão em que você tenha recuperado sobreviventes, você pode receber correios eletrônicos de alguns dos sobreviventes. Cada novo correio que chega pode ser acessado selecionando **CORREIO** do Menu Principal.

Você pode revisar os Arquivos de Salvamento escolhendo a **LISTA DE SALVAMENTOS** de **OPÇÕES** na tela de Seleção de Modo. Pressione o Botão L ou R para selecionar a pasta da missão, pressione o Botão-D para selecionar um arquivo de dados e pressione o Botão A ou C para acessar a tela de Correio. Pressione o Botão B para retornar às **OPÇÕES**.

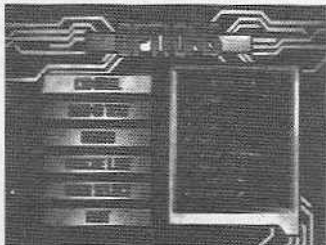


TELA DE CORREIO

Selecione **ABRIR** para ler o email selecionado. Se o email estiver aberto, você pode escolher **FECHAR** e escolher outro email. Selecione **SAIR** para retornar à tela anterior.



Aqui você poderá configurar muitas características de jogo e configurações. Pressione o Botão-D para cima ou baixo para selecionar uma opção.



• CONTROLE

Pressione o Botão-D para a esquerda ou direita para mudar a configuração do seu Controle de Jogo.

• TESTE DE SOM

Aqui você pode escutar a música do jogo. Pressione o Botão-D para a esquerda ou direita para selecionar uma faixa, pressionando então o Botão A ou C para tocar a faixa.

• ÁUDIO

Selecione saída de som MONO ou ESTÉREO.

• LISTA DE SALVAMENTO

Acesse a lista dos sobreviventes que você salvou. Selecionando um arquivo particular, você pode ler as mensagens eletrônicas que eles enviaram para você. (veja CORREIO na página 29).

• SELEÇÃO DE DADOS

Selecione dados salvos anteriormente da RAM interna ou do cartucho de Backup Sega Saturn (vendido separadamente). Essa é a mesma tela que aparece quando você roda o Burning Rangers pela primeira vez.

• SAIR

Retorna à tela de Seleção de Modo.

Créditos

Desenvolvimento do Produto

Produtor: Keith Palmer

Diretor ADR: Bobby White

Staff ADR:

Chris Steen-Olson

Peter Steen-Olson

Nick Steen-Olson

Chad Forsch

Nobuko Nabeshima

Gravado em: AudioBanks, Santa Monica

Editores de Script: Jason Kuo, John Kuntz, Keith Palmer

Testador Líder: Fernando Valderrama

Testadores Assistentes Líderes: Bill Beach, Amy Albertson

Testadores: Mike Dobbins, Howard Gipson, Jeff Junio, Dennis Lee, Anthony Lynch, Mike McCollum, Mark Paniagua, Polly Villatuya

Marketing

Gerente de Produto: Andrew Stein

Coordenador de Marketing: Undyne Stafford

Manual: Abbass Hussain

Agradecimentos Especiais:

John Amirkhan, Sandy Castagnola, Sean Doidge, Jo Ann Eastman, Eric Hammond, Sheri Hockaday, Kevin Kelly, Lisa Martinez, Jon Orantes, Heather Ravenberg, Dan Stevens, Sega On Line, WD Mastering

Anotações

HTL2IRIA 50 (loop cam 3rd)
NAVIXXTEST (move test son)
DH5CHRIS5H (loop chris side 1)

Anotações

This image shows a single page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 90 (noventa) dias de garantia adicional oferecida ao 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.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TVs e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

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

Nº 314 154776

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 - Jardim Três Montanhas
Osasco - SP - CEP 06276-000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - Lapa

São Paulo - SP - CEP 05038-000 - Tel. (011) 861-5421

Sega é registrada no U.S. Patent and Trademark Office. Burning Rangers, NIGHTS e Sonic the Hedgehog são marcas de SEGA. Todos os direitos reservados. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Saturn apenas. ©1998 SEGA. Programado no Japão.
Distribuído por Tec Toy.

TEC TOY

SEGA