

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.

SEGA



BLUESTINGER™



Dreamcast

ACTIVISION

ESPERA

Índice

Ilha de Dinossaur	2
Controles do jogo	4
Iniciando o jogo	8
Arquivo de jogo	9
Isa do Jogo	10
Utilizando o Terminal de Acesso Portátil	12
Máquina de vendas	14
Salvando o jogo	15
Elementos de Personagens	16
Armas e Utens	20
Suporte ao Cliente	22


É necessário um VMU (Unidade de Memória Virtual) para que os dados deste jogo sejam salvos. Cada jogo salvo necessita de 4 blocos de memória.

ILHA DINOSSAURO

Milhões de anos atrás um meteoro gigante se espatifou na península de Yucatán, dando margem a uma destruição no ecossistema da Terra e acarretando um inverno nuclear que levou os dinossauros à extinção. No ano 2100, aos 65 milhões de anos, um terremoto intenso atinge o México, enviando ondas de choque por toda a região.

Das profundezas do oceano, perto da Península de Yucatán, emerge uma ilha desconhecida, com o que parece ser uma cratera causada pelo impacto do meteoro. Oficiais dos governos americano e mexicano chamam esta nova massa de terra de Ilha Dinossauro e despacham para a ilha uma força tarefa para investigar.

Pesquisas confidenciais são desenvolvidas por 17 anos, enquanto uma cidade é construída e uma grande corporação biotecnológica, conhecida como Kimra, domina a economia da ilha.



Eliot Ballade, um membro de elite da ESRE (Resgate e Evacuação de Emergência do Oceano), está passando férias em um barco no litoral da Ilha Dinossauro quando um meteoro pequeno cai do céu, colocando a ilha sob uma misteriosa cúpula de energia. A cúpula se expande externamente, movendo-se ruidosamente com uma velocidade impressionante em direção à posição de Eliot. Imediatamente, seguindo a cúpula de energia, um bando de pássaros horríveis se lança em direção do barco, fazendo com que Eliot se jogue ao mar.

Horas mais tarde, Eliot desperta na costa da Ilha Dinossauro e inicia uma investigação que irá mudar sua vida para sempre.

CONTROLES DO JOGO

Blue Stinger é um jogo para jogador único. Antes de ligar a energia do Dreamcast, por favor, certifique-se de que seu Dreamcast Controller esteja inserido na porta A do Dreamcast. Durante o jogo, você poderá jogar como sendo Eliot ou Dogs. Alguns controles possuem desempenhos ligeiramente diferentes, dependendo do personagem pelo qual você estará jogando.

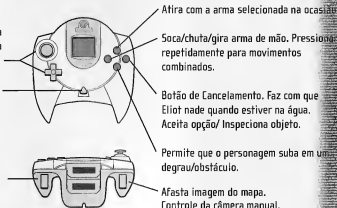
Move personagem para esquerda, direita, para trás, para frente.

Exibe o Terminal de Acesso Portátil.

Aproxima a imagem do mapa.
Atira com a arma selecionada.

Atenção: Para retornar à tela principal, em qualquer ponto durante o jogo, pressione e segure simultaneamente os botões A, B, X, Y e Start (Iniciar). Tal ação irá reiniciar o jogo suavemente e irá exibir a Tela Principal.

Nunca toque o Controle Analógico ou os Botões L/R, enquanto estiver ligando o seu Dreamcast. Ao efetuar tal ação, você poderá interromper o procedimento de inicialização do controle e irá ocasionar um mau funcionamento.



CONTROLE DE MOVIMENTO

Ao pressionar o Controle Analógico em qualquer direção específica, você irá fazer com que seu personagem se movimente na direção pressionada. A velocidade de movimento de seu personagem irá depender da intensidade com que você irá pressionar o Controle Analógico. Também é possível mover seu personagem com os botões direcionais. Alguns objetos poderão ser "empurrados" ao se movimentar contra os mesmos.

INTERAGINDO

A ação de pressionar o botão A irá permitir que você interaja com um objeto diante de você. É uma boa idéia pressionar o Botão A quando se deparar com algum objeto com o qual você pense ser capaz de interagir ou manipular. O modo pelo qual você interage com um objeto irá variar, dependendo do tipo de objeto. O botão A irá permitir recolher itens, utilizar itens, abrir portas, operar painéis de controle, montar degraus, subir escadas, e desempenhar várias outras ações.

Atenção: Blue Stinger não é compatível com nenhum outro tipo de controle. O funcionamento com controles incompatíveis não é garantido.

Controles de Direção

Mova para cima em direção ao plano superior

Esquerda

Direita

Mova para baixo em direção ao primeiro plano

Controles de Velocidade

Correr

Andar



TERMINAL DE ACESSO PORTÁTIL



Ao pressionar o botão Start, você irá ativar sua tela de terminal de acesso portátil. A ação de pressionar o botão Start enquanto estiver na tela de terminal irá fazer com que você retorne ao jogo.

CONTROLANDO ELIOT

Eliot poderá utilizar tanto armas de curto alcance quanto de longo alcance.

ATAQUE DE LONGO ALCANCE



Botão R

Utilize o gatilho direito para atirar com a sua arma de longo alcance que estiver selecionada no momento. Quando a arma estiver vazia, pressione o gatilho direito para recarregar. Enquanto você estiver apontando para a direção geral de um inimigo, a arma irá mirar automaticamente para você.

NADANDO

Botão B

Se você pressionar o botão B enquanto estiver na água, Eliot irá começar a nadar. Utilize o Controle Analógico para controlar a direção na qual Eliot irá nadar. Quando Eliot começar a ficar sem ar, pressione o botão B sozinho (sem o controle analógico), para que ele nade para a superfície.

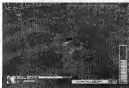


ATAQUE DE CURTO ALCANCE

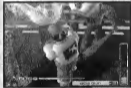


Botão X

Pressione o botão X para utilizar sua arma de alcance curto que estiver selecionada na ocasião. Se não possuir uma arma de alcance curto, Eliot irá utilizar os punhos. Cada arma possui uma variedade de ataques diferentes, que são controlados pelo botão X.



Ataque

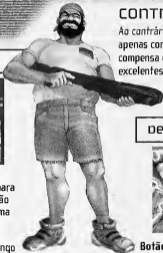


Botão R

Pressione o gatilho direito para utilizar sua arma. Se Dogs não tiver ainda adquirido nenhuma arma, ele não poderá atacar. Existem dois tipos de armas disponíveis, de curto e de longo alcance.

DANOS EXTRA

Alguns personagens inimigos sofrem mais danos de algumas armas do que de outras. Se qualquer inimigo estiver sofrendo danos extras, ele irá ficar piscando em vermelho quando for atingido. Lembre-se da arma que você estiver utilizando poderá ser útil na próxima vez que você se deparar com o mesmo tipo de inimigo.



CONTROLANDO DOGS

Ao contrário de Eliot, Dogs pode lidar apenas com uma arma por vez. Ele compensa esta deficiência com seus excelentes dotes defensivos.

Defesa



Botão X

Pressione o botão X para se defender contra ataques inimigos. Fique atento pois sua defesa não é perfeita. Em alguns casos, apesar da mesma, você irá sofrer danos quando algum ataque for desferido contra si. Também existirão vezes em que seus movimentos defensivos não irão ajudá-lo em nada.

INICIANDO UM JOGO

ESER

menu principal

Pressione o Botão Start, a partir da tela do título, para ativar o Menu Principal. Utilize os botões direcionais para cima e para baixo para rolar através dos itens do menu e, a seguir pressione o botão A ou o botão Start para continuar.



NOVO JOGO

Escolha esta opção se quiser começar o jogo desde seu ponto inicial. Quando você começar o jogo pela primeira vez, só poderá jogar como sendo o personagem Eliot. Assim que avançar até passar um determinado ponto, você poderá trocar livremente entre os personagens, jogando como Eliot ou como Dogs.

carregando um jogo

A opção de Carregar um Jogo permite que você comece jogando a partir de um ponto previamente salvo no jogo. Selecione o dispositivo que contenha a placa de Unidade de Memória Virtual que você irá querer utilizar e então pressione o botão A. A seguir, selecione qual o arquivo com o qual você irá querer começar jogar e pressione o botão A. Pressione o botão A novamente, para confirmar.



opções

O Menu de Opções permite que você modifique as configurações do jogo. Utilize os botões direcionais para cima e para baixo para selecionar qual item você irá querer modificar. Você poderá circular entre as configurações para um item ressaltado com os botões direcionais esquerdo e direito. Para retornar ao menu Principal, selecione Exit (Sair) ou pressione o botão Start.

SUA MISSÃO

Sua tarefa é solucionar o mistério da Ilha Dinossauro. Utilize as diferentes qualidades de Eliot e de Dogs em seu benefício ao avançar, resolvendo quebra-cabeças ao ir adiante. Cada missão complementar que você solucionar irá revelar outra peça do quebra cabeças global da Ilha Dinossauro.

UTILIZANDO O TERMINAL DE ACESSO PORTÁTIL

De vez em quando, Janine King irá enviar mensagens através de seu terminal de acesso portátil de regulamentos da ESER. Quando chegar uma mensagem, pressione o botão Start para recebê-la.



FIM DE JOGO

Cada vez que um monstro conseguir lhe causar algum dano, você irá perder pontos de saúde. Se a saúde tanto do Dogs quanto do Eliot cair para zero, o jogo irá terminar e você irá retornar à tela do título.



MISSÕES COMPLEMENTARES

Ao progredir através de sua missão, você poderá encontrar certas situações em que terá a oportunidade de salvar alguém ou desempenhar alguma outra tarefa. Se for bem sucedido(a), você poderá ser recompensado(a) com uma nova arma ou novo item. No entanto, o jogo irá continuar mesmo se você não completar com sucesso a missão complementar. As missões complementares não têm repercussão quanto ao sucesso de sua missão global.



A TELA DO JOGO

INDICADORES BÁSICOS DE STATUS



Saúde

Tipo de Arma

Munição Disponível

Esta é a tela básica do jogo Blue Stinger. Nos cenários em corte, as barras de status irão desaparecer e seu personagem será controlado pelo computador.



OUTRAS INFORMAÇÕES

tempo restante



Durante missões complementares que incorporem um limite de tempo, o limite de tempo remanescente para completar a missão será exibido canto direito superior da tela.

saúde do inimigo



Alguns dos personagens inimigos mais poderosos irão enfrentá-lo(la) com sua própria barra de saúde, exposta no topo da tela.

BARRAS SECUNDÁRIAS DE STATUS

Além de sua barra de status de saúde, várias outras barras de status irão aparecer durante o jogo. Você poderá saber a que se refere a barra de status secundária ao observar o ícone no canto inferior esquerdo da tela.



TEMPERATURA DO CORPO

Quando você entrar em alguma localidade muito quente ou muito fria, uma barra de temperatura irá aparecer. Você poderá lidar com temperaturas extremas durante apenas um curto período de tempo, antes de começar a perder pontos de saúde. Se permanecer por tempo demais em um ambiente extremo – como o exibido em sua barra de temperatura – você irá perder saúde constantemente até voltar a uma área com temperaturas normais.



MEDIDOR DE PULMÃO

O medidor de pulmão mede quanto ar ainda existe em seus pulmões. Ele aparecerá quando você nadar debaixo da superfície. Se ficar sem ar debaixo da superfície, você irá perder saúde muito rapidamente. Volte à superfície para recuperar seu fôlego.



MÁSCARA DE OXIGÊNIO

Se você tiver adquirido uma máscara de oxigênio, seu personagem irá utilizá-la automaticamente, sempre que entrar em um ambiente sem oxigênio. A barra de status da máscara de oxigênio exibe quanto oxigênio a máscara terá na ocasião. Quando a máscara ficar sem oxigênio, você não poderá mais utilizá-la até que seja recarregada.



UTILIZANDO O TERMINAL DE ACESSO PORTÁTIL

ESER

A TELA DO TERMINAL

Cada membro da equipe ESER carrega consigo um terminal de acesso portátil. Seu terminal irá permitir que você selecione vários itens e armas, bem como permitirá que você mude de personagens. Pressione o botão Start para acessar o terminal. A partir do menu principal do terminal, selecione um sub-menu, a seguir pressione o botão A. Você poderá voltar para o menu anterior ao pressionar o botão B, ou selecionando Back [voltar]. A ação de pressionar o botão Start quando estiver na janela do terminal irá fazer com que retorne diretamente ao jogo.



MAPA

O terminal possui uma característica automática de mapeamento, que você poderá utilizar para descobrir onde está e por onde tem andado. Quiosques interativos de informação, localizados através da ilha, irão lhe fornecer mapas da região adjacente descarregáveis gratuitamente.

Utilize as setas direcionais para cima e para baixo para selecionar qual região da ilha você irá querer ver, a seguir pressione o botão A para acessar aquela região do mapa. Se quiser ver uma imagem aproximada de uma área em particular, resalte a área, a seguir pressione o botão A. Nas imagens aproximadas, as áreas que você já tiver explorado serão exibidas em verde e as áreas inexploradas serão exibidas em azul. A área em que você estiver será exibida em vermelho.



ITENS

Você poderá controlar seu estoque de itens a partir do menu de itens. Selecione Food (Alimentos) ou Other (Outros), a seguir selecione o item em particular com o qual você irá querer trabalhar. Itens de alimentação são itens que restabelecem e/ou melhoram sua saúde. Outros itens são aqueles que aparecem no jogo em certos momentos. Você poderá ver uma explicação de qualquer item em seu estoque escolhendo o



ARMAS

O menu de armas permite que você selecione uma nova arma para cada personagem. Primeiro, escolha o personagem cuja arma você irá querer mudar, a seguir escolha a arma que você irá querer utilizar. Se precisar de maiores informações sobre uma arma em particular, selecione Info.



curto alcance/longo alcance

Mudando entre Armas de Curto e Longo Alcance

Eliot é capaz de se armar tanto com armas de curto quanto de longo alcance. Dogs poderá usar apenas um tipo de arma por vez.

Para intercambiar a lista de armas entre armas de curto alcance e de longo alcance, selecione o ícone Longo ou Curto, no lado inferior da mão direita da tela, e pressione o botão A.

MUDAR PERSONAGENS

Você poderá mudar entre Eliot e Dogs, ao escolher o personagem com o qual irá querer jogar utilizando os botões direcionais direitos e esquerdo e, a seguir pressionando o botão A.



Eliot vs Dogs

Ao selecionar com qual personagem jogar para um segmento particular do jogo, não esqueça que Eliot e Dogs possuem habilidades muito diferentes:



Eliot

- Pode nadar.
- É rápido e ágil.
- Pode levar armas de curto e longo alcance ao mesmo tempo.



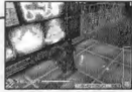
Dogs

- Pode utilizar armas mais poderosas.
- Pode se defender de contra ataques.
- Possui uma constituição mais forte.

Máquinas de venda

DINHEIRO

Alguns dos inimigos contra qual você lutará estarão carregando dinheiro. Se derrotá-los, o dinheiro deles se espalhará e você poderá pega-lo. O dinheiro que você adquirir em combate será colocado numa conta conjunta que tanto Eliot quanto Oogs participam.



comprando Armas e Itens

Você poderá utilizar seu dinheiro para comprar itens que forneçam alimentos, armas letais e outros itens, nas máquinas de vendas localizadas na Ilha Dinossauro.



Para se utilizar de uma máquina de vendas, coloque-se diante da mesma e pressione o botão A. Escolha o item que você irá querer comprar com os botões direcionais direito e esquerdo. Se possuir dinheiro suficiente, você poderá comprar o item ressaltado, pressionando o botão A. Para voltar à tela do jogo pressione o botão B, ou seleccione Exit.



Dinheiro Disponível

ESTAÇÕES DE MEMÓRIA



Em várias localidades da Ilha Dinossauro você irá encontrar máquinas onde irá poder salvar a sua posição e situação no momento. Para salvar seu jogo, coloque-se diante de uma Estação de Memória e pressione o botão A. Tal ação irá acessar o menu de Salvar Jogo. Você poderá salvar jogos sempre que quiser, embora apenas seis jogos poderão ser salvos em qualquer uma das VMU.



MENU DE SALVAR JOGOS

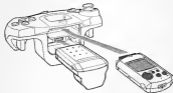


Selecione o dispositivo que contenha a VMU que você irá querer utilizar, a seguir pressione o botão A. Então, selecione o número do arquivo que você irá querer salvar e pressione o botão A. Pressione o botão A novamente, para confirmar sua escolha.



UTILIZANDO CARTÕES DE MEMÓRIA

- Arquivos de jogos poderão ser salvos na VMU ou no Dispositivo de Expansão 1 ou 2.
- Cada arquivo de jogo salvo exige quatro blocos de espaço de placa de memória. Até seis jogos poderão ser salvos em qualquer VMU.
- Enquanto estiver salvando um arquivo de jogo, nunca desligue a energia do Dreamcast, nem retire a placa de memória ou desconecte o controle.



* Por favor, insira o Puru Puru Pack no soquete de expansão 2.

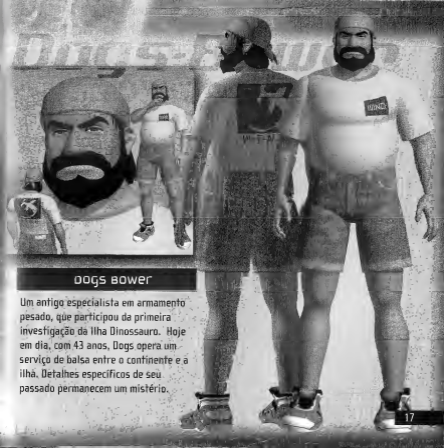
ELenco de personagens



ELIOT BALLADE

O personagem principal de Blue Stinger. Faz parte do Batalhão 1730 de ESER, uma organização reservista especializada em resgates de desastres marítimos. Um rapaz de 28 anos, sangue quente, que adora seu trabalho e irá ajudar qualquer um com problemas.





DOGS BOWER

Um antigo especialista em armamento pesado, que participou da primeira investigação da Ilha Dinossauro. Hoje em dia, com 43 anos, Dogs opera um serviço de balsa entre o continente e a ilha. Detalhes específicos de seu passado permanecem um mistério.



Janine King

Uma gênio de 24 anos que é funcionária da divisão da Ilha Dinossauro da Kimra-Tech Security. Se formou no MIT (Massachusetts Institute of Technology Instituto de Tecnologia de Massachusetts), com um diploma de mestrado, aos 16 anos. Uma obra prima quanto à tecnologia computadorizada, Janine possui um extensivo conhecimento dos sistemas de computação da ilha.





NEPHILIM

Um entidade misteriosa, semelhante a um anjo, que aparece de vez em quando para Eliot, durante sua investigação da ilha. Nephilim segue Eliot e o observa, mas suas intenções permanecem nebulosas. Nephilim emite uma luz azul brilhante que ilumina o ambiente ao seu redor.



ARMAS

RIFLES

A Metralhadora Masson M7700 atira três disparos por vez.



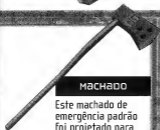
Lançador de Mísseis

Este poderoso lançador de mísseis carrega até três mísseis de 120 mm por vez. É muito pesado para que Eliot o carregue.



MACHADO

Este machado de emergência padrão foi projetado para salvar vidas durante emergências, e não para ser utilizado como uma arma.



porrete

Esta arma exclusiva de Dogs não é nada mais do que um porrete grande. Esta arma letal é tão pesada e desajeitada que você terá dificuldade para tocar sua vítima.

BESTA

Um arco comum, de um só tiro com uma mira embutida.



ITENS

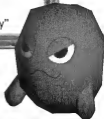
Hamburgers e HOT DOGS

Estes itens de alimentação irão restabelecer vários pontos de saúde.



GAILY

Este é um brinquedo empalhado enorme, baseado no programa de TV adorado pelas crianças "Grumpy Gaily e Weepy Gary".



PRATO DE BIFE

Este banquete saboroso irá alavancar seu limite de energia.



DOCKSIN

Docksin é uma das novas drogas milagrosas do século 21.



suporte ao cliente

suporte online

cdsuporte@tectoy.com.br

Central de Atendimento ao Consumidor (11) 3661-3334

Hot Line - Dicas 24 Horas (11) 3661-2606

CREDITS

ACTIVISION

PRODUTOR
MIKA HAYASHI

PRODUTORA ASSOCIADA
TADAYUKI HORIE

CONSULTOR TÉCNICO
T. COLIN MACK

VICE PRESIDENTE SÊNIOR
BILL SWARTZ

GERENTE DE AQUISIÇÕES
TAKEHISA ABÉ

EXECUTIVO DE AQUISIÇÕES
DAVID GRIJNS

ANALISTA DE AQUISIÇÕES
RYAN KAMEMOTO

GERENTE DE CQ
MARILENA MORINI

RESPONSÁVEL PELO CQ
SAM NOURIANI

TESTADORES DE CQ
PETER MURAVEZ
RON WEIBEL

ADAM HARTSFIELD
MATT MORTON

ANGELO FEDERIZO

TRADUÇÃO DE MANUAL
FLÁVIO FERREIRA
JOÃO H. ZACHELLO

DESENHO DE MANUAL
FÁBIO MARTINELLI
JOÃO H. ZACHELLO

VICE PRESIDENTE EXECUTIVO DOS
ESTÚDIOS MUNDIAIS
MITCH LASKY

VICE PRESIDENTE COMERCIAL E
JURÍDICO
GEORGE ROSE

GERENTE COMERCIAL E JURÍDICO
MICHAEL HAND

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS DE CQ
NADINE THEUZILLOT
JIM SUMMERS

ERIC ZALA
TANYA LANGSTON
JASON WONG
ANGELO FEDERIZO
GARY BO LOUC
JERMAINE CLARKE

SEGA ENTERPRISES

SHOICHIRO IRIMAJIRI
HISASHI SUZUKI
SHUJI UTSUMI
HIROKAZU KOJIMA
HISAKI NIMIYA
YUSUKE YOSHIOA
MASAAKI KAWAMURA
YUMIKO MIYAUCHI
TOMOAKI OGAWA
HIDEKI YOHKAICHIYA
HIRDSHI MATSUI
SHOJUKI SATO
TAKAYUKI SUZUKI
AKIRA TERASAWA

CLIMAX GRAPHICS

PRODUTOR
SHINYA NISHIGAKI

PROJETO DE CRIATURAS
ROBERT SHORT

STORYBOARD
PETE VON SHOLLY

DIRETOR
AYUMU KOJIMA

DIRECTOR ASSISTENTE
EJI OHKOSHI

PROGRAMADOR PRINCIPAL
KAZUAKI YOKOZAWA

DIRETOR DE ARTE
RYOSUKE MURAKAMI

PROJETISTA PRINCIPAL
ATSUSHI YAMAMOTO

HISTÓRIA
MASAKI SEGAWA
SHINYA NISHIGAKI

PROJETOS DE PERSONAGENS
MASAKI SEGAWA

CENÁRIO E DIÁLOGO DO JOGO
SHINYA NISHIGAKI

COMPOSITOR DE MÚSICA
TOSHIHIKO SAHASHI

PROJETISTA DE SOM
YUKINORI KIKUCHI [ELECTRO ZOO]

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 1 (um) ano, 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 - 275 (duzentos e setenta e cinco) 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 mau uso 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 TV's 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 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 374005557

PRODUZIDO NO POLO INDUSTRIAL DE MARAUÁ

VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE™



Activision, Inc. 1-8-Box 6716, L.A. 90029, CA 91121



Activision, Inc. Activision é uma marca registrada e Vigilante 8: 2nd Offense é uma marca de Activision, Inc. ©1998, 1999 Activision, Inc. Luxoflux é uma marca de Luxoflux Corp. Todos os direitos reservados. Blue Stinger é marca registrada de Sega Enterprises, Ltd. © 1999 Sega Enterprises. Este jogo é licenciado para uso exclusivo no Dreamcast. Todos os direitos reservados. Todos os demais nomes e marcas são de propriedade de seus respectivos donos.

ACTIVISION

Sega é registrada no US Patent and Trademark Office. Dreamcast e o logo Dreamcast são marcas de SEGA. Todos os direitos reservados. Programado no Japão. Distribuído por Tec Toy.

SEGA