

After Burner

Manual de Voo/Dossiê da Missão

Você é um ás combatente do espaço e conta com o F-14 Thunder Cat, o mais avançado caça a jato até hoje concebido.

No céu, vocês dois formam uma perfeita combinação homem-máquina. Dizem que você é o melhor dentre todos os pilotos. E é bom mesmo que seja, pois nesta missão todas as chances estarão contra você.

A liberdade da pátria depende de seu sucesso. Boa sorte.



TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

TECTOY

Prorrogação do jogo

Se o jogo termina antes que você consiga concluir sua missão, os Engenheiros de Vôo lhe darão uma mãozinha para que possa continuar lutando!

Quando a mensagem *GAME OVER* (Jogo Encerrado) aparecer na tela, aperte o Botão D na direção PARA CIMA e, simultaneamente, aperte o Botão 1 e o Botão 2. Você retomará o combate a partir do ponto em que parou, mas a sua pontuação recomeçará do zero.

Você pode beneficiar-se dessa prorrogação três vezes, no máximo.

Dicas úteis

Para sobreviver ao combate aéreo, aprenda a manobrar o seu F-14 Thunder Cat. Se souber girar o jato, estará habilitado a esquivar-se de qualquer projétil que lançarem contra você.

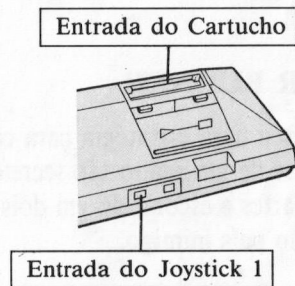
Alguns dos inimigos dispararão contra você, mesmo antes que consiga avistá-los. Se não tiver bons reflexos para esquivar-se com rapidez, você será abatido.

Os pontos extras de bonificação são o caminho mais curto para conseguir aparelhos F-14 adicionais. Portanto, não se afobe e não desista de derrotar as Fortalezas Voadoras.

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho AFTER BURNER no console (veja figura), conforme o manual de instruções do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para 1 jogador somente: aperte o BOTÃO DE INÍCIO no JOYSTICK 1.

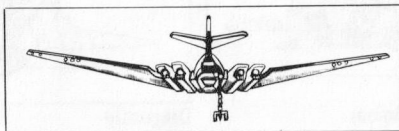
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Etapas de bonificação

Reabastecimento em pleno ar

Ao atingir um determinado visor de reabastecimento, um avião-tanque da Marinha sobrevoará o teto do F-14, emparelhando com ele. Se acoplar o tubo de reabastecimento no seu canhão Vulcan (acionando o Botão D e apertando, a seguir, o Botão 1 ou o Botão 2), você recebe pontos extras de bonificação. O reabastecimento demora oito segundos. Se não conseguir a acoplagem com o tubo, você perde os pontos de bonificação, embora ainda esteja apto a voar e combater.



O combate contra a Fortaleza Voadora

Se abater uma Fortaleza Voadora, você recebe muitos pontos extras de bonificação. Esse aparelho é o seu mais forte adversário. Não se consegue abatê-lo com o canhão Vulcan. A melhor estratégia para atacar uma Fortaleza Voadora é visar os suportes de mísseis, escondidos em três diferentes lugares sob as asas. Se atingir um deles com um míssil, a Fortaleza Voadora cairá em chamas.

Os serviços secretos da Marinha descobriram os dois locais e estão prontos para fornecer sua respectiva situação geográfica. Mas, para agarrar as duas partes do plano, precisam de você. Por isso, você deve lançar-se do deck do porta-aviões Segá e abrir caminho até os dois locais secretos.

O seu padrão de vôo já está programado no computador de batalha. Seu F-14 Thunder Cat foi armado com mísseis teleguiados ar-ar e um canhão Vulcan de 20 mm.

Aviões-tanques também já estão preparados para reabastecê-lo em pleno ar, se houver necessidade.

O inimigo sabe que você está chegando e aguarda-o bem preparado. Somente um piloto com a sua experiência tem alguma esperança de sucesso.

E atenção! Aparelho inimigo no radar! É hora de entrar em ação! O destino do mundo livre está em suas mãos!



F-14 Thunder Cat
 Velocidade: Mach 2+

Os feixes vermelhos que aparecem fora da moldura branca do radar indicam que o aparelho inimigo aproxima-se lateralmente de você. Coloque o inimigo sob sua mira, manobrando na direção dele. Quando os feixes vermelhos entrarem na moldura branca do radar, significa que um avião inimigo aproxima-se do nariz do seu F-14.

Os seus Sistemas de Armas

O aparelho inimigo ataca, voando diretamente contra você e disparando mísseis ar-ar. Estes podem ser evitados, virando o F-14 de cabeça para baixo, girando o F-14 ou, simplesmente, saindo da trajetória inimiga. O jato adversário, bem como os respectivos mísseis, também podem ser alvejados do céu com os seus Sistemas de Armas.

Canhão Vulcan

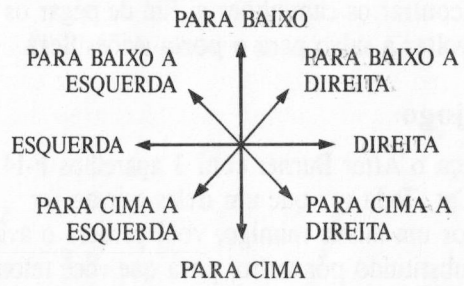
O Vulcan é um canhão de disparo rápido, com calibre de 20 mm. Pode atirar um número ilimitado de projéteis. Para fazer a mira, use o pequeno visor que aparece na tela (veja figura na página anterior). Quando o inimigo estiver na distância ideal, alinhe o visor com o seu F-14 e aperte o Botão 2.

Mísseis Teleguiados Ar-Ar

Quando o avião inimigo aproximar-se, você notará um visor, maior do que o do Vulcan e acima deste quase no

O Botão D

Ele manobra o jato em oito direções (veja o esquema) e em giros controlados.



Botão 1

Dispara mísseis ar-ar.

Botão 2

Dispara o canhão Vulcan.

Em vôo automático, o computador de batalha assume o comando do F-14 Thunder Cat ou o retorna para a posição horizontal.

Para fazer o F-14 mergulhar girando:

Faça o aparelho voar de lado, vire o Botão D para a esquerda ou a direita e, imediatamente a seguir, na DIREÇÃO OPOSTA. O F-14 Thunder Cat dará uma volta completa sobre si mesmo. Pratique esta técnica até dominá-la completamente.

O objetivo do jogo

O objetivo do After Burner é completar 18 etapas de combate aéreo, aterrissar a salvo nas duas diferentes pistas e encontrar os caminhões a fim de pegar os planos, e voltar a salvo para o porta-aviões Sega.

Fim do jogo

Você começa o After Burner com 3 aparelhos F-14 Thunder Cat. Toda vez que um deles cair ao ser atingido por um míssil inimigo, você perderá o avião, que será substituído por outro, para que você retome o combate.

Você recebe jatos adicionais quando sua pontuação atinge 5.000.000 e 15.000.000 pontos.

O jogo acaba se você perder *todos* os seus jatos.

Começando o jogo

Para dar início ao AFTER BURNER, aperte o Botão 1 ou o Botão 2 no Joystick. O jogo começa com a decolagem do seu F-14 Thunder Cat do deck do porta-aviões Sega.

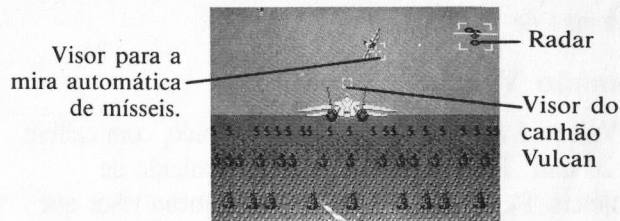
Ao atingir a altura determinada, você vê a seguinte imagem:



Ela mostra em que Etapa (*Stage*) você se encontra, de quantos jatos dispõe e qual é a sua pontuação (*Score*). Esta cena será vista no início de cada Etapa.

H.U.D. (Head-up Display)

A H.U.D., ou Imagem de Atenção, aparecerá sempre que você estiver em vô. Ela mostra onde apontar e de qual direção o inimigo vem vindo.

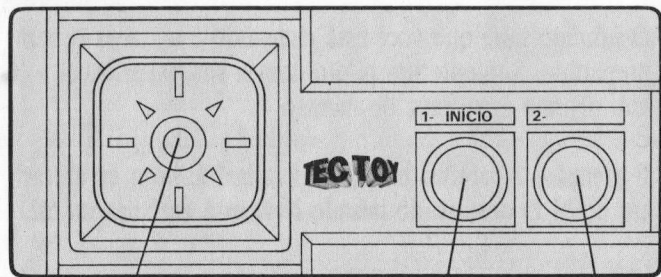


A moldura branca do radar, no canto superior direito da tela, mostra a imagem completa do jogo que se vê num determinado momento. O aparelho inimigo aparece assim que um sinal vermelho aparecer no radar. A linha horizontal indica a posição das asas de seu jato em relação ao horizonte.

Aprendendo a voar!

Os controles do seu Joystick lhe dão o comando total de vôo e de fogo de um F-14 de verdade.

O que você vê no decurso da missão é o F-14 Thunder Cat e o ângulo de visão que tem um piloto de caça do interior de seu próprio cockpit. Sendo que, ao mais leve movimento do Joystick, você muda a posição do Thunder Cat, cada manobra ou "loop" que der fará mudar também a linha do horizonte à sua frente. Para escapar ao fogo inimigo, terá de aprender a pilotar o seu jato, como se estivesse aprendendo a pilotar um jato de verdade.



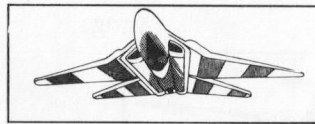
BOTÃO DE
DIREÇÃO
(BOTÃO-D)

BOTÃO
②

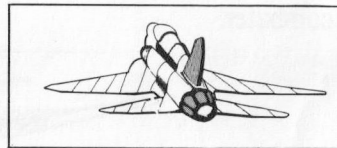
BOTÃO
①

centro da H.U.D. É o visor para a mira automática de mísseis (veja a figura na página 7). Dispare seus foguetes, apertando o Botão 1. Dessa maneira, o míssil atingirá automaticamente o avião inimigo, explodindo-o. Entretanto, o avião inimigo poderá escapar dos seus mísseis, apesar da mira automática. Os mísseis errarão o alvo se você os deixar sair da tela ou se o inimigo estiver perto demais de seu F-14. Os mísseis ar-ar são tremendamente eficientes, desde que sejam disparados no momento certo.

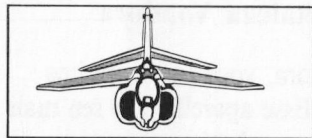
Conheça o inimigo



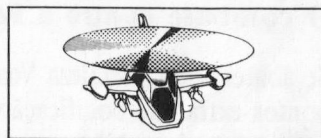
Interceptor
(Caça Supersônico)



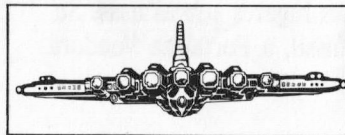
Dragonfly
(Caça Classe 1)



V/Stoll
(Jato Saltador,
Classe Harrier)



Bearmax
(Helicóptero Armado
de Grande Altitude)



Grantanoff TU-1000
(A Fortaleza Voadora)

O perfil da missão

A ÉPOCA: presente. LOCAL: a bordo do porta-aviões Sega, em algum ponto do oceano.

Você é o capitão da tropa de elite da Marinha equipada com o mais rápido e o mais arisco par de asas que já cruzou os céus. Você pilota um F-14 Thunder Cat e forma, com ele, a mais perfeita combinação homem-máquina já vista.

Você entra com a habilidade, reflexos e garra. Seu Thunder Cat contribui com a velocidade Mach 2+, um ilimitado poder de fogo e um inigualável computador de batalha, que coloca sob sua mira, instantaneamente, todos os inimigos.

E quando voa através dos céus do inimigo, você é o único que ele chama de “ÁS”!

A Missão

Código: AFTER BURNER

O inimigo desenvolveu uma estratégia para conquistar o mundo livre. Trata-se de um plano tão secreto que foi dividido em duas partes e escondido em dois locais diferentes no próprio país inimigo.

Não se precipite. Não há limite de tempo para a Etapa de Bonificação. Se conseguir destruir uma Fortaleza Voadora, o seu computador de batalha vai fazê-lo aterrissar numa base aérea inimiga, onde um caminhão estará à sua espera na pista.

Missão cumprida!

Se chegar ao final da Etapa 18, o seu F-14 Thunder Cat retornará ao porta-aviões Sega. Mais uma vez, o seu computador de batalha o terá levado de volta, numa aterrissagem perfeita. Quando estiver a salvo no deck do porta-aviões, aparecerão na tela a mensagem MISSION COMPLETE, que significa “Missão Cumprida”.

Respire fundo e relaxe. Você acaba de vencer a mais dura batalha aérea de todos os tempos!

A pontuação

Aparelho inimigo	2.500 pontos
Mísseis	800 pontos

Pontos de bonificação

Você recebe pontos extras de bonificação por acoplar com sucesso no avião-tanque e por abater uma Fortaleza Voadora.

O cálculo é feito assim: Pontos de Bonificação = número total de aparelhos inimigos abatidos nas *três etapas precedentes* X 20.000 pontos.

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY 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 TECTOY 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 TECTOY.

TECTOY

Nºco 0211115518

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797