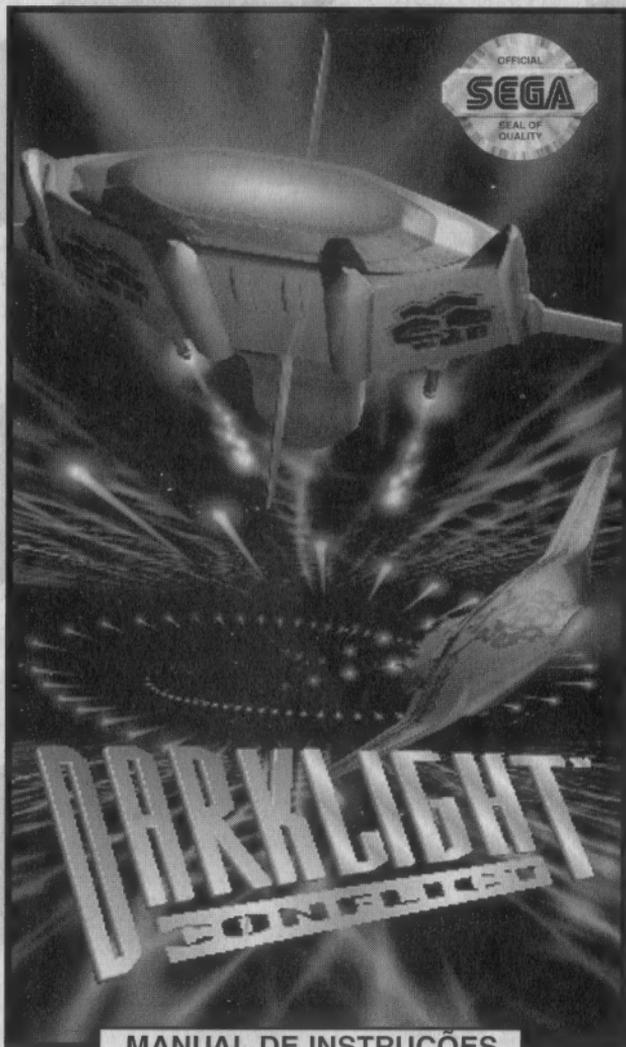


SEGA



SEGA SATURN

TECTOY



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd., Japan.
Tec Toy é um distribuidor autorizado de Electronic Arts™.

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar 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 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.



Este selo é a sua garantia de que este produto está dentro dos padrões de qualidade Sega. Comprar produtos com este selo é a sua garantia de estar adquirindo produtos compatíveis com o sistema Sega Saturn.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar vídeo games (d) Todas as acima
(b) Praticar esportes (e) Nenhuma das acima
(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!!

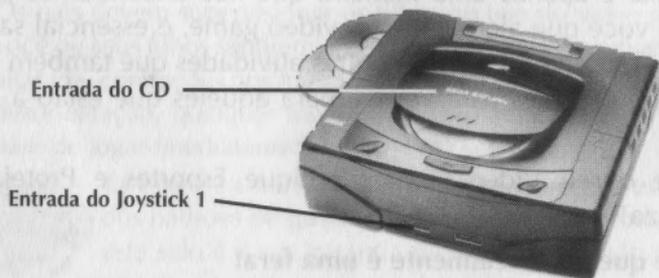
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

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

Mostre que você realmente é uma fera!

COMO COLOCAR O CD NO SEGA SATURN

1. Prepare 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. Para um jogo com dois jogadores, conecte um segundo joystick.
3. Coloque o CD DARKLIGHT CONFLICT (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. DARKLIGHT CONFLICT game é para 1 jogador.



CONTEÚDO

Introdução	4
Resumo dos Controles	5
Iniciando Darklight Conflict	7
Antes da Decolagem	7
Aula de Instruções de Vôo	10
Voando através do Espaço	10
Hiperespaço	11
Informações na Tela	12
Usando Armas	15
Batalhas	15
Trava de Mísseis	16
Bolsão de Armas	16
Bombardeios	17
Raio Trator	18
Scanner	18
Visões de Batalha	19
Como Parar de Morrer a Toda Hora	19
Informações da Missão	20
Armas	20
Conheça suas Armas	21
Créditos	30

INTRODUÇÃO

A guerra para acabar com todas as guerras estava sendo travada através da galáxia. Batalhada inicialmente pelos exércitos dos Ovons e dos Reptons, era uma guerra em que os Reptons estavam perdendo. Numa guerra em que os ataques eram feitos de computador para computador, eram ainda os seres vivos que comandavam. Seres com consciência, usando uma lógica desequilibrada e intuição, podiam fazer escolhas que nem os mais rápidos computadores podiam fazer. Mas os pilotos de combate dos Reptons estavam morrendo, e suas reposições não vinham rápido o suficiente.

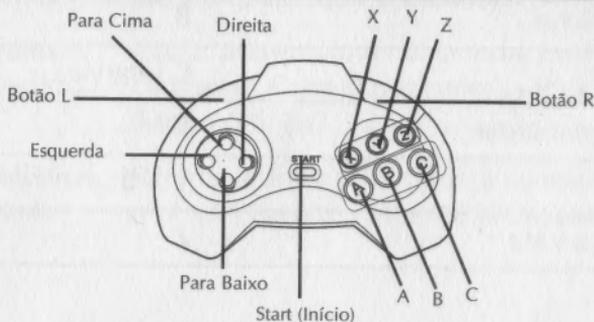
Os Reptons tiveram que arriscar algo inédito para ter uma chance. Eles começaram a prática de raptar pilotos desconhecidos de planetas fora da guerra. Os capturadores dos Reptons se concentraram nos planetas onde as habilidades para batalha eram refinadas a ponto de serem desconhecidas pelas outras raças civilizadas.

Gradualmente, pessoas começaram a desaparecer da Terra para lutar na Grande Guerra. Geneticamente alterados para pilotos Reptons, os humanos se relacionavam com as naves como apaixonados. Alguns falharam sob a pressão, enquanto outros atingiram a perfeição. O maior destes, conhecido apenas como O Rei, derrubou mais de cinquenta naves Ovons antes de ser surpreendido por um ataque surpresa após sair de um portal galáctico.

Onde você entra nesse circo alienígena? Você era um dos melhores pilotos terrestres. Após uma árdua batalha contra aviões russos, na qual você derrubou três sem nem arranhar a pintura do seu, você se achou sendo levado para fora. Após alguns horríveis sonhos, você acorda para descobrir que não é mais o homem que era. Sua estrutura genética foi infectada com DNA alienígena, e seus braços se tornaram tentáculos. Suas pernas se tornaram parte da nave! Seu peito uma vez coberto por medalhas, agora possui um sistema de suporte de vida ligado diretamente a uma série de cavidades.

Como membro dos clãs militares dos Reptons, você deve seguir ordens, cumprir missões e criar ódio pelos Ovons. É o seu destino. Você é o segredo militar deles. Você era um dos melhores da Terra e agora você é um dos melhores dos Reptons. Você luta ao lado de Reptons, encontrando simples estratégias dos Ovons – mas a cada batalha que passa, eles ficam cada vez melhores. Algumas vezes você se pergunta o que teria acontecido com todos os outros pilotos humanos que desapareceram antes de você. Algumas vezes você até se pega pensando na sua casa...

RESUMO DOS CONTROLES



Usando os Menus

Selecionar Opções	Botão D
Confirmar uma escolha e ir para a próxima tela	Start, A ou C
Cancelar uma escolha e voltar para a tela anterior	B

Controles Durante o Vôo

Virar para a esquerda	Botão D p/ Esquerda
Virar para a direita	Botão D p/ Direita
Subir	Botão D p/ Baixo
Mergulhar	Botão D p/ Cima
Inclinar para a esquerda/direita	Botão L/R
Fogo principal	X
Disparar canhão	A
Acelerar	Y
Desacelerar	B
Escudo	C (segurar)
Selecionar arma	C
Turbo	Y + B
Mudar a vista	Z

Nota: Este resumo dos controles mostra a configuração padrão. Você pode configurar os controles a seu gosto na tela de opções. Veja em Opções.

INICIANDO DARKLIGHT CONFLICT

Antes da Decolagem

Selecione um Idioma

Escolha um idioma que você fale. Isto fará a aventura muito mais fácil.



Selecione um Modo de Jogo

Use o **Botão D** para a esquerda e para a direita para selecionar os modos e aperte Start para fazer a escolha.

New Adventure (Nova Aventura) Iniciar a aventura de uma vida. Lute em cinquenta diferentes missões, várias com fases múltiplas.

Chose a Mission (Escolha uma Missão) Retorne a áreas que você já conquistou e o nível mais alto que você já chegou.

Arcade

Este modo trará bandos e mais bandos de naves sobre sua pequena cabeça humana, com um nível cada vez mais difícil até que você não agüente mais.

Password (Senha)

Selecione uma senha para voltar a um ponto previamente completado na aventura. Mova de letra em letra com o **Botão D** e aperte A ou C para selecionar uma letra. As flechas permitem que você mude letras anteriores. Quando a senha estiver completa, posicione o cursor sobre a palavra **End** e confirme sua seleção.

Options (Opções)



Mude o ambiente de jogo de acordo com suas vontades.

Controls (Controles)

Mude suas preferências de jogo, alterando a configuração padrão de botões.

Music and SFX (Música e Efeitos Sonoros)

Para ajustar o volume dos efeitos sonoros, selecione SFX Volume. Para aumentar, diminuir ou tirar a música, use Music Volume. Você ainda pode escolher Mono ou Estéreo.

Center Screen
(Tela Central) Faça uma cirurgia no que sobrou de seus olhos. Passe o foco para o centro da tela para um jogo mais claro.

Exit (Saída) Retorna ao menu principal.

Carta do Comandante Repton **(Um veterano com trezentos anos de sobrevivência espacial)**

Parabéns. Você atravessou as portas da base. E agora?

Você é um ótimo piloto de combate raptado por alienígenas para lutar em uma guerra intergaláctica, a anos luz de sua casa. Pare de chorar e concentre-se, você tem uma missão a cumprir. Você nunca verá a sua família novamente, portanto deixe de reclamar a respeito do lugar onde você se encontra. O que você é, um Repton ou um Ratinho de pelúcia? Bem, nenhum dos dois, você é basicamente humano, mas isso não importa mais.

Agora está melhor. Vamos falar a respeito do espaço.

A morte no espaço não é negra. É clara, incandescente com um brilho vermelho. É o choque atrás de seu pescoço e a sensação de queimação na sua garganta e atrás da sua retina. Uma vermelhidão, calor a pleno zero absoluto do espaço. Uma destruição, uma desintegração, e em seguida uma brasa, em breve apagada pela falta de oxigênio que a alimenta.

Eu conversaria com você a respeito de pilotar sua nave, mas eu estou aqui apenas para esclarecer o intuito. Eu deixarei que meu instrutor assistente lhe fale o resto. Ele é um pouco estranho, mas se você bater nele o suficiente, ele falará o que você deseja saber.

AULA DE INSTRUÇÕES DE VÔO

Olá. Eu sou o Diplomata Repton Piotr Dibdin. Eu introduzo os novos integrantes ao modo de vida Repton, que é basicamente pilotar naves. Eu estou aqui para mostrar que maravilhosas ferramentas vocês podem usar sendo um membro da tropa Repton. Primeiramente sua nave. Nós aprendemos a tratar nossas naves como se fossem nossas mulheres, mas eu não tenho uma mulher. Eu trato minha nave como uma nave. Economiza tempo, energia e dinheiro com flores.

Voando através do Espaço



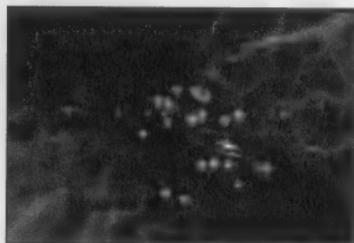
Suas turbinas são um milagre do pensamento moderno. Pelo menos eu penso assim. Em uníssono com o Sol, elas voam com o impulso eletromagnético. Uma rápida mudança de frequência, e há uma mudança de direção, uma mudança na intensidade aumenta ou diminui sua velocidade. Aprenda isso e você poderá virar a nave, rotacionar sobre um ponto e inverter direções mais rápido do que você pode recitar a Lei da Inércia de Newton.

Seu botão direcional fará com que você vire no espaço. Para ir para onde você quer chegar, aponte para o local e vá em frente. Você pode subir, descer, virar para a esquerda ou para a direita. Para inclinar, aperte os Botões L ou R.

Você pode aumentar sua velocidade com o botão Y. Diminuir sua velocidade com o botão B. Bom para mudanças imediatas de velocidade e direção em uma batalha.

Você pode aumentar sua velocidade com o Turbo, apertando os botões Y e B ao mesmo tempo. Porém, para isso, é necessário maximizar a energia solar derivada com sua fonte de bordo, acabando com suas reservas.

HIPERESPAÇO



Portais pré programados levam você de um local a outro. Eles podem ser acessados de qualquer extremidade. Não toque as bordas dos portais ou você poderá explodir. Será catastrófico, mas lindo.

O hiperespaço parece mais mágica do que realidade. Sob sua influência, alguns sentiram o paraíso, outros o inferno. Alguns sentiram estranhas sombras de aranhas no canto dos olhos.

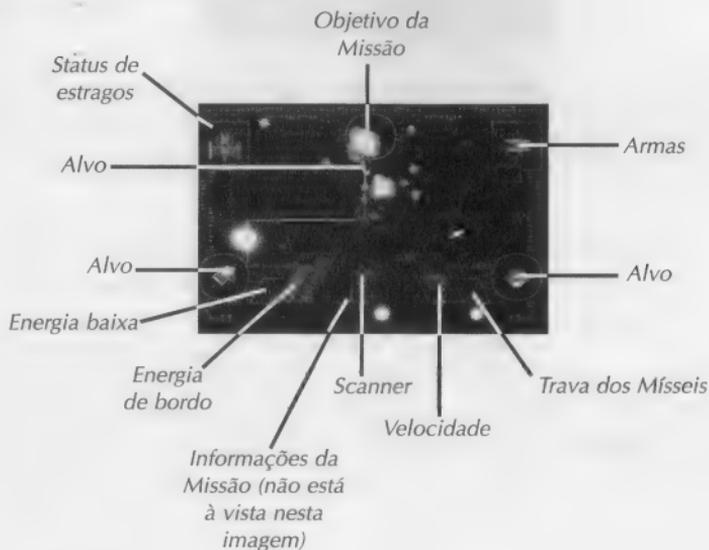
Dentro dos portais você viaja ao longo dos super-feixes de quantum, túneis sem massa criados do nada. Matéria e anti-matéria separadas pelo vácuo.

Quando no hiperespaço, sua energia de bordo pode ser drenada ou restaurada através do contato com a matéria e anti-matéria. Os brilhos laranjas de matéria ajudam você a restaurar sua energia de bordo, enquanto os brilhos azuis de anti-matéria gastam a energia.

Não importa o ângulo com que você entra no portal, você é depositado no centro quando sai. Isso quer dizer que se duas naves entrarem no portal ao mesmo tempo, quando elas saírem, suas moléculas se combinam acarretando em um deslocamento da matéria e uma grande explosão.

Você só pode usar portais galácticos com a autorização de seus superiores. Portanto não tente fugir se eles quiserem que você fique e batalhe.

INFORMAÇÕES NA TELA



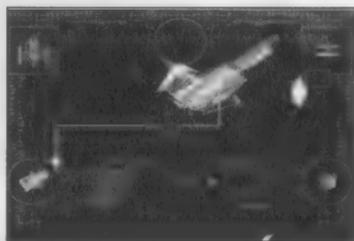
Setas

Você navega no espaço por meio de um sistema alienígena particular chamado de "Setas". Três círculos formando um triângulo ao redor de sua tela de bordo, contém setas com cores específicas. Elas rodam em uma esfera, cada uma apontando para um objeto diferente no espaço, sejam naves inimigas, naves amigas ou objetivos da missão.

Nota: Cada tipo de seta aponta para o objeto correspondente mais próximo.

Escolha uma seta para seguir, e ajuste sua direção até que ela esteja apontando diretamente para frente. Se o objeto selecionado estiver no campo de visão, você o verá à sua frente. Independente de estar visível ou não, linhas retas conectadas às setas marcam a posição do objeto designado no espaço.

Alvos



Os alvos e as setas trabalham juntos e destacam objetivos de missões e o objeto mais próximo.

Alvos e Setas possuem cores específicas:

Amarelo - Naves inimigas / Estruturas

Verde - Objetivos da missão

Roxo - Naves amigas

Mirando

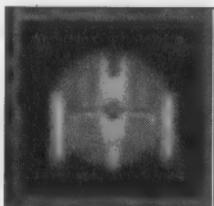
Então para atirar em um objeto em movimento, é só apontar e atirar? De jeito nenhum! Esses são objetos em movimento. Use suas técnicas de combate e julgamento humano para atirar no momento certo e você em breve estará acabando com seus oponentes.

Energia da Nave

A energia sustenta suas armas, escudos, e impulsos de emergência. Cada vez que você usar um desses, sua energia cairá. Exibidas como duas barras na parte inferior da tela, cada vez que a energia primária (a barra azul na esquerda) acabar, você perde uma parte da energia principal (a barra laranja na direita). Quando não houverem mais barras, você estará preso no espaço sem energia nem para ligar suas turbinas solares.

Nota: Sua energia não é afetada com o uso de turbinas normais ou pelo canhão comum.

Informações do Estrago e Escudos



Cada nave tem um certa resistência a estragos que seu casco pode agüentar antes de explodir. O estrago no casco pode ser causado pelo contato com outros objetos no espaço, ou mísseis e outras armas. O estrago pode ser evitado desviando, deixando-o diminuir ou aumentando os escudos eletromagnéticos.

Segure o botão C para ativar os escudos.

Quando você ativar seus escudos, qualquer ataque registra menos estrago na sua nave. Agora você pode achar um lugar seguro para deixar que o estrago diminua.

Usando o escudo, a energia da sua nave irá diminuir.

USANDO ARMAS

Você tem uma variedade de armas e itens para usar, apesar de ter uma seleção limitada a bordo. Apertando o botão C, você verá o que tem à disposição. O botão X ativa a arma selecionada. Usar uma arma irá necessariamente diminuir a energia da sua nave, exceto o canhão comum que usa a energia eletromagnética do sol. Infelizmente, eles não são muito poderosos.

BATALHAS

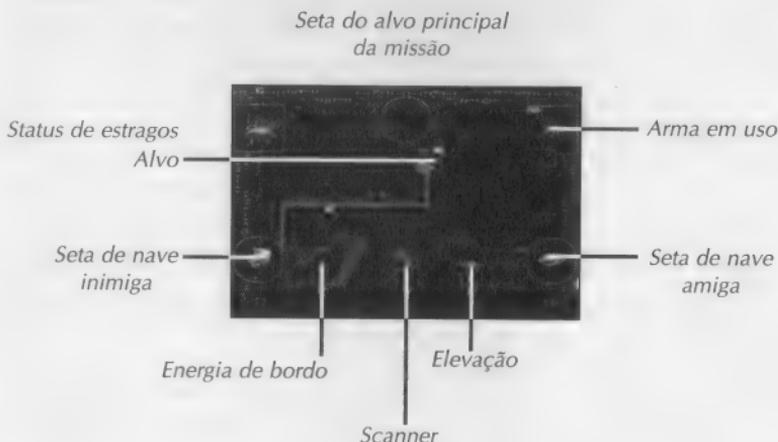
- 1) Lembre-se de seus amigos. Quando você estiver enfrentando um inimigo, você provavelmente tem um amigo do seu lado ou uma arma apontada na sua direção. Se as coisas começarem a ficar feias, fuja e espere que alguém lhe dê cobertura.
- 2) Fique longe de armas inimigas. Se você puder atacá-las pelos lados ou por trás, você poderá sobreviver. Não há lugar para a honra no espaço.

- 3) Escudos! Nunca se esqueça de quanto os escudos são importantes. Use-os com cautela para que sua energia não acabe, mas pouca energia é melhor do que ir pelos ares.
- 4) Variar sua velocidade é essencial. Aumente a velocidade para ficar na posição certa, diminua para abater uma nave inimiga e em seguida acelere novamente em outra direção para evitar que uma nave Ovon, que com certeza terá sua nave na mira.

TRAVA DE MÍSSEIS

Outras naves possuem armas semelhantes que usam contra você. Quando um míssil inimigo estiver na sua direção, o indicador ao lado de seu escudo começa a piscar em vermelho. Isso identifica que há um míssil travado indo na sua direção. Uma boa hora para ativar seus escudos.

BOISÃO DE ARMAS



Em certos momentos, sua missão envolve defender sua nave mãe contra bases fixas conhecidas como Bolsões de Armas. É um papel mais limitado, mas que realmente permite que você acabe com alguns Ovons sem sair do lugar. Apenas deixe seus dedos sobre os comandos de tiro e escudo. Mas não esqueça de ficar atento para naves Ovons que estiverem atacando, senão você e sua nave mãe virarão fogos de artifício.



Nessa posição você deve sempre tomar cuidado com seu ponto cego. Você não possui espelhos retrovisores ou refletores laterais para olhar. Se uma nave passar por você para dentro de seu ponto cego, você irá tornar-se um alvo fácil.

BOMBARDEIOS

Quando você estiver em um bombardeio, a concentração é essencial. Mire no alvo em questão, acelere, deixe cair a bomba e saia do caminho. A bomba continua ao longo de sua trajetória original e com sorte, haverá uma enorme explosão em seu espelho retrovisor. Se você tivesse um.

RAIO TRATOR



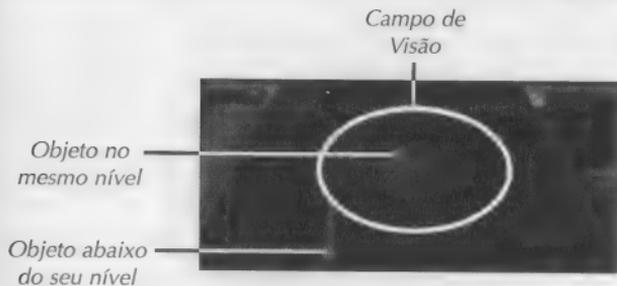
Poder de Tração! Se a sua missão for a de arrastar algo de um lugar para o outro, este é o dispositivo que você precisa. Chegue perto, selecione seu raio trator e ative-o. Apertando-se o botão X, você agarra o objeto em questão, possibilitando que você o arraste levando-o ao lugar desejado. Se você precisar desativar o raio trator devido ao perigo a caminho, simplesmente selecione outra arma. Tenha cuidado, se você estiver viajando a alta velocidade, desativar o raio trator pode levá-lo a chocar-se com o objeto que você está levando.

Se você viajar por um portal galáctico, o raio é desativado, e você deve reativá-lo quando chegar à outra extremidade. Se você não fizer isso, você continuará indo direto em sua direção e BOOM! Reduzindo a velocidade antes de entrar em um portal pode ajudar a evitar este choque.

SCANNER

Seu Scanner mostra a que distância os objetos estão. Sua posição é no centro do Scanner. Você pode ver objetos a sua frente, atrás e dos lados.

Cada objeto é representado como um ponto verde, amarelo ou roxo. Uma trilha abaixo do objeto significa que o objeto está mais alto que você.



VISÕES DE BATALHA

Como você vê o mundo?

O botão Z muda sua visão de batalha, ativando uma luz espaço-tempo de dentro de sua nave, para frente, trás ou para os lados.

COMO PARAR DE MORRER A TODA HORA

Se alguém estiver atirando em você, ative seus escudos. Se você estiver se movendo na direção de algo muito rápido, diminua a velocidade. Se o seu aviso de trava de mísseis começar a piscar, ative o escudo. Se o círculo vermelho na imagem da nave aumentar, ative seus escudos. Se você estiver sendo atacado por todos os lados, aumente a velocidade e fuja. A não fique batendo nas paredes dos portais toda vez que você entrar.

Descansando

Apertando o botão Start ativará o Stasis, uma pequena passagem para romper a continuidade do espaço-tempo. Dessa posição, você pode desistir da missão e voltar ao menu principal, continuar a missão ou recomeçar a missão que você estava jogando.

Ejetar

Aperte os botões Start, A, B e C ao mesmo tempo para desistir da missão.

INFORMAÇÕES DA MISSÃO

Ao final da missão ou após sua destruição, você receberá informações da missão, listando sua performance e as consequências de suas ações.

ARMAS

Você possui uma arma secundária que está sempre ativada. Você pode também ter uma série de armas primárias para escolher, dependendo de sua nave e missão.

A arma secundária, o canhão comum, é ativada apertando-se o botão A. Ele não gasta energia, porém seu poder e alcance são limitados.

✓ Para selecionar uma das armas primárias mostradas na Tela, aperte o Botão C.

A arma primária atualmente ativada, é disparada apertando-se o botão X. As armas disparam na direção da sua mira. Os mísseis travam no alvo quando este está ao alcance.

Se você tiver um número limitado de armas, como bombas e mísseis, um número ao lado da arma indicará quantas unidades restam.

CONHEÇA SUAS ARMAS

Canhão Comum

Uso: Mire e atire

Eficiência Energética: Auto sustentável

Alcance: Curto/Médio

Estrago: Leve / Nível I

Fabricante: FROJENT ARMOURY INC.

Classe de Arma: Canhão

Descrição: O canhão comum está incluído em quase todas as naves da tropa Repton. Este canhão tem sua própria fonte de energia, e não usa a energia da nave.

Canhão Laser

Uso:	Mire e atire
Eficiência Energética:	Alta
Alcance:	Curto / Médio
Estrago:	Médio / Nível I
Fabricante:	NOVAC ARMOURY INC.
Classe de Arma:	Canhão
Descrição:	Não exatamente um laser, mas uma matriz de energia. O canhão laser é a arma mais usada pela esquadra Repton, devido à sua alta velocidade. O canhão laser, devido ao seu estrago causado e à sua velocidade, necessita de muita energia.



Canhão de Plasma

Uso:	Mire e Atire
Eficiência Energética:	Baixa
Alcance:	Curto / Médio / Longo
Estrago:	Pesado / Nível I
Fabricante:	NOVAC ARMOURY INC.
Classe de Arma:	Canhão



Descrição: O canhão de plasma destrói em dois estágios: primeiro ele engloba a nave, e em seguida ele implode destruindo a nave instantaneamente. Os tiros do canhão de plasma são muito poderosos, porém lentos e necessitam de muita energia

Canhão de Fragmentação

Uso: Mire e Atire



Eficiência Energética: Alta

Alcance: Curto / Médio

Estrago: Pesado / Nível I

Fabricante: REPTON WEAPONS DIV.

Classe de Arma: Canhão

Descrição: O canhão de fragmentação é uma arma de difícil uso, mas quando você aprender a usá-la, ela pode ser a arma mais mortal do arsenal Repton. Os projéteis explodem ao contato, lançando centenas de fragmentos menores voando para fora. Isso dá uma grande área de estrago, eficiente durante dois segundos.

Mísseis Teleguiados

Uso:	Trave e atire
Eficiência Energética:	Auto Sustentável
Alcance:	Longo
Estrago:	Pesado / Nível II
Fabricante:	REPTON WEAPONS DIV.
Classe de Arma:	Míssil

Descrição: Os mísseis teleguiados são o mais eficiente sistema de mísseis atualmente empregado pela tropa Repton. Os mísseis são carregados com os mais avançados softwares de reconhecimento inimigo e navegação, e somente travam em uma nave inimiga.



Fazedor de Janelas

Uso:	Trave e atire
Eficiência Energética:	Auto Sustentável
Alcance:	Médio
Estrago:	Médio / Nível II
Fabricante:	REPTONS SPECIAL PROJECTS DIV.
Classe de Arma:	Míssil



Descrição:

Esta arma recebe este nome devido ao número de pilotos repton que morreram em sua fase final de testes. Este míssil não possui nenhum tipo de software de reconhecimento inimigo a bordo e ele trava na nave mais próxima.

Foguetes Berrantes**Uso:**

Mire e Atire



Eficiência Energética: Auto Sustentável

Alcance: Curto / Médio

Estrago: Pesado / Nível II

Fabricante: REPTON WEAPONS DIV.

Classe de Arma: Foguete

Descrição:

Esses foguetes são um sistema poderoso de armas de múltiplo alcance. Quando em situações de combate próximo, são uma boa solução. Eles também são eficientes contra alvos fixos a médio alcance.

Mísseis de Escolta

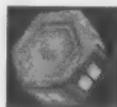
Uso:	Atiro e Esqueça
Eficiência Energética:	Auto Sustentável
Alcance:	Longo
Estrago:	Pesado / Nível III
Fabricante:	REPTONS WEAPONS DIV.
Classe de Arma:	Mísseis Pesados

Descrição: Esses mísseis tem o nível de estrago causado semelhante ao do Cubo de Julgamento. Foram projetados para serem usados juntamente com outra arma primária para alvos inimigos maiores. Esses mísseis só disparam quando ao alcance de alvos inimigos.



Bombas de Vírus

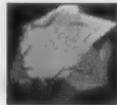
Uso:	Mire e Atire
Eficiência Energética:	Auto Sustentável
Alcance:	Médio
Estrago:	Leve / Nível II
Fabricante:	REPTON SCIENCE DIV.
Classe de Arma:	Bomba



Descrição: As bombas de vírus são usadas contra naves maiores antes do bombardeio principal. Com o contato, a bomba de vírus invade os computadores de defesa do inimigo desativando completamente as defesas ou tornando-as mais fracas.

Bombas Reitoras

Uso: Mire e atire



Eficiência Energética: Auto Sustentável

Alcance: Médio

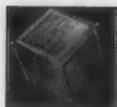
Estrago: Pesado / Nível III

Fabricante: NOUVAC ARMOURY INC.

Classe de Arma Bombas Pesadas

Descrição: Essas bombas são mais usadas contra destroyers ou naves mãe. Essas armas carregam uma quantidade enorme de explosivos, e se usado corretamente, um único bombardeio pode destruir sessões inteiras de uma nave inimiga.

Cubo de Julgamento



- Uso:** Mire e atire
- Eficiência Energética:** Auto Sustentável
- Alcance:** Curto
- Estrago:** Muito Pesado/ Nível IV
- Fabricante:** REPTON SPECIAL PROJECTS DIV.
- Classe de Arma:** Bombas Pesadas
- Descrição:** Usado principalmente contra bases de setores e naves grandes, o Cubo de Julgamento é a arma mais poderosa no arsenal atual Repton. Essa arma começou a ser projetada após o primeiro encontro com o a estação do setor classe Iris. Essa arma ainda não foi testada em um cenário de combate.

Dispositivo de Disfarce



- Uso:** Ativar e desativar
- Eficiência Energética:** Muito Baixa
- Alcance:** Nenhum
- Estrago:** Nenhum
- Fabricante:** REPTON SPECIAL PROJECTS DIV.
- Classe de Arma:** Nenhuma

Descrição:

Este acessório pode ser carregado em qualquer nave, desde naves de combate até bombardeiros, permitindo invisibilidade contra os inimigos. Este acessório só pode ser usado durante curtos períodos de tempo devido à imensa quantidade de energia que ele utiliza.

Raio Trator

Uso:

Ativar e Desativar



Eficiência Energética: Alta

Alcance: Curto

Estrago: Nenhum

Fabricante: REPTON SCIENCE DIV.

Classe de Arma: Canhão

Descrição:

O raio trator pode ser usado em qualquer tipo de nave. Os carregamentos variam de acordo com o tamanho da nave que o possui. O raio trator tem alcance de até 450 metros.

Ataque Darklight

Uso:

Desconhecido

Eficiência Energética: Desconhecido

Alcance: Desconhecido

Estrago: Desconhecido



Fabricante:	Desconhecido
Classe de Arma:	Desconhecida
Descrição:	Nenhuma informação disponível no momento.

CRÉDITOS

RAGE SOFTWARE

Programação:	Tony Pomfret, John McMurray
Arte do Jogo:	Andy Johnson, Ian Rickard
Som e Música:	Steve Lord
FMV:	Andy Rixon, Charles Davies
Design:	Scott Johnson
Gerente do Produto:	John Heap

ELECTRONIC ARTS

Produtor:	David Amor
Produtor Associado:	Alex Camilleri
Gerente do Produto na Europa:	Ann Williams
Gerente do Produto na América do Norte:	Albert Penello
Produção de Vídeo:	Jason Lord
Produção de Audio:	Chris Nicholls
Engenheiro de Som:	Bill Lusty
Trilha Sonora:	Chris Nicholls, Adele Kellett

Gravação de Voz e pós Produção:	Bill Lusty
Animação:	Michael Paul Cottam, Chris Battson, John Miles, Phil Mellor
Animação do Logotipo de Eletronic Arts:	Jessica Neerpasch
Supervisor do Grupo de Testes:	Matt Price
Testador Chefe:	Rob Charlish
Testes:	Darren Tuckey
Supervisor do Teste de Idioma:	Simon Davison
Testadores de Idioma:	Sylvain Caburrosso, Lionel Berrodier, Gilbert Tarin-former, Stephan Graffin, Marco Mele, Jean-Philippe Monié, Frédérick Reitz, Xavier Plagnal, Christopher Horwood, Laurent Gibert, Franck Badin
Supervisor de Qualidade:	Richard Gallagher
Gerente de Localização do Projeto:	Carol Aggett
Design Gráfico / Layout da Documentação:	Anita Legg
Garantia de Qualidade:	Gus D'Amaro
Documentação:	Rich Johnston
Falas do Jogo:	Art Malik

Supervisor de EASM QA:	Joel Knutson
EASM QA:	Lambert Doria, Steven Cabana
Documentação de EASM QA:	Marco Garcia
Agradecimentos Especiais:	Danny Isaac, Paul Hughes, Brian Marshall, Dan Blackstone, David Byrne, Duncan Backus, Patrick Bradshaw, Alex Carloss, Billy Cain, David Swofford, Rick Ponds, Geoff Graber, Lennox Ong, James Nolan, Justin Rae

MANIPULANDO SEU CD

- O Compact Disc do Sega CD destina-se exclusivamente para o uso no Sega CD.
- Não flexione o CD. Não toque em sua superfície, e evite sujá-la ou raspá-la.
- Não deixe o CD sob a luz direta do Sol, nem próximo a qualquer fonte de calor.
- Guarde sempre dentro de seu estojo de proteção.

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

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

a) 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

b) 90 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 reparo gratuito 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, 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 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 cabos 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

NºCO 314 135237

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. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP

CEP 04045-003 - Tel. (011) 5071-1331

© Rage Software Ltd. Darklight Conflict, Electronic Arts
e o logotipo Electronic Arts são marcas ou marcas registradas
de Electronic Arts nos Estados Unidos e/ou outros países.
Todos os direitos reservados.

TECTOY

SEGA