



DEADLY SKIES

TM

CAPÍTULO 01 PRÓLOGO

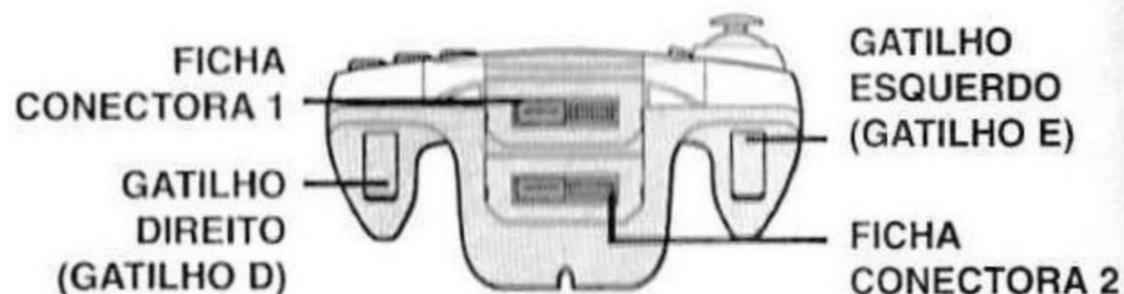
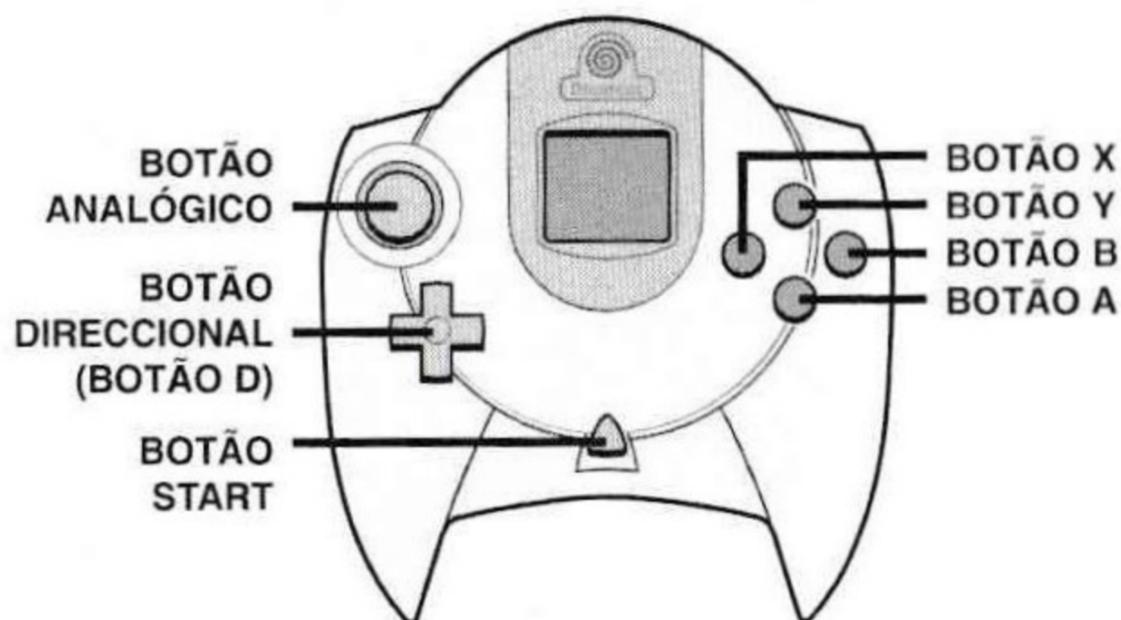
A REPUBLICA FEDERAL DE ZABAYRAL, uma nação pacífica que nunca manteve um exército, foi desintegrada pouco a pouco devido à crescente tensão étnica durante a Guerra Fria. Os habitantes, que anteriormente viviam em harmonia, estabeleceram novas fronteiras no país de acordo com a fé religiosa, e começaram a ver-se como inimigos.

Os seus habitantes viviam prosperamente graças às ricas reservas minerais, e preferiam deixar o trabalho pesado para outros. Sempre dependeram da sua riqueza para se defender, contratando mercenários para protegerem o seu país, mas a divisão da nação foi muito rápida. E da noite para o dia, as pessoas que tinham sido meros camponeses, tornaram-se inimigos.

Nove anos depois, foi iniciada uma revolução liderada por forças que pretendiam a unificação nacional, na Republica de Klonne, no norte. A revolução deu lugar a uma guerra civil que rapidamente se espalhou pelo território que um dia tinha sido a Republica Federal de Zabayral. As forças de unificação nacional foram ganhando terreno, e estão a preparar-se para invadir a última republica independente, a Laconia.

Deadly Skies, uma organização estrangeira de defesa de mercenários contratada pela REPUBLICA DA LACONIA, começou a recrutar novos pilotos para lutar contra o exército de unificação nacional.

CAPÍTULO 02 UTILIZAR O COMANDO



CONTROLO DE PRINCIPIANTE

Gatilho D - Aumenta Velocidade

Gatilho E - Diminuir Velocidade

Botão Analógico - Controlo do Avião

Botão Direccional (Botão D)

Para cima - Mudar Alvos

Para baixo - Ligar/Desligar Monitor de Mapa de Área mais Vasta

Botão Start - Ligar/desligar Pausa

Botões Y + B - Mudar Perspectivas

Botão A - Lançar Mísseis

Botão X - Disparar Metralhadoras

PRECAUÇÕES DURANTE A UTILIZAÇÃO DO COMANDO:

Tem o cuidado de não premir ou mover o Botão Analógico e/ou Gatilhos E/D ao ligares a unidade. Mover o Botão Analógico ou os Gatilhos irá interferir com o posicionamento correcto, e poderá provocar erros no jogo. Este software é para ser utilizado somente por um jogador. Antes de ligares a unidade, certifica-te de que o periférico do comando está inserido na Porta de Controlo A da unidade Dreamcast.

CONTROLO DE PERITO

Gatilho D - Movimento Horizontal para a Direita

Gatilho E - Movimento Horizontal para a Esquerda

Botão Analógico - Controlo do Avião

Botão Direcional (Botão D)

Para cima - Mudar Alvos

Para baixo - Ligar/Desligar Monitor de Mapa de Área mais Vasta

Botão Start - Ligar/desligar Pausa

Botão Y - Aumentar Velocidade

Botão B - Diminuir Velocidade

Botão A - Lançar Mísseis

Botão X - Disparar Metralhadoras

Neste jogo podes jogar o modo Principiante ou Perito, mas o parâmetro por defeito é o modo Principiante. Para mudar para Perito, depois de teres ganho alguma experiência, vai a "Controller" no menu "Options". Aqui também podes configurar a função dos botões a teu gosto.

CAPÍTULO 03 ECRÃ DO JOGO

1) MEDIDOR DO VECTOR DE VELOCIDADE

Posicionado no centro do horizonte do avião, este medidor indica a direcção do nariz em que o teu avião se dirige.

2) ALCANCE DO MÍSSIL

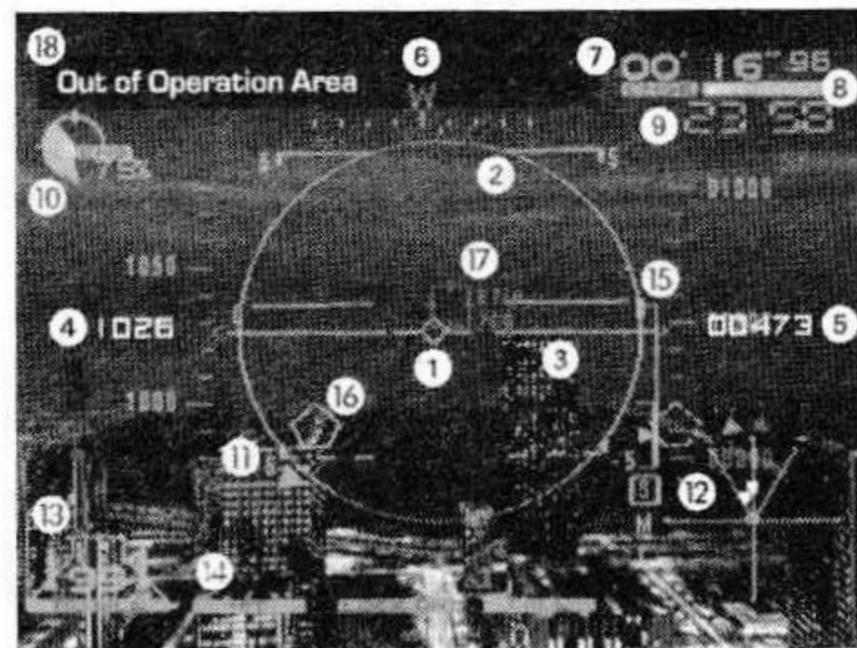
Indica o alcance actual do míssil que vais disparar. Contudo, não poderás utilizar o sistema do seguimento do objectivo quando a distância do alvo for muita, mesmo que pareça estar ao alcance.

3) HORIZONTE DO AVIÃO

Indica o horizonte referente ao avião. Juntamente com a linha de contraste do habitáculo, esta opção proporciona o ângulo lateral (inclinação para a esquerda/direita) e ângulo de arfagem (inclinação para cima/baixo).

4) VELOCÍMETRO

Indica a velocidade actual do avião. O indicador normal encontra-se em km/h (quilómetros), mas isto pode ser alterado para kt/h (nós).



5) ALTÍMETRO

Indica a altura (altitude) a que voa o avião. O indicador normal encontra-se em metros, mas isto pode ser alterado para pés.

6) DIRECÇÃO

Indica a direcção do nariz. O indicador normal encontra-se em NEWS (norte, este, oeste, sul), mas isto pode ser alterado para graus.

7) CRONÓMETRO

Indica o tempo limite para cumprir a missão. Dependendo da missão, é também indicado o tempo que ultrapassaste.

8) MEDIDOR DE DANOS

Indica o nível de danos infligidos no avião. Quando o medidor chegar a zero, o avião despenha-se e perde-lo.

9) RELÓGIO

Exibido apenas quando necessário para uma determinada missão.

10) MEDIDOR DE PRESSÃO DO MOTOR

Indica o rendimento do motor.

11) INDICADOR DE INIMIGO

Indica a direcção do inimigo a ser perseguido.

12) RADAR

Indica tudo o que há ao teu redor no avião. Dependendo da posição do avião inimigo, mostrará automaticamente mudanças entre S (pouca distância), M (média distância) e L (muita distância). Todos os aviões inimigos aparecem normalmente no radar, a não ser que estejam activas condições especiais (mau tempo, resistência do radar do avião inimigo, etc.).

OBJECTOS NO RADAR

Cada tipo de objecto (quadrados ou triângulos) que aparecem no radar tem um determinado significado.

CORES

Vermelho: Alvo (inimigo que deve ser eliminado para cumprir a missão)

Amarelo: Inimigo (inimigo que não se encontra na mira)

Azul: Aliado

Verde: Item que não deve ser atacado

FORMAS

Triângulo: Indica um avião. O triângulo aparece maior quando o avião do inimigo está a uma altitude superior do que o teu, enquanto que aparece mais pequeno se o inimigo estiver a uma altitude inferior.

Quadrado (grande): Item no solo, ou vários objecto.

Quadrado (pequeno): Indica um míssil. Os mísseis lançados pelo teu avião aparecem a branco, enquanto que os lançados por aviões inimigos aparecem a amarelo.

DESIGNADOR DE ALVO

Dependendo da missão, aparecerão três tipos de triângulos no radar. Estes triângulos representam os objectos que estão mais próximos do teu avião.

Laranja: O avião mais próximo que tens de destruir.

Vermelho: Outros alvos a destruir sem ser o avião mais próximo.

Azul: O avião aliado mais próximo.

13) CONTADOR DE MÍSSEIS

Indica o número de mísseis restantes no quadro. Um míssil encontra-se no modo de lançamento quando o símbolo do míssil por cima do número está iluminado. Se o símbolo do míssil não estiver iluminado, isto significa que um míssil está a ser preparado para se lançado, e ainda não pode ser lançado.

14) INDICADORES DE MENSAGEM

Os indicadores aparecem por baixo do ecrã quando é necessário. Estes são os quatro tipos diferentes de indicadores.

Missile (Míssil): É sempre mostrado por baixo do Contador de Mísseis, e pisca quando um míssil inimigo está a aproximar-se.

Hit (No Alvo): Pisca quando o teu míssil atingiu com sucesso um inimigo.

Lock-on (Sistema de Seguimento): Pisca a verde quando o teu sistema de seguimento captou um avião inimigo, ou a vermelho quando um inimigo o sistema de seguimento captou o teu avião.

Call (Chamada): Aparece iluminado quando é recebida alguma forma de comunicação, e depois começa a piscar. Desliga-se quando a comunicação tiver sido completada.

15) RADAR DE ALCANCE DE SISTEMA DE SEGUIMENTO

Indica a distância entre o teu avião e o alvo seleccionado (será explicado mais à frente). Quando a distância do teu avião torna-se mais pequena, o triângulo desce. Quando o triângulo entra na linha mais grossa, o sistema de seguimento está activado (a distância é suficientemente próxima para seguir).

16) LINHA DE CONTRASTE DE INCLINAÇÃO LONGITUDINAL

Move-se dependendo da inclinação do avião, e indica a extensão e direcção na qual o avião está a inclinar. Um ângulo positivo (inclinação para cima) é indicada por uma linha grossa, e um ângulo negativo (inclinação para baixo) é indicada com uma linha descontinua.

17) ALVO

Quando o inimigo se aproxima do teu avião no ecrã aparecerá marcado. Há três tipos de marcas, que mudam de acordo com as condições relevantes.

MARCAS

A forma da marca muda dependendo do tipo de alvo. Os quadrados indicam aviões, e os pentágonos indicam objectos no solo.

- 1) O sistema de seguimento está activado.
- 2) Dentro do alcance do míssil.
- 3) No ecrã, mas ainda não está no alcance do míssil.

As cores mudam para vermelho quando um avião inimigo entra no raio de acção do teu sistema de seguimento

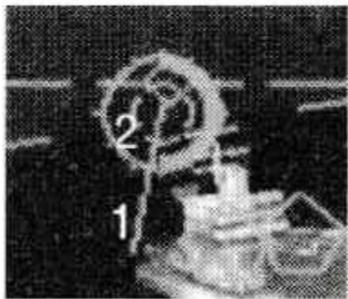
18) CAPTAÇÃO DE MENSAGEM

Aparece quando alguma forma de comunicação chega ao teu avião.

19) MIRA

Aparece quando a distância de um inimigo dentro do raio de acção do sistema de seguimento declina para um determinado ponto. Os inimigos são fáceis de atingir com os disparos da metralhadora quando posicionados no centro da mira.

VISTA ALARGADA

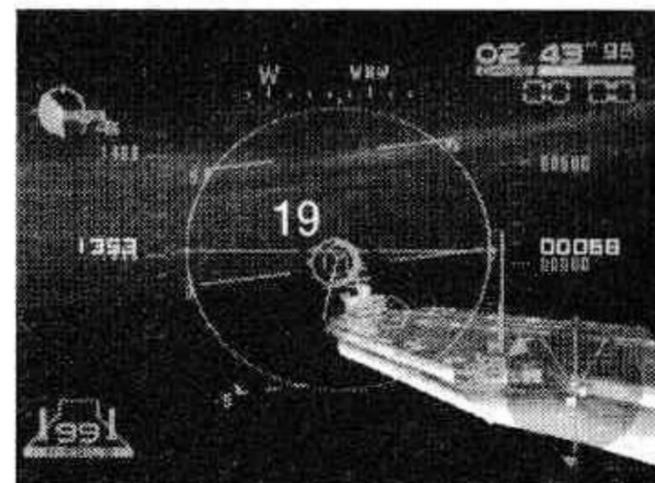


1) Percurso do disparo

Indica a linha projectada de um disparo de metralhadora.

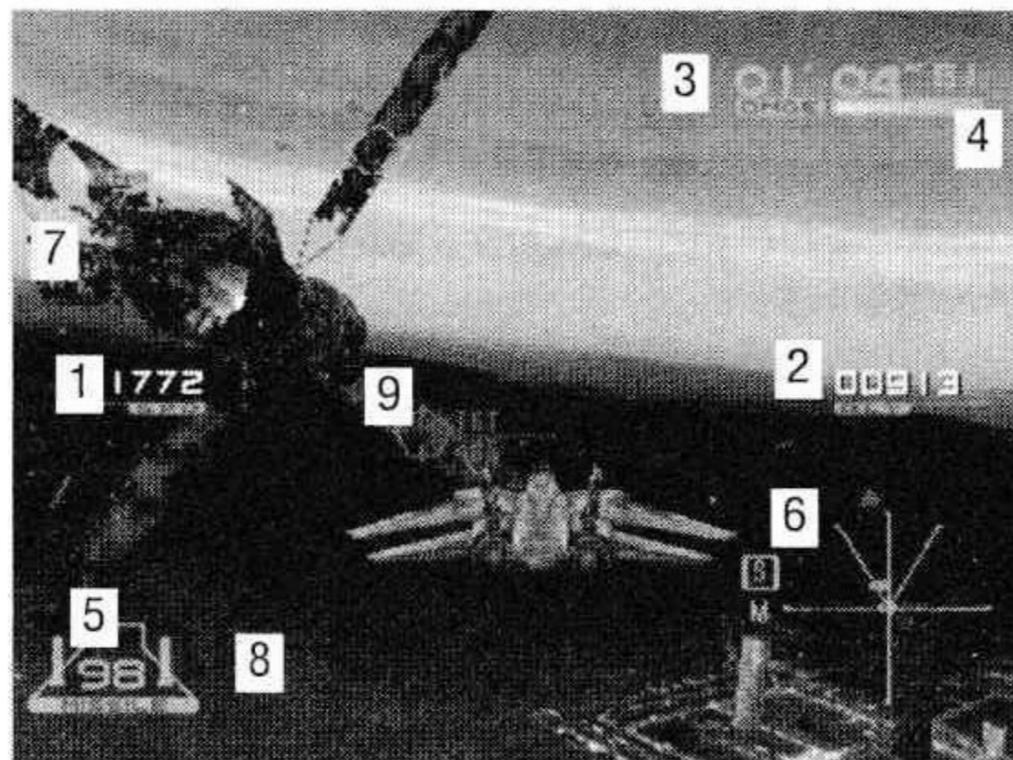
2) MIRA

Mira das metralhadoras. Os inimigos são fáceis de atingir quando posicionados no centro da mira. Aparece também uma distância em metros, indicando a distância dos inimigos nas proximidades.



VISTA TRASEIRA

- 1) Velocímetro
- 2) Altímetro
- 3) Cronómetro
- 4) Medidor de danos
- 5) Contador de Mísseis
- 6) Radar
- 7) Medidor de Pressão do Motor
- 8) Indicador de Mensagem
- 9) Alvo



O relógio e as captações de mensagem são indicadas quando necessário.

OUTROS AVISOS E MENSAGENS DE AJUDA:

CAUTION - CUIDADO

PULL DOWN - DESCE (BAIXA O NARIZ DO AVIÃO)

STALL - PERDA DE VELOCIDADE

OUT OF OPERATION AREA - FORA DA ÁREA DE OPERAÇÕES

BINGO!! - BINGO !! (EM CHEIO)

BREAK NOW! - ACELERA MAIS!

MISSION FAILED - MISSÃO FRACASSADA

MISSION ACCOMPLISHED - MISSÃO CUMPRIDA

SHOOT DOWN!! - DESTRÓI-O

REGRAS

A tua missão não é cumprida quando ocorrerem quaisquer das quatro condições em baixo mencionadas. Contudo, dependendo da missão, poderás de ter de cumprir mais condições. Verifica com cuidado o ecrã Comunicação.

- 1: O Medidor de Danos no zero.
- 2: Despenhaste-te, na terra ou no mar
- 3: Circulando fora do espaço aéreo de operações
- 4: Excedendo o tempo da operação

REPETIÇÃO

No final de uma missão, o progresso do jogo pode ser revisto. Prime o Botão Start para veres a repetição. O Ecrã de Informação aparece depois de uma missão cumprida com sucesso, indicando as pontuações obtidas durante a missão e créditos ganhos.

Se destruíres um avião inimigo utilizando somente as metralhadoras, ganhas um bónus técnico, ou seja, uma compensação dupla.

CAPÍTULO 04 INICIAR O JOGO

EXPLICAÇÃO SOBRE COMO INICIAR

Coloca o CD-ROM correctamente na unidade principal Dreamcast, e liga-a. Se o Botão Start for pressionado durante o ecrã de título, aparecerá o Menu. No Menu, por favor, faz as tuas selecções com o Botão Analógico, e confirma-as com o Botão Start ou o Botão A.

NEW GAME

Inicia o jogo. escolhe o nível de dificuldade: Very Easy (Muito Fácil), Easy (Fácil), Hard (Difícil), Very Hard (Muito Difícil), e confirma com o Botão Start ou o Botão A.

LOAD GAME

Carrega dados de um jogo previamente gravado. Confirma a selecção de dados com o Botão A. Depois, escolhe a tua missão e confirma. As selecções são feitas com o Botão Analógico, e as confirmações com o Botão A. Quando terminares uma missão, podes escolhe-la as vezes que quiseres.

CAUIDADO:

Quando jogares Deadly Skies, insere sempre a Visual Memory contendo dados de jogos gravados ANTES de ligares a consola.

CAPÍTULO 05 MENU PRINCIPAL

DESCRIÇÕES DAS VÁRIAS SELECÇÕES

Este ecrã permite a selecção de Briefing (Comunicação), Shop (Loja), Options (Opções), Load (Carregar) e Save (Gravar).

LOAD

Carrega os dados do jogo anteriormente gravado. Selecciona os dados, e confirma com o Botão A.

SAVE

Grava os dados do jogo actual. Selecciona o ficheiro no qual pretendes gravar os dados, e confirma com o Botão A.

- É necessário o uso da Visual Memory (vendida em separado) para gravar ficheiros. São necessárias, pelo menos, 14 blocos vazios na Visual Memory para executar uma gravação.
- Certifica-te de que não desligas a consola nem removes a Visual Memory ou o Comando durante uma gravação ou carregamento.

CAPÍTULO 06 COMUNICAÇÃO

CONTEÚDO DA MISSÃO

Selecciona "Briefing" no ecrã do Menu Principal para accionar o ecrã Comunicação. Este ecrã apresenta uma explicação da missão e alvos. Depois, aparecerá "Take Off" (Descola); prime o Botão A. Isto acciona o ecrã Escolher Avião no qual podes escolher o teu avião.

CAPÍTULO 07 LOJA

COMPRA E VENDA DE AVIÕES

Selecciona "Buy" para comprar um novo avião novo, ou "Sell" para vender. Usa o Botão Analógico para escolher o avião a ser comprado ou vendido, e confirma com o Botão A. A variedade de aviões disponíveis aumenta à medida que o jogo progride. Nota que o teu F-5E original não pode ser vendido.

CREDIT: Dinheiro que podes gastar.

PRICE: Preço do avião.

MODEL: Tipo do avião.

PERFORMANCE: Um avião é definido pela sua classificação de performance em baixo. Quanto maior for o indicador, maior a sua performance. Os aviões silenciosos são marcados com a palavra "Stealth".

SPEED

Indica a velocidade máxima do avião.

POWER

Indica a capacidade de aceleração do avião e potência das armas.

DEFENCE

Indica a durabilidade do avião.

MOBILITY

Indica a capacidade geral do avião em relação a condução, travagem, etc.

CAPÍTULO 08 OPÇÕES

VÁRIAS DEFINIÇÕES

DEFINIÇÕES DO PAINEL DE CONTROLO (HUD)

Permite ajustar as definições do jogo.

Color: Coloca a cor do HUD em verde ou laranja.

Highlight: Destaca as cores do alvo.

Direction: Selecciona NEWS (norte, este, oeste, sul) ou graus para o indicador de direcção do HUD.

Range Units: Selecciona [m, km/h] ou [ft, kt/h] para as unidades de distância e velocidade.

Captions: Liga ou desliga o indicador de mensagens durante o jogo.

Initialize: Para voltar às definições de jogo iniciais.

Exit: Para voltar a Opções.

CONTROLLER

Permite ajustar as definições do comando.

Button Type: Escolhe manejo de Novice (principliante) ou Expert (Perito).

Pitch Up/Down: Ajusta a inclinação para cima/baixo do Botão Analógico.

Custom Buttons: Atribui funções a botões. (Nota que as definições do Gatilho E/D não podem ser alteradas.)

Init. Button: Para voltar às definições de botão iniciais.

Initialize: Para voltar às definições de comando iniciais.

Exit: Para voltar a Opções.

SOUND

Permite ajustar definições de som.

BGM Volume: Usa o Botão Analógico para determinar o volume da música do jogo.

SE Volume: Usa o Botão Analógico para determinar o volume dos efeitos sonoros do jogo.

Mission BGM: Liga ou desliga a música do jogo.

Sound Mode: Selecciona som em Estéreo ou Monaural.

VM Sound Out: Selecciona se queres ou não ouvir efeitos sonoros da Visual Memory.

Initialize: Regressa às definições de som iniciais.

Exit: Regressa a Opções.

RANKINGS

Permite visualizar as melhores classificações de acordo com o nível de dificuldade.

EXIT

Volta ao Menu Principal.

CUIDADO A TER QUANDO TERMINARES O JOGO:

Após teres terminado de jogar, mas antes de desligares a consola, por favor, abre a tampa do disco e retira o disco depois de ter parado de rodar. Somente depois é que deves desligar a consola. O disco irá rodar continuamente se a consola for desligada em primeiro lugar, e o disco pode ser danificado quando for removido.

CAPÍTULO 09 GUIA DOS AVIÕES (1)

DESCRIÇÃO GERAL DOS AVIÕES DISPONÍVEIS

1. F-5E TIGER II

Este avião de caça peso pluma é muito fácil de pilotar e tem uma estrutura simples e altamente fiável. É usado actualmente pelas forças aéreas de mais de 20 países, e continua a ser modernizado.

2. F-4E PHANTOM II

Usado anteriormente pelos países ocidentais como avião de caça principal. A sua forma aerodinâmica e a quantidade de munição que suporta fazem dele um avião ideal para o ataque e contra-ataque aéreo.

3. A-10 THUNDERBOLT II

Os dois motores turbo montados na fuselagem permite-lhe ataques próximos do solo e dá-lhe uma aparência distinta. As suas metralhadoras com cartuchos de 30mm e a capacidade de conter armas de larga escala permite-lhe uma potência de disparo inigualável.

4. F-117 NIGHTHAWK

O primeiro avião de caça silencioso, desenvolvido em segredo. A sua forma angular sacrifica a agilidade, mas as suas capacidades silenciosas são compensadoras.

5. F-14D TOMCAT

O avião de caça mais utilizado pelo Exército Americano. Com diferentes capacidades de ataque, um longo raio de actividade, e manejo superior, fizeram dele o avião de caça mais preferido no mundo durante a década de 80. Contudo, é utilizado cada vez menos.

CAPÍTULO 10 GUIA DOS AVIÕES (2)

DESCRIÇÃO GERAL DOS AVIÕES DISPONÍVEIS

1. F-22 RAPTOR

Eleito como o avião de caça da próxima geração, substituindo o F-15 de acordo com o plano ATF da Força Aérea Norte-americana. Altamente fácil de pilotar e equipado com sistema silenciador, este avançado avião irá dominar os céus durante muitos anos.

2. MIG-21 FISHBED

Este pequeno e leve avião, é muito fácil de pilotar e de manejar. Foram vendidos mais de 10.000 destes aviões de

caça por todo o mundo e continua a desempenhar um papel de liderança nos países desenvolvidos.

3. MIG-29 FULCRUM

Igual ao Su-27, este avião de caça leve foi concebido para contra-atacar o F-15 e o F-16. Com forte manobrabilidade graças ao seu pequeno tamanho e forma aerodinâmica, é sem dúvida um grande rival para os países ocidentais.

4. F-16 FIGHTING FALCON

Este avião de caça leve é um bom exemplo dos aviões de um só motor e um só assento utilizados nos países ocidentais. Este avião utiliza tecnologia de vanguarda.

5. S-37 BERKUT

Este novo protótipo de avião de caça tem uma forma estranha e foi desenvolvido na Rússia. É muito fácil de manobrar, graças à forma invulgar das asas e, por isso, é o avião de caça mais temido do mundo.

CAPÍTULO 11 APRESENTAÇÃO DOS NÍVEIS

UMA INTRODUÇÃO ÀS MISSÕES INICIAIS DO JOGO

MISSÃO 01

O que se pensa ser um esquadrão de grandes bombardeiros de Zabayral penetrou o espaço aéreo de Laconia. A tua missão é destruir completamente os bombardeiros B1 inimigos que invadiram os céus da cidade de Naxos.

MISSÃO 02

As tuas forças receberam informações de que a frota inimiga principal encontra-se nas Ilhas Despard (localizadas nos mares controlados pela Laconia) preparando-se para uma invasão. Destrói completamente os navios que convergem de todas as direcções.

MISSÃO 03

A maior base de fornecimento militar do teu exército foi capturada pelas forças de Zabayral. A tua missão é reconquistar as fabricas desactivadas pelo inimigo. Ataca e destrói as instalações terrestres e os camiões de combustível.

CAPÍTULO 12 TÉCNICAS E DICAS

QUANDO PILOTARES UM AVIÃO

Se te perderes, prime o Botão Direccional para baixo para accionar um mapa.

As setas vermelhas na periferia do teu radar indicam as posições dos alvos livres.

DURANTE O COMBATE

Lança mísseis depois da mira ficar vermelha.

Quando aparecerem várias miras, prime o Botão Direccional para cima para mudar de alvos.

As metralhadoras são muito eficazes quando a mira aparece no HUD.

A **Game Over** já rebentou na Net. Nesta mini-revista semanal – em formato newsletter –, dedicada aos jogos PC, Dreamcast, PlayStation e Nintendo64, pode contar com as mais frescas notícias da semana, críticas aos títulos mais falados, informação sobre onde ir buscar as mais importantes patches e drivers, muitas dicas e ficará a conhecer as datas de lançamento para o mercado nacional dos mais esperados jogos do momento.

Para todas as sextas-feiras receber, **completamente grátis**, a **Game Over** no seu e-mail, basta dar uso ao browser, ir até <http://jogos.sapo.pt/gameover.html> e inscrever-se.

Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epilético. Certas condições podem induzir sintomas epiléticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe **IMEDIATAMENTE** de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:

- Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão
- Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente
- Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade:

- Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar
- O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD
- Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade
- Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície
- Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva
- Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo
- Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas
- Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor
- Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECCÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

Serviço de Apoio ao Consumidor



Informações, Truques e Dicas

Telef. 256 836 273

14h00 às 20h00 - dias úteis

apoioconsumidor@ecofilmes.pt

A cópia ou transmissão deste jogo é estritamente proibida. O aluguer ou exibição pública deste jogo sem autorização prévia é uma violação das leis vigentes. Este produto está isento de classificação sob a lei do Reino Unido. De acordo com o "The Video Standards Council Code of Practice" é considerado próprio para visualização pelas idades indicadas.

DCJKN 2067

© Sega Enterprises, Ltd., 1999

SEGA



Dreamcast™

Dreamcast é uma marca comercial registada ou marca comercial de Sega Enterprises, Ltd.

Distribuidor Oficial



ECOFILMES

São João da Madeira