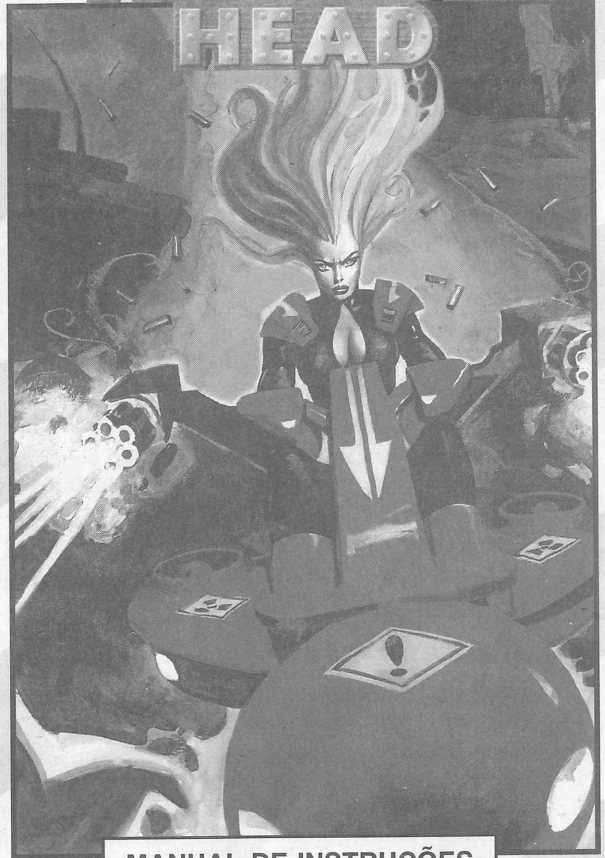


SEGA



SEGA SATURN

MACHINE HEAD



MANUAL DE INSTRUÇÕES

MachineHead, CORE e Eidos Interactive são marcas registradas de
Eidos, Plc. ©1996 Eidos

TEC TOY

SEGA

TEC TOY

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.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** 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 da **TEC TOY** 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 produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TEC TOY**.

COD 901.192.246.816

TEC TOY

NºCO 314061601

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

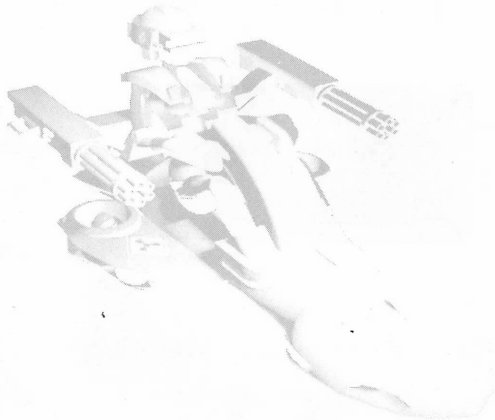
Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3.200 - Jardim Três Montanhas
Osasco - SP - CEP 06276 - 000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421

MANIPULANDO O SEU CD

- O Compact Disc do Sega Saturn destina-se exclusivamente para o uso no Sega Saturn.
- 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.



IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

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

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

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

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

Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1.
3. Coloque o CD MACHINE HEAD (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. MACHINE HEAD é para 1 jogador somente.



irrealidade correspondente a esta chave (representado por um ponto azul brilhante). Vá para o terminal e altere o terreno. Isso permitirá a obtenção a da chave da irrealidade #3.

Pegou a idéia?

Quando você já tiver coletado todas as chaves da irrealidade (usando-as, em combinação com os terminais correspondentes!) e destruído todos os casulos, a energia será reestabelecida. Vá ativar o gerador (bombeando-o) e soltar o trem. O trem o guiará à próxima área de missão.

Dicas:

- Consulte seu mapa geral sempre. Ele indica a localização das chaves da irrealidade (e seus terminais correspondentes), além da localização das chaves da realidade e objetivos de missão.
- Preste atenção no display do computador. Informações úteis sobre o nível serão exibidas nele.

Área Quatro

A calma após a tempestade.

É a da sensação de ser apresentado ao presente que você sempre quis mas, antes, sofrer bastante para chegar a ele.

Aqui há pouca ou nenhuma informação disponível.

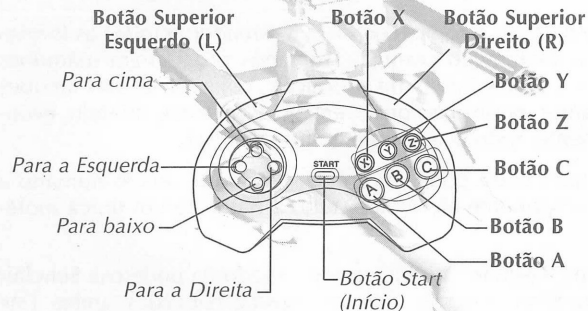
MACHINEHEAD: VISÃO GERAL DA MISSÃO I

Você tem um número de tarefas a cumprir para completar a missão com sucesso. A primeira coisa que você tem de fazer é pegar a chave da irrealidade #1. É um grande símbolo #1 piscando em verde na sua frente... não tem erro! Após pegar a primeira chave da irrealidade, manobre direto para o terminal da irrealidade #1 (que será ativado com a sua aproximação) para alterar o terreno ao seu redor.

A grande “manha” para progredir no Machinehead é coletar chaves da realidade (em geral para abrir portas) e chaves da irrealidade (para alterar o terreno quando usado em conjunto com o terminal correspondente).

Consulte seu mapa geral e procure seus objetivos de missão (neste nível, casulos). Os objetivos são indicados em seu mapa como círculos brancos piscantes. Destrua os casulos à medida que manobra para a próxima chave da irrealidade (um ponto verde brilhante em seu mapa). No caminho para a segunda chave da irrealidade, você chegará a um portão trancado (com um grande #1). Você precisará da chave da realidade #1 para entrar nesta área... por sorte esta chave está nas proximidades (um símbolo #1 vermelho brilhante). Pegue a chave da realidade #1, atrevesse o portão e pegue a chave da irrealidade #2. Veja seu mapa e descubra o terminal da

CONTROLES (PADRÕES)



Botão D

- para cima Descer
- para baixo Subir
- para a direita Virar para a direita
- para a esquerda Virar para a esquerda

Botão L

Disparar a metralhadora (munição ilimitada)

Botão R

Disparar arma especial

Botão A

Inverter a direção

Botão B

Escorregar para a esquerda

Botão C

Escorregar para a direita

Botão X

Acelerar

Botão Y

Trocar entre os modos Cockpit e Mapas

Botão Z

Escolher entre as armas disponíveis

Botão Start (Início)

Pausar e trazer o menu de pausa

INTRODUÇÃO

No ano 2020, a Nano-Tecnologia remodelou todas as formas de manufatura do planeta. Humanos programam máquinas miniaturas nas linhas de produção, soltando-as em tanques flutuantes, onde elas constroem a elas mesmas, criando, eventualmente, tudo o que uma empresa quiser.

Qualquer coisa pode ser criada, desde um tecido humano a um componente eletrônico, tudo a partir de um única molécula.

Callam "Lesmão" Violdreer, empregado da poderosa Senclair Corporation, programa micromáquinas com suas tarefas. Este é o equivalente futurístico a colocar tampas nos tubos de pasta de dente hoje. Não que Callam possa captar a ironia disso. Ele nunca escovou os dentes.

Infelizmente, devido à posição social pouco desejável de Callam (ele tem menos amigos que um tomate murcho), ele começou a arquitetar um plano patético... melhor: frustrado e deprimente. O plano concluiria com o extermínio da grande maioria da raça humana sobre o planeta.

Abusando de sua posição ao estilo mais sensacionalista possível, Callam começou a injetar em si próprio DIY Micro Machines (Micro Máquinas Faça-Você-Mesmo) na tentativa de modular sua ignóbil psique.

Callam demorou a perceber que as máquinas marcaram seu DNA e então começou a evacuar como um bombardeiro por cada orifício disponível em seu corpo. Callam costumava exalar odores desagradáveis. E eram odores geometricamente expansíveis que, em 48 horas, destruiriam tudo no planeta que não fosse compatível com seu código de DNA.

Após muita ponderação e roubo de comida, Callam percebeu que havia se tornado, acidentalmente, um verdadeiro deus, com o queixo babado de bolo ao invés de uma honrável barba.

Missão Quatro

Tenha coragem para atravessar hordas de seres indesejáveis no segundo morro e entrar na...

Sub-Câmara

Um agente inepto e provavelmente incontinente oculta-se aqui. Encontre-o, encontre seu teletransportador. Cuidado com guardas superprotetores.

Área Três

Missão Um

Localize e reative o satélite científico, enquanto o satélite espião tenta eliminá-lo com disparos de raios.

Nota: Tudo o que sobe, não desce, a menos que você mande bomba.

Missão Dois

Enterre um ferro quente de marcar gado no coração de Machinehead ao impedir a perpetuação do ciclo de linhas de força.

Missão Três

Os raios do satélite fritam você em canyons sísmicos, enquanto você tenta navegar para a área de disparos.

Nota: O que desce, desce mais e mais.

Satélite

Uma surpresa mal-vinda para os sufocados cientistas. Partes de seus corpos serão abandonadas no rastro da devastação que se aproxima.

ESTRUTURA DE MISSÃO

Área Um

Missão Um

Destrua casulos de aranha, bloqueando torres de energia para reativar as portas suspensas do trem e liberar o vagão de combustível.

Missão Dois

Escolte o trem pelo nível, redirecionando-o para evitar os trens mutantes de Machinehead.

Missão Três

Escolte o trem através da Cidade em Ruínas para o abrigo, reparando os trilhos com as chaves da irrealidade.

Missão Quatro

Encontre a câmara de teletransporte e derrote a dor induzida por Arachna-King.

Área Dois

Missão Um

Localize a entrada para o primeiro morro de cupim.

Missão Dois

Encontre as chaves reais e irrealis para erguer o teletransporte de saída.

Missão Três

Provoque os cupins no território deles. Localize a chave cibernética para cruzar seu terreno de procriação.

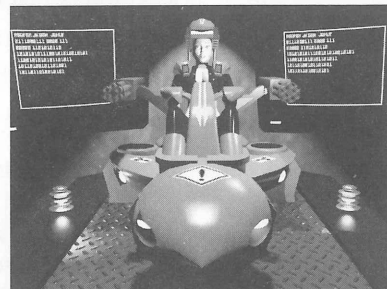
Dez anos se seguiram e Callam evoluiu para algo maior e estupendamente mais perigoso do que "Lesmão" Violdreer. Ele era o centro da Machinehead. O Nano-vírus o transformou neste ser. Ele animava tudo aquilo que viesse à sua sebosa cabeça, criando aberrações que jamais deveriam existir, galopando e rolando sobre a normalidade.

Mas cientistas o esperavam nos subterrâneos, desenvolvendo um anti-vírus. Foi quando um deles, Kimberley Stride e seu pervertido assistente, Orville McArdle, virtualmente concluíram seu sistema de mísseis teleguiados de combate.

Callam sabia onde eles estavam. E sabia o que faziam. Mas ele não ligava. Mesmo sendo Machinehead, Deus do Novo Mundo, sua memória sempre retornava à batatas fritas e mingau.

Ele não deveria pensar dessa forma.

Ele era o coração de Machinehead.



CONTROLES DE MENU

Pressione o Botão D para cima ou para baixo para circular entre as opções e o Botão C para confirmar seleções em todos os menus. O Botão Start permite a você pular a FMV (sequência de imagens) e as introduções de missão.

Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para escolher entre as características individuais de cada opção.

Use o Botão B nos menus para voltar à tela anterior, até voltar à Tela do Título, ou selecione Exit nas telas relevantes.

MENU PRINCIPAL

- Start Game (Iniciar Jogo)** Inicia um novo jogo.
- Restore Game (Recuperar Jogo)** Opção de carregar um jogo previamente salvo usando um código (Password): siga as instruções na tela.
- Options (Opções)** Selecione "Options" para acessar o menu de opções.

INICIAR JOGO

Ao iniciar um novo jogo, serão apresentados os seus primeiros objetivos de missão (Mission Briefing).

Após cumprir um número requerido de missões, você será encaminhado para um novo domínio. A história se desdobrará em sequências de imagens (FMV) e os objetivos de missão (Mission Briefing) estarão agora relacionados a este novo domínio.

Nota: O mais próximo que Orville já esteve de uma interação social normal foi quando salvo de um afogamento na piscina. Ainda assim, ouça atentamente seu repertório irônico: dicas e estratégias podem ser encontradas como jóias no esterco.

Photon

Libera rápidas descargas nos inimigos.

Grenade (Granada)

Cartucho de explosão de fótons, de área de alcance limitado: pode arrasar uma bela área se mirado corretamente.

Disruptor (Dilacerador)

Explosão de fótons de alto impacto.

IO-Storm

A nova ocupação do seu inimigo será a de peso de papel após esta belezinha esbugarhar seus miolos.

Energy Cell (Bateria)

Recarrega 50% da força. Muito útil em momentos cruciais.

Disponível no terreno, com inimigos e em outras boas fontes.

A uma versão econômica (12,5%) da bateria também está disponível.

Unreality Keys (Chaves da Irrealidade) (1-5)

Permite o "resgate" de um segmento do mundo real capturado na irrealidade.

Real Key (Chave Real) (1-5)

Corresponde às portas feitas pelo homem para os itens de terreno.

reno podem ser visíveis quando você acessa o terminal.

MENU DE PAUSA/MADA DE TELA INTEIRA

Pressionando o Botão Start no jogo, você congelará a ação e poderá escolher entre continuar ou sair. Ao selecionar Quit, você sairá para o menu principal. Selecionando Continue, você voltará ao jogo.

Pressionando Botão Y, você poderá escolher entre o modo de visão de Cockpit e do mapa de tela inteira.

TIPOS DE ARMAS/CHAVES

Chain Gun (Metralhadora)

A Chain Gun, cartucheira, é sua arma principal.

Possui munição ilimitada, mas pouco alcance.

Todas as armas secundárias estão disponíveis nos terrenos, com os inimigos.

Flame Thrower (Lança-Chamas)

Ofereça a seus inimigos a peculiar sensação de ser um pedaço de manteiga numa frigideira quente.

Missile (Míssil)

O uso criativo desta arma não-teleguiada pode resultar em hospitalização em massa.

Homing (Teleguiado)

Funciona como um halterofilista rato-de-academia no boteco, que se arrasta bebadamente de seu canto, escolhe carinhosamente sua vítima e a esmura de forma grotesca.

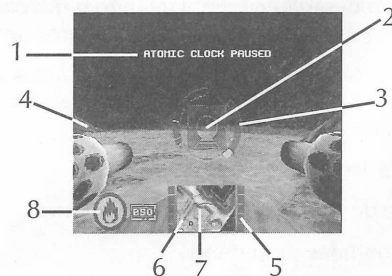
MENU DE OPÇÕES

Level (Nível)	Circule pelos níveis de dificuldade do jogo
Animation Sequences (Seqüências de Animação)	Ligue ou desligue o FMV (sequência de imagens) do jogo
Sound Volume/CD Volume (Volume do som/CD)	Mude o volume dos sons do jogo
CD Test (Teste de CD)	Selecione uma faixa de áudio para testar
Controls (Controles)	Veja abaixo
Exit (Sair)	Retorné ao menu principal

MENU DE CONFIGURAÇÃO DE CONTROLE

Escolha a sua configuração de controle (botões do joystick relacionados aos comandos) entre cinco opções pré-definidas, usando o Botão D para a direita e esquerda.

DISPLAY DE JOGO



1. Display do Computador

Exibe armas e munição, conforme são coletados. Também exibe informação relativa ao nível de jogo.

2. Sensor

Todas as um armas dispararão para o centro do círculo. Armas teleguiadas irão fechar em qualquer alvo dentro do círculo. Inimigos "fechados" exibirão um triângulo iluminado ao seu redor, como um bom e velho adesivo "chute-me" colado nas costas.

3. Leitor de Energia

Você poderá ser surrado impiedosamente por mísseis cruzadores. Mísseis cruzadores são desenvolvidos para detonarem no impacto, tornando inabitáveis grandes áreas, deixando-as repletas de incandescentes cadáveres carbonizados.

Obviamente, a diligência deve ser levada às últimas conseqüências para evitar indesejáveis ataques termonucleares.

Evite projéteis inimigos, evite destroços. Se seu nível de energia cair para menos de 20%, você ativará o...

4. Bomb Timer (Relógio de Bomba)

Quando o Bomb Timer é ativado, a única maneira de evitar o seu desaparecimento quando o marcador de tempo atingir o zero, é aumentando sua barra de força.

Inimigos contém energia, assim como áreas específicas. O relógio irá parar quando alguma energia for recuperada e lentamente voltará ao tempo total.

5. Chaves da Irrealidade Coletadas

Compreende de 1 <superior> a 5 <inferior>

Estão escondidas no terreno

6. Chaves do Mundo Real Coletadas

Compreende de 1 a 5

Estão escondidas no terreno

7. Mapa Geral

Fornecer uma visão geral da área ao seu redor. Objetos amigáveis são indicados como pontos brancos, projéteis inimigos como pontos vermelhos/amarelos.

- Chaves da Irrealidade são indicadas em verde.
- Chaves da Realidade são indicadas em vermelho.
- Objetivos são os círculos concêntricos brancos piscando.
- Terminais da Irrealidade são indicados em azul.

8. Display de Arma/Munição

Mostra a arma secundária selecionada e sua reserva de munição. Apenas armas carregadas podem ser selecionadas. Munições específicas se tornam aparentes nos estágios mais avançados.

CHAVES DA IRREALIDADE

Na tentativa de deter seu avanço pelas áreas infestadas, Machinehead bloqueou importantes partes do terreno em uma "Zona da Irrealidade". Para acessar e reparar estas partes, as Chaves da Irrealidade poderão ajudá-lo, se conectadas aos terminais numerados correspondentes (esquerda), empurrando o pedaço de terreno escondido de volta ao seu lugar na realidade. Por exemplo: se uma ponte quebrada está barrando seu caminho para os próximos níveis, a solução pode estar na Chave da Irrealidade adequada que irá reposicionar o segmento ausente ao seu lugar de origem na realidade, reparando a ponte e possibilitando seu acesso a novas áreas. Dependendo de sua posição, mudanças de ter-