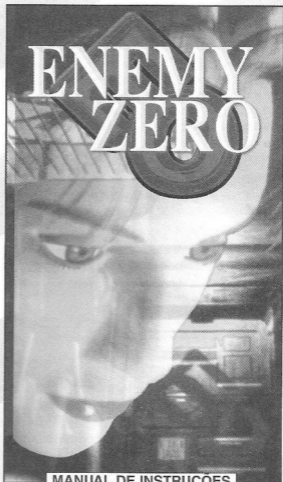


SEGA



SEGA SATURN



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

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.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

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

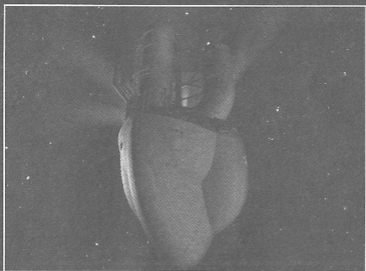
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

ENEMY ZERO - CONTEÚDO

ENEMY ZERO -	3
Preparação	5
Os controles	6
Iniciando o jogo	
Disco Zero	8
Discos 1 a 3	9
Modo de busca	
Movendo-se pelas salas	11
Usando os utensílios	12
Abrigo de segurança	13
A rede de sistema VEXX	13
Salvando o jogo	14
Modo ativo	
Movendo-se pelos corredores	17
Usando o VPS	18
Atirando nos inimigos	19
Perfil dos membros da tripulação	
Laura Lewis	21
Parker	22
Marcus	22
Kimberly Hurd	23
George Takahashi	24
David Barnard	24
Ronny	25

ENEMY ZERO



A nave exploratória Aki faz o seu caminho de volta para casa através de uma imensidão solitária, com sua tripulação confinada na longa noite sideral. Como se fosse um grande coração de aço, a nave mantém-se flutuando no espaço negro. Os sistemas de navegação registram que tudo está calmo. Escuridão, frio, silêncio e o tempo, esses são os únicos elementos no espaço, e isso é tudo o que há...

Os sistemas de Aki registram um baixo nível de atividade neurônica na cápsula da co-piloto. Sonhos perturbam o sono de Laura Lewis. Visões de guerra em sua terra natal penetram sua mente congelada. Os dados são gravados, os sensores rastreiam

Em um pavimento abaixo, uma falha no sistema de armazenamento é seguida por um súbito impacto com uma força explosiva. O computador principal executa o programa de emergência, despertando a tripulação de sua profunda hibernação. Laura desperta e, a medida que a solução de nitrogênio dissolve-se em névoa, nuvens de incerteza povoam sua mente. Suas funções vitais estão estáveis, mas a sua memória está apagada. Com amnésia e confusa, ela se levanta do console, buscando por pistas de sua identidade e de seu passado.

O vídeo-fone conecta-a com Parker, o engenheiro de bordo. Mas o choque que provocou o início do programa de emergência danificou seriamente a rede central, cortando a comunicação de voz entre as salas. A princípio, Parker gesticula inutilmente, mas de repente um violento tremor balança a sua cabine e uma onda de espanto e horror estampam sua face. Laura pode somente observar em silêncio enquanto ele se afasta da presença de algo que invadiu sua sala. Em pânico, ele saca sua arma e atira, mas sem sucesso. A última cena que ela observa antes a comunicação seja interrompida é um jato de sangue espalhando-se sobre a parede da cabine.

Há algo além da tripulação a bordo de Aki. Um predador desconhecido um inimigo. Agora Laura sabe que deve encontrar uma forma de detê-lo e sobreviver.

Preparação

1. Ajuste o seu Sega Saturn conforme o descrito em seu manual de instruções. Conecte o controle (Pad).

Nota: Enemy Zero é somente para um jogador.

2. Coloque o disco Enemy Zero com o rótulo para cima no compartimento de CDs e feche a tampa.

Nota: Enemy Zero é composto de vários discos. Veja a seção "Iniciando o jogo", na página 8, para detalhes sobre a utilização dos discos.

3. Ligue a sua TV ou monitor e o Sega Saturn. O logotipo do Sega Saturn aparecerá na tela. Caso não apareça, desligue o aparelho e certifique-se de tê-lo ajustado corretamente antes de ligá-lo novamente.

4. Se você desejar interromper um jogo em andamento e retornar às instruções na tela, aperte simultaneamente A,B,C e START no controle. Quando o título do jogo aparecer, aperte novamente os botões para acessar as instruções na tela.

Compartimento
do CD

Saída para o controle 1



Importante: Seu Sega Saturn CD possui um código de segurança que permite que o disco seja lido. Certifique-se de manter o CD limpo e de manuseá-lo cuidadosamente. Se o seu sistema tiver problemas para ler o disco, limpe-o cuidadosamente, iniciando de centro para a direção da borda.

Os controles

Joystick padrão



Joystick 3 D



*Para jogar utilizando o Botão D Análogo, ajuste a chave de modo para “0” antes de ligar o Sega Saturn. No modo “+” os controles são iguais ao do joystick padrão.

Antes do jogo

Botão START (Início)

- Início do jogo
- Introduzir as seleções

Botão D/Botão D Análogo

- Destacar as seleções

Modo de busca

Botão D/Botão D Análogo • Controle dos movimentos de Laura

- A
 - Destacar seleções
 - Escolher item destacado
- L/R
 - Executar ações
 - Chamar/rolar itens

Modo ativo

Botão D/Botão D Análogo • Controle dos movimentos de Laura

- A
 - Prepara e dispara arma de energia
- B
 - Correr (na direção em que está se olhando).
- C
 - Virar a cabeça de Laura (na direção acionada através do Botão D).
- X
 - Passo lateral para a esquerda
- Y
 - Passo lateral para a direita
- R
 - Olhar para a esquerda
- L
 - Olhar para a direita

Iniciando o jogo

Enemy Zero é um jogo de aventura, em um ambiente tridimensional - a estação espacial Aki. O jogo consiste de 4 discos ao todo, um disco de introdução (disco zero) e mais 3 discos (1-3). É recomendado que você leia o manual de instruções e pratique, utilizando o modo de treinamento no disco zero antes de jogar o disco 1.

Disco Zero

O disco zero apresenta a seqüência introdutória, um modo de treinamento que permite que você pratique utilizando alguns equipamentos essenciais, antes que você inicie o jogo e créditos para o pessoal de desenvolvimento da WARP.

Quando você carrega o disco zero no seu Sega Saturn, os logotipos WARP e TRUE MOTION aparecem, seguidos de uma seqüência de animação. Após essa introdução, aparece o título de Enemy Zero na tela. Aperte START (Início) para acessar a tela de opções. As seguintes opções estão disponíveis no disco zero:



Opening (Abertura)

Para ver a sequência de introdução

Training (Treinamento)

Para praticar usando o sistema localizador VPS e a arma de energia

WARP staff (Equipe WARP)

Para ver os créditos e a introdução à Warp.

Start (Início)

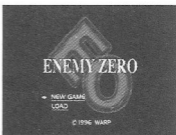
Para sair do disco zero

Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para rolar as opções e aperte Start (Início) para selecionar a opção destacada.

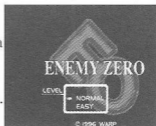
Discos 1 a 3

Para iniciar o jogo, coloque o disco 1 e pressione o botão Start (Início) no controle. Uma mensagem solicita que você selecione NEW (para iniciar um novo jogo) ou LOAD (para continuar um jogo salvo se existir

algum). Destaque New ou Load, acionando o Botão D para cima ou para baixo e apertando Start (Início) para selecionar.



Quando você seleciona New, uma segunda tela aparece, perguntando o nível de dificuldade desejado para novo jogo. Selecione NORMAL ou EASY (fácil) e pressione Start (Início). O jogo será então iniciado.



Quando você escolhe Load, aparece uma lista com todos os jogos salvos disponíveis. Destaque o jogo desejado pressionando o Botão D para cima e para baixo, e pressione o Botão A para selecioná-lo. O jogo se inicia do ponto em que foi interrompido. (para maiores



detalhes sobre como salvar e recuperar um jogo, veja a seção "Salvando o jogo", na página 14) .

Nota: Quando você alcança certas etapas do jogo, aparece uma mensagem para que você troque o disco. Siga as instruções e continue o jogo a partir do próximo disco.



Movendo-se pelas salas



O jogo está em modo de busca quando Laura está em uma das salas da estação espacial. O modo de busca permite que Laura faça uma exploração através de várias áreas da sala onde ela está e também apresenta sequências de movimentos quando

Laura cumpre certas condições na estória.

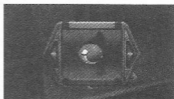
Cada sala tem um certo número de lugares para ser explorado. Pressionando o Botão D para a direita ou esquerda você pode visualizar e mudar a sua direção. Pressione para frente para mover-se e para frente novamente para ver de perto o que está a sua frente.

Quando você está próximo a um objeto ou local da sala que deseja investigar, pressione o Botão A. Se há um item que pode ser capturado nesse local, Laura irá pegá-lo e guardá-lo consigo.

Se outra ação pode ser executada, uma animação se iniciará enquanto Laura interpreta a ação.

Usando os utensílios

Pressione os Botões L ou R para fazer aparecer os utensílios que Laura possui. Pressione o Botão L ou R novamente para destacar os objetos, um a um (quando ela possuir mais



de um). Pressione o botão A para usar o utensílio em destaque. A maioria dos utensílios só pode ser utilizados em certas salas ou sob certas condições. Se o item escolhido não puder ser usado, não haverá nenhum efeito quando ele for selecionado com o Botão A, e ele permanecerá em poder de Laura.

Abrigo de segurança

O inimigo não entrará nas salas, portanto, Laura poderá utilizar as salas ao redor de Aki como locais de refúgio quando estiver sendo perseguida.

A rede de sistema VEXX

Há consoles da rede ligados ao computador principal de Aki, espalhados por várias salas da estação espacial. A cadeia de sistema VEXX permite que Laura acesse importantes informações e comunicações via vídeo-fone com os outros membros da tripulação. Para utilizar a rede VEXX, pressione o Botão A quando estiver diante de qualquer console. Após uma sequência de movimentos, o computador principal VEXX aparecerá na tela. Pressione o Botão D em qualquer direção para destacar uma área e o Botão A para acessá-la. Estão disponíveis as seguintes áreas:



- Video-Phone (Vídeo Fone)** - Para se comunicar com os outros membros da tripulação através da rede.
- Information (Informações)** - Para acessar mapas e informações a respeito do estado da estação espacial

- Data Base (Banco de Dados)** - Para acessar informações a respeito dos membros da tripulação e descrição dos equipamentos e utensílios encontrados a bordo de Aki.
- Exit (Sair)** - Para sair da rede VEXX.

Em qualquer sub-tela da rede, utilize o Botão D para destacar os arquivos ou lista de telefones que você quer acessar e pressione o Botão A. Pressione o Botão B para sair da escolha e novamente o Botão A para sair, retornando um nível na rede.

Salvando o jogo

Em uma das salas de Aki, Laura descobrirá um item chamado Voice Recorder (gravador), que permitirá que ela possa salvar o jogo em qualquer sala da estação espacial. Para usar o gravador, pressione os Botões L ou R, estando em uma sala, para aparecer a lista de objetos em poder de Laura, role até a imagem do gravador e pressione o Botão A. Uma imagem



em destaque do gravador aparecerá na tela, mostrando a quantidade de energia restante na bateria. Pressione o Botão A de novo para aparecer o dedo de Laura, e pressione o Botão D para cima ou para baixo para posicionar o seu dedo sobre os botões Record (gravar) ou Play (tocar).

Pressione o Botão A com o dedo sobre o botão Record para salvar o jogo nesse ponto. Aparecerá a mensagem "Rec to Save?". Pressione o Botão B para cancelar ou o Botão A para seguir para a tela de salvamento. Aparecerá uma lista de posições disponíveis. Pressione o Botão D para cima ou para baixo, para destacar a posição desejada e o Botão A para salvar. Quando você pressionar o Botão A, aparecerá uma mensagem "Overwrite?"(sobre-escrever). Aperte o Botão A para confirmar ou B para cancelar.

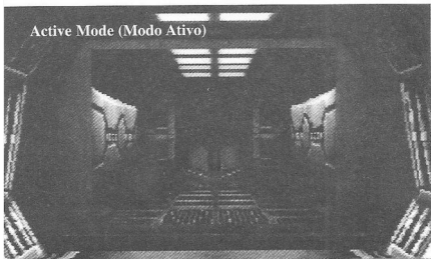
Após salvar o novo jogo, aparece a imagem do gravador mostrando a quantidade de energia restante na bateria.

Pressione o Botão A quando o dedo estiver sobre Play para carregar um jogo salvo anteriormente. Aparecerá a mensagem "Play to Load?". Pressione o Botão B para cancelar ou o Botão A para continuar o processo. Aparecerá então uma lista com todos os jogos salvos. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para destacar o jogo que você deseja carregar e pressione o Botão A. Aparecerá a mensagem "Load?". Pressione o

Botão B para cancelar ou o Botão A para carregar. Quando você carrega um jogo, ele retorna ao ponto no qual foi interrompido.

Nota: O gravador possui uma quantidade de energia limitada e não pode ser carregado. Gasta-se energia toda vez que se carrega ou salva um jogo. Você só poderá salvar e carregar uma quantidade limitada de vezes, portanto pense bem antes de fazê-lo

Active Mode (Modo Ativo)



Movendo-se pelos corredores



O jogo assume o modo ativo quando Laura abandona as salas , permitindo maior liberdade de movimentos que no modo de busca. Para movimentar-se no modo ativo:

Pressione

Botão D para cima

B

Botão D para esquerda/direita

C + Botão D

L ou R

X ou Y

Para

Andar para frente

Correr para frente

Virar

Olhar na direção

pressionada

(sem movimento)

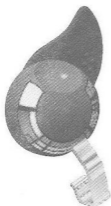
Virar a cabeça de Laura

Passo lateral para a

direita/esquerda

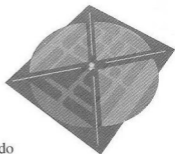
(olhando para frente)

Usando o VPS (sistema de posição do VEXX)



O inimigo pode aparecer a qualquer instante nos corredores de Aki. Devido ao fato de ele ser invisível, a única maneira de detectá-lo e saber a sua posição é através do VPS, um aparelho dentro do ouvido que sinaliza a presença e localiza formas de vida através de uma série de tons. (Laura deve encontrar o VPS em uma das salas para poder detectar o inimigo).

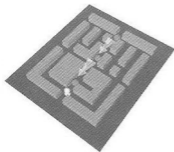
O VPS indica a posição relativa de formas de vida através dos seguintes tipos de tons:



Em frente
Nos lados
Atrás

Tom agudo
Tom médio
Tom grave

Os tons se modificam conforme o movimento do inimigo, ou da movimentação de Laura. O VPS indica a posição relativa à visão de Laura, portanto, quando ela movimentar a cabeça o tom mudará mesmo que ela permaneça parada.



A frequência dos tons aumentam quando a criatura se aproxima, tornando-se uma série de pulsos rápidos. Quando o VPS detecta a presença de formas de vida múltiplas emite um único tipo de tom para cada forma de vida dentro do seu alcance.

O inimigo é altamente inteligente e ele atacará quando perceber que há outra forma de vida na vizinhança. Ele é atraído por sons, como passos, portanto, é recomendável andar silenciosamente pelos locais onde ele pode estar espreitando.

Atirando em inimigos



Durante suas buscas em Aki, Laura precisará adquirir uma arma de energia para poder enfrentar o

inimigo. A arma de energia libera um poderoso feixe de energia, mas tem muitas limitações (veja as notas abaixo).

Pressione o Botão A para sacar a arma.

Mantenha-o pressionado para carregá-la. Ela deve estar totalmente carregada para atirar.



A arma de energia pode manter uma carga completa por poucos segundos. Se você mantém o Botão A pressionado por mais de alguns segundos, a arma será descarregada e você deverá carregá-la antes de dispará-la novamente.



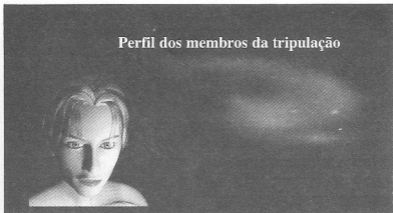
A arma de energia possui um curto alcance. Se você disparar demasiadamente rápido a carga pode não atingir o alvo, mesmo que se ele esteja na sua frente. Controlar tempo de cada disparo é essencial para eliminar o inimigo.



Há 4 tipos de armas de energia a bordo de Aki. Cada arma possui um número limitado de disparos. A arma tipo IV é ilimitada e não precisa ser recarregada. Quando uma arma está sem energia ela deve ser recarregada em bases de recarga espalhadas pela estação espacial.

Nota: É extremamente recomendável que você treine no disco zero (veja na página 8) antes de iniciar o jogo. Você deve se ambientar com o VPS e as armas de energia para ser eficiente quando encontrar inimigos reais nos discos 1 a 3.

Perfil dos membros da tripulação



Laura Lewis

Co-piloto

Idade: 32

Sexo: Feminino

País: EUA



Devido a uma falha no sistema de ressuscitação, Laura perdeu parcialmente a memória. Embora ela tenha acordado em sua própria cabine, o ambiente não lhe parece familiar.



Parker

Engenheiro

Idade: 30

Sexo: Masculino

País: EUA



Uma olhada em seu quarto e encontramos latas de cerveja vazias e muitos pôsteres, fruto de sua condição de solteiro. Ele tem um bom coração mas nenhum jeito para arrumar o quarto.



Marcus

Médico

Idade: 39

Sexo: Masculino

País: Alemanha



A serviço da saúde de Aki, Dr. Marcus cuida das necessidades dos doentes e feridos, realizando exames periódicos e até consultas psicológicas ocasionais. Ele apresenta uma imagem sólida e séria, mas algumas de suas características traem o seu lado oculto.



Kimberly Hurd

Terapeuta

Idade: 32

Sexo: Feminino

País: EUA



O seu trabalho é assegurar o bom relacionamento entre os membros da tripulação de Aki. Ela está sempre pronta para ouvir as pessoas, consultá-las ou simplesmente manter conversas informais.



George Takahashi

Engenheiro de
computação

Idade: 48

Sexo: Masculino

País: Japão



George é fanático por trabalho e perfeccionista, centrando sua existência em torno de seu computador. Quando ele não está dormindo, está colado em um monitor. Ele possui a política de nunca atender ao video-fone quando está trabalhando em um projeto, o que faz com que não seja muito popular entre os outros membros da tripulação.



David Barnard

Sub-capitão

Idade: 31

Sexo: Masculino

País: Inglaterra



Sua atividades o mantém ocupado a maior parte do tempo, mas quando possui algum tempo livre ele gosta de voltar para a cabine e dedicar-se a leitura. Nada ajuda mais, após um longo dia de trabalho, que um bom livro.



Ronny

Capitão

Idade: 45

Sexo: Masculino

País: EUA



Embora tenha total autoridade sobre as atividades dos outros membros, ele raramente dá ordens. Ele tenta não se ausentar de sua cabine durante situações de emergência uma vez que lá é seu Centro de Comando.

TEC TOY

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 reparos 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 da **TEC TOY**, danos por acidentes ou mau trato 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 TVs 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

Nº CO 314 144355

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. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP
CEP 04045-003 - Tel.: (011) 5071-1331

TECTOY

DIREITOS: © 1997 SEGA.
© 1996 WARP.

SEGA