

SEGA



SEGA SATURN

TECTOY



MANUAL DE INSTRUÇÕES

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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 vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo 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
- (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!!

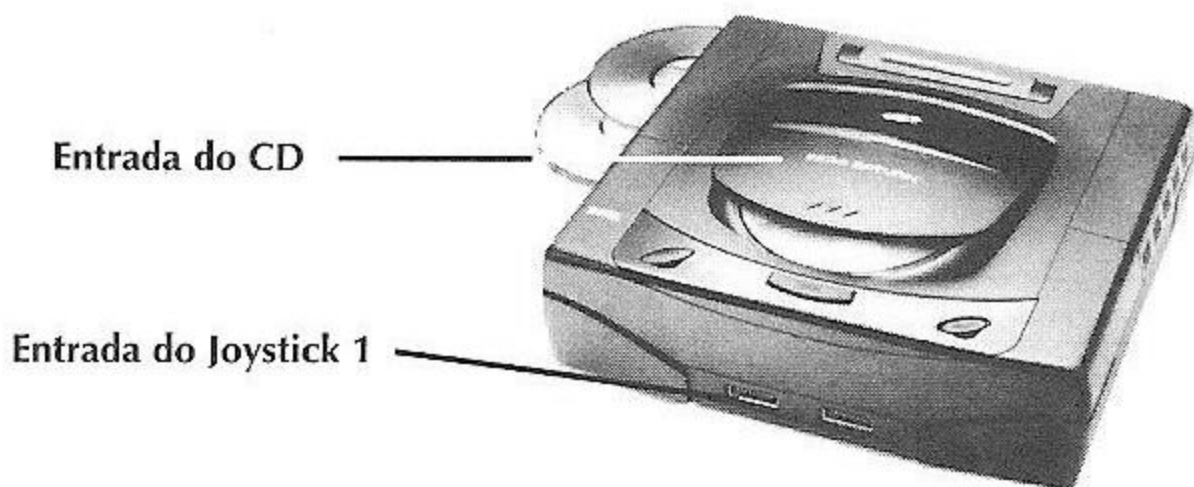
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

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

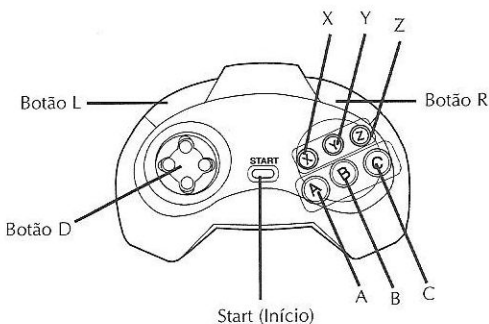
Mostre que você realmente é uma fera!

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 RESIDENT EVIL (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. Resident Evil game é para 1 jogador.



CONTROLES DA MISSÃO



Padrão

Botão Start (Início)

- Inicia o jogo
- Pausa o jogo
- Seleciona sub-telas

Direções (Botão D)

- Seleciona o modo (tela título)
- Move o personagem

Botão A

- Cancela a ação anterior
- Seleciona o modo (tela título)
- Corre

Botão B

- Botão de ação
- Ataque
- Abre portas

Botão C

- Seleciona o modo (tela título)

Botão R

- Saca a arma

Botões X, Y, Z, L

- Não usados

O diagrama abaixo representa a ação referente a cada posição do Botão D.

↑ = Vai para a frente / Empurra objetos

← = Virar para a esquerda

→ = Virar para a direita

↓ = Ir para trás

CONTROLES ESPECIAIS (PADRÃO)

Checar Item

O mesmo que ação (botão B). Se você apertar B durante um jogo, seu personagem irá checar o item à sua frente. Uma mensagem aparecerá dizendo o que foi achado. Caso não exista nada lá, a mensagem não aparecerá. Esse controle também abre portas e faz você conversar com outros personagens.



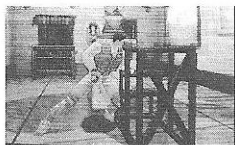
Correr

Segure o botão A apertado e aperte ↑ para correr para frente. Aperte ← ou → juntamente com ↑ para correr para a esquerda ou para a direita. Você não pode correr para trás.



Usar a arma

Segure o botão R para sacar a arma, em seguida use o botão D para mirar (↓ ou ↑ move a arma para baixo ou para cima; ← ou → move a arma para a esquerda ou para a direita). Aperte o botão B para ativar a arma.



Empurrar objeto

Alguns itens podem ser movidos se empurrados. Fique de frente para o objeto que você deseja mover e aperte ↑. Caso o objeto não possa ser movido, seu personagem não tentará empurrá-lo.

Reiniciar o jogo

Para retornar à tela título de Resident Evil durante o jogo, aperte simultaneamente os botões START, A, B e C. Seu jogo se reiniciará automaticamente. Tome cuidado para apertar os botões ao mesmo tempo ou você ativará outra função.

MISSÃO: FLORESTA RACCOON

FORÇA: S.T.A.R.S.
UNIDADE: EQUIPE ALPHA
LOCALIZAÇÃO: FLORESTA RACCOON

Confidencial

EQUIPE ALPHA:

Barry Burton
especialista em armas

Joseph Frost
especialista em veículos

Chris Redfield
atirador

Jill Valentine
especialista em máquinas

Brad Vickers
piloto

Albert Wesker
líder da missão

EQUIPE BRAVO:

Richard Aiken
comunicações

Rebecca Chambers
médica

Edward Dewey
piloto

Enrico Marini
líder da missão

Forest Speyer
especialista em veículos

Kenneth J. Sullivan
explorador

SITUAÇÃO:

Os novos membros da equipe Alpha chegam à cidade de Racoon tarde do dia. Antes disso, receberam estranhos depoimentos de habitantes locais a respeito de pessoas desaparecidas e visões anormais de monstros com aspecto de cachorro. Os restos de uma mulher que caminhava nas montanhas foram encontrados no rio. O relatório da polícia local diz que algo muito forte a pegou, julgando pela profundidade das marcas dos dentes. Provavelmente um ataque de um urso ou lobo.

A POPULAÇÃO EXIGE AÇÃO DA POLÍCIA. AÇÕES DA POLÍCIA:

- a) A Estrada de acesso à montanha foi bloqueada
- b) S.T.A.R.S. chamados
- c) Os S.T.A.R.S. foram informados que a mulher fazia parte de um grupo de turistas que entrou nas montanhas a alguns dias atrás.
- d) A equipe Bravo de S.T.A.R.S. entra nas montanhas para procurar mais pessoas.

O helicóptero da equipe Bravo descobre uma mansão. O motor falha. O helicóptero desce. O contato com a equipe Bravo foi perdido.

OBJETIVOS DA MISSÃO DA EQUIPE ALPHA:

- a) Investigar a área da Floresta Racoon.
- b) Localizar o helicóptero da equipe Bravo.
- c) Localizar e salvar os membros da equipe Bravo.
- d) Controlar a situação.

FIM

INICIANDO UMA MISSÃO



Para pular a seqüência de abertura, aperte o botão Start no joystick. A tela título de Resident Evil aparecerá. Há três opções: NEW GAME, LOAD GAME e OPTIONS. Use o Botão D para selecionar as opções e depois aperte Start ou B para escolher uma.

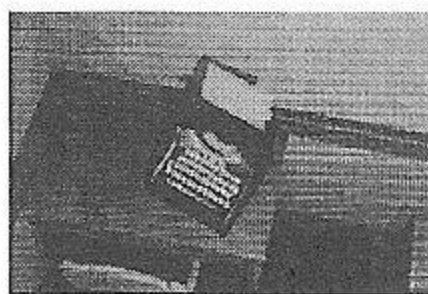
New Game (Novo Jogo)

Selecione esta opção quando você quiser iniciar uma nova missão, começando da introdução.

Load Game (Carrega jogo)

Selecione LOAD GAME quando você quiser jogar um jogo previamente salvo. Veja a sessão seguinte para mais informações.

Você assume o comando de Chris Redfield ou Jill Valentine, dois dos mais importantes membros da equipe Alpha.



Salvando / Recuperando

Para salvar um jogo você deve introduzir uma fita de tinta em uma máquina de escrever. Fitas de tinta podem ser encontradas em vários locais pelo jogo. Quando encontrar uma fita, pare diante de uma máquina de escrever e aperte o botão de ação. Você será perguntado se deseja salvar o jogo em andamento. Escolha YES (Sim) ou NO (Não).

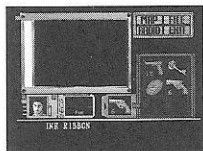


Nota: Você deverá achar uma fita de tinta cada vez que quiser salvar o jogo, portanto, use-as com inteligência.

RECUPERANDO

Se você tiver um jogo previamente salvo, selecione LOAD GAME de dentro da tela título e aperte START, A ou C. Seus arquivos aparecerão. Use o botão direcional para selecionar o arquivo que você deseja jogar, e em seguida aperte o botão Start ou B. Selecione "DO NOT LOAD" caso você não queira recuperar um jogo para voltar à tela título, ou simplesmente aperte o botão A ou C.

TELA DE INFORMAÇÕES



Quando você apertar o botão Start durante o jogo, a tela de informações aparecerá. Essa tela mostra a condição de seu personagem e os itens que ele está carregando. Use o botão D para selecionar um item ou uma função, e em seguida aperte o botão B para

ativar a opção.

Itens

Após selecionar o item que você quer usar, aperte o botão B. Você terá então três opções na janela de comandos: USE/EQUIP, CHECK ou COMBINE.

Use / Equip (Usar / Equipar)

Para usar o item, selecione USE e aperte o botão B. Para armas, EQUIP aparecerá ao invés de USE. Se você selecionar EQUIP você estará equipado com aquela arma. Você não pode usar uma arma até que a tenha equipado. Você só pode usar uma arma de cada vez.

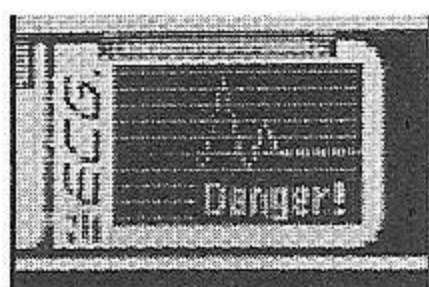
Check (Checar)

Esta opção permite que você examine um item ou arma que você tenha apanhado. Usando o botão D após ter selecionado uma arma ou item, você pode rotacioná-la e observá-la em 3-D. Se você quiser aumentar ou diminuir o zoom na arma, aperte o botão L ou R respectivamente.

Combine (Combinar)

Alguns itens apresentam um efeito diferente quando combinados com outros, e particularmente com armas. Por exemplo, quando você quiser recarregar o pente de uma arma, selecione o cartucho e depois selecione COMBINE da janela de comandos. Use o botão D para levar o cursor até a arma que você deseja recarregar.

Tente combinar outros itens para descobrir os efeitos.

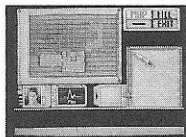


Condition (Condição)

Na tela de informações há um eletrocardiograma. Esse eletrocardiograma mostra a condição atual de saúde de seu personagem, e escreverá FINE (bom) ou qualquer que seja a condição de seu personagem. Para fazer com que seu personagem melhore sua condição, você deve achar remédios.

MAPA / ARQUIVO / RÁDIO

Existem outras três funções que você pode executar da tela de informações:



Map (Mapa)

Selecione esta opção para ver as salas e quartos por onde você já passou. Isto ajuda a saber aonde você deve ir.



File (Arquivo)

Enquanto explora, você descobrirá anotações, mensagens e outras informações que serão automaticamente arquivadas no caderno de seu personagem. Selecione isto para ver as mensagens arquivadas. Dicas podem vir dessas anotações.



Radio

Se esta opção estiver disponível, você tem um rádio à disposição, mas não pode usá-lo até que ele toque. Se você o ouvir tocando, rapidamente vá à tela de informações e selecione RADIO para receber a transmissão. Se demorar, você poderá perder informações importantes.



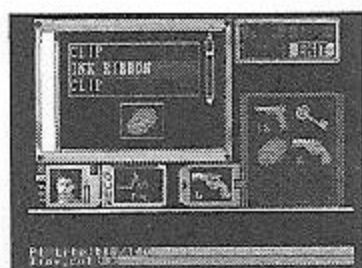
Item Box (Caixa de Itens)

Você perceberá que seu personagem só pode carregar um certo número de itens de cada vez (Chris carrega 6 itens, enquanto Jill carrega 8). Você não pode perder um item após tê-lo encontrado, mas você pode gastá-lo (como munição por exemplo). Para carregar apenas os itens que você precisa em certo momento, você pode guardar outros itens em caixas de itens.

Essas estão localizadas em locais estratégicos, e você deve usá-las com inteligência pois o espaço delas é limitado. Pare diante de uma caixa de itens e aperte o botão B. A tela de escolha de objetos então aparecerá.

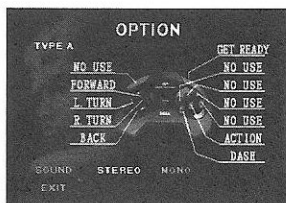
Você pode trocar, colocar ou tirar itens das caixas. Para colocar um item na caixa, use o botão D para selecionar o objeto, e em seguida aperte o botão B. Agora selecione um espaço que diz "NOTHING" (Vazio) e aperte o botão B. O item está agora na caixa. Caso não haja nenhum espaço escrito "NOTHING", significa a caixa está lotada.

Para trocar um item, posicione o cursor sobre o item que você deseja trocar e aperte B. Agora selecione o item na caixa que você deseja trocar e aperte B. Você agora trocou os itens.



Para tirar um item da caixa, você deve ter um espaço vazio para carregá-lo. Selecione o espaço livre primeiro e depois aperte B para levar o cursor à caixa de itens. Selecione o item a ser tirado da caixa e aperte o botão B.

OPTION (MODO DE OPÇÕES)



Este modo pode ser selecionado apertando-se Start ou B da tela título. Você pode configurar seus botões (CONFIG) ou configurar o som (estéreo ou mono).

Quando estiver ajustando sua configuração, você vai encontrar 3 opções: A, B ou C. Quando tiver terminado de configurar seu joystick, escolha a opção EXIT (Sair) ou simplesmente aperte o botão A ou C.

Nota: DASH refere-se a correr e GET READY se refere a sacar a arma.

ARMAS

Seu equipamento inicial inclui uma pistola 9mm semi automática e uma faca de combate. Existem várias outras armas para as apanhar durante sua missão. Algumas armas são mais difíceis de se manusear, portanto, tente usá-las antes de ir para o combate (mas não gaste muitas balas).

Faca de Combate



Uma boa arma para uma luta a curta distância, mas incomparavelmente menos poderosa e protetora quanto uma arma de fogo.



Pistola 9MM

Pistola popular usada por várias organizações públicas e pelas forças armadas, por seu alto grau de confiança. Sua arma pode ser carregada com um pente de 15 balas no máximo. Se o pente acabar, e você possuir outro, seu personagem irá automaticamente recarregar.

Escopeta



Uma ótima arma para a caça. Ela espirra a munição e é forte o suficiente para derrubar inimigos rápidos. Ela é extremamente útil quando usada a curtas distâncias. Uma das armas mais confiáveis que você encontrará.

EQUIPE S.T.A.R.S.

EQUIPE ALPHA



BARRY BURTON

Idade: 38

Altura: 1,80 m

Peso: 89 Kg

Tipo Sanguíneo: A

Velho amigo e parceiro de Chris Redfield. Ex-membro da equipe SWAT, Barry mantém e fornece armas para todos os membros de S.T.A.R.S.. Ele tem mais de 16 anos de experiência e liderou vários projetos com sucesso. Barry é um aliado de confiança, mas tem tido alguns problemas com sua mulher e duas filhas ultimamente. Ele pode parecer estressado em algumas horas.

JOSEPH FROST

Idade: 27

Altura: 1,75m

Peso: 72 Kg

Tipo Sanguíneo: B

Ex-membro da equipe Bravo, e já estabelecido na cidade de Racoon, Joseph foi recentemente promovido a especialista em veículos da equipe Alpha. Vários membros da equipe Bravo têm inveja de sua promoção, mas ele foi promovido pelo próprio Wescker. Joseph é jovem, entusiasmado e muito curioso.

CHRIS REDFIELD

Idade: 25

Altura: 1,77m

Peso: 80Kg

Tipo Sanguíneo: O

Após ser expulso da força aérea, Chris tornou-se um vagabundo até encontrar Barry Burton. Barry o recrutou para os recém formados S.T.A.R.S. Agora Chris foi transferido para uma unidade menor no quartel da cidade de Racoon para se afirmar rapidamente. Chris é forte, inteligente e valente.



JILL VALENTINE

Idade: 23

Altura: 1,62m

Peso: 50 Kg

Tipo Sanguíneo: B

Uma inteligente soldada que salvou vários membros do S.T.A.R.S. de situações de perigo no passado, Jill foi transferida para a cidade de Raccoon assim como Chris. Ela é ótima com aparelhos mecânicos especializados. Jill tem uma forte convicção moral e luta pelo que acredita. Apesar de poder carregar vários itens, seu pequeno tamanho a põe em desvantagem.



BRAD VICKERS

Idade: 35

Altura: 1,73m

Peso: 61 Kg

Tipo Sanguíneo: O

Brad é um especialista em computadores e é bom em adquirir informações. Infelizmente, seu medo de morrer desanima seus companheiros. Sua falta de entusiasmo de correr para o perigo foi a causa de ter recebido o apelido de "Chickenheart (covarde)". Por ser um bom piloto, Brad é o piloto de helicóptero da equipe Alpha.

ALBERT WESKER

Idade: 38

Altura: 1,80m

Peso: 84 Kg

Tipo Sanguíneo: O

Wesker subiu rapidamente na organização S.T.A.R.S. e é atualmente o líder da equipe Alpha. Visto por vários como um "cara legal" devido a seu penteado arrojado e seus eternos óculos escuros,

Wesker foi recrutado por um caçador de talentos pela sua grande esperteza e fundou a unidade S.T.A.R.S. na cidade de Racoon.

EQUIPE BRAVO**RICHARD AIKEN**

Idade: 23

Altura: 1,70m

Peso: 63

Tipo Sanguíneo: AB

Um membro muito importante dos S.T.A.R.S. Ele é o especialista em comunicação da equipe Bravo. A única ligação entre as equipes no campo de batalha e a base, Richard tem que fazer expediente dobrado,

já que a equipe Alpha não possui ninguém treinado para tal função, exceto Jill (que tem habilidade com aparelhos). Uma pessoa muito amiga, Richard cumprimenta novos membros da equipe calorosamente.



REBECCA CHAMBERS

Idade: 18

Altura: 1,62

Peso: 42 Kg

Tipo Sanguíneo: AB

O membro mais novo da equipe, Rebecca foi recrutada pelo seu conhecimento em medicina de batalha e primeiros socorros. Ela fica nervosa quando próxima aos outros membros, devido à sua idade e à sua falta de experiência. Rebecca quer sempre agradar e não hesitará em obedecer novas ordens.

ENRICO MARINI



Idade: 41

Altura: 1,87m

Peso: 83 Kg

Tipo Sanguíneo: O

Líder da equipe Bravo, e o segundo no comando após Wesker para a unidade S.T.A.R.S. Enrico sente-se ameaçado pela chegada da equipe Alpha, achando que Chris ou Barry poderão substituí-lo como o número 1 de Wesker. Apesar disso, Enrico é um soldado dedicado de S.T.A.R.S. e está sempre orgulhoso de comandar a unidade quando Wesker o autoriza.

FOREST SPEYER

Idade: 29

Altura: 1,80m

Peso: 71 Kg

Tipo Sanguíneo: A

Speyer é um grande atirador assim como especialista em veículos da equipe Bravo. Ele é um profissional completo, e seu trabalho lhe dá grande respeito de seus companheiros. Ele se dá muito bem com

Chris e parece que eles se tornarão grandes companheiros de equipe.

KENNETH J. SULLIVAN

Idade: 45

Altura: 1,85m

Peso: 97 Kg

Tipo Sanguíneo: O

Quieto mas muito talentoso explorador de campos. Kenneth também já trabalhou como químico. Ele se pergunta por que seu conhecimento em química seria necessário na cidade de Racoon, mas logo

esquece o assunto já que foi o próprio Wesker quem o recrutou.

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 luz direta do sol, nem próximo a qualquer fonte de calor.
- Guarde sempre dentro de seu estojo de proteção.

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 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

Nº CO 314177806

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Ermano Marchetti, 576 - Térreo Parte 2
Cep:05038-000 - São Paulo - SP

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

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

© CAPCOM CO., LTD. 1997 © CAPCOM U.S.A. Inc. 1997.
Todos os direitos reservados. Resident Evil é uma marca de CAPCOM CO.,
LTD.. CAPCOM é uma marca registrada de CAPCOM CO., LTD.
Distribuído sob licença da Romstar do Brasil Coml. Ltda.

TECTOY

SEGA