

MEGA

32X

MANUAL DE
INSTRUÇÕES



SEGA

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 vídeo games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as acima
- (e) Nenhuma das acima

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!

POLICIAIS DA METAL HEAD...

Cinco anos atrás, uma Federação Mundial foi criada para evitar outra guerra mundial. Porém, a rivalidade entre as facções da federação continuam a existir, e várias partes do mundo estão sofrendo com a guerra civil.

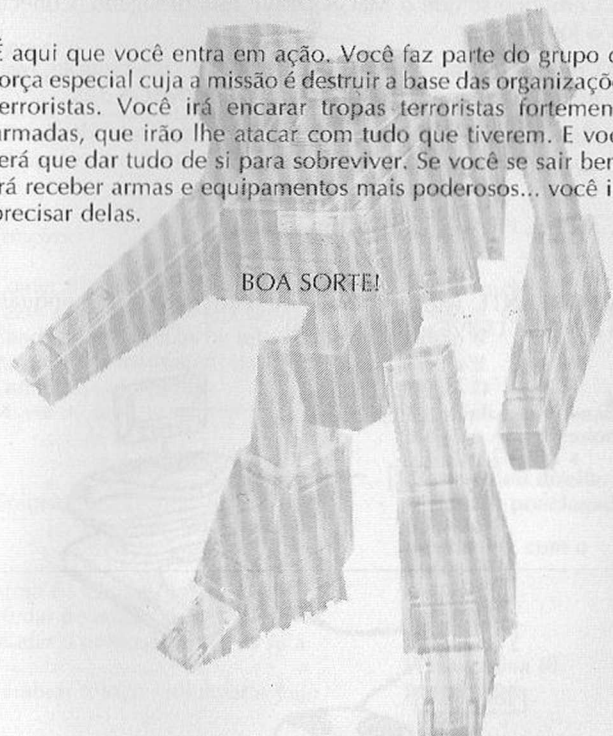


Para manter a ordem, pacificadores da Federação contrataram tanques de guerra bípedes conhecidos como "Metal Heads". Construídos para operar com uma grande armadura, um Metal Head pode perfurar materiais reforçados com o seu punho, e tem uma grande variedade de armas sob seu comando - desde lasers e granadas até minas e lançadores de mísseis. A sua estrutura bípede possibilita ao Metal Head caminhar sobre qualquer tipo de superfície, e usando as rodas da base do seu pé, pode caminhar em superfícies planas atingindo uma velocidade de até 49 mph. O projeto do Metal Head provou ser tão versátil e eficiente que a Federação usou-os para esmagar todas as oposições e manter a paz por muitos anos.

Mas o tempo muda. Em contraposição à Federação, várias organizações terroristas se uniram, e estão espalhando destruição e medo em várias partes do mundo. Eles compraram várias armas mecânicas para combater a Federação enquanto eles tomam conta de todo um país...um que tem recursos vitais para os interesses da Federação.

É aqui que você entra em ação. Você faz parte do grupo da força especial cuja a missão é destruir a base das organizações terroristas. Você irá encarar tropas terroristas fortemente armadas, que irão lhe atacar com tudo que tiverem. E você terá que dar tudo de si para sobreviver. Se você se sair bem, irá receber armas e equipamentos mais poderosos... você irá precisar delas.

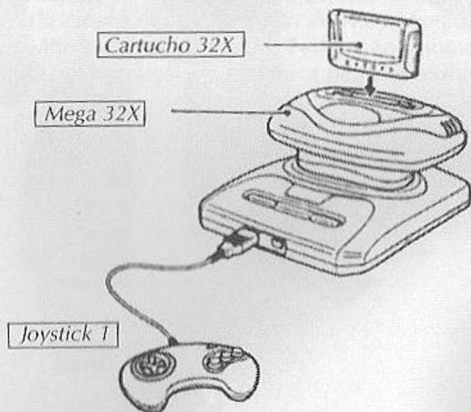
BOA SORTE!



COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA 32X

1. Prepare o MEGA 32X como descrito no manual de instruções.
2. Certifique-se que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o Joystick 1.
3. Coloque o cartucho METAL HEAD™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA 32X.
4. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
5. METAL HEAD™ é para um jogador

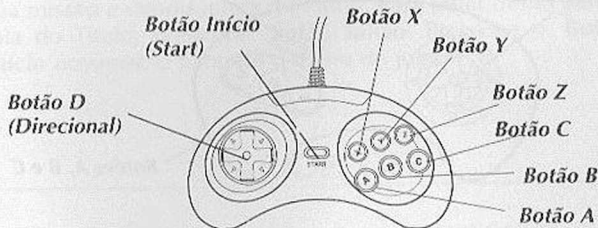
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



Nota: Metal Head é para um jogador.

ASSUMA O CONTROLE

Sega recomenda a utilização do joystick de 6 botões



Funções

Começar o jogo
Fazer as escolhas na tela do menu
Cancelar as escolhas na tela do menu
Percorrer as mensagens da tela
Caminhar pelo campo
Mover de lado

Golpear

Arma de ataque / fogo
Mudar de arma
Mudar o ponto de visão da luta

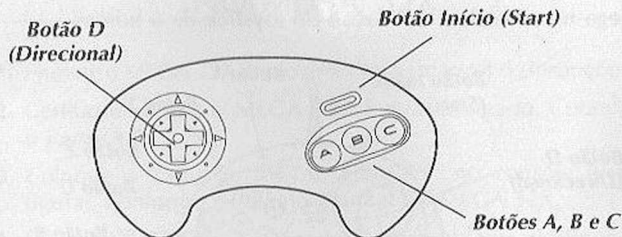
Paralisar o jogo / reiniciar o jogo

Pressione

Botão Início
Botão A, C ou Início
Botão B
Botão B
Botão D
Mantenha pressionado o Botão A, e pressione o Botão D para a esquerda ou direita.
Mantenha pressionado o Botão C, movimente com o Botão D
Botão B
Botão Y
Botões X, Z (Veja página 8).
Botão Início

Nota: Esses são os botões de função para a configuração padrão. A configuração dos botões pode ser mudada no menu de Opções. (Veja página 8).

USANDO O JOYSTICK DE 3 BOTÕES



Começar o jogo
Fazer as escolhas na tela do menu
Cancelar as escolhas na tela do menu
Percorrer as mensagens da tela
Caminhar pelo campo
Mover de lado

Golpear

Arma de ataque / fogo
Mudar de arma
Mudar o ponto de visão da luta
Paralisar o jogo

Reinicia o jogo quando paralisado

Botão Início
Botão A, C ou Início
Botão B
Botão B
Botão D

Mantenha pressionado o Botão A, e pressione o Botão D para a esquerda ou direita.

Pressione rapidamente o Botão D duas vezes na mesma direção e mantenha pressionado

Botão B
Botão C
Botão Início
Mantenha pressionado o Botão Início até a tela da Pausa aparecer

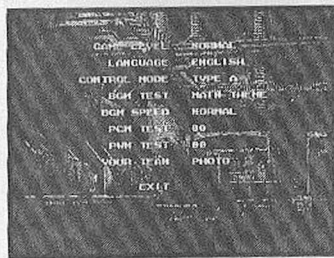
Botão Início

Nota: A Configuração dos Botões pode ser mudada no menu de Opções (Veja página 8).

COMEÇANDO

Depois do logo da Sega você verá um pequeno texto sobre a sua missão e depois a tela do Título. Para pular direto para a tela do Título, pressione **Botão Início**. Pressione o **Botão Início** novamente para ver o menu do jogo.

SUAS OPÇÕES



Destaque **OPÇÕES** (Options) e pressione **Botão Início** para aparecer a tela de Opções. Destaque a opção desejada pressionando o **Botão D** para CIMA ou para BAIXO. Mude as configurações dentro da opção pressionando para a ESQUERDA ou DIREITA. Para sair do menu de

Opções, use o **Botão D** para destacar EXIT (Saída) ou pressione o **Botão B**. Depois pressione o **Botão A, B, C** ou **Início** para retornar para a tela do Título.

Nível do Jogo: Escolha o nível de dificuldade do seu jogo. O Nível do Jogo também determina a quantidade de Continuações disponíveis. Easy (Fácil) lhe dá 4 Continuações. Normal lhe dá 2 Continuações, e Hard (Difícil) lhe dá apenas uma chance de salvar a Federação, sem Continuação.

Língua: Escolha para ver todo o texto em Inglês ou em Inglês com Japonês nos subtítulos.

Modo de Controle: Escolha entre seis configurações diferentes de Controle para ambos os controles com 6 Botões e 3 Botões. O tipo A é a configuração padrão. As funções para os Botões X, Y e Z continuam as mesmas.

Controle com 6 Botões

Tipo	Botão A	Botão B	Botão C
A	Move de lado	Ataca	Golpeia
B	Move de lado	Golpeia	Ataca
C	Ataca	Move de lado	Golpeia
D	Ataca	Golpeia	Move de lado
E	Golpeia	Ataca	Move de lado
F	Golpeia	Move de lado	Ataca

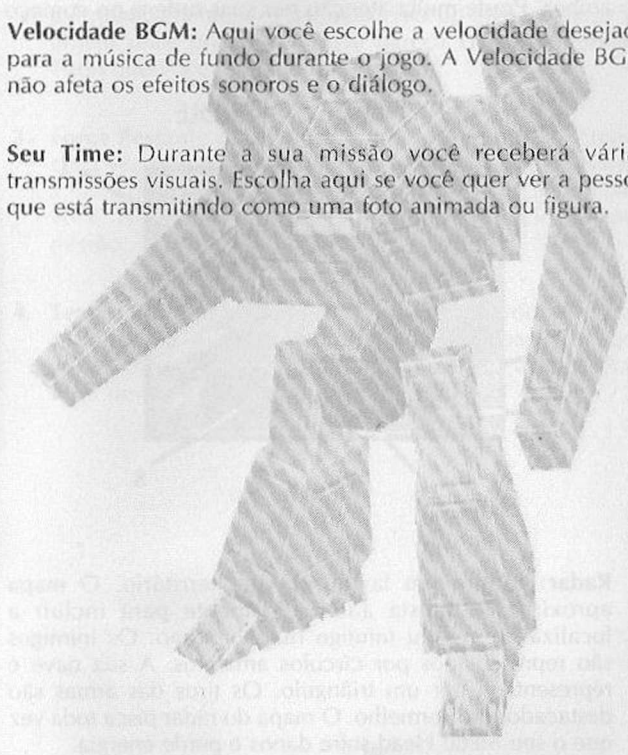
Controle com 3 Botões

Tipo	Botão A	Botão B	Botão C
A	Move de lado	Ataca	Muda de arma
B	Move de lado	Muda de arma	Ataca
C	Ataca	Move de lado	Muda de arma
D	Ataca	Muda de arma	Move de lado
E	Muda de arma	Ataca	Move de lado
F	Muda de arma	Move de lado	Ataca

Teste BGM, teste PCM e teste PWM: Escute a música, os diálogos e os efeitos sonoros usados no jogo. Selecione o número do som desejado pressionando o **Botão D** para a ESQUERDA ou DIREITA. Pressione o **Botão A** ou **C** para tocar a música ou som.

Velocidade BGM: Aqui você escolhe a velocidade desejada para a música de fundo durante o jogo. A Velocidade BGM não afeta os efeitos sonoros e o diálogo.

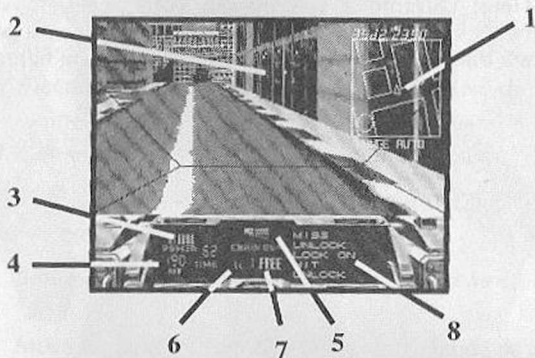
Seu Time: Durante a sua missão você receberá várias transmissões visuais. Escolha aqui se você quer ver a pessoa que está transmitindo como uma foto animada ou figura.



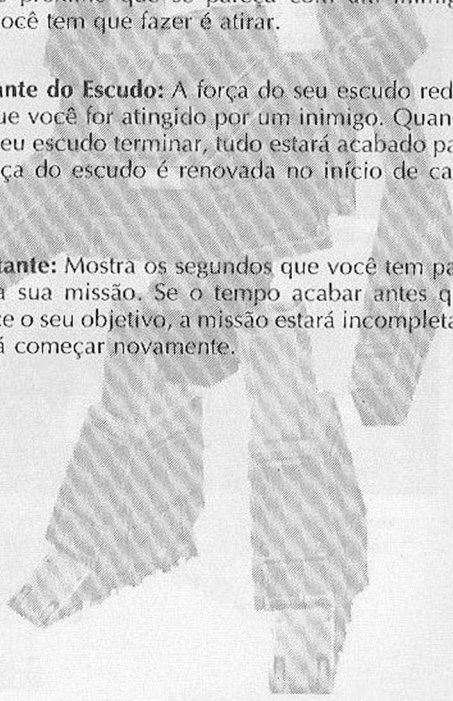
SUA MISSÃO

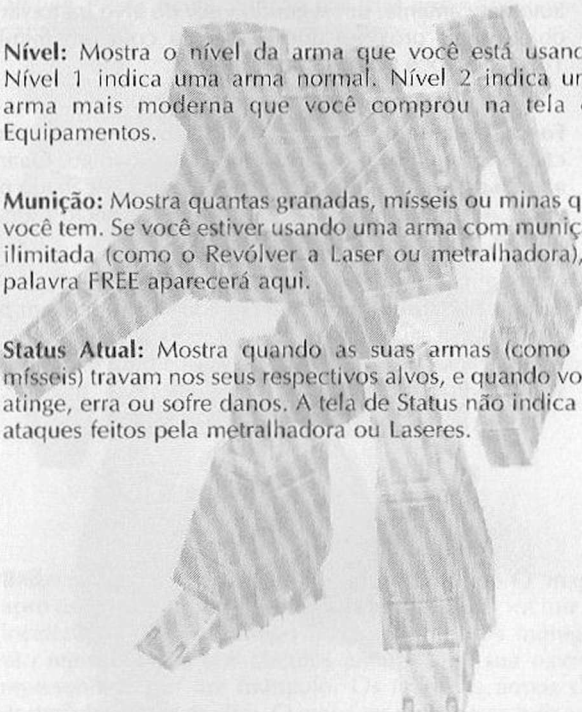
A sua operação consiste de seis etapas, com duas ou três missões por etapa. Você pode receber ordens para procurar por objetos específicos, destruir alguns veículos de comando, ou ambos. Preste muita atenção nas suas ordens no começo de cada missão.

O PAINEL DE CONTROLE



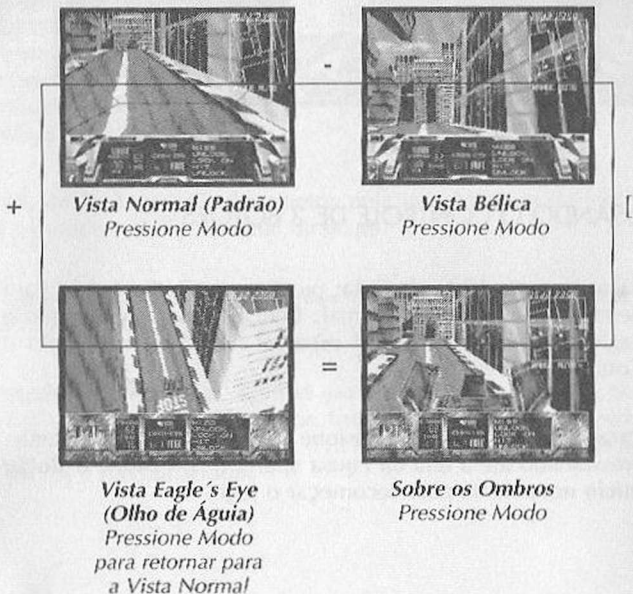
- 1. Radar:** Mostra um layout do seu território. O mapa aproxima ou afasta automaticamente para incluir a localização do seu inimigo mais próximo. Os inimigos são representados por círculos amarelos. A sua nave é representada por um triângulo. Os tiros das armas são destacados em vermelho. O mapa do radar pisca toda vez que o seu Metal Head sofre danos e perde energia.

- 
2. **Visor do Alvo:** Usar isso é fácil - apenas aponte e atire. O Visor do Alvo é fixo e move apenas quando você se move. Está disponível para todas as armas com exceção para o "Hammer Knucle". Disponível para todas as vistas com exceção do "Eagle's Eye View". (Veja a página 13). Se você estiver usando uma arma que atinge o alvo automaticamente, um segundo visor do alvo irá travar no objeto mais próximo que se pareça com um inimigo. Tudo que você tem que fazer é atirar.
 3. **Força Restante do Escudo:** A força do seu escudo reduz cada vez que você for atingido por um inimigo. Quando a força do seu escudo terminar, tudo estará acabado para você. A força do escudo é renovada no início de cada missão.
 4. **Tempo Restante:** Mostra os segundos que você tem para completar a sua missão. Se o tempo acabar antes que você alcance o seu objetivo, a missão estará incompleta e você deverá começar novamente.

- 
5. **Arma Atual:** Ataque com essa arma pressionando o **Botão B**. Mude de arma pressionando o **Botão Y** (ou **Botão C** no Joystick de 3 Botões). Na primeira etapa, o braço direito do seu Metal Head está equipado com uma metralhadora, e o braço esquerdo está equipado com um Canhão de Granada.
 6. **Nível:** Mostra o nível da arma que você está usando. Nível 1 indica uma arma normal. Nível 2 indica uma arma mais moderna que você comprou na tela de Equipamentos.
 7. **Munição:** Mostra quantas granadas, mísseis ou minas que você tem. Se você estiver usando uma arma com munição ilimitada (como o Revólver a Laser ou metralhadora), a palavra FREE aparecerá aqui.
 8. **Status Atual:** Mostra quando as suas armas (como os mísseis) travam nos seus respectivos alvos, e quando você atinge, erra ou sofre danos. A tela de Status não indica os ataques feitos pela metralhadora ou Laseres.

PONTO DE VANTAGEM

Você pode lutar com quatro pontos de vista diferentes, e mudar de vista pressionando um botão.



Para uma vista lateral especial, pressione e mantenha pressionado o **Botão X** ou **Z**. Solte o botão para retornar para a vista anterior.



*Vista da Mão Direita:
Pressione o Botão X*



*Vista da Mão Esquerda:
Pressione o Botão Z*

USANDO O CONTROLE DE 3 BOTÕES

Para mudar a Vista da Luta: pressione o **Botão Início** para percorrer pelas vistas Normal, Bélica, Sobre os Ombros e Eagle's Eye. A vista lateral especial não é possível com o Controle de 3 Botões.

Para paralisar o jogo: pressione o **Botão Início** e mantenha pressionado até a tela da Pausa aparecer. pressione o **Botão Início** novamente para recomençar o jogo.

ESTABELECENDO A PONTUAÇÃO

No final de cada missão, você acumula pontos de acordo com os seguintes critérios:

Inimigos Mortos: Ganha pontos por cada inimigo destruído. O número de pontos adquiridos varia de acordo com o nível de dificuldade do jogo.



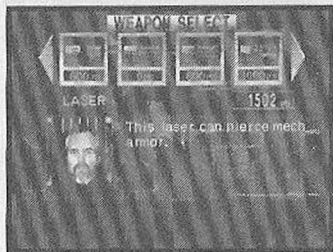
Escudo Restante: Ganha pontos pela porcentagem da força do escudo restante no final da etapa.

Tempo Restante: Ganha pontos pela quantidade de tempo restante no final da etapa.

Munição Reservada: Ganha pontos pela quantidade de munição que você deixou no final da etapa. Não leva em conta as munições ilimitadas (FREE), como as usadas pelos e Laseres e metralhadoras.

EQUIPANDO O SEU METAL HEAD

Antes de começar cada etapa, a tela de Equipamentos aparece. Aqui você pode reabastecer suas munições ou comprar armas e equipamentos mais poderosos com os pontos ganhos nas missões anteriores. Se você estiver continuando um jogo, essa tela aparece antes de você começar a jogar e permite a você comprar equipamentos com os pontos ganhos no jogo anterior.

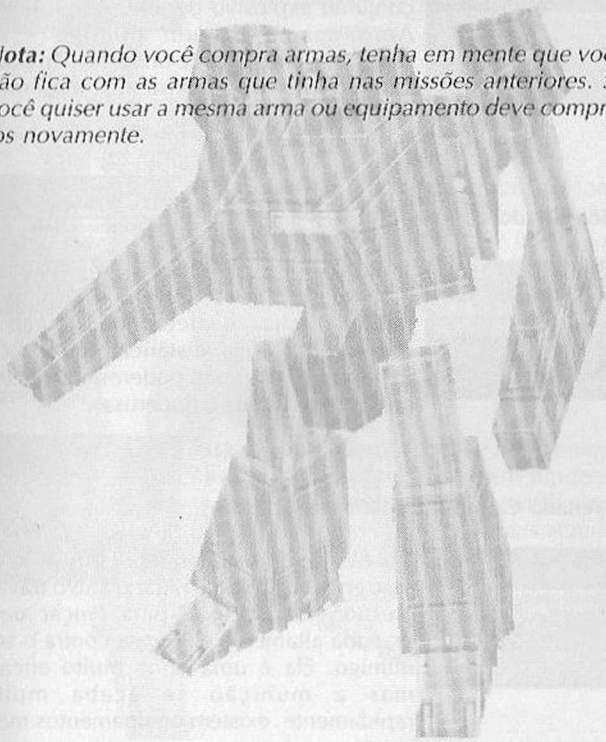


Você pode comprar uma arma para cada braço do seu Metal Head, e quantos equipamentos adicionais você quiser de acordo com a quantidade dos seus pontos. Ítems que já foram comprados ou muito caros para serem comprados por você são mostrados em

vermelho. Percorra pelos ítems e destaque um ítem pressionando o **Botão D** para a ESQUERDA ou DIREITA. Para comprar um ítem e pular para a próxima lista de equipamentos, pressione o **Botão C**.

Quando você terminar de fazer suas compras, pressione o **Botão Início**. Você será perguntado se está pronto para começar a luta. Pressione o **Botão B** para cancelar todas as suas escolhas e começar do início (com a arma para o braço esquerdo do seu Metal Head). Quando você estiver pronto para a próxima etapa, pressione o **Botão Início**.

***Nota:** Quando você compra armas, tenha em mente que você não fica com as armas que tinha nas missões anteriores. Se você quiser usar a mesma arma ou equipamento deve comprá-los novamente.*



ARMAS E EQUIPAMENTOS

Hammer Knuckle



Imagine o Hammer Knuckle como um conjunto explosivo de juntas de bronze. Aproxima-se de um inimigo - de preferência por trás, de onde ele não pode atirar - e golpeia. Existem armas mais atuais e poderosas.

Metralhadora



Você começa sua primeira missão com essa arma. Você nunca ficará sem munição, mas a metralhadora não é eficiente a longa distância, ou contra inimigos com armas poderosas. Existem armas mais atuais e poderosas.

Grenade Cannon (Canhão de Granada)



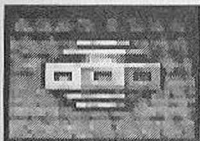
Você começa a sua primeira missão com essa arma. Quando o radar do alvo travar, pressione o **Botão B** para lançar uma granada altamente poderosa contra o seu inimigo. Ela é uma arma muito eficaz, mas a munição se acaba muito rapidamente. Existem equipamentos mais atuais e poderosos.

Missile Launchers (Lançadores de Míssil)



Ele bombardeia a área com quatro mísseis de uma só vez. Útil para quando você tiver vários alvos ao mesmo tempo.

Float Mine (Mina Flutuadora)



Atira minas que flutuam e se auto detonam com o impacto, quando algum inimigo se aproxima demais. O tempo é importante aqui, uma vez que você não quer que seu inimigo consiga fugir.

Laser



Essa arma poderosa penetra facilmente nas armas inimigas, e não tem limite de munição; porém, a distância enfraquece o seu ataque. Existem armas mais atuais e poderosas, o HD Laser.

Extra Armor (Armas Extras)



Quanto mais armas você tiver, menos danos você sofre com os ataques inimigos, e mais tempo você conseguirá sobreviver.

Extra Speed (Velocidade Extra)



Aumenta a sua velocidade de golpear

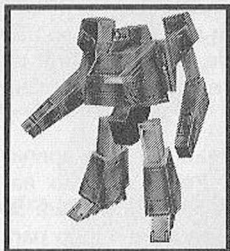
FIM DO JOGO / CONTINUAR

Quando você fica sem força de escudo e é atingido, é o fim do jogo para você. A quantidade de Continuações disponíveis depende do modo de dificuldade que você escolheu (veja a página 7). Se você escolher continuar um jogo, voltará para o início da missão em que você saiu.

O QUE TODO PILOTO DEVE SABER

- Fique sempre em movimento, e aprenda a usar os modos de golpes e caminhadas de lado com eficiência. Isso não irá apenas aumentar a sua habilidade, mas irá te tirar de problemas quando as situações ficarem muito perigosas.
- A sua missão consiste em muito mais do que apenas explodir inimigos e equipamentos. Preste atenção nas ordens que você recebe no começo de cada missão. Se você precisar lembrar a sua missão, paralise o jogo para chamar o resumo de suas ordens.
- Preste atenção no que estiver acontecendo na tela do seu radar. Planeje emboscadas por trás para preservar o seu escudo. Use atalhos para lidar com os inimigos que andam muito mais rápido que você. E lembre-se que os terroristas também tem radar.
- Veja onde estiver andando - você não é o único que pode armar minas.

ESPÉCIES MECÂNICAS DO METAL HEAD



STRIKE WOLF

Criador / Modelo: Schilling TZ - 1322 US

Tipo: P.B.A.R (Powered Bipedal Armored Robot)

Altura: 13,25 pés (4,04 metros)

Peso: 6.167,4 libras (2,12 toneladas)

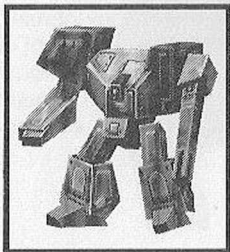
Consumo de Energia: 8,9 Megawatts / hora

Velocidade Máxima: 49,7 mph (80 kph) com as pernas de rodas conectadas.

Principais Armas: Metralhadora de 74 mm

Armas Auxiliares: Canhão de Granada. Armas opcionais disponíveis.

Notas: Capaz de enfrentar qualquer tipo de terreno e contando com as mais modernas armas e equipamentos, esse Metal Head é um veículo de luta de primeira classe. E é todo seu.



DELTA RAY

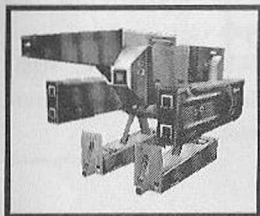
Criador / Modelo: General Patrick JPM - 552F

Altura: 17,18 pés (5,24 metros)

Peso: 7.621,1 libras (3,46 toneladas)

Principais Armas: Canhão de 120 mm

Armas Auxiliares: Hammer Knuckle.



CANNON SLED

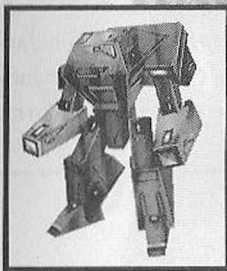
Criador / Modelo: General Patrick
JPM - 498C

Altura: 12,43 pés (3,79 metros)

Peso: 6.563,9 libras (2,98 toneladas)

Principais Armas: Canhão de 144 mm

Armas Auxiliares: Metralhadora
de 74 mm.



BLUE PHANTOM II

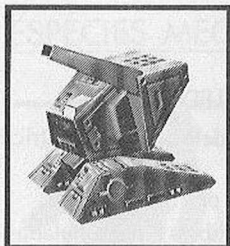
Criador / Modelo: Olympia - Atlantic
OAMH - 223 - 6B

Altura: 12.66 pés (3,86 metros)

Peso: 3.215,9 libras (1,46 toneladas)

Principais Armas: Metralhadora
de 76 mm

Armas Auxiliares: nenhuma



GUTTER RAT

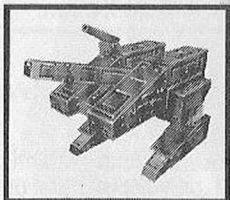
Criador / Modelo: General Patrick
JPM - 691S

Altura: 10,46 pés (3,19 metros)

Peso: 2.797,4 libras (1,27 toneladas)

Principais Armas: Canhão de 92 mm

Armas Auxiliares: nenhuma



BULLFROG

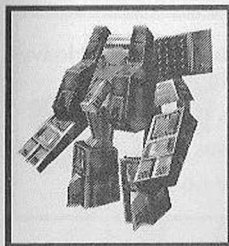
Criador / Modelo: General Patrick
JPM - 437C

Altura: 11,15 pés (3,40 metros)

Peso: 5.462,56 libras (2,48 toneladas)

Principais Armas: Canhão de 144 mm

Armas Auxiliares: Metralhadora
de 74 mm



BLOODY OX

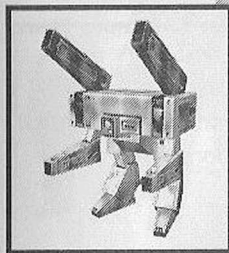
Criador / Modelo: Schilling MH
TZ - 7260Z - F

Altura: 16,46 pés (5,02 metros)

Peso: 8.083,7 libras (3,67 toneladas)

Principais Armas: Lança Míssil (6)

Armas Auxiliares: Metralhadora
de 76 mm



TWIN SNIPER

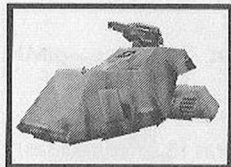
Criador / Modelo: General Patrick
JPM - 774C

Altura: 18,26 pés (5,57 metros)

Peso: 5.881,1 libras (2,67 toneladas)

Principais Armas: Canhão de Granada
de 92 mm

Armas Auxiliares: Metralhadora
de 76 mm



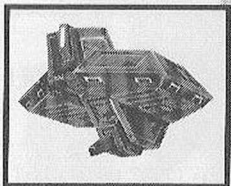
BEETLE SLIDER

Criador / Modelo: Kanemoto Heavy Industries MHKH - 330 - A - N

Altura: 10,03 pés (1,44 metros)

Peso: 3.171,8 libras (1,96 toneladas)

Arma: Canhão de 66 mm



HOVERPUCK

Criador / Modelo: Kanemoto Heavy Industries MHKH - 550 - A

Altura: 9,21 pés (2,81 metros)

Peso: 1.828,2 libras (0,83 toneladas)

Arma: Metralhadora de 66 mm



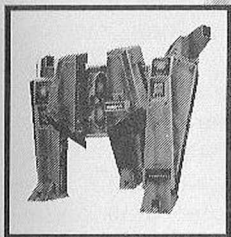
BUSHWHACKER

Criador / Modelo: Kanemoto Heavy Industries MHKH - 120 - N

Comprimento: 12,26 pés (3,74 metros)

Peso: 4.317,2 libras (1,96 toneladas)

Arma: nenhuma



COVERED TRIPOD

Criador / Modelo: Kanemoto Heavy Industries MHKH - 127F - H

Altura: 17,54 pés (5,35 metros)

Peso: 7.951,5 libras (3,61 toneladas)

Principais Armas: Laser Assalto (4 tiros)

Armas Auxiliares: nenhuma

CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo à qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega 32X possam descansar.



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**.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores

Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP

CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

