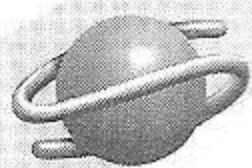


SEGA



SEGA SATURN

TEC TOY

QUAKE



MANUAL DE INSTRUÇÕES

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 o 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!!

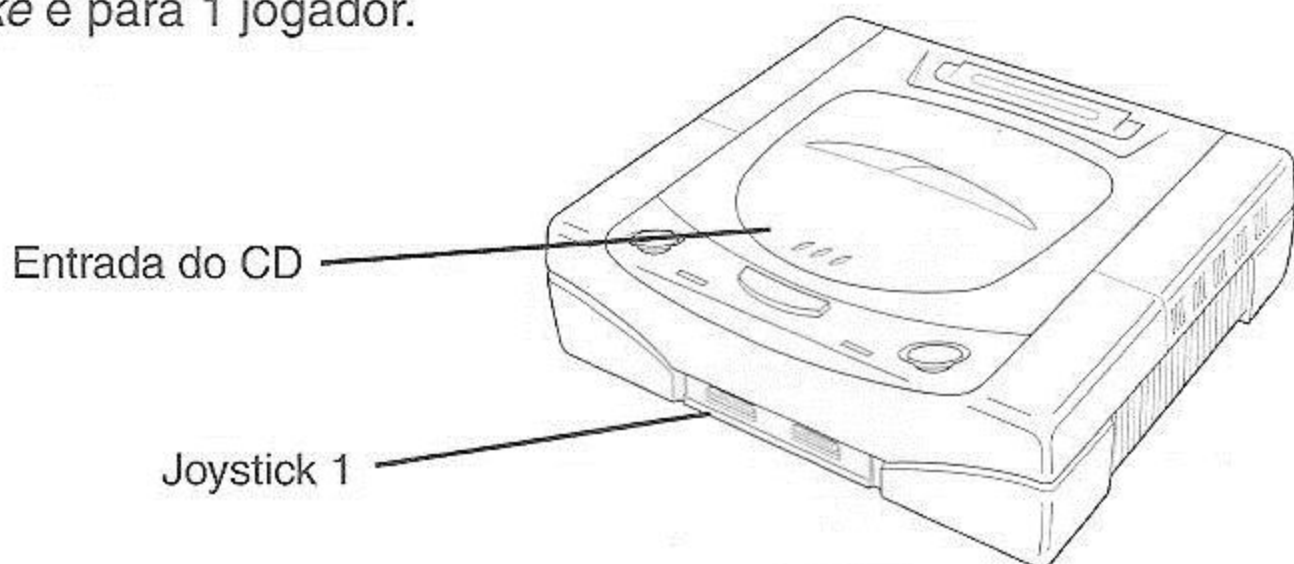
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer que além de jogar-video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

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 *Quake* (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 "Saturn". 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. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset no console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Painel de Console.
7. *Quake* é para 1 jogador.



VOLTE PARA CASA COMO HERÓI - OU NEM PRECISA VOLTAR!

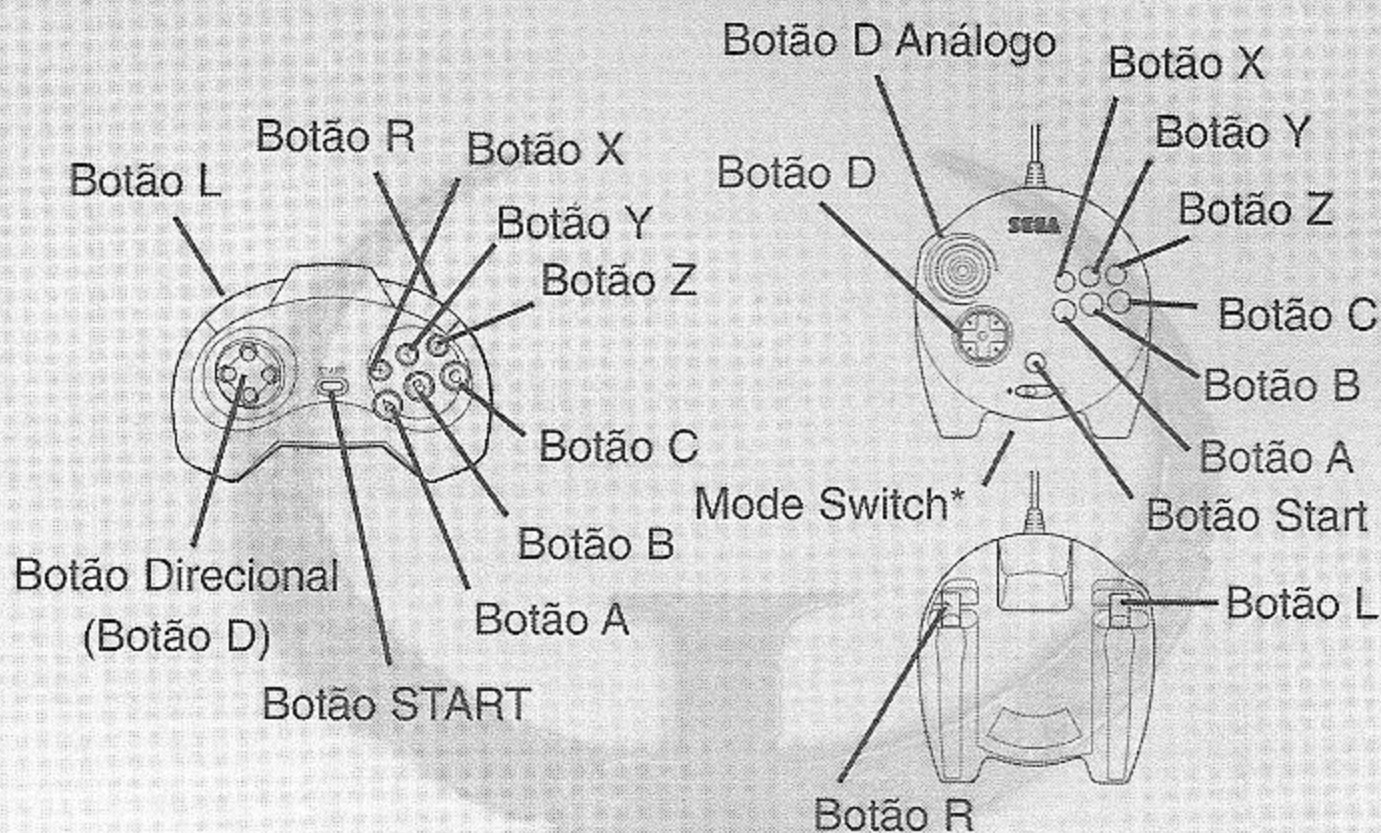
Chama-se Quake.

E quem quer ou o que quer que seja, este mercenário instável está utilizando seu próprio Portal de Transporte para invadir complexos militares com seus mortais esquadrões de mutantes. Esquadrões programados para matar, roubar, sequestrar... enfim, fazer o que for preciso para acabar com os planos do Governo de utilizar o tão esperado projeto dos novos e avançados Portais de Transporte.

A Operação Contra-Ataque foi iniciada. E você - o único sobrevivente humano dentro do complexo - deve acabar com estas forças maléficas antes que elas assumam total controle sobre nossa tecnologia, e por fim sobre toda a raça humana.

Boa sorte, soldado. Volte para casa como um herói, ou então nem precisa voltar!

CONTROLANDO O JOGO



BOTÃO START

Pausa

BOTÃO D/BOTÃO D ANÁLOGO

Move em todas as direções/Mira a arma:

BOTÃO A

Dispara a arma em uso

BOTÃO B

Pula/Nada quando está na água

BOTÃO C

Confirma seleção dentro dos menus

BOTÃO X

Olha para CIMA/BAIXO (Mantenha o botão X pressionado e aperte o Botão D na direção desejada. Pressione o Botão X novamente para re-centralizar sua visão)

BOTÃO Y OU Z

Circula entre as armas

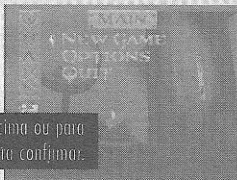
BOTÃO L

Movimento lateral para a ESQUERDA

BOTÃO R

Movimento lateral para a DIREITA

MENU PRINCIPAL



Para confirmar uma selecção, movimente o Botão D para cima ou para baixo para escolher uma opção, e pressione o Botão C para confirmar.

As seguintes imagens aparecem na tela do Menu Principal:

NEW GAME

Inicia um novo jogo.

LOAD

Você pode continuar um jogo salvo anteriormente.

Quando quiser carregar um jogo salvo, escolha aquele que deseja continuar, e pressione o Botão C.

SAVE

Esta opção somente aparece entre os níveis. Escolha um bloco de memória, e pressione o Botão C para salvar.

OPTIONS

Configure os ajustes do jogo de acordo com suas preferências.

OPÇÕES

Para operar neste menu, pressione o Botão D para cima ou para baixo para iluminar uma opção.

Pressione o Botão D para direita ou esquerda para ajustar as opções de acordo com suas preferências, e pressione o Botão C para ver as outras opções.

CUSTOMIZE CONTROLS

Configure os comandos do jogo, estipulando uma função para cada botão, ou utilize o padrão "Quake".

RESET TO DEFAULTS

Retorne a configuração ao padrão original.

MUSIC VOLUME

Aumente ou diminua o volume da música.

SOUND VOLUME

Aumente ou diminua o volume dos sons do jogo.

STEREO SWITCH

Escolha entre saída de som em estéreo ou mono.

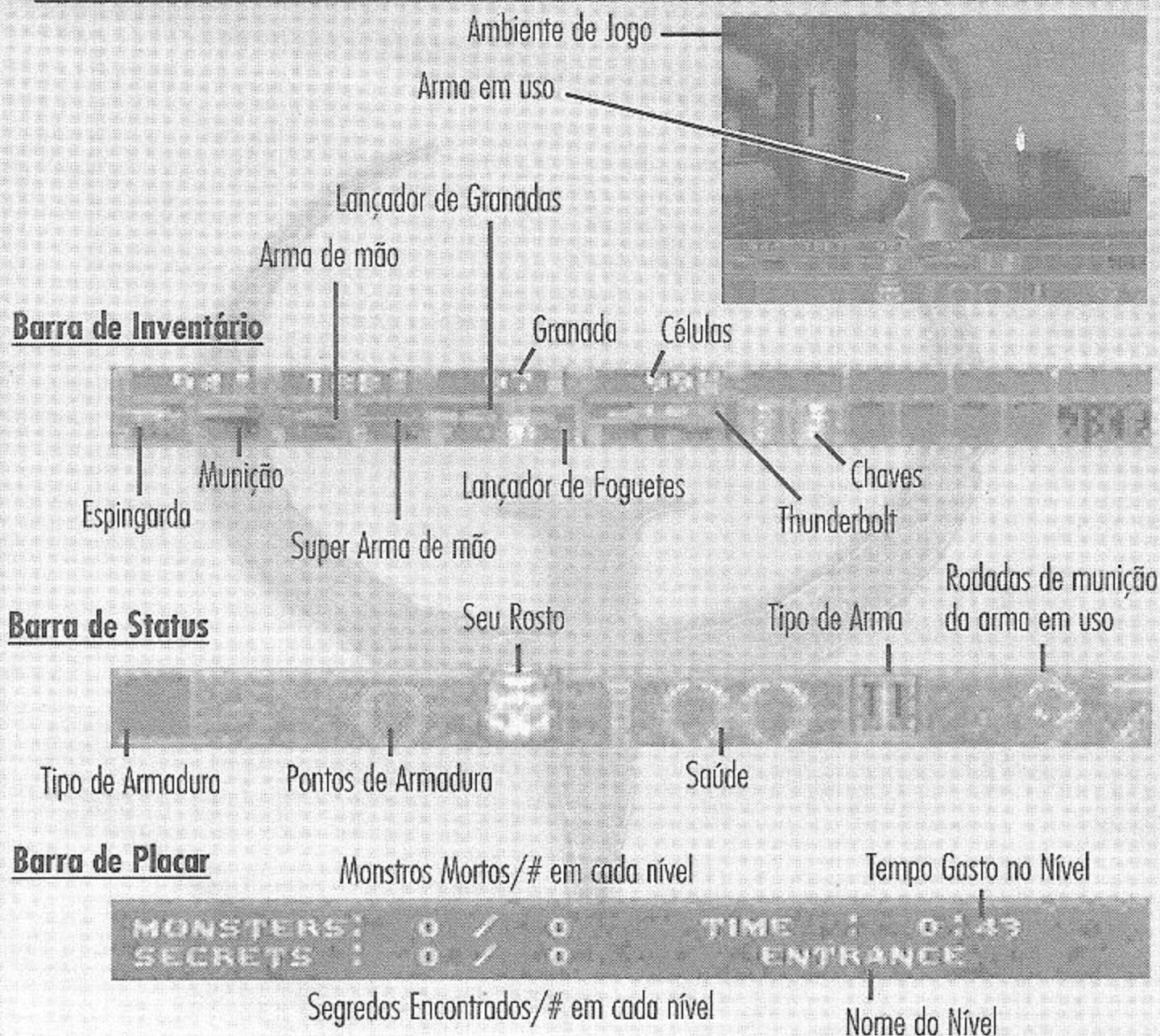
AMMO BAR

Escolha se a barra de munição deve (ON) ou não (OFF) aparecer na tela.

LOOKSPRING

Re-centralize automaticamente sua mira ao soltar o botão X.

TELA DE JOGO



Os seguintes itens aparecem na tela de jogo:

BARRA DE INVENTÁRIO

Mostra as armas coletadas, os Power-ups e Objetos coletados.

A arma em uso também será iluminada.

BARRA DE STATUS

Mostra as condições de sua armadura e a munição restante na arma em uso. Saúde e armadura ficam vermelhas quando estiverem em nível muito baixo.

BARRA DE PLACAR

Pressione o Botão Start para trocar a Barra de Status pela Barra de Placar. Ela irá informar o número de mostros que você matou, bem como o número de segredos encontrados, o tempo gasto no nível e o nome do nível. O resumo de Placar aparecerá ao final de cada nível.

MENSAGENS DO ALTO

De tempos em tempos, você irá receber mensagens no topo da tela. Elas normalmente informarão os itens que você pegou. Algumas mensagens aparecerão no meio de sua visão; estas são as mais importantes, portanto não as ignore.

TERMINANDO UMA MISSÃO

Uma vez completada uma missão, você encontrará um Portal ou um Arco distinto que o levarão à próxima missão. Suba no Portal ou passe através do Arco para seguir para a próxima missão.

Você inicia uma nova missão com o mesmo número de pontos, armadura, armas e munição que você terminou o nível anterior. Se você tiver mais de 100 pontos, você começará a nova missão com 100. Se algum Power-up estiver em uso no final da Missão anterior, infelizmente ele não mais estará em ação.

TERMINADO UM EPISÓDIO

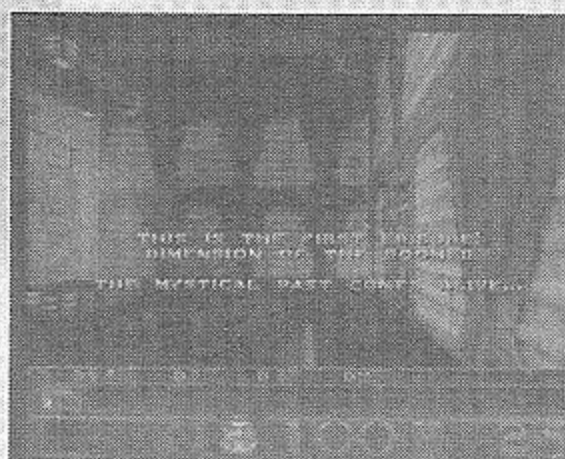
Uma vez terminados todos os níveis de um episódio, você retornará ao Hall principal. Você iniciará um episódio novo tão desarmado quanto começou o jogo - somente sua espingarda, sua munição e sua coragem!

NÍVEIS DE QUAKE

EPISÓDIO 1: DIMENSÃO DOS AMALDIÇOADOS

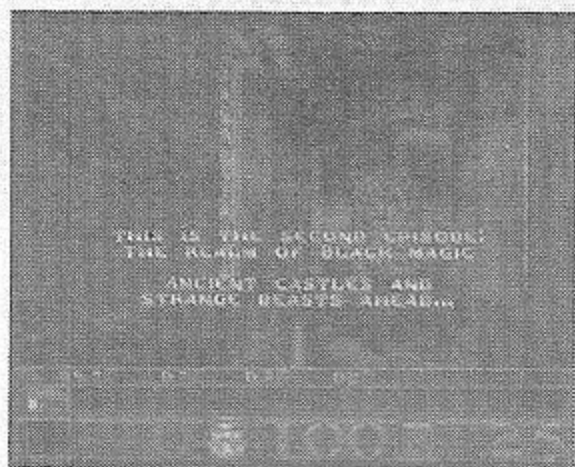
Aqui você irá aprender a apreciar a cheiro da carne de Ogre, e o doce aroma da pólvora. Montes de monstros horrendos para serem detonados, enquanto você pratica salto e nado entre outros. Aproveite sua introdução enquanto você abre caminho através das 7 Missões deste episódio.

Cada episódio tem um segredo escondido. Portanto ache-o, soldado!



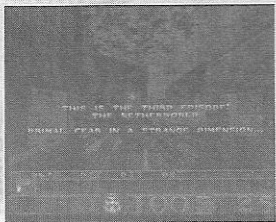
EPISÓDIO 2: CANTEIRO DA MAGIA NEGRA

Prepare-se para sentir um pouco de sua própria magia, enquanto os mercenários de Quake surgem em abundância. Atravesse 6 Missões de arrancar os cabelos, incluindo a Cripta dos Decadentes e a Mansão do Mago. Utilize seus power-ups e fique de olho nos terríveis inimigos que vão surgir pelo caminho.



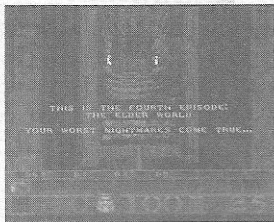
EPISÓDIO 3: O MUNDO DO TERROR

Chega de caminhos alternativos ou rotas de fuga abundantes. Agora é hora de provar se você é bom mesmo. Prepare-se para correr e lutar muito, pois você precisa sobreviver às 6 Missões que incluem a Tumba do Terror e os Quartos da Tortura. Não esqueça suas armas pelo caminho... você vai precisar delas!



EPISÓDIO 4: O MUNDO DOS ANCIÕES

Se você gosta de quebra-cabeças e de mais lixo mutante do que seu machado pode aguentar, seja bem-vindo ao Paraíso. Ou Inferno, se for o caso. Mas tenha cuidado, pois o último trecho de sua aventura está repleto de dor e agonia. Todos os monstros possíveis e imagináveis estarão aqui. Serão 8 Missões onde sua pele é o prêmio máximo. Bem, mas se você chegou até aqui, você sabe que vai ser uma vergonha perder justo agora, não é?



CRÉDITOS

Sega of America

Produtor Senior:

Stephen "Sgt. Roc" Hutchins

Produtor Associado:

Michael S. Jablonn

Gerente de Produto:

Andrew Stein

Especialista de Produto:

Mark Subotnick

Supervisor de Testes:

Sean Doidge, Michael McCollum

Assistente de Supervisão de Testes:

Ferdinand Villar

Embalagem:

Bob Schonfisch, Scott Allen

Manual:

Curtis Clarkson e Verdoni Multi Media

Departamento de Testes SOA:

Robert Amirkhan, Nic Azizian, Mike Callahan,
The Derminator, Arnold Feener, Rick Greer, Aaron
Hommes, Jeff Junio, Jean-Claude Lefebvre,
Marcus Montgomery, Abe Navarro

Dank & Scuz

Concepção e execução original:

Michael Houston

Sistema Sega:

Ben "Biffo" Fisher, David Locke,

Greg "Sparky" Winslow

Vozes:

Dank: J.S. Gilbert

Scuz: Matt Mark

Misc: David Locke

Produção: Fat Box

Música Original:

Trent Reznor

Música Adicional:

"B7" por SONIC MAYHEM

Produtor: Sascha "Buzzfink" Dickiyan

Co-produtor: David Valencia

CD "Method of Destruction" disponível em

<http://www.sonicmayhem.com>

Agradecimentos Especiais:

à John Carmack, Barrett Alexander, Todd Hollenshead e todos da ID que tornaram este projeto possível. Chris "Applejack" Coffin pela mágica, Geraldine Dessimoz, Marcelyn Ditter, Lydia Gable, Paul Lange da Lobotomy, Mark Lindstrom, Jaqui Lyons, Mike Markey, Anne Moellering, Judie Nybo, Heather Ravenberg, Eileen Sacman, Undyne Stafford, Dan Stevens, Bernard Stolar, Shuji Utsumi, Cave server, Ritual, Blue's News, mundialmente conhecida equipe do SEEDY e aos fãs de gibis em geral.

CRÉDITOS

Lista de Créditos da Lobotomy:

Produtor Executivo:

Paul Lange, Brian McNeely

Gerente de Projeto:

Mark Coates, Paul Knutzen

Design dos níveis:

Paul Knutzen

Supervisor de Programação:

Paul Haugerud

Equipe de Programação:

Paul Haugerud, Paul Schreiber, Ezra Dreisbach

Artistas 2D/3D:

Kevin Chung, Eric Klokstad

Engine 3D:

Ezra Dreisbach

Edição dos Efeitos Sonoros:

Scott Branston

Ferramentas de Desenvolvimento:

David Lawson (BREW), Paul Schreiber
(PeepShow), John Yuill (YuillSoftener)

Controle de Qualidade:

Tom Kristensen

Programação Adicional:

Patrick Schreiber, John Yuill

Arte Adicional:

John Van Deusen

Design Adicional dos níveis:

Eric Klokstad, Mark Coates, Kevin Chung, Scott
Branston

Consultores de Gráficos/Animações 3D:

Puddletown Graphics

Agradecimentos Especiais:

à Marjacq Micro Ltd., Mark Maslowicz, Dan Jevons,
Manny Granillo, Richard Leadbetter, Lloyd "Big
Mac", Kinoshita, Randy Reeves, Eric Wilson

Quake foi originalmente criado por:

Programação: John Carmack, Michael Abrash, John Cash

Design: John Romero, Sandy Petersen, American McGee, Tim Willits

Arte: Adrian Carmack, Kevin Cloud

Biz: Jay Wilbur, Mike Wilson, Donna Jackson

Projetos e Suportes: Shawn Green, Barret Alexander

Agradecimentos Especiais à:

Trent Reznor e Nine Inch Nails por Efeitos Sonoros e Música.

Dave Taylor por Sons Originais e Port Unix.

NOTAS

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.

TEC TOY

NºCQ 314 141670

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 - 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

© 1997 Sega. Quake ® © 1996, 1997 Id Software, Inc. Todos os direitos reservados. Publicado por Sega sob licença de GT Interactive Software Corp. Quake é marca registrada, o logo Id™ e o Q estilizado são marcas de Id Software, Inc. GT™ é marca registrada de GT Interactive Software Corp.

TEC TOY

SEGA