

SEGA™

BLAMM!

-MACHINEHEAD

TM
SEGA SATURN™



MANUEL D'UTILISATION

COMPACT
disc

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

CORE

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

MISE EN ROUTE : COMMENT UTILISER VOTRE SEGA SATURN

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

- 1 Console Sega Saturn
- 2 Manette 1



INTRODUCTION

Dans les années 2020 la nano-technologie a remplacé toutes les autres formes de fabrication industrielle de la planète. Les Humains conçoivent des machines miniatures, produites à la chaîne, enserrées dans des caissons étanches et destinées à être installées, à demeure, dans le corps. Ces machines peuvent faire l'objet de commandes spécifiques auprès des différents constructeurs.

Au catalogue: tout ce que vous voulez, du tissu humain aux composants électroniques, et cela à partir d'une toute petite molécule.

Callam 'SLUG' Violdeer, employé de la multinationale Senclair, programme des micro-machines et leur assigne leurs fonctions. L'équivalent, transposé dans le futur, de visser des bouchons sur des tubes de dentifrice. L'image reste toutefois hors de portée de notre protagoniste, il ne sait pas ce qu'est une brosse à dents.

Malheureusement, du fait de la vie sociale guère envieuse de Callam (sa solitude est comparable à celle d'un Robinson Crusoé), il a commencé à ourdir, par déception ou par ennui, un plan diablement pathétique qui doit mener à la disparition de la majorité du genre humain.

Abusant de sa position de la façon la plus éhontée, Callam a décidé de s'hypo-injecter des micro-machines auto-produites afin, pense-il, de modifier tant soi peu son physique déroutant.

Callam n'a pas remarqué que les machines reproduisaient des empreintes de son ADN pour les évacuer par tous ses orifices non encrassés. Callam dégage il est vrai, de manière coutumière, des odeurs pour le moins nauséabondes. Mais aucun relent olfactif à croissance exponentielle, propre à détruire la planète en moins de 48 heures, n'est à même de contrarier les productions aériennes du code génétique de Callam.

Après une intense réflexion et quelques ponctions alimentaires, Callam a réalisé qu'il était, fortuitement, devenu un Dieu. Menton badigeonné de crème anglaise en lieu et place d'une vénérable barbe.

Dix ans plus tard, Callam est devenu bien plus imposant et considérablement plus dangereux que 'Slug' Viodreer. Il est le Cœur du Cérébro Virus. Ce nano-virus s'est développé par lui et en lui. Il donne vie à toute idée qui se présente à son cerveau congestionné, créant des monstres qui n'auraient jamais dû voir le jour et qu'on voit galoper sur l'herbe grasse et verte de nos vallées.

Mais les chercheurs, tapis sous terre, sont en quête d'un anti-virus. L'un de ces chercheurs, Kimberley Stride, accompagné de son singulier acolyte, Orville McArdle, est en passe de breveter, après autorisation de mise sur le marché, un redoutable système de missiles télécommandés.

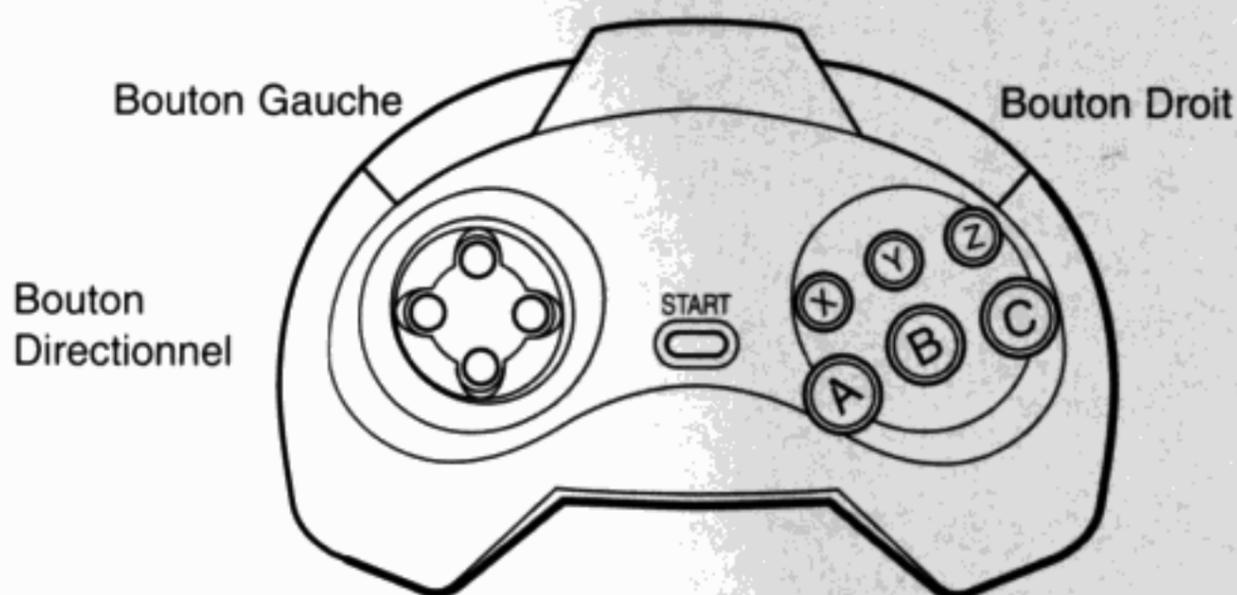
Callam sait qu'ils sont là. Il sait ce qu'ils manigancent. Il n'y prête cependant qu'une attention très relative. Mais quoi, tout Cérébro Virus qu'il est, tout Dieu d'un nouveau monde qu'il se prétend, son système neurologique supérieur ne retournera t'-il pas un jour à sa forme originelle, celle de microplaquettes ou de caramels mous?

Au diable l'avarice!

Ne suis-je pas le Cœur du Cérébro Virus!

J'ai droit de vie ou de mort sur tout Savaloy

COMMANDES



| | |
|-----------------------|--|
| Haut | Regarder en bas |
| Bas | Regarder en haut |
| Droite | Tourner à droite |
| Gauche | Tourner à gauche |
| Manette gauche | Tirer mitrailleuse |
| Manette droite | Tirer arme secondaire |
| A | Aller en arrière |
| B | Glisser à gauche |
| C | Glisser à droite |
| X | Accélérer |
| Y | Choisir entre les modes Cockpit plein écran et Carte plein écran |
| Z | Choisir entre les armes disponibles |
| DEMARRER | Suspendre le jeu et afficher le Menu de pause |

COMMANDES DES MENUS

Utiliser Haut et Bas sur le D-Pad et le Bouton C pour choisir entre les menus. Le Bouton Commencer arrêtent également le FMV et les briefings de mission.

Utiliser Droite et Gauche sur le D-Pad pour choisir entre les options de catégorie individuelles.

Utiliser le Bouton B dans les écrans de Menu pour revenir à l'écran précédent, et ceci jusqu'au début du jeu. Ou bien choisir Fermeture sur les écrans voulus.

MENU PRINCIPAL



Commence une nouvelle partie.

Options à charger dans les parties préalablement sauvegardées en utilisant un système de Mot de passe. dans les deux cas veuillez suivre les indications affichées.

Choisir une option pour aller au Menu d'options.

COMMENCER LA PARTIE



Au moment de commencer une nouvelle partie, vous aurez votre premier BRIEFING.

Après chaque ensemble de quatre niveaux, vous serez envoyé dans un nouveau domaine. L'histoire sera présentée au travers des séquences FMV et vous assisterez au BRIEFING correspondant au domaine.

Pour éviter les FMV ou les briefings, presser sur la barre d'espace.

N.B.: Orville n'est pas très coutumier des échanges mondains. Il a bien fallu pourtant qu'il accepte quelques contacts humains quand on l'a sauvé de la noyade. Cependant, écoutez attentivement ses grognements stupides, car d'un tas de fumier peuvent sortir les plus purs bijoux, sous formes d'astuces très utiles.

MENU D'OPTIONS



Difficulté En fonction de votre QI supposé

Séquences d'animation Arrêt/marche du FMV

Volume Son / Volume CD Modifie les niveaux sonores du jeu

Test CD Choisit la piste sonore pour test

Configuration de contrôle Affiche le présent menu

Réglage de l'écran Utilise le D-Pad pour centrer l'image

Fermeture Retourne au Menu principal

MENU DE CONFIGURATION DE CONTROLE



Choisissez votre réglage de contrôle désiré dans une Boîte de Pandore proposant 5 choix prédéfinis. La Gauche et la Droite du D-Pad vous permettront de sélectionner les options.

CODES D'IRREALITE



Dans une tentative de gêner votre progression à travers les zones infestées, Cérébro Virus a piégé d'importantes portions du paysage dans une «Zone d'irréalité». Pour y avoir accès et les réparer, des Codes d'irréalité peuvent être utilisés dans les terminaux numérotés correspondants (gauche) pour remettre ces portions de paysage à leur place dans la réalité (par exemple si un pont cassé bloque votre progression dans les dernières étapes d'un niveau, le Code d'irréalité approprié peut remettre la partie manquante du pont dans la réalité, réparant ainsi le pont et vous permettant d'accéder à une nouvelle zone). Selon votre position, les changements du paysage peuvent être visibles quand vous arrivez aux terminaux.

MENU DE PAUSE / CARTE PLEIN ECRAN

La touche COMMENCER permet d'arrêter la partie et offre la possibilité de Continuer ou de Quitter. Quitter renvoie à l'écran de début et Continuer à la partie en cours.

Le Bouton Y, actionné pendant la partie, permet de sélectionner entre les modes Cockpit plein écran et Carte plein écran.

PENDANT LA PARTIE



1 Affichage de l'ordinateur

Affiche les armes et munitions, et comptabilise les gains. Affiche également les informations relatives au niveau.

2 Capteur tractable

Toutes les armes tirent vers le centre du cercle. Les armes téléguidées se fixeront sur toute cible entrant dans le cercle, les ennemis «visés» afficheront un triangle en surbrillance, histoire de s'assurer qu'ils sont bien les futures victimes.

3 Mesures d'énergie

Vous êtes attaché, sans le moindre égard pour votre personne, à un missile de croisière. Ce genre de missiles est conçu pour exploser au moment de l'impact, transformant de vastes zones habitées en déserts peuplés seulement de cadavres aux mutilations incandescentes.

Il va sans dire qu'une certaine réactivité est nécessaire pour éviter les incidents thermonucléaires non désirés.

Eviter les projectiles adverses, éviter les chutes d'énergie, en dessous de 20% vous activez la

4 Minuterie de la bombe

Une fois que la minuterie de la bombe est mise en marche, la seule façon d'éviter d'être vaporisé avant que le compte à rebours n'arrive à zéro est d'augmenter votre Power Bar.

Les ennemis disposent d'énergie, c'est aussi le cas de certaines zones de la carte. L'horloge commence à égrener les secondes, l'horloge s'arrêtera une fois l'énergie restituée, et se rechargera lentement jusqu'au maximum.

5 Cockpit virtuel

Le plus de votre missile, entouré de vos fidèles mitrailleuses. Vous pouvez lancer les invitations.

6 Codes du monde réel recueillis

Se lit comme ci-dessus.

Cachés dans le paysage.

7 Codes d'irréalité recueillis

Se lit de 1 <haut> à 5 <bas>.

Cachés dans le paysage.

8 Carte aérienne

Offre une vue d'ensemble de la zone. Les objets tractables sont signalés par des points blancs, les projectiles adverses par des points rouges/jaunes.

(**N.B.:** «Notre cher William a été transpercé par des balles traçantes volant à travers la carte. Il a succombé à ses blessures.» Père Dumoncet, aumônier.)

Les codes d'irréalité sont désignés en vert.

Les codes de réalité sont en rouge.

Les objectifs sont en cercles concentriques verts clignotants.

Les terminaux d'irréalité sont en bleu.

9 Affichage des armes/munitions

Affiche l'arme secondaire choisie avec ses munitions. Seules les armes chargées peuvent être utilisées. Les munitions spécifiques deviennent apparentes aux niveaux ultérieurs.

CHARGEMENT DES ARMES/CODES



Mitrailleuse

La mitrailleuse est votre arme principale.

Pas de limite de munitions.

Toutes les armes secondaires peuvent être trouvées dans le paysage ou auprès des ennemis.



Lance-flammes

C'est comme regarder le mouvement sautillant du grain de maïs lors de sa transformation en pop-corn.

Quand les armes sont vides, des réservoirs offrent la possibilité aux pyromanes de faire naître de mignons petits brasiers.



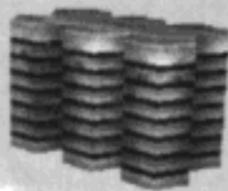
Missiles

Une utilisation quelque peu créative de cette arme non radioguidable peut avoir pour résultat une occupation intensive des hôpitaux et autres unités de soins.



Armes télécommandées

A l'instar d'un éléphant saoul dans un magasin de porcelaine au moment de l'inventaire, fondent sur leur cible avec innocence et la réduisent en particules non identifiables.



Photon

Dégage de rapides impulsions sur l'ennemi, le faisant ressembler à un œuf après cuisson aux micro-ondes.



Grenade

Dispositif photonique explosif dit de champ de bataille, peut néanmoins produire des dévastations dépassant largement la zone de combat.



Disrupteur

Explosion photonique de grande ampleur. Des envoyés spéciaux ont rapporté des descriptions déontologiquement impubliables.



IO-Ouragan

Ou comment transformer un boxeur poids lourd en passoire.



Accumulateur

Recharge 50% de la puissance. Utile au moment où l'arrêt d'une certaine horloge est une condition sine qua non à la survie.

Se trouve dans le paysage, chez les ennemis et tous les bons revendeurs.

Une version plus petite (12,5%) que celle susmentionnée est également disponible.



Codes Irréalité (1-5)

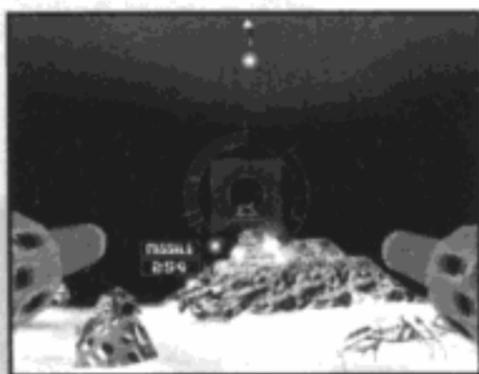
Permet de « délivrer » une partie du monde réel capturé dans l'irréalité.



Code Réalité (1-5)

Correspond aux caractéristiques portes/paysage fait par l'homme.

STRUCTURE DE LA MISSION



ZONE 1

Mission 1: Détruire les larves d'araignées, en bloquant les pylônes électriques pour réactiver les portes suspendues du train et détacher le wagon de combustible.

Mission 2: Escorter le train tout au long du niveau, en le déroutant le cas échéant pour éviter les agents mutagènes du Cérébro Virus.

Mission 3: Escorter le train à travers la Ville en ruine jusqu'au bunker, en réparant les rails au moyen des codes d'irréalité.

Mission 4: Trouver la Chambre du Téléport et se défier d'Arachna-King au pouvoir de nuisance très fécond.



ZONE 2

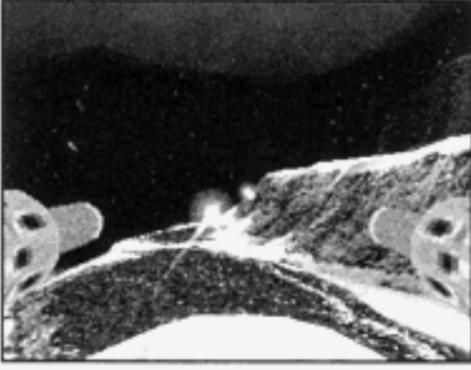
Mission 1: Repérer l'entrée de la première termitière.

Mission 2: Trouver les Codes de Réalité et d'Irréalité pour soulever le téléporteur de sortie.

Mission 3: Essayer de faire fuir les termites. Repérer le cyber code pour traverser l'infecte pouponnière.

Mission 4: Tailler dans les hordes d'indésirables sur la deuxième butte pour entrer dans ...

La sous-chambre: Un agent inepte et probablement incontinent s'y cache. Le trouver ainsi que son Téléporteur. Faire attention aux gardes plus que zélés.



ZONE 3

Mission 1: Repérer et réactiver le satellite des chercheurs, après quoi le satellite espion vous projettera hors de la zone.

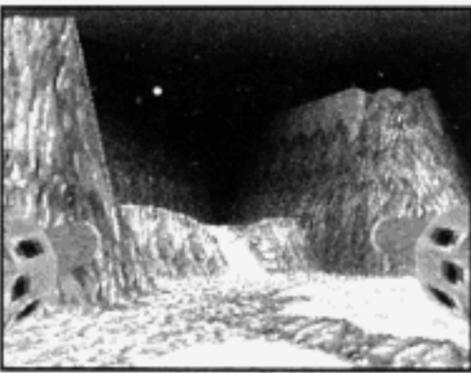
N.B.: tout objet qui monte ne descend pas, à moins qu'il ne soit touché par un missile.

Mission 2: Enfournier un tison chauffé à blanc dans le conduit d'approvisionnement du Cérébro Virus et interrompre le cycle nutritionnel.

Mission 3: Le satellite vous projette dans les canyons tremblants (sismicité 5 sur l'échelle de Richter qui en compte ...), vous débrouiller pour trouver l'aire de lancement.

N.B.: tout mouvement descendant est rapidement, inexorablement, systématiquement, descendant.

Satellite: Une surprise, pas vraiment désirée, pour les chercheurs malmenés. Leurs restes seront abandonnés suite au génocide les concernant.



ZONE 4

Le calme avant la tempête.

Pas loin de l'impression ressentie quand, sur le point d'ouvrir le plus beau cadeau de la Terre, on reçoit une, puis deux, puis trois pastèques au milieu de la figure.

Peu ou pas d'informations disponibles.

CREDITS

RESPONSABLE PROGRAMMATION

DAN SCOTT

PROGRAMMATION

MARTIN GIBBINS
ANDREW HOWE
DEREK LEIGH-GILCHRIST

INFOGRAPHIE 3D

ANDY SANDHAM
STUART ATKINSON
DAVID PATE
PETER BARNARD

MUSIQUE ET EFFETS SONORES

NATHAN McCREE

IDEE ORIGINALE

ANDY SANDHAM

CREATION DE L'INTERACTIVITE

RICHARD MORTON
ANDREW SANDHAM
STUART ATKINSON
DAN SCOTT
MARTIN GIBBINS

PRODUCTEUR EXECUTIF

JEREMY SMITH

GARANTIE LIMITÉE

Core Design Limited se réserve le droit de modifier, à tout moment et sans avertissement de sa part, les produits décrits dans ce manuel. Si le support sur lequel est enregistré ce programme présentait une quelconque défectuosité matérielle ou vice de fabrication, Core Design s'engage à le remplacer pendant un délai de quatre-vingt dix jours (90) jours à partir de la date d'acquisition. Pour bénéficier de cette garantie, retournez le produit à son lieu d'achat, dans son état d'origine et accompagné d'une preuve d'achat. Le produit est fourni "en l'état", sans aucune autre garantie quelle qu'elle soit, y compris, et sans que cette liste soit limitative, sur sa qualité, son aptitude à la commercialisation ou à une utilisation particulière.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'A AUCUNE INCIDENCE SUR VOS DROITS STATUTAIRES.

MANIPULATION DE VOTRE CD-ROM SEGA SATURN

- Ce CD-ROM fonctionne uniquement avec la console de jeu Sega Saturn.
- La surface du CD-ROM doit rester propre et sans rayure.
- Ne l'exposez pas aux rayons du soleil, ne le placez pas près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- En cas d'utilisation prolongée, faites régulièrement des pauses.

Avertissement concernant les téléviseurs :

Les images fixes peuvent causer des dommages irréparables sur le tube écran ou laisser des marques sur le phosphore du tube cathodique. Evitez d'utiliser des jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur un téléviseur grand écran.

©1996. CORE DESIGN LIMITED

Eidos France
6 boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy
Tél. : 33 (1) 41-06-96-70
Fax. : 33 (1) 47-56-14-66



Blam!-Machinehead © 1996 Core Design Limited. All Rights Reserved.
EIDOS Interactive, 6 Boulevard du General Leclerc, 92115 Clichy, France.

EIDOS
INTERACTIVE



Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.