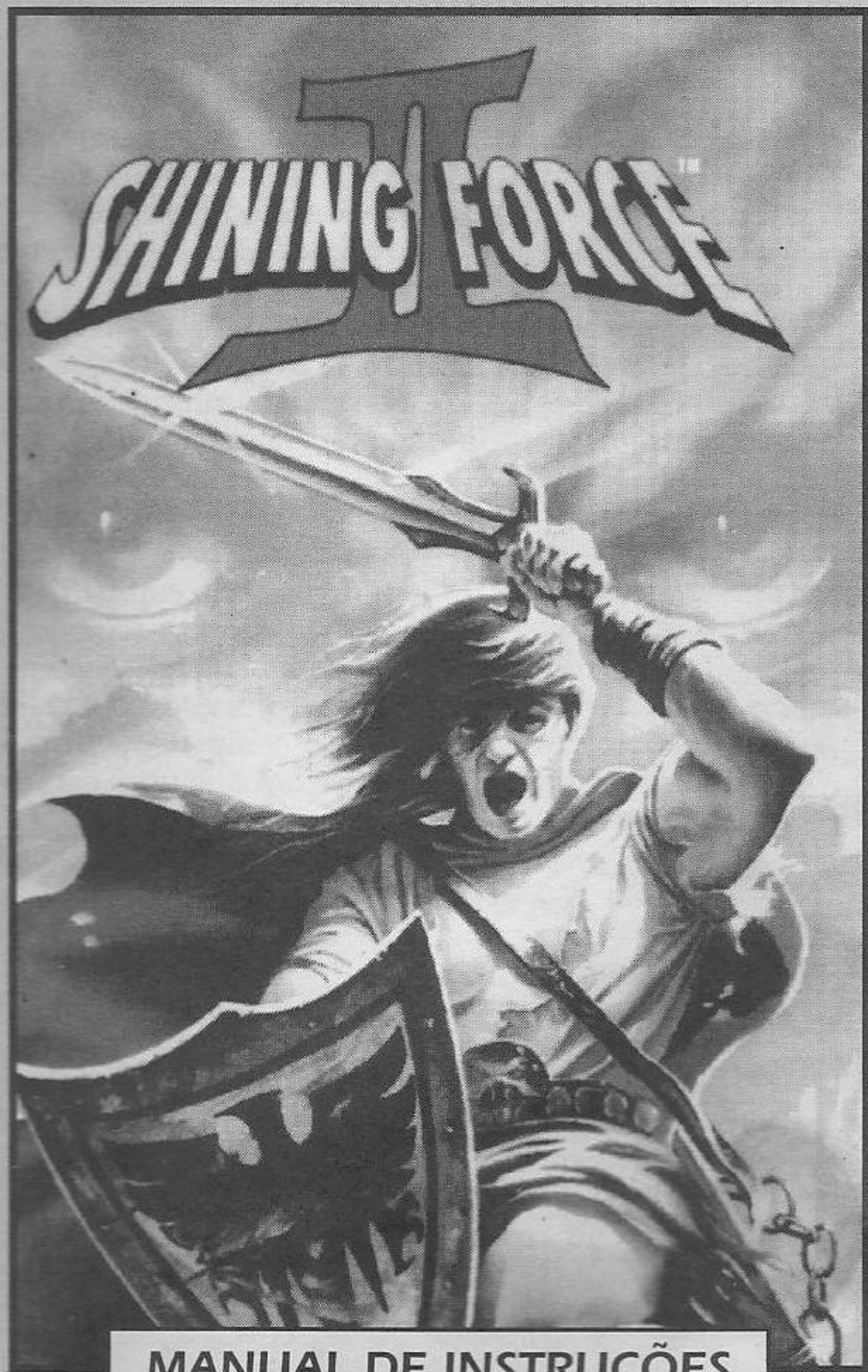


MEGA DRIVE®



SHINING FORCE II

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar 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 de 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de 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 o seu médico.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho SHINING FORCE 2™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. SHINING FORCE 2™ é para um jogador.

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



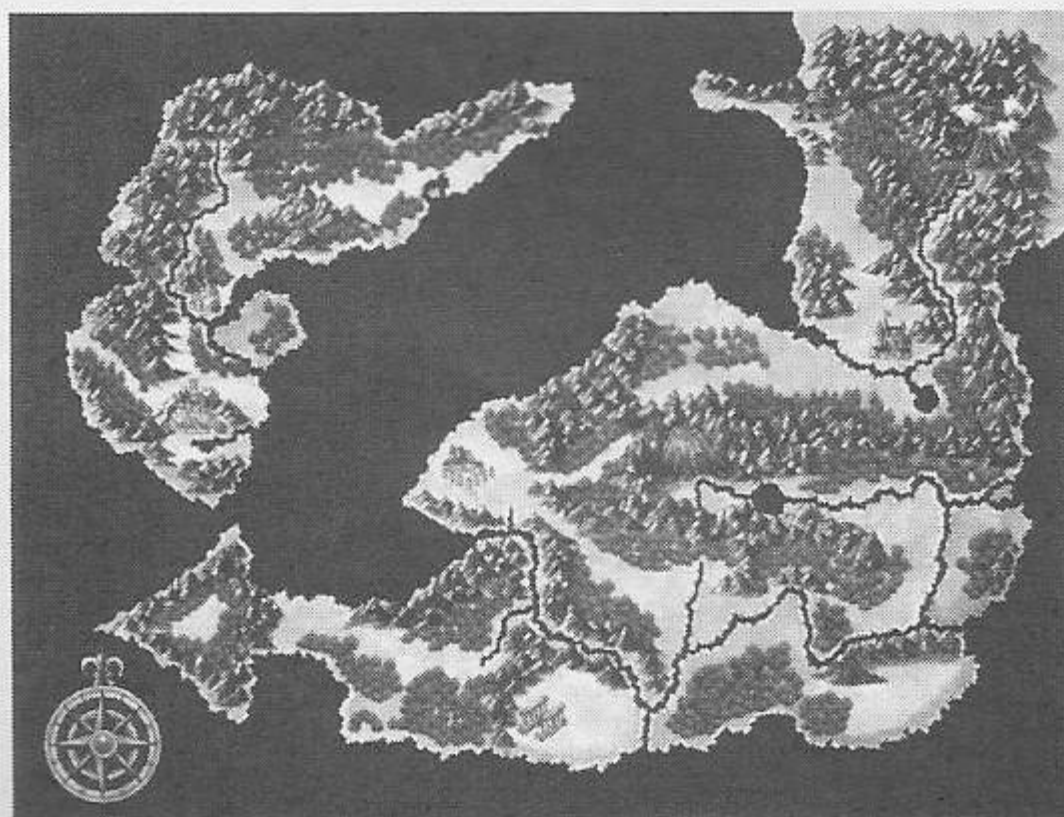
O SEGREDO DE GRANSEAL

Os cidadãos do Reino de Granseal são bons trabalhadores. Dentro do castelo, os centauros se concentram praticando o combate com lanças e tiro ao alvo enquanto os magos comparam teleportação e feitiçarias. Granseal não está em guerra, mas têm ocorrido encrencas com monstros nas redondezas do reino, e o rei ordenou que suas tropas varram a área e expulsem as criaturas.

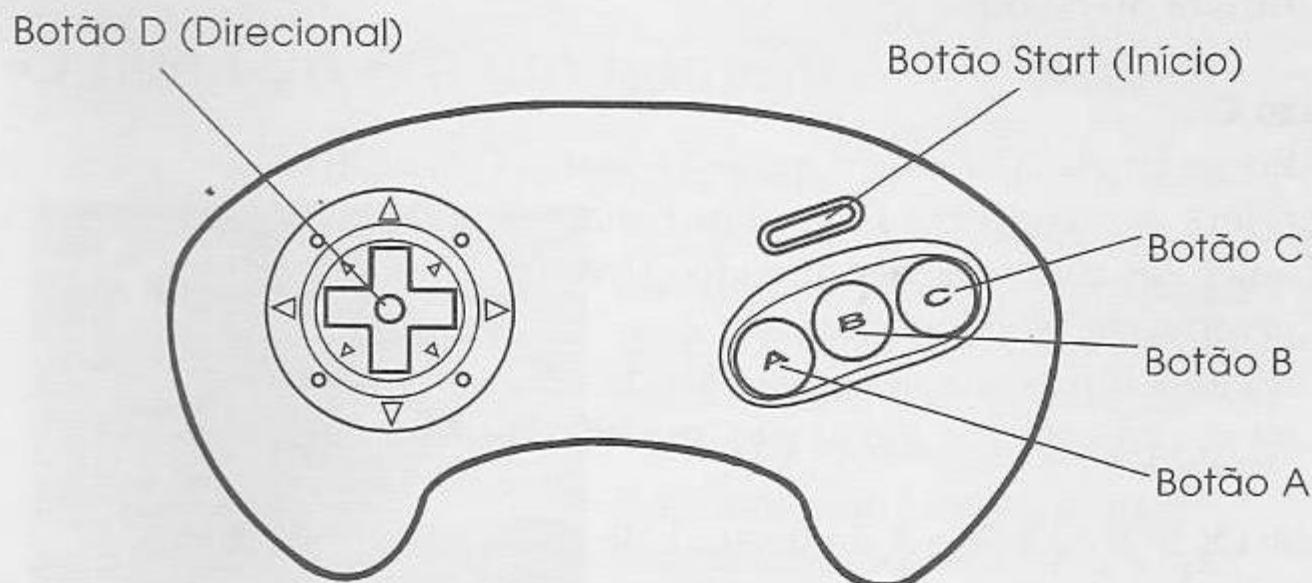
Todos percebem as nuvens de tempestades que estão circundando o castelo. Não só a chuva é incomum para a estação do ano, mas também a tempestade não parece ser normal.

A tempestade é um aviso do que está para acontecer - esses acontecimentos mudarão Granseal e sua vizinhança para sempre. Um antigo demônio se libertou, e está se expandindo através da terra de Rune, devastando tudo o que ele toca. Existirá alguém, ou algo, que consiga detê-lo?

Comece a aventura e descubra!



ASSUMA O CONTROLE!



Botão Direcional (Botão D)

- Seleciona Options/Items (Opções/Itens).
- Move os personagens.
- Move a caixa de seleção.
- Acelera as mensagens (Pressione e mantenha pressionado).

Botão Início

- Pula as Telas da História.

Botão A

- Abre as Telas de Options (Opções) e as Telas de Status (Situação).
- Acelera as mensagens (Pressione e mantenha pressionado).
- Seleciona um personagem na Tela de Entrada do Nome. (Name Entry).

Botão B

- Cancela as Seleções.
- Acelera as mensagens (Pressione e mantenha pressionado).
- Faz aparecer o cursor do personagem durante as cenas de batalha.
- Apaga um personagem escolhido anteriormente na Tela de Entrada do Nome.

Botão C

- Abre as janelas Options (Opções) e Status (Situação).
- Acelera as mensagens (Pressione e mantenha pressionado).
- Começa as conversações quando estiver próximo a um Personagem Não Jogador (NPC).
- Seleciona um personagem na Tela de Entrada do Nome.
- Começa a busca por um objeto que estiver próximo.

Nota: Os Botões X, Y e Z do Joystick de 6 Botões não têm função neste jogo.

O QUE ESCOLHER...

Após o logotipo da Sega, o Shining Force II começa com a história que precede a sua aventura. Pressione o **Botão Início** a qualquer momento para ir para a Tela de Título, depois pressione o **Botão Início** novamente para começar a sua aventura.

Você poderá colocar dois jogos na memória. Se você já tiver um jogo salvo, você terá quatro opções disponíveis: Start (para começar um novo jogo), Cont. (para continuar um jogo previamente salvo), Del. (para apagar um jogo), ou Copy (para copiar o jogo).



Se você estiver jogando pela primeira vez, apenas a opção Start (Começar o Jogo) estará disponível. Pressione o **Botão A** ou o **Botão C**, depois pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para selecionar o espaço onde você quer guardar as informações do jogo, depois pressione o **Botão A** ou o **Botão C** novamente para gravar.

O que tem em um nome?



Você nomeará o Líder da Shining Force na próxima tela. Você poderá escolher até sete personagens na Tela de Escolha do Nome, ou deixá-la em branco e usar o nome já escolhido, "Bowie". Pressione o **Botão D** para selecionar um personagem, e pressione o **Botão A** ou **C** para escolhê-lo. Se você errar, pressione o

Botão B para desistir do personagem. Quando você terminar, selecione End (Fim) e pressione o **Botão A** ou **C** para começar o jogo.

Apagando e Copiando o Jogo

A função Del. (Apagar) permite que você abra espaço para salvar um novo jogo apagando outro. Escolha o jogo que você quer apagar, e pressione o **Botão A** ou **C**. Você poderá copiar (Copy) um jogo para tentar uma determinada estratégia tendo a opção de voltar mais tarde e tentar de novo se as coisas não derem certo. Use o **Botão D** para escolher o jogo que você quer copiar e pressione o **Botão A** ou **C**.

Nota: Você só poderá copiar um jogo se tiver um espaço vazio para ele. Se ambos os espaços estiverem ocupados, você terá apenas duas opções: Cont.(Continuar) e Del. (Apagar).

A SUA AVENTURA COMEÇA

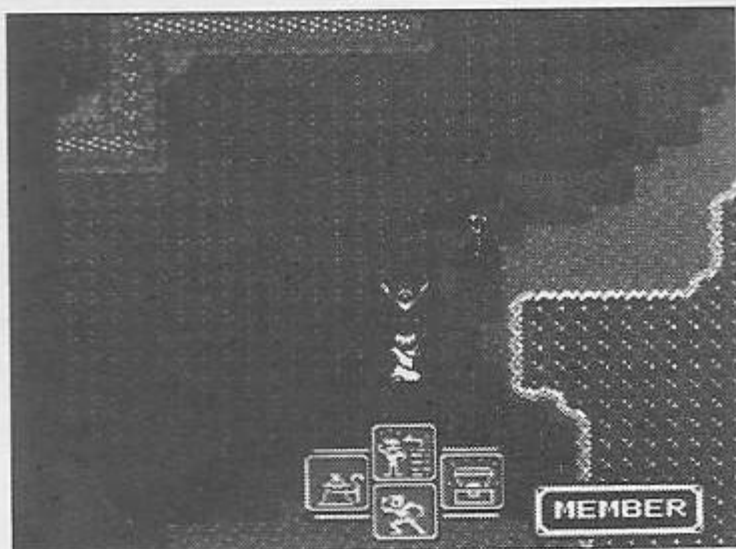
Como estudantes do mago Astral, você e seus amigos estudam todas as matérias comuns: ler, escrever, luta com espadas. A sua aventura começa onde deve ser o seu último dia de aula, isso para não dizer a última vez que vocês verão a sua casa e até mesmo a sua terra natal.

Coisas tenebrosas estão acontecendo na ilha de Grans. As duas jóias que selavam a Porta da Escuridão foram roubadas da Antiga Torre. Essas jóias eram as barreiras que prendiam Zeon, uma criatura de um assombroso poder maléfico, na Torre. Descobrir onde as jóias foram levadas, e porquê, é uma tarefa que apenas o mais corajoso dos aventureiros ousaria aceitar.

COMANDOS DA MISSÃO

Várias opções estarão disponíveis em cada situação em que você e o seu time irão se encontrar.

Nas situações fora de batalha, pressione o **Botão A** para ver as suas opções e pressione o **Botão B** para abrir a janela de Options (Opções). Nas batalhas, pressione o **Botão B**, mova os colchetes brancos de seleção para uma área desocupada do mapa e pressione o **Botão A** para ver as suas opções especiais de jogo. (Veja mais adiante neste manual)



Opções de Caminhada

Nas situações fora de batalha, você poderá acessar as suas Opções de Caminhada pressionando o **Botão A** ou **C**. Se o seu Líder estiver de pé próximo a alguém, comece uma conversa pressionando o **Botão C**. Da mesma forma, estando em frente a um item e pressionando o **Botão C** permite que você verifique o item. Você poderá encontrar algo útil!



Member (Membro): Selecione esta opção para ver as informações sobre um personagem. Mova a caixa seletora para o nome do personagem que você quer ver. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para ter informações sobre pontos e pressione o **Botão A** ou **C** para ter acesso às suas Estatísticas.



Item: Se você quiser usar um item que um de seus personagens está carregando, selecione esta opção e um segundo conjunto de Opções irá aparecer na Tela. Veja mais adiante a seção Item Options (Opções de Item).



Search (Procura): Use esta opção para abrir arcas do tesouro, olhar objetos e explorar áreas que parecem suspeitas. Você deverá usar este comando em determinadas situações.



Magic (Mágica): Este comando permite que você use feitiços mágicos. Veja mais adiante neste manual as explicações para os feitiços mágicos.

Nota: Com exceção dos feitiços Detox, os feitiços mágicos não funcionam em áreas fora de batalha.

Opções de Item

Estas opções permitem que os seus personagens façam várias coisas com os itens que eles estão carregando. Primeiro, escolha o que você quer fazer com o item. Depois, selecione o personagem que está carregando aquele item. Os itens que cada personagem estiver carregando serão mostrados. Pressione o **Botão D** na direção do item desejado para selecioná-lo, e pressione o **Botão A** ou **C**. Para sair da janela, pressione o **Botão B**.



Use (Usar): Este comando permite que você use qualquer item que qualquer um dos seus personagens estiver carregando. Veja mais adiante para obter maiores informações sobre itens.



Equip (Equipar): Use este comando para equipar um personagem com uma arma.



Drop (Largar): Use este comando para descartar um item que alguém está carregando.



Give (Dar): Use este comando para transferir itens entre os personagens. Selecione o item como foi explicado acima, e selecione o personagem para o qual você vai dar o item da mesma forma.

Opções de Compras

Há normalmente duas lojas em cada cidade - uma vendendo armas e a outra vendendo itens especiais e porções de cura. Essas lojas têm às vezes uma placa do lado de fora que tem a figura de uma bota ou de uma espada. Entre, ande até o balcão, pressione o **Botão C**, e o vendedor irá lhe perguntar o que você quer.



Buy (Comprar): Quando estiver comprando, use o **Botão D** para selecionar a sua escolha, e pressione o **Botão A** ou **C** para confirmar. O vendedor irá lhe dar o preço. Pressione o **Botão D** para selecionar **Yes (Sim)**, depois selecione o personagem que irá receber o item, selecionando o seu nome e pressionando o **Botão A** ou **C**. Você poderá recusar uma compra selecionando **No (Não)** e pressionando o **Botão A** ou **C**, ou pressionando o **Botão B** a qualquer momento.

Nota: Se o personagem não puder usar uma arma, o vendedor irá lhe perguntar se você quer comprar o item mesmo assim. Não compre um item que você não possa usar a não ser que você vá transferi-lo para outro personagem.



Sell (Vender): Quando estiver vendendo um item, selecione o personagem que tem o item que você quer vender e pressione o **Botão A** ou **C**. Depois, selecione o item que você quer vender. O vendedor irá lhe dar um preço. Se o preço estiver bom, selecione **Yes (Sim)** e pressione o **Botão A** ou **C**. Recuse uma venda selecionando **No (Não)** ou pressionando o **Botão B**.



Repair (Reparar): Se você quiser consertar um item, selecione o personagem que tem o item danificado e pressione o **Botão A** ou **C**. Depois, selecione o item com o **Botão D** e pressione o **Botão A** ou **C** novamente.



Deals (Acordos): Se você quiser saber quais itens especiais estão a venda, selecione esta opção. Se algum item especial estiver disponível você poderá comprá-lo como você compraria outros itens.

Opções de Caravana

Você irá sem dúvida cruzar com o estranho Dr. Rohde durante a sua jornada. Rohde passou a sua vida estudando livros que explicam sobre uma estranha mágica chamada "mecânica". Eventualmente você irá cruzar com uma máquina antiga chamada Caravana, e se alguém pode fazê-la funcionar novamente, este alguém é Rohde. E qual é a utilidade da Caravana para você? Continue lendo!

Para usar a caravana, apenas mova o Líder na sua direção e pressione o **Botão C**. As seguintes opções aparecerão:



Join (Juntar): Este comando permite que você troque membros do time de excursão com outros que estão esperando dentro da Caravana. Pressione o **Botão A** ou **C** para ver as tropas de espera. Selecione a pessoa que irá se juntar ao grupo e pressione o **Botão A** ou **C**. Selecione o personagem que irá trocar de lugar com essa pessoa e pressione o **Botão A** ou **C** novamente para trocar os membros. Cancele pressionando o **Botão B**.



Item: As Opções de Item são iguais às que foram descritas anteriormente.



Purge (Expurgo): Use esta opção para colocar os membros da sua parte na Caravana quando eles não forem necessários. Selecione o personagem que você quer ter esperando na Caravana e pressione o **Botão A** ou **C**.

Nota: Você poderá colocar quantos personagens você quiser na Caravana (exceto o Líder), mas tenha em mente que ter muito poucos personagens ao seu lado na batalha pode ser mais perigoso do que ter personagens demais.

Opções de Armazenamento

A Caravana tem uma grande área para cargas que você poderá usar para guardar os itens que você poderá usar mais tarde mas não quer carregar agora. Itens de uso especial, armas incomuns e até mesmo ervas que curam poderão ser guardadas na caravana e tiradas a qualquer momento.



Look (Olhar): Esta opção permite que você dê uma olhada em um item guardado na Caravana. Selecione um item e pressione o **Botão A** ou **C**. Astral irá explicar que tipo de item é aquele, como e quando ele é usado, e o preço que ele alcança em uma loja.



Derive (Derivar): Esta opção permite que você pegue um item na Caravana e o passe para um personagem. Selecione o item e pressione o **Botão A** ou **C**, depois selecione o personagem para o qual você irá passá-lo da mesma forma.



Drop (Largar): Este é o mesmo comando de largar que foi descrito anteriormente.



Deposit (Depositar): Esta opção coloca um item na bagagem da Caravana. Selecione o personagem que está carregando o item que você quer guardar, depois selecione o item e pressione o **Botão A** ou **C**.

Opções do Mosteiro

Em todas as cidades que você passar, existirão padres que poderão ajudá-lo de várias formas. Se o padre lhe fizer perguntas, responda pressionando o **Botão D** para selecionar Yes (Sim) ou No (Não) e pressionando o **Botão A** ou **C**. Selecione os personagens que serão promovidos selecionando o seu nome na Lista de Personagens e pressione o **Botão A** ou **C**.



Save (Salvar): Esta opção salva o seu jogo enquanto ele está sendo jogado. Se você for comprar itens ou armas nas lojas, equipe os seus personagens antes de salvar o jogo para ganhar tempo depois.



Raise (Ressurreição): Se um ou mais personagens tiverem se esgotado na batalha, você poderá restaurá-los com força total voltando para o mosteiro mais próximo e pedindo ao padre que os faça ressuscitar dos mortos.



Promote (Promover): Assim que um personagem chegar ao nível vinte ou maior, você poderá promover aquele personagem para uma nova classe de luta, que capacitará o personagem a usar armas ou feitiços mais poderosos.



Cure (Curar): Alguns inimigos poderão infectar os seus personagens com doenças ou venenos. A não ser que um dos seus magos saiba os feitiços corretos ou alguém esteja carregando os medicamentos corretos, você precisará levar o personagem de volta para o padre rapidamente. Caso contrário você precisará de uma **Raise (Ressurreição)** no lugar de uma **Cure (Cura)**!

Nota: Ressuscitar e Curar personagens exige uma doação, e a melhor maneira de evitar este gasto excessivo de dinheiro é proteger os seus personagens! Não os coloque em situações perigosas até você ter

certeza que eles têm experiência suficiente para derrotar o inimigo.

Opções de Combate

As forças do mal estão ficando cada vez mais fortes e a mão do Caos está dando às criaturas da noite reino livre para atacar com uma ferocidade cada vez maior. Em palavras simples, as coisas estão indo de mal a pior. Você não tem que descobrir apenas uma maneira de levar Zeon de volta para a sua dimensão, mas também como não ser destruído pelos seus diabólicos ajudantes.

Todos os desfiladeiros, florestas e rios podem esconder um bando de criaturas diabólicas esperando por você. Quando uma batalha começar, a primeira coisa que você precisa fazer é descobrir o número e a força dos seus oponentes. Use as Opções Especiais de Jogo (Veja mais adiante neste manual) para verificar a sua situação antes de planejar a sua estratégia.

Assim que a batalha começar, os seus personagens provavelmente estarão agrupados, perto de um canto da área de batalha. Assim que um personagem puder se mover (os personagens se movem em ordem, o personagem mais rápido se moverá primeiro e o mais lento por último), a sua janela aparecerá na



canto superior direito da tela, e o efeito que o terreno tiver nos seus movimentos aparecerá em uma janela no canto superior esquerdo da tela. O personagem será capaz de se mover apenas pela área que estiver piscando, e só poderá se mover para um espaço que não estiver ocupado por outro personagem.

Mova o seu personagem usando o **Botão D**. Quando você tiver chegado ao lugar onde você quer parar, pressione o **Botão A** ou **C**. Se você quiser reconsiderar e mover o seu personagem novamente, pressione o **Botão B** e mova o seu personagem para a nova posição.

Uma vez decidido onde o seu personagem irá parar, pressione o **Botão A** ou **C** para ver as suas opções de combate. Se o seu personagem estiver próximo o suficiente do inimigo para atacá-lo, o selecionador irá aparecer na Opção de Ataque, e se o inimigo estiver fora do alcance dos personagens, o selecionador irá aparecer na Opção Parado. Mova o selecionador para opção desejada e pressione o **Botão A** ou **C**.



Attack (Ataque): Escolha esta opção para começar o seu ataque contra um inimigo (se algum estiver ao seu alcance). Uma grade de quadrados piscando aparecerá, mostrando para você a distância alcançada pelo personagem. Se mais de um inimigo estiver dentro do alcance, use o **Botão D** para mover os colchetes brancos para o inimigo que você quer atacar e pressione o **Botão A** ou **C**.

A Tela da Batalha aparecerá em seguida. A janela das Estatísticas do seu personagem aparecerá sobre ele, e a janela de Estatísticas do seu inimigo aparecerá embaixo. O dano que o seu personagem causar no inimigo aparecerá no marcador de Pontos de Vida do seu inimigo.



Item: Se você quiser usar um item que você está carregando, selecione esta opção. As Opções de Item são as mesmas que já foram explicadas anteriormente, com exceção de que você só poderá dar um item a um personagem que esteja próximo a você.



Stay (Parado): Esta opção faz com que o seu personagem pare onde ele estiver, e termine a sua vez.



Magic: Se o seu personagem souber algum feitiço, selecione esta opção para lançar um feitiço em um colega ou inimigo. Para maiores detalhes sobre feitiços, veja mais adiante neste manual.

Opções Especiais de Jogo

Durante as situações de batalha, um outro conjunto de opções estará disponível. Para ter acesso a estas opções, pressione o **Botão B** a qualquer momento desde que seja a vez de um dos seus personagens se mover. Uma caixa seletora branca aparecerá em volta do personagem.

- Mova a caixa para qualquer personagem que esteja no campo de batalha (incluindo os inimigos) e pressione o **Botão A** para abrir a folha completa da situação do personagem.
- Pressione o **Botão C** para ver a janela de situação do personagem selecionado. Isto poderá ser útil quando você for enfrentar um inimigo que você nunca viu antes. Pressione o **Botão B** para voltar para o personagem que deverá se mover.

Mova os colchetes brancos para um local desocupado no campo de batalha e pressione o **Botão A** ou **C** para ver as seguintes opções:



Map (Mapa): Selecione esta opção para ver um pequeno mapa de todo o campo de batalha, mostrando onde está o seu time (em verde) e todos os inimigos (em vermelho).



Member (Membro): Esta opção mostrará o quadro de estatísticas dos membros da Shining Force (Veja mais detalhes na seção Opções de Caminhada neste manual).



Quit (Desistir): Selecione esta opção para desistir do jogo. Se você tiver certeza de que quer desistir, pressione o **Botão D** para selecionar Yes (Sim) e pressione o **Botão A** ou **C**. O seu jogo será automaticamente salvo naquele ponto.



Speed (Velocidade): Esta opção permite que você altere a velocidade de todas as mensagens. Mude a velocidade do texto movendo a seta com o **Botão D**. Um é a velocidade mais lenta e quatro a mais rápida. Você também poderá desligar o texto que explica cada golpe e a quantidade de moedas ganhas quando um inimigo é derrotado. Níveis, pontos de experiência e itens especiais que você ganhar também aparecerão nas mensagens.

REQUISITOS DA MISSÃO

Lembre-se sempre da sua responsabilidade como Líder da Shining Force evitando colocar-se em situações perigosas sem ter amplo apoio. Quando o Líder de um time é derrotado, o time volta automaticamente para o último lugar onde o jogo foi salvo, menos metade do seu ouro.

Se a situação de batalha se tornar muito intensa, use o seu feitiço Egress (Escape) para recuar com segurança, ou procure descobrir se alguns membros estão carregando Asas de Anjo (veja mais adiante neste manual) para levá-los todos de volta a um mosteiro.

Assim que chegar em um mosteiro ou outra área segura (como uma cidade), os Pontos de Vida e Magic Points (Pontos Mágicos) dos seus personagens serão totalmente restaurados. Porém, os personagens que não foram curados continuarão aturdidos, envenenados ou almagoados e os personagens que ficaram esgotados numa batalha não estarão presentes na próxima. Lembre-se de ir a um mosteiro. Raise (Ressuscite) todos os personagens que estiverem esgotados, Cure (Curar) todos os que foram aturdidos, envenenados ou almagoados, e Promote (Promova) todos os que tiverem alcançado um nível suficiente.

Então, compre todos os suprimentos de que você precisa e depois salve o jogo. Se você desistir do jogo neste ponto, você será capaz de recomeçar diretamente da ação da próxima vez que você jogar.

O TIME DA SHINING FORCE

O Líder da Shining Force

Como líder da Shining Force, você é um excelente lutador, rápido e preciso. Você também sabe o feitiço Egress (Escape), que permite que você e o seu grupo escapem de situações perigosas e voltem para a última cidade ou reino onde você gravou as suas aventuras.

Raça: Humano
Classe: Espadachim
Posição: Herói



Jaha

Você e Jaha têm uma longa história. Vocês dois se tornaram amigos o dia em que ambos estavam atrasados para a escola e tiveram de passar o dia limpando canetas de porco. Jaha é um rapaz poderoso para a sua idade e planeja crescer e ficar mais forte. Ninguém teve coragem de lhe contar que anões não crescem.

Raça: Anão
Classe: Guerreiro
Posição: Gladiador

Nota: Com a ajuda de um item especial, Jaha poderá ser promovido a Barão.



Chester

Chester é um guerreiro poderoso e um mestre nas técnicas de arremesso de lanças. Ele gosta de estar no pelotão da frente, onde a batalha é mais árdua. Certifique-se de que ele não se esqueça de tomar cuidado e se encrenque.

Raça: Centauro
Classe: Cavaleiro
Posição: Paladino



Nota: Com a ajuda de um item especial, Chester poderá ser promovido a um Cavaleiro Pégaso.

Sarah

Sarah tem sido sua amiga desde a infância, e prometeu proteger a sua vida a qualquer custo. Ela é uma ótima curandeira, e tentará manter você e o resto dos membros da Shining Force nas melhores condições.

Raça: Elfo
Classe: Padre
Posição: Vigário



Nota: Com a ajuda de um item especial, Sarah poderá ser promovida a um Monge Mestre.

Kazin

Não deixe o comportamento tímido e triste de Kazin enganar você - ele esconde alguns feitiços na manga e irá certamente ajudá-lo quando os inimigos estiverem contra você.

Raça: Elfo
Classe: Feiticeiro
Posição: Mago



Adições futuras

Slade

Este é o homem (quer dizer, rato) responsável por toda a confusão. Para a sorte de todos, ele resolveu corrigir o seus erros passados. Você terá um guerreiro extremamente poderoso aqui.

Raça: Rato Gigante
Classe: Ladrão
Posição: Ninja



Ash

Ash é uma das últimas aves Fênix, as legendárias criaturas que ressuscitam das suas próprias cinzas depois de morrer. Ash viu você lutando e concluiu que somente você poderá derrotar Zeon.

Raça: Fênix
Classe: Fênix
Posição: Fênix



May

Esta charmosa centaura está pronta para lutar, e o seu grande alcance lhe dará um ótimo apoio.

Raça: Centauro
Classe: Ranger
Posição: Cavaleiro com Laço



FERRAMENTAS DE TROCA

Rune é uma terra fantástica de mágica e tecnologia, onde você irá batalhar com feitiços e mísseis, lanças e lasers. Você poderá, de vez em quando, adquirir armas dos inimigos que você derrotar nas batalhas mas você não poderá pegá-los se as suas mãos estiverem cheias, portanto tente não lotar os seus personagens.

Nota: Alguns dos Tipos de personagens listados abaixo não estão na lista do time da Shining Force II. Adivinha quem eles são...?

Personagem Classe

Arqueiro.....ARCH
Lutador Pássaro.....BDBT
Homem-Pássaro.....BDMN
Cavaleiro c/ Laço...BWNT
Artilheiro de Latão.BRGR
Gladiador.....GLDT
Golem.....GLM
Herói.....HERO
Cavaleiro.....KNTE
Feiticeiro.....MAGE
Monge Mestre.....MRMK
Ninja.....NINJ
Cavaleiro Pégaso....PGNT
Fênix.....PHNK ou PHNX

Personagem Classe

Padre.....PRST
Ranger.....RNGR
Barão Vermelho.....RDBN
Robô.....RBT
Franco Atirador.....SNIP
Bruxo.....SORC
Espadachim.....SDMN
Ladrão.....THIF
Vicário.....VICR
Guerreiro.....WARR
Barão Lobo.....WFBR
Lobisomem.....WFMN
Mago.....WZRD

Nas páginas seguintes estarão listadas algumas armas que poderão ser encontradas nas terras de Rune, e quem poderá usá-las. A classe que pode usar cada arma será mostrada à direita da arma de forma abreviada. Naturalmente, os personagens podem usar armas melhores sempre que forem promovidos.

Setas

Arma	Usuário	Ataque
Seta de Madeira	ARCH, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+5
Seta de Ferro	ARCH, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+7
Seta de Aço	ARCH, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+12
Seta Robin	ARCH, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+17

Dardos e Lanças

Arma	Usuário	Ataque
Dardo de Madeira	KNTE, PLDN, PGKT	+3
Dardo Curto	KNTE, PLDN, PGKT	+6
Lança de Bronze	KNTE, PLDN, PGKT	+9
Dardo	KNTE, PLDN, PGKT	+12
Lança de Aço	KNTE, PLDN, PGKT	+16
Dardo de Força	KNTE, PLDN, PGKT	+20

Machados

Arma	Usuário	Ataque
Machado Curto	WARR, RDBN	+5
Machado de Mão	WARR, RDBN	+9
Machado Médio	WARR, RDBN	+13
Machado de Força	WARR, RDBN	+17
Machado de Batalha	WARR, RDBN	+21

Varas e Armas Mágicas

Arma	Usuário	Ataque
Vara de Madeira	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+3
Vara Curta	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+5
Vara de Bronze	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+8
Vara de Ferro	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+12
Vara de Força	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+18

Facas e Lâminas Ninjas

Arma	Usuário	Ataque
Faca Curta	THIF	+5
Punhal	THIF	+8
Faca	THIF	+12
Punhal de Ladrão	THIF	+17

Espadas

Arma	Usuário	Ataque
Espada de Madeira	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+3
Espada Curta	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+5
Espada Média	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+8
Espada Longa	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+12
Espada de Aço	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+16
Espada de Aquiles	HERO	+19

Manuais

Arma	Usuário	Ataque
Anel de Couro	MRMK	+26
Luva de Força	MRMK	+33
Nós de Latão	MRMK	+39
Nós de Ferro	MRMK	+43

Itens

Há uma grande quantidade de itens que você irá encontrar em suas viagens. Você encontrará alguns em arcas do tesouro, outros no campo de batalha; outros nas lojas das cidades e vilas que você visitar.

Itens Comestíveis: Geralmente são encontrados em arcas do tesouro, esses bens aumentam o poder, velocidade ou habilidade mágica do personagem que os usar.

Erva Medicinal: Este item baratíssimo pode ser comprado em qualquer loja de Rune. Ele aumenta 10 HP (Pontos de Vida) para um personagem quando ele usá-lo.

Antídoto: As folhas dessa planta dissolvem venenos no sangue. Com a quantidade de zumbis e outras criaturas semimortas rondando por aí, você precisará deste item em algum momento.

Semente de Cura, Gota de Cura: Mais caro que a Erva Medicinal, estas poções restauram um grande número de HPs (Pontos de Vida) de um personagem quando ele os usar.

Asa de Anjo: Este item mágico permite que o usuário volte para a cidade onde ele esteve pela última vez. Geralmente o Líder da Shining Force usa o Feitiço Egress (Escape) para tirar o grupo do perigo, mas poderão haver horas em que isso não será possível.

Anéis: Durante o jogo, você irá cruzar com anéis com vários usos. Deixe que vários personagens experimentem o anel para ver quais são os seus efeitos.

Feitiços

No início de sua jornada, os seus feiticeiros poderão acertar apenas um oponente por vez, mas conforme as suas habilidades forem melhorando, eles serão capazes de destruir vários oponentes com um único feitiço! Abaixo, há uma lista de alguns feitiços que cada tipo de feiticeiro pode usar:

FEITIÇOS DE ATAQUE

Blaze (Fogos): Uma tempestade de fogo cairá sobre o(s) inimigo(s). Este feitiço é particularmente útil contra os semimortos.

Freeze (Congelar): Este feitiço cria um redemoinho de gelo no ar em volta do(s) oponente(s), abaixando a temperatura naquela área a níveis inacreditáveis.

Blast (Explosão): Este feitiço se dirige ao(s) oponente(s) com raios e ventos de redemoinho

Bolt (Raio): A energia é canalizada da terra e através de um feiticeiro, que funciona como uma Vara. A energia é solta então como eletricidade, provocando grandes danos no inimigo.

Muddle (Confusão): Cria uma parede de neblina em volta do inimigo.

Desoul (Desalmar): Este feitiço invoca os Antigos Deuses da Morte para virem e levarem a alma do seu oponente. Este terrível feitiço só poderá ser usado pelos feiticeiros do mais alto nível, uma vez que apenas o pensamento deste feitiço poder dar errado é muito para os mais fracos.

Sleep (Dormir): Este feitiço coloca o(s) seu(s) oponente(s) em um sono profundo deixando-os imóveis até eles acordarem - se eles acordarem.

Slow (Devagar): Este feitiço faz com que os seus inimigos fiquem bem mais lentos, dando mais tempo ao seu time para atacar.

FEITIÇOS DE DEFESA

Egress (Escape): Este feitiço é reservado ao Líder da Shining Force. Se você se vir em apuros, use o feitiço Egress (Escape) para transportar você e o seu time de volta para o último local seguro onde o jogo foi salvo - geralmente um mosteiro.

Heal (Cura): Esse feitiço restaura alguns Pontos de Vida do personagem. Carregar poções e ervas restaurativas é uma boa idéia, mas se você estiver fora por um longo período, você estará arriscado a ficar sem esses itens.

Detox: Qualquer personagem que tiver sido envenenado por um inimigo poderá ser curado por este feitiço.

Aura: Este poderosíssimo feitiço restaura Pontos de Vida de todos os personagens que estiverem na zona de influência do feiticeiro.

Dispel (Desfaz): Parecido com um ímã de feitiços, este feitiço evita que qualquer feitiço lançado pelo inimigo funcione. Usado na hora certa, este feitiço pode ser devastador contra poderosos feiticeiros inimigos.

Quick (Rápido): Este feitiço aumenta incrivelmente a velocidade do seu time.

Boost (Aumento): Este feitiço aumenta o poder de ataque, velocidade e agilidade do destinatário por um tempo limitado.

ÚLTIMO AVISO DE ASTRAL

- Se você não falar com os personagens que encontrar nas cidades ou viajando, você poderá estar perdendo uma valiosa oportunidade de ganhar novos membros. Você também poderá ter outras notícias e informações sobre a sua aventura! Fale, fale, fale!
- Tenha em mente que todos os membros têm os seus próprios pontos fortes e fracos, como velocidade para se mover ou a habilidade de lutar bem contra um determinado oponente. Mantenha os seus guerreiros bem próximos um do outro para evitar que alguém se separe do grupo e seja cercado, mas lembre-se de que isto torna o grupo vulnerável aos ataques mágicos. Tente manter o Líder e os membros mais fracos do grupo o mais protegidos possível.
- Entrar na batalha sem tomar precauções não é a marca de um grande Líder. Para derrotar o seu inimigo, você deve primeiro saber o que ele é capaz de fazer. Use a Opção Especial de Jogo explicada anteriormente para dar uma olhada nas folhas de Estatísticas do seu oponente e descobrir onde estão os guerreiros mais fortes. Depois use esta informação para planejar o seu ataque.
- Preste atenção nas características de cada campo de batalha. Os seus inimigos tentarão usar os diferentes tipos de terreno para tirar vantagem. Você também deveria fazê-lo.
- Sempre que um personagem atingir o nível 20, ele poderá ser promovido para uma nova classe de luta. Quando ele for promovido, ele crescerá em Pontos de Vida, Velocidade e Força de Ataque, e será capaz de usar armas mais fortes e avançadas que antes. Porém, o personagem poderá perder alguns feitiços aprendidos anteriormente, ou alguns Pontos de Vida. Mantenha alguns membros do seu time (como Cavaleiros e Arqueiros) na reserva e promova o Líder e os feiticeiros o mais cedo possível.

- Vários personagens irão se juntar a você durante a sua missão, mas como o Líder do time, você sabe que apenas onze guerreiros poderão acompanhá-lo na batalha. Não tome muito cuidado com um membro apenas porque ele é novo, e não mantenha outros membros na equipe apenas porque você está acostumado. O seu time, assim como você, sabe que somente com os melhores guerreiros vocês terão uma chance de derrotar Zeon.
- Esteja preparado para lutar até o fim se não houver jeito de escapar, mas lembre-se de que se o Líder for derrotado, não interessa se sobrarem um ou vinte monstros - você terá de recomeçar do início daquela batalha. Quando as coisas parecem impossíveis de serem solucionadas, um tolo continua lutando e um guerreiro sábio recua, repensa a sua estratégia e tenta novamente.
- Cada membro da Shining Force tem a sua própria velocidade para andar ou voar, portanto você irá descobrir que alguns membros logo se distanciarão de outros. Lembre-se, porém, que o seu objetivo não será alcançado apenas com velocidade, mas com planejamento cuidadoso e conhecimento dos pontos fortes e fracos do seu time.

Cuidados com o seu Cartucho

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

©1994 SEGA. Todos os direitos reservados.

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 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 cartucho 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

TELEFONE: (011) 831 2266

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS