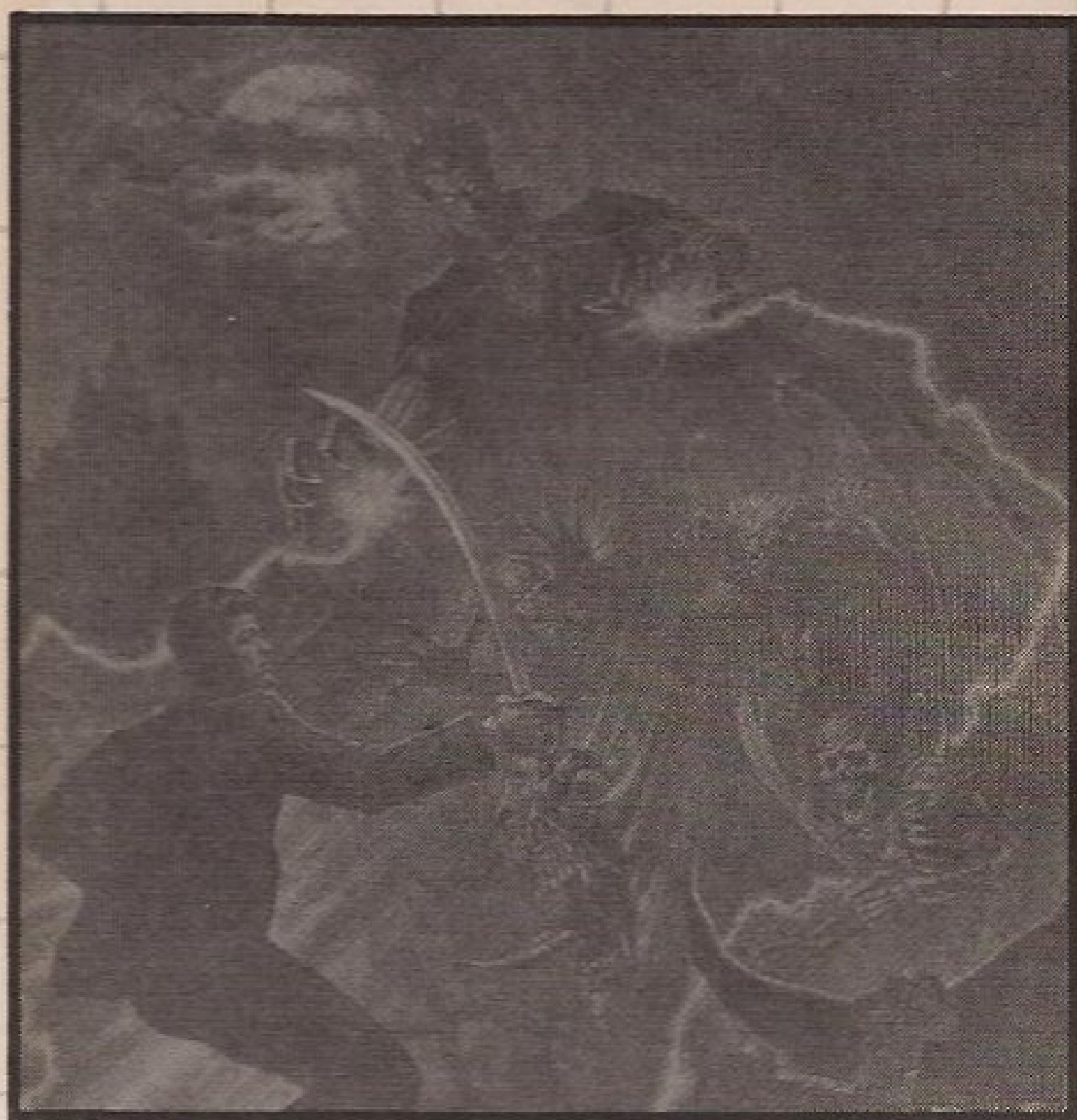


Master System[®]

Master of Darkness



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

Master System

1978

Darkness

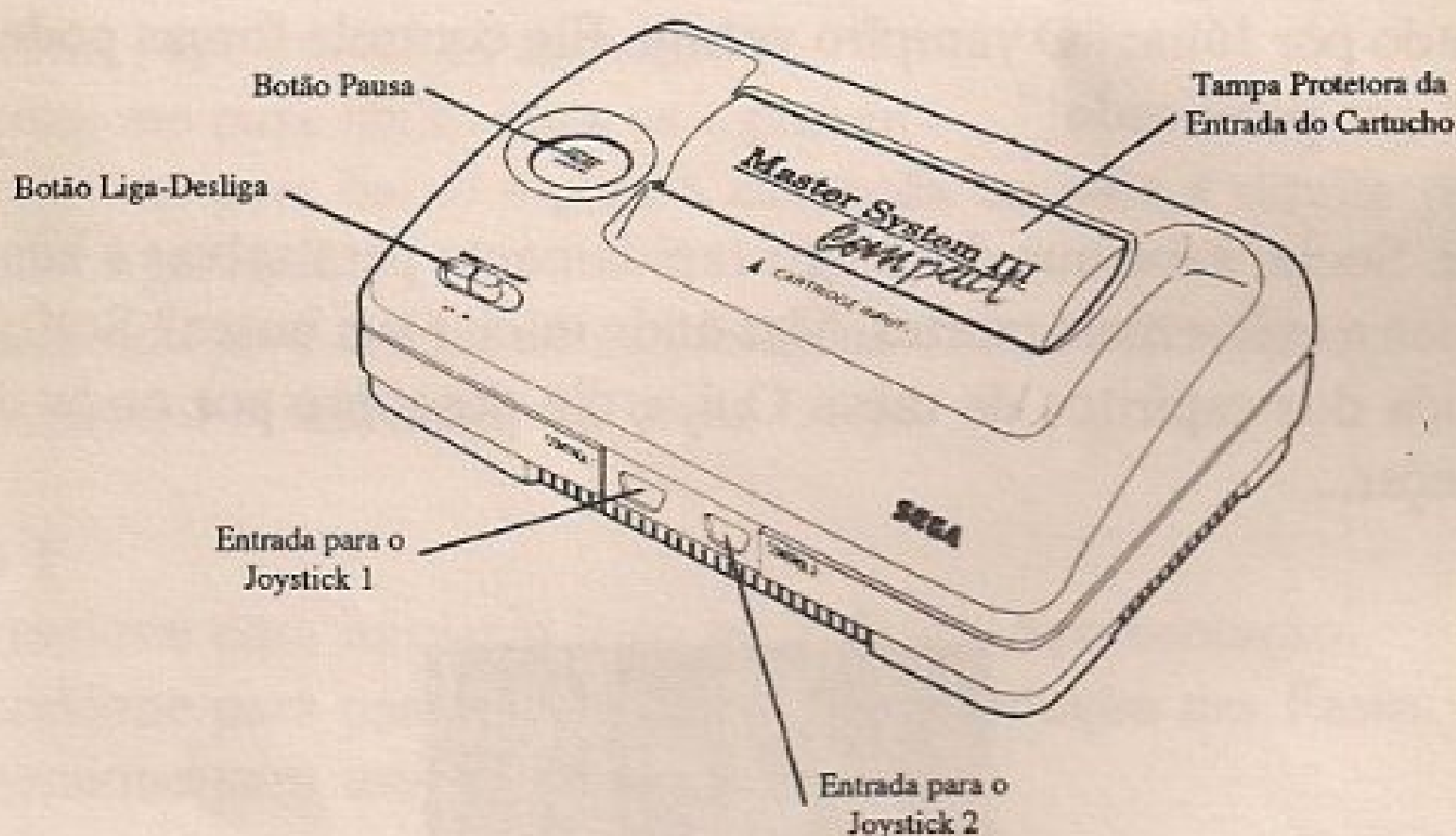
REAR OF BOOK

1978

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho MASTER OF DARKNESS no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. MASTER OF DARKNESS é para 1 jogador somente.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Reino das Trevas

Estamos na era Vitoriana em Londres, cem anos atrás. Gentes cavalheiros tiravam o chapéu para as senhoras que passavam. Carruagens puxadas por cavalos conduziam a alta sociedade para suas casas de campo, nos fins de semana. Mas, sob a plácida superfície do dia-a-dia de Londres, estava o terror. Circulavam comentários de horríveis assassinatos à meia noite...quando a lua está cheia.

Dr. Fernando Social, um jovem psicólogo com conhecimentos de ocultismo, recebeu avisos estranhos de seus guardiões espirituais, de sua mesa de Ouija. Os espíritos avisavam que mais horrores aconteceriam, a menos que a fonte do mal fosse eliminada. Mas onde estava essa fonte?

O Dr. Social viajou até a casa de sua amiga Júlia Arkhan, uma psicóloga reconhecida, especialista em ocultismo. Mas, para seu desespero, ela tinha sido raptada! Voltando à sua casa, ele encontrou seu velho amigo Jonathan Harker, que tinha em mãos um recado enviado por Júlia: "O vampiro voltou. Ele controla forças poderosas. Deve ser paralisado!"

O Dr. Social sabe que deve agir rapidamente para salvar a senhorita Arkhan e evitar mais mortes. Mas onde iniciar sua busca? Solicitando a ajuda dos espíritos da mesa Ouija, ele descobre por onde deve começar...



Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Pressione para esquerda ou direita para se mover nessas direções.
- Pressione para cima e para a esquerda ou para cima e para a direita para subir as escadas.
- Pressione para baixo e para a esquerda ou para baixo e para a direita para descer as escadas.
- Pressione para baixo para se agachar.
- Pressione para baixo e para a esquerda ou para a direita para andar agachado.
- Pressione para direita ou esquerda na Tela de Continuação para posicionar o marcador da mesa Ouija.

Botão 1

- Pressione para iniciar o jogo na Tela de Apresentação.
- Pressione para passar pelas telas de Introdução das Fases.
- Pressione para usar as armas.

Botão 2

- Pressione para iniciar o jogo na Tela de Apresentação.
- Pressione para passar pelas telas de Introdução das Fases.
- Pressione para saltar.

Combinações dos Botões

- Pressione o Botão D para a esquerda ou direita + o Botão 2, para saltar para a esquerda ou direita.
- Pressione o Botão D para cima + Botão 1, para usar as armas especiais.
- Pressione o Botão D para a esquerda ou direita + Botão 2, para saltar, e depois o Botão 1, para usar as armas especiais.

Começa a Caçada...

Depois de colocar o cartucho no MASTER SYSTEM e ligá-lo, você verá o logotipo SEGA, seguido pela Tela de Apresentação e pelas telas com a história. Se você quiser saltar as telas da história e iniciar o jogo, apenas pressione o Botão 1 ou 2 para retornar à Tela de Apresentação, pressionando em seguida qualquer botão para iniciar o jogo.

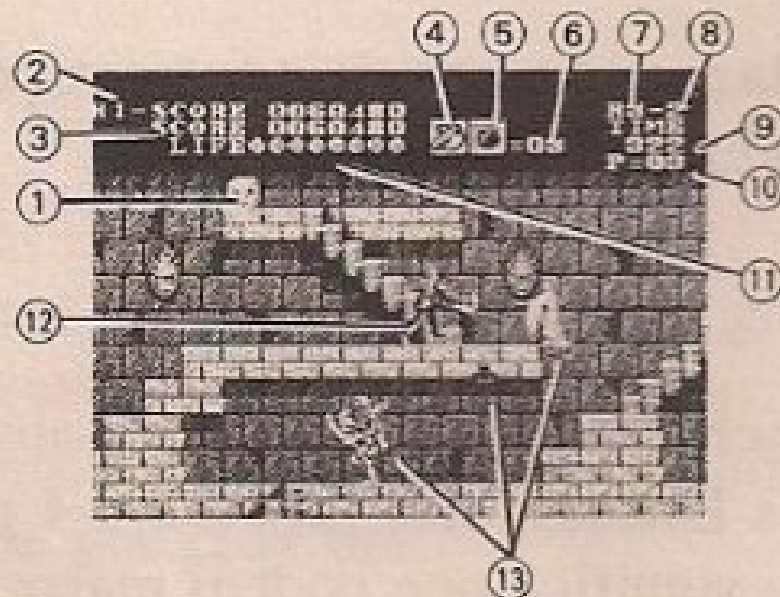
Você inicia sua viagem armado apenas de uma adaga para lutar contra as forças do mal. Mas, à medida que caminhar, saltar e correr de um lugar para outro, você encontrará várias armas que poderão ajudá-lo. E você precisará de muitas delas, pois criaturas infernais tentarão impedi-lo a qualquer custo. Todo o cuidado é pouco!



Os vampiros são conhecidos por sua habilidade em controlar animais como lobos e morcegos, e também controlar os mortais para que obedecem suas ordens. Mas estes não são os únicos perigos que você encontrará. Monstros de todos os tipos vagam pelas ruas de Londres à noite, e você é a única pessoa que poderá detê-los!

Informações da Tela

1. Máscara dos objetos
2. Pontuação mais alta
3. Pontuação atual
4. Arma
5. Arma especial
6. Arma especial restante
7. Número do round
8. Número da fase
9. Tempo restante
10. Jogadores restantes
11. Globos de vida
12. Jogador
13. Monstros



Objetos



Dentro de cada Máscara existe um certo número de objetos. Há 6 tipos de objetos, relacionados a seguir:

Armas: É o que você carrega para destruir os monstros que encontrar. Ao contrário das Armas Especiais, estas são carregadas durante todo o jogo. Por outro lado, da mesma forma que com as Armas Especiais, cada vez que você pegar uma arma nova, ela substitui a anterior. Cuidado para não trocar uma arma forte por uma fraca!



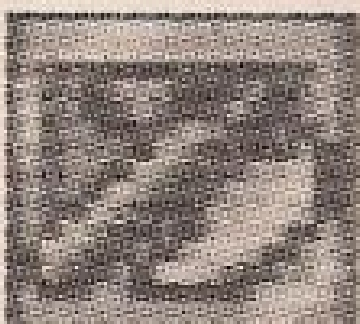
Adagas: Você inicia o jogo com uma Adaga. As Adagas produzem apenas 1 ponto de dano, e, como você perceberá, a maioria dos monstros deste jogo são fortes. Por isso, você terá que procurar rapidamente outras armas!



Sabres: Eles produzem apenas 2 pontos de dano, mas têm longo alcance.



Estacas: As favoritas entre caçadores de monstros, produzem 3 pontos de dano.

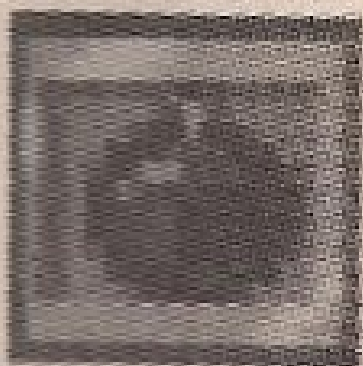


Machados: Possuem menor alcance que os Sabres e as Estacas, mas produzem 4 pontos de dano, o que significa que podem matar muitos tipos de monstros com apenas um golpe.

Armas especiais: São objetos de uso limitado. Quando ficar sem elas, terá que permanecer assim até que encontre outra. No entanto, tenha muito cuidado com a forma de usá-las! E lembre-se que, quando pegar uma arma especial, perderá a que estava levando antes.



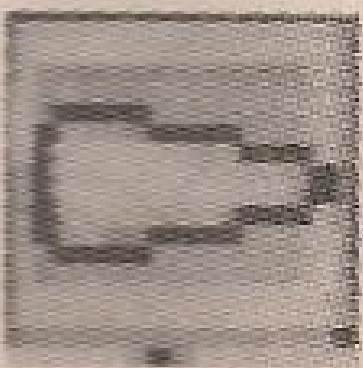
Pistola: Vem carregada com 16 balas. De prata, naturalmente.



Bombas: Jogue-as para cima ou para baixo contra inimigos difíceis de alcançar.



Bumerangue: Você não poderá pegá-lo quando ele voltar para você, mas poderá atingir alguns monstros com ele.

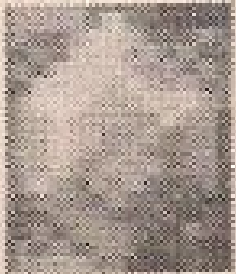


Projéteis: Produzem 4 pontos de dano nos inimigos.



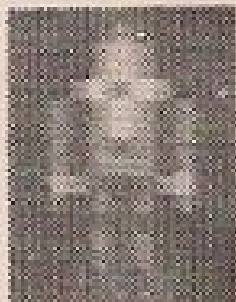
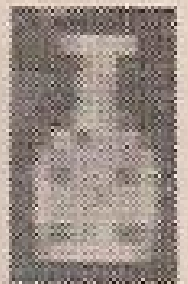
Globos de Bonificação: Estes globos mágicos aumentam seus pontos. A seguir, há uma lista dos diferentes tipos de globos e quantos pontos você recebe por cada um.

Globo Rosa: 300 Pontos
Globo Cinza: 500 Pontos
Globo Vermelho: 1.000 Pontos
Globo Preto: 1.600 Pontos



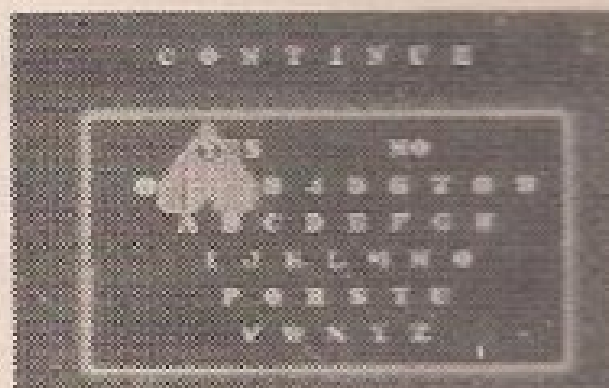
Esmeralda: Este objeto vale 100 pontos, e destrói todos os inimigos na tela!

Poção da Vida: Devolve 4 dos seus 8 Globos da Vida.



Boneco Vudu do Dr. Social: Ao recuperar estes bonecos, Dr. Social ganha uma vida extra!

Fim de Jogo



O Dr. Social inicia sua missão com um total de 3 vidas. Depois que elas acabam, aparece a Tela de Continuação. Os Espíritos Guardiões da mesa de Ouija vão perguntar a você se quer continuar.

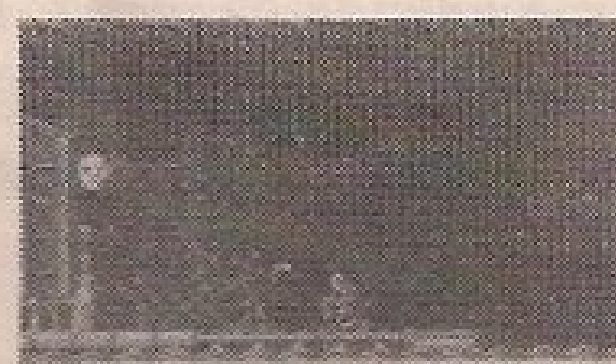
Se desejar lutar contra as hordas de criaturas infernais do Dracula, mova o marcador Ouija para YES (Sim), usando o Botão D, e selecione usando o Botão 1 ou 2. Você iniciará do começo da fase em que estava. Se decidir parar e continuar a batalha em outra ocasião, ou se quiser jogar a partir do início, mova o marcador para NO (Não) e selecione com o Botão 1 ou 2. O jogo voltará a se iniciar na tela de história.

Avisos dos Guardiões

Os Espíritos Guardiões da mesa Ouija do Dr. Social enxergam o futuro. O resultado de suas batalhas é incerto, mas a mesa pode lhe dar uma idéia do que vai encontrar, e ajudá-lo durante o caminho. Preste muita atenção...

Fase 1: O Rio Tâmis

Sua jornada começa nas margens tortuosas do Tâmis. Assassinos, lobos e morcegos são alguns dos perigos que terá que enfrentar. Você atravessará de barco e desembarcará em uma mansão deserta.



Atravesse a Ponte de Londres e abra caminho pelo armazém do cais.

Fase 2: O Museu de Cera



Vemos um museu repleto de estátuas de cera. Mas há um grande perigo. O poder de Dracula traz vida às estátuas de cera! E tem mais...a mobília é comandada por fantasmas e ataca todos os que entram no

local! Vemos cavernas sob o museu, cheias de perigos. Atravesse o abismo com cuidado, pois suas bordas podem desprender-se.

Fase 3: O Cemitério

Você terá que atravessar o cemitério se quiser derrotar o mal que ameaça Londres. Os zumbis o esperam entre as tumbas, portanto tenha cuidado. Você deve encontrar seu caminho através das

passagens dentro da cripta, e então procurar pela entrada da igreja. Esse local sagrado foi invadido por espíritos loucos, até no topo da torre do relógio! Quando chegar lá, você encontrará o próximo grande mal.



Fase 4: O Laboratório



Um castelo, repleto de más criaturas. Encontre seu caminho através das passagens sinuosas, e preste atenção às pontas e outras barreiras. Você chegará a quartos que parecem não ter saída, mas preste atenção à sua volta. Os perigos imóveis são a chave da sua vitória...

Fase 5: O Despertar de Dracula

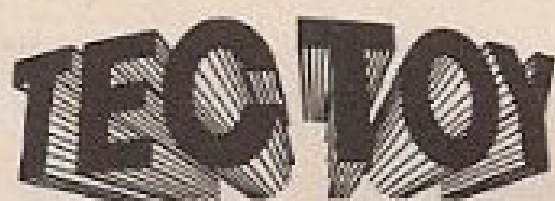
Nós podemos enxergar muito mal. Há um castelo, mas, onde, não é possível saber. Está tudo confuso. Você pode se perder. Mas não perca a esperança. Podemos ver apenas o seguinte: as pedras no chão escondem o caminho até Dracula. Tomara que as forças do bem vençam!

Dicas Úteis

- Em algumas áreas, as paredes não são de pedras sólidas. Verifique os arredores para checar se não existem objetos escondidos, etc. Você poderá encontrar coisas de valor!
- Tome cuidado para não pegar objetos antes de vê-los. Você poderá ficar com um objeto menos útil em uma hora errada, ou substituir muitos objetos especiais de um tipo por poucos de outro tipo.
- Muitos dos monstros que você encontrará são bastante vagarosos, o que significa que você poderá passar na frente deles. Lembre-se de que há um limite de tempo para todas as Fases, e que não vale a pena enfrentar tudo o que aparecer.

ATENÇÃO:

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 árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.



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 VOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORREIA D'AMATONAS