

Master System®

SpellCaster



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

SEGA

TEC TOY

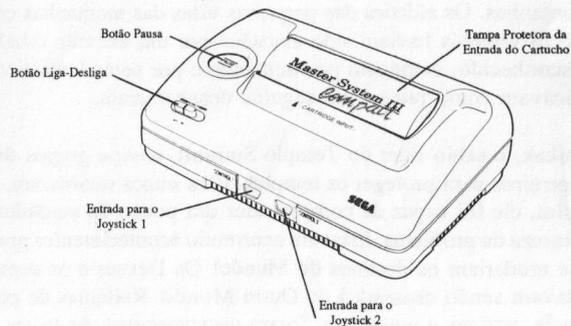
Dicas Úteis

- Se você ficar em dúvida sobre qual o melhor curso de ação para seguir, tente conversar com Kuma ou Daikak. Usar um objeto sobre eles deve também produzir um efeito positivo. Preste muita atenção ao que eles dizem.
- Quando houver alguma coisa que você deseja obter, lembre-se de olhar (LOOK) primeiro. Poderá ser necessário olhar ainda uma segunda vez antes de ser possível possuí-la.
- Magias poderão, freqüentemente, ser usadas em Cenras de Aventuras também...em seu benefício.
- Algumas vezes, apenas a força "Ki" isolada poderá não ser suficiente para derrotar um inimigo. Você precisará usar magias.
- Para usar magias você necessita energia. Reúna quanta energia puder! Em alguns lugares poderá ser mais fácil de se obter energia!
- A música freqüentemente acalma muitas feras e almas selvagens!

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 SPELLCASTER 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. SPELLCASTER é para 1 jogador.

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



Visor de Raio X:

Permite que o jogador veja algumas coisas mais claramente.

Alaúde:

Pertenceu uma vez a um humilde monge. Encontre-o, e ficará surpreso com o seu poder.

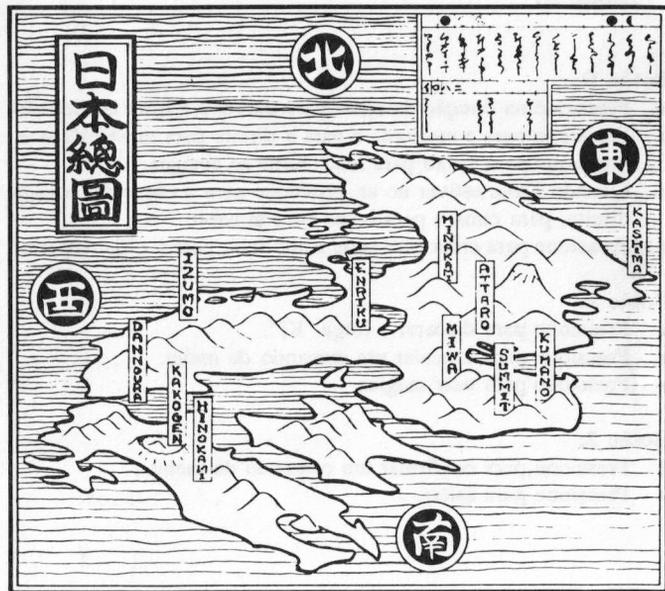
Harpa de Amano:

A doce música de uma terra de baixo!

É você, o místico guerreiro conhecido apenas por Kane, será o personagem mais importante do drama de vida e morte que está para se iniciar.

Daikak o chamou e o enviou para verificar um grupo de guerreiros que estava protegendo um templo. Assim que partiu algo lhe disse que os acontecimentos seguintes não seriam agradáveis. Qualquer que fosse, o futuro iria moldá-lo assim como o fogo forja uma forte espada.

É hora de encarar o seu destino. Agora vá; e encare sua missão como um verdadeiro SPELLCASTER!



Assim, se você morrer e selecionar a opção BREAK quando ela for apresentada, poderá usar a senha para retornar ao jogo na mesma tela onde a recebeu, com toda a sua força, sua energia e suas posses.



A senha é formada por 24 letras e números. Se forem digitadas corretamente, o jogo será reiniciado. Mas se você entrar com uma letra errada receberá a mensagem "WRONG" (Errado) e terá que descobrir qual letra foi digitada erroneamente.

Entre com a senha selecionando as letras maiúsculas e minúsculas e os números com o Botão D, e pressione o Botão 2.

Para corrigir a digitação da senha, selecione com o cursor as setas para a esquerda e para a direita, pressione o Botão 1 e mantenha-o pressionado para mover o cursor até a letra ou número que deseja corrigir.

Quando terminar suas correções mova o cursor para "ED" e pressione o Botão 2. O jogo irá reiniciar a partir do ponto onde você anotou a senha.

Se você desejar parar durante a entrada de uma senha e retornar para a Tela de Apresentação, pressione os Botões 1 e 2 simultaneamente.

Iniciando o Jogo

Quando a Tela de Apresentação for exibida pressione o Botão 1 ou o Botão 2 por duas vezes consecutivas para chegar à Tela de Seleção de início de jogo. Selecione uma opção com o Botão D e pressione o Botão 2 para confirmá-la.

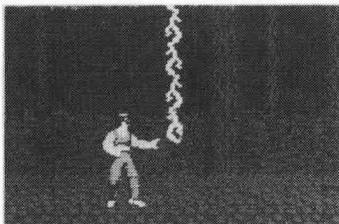


NEW GAME (Jogo Novo): Inicia do começo do jogo. Use esta opção caso não tenha recebido uma senha durante o jogo.

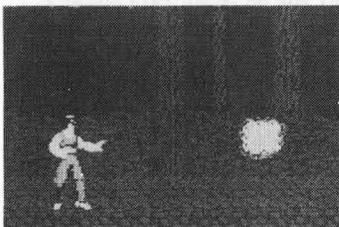
PASSWORD (Senha): À medida em que você joga o SPELLCASTER, vai recebendo senhas compostas de vários dígitos. Se selecionar essa opção e pressionar o Botão 2 você poderá entrar com sua senha, o que fará com que o jogo se inicie no ponto onde você a recebeu, com todos seus poderes e posses intactos.

Objetivo do Jogo

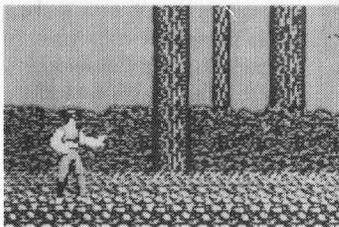
O objetivo do SPELLCASTER é simples: ler a última mensagem do jogo. Se você conseguir chegar lá, entenderá tudo.



INDRA: Recorre ao Deus Trovão para que ele envie uma tempestade de raios sobre os inimigos.



FUDO: Lança para frente uma grande bola de fogo!

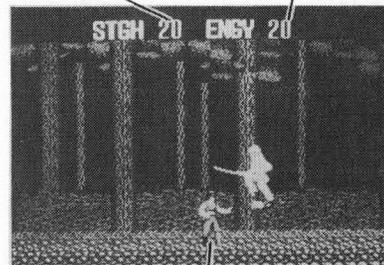


KANNON: Uma magia generosa que faz a morte perambulante retornar ao submundo. Não funciona contra todos os espíritos do mal.

MARS:

Recorre ao Deus da Guerra para que ele restaure as suas forças.

STGH (Força) ENGY (Energia)



Kane

STGH (Força): Quando o jogo se inicia o jogador possui uma força no valor de 20. Esse número vai aumentando à medida que o jogador adquire experiência. Quando Kane é atingido, esse número diminui. Se ele chegar a zero, Kane cai no chão e o jogo termina. Pode-se restaurar a força capturando-se as bolas azuis que alguns inimigos deixam para trás quando são derrotados.

ENGY (Energia): A energia é o poder para o uso de magia. Magias diferentes usam quantidades diferentes de energia. Quanto mais poderosa a magia, mais energia ela consome. A energia pode ser restaurada capturando-se as bolas cor de laranja que alguns inimigos deixam para trás.

As Cenas de Aventura exigem suas capacidades intelectuais e estratégicas à medida que você vai ouvindo as conversas, usando os objetos e lançando magias. É nas Cenas de Aventura que a história do jogo se revela! Ouça os personagens que aparecem na Janela de Comandos e procure pistas nas suas histórias. É possível também ver e obter objetos nesse modo de jogo usando-se os comandos na Janela de Comandos.

Armaduras

As armaduras aumentam a força defensiva do jogador; isto é, os ataques inimigos causarão menores danos.



Braçadeiras: Armadura para os antebraços. Eleva ao primeiro nível o poder defensivo de Kane.



Capacete: Feito com a liga mais forte, o capacete eleva o nível de defesa de Kane para o segundo grau.



Armadura para o Tronco: Cobre a região do peito. Foi fabricado para um famoso general. Poderia ele ser um ancestral de Kane?



Armadura para as Pernas: O fator final na força de defesa de Kane.

Comandos

Para usar um comando, selecione-o com o Botão D e confirme-o com o Botão 2. Para cancelar uma seleção pressione o Botão 1.

MOVE (Mover): Esse comando é usado para fazer Kane entrar e sair de prédios, cidades, etc. Selecione-o com o cursor e pressione o Botão 2 para mover Kane.

TALK (Conversar): Permite que você converse com os personagens que encontrar pelo caminho. Quando assuntos específicos estão sendo discutidos, selecione-os com o cursor e em seguida pressione o Botão 2.

LOOK (Olhar): Permite o exame do ambiente:

TERRAIN (Terreno): Possibilita uma visão geral do ambiente que Kane está olhando.

AT WHAT? (O que?): Permite examinar objetos específicos. Aponte para o objeto com o dedo usando o Botão D e pressione o Botão 2.

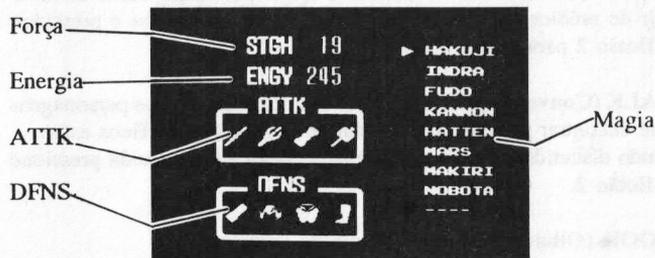
TAKE (Pegar): Permite que você pegue um objeto exibido na Janela de Visão. Primeiro você deve olhar (LOOK) para o objeto para identificar o seu nome. Em seguida você pode acrescentá-lo às suas posses.

USE (Usar): Possibilita que você use um objeto que possua.

SPELL (Magia): Permite que você use a magia. Existem nove magias que podem ser usadas nas Cenas de Aventura.

Tela de Status

Se o jogador pressiona o Botão Pausa no console do MASTER SYSTEM durante as Cenas de Ação, a Tela de Status é apresentada.



ATTK (Ataque): Mostra as armas que aumentam o poder de ataque de Kane.

DFNS (Defesa): Mostra as armaduras que aumentam o poder de defesa de Kane.

SPELL (Magia): Essa é a lista de magias que podem ser usadas nas Cenas de Ação. Para usar uma magia, selecione-a com o Botão D e pressione o Botão 2. Você retornará à Cena de Ação. Para cancelar uma magia ou não utilizar nenhuma, selecione ---- e pressione o Botão 2.

Armas

No decorrer do jogo você vai encontrar armas que aumentam a força de ataque de Kane. Apesar dessas armas não serem vistas na tela quando usadas, seu poder é percebido pelo aumento no efeito da força de ataque "Ki" de Kane. As armas podem ser vistas na Tela de Status.

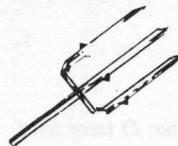
Dokko: Um ponteiro de aço portátil com duas pontas agudas que é usado agarrando-se com firmeza no seu centro. É a arma básica e a primeira a ser estudada no Templo Summit.



Vajira: A garra de aço. É manuseada de forma semelhante à Dokko, mas é mais poderosa e causa maior dano ao inimigo.

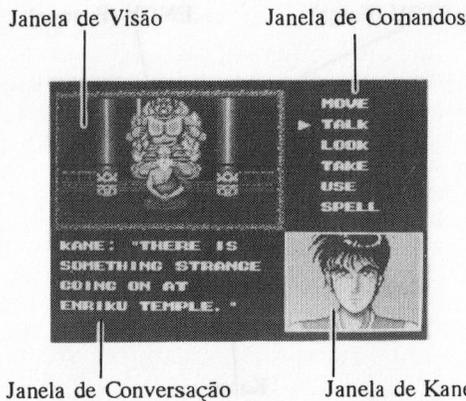


Tridente: Uma poderosa e antiga arma chinesa. Foi forjado com metal encantado para o combate contra o mal.



Martelo de Guerra: Uma arma mística com grandes poderes! Dizem que ela foi forjada pelos Deuses e aumentará muito a força do homem que a possuir.





- Janela de Visão:** Mostra o local onde Kane se encontra.
- Janela de Comandos:** Mostra o menu de comandos.
- Janela de Conversação:** Mostra as palavras que o personagem está falando. Pressione o Botão D para circular pelas mensagens.
- Janela de Kane:** Mostra a expressão de Kane à medida que ele fala.

Magias

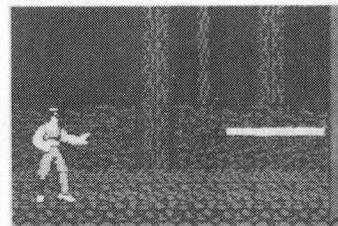
Durante seus treinamentos nas artes marciais no Templo Summit, Kane aprendeu a arte da magia. Se for usada com sabedoria e nos momentos em que Kane tiver energia suficiente, a magia poderá derrotar a maioria dos seus inimigos.

Para usar as magias, pressione o Botão Pausa para acessar a Tela de Status. Selecione a magia desejada com o Botão D e pressione o Botão 2. Você retornará para a Cena de Ação. Para lançar a magia, pressione o Botão D para baixo e então pressione o Botão 1.

Se o jogador for tocado por algum inimigo enquanto estiver usando uma magia, esta será quebrada e o jogador terá que usar o Botão D e o Botão 1 novamente para reativá-la.



PASSWORD (Senha): Como diz o nome, o uso dessa magia permite que o Sábio Kangiten lhe dê uma senha. Não é possível conseguir uma senha nas Cenas de Ação. Essa magia será útil apenas nas Cenas de Aventura.



HAKUJI: Uma magia para concentrar a energia "Ki" do jogador em um raio de luz destrutiva!

Final do Jogo

Quando a força de Kane se acabar ele cairá no chão e o jogo terminará. Nesse momento você terá as seguintes opções:



BREAK (Interromper): Termina o jogo e inicia novamente a partir do início ou de uma senha.

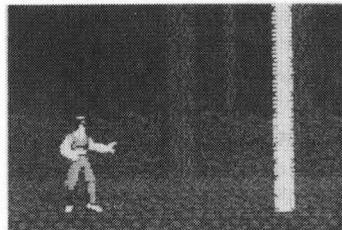
CONTINUE (Continua): Reinicia a partir do início da cena na qual você morreu.

NOTA: Se você receber uma senha, morrer e então selecionar CONTINUE, essa senha perderá a validade e se tornará inútil.

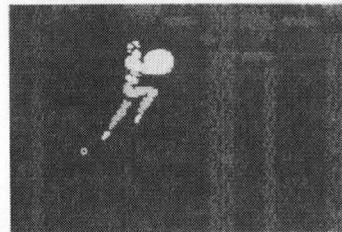
Telas de Ação e Telas de Aventura

SPELLCASTER acontece em dois formatos de jogo: Cenas de Ação e Cenas de Aventura.

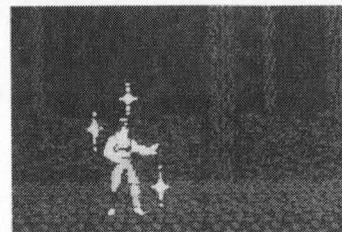
Nas Cenas de Ação você luta contra várias criaturas que tentam barrar seu caminho.



HATTEN: Recorre ao Deus dos Ventos para que ele envie um ciclone ou ventos fortes contra os inimigos.



MAKIRI: Dá ao jogador o poder de voar!

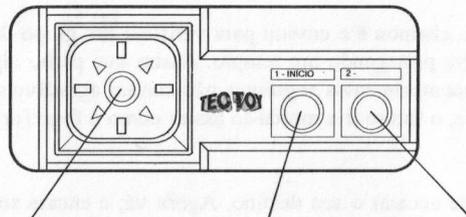


NOBOTA: Essa magia cria uma proteção impenetrável a todos os mísseis inimigos.

Senhas

Usando a magia **PASSWORD** (Senha), o jogador recebe senhas nas Cenas de Aventura. O Deus Kangiten fornecerá um código com 24 letras. Copie-o **CUIDADOSAMENTE**.

Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D:

- Pressione na direção desejada para mover o Cursor de Seleção.
- Pressione para a esquerda e para a direita para mover Kane e pressione para baixo para fazer Kane se abaixar.
- Quando Kane estiver no ar, pressione para a esquerda, para a direita, para cima e para baixo para movê-lo.
- Pressione para cima para fazer Kane subir para o andar superior.

Botão 1:

- Pressione para disparar a força "Ki".
- Pressione para cancelar um comando do menu.
- Pressione para usar mágica.

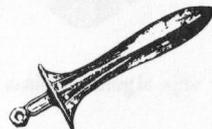
Botão 2:

- Pressione para confirmar um comando do menu.
- Pressione para saltar.

Objetos

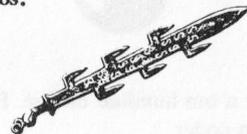
Além das armas e armaduras que o jogador pode encontrar, existem alguns objetos especiais que precisam ser encontrados para que o jogo termine.

Espada de Kusanagi:



Uma espada mágica retirada de uma das oito caudas do Deus Serpente.

Espada dos Sete Ramos:



Uma espada de poder com a capacidade de despertar os Deuses!

Espelho Sagrado:



Um objeto de grande poder.

SpellCaster

Há muito tempo seu nome era Kane Tensen. Seus pais eram simples agricultores nas suaves colinas do velho Japão. Mas você era ambicioso, e queria tornar-se um valente e nobre guerreiro. Assim, no seu décimo terceiro aniversário seus pais permitiram que você entrasse para o Templo Summit, onde eram ensinadas as antigas artes marciais. Para se tornar um iniciado você teve que abandonar seu sobrenome, e passou a chamar-se simplesmente Kane.

Os anos se passaram...e você conheceu poderes maiores do que jamais sonhou: a capacidade para chamar as forças divinas! Aprendeu a voar e a lançar raios luminosos e bolas de fogo! Tornou-se um guerreiro místico, protetor dos inocentes, procurando sempre as maiores verdades e reunindo forças para se tornar um membro da classe mais poderosa de guerreiros: um SPELLCASTER. Sua vida era pacífica...até os ataques começarem.

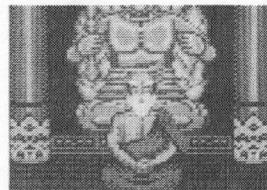
Os primeiros templos destruídos foram os menores, no alto das montanhas. Os aldeões das pequenas vilas das montanhas contaram que os templos haviam sido atacados por um exército cruel e desconhecido, composto por formanos e por seres fantásticos que atacavam como raios e em seguida desapareciam.

Daikak, o sábio líder do Templo Summit, enviou grupos de guerreiros para proteger os templos. Eles nunca retornaram. Mesmo assim, ele foi capaz de compreender um pouco da verdadeira natureza do problema. Estavam ocorrendo acontecimentos grandiosos que mudariam os destinos do Mundo! Os Deuses e os demônios estavam sendo chamados do Outro Mundo. Relíquias de poder e magia, antigas e poderosas, foram desenterradas. As tribos se reuniram por todo o país.

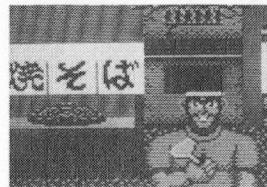
Seus Amigos



Kane: Neste jogo você é seu melhor amigo. Quando você souber a verdade sobre sua herança, saberá exatamente quais são seus verdadeiros amigos... e inimigos.



Daikak: O velho líder do Templo Summit. É o guia e professor de Kane, e tem muitos conselhos sábios para auxiliar Kane na sua busca.



Kuma: O fabricante de macarrão de Izumo. Além de fabricar um ótimo macarrão, Kuma pode clarear certos assuntos. Os fornecedores de macarrão ouvem muitas fofocas!



Midori e Seu Avô: Essas duas amáveis pessoas do outro lado do mar irão auxiliá-lo de muitas formas valiosas...se você as ajudar!

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 LTDA.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797