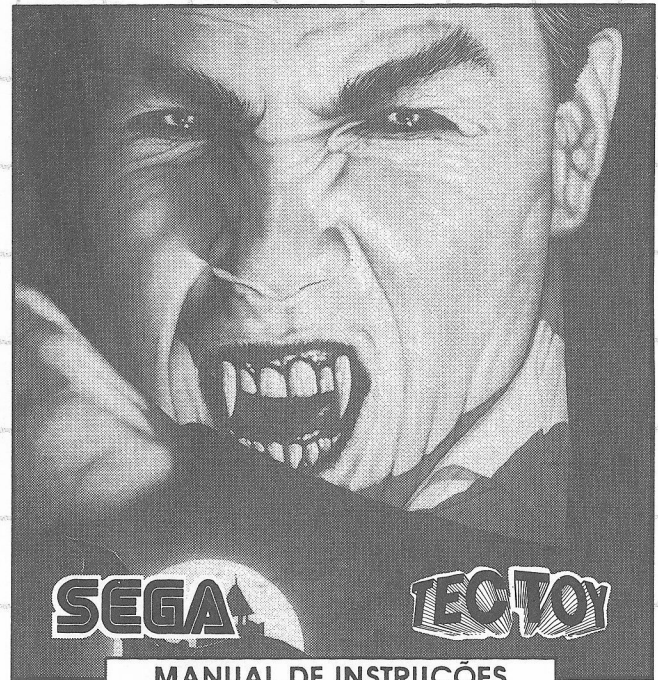


Game Gear®

VAMPIRE MASTER OF DARKNESS



SEGA

TEC TOY

MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS

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.

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.



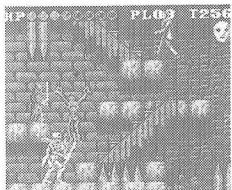
TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

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

Fase 5: No Rastro de Drácula



Nós podemos ver pouco. Há um castelo, mas onde, não sabemos. Tudo está confuso. Você pode se perder. Não perca a esperança. Só o que podemos ver é: as pedras no chão escondem o caminho até Drácula. As forças do bem devem prevalecer!

Dicas Úteis

- Em muitos locais, as paredes não são de pedra sólida. Verifique os arredores para ver se não há objetos ocultos. Você poderá encontrar alguma coisa valiosa!
- Tenha o cuidado de não agarrar os objetos antes de verificar quais são eles. Você corre o risco de ficar com um objeto sem utilidade na hora errada, ou trocar muitos objetos especiais de um tipo por poucos de outro tipo.
- Muitos dos monstros que você vai encontrar são vagarosos, o que significa que é possível fugir deles. Lembre-se que há um limite de tempo para cada fase. É mais importante atravessar a fase de uma só vez, do que enfrentar tudo o que aparecer na sua frente.
- Os morcegos são os mascotes favoritos do Drácula, e eles obedecem seus comandos. Como você deve imaginar, sua ordem é impedi-lo de chegar até o castelo. Portanto, quando avistar um morcego pendurado em algum lugar, ataque-o antes que ele ataque você. Os morcegos são mais vulneráveis quando estão pendurados de cabeça para baixo, e ficam mais difíceis de acertar quando começam a voar e atacar.

Como Colocar o Cartucho no GAME GEAR

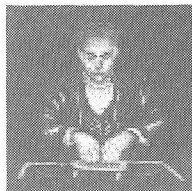
1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho VAMPIRE – MASTER OF DARKNESS no console, conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. VAMPIRE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

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!



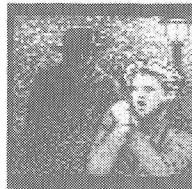
O Reino das Trevas

Estamos na Era Vitoriana em Londres, cem anos atrás. Gentis cavalheiros tiravam o chapéu para as damas que passavam. Carruagens puxadas por cavalos levavam a nobreza para passar o fim de semana em suas casas de campo. Mas, sob o dia-a-dia aparentemente tranqüilo de Londres, ocultava-se o terror. Havia comentários sobre terríveis assassinatos à meia noite...quando a lua estava cheia.

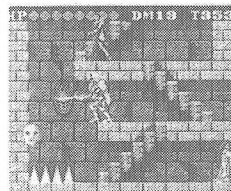


O Dr. Ferdinand Social, um jovem psicólogo com conhecimentos de ocultismo, recebeu estranhos avisos dos espíritos guardiões da sua mesa espiritual. Os espíritos avisaram que mais horrores viriam, se a fonte do mal não fosse destruída. Mas onde estava essa fonte?

O Dr. Social se deslocou até a casa da Senhorita Júlia Arkham, uma colega especialista em ocultismo e famosa por sua capacidade mediúnica. Mas a Senhorita Arkham havia sido raptada! Voltando para sua casa, o Dr. Social encontrou seu velho amigo, Jonathan Harker, aguardando-o com um recado da Senhorita Arkham: "O vampiro retornou. Ele está controlando forças poderosas. Ele deve ser detido!"



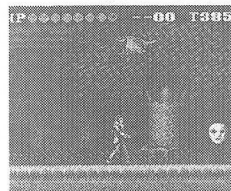
Fase 3: O Epitáfio



Você terá que atravessar o cemitério, se quiser destruir o mal que aterroriza Londres. Os Zumbis o aguardam entre os túmulos, portanto tenha muito cuidado. Você terá que encontrar seu caminho entre as passagens da cripta, e depois procurar a entrada para a igreja. Esse local sagrado foi invadido por espíritos loucos, até o

topo do relógio da torre! Quando chegar lá, você encontrará o grande mal seguinte.

Fase 4: O Laboratório



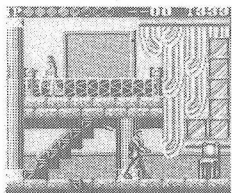
Há um castelo cheio de malignas criaturas. Encontre seu caminho através das passagens tortuosas, e cuidado com as pontas e outras barreiras. Você será levado para salas que parecem não ter saída, mas observe à sua volta. Os perigos que não se movem são a chave para sua vitória...

Fase 1: O Rio Tâmis



Sua jornada começará nas margens nubladas do Tâmis. Assassinos, lobisomens e morcegos vampiros 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: A Casa dos Bonecos de Cera

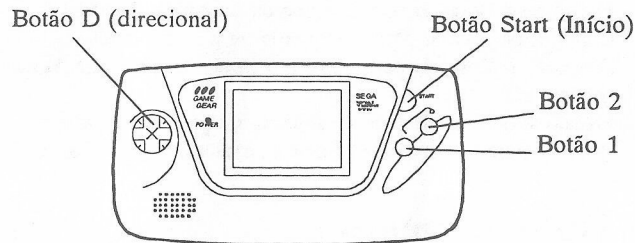


Vemos um museu cheio de figuras de cera. Mas há um grande perigo. Sob o poder de uma ordem de Drácula, as figuras de cera adquirem vida! E há mais...os móveis são comandados por duendes, prontos para atacar qualquer um que ouse entrar no lugar. Sob o museu, vemos cavernas cheias de perigo. Atravesse o abismo com cuidado, pois algumas pedras podem deslizar.



O Dr. Social sabe que deve agir depressa se quiser salvar a Senhorita Arkham e colocar um fim nos assassinatos. Mas, por onde começar sua busca? Convocando a assistência dos espíritos da mesa, o Dr. Social descobre por onde deve começar...

Assuma o Controle!



Botão D

- Pressione para a esquerda ou para a direita para se mover nestas direções.
- Pressione para baixo para se agachar.
- Pressione para baixo e para a esquerda ou para a direita para andar enquanto está agachado, ou para subir e descer escadas.
- Pressione para a esquerda ou para a direita na Tela de Continuação para posicionar o marcador do quadro.

Botão Início

- Pressione para dar um pausa no jogo. Pressione novamente para reiniciar.

Botão 1

- Pressione para iniciar o jogo na Tela de Apresentação.
- Pressione para passar pelas telas de Introdução de Fase.
- Pressione para usar as Armas.

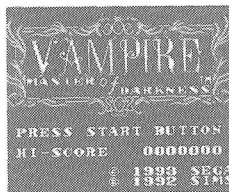
Botão 2

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

Combinações de Botões

- Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita + o Botão 2, para saltar para a esquerda ou para a direita.
- Pressione o Botão D para cima + o Botão 1, para usar Armas Especiais.
- Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita + o Botão 2, para saltar, e então Botão 1, para usar Armas Especiais.

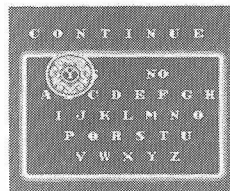
A Busca Começa...



Depois que você colocar o cartucho no seu GAME GEAR e ligá-lo, verá o logotipo SEGA, seguido pela Tela de Apresentação e pelas Telas de História. Se quiser passar direto pelas Telas de História e iniciar o jogo, simplesmente pressione o Botão 1 ou 2 para retornar à Tela de Apresentação, e então pressione

um dos dois botões novamente para iniciar o jogo.

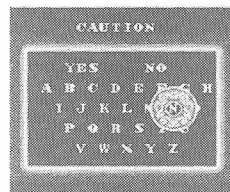
Fim de Jogo



O Dr. Social inicia sua missão com um total de 3 vidas. Quando elas acabarem, a Tela de Continuação será apresentada. Os Espíritos Guardiões da mesa perguntarão se você quer continuar. Se quiser continuar a luta contra as criaturas do Drácula, selecione YES (Sim) com o marcador e pressione o Botão 1 ou 2. A

luta vai continuar a partir do início da fase em que você estava. Se decidir terminar e continuar a batalha em outra oportunidade, ou se quiser iniciar a partir do princípio do jogo, coloque o marcador no NO (Não) com o Botão D e confirme com o Botão 1 ou 2. O jogo vai começar novamente a partir da primeira tela de História.

Avisos Místicos...



Os Espíritos Guardiões da mesa do Dr. Social consultaram o futuro. O resultado da sua batalha é incerto, mas a mesa pode lhe dar uma idéia do que você vai encontrar, e dicas para ajudá-lo durante o caminho. Preste muita atenção...



Bumerangue (BL): Você não consegue pegar estes objetos quando estão voltando, mas com o estrago que produzem, você não terá que se preocupar muito com isso!



Projétil (PL): Este item provoca 4 pontos de dano nos inimigos.

Globos de Bonificação: Estes Globos mágicos aumentam a sua pontuação. Em seguida há uma lista dos diferentes Globos e quantos pontos cada um lhe proporcionará.



Globo Rosa	300 pontos
Globo Cinza	500 pontos
Globo Vermelho	1000 pontos
Globo Preto	2000 pontos



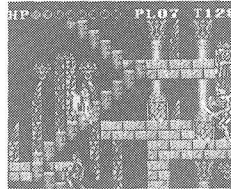
Esmeralda: Este objeto vale 100 pontos e destrói todos os inimigos na tela!



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



Boneca Vodú do Dr. Social: Recuperando estas bonecas nas máscaras, o Dr. Social ganha uma vida extra!



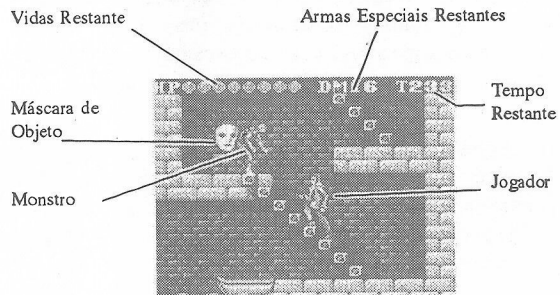
O Dr. Social inicia sua jornada armado apenas com um adaga, para combater as forças do mal. Mas, à medida que ele andar, saltar e correr de um lugar para outro, encontrará diferentes armas que poderão ajudá-lo. Além disso, o intrépido doutor irá encontrar também uma horda

de criaturas medonhas, obedientes às ordens do vampiro, que pretenderão detê-lo.

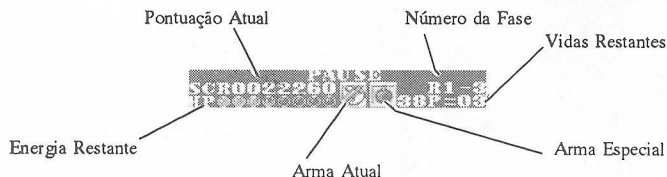
Os vampiros são muito conhecidos por sua habilidade em controlar animais, como os lobos, e em ordenar aos mortais que realizem suas determinações. Nesta noite, há monstros e vilões de todos os tipos nas ruas de Londres...e você é o único que tem habilidade para detê-los!

Sinais da Tela

Tela do Jogo



Tela de Pausa



Objetos



Dentro de cada Máscara de Objeto, existe um dos seguintes objetos: Armas, Armas Especiais e Bonificação. Veja a seguir uma explicação sobre esses objetos.

Armas

É o que você carrega para destruir os muitos monstros que encontra. Ao contrário das Armas Especiais, estas podem ficar com você durante todo o jogo. Entretanto, da mesma forma que as Armas Especiais, uma nova arma substitui automaticamente a arma anterior. Cuidado para não trocar uma arma forte por uma fraca!



Adagas: No início do jogo, você estará equipado com uma adaga. As adagas provocam apenas um ponto de dano, e você perceberá que a maioria dos monstros do jogo consegue se recuperar com rapidez. Portanto, procure outras armas o mais rápido possível!



Sabres: Provocam apenas 2 pontos de dano, mas têm um longo alcance.



Estacas: São as favoritas entre os caçadores de monstros, e provocam 3 pontos de dano.



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

Armas Especiais

São objetos com uso limitado. Esgotam-se ao serem utilizados, e você tem que continuar o jogo sem eles até encontrar outro. Portanto, tenha cuidado ao usá-los! E lembre-se, quando você pega uma Arma Especial, perde a que estava carregando. Para ver que tipo de Arma Especial você está carregando, pressione o Botão Início para dar uma pausa no jogo, ou observe o Indicador de Armas Especiais na parte de cima da tela.



Pistola (PT): Ela vem com um suprimento de 16 balas. De prata, é claro.



Mecanismo Detonador (DM): lance estas bombas para baixo ou para cima, em inimigos difíceis de serem atingidos.