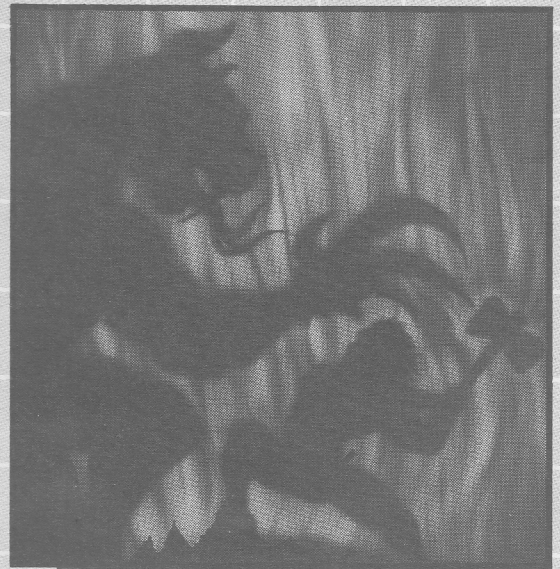


MEGA DRIVE

SHADOW
— OF THE —
BEAST
II



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORRECA O AMAZONAS

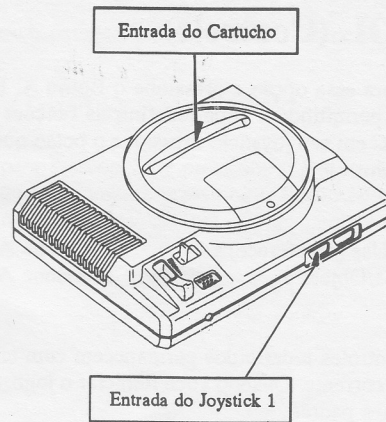
SEGA

TEC TOY

Iniciando

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. (SHADOW OF THE BEAST II é para 1 jogador somente.)
2. Coloque o cartucho SHADOW OF THE BEAST II no console, 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. Pressione o **Botão Início** para pular as telas de apresentação. O menu de Opções aparecerá.

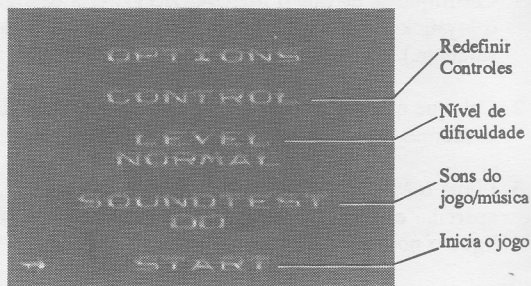
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



Shadow of the Beast é marca registrada de Psygnosis Ltd. Usada sob permissão. Todos os direitos reservados.

© 1991, 1992 Psygnosis Ltd.

Menu de Opções



Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para mover a seta para uma opção, depois pressione o **Botão A, B ou C** ou use o **Botão D** para alterar a opção.

CONTROL (Controle)

Mova a seta para essa opção e pressione o **Botão A, B** ou **C**. Uma tela aparecerá, permitindo a você redefinir as funções dos Botões **A, B** e **C** em seu joystick. Pressione o botão que você deseja para cada função:

Salto	Pressione A, B ou C
Dispara Arma/Usa (ou oferece) Objeto	Pressione A, B ou C
Seleciona Arma/Objeto	Pressione A, B ou C

NOTA: Os controles redefinidos permanecem com efeito somente durante o jogo corrente. Quando você reiniciar o jogo, ele começará com os controles padrão.

Controles Padrão

Botão A	Salto
Botão B	Dispara Arma/Usa (oferece) Objeto
Botão C	Seleciona Arma/Objeto

LEVEL (Nível de Dificuldade)

Mova a seta para essa opção e pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para escolher entre três níveis de dificuldade:

EASIER (Mais Fácil)
 NORMAL
 RIDICULOUS (Mais Difícil)

SOUND TEST (Teste de Som)

Mova a seta para essa opção e pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para escolher um número de som (00-24), depois pressione o **Botão A, B** ou **C** para ouvir sua seleção de música ou efeitos sonoros.

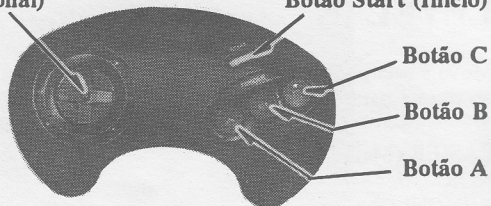
START (Início)

Mova a seta para essa opção e pressione o **Botão A, B** ou **C** para começar o jogo (ou somente pressione o **Botão Início**).

Controlando o Guerreiro

Estes são os controles padrão. Você poderá redefini-los usando CONTROL (Controle) no menu de Opções.

Botão D (Direcional)



Botão Start (Início)

Botão C

Botão B

Botão A

Botão Início:

- Permite a visualização de seu Estoque.
- Paralisa o jogo; volta a jogar.

Botão D (Direcional):

- Pressionado para a esquerda ou direita move o guerreiro nessas direções.
- Pressionado para baixo faz o guerreiro abaixar-se ou descer.
- Pressionado para cima faz o guerreiro subir ou entrar em portas e construções.

Botão A

- Faz o guerreiro saltar (mantenha o botão pressionado para saltar mais alto).

Botão B

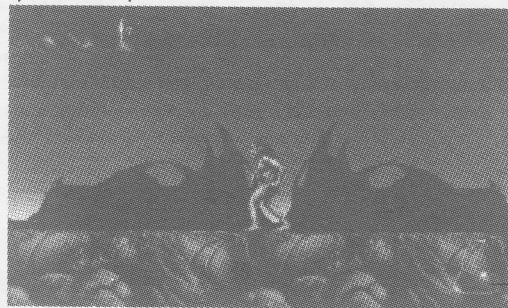
- Faz o guerreiro disparar a arma.

Botão C

- Permite a seleção da Arma ou do Objeto (Tela do Estoque).

A Tela do Jogo

Estoque: Armas e Objetos



Frasco de Saúde

Frasco de Saúde

O Frasco de Saúde indica quanta vida ainda resta para você usar em sua jornada. **OBSERVE O FRASCO CUIDADOSAMENTE!** Quando ele estiver vazio, sua vida estará acabada, e sua única escolha será começar do início novamente.

Usando Armas e Objetos

Em suas viagens, você encontrará armas e outros objetos para usar ou oferecer para aqueles que encontrar. Quando você estiver carregando mais do que uma arma ou objeto, e desejar trocar a arma ou objeto que estiver usando:

- Pressione o **Botão C** para mover o seletor para a arma/objeto que deseja usar, depois pressione o **Botão B** para usar a arma/objeto.

NOTA: Você poderá carregar somente quatro objetos por vez. Se você estiver carregando quatro objetos, e pegar um objeto novo, ele substituirá o item correntemente selecionado em seu estoque.

Você pode desejar paralisar o jogo enquanto escolhe uma arma/objeto:

1. Pressione o **Botão Início** para apresentar a Tela do Estoque.
2. Pressione o **Botão C** para mover o seletor para o objeto que você deseja usar, depois pressione o **Botão A** para selecionar (ou oferecer) o objeto.

Seu Objetivo

Para salvar sua irmã, você deverá desbravar seu caminho através do perigosíssimo Kara-Moon, até alcançar o Mago das Trevas e novamente derrotá-lo em combate.

Você enfrentará muitas criaturas em sua jornada. Algumas delas poderão ter informações para você, enquanto outras meramente anseiam por sua morte. O contato físico com inimigos esgota sua energia.

Armas colecionáveis estarão espalhadas por toda parte de Kara-Moon, assim como outros objetos úteis.

Alguns dos enigmas e obstáculos que você encontrar poderão requerer ajuda de outros personagens – voluntariamente ou de outra forma – para vencer.

Nunca Esqueça Seu Passado...

Raptado quando ainda era criança, você passou vinte anos na forma de um animal. Você era o guerreiro-mensageiro, soldado do Senhor das Feras; seu corpo humano havia desaparecido e seu desejo, destruído pelas artes secretas de seus magos perversos. Então, num dia marcado pelo destino, você olhou nos olhos de seu pai enquanto ele era arrastado para a execução – quando seus olhos encontraram-se com os dele, as memórias lhe voltaram, e imediatamente você compreendeu a verdade sobre seu passado. Quando a lâmina do sacrifício dilacerou seu corpo e ele gemeu seu último suspiro, você jurou vingança contra seus senhores, por esse assassinato e pelo que eles haviam feito com você.

Usando seus poderes animais você percorreu a terra em busca do Senhor das Feras e de vingança. Abrindo caminho através de uma barreira de adversários que parecia não ter fim, você lutou bravamente, caminhando para um confronto com Zelek, o Mago das Trevas. Ocorreu então um combate tremendo, do qual você finalmente saiu vitorioso.

Encare Seu Futuro!

A vitória foi doce e o prêmio foi o retorno de seu corpo humano no qual agora você se ergue orgulhoso e livre...mas sua altivez não duraria muito!

Notícias horrendas chegam a você sobre a captura de sua irmã pelo Mago das Trevas. Ela foi levada para Kara-Moon, um lugar hostil, muito distante, onde ficará sujeita a anos de preparação forçada, antes de substituir você como guerreiro-mensageiro do Senhor das Feras.

Usando o que lhe restava de ouro, você comprou uma passagem para Kara-Moon em um Tragon, uma das poucas criaturas ainda capazes de viajar para tal lugar; mais ainda agora, com a presença de Zelek e de seus cupinchas.

Seguindo uma jornada cheia de perigos, você finalmente alcança Kara-Moon e, armado somente com um machado, prepara-se para o combate. Mas, sem as vantagens dos poderes de animal, dos quais você se livrou com tanta luta, será você forte o suficiente para vencer?

A Revanche de Zelek

A cobertura negra que obscurece a terra, combinando formas em uma massa de escuridão infundável, somente é atravessada por lampejos rápidos de raios.

Nos breves momentos em que brilham as resplandescentes línguas de energia, uma forma se sobressai das restantes: uma torre, tão alta que seu pináculo parece olhar para baixo para ver a origem da tempestade. A única janela perto de seu topo é quase tão escura quanto as outras, mas uma observação mais atenta revela um tímido calor em seu interior...

A escuridão é aliada de Zelek, o único lugar no qual ele encontra conforto, apesar dos freqüentes raios cegantes não fazerem nada mais do que interromper brevemente seus pensamentos solitários. Quando ele senta, mergulhado em pensamentos, sua cadeira parece menos confortável com a responsabilidade que ele agora tem que suportar.

Seu confronto recente com o guerreiro-mensageiro foi, até o momento, mais aborrecedor que doloroso. Se o mensageiro não tivesse tido a incrível sorte a seu lado, Zelek estava conciente de que poderia ter-se saído vitorioso do conflito. Infelizmente, seu senhor, Maletoth, o Senhor das Feras, tem uma visão muito diferente. Ele está desapontado com ele e deixa-o saber que se Zelek não puder corrigir os erros de sua derrota, haverá muitos outros magos esperando o lugar de honra a seu lado.

Sabendo o quanto Maletoth detesta falhas – e como ele lida com elas – Zelek deve rapidamente reparar a derrota para o guerreiro-mensageiro de seu senhor, ou sentir sua terrível fúria.

Qualquer criança humana seria suficiente para suprir os magos da escuridão como outra marionete, na qual eles executariam suas artes macabras para moldá-la em outro guerreiro-mensageiro. Mas a recente derrota de Zelek nas mãos do agora livre guerreiro-mensageiro fere seu ego e ele anseia por revanche, ele PRECISA de revanche. Maletoth não é reconhecido por sua paciência.

Enquanto ele pensa em mergulhar na busca, um dos muitos subordinados de Zelek rasteja-se em sua direção e, humilhando-se no chão em uma patética tentativa de homenagem, fala-lhe do nascimento de uma criança a muitas léguas ao norte... "Nos arredores da Floresta Deadwood há uma pequena cabana embaixo de uma cordilheira de granito. A menina está lá dentro."

Duvidando da conveniência de uma fêmea para o papel de guerreiro-mensageiro, Zelek entra em um transe de peregrinação e envia seus pensamentos para a área descrita pelo lamuriante subordinado.

Transportando sua mente na direção da pequena cabana, através de uma chaminé estreita ele observa o bebê da escuridão de sua torre sacudida pela tempestade. Uma explosão de compreensão de repente o atinge enquanto ele examina a criança, e, com maior velocidade do que a explosão de raios, ele reúne novamente seus pensamentos e seu ser físico.

Levantando-se, ele empurra o servo para o lado, anda até a janela, e se joga do parapeito, caindo em direção ao rio que passa lá embaixo...

Muito antes de alcançar as águas ferventes e negras, Zelek sem esforço metamorfoseia-se em sua identidade animal. Batendo vigorosamente as grandes asas contra o vento que uiva, ele rapidamente ganha altura, para atingir o trovão e o raio, que o empurram para o norte.

Aterrissando em uma colina, ele retoma sua forma humana, para observar a pequena cabana, confirmando suas idéias sobre a criança e deliciando-se com o sofrimento que vai inflingir a um certo ex-guerreiro-mensageiro.

Uma feroz carga de raios contempla outra transformação para sua forma animal e, com as asas extendidas bem abertas, ele desliza para o telhado da pequena cabana, guinchando como os trovões. Interrompendo-se somente por um breve momento, para sentir o sabor da vingança, ele quebra com uma garra o telhado frágil, estende-se além da mãe terrificada na direção do berço e agarra o bebê. A mãe somente pode gritar de terror e suplicar para que ele não pegue sua criança, e igualmente rogar misericórdia da fúria da tempestade.

Segurando o bebê asperamente em suas garras, Zelek lança-se na direção da noite. A revanche parece doce em sua língua tremulante...

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**Nº CO 034 531002**

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266