



MageSlayer™ ©1997 Raven Software, Corporation. Todos os direitos reservados. Publicado por GT Interactive Software Corporation.
Distribuído por Tec Toy Multimedia sob licença de GT Interactive Software Corporation.
GT™ e o logo GT Games™ são marcas e o logo GT™ é uma marca registrada de GT Interactive Software Corporation. Todas as demais marcas
são de propriedades de suas respectivas empresas.

04-12524JCB

A MORTE não é nada sem TORMENTO.

MAGE SLAYER™

TEC TOY
multimedia



MANUAL DE
INSTRUÇÕES

GT Interactive
Software
www.gtinteractive.com

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu PC 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 da 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela do monitor.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descance e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize o menor monitor possível para jogar.

Durante o Jogo:

- Descance pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando computador.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do computador. 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 um médico.

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 da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter ps serviços cobetos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de viloação do produto 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

NºCQ 325359634

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 – Jardim Três Montanhas

Osasco - SP – CEP 06276-000 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Jabaquara, 1799 – São Paulo - SP

CEP 04045-003 – Tel. (011) 5071-1331

Desenho Adicional:

Steve Raffel
Les Dorscheid

Arte:

Les Dorscheid, Steve Raffel
Scott Rice, Ted Halsted
John Payne, Jim Sumwalt
Shane Gurno, Jeff DeWitt
Les Dorscheid

Cinemáticas:

Les Dorscheid
John W. Payne

Produção de Efeitos de Som e Música:

Kevin Schilder
Chia Chin Lee

Controle de Qualidade:

Tim Moore

Talento Vocal:

Mike 'Chaos' Werckle como O
Oráculo e o Lore Thane
Ann 'Nayad' Monroe como O Inquisitor
James 'Emorog' Monroe como O
Warlock
Kim 'Dark Wolf' Lathrop como O
Archdemon
Kevin Schilder como O Earthlord

Gerente de Programação:

Patrick 'Vertigon' Lipo

Gerente de Designer:

Michael 'Spider' Raymond-Judy

Diretor de Arte:

Brian Pelletier

Gerente de Som:

Kevin Schilder

GT Interactive Software:**Produtor Senior:**

Asif 'Crash' Chaudhri

Marketing:

Tony 'The Tiger' Kee

Relações Públicas:

Lance 'GQ' Seymour

Testes:

Simon 'Baby Slayer' Gouldstone

Departamento de GT Q/A :

Andre "one in the same" Garcia
Arvee "one in the same" Garde

Manual:

Nic "the 'k' is silent" Lavroff

Creative Services:

Mike 'Stubble Boy' Marrs
(aka Madmike)
Liz "The Pitbull" Fierro
Leslie "Shifty" Mills
Robin "Big Pig" Ramos

Agradecimentos Especiais:

Ron Chaimowitz, CEO
Holly Newman, VP of Marketing
Dan 'M.P.U.' Harnett

esferas eram combinados eles se transformavam no Oráculo. O Oráculo virou um artefato que era repleto de consciência. Ele passava para esses 5 heróis o conhecimento que tinha sido investido nele de forma mágica. O conhecimento que eles precisavam para destruir os Magos.

Os cinco juntos lutaram, e pela primeira vez em centenas de anos os Magos sentiram o amargo gosto da derrota. Os cinco heróis juntaram forças enquanto o tempo passava e ensinaram à seus discípulos tudo que eles sabiam. Eventualmente, eles descobriram que apenas poucos possuíam o poder de usar as Relíquias ou de controlar as Pedras da Lua. Estes poucos se tornaram uma elite entre os clãs, e ficaram conhecidos como MageSlayers.

Por várias décadas a paz reinou. O Oráculo foi colocado numa caverna no coração das terras, onde todos os cinco clãs podiam ganhar conhecimento. Os MageSlayers se separaram, cada um adotando o nome de seu fundador, criando os clãs: do Diabolismo, da Redenção, da Terra, do Caos, e do Conhecimento. Os excepcionais guerreiros de cada clã, ganhavam seus próprios títulos significando sua superioridade: Archdemon, Inquisitor, Earthlord, Warlock e LoreThane. Estes nomes eram usados por muitos poucos.

Mas os Magos se reagruparam e fizeram um novo ataque aos MageSlayers, começando pelo clã que eles achavam ser o mais fraco, o clã do Conhecimento. Sozinho contra os poderes combinados dos Magos, Lore Thane e seus seguidores foram inevitavelmente derrotados. Eles imploraram, mas os clãs restantes sabiam que se eles não juntassem suas forças, cada um deles seria aniquilado pelos Magos. O clã do Conhecimento aguentou ao máximo, mas acabou caindo.

Os Magos sabiam que separados, os clãs do MageSlayer seriam derrotados. Mas o plano dos Magos era dividido em duas partes. Primeiro, eles pensavam que os outros clãs ajudariam os clãs em perigo. E por estarem espalhados, cada clã chegaria para ajudar em um momento diferente. Com isso o trabalho dos Magos ficaria mais fácil. Segundo,

eles subestimaram o poder do clã do Conhecimento. Eles não escolheram o mais fraco dos clãs, mas provavelmente o mais forte deles. O clã do Conhecimento, causou perdas consideráveis antes de ser derrotado. Os clãs restantes se uniram e fizeram um plano. Eles levaram a Pedra da Lua e as Relíquias para o Campo de Batalha e usaram todo o seu poder. Mas, mesmo com os Magos sendo destruídos, a Pedra da Lua se dividiu em milhões de fragmentos e as relíquias desapareceram. Muitos acreditaram que elas tinham sido destruídas com a força liberada. Os MageSlayers sofreram muitas perdas, mas no final conseguiram sair vitoriosos.

Por um milênio houve paz, até que os MageSlayers começaram a descobrir que eles tinham um novo inimigo para enfrentar. Por mil anos, o único sobrevivente fundador do clã do Conhecimento, Lore Thane, culpou os outros clãs pela destruição do clã do Conhecimento. Por muito tempo, ele aprendeu os segredos dos Magos e espionou os MageSlayers, para aprender quais eram suas fraquezas. Ele juntou os poderes dessas duas fontes, aprendendo a mágica e os poderes da Pedra da Lua. Lore Thane descobriu que as cinco Relíquias não tinham sido destruídas, elas tinham sido jogadas para dentro das terras quando a Pedra da Lua liberou seu poder. Assim, Lore Thane juntou as 5 Relíquias e as deu para seu exército que não parava de crescer.

Com seu poder no auge, Lore Thane fez sua presença conhecida. Se achando invencível, ele começou a assistir os clãs. Ele planejava destruir cada um deles, mas não sem ter destruído cada um dos mais fortes MageSlayers, um de cada vez.

Agora os clãs estavam juntos para combater Lore Thane. Após semanas debatendo, meditando, estudando e consultando o Oráculo, eles descobriram que as relíquias da Pedra da Lua tinham sobrevivido a explosão. O MageSlayer mais forte de cada clã foi escolhido e eles saíram agora para juntar as 5 Relíquias, sob o olho cuidadoso do Oráculo, na esperança de destruir Lore Thane.

SUPORTE TÉCNICO

Assistência Via World Wide Web

Tenha informações técnicas atualizadas minuto a minuto no endereço <http://www.gtisonline.com>, vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana. Neste site você terá acesso ao nosso documento de Perguntas e Respostas Frequentes do usuário para o nosso suporte. Este documento contém as últimas informações sobre problemas encontrados. Você também terá acesso a nossa área de FTP onde você pode buscar patches e novas atualizações assim que estas estiverem à disposição. Nossa área de Códigos de Acesso onde você poderá pegar mais dicas, temos também uma área de E-Mail onde você poderá deixar dúvidas para que o nosso suporte técnico responda. E uma outra área onde você pode obter informações sobre todos os softwares da GT.

CRÉDITOS

Equipe da Raven Software:

Líder de Projeto:

Steve 'Z3' Raffel

Programador Líder:

Chris Rhinehart

Designer Líder:

Daniell 'Pretender' Freed

Artista:

Les Dorscheid

Programadores:

James 'Emorog' Monroe

Paul 'TheTeacher' Macarthur

Chris 'Kiwi' Hargrove

Joshua K. Heitzman

Ron 'Kallisti' Midthun

Programação Tecnológica:

Chris Rhinehart

Gil 'Readus' Gribb

Desenho:

Christopher 'Winter' Foster

Matt 'Oleg' Pinkston

OS CRIADOS DE LORE THANE

Os monstros que você encontrará em MageSlayer são o testamento da maldade e do poder de Lore Thane. Cada região traz consigo uma galeria enorme de criaturas destinadas a apenas uma coisa - causar destruição. Poucos sobreviveram às Provas e encontraram Lore Thane e os que conseguiram foram incapazes de articular os horrores que presenciaram. Mas alguns falaram de minhocas gigantes que cospem fogo e Zumbis que reanimam os mortos. Algumas criaturas com poderes mágicos podem usar magias em outras criaturas para aumentar sua capacidade para o mal. Um guerreiro falou sobre um rato mago que transformava ratos comuns em monstros e uma bruxa da neve que transformava sapos de gelo em Sapos Bárbaros. E foi a partir de criaturas de carne, sangue, dentes e garras, que Lore Thane criou outros perigos que o MageSlayer deve estar atento. Isso inclui os sentinelas sem mente. Eles são conhecidos por serem muito fortes, capazes de voar e tirar a vida e o Mana de um MageSlayer. Finalmente, Lore Thane colocou portais em seus domínios. Com eles, Lore Thane pode conseguir um número sem fim de criaturas e escolher suas localizações. Os portais têm portas de vidro e devem ser destruídos, assim que forem encontrados. Cuidado...

Enquanto nenhum dado completo existir sobre as criaturas malignas que existem nos domínios de Lore Thane, você só pode ter uma certeza: do momento em que você colocar seus pés nos domínios de Lore Thane, até o momento que você encontrar o próprio Lore Thane, você terá de fazer o máximo para sobreviver ao terror que será presenciado.

COMEÇANDO

Especificações Técnicas

Sistema Operacional:

Windows® 95

Software Adicional:

DirectX deve estar instalado

CPU:

Pentium 90 Mhz

Memória RAM:

16 MB

CD-ROM:

CD-ROM de velocidade dupla

Placa de Vídeo:

Placa de 1 MB de vídeo

4 MB para placas Direct 3D

Som:

Placa de Som compatível com DirectX

Espaço livre em Disco:

5 MB para uso no CD-ROM (não recomendado)

Aproximadamente 100 Mbytes para instalação completa no Disco Rígido

Recomendado

Placa Aceleradora de Vídeo 3Dfx VooDoo Graphics

Placa de Vídeo compatível com DirectSound de 16-Bit

Joystick com 4 botões e 2 axiais

Protocolos de Rede

Direct Play, incluindo IPX, TCP/IP, Modem e Cabo Serial.

O jogo irá usar todas as placas compatíveis com o D3D, funcionando melhor com o 3Dfx-VooDoo, baseado em placas 3D.

Instalação

Com o Windows95 aberto, coloque o CD-ROM do MAGESLAYER no seu drive de CD-ROM. Clique em MEU COMPUTADOR, clique duas vezes em PAINEL DE CONTROLE, e clique duas vezes em ADICIONAR OU REMOVER PROGRAMAS e clique em Instalar. O Windows95 irá procurar pelos programas de instalação no seu drive de CD-ROM. Quando ele achar o programa de instalação do MAGESLAYER, clique em Terminar para começar a instalação. Siga então, as instruções na tela.

Personagens



Warlock

Primeira Magia:
O parafuso do caos
dirige um ataque
de energia ao
inimigo.



Inquisitor

Primeira Magia:
O míssil
sagrado, ataca
de forma rápida
e certa o
inimigo.



Archdemon

Primeira Magia:
Lança chamas
contra o inimigo.



EarthLord

Primeira Magia:
O ataque produz
um martelo
mágico no
inimigo.

Após você ter escolhido a classe do seu personagem, pressione Enter para começar a jogar. Veja O Jogo, para um resumo dos comandos dos controles.

estragos, mas demandam mais Mana que magias de níveis mais baixos. Se você não possui nada no inventário, nada será mostrado. Abaixo disto está sua barra de energia. Fique de olho nela, ela começará a piscar quando sua energia estiver acabando e você estiver para perder uma batalha contra os soldados de Lore Thane.

