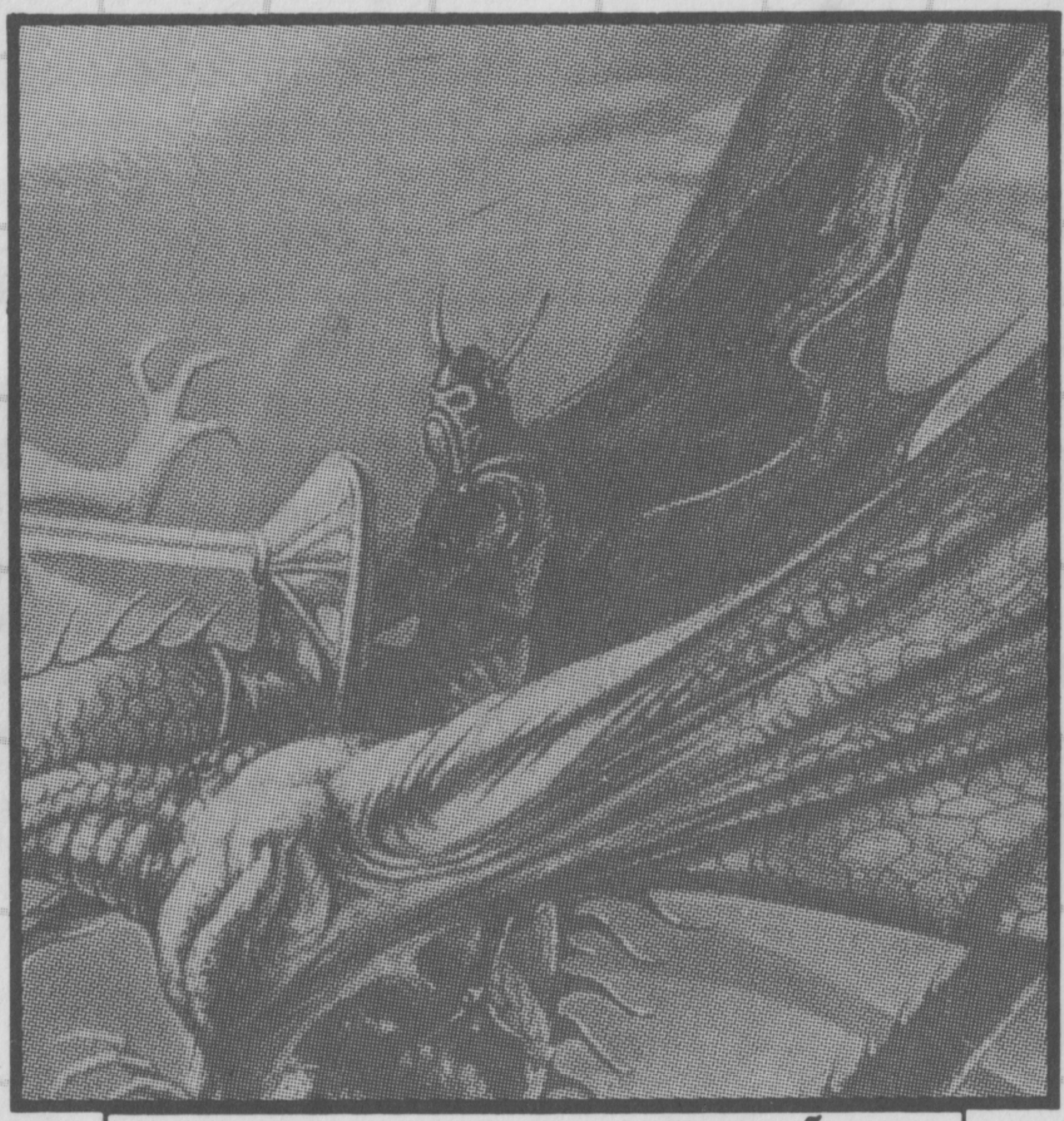
Master System®

Heroes of the Lance



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

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.

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

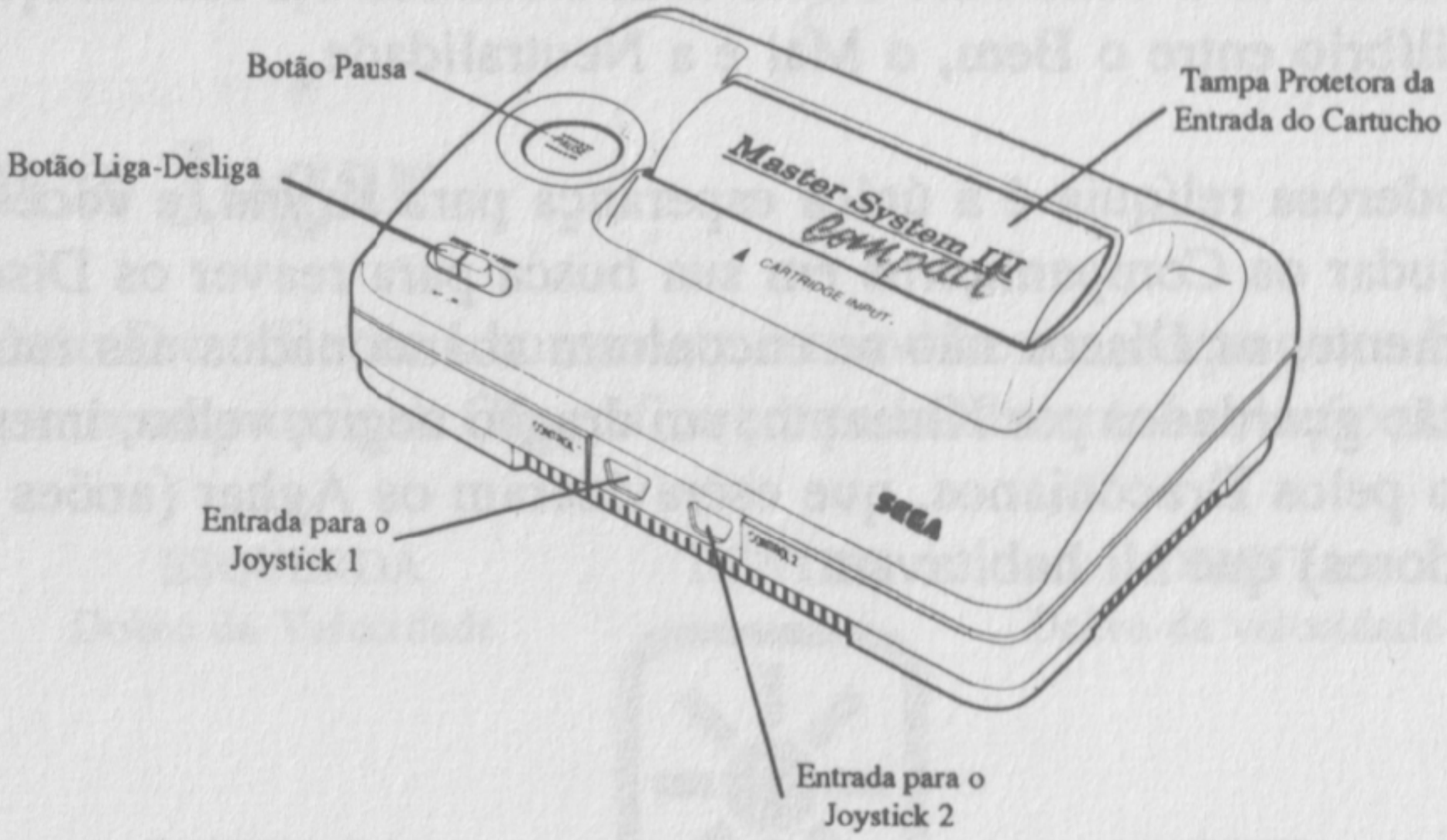
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.

2. Coloque o cartucho HEROES OF THE LANCE 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. HEROES OF THE LANCE é para 1 jogador somente.

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



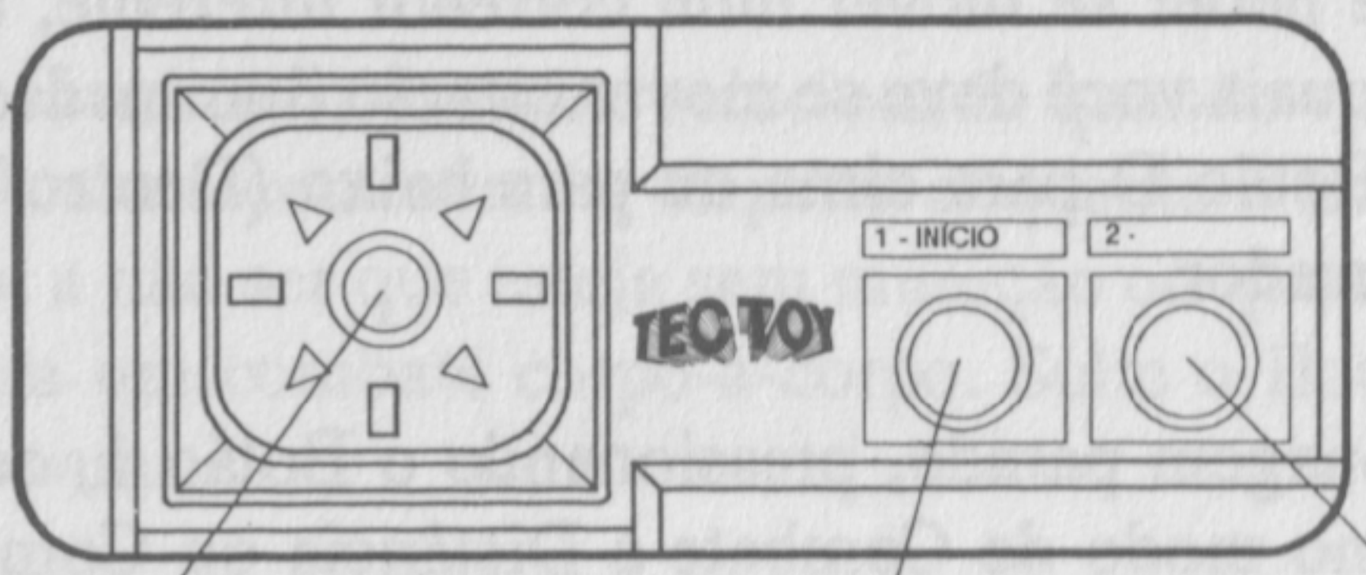
A História

Mais de trezentos anos depois do Cataclismo, quando a ira dos deuses caiu sobre o reino de Krynn, a Rainha das Trevas espalhou seu poder por toda a terra, despertando os Dragões do Mal e criando os Draconianos. Uma vez controlando Krynn, ela estará livre para forçar sua entrada no mundo. Só os "Companheiros da Lança" (eles não serão "heróis" a não ser que vençam) podem impedir sua vitória final. Se falharem, a Rainha das Trevas estará livre para vir para o mundo através do Abismo, e a escuridão cobrirá Krynn por toda eternidade...

A única ameaça a seu poder extraordinário é a magia dos antigos deuses. Nos anos posteriores ao Cataclismo, os habitantes de Krynn perderam a fé. Antes que a oposição se una, você deve restaurar a fé nos antigos deuses, recuperando os Discos de Mishakal das ruínas de Xak-Tsaroth. O uso de seu conhecimento trará a Krynn a Cura Verdadeira e restaurará a fé nos deuses, permitindo a eles intervirem no destino de seus veneradores. Mais importante ainda, permitirá a eles o confronto direto com a Rainha e a restauração do equilíbrio entre o Bem, o Mal e a Neutralidade.

Esta poderosa relíquia é a única esperança para Krynn, e você deve ajudar os Companheiros em sua busca para reaver os Discos. Infelizmente, os Discos não se encontram abandonados nas ruínas, mas estão guardados por Khisanth, um dragão negro, velho, imenso, ajudado pelos Draconianos, que escravizaram os Aghar (anões escavadores) que ali habitavam.

Assuma o Controle



Botão Direcional (Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D: Controle de movimentos e direção dos disparos.

Botão 1: Disparo e Seleção de Menu.

Botão 2: Ativação de Menu.

Para Jogar

O Botão D e o Botão 1 controlam o movimento, enquanto o Botão 2 ativa o menu principal. O jogo fica em pausa durante a seleção no menu.

ESQUERDA
Dobro da Velocidade

DENTRO

DIREITA
Dobro da velocidade



ESQUERDA
Movimento normal

DIREITA
Movimento normal

FORA

Os personagens sempre aparecem se movendo da esquerda para a direita através dos corredores. Uma bússola é mostrada iluminando a orientação do corredor em que o personagem está se movendo. Quando você puder se mover num corredor diferente, as novas direções nas quais você deve se mover estarão iluminadas na bússola. Pressione o Botão D para cima ou para baixo (Dentro/Fora) para mudar de corredor.

Com o personagem parado, pressionando o Botão 1, coloca-se o personagem no modo de Combate à Distância ou Combate Corpo-a-Corpo (veja abaixo). Durante o movimento, esse botão faz o personagem pular na direção do movimento, capacitando-o a passar pelos obstáculos.

Combate à Distância

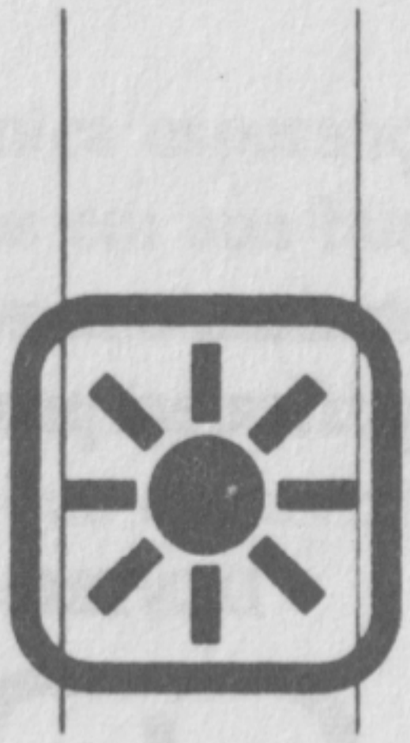
Com Botão 1 pressionado, use o Botão D para executar as ações indicadas:

Personagem voltado para a esquerda

DISPARO ALTO

DISPARO MÉDIO

DISPARO BAIXO



Personagem voltado para a direita

DISPARO ALTO

DISPARO MÉDIO

DISPARO BAIXO

DESVIA DE ATAQUE

O comando DESVIA DE ATAQUE permite ao personagem escapar quando está sendo atacado.

O DISPARO MÉDIO atira paralelamente ao chão, cerca da altura dos ombros. O DISPARO ALTO e o DISPARO BAIXO atiram, respectivamente, acima e abaixo desse nível.

Sua arma será automaticamente selecionada quando você pressionar o Botão 1. A arma continuará a disparar enquanto o Botão D estiver pressionado, a não ser que esteja sem munição ou que o personagem se mova para um combate corpo-a-corpo. Solte o Botão D para parar de disparar.

Combate Corpo-a-Corpo

Se o personagem se aproximar a uma distância de 1/4 da tela de um monstro, você pode entrar no modo de Combate Corpo-a-Corpo. A palavra COMBAT aparecerá na bússola para indicar isso. Para entrar nesse modo, mantenha o Botão 1 pressionado. Você permanecerá nesse modo até que um dos combatentes esteja morto, ou separados em mais de 1/4 de tela ou ainda se você soltar o Botão 1.

No modo de Combate Corpo-a-Corpo, o Botão D opera conforme é mostrado abaixo:



Os controles são mostrados para os personagens voltados para a direita. Eles serão revertidos para os personagens voltados para a esquerda.

O comando MOVE PARA TRÁS faz o personagem andar para trás enquanto se mantém voltado para o mesmo lado. O comando DESVIA DE ATAQUE opera da mesma maneira que no Combate à Distância.

A Tela

Telas de Personagens

Após ligar o MASTER SYSTEM, você verá uma tela introdutória para cada personagem. Pressione o Botão 1 para avançar através dessas telas ou Botão 2 para começar a jogar.

Tela Padrão

A seção principal mostra a área a ser explorada. Na parte inferior direita da tela será mostrada uma coluna dupla de ícones de personagens, com seus respectivos Pontos de Golpes, representados por uma barra vertical. O ícone do canto superior esquerdo é o do personagem ativo, que está em primeiro plano no grupo. O personagem imediatamente à direita é o segundo, e assim por diante. O personagem mostrado no canto inferior direito é o último. O personagem ativo sofrerá o maior dano em combate, mas todos os quatro do topo poderão sofrer algum dano. Se o personagem ativo for morto, ele será automaticamente substituído pelo próximo e todos os demais personagens se moverão em uma posição. As magias só podem ser lançadas se o personagem que lança a magia estiver entre os quatro primeiros. Também é mostrada nesta seção a bússola indicando os pontos de vista e as saídas.

Menus e Sub-Menus

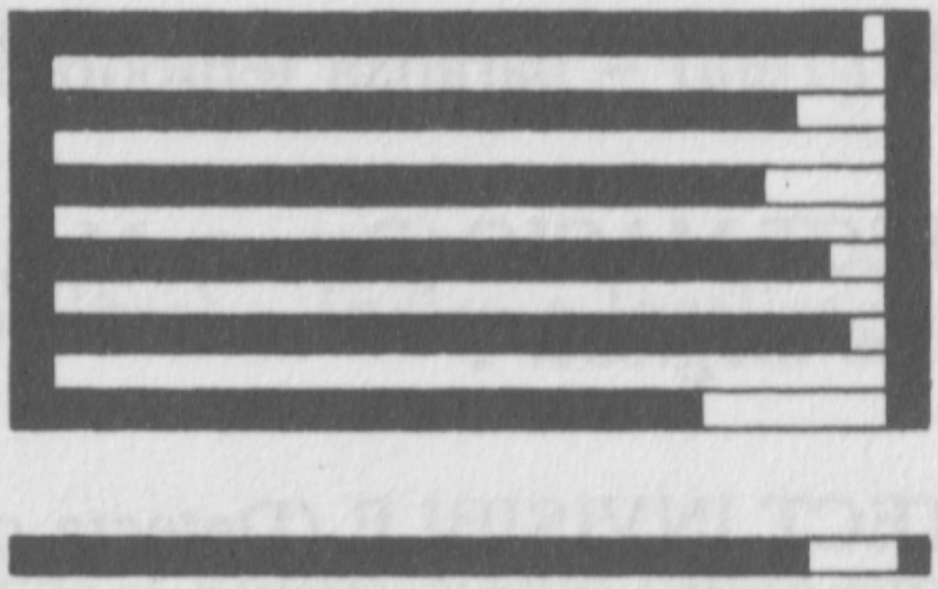
A seção principal é sobreposta por uma tela de escolha de opções. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para iluminar sua escolha e pressione Botão 1 para selecionar.

HERO SELECT (Seleção de Herói)

Uma tela com a condição atual do personagem ativo é mostrada quando você seleciona esta opção de menu.

Minimum (Mínimo) Maximum (Máximo)

STRENGTH (Força)
INTELLIGENCE (Inteligência)
WISDOM (Sabedoria)
DEXTERITY (Destreza)
CONSTITUTION (Constituição)
CHARISMA (Carisma)



HIT POINTS
USING WEAPON (Arma em Uso)

Esta opção de menu permite que você mude a ordem dos personagens. Selecionando-a, um retângulo branco aparecerá em volta do ícone do personagem ativo. Use o Botão D para mover esse retângulo para o personagem que você desejar e pressione o Botão 1 para selecionar. Aparece outro retângulo branco. Mova-o para o próximo personagem que você deseja mudar. Quando pressionar agora o Botão 1, os dois personagens selecionados trocarão de posição. Se desejar mudar a ordem de mais que dois personagens, selecione novamente esta opção de menu para cada troca. Este método pode ser usado para permitir aos personagens recuperarem-se enquanto são protegidos por personagens mais fortes.

MAGIC USER (Quem Usa a Magia)

Só Raistlin pode usar e carregar com segurança o bastão mágico, que possui 100 cargas. As magias gastam o número de cargas mostrados abaixo:

CHARM (Feitiço): 1

SLEEP (Adormecimento): 1

MAGIC MISSILE (Míssil Mágico): 1

BURNING HANDS (Mãos que Queimam): 1

WEB (Teia) – paralisa temporariamente o oponente: 2

DETECT MAGIC (Detecta Magia) – mostra a localização dos objetos mágicos: 1

DETECT INVISIBLE (Detecta o Invisível) – mostra a localização de qualquer coisa invisível: 2

FINAL STRIKE (Golpe Final) – destrói o Bastão causando intenso dano: usa todas as cargas restantes.

EXIT (Saída) – volta ao menu principal.

CLERICAL STAFF (Magias do Bastão Sacerdotal)

Só Goldmoon pode usar esse bastão, a não ser que esteja incapacitada ou morta. Nesse caso, Riverwind, Caramon ou Sturm podem usá-lo, porém, com capacidade reduzida. O bastão possui até 200 cargas, mas ele absorve energia se for atacado por monstros que utilizem energia. As seguintes magias podem ser executadas, usando o número de cargas mostrado abaixo:

* CURE LIGHT WOUNDS (Cura de Ferimentos Leves) – cura danos menores num personagem: 1

  PROTECTION FROM EVIL (Proteção contra o Mal) – ajuda-o contra os oponentes: 1

* FIND TRAPS (Encontra Armadilhas) – indica a localização de armadilhas: 2

  HOLD PERSON (Segura Pessoa) – normalmente retém um monstro em seu trajeto: 2

  SPIRITUAL HAMMER (Martelo Espiritual) – como um martelo de combate, porém sem o uso das mãos: 2

  PRAYER (Oração) – um pouco de ajuda extra vinda de cima: 3

* CURE CRITICAL WOUNDS (Cura de Ferimentos Críticos) – a cura mais poderosa: 5

  RAISE DEAD (Levanta os Mortos) – ressurreição de personagens mortos cujos corpos estão disponíveis: 5

* DEFLECT DRAGON BREATH (Desvia a Respiração do Dragão) – muito útil se você se encontrar com um Dragão: 1

EXIT (Saída) – volta ao menu principal.

* Magias disponíveis quando usados por Riverwind, Caramon ou Sturm

USE (Usar)

Exibe uma lista de posses adquiridas pelo personagem ativo durante o andamento do jogo.

TAKE (Pegar)

Lista de todos objetos (inclusive objetos mágicos e invisíveis) que podem prontamente ser usados na área atual. Os personagens são limitados com relação ao número de ítens que eles podem carregar. Por isso, selecione cuidadosamente os ítens do personagem.

GIVE (Dar)

Lista todos os objetos que podem ser transferidos do personagem principal para outro. Selecione iluminando o objeto e pressionando o Botão 1. Um retângulo aparecerá agora em torno do ícone do personagem principal. Use o Botão D para mover esse retângulo para o personagem a que você desejar dar o objeto, e pressione Botão 1 para completar a transferência. Não será permitido exceder o limite que cada personagem consegue carregar.

DROP (Largar)

Lista todas as posses dos personagens que podem ser dispensadas.

SCORE (Pontuação)

Visão total dos pontos acumulados de todos os personagens ainda vivos. Também é mostrado o total atual de monstros mortos.

EXIT MENU (Menu de Saída)

Retorna para o jogo.

Vencendo o Jogo

Pontos por experiência são adquiridos pela morte de monstros, acumulação de tesouros e por sobreviver no final. No fim do jogo, a pontuação total é exibida para todos personagens (mortos e vivos); todos personagens sobreviventes; e para cada personagem individualmente.

Personagens



Flint

Nascido e criado como um Anão da Colina, Flint Fireforge é um mestre na forja de metal, lutador destemido e amigo dos elfos. Poucos inimigos podem encarar seu machado de combate corpo-a-corpo, e bem menos passam por seus machados de arremesso.

Riverwind

Expulso da tribo Que-Shu, ele teve a temeridade de apaixonar-se por Goldmoon. Com as habilidades de um lutador humano, ele luta com o arco e com a espada longa. Com sua noiva, ele está buscando os segredos do Bastão de Cristal Azul.





Tasslehoff

Como um Kender, Tasslehoff Burrfoot tem uma curiosidade insaciável, especialmente sobre as posses dos outros. Chamá-lo de ladrão é um insulto mortal, mas, de fato, ele não entende por que as pessoas se aborrecem quando ele adquire suas propriedades. Luta com o Hoopak.



Tanis

Tanthalas, mais conhecido como Tanis, meio-elfo, é um mestre espadachim e arqueiro, fazendo o melhor de seu parentesco híbrido para tornar-se um dos mais mortais lutadores da era. O líder natural dos Companheiros.



Raistlin

O irmão de Caramon. Seu incrível talento para magia levou-o a se tornar o mais jovem mago a passar no Teste, que confirmou suas habilidades, mas deixou-o fisicamente aniquilado. Durante essa prova, ele adquiriu o "Bastão da Magia".



Caramon

Treinado como guerreiro, Caramon Majere ganhou experiência suficiente para tornar-se um poderoso guerreiro, devido às suas viagens com Flint e Tanis. Armado com a lança e a espada longa, ele é um membro valioso dos Companheiros.



Sturm

O filho de um cavaleiro da Solamnia, Sturm Brightblade é um lutador humano. Treinado em habilidades das florestas por Flint, ele é comprometido por seu código de honra a desprezar como covardia as armas de longo alcance, lutando sempre com suas duas espadas de mão em combate corpo-a-corpo.

Goldmoon

Uma sacerdotisa humana, filha do Chefe da Tribo dos Que-Shus, ela está noiva de Riverwind. Goldmoon carrega o Bastão de Cristal Azul, com seus poderes plenos ainda desconhecidos e só a ela disponíveis.



Estatísticas do Jogo

	Tanis	Caramon	Raistlin	Sturm	Goldmoon	Riverwind	Tasslehoff	Flint
Força	16	18/63	10	17	12	18/35	13	16
Danos	*+1*	*+3*		*+1*		*+3*		*+1*
Inteligência	12	12	17	14	12	13	9	7
Sabedoria	13	10	14	11	16	14	12	12
Destreza	16	11	16	12	14	16	16	10
Constituição	12	17	10	16	12	13	14	18
Carisma	15	15	10	12	17	13	11	13
Alinhamento	Neutro Bom	Leal Bom	Neutro	Leal Bom	Leal Bom	Leal Bom	Neutro	Neutro Bom
Pontos de Golpe	35	36	8	29	19	34	15	42
Categoria de Armadura	4	6	5	5	6	5	6	6

Equipamento

Tanis

Armadura de couro +2; Espada Longa +2 (danos 1-8/1-12 contra Gigantes); Arco e bolsa de couro com 20 flechas (danos 1-6).

Caramon Majere

Armadura de malha de anéis; Espada longa (danos 1-8); Lança (danos 1-6).

Raistlin Majere

Bastão de Magia (+3 proteção; +2 para golpes; danos 1-8); Combate Corpo-a-Corpo com bastão como arma; Combate à Distância – veja lista de encantamentos.

Sturm Brightblade

Armadura de Malha de Corrente; Espada de duas cabeças +3 (danos 1-10); Sem arma de longa distância.

Goldmoon

Armadura de couro; Bastão de Cristal Azul (danos 4-9, 7-12 ou 10-15); Magia Sacerdotal do Bastão (veja sub-menu).

Riverwind

Armadura de couro e Escudo; Espada longa +2 (danos 1-8); Arco e bolsa de couro com 20 flechas (danos 1-6).

Tasslehoff Burrfoot

Armadura de couro; Hoopack (combinação de bastão com funda) + 2 (danos 3-8); Funda +1 e saquinho de couro com 20 balas (danos 2-7).

NOTA: Uma funda é uma laçada de couro ou de corda para arremessar pedras e outros objetos para longe.

Flint Fireforge

Armadura de couro com pregos e Escudo; Machado de Batalha +1 (danos 1-8); Machados de arremesso (danos 1-6).

Monstros

Toda oposição é descrita como monstros. Lembre-se que é sempre melhor defender-se em Combate à Distância do que esperar por um Combate Corpo-a-Corpo, pois é mais fácil de se retirar quando se está à distância.

Homens

Todos os humanos movendo-se livremente em volta são soldados experientes a serviço dos Senhores dos Dragões. Eles têm armadura de couro e espadas.

Draconianos Baaz

Os Draconianos menores e mais numerosos, são usados como tropas de infantaria e como espiões. Gostam muito dos humanos como complemento de sua alimentação. Eles usam um pouco de armadura e lutam com espadas. Quando mortos, seus corpos viram pedra e desintegram-se virando pó.

Aranhas Gigantes

Sem inteligência, elas pensam "Tudo que se move é comida"! Oponentes robustos, elas atacam mordendo e causam muito dano antes de morrer.

Trolls

Humanóides estranhos, não são inteligentes, mas consideram os humanos um suplemento alimentar satisfatório. São difíceis de ferir, e, quando machucados, começam a recuperar-se imediatamente. Eles são mais eficientemente feridos quando queimados. Usando clavas, eles podem causar terríveis ferimentos.

Dragões Negros

Dragões nenês que soltam ácido e se transformam em pequenos matadores, pois apreciam a carne fresca dos humanos. Eles podem ser punidos sem grande prejuízo.

Minions Fantasmagóricos

Os espíritos daqueles que morreram antes de completar suas buscas. Continuamente, repetem suas ações, o que os leva à morte. Qualquer perturbação em suas rotinas gera um ataque com as armas que usavam quando morreram (normalmente espadas). Transparentes em vários graus, são oponentes inteligentes.

Draconianos Bozak

Maiores e em menor quantidade que os Baaz; eles são altamente inteligentes e oponentes impiedosos. Quando estão sem armadura, são mais difíceis de prejudicar que os Baaz e usam ataques mágicos. Quando mortos, eles se desintegram e explodem, causando danos em qualquer um que esteja por perto.

Aghar (Anões Escavadores)

A classe mais baixa dos anões, são covardes com instinto de sobrevivência. Eles removerão o corpo de um personagem se este não se levantar.

Almas Penadas

O toque nestes espíritos mortos-vivos do mal rouba sua força vital. Eles estão entre os oponentes mais mortais que você vai encontrar.

Khisanth

O monstro mais assassino; ela é um dragão negro enorme e antigo, capaz de assoprar ácido com sua respiração. Como guardiã dos "Discos de Mishakal", ela é o obstáculo final a ser ultrapassado.

Objetos nas Ruínas

Pergaminhos

Magias pré-preparadas, que qualquer personagem pode pegar, mas só Raistlin pode usar. Uma vez selecionada no sub-menu USE, será a primeira magia usada por ele no Modo de Combate à Distância.

Espadas e Armas

Não podem ser usadas pelos personagens, mas adicionam pontos de experiência.

Munição

Flechas e balas para uso na funda.

Poções

A maioria está oculta por magia. Há diversos tipos, cada um de uma cor diferente. A única maneira de identificar o efeito da poção é experimentando-a. No entanto, algumas poções só são efetivas em alguns personagens ou locais. Qualquer personagem poderá pegar uma poção, mas você terá que transferi-la a outro personagem para usá-la. Uma vez no inventário do personagem, selecione USE para beber a poção.

Os tipos de poção são:

- Curativa: restaura o dano em vários graus, mas não pode aumentar os Pontos de Golpe acima do valor inicial. Cura permanentemente os ferimentos.

- Força*: aumenta o dano infligido aos monstros em graus variados.
- Invulnerabilidade*: dá imunidade aos ataques não mágicos e limitada proteção em ataques mágicos.
- Controle de monstros: estas poções são raras e só são eficientes quando usadas na presença de um alvo do tipo monstro.

* Só são eficientes quando usadas por Tanis, Riverwind, Caramond, Sturm e Flint. Seus efeitos são temporários.

Anéis

Podem ser usados por qualquer personagem ao serem selecionados no sub-menu USE. Geralmente, um anel tornará aquele que o usar indefinidamente mais difícil de ser atingido pelos monstros. Uma vez colocado, o anel não pode ser transferido para nenhum outro personagem.

Bastões

Só podem ser usados por Raistlin. Uma vez em seu poder, você pode selecioná-lo no sub-menu USE. Ele então tornar-se-á sua arma ativa no Combate à Distância até que esteja descarregado ou seja trocado em outra seleção. Sua carga limitada permite que ele lance magias.

Há vários outros objetos que podem ser usados, mas fique sempre atento aos possíveis danos que vêm dos monstros.

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 CQ 0212493706

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

© 1988, 1991 TSR Inc.
© 1988, 1991 Strategic Simulations Inc
© 1991 U.S. GOLD Ltd.
Todos os direitos reservados.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS