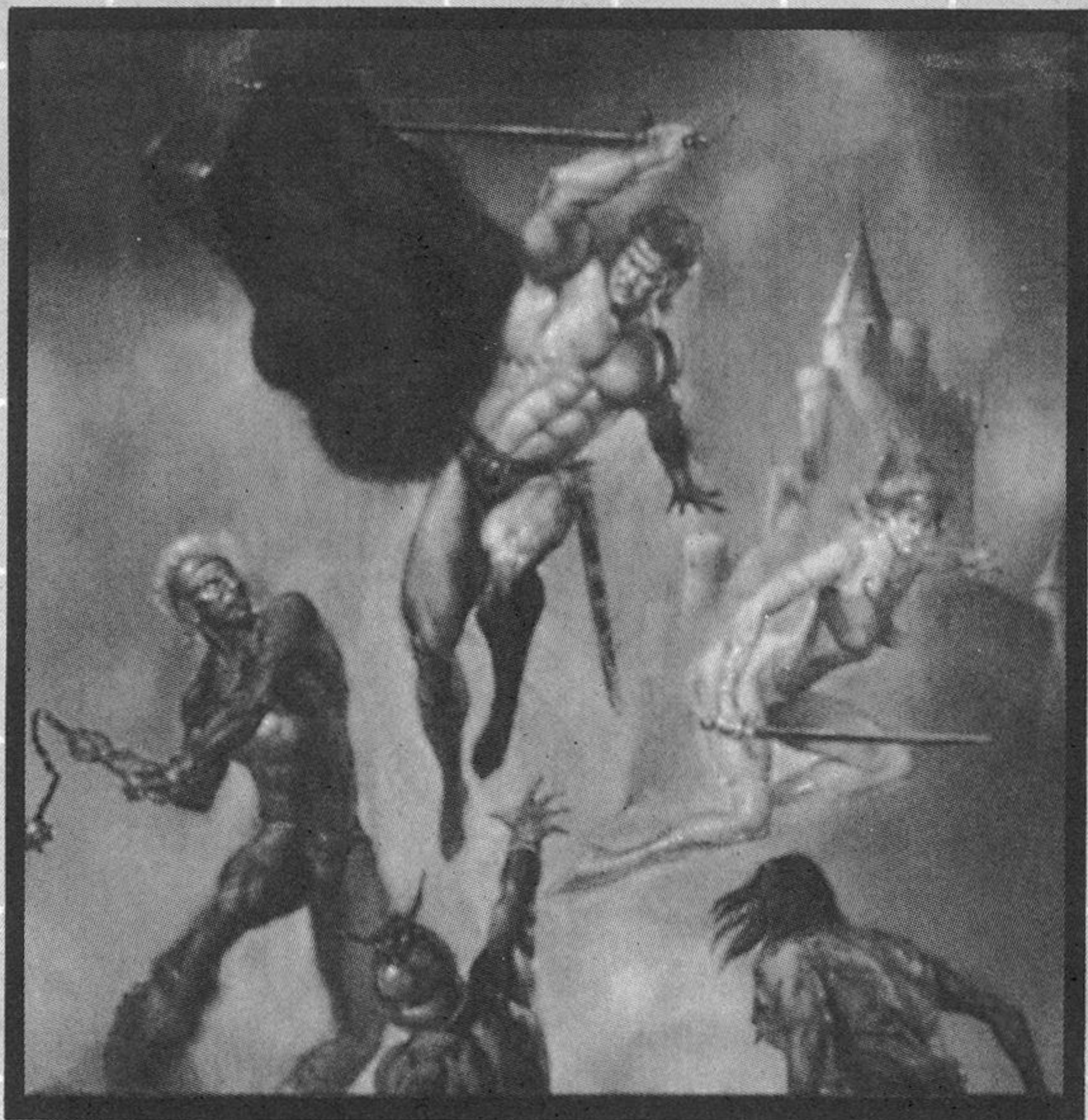


**MEGA DRIVE**

# SWORD OF SODAN



**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

**TECTOY**

THE GREAT

WINDMILL

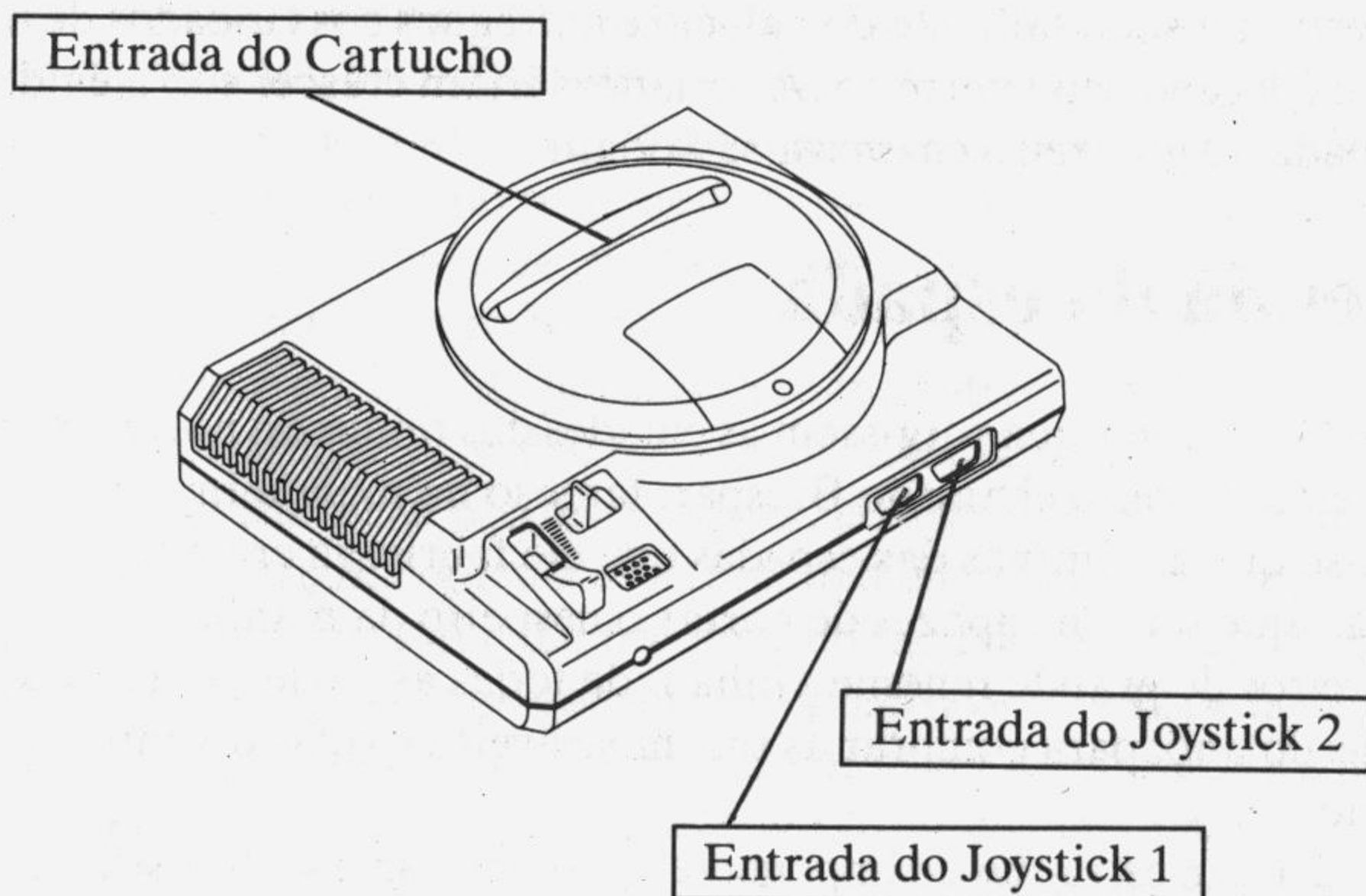
WINDMILL



# Como colocar o cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho SWORD OF SODAN no console conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Quando a imagem do título aparecer na tela, pressione "START" (INÍCIO) para ir diretamente às "Game Options" (Opções do Jogo).

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



## A Chegada de Zoras

Bem a Leste, vivia Zoras, o malévolos feiticeiro. Banido para sempre do convívio dos homens, em seu exílio solitário ele destilava o imenso ódio que devotava à humanidade. Numa torre feita de ossos humanos, passava seu tempo na companhia de demônios canibais. Esses terríveis entes do mal partilhavam seus segredos malditos com o feiticeiro e, em troca, recebiam dele a carne e a alma de seres humanos! Assim eram suas inacreditáveis e repulsivas atividades. Até que, um dia, Zoras decidiu pôr fim ao seu exílio e retornar ao mundo dos homens, para vingar-se. Era outono época da colheita. Mas, os poderes do odioso feiticeiro trouxeram para os reinos do Norte uma outra espécie de colheita: sangue e carne humanos! Os exércitos do bom rei Pallas foram dizimados pelas implacáveis legiões de Zoras. O feiticeiro aniquilou o pobre rei num redemoinho de fogo demoníaco e usurpou seu trono.

Mas o feiticeiro cantou vitória cedo demais. Ele não tinha eliminado *todos* os legítimos donos do trono.

Apenas alguns dias antes da tragédia, o casal de filhos do rei haviam sido retirados secretamente do palácio e entregues aos cuidados de um grande e legendário guerreiro. As crianças iriam crescer sob a égide da espada. O guerreiro chamava-se Sodan!

## A lenda da espada

Muitos anos antes que surgissem as cidades dos reinos do norte, existia um mestre ferreiro chamado Brespar, famoso no mundo inteiro.

Dizia-se que as lâminas das espadas que ele fabricava eram tão afiadas, que seriam capazes de cortar o nevoeiro da manhã.

Guerreiros de grande renome vinham de todas as partes, em todas as épocas do ano, para comprar as incomparáveis espadas do hábil artesão.

Certo dia, um estranho de imponente aparência, apresentou-se na casa de Brespar, trazendo consigo seus dois filhos, Shardan e Brodan, de grande precocidade. O recém-chegado contou ao velho ferreiro uma história fantástica: havia em determinado lugar da Terra uma fenda

gigantesca, por onde vertiam como água, rochas de aço derretidas e incandescentes que, depois de se resfriarem, coagulavam como sangue! E então, as flamejantes artérias do mundo passavam a pulsar na frígida escuridão. “Não seria esta uma fabulosa forja digna de suas habilidades?” — perguntou o estranho a Brespar. E continuou: “E dela não poderia sair a mais poderosa espada do universo? Pois eu o levarei a esse lugar mágico! Em troca, você fará uma espada que me ajude a livrar o mundo de todo o mal, para sempre”!

Brespar concordou e juntou-se ao estranho e seus dois filhos. Todos partiram para aquele incrível lugar. A jornada foi árdua e desgastou as energias do ferreiro, mas a importância da missão manteve-o de pé. Ao atingirem o lugar, Brespar imediatamente começou a trabalhar, colocando todas as energias que lhe restavam na criação de uma espada, cuja lâmina era mais afiada do que a sede da justiça.

O estranho, claro, era Sodan. Relutantemente, confiou as crianças à guarda de um honesto camponês, para poder viajar pelo mundo, varrendo de sua face toda a maldade. Sozinho, ele embrenhou-se na escuridão. Mal tinha dado alguns passos, quando o primeiro espírito do mal tentou apoderar-se de sua alma. Mas, com um simples golpe de sua espada, Sodan dissolveu o espírito demoníaco em vapores de odor repugnante. Seus combates prosseguiram sem descanso, por muitas terras e muito tempo, até que ele pudesse ver, finalmente, o último espírito encolhido pelo medo voltar ao poço de onde houvera saído. A terra sacudiu-se de sua longa hibernação, e a luz e o calor começaram a retornar ao Norte.

Porém, mesmo homens do porte de Sodan acabam envelhecendo. Na passagem do tempo e das distâncias, o guerreiro acabou perdendo a pista de seus filhos. Já prestes a morrer, jazendo no solo, ele reuniu suas últimas forças, ergueu a espada acima da cabeça e amargamente sorriu para os deuses que lhe tinham sido tão favoráveis. E disse: “Vocês me deram tudo de que eu mais precisava — a Espada de Sodan” — rugiu ele. “Com ela eu pude devolver a liberdade e a justiça ao povo do norte. Mas, vocês me tiraram o que eu mais amava: os meus filhos. E já que os tiraram, tirem-me o resto menos esta espada. Ela agora é minha e de minha família. E a menos que meus filhos possam vir para tomar posse dela, então ela jamais voltará a ver a luz do dia e, o que é pior, Zoras permanecerá impune”! De repente, como por

milagre, Shardan e Brodan surgiram do nada e aproximaram-se de Sodan para saudá-lo e ouvir suas últimas palavras.

“Agora que vocês já têm a espada, poderão levar adiante minha missão e libertar as cidades dos reinos do Sul da tirania de Zoras, o governante do mal. O caminho a percorrer está repleto de perigo. Vocês encontrarão guerreiros gigantes, poços mortais e misteriosas criaturas do submundo. Se conseguirem superá-los, deverão depois chegar aos aposentos de Zoras e liquidá-lo. Lá vocês enfrentarão o mais difícil desafio de suas vidas. Não é lugar para os fracos. Adeus e boa sorte”!

Shardan e Brodan iniciaram sua missão com a coragem nos corações e as últimas palavras de Sodan ainda ecoando em seus ouvidos.



## Opções do Jogo (“Game Options”)

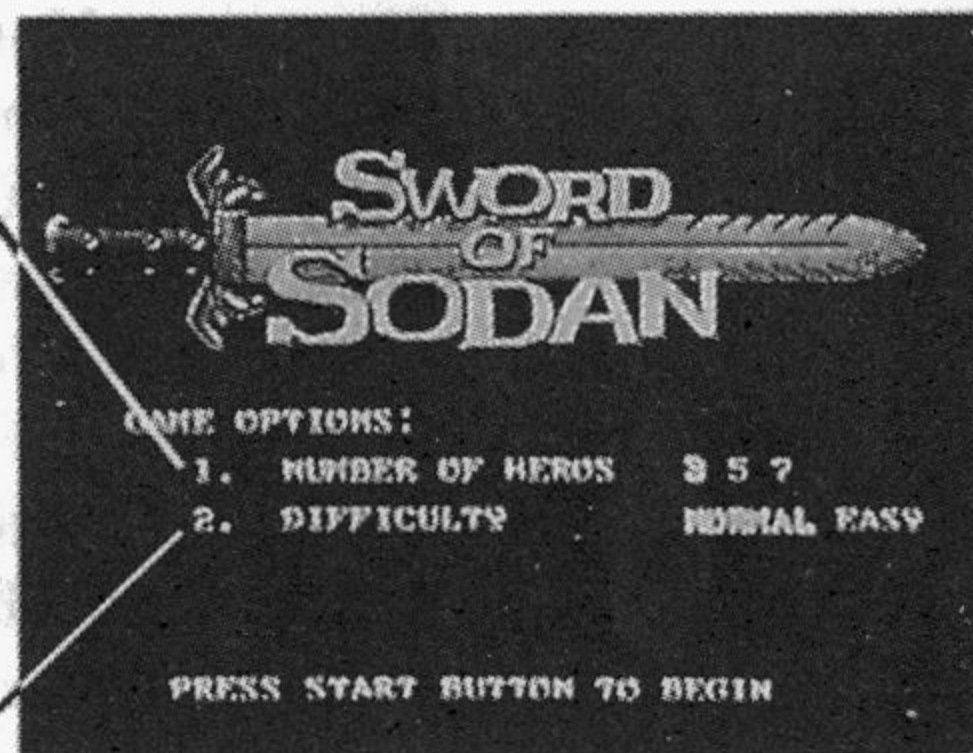
**Número de Heróis (“Number of Heros”)** - Se jogará com três, cinco ou sete vidas iniciais.

Para alguém ainda não acostumado a possuir uma espada tão poderosa quanto a de Sodan, o melhor seria começar com sete vidas. Para selecionar a quantidade de vidas desejada, pressione o **Botão D**, para a direita ou esquerda.

**Dificuldade (“Difficulty”)**

Escolha entre os níveis

“Normal” (Normal) e “Easy” (Fácil). Destaque o nível de dificuldade, pressionando o **Botão D**, para a direita ou esquerda.



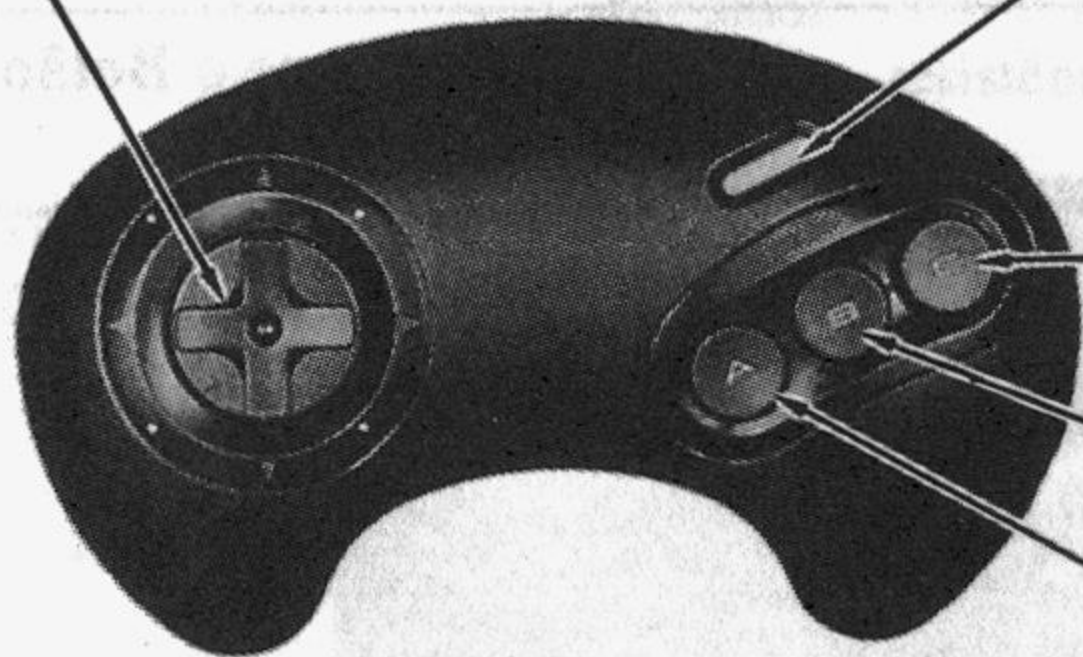
Destaque as opções do jogo, pressionando o **Botão D** para cima e para baixo.



**Selecione o herói ou heroína (“Select Hero ou Heroine”)** - Nesta tela, pressione o **Botão D** para a **direita**, se quiser jogar com a heroína Shardan; e para a **esquerda**, se quiser jogar com o herói Brodan.

## Dominando o seu destino

Botão Direcional  
(Botão D)



Botão Início

Botão C

Botão B

Botão A

Para fazer a pausa no jogo, pressione o **Botão Início**.

## Entre em ação!

Utilize o **Botão B** e o **Botão D** para que seu herói ou heroína caminhe, ajoelhe-se, salte e dê uma volta.

Movimento	Controle
Caminhar para a frente ou para trás.	Pressione o <b>Botão D</b> para a direita ou esquerda.
Dar uma volta.	Mantenha pressionado o <b>Botão B</b> ou <b>C</b> e o <b>Botão D</b> na direção oposta à que você está olhando.
Saltar na direção em que você está olhando.	Mantenha pressionados o <b>Botão B</b> e o <b>Botão D</b> na direção em que você está olhando.
Saltar para cima, em linha reta.	Pressione o <b>Botão B</b> .
Ajoelhar-se.	Pressione o <b>Botão D</b> para baixo.



## Defenda-se!

Pressione o **Botão C** e o **Botão D** para empunhar a espada.



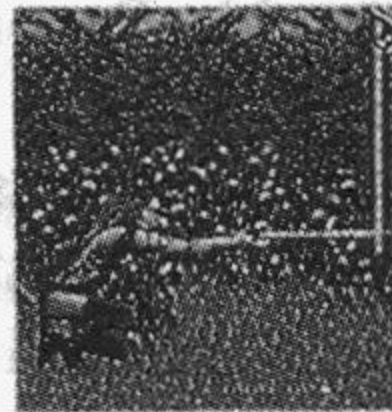
Pressione o **Botão C** para balançar a espada ao longo de seu caminho.



Mantenha o **Botão D** para cima e pressione o **Botão C** para golpear com a espada acima da cabeça.



Pressione o **Botão D** na direção em que você está olhando e pressione o **Botão C** para empurrar a espada para a frente.



Mantenha o **Botão D** para baixo e pressione o **Botão C** para ajoelhar-se e empurrar a espada para a frente.

## O que você vê

Mão  
selecionadora

Medidor  
de vidas

Nível de  
resistência

Pontuação

Tapeçaria de seu  
estado físico

Poções

Medidor do estado  
físico do inimigo



**Tapeçaria de seu estado físico**

Este grande tapete de parede mostra o seu estado físico no momento do jogo. Cada vez que você for ferido, a tapeçaria fica um pouco esgarçada. Quando ela ficar completamente arruinada, você perde uma vida. Para melhorar seu estado, tome "Hydrolum Azul".

**Medidor do estado físico do inimigo**

Demonstra o estado físico de cada um de seus inimigos.

Alguns deles são mais fortes do que os outros. Por isso, esses mais fortes possuem medidores maiores.

**Garrafas de poções mágicas**

Conforme você vai derrotando os inimigos, alguns deles abandonam garrafas. Para descobrir como usá-las e o que cada poção faz, leia a seção "Poções Mágicas".

**Seleção da mão**

Esta mão aparece no canto esquerdo superior da tela, assim que você faz pausa no jogo. Para saber como utilizar a Seleção da Mão para escolher poções, leia também a seção "Poções Mágicas".

**Medidor de vidas**

Mostra quantas vidas você ainda tem, além da atual.

**Nível de resistência**

Você começa novos níveis e novos jogos com um nível de resistência aos golpes inimigos igual a 37. As vidas seguintes começam com um nível de resistência igual a 25. Tome "Vitalium Vermelho" para aumentar seu nível de resistência.

**Pontuação**

Você ganha pontos toda vez que derrotar um inimigo.

## Poções mágicas

O bom rei Pallas sabia que, mais cedo ou mais tarde, um bravo guerreiro tentaria derrotar Zoras. Antes de morrer, o rei ordenou ao alquimista da corte que preparasse certas poções que pudessem ajudar o futuro salvador do reino.

Mas, os homens de Zora invadiram o palácio real e apoderaram-se das poções. Portanto, lute para reavê-las e procure saber o valor de cada uma em sua jornada.

Muitas coisas o aguardam nessas poções: energia mágica, escudos, espadas flamejantes, vidas grátis, resistência a golpes inimigos e, até mesmo, veneno! Experimente misturar algumas para descobrir interessantes efeitos novos.

Adquira poções, liquidando inimigos. Alguns deixarão cair poções. Para pegá-las, basta caminhar sobre elas.

Elas aparecem no canto esquerdo superior da tela.

**Atenção:** você só pode carregar quatro poções de cada vez, e poderá se dar mal ao lutar se estiver com um número superior.

Para tomar poções mágica:

1. Pressione o **Botão Início** para fazer a pausa do jogo.
2. Pressione o **Botão D** para a direita ou esquerda, para colocar a mão seccionadora numa garrafa.
3. Pressione o **Botão A** para selecionar a garrafa (Garrafas selecionadas flutuarão, para cima e para baixo). Pressione o **Botão A** se quiser desistir da escolha de determinada garrafa.
4. Pressione o **Botão Início** para reiniciar o jogo.
5. Pressione o **Botão A** para beber a poção ou mistura de poções.

### Algumas poções e seus efeitos

“Vitalium Vermelho”: aumenta o nível de resistência aos golpes inimigos.

“Etherium Púrpura Cinza”: sem efeito.

“Hydrolum Azul”: aumenta o bom estado físico.

“Solarium Alaranjado”: dá energia mágica, que liquida o inimigo mais próximo.

Mistura de poções: "Vitalium" + "Etherium" = vida grátis

"Solarium" + "Etherium" = espada flamejante

**Observação:** faça suas próprias misturas e descubra novos efeitos!

## **Panorama das rodadas do jogo**

### **"City Gate" (O Portão da Cidade)**

Combata os soldados de Zoras e suas lanças.

Beba todo o "Vitalium Vermelho" que puder, para aumentar seu nível de resistência. Você vai precisar de toda a energia que puder reunir, a fim de atacar estas legiões agressivas.

### **"Bridge" (Ponte)**

Enfrente a segunda onda de soldados com bravura, na "Bridge of Spikes" (Ponte das Pontas de Metal).

### **"City Streets" (Ruas da Cidade)**

Zoras, em sua forma mais horripilante, faz uma aparição na tentativa de desencorajar a ir mais longe. Seus perigosos bandos estão equipados com armaduras completas. Você precisa combatê-los até a morte, se quiser alcançar a Tumba do Zumbi ("Zombie Graveyard").

### **"Zombie Graveyard" (Tumba do Zumbi)**

Vultos e espíritos surgem à medida que você tenta atravessar a sepultura iluminada. Lembre-se, apenas, de não parar! O zumbis continuarão vindo se você hesitar.

### **"Floyer of Castle Cragganmore" (Salão do Castelo Gragganmore)**

Não entre em pânico ao ver o tamanho do inimigo (dizem que eles matam, rápido). Utilize o seu melhor giro de espada sobre a cabeça para livrar o mundo desses gigantes!

### **"Underground Passage" (Passagem Subterrânea)**

Tudo que se encontra neste lugar são feras voadoras e gritos de dor dos que chegaram antes de você. No fundo desta passagem você precisa evitar ser atravessado por pontas de metal, esmagado ou queimado.

Use suas poções para pegar uma espada flamejante e derrotar Zoras em sua forma humana.

### “Zora’s Tower” (A Torre de Zoras)

Zoras, o mestre dos feiticeiros! Basta o seu nome para aterrorizar as pessoas até a morte. Agora, você já deve saber como eliminá-lo. Boa sorte e que Sodan esteja com você!

## A Galeria da Fama (“Hall of Fame”)

O quadro de honra das mais altas pontuações obtidas em “Sword of Sodan” aparece no final do jogo, caso você tenha conseguido um grande número de pontos. Há oito espaços onde você pode inscrever seu nome. As oito maiores pontuações vão sendo substituídas, à medida que sejam superadas por novos jogadores, até que se desligue o aparelho.

Hall of Fame			
1)	000500	11	TOMORROW
2)	000400	5	KYLOPHONE
3)	000300	4	ANGELA M
4)	000200	3	JTREMAIN
5)	000100	2	MR. VANCE

Para registrar seu nome:

1. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo, a fim de passar ao longo do alfabeto.
2. Pressione o **Botão D** para a direita, a fim de movimentar a mão de seleção até o próximo espaço de letra. Se precisar voltar um espaço, pressione o **Botão D** para a esquerda, até chegar ao espaço que deseja trocar.
3. Ao terminar o registro, pressione o **Botão A, B** ou **C** para visualizar a Galeria da Fama, ou pressione o **Botão A, B** ou **C duas vezes** a fim de ir para “Options”.

# Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

# 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 69090 — Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

WIN BLE DON

PASSO WOND - 364 - 003 - 746

ELIAS

474 - 153 - 464

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA O AMAZONAS