

Master System<sup>®</sup>

# Miracle Warriors



MANUAL DE INSTRUÇÕES

**SEGA**

**TECTOY**

Master System

Miracle Warriors



MANUAL DE INSTRUCCIONES

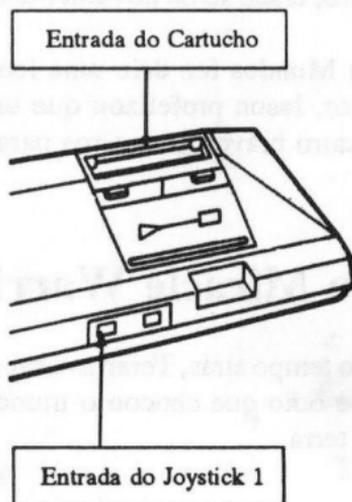
1982

1982

# Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho MIRACLE WARRIORS no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. MIRACLE WARRIORS é para um jogador somente. No entanto, até cinco jogos separados podem ser gravados, assim, você poderá se revezar com seus amigos.

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



## **A Lenda de Iason**

Há muito tempo, numa terra de espadas e feitiçaria, um jovem pastor desastrado, chamado Iason, inadvertidamente abriu a Passagem de Pandora. Por essa abertura, passaram todos os tipos de criaturas malignas, que se espalharam pelos Cinco Mundos, sob as garras de Terarin, a Senhora das Trevas.

Quando Iason já era adulto, assistiu a devastação dos Cinco Mundos pelo exército aterrorizante de Terarin. Como esse mal havia sido libertado por ele, ele jurou derrotar Terarin e restaurar a paz no mundo.

Iason treinou com os Monges Brancos, aprendendo os segredos da espada do Rei...e os perigos mágicos do esconderijo maligno de Terarin. Para ajudá-lo em sua missão, os Monges lhe deram armas e armaduras mágicas.

Depois de uma longa e corajosa batalha, Iason derrotou Terarin e empurrou-a para outra dimensão. Depois disso, sua armadura brilhando como ouro, Iason selou novamente a Passagem de Pandora.

O povo dos Cinco Mundos fez dele uma lenda. Antes de retornar à sua vida de pastor, Iason profetizou que um dia Terarin voltaria, e que surgiriam quatro bravos guerreiros para enfrentar seu maligno desafio.

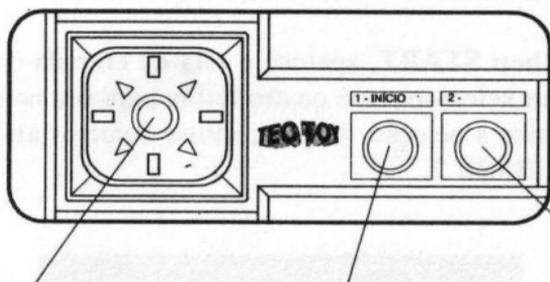
## **Será Você o Miracle Warrior?**

Uma vez, não muito tempo atrás, Terarin escapou de seu confinamento e, com um grito de ódio que chocou o mundo, soltou novamente seu terror sobre a terra.

Perambulando de país em país, você assistiu os Cinco Mundos sofrerem sob sua campanha maligna e implacável. Até que, num belo e límpido dia, você chegou a um castelo...onde ficou sabendo qual era seu verdadeiro destino.

O sangue de Iason corria em suas veias. Mas, será que você é o tão esperado guerreiro que irá derrotar Terarin? Só o tempo irá dizer, à medida em que você for aprendendo os segredos da magia e da espada!

## Assuma o Controle!



**Botão Direcional  
(Botão D)**

**Botão 1**

**Botão 2**

### **Botão Direcional (Botão D):**

- Move o quadrado branco do mapa para norte, sul, leste ou oeste.
- Nos menus, move o cursor de seleção para cima e para baixo.

### **Botão 1:**

- Pressione para entrar ou sair de um menu, para apagar uma seleção já feita, ou para sair de uma vila ou cidade.

### **Botão 2:**

- Pressione para confirmar a seleção feita num menu.

# Começando Sua Jornada

Sua luta para derrotar Terarin e selar novamente a Passagem será longa e dura. Para facilitar o início de sua jornada, aprenda bem como jogar:

Quando aparecer a Tela de Apresentação, selecione START (Início) para começar um jogo novo ou CONTINUE para continuar um jogo que você já estava jogando. Podem ser gravados até cinco jogos em andamento.

## Entrando com Seu Nome

Se você escolheu START, aparece a tela de entrada do nome. Use o Botão D para selecionar até quatro letras para seu nome e o Botão 2 para confirmar a seleção. Depois, mova o cursor até END (Fim) e pressione o Botão 2.



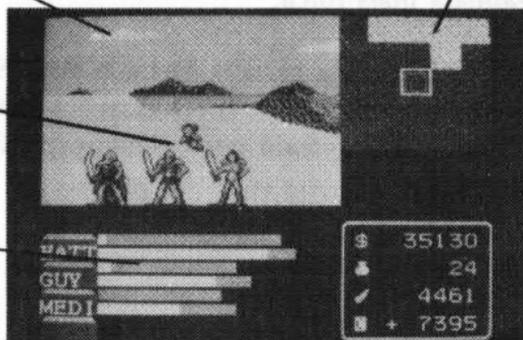
# Movendo-se Pelos Cinco Mundos

Tela de Personagens/Encontros

Tela de Mapa/Menu

Ica

Medidores de  
Experiência/  
Força



Posses

Você começa sua missão com essa tela.

**Tela de Personagens/Encontros:** Quando você não está lutando, você e seus companheiros aparecerão aqui. O fundo móvel representa a vista dos Cinco Mundos do ponto de vista do seu personagem. Quando você trava uma batalha, seu inimigo será visto aqui. As mensagens também aparecerão aqui.

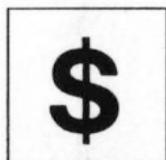
**Ica:** A fada mágica que assegura que as mensagens sejam vistas por todos.

**Tela de Mapa/Menu:** O quadrado branco mostra onde você está nos Cinco Mundos. Use seu mapa do jogo como referência. Um movimento do quadrado branco equivale a um quadrado no seu mapa do jogo. Para mover o quadrado branco para norte, sul, leste ou oeste, use o Botão D. Seu menu do jogo também vai aparecer aqui, quando você pressionar o Botão 1.

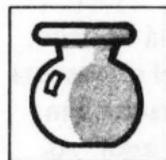
**Medidores de Experiência/Força:** A barra azul superior é seu medidor de experiência. À medida em que você enfrenta criaturas malignas, sua experiência cresce... e seu medidor de experiência vai ficar branco. Quando seu medidor de experiência ficar totalmente branco, você ganhará mais força.

Seu medidor de força começa branco. Quando você é atingido, o branco diminui. Se seu medidor de força ficar totalmente azul, você morrerá. Lembre-se...quando você ganha experiência, ganha também força.

### Posses:



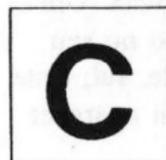
**\$:** Mostra a quantidade de Guilders que seu grupo possui. O Guilder é a unidade monetária dos Cinco Mundos. Você precisa deles para comprar armas, ervas curativas e objetos especiais.



**Pote:** Contém ervas poderosas. Use as ervas para curar-se e curar seu grupo depois do combate.



**Dente de Animal:** Dentes têm muito valor nos Cinco Mundos. Podem ser vendidos para obter Guilders... ou trocados por certos objetos!

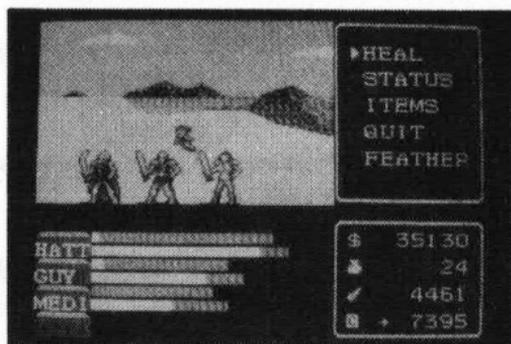


**C:** Caráter. Os pontos de caráter mostram seu valor em combate. Algumas vilas não vão admiti-lo se você não tiver caráter suficiente. E tome cuidado com quem você mata, ou sua fama pode diminuir!

# Menus do Jogo

Em diferentes pontos do jogo, você pode ter acesso a menus que lhe dão opções. Nos pontos do jogo onde você tem que tomar decisões, os menus aparecem automaticamente.

## Menu Básico



Quando você estiver viajando pelos Cinco Mundos, terá acesso a esse menu pressionando o Botão 1. Para fazer uma seleção, use o Botão D para escolher um item e pressione o Botão 2 para confirmar. Para cancelar uma seleção ou retornar ao jogo, pressione o Botão 1.

**HEAL (Curar):** Quando sua força e a de seus companheiros tiver se esgotado em combate, você poderá usar esses comando...se tiver ervas...para ganhar novas forças.

**STATUS (Situação):** Mostra o valor de sua força e da força de seus companheiros, assim como os tipos de armas e os usos que restam para as armas.

	HATT	S	032	D	35
	ARMS				
	IRIS		100		
	KRONOS		100		
	SHEILD		060		
	GUY	S	024	D	25
	ARMS				
	TUROS		100		
	ARMOR		080		
	SHEILD		060		
	MEDI	S	012	D	13
	ARMS				

**S:** Força de Ataque. Quanto maior for esse número, maior será o dano causado a seus inimigos.

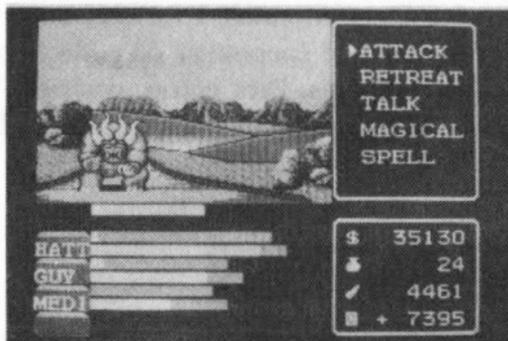
**D:** Força de Defesa. Quanto maior for esse número, menor o dano causado a você por seus inimigos.

**WEAPONS (Armas):** Se o número na coluna ao lado da arma atinge 0, a arma quebra e você tem que encontrar uma nova.

**ITENS (Objetos):** Selecionando ITENS você pode ver e contar os diversos objetos especiais que você ganha ou compra durante o jogo.

**QUIT (Sair):** Permite gravar um jogo, selecionando SAVE na subtela que aparece, ou terminar o jogo definitivamente, selecionando QUIT outra vez.

## Menu de Encontro



Esse menu aparece automaticamente quando você entra em contato com algum amigo ou inimigo. Uma mensagem vai identificar o que você estiver vendo. Então você tem que selecionar uma opção.

**ATTACK (Atacar):** Use essa opção para atacar. Aparecerá uma subtela para você selecionar os membros do seu grupo que vão atacar. Quando estiver na subtela de seleção de personagem, poderá usar o Botão 1 para cancelar o ataque e voltar ao Menu de Encontro.

**RETREAT (Retirar):** Essa opção permite que você escape. Lembre-se de que algumas criaturas vão impedir sua passagem, obrigando-o a lutar por sua vida!

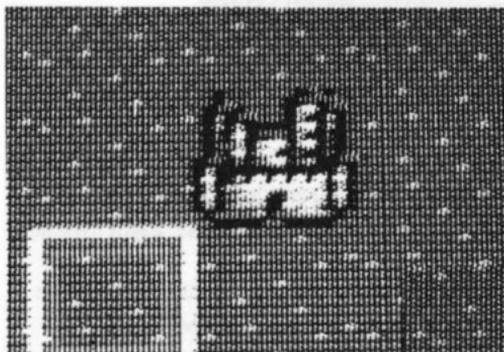
**TALK (Conversar):** Use esse comando para ouvir algumas das criaturas e pessoas que você encontra durante sua missão. Eles podem lhe dar dicas e informações valiosas.

**MAGICAL (Magia):** Se você possui objetos de magia, essa opção permitirá que você os utilize. Alguns objetos de magia não funcionam contra todos os inimigos!

**SPELL (Palavras Mágicas):** Essa opção mostra uma lista de todas as palavras mágicas que você aprendeu. Você pode escolher uma e ver se funciona. **LEMBRE-SE:** Iason não usou palavras mágicas em combate...talvez por alguma razão!

# Vilas, Cidades e Castelos

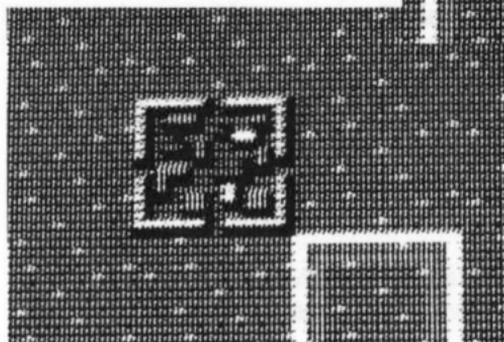
Em sua viagem pelos Cinco Mundos, você encontrará vilas, cidades e castelos. Em cada um você encontrará ou poderá comprar armas, armaduras, remédios e...pistas. Para entrar, posicione o quadrado branco sobre a vila, cidade ou castelo e pressione o Botão 2. Para sair, pressione o Botão 1.



Castelo



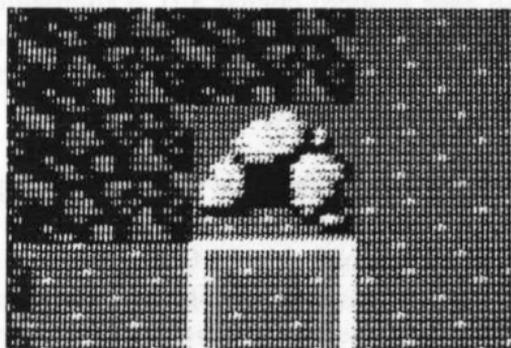
Vila



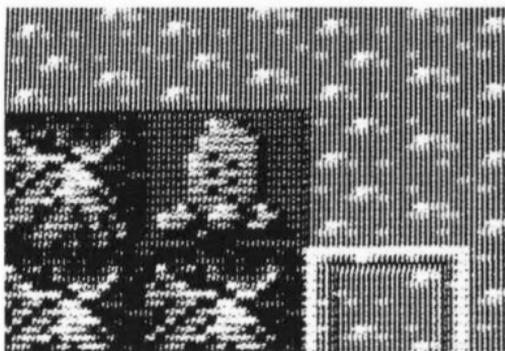
Cidade

# Cavernas, Masmorras e Monumentos

Você também encontrará cavernas, masmorras e monumentos a Iason, espalhados pelos Cinco Mundos. Em alguns, você poderá entrar sem impedimento. Outros estarão trancados...até que você encontre a pessoa certa ou aprenda a palavra mágica certa. Mas não se aventure por profundezas frias e escuras a não ser que você tenha um ou dois objetos mágicos especiais.



Caverna



Monumento

## Armas e Armaduras

Você e seus companheiros, quando você os descobrir...começam sua missão de mãos vazias. Mas podem comprar armas e armaduras em cidades e vilas. Lá você encontrará facas, espadas, escudos e armaduras...se tiver bastante Guilders!

Lembre-se que, no combate, você gasta armas e armaduras. A tela de Situação (STATUS) mostra o número de usos restantes no seu equipamento. Se esse número chegar a 0, o equipamento quebrará e você terá que comprar mais. Pagando um certo preço, você pode conseguir que um ferreiro dê vida nova aos seus metais. Alguns podem até ser convencidos a viajar com você!

Além disso, no tempo da profecia de Iason, os Monges Brancos forjaram armas e armaduras mágicas para os Miracle Warriors. Elas ficaram escondidas por todos os Cinco Mundos e guardadas da cobiça das pessoas comuns por mágicas poderosas. Você terá que encontrá-las para conseguir completar sua missão.

# Amigos e Inimigos

Durante sua jornada, você encontrará muitas criaturas ou pessoas que irão ajudá-lo ou fazer-lhe mal. Estude cuidadosamente cada encontro. Derrotar o mal sempre vai ajudá-lo. Mas se você fizer mal aos bons ou inocentes, sofrerá muito.



Kosama



Monge Branco



Monge Negro



Viajante



Ladrão

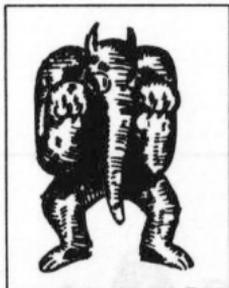
# Conheça Seus Inimigos

As legiões malignas de Terarin são tantas que não dá nem para contar. Você sempre encontrará criaturas malignas de todos os tipos, portanto fique em guarda! Conhecendo estas criaturas será mais fácil começar sua missão.



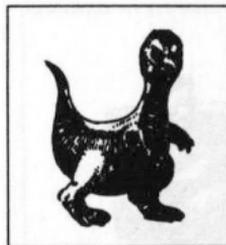
## Mercador Perverso

Ele lucra com a desgraça dos outros. Derrote-o para começar.



## Liphant

Se você tiver coragem de enfrentar as florestas escuras de Arukas para caçar essa poderosa criatura, poucos deixarão de respeitá-lo.



## Unmutak

É pequeno e rápido, mas fácil de derrotar.

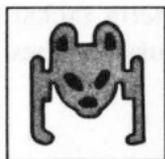


## Terarin

A Senhora das Trevas. É uma senhora do mal, que vem do passado remoto. Quando encontrá-la, poderá haver somente um vencedor!

## Objetos Especiais

Aqui estão alguns dos objetos que você deve encontrar para cumprir a profecia de Iason e derrotar Terarin.



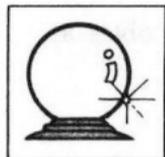
**MÁSCARA:** Usando uma máscara de fera, as cavernas ficarão menos escuras.



**NAVIOS:** A única forma de cruzar os mares. No entanto, para enfrentar as violentas tempestades de Areos, é preciso um navio especial.



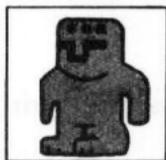
**PENA:** Uma pena vai carregar você como o vento, quando certas palavras forem pronunciadas.



**CRISTAL:** Um cristal permite enxergar mais longe, mas somente em alguns lugares.



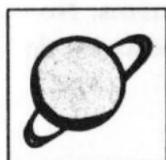
**MANTO:** Um manto esconderá sua aura de criaturas fracas e insignificantes que poderiam atrapalhar sua missão.



**PEDRA:** Uma pedra de proteção, quando utilizada no momento certo, pode deter a mágica maligna do inimigo.



**BASTÃO DE TERREMOTOS:** Faz a terra rachar e tremer sob os pés de seus inimigos, causando-lhes grandes danos.



**ESFERA BRANCA:** Contém uma magia poderosa para esmagar seus inimigos. Mas você pode carregar somente uma esfera por vez...e seu preço é alto!



**CHAVES:** Chave do Céu, Chave da Terra e Chave do Inferno.

Para chegar até Terarin e seu esconderijo, você precisa obter as três chaves. Só assim poderá derrotá-la!

## Os Miracle Warriors: Seus Companheiros



Ele é o primeiro de seus companheiros. Um guerreiro corajoso e bondoso. Desabarão maldições quando ele empunhar uma espada especial. Aprenda uma palavra mágica e acorde-o de seu longo sono profundo.

Você é o líder desta busca. Seu juramento é derrotar Terarin e usar o Selo Dourado para fechar a Passagem de Pandora... Como fez Iason há mil anos.



Guy



Medi

A lendária mulher guerreira. Pode avançar sobre o inimigo num ataque esmagador com graça e velocidade sem igual...quando possui uma certa arma. Acorde-a de seu sono pelos mares.

Um aterrorizante guerreiro com o sangue de piratas nas veias. Um duelo com os Monges Negros levou-o ao seu destino. Procure-o nas cavernas escuras e profundas e...cuidado com as feras que vai matar.



Turo

## Dicas Úteis

Miracle Warriors não é um jogo que você termina numa noite. A diversão vai durar muitas horas. Por isso, não tenha pressa. Vá com calma, planeje seus movimentos e curta sua missão!

Escreva as dicas que as pessoas da cidade e os viajantes lhe derem.

Faça mapas das masmorras que visitar. Eles o ajudarão a voltar para a superfície.

Miracle Warriors possui uma bateria, por isso até cinco jogos podem ser gravados. Use sempre que possível o recurso SAVE (Gravar).

Quando for lutar com inimigos mais fortes que você, os objetos mágicos se tornarão muito úteis.

Examine a força de seu inimigo antes de começar a lutar. Algumas vezes a retirada vai permitir que você viva e possa lutar outro dia.

Consulte sempre seu mapa do jogo. Use alfinetes para marcar locais que você encontra e que não constam do mapa.

**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 69048 - 660 - Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038  
TELEFONE: (011) 261-5797

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS

