

Ultima IV



LECTIO

V. B. Smith

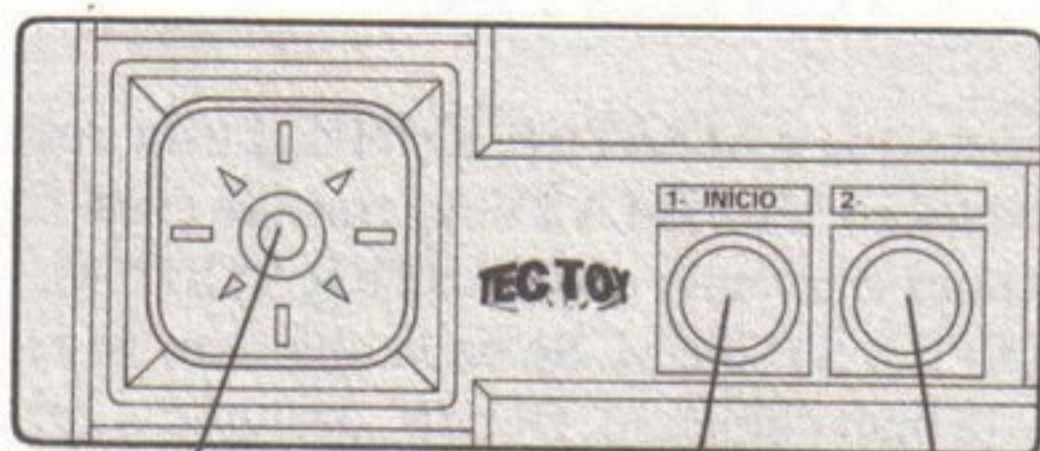
Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho ULTIMA IV 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. Para começar o jogo, pressione o **Botão 1** ou **2**.

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



Assuma o controle



**Botão Direcional
(Botão D)**

Botão 1

Botão 2

Prepare-se para a aventura!

Na primeira das telas de título, você terá uma mini-demonstração, na parte inferior. Pressione o **Botão 1** ou **2** para escolher o jogo. "Journey Onward" (Continuação da viagem) pode ser escolhido quando você deseja continuar um jogo já gravado anteriormente. Se você está lendo isto agora, provavelmente nunca jogou antes, portanto selecione "Initiate a New Game" (Começar um novo jogo). "Return to the View" (Volta à demonstração) permitirá a você dar mais uma olhada na tela de demonstração. Para selecionar uma opção, procure-a utilizando o **Botão D** e depois pressionando o **Botão 1** ou **2**.



Continuação da viagem

Para continuar um dos jogos que você já gravou antes, selecione esta opção na tela de escolha do jogo. Você pode gravar um máximo de três jogos, a cada um dos quais será atribuído um número, e dados importantes dos mesmos aparecerão para ajudar você a lembrá-lo. Procure o jogo que você deseja continuar utilizando o **Botão D** e selecione-o pressionando o **Botão 1** ou **2**. Dessa forma você poderá continuar a jogar no ponto em que parou.

Começar um novo jogo

Se você está jogando pela primeira vez, ou se você quer tentar uma nova profissão, selecione esta opção na tela de escolha de jogo. Isto vai lhe permitir ter uma identidade completamente diferente, dependendo do seu encontro com a misteriosa cigana.

Escolha um nome

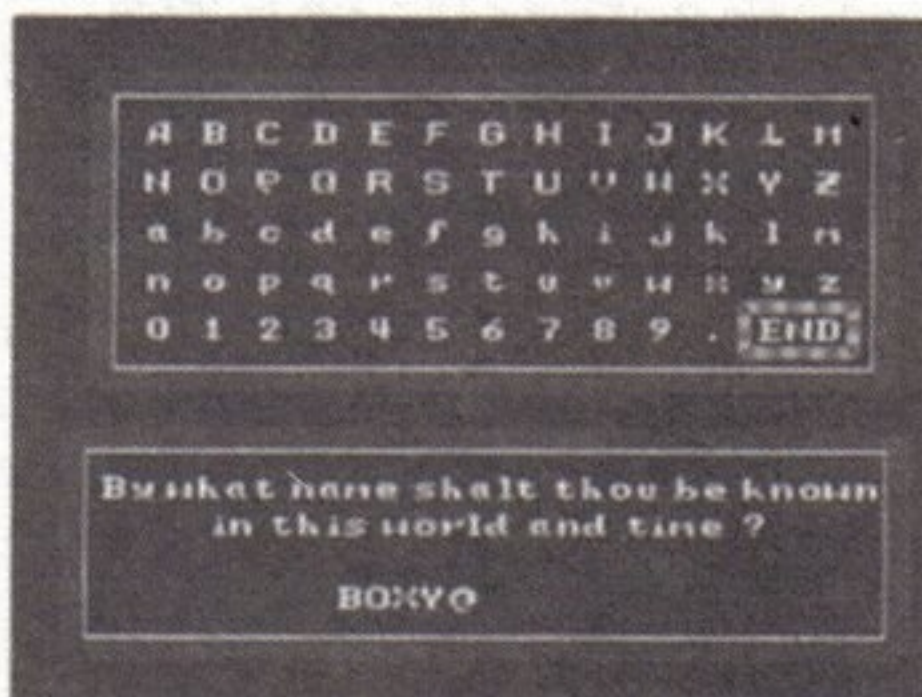
Naturalmente, a sua personagem deve ter um nome. Utilizando o **Botão D** passe pela tabela de letras e números, até encontrar o que você necessita, e selecione-o pressionando o **Botão 2**. Caso você queira apagar uma letra ou um número, pressione o **Botão 1**. O nome da sua personagem aparecerá na parte inferior da tela. Ao completar o nome, posicione a janela seletora sobre a palavra END (Fim), utilizando o **Botão D**, e pressione o **Botão 2**.

Homem ou mulher?

Sua personagem pode também ter um gênero. Movimente a janela seletora para cima ou para baixo, utilizando o **Botão D** e escolha "Male" (Homem) ou "Female" (Mulher), pressionando o **Botão 1** ou **2**.

A História de Britannia

Observe atentamente as telas da história. é dessa forma que a sua personagem faz parte da tarefa. Você pode demorar o tempo que quiser para ler cada tela, depois avance pressionando o **Botão 1** ou **2**. Quando for instruído a ler a História de Britannia (The History of Britannia), o melhor é fazê-lo logo. O livro contém uma quantidade de informações sobre praticamente todos os assuntos referentes a Britannia. Não continue com as telas da história, até que você tenha lido cada uma atentamente. O segundo livro que encontrar, também vai ajudá-lo, mas não é necessário lê-lo já. Para traduzir o título do segundo livro para o **inglês**, utilize a tabela de códigos.



O propósito da sua tarefa

Você escolheu livrar Britannia do mal, de uma vez e para sempre. O amuleto que lhe foi emprestado é o "Ankh", o símbolo da vida e do renascimento. Apenas quem possui o "Ankh" pode tentar a tarefa de Avatar. Seu objetivo é simples — conquistar o abismo e ler o Código da Máxima Sabedoria. A tentativa de atingir este objetivo poderá, no entanto, ser a tarefa mais difícil que você já empreendeu.

Para poder ter acesso ao Código da Máxima Sabedoria, você deverá antes atingir a perfeição em cada uma das 8 virtudes. As 8 virtudes

são: Honestidade, Compaixão, Coragem, Justiça, Sacrifício, Honra, Espiritualidade e Humildade. Somente as almas mais puras poderão chegar ao fim desta longa estrada.

Em pleno jogo

A tela de jogo está dividida em três partes. A seção superior esquerda mostra a área onde você está viajando. À direita aparecerão várias informações e comandos. Finalmente, abaixo, aparecerão os comandos que você escolheu.



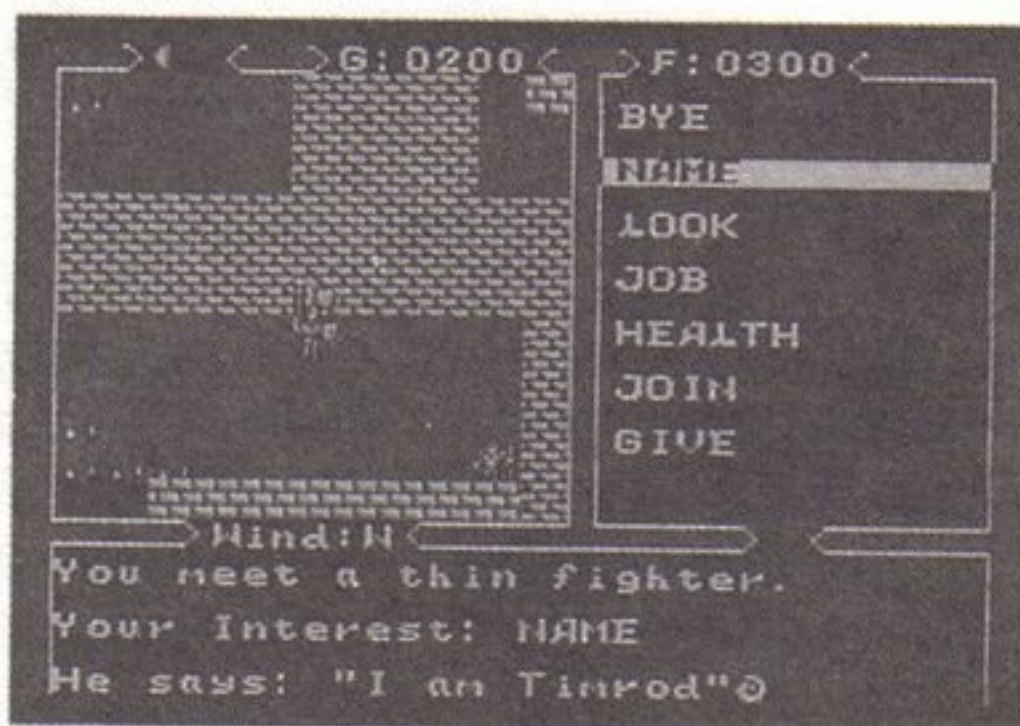
Comandos

Existe um comando para ajudar você em qualquer coisa que precisar fazer. Para fazer aparecer a lista de comandos, pressione o **Botão 2**. Para escolher um comando, movimente a barra seletora com o **Botão D** até o comando escolhido e pressione o **Botão 2**. Para cancelar, pressione o **Botão 1**. Alguns comandos possuem subcomandos. Para escolher um deles, siga o mesmo procedimento.

Conversação (Talk)

Você vai precisar de uma grande quantidade de informações para ter sucesso na sua tarefa. A forma de encontrá-las é conversando com as pessoas que você encontrar nas diferentes cidades de Britannia. Para usar o comando Conversação, escolha a pessoa com quem você quer conversar utilizando o **Botão D** e pressione o **Botão 2**. Lembre, no entanto, que você pode conversar apenas com alguém que esteja a seu lado, portanto, posicione corretamente sua personagem, antes de utilizar o comando Conversação.

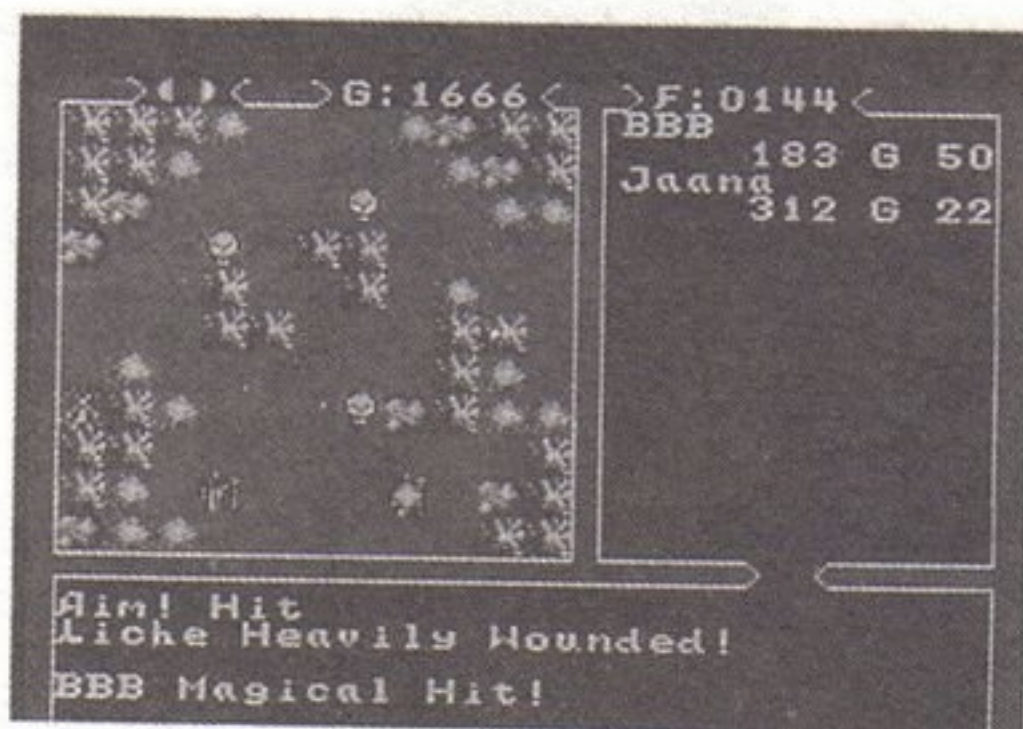
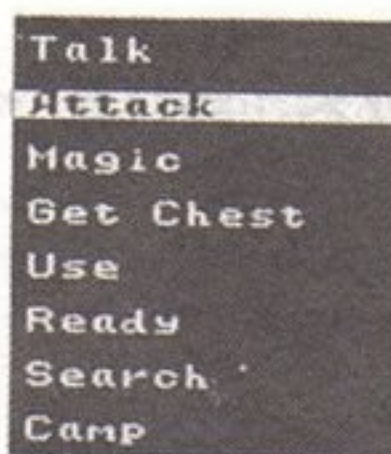
Existem muitos assuntos sobre os quais você pode interrogar as pessoas. Eles incluem o Nome, a Profissão, a Saúde e a possibilidade de acompanhá-lo ou não na sua tarefa. Você pode juntar até 7 companheiros de viagem — quanto mais vocês forem, maiores as possibilidades de sucesso.



Ataque (Attack)

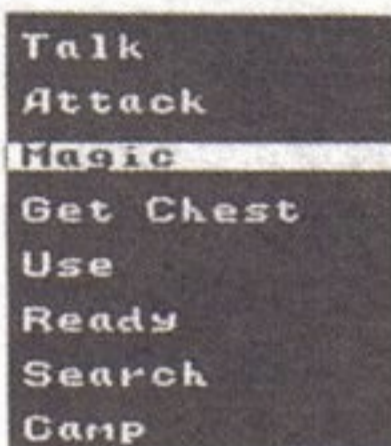
Na sua viagem, você poderá encontrar algumas criaturas bem desagradáveis que tentarão provocá-lo. Caso você esteja em boas condições poderá combatê-los. Para atacar, escolha a direção em que você vai lançar o seu ataque com o **Botão D** e pressione o **Botão 2**. Novamente você deve se colocar bem ao lado do alvo para atacá-la. Se o inimigo está se movendo muito rápido, e parece estar perseguindo você, ele vai provavelmente combatê-lo. Durante uma batalha para ativar sua arma, pressione o **Botão 2**. Para escolher a direção do próximo tiro, utilize o **Botão D**.

Às vezes você poderá ser atacado por vários inimigos de uma vez, portanto, quanto mais depressa você se desfazer de um deles, terá mais chances de combater os outros. Não seja covarde!



Magia (Magic)

Quando você quiser lançar um feitiço ou misturar ingredientes, utilize este comando. Escolha depois o subcomando para que apareçam as informações apropriadas. Seria conveniente você ler o segundo livro, pois ele descreve em detalhe todos os feitiços mágicos que você pode lançar.



Mistura de reativos (Mix Reagents)

Para preparar uma mistura para um novo feitiço, confira primeiro a lista dos mesmos na tela. Escolha o que você precisar com o **Botão D** e depois pressione o **Botão 2**.

Uma vez escolhido o feitiço, aparecerá a lista de ingredientes e a quantidade que você possui. Caso você já não tenha os reativos apropriados, pressione o **Botão 1** para cancelar o comando. Estes elementos mágicos são muito valiosos — se você cometer um engano ao misturar uma poção, perderá os ingredientes utilizados! Os ingredientes poderão ser adquiridos nas lojas de ervas de Britannia (se você conseguir encontrar uma delas!). Para escolher o número de misturas, pressione o **Botão D** para cima.

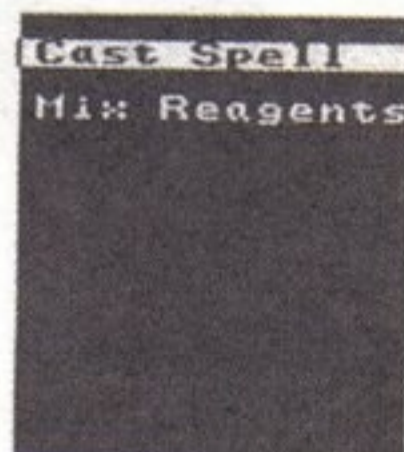
Lançando um feitiço (Cast a Spell)

Para lançar um feitiço, você deve ter preparado anteriormente a mistura. Se você lança-lo sem nenhuma, a mensagem “Você não tem misturas” (You have no mixtures!) aparecerá na parte inferior da tela.

Uma vez que a mistura estiver pronta e você quiser lançar o feitiço, identifique o jogador que irá lançá-lo (caso tenham vários membros em seu grupo, o escolhido deverá ser aquele que tiver o poder mágico mais alto) utilizando o **Botão D** e pressionando o **Botão 2**. Identifique o feitiço que você quiser lançar (você pode fazer misturas e guardá-las para mais tarde, portanto não se confunda!) utilizando o mesmo procedimento. Alguns feitiços possuem instruções especiais, portanto fique atento à parte inferior da tela quando você compor suas mágicas! Mais uma coisa — se a sua personagem possuir um alto poder mágico e você quiser utilizar muitos feitiços em combate, tenha várias misturas preparadas. Uma vez começado o combate, você poderá lançar os feitiços, mas não prepará-los.



MIX	
St. ash	:05
Ginseng	:04
Garlic	:01
Sp. silk	:02
Bld. moss	:04
Bk. pearl	:03
Ht. shade	:00
Handrake	:00



Abrindo um cofre (Get Chest)

Escolha este comando quando você quiser abrir um cofre ganho num combate. Os malfeitores geralmente os carregam, portanto, se você vencer um combate, poderá pegar todos os tesouros que eles contiverem. Coloque a sua personagem sobre o cofre, identifique o jogador que irá abri-lo com o **Botão D** e pressione o **Botão 2**. mas tenha cuidado — muitos cofres estão equipados com vários tipos de armadilhas para surpreender os ladrões. Se você tiver mais de um jogador no seu grupo, escolha aquele que tiver mais habilidade para abrir o cofre.

OBSERVAÇÃO: Não pegue os cofres que aparecerem nas cidades. Isso é considerado uma falha de caráter, e poderá atrapalhar o seu progresso. Lembre, permaneça com a alma e os pensamentos puros!

Utilização (Use)

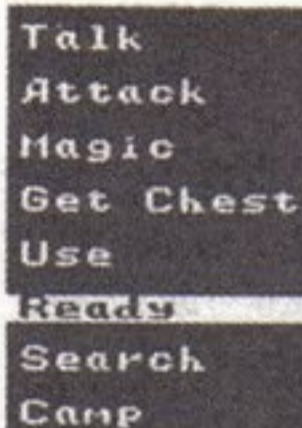
Existem 2 subcomandos — Material (Equipment) e Objetos (Items). “Material” representa as coisas que você pode adquirir na loja Guild na cidade de Vesper (não está no mapa). Os “objetos” são coisas que você encontra utilizando o comando Busca (Search).

```
Talk
Attack
Magic
Get Chest
Use
Ready
Search
Camp
```

```
Talk
Attack
Magic
Get Chest
Use
Ready
Search
Camp
```

Pronto (Ready)

Selecione este comando quando você quiser preparar uma arma determinada ou uma couraça para o combate. É conveniente fazer isto antes de um enfrentamento, de forma a não perder tempo pensando quando você estiver envolvido no combate.



Talk
Attack
Magic
Get Chest
Use
Ready
Search
Camp

Busca (Search)

Escolha este comando quando você quiser verificar a região onde se encontra, à procura de objetos valiosos tais como os códigos (Runes). Caso na área em que você procurar não se encontrem tais objetos, a legenda "Nothing Here" (Nada aqui) aparecerá na parte inferior da tela. Para selecionar o comando "Busca", localize-o e pressione o **Botão 2**.

Acampamento (Camp)

Existem 4 subcomandos: Descanso (Rest), Nova Ordem (New Order), Estado (Status) e Guardar (Save).

Descanso (Rest): Quando seu total de pontos (Hit Pointer, ver Estado) for inferior à metade do máximo, você poderá parar e acampar por uma noite. Para fazer isto, procure "Rest" e pressione o **Botão 2**. Normalmente você terá uma boa noite de sono, mas ocasionalmente poderá ser rudemente acordado por visitantes indesejados! Tome Cuidado!

Nova Ordem (New Order): Se você tiver vários companheiros, poderá mudar as posições de dois deles ao mesmo tempo, utilizando este comando (durante combate). Esta é uma boa forma de tirar da linha de frente algum companheiro gravemente ferido. Lembre que por ser o líder do grupo na tarefa, você é responsável por você mesmo a maior parte do tempo!

```
Talk
Attack
Magic
Get Chest
Use
Ready
Search
Camp
```

```
Rest
New Order
Status
Save
```

```
Rest
New Order
Status
Save
```

Estado (Status): A escolha deste comando fornece a você os dados atuais sobre você mesmo e suas possessões. confira sempre que quiser saber qual é a sua situação. Para checar seus companheiros, utilize o **Botão D**.

- 1 - Direção do vento (Wind Direction)
- 2 - Símbolos da Lua (Moon Symbols)
- 3 - Pedacos de ouro (Gold Pieces)
- 4 - Gênero (Gender)
- 5 - Alimentos (Food)
- 6 - Nome (Name)
- 7 - Profissão (Profession)
- 8 - Saúde (Condition)
- 9 - Nível (Level)
- 10 - Força (Strenght)
- 11 - Habilidade (Dexterity)
- 12 - Inteligência (Intelligence)
- 13 - Poder mágico (Magic Power)

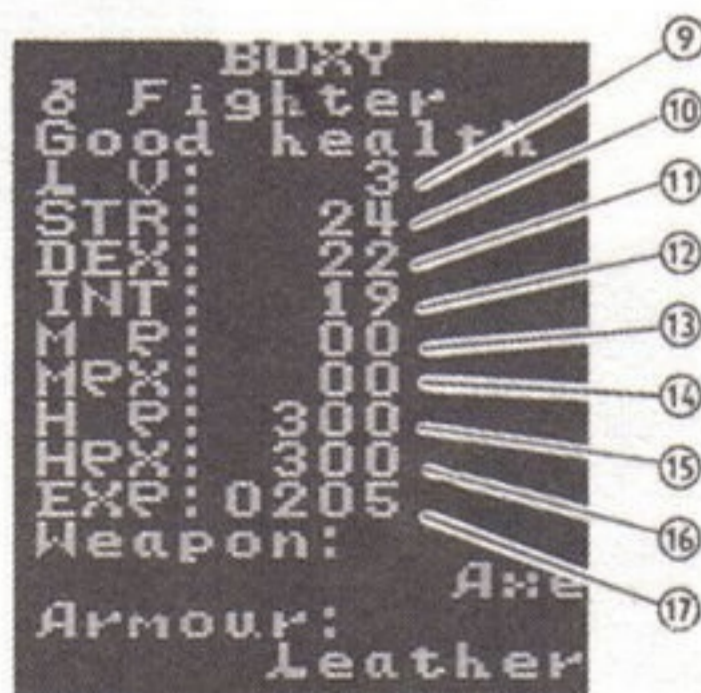
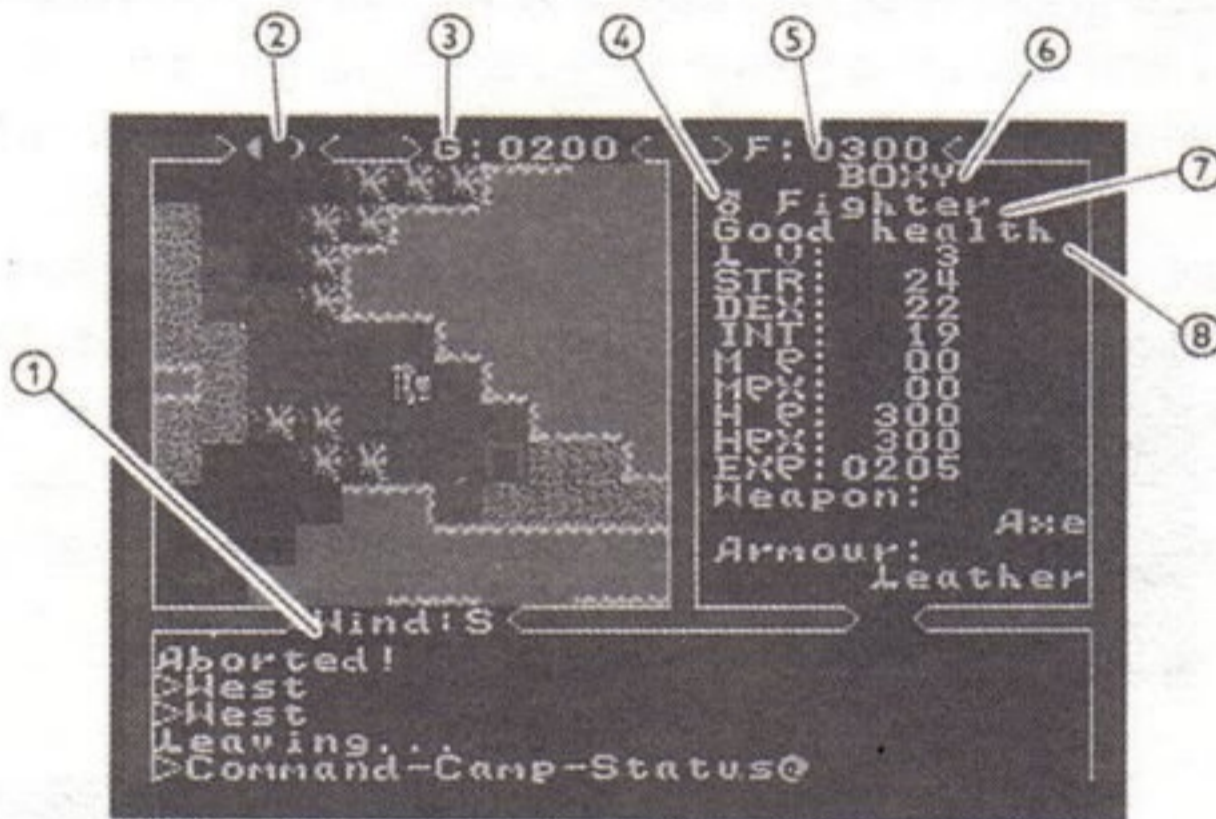
14 - Máximo MP (MP Maximum)

15 - Total de pontos (Hit Points)

16 - Máximo HP (HP Maximum)

17 - Pontos de experiência (Experience Points)

Guardar (Save): Após uma longa jornada, você poderá achar melhor parar o jogo para continuar mais tarde. Você pode gravar até três jogos simultaneamente.



Compras (Shopping)

Você começa o jogo com 200 pedaços de ouro, e provavelmente juntará mais, assim que for vencendo os combates. Poderão ser usados para comprar armas, escudos, ingredientes para feitiços mágicos, alimentos, bebidas, materiais na loja Guild, e muito mais!

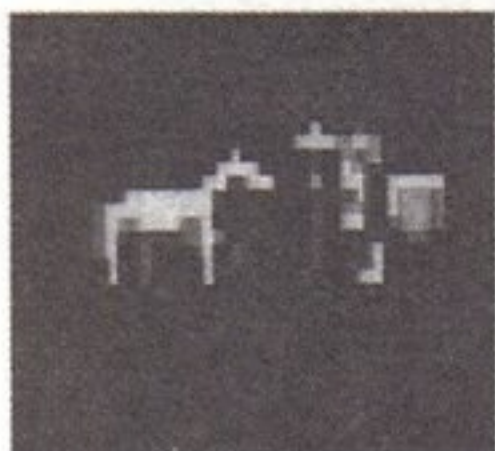
Procure lembrar os tipos de lojas que existem em cada cidade que você visitar. Assim mais tarde, quando você precisar de alguns deles, reativos por exemplo, você será capaz de encontrá-los mais facilmente.



Transporte (Transportation)

A maior parte das suas viagens serão feitas provavelmente a pé, mas se você puder encontrar a Cidade de Paws — que não figura nos mapas, mas que fica na região do Bosque dos Espíritos (Spirit Wood), ao norte dos Pântanos da Morte (Fens of the Dead), você poderá comprar um bom cavalo. A viagem a cavalo é duas vezes mais rápida que a viagem a pé, portanto você deve considerar esta alternativa. Também, enquanto você viaja pela costa, ocasionalmente poderá ver um navio. Procure adquiri-lo dos seus atuais proprietários e navegue pelo mar. Em determinado momento, isto será absolutamente necessário — você saberá quando.

Enquanto viaja a pé ou a cavalo, você deverá tomar cuidado com o terreno onde pisa. Se você entrar ou mesmo pisar num pântano, por exemplo, poderá respirar gases venenosos que poderão matá-lo a menos que você tome o antídoto (Cure spell) Também, cada vez que pisar nestes terrenos, você perderá 2 pontos do seu total (Hit Points).

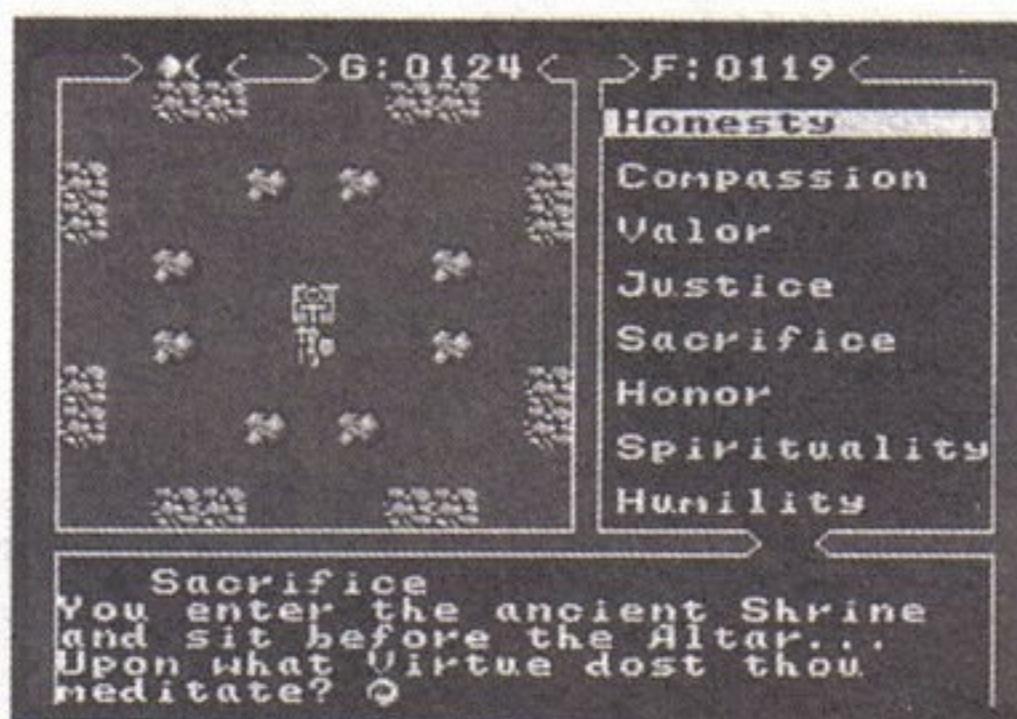


Os santuários (The Shrines)

Para cada uma das 8 virtudes, existe um templo onde pode-se meditar. Pergunte às pessoas das cidades onde ficam os santuários. Aprenda também a Mantra de cada virtude. A Mantra é uma palavra que você deve cantar para ajudá-lo a se concentrar durante a meditação. Entretanto, você não poderá entrar em um santuário a menos que possua os códigos de entrada!

Códigos de entrada (Runes of Entry)

Para entrar num santuário, você deve possuir seu código de entrada. Estes códigos estão muito bem escondidos — serão necessários paciência e muitas perguntas da sua parte para descobrir a área do local onde está escondido cada código, e um certo esforço físico para encontrá-lo.



Pedras (Stones)

Em suas conversas, você poderá eventualmente ouvir falar de certas pedras coloridas especiais, que poderão ajudá-lo em sua tarefa. Siga as indicações como se você estivesse procurando um código, um santuário ou qualquer outra coisa.

Mais uma vez a História de Britannia e o livro com feitiços mágicos serão de grande ajuda para você. Entretanto, a coisa mais importante que você pode fazer para aprender é ter uma longa conversa com Lord British no Castelo de Britannia. Ele sabe uma porção de coisas sobre a terra que governa. Ele e os cidadãos bons e puros de Britannia contam com você para realizar essa tarefa.

Apenas as almas mais virtuosas poderão ter acesso ao Código da Máxima Sabedoria. Estará você qualificado?



Dicas úteis

- Quando você estiver se movendo, saiba exatamente onde vai. Perambulando sem rumo você corre sério risco de ser morto.
- Traduza o mapa utilizando a tabela de códigos. Saber onde você está e para onde vai, é de grande importância para você o tempo todo!
- A importância de conversar com as pessoas não deve ser subestimada! Nunca deixe uma cidade sem ter certeza de ter conversado com cada pessoa, pelo menos uma vez!
- Tenha sempre à mão bastante Ginseng e Garlic, pois são os ingredientes necessários para fabricar o antídoto. Quase com certeza, você será obrigado a entrar nos pântanos, portanto, esteja preparado!
- Tome notas enquanto joga. Deste forma poderá sempre saber que informações obteve em cada cidade. Procure fazer a maior quantidade possível de coisas em cada cidade. Por exemplo: mesmo que você não visite uma cidade com a finalidade de comprar, leve sempre alguma coisa.
- Sempre que possível utilize os Portões da Lua (Moon Gates). Os símbolos da Lua, na parte superior esquerda da tela indicará seu destino. Aprenda a utilizar os Portões e melhore o seu desempenho.
- A loja Guild, localizada numa cidade que não consta no mapa, a leste de Bloody Plains, é um local onde você pode comprar certas coisas que não encontrará em outro lugar. Procure também encontrar a cidade de Vesper.

Tabela de Códigos

A	Ɔ	K	∧	W	≡
B	⊂	L	∧	X	⋈
C	∧	M	⊂	Y	⊂
D	⊗	N	⋈	Z	⋈
E	∩	O	≈	TH	⊂
F	Ɔ	P	⋈	EE	⊗
G	×	R	∩	NG	⊗
H	⊂	S	∩	EA	⋈
I		T	↑	ST	⊗
J	I	UV	∧		

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

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS