

THE EYE OF VELNOR

TRANSYLVANIAN CASTLE 2

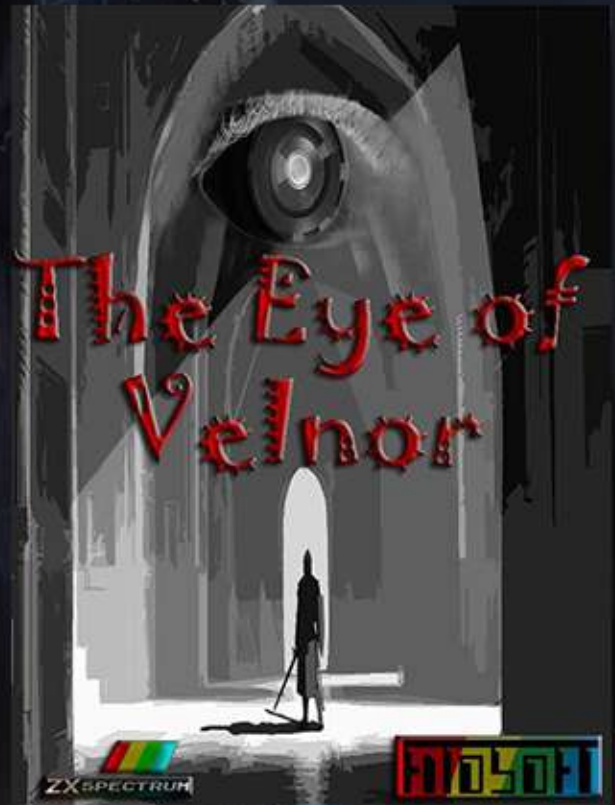
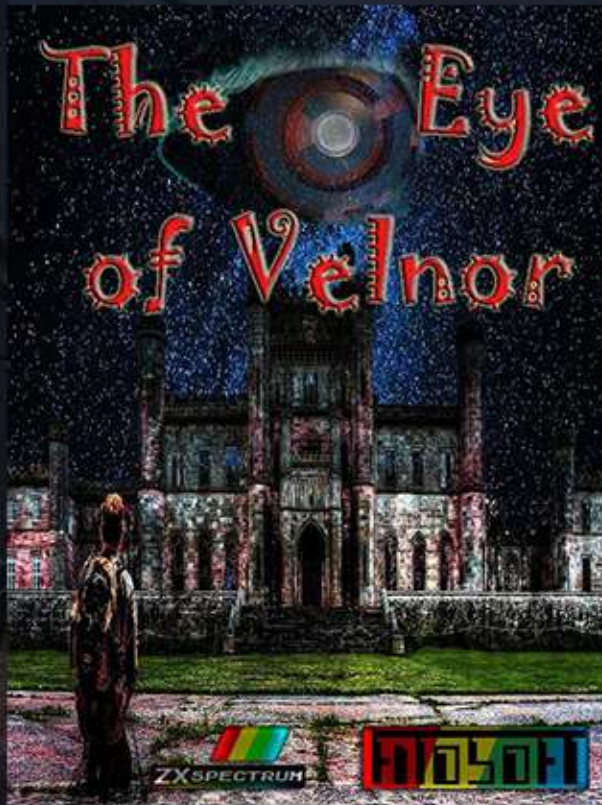


THE EYE OF VELNOR

TRANSYLVANIAN CASTLE 2

PORTUGUÊS MANUAL

CAPAS



Por Kelben Stark



Manual de instrucciones

Por Sigei Er e Helben Stark
Maquetación Brownym

TELA DE CARREGAMENTO TELA DE CARREGAMENTO



POR SPIRAL WORLD

Diário del Profesor Van Helsing:

DIÁ 1:

Olá aventureiro, se você está lendo isso, comecei este diário, ao invés disso continuei depois de cair em um poço que me transportou para uma dimensão de horror e loucura, eu nunca deveria ter voltado para o Castelo, mas uma força me empurrou para cruzar aquela porta novamente Droga, eu havia lutado por 3 dias contra os monstros e arrebatado aquele ser das Trevas que os conduzia a chave da minha liberdade, mas eu não tinha certeza se tinha acabado com o Mal que devastou a Transilvânia, algo me fez voltar e essa foi a minha queda, o chão Assim que cruzei a soleira da porta, ela se abriu sob meus pés e eu caí naquele poço de escuridão que me transportou para um labirinto sem fim ...

DIÁ 2:

Seguí o conselho que estava naquele caderno incrivelmente bem conservado em um material plástico que arranca da mão ossuda do esqueleto daquele senhor, não saberia que época poderia ser, a ferrugem em sua cota de malha e escudo não iria embora Nenhuma pista de sua origem, mas tentarei resumir o que este aventureiro escreveu nestas páginas laminadas:

1-Procure a saída do labirinto e encontre uma arma para enfrentar cada um dos Guardiões dos Poços, eles são magos de grande poder, mas servem a um Mal ainda mais poderoso.

2-Um daqueles Guardiões antes de dar o laço final que me custou quase um ferimento mortal, sussurrou algumas palavras "Oelnor ... o olho vai acabar com você ... você nunca vai sair sem as partes do olho" ...

Devo encontrar as partes de algum objeto de poder, aquele olho para escapar.

3-dias se passam e estou muito fraco, é vital percorrer cada canto desses labirintos para encontrar poções e qualquer equipamento que melhore minhas armas limitadas e restaure minha vitalidade o mais rápido possível, não sei quanto tempo demorou aqui mas este labirinto não tem fim ...

E isso tudo é aventureiro, espero que ajude vocês, continuo percorrendo os níveis desta dimensão procurando a saída para enfrentar o Escuro novamente, e você está lendo isso, meu fim chegou, cada vez que tenho menos forças e aí Já vejo ao longe outro dos Guardiões deste labirinto, espero que graças a este escrito possam acabar com o poder maligno que está por trás deste labirinto sem fim, para me impedir de alcançar a nossa realidade e devastar a Transilvânia novamente ...

Van Helsing

OPERAÇÃO (CHAVES)

Usa Objeto	1-6
Avançar / Ataque	Q
Vire esquerda-Direita	O P
Tomar / Deixar Objeto	Space o M

INIMIGOS

Ao longo de sua aventura você terá que enfrentar diferentes classes de inimigos com diferentes características que você terá que descobrir:

Características

Energia
Pontos de Vida

Dano Máximo
Dano Máximo que o Inimigo pode causar

Destreza
Chance de Acerto oa Atacar

Moedas de Ouro
Quantidade de ouro que o inimigo vai nos deixar quando morrer

Alguns inimigos, além das moedas de ouro, nos deixarão um objeto que nos ajudará em nossa aventura.

OS OBJETOS

Ao longo do jogo você encontrará objetos de diferentes tipos que o ajudarão a completar sua missão. De alguns sabemos suas características e funções, mas há outros cujo uso você terá que descobrir.

ARMAS, OBJETOS DE PROTEÇÃO E POÇÕES

Você encontrará armas na forma de Espadas e objetos de Proteção, cada um deles com um certo número de Pontos de Proteção. Para cada 5 pontos de proteção, nosso personagem aumentará seu índice de defesa em 1 ponto. As poções recuperam 10 pontos de vida do personagem.

CARACTERÍSTICAS DA PERSONAGEM

Alguns não irão variar durante a Aventura, como a Energia Máxima de nosso personagem, outros irão aumentar conforme nosso personagem ganha Experiência ou equipando alguns objetos.

ENERGIA

PONTOS DE ENERGIA ATUAIS

ATAQUE

CAPACIDADE DE CAUSAR DANOS AO ATACAR

DEFENSA

CAPACIDADE DE ABSORÇÃO DE DANOS
(+1 PARA CADA 5 PONTOS DE PROTEÇÃO)

HABILIDADE

PROBABILIDADE DE ACESSO NO ATAQUE
(+1 PARA CADA NÍVEL DA PERSONAGEM)

NÍVEL

NÍVEL GERAL DA CARÁTER

EXPERIÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

TESOURO

MOEDAS DE OURO

SUBIDA DE NÍVEL

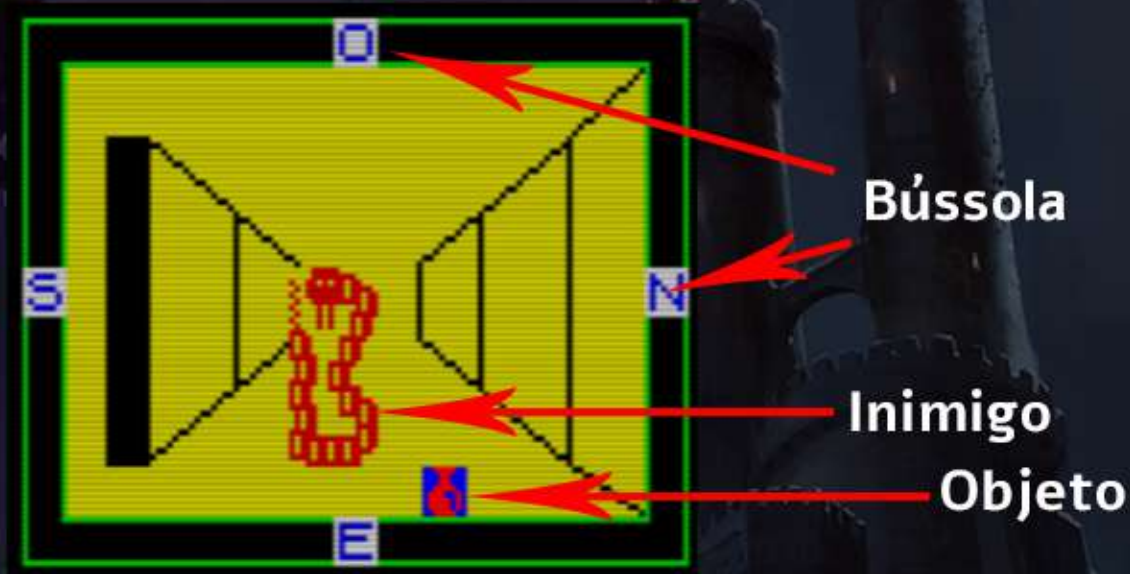
À medida que nosso personagem acumula Experiência, ele subirá de Nível, o que implicará em um aumento em sua Destreza e Nível de Ataque, o que tornará seus ataques mais eficazes e poderosos.

A TELA DO JOGO

Está dividido em várias seções ou janelas.

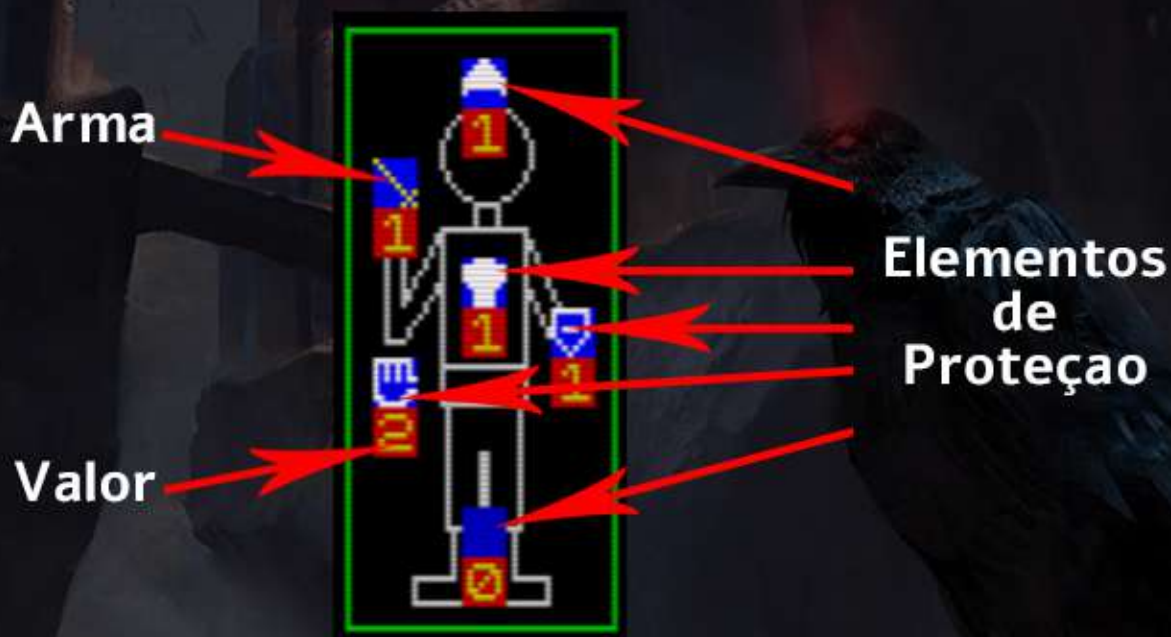


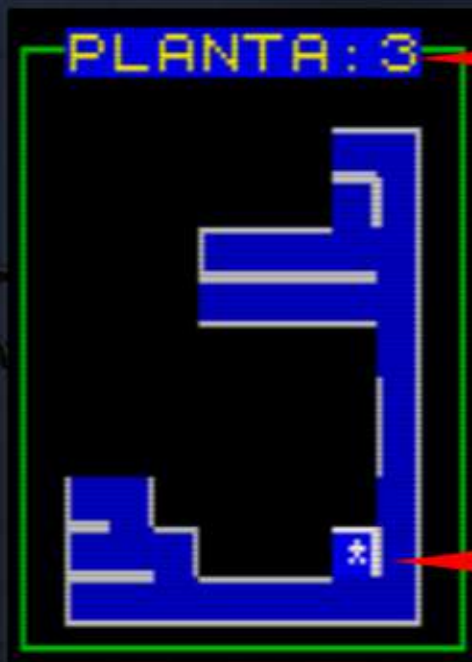
AS JANELAS



A TELA DO JOGO

Está dividido em várias seções ou janelas.





Piso

Protagonista



Posição no Inventario

Objetos

Energía

Nível



Ataque

Destreza

Defensa

Experiência

Tesouro



Janela do Emformação

OBRIGADO

A Javi Ortiz pelo apoio incondicional tanto às novas criações do Spectrum, como em particular a este grupo de amigos que compõe a Fitosoft.

A José Rodríguez Boriel por ter desenvolvido o magnífico Compilador ZXBoriel e por ter sido a ferramenta escolhida para fazer este jogo.

Créditos

Design e Codificação..... Siyei-Er
Suporte Técnico..... AdolFito
Anúncio, Capa, Script e Teste..... Kelben Stark
Menu Música..... Azimov
Tela de Carregamento..... Spiral World
Capa, Layout do manual..... Brownym
Trailer..... Javier Fopiani y Laura Gonz