

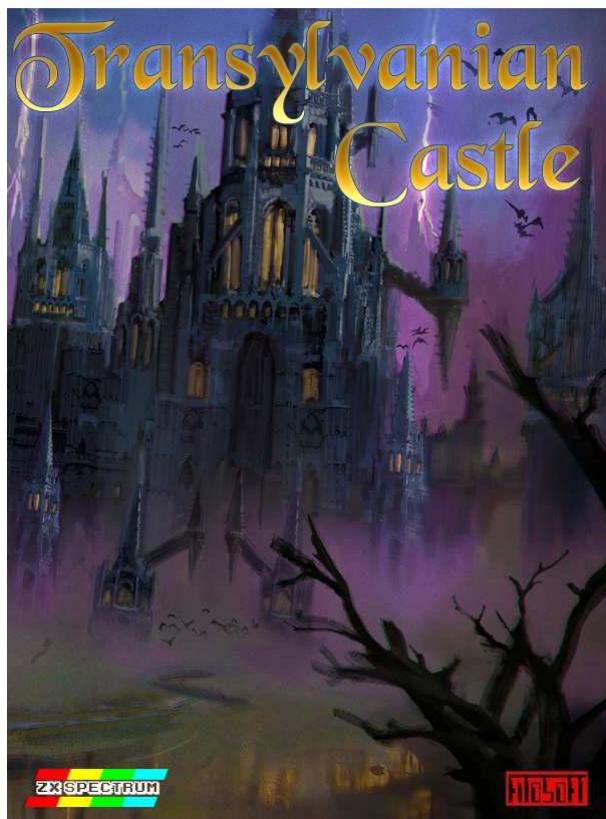
# PORTUGÊS

# MANUAL

## CAPAS



**Kelben Stark**



**Antonio Brownym**

## TELAS DE CARREGAMENTO



Original por Siyei



Final por Spiral World

# TRANSYLVANIAN CASTLE

## A HISTÓRIA

Os habitantes da Transilvânia estão muito preocupados com uma estranha praga que há algum tempo assola a região e mata muitos de seus habitantes. Eles acham que a origem desta praga está relacionada ao Conde Drácula, um ser estranho que vive em um castelo perto da cidade, do qual ninguém jamais voltou. Para resolver este enigma e acabar com esta praga, eles contrataram um professor especializado em "casos raros", o professor Van Helsing. Infelizmente, a carruagem em que viajava o nosso valente professor a caminho do castelo, suposta origem deste mal, sofreu um acidente e, ao acordar, encontrou no pescoço umas estranhas marcas, sinal inequívoco de que também contraiu este terrível mal.

## OBJETIVO DO JOGO

Nesta aventura, você joga o famoso professor, e sua missão será acabar com esta terrível maldição, mas você deve se apressar, pois você só tem três dias antes que a maldição acabe com sua vida... O primeiro passo será percorrer todas as salas do castelo até encontrar o Conde Drácula e acabar com sua vida, só então você conseguirá acabar com esse mal. Por último, deverá encontrar a chave que lhe permitirá escapar do castelo, já que depois de entrar nele, a pesada porta se fechou no seu caminho e só com essa chave poderá abri-la.

## OPERAÇÃO (CHAVES)

**MOVER / ATAQUE** → O P Q A

**TOMAR / DEIXAR OBJETO** → BARRA ESPACIADORA

**USAR OBJETO** → 1 2 3

## INIMIGOS COMUNS

Ao longo de sua aventura, você terá que enfrentar diversos inimigos a serviço do Conde Drácula.

INIMIGOS	Energia Máxima	Dano Máximo	Probabilidade de acerto (Pontos de 6)	Moedas de Ouro
ARANHA	4	2-4	2	3
BASTÃO	5	2-4	2	5
SERPENTE	6	2-4	3	7
ZOMBIE	7	3-4	2	8
EMU	8	3-4	3	10
FANTASMA	9	3-4	3	12
ESQUELETO	10	4	4	12
CENTAURO	12	3-4	4	15
OGRO	14	4-6	3	15
CICLOPE	14	4-6	2	15
TENTÁCULO	15	4	5	20
BRUXO	18	4-6	5	25
DRAGÃO	20	4-7	4	30

## CHEFE INIMIGOS

Além desses inimigos, você encontrará outros muito mais fortes, que você só poderá matar com o uso de um objeto especial que deverá encontrar no castelo. Depende de você descobrir qual item usar contra cada um desses inimigos.

CHEFE INIMIGOS	FRAQUEZA	Moedas de Ouro
O HOMEM LOBO 	NÃO HÁ INFORMAÇÃO	50
FRANKY 	NÃO HÁ INFORMAÇÃO	100
A MÚMIA 	NÃO HÁ INFORMAÇÃO	150
DRÁCULA 	NÃO HÁ INFORMAÇÃO	250

## 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 E OBJETOS DE PROTEÇÃO

Existem vários tipos de armas e itens de proteção, cada um com uma força de ataque ou nível de proteção diferente, o que permitirá que você cause mais danos aos seus inimigos durante o combate e receba menos danos. Para usar uma arma, primeiro você terá que pegá-la e, uma vez que estiver em seu inventário, use-a pressionando o número de posição atribuído a ela. Se você já possui uma Arma, com esta ação as posições serão trocadas, passando a arma de seu Inventário para sua Mão Direita e a Arma que você tinha em sua Mão, para o Inventário.

Quanto aos Objetos de Proteção, você pode equipá-los da mesma forma que as Armas, exceto que eles serão colocados automaticamente em sua Mão Esquerda.

ARMAS	ATAQUE	OBJETOS DE PROTEÇÃO	DEFESA
PUNHAL 	+1	ANEL 	+1
ARCO 	+2	ESCUDO 	+2
MAÇA 	+3		
MACHADO 	+4		
ESPADA 	+5		

## OBJETOS PARA RECUPERAR A VIDA

Existem vários objetos que permitirão que você se cure e recupere um pouco de Vida, são eles Alimentos e Poções. E há outro tipo que serão os pergaminhos que irão aumentar seu nível máximo de saúde e irão recuperar sua vida inteira.

OBJETOS	EFEITO
COMIDA 	Recupere 2 Pontos de Vida
POÇÃO 	Recupere 5 Pontos de Vida
PERGAMINHO 	Aumente o Nível Máximo de Vida em 2 Pontos Recupere a Vida Completa

## OBJETOS ESPECIAIS

Itens Especiais Existem vários itens que permitirão que você avance em sua aventura. Só sabemos sobre eles o uso da chave que lhe permitirá abrir o Portão do Castelo e escapar.

Quanto ao uso do resto, você terá que investigar você mesmo...

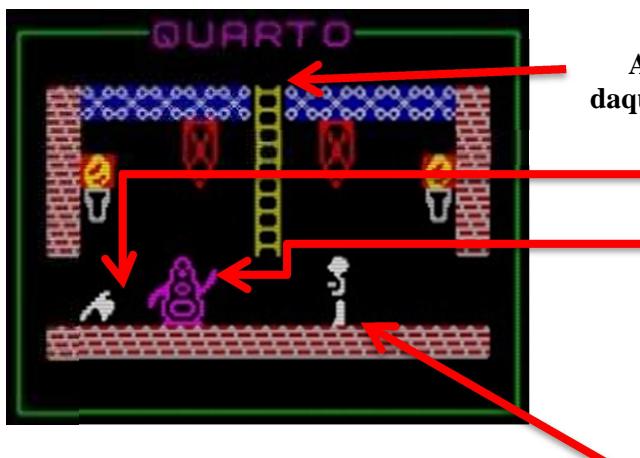
OBJETOS ESPECIAIS	USO
CHAVE 	POR TA DO CASTELO
PUNHAL DE PRATA 	NÃO HÁ INFORMAÇÃO
BATERIA 	NÃO HÁ INFORMAÇÃO
CETRO DE AMON-RA 	NÃO HÁ INFORMAÇÃO
MARTELO E ESTACA 	NÃO HÁ INFORMAÇÃO

## A TELA DO JOGO

Está dividido em várias seções ou janelas.



A janela "Quarto" é onde a ação do jogo acontece.



Antes de tomar outro caminho diferente daquele que usamos para chegar ao rancho

ou ser capaz de pegar um objeto

Teremos que eliminar o Inimigo

Conforme nossa energia diminui, nosso personagem muda de cor.

**A janela "PERSONAGEM" é onde temos os dados relativos ao nosso Personagem:**



**O Nível de Energia  
Pontos de Ataque  
Pontos de Proteção  
Os objetos que carregamos equipados  
com as duas mãos  
E finalmente, o tesouro coletado.**

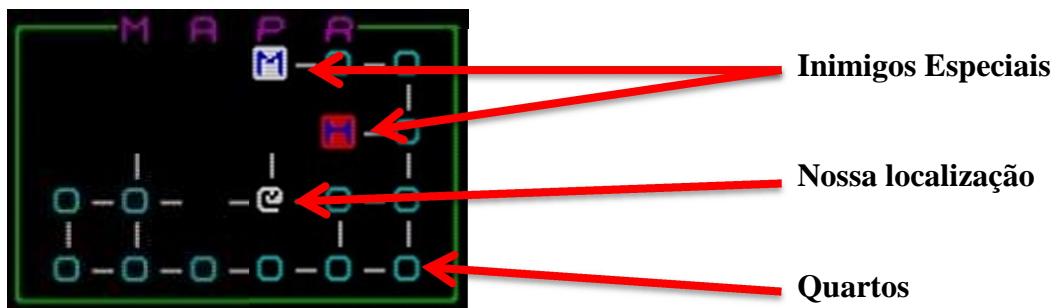
A janela "INVENTÁRIO" indica os objetos que coletamos.



**Para pegar ou largar um objeto na sala,  
pressione a tecla "Espaço"**

**Para usá-los, pressionaremos as teclas 1, 2 e 3**

A janela "MAPA" mostra-nos a distribuição das Salas do Castelo à medida que as percorremos e a nossa localização no mapa.



A janela "EM FORMAÇÃO" mostra-nos todas as mensagens do jogo.



## OBRIGADO

Este jogo não é original, nem pretende ser. Foi pensado e desenhado para homenagear os maravilhosos anos 80, os seus jogos, a sua música, as suas séries, a moda e especialmente a Chris Dorrell, designer e programador de videojogos para computadores de 8 bits e autor de 2 jogos magníficos que estão entre meus favoritos, The Oracle's Cave e The Runes of Zendos.

## CRÉDITOS

**Ideia, Design e Codificação ..... Siyei-Er**

**Suporte técnico ..... AdolFito**

**Beta Tester ..... Azimov**

**Tela de Carregamento..... Spiral World**

**Capa..... Kelben Stark**

**Capa..... Antonio Brownym**

**(C) FITOSOFT 2020**