

Manual de Instruções

Este selo garante que a Nintendo aprovou a qualidade deste produto e que este está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.



IMPORTANTE: Lê atentamente o capítulo "Informação ao Consumidor e Precauções" incluída no Manual de Instruções do teu Game Boy Advance™ antes de usar o teu Game Boy Advance™, Cassete de Jogo ou acessório.

Agradecemos a selecção da Cassete de Jogo CASTELVANIA HARMONY OF DISSONANCE para o Sistema Game Boy Advance™ da Nintendo®.

Lê atentamente este manual de instruções para assegurar a máxima diversão com o teu novo jogo. Guarda-o para futura referência.

Procura o selo de qualidade Nintendo em todos os produtos que adquirires. Este selo garante que a Nintendo® procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu sistema Game Boy.

Antes de começar a jogar, lê atentamente este manual de instruções e segue os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

PRECAUÇÕES A TER COM A TUA CASSETE:

1) Se jogares por períodos longos, faz um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou Game Boy.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Antes de introduzir ou retirar a cassete, certifica-te sempre que o teu Game Boy Advance está desligado.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

CONTEÚDO

PRÓLOGO 3
COMEÇAR O JOGO 3
ESTRUTURA DO JOGO 3
GRAVAR E CARREGAR UM JOGO 4
O ECRÃ DE JOGO 5
CONTROLOS 5
ECRÃ DE STATUS 6
ATAQUE 7
ITENS 9
PISTAS E DICAS 10
PERSONAGENS 10

PRÓLOGO

Passaram-se quase cinquenta anos desde que Simon Belmont salvou a terra da maldição do Dracula.

Juste Belmont, um descendente directo do Clã Belmont, é destinado a procurar as relíquias do Dracula, deixadas para trás depois do triunfo de Simon.

Num dia fatídico, o melhor amigo de Juste, Maxim, regressa de uma expedição de treino de dois anos, mas o seu corpo está coberto de feridas.

De uma forma arrepiante, Maxim informa Juste que a amiga de infância, Lydie, foi raptada.

Com o rapto bem vincado na sua memória, Maxim é incapaz de se recordar de mais detalhes da sua viagem. Apesar das suas feridas, ele conduz Juste até ao local em que ele acredita que Lydie está prisioneira.

Abrindo caminho por um nevoeiro serrado, os dois deparam-se com um misterioso castelo que não aparece em mapa algum... Será que este é o castelo lendário do Dracula?

O castelo mantém-se ali como se fosse uma ilusão, a brilhar com a luz da lua e a silenciosamente chamar as aventuras para si...

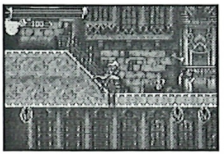


COMEÇAR O JOGO

1. Introduz a cassete de jogo CASTELVANIA HARMONY OF DISSONANCE™ no teu GAME BOY ADVANCE™ e liga-o (ON).
2. No Ecrã de Título, selecciona START GAME e pressiona o Botão A.

ESTRUTURA DO JOGO

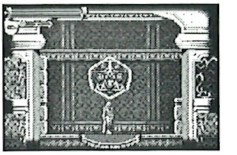
Enquanto investigas o castelo, irás encontrar uma variedade de itens e armas, e estes podem ser usados para destruírem os monstros inimigos. Com o progresso no jogo o mapa começa a ser revelado aos poucos e poucos.



GRAVAR E CARREGAR UM JOGO

Enquanto avanças na aventura, é possível interromper o jogo temporariamente e gravar as condições actuais do jogo (nível da personagem, pontos de experiência, itens, progresso na história) na cassete de jogo. Quando o jogo é jogado novamente, é possível continuar um jogo anterior ao carregar os dados a partir do Ecrã de Título. Podem ser gravados no máximo três ficheiros na cassete de jogo.

Gravar um Jogo
Podes gravar o teu jogo numa sala de gravação (vê a imagem). Pressiona ↑ no+ Controlo quando estás em frente ao cubo para fazer aparecer uma mensagem a perguntar se queres gravar o jogo. Todas as condições actuais do jogo serão gravadas.



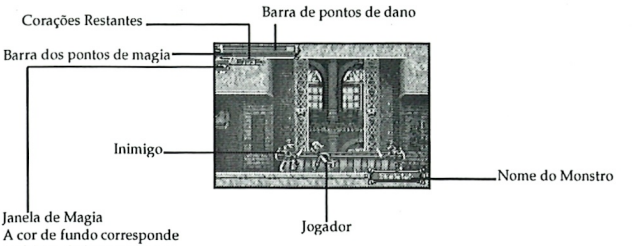
Gravação Rápida
Para aquelas alturas em que precisas de gravar um jogo rapidamente, mas na altura não estás perto de uma sala de gravação... para alturas destas o jogo tem a opção de se fazer uma Gravação Rápida. Esta opção permite gravar o jogo em qualquer altura e em qualquer sítio seleccionando SAVE ROOM no Ecrã de Status (excluindo certas situações como ao combater os *bosses* ou em certos eventos da história). No entanto, quando os dados gravados com esta função forem carregados, o jogo é resumido à última Sala de Gravação que o jogador visitou. (Não te preocupes: os pontos de experiência, itens e o progresso da história ficam gravados.)

(Nota que o Quick Save não pode ser usado antes de ter sido feita uma gravação numa Sala de Gravação.)



Carregar
Quando os dados do Quick Save são carregados, a localização de início será a última Sala de Gravação usada pelo jogador. No entanto, o nível, pontos de experiência, itens, etc. serão restaurados ao seu estado aquando o momento da utilização da função Quick Save.

O ECRÃ DE JOGO



CONTROLOS

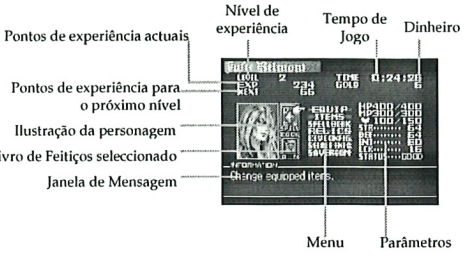


+ Controlo: Mover
+ Controlo ⇓: Agachar
Botão A: Saltar (a distância do salto depende do tempo que se fica a pressionar o botão)
Botão B: Ataca com o chicote
Botão L: Corrida para a esquerda
Botão R: Corrida para a direita

Start: Exibe o Ecrã de Status
Select: Exibe o mapa
+ Controlo ⇑ + Botão B: Ataque da arma alternativa.
+ Controlo ⇓ + Botão L + Botão R: Liga ou desliga o livro de feitiços
Botão B (mantém) + Controlo: Agitar o chicote
+ Controlo ⇓ + Botão A: Salta para baixo do chão

ECRÃ DE STATUS

Podes aceder ao Ecrã de Status pressionando o Botão START durante o jogo.
No Ecrã de Status, podes consultar os parâmetros, o dinheiro, os pontos de experiência, etc. da tua personagem.
Faz as selecções no menu com o + Controlo. Confirma a selecção com o Botão A e cancela com o Botão B



Equip
Exibe os itens equipados. Os itens equipados podem ser alterados.

Itens
Mostra os itens descartáveis, como os itens de recuperação, guardados pelo jogador. Estes itens também podem ser usados.

Spell Book
Exibe e selecciona os livros de feitiços que carregas. Liga ou desliga o livro de feitiços.

Relics
Exibe todas as relíquias mágicas que tens em posse, e permite deixa-los disponíveis ou indisponíveis.

Key Config
Muda a configuração dos botões.

Secret Info
Vários itens são exibidos quando certas condições são realizadas.

Save Room
Gravação Rápida. O teu progresso de jogo actual é gravado para a última sala de gravação que visitaste. (consulta "Gravar e Carregar um jogo" para teres mais informações.)

ATAQUE

Podes fazer dois ataques diferentes: um ataque com o teu chicote e um com as tuas armas secundárias.

O Ataque com o chicote
O teu ataque principal, o chicote é chicoteado para a frente em linha recta. Mantém pressionado o botão de ataque para agitar o chicote, e usa o + Controlo para agitar o chicote em todas as direcções.




O Ataque com armas secundárias
Os ataques com armas secundárias usam corações. Só pode ser usada uma arma secundária de vez. As armas secundárias são usadas quando pressionas ↑ no + Controlo juntamente com o Botão de ataque.

Existem seis tipos de armas secundárias:


Faca


Machado


Cruz


Água Sagrada


Livro Sagrado


Murro Sagrado

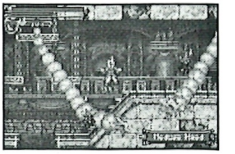
Ataques com armas secundárias usando a fusão com os feitiços

A fusão com feitiços é um modo de ataque no qual o jogador pode usar uma variedade de diferentes feitiços mágicos. Com a fusão de feitiços o jogador pode combinar as armas secundárias e os livros de feitiços para invocar dezenas de feitiços mágicos.

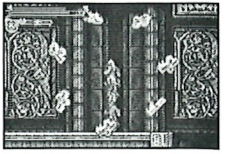
Atacar utilizando a fusão de feitiços consome pontos de magia, mas pode soltar um ataque extremamente poderoso capaz de dar ao jogador a superioridade necessária. Para atacar com magia, liga (ON) o livro de feitiços (SPEEL BOOK no Ecrã de Status) e ataca com a arma secundária. Quando o livro de feitiços está desligado (OFF), o ataque torna-se um ataque de arma secundária normal. Os livros de feitiços estão escondidos pelo castelo.

Existem feitiços diferentes e aqui estão alguns exemplos:

Fire Book (Livro de Fogo) + Axe (Machado) = Soul of Hydra
Dois dragões de fogo lançam-se ao inimigo



Wind Book (Livro de Vento) + Cross (Cruz) = Guardian Cross
Uma cruz sagrada gira à tua volta e protege-te dos ataques inimigos



Existem cinco diferentes tipos de livros de feitiços:



Fire Book
O poder do fogo é adicionado à arma secundária, e podes invocar vários feitiços.



Ice Book
O poder do gelo é adicionado à arma secundária, e podes invocar vários feitiços.



Bolt Book
O poder do trovão é adicionado à arma secundária, e podes invocar vários feitiços.



Wind Book
O poder do vento é adicionado à arma secundária, e podes invocar vários feitiços.

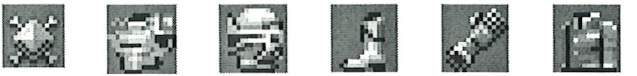


Summoning Tome
Várias aparições correspondem aos diferentes tipos de armas secundárias que são invocadas do mundo inferior.

ITENS

Existem cinco tipos de itens diferentes que podes apanhar.

Itens Equipáveis
Itens para fortalecer o chicote ou a habilidade defensiva do jogador. Equipar o chicote com pedras mágicas pode aumentar a sua força.

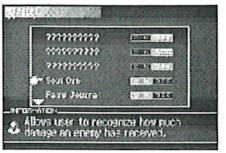


Itens Descartáveis
Itens que desaparecem depois de serem usados, como os itens de recuperação. Estes itens podem ser usados escolhendo ITENS a partir do menu no Ecrã de Status.



Livros de Feitiços
Os livros de feitiços podem disponibilizar o uso de magia combinada com as armas secundárias. Existem livros de feitiços com vários e diferentes atributos, como o Livro do Fogo e o Livro do Trovão.

Relíquias
Estes itens são necessários para o progresso do jogo. Ao ter estes itens em posse o jogador ganha alguns efeitos. Podes ligar e desligar o efeito de cada relíquia.



Itens de Coleccionador
Estes itens não são necessários para o jogo. Eles podem ser coleccionados e exibidos em salas especialmente concebidas.

PISTAS E DICAS

Domina as acções básicas do chicote. Usa o Botão L e R para destruir os inimigos e tirá-los do teu caminho.

Usa as armas secundárias com destreza para derrotar os inimigos que são difíceis de derrotar com o chicote.

A fusão de feitiços (magia) é uma arma potente quando o caminho começa a dificultar! É extremamente útil relembrar as tuas combinações favoritas de livros e armas!

Este jogo é jogado é jogado num enorme castelo. Consulta o mapa como botão SELECT enquanto pesquisas todos os cantos e ranhuras. Durante a investigação é certo que vais encontrar itens secretos no castelo!

PERSONAGENS



JUSTE BELMONT
A personagem principal da história. Ele é um descendente do Clã Belmont, conhecido por ter os melhores caçadores de vampiros. Os seus poderes mágicos são provenientes da relação próxima que tem com a Família Belnades. Ostentando habilidades consideradas prodigiosas mesmo pelos membros do clã, o novato de 16 anos herda o título dos seus antepassados: Matador de Vampiros.



MAXIM KISCHINE
Amigo de infância de Just, e também o seu rival. Tem na sua posse uma espada única chamada Espada Stellar. Ele partiu para uma jornada de treino há dois anos, depois de Juste herdar o nome de Matador de Vampiros.



LYDIE ERLANGER
Amiga de infância de Juste e Maxim. Os dois homens têm uma enorme carga nos seus ombros, e ela é uma presença importante para proporcionar calma.

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CONCENTRA – Produtos Para Crianças, S.A., como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 1 ano** para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**
Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 5800.**
Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **CONCENTRA – Produtos Para Crianças, S.A.**, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.
Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.


Nintendo