

NOTAS DE PROCEDIMENTO DE EMERGÊNCIA

DOOMMNL 01-D19505-1D

CHECKLIST DE BOLSO



MANUAL DE INSTRUÇÕES

ESSA PUBLICAÇÃO SUBSTITUI DOOMMNL 01-D19305-1C, DATADA DE 1 JULHO 2021, ALTERADA 15 MARÇO 2022, QUE DEVE SER REMOVIDA DOS ARQUIVOS E DESTRUÍDA.

RECOMENDADO PARA



MAIORES DE 17 ANOS

EMITIDO PELA AUTORIDADE DO CHEFE DE OPERAÇÕES PLANETÁRIAS E SOB DIREÇÃO DO COMANDANTE, COMANDO DE SISTEMAS DE LIXO RADIOATIVO.

DADOS DE REFERÊNCIA

4

A HISTÓRIA ATÉ AGORA

5

CONTROLLER

10

ARTEFATOS

14

PODER DE FOGO

15

ENERGIA E ARMADURA

19

FORTELECIMENTOS

21

O INIMIGO

23

PLAYTRONIC

Caixa Postal 837-0 - Cotia - SP

CEP 06700-000

Produzido na Zona Franca de Manaus

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

AVISO: POR FAVOR, LEIA ATENTAMENTE O FOLHETO DE INFORMAÇÕES INCLuíDO NESTE PRODUTO, ANTES DE USAR O SEU SYSTEM NINTENDO®, CARTUCHO DE JOGO OU ACESSÓRIO.



Este selo oficial é a garantia que este produto está de acordo com os padrões Nintendo de excelência em manufatura, confiabilidade e valor como entretenimento. Procure sempre este selo ao comprar jogos e acessórios, para assegurar a total compatibilidade com o seu Nintendo.

Todos os produtos Nintendo licenciados devem ser somente utilizados com outros produtos autorizados que tenham o Selo Oficial Nintendo de Qualidade.

Parabéns pela escolha de Doom® para o seu Super Nintendo Entertainment System®.

Leia este manual com atenção para assegurar o máximo aproveitamento do seu jogo. Guarde-o para futuras consultas.

Licenciado pela



® Nintendo, Super Nintendo Entertainment System e Selo Oficial são marcas registradas da Nintendo of America Inc.

© 1991. Nintendo of America Inc.

Doom® é marca registrada de ID Software, Inc. Copyright © 1993 ID Software, Inc. Todos os direitos reservados. Todos personagens, imagens, semelhanças e outros elementos mostrados em Doom® são de propriedade de ID Software, Inc. Distribuído sob licença da Williams® Entertainment Inc. Williams® é marca registrada de WMS Games Inc. O software para essa versão particular de Doom® foi desenvolvido por Sculptured Software, Inc. que detém os direitos autorais para tal programa de software, mas não para quaisquer elementos áudio-visuais ou imagens ou exibições de tela gerados pelo programa.

pág:01

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

O seu Nintendo conta com Assistência Técnica e postos autorizados, em todo o território nacional.

A esses postos autorizados a Playtronic oferece amplo suporte de treinamento de pessoal técnico, manuais completos de serviços e peças originais de reposição.

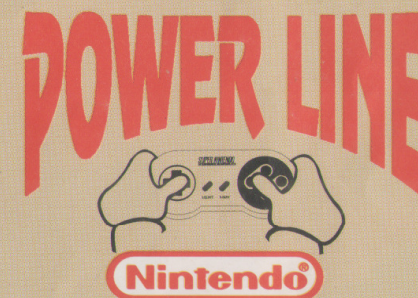
Por isso, recomendamos que qualquer reparo que seu aparelho necessite sempre seja efetuado nesses locais, mesmo após o término do período de garantia.

O endereço e o telefone dos postos autorizados estão relacionados em lista específica que acompanha o produto.

O Certificado de Garantia encontra-se anexo ao folheto de informações ao consumidor. É muito importante sua leitura.

Durante o período de garantia, todos os serviços são inteiramente gratuitos (material e mão-de-obra), respeitadas as condições expressas no Certificado. Havendo despesas decorrentes de transporte e embalagem, elas serão cobradas.

A Playtronic não se responsabiliza pelos consertos ou alterações efetuados por técnicos ou pessoas não autorizadas.



Quaisquer esclarecimentos com relação a instalação, manutenção ou serviço, ligue para o Serviço de Atendimento ao Consumidor Playtronic - Horário: 2ª a 6ª das 8:15 às 18:00 - Tel.: (011) 522-2400

Para as dúvidas relacionadas ao jogo - dicas e como passar aquelas fases difíceis - ligue para a Power Line Nintendo: Horário: 2ª a 6ª das 8:15 às 20:00 - Tel.: (011) 522-2177

IMPORTANTE:

AVISO: A cópia de qualquer jogo Nintendo é ilegal e estritamente proibida por leis de direitos autorais nacionais e internacionais. Cópias de "back-up (memória)" ou de "arquivo" não são autorizadas e não são necessárias para proteger seu software. Os infratores serão penalizados.

Esse jogo Nintendo não foi designado para ser usado com qualquer aparelho de cópiagem não autorizado. O uso de tais aparelhos invalidarão a garantia sobre o seu produto Nintendo. A Nintendo (e/ou qualquer licenciada ou distribuidor Nintendo) não é responsável por quaisquer danos ou prejuízos causados pelo uso de tais aparelhos. Se o uso de tais aparelhos causar uma interrupção no seu jogo, desconecte o aparelho cuidadosamente para evitar estragos e recomece o jogo normalmente. Se seu jogo parar de funcionar e você não tiver nenhum aparelho conectado a ele, por favor entre em contato com seu revendedor autorizado Nintendo.

O conteúdo desse aviso não interfere com seus direitos regulamentares.

Esse manual e outros materiais impressos que acompanham esse jogo são protegidos por leis de direitos autorais nacionais e internacionais.

O aluguel desse jogo sem permissão da Nintendo ou de suas licenciadas é estritamente proibido.

Para maiores informações e assistência, por favor entre em contato com: Playtronic Indl. Ltda.

ÍNDICE

Iniciando.....	03
Menu Principal.....	04
A História Até Agora	05
Objetivo do Jogo	07
Informações na Tela.....	08
Mensagens/Automapa	09
Funções do Controller	10
Portas, Interruptores, Etc	11
Completando uma Área.....	13
Artefatos.....	14
Poder de Fogo	15
Ameaças.....	18
Energia	19
Armadura	20
Fortalecimentos.....	21
Reconhecimento do Inimigo	23

**AVISO: Nunca Tente Inserir
ou Retirar um Cartucho
com o Aparelho LIGADO!**

INICIANDO

- Coloque a chave LIGA/DESLIGA de seu Super NES® em OFF.
- Certifique-se de que um controller esteja conectado à Porta #1 de seu Sistema Super NES®.
- Insira o Cartucho na abertura do Super NES®. Pressione firmemente para travá-lo no lugar.
- Coloque a chave LIGA/DESLIGA de seu Super NES® em ON.
- Depois que a Tela de Apresentação desaparecer você estará no começo da primeira fase. Pressione START para trazer o Menu Principal.

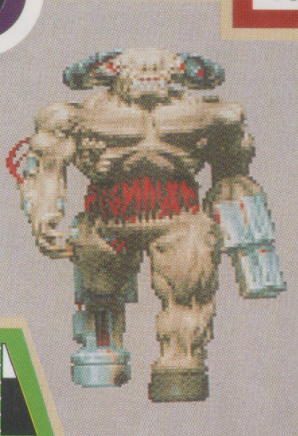
ESSE PRODUTO NÃO FOI DESENVOLVIDO PARA
SER USADO COM O SUPER NES® MOUSE,
SUPER NES® SUPER SCOPE OU ADAPTADORES
MULTI-PLAYER DO SUPER NES®.

BAIXAS



13:26

CYBERDEMÔNIO:



Metade máquina sem sentimentos, metade diabo com chifres furiosos. Esse pesadelo ambulante tem um lança mísseis como braço e, definitivamente, irá colocá-lo em ação contra você. Certifique-se de estar carregado de munição antes de chegar a esse cara.

NÍVEL DE EXPLORAÇÃO

TEMPO DE VÍDEO

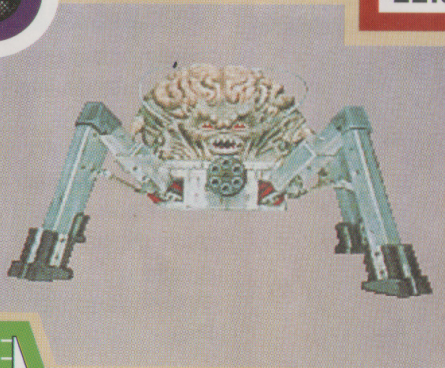
LOCALIZAÇÃO

DESIGNAÇÃO U.A.C.



22:59

DEMÔNIO ARANHA:



Pense na dor de uma Viúva Negra quando você perturba seu ninho. Então pense no que acontece quando você provoca uma do tamanho de um tanque M60. Ela dispara uma metralhadora. Pode fazer um grande estrago em você.

NÍVEL DE EXPLORAÇÃO

TEMPO DE VÍDEO

LOCALIZAÇÃO

DESIGNAÇÃO U.A.C.

USANDO O MENU PRINCIPAL

Se você pressionar **START**, trará o Menu Principal. Pressione para cima/para baixo na **+ Tecla Direcional** para mover o ícone caveira próximo a sua escolha desejada. Depois pressione a **Tecla A** para ativar a escolha. Se você estiver no jogo, pode trazer o Menu Principal a qualquer momento pressionando **START**. Para sair do menu, pressione **START** novamente. A **Tecla B** também serve para sair do menu.



MENU PRINCIPAL

RESTART LEVEL: Use isso se as coisas não estiverem saindo como desejado.

NEW GAME: Se quiser pular para a ação, selecione isso. Primeiro DOOM® irá lhe perguntar qual a Dificuldade (Difficulty). Depois DOOM® irá lhe perguntar qual a Fase (Level). Para tornar as fases mais desafiadoras, você precisará selecionar um nível de dificuldade mais alto. Cada nível difere no grau de dificuldade dos inimigos que você enfrentará.

OPTIONS (OPÇÕES):

SOUND: ON ou OFF.

MUSIC: ON ou OFF.

Pressione a **Tecla A** para alternar entre ON e OFF. Quando tiver terminado de customizar, pressione **START**.

A HISTÓRIA ATÉ AGORA



Você é um Fuzileiro, um dos mais durões da Terra, moldado em combate e treinado para a ação. Há três anos atrás, você investiu contra um oficial superior por ele ter mandado seus soldados dispararem contra civis. Ele e seu batalhão foram mandados a Pearl Harbor, enquanto você foi transferido para Marte, lar da Union Aerospace Corporation (Corporação Aeroespacial da União). A UAC é um conglomerado multi-planetário com instalações de lixo radioativo em Marte e em suas duas luas, Phobos e Deimos. Sem nenhuma ação em um raio de 50 milhões de km, seu dia consiste em aspirar pó e assistir filmes proibidos na sala de gravação.

Nos últimos quatro anos, as forças armadas, o maior fornecedor da UAC, usaram as remotas instalações em Phobos e Deimos para conduzir vários projetos secretos, incluindo pesquisa sobre viagem em espaço inter-dimensional. Até agora, eles conseguiram abrir portais entre Phobos e Deimos, atirando algumas quinquilharias em um deles e observando-as sair do outro lado. Recentemente, entretanto, os portais se tornaram perigosamente instáveis. "Voluntários" militares que entraram por eles ou desapareceram ou ficaram atados a uma estranha forma de insanidade - balbuciando vulgaridades, ameaçando qualquer coisa que respire e finalmente sofrendo uma morte prematura por total explosão do corpo. Combinar cabeças com troncos para mandar de volta aos parentes de casa se tornou um trabalho de tempo integral. Os últimos relatórios militares afirmam que a pesquisa está sofrendo um pequeno contra-tempo, mas tudo está sob controle.

Há algumas horas atrás, Marte recebeu uma mensagem truncada de Phobos. "Requeremos imediatamente apoio militar. Alguma coisa malévola está

pág:05

E2

09:35



NÍVEL DE EXPLORAÇÃO

TEMPO DE VÍDEO

LOCALIZAÇÃO

DESIGNAÇÃO U.A.C.

CACODEMÔNIOS:

Eles flutuam no ar, arrotam bolas de raio e têm uma boca horrendamente grande. Se você chegar muito perto de uma dessas monstruosidades, vai virar Torrada.

N3

22:59



NÍVEL DE EXPLORAÇÃO

TEMPO DE VÍDEO

LOCALIZAÇÃO

DESIGNAÇÃO U.A.C.

**BARÕES DO
INFERNO:**

Duros como um caminhão de lixo e quase tão grandes quanto, esses golias são a pior coisa de duas pernas desde o Tyrannosaurus Rex.

pág:26



20:17

DEMÔNIOS:

Parecem gorilas barbeados, exceto pelo fato de possuírem chifres, cabeças grandes e muitos dentes. Eles não morrem facilmente. Chegue muito perto e eles arrancarão sua triste cabeça.

NÍVEL DE EXPLORAÇÃO

TEMPO DE VÍDEO

LOCALIZAÇÃO

DESIGNAÇÃO U.A.C.



02:47

ALMAS PERDIDAS:

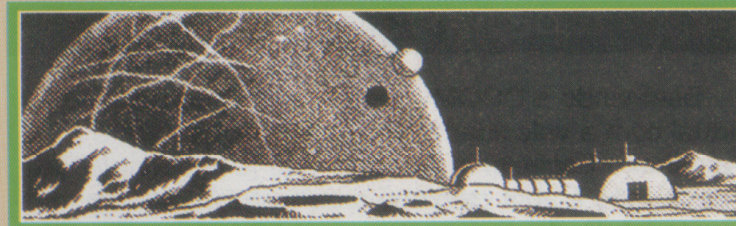
Burros.
Durões.
Voam.
Flamejantes.
Já foi dito o bastante.

NÍVEL DE EXPLORAÇÃO

TEMPO DE VÍDEO

LOCALIZAÇÃO

DESIGNAÇÃO U.A.C.



saindo pelos portais! Os sistemas computarizados entraram em pane!" O restante era incoerente. Logo depois, Deimos simplesmente sumiu do céu. Desde então, tentativas de estabelecer contato com qualquer das luas foram em vão.

Você e seus companheiros, a única tropa de combate em 50 milhões de km, foram mandados imediatamente para Phobos. Foi-lhe ordenado que mantivesse o perímetro em segurança, enquanto o resto da equipe entrava. Por várias horas, seu rádio captou os sons do combate: armas disparando, homens gritando ordens, berros, ossos quebrando, e finalmente, silêncio. Parece que seus companheiros estão mortos

DEPENDE DE VOCÊ

As coisas não parecem nada boas. Você nunca navegou pelo planeta sozinho. Ademais, todas as armas pesadas foram levadas pelo time de assalto, deixando você com apenas uma pistola. Se pelo menos você pudesse por as mãos em um rifle de plasma ou mesmo em uma espingarda, poderia derrubar alguns em seu caminho para a saída. O que quer que seja que matou seus companheiros, merece algumas balas na testa. Segurando seu capacete, você sai do local de aterrissagem. Tomara que consiga encontrar poder de fogo mais substancial dentro da estação.

Enquanto caminha através da entrada principal da base, você ouve urros como de animais ecoando por todos os distantes corredores. Eles sabem que você está aqui. Não há como voltar atrás agora.

OBJETIVO DO JOGO

Bem-vindo a DOOM®, uma aventura de realidade virtual com a velocidade de um raio, onde você é o Patrulheiro Espacial mais durão que já aspirou vácuo. Sua missão é abrir caminho a bala através de um holocausto infestado de monstros com 22 fases... Vivendo para contar a história, se possível.

A jogabilidade de DOOM® é bem simples. Esse não é um role-playing game lerdo, mas um massacre cheio de ação! Além disso, você não precisa de reflexos sobre-humanos para vencer - usar sua inteligência é IMPORTANTE. Para escapar de DOOM®, você precisa de cérebro E de instinto assassino.

AÇÃO



SF

03:21



NÍVEL DE EXPLORAÇÃO

TEMPO DE VÍDEO

LOCALIZAÇÃO

DESIGNAÇÃO U.A.C.

EX-SARGENTOS:

Sócias. Exceto pelo fato desses caras serem mais perversos e durões. Essas espingardas ambulantes irão lhe dar alguns buracos extras se você não for cuidadoso.

W

11:34



NÍVEL DE EXPLORAÇÃO

TEMPO DE VÍDEO

LOCALIZAÇÃO

DESIGNAÇÃO U.A.C.

DIABINHOS:

Você pensou que um diabinho fosse um carinha bonitinho em uma roupa vermelha com um tridente. Pense de novo. Esse diabinho lança bolas de fogo pela boca e agüenta várias balas antes de morrer. É hora de encontrar uma arma melhor do que a pistola, se você for encarar mais do que um desses mutantes.

INIMIGOS

Quando as Criaturas apareceram pela primeira vez nos Portais, suas imagens foram capturadas por câmeras de vídeo ao longe. A informação em vídeo foi analisada por computador pela UAC e os resultados são fornecidos aqui, E APENAS AQUI, para ajudá-lo a determinar contra o quê você está lutando.

Alguns os chamam de Demônios, alguns os chamam de Monstros. O que quer que eles sejam, não são deste mundo e estão esperando por você.



17:48

EX-SOLDADOS:



NÍVEL DE EXPLORAÇÃO

TEMPO DE VÍDEO

LOCALIZAÇÃO

DESIGNAÇÃO U.A.C.

Uma vez Fuzileiro, sempre um Fuzileiro - exceto nesse caso. Esses caras podem parecer com seus velhos companheiros, mas agora não passam de vermes bípedes que servem de alvo. Acabe com eles!

pág:23

INFORMAÇÕES NA TELA

DOOM® fornece informações atualizadas, na tela, que você necessitará para sobreviver.

4 CARTÕES CHAVES

100 AMMO	095 HEALTH			125 ARMOR
MUNIÇÃO PRINCIPAL	ENERGIA	SUA CARA	ARMAS	ARMADURA
1	2	3	5	6



1. MUNIÇÃO PRINCIPAL: em grande e gordos números, você vê o número de tiros que ainda tem na arma que está usando no momento.



2. ENERGIA: você começa com 100%, mas não vai permanecer muito tempo assim. Com 0%, é hora de recomeçar. Tente com mais afinco da próxima vez.



3. SUA CARA: esse retrato não é apenas para enfeite. À medida que sofre danos, você começará a se parecer com um hambúrguer cru.



4. CARTÕES CHAVE: você pode visualizar quaisquer cartões que possui bem aqui. Existem três cores de chave: Vermelho, Amarelo e Azul.



5. ARMAS: essa imagem mostra qual arma você tem atualmente preparada.

6. ARMADURA: sua armadura lhe ajuda enquanto dura. Mantenha um olho nela, pois quando ela se for, você também se vai.

pág:08

MENSAGENS

Freqüentemente, você se encontrará passando por cima de vários ítems de bônus e artefatos do mal. DOOM® lhe diz o que você está pegando, exibindo uma mensagem no topo da tela de jogo.

MENSAGENS



AUTOMAPA

Para ajudá-lo a encontrar seu caminho em DOOM®, você está equipado com um Dispositivo Automapa. Pressionando SELECT, você substitui sua visão normal por um *mapa detalhado de tudo que viu até o momento*. A seta verde representa você e aponta na direção em que você está olhando. Preste atenção!

Você pode aproximar e afastar a visão pressionando X ou Y.



AUTOMAPA

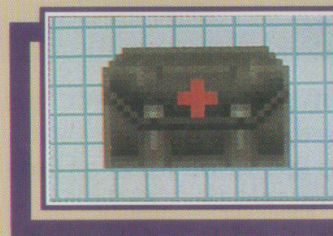
MOVIMENTANDO NO AUTOMAPA

Usando a + Tecla Direcional, você pode movimentar-se enquanto visualiza o Automapa. Fique esperto, porque isso é perigoso - você não pode ver ou atirar no inimigo enquanto estiver visualizando o Automapa.

PACOTES FURIOSOS

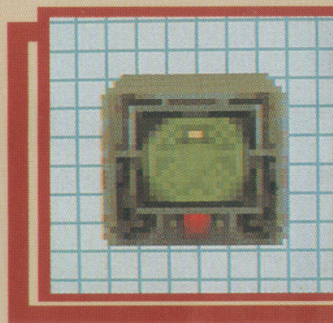
Curam você, além de agirem como uma super injeção de adrenalina e aumentarem enormemente seu poder de força. Como você já é um cara bem musculoso,

essa mega força permite despedaçar idiotas comuns membro a membro, e você pode até chacinar aqueles demônios sem maiores problemas. Entretanto, você tem que usar seu Ataque com os Punhos para se beneficiar do bônus de Ataque Furioso. Quando você se torna Furioso, sua tela se torna vermelha brevemente. Duração: Uma Fase.



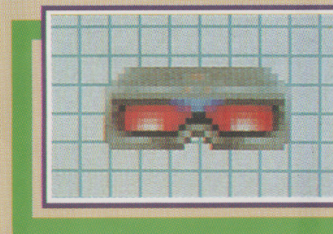
MAPAS COMPUTADORIZADOS

Um achado útil. Atualizará seu Automapa com um mapa completo de toda a área, incluindo todas as áreas secretas ou ocultas. Áreas pelas quais você não passou estão em cinza. Duração : Uma Fase.



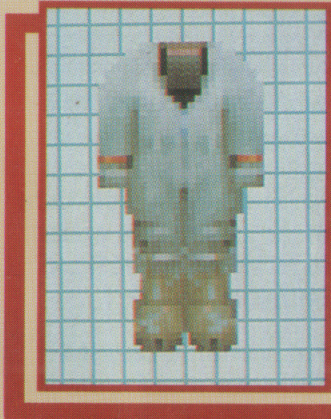
VISORES DE AMPLIFICAÇÃO DE LUZ

Permitem a você enxergar claramente mesmo no escuro. Duração: Pouco Tempo.



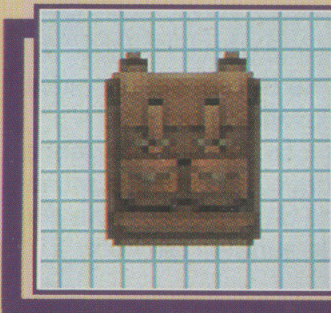
FORTALECIMENTOS

Outros pedaços de "eletrônicos desafiadores" podem ser encontrados em DOOM®. A maioria deles é muito útil, então agarre-os quando puder. Esses itens especiais têm a duração de uma fase inteira, uma quantidade específica de tempo ou simplesmente proporcionam um benefício instantâneo. Alguns deles afetam sua tela de jogo, de modo que você pode deduzir quando eles estão ativos. Por exemplo, quando você pega uma roupa de radiação, a tela de jogo se torna verde. Ela retorna ao normal assim que o efeito passa. Essa é a dica para sair do fluido radioativo agora.



ROUPAS DE RADIAÇÃO

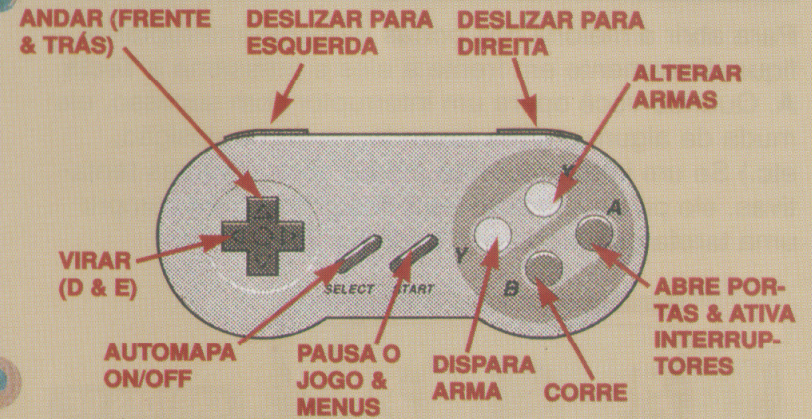
Fornecem proteção contra radioatividade, calor e outras formas de baixa intensidade de energia. Basicamente, essas roupas permitem a você caminhar através do fluido radioativo sem sofrer danos. Enquanto uma dessas roupas está sendo usada, sua tela terá uma cor esverdeada. Duração: Pouco Tempo.



MOCHILAS

Aumentam a quantidade de munição que você pode carregar. Além disso, a qualquer hora que você encontrar uma mochila, receberá munição extra.

CONTROLANDO A AÇÃO



MUDANÇA DE ARMAS: (Tecla X) ainda está ativa quando no modo Pausa, de modo que você pode alternar sob ataque.

CAMINHAR DE LADO: (Teclas L & R) movimenta seu padrão de mira para esquerda ou direita sem virar.

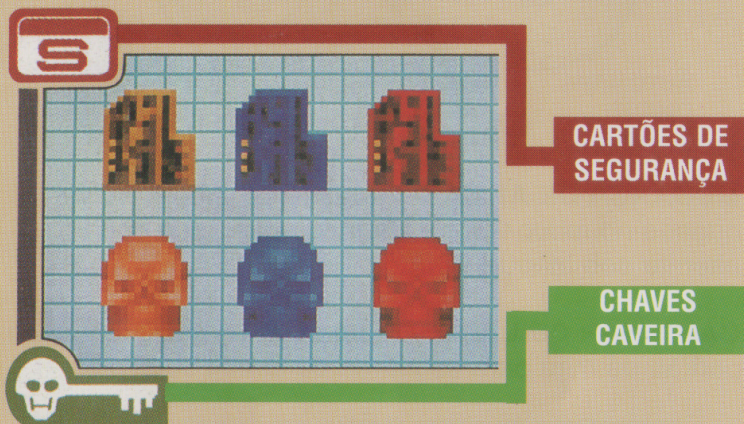
DICA: Use Deslizamento para evitar mísseis eminentes!

CORRER: segure a Tecla B enquanto pressiona a tecla direcional para correr.

PEGANDO COISAS: para pegar um objeto, simplesmente ande sobre ele. Você é esperto - saberá se precisa pegá-lo.

USANDO PORTAS, INTERRUPTORES & ELEVADORES

Para abrir a maioria das portas e operar interruptores, fique diretamente em frente a eles e pressione a **Tecla A**. Quando você opera um interruptor com sucesso, ele muda de alguma forma (acende, muda de posição, etc.) Se um interruptor não mudar após algumas tentativas, ele provavelmente está designado para cumprir uma tarefa que ainda não pode ser terminada.



CARTÕES DE SEGURANÇA

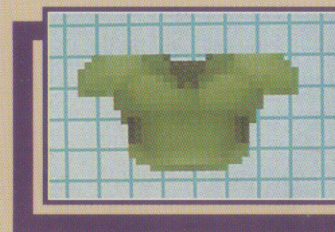
CHAVES CAVEIRA

PORTAS TRANCADAS: algumas portas possuem travas de segurança e requerem que você tenha um cartão de segurança colorido e codificado (vermelho, amarelo, azul) ou chave caveira para abri-las. Outras portas trancadas são operadas por um interruptor em uma parede nos arredores. Ao invés de caminhar para a porta, você precisará operar o interruptor.

PORTAS OCULTAS: algumas portas estão ocultas. Muitas delas podem ser abertas encontrando-se um interruptor. Em alguns casos, você precisará apenas caminhar até a parede e pressionar a **Tecla A**. Se você encontrar uma porta secreta, ela se abrirá. Existem

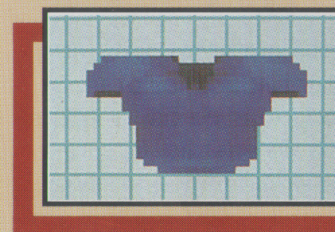
ARMADURA

ARMADURA: dois tipos de armadura corporal podem ser encontradas jogadas pelo chão. Ambas reduzem danos praticados a você. Infelizmente, ambas deterioram com o uso e acabam sendo destruídas pelos ataques inimigos, deixando-o na necessidade de repor a armadura.



ARMADURA DE SEGURANÇA

Armadura de Segurança é uma veste leve perfeita para controle de distúrbios.

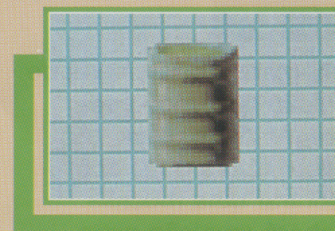


ARMADURA DE COMBATE

Armadura de Combate é uma jaqueta para serviços pesados composta de um derivado de titânio--útil para proteção contra real poder de fogo, como o que você irá enfrentar.

Se você estiver usando armadura, somente pegará uma roupa de reposição se ela fornecer mais proteção do que aquela que você estiver usando no momento.

BARRIS



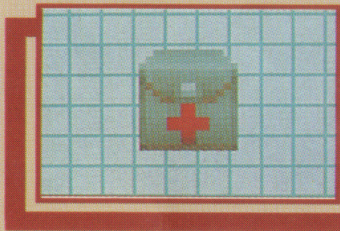
BARRIS

Barris devem ser atingidos e explodidos próximo a inimigos. No entanto, tenha cuidado, não chegue muito perto da explosão, pois ela pode atingi-lo também.

ENERGIA

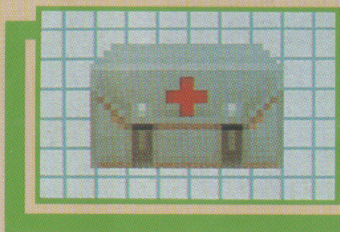
Até mesmo para um homem durão como você, DOOM® pode ser um lugar mortal. A qualquer momento em que você for ferido, a tela piscará em vermelho e sua energia diminuirá. Mantenha um olho em sua energia ou você acabará de cara no chão.

RECUPERAÇÃO: quando você estiver ferido, quererá recuperar-se o mais rápido possível. Felizmente, você encontrará uma abundância de Kits médicos e Estimulantes jogados pela base. Agrade-os, se possível.



ESTIMULANTES

Estimulantes dão uma rápida injeção de enzimas revitalizadoras que o farão sentir-se como uma nova pessoa – pelo menos por algum tempo.



KITS MÉDICOS

Kits médicos são ainda melhores e incluem bandagens, antitóxicos e outros suprimentos médicos prontos para fazê-lo correr como um foguete.

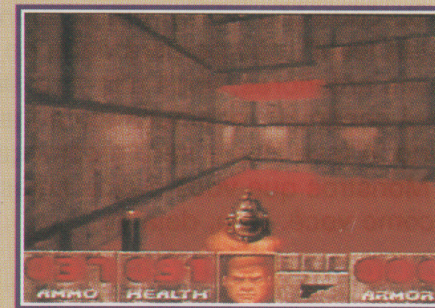
INTERRUPTOR



pistas que revelarão uma porta secreta – uma parede que está de cabeça para baixo ou com uma cor diferente, uma luz piscante na parede, etc.

ELEVADORES: você verá plataformas que sobem e descem. Algumas plataformas operam continuamente, enquanto outras precisam ser ativadas. Algumas delas sentem sua proximidade e abaixam automaticamente. Outras possuem um interruptor nas proximidades. Aquelas sem um interruptor usualmente podem ser operadas quando você caminha até elas e pressiona a **Tecla A**.

TELETRANSPORTES: teletransportes são identificados por um quadrado cinza ou vermelho no chão abaixo deles. Para usar um teletransporte, caminhe sobre o símbolo.

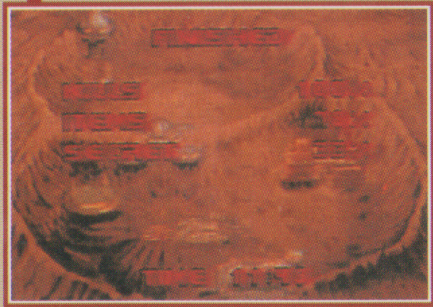


TELETRANSPORTE

COMPLETANDO UMA ÁREA

No final de cada área em DOOM®, existe uma Câmara de Saída, geralmente marcada por uma porta especial ou um sinal "EXIT". Entre nessa câmara, pressione o interruptor, lá dentro, para sair da área e seguir em frente. Quando você termina uma área, uma TELA DE REALIZAÇÕES exibe sua performance - regiões ocultas localizadas, percentagem de matanças, percentagem de tesouro encontrado e seu tempo de finalização.

REALIZAÇÕES DA FASE



VIDA ETERNA APÓS A MORTE

Se você morrer (melhor sorte da próxima vez), recomeçará a fase do início. O jogo lembrará o que você possuía quando começou a fase, então quando você escolher "restart level", não perderá nada do que acumulou das fases anteriores. Você não terá limite de "vidas"--poderá continuar recomeçando a fase quantas vezes for morto. A fase inteira será recomeçada do início também. Monstros que você matou antes, estão de volta, assim como você. Uau, deja vu.

AMEAÇAS

PERIGOSO AMBIENTE DOOM®

Algumas partes do ambiente DOOM® podem ser mais perigosas que os monstros que você enfrentará. Áreas contendo lixo radioativo ou tetos rachados devem ser aproximadas com cautela.

GOSMA & OUTROS LIXOS RADIOATIVOS:

Muitas das áreas de DOOM® contêm lagoas de líquidos perigosos que irão danificá-lo se você caminhar sobre elas. Há muitas variedades de lixo, cada uma causando uma quantidade crescente de danos. Se parece fluído, cuidado!



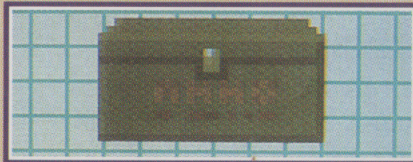
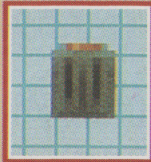
GOSMA INFERNAL

TETOS RACHADOS:

Alguns dos tetos de DOOM® podem esmagá-lo, fazendo-o chorar sangue. Frequentemente, você poderá ver o teto se movendo antes de estar embaixo dele, mas nem sempre. Tenha cuidado, esse não é um passeio no parque!

MUNIÇÃO: Diferentes armas usam diferentes tipos de munição. Passar por cima de certos inimigos também lhe dá Munição.

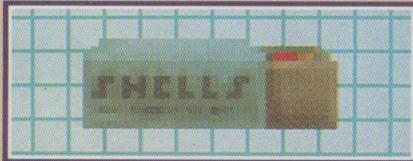
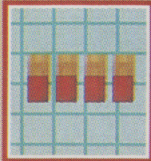
ARMA: PISTOLA, METRALHADORA



MUNIÇÃO GRANDE

MUNIÇÃO PEQUENA

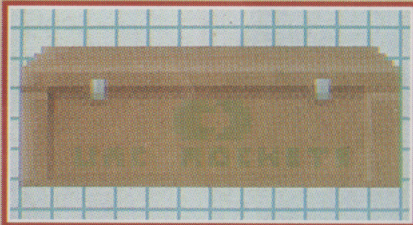
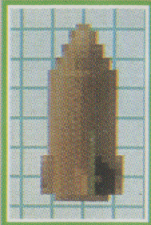
ARMA: ESPINGARDA



MUNIÇÃO GRANDE

MUNIÇÃO PEQUENA

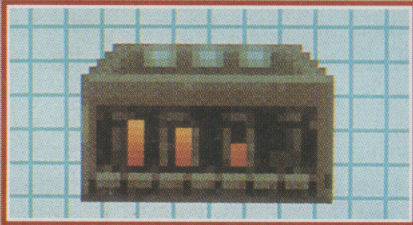
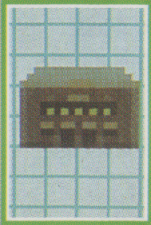
ARMA: LANÇA MÍSSEIS



MUNIÇÃO GRANDE

MUNIÇÃO PEQUENA

ARMA: RIFLE DE PLASMA, BFG9000



MUNIÇÃO GRANDE

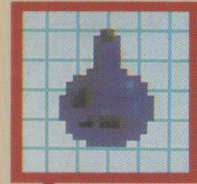
MUNIÇÃO PEQUENA

Você tem um limite máximo para a quantidade de munição que carrega, também. Mas quando encontra uma arma que já possui, não a despreze! Pegá-la também lhe dará munição.

pág:17

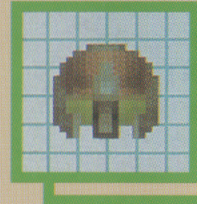
ARTEFATOS

Alguns artefatos de outras dimensões estão agora caídos por aí. Você pode querê-los!



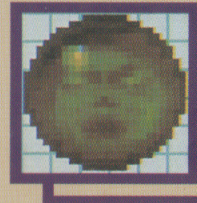
POÇÕES DE ENERGIA

Proporcionam um pequeno impulso à sua energia - mesmo depois de seus normais 100%!



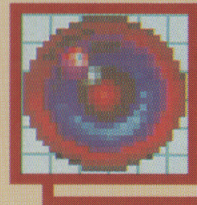
ARMADURA ESPIRITUAL

Proporciona uma pequena proteção extra acima e além de sua armadura normal.



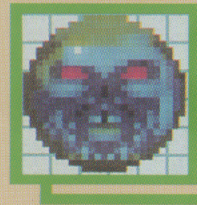
ESFERAS DE ALMA

Objetos raramente encontrados que proporcionam um grande impulso à sua energia. Um encontro estreito com um desses, e você se sentirá mais saudável do que nunca!



ARTEFATOS MANCHA

Esferas estranhas que tornam difícil aos outros a sua visualização. Mas, o Inimigo ainda pode vê-lo se você estiver muito próximo. Mantenha distância e mande bala. Duração: Pouco Tempo.



ARTEFATOS DE INVULNERABILIDADE

Produtos da anomalia que lhe deixam imune a qualquer dano. Muito legal, até que o efeito passe. Quando você estiver invulnerável, sua tela ficará branca -- sua punição por ser durão. Duração: Pouco Tempo.

pág:14

PODER DE FOGO

ARMAS: Primeiramente, você tem apenas sua pistola e punhos para se proteger. Quando passar por cima de uma nova arma, automaticamente equipar-se-á com ela. À medida que o jogo progride, você precisará escolher entre as armas de fogo. A **Tecla X** seleciona as diferentes armas.

DICA: Se as coisa esquentarem, você poderá pausar o jogo (**Tecla START**) e então usar a **Tecla X** para trocar armas.

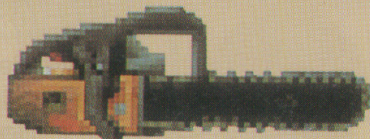
1. PUNHO pode ser usado para desferir um soco nos inimigos. Estará sempre com você.

2. PISTOLA é sua arma padrão de uso militar. Permanecerá com você, então não se esqueça dela se as coisas esquentarem.

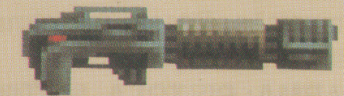
3. ESPINGARDAS desferem uma pesada coronhada em curto alcance e uma generosa saraivada à distância.



4. SERRA ELÉTRICA corta os bandidos como se fossem árvores, mas você tem que estar próximo.



5. METRALHADORAS direcionam pesada artilharia em seu oponente, fazendo-o dançar o passo da metranca.



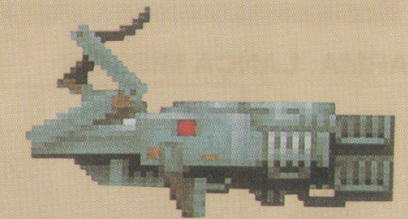
6. LANÇA MÍSSEIS disparam um foguete explosivo que pode virar do avesso um cara mal.



7. RIFLES DE PLASMA disparam múltiplos projéteis de energia plasmática - fritando alguns traseiros de demônios!



8. BFG 9000s são o prêmio do arsenal militar. Ótima para limpar a sala de um convidado indesejado. Atire e veja por si próprio.



DISPARANDO: para usar uma arma, aponte-a para o inimigo e pressione a **Tecla Y**. Se seus tiros atingirem um bandido, ele cairá morto. Não se preocupe se o inimigo está mais alto ou mais baixo em relação a você. Se você pode ver um monstro, pode atirar nele.

DICA: crie caos entre os demônios ao manobrá-los em direção a um fogo cruzado. Se um bandido for atingido por outro demônio, ele irá danificá-lo para você. É sempre melhor deixar os bandidos fazerem o trabalho.



Digitalizado por: Rodolfo Fiais Pereira

Doado por: Rodolfo Fiais Pereira



facebook.com/retroscansbr



[@retroscansbr](https://twitter.com/retroscansbr)



contato@retroscans.org

Manual digitalizado e distribuído gratuitamente.

Não venda ou alugue este manual.

www.retroscans.org