

**MEGA DRIVE**

# QUACKSHOT

Estrelando Pato Donald



© Disney

**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
CORREIO D. AMAZONAS

**TECTOY**

## Como colocar o cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho QUACKSHOT no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. 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, ao surgir a tela de apresentação, pressione o **Botão Início**.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



## Um Tesouro Escondido Através dos Continentes!

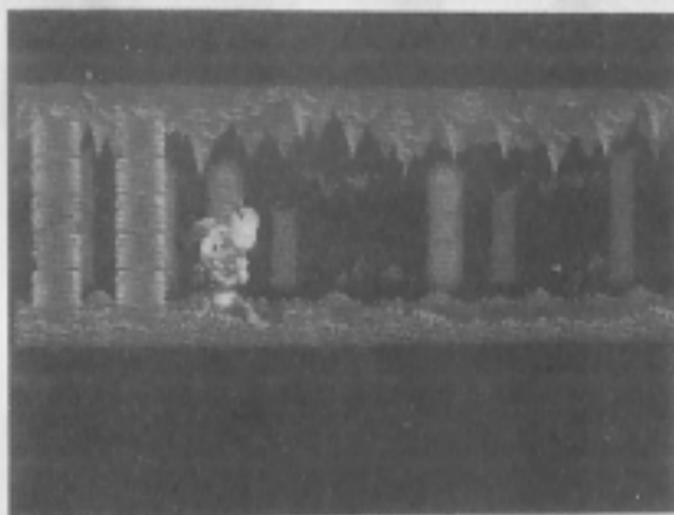
Enquanto Tio Patinhas tira um cochilo, Pato Donald está mexendo em velhos livros na biblioteca.

Quack! De um dos velhos livros cai um estranho pedaço de papel. É uma mensagem há muito tempo perdida do Rei Garuzia, o antigo monarca do Grande Reino dos Patos. Ele escondeu suas mais prezadas posses em algum lugar do planeta. Mas deixou um mapa que indica seu paradeiro!

“Eu poderia ser mais rico que o Tio Patinhas,” pensou Donald. Mas João Bafo de Onça e sua gangue estão espiando pela janela. Eles querem roubar o mapa, mas Donald consegue guardá-lo em segurança, pelo menos por enquanto.

“Donald, você está atrasado!” resmungava Margarida. “Mas Margarida, algo fabuloso está esperando por mim!” Grasna Donald. “Se eu conseguir encontrá-lo, será uma incrível surpresa para você. Conto tudo quando voltar!”

Se ele voltar! Donald não faz idéia dos perigos que terá que enfrentar na caça ao Tesouro do Grande Pato. Ele sabe apenas que fará qualquer coisa para encontrá-lo...



## Assuma o Controle



### Botão Início

- Fecha as telas pré-jogo.
- Inicia o jogo a partir da tela do Mapa.
- Leva você à tela Armas/Objetos.
- Fecha a tela Armas/Objeto.

### Botão Direcional

- Muda suas seleções nas telas pré-jogo.
- Move a bandeira na tela do Mapa.
- Move Donald nas telas de jogo.
- Move os parênteses na tela Armas/Objetos.

### Botão A

- Aumenta a velocidade do Donald.

### Botão B

- Dispara a arma do Donald.

### Botão C

- Faz o Donald saltar.
- Escolhe qualquer coisa na tela Armas/Objetos.

### Botão A, B ou C

- Avança através das telas da história.
- Avança através das janelas.

## Em pleno jogo

Observe Donald andar com cuidado através das arrepiantes cavernas subterrâneas das ruínas astecas. Continue observando para ver outros perigosos locais que Donald deverá explorar. Pressione o **Botão Início** na tela de apresentação ou quando você estiver pronto para começar.



A seguir aparece a tela Game Select. Pressione o **Botão Início** para avançar nas telas da história, ou pressione o **Botão D** para baixo para "Options" e pressione o **Botão Início** para ver a tela Opções.

## Tela Opções

Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para passar de uma opção à outra. Pressione para esquerda ou direita para mudar as escolhas.

## Teste de Som

Ouçá os temas musicais de cada fase de Quackshot.

## Controle

Estabeleça as funções dos **Botões A, B, C**. Você pode escolher uma das cinco funções. Se você não mudá-las, os controles serão:



**Botão A** Dash (Correr)  
**Botão B** Shoot (Atirar)  
**Botão C** Jump (Pular)

## Exit (Saída)

Pressione o **Botão Início** nesta opção para voltar à tela Game Select. Depois pressione-o novamente para passar às telas da história.

## Telas da História

Leia a história para saber como Donald descobriu o mapa do Tesouro do Grande Pato e como fugiu pela primeira vez do João Bafo de Onça e sua gangue. Pressione os **Botões A, B** ou **C** para avançar através das telas ou pressione o **Botão Início** para pular a história e passar à tela do Mapa.

## Voando para a Aventura!

A tela do mapa permite a você escolher seu próximo destino. Pressione o **Botão D** para esquerda, direita, para cima ou para baixo para mover a bandeira até um ponto do mapa. Pressione então o **Botão Início** para voar até esse local com Huguinho, Zezinho e Luisinho, os sobrinhos do Donald como seus pilotos.



No início você pode escolher apenas três locais, Duckburg, México ou Transylvania. Mas esta é uma caça ao tesouro! Você e o Donald estão prestes a enfrentar místicas aventuras e traiçoeiros e manhosos inimigos. Vocês encontrarão indícios, ferramentas e chaves que levarão você ao redor do mundo, para as mais exóticas terras! Se esta for a primeira vez que Donald estiver se aventurando no perigo, leve-o par Duckburg.

## Os movimentos do Donald

Donald poderá ser controlado assim que descer do avião.

Botões do joystick	Ações
Botão D	Pressione para direita ou para esquerda para andar nessas direções. Pressione para baixo para mergulhar. Pressione para cima ou para baixo para subir ou descer escadas.
Botão A	Pressione junto com o <b>Botão D</b> para passar depressa através dos locais perigosos.
Botão B	Dispara sua arma. Pressione junto com o <b>Botão D</b> para cima para disparar contra os inimigos que se encontram acima de você.
Botão C	Pressione para pular. Pressione junto com o <b>Botão D</b> para baixo e esquerda ou direita, para deslizar nessas direções.

## Ataque Quack!

Se as coisas não estiverem indo bem, Donald ficará louco. Então, cuidado! O Ataque Quack do Donald poderá atingir qualquer um no seu caminho. Com uma força incrível! Mas serão apenas poucos minutos até Donald voltar ao seu estado normal.

**Observação:** Donald terá um Ataque Quack quando seu indicador de humor estiver cheio.

## Tela de Jogo

Donald pode ser impaciente, mas deve ser cuidadoso. Os bandidos poderão atacar de qualquer direção, também com alguns traiçoeiros habitantes das terras estranhas que Donald visitará. Observe a parte inferior da tela do jogo para saber o que Donald está fazendo.



Indicador de força

Indicador de humor

Tentativas restantes

Armas e munição

Pontos

Sinal de bandeira

**Indicador de força**

Começa com 5 dos 8 círculos cheios, mas diminui quando Donald é atingido. Recupere sua força pegando objetos de comer.

**Indicador de humor**

Começa vazio, mas aumenta cada vez que Donald pega uma pimenta vermelha. Quando o indicador de humor estiver cheio, Donald terá um Ataque Quack!

**Tentativas restantes**

Você começa com 3 tentativas. Quando o indicador de força do Donald estiver vazio, ele perde 1 tentativa. Quando tiverem acabado as 3, o jogo termina.

**Armas e munições**

Mostra a arma que Donald está usando. Os Plunger (Atiradores) têm munições ilimitadas, mas os Popcorn Shooter (Atiradores de pipocas) e Bubblegum Shooter (Atiradores de chicletes) acabam. Ganhe mais pipocas pegando objetos de milho. Encontre Gyro Gearloose para carregar os pacotes de chicletes, ou pegue chicletes em diferentes locais durante a sua busca ao tesouro.

**Pontos**

Sua pontuação durante o jogo. Ganhe pontos derrubando seus adversários e pegando sacos de moedas.

**Sinal de bandeira**

Pisca quando Donald está perto de um ponto de checagem, onde pode chamar seu avião.

**Bola pra frente!**

Use todos os movimentos do Donald para levá-lo em segurança através de cada fase. Seus disparos deixam seus inimigos fora de combate, mas apenas por pouco tempo — o suficiente para Donald fugir do perigo. Donald tem resistência, determinação e um longo caminho para percorrer. Muitos impactos com seus inimigos, transformarão sua caçada em um verdadeiro desastre. Mas a sorte e a determinação do pato o levarão ao sucesso e ao Tesouro do Grande Pato.

**Armas****Yellow Plunger (Atiradores Amarelos)**

Donald tem um fornecimento ilimitado destes dispositivos. Eles deixam seus inimigos sem sentidos, mas por pouco tempo, portanto Donald, é melhor correr!

**Red Plunger (Atiradores Vermelhos)**

Donald os utiliza para subir em obstáculos altos e derrotar inimigos, mas primeiro tem de encontrá-los.

**Green Plunger (Atiradores Verdes)**

Espetam bichinhos voadores. Com eles Donald pode voar sobre obstáculos; que de outra forma não seria possível. Donald pode encontrá-los numa noite escura e nublada.

**Popcorn Shooter (Atiradores de Pipocas)**

Donald sempre tem sua arma de pipocas. Ele pode carregá-la pegando objetos de milho. A arma dispara 5 grãos de cada vez.

**Bubblegum Shooter (Atiradores de chicletes)**

Esta arma lança bolas de chicletes que destroem obstáculos. Donald sempre tem esta arma, mas Gyro Gearloose tem a maioria das munições.

**Objetos de bônus****1UP**

Quando Donald corre por cima de um destes, ele ganha uma tentativa extra.

**Observação:** Ganhando 100 000 pontos você também ganha uma tentativa.



### Food (Comida)

Estes objetos aumentam o indicador de força de Donald.



### Corn (Milho)

Fornecer munição extra para o Popcorn Shooter.



### Money Bag (Saco de Dinheiro)

Dá a você bônus em pontos.



### Red-Hot Chili Pepper (Pimenta Vermelha)

Cinco destas farão com que Donald tenha um Ataque Quack!

## Escolha das armas e uso dos objetos



Pressione o **Botão Início** durante a caça ao tesouro para ver a tela Armas/Objetos. Nesta tela você poderá escolher armas, utilizar ou ver objetos importantes que você tiver encontrado ou chamar seu avião para ir para outro local.

Pressione o **Botão D** para cima, para baixo, para direita ou esquerda para mover os parênteses. Pressione o **Botão C** para selecionar um objeto entre parênteses. Pressione o **Botão Início** para voltar à caça sem mudar sua seleção

- **Armas:** Coloque os parênteses em volta de uma arma e pressione o **Botão A** ou **C** para pegar essa arma e voltar ao jogo.
- **Objetos importantes:** Coloque os parênteses em volta de um objeto e pressione o **Botão A** ou **C**. Depois coloque os parênteses em volta de LOOK (olhar) ou USE (usar), dependendo do objeto. Pressione o **Botão A** ou **C** mais uma vez para voltar ao jogo. (Se você não puder utilizar um objeto, mova Donald para uma outra posição e tente novamente.)
- **Chamando o avião:** Veja a seguir as instruções sobre como voar para outro local.

## Pegando o próximo avião

Quando Donald chegar a um ponto de checagem, ele parará e levantará uma bandeira. Os pontos de checagem são locais seguros que levam para locais ainda mais perigosos. Donald não será capaz de continuar sem uma arma ou objeto especial. E para encontrá-lo ele terá que procurá-lo num lugar diferente do mundo.

Um amigo no ponto de checagem pode ajudar Donald. Pressione os **Botões A, B** ou **C** para passar através das janelas da história e encontrar a pessoa indicada. Depois mova Donald para perto da bandeira e pressione o **Botão Início** para passar à tela Armas/Objetos. Mova os parênteses para Call an Airplane (Chame um avião) e pressione os **Botões A** ou **C**.



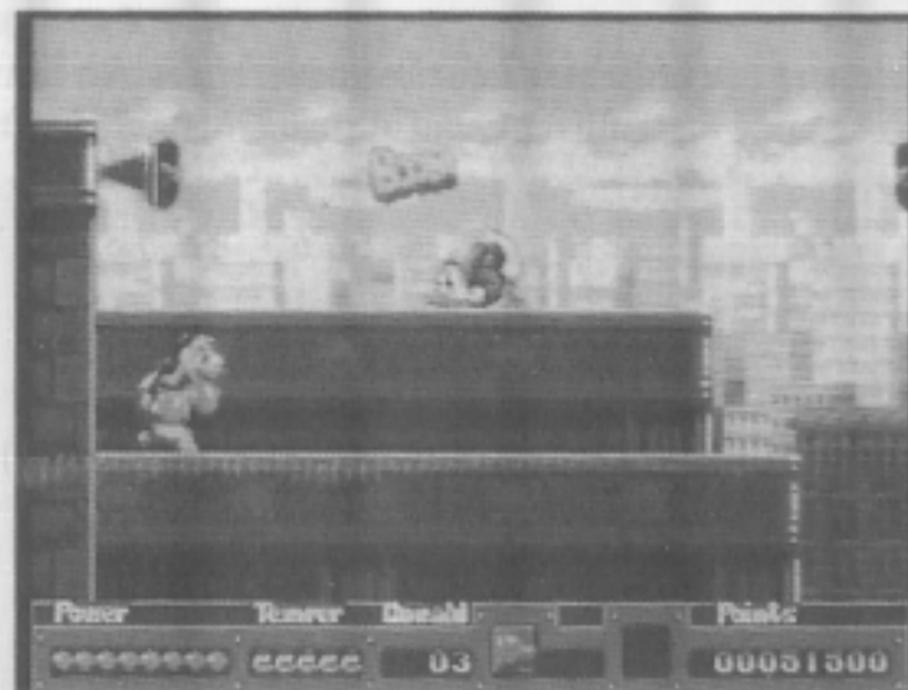
Huguinho, Zezinho e Luisinho chegarão para levar Donald a outro país. Quando aparecer a tela do Mapa, utilize o **Botão D** para indicar seu próximo destino e pressione o **Botão A**.

Quando Donald desce do avião numa nova terra ele começará desde o início. Quando ele voltar a um local que já visitou, será lançado ao seu último ponto de checagem.

## A Caçada

### Duckburg (Patópolis)

Uma cidade cheia de problemas mantém Donald zig-zagueando pelo perigo. Os prédios levam a fios elétricos faiscando e importantes descobertas!



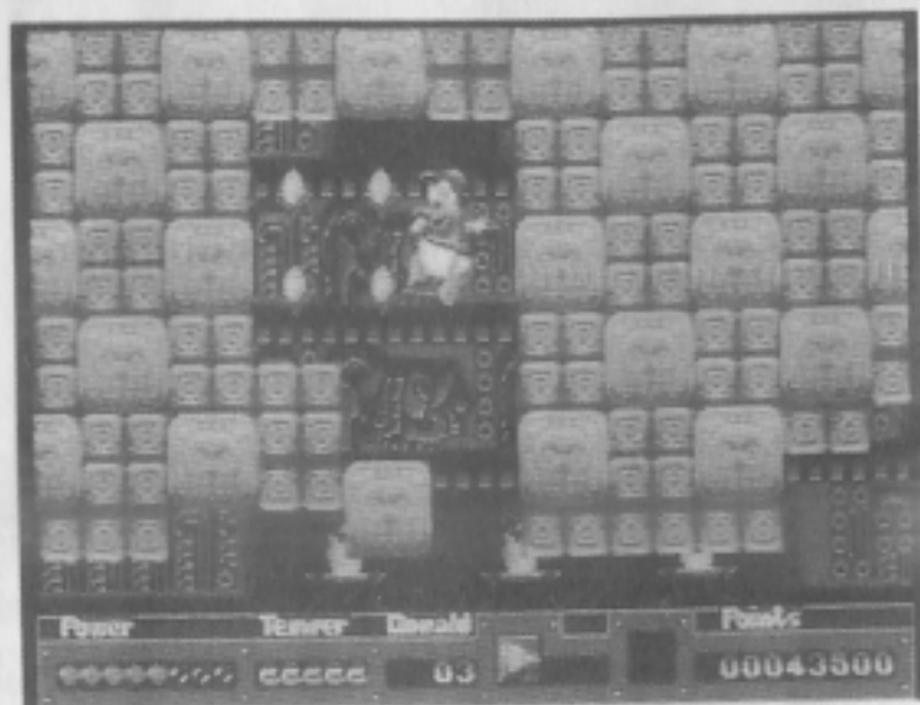
### México

Explodindo cactus, evitando escorpiões, urubus e abelhas! Encontre a Doce Senhorita e a entrada para um local secreto.



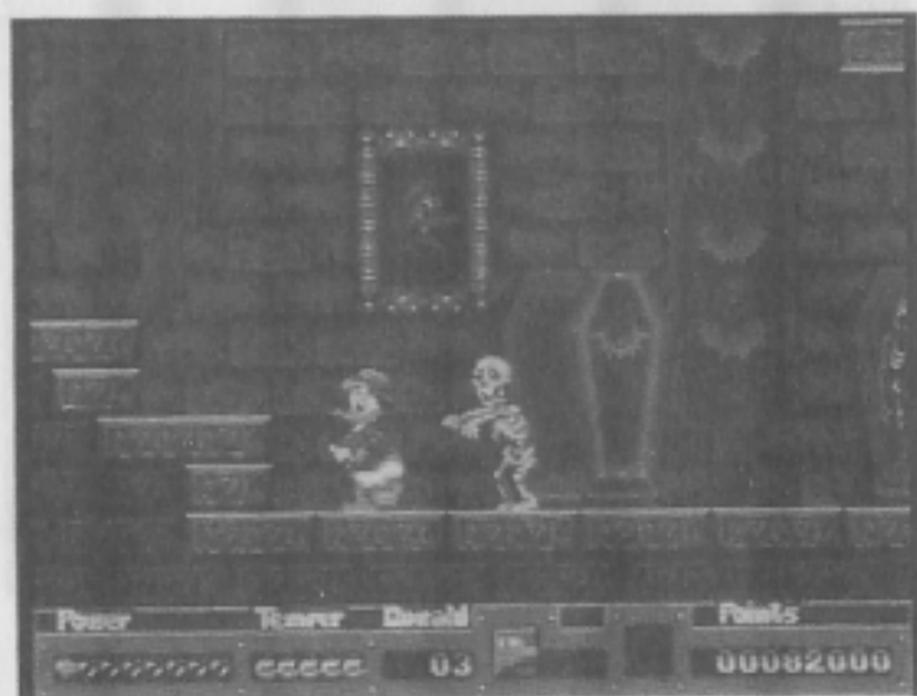
### Ruinastecas

Aqui Donald terá que enfrentar astuciosos guerreiros astecas. Até onde você pode mergulhar? Quão alto pode saltar? Está na hora de descobrir!



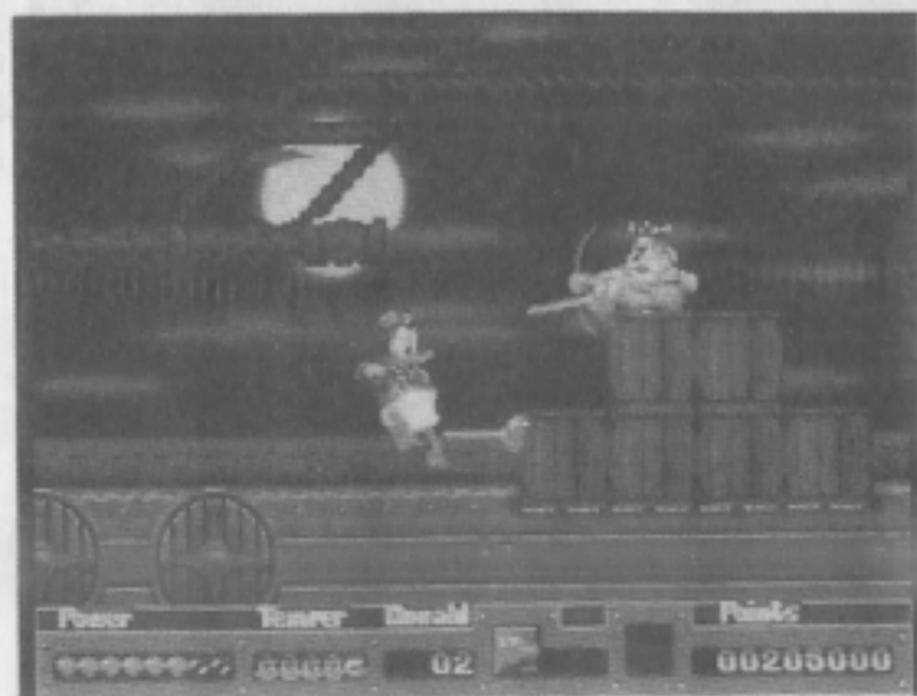
### Transylvania

Donald terá que enfrentar uma terrível floresta. Vampiros, fantasmas e esqueletos abalarão o espírito de Donald. Ele receberá sangrentas boas-vindas do seu anfitrião — o malvado Conde.



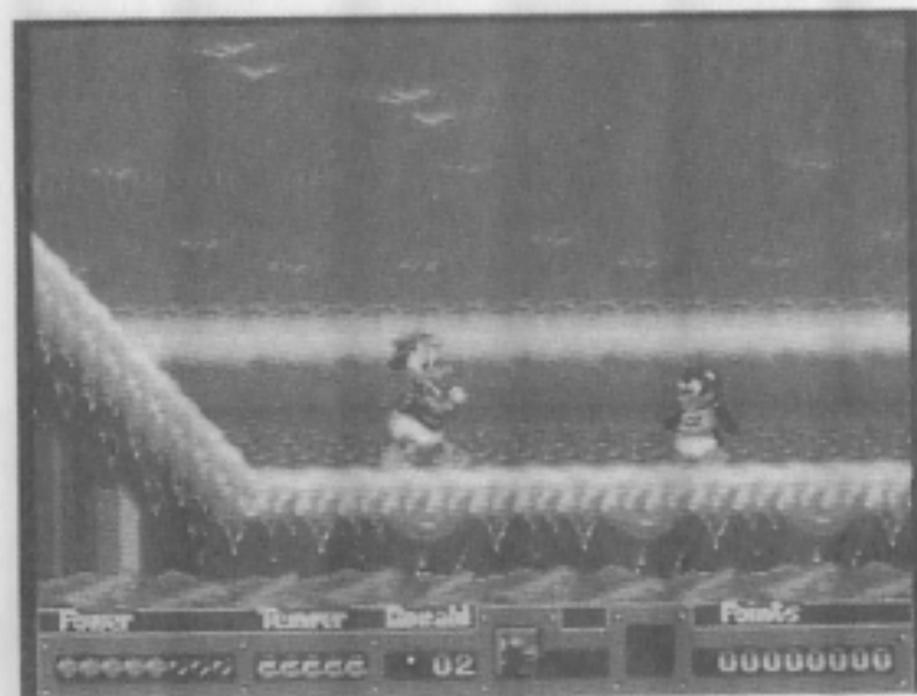
### Navio fantasma Viking

Neste terrível navio, à luz da lua cheia, Donald encontra uma coisa que necessita desesperadamente.



### Pólo Sul

Quanto trabalho! Deslizar no gelo e entre pedaços de gelo que caem. Donald é bombardeado pelos inimigos da neve. Uma chave para seu dilema poderá ser encontrada sob o gelo.

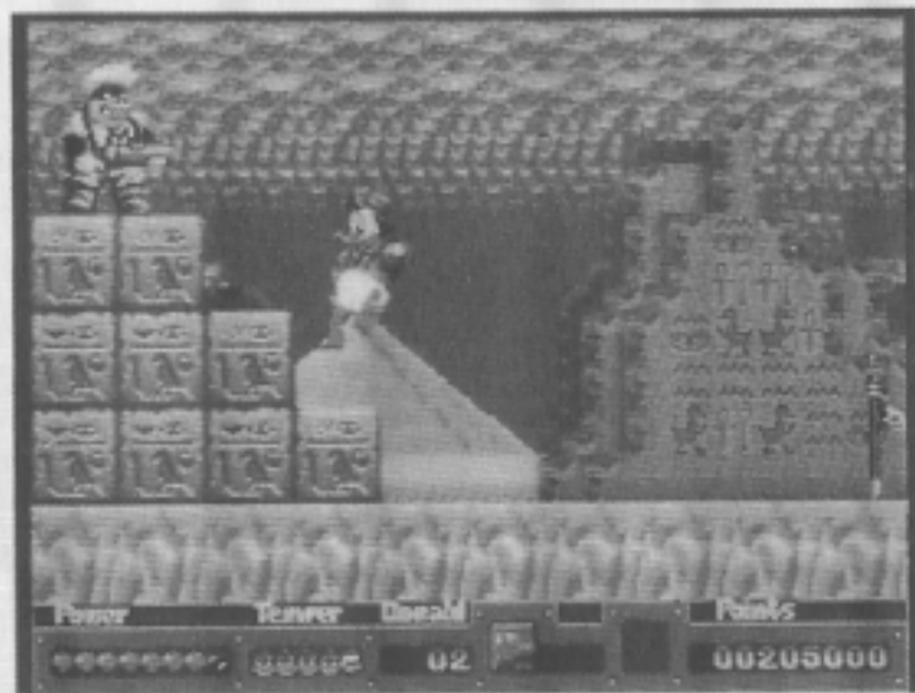


**Palácio do Marajá**

Charmosas serpentes tentarão deter Donald. Um gigantesco labirinto poderá ser o profundo e escuro fim.

**Egito**

A pirâmide está cheia de armadilhas e câmaras secretas. Donald poderá morrer a menos que resolva o Enigma da Esfinge.

**A gangue**

João Bafo de Onça e seus seguidores estão cheios de surpresas... do tipo explosivo. Donald terá apenas um meio de escapar.

**A Ilha do Tesouro do Grande Pato**

Guarda sua coragem para aventura final. E lembre, não acredite em tudo o que vir.

Nome		
Data		
Notas		
Nome		
Data		
Notas		
Nome		
Data		
Notas		
Nome		
Data		
Notas		

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## 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