

Dick Tracy



© 1990 Touchstone.

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

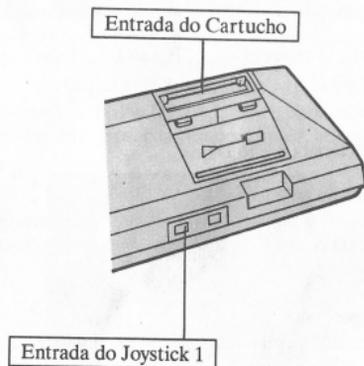
CORREIA O AMAZONAS

TECTOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho DICK TRACY no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. 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, pressione o **Botão 1** ou **2**.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Guerra de quadrilhas

Lips Manlis, o proprietário do Clube Ritz, e o malvado Big Boy Caprice, têm a cidade aterrorizada. Cada criminoso, assassino e gângster está armado e anda livre pelas ruas.

Alguém tem que fazer a lei ser respeitada. Somente um homem pode fazer esse trabalho... Dick Tracy.

Assuma o controle



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1 Botão 2

① Botão Direcional (Botão D)

• Na tela de seleção de opções:

Pressione para cima ou para baixo para escolher uma opção, e para direita ou para a esquerda para ver as diferentes seleções para as opções.

• Durante o jogo:

Pressione para direita ou para esquerda para andar ou se virar. Pressione em todas as direções para mirar o alvo com a metralhadora. Pressione para cima para subir escadas e para baixo para se abaixar.

②, ③ Botões 1 e 2

- Pressione qualquer um destes Botões para iniciar o jogo.

• Em todas as telas de texto:

Pressione qualquer um dos Botões para continuar.

• Durante o jogo:

Pressione o **Botão 1** para disparar sua pistola e dar socos em seus inimigos. Mantenha-o pressionado para disparar sua metralhadora.

Pressione o **Botão 2** para saltar. Pressione os **Botões 1 e 2** juntos para pedir reforços com seu rádio de pulso. Pressione depois qualquer um dos Botões para continuar a ação.

• Durante a prática de tiro ao alvo:

Pressione o **Botão 1** para disparar no alvo da esquerda.

Pressione o **Botão 2** para disparar no alvo da direita.

• Botão de reposição (em Power Base)

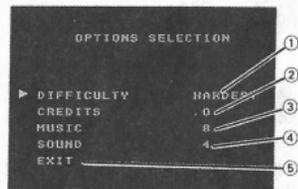
- Pressione para reiniciar o jogo desde a tela de apresentação.

• Botão de pausa (em Power Base)

- Pressione para fazer uma pausa ou reiniciar o jogo.

Preparativos

Depois da tela de apresentação vem um jogo de demonstração. Repare nas sugestões para combater a quadrilha de criminosos. Pressione o **Botão 1** ou **2** (ou espere) para ver novamente a tela de apresentação. Depois pressione o **Botão 1** ou **2** duas vezes para ver a tela de seleção de opções. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para escolher uma opção e para direita ou para esquerda para ver suas seleções.



① Dificuldade (Difficulty)

Você poderá escolher um jogo Easy (Fácil), Normal (Normal), Hard (Difícil) ou Hardest (Mais Difícil). Comece por um jogo Fácil para conhecer suas armas. Depois aumente sua habilidade

com os níveis Normal e Difícil. No nível Mais Difícil, a ação é mais rápida.

② **Créditos (Credits):**

Toda vez que você terminar uma fase receberá créditos. A quantidade de créditos que você recebe dependerá do nível de dificuldade do jogo.

Observação: Quando jogar no nível Mais Difícil não receberá mais créditos.

③ ④ **Música/Som (Music Sound):**

Estude previamente os efeitos de som e música. Escolha um número com o **Botão D** e depois pressione o **Botão 1** ou **2**.

⑤ **Saída (Exit):**

Selecione e pressione o **Botão 1** ou **2** para começar a ação.

Balas devastadoras!

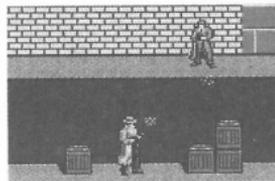
Começa a ação. Não é muito difícil imaginar as intenções desses criminosos. Dispare contra eles assim que os ver. Caso se aproxime muito, soque-os. Evite suas balas e golpes porque o enfraquecerão. Três vidas, em mais ou menos três minutos é tudo o que você tem para passar à fase seguinte. Limpe a área de inimigos e continue.

Caso perca todas as suas vidas, terá sido derrotado.

Detenha os capangas com rajadas da sua metralhadora. Olhe para onde se dirigem as balas para dirigir bem o fogo. Quebrará algumas janelas... isso é normal. Em qualquer fase você poderá pedir reforços com seu rádio de pulso (pressione os **Botões 1** e **2** juntos e depois pressione um dos Botões para reiniciar a ação). Dessa maneira poderá se desfazer de muitos assassinos.

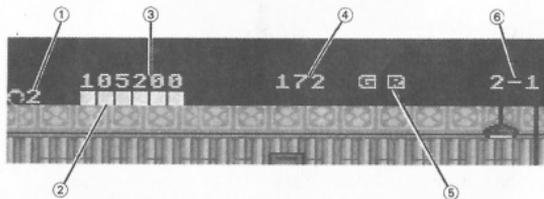


Passe através de seis etapas de três fases cada uma. Na terceira fase de cada etapa terá que enfrentar um poderoso inimigo. Será um cara muito duro. Vença-o e descanse um pouco no campo de tiro. Leia o conteúdo das telas entre fases e depois pressione o **Botão 1** ou **2** para continuar.



Este caso não é fácil!

Tracy, não permita que esses ratos acabem com você. Olhe a parte superior da tela.



① **Vidas que lhe restam:**

Você começa o jogo com três vidas. Quando perder uma, você voltará à cena do crime se ainda tiver alguma. Caso contrário o jogo termina.

② **Barra de força:**

As caixas vão desaparecendo toda vez que você é atingido pelos capangas. Ao perder todas as caixas, você perde uma vida.

3 Pontuação:

Pontos que você ganhou até agora.

4 Segundos remanescentes:

O tempo que lhe resta para terminar a fase. Para começar você dispõe de 200 segundos. Se o tempo acabar, o jogo termina. Se você conseguir, começará a fase seguinte com outros 200 pontos.

5 Pistola/Rádio:

G significa pistola e R rádio. Quando aparecerem as iniciais você poderá utilizar apenas uma.

6 Etapa e fase:

Indica tudo o que você já avançou no jogo. Quando chegar à terceira fase de uma etapa e enfrentar o chefe importante, aparecerá sua barra de força. Preste atenção a ela. Quando for diminuindo, terá que vencer o chefe. Derrube-o com um último golpe!

Práticas de tiro

Passa com êxito uma etapa e poderá praticar no campo de tiro. Deverá ser inteligente e rápido ao disparar. Quando aparecerem os alvos dispare contra seus inimigos, não contra seus amigos. Tome a decisão certa e ganhará mais oportunidades de continuar no jogo.

Pressione o **Botão 1** para disparar contra os alvos da esquerda. Pressione o **Botão 2** para disparar contra os alvos da direita. Seus amigos são os que dispõem de distintivos da polícia.



Detenha-os, Tracy!

É possível que passe a noite toda para ganhar esta guerra. Passe com êxito por todas as etapas e vença os criminosos. Caso contrário, se perder todas as vidas, o jogo termina e aparece a tela de fim de jogo. Se ainda tiver créditos, a tela de continuação aparecerá a seguir. Nesta tela você poderá escolher entre continuar ou começar o jogo novamente. Utilize o **Botão Direcional** para fazer a sua escolha e pressione o **Botão 1** ou **2** antes que passem 20 segundos.

Se decidir continuar, voltará à mesma etapa e fase onde terminou o último jogo e sua pontuação será zero. Se recomenciar desde o início, passará à tela de apresentação.



Pontuação

Toda vez que você matar um capanga, seus pontos aumentarão. Se vencer um tiroteio sem estragar propriedades receberá pontos extras. Sua pontuação atual e a pontuação mais alta do jogo, aparecerão na parte inferior das telas de fim de jogo e de continuação.

Manual dos homens da lei

- Abaixo-se! Não se levante! faça o possível para que as balas atravessem seu chapéu e não a sua cabeça.
- Os atiradores preferem quem está quieto. Fique sempre em movimento.
- Os criminosos com facas são um verdadeiro problema. Não permita que se aproximem. Mate-os rapidamente!

- Procure bater contra "The Kid" quando passar perto de você. Ele tem energia extra para sua barra de força.

A cidade

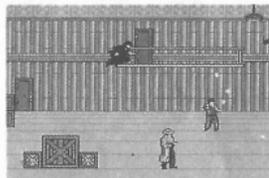
① Etapa 1: Tracy acha uma pista

Ache uma pista e leve uma rajada de chumbo dos ratos de esgoto. Tentarão atingi-lo fora da delegacia. Na estação de trem. Steve, o mendigo, vai pedir uma esmola...



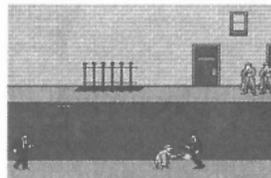
② Etapa 2: Destino — o depósito da Rua 7

... e cantará para ganhar o jantar. Você ficará sabendo a respeito da nitroglicerina e ultrapassará todos os limites de velocidade numa perseguição automobilística. De novo nas perigosas ruas...



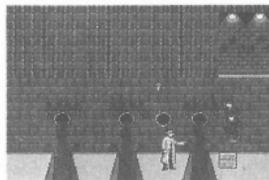
③ Etapa 3: De novo na rua

... assassinos entrincheirados e com metralhadoras de tambor preparam um pequeno massacre. Brow quer a nitroglicerina mas você chega antes ao Clube Ritz. Lips Manlis preparou-lhe um coquetel Molotov com seu nome escrito nele...



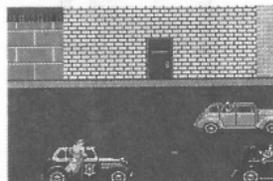
④ Etapa 4: Um confronto explosivo

...e prepara um grande blecaute na fábrica de explosivos. Terá de passar o resto da noite nos esgotos. Estes caras têm inúmeros esconderijos. Mas é a única maneira de chegar ao depósito...



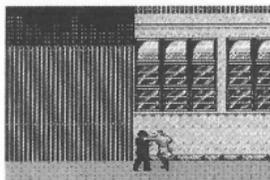
⑤ Etapa 5: Uma nova pista

...onde poderá achar uma outra pista. Você segue um dos capangas de Big Boy até um esconderijo. Uma perseguição e depois, um rosto que você não pode esquecer...Flattop! Um duelo com as luzes apagadas, no exato momento em que você fica sem munição...



6 Etapa 6: Atrás de um rato

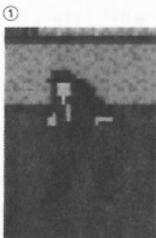
...Big Boy foge para os esgotos como um rato, que ele é. Seus capangas cercam você na estação mas você consegue fugir até a casa de máquinas. Agora só restam você e Big Boy, frente a frente...



Os Chefes

1 Itchy

Erva venenosa, seu apelido descreve perfeitamente sua sarnenta personalidade e seu amor por apertar o gatilho.



2 Brow

Inteligente e assassino, seu cérebro é o de um criminoso. As rugas da sua testa correspondem às marcas da sua pistola.



3 Lips Manlis

Um sujeito nojento, engolidor de ostras e que domina o Clube Ritz. Até que começou a servir coquetéis Molotov...



4 Pruneface

Este criminoso conhece apenas a lealdade do dinheiro. É dinamite pura e com um pavio muito curto.



⑤ **Flattop**

O principal assassino de Big Boy. Sua cabeça quadrada só pensa em metralhadoras.



⑥ **Big Boy Caprice**

Este louco personagem pensa apenas em possuir toda a cidade. como ele diz, "Se você não estiver a favor das pessoas, também não poderá suborná-las".



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

Nºco 02120 45921

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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