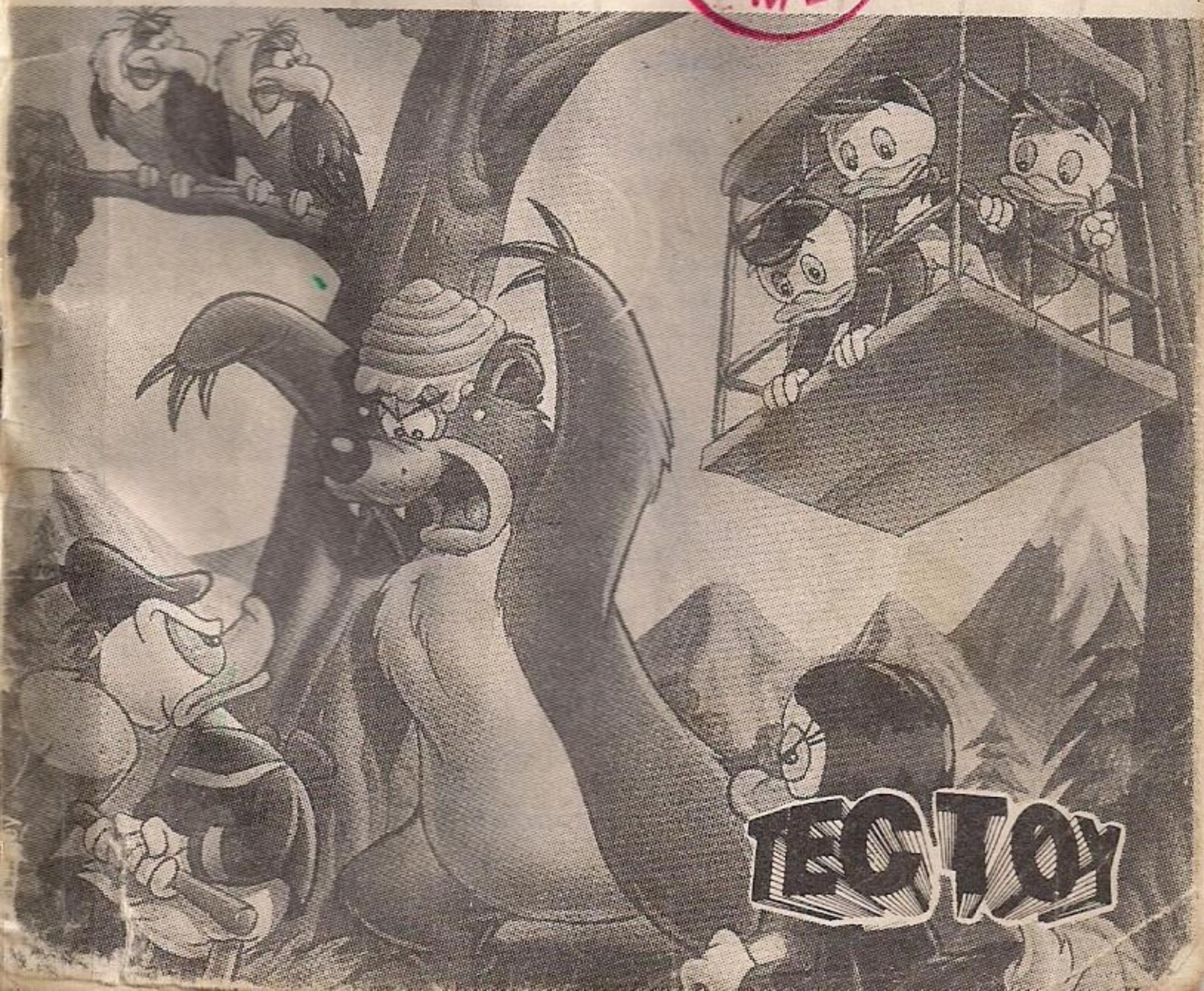


The Lucky Dime Caper



TEC 10

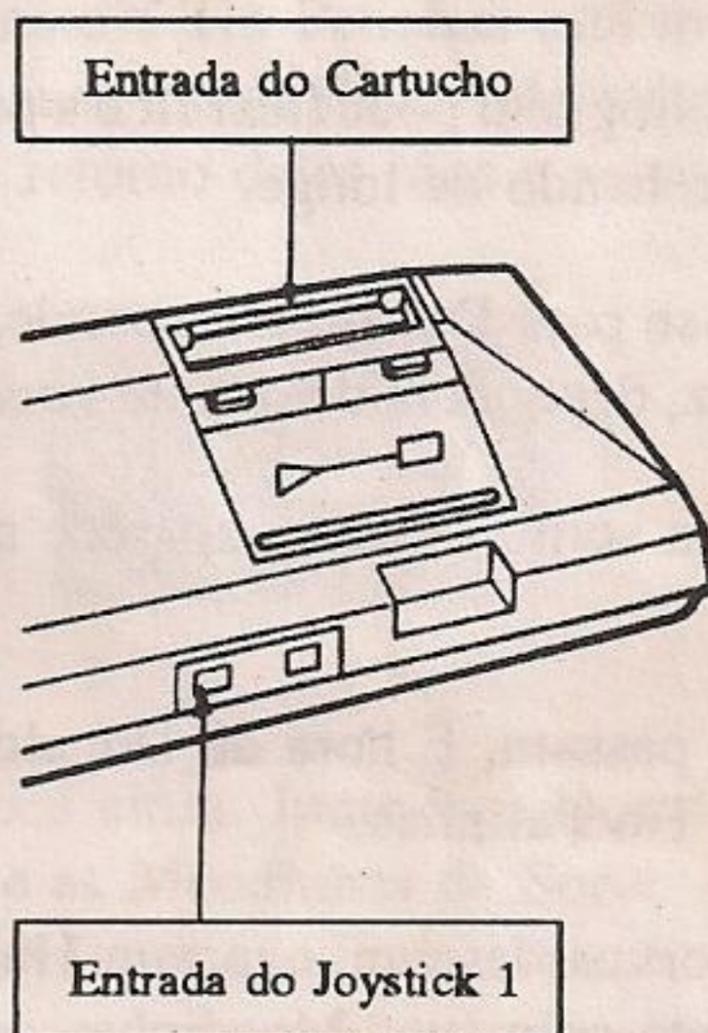
UNIVERSITY OF TORONTO
1900



Como Colocar o Cartucho no Master System

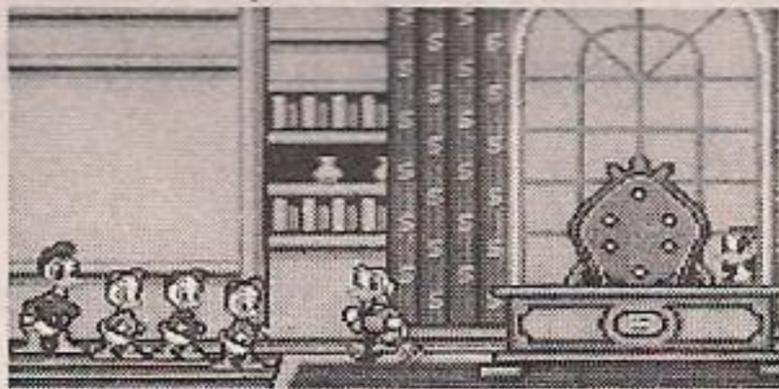
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho *The Lucky Dime Caper* no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM. Conecte o Joystick 1.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. *The Lucky Dime Caper* é para somente 1 jogador.

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



Começa a Investigação!

Prepare-se para a aventura mais aterrorizante que você já viu! Ah, mas primeiro, saiba como tudo começou na grande biblioteca do Tio Patinhas...



"Huguinho, Zezinho, Luizinho. Eu tenho um presente especial para cada um de vocês. É uma Moedinha da Sorte! Já contei a vocês que eu comecei com um único vintém, minha Moedinha da Sorte? Vejam como sou rico agora!" vangloria-se Tio Patinhas, entregando a Huguinho, Zezinho e Luizinho seus presentes.

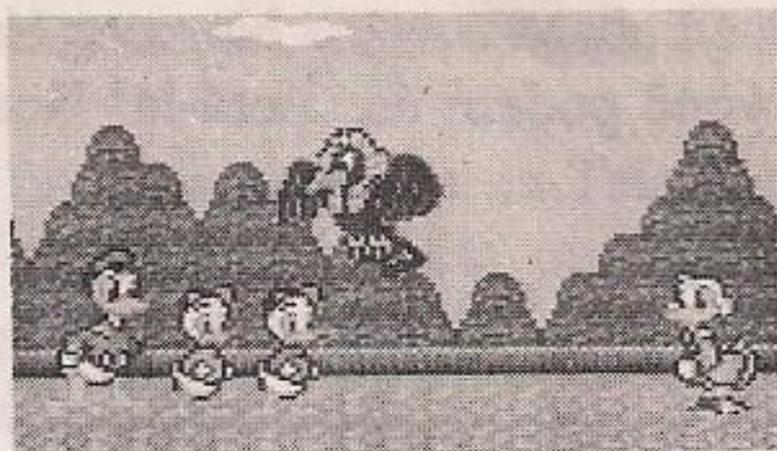
"Só dez centavos! Ninguém pode ficar rico a partir de uma moedinha!", zomba Donald olhando de longe.

O bilionário volta-se para Donald e responde, "Bem, o tipo de sorte que seu vintém traz, dependerá de quanto *você trabalhar!* Entende?"

Enquanto isso, uma sombra escura aparece no canto da janela da biblioteca...

Algumas horas se passam. É hora de Donald e seus sobrinhos dizerem adeus ao Tio Patinhas.

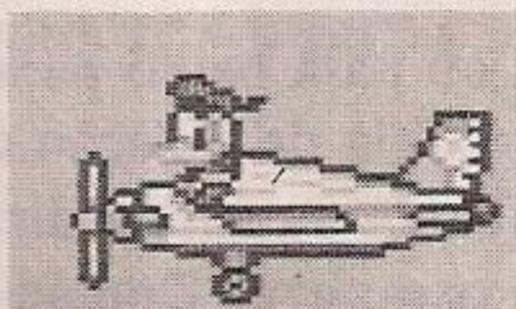
De repente, três corvos descem, agarram Huguinho, Zezinho e Luizinho juntamente com suas Moedinhas da Sorte e desaparecem no vazio.



Enquanto Donald e Tio Patinhas ficam paralizados de medo com o que ocorreu debaixo de seus olhos, uma figura sombria desce e rouba a Moedinha da Sorte de Tio Patinhas! É Maga Patalógica, a perversa feiticeira!

Hi, hi, hi! gargalha Maga. As Moedas da Sorte do Patinhas são minhas finalmente! Eu as usarei para tornar-me muito rica! Mais rica que você, Patinhas!" E desaparece.

O que acontecerá agora? Alguém tem que salvar Huguinho, Zezinho e Luizinho e recuperar as quatro Moedinhas da Sorte! Quem mais pode ser, além de Donald?! Tio Patinhas está morrendo de medo – pelos garotos e por suas moedinhas – ele até prometeu a Donald uma recompensa pelo retorno deles sãos e salvos.

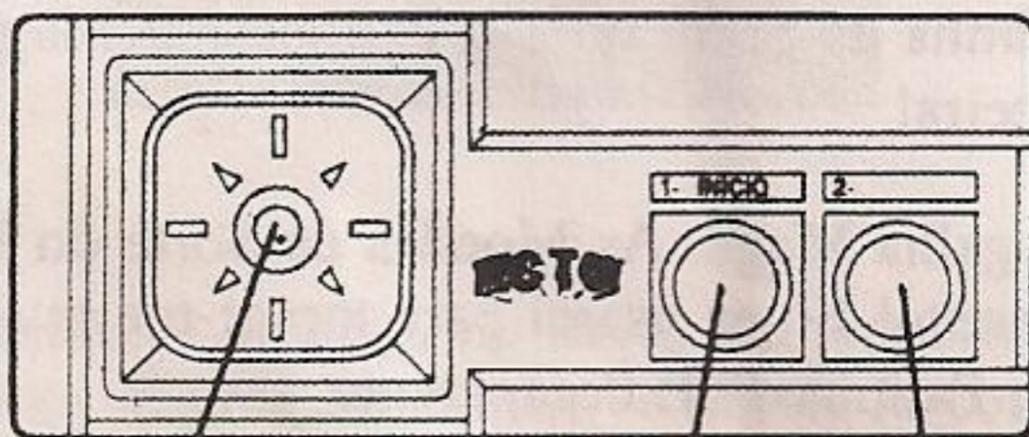


Agora, aqui é onde *você* entra. Junte-se a Donald e procure os sobrinhos capturados e as Moedinhas da Sorte. Agarre engenhocas e objetos úteis pelo caminho, enquanto avança, enfrentando os vilões que aparecerem em seis regiões traiçoeiras. Então, entre no castelo mal-assombrado da Maga, onde ficará cara a cara com a feiticeira em pessoa!

Ela tem a última moedinha – a velha Número Um do Tio Patinhas. Somente Donald e você podem recuperá-la! Boa sorte!

Assuma o Controle

Para ajudar Donald a recuperar as Moedinhas da Sorte e libertar os seus sobrinhos, aprenda como usar o Joystick antes de começar a jogar.



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D (Direcional)

- Pressione para cima ou para baixo para mover a seta de uma seleção para outra na Tela de Seleção de Estágio.
- Pressione para a esquerda ou para a direita para mover Donald.
- Pressione para cima para fazer Donald passar por uma porta.
- Pressione para baixo para fazer Donald abaixar a cabeça.

Botão 1

- Nas Telas de História, pressione para pular para a Tela de Seleção de Estágio.

- Na Tela de Apresentação, pressione para ver a Tela de Seleção de Estágio.
- Pressione para continuar a partir da Tela de Seleção de Estágio.
- Pressione para fazer Donald girar um Martelo ou arremessar Discos Voadores (se ele tiver um ou outro). Se você pressionar o Botão 1 enquanto pressiona o Botão D para cima, Donald arremessará os Discos Voadores para cima.

Botão 2

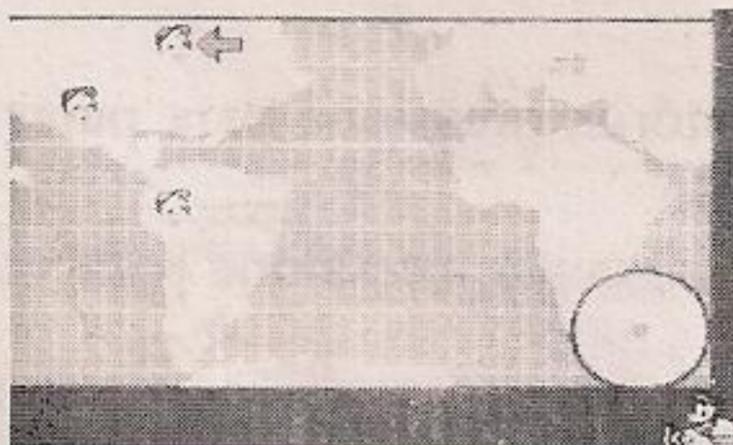
- Nas Telas de História, pressione para pular para a Tela de Seleção de Estágio.
- Na Tela de Apresentação, pressione para ver a Tela de Seleção de Estágio.
- Pressione para continuar a partir da Tela de Seleção de Estágio.
- Pressione para fazer Donald pular. (Donald também pode atacar os vilões pulando neles.)
- Pressione para fazer Donald se soltar de uma corda.
- Pressione repetidamente para manter Donald flutuando na água.

Botão de Pausa na Base do Console

- Pressione para fazer uma pausa durante o jogo, e depois pressione novamente para continuar a jogar.

Começando

Leia as telas de História para descobrir como Maga Patalógica roubou as Moedinhas da Sorte e capturou Huguinho, Zezinho e Luizinho. (Ou pressione o Botão 1 ou 2 para pular as telas.) Na Tela de Apresentação, pressione o Botão 1 ou 2 novamente para ver a Tela de Seleção de Estágio.



A Tela de Seleção de Estágio é um mapa que mostra a Donald e a você onde estão os sobrinhos capturados e as Moedinhas da Sorte. (O mapa das Moedinhas da Sorte roubadas só aparece depois que Donald liberta os três sobrinhos.) Pressione o Botão D para cima ou para baixo para mover a seta para onde deseja ir, depois pressione o Botão 1 ou 2.

1. Antes de começar cada estágio, a Tela de Status aparece. Essa tela mostra as seguintes informações:



1. Número do Estágio
2. O número de jogadores restantes
3. Sua pontuação

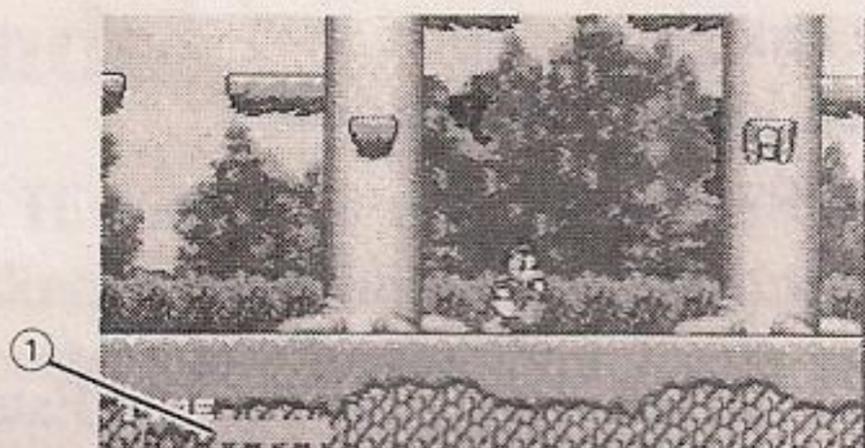
2. Quando você elimina um estágio, a Tela de Estágio Eliminado (STAGE CLEAR) aparece. Essa tela mostra as seguintes informações:



1. Número do Estágio
2. Bonificação de Tempo (se ganhou alguma)
3. Sua pontuação

Donald! Apresse-se!

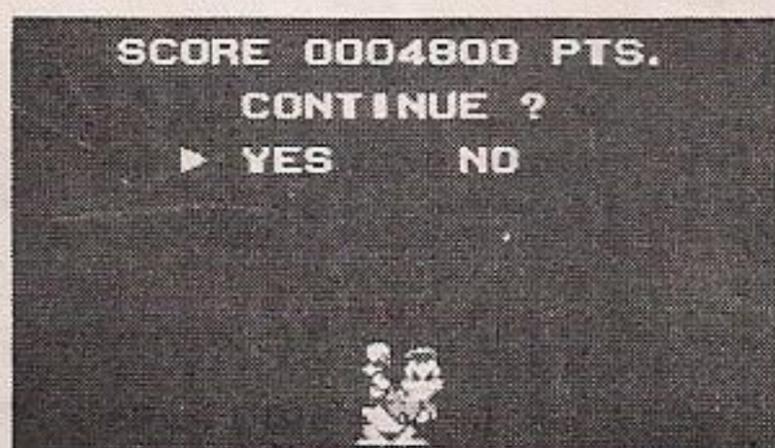
Donald deve livrar seus sobrinhos e recuperar as quatro Moedinhas da Sorte. Mas não tem muito tempo. Preste atenção na Barra de Tempo na parte de baixo da tela. Quando ela está azul, Donald está indo bem. Mas quando torna-se amarela, Donald deve se apressar porque logo se tornará vermelha – e isso significa perigo!



1. Barra de Tempo

Fim de Jogo e Continuação do Jogo

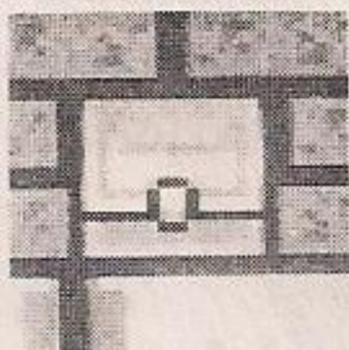
Se Donald é ferido duas vezes, se o tempo se esgota ou se ele cai para a parte de baixo da tela, você perde um jogador. Quando todos os jogadores são perdidos, aparece a Tela CONTINUE? (Continua?). Se deseja continuar, pressione o Botão 1 ou 2. Você pode jogar no mesmo estágio ou em outro. Para encerrar o jogo, pressione o Botão D para mover a seta para NO (Não) e pressione o Botão 1 ou 2. Aparece a Tela de Fim de Jogo (GAME OVER).





Objetos de Donald

Quando Donald destrói certos vilões, aparecem objetos. Donald pode pegar objetos correndo sobre eles ou pulando neles.



Cofres de Tesouro: Também guardam objetos. Quebre-os para abri-los!



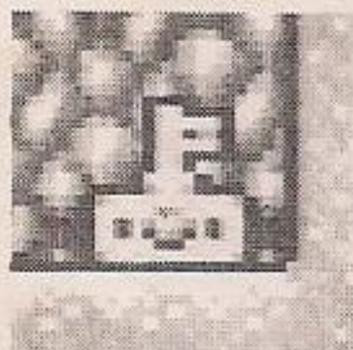
Martelo: Donald inicia sua aventura com esse objeto.



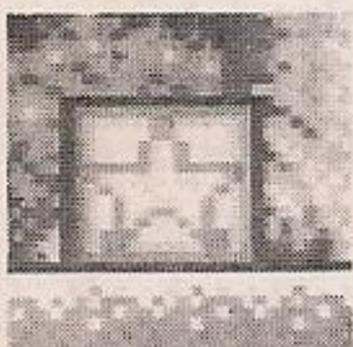
Discos Voadores: Donald pode arremessá-los e atacar vilões a distância.



Donald: Dá a você um jogador extra.



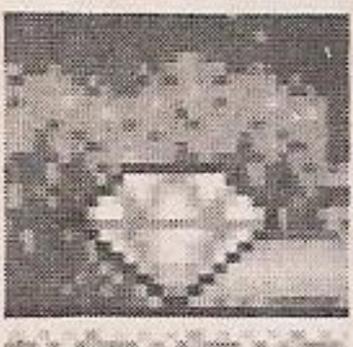
Chaves: Abre portas fechadas.



Estrelas: Agarre-as para fazer Donald girar seu Martelo ou arremessar seu Disco Voador mais rápido. Pegando cinco delas, Donald fica temporariamente invencível. (Os desenhos de diamantes que aparecem no canto superior esquerdo da tela mostram quantas Estrelas você tem.)



Pedras Preciosas Pequenas (Amarelas): Adicionam 500 pontos a sua pontuação.

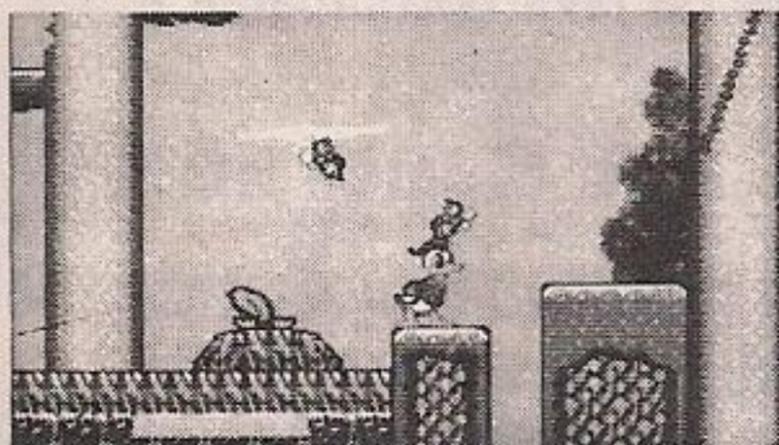


Pedras Preciosas Grandes (Azuis): Adicionam 1000 pontos a sua pontuação.

As Perigosas Aventuras de Donald

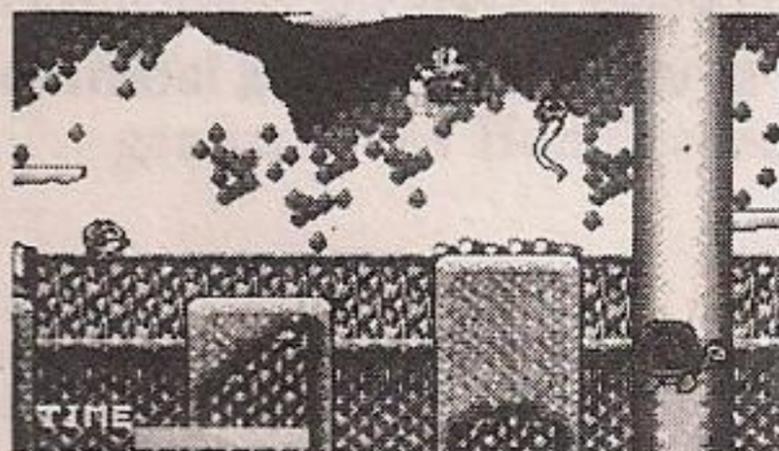
Para libertar seus sobrinhos e conseguir de volta as Moedinhas da Sorte, Donald viaja através de seis eletrizantes estágios. No último estágio, Donald enfrenta a malvada Maga Patalógica em seu castelo horripilante!

As Florestas do Norte



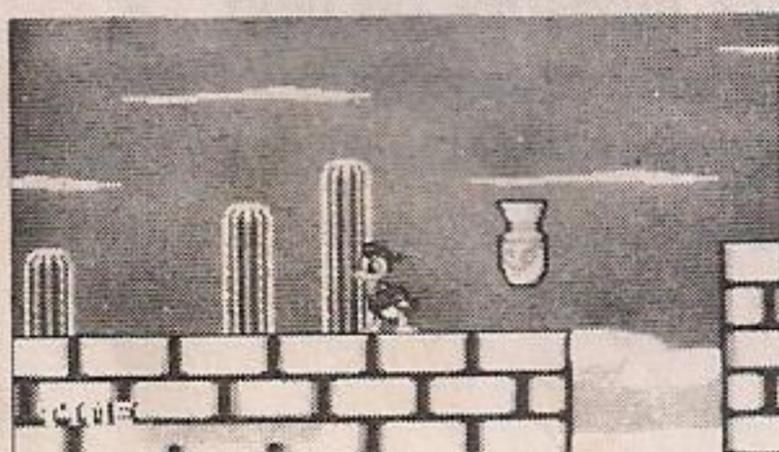
Aventure-se em uma região desabitada, onde pulam cogumelos e rastejam aranhas. Lembre-se que castores atarefados são mal-humorados e que abelhas que passam zumbindo picam. Os ramos das árvores são escorregadios, portanto, cuidado onde pisa!

A Grande Floresta Americana



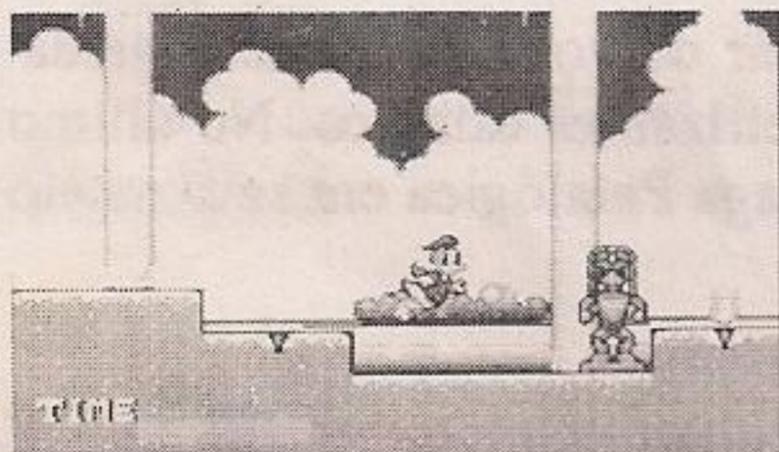
Salte com muito cuidado no meio de fortes correntezas de água – um passo em falso e você vira alimento para o devorador peixe selvagem. Monte em tartarugas verdes e pule sobre cobras. Prepare-se para uma jornada úmida e selvagem!

As Cordilheiras dos Andes



Vasos encantados e curandeiros que arremessam bastões aparecem no seu caminho – essas cordilheiras são ameaçadoras! Enfrentar vilões em picos a grandes alturas deixará você sem fôlego. O ar é rarefeito mas você tem que vencer!

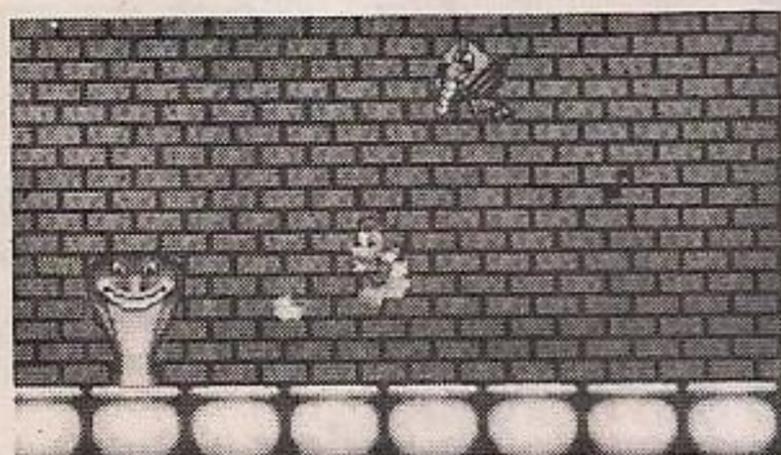
As Ilhas Tropicais



Encare nativos enlouquecidos de raiva e estátuas que vomitam fogo. Na caverna escura e sombria, esquive-se das bolas de fogo voadoras e dos morcegos assassinos. Tenha cuidado especial quando atravessar as poças de lava borbulhante e

quente – se tropeçar, estará frito!

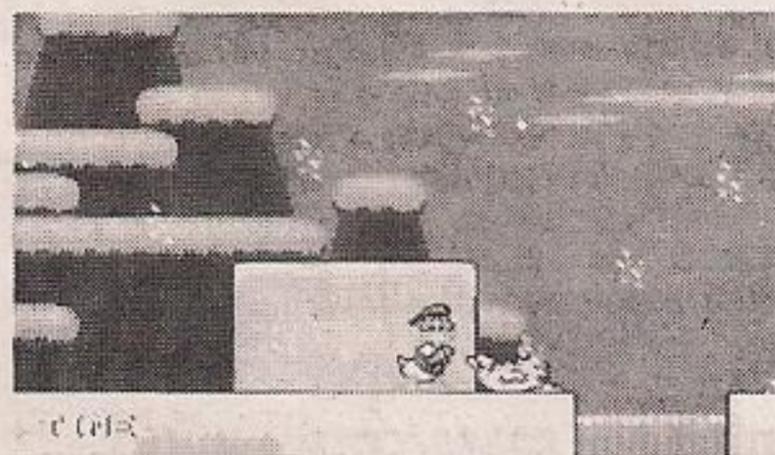
As Pirâmides



Mais morcegos tenebrosos e escorpiões mortíferos saúdam você no deserto árido. Mantenha-se pulando para escapar das areias movediças. Na pirâmide, múmias voltam a viver e serpentes venenosas andam às escondidas! Esse labirinto

antigo é cheio de surpresas!

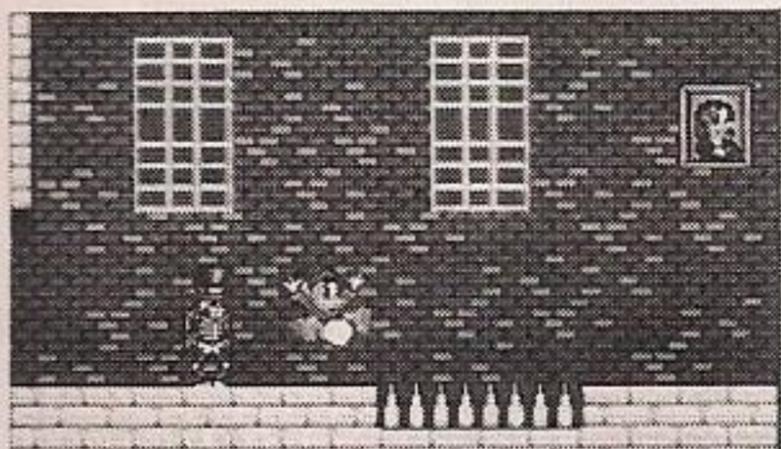
O Pólo Sul



Brr! Você foi apanhado por uma forte tempestade de neve! Deslize sobre blocos de gelo e enfrente perigosos monstros do gelo. Os homens da neve nas cavernas geladas não são tão amigos quanto parecem! Se você sobreviver a este estágio

gelado, estará pronto para o castelo de Maga!

O Castelo de Maga



Esqueletos cobertos de seda e assombrações cheias de truques. Espelhos fantasmagóricos e quadros assustadores nas paredes. Todos tentam pegar você! Mas você deve continuar! O aposento de Maga está a um passo!

Dicas para a Caçada ao Vintém

- Aprenda como todos os diversos vilões se movem. Ficaré mais fácil para você derrotá-los.
- Donald pode alcançar lugares altos rebatendo nos vilões.
- Donald não pode usar o Martelo ou Discos Voadores se estiver nadando.
- Lembre-se: Quando perder um jogador, perderá também quaisquer Chaves ou Estrelas que tenha agarrado.
- Não gaste tempo! Se finalizar um Estágio com suficiente rapidez, ganhará uma Bonificação de Tempo.

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					

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					

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					



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

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS