

Master System[®]

Bank Panic



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

Master System

Bank & Smith



MANUAL DE INSTRUCCIONES

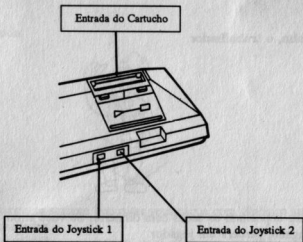
1978

1978

Como Colocar o Cartucho no Master System

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho BANK PANIC no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM. Ligue o Joystick 1 (e o Joystick 2, se for utilizá-lo).
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. BANK PANIC é para 1 jogador.

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



Os Personagens

O Herói



Lutando sozinho contra os mais destemidos ladrões de bancos, você é um pistoleiro audacioso e um mestre para sacar o revólver e acertar 2 ou 3 pessoas de uma só vez. Você, como o herói, é a única pessoa capaz de salvar o banco desses marginais.

John, o trabalhador



Eles depositam os sacos com dinheiro. Se você atirar neles por engano, perderá um jogador.

Sam, o covarde



- Com as mãos para cima devido a um revólver nas costas, eles aparecem da mesma maneira que os John, mas sem a bolsa com dinheiro.
- Atrás deles, os ladrões do Grupo B estão escondidos (Veja título sobre esse grupo mais adiante)
- Quando os ladrões do Grupo B aparecerem, acerte-os assim que a condição ficar FAIR (Justa) (Veja uma nota sobre as condições adiante) e Sam lhe dará 200 pontos.

Maria Sortuda



- Elas conseguem sempre depositar seus sacos com dinheiro sem serem assaltadas.
- Se forem atingidas por engano, você perde um jogador.


Ana Azarada



- São pobres mulheres que foram capturadas pelos bandidos. Estão com a ponta do revólver nas costas, como no caso do Sam.
- Atrás delas estão escondidos Ladrões do Grupo B.
- Quando o ladrão do Grupo B aparecer e você conseguir acertá-lo com um tiro FAIR (Justo), ganhará 500 pontos de Ana.

Caixa "Cuca-Fresca"



- Cada vez que um saco de dinheiro  é depositado no guichê do caixa você ganha uma bonificação de 1.000 pontos.
- A posição do caixa varia, dependendo da etapa do jogo.

Hope, um novo rico



- Eles estão amarrados com cordas. Para libertá-los, acerte a corda com um tiro, e eles depositarão 3 sacos de dinheiro valendo 1.000 pontos cada um.
- Se você não atirar na corda, a figura logo desaparece da tela e surge um ladrão do Grupo B.
- Acertando o ladrão do Grupo B com um tiro FAIR (Justo) você ganha 200 pontos, como no caso do Sam.

Crianças que admiram você, o herói



- Elas têm sobre a cabeça alguns chapéus e uma caixa contendo uma oportunidade de pontuação especial para você.

- Nas etapas 1 e 2 atire 3 vezes para acertar os 3 chapéus; nas etapas 3 e 4, atire 4 vezes; na etapa 5 e nas posteriores atire 5 vezes para acertar os 5 chapéus. Quando os 5 chapéus são atingidos e derrubados, a caixa se transforma em um saco de dinheiro.
- À medida que as etapas se seguem, o período de tempo durante o qual a porta fica aberta vai diminuindo cada vez mais.

Pistoleiro de saque rápido - Ladrão do Grupo A



- Ele tem uma indicação na cabeça. Quando a indicação desaparece, o ladrão do Grupo A fica pronto e começa a contagem regressiva.
- Quanto mais rápido você o acertar, mais pontos de bonificação você ganha.
- À medida que as etapas se seguem, os ladrões do Grupo A aparecem mais freqüentemente e a rapidez do tiro do ladrão aumenta.

O Chefe dos Ladrões



Ele é um inimigo odioso e terrível. Somente morre quando atingido 2 vezes.

NOTA:

FAIR (Justo)

Significa que você acertou o ladrão após ele estar posicionado e pronto. Seu tempo de tiro é apresentado.

UNFAIR (Injusto)

Significa que você atirou no ladrão antes que ele esteja pronto.

Você saberá se a sua ação foi FAIR ou UNFAIR pelo Cartaz de Wanted (Procurado) que aparece na tela após os tiros (Veja o título Cartaz de Wanted mais adiante).

Ladrão do Grupo B

- Eles se escondem atrás do Sam, do Hope e da Ana, aparecendo subitamente quando as pessoas que estão na frente desaparecem.
- O cronômetro inicia então uma contagem regressiva da mesma forma como ocorre com os ladrões do Grupo A.
- Acertando neles em condição FAIR ganha-se 200 pontos nos casos de Sam e Hope, e 500 pontos no caso de Ana.
- Quanto mais rápido você o acertar, mais pontos de bonificação você ganha.

NOTA:

Você encontrará os dois tipos de ladrões mostrados abaixo:

1. Ladrão vestindo camisa vermelha, colete marrom e máscara amarela;
2. Ladrão vestindo camisa verde, colete marrom e máscara azul.

Os pontos que você ganha quando consegue atingi-los no tempo 0:00 (ou seja, imediatamente após o pistoleiro sacar a arma) depende do tipo de ladrão (veja adiante no título Pontuações e Bônus).

Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Botão de Tiro (lado esquerdo)
Move a Mira

Botão 1

- Botão de Tiro (centro)

Botão 2

- Botão de Tiro (lado direito)

Como Jogar

Aos jogadores ansiosos com o começo do espetáculo:

Objetivo do Jogo

Permitir que John, Maria e as outras pessoas da cidade depositem seu dinheiro nos 12 guichês do banco. Os chapéus das crianças, além da caixa, constituem oportunidades especiais de pontuação. Ataque os ladrões e seus chefes usando seu revólver.

Final do Jogo

Você começa o jogo com 3 heróis. O jogo termina quando você perde todos.

NOTA:

Perde-se um herói nos seguintes casos:

1. Quando um jogador é atingido por um ladrão ou pelo chefe;
2. Quando o jogador acerta um morador da cidade por engano;
3. Quando explode uma bomba carregada com dinamite (veja o título Relógio Cuco adiante);
4. Quando o tempo acaba (veja o título TIME adiante).

Ganha-se um herói nos seguintes casos:

1. Quando a pontuação ultrapassa as seguintes marcas:
70.000, 200.000, 500.000, 900.000, 1.500.000, 2.000.000
2. Quando forem completadas todas as letras de EXTRA (Veja o título Bonificação Extra adiante).

Iniciando



Pressione o Botão 1 do Joystick.

Para 1 Jogador:

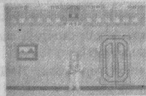
Você é o sacador mais rápido e o herói da cidade.

Atire nos ladrões para permitir que a maior quantidade de sacos de dinheiro seja depositada.

Herói Extra

Ganha-se um herói nos casos em que a pontuação ultrapassa as seguintes marcas: 70.000, 200.000, 500.000, 900.000, 1.500.000, 2.000.000

Aqui está o herói:

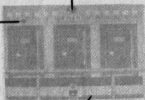


Quando a pontuação ultrapassar os primeiros 70.000 pontos, ganha-se um herói adicional (veja figura).



Indicador de
Pessoa se
Aproximando
da Porta.

Relógio cuco



Medidor que apresenta o tempo restante.

1UP (a pontuação do Jogador 1)

TOP (a maior pontuação)

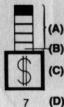
EXTRA (Veja título Bonificação Extra mais adiante)

TIME (Tempo)

TIME (Tempo)



- A barra colorida no medidor de tempo diminui gradativamente. Quando o tempo restante se esgota, o jogo termina.
- Quando o tempo está quase se acabando, a cor do medidor passa do azul para o vermelho.
- Quanto maior for o tempo restante você terá mais pontos de bonificação.

Indicador de pessoa se aproximando da porta



- Quando a indicação (A) desce até a posição (B), surge uma pessoa pela porta.
- Deixe que as pessoas da cidade depositem seus sacos de dinheiro nos guichês. Quando os sacos de dinheiro são depositados, a indicação (\$) aparece em (C), conforme mostra a ilustração (veja NOTA abaixo).
- Quando uma dinamite for colocada na porta, o indicador de bomba no local (C) acima mencionado irá piscar.
- (D) mostra o número do guichê. Os três números de portas consecutivos ficarão vermelhos para facilitar sua mira.

NOTA:

- Mesmo quando o saco de dinheiro é depositado no guichê, o indicador  no local (C) acima mencionado algumas vezes desaparece repentinamente. Isso acontece quando o saco de dinheiro é roubado pelos ladrões.
- Quando o indicador  desaparece como descrito acima, aponte sua mira para a porta cujo número é apresentado abaixo do local (C), que fica vazio. O ladrão surge com o saco de dinheiro (como mostra o desenho). Acerte o ladrão e recupere o saco de dinheiro.

O Relógio Cuco



O pêndulo (A) se torna um cronômetro quando a dinamite é colocada na porta.

A bomba explode quando o marcador do cronômetro chegar no zero, na contagem regressiva de (99) para (0).

- Quando a bomba aparece na parte (C) do indicador de pessoa se aproximando da porta, atire na dinamite colocada na porta cujo número é indicado sob o (C), evitando assim a explosão.
- (B) mostra o seu tempo médio para acertar o ladrão em condições FAIR durante o jogo. (No caso do chefe dos ladrões, que só morre após ser acetado duas vezes, o tempo de cada tiro é levado em consideração no cálculo.)

Cartaz de Wanted (Procurado)

Quando o ladrão é atingido, aparece na tela o Cartaz de Wanted (Procurado), onde está determinado FAIR ou UNFAIR e também onde aparece a pontuação obtida.

FAIR (Justo): Aparece o seu tempo de tiro.




UNFAIR (Injusto): Desculpe, amigo. A impaciência é uma característica que deve ser sempre evitada.







Fases

Quando termina uma fase, contam-se os seguintes pontos de bonificação:

1. DOLLARS (Dólares)

(Bonificação pelos sacos de dinheiro  depositados.)

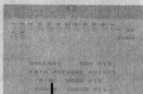
A pontuação que pode se atingir depende do número de sacos de dinheiro  depositados nos guichês.

1 - 12 bolsas	Número de  x 50 pontos
13 - 24 bolsas	Número de  x 100 pontos
25 - 36 bolsas	Número de  x 150 pontos
da 37ª bolsa em diante	Nenhum ponto a mais.

2. FAIR AVERAGE POINTS (Média de pontos "justos")

(Bonificação pela rapidez em sacar e atirar)

Após terminar uma etapa, sua média de tempos "justos" é apresentada na tela. Dependendo desse tempo médio, os seguintes pontos de bonificação são concedidos:



A

Sua média de tempos JUSTOS (A)

0:00 segundos:	10.000 pontos
0:01 segundos:	9.000 pontos
0:02 segundos:	8.000 pontos
0:03 segundos:	7.000 pontos
0:04 segundos:	6.000 pontos
0:05 segundos:	5.000 pontos
0:06 segundos:	4.000 pontos
0:07 segundos:	3.000 pontos
0:08 segundos:	2.000 pontos
0:09 segundos:	1.000 pontos
0:10 segundos:	nenhum ponto

3. BONUS (Bonificação pelo tempo)

Quanto maior o tempo restante, mais pontos você pode obter.

- Esse jogo pode continuar indefinidamente até que você perca todos os seus heróis.
- À medida que as etapas se sucedem, mais ladrões aparecerão. Além disso, o número de bombas de dinamite aumentará. Assim, os riscos são cada vez maiores para você.

Pontuações e Bonificação



- Quando o saco de dinheiro é depositado no guichê, você ganha os seguintes pontos:

Primeiro saco	200 pontos
Segundo saco	400 pontos
Terceiro saco	600 pontos

Após o terceiro saco, você ganha 1.000 pontos cada vez que um saco de dinheiro for depositado.



- A oportunidade especial de pontuar das crianças vale 1.000 pontos.
- O depósito do novo rico Hope vale 1.000 pontos x 3 (aqueles que são amarrados com corda)
- A recuperação de um saco de dinheiro perdido vale 1.000 pontos.
- O saco de dinheiro depositado no guichê do caixa (bonificação) vale 1.000 pontos

- Ao atirar em condições UNFAIR (Injustas):

Um ladrão dos Grupos A ou B 100 pontos

Chefe 100+100=200 pontos

(Quando se acerta o chefe, 100 pontos por tiro resultam em 200 pontos.)

- Quando se atira em condições FAIR (Justas):

Os pontos ganhos variam dependendo do tempo. O mesmo método se aplica aos ladrões dos Grupos A e B e aos Chefes.

No caso dos Chefes, os dois tiros são pontuados separadamente.

0:00 acertando o ladrão de camisa vermelha:

5.000 pontos

+

bonificação extra

0:00 acertando o ladrão de camisa verde:

3.000 pontos

0:01 - 0:09 1.000 pontos

0:10 - 0:14 800 pontos

0:15 - 0:19 700 pontos

0:20 - 0:24 600 pontos

0:25 - 0:29 300 pontos

0:30 - 0:34 200 pontos

Bonificação Especial

- Quando se acerta um ladrão vestindo uma camisa vermelha com tempo 0:00 pode-se ganhar uma letra da palavra EXTRA além dos 5.000 pontos.
- Todas as vezes que se ganha uma letra da palavra EXTRA (mostrada no canto inferior esquerdo da tela) a letra fica vermelha.
- Quando todas as letras de EXTRA ficarem vermelhas, termina a etapa.
- Nesse instante você ganha um herói e mais 20.000 pontos de Bonificação.
- Quando um ladrão do Grupo B é atingido em condições FAIR (Justas), ganha-se 200 pontos de Sam e Hope, e 500 pontos de Ana, dependendo de quem é o refém do ladrão no momento.
- Acertar a corda que prende Hope vale 100 pontos.
- Acertar a dinamite vale 1.000 pontos.
- Quando se acerta os chapéus de uma criança eles são derrubados um de cada vez.

Fase 1

Acerte os três chapéus em cada fase.

Os pontos são calculados da seguinte forma:

$$100+200+300=600 \text{ pontos}$$

Fase 2

Acerte os quatro chapéus em cada fase.

Os pontos são calculados da seguinte forma:

$$100+200+300+400=1.000 \text{ pontos}$$

Fase 3

Acerte os cinco chapéus. Os pontos são calculados da seguinte forma:

$$100+200+300+400+500=1.500 \text{ pontos}$$

Dicas Úteis

- Esse é um jogo onde são testados seu "julgamento", seu "reflexo" e sua "velocidade". Mesmo um jogador impaciente pode um dia ser capaz de se transformar em um pistoleiro de sangue frio.
- Para começar, sua meta é conseguir terminar 50 etapas. Se atingir esse difícil objetivo, então seu tiro pode ser realmente considerado de primeira classe.

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 69048 - 660 - 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 MAHUS

