REF. 3305/8021

PERFECT DARK™
MANUAL DE INSTRUÇÕES

Procura o selo de qualidade Nintendo em todos os produtos que adquirires. Este selo garante que a Nintendo® procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu sistema Game Boy.

Antes de começar a jogar, lê atentamente este manual de instruções e segue os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

PRECAUÇÕES A TER COM A TUA CASSETE:

1) Se jogares por períodos longos, faz um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou Game Boy.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Antes de introduzir ou retirar a cassete, certifica-te sempre que o teu Game Boy Color está desligado.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

INTRODUÇÃO

Estamos no ano 2022. Ansiosa por completar as fases finais do seu treino, a futura agente do Carrington Institute, Joanna Dark, está prestes a graduar-se e a ser atribuída ao serviço activo. Como candidato mais prometedor do CI, ela está prestes a obter o que deseja. e mais.

Para sua primeira missão, a Agent Dark será enviada para as profundezas da selva Sul Americana. A sua missão: destruir uma instalação ilegal de fabricação de ciborgues. No processo, contudo, ela revelará uma conspiração muito mais abrangente - uma conspiração que a defrontará pela primeira vez com as maquinações sombrias da misteriosa dataDyne Corporation.

COMEÇAR

Introduz correctamente a cassete **PERFECT DARK** no teu Game Boy™ Color e liga-o (ON).

Quando aparecer o écran de título, pressiona START para avançar para o écran **Language Select** (Selecção do Idioma). Usa o + Controlo para indicar a tua opção, depois pressiona o Botão A para seleccionar.

MENÚ PRINCIPAL

Nos écrans de menús seguintes, pressiona ◄ e ► no + Controlo para percorrer as opções disponíveis, depois pressiona o Botão A para fazer a tua selecção. Pressiona o Botão B para cancelar a selecção e voltar ao menú anterior.



NEW AGENT: Começar um novo jogo.

Selecciona um dos três ficheiros de gravação disponíveis. Para introduzir o teu nome no écran seguinte, usa o + Controlo para mover o cursor no teclado e depois pressiona o Botão A para seleccionar a tua personagem. Quando tiveres terminado, indica a tecla Enter (a seta curva no lado direito do teclado), depois pressiona o Botão A.

SELECT AGENT FILE: Continuar, copiar ou apagar um jogo previamente gravado.

Selecciona um ficheiro de jogo gravado, depois selecciona uma das seguintes opções:

- LOAD GAME: Continuar a jogar a partir do último ponto de gravação.
- COPY GAME: Copiar o jogo gravado para um ficheiro de gravação vazio.
  Quando GAME SAVED aparecer no écran, pressiona o Botão A novamente para voltar ao écran **Select Agent File (Seleccionar Ficheiro do Agente)**.

- ERASE GAME: Apagar o jogo gravado seleccionado. Pressiona ◄ e ► no + Controlo para seleccionar YES (Sim) ou NO (Não), depois pressiona o Botão A.
  Quando FILE ERASED (Fiehiro Apagado) aparecer no écran, pressiona o Botão A novamente para voltar ao écran **Select Agent File**.

□ ***CUIDADO: A informação de jogo apagada não pode ser recuperada.***

MULTIPLAYER: Joga contra um amigo usando o cabo Game Link™ Universal (vendido separadamente).



Liga dois sistemas Game Boy Color - cada um com a cassete **PERFECT DARK** introduzida - usando um cabo Game Link Universal. Cada jogador deve seleccionar MULTIPLAYER no **Main Menu (Menú Principal)**. Depois de um jogador pressionar START, aparece o seguinte écran.

O primeiro jogador a pressionar START tornar-se-á o PLAYER 1 (Jogador 1), depois cada jogador deve seleccionar uma personagem para jogar.

Depois, o PLAYER 1 deve seleccionar um jogo e um mapa e pressionar o Botão A para começar. Ficarão disponíveis mapas adicionais conforme cada personagem progride no jogo Single-Player (Jogador a Solo).



Quando o jogo terminar, o jogador que tiver perdido tem de escolher uma das seguintes opções:

- PD: Voltar o **Menú Principal**.
- [16]: Seleccionar um novo jogo multiplayer e mapa.
- GO: Jogar novamente o jogo actualmente seleccionado.

Consulta o capítulo "Multiplayer Games" (Jogos Multi-Jogadores) para detalhes.

EXTRAS: Joga novamente partes especiais do jogo. Serão disponibilizados extras adicionais enquanto jogas através do jogo Single-Player.

RECON. PHOTOS: Imprime imagens baseadas no jogo usando a Impressora Game Boy (vendida separadamente). Ficarão disponíveis imagens adicionais conforme progrides no jogo Single-Player.

RUMBLE: Pressiona ▲ e ▼ no + Controlo para activar (ON) ou desactivar (OFF) a Rumble Feature (Característica Rumble).

IR COMMUNICATIONS: Disponibiliza mapas multiplayer na cassete de jogo de um amigo quando os tiveres disponibilizado na tua.

Alinha as setas no topo dos sistemas Game Boy Color - cada um com a cassete de jogo **PERFECT DARK** introduzida - depois pressiona o Botão A para ligar. Selecciona um mapa, depois pressiona o Botão A para o enviar.

CONTROLOS

+ CONTROLO

Menús: Percorrer as opções;
Mover o cursor
No Jogo: Pressiona para andar;
Pressiona duas vezes para correr

Botão A

Menús: Fazer selecção
No Jogo: Usar Iten na Hand (Mão) A;
Avançar nos écrans de texto

Botão B

Menús: Cancelar uma selecção
No Jogo: Usar Iten na Hand (Mão) B

START

No Jogo: Pausa no jogo para aceder ao **Écran de Inventário**.

SELECT

No Jogo: Revistar um corpo

JUNGLE CHASE (PERSEGUIÇÃO NA SELVA): Pressiona ◁ e ▷ no + Controlo para conduzir o veículo. Pressiona △ para acelerar e ▽ para travar. Pressiona o Botão A para disparar.

▷ TOP SECRET! Conduzir fora da estrada atrasa-te, e passar sobre minas danificará o veículo.

HIND ATTACK (ATAQUE HIND): Pressiona ◁ e ▷ no + Controlo para te movimentar. Para mover a mira para cima e baixo, pressiona △ e ▽ no + Controlo. Para mover a mira para a esquerda e direita, mantém pressionado o Botão B e pressiona ◁ e ▷ no + Controlo. Pressiona o Botão A para disparar.

▷ TOP SECRET! Acerta nas armas do helicóptero do exterior para o interior. A arma sob o cokpit regenera-se.

SNIPER MODE (ATIRADOR FURTIVO): Usa o + Controlo para mover a mira e pressiona o Botão A para disparar. Pressiona o Botão B para recarregar depois de cada tiro.

▷ TOP SECRET! Tens de alvejar os guardas sem que os outros guardas notem. Lembra-te que os guardas à frente não podem ver o que se passa atrás deles.

ATTACK CYBORG (CIBORGUE DE ATAQUE): Usa o + Controlo para mover. Vai para os lasers industriais em cada lado da plataforma, depois pressiona o Botão A para os alvejar.

▷ TOP SECRET! Os lasers precisam de tempo para recarregar entre cada disparo. Quanto mais tempo estes recarregarem, mais poderosos serão os seus tiros.

MINK HUNTER (CAÇADOR MINK): Usa o + Controlo para mover. Enquanto em movimento, pressiona o Botão A para lançar um shuriken. Se falhares, ou tens de apanhar a estrela ou recuperá-la onde esta ficou cravada na parede.

▷ TOP SECRET! Faz o shuriken ricochetear nas paredes em vez de apontar directamente para o Caçador Mink.

OCTOPUS PRIME: Pressiona ◁ e ▷ no + Controlo para te movimentar. Pressiona △ e ▽ no + Controlo para mover a mira para cima e para baixo. Mantém pressionado o otão B e pressiona ◁ e ▷ no + Controlo para mover a mira para a esquerda e para a direita. Pressiona o Botão A para disparar a arma.

▷ TOP SECRET! Aponta para os pontos fracos, como as juntas dos "tentáculos".

ESCAPE (FUGA): Pressiona ◁ e ▷ no + Controlo para conduzir a nave Orca 1, e evitar o fogo inimigo.

MULTIPLAYER GAMES (JOGOS MULTI-JOGADORES)

FIRST TO.: Sê o primeiro a alcançar o número especificado de vítimas. Selecciona entre 5, 7 ou 10 vítimas.

TIMED GAME: Acumula o maior número de vítimas no tempo especificado. Selecciona entre 1, 3 ou 5 minutos.

FLAG RUN: Tenta recolher a bandeira escondida algures no mapa. O jogador que conseguir a bandeira tornar-se-á o RUNNER (Corredor). O Runner não se pode defender, mas ganhará pontos por cada três segundos que detiver a bandeira. O Runner tem de se manter em movimento para pontuar. Opta por jogar 1, 3 ou 5 minutos.

AIR HOCKEY: Deflete o disco para a baliza do adversário usando o taco. Pressiona △ e ▽ no + Controlo para controlar o taco e pressiona ou o Botão A ou o B para aumentar o poder da tacada. O primeiro jogador a pontuar sete pontos será declarado vencedor.

FACTORY FIGHT: Joga o jogo Mink Hunter (consulta o capítulo "Modos de Jogo" para detalhes). Vence reduzindo a energia do adversário.

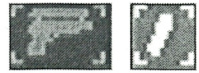
DEFENSE: Pontua por entrar e defender a zona colorida de pontuação. Aparece uma coroa no indicador de munição quando entras na zona de pontuação, indicando que começaste a pontuar. Pontuarás um ponto por cada três segundos que tenhas o ícone da coroa. Opta por jogar 1, 3 ou 5 minutos.

DEATHBALL: Corre para recolher a bola no centro do mapa, depois transporta-a para a área de golo. Para vencer, pontua o maior número de pontos dentro do tempo especificado. Opta por jogar 1, 3 ou 5 minutos.

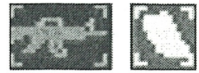
COUNTER FORCE: Um jogador agirá como mercenário tentanto guardar reféns, enquanto o outro jogador controla o agente que os tenta salvar. O mercenário pontuará um ponto por matar o agente. O agente pontuará um ponto por matar o mercenário, e um ponto adicional por salvar reféns. Vence o jogador com mais pontos após três minutos.

ARMAS

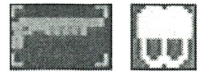
- **FALCON 2**
  Tipo de Arma: *Pistola*
  Tiros para Matar: *3*
  Tiros antes do Recarregamento: *8*



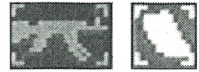
- **MG1-16G**
  Tipo de Arma: *Metralhadora*
  Tiros para Matar: *1*
  Tiros antes do Recarregamento: *32*



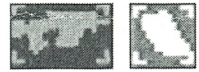
- **SHOTGUN**
  Tipo de Arma: *Caçadeira*
  Tiros para Matar: *1*
  Tiros antes do Recarregamento: *8*



- **KNF-27**
  Tipo de Arma: *Metralhadora*
  Tiros para Matar: *2*
  Tiros antes do Recarregamento: *32*



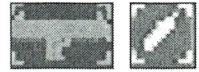
- **FANTOM**
  Tipo de Arma: *Metralhadora*
  Tiros para Matar: *4*
  Tiros antes do Recarregamento: *32*



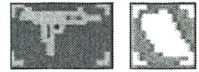
- **DISRUPTOR**
  Tipo de Arma: *Técnologia Alienígena*
  Tiros para Matar: *1*
  Tiros antes do Recarregamento: *Recarrega com o tempo*



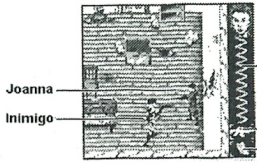
- **ROCKET LAUNCHER**
  Tipo de Arma: *Lança Rockets*
  Tiros para Matar: *1 - 2*
  Tiros antes do Recarregamento: *4*



- **6-YYY**
  Tipo de Arma: *Uzi*
  Tiros para Matar: *4 - 6*
  Tiros antes do Recarregamento: *32*

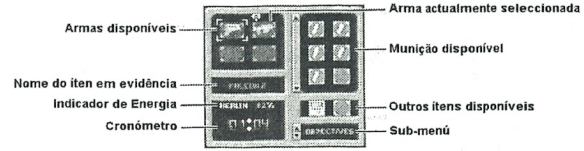


ÉCRAN DE JOGO



ÉCRAN DE INVENTÁRIO

Pressiona START para fazer pausa no jogo e consultar o **Écran de Inventário**. Quando tiveres terminado, pressiona START para voltar ao jogo.



SUB-MENU OPTIONS (OPÇÕES DO SUB-MENÚ):

OBJECTIVES: Rever os objectivos principais da missão.
RESTART MISSION: Voltar ao início da missão actual.
QUIT GAME: Abandonar a missão actual e voltar ao **Menú Principal**.

COMO JOGAR

STEALTH (Furtividade): Na maioria das situações será da maior importância que permaneças despercebido. Quer tenhas de te esgueirar por um guarda ou atacá-lo de surpresa, nunca deves chamar atenção sobre ti. A melhor forma de o fazer será andar lentamente pressionando o + Controlo.

SPEED (Velocidade): Se estiveres com pressa, pressiona duas vezes seguidas numa direcção do + Controlo para correr. Tem atenção, no entanto, pois a corrida faz muito ruído e será muito provável que sejas detectado por guardas próximos.

WEAPONS (Armas): Como haverão muitos inimigos a tentar deter-te, precisarás de te armar. Para seleccionar uma arma, pressiona START para aceder ao **Écran de Inventário**. Indica uma arma no canto superior esquerdo do écran, depois pressiona o Botão A para a atribuir à Mão A. No jogo, pressiona o Botão A para disparar a arma.

RELOADING (Recarregamento): Encontrarás munições espalhadas pelos vários níveis e, mais frequentemente, no corpo dos soldados abatidos. A munição disponível aparecerá no **Écran de Inventário** no canto superior direito do écran. Não precisarás de te equipar com munição. Quando o carregador se esgotar, um novo carregador aparecerá automaticamente no canto inferior direito do écran de jogo - desde que tenhas recolhido as munições necessárias. Pressiona o Botão B para recarregar. Se não tiveres as munições correctas, acede ao **Écran de Inventário** e arma-te com uma arma diferente.

CHECKING BOXES (Verificar Caixas): Quando tiveres derrotado um guarda, podes revistar o seu corpo em busca de equipamentos. Para o fazer, posiciona-te próximo do guarda tombado, depois pressiona SELECT. Pressiona o Botão A para recolher qualquer equipamento disponível. Certifica-te que recolhes tudo o que possas pois só poderás revistar cada corpo uma vez. Quando tiveres terminado, voltarás automaticamente ao jogo. Em alguns casos terás de pressionar o Botão B (quando o inventário estiver cheio).

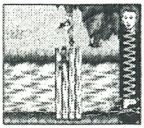


MED KITS (Estojos Médicos): A linha zigzag no lado direito do écran indica o teu nível de energia. Quando fores ferido, a amplitude dos zigzags tornar-se-á mais pequena. Podes obter uma indicação mais precisa da tua energia consultando a percentagem no **Écran de Inventário**.

Para restabelecer a tua energia, precisarás de recolher Med Kits. Estes podem ser frequentemente encontrados nos guardas derrotados ou espalhados pelos níveis. Não precisarás de te equipar com um Med Kit - este será usado assim que o recolheres.

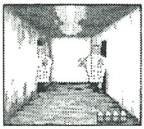
ÍTENS VARIADOS: Existem outros ítens que serão necessários para completar as tuas missões, como cartões de acesso, computadores portáteis e explosivos C4. Não precisarás de te equipar com estes ítens pois estes activam-se automaticamente nos locais do jogo em que são necessários.

MODOS DE JOGO



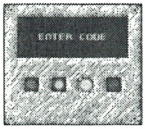
PERSPECTIVA VERTICAL: Move-te em qualquer direcção usando o + Controlo. Dispararás a tua arma em qualquer direcção para onde estiveres virado.

➢ ***DICA: Frequentemente poderás surpreender os guardas aproximando-te por trás.***



CARREIRA DE TIRO: Usa o + Controlo para mover a mira e pressiona o Botão A para disparar. Pressiona o Botão B para recarregar em qualquer altura.

➢ ***Dica: Para passar este teste, não podes falhar mais do que cinco alvos. Alvejar civis ou reféns resulta no fracasso imediato.***



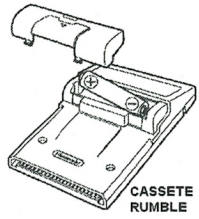
CONTROLOS DAS PORTAS: Memoriza o código, depois repete a ordem pela qual as luzes piscaram. Pressiona esquerda e direita para mover o cursor, depois pressiona o Botão A para seleccionar uma luz. O código mudará se falhares três vezes.

➢ ***TOP SECRET: Usa as cores e sons para te ajudar a lembrar da sequência.***

RIVER CROSSING (ATRAVESSAR RIOS): Usa o + Controlo para mover a mira e pressiona o Botão A para disparar. Para recolher munição adicional e Med Kits acerta nas caixas que caem.

➢ ***TOP SECRET! Acerta nas caixas com a etiqueta "G" para recolher granadas, depois pressiona o Botão B para as lançar.***

Característica Game Boy Rumble



Esta cassete de jogo possui uma característica rumble incorporada que te permite experimentar reacções em tempo real quando usada com um sistema Game Boy Color. Antes de usar a cassete Rumble, instala as pilhas do seguinte modo.

1. Remove a tampa de pilhas e introduz uma pilha AAA (R 03) (DC. 1.5 V) conforme exemplificado. Não uses pilhas de níquel-cádmio (ou de qualquer tipo recarregável).

2. Repõe a tampa de pilhas. Introduz a cassete Rumble em qualquer sistema Game Boy Color e liga o sistema Game Boy Color.

NOTA: *As características de jogo desta cassete funcionam quando introduzida em qualquer sistema Game Boy Color, mas as vibrações rumble só serão sentidas quando a pilha estiver instalada.*

CUIDADO: *Certifica-te que removes a cassete Rumble do teu sistema Game Boy Color ao introduzir ou remover a pilha.*

AVISO
LÊ CUIDADOSAMENTE AS INSTRUÇÕES QUE ACOMPANHAM O TEU SISTEMA GAME BOY COLOR ANTES DE USAR A CASSETE RUMBLE.

Ref. 3305/8021

CONDIÇÕES DE GARANTIA

Sociedade de Representações CONCENTRA, LDA , como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 1 ano** para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO** .
Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 6811** .
Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **Sociedade de Representações CONCENTRA, LDA** , responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.
Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

™e ® são marcas registadas de Nintendo Co., Ltd. © 2000 NINTENDO. PERFECT DARK ™ E © 2000 RARE. O LOGOTIPO RAREWARE É MARCA REGISTADA DA RARE.