

Duck Hunt FAQ/Walkthrough (Portuguese) (/w RHarrison)

by imperator

Updated to v1.3 on May 24, 2006

Duck Hunt FAQ
Para Nintendo Entertainment System (NES)
Versão 1.3 - Última Atualização em 25 de maio de 2004
Escrito por Ryan Harrison - rharrison0987 (arroba) gmail.com
Traduzido por Luis Imperator - luis.imperator (arroba) gmail.com

Copyright (c)2003-2006 Ryan Harrison e Luis Imperator

TABELA DE CONTEÚDOS

1. Introdução
2. Histórico de Versões
3. Controles
4. Sobre o Jogo
5. Dicas
6. Pontuação
7. Cheats e segredos
8. Créditos
9. Direitos Autorais
10. Contato

== 1. Introdução ==

Duck Hunt é um dos jogos zapper mais populares do NES (Zapper Gun é a pistola do NES), o jogo é um remake de um arcade feito em 1984 em que você é o caçador, e com seu confiável cão companheiro, vai caçar patos. Você tem que atirar nos patos dentro de um limite de tempo antes que eles caiam fora, mas cuidado para não gastar todas suas balas. Há três modos diferentes no jogo, A, B, e C, todos são bem divertidos, e deixarão você viciado por um tempo. =)

Nota de Imperator: Se você já é meu leitor, deverá estranhar todo este layout, e o modo como as informações estão organizadas, até mesmo a parte de Direitos Autorais e contato, etc. Na verdade, eu não fiz este FAQ, apenas o traduzi a pedido de Ryan Harrison, um querido amigo que divide o hobby de escrever FAQs também, ele mora na Inglaterra e achou que esta informação em português poderia ajudar um número maior de pessoas, pelo fato de o FAQ ser pequeno, aceitei o pedido e o traduzo com todo o carinho.

== 2. Histórico de Versões ==

Versão 1.3 (25 de Maio, 2006): Versão traduzida para o português.

Versão 1.2 (01 de Janeiro, 2006): Novo layout do FAQ
(que não foi incorporado à tradução)

Versão 1.1 (26 de Outubro, 2004): Uma nova versão deste FAQ. Com um novo formato e muita informação nova pra deixar o guia completo.

Versão 1.0 (16 de Abril, 2003): Uma breve primeira versão deste FAQ

== 3. Controles ==

=====
Controle do NES
=====

Direcional: Controla o vôo dos patos no modo de 2 jogadores.

Select: Escolhe que tipo de jogo você quer jogar na tela inicial

Start: Confirma que tipo de jogo você escolhe, pausar

=====
Zapper Gun
=====

Gatilho: Atirar.

== 4. Sobre o jogo ==

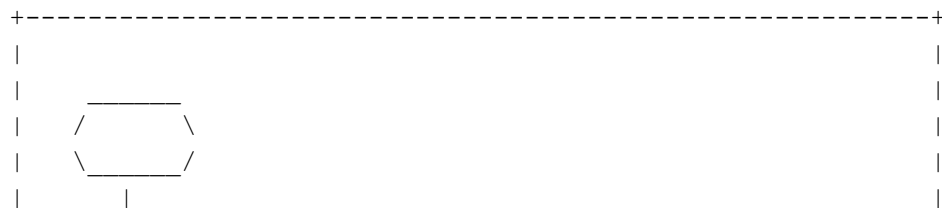
Básico

MUNIÇÃO: Este é o número de tiros que você tem em cada jogo. Este número fica no canto esquerdo inferior da tela.

MEDIDOR DE ACERTOS: O medidor no centro inferior da tela lhe mostra quantos patos você acertou.

NÚMERO DA FASE: O 'R' seguido de um número diz em que round você está;.

TELA DO JOGO (Jogo A e Jogo B)



```

|      |      <__>      |
|  __  |_____/          |
| <__> \ /              |
|      |                |
|      |                |
|      |                |
|-----'      '-----|
|  R = #                |
|  ' ' '                |
|  SHOT                |
|      |                |
|-----+-----+-----+

```

Legenda

R = Número da fase

SHOT - Quantas balas você tem para atirar nos patos

HIT - Em quantos patos você atirou.

SCORE - Sua pontuação (pontuação máxima 12000)

== 5. Dicas ==

Jogo A

Jogo A é o mais fácil de todos os modos disponíveis em Duck Hunt, e é o melhor para os jogadores com menor experiência. Também, se você tem um controle de NES plugado na porta de controle nº 1 e o revólver na porta nº 2, então o controle pode ser usado pra controlar o voo dos patos!

A fase começa com um cachorro pulando na grama. No Jogo A, um pato irá emergir da grama e sair voando. Você conseguirá atirar nele sem problemas, e ele irá fugir. Há 10 patos na primeira fase, e se você atirar em patos suficientes para que o medidor passe você pras próximas fases, os patos voarão mais depressa nas próximas fases!

Para passar de fase você deve atirar em um determinado número de patos, aqui está uma lista que mostra em quantos patos você deve atirar, para avançar de fase:

Fases 1 a 10 - 6 patos

Fases 11 e 12 - 7 patos

Fases 13 e 14 - 8 patos

Fases 15 a 20 - 9 patos

Fases 21 em diante - 10 patos

Jogo B

Jogo B é ligeiramente mais difícil do que o Jogo A. No Jogo B, você deve atirar em 2 patos de uma só vez quando o cachorro os faz sair voando da grama. Você tem a mesma quantidade de tempo para atirar neles que você tinha no Jogo A, entretanto você deve ser mais rápido porque agora são dois patos para matar. O controle do NES não pode ser usado para controlar os patos nesta versão do jogo.

Como no Jogo A, você tem que atirar em patos suficientes para passar a marca azul no medidor de acertos. Quanto mais você avança, os patos vão ficando mais

rápidos.

Para passar de fase você deve atirar em um determinado número de patos, aqui está uma lista que mostra em quantos patos você deve atirar, para avançar de fase:

Fases 1 a 10 - 6 patos
Fases 11 e 12 - 7 patos
Fases 13 e 14 - 8 patos
Fases 15 a 20 - 9 patos
Fases 21 em diante - 10 patos

Jogo C

Jogo C é provavelmente o melhor, se você é um atirador rápido. A idéia deste modo é atirar nos patos enquanto eles voam ainda mais longe (o que significa que eles ficam mais difíceis de acertar).

Quando você começa, você tem um campo virtualmente vazio. Você irá ouvir dois bips, e dois patos serão lançados através do campo. Às vezes eles se cruzarão ou irão em direções opostas. Você tem 10 tiros, e 2 são lançados por vez. Fazendo 5 tiros por fase. Como você já sabe dos modos A e B, você deve acertar patos suficientes para passar para a próxima fase.

Para passar de fase você deve atirar em um determinado número de patos, aqui está uma lista que mostra em quantos patos você deve atirar, para avançar de fase:

Fases 1 a 10 - 6 patos
Fases 11 e 12 - 7 patos
Fases 13 e 14 - 8 patos
Fases 15 a 20 - 9 patos
Fases 21 em diante - 10 patos

== 6. Pontuação ==

Jogo A - Pontuação

Fase #	Pato Preto	Pato Azul	Pato Vermelho
1 - 5	500pts	1000pts	1500pts
6 - 10	800pts	1600pts	2400pts
11 +	1000pts	2000pts	3000pts

Fase #	Perfeito
1 - 10	1000pts

11 - 15	15000pts
16 - 20	20000pts
21 +	30000pts

=====
 Jogo B - Pontuação
 =====

Fase #	Pato Preto	Pato Azul	Pato Vermelho
1 - 5	500pts	1000pts	1500pts
6 - 10	800pts	1600pts	2400pts
11 +	1000pts	2000pts	3000pts

Fase #	Perfeito
1 - 10	10000pts
11 - 15	15000pts
16 - 20	20000pts
21 +	30000pts

=====
 Jogo C - Pontuação
 =====

Fase #	Pato de Argila
1 - 5	1000pts
6 - 10	1500pts
11 +	2000pts

Fase #	Perfeito
1 - 10	10000pts
11 - 15	15000pts
16 - 20	20000pts

+-----+-----+
| 21 + | 30000pts |
+-----+-----+

== 7. Truques e Segredos ==

=====
Acerte Fácil
=====

Mira Perfeita (Discos de Argila)

Mire sua arma em uma área branca à sua volta e atire quando os discos de argila forem lançados. Você deverá acertá-los, deste modo.

Mira Aumentada

Segure uma lente de aumento na frente da sua TV e atire com a arma por através dela. Isso irá fazer com que os infra-vermelhos se espalhem pelas lentes, aumentando a área de impacto dos tiros.

Cheap Shots

Chegue o mais perto que conseguir da TV e atire. Vai ser bem mais fácil. =)

== 8. Créditos ==

Crazyreyn e Guitarfreak86 por mostrar alguns erros óbvios de gramática da versão em inglês.

Guiatrfreak86 (de novo) e Nick Morgan por suas dicas do jogo.

== 9. Direitos Autorais ==

Os direitos autorais deste guia (c)2003-2006 são de propriedade exclusiva de Ryan Harrison e Luis Imperator.

Tudo contido neste arquivo é de nossa autoria, a menos que tenha sido especificado o contrário. Este FAQ só pode aparecer nos sites seguintes:

GameFAQs (<http://www.gamefaqs.com/>)
IGN FAQs (<http://faqs.ign.com/>)
Neoseeker (<https://www.neoseeker.com/>)
SuperCheats (<http://www.supercheats.com/>)
GameNotOver (<http://www.gamenotover.com/>)

Se você quiser postar este guia no seu site, sinta-se à vontade, apenas nos

contate primeiro pra pedir permissão, e também porque é legal saber onde nosso trabalho anda. Se quiser usar qualquer informação, tudo bem, desde que você nos dê crédito por ela. Obrigado.

-= 10. Contato =-==

Se você tem algo de útil a dizer, alguma sugestão/correção ao FAQ, quer me elogiar, me criticar construtivamente, me parabenizar, me doar algum dinheiro, ou simplesmente dizer o que achou do FAQ, faça e responderei com todo o amor e carinho.

* Outros FAQs escritos por Imperator
<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/50561.html>

* Outros FAQs escritos por RHarrison (em inglês)
<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/22792.html>

Este arquivo é dedicado à memória de Chris MacDonald, que morreu em 17 de maio de 2004. Descanse em Paz. <http://www.gamefaqs.com/features/recognition/85.html>

== Fim do Arquivo ==

This document is copyright imperator and hosted by VGM with permission.