

Master System®

The Simpsons

BART VS. THE SPACE MUTANTS



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

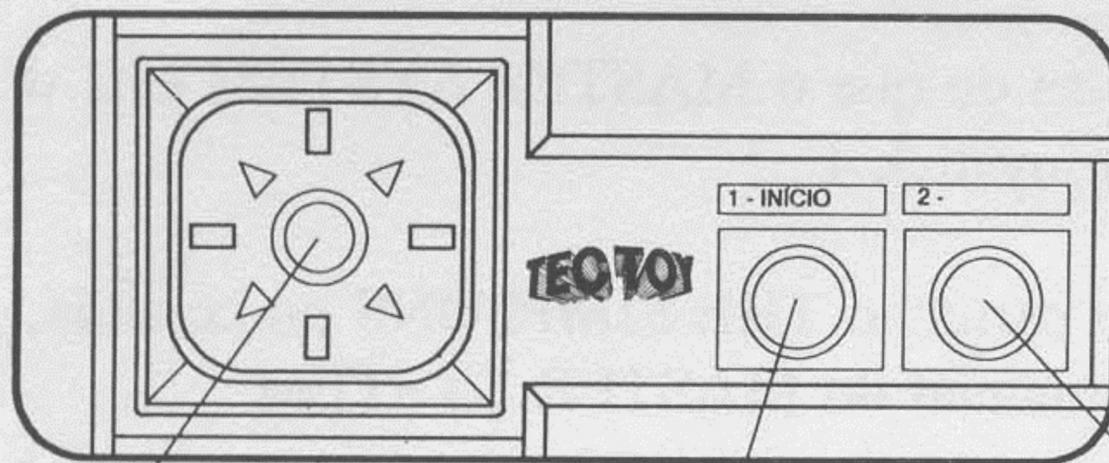
Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho THE SIMPSONS no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
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 SIMPSONS é para 1 jogador.

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



Os Controles



**Botão Direcional
(Botão D)**

Botão 1

Botão 2

Para mover-se: Pressione o Botão D para a esquerda, para a direita, para cima ou para baixo.

Para pular: Pressione o Botão 1.

Para pular mais alto: Mantenha pressionado o Botão 1.



Para disparar armas ou pintar com *spray*:
Pressione o Botão 2.

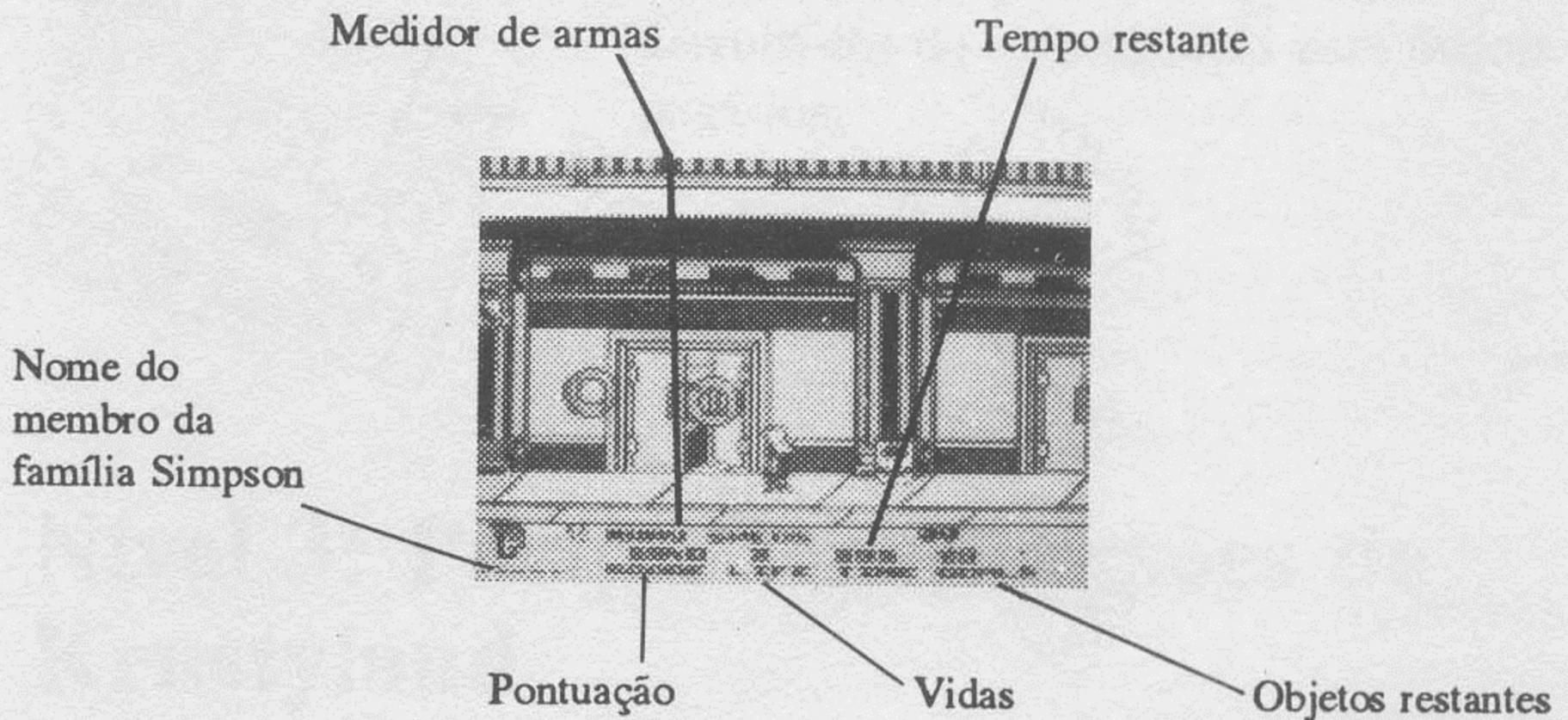
Para fazer uma pausa/reiniciar o jogo:
Pressione o Botão Pausa.

Para percorrer o inventário e selecionar um objeto: Enquanto o jogo está em pausa, pressione o Botão D para baixo para percorrer a lista. Depois pressione o Botão 1 para selecionar um objeto.

Para usar um objeto do inventário: Pressione o Botão 2.

Para dar um salto super longo: Pressione o Botão 1 seguido do Botão 2.

A Tela de Jogo



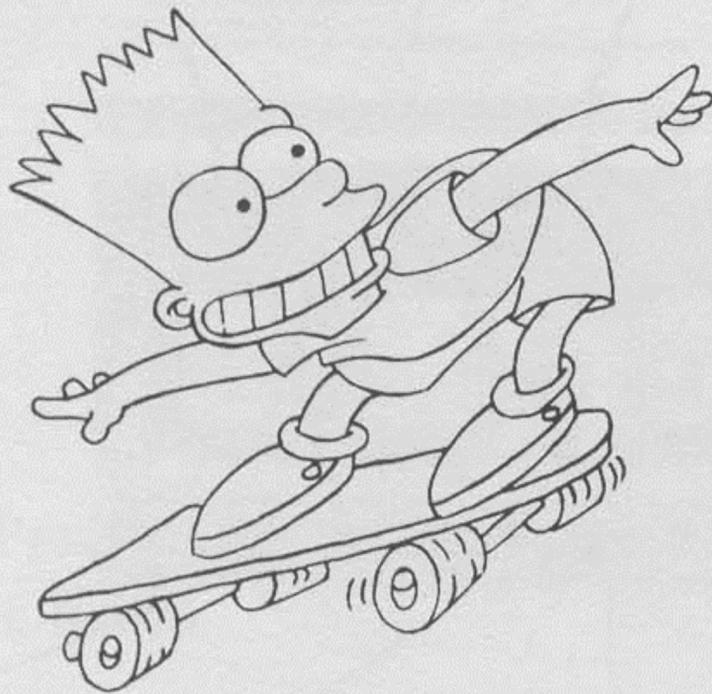
Pedindo Ajuda Para a Família

Bart não tem exatamente uma boa reputação em termos de dizer a verdade. Por isso, primeiro ele tem que convencer sua família de que não está inventando esta história.

Como ele faz isso? Ele pula sobre as cabeças das pessoas cujos corpos foram tomados pelos Mutantes. Elas então deixam cair uma "prova" de sua existência, que Bart deve pegar antes que ela desapareça. A cada vez que isso acontece, uma letra aparece em um dos nomes dos Simpsons na Tela de Jogo. Quando o nome estiver completamente escrito, aquele membro da família ajudará Bart no final do nível.

Óculos de Raios-X

Certifique-se de selecionar os Óculos de Raios-X no inventário. Então pressione o Botão 2 e Bart olhará através dos óculos, e verá as pessoas que foram tomadas pelos Mutantes.



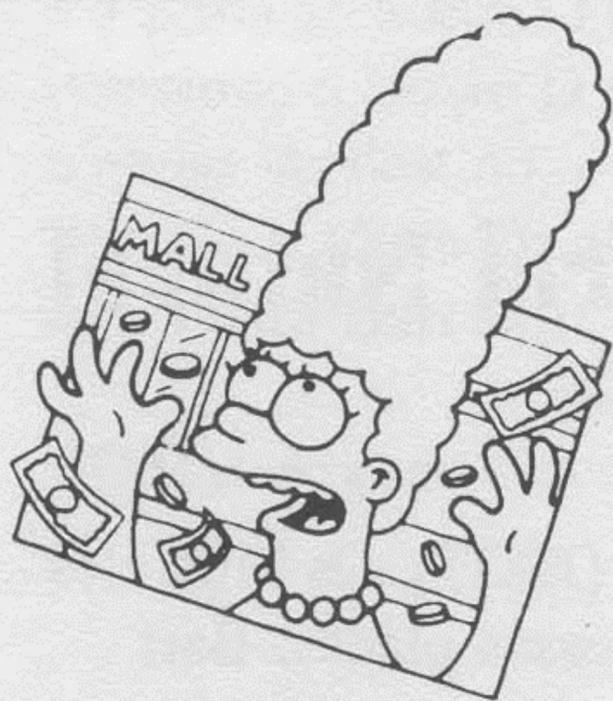
Nível 1: As Ruas de Springfield

Objetos de Cor Roxa

Objetos roxos são os primeiros ingredientes que os Mutantes precisam para fazer a sua poderosa Arma, que irá destruir Springfield. Bart poderá pintar com *spray* nesse nível, mas não conseguirá pintar tudo. Assim, invente outras maneiras criativas de destruir esses objetos roxos.



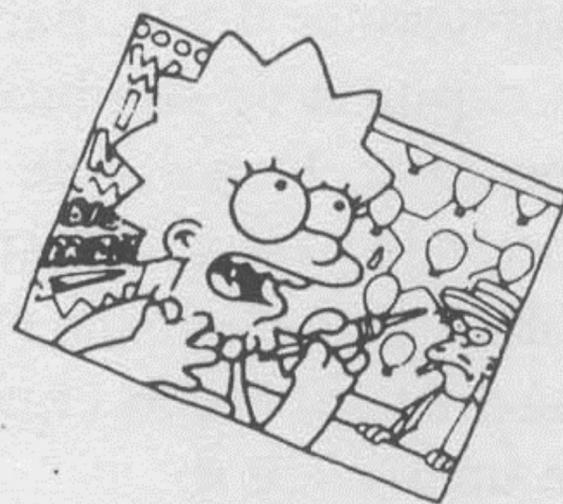
Nível 2: O Centro de Compras de Springfield



Chapéus são a segunda opção dos Mutantes para construir seu armamento. Se Bart passar por pessoas que estejam usando chapéus, ele primeiro deve derrubá-los de suas cabeças para depois pegá-los.

Nível 3: Parque de Diversões de Krustyland

Balões são os próximos ingredientes que os Mutantes vão procurar. Agarre os balões ou atire neles com o estilingue – mas ACHE o estilingue primeiro!



Há também jogos de habilidade e de sorte que você pode jogar em Krustyland.

Veja como:

Quando estiver em frente a um jogo, selecione uma moeda.

Para atirar ou arremessar, pressione o Botão 2.

Para fazer uma aposta, use as setas para a direita ou para a esquerda para mover a moeda e pressione o Botão 2 para começar a girar a roleta.

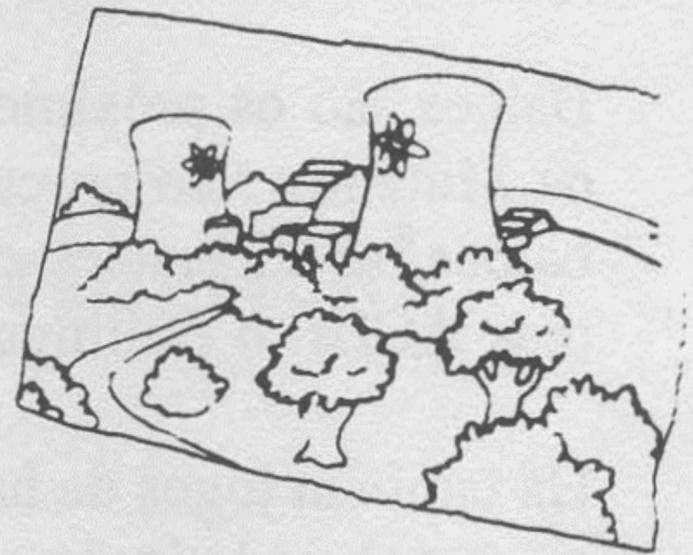
Lembre-se, Bart precisa de moedas suficientes para jogar. Lembre-se também de que algumas vezes ele pode ter que pular para alcançar um objeto.

Nível 4: Museu de História Natural de Springfield

Os próximos ingredientes são letreiros de saída (EXIT). Os Mutantes arrombaram o museu horas atrás para roubar essas placas. Bart pode tocar os letreiros para pegá-los.

Nível 5: Usina Nuclear de Springfield

Cápsulas de combustível nuclear são os ingredientes finais. Bart deve reunir todas as cápsulas de combustível que puder encontrar. Depois, ele tem que levá-las correndo para a sala subterrânea e colocá-las de volta no reator. A quantidade máxima de cápsulas que ele pode carregar de uma vez é 4.



Os rostos da família não são mais mostrados na tela, porque eles estão na usina ajudando Bart.

O Elevador e As Escadas

Para mover Bart para dentro do elevador, posicione-o diretamente em frente dele. Pressione o Botão 2. O elevador chegará no andar e a porta se abrirá. Pressione o Botão D para cima para ele entrar. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para escolher o andar de destino, e depois pressione o Botão 2 novamente. Quando o elevador alcançar o andar, pressione o Botão D para baixo para Bart sair.

NOTA: Alguns elevadores param em todos os andares, alguns são expressos.

Para Bart Usar uma Escada

Para usar as escadas, pressione o Botão 2 para abrir a porta. Pressione o Botão 1 para entrar pela porta. Enquanto estiver entrando, pressione o Botão 1 e o Botão D para cima ou para baixo. Para sair, pressione o Botão 2. Bart pode ir somente para 1 andar de cada vez.

Armas

Bart só pode atirar em objetos que também atirem ou que arremessem algo nele. Ele achará armas durante seu caminho, e elas podem ser usadas somente no nível em que são achadas. Bart poderá carregar tantas armas quantas puder achar. Pressione o Botão 2 para disparar. A Tela de Jogo mostra quanta munição ainda lhe resta.



Spray: Bart precisará disso para mudar a cor de alguns objetos roxos, por isso não desperdice tinta!

Estilingue: Há muitos espalhados pelo Parque de Diversões de Krustyland.

Espingarda de Dardo: Encontre-a exposta no Museu de História Natural. Cada espingarda pode disparar 12 dardos.

Outros Objetos Úteis

Bart começa o jogo com 10 moedas, mas ele precisará de muito mais. Para cada 15 que ele reunir, ganhará um vida extra, mas 10 moedas serão subtraídas do inventário.

Uma coisa você deve ter em mente: geralmente, você não poderá usar um objeto a menos que o tenha comprado.

Como Comprar

Bart pode comprar objetos na maioria das lojas de Springfield. Quando ele estiver na porta de uma loja, pressione o Botão D para cima e ele entrará. Pressione-o para a esquerda ou para a direita para escolher um objeto. Então pressione o Botão 1 para cada um que desejar comprar. Para sair da loja, pressione o Botão D para baixo.

Vidas

Bart ganha vidas extras (algumas vezes uma, algumas vezes mais do que uma) quando acha os rostos de Krusty. Além disso, ele ganha uma vida extra para cada 15 moedas que reúne.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

BACK TO THE FUTURE II



Diretamente das telas de cinema para o seu Master System: **Back to the Future II**, a emocionante viagem pelo tempo de Marty McFly. Esta aventura começa na garagem de Marty, quando de repente...

...Um DeLorean coberto de gelo aparece do nada, a exatas 88 milhas por hora. Quem poderia ser? Doc Emmet Brown, lógico. O cientista que inventou uma máquina do tempo no seu antigo carro veio diretamente do ano 2015 para trazer notícias terríveis para o nosso herói: sua família no futuro corre um grande perigo!

Você tem que fazer alguma coisa, Marty!

Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFlys, Biff, ainda causará muitos problemas, que deixarão você de cabelo em pé! Será que você conseguirá garantir um final feliz para Marty e sua família? Ou deixará Biff traçar um futuro negro para todos nós?

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

ASTERIX



Prepare-se para embarcar em uma emocionante viagem pela Europa e Ásia ao lado dos valentes Asterix e Obelix, personagens de uma das mais famosas histórias em quadrinhos de todo o mundo.

Estamos na Idade Antiga, no ano 50 a.C. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos...Toda? Não!! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses, entre eles Asterix e Obelix, ainda resiste ao invasor.

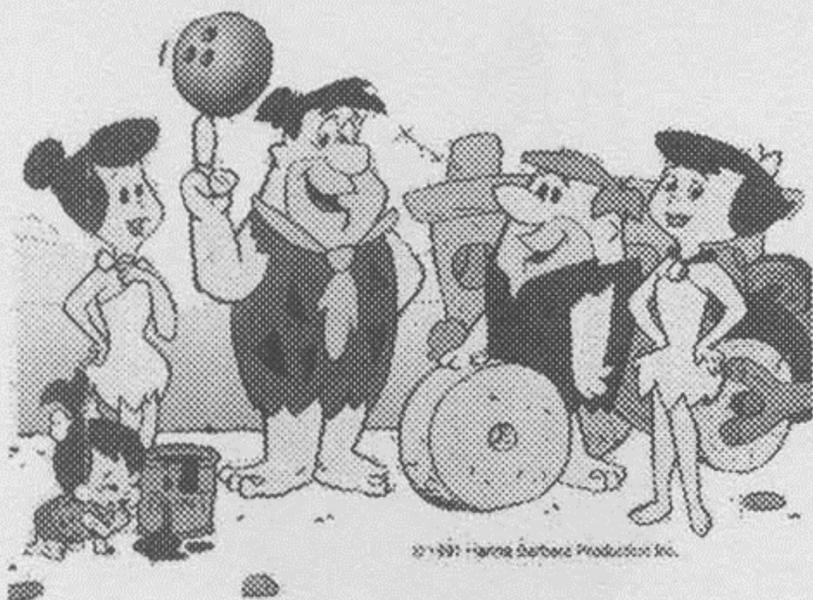
De onde será que eles tiram toda essa força? O segredo está numa poção mágica, descoberta pelo Druida Panoramix, que deixa os valentes gauleses simplesmente invencíveis!

Mas agora todos correm um grande perigo. Júlio César sequestrou Panoramix! A poção mágica está no fim. Sem ela, a vila será invadida e se tornará apenas mais uma insignificante parte do Império Romano.

Abracurcix, o chefe da tribo, mandou Asterix e Obelix encontrarem Panoramix e trazê-lo de volta, custe o que custar! O que você está esperando? Mergulhe na poção mágica e ajude nossos heróis a salvar a vila!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

THE FLINTSTONES



Uma família muito especial da Idade da Pedra resolveu aparecer por aqui, pronta para fazer a maior confusão! Prepare-se para participar de uma divertida aventura com Fred, Barney, Wilma e Pedrita!

É sexta-feira. YABBA DABBA DOO! Existe alguma coisa melhor do que um fim-de-semana? Para Fred existe, sim: hoje é o dia da grande final do Campeonato de Boliche!! Ele não vê a hora de pegar seu amigo Barney e ir direto para o Bedrock Super-Bowl.

Mas as coisas não estão nada boas para o lado dele. Assim que chegou em casa, Wilma o lembrou da promessa impensada que ele fez de pintar a parede da sala. E agora ela não o deixa sair!

O atrapalhado Fred precisa de sua ajuda para conseguir chegar ao boliche a tempo. Pedrita não o deixa em paz, e o pneu do seu carro está furado! E não pense que estes são todos os problemas que Fred terá neste longo dia...



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

Flying Edge e Acclaim são marcas registradas
de Acclaim Entertainment Ltd.

Todos os direitos reservados.

The Simpsons & © 1992 Twentieth Century
Fox Film Corporation. Todos os direitos
reservados.

© 1992 Acclaim Entertainment Ltd.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

