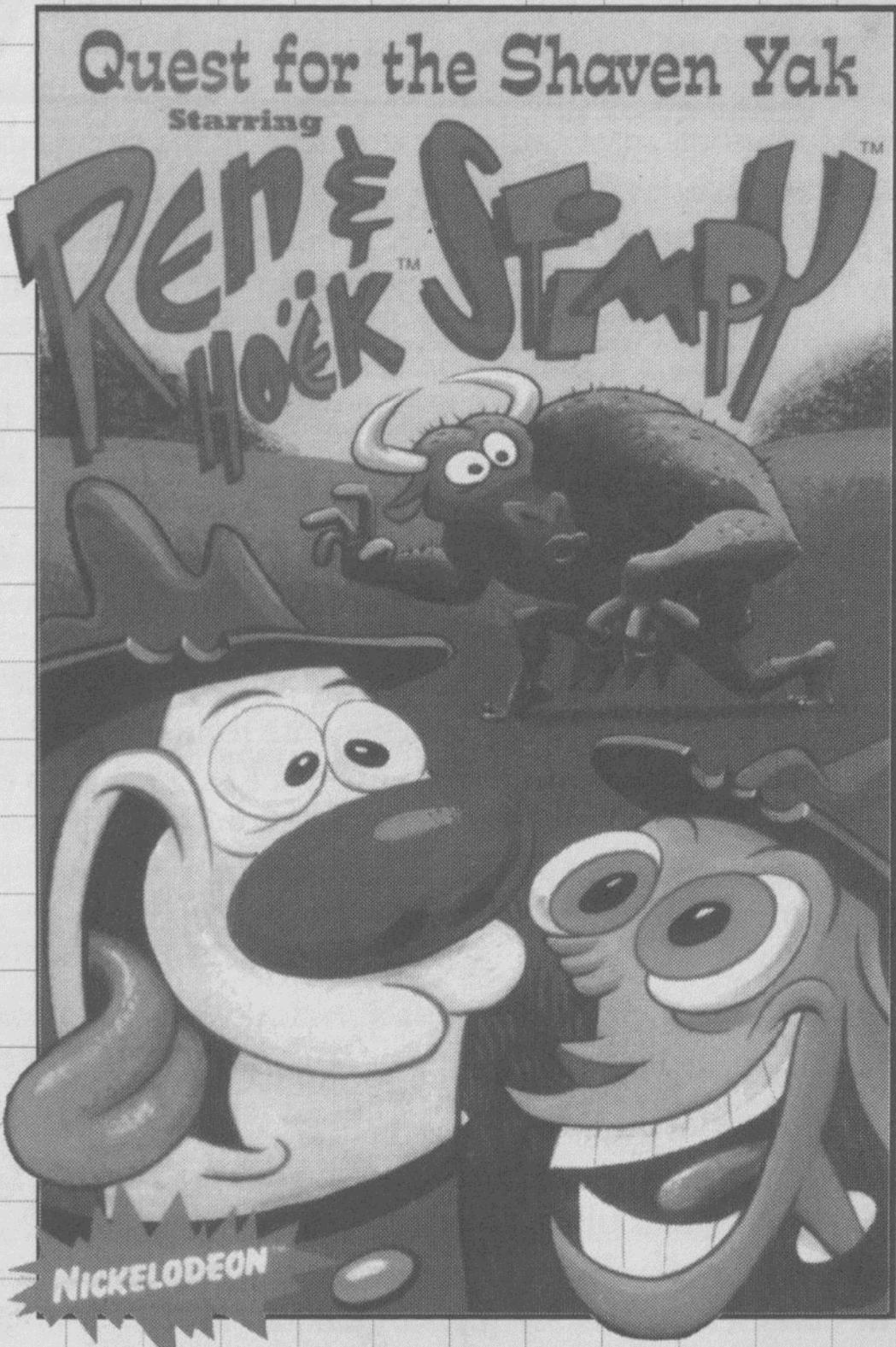


Master System®



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza

- (d) Todas as acima
- (e) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) ... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

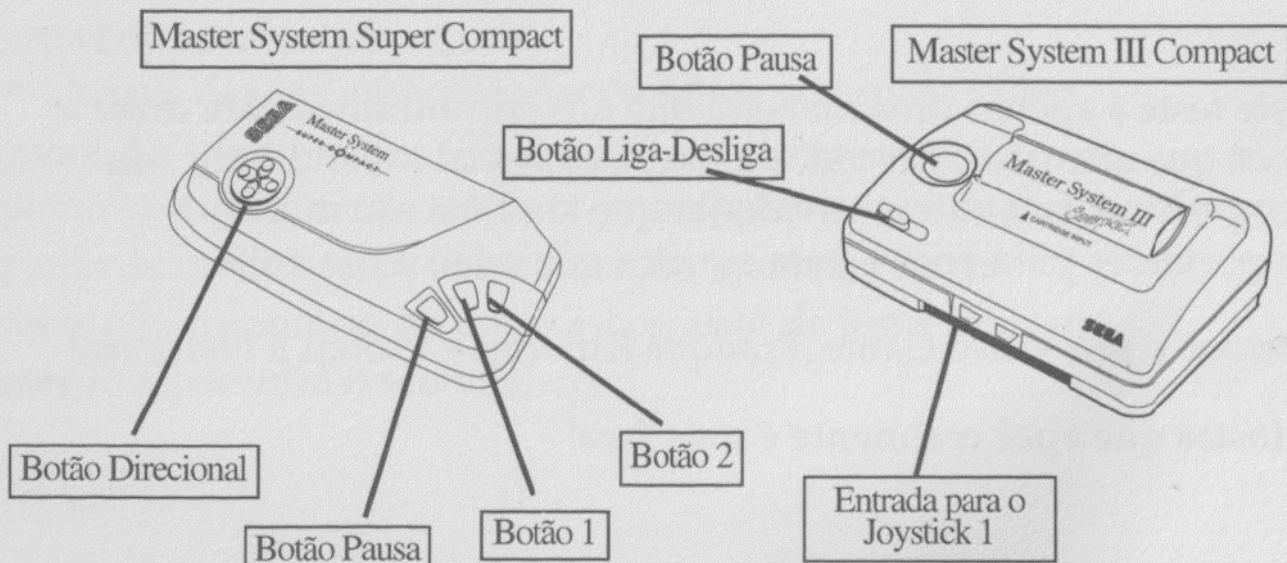
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

Colocando o Cartucho no Master System

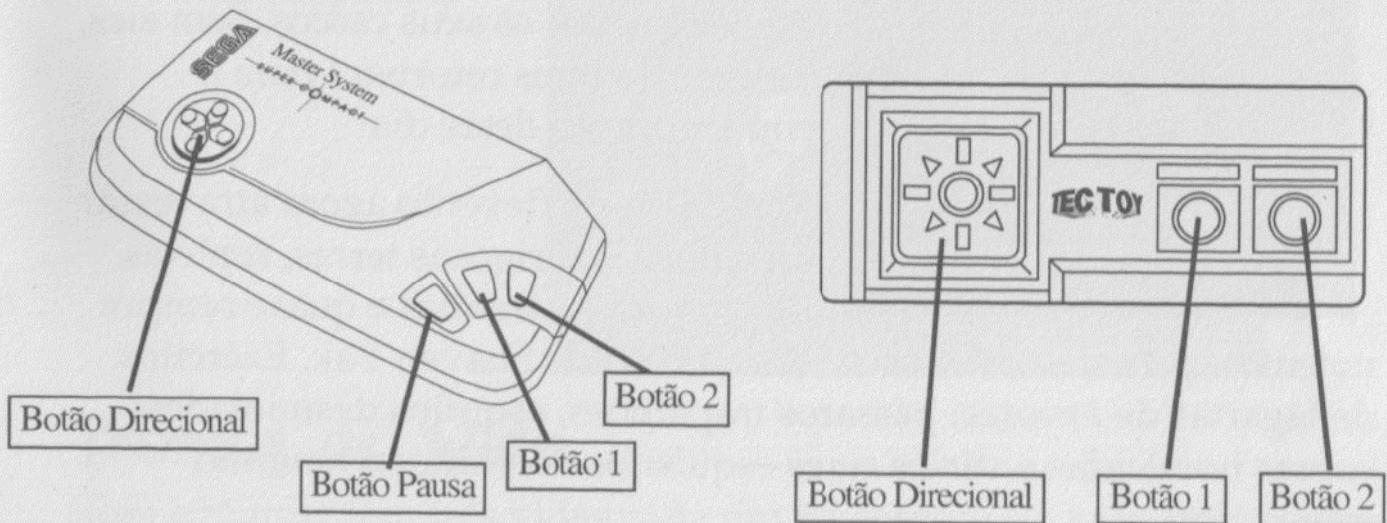
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho QUEST FOR THE SHAVEN YAK no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. Em poucos minutos você verá a Tela do Título seguida de três demonstrações diferentes de Ren & Stimpy em ação.
5. Pressione o **Botão 1** para voltar para a Tela do Título
6. Pressione o **Botão 1** novamente para ver o Menu do Jogo.
7. Pressione o **Botão 1** para começar um novo jogo ou pressione o **Botão D** para baixo para selecionar “Continue” e pressione o **Botão 1** para ir para a Tela da Senha. (Veja mais detalhes, na pág. 11, sobre como usar a Tela da Senha).

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



Controles

Master System Super Compact



- Para começar a jogar escolhendo Ren ou Stimpy, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita, e depois pressione o **Botão 1**.
- Para se mover para a esquerda ou para a direita, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.
- Para atirar, pressione o **Botão 1**.
- Para pular, pressione o **Botão 2**.
- Para dar o pulo especial, pressione o **Botão D** para cima e o **Botão 2** (Ren dará um super-pulo e Stimpy um salto triplo.)
- Para abaixar, pressione o **Botão D** para baixo.
- Para pausar ou continuar o jogo, pressione o **Botão Pausa** no console do Master System.

A Grande Caçada ao Grande Yak



Dá para acreditar? O Grande Shaven Yak, símbolo do feriado favorito de Ren, esqueceu os seus cascos. Sem eles, Yak nunca mais retornará para a comemoração deste dia!

Ren e Stimpy deverão agora atravessar estranhas e perigosas terras, repletas de criaturas estranhas e quase sempre

nojentas, para devolver os cascos ao Grande Shaven Yak. Exércitos de lagartas de árvores, pássaros trapalhões, esquilos desmiolados, cobras homicidas e vários seres esquisitos do pântano tentarão impedir-los!

Nossos heróis estão prontos para o trabalho. Ren atira escovas de dentes encrespadas (não é permitido ter mau hálito). Stimpy derruba os atacantes cuspido ligeiras bolas de pelo. Eeeeca! Isto não é tudo. Cutucar as orelhas, palitar os dentes, coceiras diversas e outros maus modos não vão te deixar em paz! O que você está esperando? Encontre aquele Yak!

Entrando No Jogo

1. Pressione o **Botão 1** para entrar na Tela de Seleção.
2. Use o **Botão D** para escolher entre Ren ou Stimpy. O Grande Yak ficará abaixo daquele que você escolher. (O número de vidas que cada um tem aparecerá sobre a sua cabeça).
3. Pressione o **Botão 1** para começar a Busca.



Na Pista do Shaven Yak

Pontos de Vida

Armas Especiais



Pontos de Vida

Ren e Stimpy têm três vidas cada um no começo do jogo. Cada vida tem três Pontos de Vida, mostrados no topo da Tela como três bicos de mamadeira.

Se Ren ou Stimpy se machucar, perderá metade de um Ponto de Vida. Ele poderá recuperar os seus pontos de vida, e até mesmo ganhar vidas extra ou outros bônus, pegando alguns ítems. Se ele perder todos os seus Pontos de Vida, você voltará para a Tela de Seleção enquanto houver pelo menos uma vida sobrando para Ren ou Stimpy.

Você poderá escolher um dos personagens para continuar. Quando um personagem perde todas as suas vidas, você não poderá escolhê-lo. Quando for continuar, irá começar o nível do início, ou do último marcador de nível que você passou.

Armas Especiais

As armas especiais são mais divertidas de usar e protegem você melhor do que as armas comuns. Se você estiver usando uma, ela aparecerá no topo da tela, abaixo dos seus Pontos de Vida. (Veja a página 6 para mais detalhes).

Armas Terríveis

Ren e Stimpy não têm apenas escovas de dente e bolas de pelo. Os rapazes podem pegar vários ítems de defesa no caminho. Aqui está o resto do seu arsenal:

- **Torrada** - Atire este item para evitar ataques curvilíneos.
- **Sopa** - Atire bolhas mortais em atacantes aéreos.
- **Controle Remoto** - Esta arma parece uma garrafa e atira um raio triplo.
- **Capacete** - Deixa você invencível a todos os ataques.

Quando você pega uma arma, começa a usá-la imediatamente. A Torrada, a Sopa e o Controle Remoto funcionam até que Ren ou Stimpy seja atingido.

O Capacete funciona por aproximadamente 10 segundos. O seu personagem irá piscar e você irá ouvir uma música especial quando estiver usando este item.

As Habilidades Especiais de Ren e Stimpy

Pulo Especial: Pressione o Botão D para cima + o Botão 2

- O pequeno e leve Ren dá um super-pulo. Ele também poderá andar em lugares onde o seu amigo mais pesado cairia.
- O pesadão Stimpy derruba os obstáculos como pequenos galhos com o seu salto triplo. Ele poderá alcançar lugares secretos onde o Ren não conseguiria chegar.

Ítems Super-Hiper-Poderosos

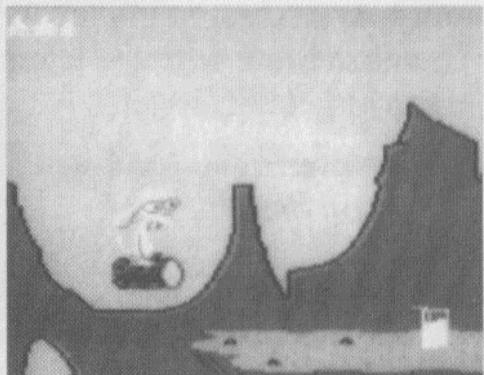
Ren e Stimpy poderão restaurar os seus Pontos de Vida e ganhar vidas extras pegando ítems. Esses ítems estão espalhados pelo caminho ou são largados por inimigos que foram exterminados:

- **Saco de Dinheiro** - Meio Ponto de Vida.
- **Saco de Muito Dinheiro** - Cinco Pontos de Vida.
- **Espuma de Barbear** - Uma vida extra
- **Jarro Andante** - Pegue-o para ganhar uma vida extra.

*Nota: Ítems especiais adicionais poderão ser encontrados em cada nível.
Veja as páginas 9-11 para obter maiores informações.*

Táticas de Busca ao Yak Dicas Úteis

- Atire em todos os inimigos, rochas e outros obstáculos no caminho, para descobrir armas e ítems escondidos.
- Pule em Toras de Madeira e Canoas que podem levá-lo, flutuando, para locais inatingíveis e lugares mais altos ou mais baixos.
- Passe pelos Hidrantes. Eles são marcadores de nível. Quando você voltar para um nível depois da derrota, irá recomeçar da posição do último Hidrante, em vez de recomeçar desde o início.
- Alguns inimigos não podem ser derrotados. Você terá que descobrir outras formas de passar por eles.



Completando as Fases

Cada nível tem três fases. Quando você chegar ao final de uma fase, irá celebrar com uma pequena dança ao som da Música tema de Muddy Mudskipper. Depois, verá uma tela de placar totalizando os pontos que você ganhou na fase que acabou de completar.

Derrotando os Chefes

Um Chefão, o inimigo mais difícil de derrotar, atacará no final de cada nível. Uma Barra de Força aparecerá na parte inferior da Tela para a sua última luta. Conforme a barra diminui, o Chefão vai ficando mais fraco. Continue acertando-o com as armas até que a barra suma, e você completará o nível! Depois comemore com a Dança da Felicidade, Felicidade, Alegria, Alegria!



Barra de Força do Chefe

Nota: Cada nível tem um perigoso, difícil e feio Chefão diferente.

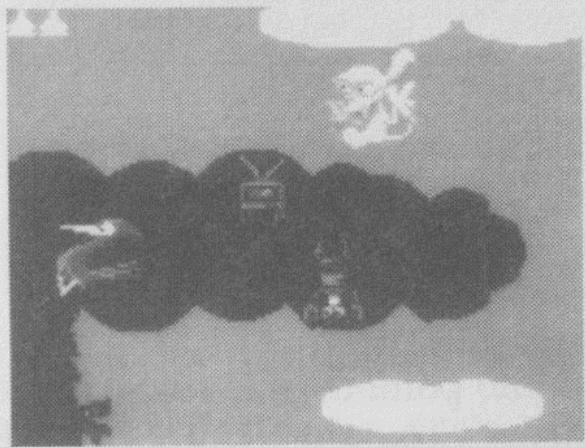
Continuando um Jogo

Quando Ren e Stimpy perderem todas as suas vidas, você provavelmente pensará que o jogo acabou e que terá que recomeçar desde o início. Mas isto não acontece!

Espere até que Ren e Stimpy estejam no banheiro, e depois pressione o **Botão 1**. Agora você poderá escolher o Ren ou o Stimpy (ambos com três vidas) e recomeçar o jogo da última fase que você jogou. Você tem três Continues por jogo.

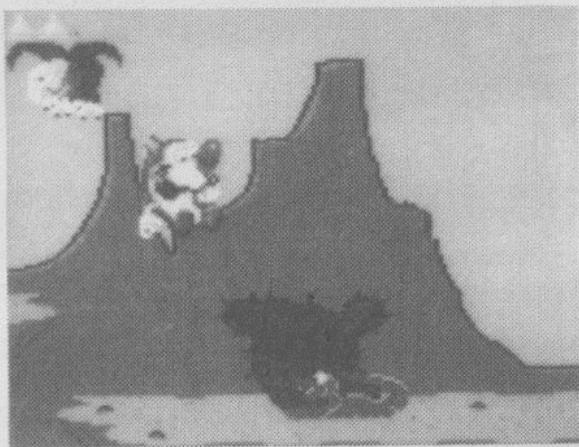
O Grande Além

A Floresta Mais Negra que a Escuridão



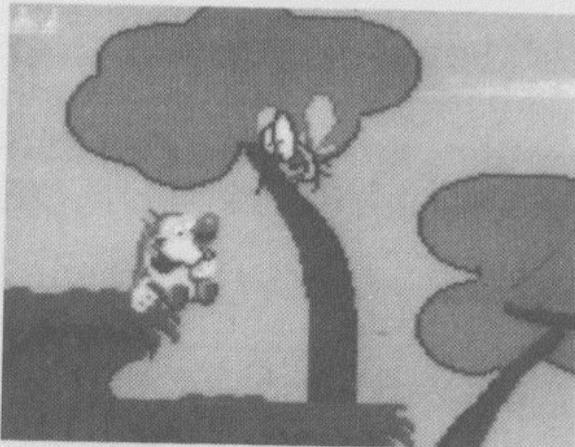
Um mundo de madeira com espinhos mortais, esquilos, pássaros azuis, abelhas, pica-paus, porcos-espinhos e muitos gambás. Faça os ursos falarem e você conseguirá passar. Encontre TVs para ganhar meio Ponto de Vida extra

O Deserto Seco e Fedorento



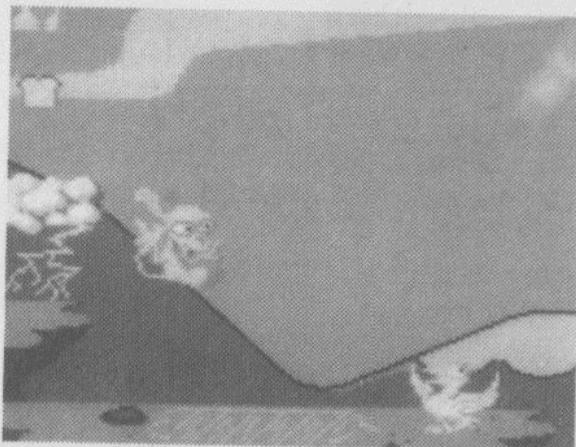
Cactos matadores, arbustos espinhosos, esqueletos, iguanas, vales sem fundo, abutres que tentam transformá-lo em omelete para o almoço e escuras minas, cheias de aranhas! Cuidado com a miragem da limonada. Encontre Cantis para conseguir meio Ponto de Vida.

A Margem Molhada e Fedida



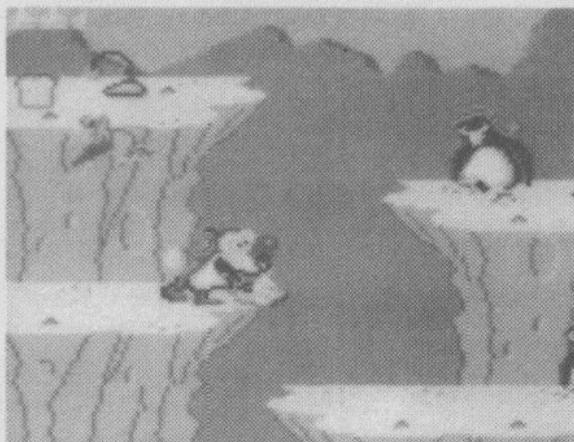
Mosquitos grandes como pombos, pântanos de areia movediça, sapos bravos, borboletas, caranguejos e cobras, cobras e mais cobras! Encontre as Botinas para conseguir meio Ponto de Vida extra.

O Perigoso Monte Hoëk



Acerte os animais cacarejantes da neve do ártico, cabras que dão cabeçadas, lesmas ligeiras, estradas geladas, relâmpagos, pontes bambas, caranguejos da montanha rochosa e abutres bombardeadores de ovo. Encontre o Frango Assado para ganhar meio Ponto de Vida extra.

O Grande e Gelado Norte



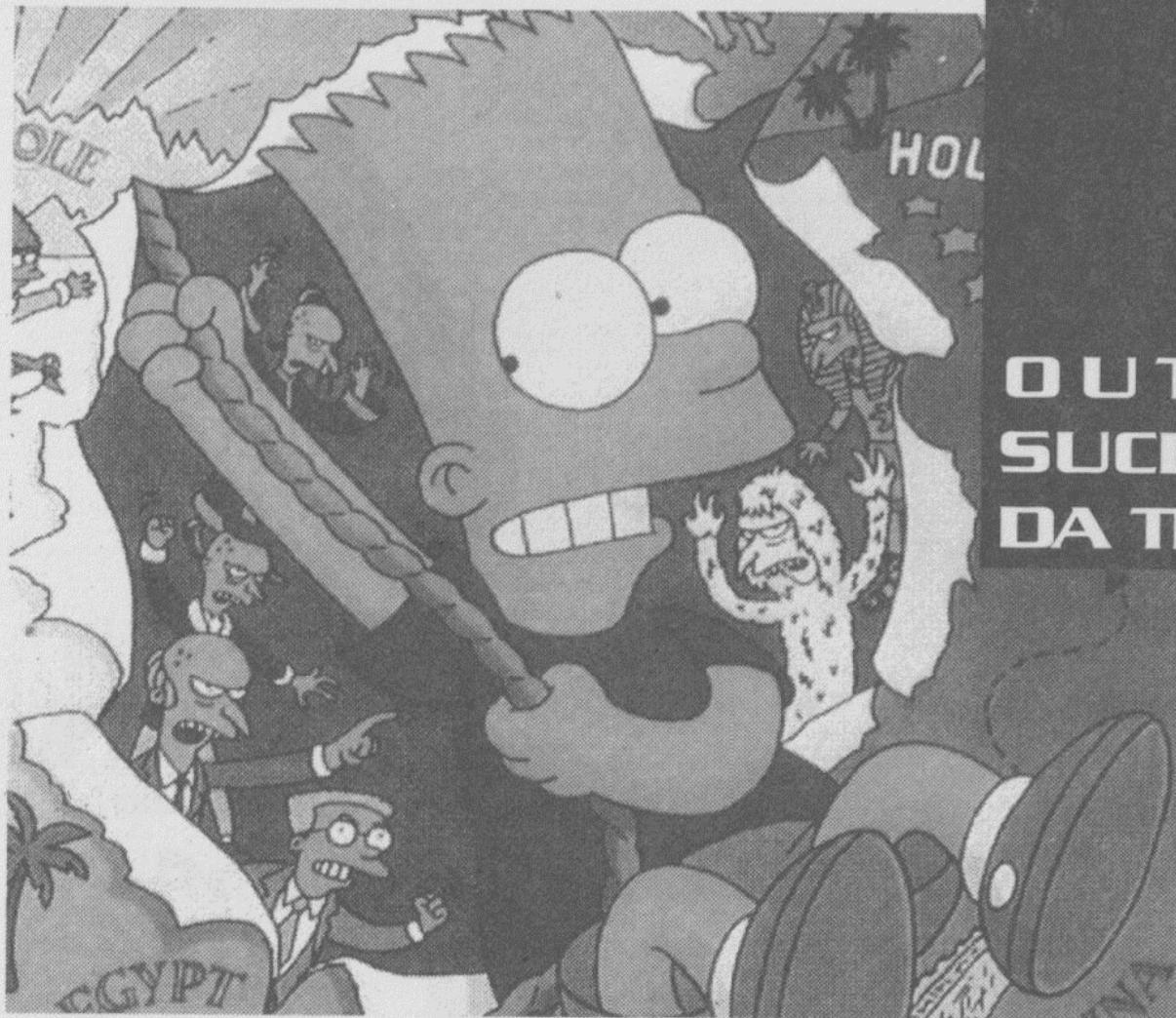
O perigo polar com coelhos matadores, gelos afiados como lâmina, peixes raivosos e pingüins ameaçadores. Não fique brincando com bolas de neve. Encontre os Protetores de Orelha para ganhar meio Ponto de Vida extra. Você já está perto do seu herói, o Yak!

Senhas

Completando um nível alguma coisa fará com que Ren ou Stimpy diga uma Senha. Copie-a para voltar rapidamente para o jogo. Para usar uma Senha:

1. Escolha "Continue" no menu de jogo, no começo do jogo.
2. Escreva a Senha na Tela que aparecerá. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para escolher uma letra, e para a esquerda ou para a direita para selecionar uma posição diferente de letra.
3. Pressione o **Botão 1** quando a Senha estiver completa. Se ela estiver correta, a palavra "Joy!!!" (Alegria) aparecerá e o jogo irá começar. Uma Senha errada fará com que apareça a palavra "Sorry!" (Desculpe).

Notas: Pressione o Botão 2 para sair da tela sem escrever uma Senha.



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

THE SIMPSONS - BART VS. THE WORLD

Parece impossível, mas Bart ganhou um prêmio num concurso de arte! Nosso culto amiguinho vai levar toda a família para uma caça ao tesouro ao redor do mundo. Na verdade, tudo não passa de uma armação do Sr. Montgomery Burns que perdeu milhões desde que Homer foi contratado para sua usina nuclear.

Burns está gastando uma fortuna com essa viagem só para eliminar esta família da face da Terra. Para isso ele conta com vários parentes importantes no mundo todo.

Tudo começa na China, onde a Grande Muralha transforma-se numa pista de skate. Depois vem o Pólo Norte - aqui Bart irá enfrentar uma criatura metade-homem, metade-monstro, metade-Burns. 3 metades??? É, fazer o quê?

Bart ainda passa pelo Egito e dá uma parada para bagunçar o Vale dos Reis e a Esfinge. Depois vai para Hollywood, onde Eric von Burns, o temido diretor de cinema, fará de tudo para acabar com os Simpsons. Burns pensa que não deve ser muito difícil eliminar uma família tão patética. Prove que ele está redondamente enganado e divirta-se com a mais nova aventura dos Simpsons!

Master System

The Simpsons™ & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. © 1993 Acclaim Entertainment Ltd.
Todos os direitos reservados.
Distribuído sob licença de Acclaim Entertainment Ltd.



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.

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

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 05038-000
TELEFONE: (011) 831 2266`

The Ren & Stimpy Show © 1993 Nickelodeon. Todos os direitos reservados. Nickelodeon, The Ren & Stimpy Show, e todos os elementos relacionados são marcas registradas licenciadas por Nickelodeon, a serviço de Viacom International, Inc.

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS