**Detonado de The Simpsons: The Game**

Episódio 1 : The Land of Chocolate   
Com Homer, siga o coelho branco, como pôde perceber tudo no vilarejo é de chocolate, aperte X para pular pelas plataformas, depois dê um pulo duplo e agarre a borda.Passe pela ponte, destrua as barracas que bloqueiam seu caminho após lutar com o coelho, siga pela estrada recolhendo os itens, destrua a rosca gigante com a foto de Marge e continue a perseguição.Após ser dado checkpoint, Homer chega a uma imensa área com um bolo gigante, destrua as roscas com a foto de Marge e em seguida enfrente mais alguns coelhos de chocolate.Vasculhe o local atrás de itens, o coelho que você precisa matar esta no topo do bolo, então você precisa subir até lá.Suba no bolo pelas plataformas móveis, cuidado apenas para não cair e se afogar, suba as escadas, assim que encontrar o coelho branco você deverá lutar com ele, é muito simples, com poucos golpes ele morre facilmente.Você vai cair dentro do bolo gigante.Agora é hora de diversão!Subitamente Homer ganhará poderes e vai se transformar em uma imensa bola de pura gordura, aperte [] para ganhar velocidade e esmagar os pobres coelhos...Mas infelizmente o sonho termina antes do previsto.  
Agora você controla Bart dentro da casa da família mais engraçada da TV.Aqui o seu jogo pode ser salvo e você ainda pode ativar o episódio seguinte para continuar a história.Vá até a porta principal para prosseguir.

Episódio 2 : Bartman Begins  
A partir de agora, você poderá se transformar em Bartman, basta pular e apertar R1, e você também poderá trocar de comando entre os personagens sempre que quiser, e acredite, isso vai ser muito útil, é só usar as setas do seu controle, não tem mistério.Sua missão é capturar um bando de pestinhas que invadiram o museu e o laboratório de astronomia.Com Bart, siga pela caverna, pule o abismo, use o estilingue (aqui no Ceará a gente chama de baladeira) para derrubar a tampa de madeira e dessa forma poder subir.Você estará diante de um pequeno puzzle.Repare que há uma espécie de botão no chão capaz de ativar umas plataformas, deixe Homer sobre esse botão e então suba, transforme-se em Bartman e plane até a plataforma do centro com um segundo botão, acione e veja uma ponte surgir.Assista a cena.Agora você deverá encontrar uma entrada secreta para o museu, mas antes vasculhe a área em busca de itens.Escale uma das paredes ao lado, plane até a plataforma acima da vitrine, há dois botões, deixe cada personagem sobre um botão e a passagem será aberta.Será dado checkpoint, dentro do museu lute com os guardas, depois suba a escada para alcançar o esqueleto de dinossauro.Deixe Homer sobre a cabeça do esqueleto gigante, com isso seu peso vai elevar a cauda do animal (como se fosse uma gangorra) e dessa forma um novo caminho é descoberto.Com Bartman, corra pela coluna do animal e no final dela plane até a nova passagem para obter outro checkpoint.Desça, ative uma alavanca próximo ao vulcão para que saia uma corrente de ar, muitos guardas virão no seu encalço, após matar todos eles, use a capa de Bartman para subir pela corrente de ar do vulcão, caia sobre uma das aves pré-históricas e alcance o fio.Desça na plataforma logo à frente, ative seu estilingue, use L1 para mirar sobre o alvo e atire.A carcaça vai cair sobre o moleque e abrir um novo caminho, é por lá que você deve seguir.Enfrente mais alguns guardas bizarros, deixe Homer sobre o botão e use seu estilingue sobre os alvos para assustar Kearney.Ele vai correr feito um louco e no final você lutará com ele.Os tiros de estilingue resolvem a luta tranqüilamente.Você deverá chegar a um laboratório de astronomia onde está o último moleque do bando.Acione o botão para ligar o tubo de ventilação do meio por um curto tempo, agora corra, escale a parede para subir nas rochas e ter acesso aos jatos de ar, use-os para poder planar sobre a aeronave, pule sobre as plataformas giratórias em forma de planetas até chegar ao botão que desce a escada.Em frente há uma espécie de gangorra suspensa, você deverá usá-la da mesma forma que fez no esqueleto gigante, deixando Homer em uma das extremidades para que Bartman possa planar na plataforma ao redor do planeta.Suba pelas plataformas móveis e alcance o último do bando.O tampinha vai tentar fugir em vão, ataque-o sem dó.Tiros a longa distância com o estilingue de Bart funcionam muito bem.

Episódio 3 : Around the World in 80 bites  
Chegou o momento de dar uma volta ao mundo! Essa fase é meio maluca, é uma espécie de competição e você precisa completar os objetivos antes que o tempo termine.Assim que for dada a largada procure acumular calorias comendo tudo que ver pela frente, depois siga pela rampa e transforme-se numa bola de gordura (R1) para chegar ao outro lado.Você está no cenário correspondente à Austrália, desbloqueie seu caminho rolando com Homer, avance até a Torre Eiffel, você precisa subir até o seu topo com Bartman.Suba pela escada, pule sobre as barracas e plane até o telhado.Desça pelo fio até a torre e use o elevador.Plane até a plataforma com um X, acione a alavanca ao lado para abrir o portão.Você está no cenário correspondente à Escócia.Com Homer na forma de bola, derrube as colunas no mais típico efeito dominó, agora com Bartman use as colunas caídas para alcançar os jatos de ar e planar até a alavanca para abrir caminho.Agora você está na Itália, pelo menos parece estar, vá até uma pizza gigante no chão e use a rampa que tem nela para que Homer (na forma de bola, é claro) voe até o corredor acima.Volte ao normal, suba à escada, depois desça até a ponte, note que em uma das colunas de sustentação há um ponto de escalada, é por lá que você deve ir, suba com Bartman até o final e plane na alavanca abaixo para abrir a porta com a bandeira americana, a contagem é encerrada e seu próximo objetivo é destruir o sanduíche gigante que está na estátua da liberdade, e isso é bem chato, você pode perder muito tempo aqui, por isso é necessário uma boa dose de paciência.Ative a forma de bola de gordura de Homer e acerte sem parar nos bonecos que protegem o monumento até eles descerem por alguns segundos.Com a estátua desprotegida, acerte bem no meio dela, exatamente no ponto brilhoso, seja rápido e não perca tempo.Continue até derrubar o sanduíche e você finalmente poder destruí-lo.

Episódio 4 : Lisa the Tree Hugger  
Com Lisa, você precisa invadir a serraria do velhaco Burns, dono da Usina de Springfield para qual Homer trabalha, e aprontar muita confusão.Derrote os operários barbudos, você pode utilizar o saxofone de Lisa para deixá-los atordoados, passe pelo portão que foi aberto, repare que a sua direita há um local próprio para Lisa meditar e usar o poder da mente.Use a mão gigante para segurar os troncos e organize-os de modo que Bart possa subir até a alavanca para abrir o portão.Ignore os operários, eles surgem sem parar.Dentro da fábrica vá ao ponto de meditação e com a mão gigante faça a máquina parar de funcionar, retire a tampa para que saia vapor, com Bartman use o vapor para subir e planar até a esteira onde a madeira era descarregada, empurre a mola para que Lisa suba.Deixe um personagem sobre cada botão para que a máquina entre em pane e você atravesse tranqüilo.Será dado checkpoint, derrube os arqueiros com seu estilingue, passe rapidamente pelas serras, suba na plataforma e use seu estilingue para acertar o alvo e desobstruir a escada.Siga pela esteira, desvie das armadilhas, encontre uma alavanca bem a sua esquerda para desativá-las.Faça isso mais uma vez, agora seu caminho está bloqueado, não tem como passar, você deverá seguir por baixo, alcance o ponto de meditação, retire uma plataforma da esteira e coloque-a sobre o córrego para improvisar uma ponte.Após a cena será dado checkpoint, dirija-se com Lisa ao ponto de meditação e coloque os botijões de lixo tóxico na esteira, use a mola para pular sobre o cercado, com Bartman use o fio para atravessar o rio e acione a alavanca, agora você deve levar Lisa até a outra margem do rio, não caia na água, quando conseguir corra até o ponto de meditação entre as rochas e modifique a tubulação de modo que Bartman possa alcançar a plataforma usando os jatos de ar.Após a cena, ative a alavanca para Lisa subir, use a mão gigante para salvar os dois caras antes que eles sejam triturados.

Episódio 5 : Mob Rules   
O sucesso da série GTA, ou melhor, Grand Theft Scratchy (em português é coçadinha), invadiu as ruas da cidade.Mas nem todo mundo está satisfeito com isso.Sua missão é destruir as placas de propaganda do polêmico jogo.No comando de Marge você poderá usar o megafone para recrutar civis e dar ordens aos rebeldes.Encontre seu vizinho Ned Flanders e chame-o para compor sua tropa, dê ordens para ele destruir a placa e abrir caminho, já que a rua está bloqueada pelas viaturas policiais, destrua outra placa em seguida e acabe com os pivetes.Ache uma terceira placa do jogo.Pule no pneu para que Lisa alcance o ponto de meditação, retire os carros velhos que bloqueiam a passagem, siga por ela até encontrar mais duas placas.Deixe Ned destruí-las com sua “arma”.Com Lisa, suba as escadas ao lado para alcançar o ponto de meditação, pegue os restos da placa que você acabou de destruir e crie uma ponte.Observe uma rachadura na parede, destrua assim como fez com as placas, será dado checkpoint, suba pelo pneu para meditar e remova as sucatas da pista.Aqui Marge poderá recrutar outro cidadão para sua tropa anti-GTS.Faça-os derrubar a placa próxima ao ponto de meditação para criar um elo, passe por cima dela, recrute o pai de Homer, o velho Abraham, a próxima placa está protegida pela eletricidade, note que nesse local há uma pequena abertura que dá acesso a tubulação.A pequena Maggie deve seguir por dentro do tubo e apertar o botão que desliga a corrente elétrica, será dado checkpoint, agora seus soldados podem destruir a placa com facilidade, siga até encontrar outro ponto de meditação, deixe seus soldados sobre o elevador, com Lisa, use a mão gigante e retire a peça do motor para descer o elevador, destrua mais 3 placas nessa região, use o pneu para saltar, ache outro ponto de meditação, pegue o material de construção e jogue-o no espaço de formato correspondente no chão.É hora de trabalhar pesado!Desça para que Marge ordene seus recrutas a construir uma rampa com o material que você acabou de pegar, saia do local e será dado checkpoint.Você já deve ter visto essa área.Construa uma plataforma para que Lisa chegue ao ponto de meditação.Pegue as caixas e jogue sobre a água que jorra.Passe pela porta e destrua a estátua central com seus soldados.Após a cena, vá até o palácio,suba nos escombros e deixe a pequena Maggie na tubulação.Acione as chaves de mão e acabe com a festa do figurão.  
Com a invasão alienígena dos irmãos Kang e Kodos, o caos se espalhou pela cidade, agora você estará no quintal.Vá à casa do cientista maluco Frink.

Episódio 6 : Enter the Cheatrix  
O cientista fracassado foi seqüestrado e você precisa salvá-lo.Com Bartman, use o batgrapple nos ganchos para chegar numa plataforma com uma alavanca, acione e Lisa será transportada até você.Pise sobre os botões no chão e desça pelo tubo.Após o checkpoint, use novamente o batgrapple, acione a alavanca, siga pela esteira e enfrente alguns inimigos estranhos (um lutador de karatê e um jogador de futebol americano, com uniforme e tudo!), deixe o elevador em pane para que os inimigos parem de surgir, suba e acione a alavanca, agora siga pela esteira, mate mais daqueles caras engraçados, você precisa subir no depósito ao lado, com Bartman volte até o local onde você acionou a última alavanca e plane até a plataforma, pule sobre os pilares onde saem fumaça (cuidado para não se intoxicar e cair) e acione a próxima alavanca para mover a plataforma, agora Lisa poderá subir até o ponto de meditação.Com a mão gigante, organize as peças sobre a água jogando-as sobre o encaixe existente para que todas elas possam girar e dessa forma um pilar móvel será ativado.Vá até esse pilar e desça pelo tubo para garantir um checkpoint.Agarre na borda (no maior estilo Prince of Persia, quem jogou sabe do que eu estou falando) e acione a alavanca na outra plataforma, Lisa virá até você, então pise sobre os botões e desça pelo tubo, ande pela esteira, pule na plataforma, acabe com esses malditos jogadores, deixe o elevador em pane para esses caras sumirem, suba pelo cano e alcance a parte mais alta onde há um ponto de meditação, segure a plataforma e deixe-a sobre os reservatórios de forma que você possa chegar ao outro lado, dê pane no elevador, suba pelo encanamento, siga pela esteira e pule no momento certo para agarrar no cano, ative outra alavanca para desbloquear a passagem, derrote mais inimigos, repita esse mesmo método na próxima área, desça pelo tubo.Você não pode passar por aqui, pelo menos por enquanto.Salte a plataforma acima, calibre seu estilingue e acerte o desgraçado responsável pela barreira.Agora siga até o tubo e desça por ele.Salte sobre os círculos e antes que eles afundem pule e agarre o poste, pule para o poste vizinho e em seguida a plataforma, plane até a outra plataforma e pule com o auxílio do dispositivo, preste atenção na cena, desça e enfrente os caras sem medo, com Lisa pule no dispositivo e você chegará no local antes visto na animação, com vários tubos.Tem um ponto de meditação logo perto.Pegue os canos em forma de “U” e tente organizá-los sobre os tubos (vou ser bonzinho com você agora, isso por que eu perdi muito tempo aqui, não deixe os 3 canos do mesmo lado paralelos uns aos outros, deixe os 2 das extremidades do mesmo lado e o cano do meio no lado oposto), daqui a pouco você descobre se acertou a seqüência.Com Bartman, vá ao local com vários dispositivos, suba e ande pela esteira com cautela para não ser esmagado, no final ative a alavanca e um elevador irá funcionar, isso para evitar que você passe novamente pelas armadilhas.Use o batgrapple para cair no tubo, se você acertou a seqüência dos canos, Bart irá percorrê-los e cairá vizinho ao tubo onde o gorilão entrou.Desça por ele, pule no dispositivo para agarrar fio, escorregue até o outro lado, acione a alavanca para abrir a tampa do tubo e Lisa virá até você, dirija-se ao ponto de meditação e remova a rolha para baixar o nível da água, desça pelo tubo que estava oculto e prepare-se para enfrentar o gorilão teimoso.Ele é fácil de derrotar, basta ter um pouco de velocidade, esse é o segredo.Ignore os caras que não param de surgir, repare que existem 3 pontos de meditação espalhados pelo cenário,um bem no meio e dois acima do pilar, você deve ir até cada um deles e usar a nova habilidade de Lisa (deixe a mão gigante sobre o macaco e aperte O para nocauteá-lo) antes que ele arremesse objetos em você, seja rápido!Pronto, você botou o coitado para dormir mais cedo!

Agora você poderá escolher as missões que deseja cumprir.Neste detonado eu estabeleci a mesma ordem do jogo, mas é opcional, fica a critério do jogador.

Episódio 7 : The Day of the Dolphin  
Nesta fase você precisa conter a invasão dos golfinhos (eles estão sob efeito dos alienígenas) e liquidar o líder deles.Você começa no píer, derrote a primeira praga de golfinhos para liberar o portão, arrebente a corda com um tiro certeiro de estilingue para derrubar uma canoa, passe sobre elas, ache um ponto de meditação, pegue as duas canoas estacionadas e organize-as sobre a madeira junto ao barco para que você possa criar um elo e subir até a barraca onde se encontra o botão que libera a grade principal.Feito isso, será dado checkpoint, enfrente mais uma leva de golfinhos, ande pelo túnel, no final vire a direita, mais um checkpoint, agora você está num parque (guarde seu entusiasmo e não encoste no brinquedo) aqui derrote mais golfinhos, uma cena vai mostrar o Rei dos golfinhos seqüestrando o velho marinheiro.Após checkpoint, vá até o local onde a cena ocorreu e desça pela entrada de acesso ao aquário.Você verá o Rei dos golfinhos novamente e dessa vez terá que matá-lo.Desça a escadaria, ignore os outros golfinhos não adianta matá-los eles vão continuar surgindo sempre, e vá direto ao ponto de meditação.Coloque os cogumelos sobre as hastes, agora suba a rocha vizinha e pule sobre os cogumelos até encontrar um novo ponto de meditação no alto do rochedo.Com a mão gigante, pegue um peixe-elétrico num dos lagos e jogue-o no aquário onde está o Rei, criando uma intensa corrente elétrica.A carta final está nas mãos de Bart.Calibre seu estilingue e acerte o alvo sob o Rei dos golfinhos...Essa sim foi uma morte chocante!

Episódio 8 : Shadow of the Colossal Donut  
Os perigosos gigantes de “Shadow of the Colossus” também não foram poupados da sátira.E sabe quem é o colosso?O garoto propaganda das rosquinhas Donuts, as favoritas de Homer.Repare que bem atrás do colosso existem 3 tampas, então você deve atirar com o seu estilingue em cada uma delas até abri-las, depois subir e desativar os fios para causar um curto circuito.A primeira tampa é a mais fácil porque é a mais baixa, com um pulo duplo você alcança ela.As duas últimas tampas estão localizadas no alto, por isso procure atrair o colosso para perto de um prédio ou de um tubo de gás hélio (Homer vira uma bola de gás e pode voar) para que dessa forma você possa subir até a tampa aberta e causar pane.

Episódio 9 : Invasion of the Yokel-Snatchers  
Seu objetivo é resgatar os civis que foram raptados pela nave alienígena.Derrote os aliens pelo estacionamento, próximo a um caminhão há um local para Bartman escalar, desça até o lado oposto, agora é a vez de Homer, use a bomba de gás hélio para atravessar.A próxima cratera é mais larga, deixe Homer novamente na forma de bola gasosa e atravesse rapidamente, ative a alavanca para ligar os jatos d’água, aproveite o vapor para planar até onde está Homer.Novamente abasteça Homer de gás hélio e chegue ao outro lado para acionar a alavanca, plane com Bartman, veja a nave espacial levando tudo que pode, pise sobre os tapetes e você será levado para dentro da nave.Ative a alavanca para resgatar o caipira Cletus, muitos aliens vão ficar te perturbando, transforme-se em Homer bola e destrua as hastes sobre o portal por onde saem essas criaturas, não se preocupe se ficar sem calorias, há inúmeras alavancas espalhadas que liberam um montão de sanduíches, terminada a tarefa um painel vai aparecer, agora é só ir até lá e apertar o botão para ter uma grande surpresa.

Episódio 10 : Bargain Bin  
Acidentalmente seus personagens são presos no mundo virtual e para complicar ainda mais sua vida a família Simpsons virtual corre o risco de ser incinerada, o que também resultaria na morte dos verdadeiros Simpsons, sacou? Ou seja, você vai correr para tentar salvar a própria pele!Rola um tempo de 4 minutos, é suficiente, quebre as caixas para acumular calorias (daqui a pouco você vai precisar delas), use o batgrapple, acione a alavanca, uma ponte vai surgir, transforme-se em Homer bola e quebre a parede em frente, desça pela esteira abaixo, acerte bem no alvo com seu estilingue, passe pela ponte, suba e no final use o batgrapple.Agora é a vez de Homer atravessar, transforme-se na bola de gordura e ganhe velocidade para chegar ao outro lado.Depois use o gás hélio para subir e alcançar os dispositivos, dessa forma você chega à parte mais alta da esteira, dirija-se a uma porta com 2 botões, passe por ela e acione a alavanca para desligar o incinerador.Pronto, sua família está salva!  
Fale com o professor Frink na cabine e realize alguns upgrades com seus personagens para ganhar novos poderes.Homer poderá virar uma gelatina e arremessar guloseimas nos seus inimigos, já Lisa aprenderá a lançar raios enquanto medita.Aproveite para aprender como usar esses novos poderes, eles serão muito utilizados nas próximas fases.Mais uma vez você terá toda a liberdade de escolher as missões que preferir, mas aqui eu sou obrigado a seguir a mesma ordem do jogo, até para ficar mais organizado.

Episódio 11 : NeverQuest   
Você está num vilarejo e decide ajudar os garotos que estão sendo atacados pelo dragão de duas cabeças.A primeira coisa a fazer é recrutar os meninos usando o megafone de Marge.Seu objetivo é espantar o dragão da vila, então vamos dividir as tarefas: Marge e seus guerreiros mirins vão ser responsáveis pela reconstrução das casas incendiadas (tem um limite de 3 casas, não deixe que o dragão as destrua), enquanto que Homer na forma de bola de gordura fica responsável pelos ataques diretos no dragão, note que ele vai ficar parado exatamente no local onde era uma ponte, esse é o momento de atacar.Faça isso até ele fugir.Cruze o portão aberto, aqui você poderá recrutar mais soldados que estão presos nuns caixotes (lembre-se: quanto mais operários, mais rápido é o serviço), mate os arqueiros no final sobre os pilares, ao lado do portão veja que há duas grandes colunas, deixe Homer sobre uma delas (a da esquerda, para ser mais preciso), com Marge ordene seus soldados e deixe-os sobre a outra coluna (não pense que vai ser fácil superar o peso de Homer, é preciso muita gente).Você irá subir até uma plataforma, use o gás hélio para flutuar e bata com a cabeça embaixo da alavanca para abrir o portão.Numa visão aérea, você deverá coletar as chaves para abrir o portão de ouro.Assim que conseguir sair do labirinto, derrube as duas colunas do canto de ambos os lados na forma de Homer bola para improvisar uma ponte, lembre-se que há um tubo de gás hélio que você deverá usar para atravessar o abismo.Com o caminho livre, vá em direção a cabeça do dragão, há uma porta nos fundos trancada, dê ordens para que seus operários construam uma espécie de rede com o material ao lado, pule e suba na cabeça do animal, há uma pequena abertura em um dos olhos, deixe Maggie terminar a tarefa.Pronto, você descobriu o esconderijo do dragão e agora deverá matá-lo definitivamente.A coisa é mais simples do que você imagina: deixe seus soldados batendo na rocha em destaque para que dessa forma você possa abastecer Homer com as guloseimas sempre que precisar, pule nas pedras flutuantes, a última delas vai subir e te levar para bem próximo do dragão por alguns segundos, adquira a forma de gelatina e ataque-o.Repita isso até derrotá-lo.

Episódio 12 : Grand Theft Scratchy  
Mãos a obra!Assim que tiver o comando, recrute uns cães espalhados pelo cenário.Seu objetivo é reformar 16 casas pela cidade.Comece pelas casas ao redor e não deixe que ninguém atrapalhe as obras, siga pelas ruas, vai surgir um ponto de meditação de repente próximo a um elevador, mas antes destrua os carros para que os inimigos parem de surgir e quebre alguns depósitos para recrutar mais cães.Deixe Marge e seus cães sobre o elevador, com a mão gigante de Lisa recupere as peças perdidas e jogue-as sobre o encaixe para subir o elevador, deixe-o na metade do percurso, destrua as placas para descer uma plataforma, siga pela abertura na parede e continue as reformas.As duas últimas casas são um pouco diferentes.Em uma delas você deverá usar a mão gigante para pegar a carcaça da casa e jogar sobre o terreno, agora sim poderá reformá-la, e a última delas você deverá pular para o telhado através da lixeira aos fundos, deixe Maggie entrar pela abertura, desça a rampa e acione o botão.Seu próximo objetivo é construir uma ponte para conectar as ilhas.Próximo à lixeira que você acabou de subir, derrube uma placa no rio e depois construa um pier vizinho ao ponto de meditação.Com a mão gigante, pegue a placa sobre a água e encaixe no pier que você construiu, pegue um pedaço da ponte por onde você subiu no elevador e complete o elo.Após o checkpoint, cruze o elo que você fez e reforme um estabelecimento comercial e dois caminhões estacionados.Depois do show, seu objetivo é defender os dois caminhões que reformou, vá ao ponto de meditação e use a habilidade de soltar raios para conter o avanço dos malandros (cuidado para não acertar os carros por engano, por isso não deixe que eles se aproximem muito dos veículos).Após conter o ataque, mande seus cães destruírem o palco do show.

Episódio 13 : Medal of Homer  
Hora de bancar o fuzileiro!Aproxime-se do garoto e veja a cena.Seu objetivo aqui é coletar todas as 20 bandeiras de rendição espalhadas pelo local, vasculhe cada canto e use o mapa para ver a localização de cada uma delas para não ficar por aí rodando feito uma barata tonta.Assim que terminar você estará a bordo de um navio, use o batgrapple no gancho e em seguida plane até a plataforma, use a alavanca para mover o bote e trazer Homer.Plante um explosivo C4 na porta para abrir a passagem, use o estilingue nos alvos para derrubar os botes salva vidas, agarre no poste, pule ao vizinho e plante um C4 na encanação, use o vapor que sai para subir e planar na pista de pouso, acione a alavanca e desça a escada para Homer, checkpoint, suba através de um avião em chamas, plante um C4 na bateria antiaérea, afaste-se da explosão, use a fonte de vapor para planar na plataforma acima, derrube as bóias para Homer tomar impulso e também poder subir, deixe ele aí por enquanto, volte com Bartman até a fonte de vapor e plane a plataforma mais alta, escale a parede, suba na escada de mão (bem ao lado há uma porta trancada, mais tarde você volta aqui) e derrube as bóias.Plante um C4 na porta em frente e depois na encanação, plane com o vapor para escalar uma parede, acione a alavanca para descer a escada, plante um C4 na bateria antiaérea e crie uma nova fonte de vapor para Bartman, Homer deve subir usando o gás hélio.Você vai chegar até a porta citada antes, plante um C4 e depois passe por ela, faça o mesmo na bateria antiaérea, suba pelo vapor e pelo gás hélio até a plataforma acima.Após o checkpoint, enfrente um grupo de marinheiros e suba a escada.Burns está no alto de um dos mastros, para chegar até ele você poderá usar a fumaça que sai das chaminés ou então usar as bombas de gás hélio para flutuar, existem duas delas pelo local, uma embaixo e outra acima do mastro.Fique a vontade!

Episódio 14 : Big Super Happy Fun Fun Game  
Atenção fãs de Final Fantasy preparem-se para relembrar bons momentos!Siga até o vilarejo logo após o córrego, veja o rosto de uma estátua semelhante a Homer, vá ao ponto de meditação, coloque a peça sobre o pedestal ao redor da estátua para acionar um feixe de luz, repita isso nos dois próximos pontos (você acha a peça debaixo das casas) e assista a cena.É dado checkpoint, transforme-se em Homer bola e quebre as colunas, suba por elas, coma as guloseimas e transforme-se em gelatina para derrubar o tronco ao lado, vá ao ponto de meditação e use os troncos para formar uma ponte, atravesse e desça pelo poço.Veja a cena com uma batalha típica de RPG.Checkpoint, ative a forma Homer bola e derrube o pilar, depois suba até bem próximo do ponto de meditação e use a rampa para derrubar o outro pilar, use a mão gigante de Lisa e coloque os dois pilares sobre o encaixe no chão, de forma que você possa subir até o poço.Cena.Você agora está na barca voadora semelhante à de Cid (os amantes de Final Fantasy vão lembrar) e precisa conter a invasão dos lutadores de sumô (esses caras são duros de matar), eles surgem por todas as partes, acabe com todos eles e não deixem que desliguem as alavancas sob as hélices, se isso acontecer vá lá e ligue novamente.Resista aos ataques até completar o objetivo.Veja as gêmeas Sherri e Terri, desça pelo poço para encarar a última batalha.

Você não tem tempo nem de respirar e já começa a outra fase após a longa cena, o final está chegando.

Episódio 15 : Five Characters in Search of an Author  
Enfrente um grupo de almofadinhas até que surja uma escada.A grade a sua direita está trancada, então siga ao pátio, pule no dispositivo para subir no pilar, plane até a alavanca e abra a grade.Checkpoint.Use o batgrapple duas vezes seguidas para não virar comida de tubarão, ative a alavanca, os bichinhos vão morrer eletrocutados e você poderá passar por cima deles.Vire Homer bola e derrube o poste rachado na base para criar um elo sobre o córrego, faça isso novamente na outra margem e chegue na porta da frente da mansão.Veja que há várias teclas no chão e cada uma delas representam uma nota musical, preste bastante atenção na demonstração e faça a seqüência correta (a música soa bem familiar).Entre na mansão, acabe com um grupo de almofadinhas, a porta superior vai se abrir, é por lá que você deve seguir, veja a armadilha, passe por ela na forma de Homer bola (assim ele é mais rápido, por incrível que pareça), pise sobre o botão para desligar a armadilha e Bart passar.Checkpoint.Na sala com várias estatuetas dos Simpsons, você deve mover os espelhos para guiar o feixe de luz até o dispositivo que abre a porta superior.Mova o espelho sobre a mesa central, os armários vão ficar se movendo, suba por eles (cuidado para não se furar com a ponta dos lápis, não tenha pressa e vá com segurança) e mova o segundo espelho.Desça e vá até o início da sala, derrube uma coluna com Homer na forma de bola, siga por ela, ligue o elevador, passe pelas plataformas móveis com cuidado para não levar uma martelada, ligue o outro elevador, suba as escadarias e mova o terceiro espelho.Daí mesmo plane até o lustre e depois na plataforma, escale a parede e mova o quarto espelho.O quinto e último espelho está na plataforma do outro lado e você deve chegar lá usando as bombas de gás hélio.A porta se abrirá assim que o feixe de luz incidir sobre ela.Do local onde você moveu o último espelho, use o lustre para alcançar o corredor e dirija-se a porta recém aberta.Vai rolar uma cena.Não será difícil derrotar Matt Groening.Ele vai ficar desenhando um monte de robôs, acabe com esse bando de lata velha, assim que puder transforme-se em Homer bola e use o barranco para ganhar altura e derrubar o canalha.Mas...

Episódio 16 : Game Over  
Chegou o grande momento!Incrivelmente você chegou ao céu e veja quem aparece, sim ele mesmo, William Shakespeare, muito mal humorado por sinal.Você deverá matá-lo novamente (lembre-se de que ele já está morto).Alguns tiros de estilingue resolvem facilmente.Passe pelo portão, muitos inimigos (lembra deles?) vão seguir no seu encalço, não dê muita importância a eles, aproxime-se das nuvens móveis, suba nelas, use o batgrapple, use o dispositivo para saltar e em seguida plane até as escadarias abaixo onde há uma alavanca.Checkpoint.Abra todos os portões, suba as escadarias, use o batgrapple para pular o muro, ative a alavanca para abrir o portão, vá ao ponto de meditação, coloque a pedra no reservatório do meio para sair vapor, use-o para subir e planar até o telhado, ande por ele até achar uma alavanca abaixo, use-a para abrir o portão, vá o novo ponto de meditação, use as peças espalhadas para reconstruir a cafeteria, após a cena você deverá derrotar outra personalidade do meio cultural, trata-se de Benjamin Franklin.Sua nova missão é entrar no apartamento de Deus, logo após a escada rolante, você está quase lá. Assim como nós, Deus também gosta de jogar videogame e desafia a família Simpsons a um duelo no tapete da dança. É hora de jogar um minigame bem chatinho que vai testar a sua paciência.Você deve explodir os carinhas que andam pelo tapete assim que eles estiverem sobre a lista verde, basta apertar o botão correspondente.São 4 etapas que você deve passar, cada uma delas numa plataforma diferente (Praystation, Xodus Box e I am).É preciso muito treino.Depois é só curtir o final.  
  
Lufkin Detonados