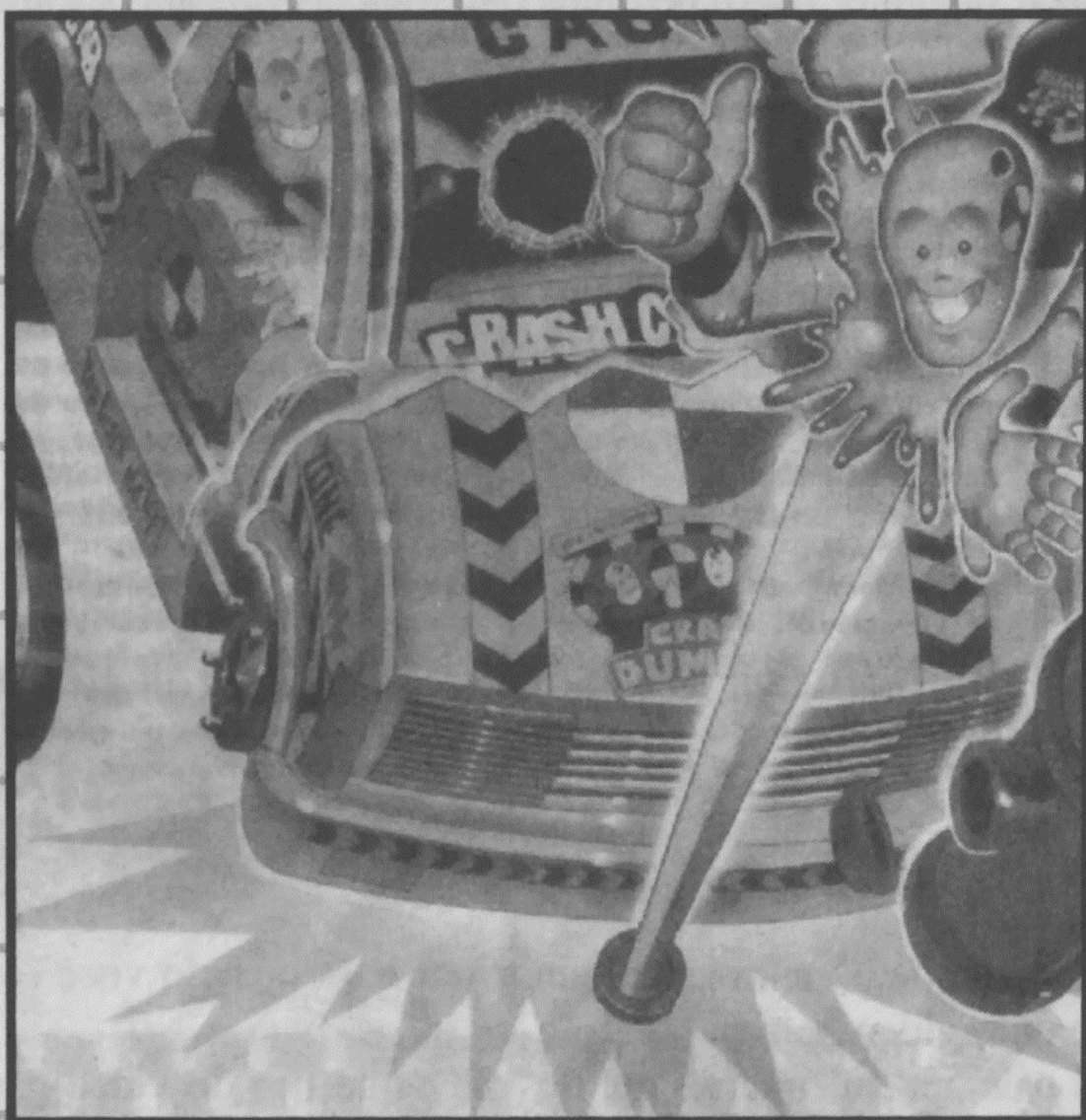


# Master System<sup>®</sup>

## Crash Dummies



MANUAL DE INSTRUÇÕES

**SEGA**

**AKI**  
**lalmi**  
entertainment, ltd.

**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 da 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 2.5m 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:**

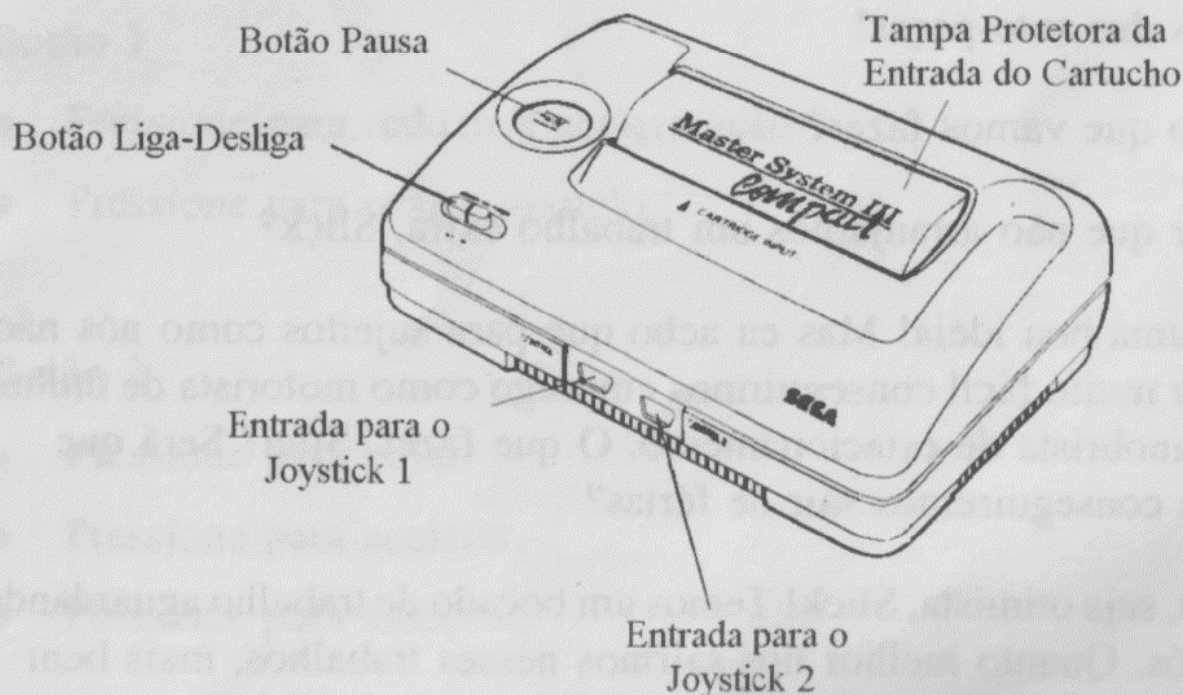
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer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



# Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho CRASH DUMMIES 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. CRASH DUMMIES é para um ou dois jogadores.

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

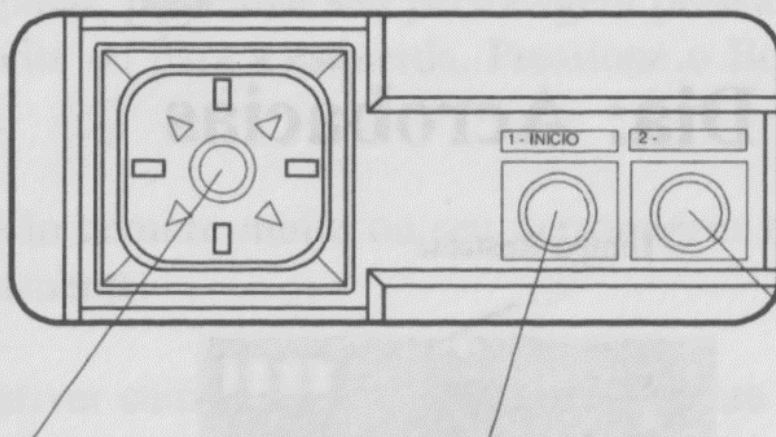


# Apresentações

- Olá! Eu sou Spin.
- E eu, Slick. Somos uma dupla de palermas.
- Para falar a verdade, nós somos dublês, pessoas especialistas em acidentes. Não somos muito bem pagos para isso, mas gostamos muito do serviço. Na realidade, queremos apenas lembrar às pessoas que elas devem usar cintos de segurança. Assim, colocamos nossas vidas em risco com alguns choques e trombadas para demonstrar nossas idéias.
- Nós temos trabalhado muito, mas parece que ainda há muita gente esquecendo de usar os cintos. Isso significa que ainda há muito trabalho a fazer.
- É isso mesmo, Spin. Mas eu ando arreventado com todo o trabalho que temos feito ultimamente. Talvez pudéssemos tirar umas férias e descobrir uma praia bem bonita para provocar alguns acidentes durante uma semana. O problema é que economizar para uma viagem não é assim tão fácil, principalmente com a disparada nos preços das auto-peças!
- E o que vamos fazer?
- Por que não arranjamos um trabalho extra, Slick?
- É uma boa idéia! Mas eu acho que para sujeitos como nós não vai ser muito fácil conseguirmos emprego como motorista de ônibus ou manobrista de estacionamento. O que fazer, Spin? Será que nunca conseguiremos sair de férias?
- Ora, seja otimista, Slick! Temos um bocado de trabalho aguardando por nós. Quanto melhor nos sairmos nesses trabalhos, mais bem pagos seremos – e mais cedo poderemos sair de férias!



# Assuma o Controle!



Botão Direcional  
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

## Botão D

- Pressione para movimentar o personagem.

## Botão 1

- Pressione para reduzir a aceleração.
- Pressione para usar o martelo.

## Botão 2

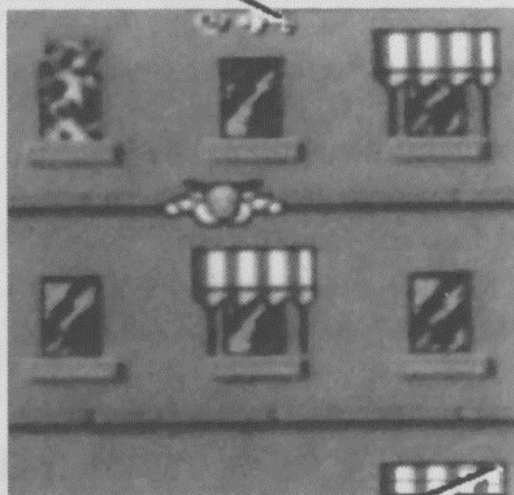
- Pressione para pular.
- Pressione para acelerar.
- Pressione para assoprar.

### Botão de Pausa (no console)

- Pressione para dar uma pausa no jogo. Pressione novamente para reiniciar.

## Primeiro Dia: Acrobacias

Tempo Restante



Distância do Alvo

– Certo, Slick! Nosso primeiro trabalho será o de acrobata. O diretor deste filme quer que pulemos do topo de um edifício em chamas. Ele quer uma queda espetacular. Quanto mais toldos e parapeitos conseguirmos destruir, mais ele nos pagará! Podemos balançar em mastros de bandeiras, flutuar em balões, e pular sobre os toldos. Quanto mais movimento, melhor. Mas temos que prestar atenção ao fogo, e não atropelar nenhum passarinho na queda. Finalmente, não podemos nos esquecer de atingir o alvo pintado na calçada, no final da queda!

– Mais alguma coisa, Spin?



– Teremos apenas que ser rápidos. O diretor terá pouco tempo para essa tomada.

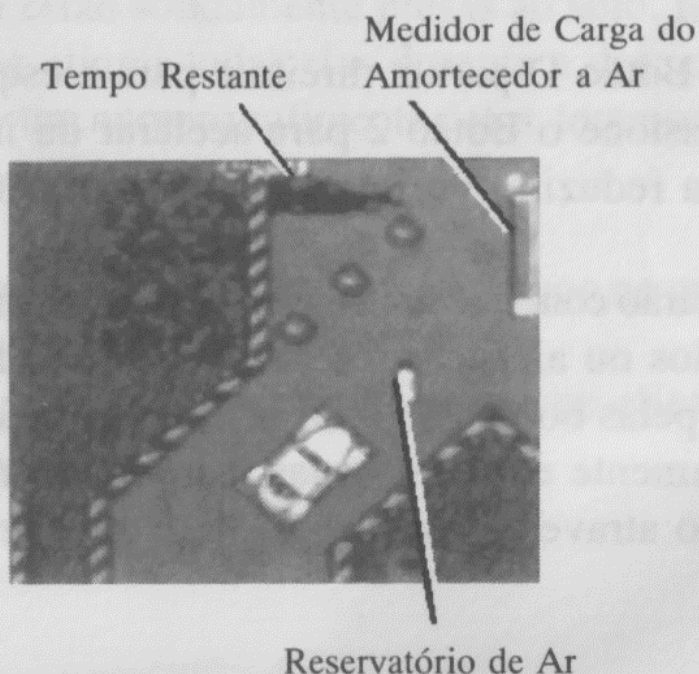
Antes de pular, posicione seu personagem pressionando o Botão D para a direita ou para a esquerda. Pressione o Botão 1 ou 2 para o mergulho.

**NOTA:** Não demore muito ou seu personagem mergulhará automaticamente.

Quando estiver caindo, pressione o Botão D para cima e para baixo para que seu personagem assuma as posições de bomba, queda-livre ou mergulho. Pressione o Botão D para a direita ou esquerda para desviar seu personagem nessas direções.

Para balançar-se em mastros de bandeiras, pressione o Botão D para a direita ou para a esquerda no momento em que seu personagem estiver sobre o mastro; ele se agarrará ao mastro imediatamente, balançando então na direção desejada.

## Segundo dia: Testando Amortecedores



- Slick, nosso próximo trabalho será um teste para amortecedores a ar.
- Parece legal, Spin! O amortecedor a ar é a melhor invenção depois dos cintos de segurança.
- Sem dúvida, Slick. Mas há um probleminha: os amortecedores dos carros que estaremos dirigindo ainda não estão carregados com ar. Por isso, deveremos ir apanhando os reservatórios de ar pelo caminho.
- Haverá, sem dúvida, muitos cones de tráfego para atropelar e vários tipos de barreiras para serem destruídas. Algumas ferramentas permitirão alguns reparos para que o carro continue andando; além disso, em alguns locais, o chefe deixará dinheiro espalhado pelo chão.
- O que é aquela coisa enorme no final da pista de provas, perto da parede de choque?
- É um imã gigantesco, Slick! Assim que terminarmos o percurso da pista de provas, esse imã nos atrairá em direção à parede em alta velocidade! Por isso, é importante que os amortecedores estejam carregados ao máximo. Vamos logo! Hoje estamos brigando contra o relógio!

Pressione o Botão D para a direita e para a esquerda para dirigir o veículo. Pressione o Botão 2 para acelerar ou ir para frente, e o Botão 1 para reduzir a aceleração ou movimentar-se para trás.

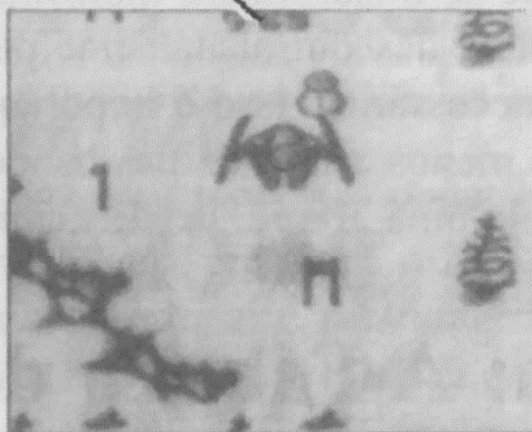
Os choques farão com que seu carro voe momentaneamente, permitindo coletar objetos ou alcançar reservatórios de ar flutuantes. Quando você passar pelas bordas de uma rampa, seu veículo poderá trafegar momentaneamente em duas rodas, permitindo manobras que lhe possibilitarão atravessar passagens bastante estreitas.



Cuidado para não atingir um número muito elevado de barreiras e muros. Seu veículo pode ficar inutilizado caso seja danificado demasiadamente. Entretanto, você poderá fazer alguns reparos apanhando as ferramentas espalhadas pela pista.

## Terceiro Dia: Testando Pistas de Esquis

Tempo Restante



– O chefe está pensando em abrir uma nova estação de esqui, e quer testar as rampas de salto! Ele deseja que nós verifiquemos se as bandeiras da pista estão solidamente presas ao solo. Isso significa que deveremos tentar atingir todas elas durante a descida. E se não conseguirmos acertar um número suficiente delas, teremos de começar tudo de novo!

– E quanto a estes homens de neve que alguém largou no meio da pista?

– O chefe diz que pagará um adicional se nós os eliminarmos. E aí, acha que dá para encarar?

– Está feito!

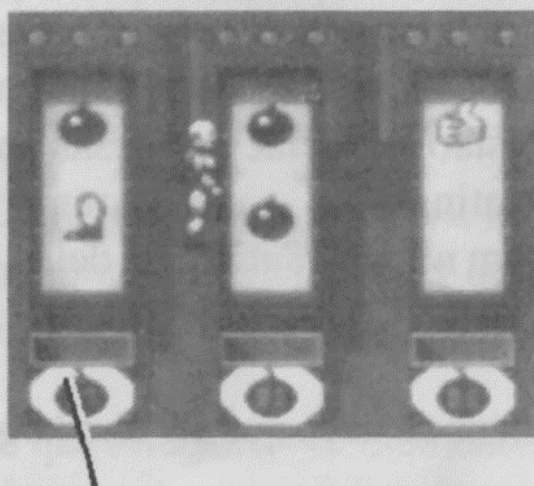
Para dirigir seu esquiador pista abaixo, utilize o Botão D para a esquerda e para a direita. Para percorrer a pista direto para baixo a toda velocidade, pressione o Botão D para baixo.

Para fazer algumas demonstrações durante a descida, pressione o Botão 2. Desta forma você poderá saltar por cima de qualquer obstáculo que estiver em seu caminho.

**NOTA:** Você saltará automaticamente ao atingir uma pedra.

Evite atingir árvores e montes de neve. Se seu personagem atingir um destes montes, ele se transformará momentaneamente em uma bola de neve, que rolará descontroladamente pista abaixo, sem atingir as bandeiras necessárias. Isso é importante porque, se não forem atingidas pelo menos a metade das bandeiras, você terá de recomeçar. Caso atinja uma árvore, perderá uma vida.

## Quarto Dia: A Fábrica de Bombas



Número de Bombas Contadas

– Muito bem. O que teremos de fazer agora?



– Controle de qualidade. Parece estar havendo alguma confusão nas linhas de montagens. O problema é que algumas bombas estão saindo com o pavio aceso, e outras simplesmente não estão saindo.

– Mas se não saem bombas, o que é que sai no lugar delas?

– Pedacos de palermas especialistas em acidentes.

– Aposto que conhecemos alguns destes camaradas! Mas, afinal, qual é o trabalho?

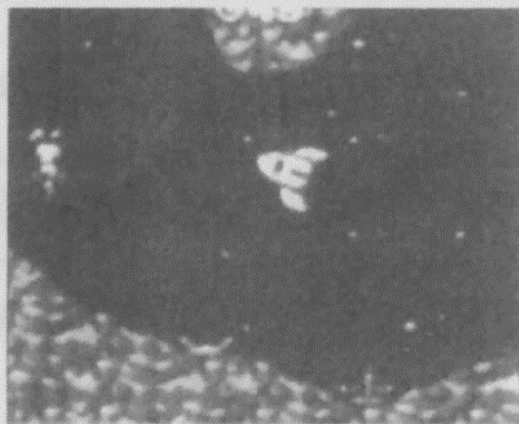
– Simples. Deveremos assoprar os pavios de bombas que vierem acesas, retirar com o martelo os corpos estranhos que estiverem nas linhas de montagem, e permitir a passagem das bombas em bom estado.

Para se movimentar de uma linha de montagem para a outra, ou para olhar para o outro lado, pressione o Botão D para a direita ou para a esquerda. Para posicionar o personagem corretamente na linha de montagem, use o Botão D para cima e para baixo.

Para abaixar e assoprar um pavio aceso de uma bomba pressione o Botão 2. Para dar uma martelada em algum objeto na linha de montagem, use o Botão 1.

Certifique-se de que nenhuma bomba passe acesa. Se elas explodirem, causarão a parada do transportador correspondente e as outras linhas passarão a se movimentar muito mais rápido!

## Quinto Dia: Pilotando Mísseis



- Fomos contratados para dirigir mísseis guiados.
- E qual vai ser a jogada?
- Na realidade não há jogada. Tudo que teremos para fazer será pilotar evitando alguns obstáculos no caminho. Além disso, teremos que ter cuidado com outros mísseis que virão em nossa direção e evitar cairmos nos redemoinhos espaciais.
- Só isso?
- E ter certeza de atingir o alvo, claro.

Para pilotar o míssil use o Botão D para a direita e para a esquerda. O Botão 2 acionará os motores.

Cuidados com os obstáculos. Outros mísseis tenderão atingi-lo e os redemoinhos espaciais poderão capturá-lo em seu campo gravitacional, ou atirá-lo contra uma parede de pedras!

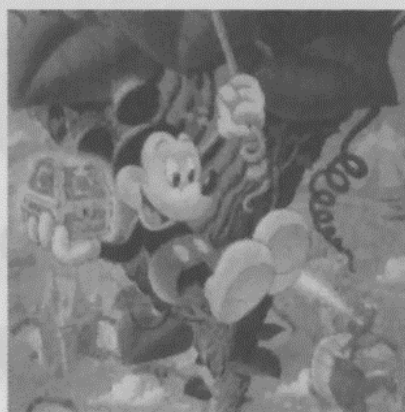


**NOTA:** Procure acionar seus motores de forma a ter um controle suave da nave, e então utilize a força da gravidade em conjunto com os motores para obter uma trajetória que possibilite ultrapassar os obstáculos.

**Não seja louco: aperte os cintos de segurança e deixe os acidentes por nossa conta!**

# OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

## LAND OF ILLUSION ESTRELANDO MICKEY MOUSE



© Disney

Prepare-se para participar de uma aventura com o maior astro do Mundo Disney, Mickey Mouse. A história é a seguinte: nosso herói dormiu com um livro de contos-de-fada aberto no colo e, quando abriu os olhos...Que lugar estranho! Ele tinha entrado dentro do livro, em uma história assustadora...

Rapidamente, Mickey descobriu o que estava acontecendo: um terrível gigante tinha roubado o Cristal Mágico que protegia a vila, e agora uma magia negra atormentava todo mundo!

O gigante vive em um castelo nas nuvens, e Mickey precisa encontrar a Princesa do Bem (a sua adorada Minnie!), que irá ensiná-lo qual o melhor caminho para chegar até lá.

Você é tão corajoso quanto Mickey? Então embarque com ele nessa grande aventura de 4 Mega e não estranhe se, no meio do caminho, você topar com o Donald, ou, quem sabe, o Pateta, ou o Horácio...



# TEC TOY

## 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 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

**TEC TOY**

Os Incríveis Crash Dummies™ &  
©1993 Tyco Industries Inc.  
©1993 Acclaim Entertainment Ltd.  
Todos os direitos reservados.  
Distribuído sob licença de  
Acclaim Entertainment Ltd.

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA O AMAZONAS