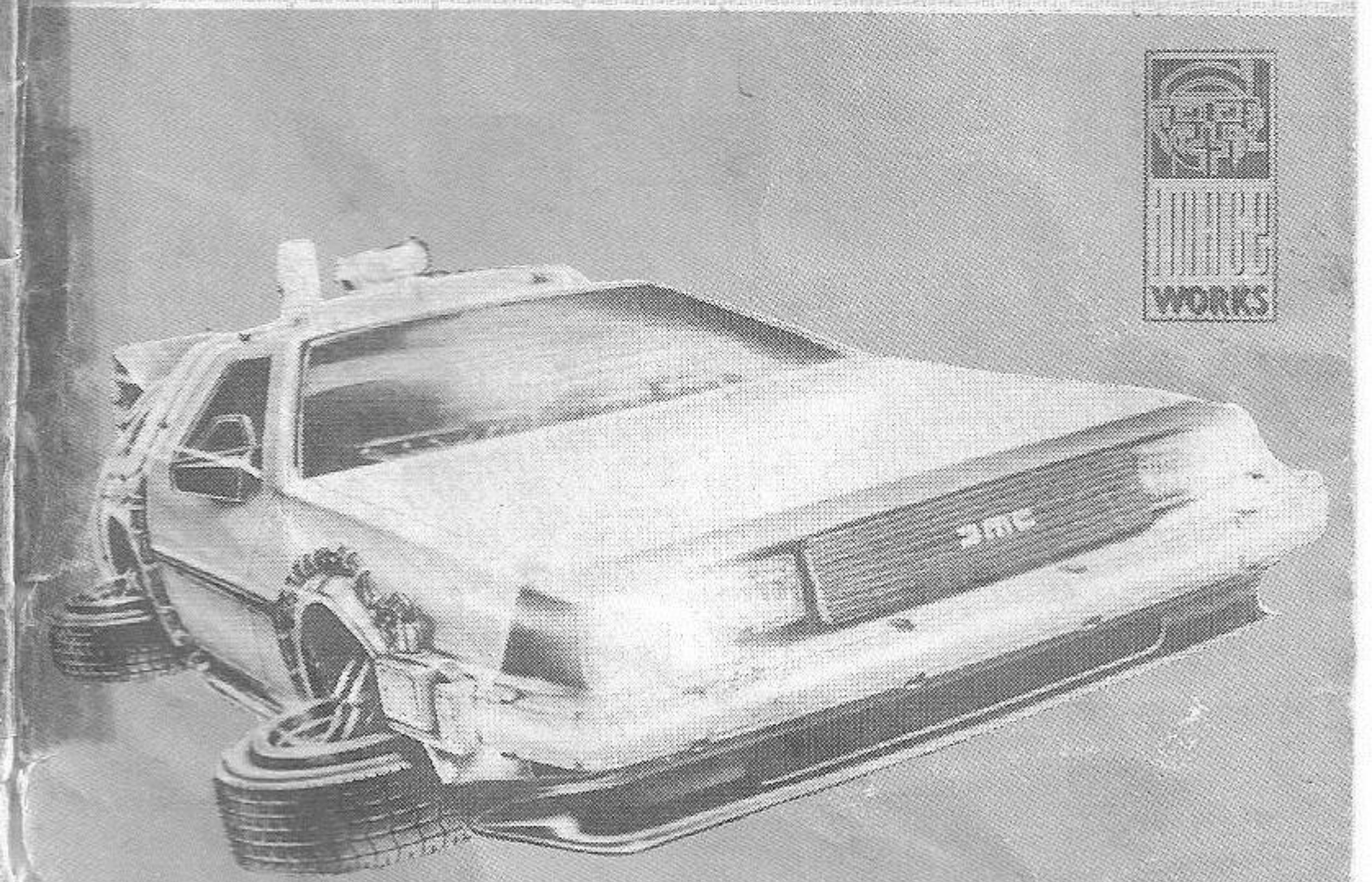
Back to The Future II



SEGA

ECTO

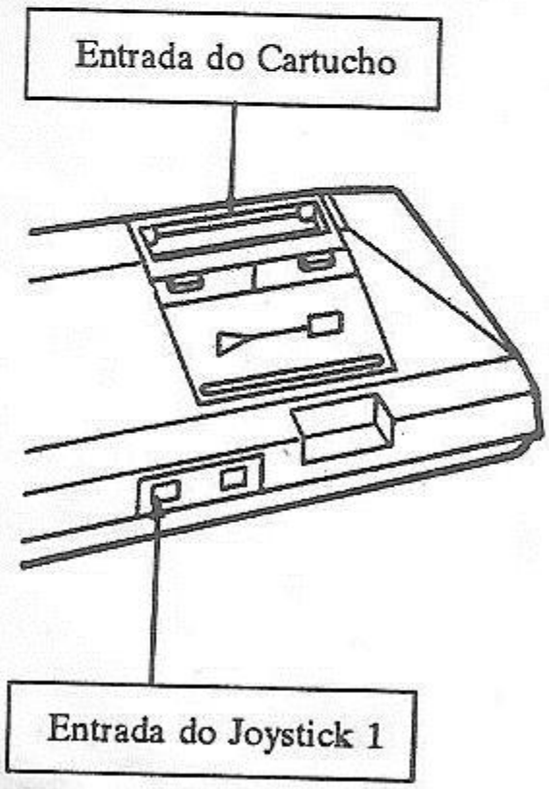
Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.

2. Coloque o cartucho BACK TO THE FUTURE II 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.

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



A História Até Aqui...

Com um clarão cegante, um todo-poderoso ruído de trovão e um não tão espetacular estrondo de latas de lixo, um DeLorean coberto de gelo apareceu como se fosse do nada na rua tranqüila, a exatamente 88 milhas por hora, e brecou ruidosamente em frente ao quintal de Marty.

A surpresa de Marty ao ver novamente o DeLorean, e a surpresa de Jennifer ao ver algo que ela nunca havia visto antes, não foram nada em relação ao choque que eles tiveram quando, um segundo depois, as portas do carro abriram-se como asas de gaivota e Doc pulou para fora, vestido em um traje estranho nunca visto por eles. De onde – ou melhor de quando – estaria ele chegando, refletiu Marty, entre as ondas de choque que o atingiam naquele momento.

Doc, no entanto, não parecia de forma alguma surpreso – seu rosto estava muito ocupado mostrando um olhar de extrema urgência e preocupação.

"Marty!" gritou ele, correndo em sua direção e o agarrando firmemente pelos ombros. "Marty! Vocês têm que voltar comigo!"

Doc soltou Marty para tirar os óculos de sol espelhados e disse "De volta para o futuro!" Em seguida, examinou uma das latas de lixo que havia derrubado em sua chegada e começou remexer no lixo à cata de alguma coisa. Encontrou alguns objetos úteis e lançou as latas de Pepsi vazias e as cascas de frutas dentro de um dispositivo branco na parte traseira do DeLorean, onde Marty pode decifrar as palavras: "REATOR DE ENERGIA DOMÉSTICO MR FUSION".

"Doc o que você está fazendo?" perguntou Marty.

"Eu preciso de combustível" veio a resposta de Doc enquanto jogava a última casca de banana e fechava a tampa do Mr Fusion.

"Doc, qual é o problema? O que acontece conosco no futuro? Vamos nos transformar em babacas ou algo assim?" Marty perguntou.

"Não, não. Você e Jennifer estão bem. São seus FILHOS, Marty! Alguma coisa tem que ser feita a respeito de seus filhos!" Doc exclamou, e empurrou Marty e Jennifer para dentro da porta de passageiro do DeLorean antes de deslizar para o banco do motorista e virar o carro para o outro lado da rua.

"Ei Doc, é melhor você parar, nós não temos estrada suficiente para atingir 88." Marty apontou, enquanto o carro parava. Jennifer olhou confusa.

Doc apenas olhou complacente de volta para Marty enquanto o motor roncava, recolocou seus óculos e disse: "Estrada? Para onde estamos indo, não precisamos de estradas."

E com aquilo o DeLorean lançou-se para o ar enquanto as quatro rodas silenciosamente deslizavam-se para baixo do chassi. Após ficar suspenso no ar alguns segundos, ele irrompeu para a frente com um rugido surdo e acelerou em direção a 88 milhas por hora.

Um segundo mais tarde, sumiu.

Assuma o Controle!

Antes de jogar BACK TO THE FUTURE PART II, por favor conecte o Joystick 1 no Conector 1 do console. Nós explicaremos os controles individualmente para cada um dos níveis conforme avançarmos no jogo.

Missão 1

Emergindo da sua viagem no tempo até Outubro de 2015, Marty e Doc conseguem convencer Jennifer a esperar num beco enquanto se concentram na missão que está em suas mãos.

Segundo Doc, o filho de Marty será preso mais tarde durante um assalto que será persuadido a fazer pelo malvado "punk" de rua Griff Tannan (neto do também malvado Biff Tannan).

Você desempenha o papel de Marty McFly e deve evitar que seu filho se envolva nesse assalto.

Após colocar seus trajes futurísticos, Marty dirige-se para o Café 80's onde seu filho está prestes a se encontrar com Griff. Após um breve encontro, Griff deixa o Café 80's, um momento antes do futuro filho de Marty entrar. Griff retorna e tenta persuadir o filho de Marty a participar do assalto. Depois do filho de Marty ser jogado sobre o balcão, Marty levanta-se e enfrenta Griff. Após um breve confronto, Marty sai do Café 80's, com Griff e o resto de sua gangue de rua em uma perseguição violenta.

Marty agarra algo que ele pensa ser uma prancha de skate, mas ao pegá-lo, se dá conta de que é uma prancha flutuante.

Objetivo

O objetivo do jogo é percorrer seu caminho em segurança pelas ruas de Hill Valley até o Tribunal da Cidade, onde Griff e o resto de sua gangue serão presos, impedindo assim que seu filho se envolva com Griff no assalto e protegendo o futuro de sua família.

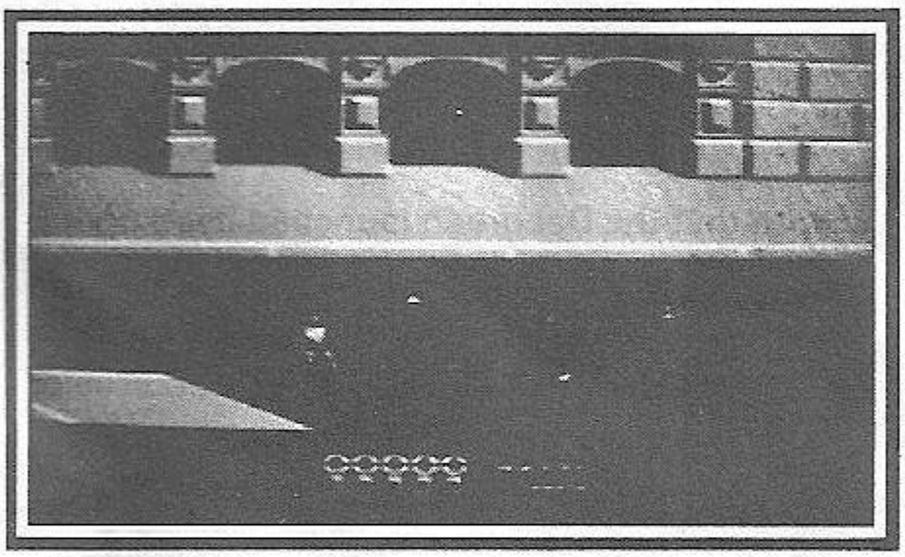
Os Controles

Você faz o papel de Marty McFly e controla todos os seus movimentos na tela. Isso é feito usando o Joystick para guiar Marty na direção que você quer que ele vá. Segurando na direção desejada, você acelera os movimentos de Marty.

Um toque no Botão 1 faz Marty dar um soco na direção selecionada. Um toque no Botão 2 faz Marty pular na direção correntemente definida. Os Botões PAUSE e RESET no console de seu MASTER SYSTEM ficam ambos ativos durante o jogo.

O Que Aparece na Tela

Como você pode ver, a tela é dividida em duas seções. A parte superior é a área principal do jogo. A parte inferior é a área de status, que aparece durante todo o jogo. A área de status apresenta tudo que você precisa saber para a missão corrente, incluindo o ano que você está (nesse caso em 2015), seu nível de energia (você inicia com uma barra completa, e vai se esgotando ao longo do caminho a menos que obtenha energia extra), o número de vidas remanescentes, o tempo remanescente e sua pontuação.



Bonificações

Espalhados por toda a missão estão objetos de bonificação que podem ser agarrados para aumentar sua pontuação ou seu nível de energia. Para agarrar esses objetos, simplesmente mova-se sobre eles com sua prancha flutuante, o resto será feito para você.

Imagens de Bonificação

Você também encontrará imagens de bonificação que poderá agarrar ao longo do caminho. Elas provêm de um robô flutuante que as deposita na estrada. Novamente, tudo o que tem a fazer é mover-se sobre elas e pegá-las automaticamente.

Existem quatro tipos diferentes:

MAIOR VELOCIDADE – aumenta a velocidade de sua prancha flutuante.

ACELERAR – acelera sua velocidade até o dobro da sua velocidade normal.

ENERGIA – reabastece totalmente sua energia.

PONTUAÇÃO-OURO – dá a você uma bonificação de 1000 pontos.

Problemas

O velho Biff, pessoas andando pelas calçadas, garotos em bicicletas, coletores de lixo e carros podem aparecer em seu caminho, e mesmo derrubá-lo de sua prancha flutuante se você se chocar diretamente com eles! Você pode, no entanto, usar a seu favor os carros com cara de *hi-tech*, isto é, se conseguir agarrar a traseira deles.

Agressores

Há muitos membros diferentes da gangue de Griff patrulhando as ruas, procurando você, mas não se esqueça que Griff também está atrás de você, segurando nas mãos um bastão de basebol onde está gravado seu nome. Enfrente-os, ou corra. A escolha deve ser sua. Mas lembre-se, não se deixe agarrar. É o futuro de sua família.

Missão 2

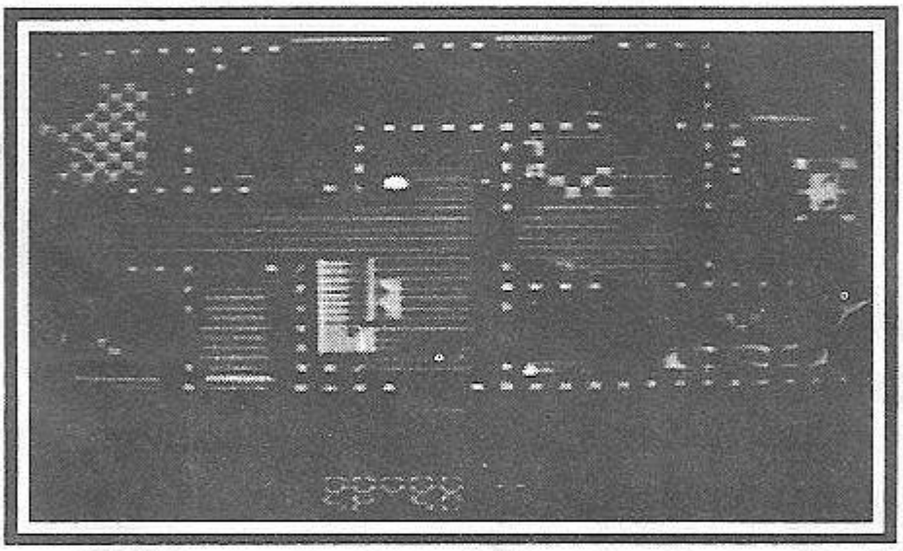
Enquanto Marty e Doc estavam tentando salvar o futuro deles, Jennifer, que havia sido deixada em um beco, foi encontrada pela polícia e levada de volta para a sua casa do futuro.

Jennifer, sendo levada para sua casa do futuro, corre um grande perigo de entrar em colapso. Se Jennifer não entrar em contato com ninguém, tudo sairá bem. Mas se ela tocar inadvertidamente em si mesma, desencadeará um paradoxo do tempo (uma vez que não é possível ter dois vocês – ou é?).

Objetivo

Sua missão é libertar Jennifer da casa, sem que ela toque em algum dos habitantes controlados por computador, uma vez que isso poderia causar sérios danos ao sistema nervoso de Jennifer e também à própria estrutura do tempo.

Você vê sua casa do futuro por cima e, como você verá, Jennifer está lá com mais três habitantes. Libertá-la parece simples, mas está longe de ser fácil, uma vez que você não tem controle real sobre ela.



Controles

Movendo o Joystick, você fará brilhar uma combinação de duas portas. Se elas forem sua escolha, pressione o Botão 1 e as portas se abrirão. Uma vez que o Botão tenha sido pressionado, você não pode mais mudar de idéia. Quando as portas forem abertas, os habitantes correspondentes às salas das portas se movimentarão de uma sala para outra.

Essa parte do jogo é basicamente um quebra-cabeça lógico e haverá muitos momentos nos quais você vai ter que sentar e pensar muito

para decidir o que fazer. A chave do sucesso está em não somente observar os movimentos de Jennifer mas também os movimentos da família do futuro. Memorize quais direções abrem quais portas, e lembre-se que, indiretamente, você está realmente controlando os movimentos de toda família do futuro (do mesmo modo que está controlando Jennifer). Isso é um pouco parecido com um jogo de xadrez onde você sempre tem que olhar dois ou três movimentos adiante a fim de manter o controle da situação. Por isso, um pouco de planejamento não vai fazer mal. Boa sorte...

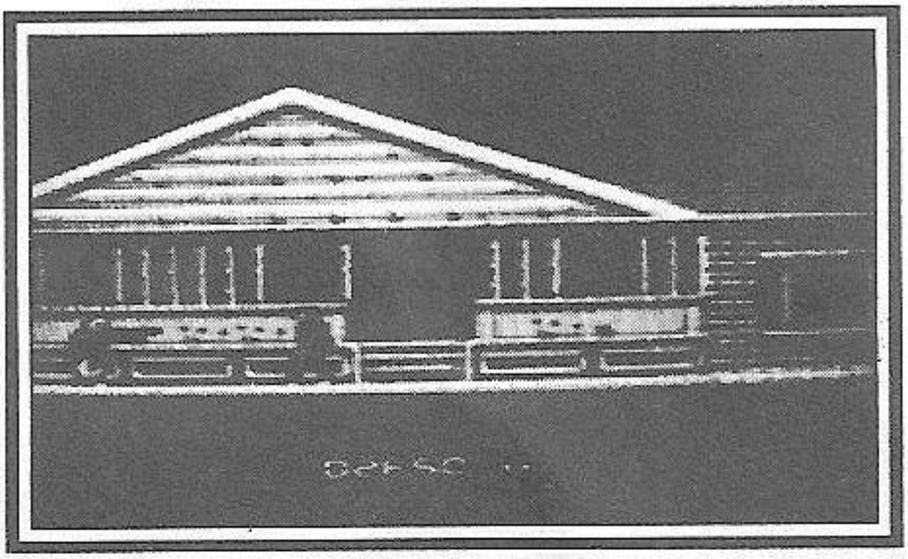
Missão 3

Retornando do futuro ao ano de 1985, Marty e Doc constatam que alguma coisa muito ruim ocorreu com a história recente durante a viagem de volta.

Depois de topar por acaso com um almanaque de resultados esportivos em 2015, Biff "tomou emprestado" o DeLorean e transportou o livro de volta através do tempo, usando-o para garantir um futuro próspero para si mesmo no passado – e este é o resultado do presente. Hill Valley tornou-se um lugar violento e perigoso, onde Biff é o chefão e os habitantes remanescentes são forçados a brigar para salvar o pouco que ainda resta.

Objetivo

Descobrir o que aconteceu de errado com o fluxo do tempo e corrigí-lo deve ser a primeira coisa em sua mente, mas antes de poder fazer isso deverá chegar vivo ao DeLorean – e com 1985 do jeito que está, isso não será nada fácil! Esse nível é um jogo de combate, onde o objetivo é abrir caminho através de Hill Valley e alcançar o DeLorean.

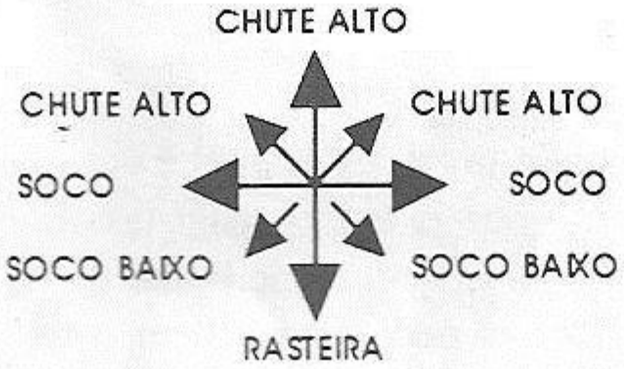


Em cada uma dessas áreas você investirá contra uma variedade de indesejáveis habitantes locais que estão tentando pegar você – eles não são boas pessoas. Para proteger-se, você tem apenas um conjunto de movimentos de combate à sua disposição. Os movimentos são os seguintes...

Controles

Você controla os movimentos de Marty usando o Botão Direcional e o Botão 1. No detalhamento abaixo você descobrirá exatamente o que pode fazer. Pressionando o Botão 2 você poderá pular evitando obstáculos.

COM O BOTÃO 1



Armamentos

Muitos dos maus elementos com quem você luta estão armados com vários tipos de armamentos. Quando você dá um soco num desses indivíduos, se ele derrubar sua arma, você pode pegá-la para que ele pare de usá-la.

Existem muitos objetos "bobos" que você pode agarrar e usar. Esteja atento aos discos de plástico, pedaços de cordas, cinzeiros e pedras – tudo isso pode ser agarrado e usado. Para usá-los, pressione juntos os dois botões de disparo.

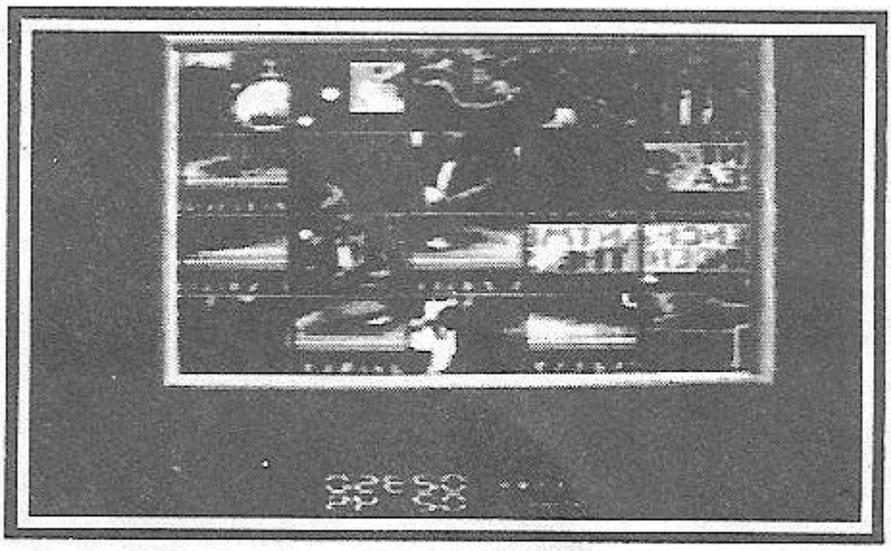
Esteja atento também aos objetos como pneus saltando, pedras caindo, jatos de vapor e barris rolando.

Missão 4

Decididos a salvar a história, Doc e Marty viajaram de volta a 1955 a fim de obter o Almanaque de Esportes de Biff antes que este possa causar algum dano com ele. No entanto, enquanto Marty está tentando fazer isso, choca-se com ele mesmo em sua última aventura (aqui é onde a coisa fica confusa) e constata que seu "outro", que está tocando guitarra no "Baile Encanto Sob o Mar", está prestes a ser atacado pela gangue de Biff.

Objetivo

Semelhante ao segundo nível, este nível é um quebra-cabeça lógico, embora a esta altura você já esteja mais familiarizado com ele. O jogo se baseia no quebra-cabeças de bolso de "blocos deslizantes", onde a idéia é deslizar as pedras na ordem correta para formar uma figura completa.



Nesse jogo, a imagem que aparece é uma animação de Marty tocando guitarra em uma casa de dança. Ou pelo menos deveria ser se as pedras que formam a figura não estivessem horrivelmente embaralhadas.

Seu trabalho é deslizar as pedras para a ordem correta, a fim de completar a figura antes do tempo se esgotar. Mover blocos é fácil – montar a figura não é. Você notará que um espaço no conjunto está sempre vazio, e esse é o espaço que pode ser usado para deslizar as pedras. Basta selecionar uma pedra e movê-la para a direção na qual ela vai preencher o espaço – criando um novo espaço.

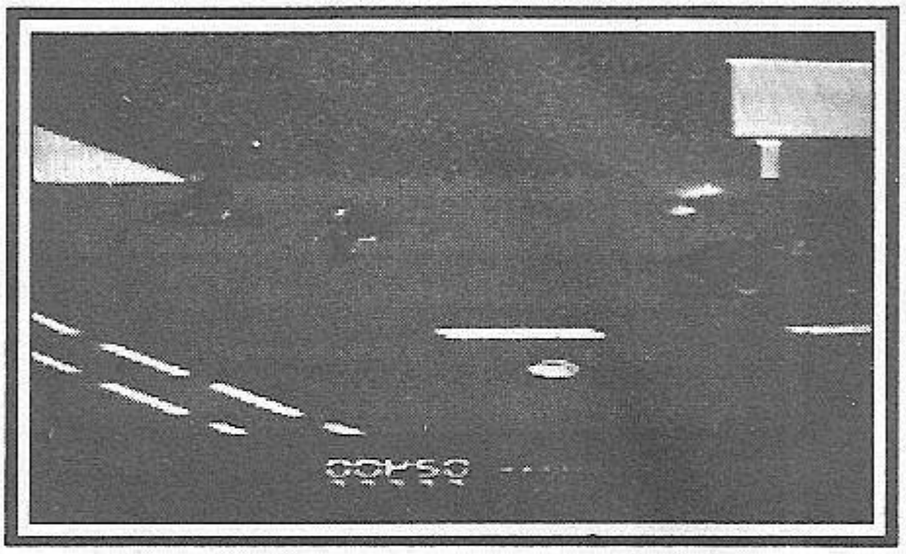
Quando a figura estiver completa, você poderá continuar.

Missão 5

Ainda em 1955, Marty seguiu Biff desde o "Baile Encanto Sob o Mar" e persegue febrilmente seu carro através de Hill Valley em sua prancha flutuante (que ele trouxe de 2015). Biff ainda tem o Almanaque e para evitar que o tempo seja desviado, Marty deve recuperá-lo antes que Biff alcance seu destino.

Objetivo

Como antes, você tem vários inimigos a enfrentar, incluindo você mesmo e o velho Biff, os comparsas de Biff e a polícia de Hill Valley – felizmente você pode eliminá-los como antes. Você também pode, como antes, colher objetos ao longo do caminho para ganhar energia extra e pontos (veja detalhes no Nível Um).



Não se esqueça de agarrar o Almanaque antes de Biff ou de qualquer outra pessoa. Seu futuro depende disso.

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 69090 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TECTOY

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

CORAÇÃO DA AMAZÔNIA