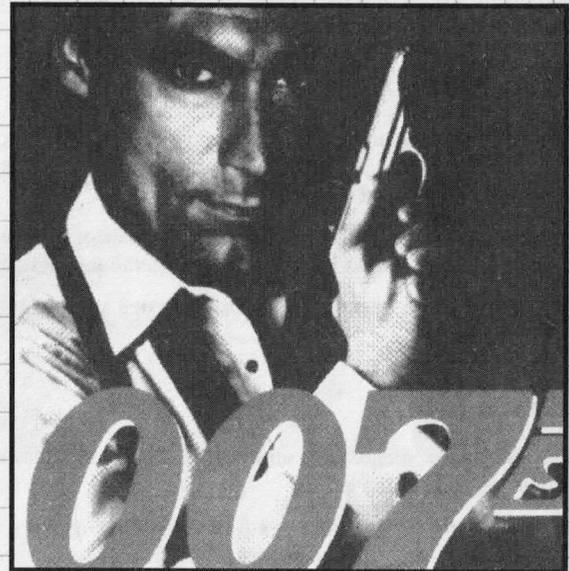


Master System[®]

James Bond 007 - The Duel



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

James Bond 007 The Duel ©1992 Eon
Productions Ltd. Mac B Inc. Símbolo
da Arma ©Danjaq Inc. e United Arts
Co. ©1992 Domark Group, Ltd. Todos
os direitos reservados. Distribuído sob
licença de Domark Group Ltd.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

SEGA

DOMARK

TEC TOY

Iniciar Um Crédito Novo

Quando Bond perder todas as vidas, mas ainda lhe restarem créditos, você será indagado se deseja iniciar um novo crédito. Se você pressionar o Botão 1 um crédito novo terá início e Bond irá para o começo da última missão em quem estava. Se você pressionar o Botão 2 a contagem regressiva de tempo se acelera.

Pontuação

100 Pontos:

Atingir Jaws
Atingir Bones
Atingir OddJob

200 Pontos:

Resgatar reféns
Pistolas guiadas
Andróides
Pistolas sentinelas

300 Pontos:

Marinheiros
Comandos
Bombeiros
Cientistas

500 Pontos:

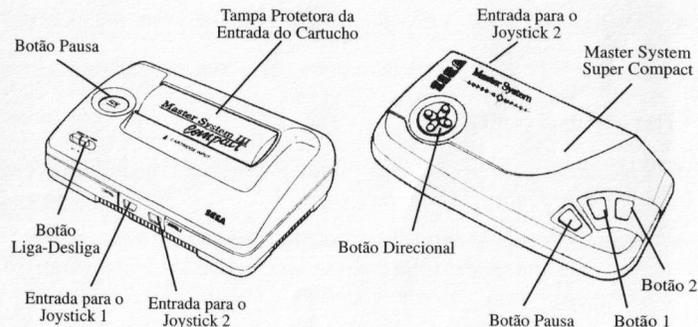
Morte dos inimigos de Final de Nível
Reinicialização dos computadores
Malas-Q de todo tipo
Destruição da central elétrica na Missão 2.2

As demais pontuações de bonificação e a destruição de inimigos secundários valem **200 pontos**.

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 JAMES BOND 007 - THE DUEL 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. JAMES BOND 007 - THE DUEL é para apenas um jogador.

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



Iniciando!

Pressione qualquer botão para entrar na Tela de Opções. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para selecionar uma opção e qualquer botão para alterar as opções.

START GAME (Começo do jogo): Começa o jogo com três créditos, a partir da Missão 1.1.

GAME TYPE (Tipo de Jogo): Muda o nível de dificuldade do jogo. Há três níveis de dificuldade: EASY(Fácil), NORMAL e HARD (Difícil).

Fácil: Todos os inimigos se movem devagar e disparam poucos tiros. Bond tem mais pontos de tiro por vida e não há Finais de Missões.

Normal: Este é o nível de jogo normal, ativado quando você liga o MASTER SYSTEM.

Difícil: Todos os inimigos se movem e disparam rapidamente. Bond tem menos pontos de tiro e não há nenhuma bonificação de Final de Missão.

BUTTONS (Botões): Se você quiser pode alterar os botões. Na configuração Normal o Botão 1 é o botão do pulo e o Botão 2 é o botão do disparo. Na configuração ALT (Alternativa), o Botão 1 é o botão do disparo e o Botão 2 é o botão do pulo.

RESET HIGH SCORE (Apagar as Melhores Pontuações): Esta opção retorna as pontuações mais altas aos valores originais.

SOUND (Som): Altera os efeitos sonoros do jogo.

FX (Efeitos Sonoros): Apenas efeitos sonoros serão tocados.

MUSIC (Música): Será tocada a música do jogo.

OFF (Desligado): Todos os sons do jogo serão desativados.

Assuma o Controle!



Botão D

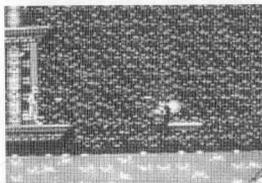
- Pressione para a direita ou para a esquerda para mover Bond nessas direções.
- Pressione para baixo para fazer Bond agachar-se.

Botão D, quando Bond estiver em uma escada

- Pressione para a direita ou para a esquerda para Bond virar-se nessas direções.
- Mantenha pressionado para a esquerda ou para a direita para que Bond salte da escada nessa direções.
- Pressione para cima ou para baixo para Bond subir ou descer a escada.
- pressione junto com o Botão 1 para fazer Bond escorregar pela escada.

Botão 1

- Pressione para fazer Bond pular.



Missão 4

Bond alcançou a base de lançamento do foguete. Ele tem que encontrar seu caminho através dessa imensa base, repleta de falsas saídas e longos declives. Impeça os testes do motor do foguete e resgate os últimos reféns.

Missão 4.1

Bond deve descer até o foguete, utilizando os elevadores-guindastes e, de vez em quando, o próprio foguete. Evite os cientistas malucos e os guardas robôs. Preste atenção às quedas perigosas.

Missão 4.2

Agora Bond deve se deslocar para baixo do foguete. Tenha muito cuidado com os motores, porque Greypen está verificando se eles estão prontos para o lançamento. Há muitos guardas robôs e pistolas sentinelas neste nível - portanto, prepare suas granadas.

Missão 4.3

Suba no outro lado do foguete, usando os elevadores para chegar até o topo. Procure os mastros nas asas do foguete e utilize-os para subir com mais facilidade.

Missão 1.1

Pendure-se na parte externa do navio e dirija-se até o outro lado antes de subir aos conveses superiores. Esteja atento, porém, aos engradados, guindastes e marinheiros. Tome cuidado com os atiradores de elite que têm ótima pontaria.

Missão 1.2

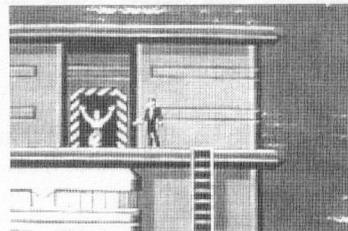
Quando estiver no convés superior, Bond deverá resgatar os reféns e escalar os cabos até a saída. Há marinheiros vigiando as celas dos reféns, portanto tenha cuidado.

Missão 1.3

Bond desce pelo lado do navio até o cais onde este está ancorado. Tenha cuidado com os peixes robóticos mortais e com os barris que rolam. Suba nos quebra-mares mais altos para encontrar malas-Q, mas fique atento aos guindastes automáticos.

Fim da Missão - Jaws

Bond encontra seu grande inimigo Jaws, o homem com os dentes de ouro! Ele terá que atirar em Jaws enquanto pula de um cais para outro, mas tenha cuidado para que Jaws não toque em Bond, ou ele será agarrado pelo pescoço e atirado aos tubarões famintos!



Missão 2

Bond deve agora escalar a floresta para chegar ao topo da montanha. Greypen construiu ali uma enorme central elétrica para produzir toda a eletricidade que sua ilha necessita. Bond deve destruir a central elétrica antes de percorrer o perigoso caminho de volta.

Missão 2.1

Use as trepadeiras para subir nas árvores, andar pelos galhos e pelas plataformas acidentadas. Bond terá que ter cuidado, porque alguns galhos podem quebrar com seu peso, o que significaria seu fim. Há cobras e comandos com metralhadoras e pistolas de dardos.

Missão 2.2

Quando Bond alcançar o topo da montanha, deverá percorrer a base secreta até chegar à central elétrica, situada no seu centro. Ao chegar lá, deverá destruir a esfera-plasma a fim de desativar a usina elétrica, mas atenção - ela é bem vigiada. Cuidado com as cobras robóticas, as pistolas guiadas e as pistolas sentinelas automáticas.

Missão 2.3

Bond deverá agora descer pelo lado da montanha, mas é fácil se perder nos muitos declives perigosos. Agarre-se aos galhos caídos para interromper sua queda. Muito cuidado com as pistolas de dardos!

Final da Missão - Bones

Na base da montanha há um cemitério, onde vive Bones, o príncipe vodú. Ele aparecerá e desaparecerá como se fosse por mágica, e é um especialista no arremesso de facas.



Missão 3

Bond entrará em um vulcão artificial, projetado por Greypen para proteger seus laboratórios de pesquisa. É onde está guardado o controle de lançamento do foguete. Nesta missão Bond deverá resgatar mais reféns, mas tenha cuidado porque embora o vulcão possa ser de mentira, a lava não é.

Missão 3.1

Percorra os túneis e evite os fluxos de lava usando as plataformas automáticas. Tenha cuidado com os robôs sentinelas, as bolas de lava e os jatos de água quente.

Missão 3.2

Bond deverá agora escalar o poço do vulcão. Use as plataformas para alcançar os lugares mais altos, mas preste atenção aos jorros de lava. Tenha muito cuidado, porque NÃO será possível reiniciar essa missão.

Missão 3.3

Os laboratórios de pesquisa de Greypen se localizam no topo. Procure todos os reféns escondidos e utilize as plataformas para atravessar os fluxos de lava.

Final da Missão - OddJob

Bond deverá agora derrotar o maligno OddJob. Ele se move bem lentamente, ao contrário do seu chapéu com bordas de aço. Salte e se esquive, para evitar ser atingido pelo chapéu de OddJob. Cuidado com as bolas de lava.

- Pressione junto com o Botão D para baixo para que Bond escorregue pela escada abaixo.
- Pressione junto com o Botão D para cima para fazer Bond parar de escorregar pela escada.

Botão 2

- Pressione para fazer Bond atirar.
- Pressione esse botão seguido pelo Botão 1 para fazer Bond disparar a arma selecionada.

Botão de Pausa (no console do MASTER SYSTEM)

- Pressione a qualquer momento para dar uma pausa no jogo. A Tela de Pausa lhe mostrará sua pontuação, quantidade de vidas e o número da missão.

Seleção de armas no Modo de Pausa

Bond pode usar três armas diferentes: mísseis, granadas e disparos rápidos.

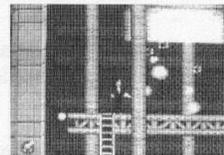
As Missões

Missão 1

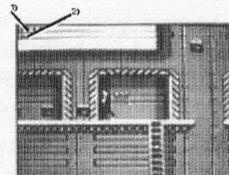
Bond atraca ao lado do navio de pesquisa de Greypen, usando a lancha de uma fragata naval britânica. Esta é a única maneira de passar pelas defesas da ilha. A bordo do navio, cientistas marinhos estão pesquisando um combustível capaz de colocar o foguete no espaço. No navio há vários reféns escondidos.

Missão Final

Bond alcançou o final da plataforma de lançamento do foguete. Com o corte no suprimento de combustível e a destruição da central elétrica, Greypen não tem mais condições de lançar o foguete. Bond agora tem que resgatar os últimos reféns, mas a plataforma de lançamento do foguete está vazando radiação. Bond só tem um curto intervalo de tempo para resgatar os reféns e escapar da ilha antes dela explodir. Tenha extremo cuidado com os guardas que estão fugindo.



Informações na Tela



1. Número de pontos de tiro restantes de Bond.
2. Direção geral que Bond deve seguir para completar esse nível.

Os Antecedentes do Jogo

A mente doentia do professor Greypen concebeu um plano diabólico para tomar o controle do mundo. Ele construiu uma ilha artificial em algum lugar no Oceano Pacífico, usando a fortuna obtida com o tráfico internacional de armas. A partir dessa ilha ele pretende lançar no espaço um foguete que transportará uma super poderosa e mortal estação laser. A partir de sua órbita geo-estacionária essa estação será capaz de destruir qualquer alvo na Terra escolhido por Greypen.

Todas as potências mundiais se reuniram em uma conferência e escolheram seus melhores agentes para a missão de ir até a ilha e destruir o foguete. Um a um, todos os agentes foram liquidados, exceto um... 007.

O futuro da liberdade no mundo inteiro depende de você. Boa sorte, 007!

Tela das Melhores Pontuações

Se você conseguir fazer uma pontuação alta, no final do jogo você será convidado a entrar com seu nome. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para selecionar cada letra, e o Botão 1 para entrar com ela. Se você cometer um erro, use o Botão 2 para apagar a última letra. Pressione o Botão 1 para terminar, preenchendo todo o espaço reservado para o nome.

Vidas, Créditos e Pontos de Tiro

Em cada jogo, Bond tem três créditos. Cada crédito corresponde a 3 vidas e cada vida representa um número variável de pontos, dependendo do nível de dificuldade em que você esteja jogando. No nível Fácil, Bond ganha 4 pontos de tiro por vida; no nível Normal ganha 3 pontos de tiro e no nível Difícil ganha 2 pontos de tiro.

Cada vez que Bond for atingido por um inimigo ou por uma bala, ele cai no chão e perde um ponto de tiro. Quando ele perder todos os pontos de tiro, perderá uma vida. Quando Bond perder todas as vidas, você deverá informar se deseja utilizar um crédito.

Se Bond cair de muito alto, ou cair no mar ou em um fluxo de lava, ou ainda morrer em um Final de Missão, ele perde uma vida, independente de quantos pontos de tiro ainda restarem.

Pode-se ganhar vidas extras, créditos e pontos de tiro durante o jogo.

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.
- 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.

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.

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.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266