

**MEGA DRIVE**

**KID**

**CHAMELEON**



**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

**SEGA**

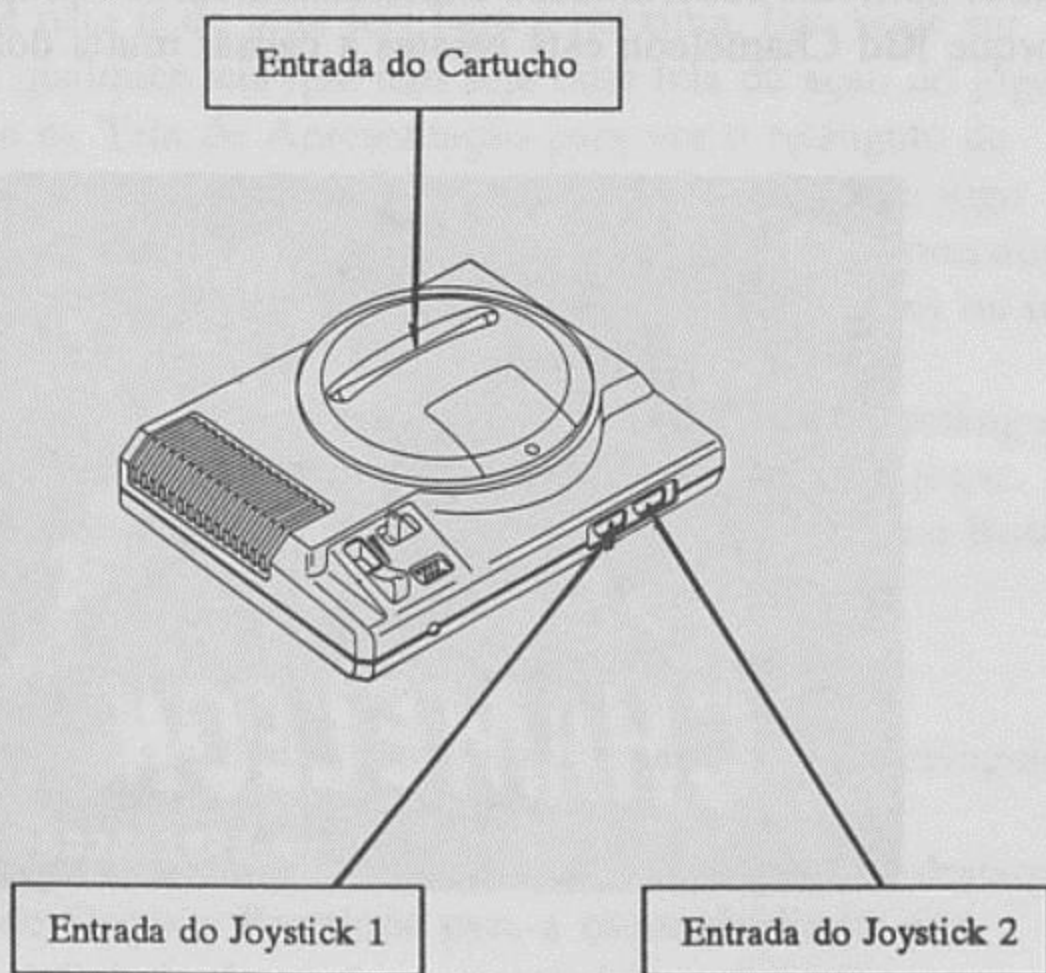
**TECTOY**



# Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte um ou dois Joysticks.
2. Coloque o cartucho KID CHAMELEON no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. A tela com o logotipo SEGA aparecerá.
4. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue e ligue o aparelho novamente.
5. KID CHAMELEON vai automaticamente apresentar suas telas de história e pequenas demonstrações do jogo. Pressione o Botão Início para ir para a Tela de Apresentação.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



## Kid Camaleão!

Wild Side é o tipo de jogo mais novo na cidade. É um holograma que cria uma realidade diferente da nossa. Você entra para jogar e a porta se fecha atrás de você. Ninguém sabe o que se passa lá dentro, porque nunca ninguém conseguiu sair!

Crianças estão desaparecendo constantemente. Heady Metal, o dono do jogo, fugiu. Ele está capturando as crianças para vencê-las em seus próprios jogos. Logo, ninguém sobrar para desafiar o sombrio destruidor.

Mas aparece em cena um garoto que se recusa a ser derrotado. Ele é o mais decidido e o mais inteligente da cidade. Ele é Kid Chameleon!

Leve Kid Chameleon para dentro do Wild Side e faça Heady Metal e seus horríveis subordinados experimentarem seu próprio remédio. Porque Kid Chameleon está prestes a causar muita dor de cabeça!

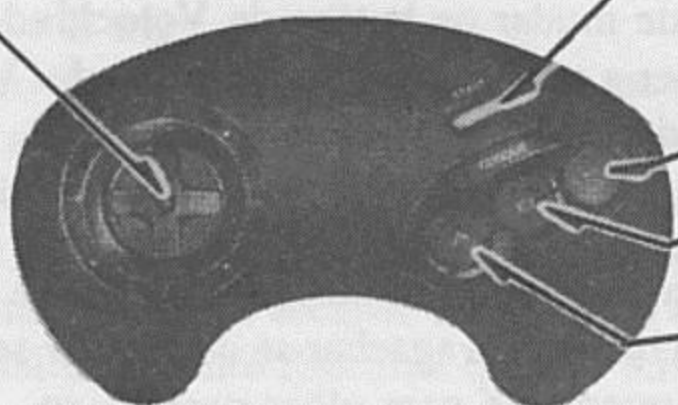


## Assuma o Controle!

Esta seção descreve como usar os botões do Joystick em KID CHAMELEON.

**Botão D (Direcional)**

**Botão Start (Início)**



**Botão C**

**Botão B**

**Botão A**

## Controles da Tela

**Botão Início:**

- Pressione para ir de uma tela para a próxima. Isso pode ser feito em qualquer tela que não seja uma tela de ação do jogo.
- Pressione na Tela de Apresentação para ver o retângulo de Seleção de Jogo. Pressione novamente para começar o jogo com 1 Jogador. Ou, mova o marcador com o **Botão D** e pressione o **Botão Início** para começar um jogo com 2 Jogadores ou ir para a Tela de Opções.
- Pressione durante o jogo para paralisar a ação e ver o retângulo de Pausa do Jogo. Pressione novamente para voltar a jogar. Ou, use o **Botão D** para mover o marcador e pressione o **Botão Início** para começar a fase novamente ou desistir.

**Botão D:**

- Pressione para cima/baixo para mover o marcador nos retângulos de Seleção de Jogo e Pausa do Jogo.
- Pressione para cima/baixo para mover o retângulo de destaque na Tela de Opções. Pressione para a esquerda/direita para mudar a definição da opção que está destacada.

## Controles de Kid Chameleon

Kid Chameleon é capaz de apresentar um número inacreditável de movimentos. Após você aprender os controles, experimente outras diferentes combinações e se surpreenda.

**NOTA:** Você pode mudar os botões de **Velocidade**, **Salto e Especial**, e inverter a ação da função **Velocidade**. Veja "Controles" no item "A Tela de Opções" mais adiante.

### Botão D:

- Pressione para a esquerda/direita para mover-se nessas direções.
- Pressione para baixo para agachar-se ou abaixar-se repentinamente e pressione firmemente para olhar para baixo.
- Pressione para baixo e para a esquerda/direita para rastejar.

### Velocidade (Botão A):

- Pressione e segure para aumentar a velocidade quando desejar alcançar algum lugar depressa. Quando o jogo é definido como **FAST ACTION** (Ação Rápida) na Tela de Opções (descrita no item "A Tela de Opções" mais adiante), esse botão pode ser usado para desacelerar.

### Botão A + Botão Início:

- Pressione ambos os botões ao mesmo tempo para energizar os Poderes do Diamante (você deve ter o número certo de Diamantes). Diferentes transformações têm poderes distintos, e estes duram somente um curto período de tempo. (Veja descrições mais adiante.)

### Salto (Botão B):

- Pressione rapidamente para saltar. Mantenha-o pressionado brevemente para pulos altos. Salte para quebrar blocos com sua cabeça, esmagar inimigos com seus pés e alcançar lugares altos. Algumas transformações têm poderes ou movimentos especiais de salto.

**Botão B + Botão D:**

- Pressione ambos os botões ao mesmo tempo para saltar para a esquerda ou direita.
- Salte, depois pressione rapidamente o **Botão D** para virar-se em pleno ar.

**Botão D + Botão B 2X:**

- Essa combinação de botões joga Kid Chameleon para cima em direção a uma plataforma. Pressione o **Botão B**. Quando Kid Chameleon estiver no nível da plataforma, pressione o **Botão D** na direção dela e pressione novamente o **Botão B**. Jogue-se para cima para escapar do perigo e alcançar lugares difíceis. O salto somente funciona quando Kid Chameleon está perto de uma beirada, e não está transformado por um capacete.

**Botão D + Botão A + Botão B:**

- Pressione o **Botão D** e o **Botão A** juntos para começar a correr, depois pressione o **Botão B** para dar um salto alto durante a corrida.

**Especial (Botão C):**

- Pressione para ter Poder Especial quando transformado por certos capacetes (veja descrições mais adiantes).

**Transformação**

Iron Knight  
 Red Stealth  
 Berzerker  
 Maniaxe  
 Juggernaut  
 Micromax  
 EyeClops  
 Skycutter  
 Cyclone

**Poder Especial**

Escala paredes e obstáculos.  
 Golpeia com sabre.  
 Não tem botão de poder **Especial**.  
 Arremessa machados.  
 Dispara bombas.  
 Não tem botão de poder **Especial**.  
 Clareia blocos invisíveis.  
 Voa de cabeça para baixo.  
 Gira rapidamente e voa.

## Começando

1. Pressione o **Botão Início** na Tela de Apresentação. O retângulo de Seleção de Jogo aparecerá no lado superior esquerdo.



2. Pressione o **Botão D** para baixo para mover o marcador para **OPTIONS** (Opções), e pressione o **Botão Início**. Você irá para a Tela de Opções (descrita mais adiante). Pressione o **Botão Início** na Tela de Opções para retornar ao retângulo de Seleção de Jogo.

**NOTA:** Uma vez definidas suas opções, elas permanecerão válidas até que sejam redefinidas ou até que o console seja desligado. Se você não deseja mudar as opções, pule o item 2.

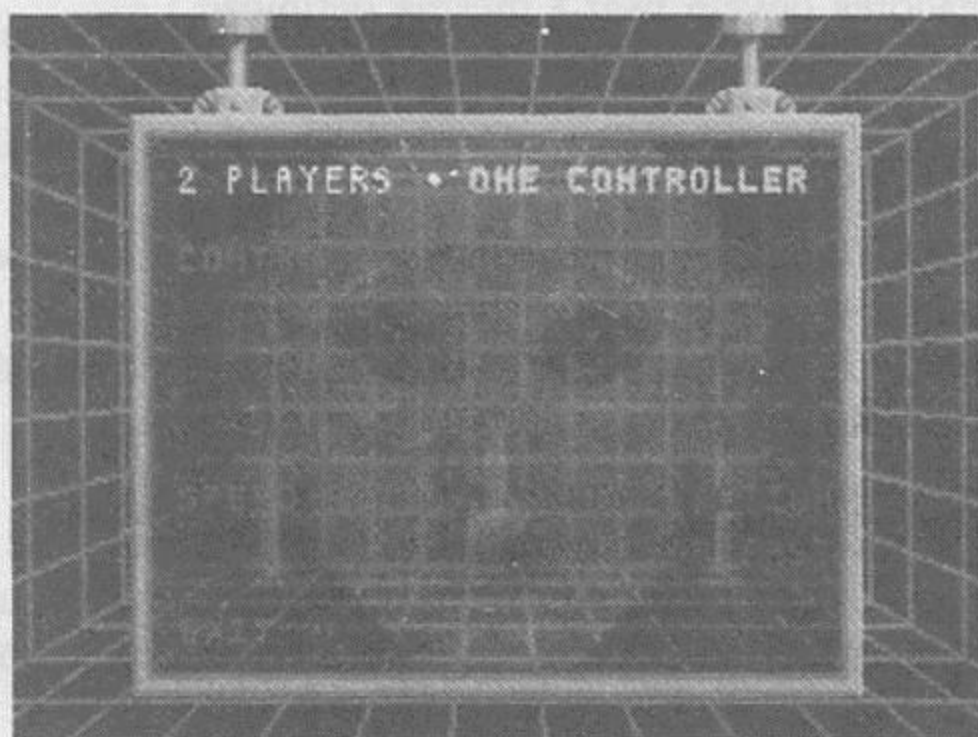
3. Deixe o marcador em **START ONE** (Começar Um) para um jogo com 1 Jogador. Mova-o para baixo com o **Botão D** para **START TWO** (Começar Dois) para um jogo com 2 Jogadores.
4. Pressione o **Botão Início** para ir para a Tela da Primeira Fase. (Em jogos com 2 Jogadores, estes se revezam jogando as fases.)
5. Pressione o **Botão Início** novamente para começar a jogar.



# A Tela de Opções

Na Tela de Opções, você pode mudar as definições para o jogo antes de começar a jogar. Pressione o **Botão D** para mover o retângulo de destaque e escolher as definições que deseja:

- Botão D para cima/baixo move o retângulo de destaque.
- Botão D para a esquerda/direita muda as definições.



## **2 PLAYERS (2 Jogadores):**

- ONE CONTROLLER (Um Joystick)
- TWO CONTROLLERS (Dois Joysticks)

Escolha a definição que combina com o número de Joysticks conectados no console. Com "Um Joystick", dois jogadores se revezarão usando o Joystick 1. Com "Dois Joysticks", um jogador usará o Joystick 1 e o outro jogador usará o Joystick 2.

## CONTROLS (Controles):

Modos	1	2	3	4	5	6
Botão A	Velocidade	Velocidade	Salto	Salto	Especial	Especial
Botão B	Salto	Especial	Velocidade	Especial	Velocidade	Salto
Botão C	Especial	Salto	Especial	Velocidade	Salto	Velocidade

Você pode mudar os botões do Joystick para **Velocidade**, **Salto** e **Especial**. Teste diferentes definições até achar a que melhor se adapta a você. (Em jogo com 2 Jogadores e com dois "Joysticks", ambos jogadores devem usar a mesma definição.)

## SPEED BUTTON (Botão Velocidade):

- FAST ACTION/PUSH FOR SLOW (Ação Rápida/Aperte para Desacelerar)
- NORMAL ACTION/PUSH FOR FAST (Ação Normal/Aperte para Acelerar)

Com Ação Normal, Kid Chameleon move-se em passo de passeio. Mantenha apertado o botão **Velocidade** quando desejar que ele corra. Isso o ajuda a passar através de lugares tranquilos ou livres do aperto das garras do inimigo.

Quando a definição é Ação Rápida, Kid Chameleon move-se em velocidade de corrida. Mantenha apertado o botão **Velocidade** para desacelerá-lo.

## EXIT (Saída):

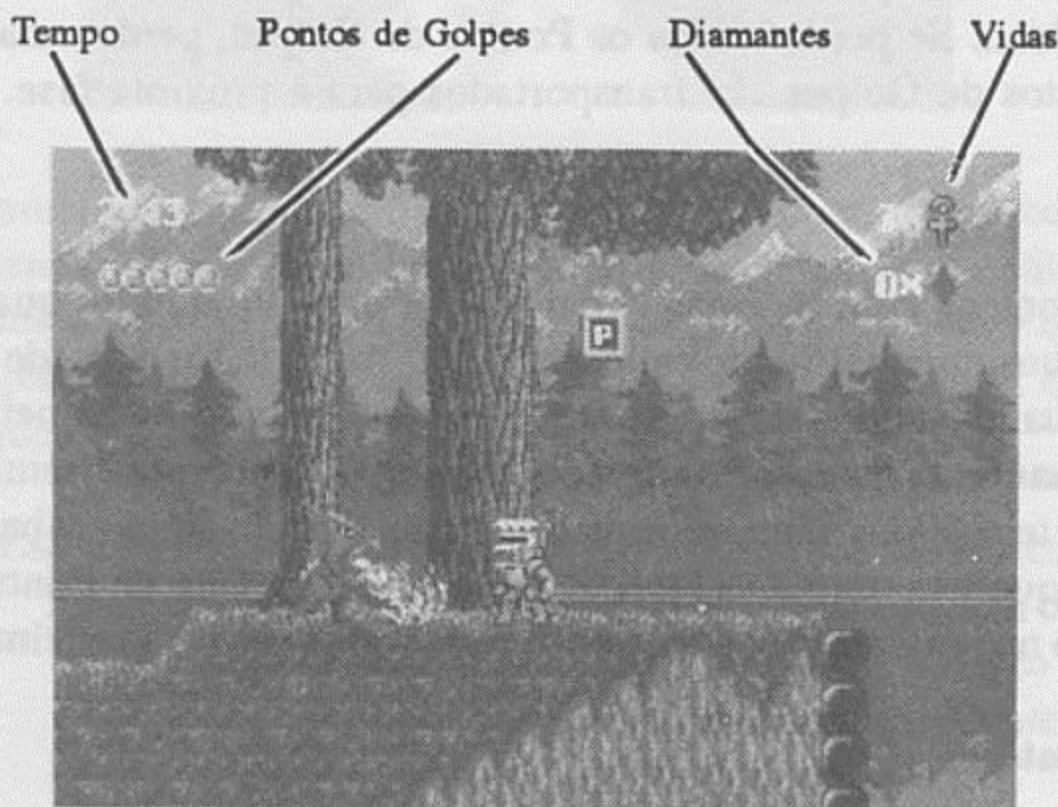
Destaque essa opção e pressione o **Botão D** para baixo, esquerda ou direita para voltar para o retângulo de Seleção de Jogo. Você também pode sair pressionando o **Botão Início** em qualquer lugar da Tela de Opções.

## Destruição Total!

Inicie seu ataque assim que a primeira fase começar. Desintegre os monstros de Wild Side saltando sobre eles. Use sua cabeça e seus pés para quebrar os blocos. Diamantes, capacetes e outros objetos cairão. Corra sobre os objetos ou salte para agarrá-los. Todos são importantes.

Você misteriosamente se transforma em uma criatura de incrível poder quando agarra um capacete. Agora você pode usar Poderes Especiais (pressione o botão **Especial**) para escapar do perigo e fazer sumir do mapa os bandidos e demônios.

Os números no topo da tela o informam como estão os acontecimentos.



**Tempo:**

Você começa cada fase com 3 minutos. Cada Relógio que você agarra adiciona ao tempo mais 3 minutos (até um máximo de 9:59). Se o tempo chega a 30 segundos, ele começa a decrescer sobre sua cabeça. Quando ele atinge 00, você perde uma Vida. O tempo volta a 3 minutos quando você começa uma nova fase, ou reinicia a fase atual.

**Pontos de Golpes:**

Você começa com 2 Pontos de Golpes como Kid Chameleon. Você tem 3 Pontos de Golpes após se transformar (o Iron Knight tem 5). Você perde um Ponto de Golpe quando ferido. Se estiver transformado e perder todos os Pontos de Golpes, voltará a ser Kid Chameleon. Se perder todos os Pontos de Golpes, perde uma Vida. Os Pontos de Golpes são transportados para a próxima fase.

**Vidas:**

Você começa com 3 Vidas. Você ganha uma Vida extra quando agarra um objeto Vida ou atinge 50.000 pontos. Você perde uma Vida quando esgota os Pontos de Golpes sendo Kid Chameleon, ou o quando o medidor de tempo atinge 00. Você pode reiniciar a fase se tem Vidas remanescentes. Se não tiver, o jogo acaba (a menos que use um CONTINUE. Veja item "A Tela de Pontuação" descrito mais adiante). As Vidas são transportadas para a próxima fase.

**Diamantes:**

Os Diamantes aumentam seu Poder do Diamante. Agarre todos que puder quando caírem dos blocos. Depois pressione **Velocidade + Botão Início** para energizar suas novas habilidades. (Você deve ter 2, 5, 20 ou 50 Diamantes para usar o Poder do Diamante, dependendo de sua transformação. Veja páginas seguintes.)

## Kid Chameleon



Kid Chameleon é muito difícil de vencer. Ele pode correr como o vento, lançar garras como um leopardo e bater como um chicote. Capacetes o transformam em criaturas de poderes incríveis que podem lutar melhor que quase todos os monstros presentes em Wild Side.

### **Poder Especial:**

Joga Kid Chameleon repentinamente para cima, quando ele está perto de uma beirada alta (pressione o **Botão D + Salto 2X**, veja item já descrito anteriormente).

### **Poderes do Diamante:**

**Círculo do Juízo Final** (mata qualquer inimigo que tocar). Custo: 20 Diamantes.

**Cobra Fatal** (procura por todos os inimigos e mata qualquer coisa que tocar). Custo: 50 Diamantes.

# Iron Knight



O ameaçador Cavaleiro de Ferro tem 5 Pontos de Golpes, mais do que qualquer outra transformação. Usando suas luvas e botas pontudas, ele pode facilmente escalar penhascos, paredes, colunas, e qualquer coisa mais. Ele pode também quebrar quaisquer blocos saltando sobre eles.

**Capacete:**



**Poder Especial:**

Escalar obstáculos (pressione o botão **Especial** rapidamente).

**Poderes do Diamante:**

Círculo do Juízo Final (mata qualquer inimigo que tocar). Custo: 20 Diamantes.

Ponto de Golpe Extra. Custo: 50 Diamantes.

# Red Stealth



Red Stealth é um samurai de força incontrolável! Sua espada reluzente golpeia atacantes vindos da frente, de trás e de cima. Com seu salto espantoso ele pula mais alto do que qualquer outra transformação. Ele pode destruir blocos com seu golpe para baixo, e com isto ele consegue entrar em caminhos que antes estavam bloqueados.

**Capacete:**



**Poder Especial:**

Atacar com a espada. (Use Salto + Especial para atacar em direção ao chão.)

**Poderes do Diamante:**

Nevoeiro Samurai (desacelera todos os inimigos). Custo: 20 Diamantes.

Cobra Fatal (procura por todos os inimigos e mata qualquer coisa que tocar). Custo: 50 Diamantes.

## Berzerker



O poder de Kid Chameleon aumenta, como um rinoceronte violento, quando ele pega o capacete com chifres. Berzerker ataca paredes como um touro para rompê-las completamente, e pode matar certos inimigos amassando-os. Ele automaticamente ataca após correr uma curta distância.

**Capacete:**



**Poder Especial:**

Atacar obstáculos (pressione o **Botão D**).

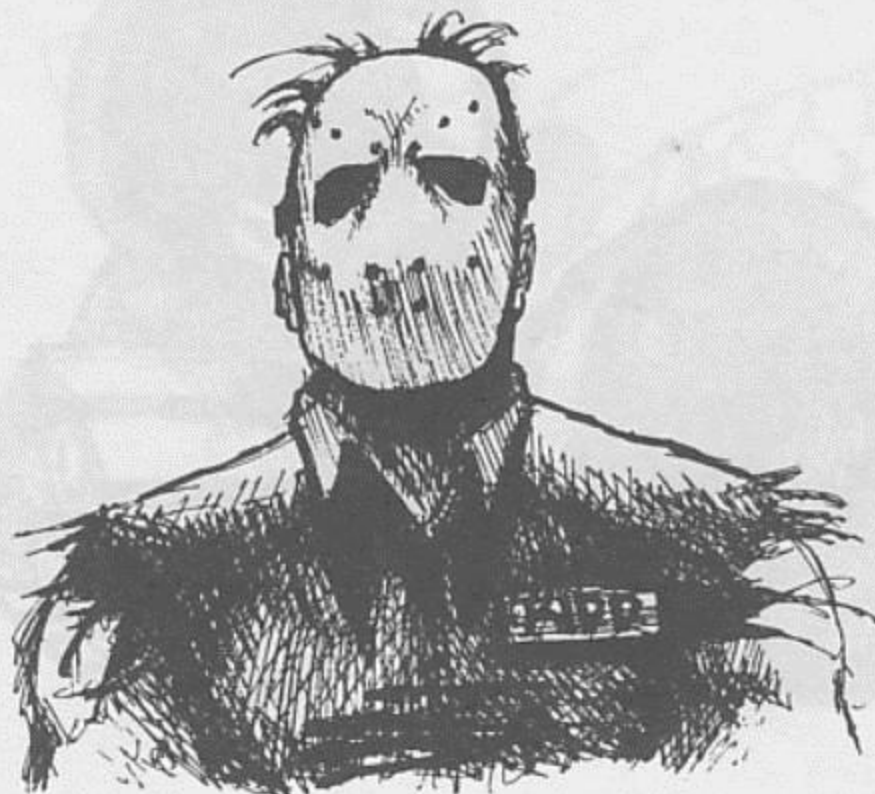
**Poderes do Diamante:**

Invulnerabilidade. Custo: 20 Diamantes.

Parede da Morte (desintegra todos os inimigos e obstáculos). Custo: 50 Diamantes.



# Maniaxe



Como o aterrorizante Maniaxe, Kid Chameleon traz os espectros para A Noite do Terror. Ele avança pelo meio dos atacantes arremessando um número incontável de machados, até mesmo enquanto está saltando.

**Capacete:**



**Poder Especial:**

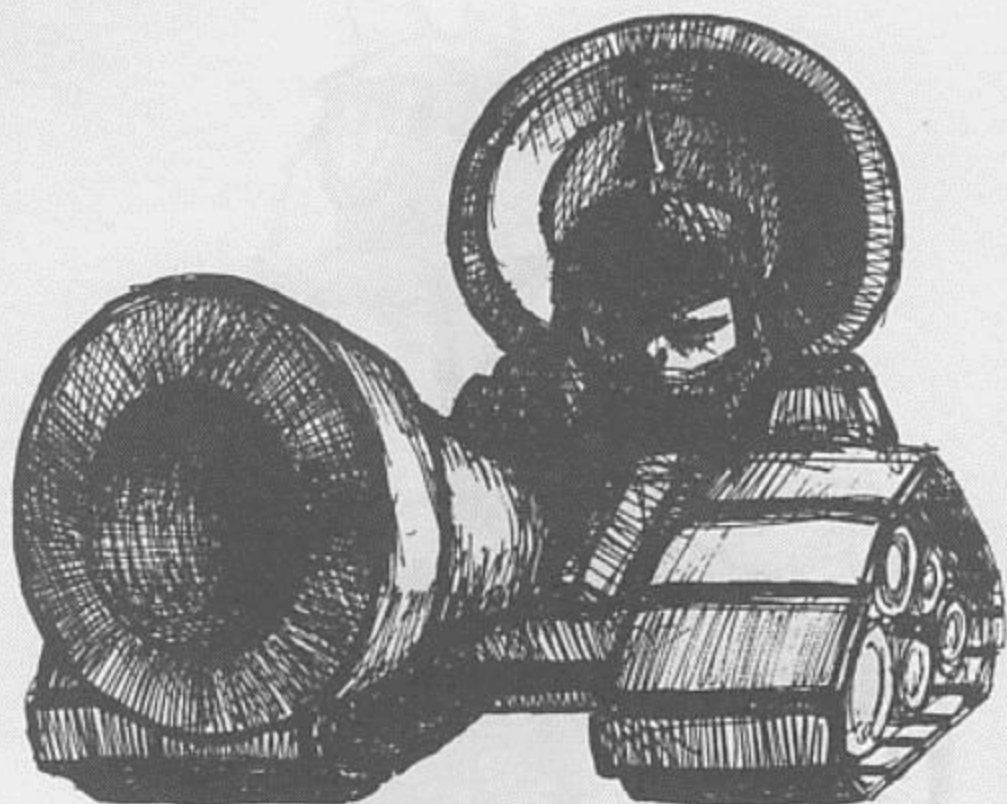
Arremessar Machados.

**Poderes do Diamante:**

Círculo da Morte (mata qualquer inimigo que tocar). Custo: 20 Diamantes.

Vida Extra. Custo: 50 Diamantes.

# Juggernaut



Kid Chameleon torna-se um terror completo sobre as esteiras do trator quando converte-se no Juggernaut. Ele detona atacantes com bombas de seu canhão encravado na frente do tanque. Com toda aquela armadura em marcha, é difícil entrar em lugares pequenos.

**Capacete:**



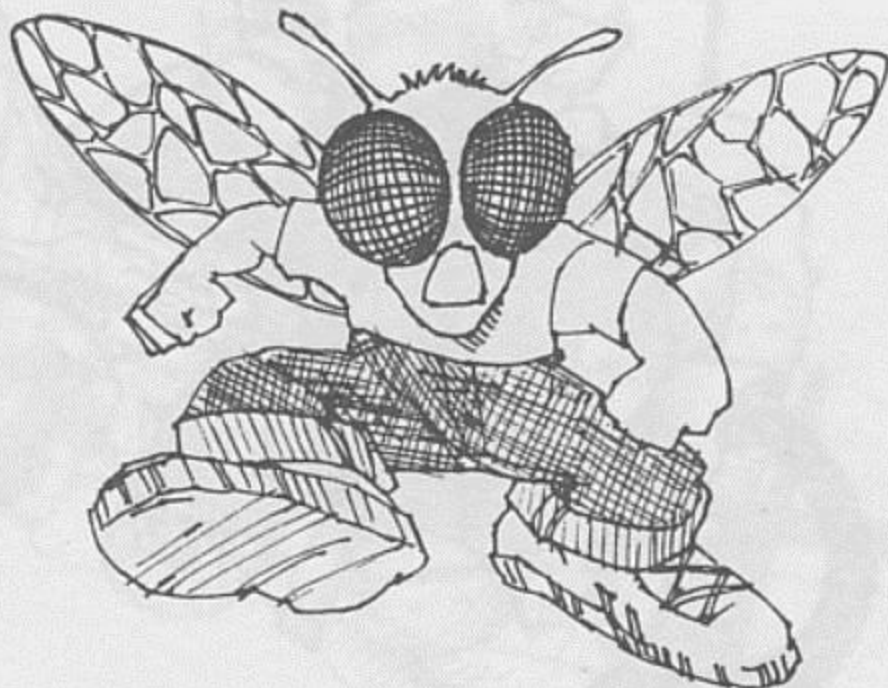
**Poder Especial:**

Disparar bombas.

**Poder do Diamante:**

Disparos em 5 Direções. Custo: 5  
Diamantes por tiro.

# Micromax



O capacete de inseto de Kid Chameleon o reduz a um peso-pena. Tal qual uma mosca, Micromax pode aderir a paredes e pular longe para lugares altos. Ele pode também entrar em pequenas áreas, que são inacessíveis para outras transformações.

**Capacete:**



**Poder Especial:**

Aderir às paredes (pressione **Salto + Botão D** para saltar em direção a uma parede).

**Poderes do Diamante:**

Cobra Miniatura (procura por todos os inimigos e mata qualquer coisa que tocar).  
Custo: 20 Diamantes.

Cobra Miniatura Veloz (move-se mais rápido do que a Cobra Miniatura). Custo: 50 Diamantes.

# EyeClops



Kid Chameleon ganha super visão quando se transforma em EyeClops. Sua poderosa lanterna revela blocos invisíveis. Sua Lanterna Fatal queima todos os inimigos.

**Capacete:**



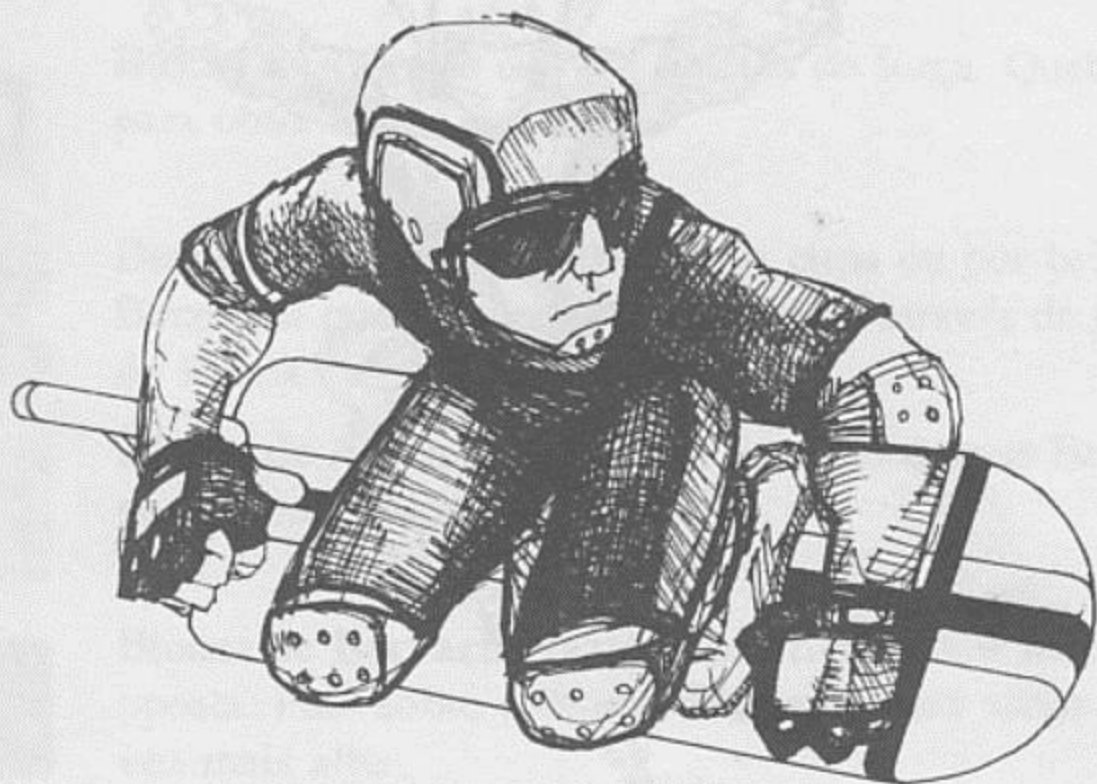
**Poder Especial:**

Revelar blocos invisíveis por um curto período de tempo.

**Poderes do Diamante:**

Lanterna Fatal (destrói todos os inimigos que ilumina). Custo: 2 Diamantes por disparo.

# Skycutter



Skycutter patina seguramente sobre terrenos mortíferos com sua prancha voadora movida a jato. Depois ele gira e anda no teto!

Capacete:



Poder Especial:

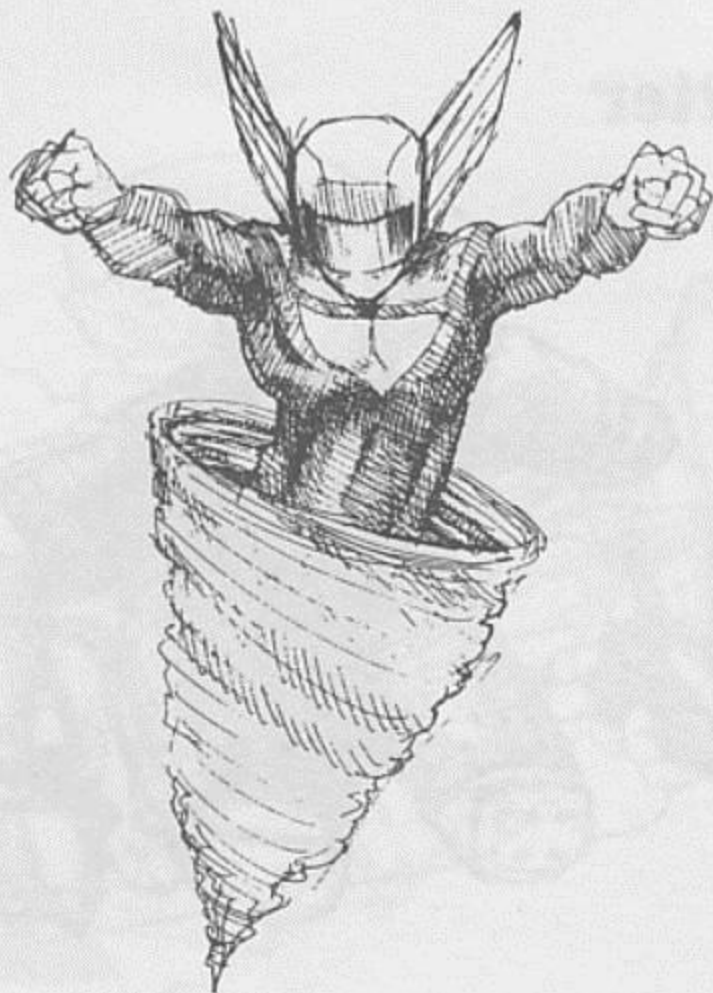
Voar de cabeça para baixo. (Pressione **Salto + Especial** para virar de cabeça para baixo. Pressione **Especial** novamente para virar de novo para cima.)

Poderes do Diamante:

Invulnerabilidade. Custo: 20 Diamantes.

Cobra Fatal (procura todos os inimigos e mata qualquer coisa que tocar). Custo: 50 Diamantes.

# Cyclone



O capacete alado transforma Kid Chameleon em um furacão rodopiante. Ele pode subir a qualquer altura e furar completamente blocos e inimigos.

**Capacete:**



**Poder Especial:**

Vôo de Redemoinho (pressione **Salto**, depois pressione **Especial** rapidamente).

**Poderes do Diamante:**

Chuva de Ataque (arremessa facas sobre os inimigos). Custo: 20 Diamantes.

Chuva Perseguidora (procura inimigos e ataca tudo que toca). Custo: 50 Diamantes.

## Blocos de Wild Side



Blocos de **Prêmio** contêm objetos de força. Quebre-os para obter o que está dentro.



Despedace Blocos de **Rocha** por cima ou por baixo. Berzerker pode atacar como um touro através de paredes de Rocha.



Blocos de **Aço** não podem ser destruídos, mas Berzerker pode empurrá-los.



Blocos de **Borracha** fazem você ricochetear na direção oposta. Pule sobre eles repetidamente para saltar cada vez mais alto.



Bata em blocos **Canhão** para disparar projéteis que abrem buracos em outros obstáculos.



Blocos de **Gelo** são muito escorregadios para andar, assim tente saltar através deles. Esses blocos disparam pingentes de gelo mortais quando quebrados.



Blocos **Dissipantes** desaparecem quando tocados.



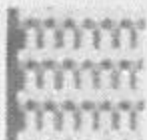
Empurre blocos **Removíveis** para fazer degraus ou rotas de fuga. Inimigos capturados entre blocos Removíveis serão esmagados.



Blocos de **Broca** têm lâminas giratórias letais que pulsam para dentro e para fora.



**Blocos Cogumelo** produzem outra camada no topo quando golpeados por baixo. Depois disto os blocos inferiores desaparecem.



**Blocos Fantasma** aparecem e desaparecem.

## Objetos de Poder

Despedace Blocos de Prêmio, depois pegue os objetos que caem. Qualquer objeto que você não pegar, começará a piscar e desaparecerá em poucos segundos.



Todos os **capacetes** o transformam.



**Diamantes** energizam seu Poder do Diamante.



**Relógios** dão a você mais três minutos de tempo (até 9:59) para eliminar uma fase.



**Vidas** são úteis, pois cada uma dá a você uma vida extra.



**Moedas** dão a você 1 chance extra para continuar o jogo.



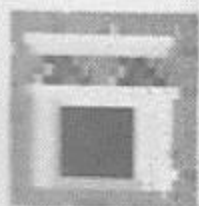
## Objetos Especiais



**Bandeiras** sinalizam o final de uma fase. Toque em uma delas para eliminar uma fase.



**Teletransportadores** desviam você para outras áreas em uma mesma fase, e algumas vezes para outras fases. Fique sobre um. Se não for transportado em poucos segundos, mova-se um pouco para a esquerda ou direita.



**Elevadores** o levantam. Bata em um Elevador com sua cabeça para disparar seu contador de tempo. Depois salte sobre a plataforma. Quando o temporizador alcançar 00, o Elevador partirá. Fique fora do caminho de Elevadores que descem.

## O Retângulo de Pausa do Jogo

Pressione o **Botão Início** durante a partida para paralisar o jogo. O retângulo de Pausa do Jogo aparecerá. Você pode usar esse recurso para dar uma curta interrupção, reiniciar a fase ou desistir.



### **RESUME PLAY (Voltar a Jogar):**

Pressione o **Botão Início** para paralisar. Pressione-o novamente para voltar a jogar.

### **RESTART ROUND (Reiniciar Fase):**

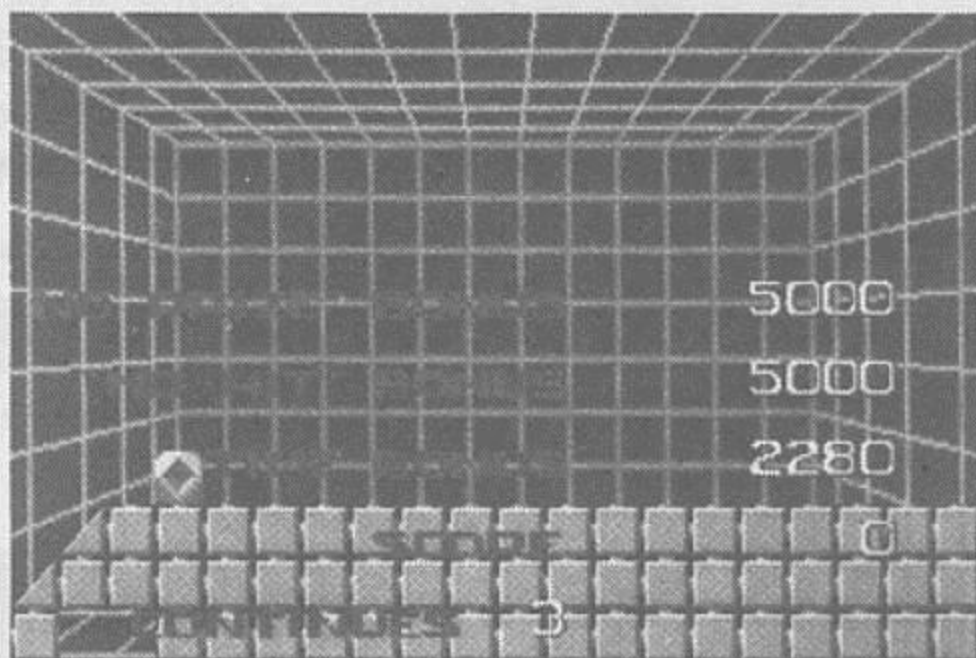
Pressione o **Botão D** para mover o marcador para essa opção, e depois pressione o **Botão Início**. Você terminará e recomeçará a fase corrente, com o custo de 1 Vida. Use essa opção quando estiver em uma situação difícil, sem saída.

### **GIVE UP (Desistir):**

A última opção no retângulo se transformará em **GIVE UP (Desistir)** quando você tiver somente 1 Vida restante. Mova o marcador para essa opção e pressione o **Botão Início**. Se ainda tiver **CONTINUES** restantes, você irá para a Tela **CONTINUE** (veja opção no item "A Tela de Pontuação" mais adiante), e poderá reiniciar a fase novamente. Se não tiver mais **CONTINUES** restantes, o jogo terminará.

## A Tela de Pontuação

A Tela de Pontuação aparece após cada fase para mostrar a soma de seus pontos. Você pode ganhar pontos em 5 categorias, embora possa não ganhar pontos em todas as categorias após cada fase. Pressione o **Botão Início** na Tela de Pontuação para ir para a próxima fase.



### **TIME (Tempo):**

Pontos de Bonificação para qualquer tempo remanescente quando você tiver eliminado uma fase.

### **NO HIT (Nenhum Golpe):**

Pontos de Bonificação por eliminar a fase sem ter levado nenhum golpe.

### **NO PRIZE (Nenhum Prêmio):**

Pontos de Bonificação por completar a fase sem pegar quaisquer objetos, incluindo capacetes.

### **SPEED (Velocidade):**

Pontos de Bonificação por completar a fase em tempo recorde.

**PATH (Caminho):**

Pontos de Bonificação por eliminar a fase pela rota mais curta.

**CONTINUES:**

Esse número mostra quantas vezes você pode continuar jogando após perder todas as suas Vidas. Você inicia cada jogo com 3 CONTINUES. E também pode ganhar CONTINUES extras em alguns dos retângulos de Prêmio.

Quando você perder todas as suas vidas, a Tela de CONTINUES aparece. Pressione o **Botão Início** para continuar jogando. Você voltará para o começo da fase que acabou de terminar, mas perderá tudo o que ganhou no jogo anterior.

O jogo termina quando você perde a sua última Vida e não tem CONTINUES restantes.

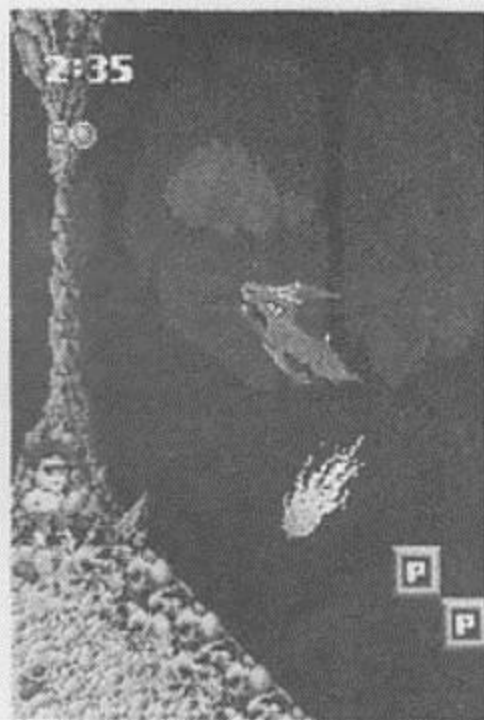


## Aterrorizantes, Maníacos, Vampiros e Demônios

Wild Side tem inimigos saltadores, cuspidores de projéteis, zumbidores, roedores, assobiadores, incendiários e picadores, numa quantidade que você nunca mais vai querer ver na sua frente.

Você pode esmagar alguns deles com um único salto. Outros não desistirão até serem comprimidos no chão. O Dragão parece manso, até que você encontre a variedade que solta bombas. E alguns inimigos, como os Andarilhos do Fogo e Diabretes, são definitivamente do Inferno!

Tente aprender os sons de advertência e as características de ataque de todos os monstros, assim você não será pego pelas costas. Certas criaturas demoram a morrer, e inúmeras delas são impossíveis de destruir a menos que você tenha a transformação certa.

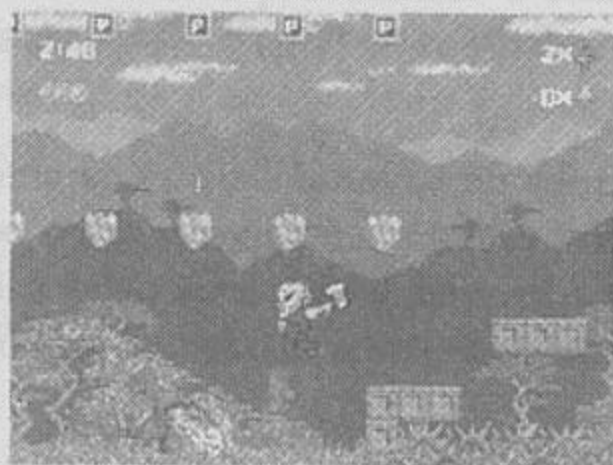


## Passagem do Guerreiro

*Estes são somente alguns dos nomes das fases. Cabe a você achar os caminhos secretos para as outras fases, incluindo a misteriosa fase final.*

Florestas do Lago Azul  
Passagem das Águas Altas  
Montanha Sob o Crânio  
Ilha do Senhor Leão  
Cidade Tempestuosa

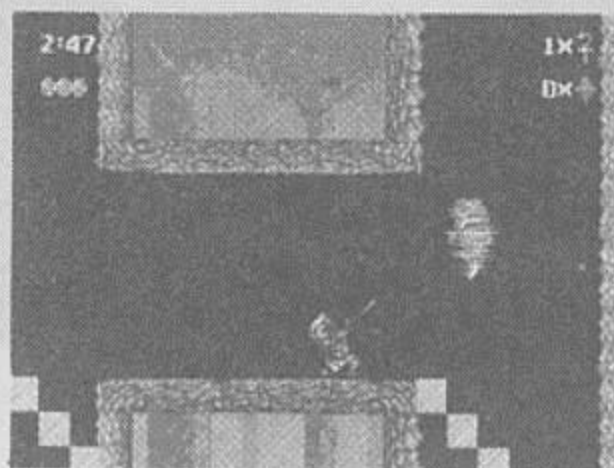
Esgoto Sinistro  
Os Despenhadeiros de Cristal  
Espinho do Dragão  
Montanha da Tempestade



## Destino do Dragão

As Florestas Murmurantes  
Pântano do Diabo  
Brejo da Ponta Sanguinária  
Ilha do Cavaleiro  
Gruta da Baleia

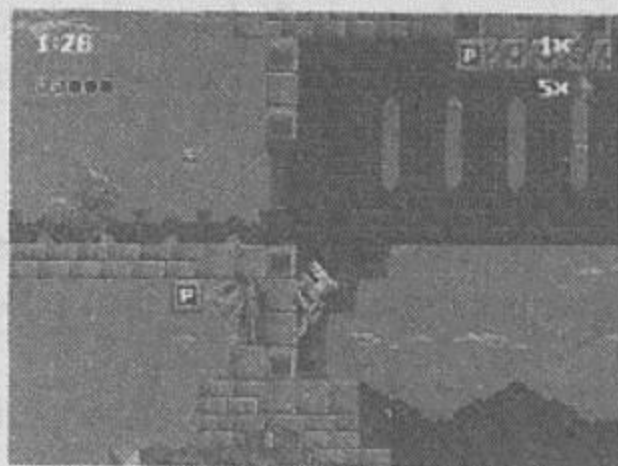
Praia da Prancha Voadora  
Pirâmides do Perigo  
Montanha do Labirinto Louco  
Escada do Esquecimento  
Gruta do Coral Cortante



## Perigo Sombrio

Florestas do Desespero  
 Entrada Violenta  
 Os Penhascos da Ilusão  
 Caverna do Leão

Castelos dos Ventos  
 Montanha das Nevascas  
 Cavernas de Gelo  
 Picos dos Pesadelos



## Labirintos Caóticos

Borda do Diamante  
 As Colinas Têm Olhos  
 Segredos na Pedra  
 Vingança do Deus do Gelo

Sob as Colinas Atormentadas  
 Ilha Alienígena  
 A Terra Inferior  
 A Maratona Final



## Guia de Sobrevivência em Wild Side

- Salte para procurar todas as fendas e espaços em Wild Side, mesmo que pareça não ter nada acima de você. Você pode achar Blocos de Prêmio invisíveis.
- Blocos Removíveis podem ajudá-lo a eliminar uma fase. Empurre-os para fazer degraus ou use-os como armas para apanhar inimigos desprevenidos.
- Escute os tons do Diamante. Eles fazem um som sempre que você ganha Diamantes suficientes para usar o Poder do Diamante.
- Observe seu tempo. Se ele estiver ficando perigosamente curto, ache um relógio ou corra para a Bandeira no final da fase. Você conseguirá outros 3 minutos quando a próxima fase começar.
- Restaure seus Pontos de Golpes pegando outros capacetes.
- Procure Bandeiras e Teletransportadores em lugares difíceis de alcançar e destruindo blocos.
- Aprenda como usar os poderes únicos de cada transformação. Você não tem que pegar todos os capacetes que achar, e alguns poderão ser melhores que outros para levá-lo através da fase.
- Para jogar para obter pontuação elevada, defina o jogo com FAST ACTION (Ação Rápida) e não pegue nenhum objeto.
- Você pode achar sempre novos caminhos para se movimentar através das fases. Experimente jogos com 2 Jogadores e aproveite para observar as táticas da outra pessoa.



**Marcador de Pontos**

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

**Marcador de Pontos**

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

**Marcador de Pontos**

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

**Marcador de Pontos**

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

**Marcador de Pontos**

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

**Marcador de Pontos**

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

# 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 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  
  
CONHEÇA O AMAZONAS