

MEGA DRIVE

CHAKAN



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

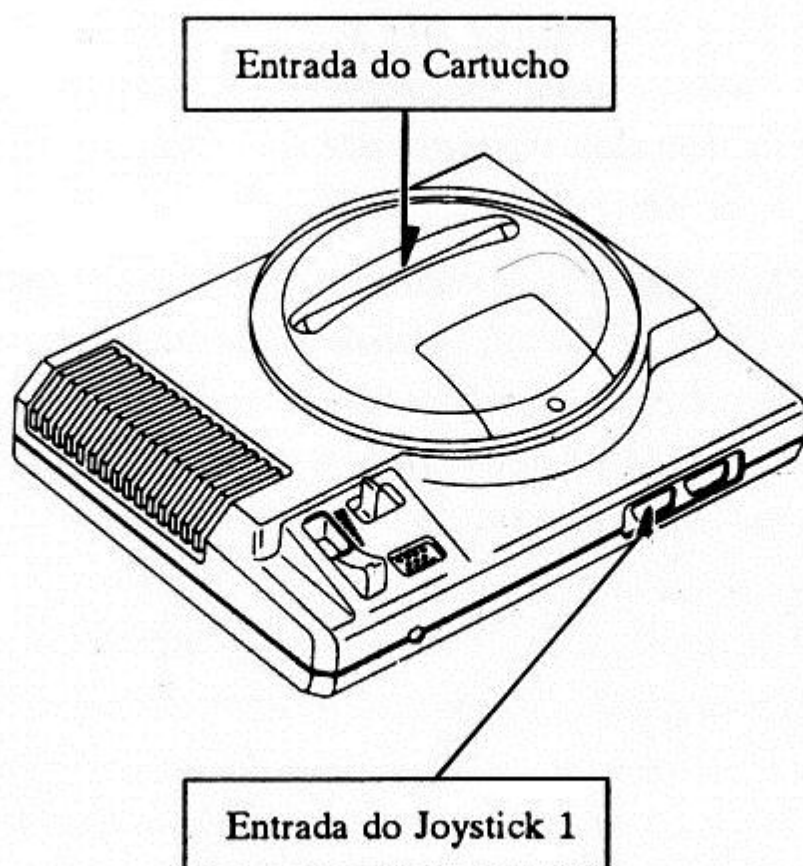
TECTOY



Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick.
2. Coloque o cartucho CHAKAN no console, conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. Pressione o **Botão Início** quando aparecer a Tela de Apresentação.
5. CHAKAN é para um jogador apenas.

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



Eternamente um Errante, à Procura de Descanso

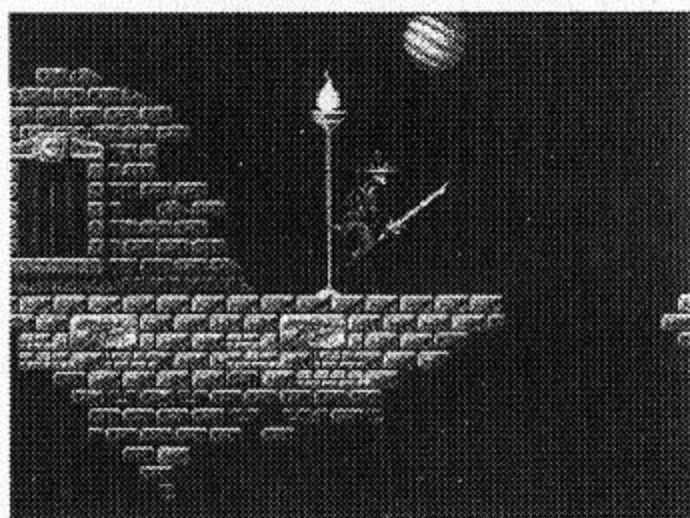
"Fui um guerreiro com força e habilidade poderosas. Impregnei-me do mais negro e oculto misticismo, tornando-me conhecedor das formas de invocar a morte.

Fui poderoso e orgulhoso ... tão orgulhoso que acreditava que ninguém poderia me vencer, nem mesmo a própria Morte. E quando ela me desafiou para um duelo, aceitei arrogantemente. Eu não tinha medo de perder minha alma. Somente a recompensa, a vida eterna, brilhou ante minha visão, como a mais pura jóia, e ela seria minha.

Combati a Morte com aço e magia... e venci. Agora sofro minha sina. Porque a Morte cumpriu sua promessa, porém com uma odiosa traição. Como minha recompensa, eu devo vagar na agonia, assombrado pela dor das vítimas, até que todas as bestas das trevas tenham sido destruídas

Eu viajo pelos labirintos subterrâneos do horror, usando minha lâmina contra os agressivos demônios rastejantes e voadores de um mundo sobrenatural. Atravesso mares envenenados, golpeando todos os que estão à espreita nas profundezas. Eu viajo pela teia do mal, levantando sempre minha espada nas cansativas batalhas ... até o combate final ...

Vivi vinte épocas de tortura. Todos os que rastejam, andam ou voam nos quatro portais do mundo, devem sentir o fio da minha espada. Todos os uivos ou zumbidos, todo aquele que respira ou lamenta nas trevas da noite, tudo que não é morto, deve morrer em minhas mãos. Só então serei libertado de minha negra miséria... e encontrarei descanso."



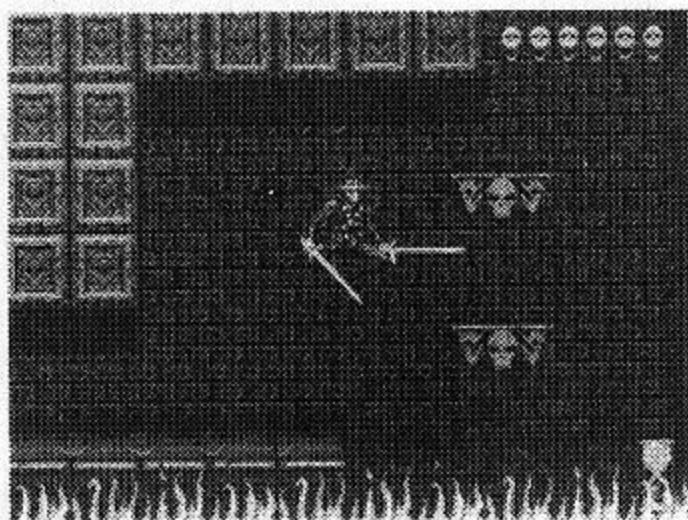
Iniciando

Demonstrações

Esperre algum tempo na tela de Apresentação para ver a primeira das quatro demonstrações do jogo.

Observe-a com atenção. Os ataques e manobras que Chakan executará serão muito úteis quando você estiver na batalha real. Depois da demonstração, você pode pressionar o

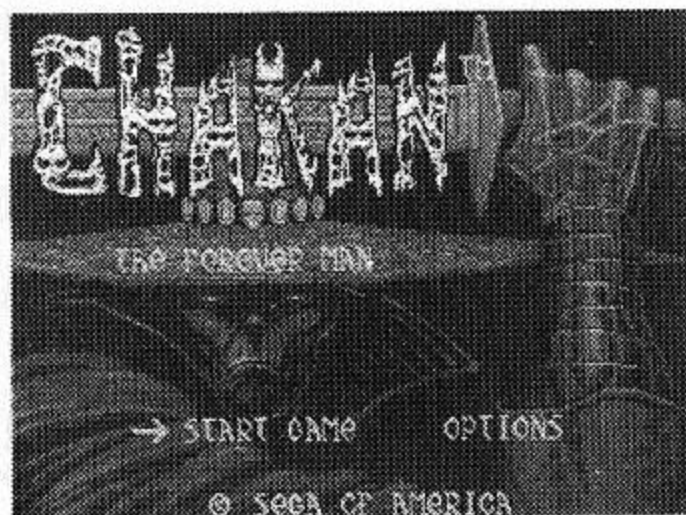
Botão Início para pular as telas de legendas e ver a segunda demonstração. Faça isso com as quatro demonstrações, para se armar com conhecimentos vitais para as batalhas.



Início do Jogo

Pressione o **Botão Início** na Tela de Apresentação para escolher entre "Start Game" (INICIAR O JOGO) e "Options" (OPÇÕES).

Pressione o **Botão Início** novamente para iniciar sua jornada eterna e as árduas batalhas, para cumprir o destino de Chakan. Ou pressione o **Botão D** para a direita e então pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C** para ver a Tela de Opções.



Opções

Use esta tela para definir o nível de dificuldade do jogo e a função dos botões. Pressione o **Botão D** para a direita ou esquerda para mover-se entre as opções. Pressione o **Botão A, B** ou **C** para alterar as definições. Pressione o **Botão Início** quando terminar.



Dificuldade

Escolha o modo PRACTICE (Treino) para poder usar todas as alquimias e armas de Chakan desde o início. Tente usá-las durante a batalha para conhecer seus poderes. Então selecione o modo EASY (Fácil) para aperfeiçoar suas façanhas guerreiras nos infernos obscuros. Finalmente, use suas poderosas habilidades no modo HARD (Difícil) para destruir os furiosos ataques dos demônios supernaturais.

Controle dos Botões

Adapte as ações dos Botões A, B e C como desejar.

Se você não mudar estas opções, as funções serão as seguintes:

Botão A - WEAPON (Arma)

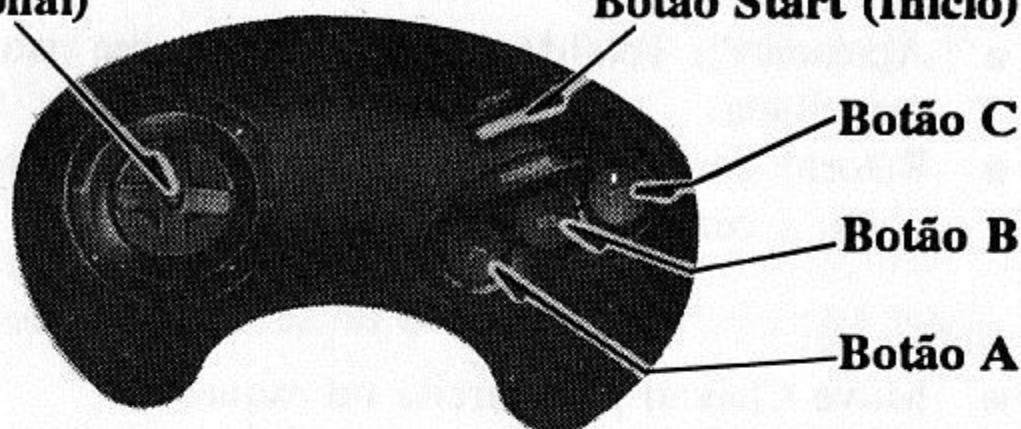
Botão B - ATTACK (Ataque)

Botão C - JUMP (Pulo)

Assuma o Controle!

Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)



Antes do Jogo

Botão Início:

- Pula as telas de legenda e abandona as demonstrações do jogo.
- Apresenta as opções START GAME (Inicia o Jogo) e OPTIONS (Opções) na Tela de Apresentação.
- Inicia o jogo quando a opção START GAME for selecionada.
- Vai para a Tela de Opções quando OPTIONS for selecionada.
- Sai da Tela de Opções.

Botão D:

- Para a direita ou esquerda move a seta entre as opções nas telas de Apresentação e de Opções.

Botões A, B ou C:

- Avança pelas telas de legenda.
- Vai da Tela de Apresentação para a Tela de Opções quando OPTIONS for selecionada.
- Muda a função do item que estiver marcado na Tela de Opções.

Durante o Jogo

Botão Início:

- Apresenta a Tela de Alquimia e faz uma pausa na areia da ampulheta.
- Retorna ao jogo a partir da Tela de Alquimia e faz o tempo voltar a correr.

Botão D:

- Move Chakan para direita ou esquerda.
- Faz Chakan mergulhar ou se abaixar (quando pressionado para baixo).
- Controla a direção de ataque da sua arma.
- Move a Mão Mística na tela da Alquimia para escolher uma alquimia.

Botão A (Arma):

- Muda as armas de Chakan. Pressione várias vezes para circular entre as armas disponíveis (incluindo poções, se você tiver escolhido uma alquimia mas não a tiver usado ainda).

Botão B (Ataque):

- Ataca com a arma corrente de Chakan, na direção em que ele estiver olhando. Pressione junto com o **Botão D** para cima, para baixo ou na diagonal para mirar seu ataque.
- Usa uma alquimia quando Chakan tiver poções.

Botão C (Pulo):

- Transporta Chakan através de um Portal Místico no nível de Navegação.
- Faz Chakan pular para escalar os andares de rochas ou atingir apoios mais altos para os pés. Pressione o **Botão D** quando pular, para ir para a direita ou esquerda.

NOTA: Você pode mudar as funções dos **Botões A, B e C** na Tela de Opções. Ver o item "Controle dos Botões" no início do manual.

Ataques Especiais

Descendente:

Pressione o **Botão de Pulo** + o **Botão D** para baixo, para pular as descidas difíceis ou bloqueadas.

Rolagem:

Pressione o **Botão de Pulo** + o **Botão D** para baixo na diagonal para rolar pelas passagens estreitas ou quando for atacado por seres das trevas.

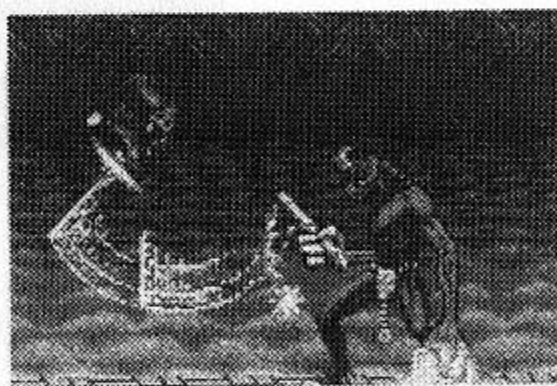
Salto com Giro Duplo:

Pressione o **Botão de Pulo** duas vezes (uma para pular e outra quando estiver no topo do salto) para obter um salto giratório de alto alcance.

Pressione o **Botão D** quando saltar, para ir para direita ou esquerda.

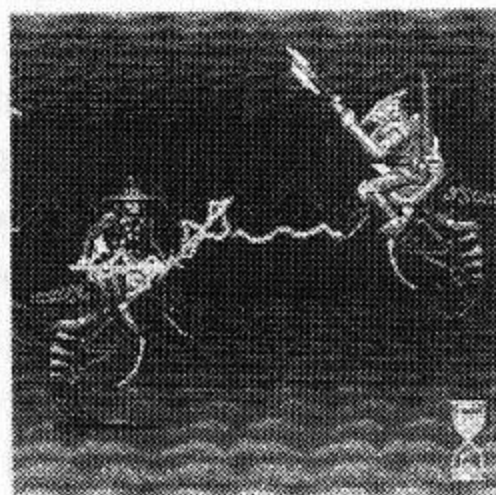
Ataque Giratório:

Durante um Salto com Giro Duplo, pressione o **Botão de Ataque** para estender sua arma em um ataque giratório ampliado. Com a prática, você conseguirá dizimar multidões de inimigos com um único giro.



Ataque com Projéteis:

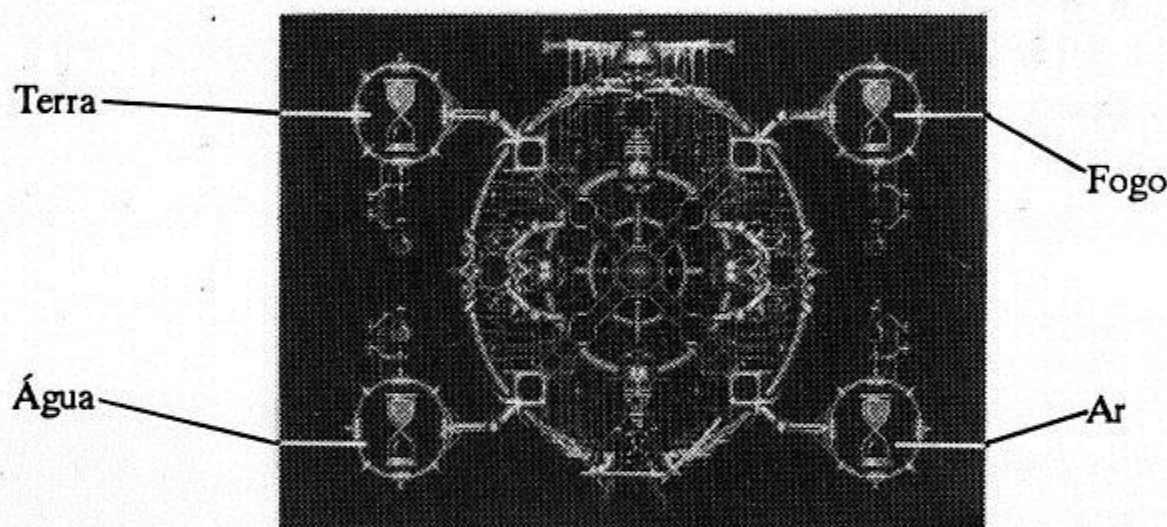
Quando estiver atacando com as espadas mágicas, pressione o **Botão de Ataque** várias vezes para lançar projéteis devastadores. A Espada de Fogo e a Espada de Fogo Frio lançarão bolas de fogo; a Espada da Terra e a Espada do Ar lançarão raios luminosos. Use o **Botão D** para controlar este ataque, atirando uma chuva de projéteis nos inimigos.



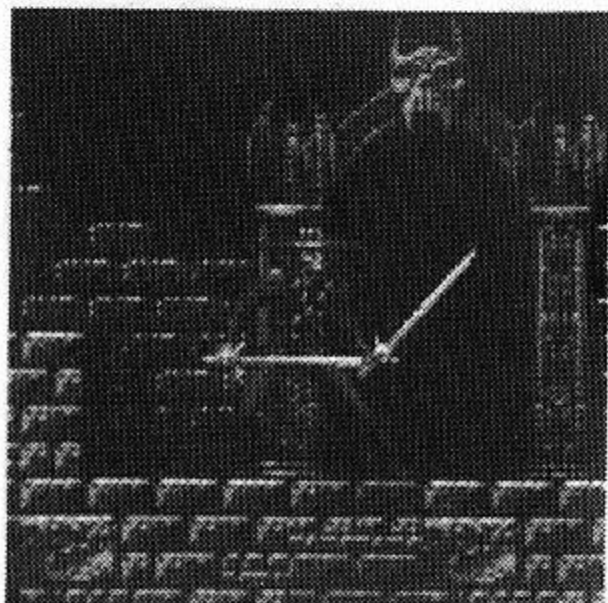
Navegando nos Planos da Escuridão

Chakan está predestinado a procurar os quatro portais do mundo – Terra, Ar, Fogo e Água – perseguindo e destruindo a Realeza Inumana da Escuridão Sobrenatural.

Sua busca se inicia no nível da Navegação, onde um grande mapa marca os quatro pontos do mundo. Aqui, o fluxo e o refluxo de suas andanças serão contabilizados. Aqui também Chakan retornará, entre os rugidos das bestas, quando for vencido pelas forças do horror.



Quatro Portais Místicos podem ser encontrados no nível da Navegação. Cada um levará a um ponto do mundo. Mova Chakan através desse nível para procurar e descobrir os portais. Quando encontrar um, fique na frente dele e pressione o **Botão de Pulo** para viajar pelos seus níveis.



Cada Portal do mundo possui dois planos: Terrestre e Elemental. Você deve primeiro subjugar os demônios dos quatro planos Terrestres antes de obter permissão para entrar para os planos Elementais. A tabela abaixo mostra a enormidade da sua angustiante jornada.

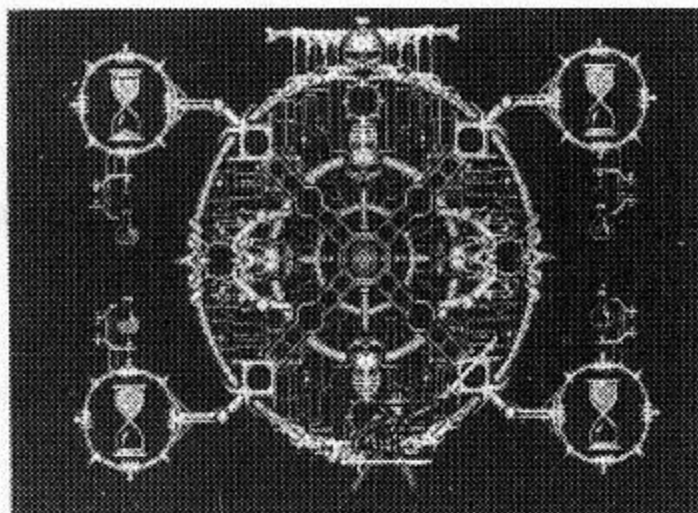
Posições do Mundo	Terra	Fogo	Água	Ar
	Planos Terrestres			
Ultrapasse todas as fases de punição dos Planos Terrestres ...	Fase 1	Fase 1	Fase 1	Fase 1
	Fase 2	Fase 2	Fase 2	Fase 2
	Fase 3	Fase 3	Fase 3	Fase 3
	Planos Elementais			
...para entrar nos indescritíveis horrores dos Planos Elementais.	Fase 1	Fase 1	Fase 1	Fase 1
	Fase 2	Fase 2	Fase 2	Fase 2
	Fase 3	Fase 3	Fase 3	Fase 3

Quando você ultrapassar uma fase (ou for derrotado por seus demônios), voltará a ficar em frente ao Portal Místico daquele ponto do mundo. Você poderá então entrar novamente no mesmo portal, ou atravessar outro portal, indo para outro ponto do mundo.

Quando você vencer em todas as três fases do Plano Terrestre de um determinado mundo, esse portal se fechará. Em seguida, você terá que vencer todas as outras fases Terrestres antes de poder entrar novamente nesse portal e começar suas andanças no Plano Elemental.

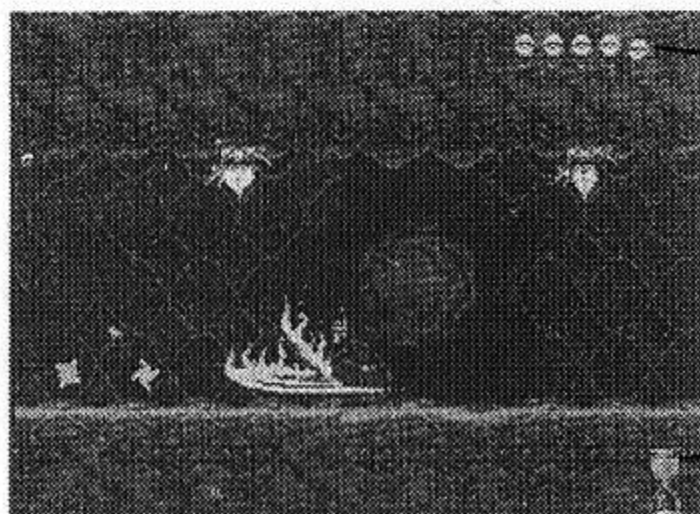
O Portal se fechará novamente quando você vencer as suas três fases do Plano Elemental.

O mapa de Navegação registrará suas vitórias. Retorne para ele para ver o marcador azul acrescentado para cada fase vencida.



Batalha Sem Fim

Os seres das trevas atacarão com fúria sem fim. Use todas os ataques honestos e desonestos de Chakan – giros, saltos e rolagens – para enfrentar e destruir os inimigos. Modere sua guarda para seu próprio bem, porque se sofrer ferimentos demais poderá provocar sua própria derrota, e o tempo que escorrega pela ampulheta irá trapaceá-lo.



Barra de
Crânios

Ampulheta

Barra de Crânios:

Os Crânios desaparecem à medida que Chakan sofre ferimentos. Alguns golpes são leves, tirando apenas metade de um crânio. Outros impactos são tão fortes que podem tirar todos os Crânios de uma só vez. Quando isso acontecer, Chakan será derrotado e deverá entrar de novo na fase. Ele também será derrotado quando cair em um fosso sem fundo ou em um abismo mortal de fogo ou gelo.

Ampulheta:

O tempo passa à medida que a areia cai do frasco superior para o inferior. Se a parte superior ficar vazia, Chakan será obrigado a voltar para o Portal Místico, sofrendo uma repreensão dos cruéis lábios da Morte. Ele perderá todas as armas e poções que conseguiu enquanto estava no portal (ver adiante) e terá que iniciar o plano deste portal desde o começo.

Poções

A Morte não é mais onipotente, como Chakan já provou uma vez. Poções da Terra, Água, Fogo e Ar podem ser encontradas em todos os mundos. Quando forem combinadas de formas diferentes, elas se tornarão poderosas alquimias que confundirão e destruirão os inimigos, fornecendo a Chakan extraordinários poderes e instrumentos de destruição mortal.



NOTA: Para usar as poções, veja adiante.

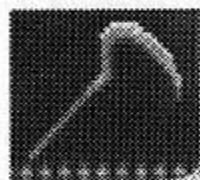
Armas

Chakan carrega sempre com ele duas espadas gêmeas, que atingem os inimigos como lâminas cortantes, à velocidade da luz. Mas este é seu armamento menos poderoso.

Quatro outras armas de irresistível força o aguardam em algum lugar nos portais do mundo. Encontre e pegue estas armas, ou você nunca conseguirá vencer a Realeza Inumana das Trevas. Durante a batalha, pressione o **Botão de Arma** para circular entre suas armas, e pressione o **Botão de Ataque** para usá-las.



Pegue a Marreta para atravessar paredes e obstáculos rochosos.



A Foíce corta os inimigos e rasga teias de aranha.



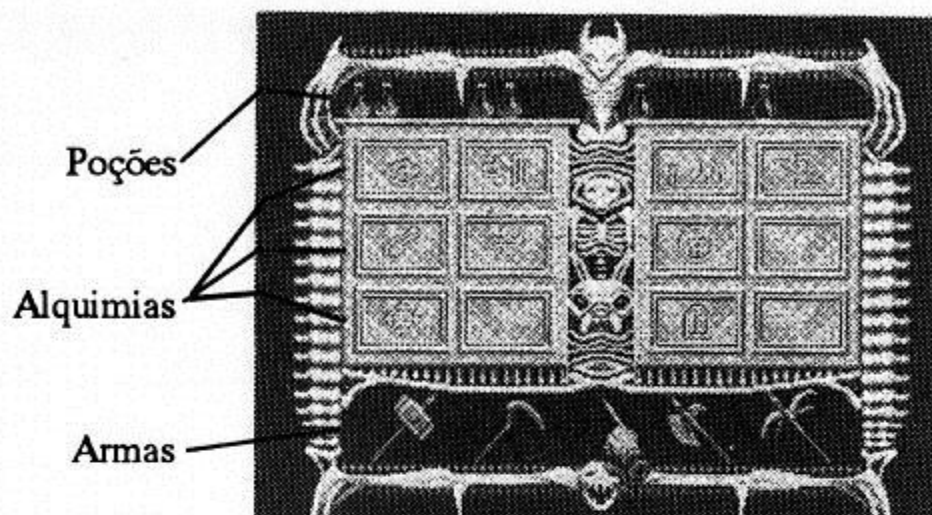
Segure o Machado de Batalha para destruir bestas e portas.



Use o Gancho para poder se fixar em cabeças de carneiro e outras estátuas. Use ele junto com o **Botão de Pulo** para atravessar fossas e subir em paredes inescaláveis.

Alquimias

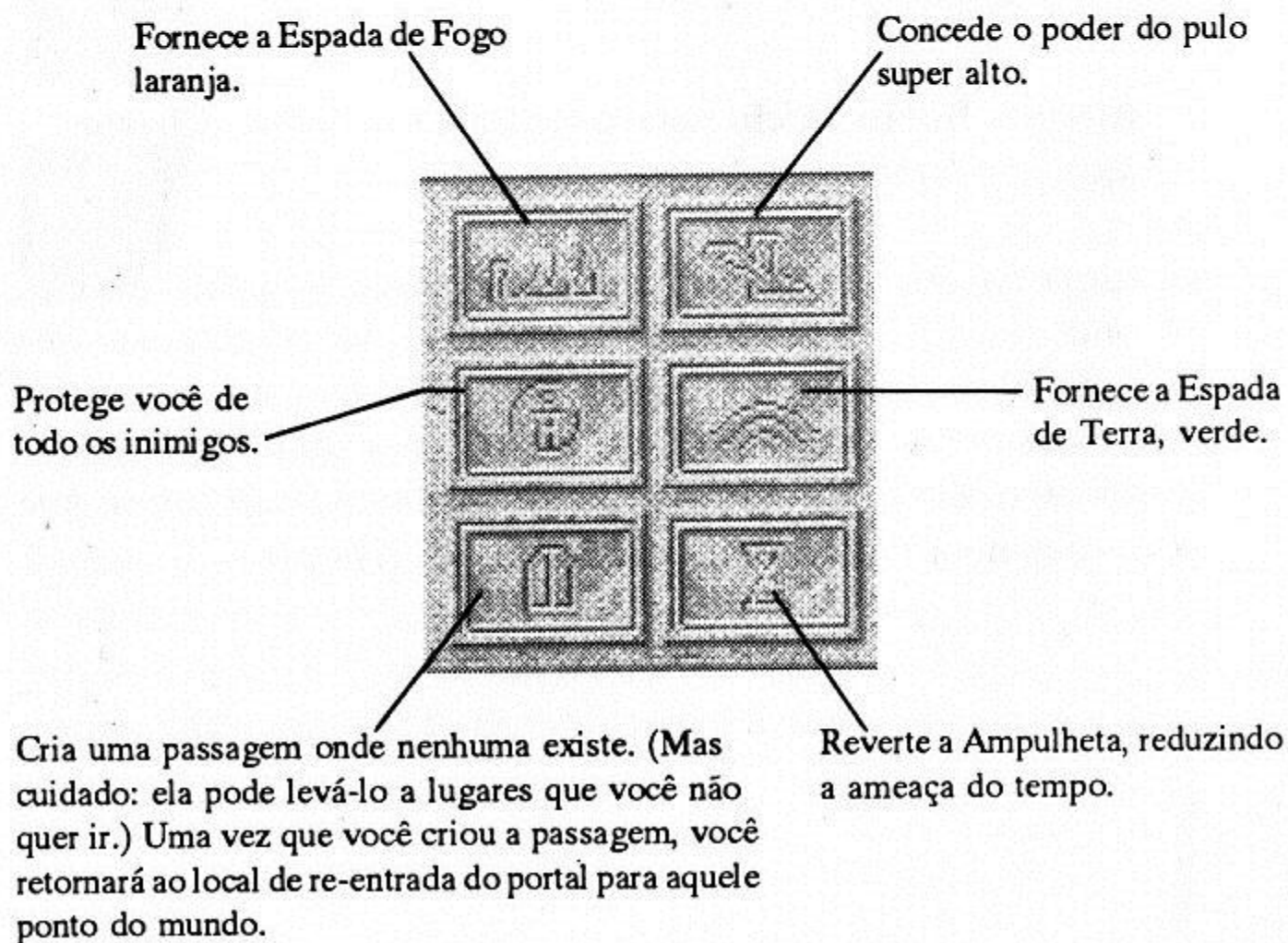
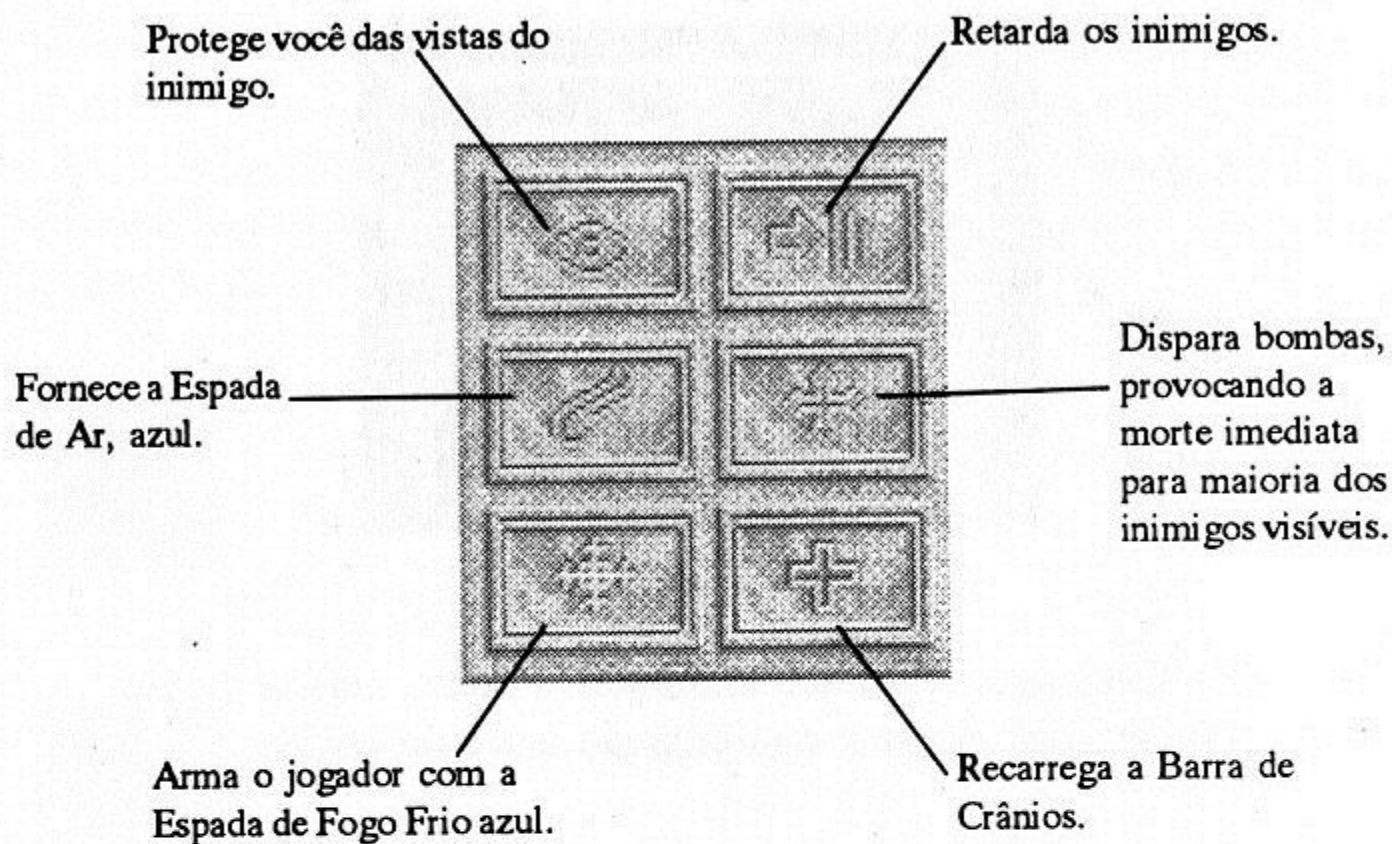
Poções são ingredientes para alquimias muito poderosas. Para usar as alquimias (e pegá-las na sua reserva de armas), pressione o **Botão Início**. A Tela de Alquimia vai aparecer. Você poderá ver as poções que preparou, as alquimias disponíveis e sua reserva de armas.



Doze alquimias aguardam seu chamado. Porém, elas somente aparecerão se você pegar a combinação certa de poções.

Para usar uma alquimia:

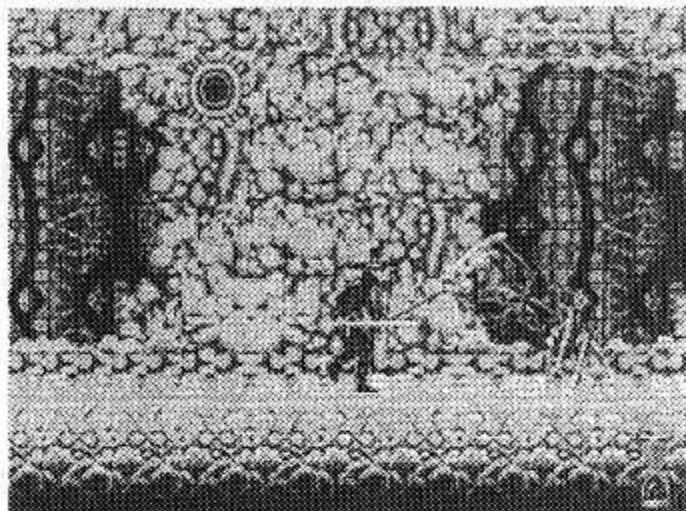
1. Pressione o **Botão D** para mover a **Mão Mística** até a alquimia que você quer.
2. Pressione o **Botão Início** para retornar ao combate. Chakan aparece, segurando duas poções no alto.
3. Pressione o **Botão de Ataque** para usar a alquimia imediatamente. Ou você pode deixar a alquimia na reserva, até o momento que precisar. Nesse caso, pressione o **Botão de Arma** para mudar para outra arma. Quando estiver pronto para usar a alquimia, pressione o **Botão de Arma** até que Chakan novamente segure as poções no alto e pressione o **Botão de Ataque**.



Os Quatro Portais do Sobrenatural

Terra

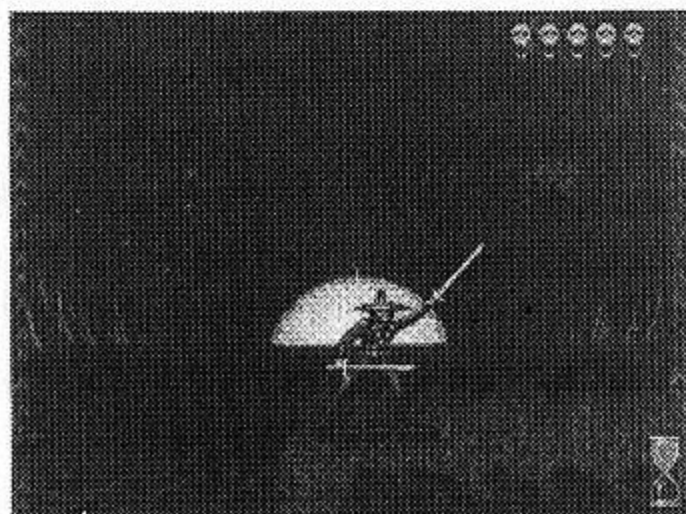
Desça para um escuro ninho de horrores. O reino da Rainha Aranha é úmido, exalando o cheiro da morte. Sua prole rasteja e se retorce pelos labirintos, picando com ferrões venenosos. Aqui você encontrará teias que apenas sua Foice pode cortar. Enfrente e destrua os lagartos esqueleto e



as larvas venenosas que nascem com fome de sangue. Plantas com bulbos pulsantes queimarão com seus esporos tóxicos, e horríveis mutantes irão fazer de cada passo um pesadelo.

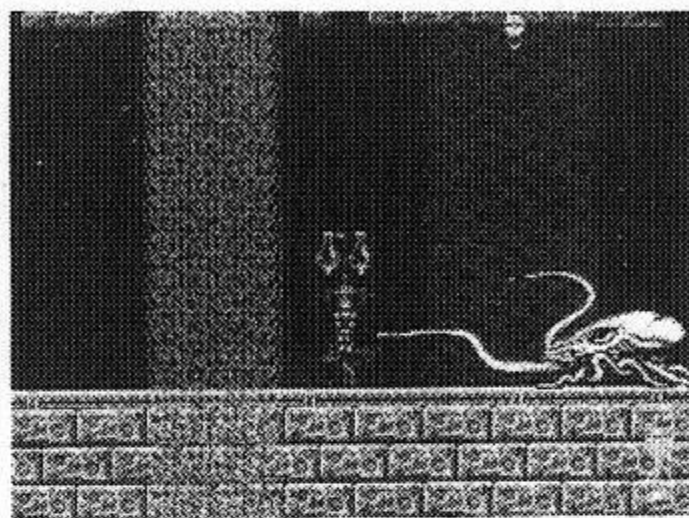
Fogo

Escale as paredes podres e manchadas pela morte até a fortaleza da sádica Elkenrod, Sacerdotisa dos Espectros. Enxames de morcegos famintos o empurrarão e picarão. O hálito quente das vítimas de Elkenrod queimará seu rosto. Na mortalha púrpura do pôr do sol, você lutará com demônios alados e cuspidores de fogo, enquanto imensos ciclopes atirarão enormes pedras para jogá-lo nas fossas de fornalha.



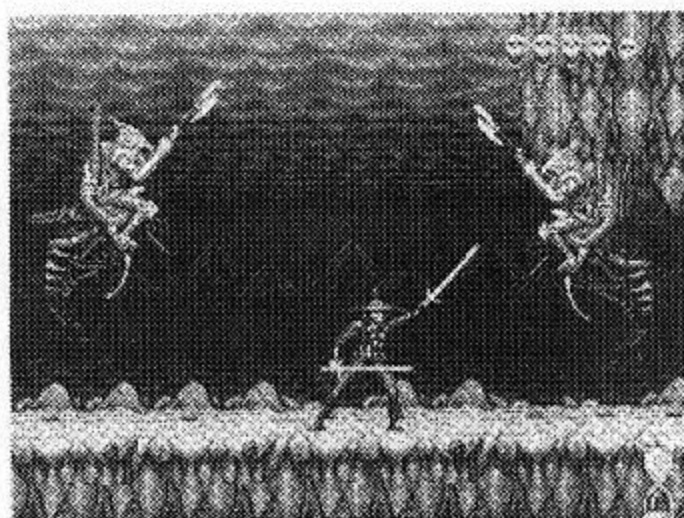
Água

Uma jornada através de um mar cheio de lulas carnívoras e lagartos com espinhos. Colunas desmoronando barrarão seu caminho. Vermes gigantes com garras ondularão pelas camadas de esqueletos das vítimas de Mantis, imperador deste tenebroso reino. Lute através das precárias cavernas congeladas contra os lobos de chifres. Agarre-se nos flocos de gelo lisos com demônios escorregadios, cujo único desejo é vê-lo perecer nas profundezas geladas.



Ar

Suba para o castelo flutuante do Rei-Libélula, um posto avançado aéreo da calamidade das trevas. Enfrente Man-Ox, que luta com uma clava. Destrua os cavaleiros blindados para chamar os Insetóides Voadores. Então monte neles para o seu próprio bem, e encare o combate aéreo entre as ilhas voadoras da morte. Suba direto para os céus, para a luta final com o cavaleiro mortal deste violento mundo.



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

CASTLE OF ILLUSION



© Disney

O mais carismático de todos os ratos, o famoso Mickey Mouse, encontra-se numa tremenda enrascada. Veja só:

A malvada bruxa Mizrabel raptou Minie para roubar a sua beleza e transformá-la numa monstruosa criatura! Ainda bem que ela tem seu fiel e apaixonado namorado Mickey, que fará tudo que for possível (e impossível também!) para resgatá-la.

Mas não será nada fácil. Ele precisará encontrar as sete gemas escondidas nas câmaras fantásticas e nas profundezas dos labirintos do Castelo da Ilusão, onde Minie está presa. Para isto terá que passar por vários lugares assustadores e enfrentar muitas criaturas perigosas.

Apesar de ter coragem suficiente para enfrentar este desafio e estar movido pela paixão, Mickey precisará muito de sua ajuda para derrotar a diabólica Mizrabel, e tirar Minie de uma vez por todas das mãos desta terrível bruxa!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

POPULOUS



© Electronic Arts

A partir de agora você tem em suas mãos uma oportunidade única: transformar-se no maior de todos os seres do universo - Deus!

E como uma divindade, você necessita de adoradores para lhe fornecer o poder de controlar a natureza. Quanto mais seguidores você tiver, mais forte você ficará.

Mas existe também o Mal. Cerca de quinhentos mundos estão infestados por pessoas malignas. Sua luta constante será para impedir o domínio de seu mundo por estas pessoas.

No início você será fraco, mas com o tempo você passará a adquirir força de seu povo e poderá fazer uso de fenômenos da natureza: terremotos, enchentes, pântanos, vulcões, etc...

Se o Bem exceder em número o Mal e você tiver a força, todas as pessoas vão para o centro do mundo para a batalha do juízo final.

Quando apenas um lado sobreviver, o destino do mundo estará selado!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

MINI-GAME



© PARAMOUNT PICTURES. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Eles estão de volta. A arrepiante e assombrosa família Addams está convidando você para uma divertida caça ao tesouro!

O tio Funério resolveu aparecer na mansão dos Addams em busca do tesouro da família. GOMEZ, FEIOSO, VANDINHA, MÃOZINHA, TIO MAMMA, A COISA e TROPEÇO não podem deixar de fazer uma recepção super calorosa para o tio Funério, mostrando a felicidade que é tê-lo com eles... Recepção super calorosa? Só se for no estilo dos Addams. Suas brincadeiras deixam qualquer um tonto e se o tio Funério não se cuidar bem, não conseguirá nem chegar ao tesouro! A Mãozinha tentará atingí-lo com uma espada, Feioso arremessará aranhas e morcegos, Vandinha atacará com um vaso, etc... São estas algumas das "brincadeiras"; prepare-se para muito mais! O tesouro encontra-se atrás de portas trancadas. O tio Funério deve selecionar a chave certa para abrir cada porta e nas quatro fases do jogo conseguir guardar muito tesouro... e sobreviver!

ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

① A.G. - 40 - E - 50 DICAS - PG 06.

- PRACTICE → descer escadas & ① → plataforma flutuante →
 pole vels → Magic teletransporte (Azul + Vermelho) →
 OUVESOM → Pode escolher q.q. estôto, etc da 2ª parte.

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

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS