

**MEGA DRIVE**

# DECAP ATTACK



**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

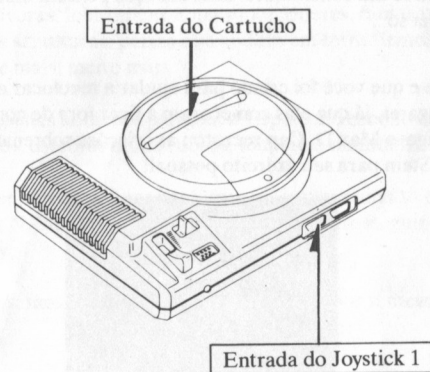
**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA O AMAZONAS

**TEC TOY**

## Comô colocar o cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
  2. Coloque o cartucho DECAP ATTACK no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
  3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
  4. DECAP ATTACK é para um Jogador somente, que usa o Joystick 1.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



## Rumo à aventura!

A partir de agora, você é Chuck D. Head. Você costumava ser alguém mais — ou vários alguéns mais. Porém, nenhuma de suas outras personalidades existe agora. Somente Frank N. Stein sabe onde elas se encontram...

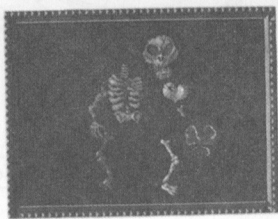
O que se passa é o seguinte: você foi feito pelo dr. Stein ou, pelo menos, ele tentou fazê-lo. Por algum motivo, o dr. Stein não conseguiu colocar sua verdadeira cabeça no lugar certo... Será por isso que você acha que ela ficou um tanto apertada?

De qualquer modo, alguma coisa saiu errada, pois você ganhou uma segunda cabeça, bem na altura do peito!

Bem, como se diz comumente, duas cabeças pensam melhor do que uma só...

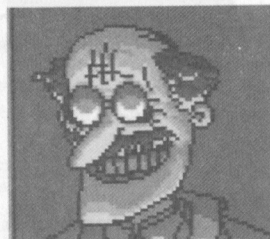


A verdade é que você foi criado para ajudar a recolocar as coisas nos devidos lugares, já que elas começaram a ficar fora de controle, depois que o perigoso Max D. Cap recrutou as criações sobrenaturais do dr. Frank N. Stein para seu exército pessoal!



Ainda está confuso? Veja bem: você se encontra numa ilha e ela é toda feita de partes do corpo humano (pernas, braços, olhos, coração, etc.). E o pior de todos os chefões, o terrível Max. D. Cap, separou essas partes, a fim de manter o controle sobre todas elas.

Sua missão: usar a cabeça para penetrar em cada uma das sete partes da ilha. Golpeie os adversários, recolha moedas, descubra e use poções restauradoras de força, e muito mais. Quando completar um nível (cada nível está dividido em três rodadas), uma parte da ilha voltará ao seu primitivo lugar.



Você encontrará toda a espécie de estranhas e bizarras criaturas: plantas carnívoras, lobisomens, totens mordedores, fantasmas violadores de sepulturas, peixes que andam em terra firme, caveiras ambulantes e mais, muito mais.

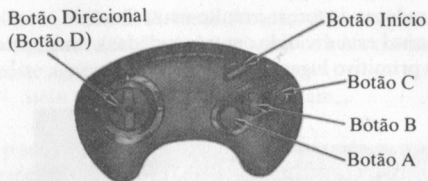
E esses são apenas os menos perigosos! Espere até encontrar os chefes: sapos gigantes, cérebros monstruosos, toupeiras mutantes... Argh!

Derrote todos eles e você ganhará uma recompensa muito especial do dr. Frank N. Stein. Será algo que o ajudará a prosseguir nesse mundo incrível.

Nós nos recusamos a dar maiores detalhes. Veja por si mesmo!

## Assuma o controle!

Antes de dar início à tarefa de livrar a ilha dos monstros grotescos, aprenda a usar os Botões certos para se movimentar, lutar e usar itens.



## Funções básicas

### Botão D

- Movimenta Chuck D. Head em todas as direções.

### Botão Início

- Começa o jogo.
- Faz a pausa/Reinicia o jogo.

### Botão A

- Leva você ao laboratório.

### Botão B

- Dá cabeçadas ou arremessa a cabeça.
- Tira você do laboratório.

### Botão C

- Dá saltos.
- Nada.
- Seleção de itens no laboratório.

## Para controlar Chuck

**Movimentar Chuck D. Head:** Para movimentar Chuck para a frente ou para trás, pressione o **Botão D** para a direita ou esquerda, respectivamente.

**Golpear:** Para golpear com a cabeça que está no peito de Chuck, pressione o **Botão B**.

**Arremessar cabeça:** Pressione o **Botão B**.

**Saltar:** Pressione o **Botão C**.

**Nadar:** Pressione o **Botão C** para Chuck boiar e pressione o **Botão D** para controlar a direção do nado.

## Começando

Ao começar o jogo, a ilha, formada pelas partes humanas separa-se. Max D. Cap, o chefe de todos os chefões, acaba de romper a ilha. A seguir, você é saudado pelo próprio Max D. Cap. Ele lhe dará um breve aviso ou, mais precisamente, um aviso mortal...



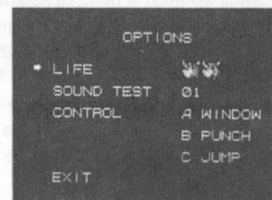
Depois, você vê a tela de Apresentação. Pressione o **Botão Início**. Agora você pode começar o jogo propriamente dito ou ir para a tela de Opções ("Options").

## Tela de Opções

Pressione o **Botão D** para baixo, a fim de selecionar "Options" (Opções). Em seguida, pressione o **Botão Início**. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo e selecione uma opção. Pressione o mesmo Botão para a esquerda ou direita, se quiser modificar a opção escolhida.

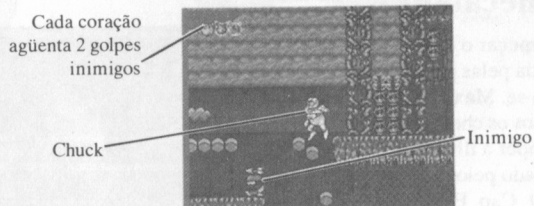
Assim, você pode:

- aumentar ou diminuir o número de seus corações;
- testar o som;
- mudar os controles.



## Os símbolos da tela

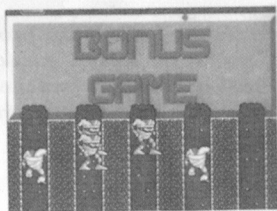
Há duas coisas que você encontra sempre na tela: Chuck D. Head e seus corações. Veja mais a respeito dos corações de Chuck no capítulo "Três vidas valem mais do que uma", (mais adiante.).



## A tela das bonificações

Ao terminar as três rodadas de um determinado nível, você é convidado para um Jogo de Bonificação ("Bonus Game") desde que tenha recolhido moedas. Você começa dispondo de 1 a 5 Chucks, dependendo da quantidade de moedas que recolheu nas rodadas precedentes.

Primeiro, escolha o seu caminho ou pista. Para isso, pressione o **Botão D** para a esquerda ou a direita até a seta branca apontar a pista desejada. Depois, com o **Botão C**, coloque cada Chuck numa pista. Para mudar Chuck de pista, pressione o **Botão B**. Depois de acomodar o último dos seus Chucks, eles caminharão (de cima para baixo), cada um na sua própria pista. Ao atingir o final das respectivas pistas, cada um pára diante de um labirinto em movimento.

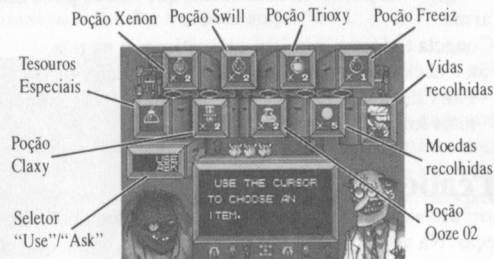


Para fazer o labirinto parar e movimentá-lo novamente, pressione o **Botão C**. Então, espere e veja os prêmios especiais que seus Chucks pegam.

## E agora, o laboratório!

O dr. Frank N. Stein e seu ajudante Igor estão preparando, para você, algumas poções restauradoras realmente muito especiais. Algumas o tornarão mais rápido, e uma delas causará um verdadeiro terremoto (By, by, inimigos!)...

Para atingir o laboratório, pressione o **Botão A**.



A fim de selecionar determinado item no laboratório, primeiro use o **Botão D** para apontar a seta na direção do item desejado. A seguir, pressione o **Botão C**.

Se você selecionou alguma das poções restauradoras, precisa decidir entre usá-la ("Use") ou pedir esclarecimentos sobre ela ("Ask").

**Observação:** Para usar ("Use") as poções, primeiro você deve recolhê-las. O número das poções recolhidas é mostrado ao lado de cada uma.

Para selecionar "ASK", pressione o **Botão D** para baixo.

Para selecionar "USE", pressione o **Botão D** para cima.

Depois, nos dois casos, pressione o **Botão C**.

Para voltar à tela do jogo, pressione o **Botão B**.

## As poções restauradoras

Aqui esta o que faz cada poção.

**Xenon** - Produz o terremoto.

**Swill** - Envolva Chuck numa bola de luz protetora.

**Triox** - Produz uma poderosa bola de luz, que Chuck pode usar como arma.

**Freeiz** - Congela todos os inimigos que estiverem na tela.

**Claxy** - Faz Chuck correr mais depressa e saltar mais alto.

**Ooze 02** - Faz Chuck atingir os pontos mais distantes e golpear com mais força.

## Use a cabeça!

Ou melhor: use as cabeças! É fantástico o que Chuck pode fazer com suas cabeças. Na verdade, nós não sabemos ao certo até que ponto ele conseguiria sobreviver sem elas.

Uma cabeça serve para golpear. A outra é para ser arremessada.

E ambas são excelentes para conseguir boas coisas e lutar contra coisas más.

Aqui estão algumas maneiras de você usar as duas cabeças de Chuck.

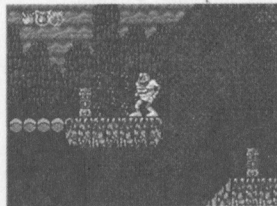
## As coisas boas

Existem muitos itens de grande utilidade espalhados pelas ilhas:

poções ocultas, tesouros especiais, moedas e vidas extras.

A dificuldade está em achá-los e em saber usá-los.

## Cabeças de pedra mumificadas



Estão por toda parte. Às vezes você encontra até três juntas, e todas quase sempre têm surpresas especiais.

Para abrir uma cabeça de pedra mumificada, basta golpeá-la. Mas, atenção: nem todas abrigam coisas boas. Algumas escondem fantasmas!

## Postes flexíveis

Estas úteis engenhocas aparecem em vários pontos das ilhas.

São ótimas para lhe dar um bom empurrão...



Para fazer funcionar um poste flexível, basta saltar o mais próximo, procurando atingi-lo no ponto mais alto possível. Ele, então, verga com você para trás e para a frente e o arremessa na direção desejada.

## Ossadas malucas



Brotam do chão ou das paredes. Às vezes você encontra apenas uma. Outras, você encontra uma grande pilha delas. Utilize-os para lançar Chuck para novas alturas.

## A turma dos maus

Todos os fantasmas violadores de sepulturas, mutantes e monstros destas ilhas estão agora reunidos no exército de Max D. Cap.

Use suas cabeças para combatê-los e para descobrir as poderosas poções que lhe darão vantagens. A propósito, aqui estão duas criaturas aterradoras que você vai enfrentar:



SAPÃO



CABEÇA DE TOURO

## O estranho mundo de Max D. Cap

Esta pode ser a grande viagem de sua vida ou... a última viagem de sua vida! Água, paisagem, aventura e muito, muito mais...

Entre na vida selvagem. Ou seria melhor dizer: entre *contra* a vida selvagem? Trombe em lesmas gigantes de grandes olhos saltados! E também em patos repulsivos! E pise em escorregadias caveiras de vacas! Este lugar está infestado de aterradoras criaturas rastejantes. Há um total de sete níveis. Cada um está dividido em três rodadas. No fim de cada terceira rodada você se vê cara a cara com um super-chefe. E, mesmo que o derrote, não estará habilitado a entrar no nível seguinte a menos que tenha encontrado o tesouro oculto. Comece cada nível no sinal de partida ("Start Sign") e termine no sinal do objetivo ("Goal Sign").

### Nível 1: Terra do Abdome ("Abdomainland")

Essa terra acha-se colocada bem no meio da ilha. É um bom lugar para você molhar os pés, a menos, é claro, que você os enfie na lava incandescente...

Procure as pontas de flechas, que estão por toda a parte. E não se esqueça do seu tesouro oculto.

### Nível 2: A Ilha Bela ("El Beau Island")

Este é um lugar cercado de água por todos os lados. Claro, é uma ilha! Mas não permita que ela o leve para uma sepultura também cercada de água...

Fantasmas boiando, patos voando e peixes-esqueletos de presas de aço... Todos entram em cena, seguidos pelo Sapão.

### Nível 3: Terra das Tíbias ("Tibuland")

É uma região de gelar os ossos! Até as árvores são secas como ossos! Mantenha-se afastado do poste-tóten, pois ele pode enterrá-lo vivo.

### Nível 4: Terra dos Braços ("Armington")

Agora você está mesmo em águas fundas, que podem até cobrir sua cabeça!

Quer saber quem é o chefe aqui? É um cérebro com vida própria!

### Nível 5: Terra do Coração ("Pumpington")

Este é o coração da ilha, um lugar de sangue quente! E ele vem todo à cabeça, quando você encontra Holee Molee, um mutante totalmente moderno.

### Nível 6: Terra da Última Perna ("Last Leg Land")

Aqui você já começa a chegar ao fim da pista. Algumas das pessoas que você encontra são familiares. Mas quem convidou os palhaços? Quanto ao confronto final, saiba que você vai ficar simplesmente alucinado com ele!

### Nível 7: Terra do Olho ("Eyeland")

É a sua janela para o mundo ou, pelo menos, para a saída de tudo isto. Se conseguiu chegar até aqui, você está apto a ver seu caminho limpo. Depois, é claro, de livrar-se das garras de Max D. Cap! Bem, boa sorte...

## Três vidas são melhores do que uma só

Você começa o jogo com três vidas e a capacidade de agüentar dois golpes no seu coração. Você pode acrescentar ou tirar um coração na tela de Opções ("Options"). Isto significa que você pode iniciar com um, dois ou três corações.

Cada coração (mostrados no canto esquerdo superior da tela) vale ou suporta até dois golpes do inimigo. No primeiro golpe, o coração fica mais fraco. No segundo golpe, todo o sangue do coração se esvai. Quando os três corações perderem todo o sangue, você perde uma vida.

Para ver quantas vidas você ainda tem, vá ao laboratório, pressionando o **Botão A**.

O número de suas vidas disponíveis fica ao lado da cabeça de Chuck, no lado direito da tela.

### Vidas extras ("Extra lives")

Você encontra mais vidas nas cabeças de pedra mumificadas, através das ilhas. Recolha todas que puder.

### Fim do jogo ("Game Over")

O jogo termina quando Chuck marca uma vitória contra Max D. Cap, ou quando ele perder todas as suas vidas. Neste caso, é Chuck que está fora!

## Dicas úteis

- Jamais deixe de abrir uma cabeça de pedra mumificada. Ela pode conter uma vida extra, poções valiosas ou o tesouro especial que o levarão para o nível seguinte.
- As cabeças de pedra mumificadas podem conter inimigos também. Cuidado!
- Mantenha-se afastado do poste-tóten errante. Se ficar muito perto dele, poderá ser enterrado vivo!
- Quando utilizar o poste flexível, aproveite o movimento dele para projetar-se para o mais longe possível.
- Para escalar um muro de ossadas malucas, pressione o **Botão D** na direção em que os ossos apontam e, em seguida, pressione repetidamente o **Botão C**.
- Para boiar com tranquilidade pressione o **Botão C** repetidamente para baixo.
- Para alcançar maiores alturas no salto, mantenha o **Botão C** pressionando para baixo ao invés de apenas tocá-lo.

# 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 carterucho 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