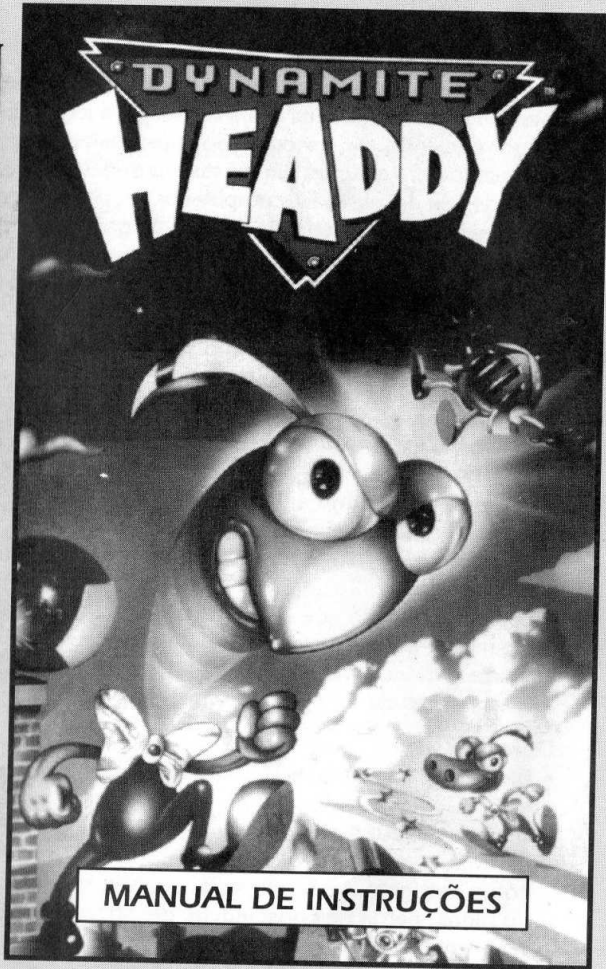


MEGA DRIVE®



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

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 de 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.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- 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.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

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 o seu médico.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho DYNAMITE HEADDY™ no console (veja figura), 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. DYNAMITE HEADDY™ é para um jogador.

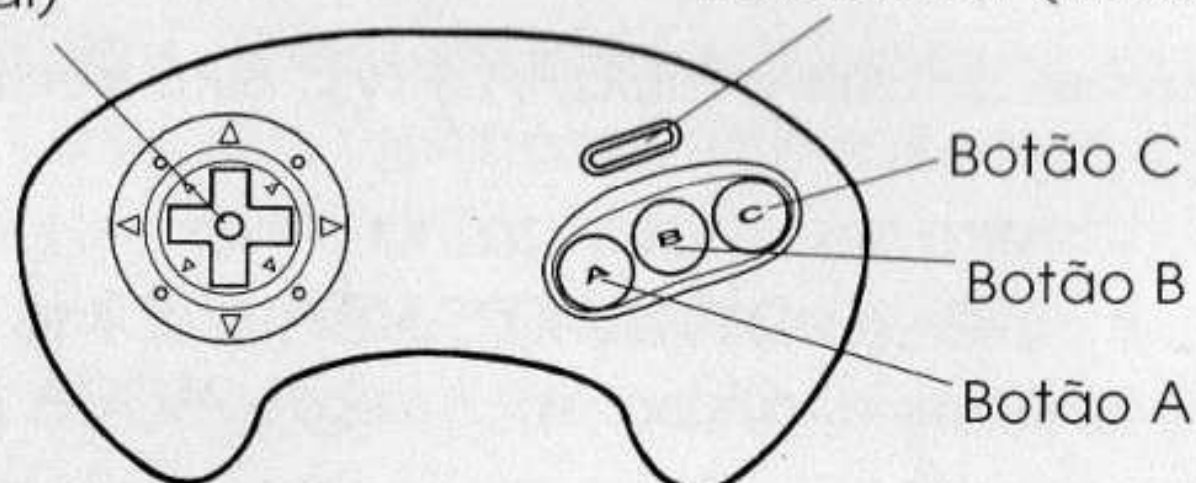
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



ASSUMA O CONTROLE!

Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)



Botão D

- Controla Headdy na tela.
- Guia os ataques de Headdy.
- Pressionado para baixo faz o Headdy se abaixar.

Botão Início

- Começa o jogo.
- Pausa o jogo/Continua o jogo quando estiver pausado.
- Cancela as mensagens da tela.
- Pula a sequência de adição do placar.

Botão A *

- Cancela os efeitos dos Poderes Extra (veja adiante neste manual).
- Prossegue nas telas de texto.

Botão B *

- Faz Headdy atacar.
- Prossegue nas telas de texto.

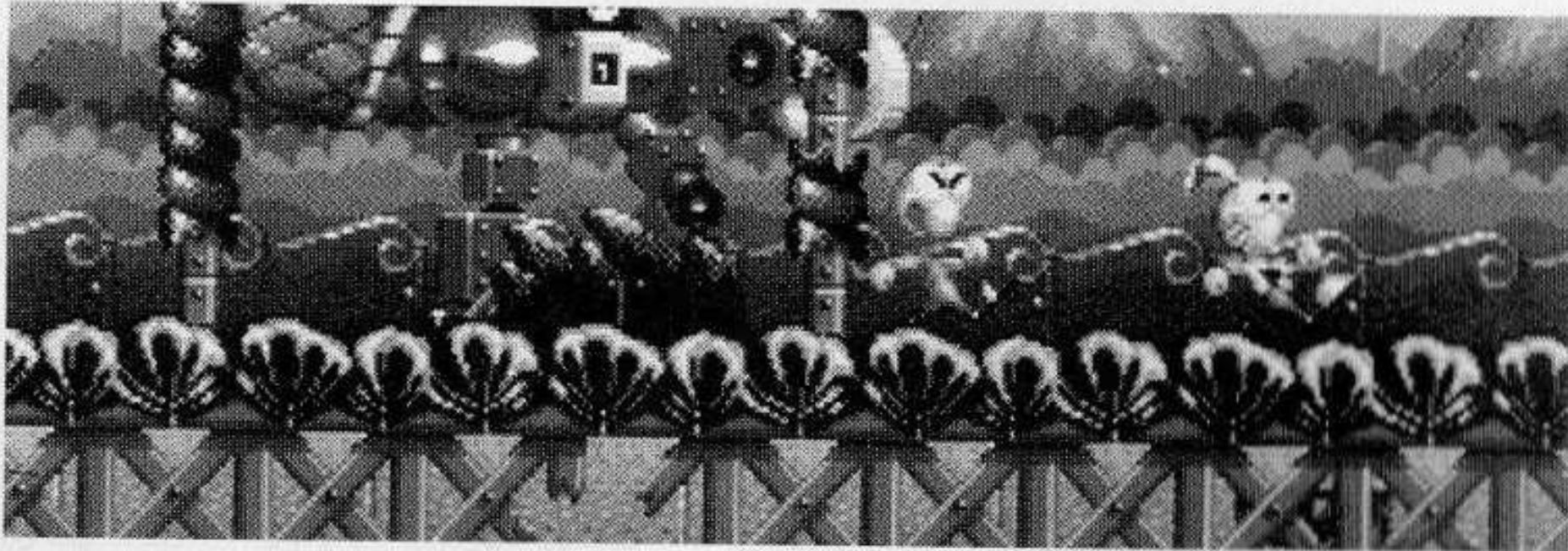
Botão C *

- Faz o Headdy pular.
- Prossegue nas telas de texto.

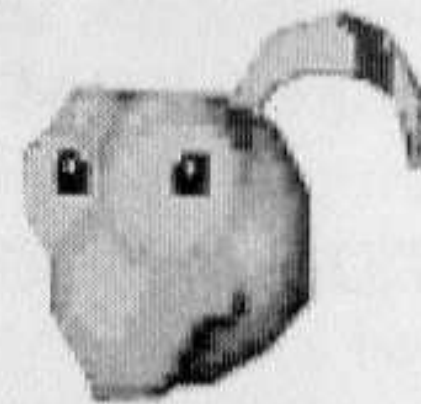
* A configuração desses Botões poderá ser alterada na Tela de Opções (veja mais adiante neste manual).

Nota para os usuários do Joystick 6 Botões: Os Botões X, Y e Z não têm função neste jogo.

NO PALCO!



A cortina foi levantada, e o Show de Teatro da Treasure vai começar. A estrela do show é Dynamite Headdy, o mais cuca fresca do palco. Mas o perigo está à espreita nos bastidores - Trouble Bruin, um capanga de Dark Demon, está provocando problemas atrás do palco, tentando acabar com o Headdy!



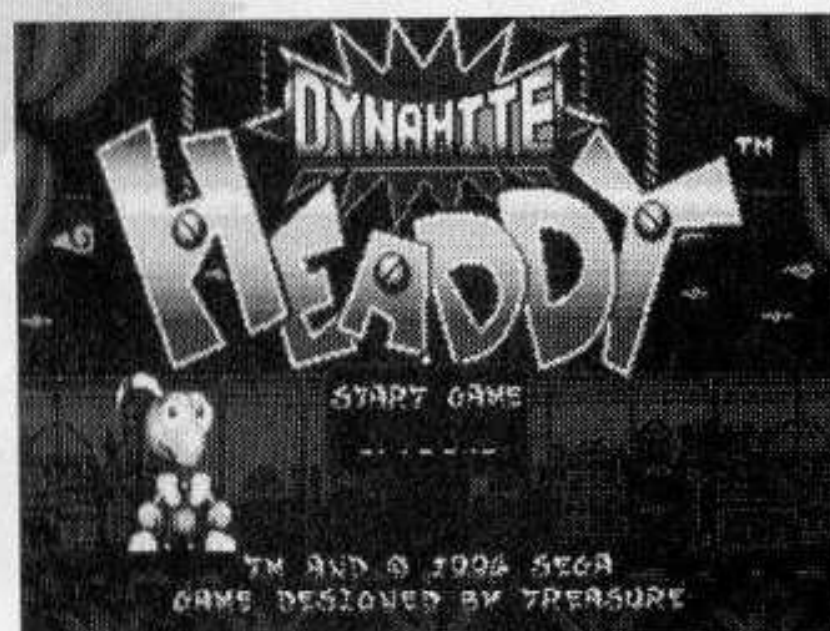
Mas Trouble Bruin é fichinha comparado ao Dark Demon, que está tentando governar o mundo transformando os habitantes em seus capangas! Os mais devastadores são os Keymasters, que servem como a guarda de elite do Dark Demon.

Como Dynamite Headdy, sua tarefa é derrotar o Dark Demon e restaurar a paz mundial. Entre no palco sob a luz refletora e um mundo onde nada é como parece. Lembre-se - uma cabeça fresca vale mais do que tudo!



COMEÇANDO O JOGO

Seguindo os logotipos da Sega e da Treasure virá a Tela de Título do Dynamite Headdy, seguida de uma demonstração do jogo. Pressione o **Botão Início** para trazer a Tela de Título, e pressione o **Botão Início** novamente para ir para o menu do jogo. Se você passar diretamente



para a ação, pressione o **Botão Início**. Se você quiser verificar as opções do jogo, selecione Options (Opções) com o **Botão D** e pressione o **Botão Início**.

Vendo as suas opções



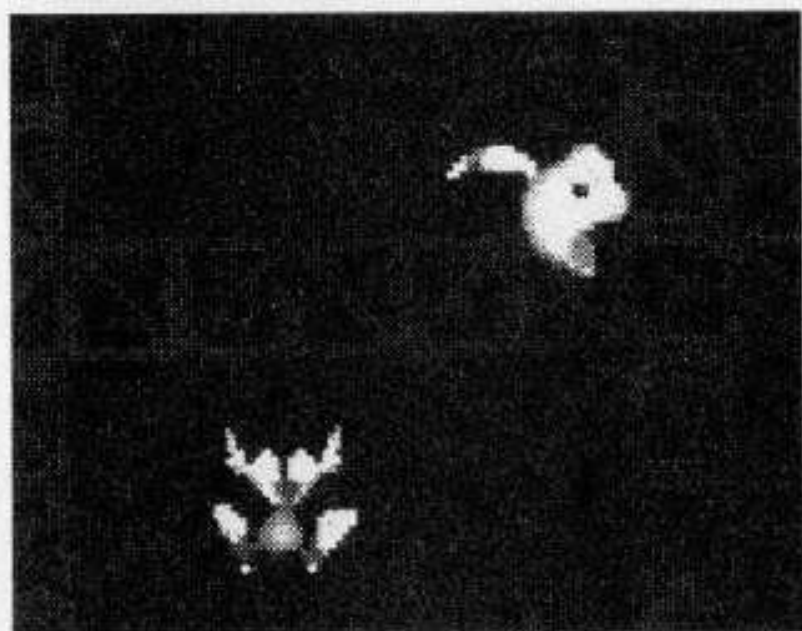
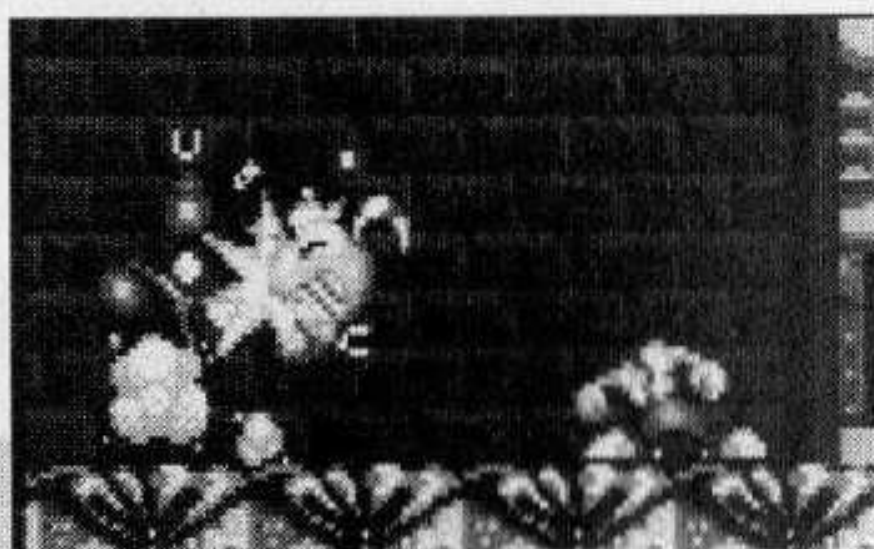
A **Key Configuration** (Configuração Chave) permite que você mude a configuração dos Botões usados no jogo. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo até que o ícone fique próximo a Key Configuration, e pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para circular entre as suas escolhas.

O **Sound Check** (Verificação do Som) permite que você ouça os efeitos sonoros e a música desse jogo. Coloque o ícone próximo à frase Sound Check (Verificação do Som) e pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para circular entre as faixas. Pressione o **Botão C** para começar o som, e pressione o **Botão B** para pará-lo.

Para sair do modo de Opções, coloque o ícone na frente de Exit (Sair) e pressione o **Botão Início**.

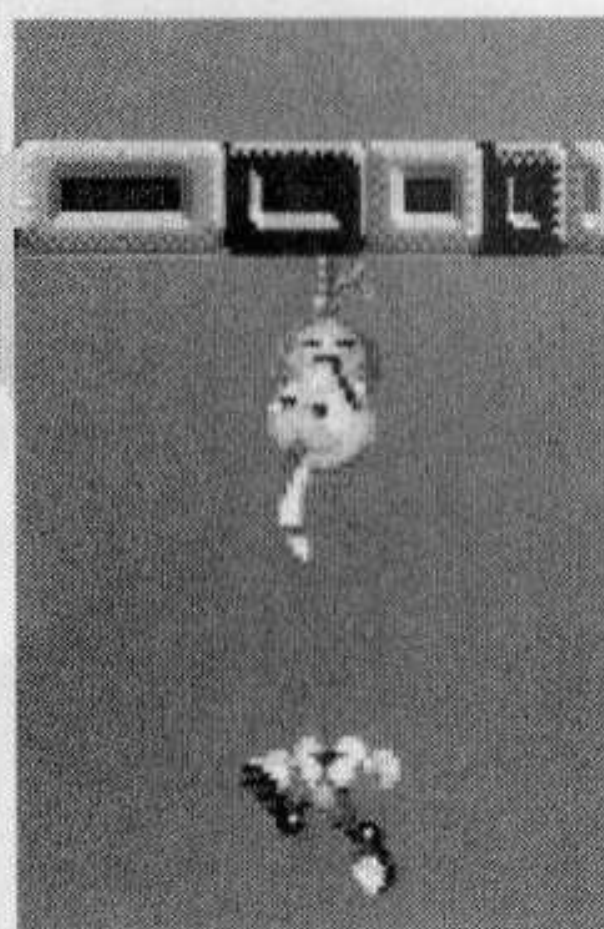
O QUE O HEADDY É CAPAZ DE FAZER

Ataque: Use a cabeça - literalmente. Pressione o **Botão B** para rodar a sua cabeça, e pressione o Botão D na direção que você quer atacar.

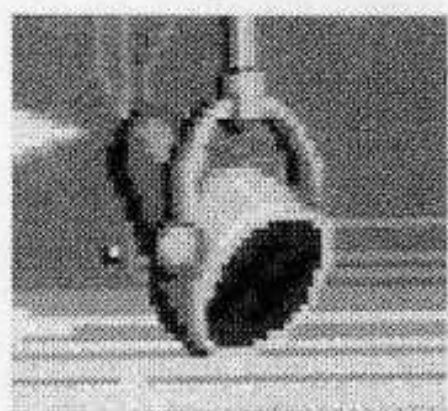
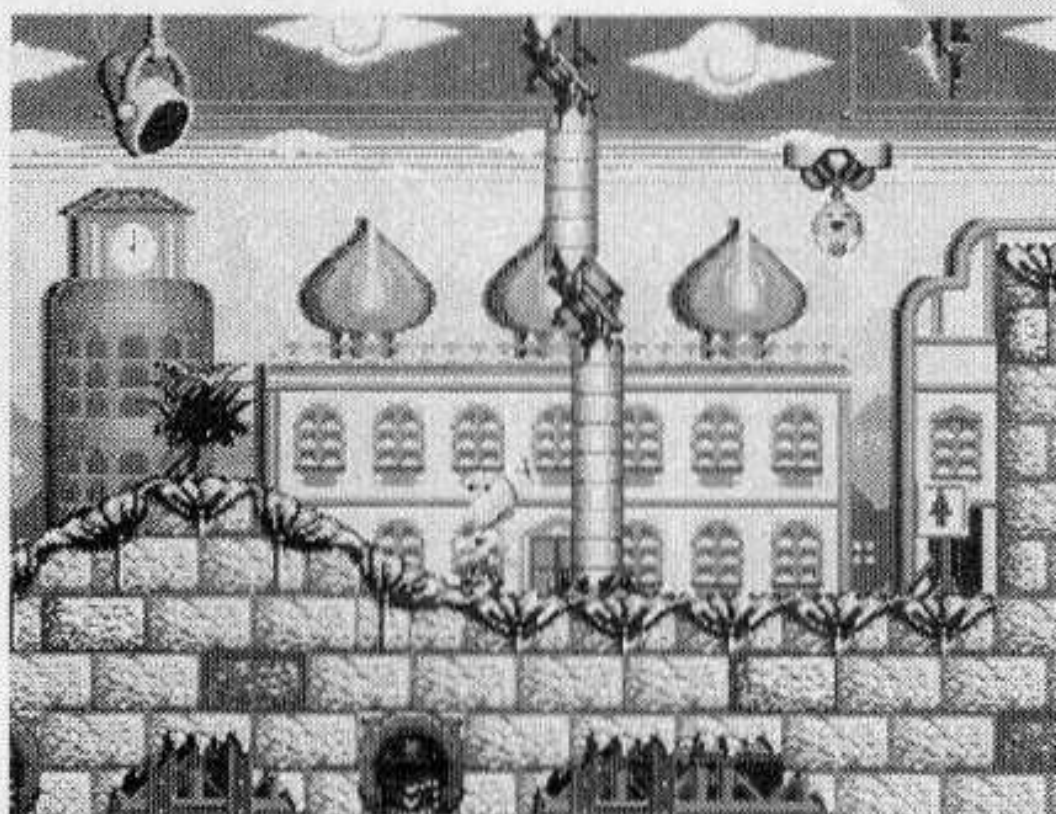


Pular: Pressione o **Botão C** para pular, e use o **Botão D** para guiar os seus pulos. Enquanto estiver pressionando o **Botão D** para baixo, pressione o **Botão C** para pular de uma plataforma. Quando estiver pulando, você poderá atacar em qualquer direção - mesmo debaixo de você!

Agarrar/Escalar: Agarre em um Pendurador e você irá subir em uma plataforma ou puxar uma plataforma ou escada para baixo até que ela fique numa altura que você consegue pular. Pressione e mantenha pressionado o **Botão D** para cima, pressione o **Botão B** para agarrar o Pendurador que está sobre você. Solte o **Botão B** para soltar. Você também poderá agarrar um Pendurador enquanto estiver no ar.



AS SUAS DICAS



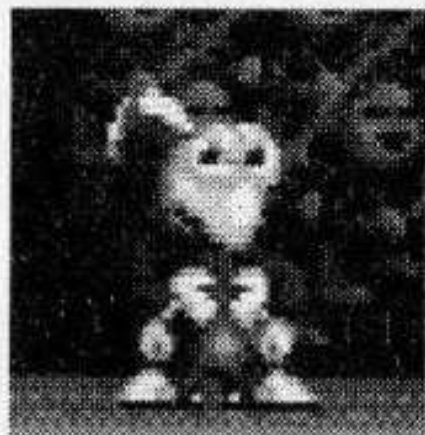
Como Dynamite Headdy, você viajará de cena para cena, explorando os cenários, pegando itens, e derrotando os capangas do Dark Demon. A luz no canto superior esquerdo da tela mostra a sua Saúde. No começo do jogo ela é verde, conforme você vai sofrendo danos ela se torna amarela, depois vermelha e começa a piscar. Conforme a cor for mudando, o "H" que está dentro da luz irá diminuir até desaparecer. Se a luz apagar, você perderá uma vida. Use alguns itens e Poderes Extra para restaurar a sua saúde e deixar a luz verde novamente.

Quando você enfrentar um Keymaster, uma luz com um "E" - representando a saúde do Keymaster - aparecerá no canto superior direito da tela.



ELENCO DE PERSONAGENS

Headdy



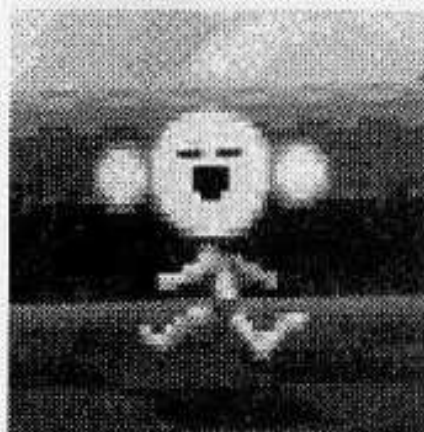
O herói e a estrela do show. Campeão da verdade, justiça e das bananas no mundo todo.

Heather

A misteriosa mulher da vida de Headdy. O que será que ela está fazendo com todas essas chaves?



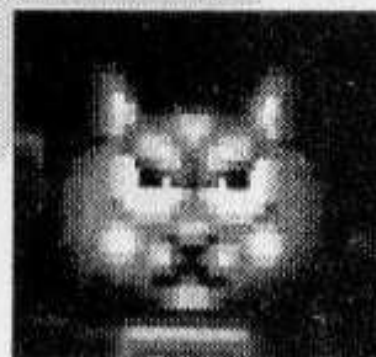
Bino



Este pequeno rapaz da manutenção aparece no palco de vez em quando, geralmente quando tem um Keymaster por perto. Parece que ele está sempre no caminho...

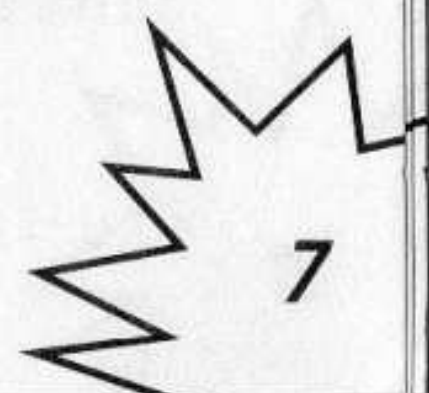
Trouble Bruin

Ele comanda os Keymasters para o Dark Demon e ele não irá parar por motivo algum para destruir Headdy, o seu arquinimigo.



Dark Demon

O todo poderoso feiticeiro do mal cujo objetivo é transformar o mundo todo para o mal. O Dark Demon controla Trouble Bruin e os Keymasters.



O ELENCO DE APOIO



Juntamente com os seus fãs, você terá vários amigos que estarão querendo ajudá-lo. No começo do jogo, você irá passar por uma rua com três portas. Cada porta leva a uma sala de Prática onde você irá encontrar um desses amigos e aperfeiçoar as suas habilidades para

mais tarde. Fique em frente a uma dessas portas e pressione o **Botão D** para cima para entrar na sala.

O Pendurador fica dependurado em plataformas, sinais ou outros aparelhos. Use-o como um gancho para puxar a si mesmo para lugares mais altos, ou puxar as coisas para o seu alcance.



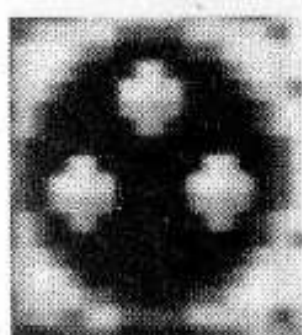
HeadCase carrega uma caixa com dois ou mais Poderes Extra. Ataque HeadCase quando o ícone do Poder Extra desejado aparecer. Para cancelar um Poder Extra, pressione o **Botão A**. Nem todos os Poderes Extra poderão ser cancelados.

Beau dá as direções e aponta os pontos fracos do Keymaster. Isto poderá não ser muito saudável para ele, já que não é muito educado apontar, mas ele jamais irá lhe dar uma dica errada.



PODERES EXTRA

Quando você se encontrar com HeadCase, você poderá escolher entre dois ou mais Poderes Extra. Os efeitos da maioria dos Poderes Extra dura apenas alguns segundos, e poderão ser trocados atacando HeadCase uma segunda vez. Para cancelar um Poder Extra, pressione o **Botão A**. Mas tome cuidado, nem todos os Poderes Extra podem ser cancelados.



O Poder das Cabeças Extras dará a você um ataque múltiplo quando você pressionar o **Botão B**. Três cabeças pensam melhor do que uma!

O Poder de Liberdade permite que você entre em um jogo intermediário de bônus.

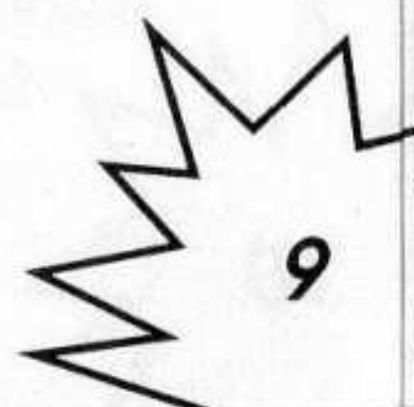


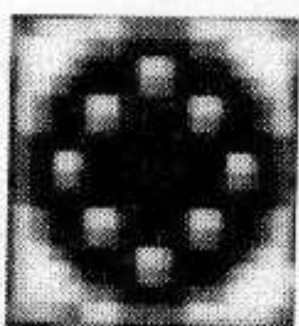
O Poder de Viagem é um poder a ser evitado. A sua cabeça crescerá tanto e ficará tão pesada que será difícil de se mover, e ficará fácil para os seus inimigos pisarem em você.

A cabeça de Martelo lhe dará força extra para socar.

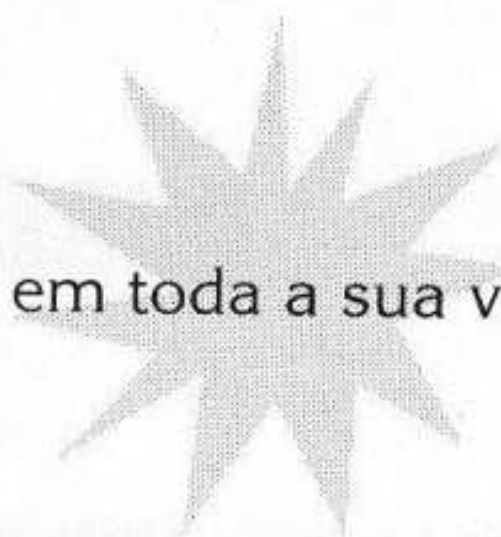


A cabeça de Porco permite que você atire armas com o seu nariz quando pressionar o **Botão B**. Pressione e mantenha pressionado o **Botão B** para atirar continuamente.





O Poder de Guerra atira em toda a sua volta.



O Protetor de Cabeça envolve você com uma barreira de bolas de fogo giratórias que podem causar danos aos inimigos.



O Poder do Espinho permite que você escale paredes. Aproxime-se da parede e atire nela um pouco acima de você, depois puxe-se para cima.

O Poder Vazio o torna invencível à maioria dos ataques, mas não às quedas.

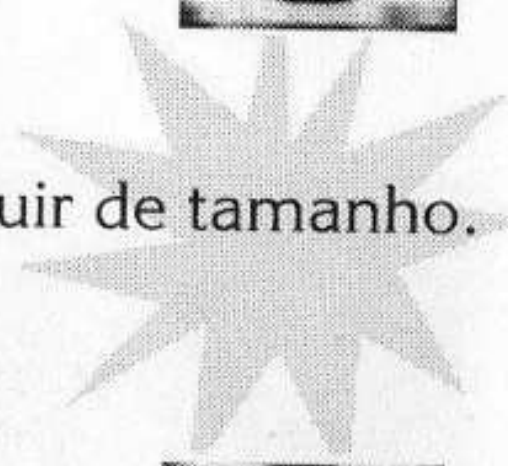


O Super Poder faz com que você se mova mais rápido e pule mais alto, e aumenta o seu alcance de ataque.

O Poder do Sono restaura a sua saúde com um pequeno cochilo. Entretanto, o inimigo poderá acordá-lo brutalmente se você não for cuidadoso.



O Poder Encolhedor faz você diminuir de tamanho.



O Poder da Bomba destrói todos os inimigos que estiverem na tela quando a bomba é arremessada e detonada. Pressione o **Botão B** para arremessar.





A cabeça de Vácuo suga todos os itens e inimigos que estiverem ao alcance quando você pressionar o **Botão B**.

O Poder Paralisante congela a ação por alguns segundos, assim você poderá acertar alguns golpes.



Você encontrará os seguintes Poderes Extra voando por aí em cenas de tiros. Apenas toque neles para pegá-los. Pressione e mantenha pressionado o **Botão B** para atirar continuamente.



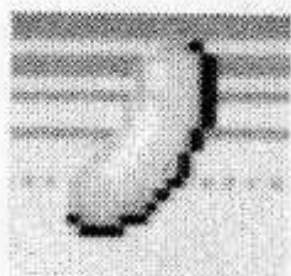
O Poder do Foguete permite que você voe no ar e atire lasers com o seu nariz - a última novidade em tecnologia laser.

O Poder Aéreo lhe dará a habilidade de voar e do tiro triplo ao mesmo tempo.



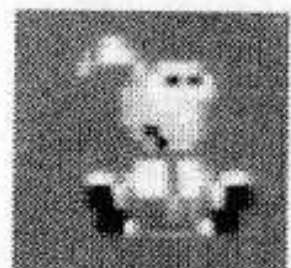
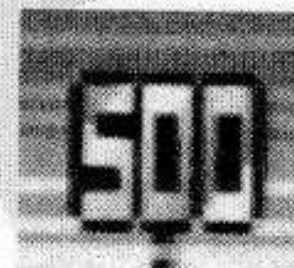
O Poder da Pena permite que você atire um jato de pássaros raivosos com o seu bico.

ITENS



As Bananas restauram a sua saúde.

Os Grandes 500 lhe darão 500 pontos de bônus. Legal!

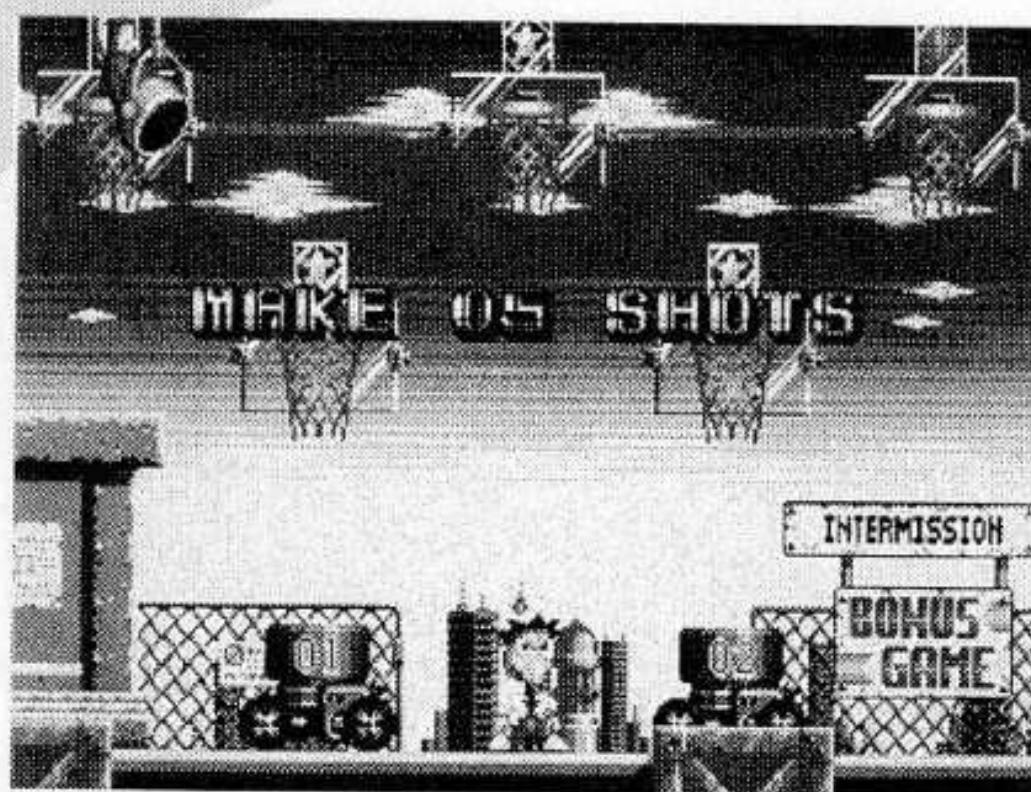


1-Up (Vida extra) lhe dará uma vida extra.

- Colete um determinado número de escombros dos Keymasters derrotados e ganhe um Continue!

O JOGO INTERMEDIÁRIO DE BÔNUS

Pegando um Poder de Liberdade você será levado para o jogo de basquete intermediário de bônus. É hora de fazer algumas cestas! A Tela irá lhe mostrar quantas cestas você deverá fazer para ganhar o jogo. Quando você estiver pronto para começar, pressione o **Botão A, B ou C**.



Bolas de Basquete serão arremessadas de duas máquinas. Conforme elas forem saindo use a sua cabeça para colocar as bolas nas cestas certas. Quando as bolas caírem no

chão, elas ficarão azuis e não poderão mais ser usadas. Tome cuidado com a bomba ocasional que será atirada - ela não destruirá a máquina, mas pode machucar você!



Arremesse em cestas marcadas com estrelas para marcar pontos.

Acertando a cesta marcada com uma Chave, uma das máquinas arremessadoras explodirá. Tente evitar que isto aconteça.



Acertando a cesta marcada com uma bola de basquete, fará aumentar o número de bolas que saem das máquinas arremessadoras por algum tempo.

Acertando a cesta marcada com o símbolo de câmera lenta faz com que o movimento das cestas fique lento por algum tempo.



O jogo de basquete de bônus termina quando:

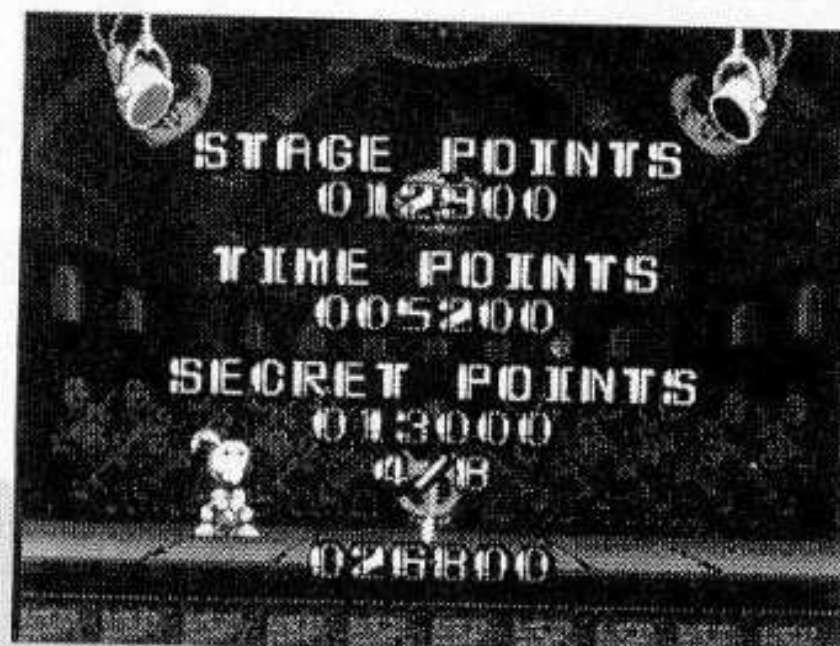
- O número necessário de cestas é feito.
- A sua luz de Saúde começa a piscar rapidamente.
- As duas máquinas arremessadoras explodem.
- Você pressionar o **Botão A** durante o jogo.

Depois que os resultados aparecerem, pressione o **Botão A, B** ou **C** para voltar para o jogo principal. A sua Saúde é totalmente restaurada assim que você voltar para o jogo principal. Se você tiver feito o número necessário de cestas, um número secreto aparecerá, o qual você precisará mais tarde no jogo.

VENDO O PLACAR

O Mostrador dos Pontos aparecerá no final de cada estágio. O seu placar total aparecerá na parte inferior da tela.

Stage Points (Pontos no estágio): Ganhe-os destruindo inimigos e pegando itens de bônus.



Time Points (Pontos de Tempo): Quanto menos tempo você levar para passar por cada estágio, maior será o número de pontos que você irá receber.

Secret Points (Pontos Secretos): Espalhados em cada estágio estão os Pontos Secretos de Bônus, que você consegue pegar fazendo coisas especiais (quando você pegar um Ponto Secreto de Bônus, você saberá). Debaixo dos pontos somados, o número à esquerda mostra quantos Pontos Secretos de Bônus você coletou. O número da direita mostra quantos estavam disponíveis. Você será capaz de encontrar todos eles?

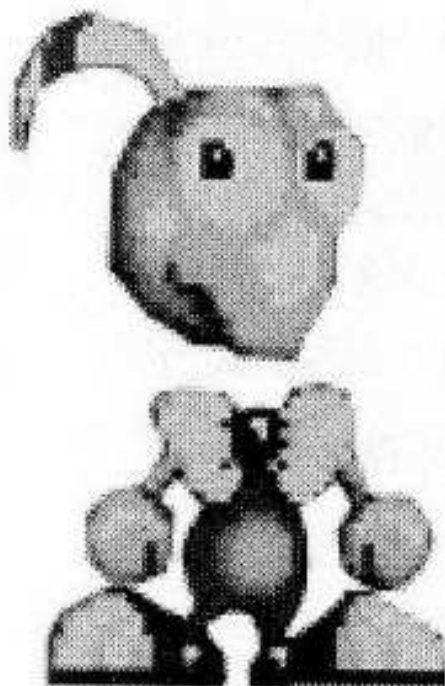
Assim que o Mostrador de Pontos terminar, a sua Saúde será completamente restaurada.

AS DICAS DO HEADDY

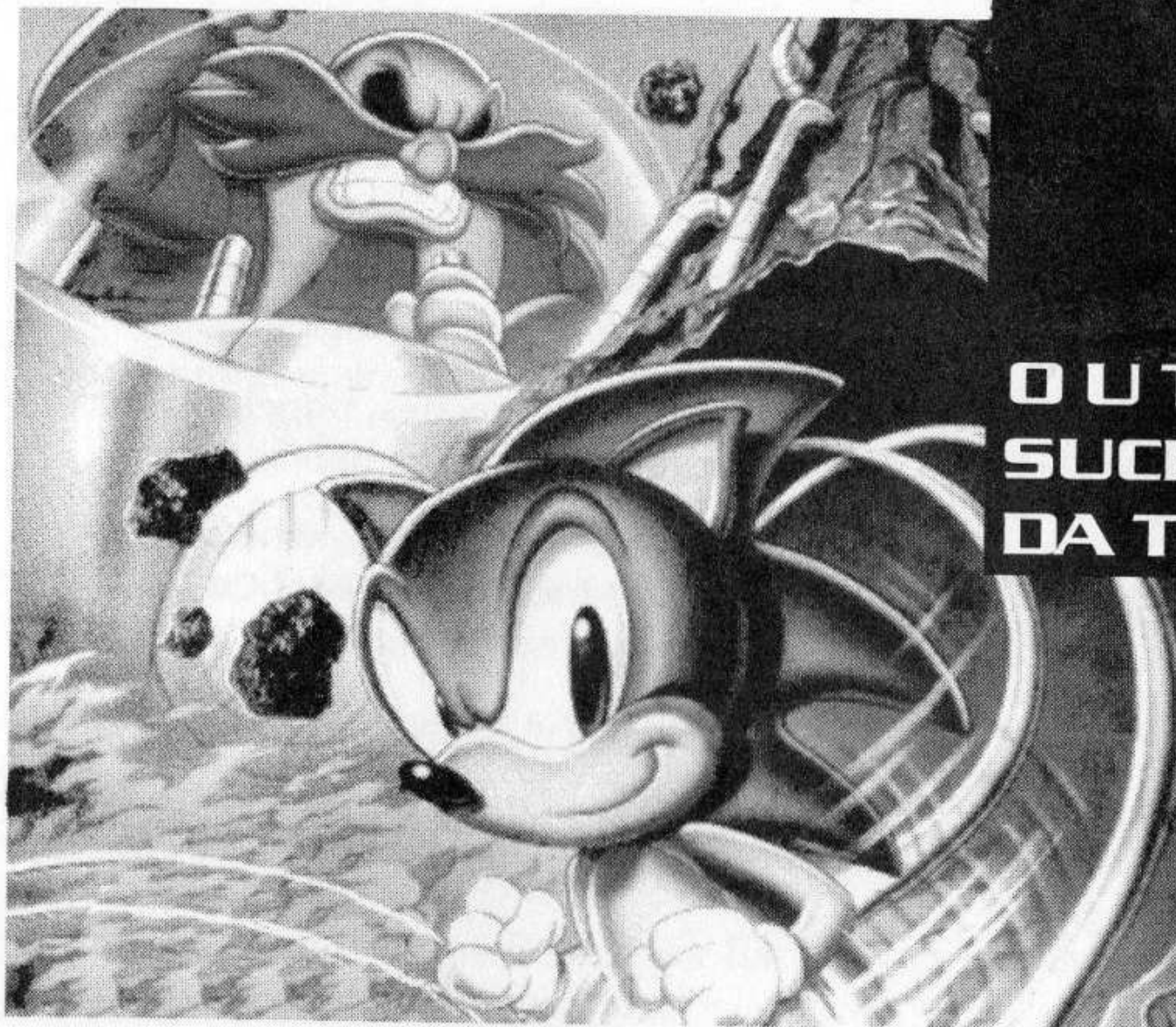
- Não há limite de tempo, portanto tenha calma e pense antes de se movimentar.
- Treine atirar a sua cabeça em todas as direções, principalmente quando estiver pulando. Você precisará dessas habilidades.
- Acostume-se com os seus poderes disponíveis, assim você poderá planejar o seu uso para tirar melhor proveito. Cada um poderá ter um objetivo especial em áreas definidas.
- Use as sombras no chão para calcular a posição dos atacantes aéreos.
- Explore! Há várias coisas para se ver e bônus para pegar em cada estágio.

Cuidados com o seu Cartucho

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo a qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega Drive possam descansar.



©1994 SEGA. Todos os direitos reservados



**OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY**

SONIC THE HEDGEHOG' SPINBALL

O maior astro dos video games está de volta! Desta vez o Dr. Robotnik transformou uma ilha vulcânica em uma fábrica de robôs, aprisionando milhares de animais! Você conhece este porco espinho... isto não vai ficar assim!

A ilha é protegida pelo Pinball Defense System, um sistema de segurança no qual Sonic será recebido dentro de máquinas de fliperama fantásticas e super modernas. Grandes desafios em alta velocidade, como nos melhores arcades. Quem vai controlar a bolinha supersônica? Você! E com sua ajuda Sonic está disposto a acabar com os planos do vilão gordinho!

Prepare-se, quando Sonic está ao seu lado a diversão é garantida!

MEGA DRIVE

© 1993 Sega

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