

SEGA®

DISTRIBUIDOR OFICIAL



ECOFILMES
São João da Madeira



KID CHAMELEON

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

MARCADOR DE PONTOS

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

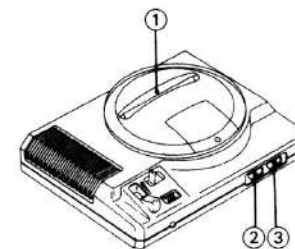
COMEÇAR

1. Prepara a tua Sega Mega Drive como indica no teu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1. Para dois jogadores liga também o Control Pad 2.
2. Certifica-te de que a corrente está ligada. Depois introduz o cartucho na consola.
3. Liga a corrente. Em alguns instantes aparece o écran de apresentação.
4. Se o écran de apresentação não aparecer, desliga a corrente. Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente.

IMPORTANTE: Certifica-te sempre de que a consola está desligada quando inserires ou removeres o teu cartucho da Sega Mega Drive.

NOTA: Este jogo é para um ou dois jogadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



SEQUESTRADO!

A Wild Side (região selvagem) é o novo jogo da cidade. É um holograma que cria uma realidade diferente da nossa. Entrás para jogar e a porta fecha-se atrás de ti. Ninguém sabe o que é que se passa lá dentro, porque nunca ninguém conseguiu sair!

As crianças estão a desaparecer por todos os lados. Heady Metal, o chefe do jogo fugiu. Ele está a capturar crianças, derrotando-as no próprio jogo. Dentro em breve ninguém ficará para combater este destruidor terrível.

Mas, aparece em cena um rapaz que se recusa a ser derrotado. Ele é o mais forte e o mais duro da cidade. Ele é o rapaz Camaleão (Kid Chameleon).



MARCADOR DE PONTOS

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

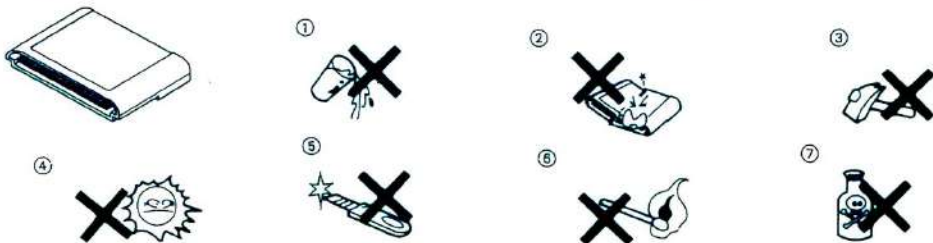
MANEJAMENTO DESTE CARTUCHO

Este cartucho está destinado exclusivamente para o sistema Mega Drive da SEGA.

Para utilização apropriada:

- ① Não molhes
 - ② Não dobres
 - ③ Não submetas a choques violentos
 - ④ Não exponhas à luz directa do sol
 - ⑤ Não estragues
 - ⑥ Não o coloques perto de locais com alta temperatura!
 - ⑦ Não o metas em contacto com gasolina, diluente, etc.!
- Quando molhado, seca-o completamente antes de o usares.
 - Quando começar a ficar sujo, limpa-o com cuidado com um pano suave humedecido em água e sabão.
 - Depois de usado mete-o na caixa.
 - Durante um jogo prolongado não te esqueças de fazer um intervalo.

AVISO: Para proprietários de televisores de projecção. As imagens fixas podem causar estragos no tubo da imagem. Evita repetições ou uso demorado destes vídeo jogos em televisores de projecção com grandes ecrãs.

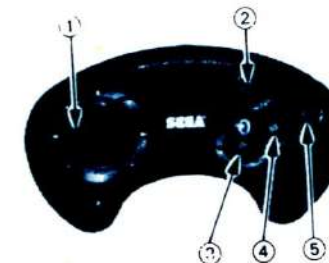


Leva o Kid Chameleon para o Wild Side e faça com que o Heady Metal e os seus horrendos agentes provem o sabor do seu próprio remédio. Porque o Kid Chameleon está prestes a causar-lhes algumas dores de cabeça.

COMANDOS!

Esta secção explica-te como deves usar o Control Pad no Kid Chameleon.

- ① Botão Direccional — D
- ② Botão de Início — START
- ③ Botão A
- ④ Botão B
- ⑤ Botão C



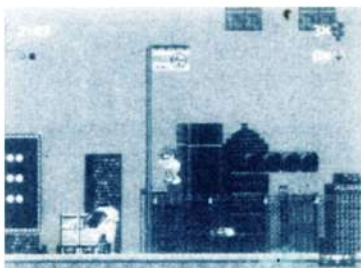
ÉCRAN DE COMANDOS

BOTÃO DE INÍCIO:

- Pressiona para passares de um écran para o próximo. Podes fazer isto em qualquer écran desde que não seja o écran de acção do jogo.
 - Pressiona quando estás no écran de apresentação para veres o quadro do jogo seleccionado. Pressiona novamente para começar o jogo com um jogador ou move o cursor com o Botão D e pressiona START (início), para começares a jogar com dois jogadores ou para passar ao Menu de Opções.
 - Pressiona para fazeres uma pausa durante o jogo e para veres o quadro de pausa no jogo. Pressiona novamente para retomares o jogo, ou usa o Botão D para deslocares o cursor e pressiona START para iniciares um novo jogo ou para abandoná-lo.
- Procura bandeiras e telealmofadas em locais de difícil alcance e destruindo blocos.
 - Aprende como usar os poderes únicos de cada transformação. Não precisas de apanhar todos os capacetes que encontrares, e alguns serão melhores que outros para te ajudarem a passar para outro nível.
 - Para obteres muita pontuação, coloca o jogo em (FAST ACTION) — acção rápida e não apanhes nenhuns artigos.
 - Podes sempre encontrar novos caminhos para te moveres nos níveis do jogo. Tenta os jogos com 2 jogadores e obtém ideias observando as tácticas da outra pessoa.

CONSELHOS PARA SOBREVIVER NA REGIÃO SELVAGEM

- Salta para procurar todas as criaturas e espaços na Wild Side mesmo quando te parecer que não há nada sobre ti. Podes encontrar blocos de prémios invisíveis.
- Os blocos móveis podem ajudar-te a passar um nível. Empurra-os para fazeres degraus, ou usa-os como armas para apanhares inimigos imprudentes.
- Escuta os tons do diamante. Eles fazem um som cada vez que tiveres diamantes suficientes para utilizares os poderes do diamante.
- Toma atenção ao teu tempo. Se o tempo começar a ficar perigosamente curto, encontra um relógio ou corre para a bandeira no fim do Nível. Obterás mais 3 minutos quando o próximo nível começar.
- Renova os teus pontos apanhando outro capacete.



BOTÃO D

- Pressiona para cima (UP) ou para baixo (DOWN) para mover o cursor nos quadros do jogo seleccionado ou de pausa no jogo.
- Pressiona para cima ou para baixo para mover a iluminação no Menu de Opções. Pressiona para a esquerda (LEFT) ou para a direita (RIGHT) para modificar a programação da opção que está iluminada.

COMANDOS DO KID CHAMELEON

O Kid Chameleon é capaz de efectuar um número incrível de movimentos. Depois de aprenderes a manejar os comandos, tenta diferentes combinações e surpreende-te a ti mesmo.

NOTA: Podes mudar os Botões de velocidade (SPEED) saltar (JUMP) e especial (SPECIAL) e inverter a função da acção de velocidade. Vê na pág. 14.

BOTÃO D

- Pressiona para a esquerda (LEFT) e direita (RIGHT) para te deslocares nessas direcções.
- Pressiona para baixo (DOWN) para te agachares ou esquivares.
- Pressiona com força para baixo e para a esquerda e direita para rastejares.

VELOCIDADE (SPEED) BOTÃO A:

- Pressiona e mantém-no assim para aumentares a velocidade, quando precisares de chegar a algum local rapidamente. Quando colocares o jogo em ACÇÃO RÁPIDA (FAST ACTION) no Menu de Opções (pág. 14) podes usar este botão para abrandares.

VELOCIDADE + INÍCIO:

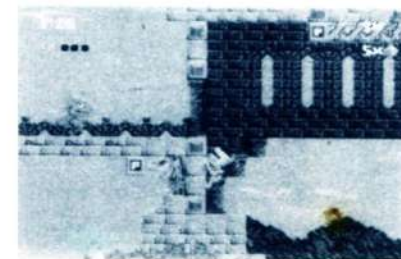
- Pressiona os dois botões ao mesmo tempo para estimular os poderes do Diamante (tens de ter um número exacto de diamantes).

PERIGO NEGRO (BLACK PERIL)

Bosques do desespero
Entrada forçada
As Falésias da ilusão
A Caverna do leão
Castelos do vento
Montanhas da tempestade de neve
Cavernas de gelo
Os picos do pesadelo

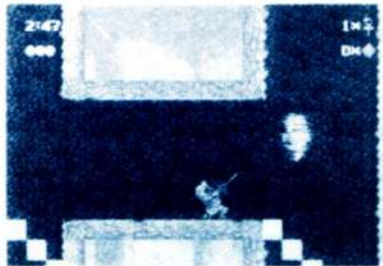
LABIRINTO DO CAOS (CHAOS MAZE)

O Precipício do Diamante
As colinas têm olhos
Segredos nas rochas
A vingança do Deus do gelo
Debaixo das montanhas curvadas
A Ilha estranha
A Terra subterrânea
A Maratona Final



O DESTINO DO DRAGÃO (DRAGON FATE)

Os Bosques sussurrantes
O Pântano do diabo
Pântano do espigão sangrento
Ilha do cavaleiro
Gruta da Baleia
A Praia Fantástica
As Pirâmides do Perigo
A Montanha do Labirinto Louco
O Caminho para o Esquecimento
A Gruta das Lâminas de Coral



Diferentes transformações têm diferentes poderes, e os poderes duram apenas algum tempo (vê pág. 20-29 para mais explicações).

SALTAR (JUMP) BOTÃO B:

- Pressiona rapidamente para saltares. Mantém o botão pressionando por uns instantes para dares saltos altos. Salta para amolgares os blocos com a tua cabeça, esmagar os inimigos com os teus pés e alcançar lugares altos. Algumas transformações têm poderes especiais de saltos e movimentos.

SALTAR + BOTÃO D:

- Pressiona os dois botões ao mesmo tempo para saltar para a esquerda ou para a direita.
- Salta, depois pressiona rapidamente o Botão D para girar em pleno ar.

BOTÃO D + SALTAR 2 VEZES:

Esta combinação dos botões faz saltar o Kid Chameleon para uma plataforma. Pressiona o botão de saltos. Quando o Kid Chameleon estiver ao nível da plataforma, pressiona o Botão D em direcção à mesma e pressiona o Botão de Salto novamente. Efectua esta combinação para saíres do perigo e chegares a locais de difícil acesso. Esta combinação só resulta quando o Kid Chameleon está perto de um precipício e não foi transformado por Capacete (HELMET).

BOTÃO D + VELOCIDADE + SALTO:

Pressiona ao mesmo tempo os botões D e de velocidade para começares a correr, depois pressiona o botão dos saltos para um salto alto em corrida.

ESPECIAL (SPECIAL) BOTÃO C:

Pressiona para obteres poderes especiais quando fores transformado por certos capacetes (vê pág. 20-29).

Tenta aprender os sons de aviso e as características de ataque de todos os monstros para não seres apanhado de surpresa. Algumas criaturas demoram mais tempo a morrer, e algumas delas serão impossíveis de destruir a não ser que possuas a transformação mais apropriada.

PASSO DO GUERREIRO (WARRIOR PASS)

Estes são apenas alguns dos nomes dos níveis. Cabe-te a ti descobrires os atalhos secretos para outros níveis, e o misterioso nível final.

Bosques do Lago Azul

Baixio/Vau perigoso

Debaixo da montanha da caveira

Ilha do Lord leão

Cidade Ventosa

Os esgotos sinistros

As rochas de cristal

A espinha do dragão

A montanha da tempestade



MALVADOS, DIABOS, VAMPIROS E DEMÓNIOS

A Wild Side tem as criaturas mais saltitantes, vomitadores, cuspidores de balas, rodopiadoras, zumbidoras, roedoras, agitadoras, furiosas, sibilantes, abrasadoras e picantes que nunca mais quererás ver.

Podes esmagar algumas delas com um salto. Outras não desistirão até que as desfaças contra o solo. O dragão parece bastante manso até conheceres a variedade de bombas que ele lança. E alguns inimigos como os Fire Walkers e os Imps são definitivamente infernais.



TRANSFORMAÇÃO

Iron Knight

Red Stealth

Berzerker

Maniaxe

Juggernaut

Micromax

Eyeclops

Skycutter

Cyclone

PODER ESPECIAL

trepas paredes e obstáculos

corta com a espada

botão sem poderes especiais

atira machados

dispara bombas de caveiras

botão sem poderes especiais

ilumina blocos invisíveis

voa de cabeça para baixo

gira e voa

INÍCIO DO JOGO:

1. Pressiona START (início) no écran de apresentação. O quadro do jogo seleccionado aparecerá no topo esquerdo.
2. Pressiona o Botão D para baixo (DOWN) para deslocar o cursor para as opções e pressiona START. Passarás ao Menu de Opções (pág. 13-16). Pressiona START no Menu de Opções para regressares ao quadro do jogo seleccionado.

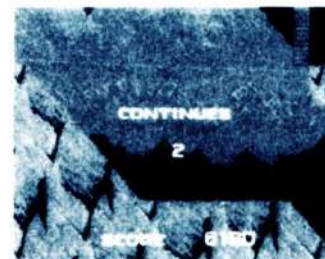
NOTA: Uma vez que programaste as tuas opções elas serão válidas até as modificares ou desligares a corrente. Se não quiseres modificar as opções, avança para a segunda etapa.

CONTINUAÇÕES (CONTINUES):

Este número indica-te quantas vezes podes continuar a jogar depois de teres perdido todas as tuas vidas. Começas todos os jogos com três continuações. Também podes obter continuações extra em algumas caixas de prémios.

Quando perderes todas as tuas vidas, aparece o écran das Continuações. Pressiona Início (START) para continuares a jogar. Voltarás ao início do nível que acabou de terminar, mas perderás tudo aquilo que ganhaste no jogo anterior.

O jogo termina quando perderes a tua última Vida se não tiveres mais nenhuma Continuações.



TEMPO:

Pontos de bonificação pelo tempo que sobrar quando terminares um nível.

SEM PANCADAS (NO-HIT):

Pontos de bonificação se tiveres terminado o nível sem teres sido atingido.

SEM PRÉMIO:

Pontos de bonificação se tiveres terminado o nível sem teres apanhado nenhum artigo, inclusivé capacetes.

VELOCIDADE (SPEED):

Pontos de bonificação por teres completado o nível em tempo record.

ATALHO (PATH):

Pontos de bonificação por teres terminado o nível pelo caminho mais curto.

3. Deixe o cursor em START 1 para o jogo com um jogador. Desloque-o para baixo (DOWN) com o botão D para START 2 no caso de jogo para dois jogadores.
4. Pressione START para passares ao início da primeira série. (Num jogo para dois jogadores, os jogadores farão turnos para jogar nas diferentes séries).
5. Pressiona START novamente para iniciar o jogo.

MENU DE OPÇÕES

Podes alterar a programação do jogo no Menu de Opções, antes de começares a jogar. Pressiona o Botão D moveres a iluminação e escolheres as opções que desejares:

- CIMA/BAIXO (UP/DOWN) — moves a iluminação.
- ESQUERDA/DIREITA (LEFT/RIGHT) — alteras a selecção.

DOIS JOGADORES:

- UM PAINEL DE CONTROL
- DOIS PAINÉIS DE CONTROL

Selecciona a opção que corresponde ao número do Control Pad a que está ligado. Com um Painel de Control, dois jogadores farão turnos usando o control Pad 1. Com dois Painéis de Control, um jogador utilizará o Control Pad 1 e o outro o Control Pad 2.

COMANDOS:

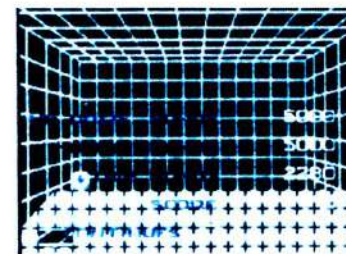
Modalidades	Botão A	Botão B	Botão C
1	Speed	Jump	Special
2	Speed	Special	Jump
3	Jump	Speed	Special
4	Jump	Special	Speed
5	Special	Speed	Jump
6	Special	Jump	Speed

DESISTIR:

A opção que se encontra na parte inferior do quadro, GIVE UP (Desistir), aparecerá quando tiveres apenas uma vida. Move o cursor para esta opção e pressiona START. Se te restarem algumas Continuações, passarás ao écran de Continuação (pág. 37) e podes iniciar o nível em que estavas outra vez. Se não te restarem mil Continuações, o jogo termina.

QUADRO DE PONTUAÇÃO

O quadro de pontuação aparece a seguir a cada nível para somar os teus pontos. Podes ganhar pontos em cinco categorias, embora possas não ganhar pontos em todas as categorias depois de cada nível. Pressiona início no quadro de pontuação para passar ao próximo nível.



QUADRO INDICADOR DE PAUSA NO JOGO

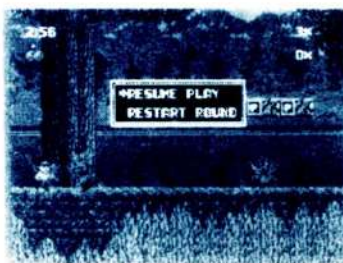
Pressiona o Botão de Início (START) durante o jogo para fazeres uma pausa. O Quadro indicador de pausa no jogo aparecerá. Podes usar esta função para fazer um pequeno intervalo; para reiniciar o nível ou para desistires.

REINÍCIO DO JOGO

Pressiona o Botão de Início para fazer uma pausa. Pressiona novamente para iniciar o jogo.

REINÍCIO DO NÍVEL

Pressiona o Botão D para moveres o cursor para esta opção e depois pressiona START. O jogo começará no nível em que estavas, ao preço de uma vida. Usa esta opção quando estiveres numa situação difícil, sem saída.



Podes alterar o Control Pad para velocidade (SPEED), saltos (JUMP) e especial (SPECIAL). Experimenta diferentes programações até encontrares aquelas que gostas mais. (Num jogo de dois jogadores, com dois Painéis de Control, ambos os jogadores deverão usar a mesma programação).

BOTÃO DE VELOCIDADE:

- ACÇÃO RÁPIDA — PRESSIONA PARA REDUZIR
- ACÇÃO NORMAL — PRESSIONA PARA AUMENTAR

Com a ACÇÃO NORMAL o Kid Chameleon move-se a um passo lento. Pressiona o Botão de velocidade quando quiseres que ele corra. Isto fá-lo passar por partes fáceis e para evitar que o inimigo o agarre rapidamente.

Quando a programação é de ACÇÃO RÁPIDA, Kid Chameleon desloca-se em passo de corrida. Pressiona o Botão de velocidade para diminuir a sua marcha.

SAÍDA:

Ilumina esta opção e pressiona o Botão D para baixo, para a esquerda ou para a direita para regressar ao quadro do jogo seleccionado. Também podes sair pressionando o botão de início (START) de qualquer ponto no Menu de opções.

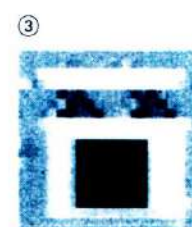
COMEÇO NO INVERNO!

Inicia o teu ataque assim que o jogo começar. Destrói os monstros da Wild Side saltando por cima deles. Usa a tua cabeça e os teus pés para abrir os blocos. Diamantes, capactes e outros artigos cairão. Corre por cima dos objectos ou salta para os apanhar. Eles são TODOS muito importantes.

Transformas-te magicamente numa criatura com um poder incrível, quando agarrares um capacete (HELMET). Agora podes usar os Poderes Especiais (pressiona o botão especial) para fugires do perigo e enviases os vilões e os inimigos para Nowheresville (outro mundo).

ARTIGOS ESPECIAIS

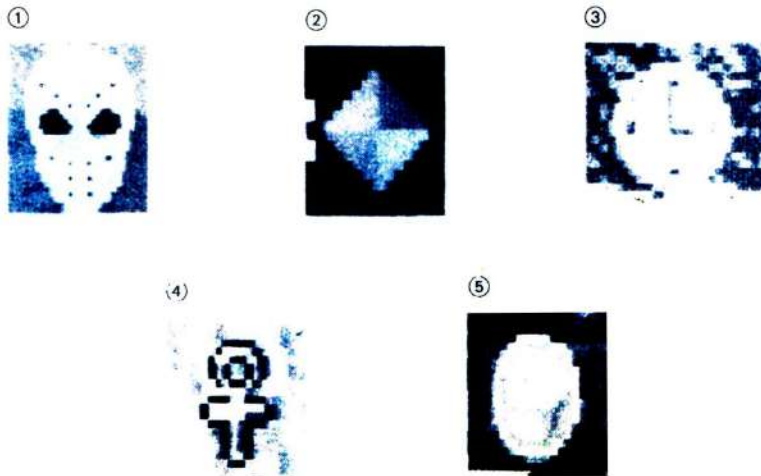
- ① AS BANDEIRAS assinalam-te o fim de um nível. Toca na bandeira para passares de nível.
- ② TELEALMOFADAS transportam-te para outros locais num nível, e às vezes para outros níveis. Mantêm-te numa telealmofada. Se não fores transportado em alguns segundos, move-te um bocado para a direita ou para a esquerda.
- ③ OS ELEVADORES levantam-te. Bate num elevador com a tua cabeça para iniciar o seu cronómetro. Depois salta para a plataforma. Quando o tempo chegar a zero, o elevador subirá. Evita os elevadores descendentes.



ARTIGOS PODEROSOS

Destrói os blocos prémio depois agarra os artigos que caírem dele. Qualquer artigo que não conseguires apanhar começará a brilhar e desaparecerá em alguns segundos.

- ① Todos os CAPACETES transformam-te.
- ② Os DIAMANTES estimulam os teus poderes de diamante.
- ③ RELÓGIOS dão-te mais três minutos (até 9.59) para passar o nível que estás a jogar.
- ④ AS VIDAS oferecem-te uma vida suplementar cada uma.
- ⑤ AS MOEDAS dão-te uma Continuação extra.

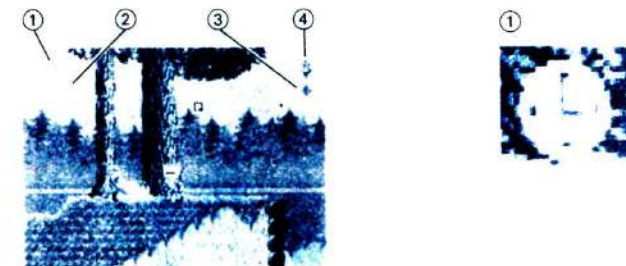


Os números no topo do écran mantêm-te informado sobre como estás a jogar.

- ① Tempo
- ② Pontos
- ③ Diamantes
- ④ Vidas

① TEMPO

Começas cada série com 3 minutos. Cada relógio que apanhares dá-te mais três minutos (até ao máximo de 9:59). Se o tempo chegar a 30 segundos, começa a contagem decrescente por cima da tua cabeça. Quando chegar ao zero perdes uma vida. O tempo volta para 3 minutos quando começares uma nova série ou quando recomeçares a mesma série.

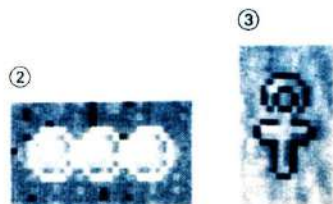


② PONTOS

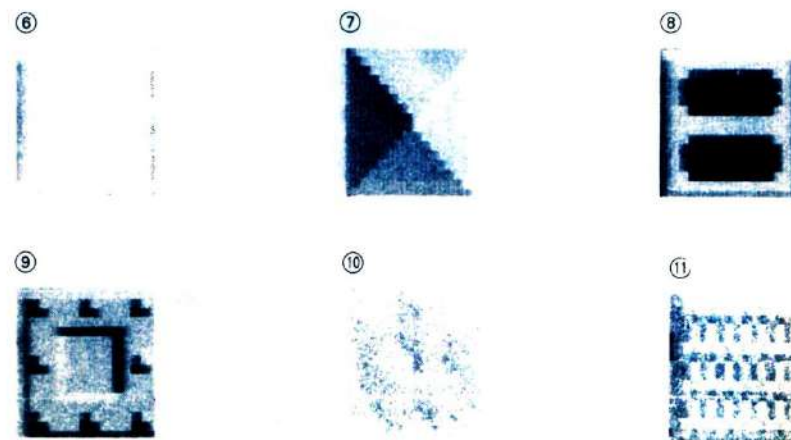
Começas com dois pontos como Kid Chameleon. Tens três pontos após a transformação (o cavaleiro de ferro tem cinco). Perdes um ponto quando fores ferido. Se perderes todos os pontos enquanto estiveres transformado, voltarás a ser Kid Chameleon. Se perderes todos os pontos após a transformação, perdes uma vida. Os pontos são acumuláveis no próximo nível.

③ VIDAS

Começas com três vidas. Terás uma vida suplementar, quando agarrares uma vida ou ganhares 50 000 pontos. Perdes uma vida quando ficares sem pontos, como Kid Chameleon ou se o tempo chegar a zero. Podes recomeçar se ainda te restarem vidas. Se não te restarem vidas o jogo terminará (a não ser que uses a função Continue. Vê pág. 37). As vidas são acumuláveis no próximo nível.

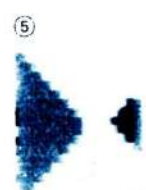


- ⑥ Blocos de GELO são demasiados escorregadios para se caminhar por cima deles, por isso, tenta saltar por cima. Estes blocos disparam pingentes de gelo mortais quando partidos.
- ⑦ Blocos DESAPARECIDOS desaparecem quando são tocados.
- ⑧ Empurra os blocos MÓVEIS para fazer degraus ou ruas para poderes escapar. Inimigos apanhados entre os blocos móveis serão esmagados.
- ⑨ Blocos PERFURADORES têm lâminas giratórias mortais que entram e saem.
- ⑩ Blocos COGUMELOS fazem crescer outras camadas quando atacados por baixo. Depois os blocos inferiores desaparecem.
- ⑪ Blocos FANTASMA aparecem e desaparecem.



BLOCOS DA WILD SIDE

- ① Os blocos com PRÉMIOS contêm artigos poderosos. Parte-os para obteres o que têm dentro.
- ② Destrói os blocos ROCHA por cima ou por baixo. Berzerker pode destruir as paredes de rocha como se fosse um touro.
- ③ Os blocos de FERRO não podem ser destruídos, mas o Berzerker pode empurrá-los.
- ④ Os blocos de BORRACHA fazem-te voltar no sentido oposto (fazem ricochete). Salta sobre eles repetidamente, para saltares cada vez mais alto.
- ⑤ Choca com os blocos CANHÃO para disparares balas, que abrirão orifícios noutros obstáculos.



④ DIAMANTES

Os diamantes aumentam os teus poderes de diamante. Apanha o máximo que puderes quando eles caírem dos blocos. Depois pressiona o Botão de velocidade + início, para estimulares os teus poderes incríveis. (Tens de ter 2, 5, 20 ou 50 diamantes para usares o poder do diamante, dependendo da tua transformação (vê pág. 20-29).



KID CHAMELEON

Kid Chameleon é demasiado forte para ser derrotado. Ele pode correr como o vento, saltar como um leopardo e abanar como um chicote. Os Capacetes transformaram-no em criaturas com um poder incrível que pode vencer quase todos os monstros que a Wild Side tem para oferecer.

PODER ESPECIAL: Dá um grande salto, quando o Kid Chameleon está próximo de um precipício. (pressione o Botão D + salto duas vezes, vê pág. 10).

PODERES DO DIAMANTE: Círculo da Morte (mata qualquer inimigo que toques). Custa 20 diamantes.

Cobra Morta (procura inimigos e mata qualquer coisa que te toque). Custa 50 diamantes.



CICLONE

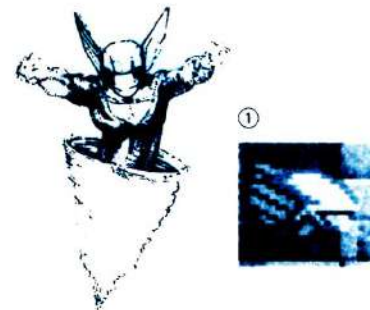
O capacete com asas transforma o Kid Chameleon num furacão. Pode elevar-se a qualquer altura, perfurar os blocos e os inimigos e fazer cair desgraças sobre os seus perseguidores.

① CAPACETE

PODER ESPECIAL: Voar à roda como um furacão (pressiona SALTAR depois pressiona ESPECIAL rapidamente).

PODERES DO DIAMANTE: Chuva devastadora (corta os inimigos). Custa 20 diamantes.

Chuva Seguidora (procura os inimigos e corta tudo em que toca). Custa 50 diamantes.



CORTADOR DOS CÉUS (SKYCUTTER)

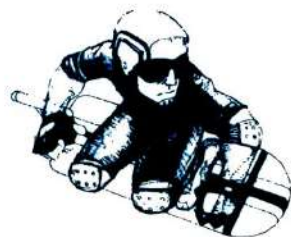
Skycutter desliza sobre terrenos mortais com a sua prancha motorizada. Assim consegue saltar e flutuar no telhado de cabeça para baixo.

① CAPACETE

PODER ESPECIAL: Voar de cabeça para baixo (pressiona **SALTAR + ESPECIAL** para o colocar de cabeça para baixo. Pressiona o botão **ESPECIAL** outra vez para o colocares de cabeça para cima).

PODERES DO DIAMANTE: Invulnerabilidade.
Custa 20 diamantes.

Serpente Mortal (procura inimigos e mata tudo o que toca).
Custa 50 diamantes.



CAVALEIRO DE FERRO (IRON KNIGHT)

O ameaçador Cavaleiro de Ferro tem cinco pontos, mais do que qualquer outra transformação. Utilizando as suas luvas e botas com grampões, pode escalar facilmente montanhas, paredes, colunas e qualquer outro obstáculo. Pode também partir alguns blocos saltando para cima deles.

① CAPACETE

PODER ESPECIAL: Trepas obstáculos (pressiona o botão especial rapidamente).

PODERES DO DIAMANTE: O Círculo da Morte (mata qualquer inimigo que toca).
Custa 20 diamantes.

Pontos extra.
Custa 50 diamantes.



SIGILO VERMELHO (RED STEALTH)

Red Stealth é um samurai poderoso! A sua espada cintilante corta os atacantes pela frente, por detrás e por cima. Com saltos incríveis, salta mais alto que qualquer outra transformação. Podes destruir blocos com os seus golpes baixos para entrar pelos atalhos bloqueados.

① CAPACETE

PODER ESPECIAL: Espada de ataque (usa SALTO + ESPECIAL para atacar por baixo).

PODERES DO DIAMANTE: Neblina Samurai (abranda todos os inimigos).
Custa 20 diamantes.

Serpente Mortal (procura inimigos e mata tudo o que toca).
Custa 50 diamantes.



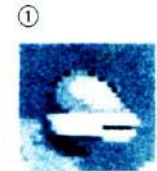
EYECLOPS

Kid Chameleon ganha uma super visão quando se transforma em Eyeclops. Os seus poderosos raios de luz revelam blocos escondidos. O seu raio fatal queima todos os inimigos.

① CAPACETE

PODER ESPECIAL: Revela blocos escondidos durante um curto espaço de tempo.

PODERES DO DIAMANTE: Raio Fatal (destrói todos os inimigos que ilumina).
Custa 2 diamantes por disparo.



INSECTO PEQUENO (MICROMAX)

O capacete de insecto do Kid Chameleon, diminui-o até ao tamanho de uma formiga. Como uma mosca, Micromax pode colar-se às paredes e saltar para locais altos. Também pode entrar em áreas muito pequenos, que são inacessíveis para as outras transformações.

① CAPACETE

PODER ESPECIAL: Colar-se às paredes (pressiona (SALTAR + BOTÃO D para saltar para cima de uma parede).

PODERES DO DIAMANTE: Mini Serpente (procura inimigos e mata tudo o que toca).
Custa 20 diamantes.

Mini Serpente Relâmpago (move-se ainda mais rápido que a Mini Serpente).
Custa 50 diamantes.



FÚRIA (BERZERKER)

Os poderes do Kid Chameleon tornam-se tão fortes como os de um rinoceronte furioso quando ele agarra o capacete com cornos. Berzerker atira-se contra as paredes como um touro, para as destruir e pode matar certos inimigos corneando-os. Destroi os obstáculos automaticamente depois de correr uma distância pequena.

① CAPACETE

PODER ESPECIAL: Atira-se contra os obstáculos (pressiona o Botão D).

PODERES DO DIAMANTE: Invulnerabilidade.
Custa 20 diamantes.

Parede da Morte (desintegra todos os inimigos e obstáculos).
Custa 50 diamantes.



MANIA DOS MACHADOS (MANIAXE)

Quando se transformar no assustador Maniaxe, Kid Chameleon, convida os inimigos para uma noite de terror. Corta os atacantes lançando um número infinito de machados, mesmo quando salta.

① CAPACETE

PODER ESPECIAL: Atirar machados.

PODERES DO DIAMANTE: Círculo da Morte (mata todos os inimigos que toca).
Custa 20 diamantes.

Vida Suplementar.
Custa 50 diamantes.



JUGGERNAUT

Kid Chameleon torna-se um verdadeiro terror, quando se transforma em Juggernaut. Faz explodir os atacantes com bombas de caveiras lançados pelo canhão montado na frente do seu tanque. Com toda esta armadura é difícil passar por lugares estreitos.

① CAPACETE

PODER ESPECIAL: Dispara bombas de caveiras.

PODERES DO DIAMANTE: Dispara em cinco direções.
Custa 5 diamantes por disparo.

