

SEGA

MEGA DRIVE

SONIC

THE HEDGEHOG



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA[®]



Mirimimbo

C. C. Atlantis, Lj. 11

B. BANHEIRA

C. C. Cidade Nova, Lj. 14

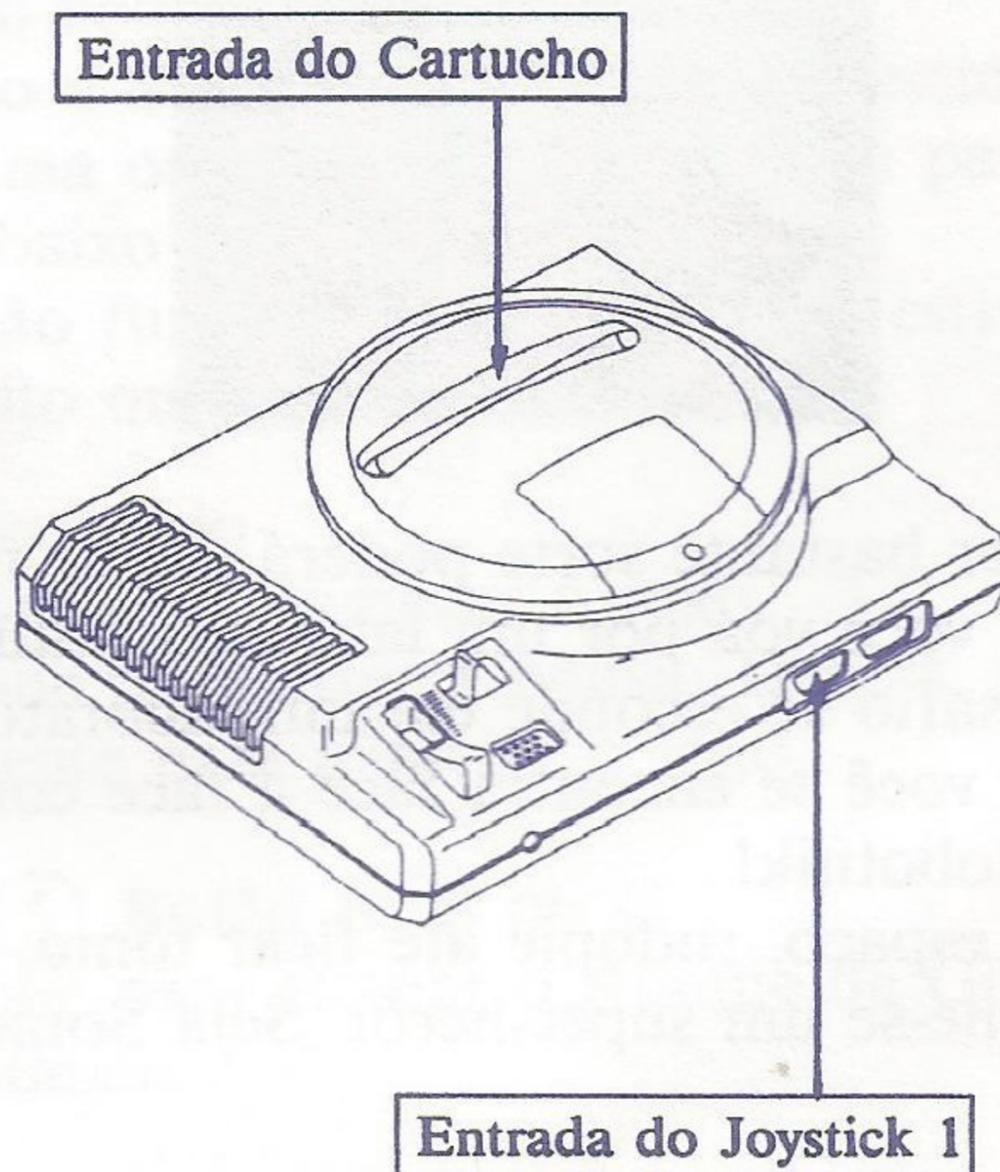
BARREIRO

23/12/95
S. M. S.

Como colocar o cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho SONIC THE HEDGEHOG no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho, verifique se o cartucho está bem colocado e depois ligue-o novamente.
4. Este jogo é para 1 Jogador. Para começar, pressione o **Botão Início**.

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



Derrote o dr. Robotnik!

O dr. Ivo Robotnik, um cientista louco, está raptando animais inocentes e transformando-os em maléficos robôs. Só um cara muito valente pode pôr um fim em seu plano diabólico. É Sonic, o porco-espinho superlegal, com seus cabelos eriçados e tênis mágicos que lhe dão uma velocidade incrível.

Ajude o Sonic a lutar contra o bando de maníacos metálicos e fazer o seu Ataque de Giro Supersônico. Corra a toda velocidade por túneis tortuosos e sobre armadilhas perigosíssimas. Salte por sobre poças de lava e esquive-se de rochas em chamas. Depois mergulhe pelas águas geladas de uma caverna subterrânea.

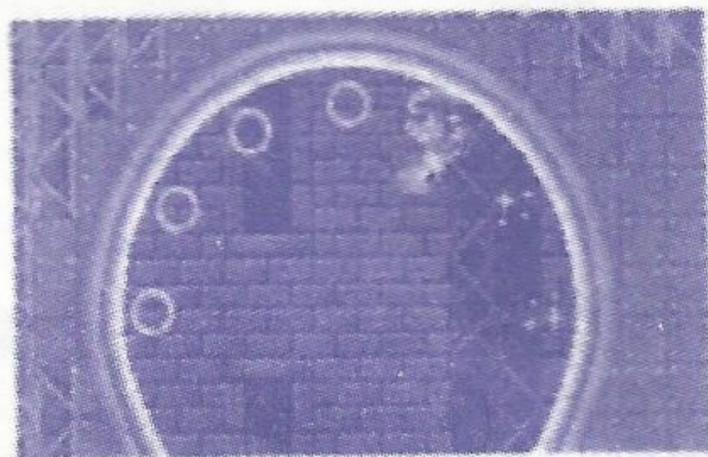


E se você tiver bastante sorte poderá entrar na zona secreta, onde você voa por um labirinto flutuante. O seu maior desafio se esconde em um laboratório secreto, onde você se encontra face a face com o próprio dr. Robotnik!!

Dê voltas no espaço, rodopie até ficar tonto, salve os animais e torne-se um super-herói. Seja Sonic! Seja atômico!

Assuma o controle!

Para jogar melhor, aprenda todas as diferentes funções dos botões antes de começar.



① Botão Direcional (Botão D)

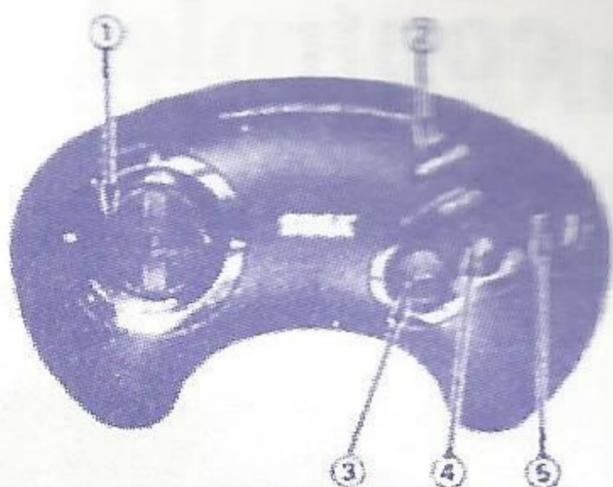
- Pressione para a direita ou para a esquerda para mover o Sonic nestas direções. Mantenha-o pressionado para a direita ou para a esquerda para movê-lo com maior velocidade.
- Quando o Sonic estiver parado, pressione o botão para cima ou para baixo para ver a parte de cima ou de baixo da tela.
(Isto não funcionará se o Sonic já estiver no ponto mais alto ou mais baixo da tela.)

② Botão Início

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para fazer a pausa. Depois, pressione novamente para reiniciar o jogo.

③ ④ ⑤ Botão A, B ou C

- Pressione para efetuar o Ataque de Giro Supersônico.



Superacrobacias do Sonic

- Pressione o **Botão D** para baixo quando o Sonic estiver se movendo para livrar-se dos inimigos com o Ataque de Giro Supersônico.
- Pressione o **Botão A, B ou C** para saltar enquanto efetua o Ataque de Giro Supersônico.

Começando

Quando você liga o Mega Drive, aparece a tela de apresentação. Após alguns momentos, o jogo-demonstração começa.

Pressione o **Botão Início** para retornar à imagem do título e pressione-o novamente para iniciar o jogo.



Em busca dos anéis!

Como Sonic, você precisa se esquivar de armadilhas e evitar robôs enlouquecidos enquanto atravessa seis zonas de perigo usando o seu Ataque de Giro Supersônico.

Sua meta é libertar seus amigos das horrendas garras do cientista louco, o dr. Robotnik!

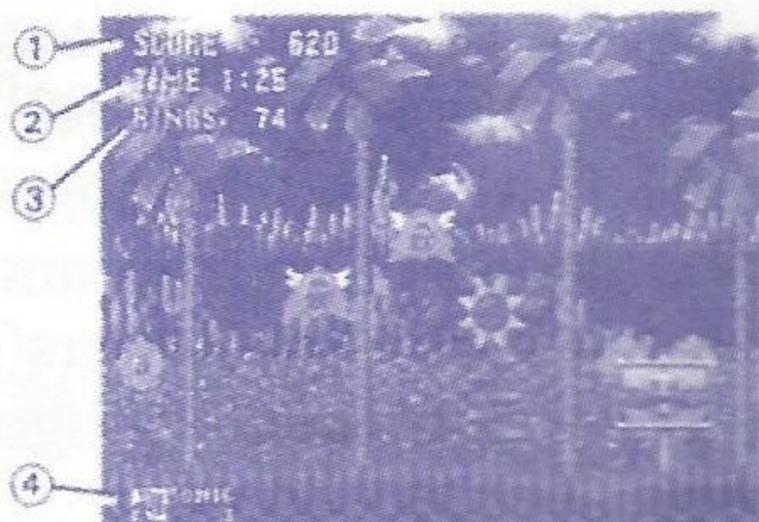
Não vai ser fácil manter-se vivo, mas você pode coletar anéis (Rings) pelo caminho.

Enquanto você possuir anéis, não será ferido quando um inimigo o atacar ou tocar (mas você perderá todos os seus anéis). Se um inimigo atacá-lo quando você não tiver mais nenhum anel e você não estiver usando o Ataque de Giro Supersônico, você perderá uma chance de completar o jogo (mesmo se você estiver usando o Ataque de Giro Supersônico, você perderá uma chance de completar o jogo se algo se chocar contra você).



Observando os indicadores na tela, você pode controlar quantos anéis possui, quantas chances ainda tem e sua pontuação.

- ① Sua pontuação (Score).
- ② “Timer”: Mostra quanto tempo já se passou desde que começou a etapa. Se você passar de dez minutos, a mensagem “Time Over” (Tempo Acabado) aparecerá e você perderá uma chance de completar o jogo (o tempo é baseado em tempo de jogo e não tempo real).
- ③ O número de anéis que você tem. Quando este número chegar a zero, ele começará a piscar.
- ④ O número de chances que o Sonic tem para terminar a etapa.



Postes de luz

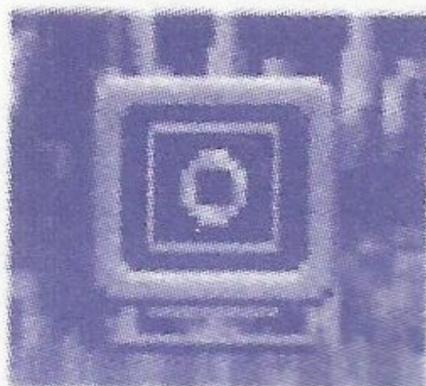
Você vai encontrar postes de luz em todas as zonas. Sua pontuação e tempo são registrados se você toca o poste de luz. Se você morrer, você continuará o jogo a partir do poste de luz que tocou. Você perderá todos os seus anéis, mas recomeçará o jogo com o tempo e pontuação que foram registrados.

Elementos de sobrevivência

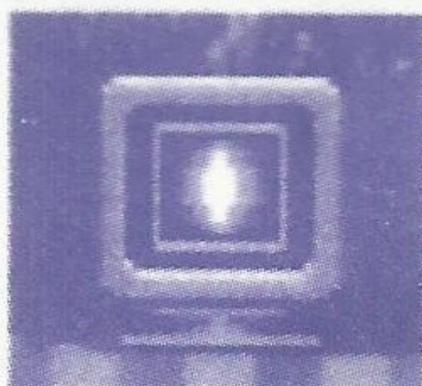
Estoure monitores de vídeo com o Ataque de Giro Supersônico para obter armas especiais que vão ajudá-lo a derrotar o malvado dr. Robotnik!



- ① **Super Ring:** Pegando-o você ganha dez anéis.



- ② **Escudo:** Evita que você perca seus anéis quando for atacado. Mesmo se você não tiver nenhum anel, você não será ferido (mas o escudo não vai protegê-lo de outros obstáculos).

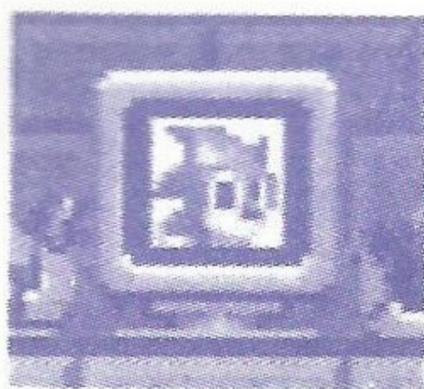


- ③ **Tênis Mágicos:** Estes tênis fazem você correr mais rápido.

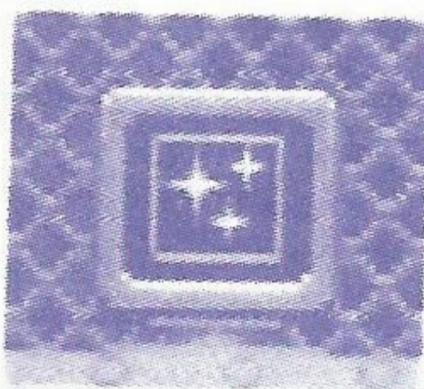


- ④ **“Mais uma”:** Isto lhe dá mais uma chance para completar o jogo.

Observação: Se você conseguir pegar 100 anéis, você também ganha mais uma chance.



- ⑤ **Invencível:** Este o mantém temporariamente a salvo de ataques inimigos (mas não vai protegê-lo de outros obstáculos).



Chispe pelas zonas!

Há seis zonas cheias de ação e aventura, cada uma com três etapas emocionantes. Você se defrontará com o dr. Robotnik ao fim de cada terceira etapa.

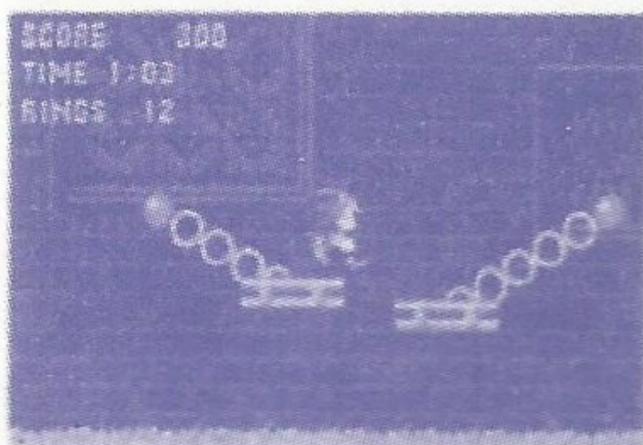
① Zona da Montanha Verde

Dê a volta na roda-gigante, dê cambalhotas em túneis e pule por penhascos que desmoronam antes mesmo que você possa retomar o fôlego. Pule em trampolins, mas cuidado com os espinhos!! Ai!



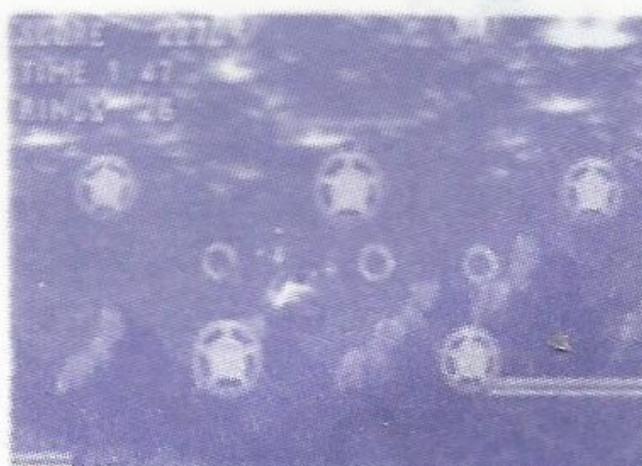
② Zona de Mármore

Pule por poças de lava incandescente e ilhas que se movem. Depois ache o caminho para o palácio subterrâneo, onde enormes pesos e bolas de fogo voadoras bloqueiam sua passagem.



③ Zona das Molas

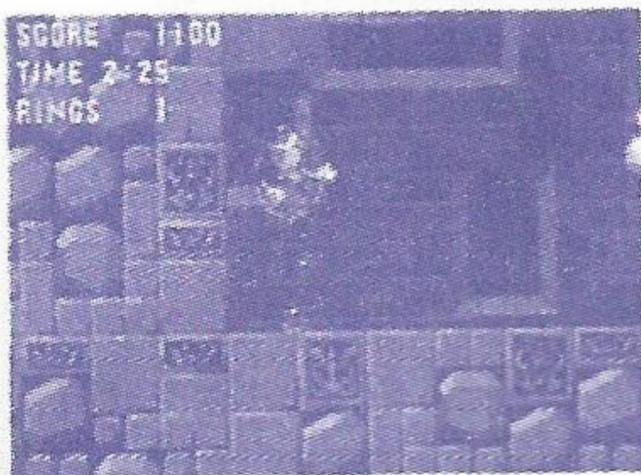
Pule de molas e ricocheteie como se estivesse numa verdadeira máquina de "Flipperama".



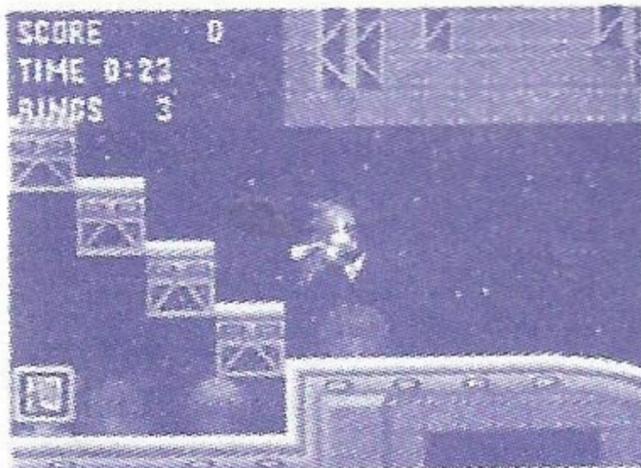
④ Zona do Labirinto

Explore um complicado labirinto cheio de água. Uma contagem regressiva avisa quando seu oxigênio está acabando.

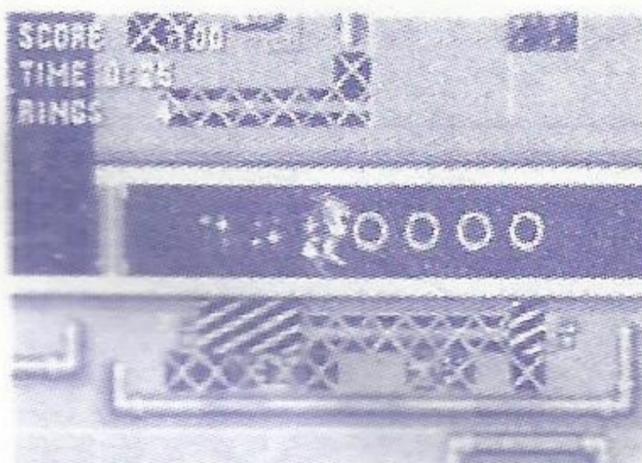
Respirando as bolhas de ar você evita se afogar.

**⑤ Zona das Estrelas**

Voe pelas estrelas como numa montanha-russa num universo que gira como um saca-rolhas.

**⑥ Zona do Perigo**

Pisos de metal escorregadios, serras afiadíssimas e rodas trituradoras — agora você está a um passo do esconderijo do dr. Robotnik!



Zona secreta

Se você coletar um certo número de anéis, você pode penetrar na zona secreta, onde você vai ricochetear blocos multicoloridos num labirinto que gira 360°. Existem seis zonas secretas, e em cada uma sua meta é tocar a esmeralda do caos.

Utilize o Ataque de Giro Supersônico para ricochetear diferentes tipos de blocos. Na realidade, a zona secreta é uma armadilha. Você só pode escapar se fizer uma destas duas coisas:

- tocar a esmeralda do caos;
- tocar o sinal "Goal" (meta).



Blocos na zona secreta

- ① **Rebatedor:** Pule dele.



- ② **“R” (Reverse):** Quando você toca este bloco, o labirinto gira na direção contrária.



- ③ **“Goal” (Meta):** Este é o fim desta zona. Toque este bloco para voltar à zona anterior.



- ④ **“Mais uma” (1-up):** Toque este bloco para obter uma chance extra para completar o jogo.



- ⑤ **Plataforma de salto:** Pule desta.



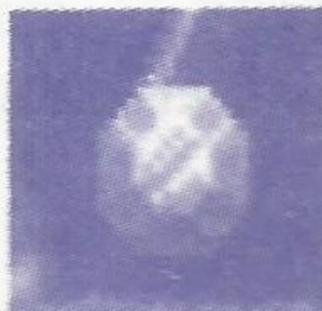
- ⑥ **“Up”**: Quando você toca este bloco, o labirinto gira mais rapidamente.



- ⑦ **“Down”**: Quando você toca este bloco, o labirinto gira mais devagar.



- ⑧ **Esmeraldas caóticas**: Elas vêm em seis cores diferentes: amarelo, cor-de-rosa, azul, verde, vermelho e branco. Você encontrará uma em cada zona secreta. Pegue todas as seis!



Jogo acabado (Game Over)

Você tem três chances para completar o jogo. Se você perder todas as três, o jogo termina.

Prorrogação do jogo (Continue)

Se o Sonic tiver sorte bastante para obter o "Continue", a tela de prorrogação aparecerá após Sonic perder sua última vida. Quando a tela aparecer, aperte o **Botão Início** antes de o tempo se esgotar no "Timer" para retomar o jogo no ponto em que o Sonic perdeu sua última vida.



Pontuação

Todos os inimigos valem 100 pontos. Se você derrotar o dr. Robotnik ao final da 3ª etapa você ganha 1 000 pontos. O Bônus de tempo (Time bonus) e o Bônus dos anéis (Ring bonus) serão adicionados a sua pontuação final.

Bônus de tempo (Time bonus)

Este bônus se baseia no tempo gasto para terminar cada etapa.

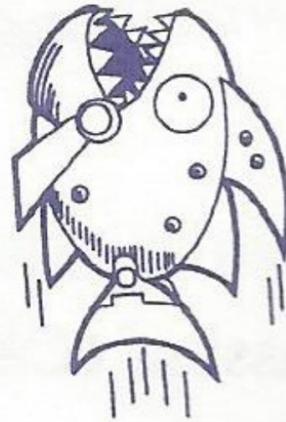
Bônus dos anéis (Ring bonus)

Este bônus é determinado pelo número de anéis que lhe restam ao final de cada etapa.

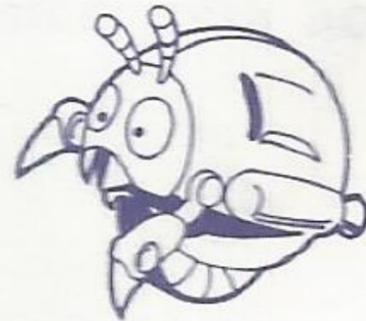


Os malvados do dr. Robotnik

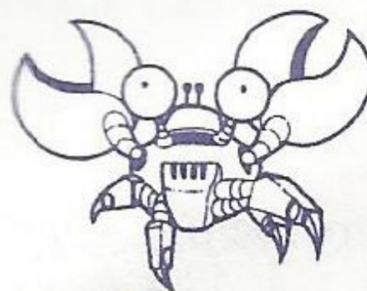
① Piranha (Chopper)



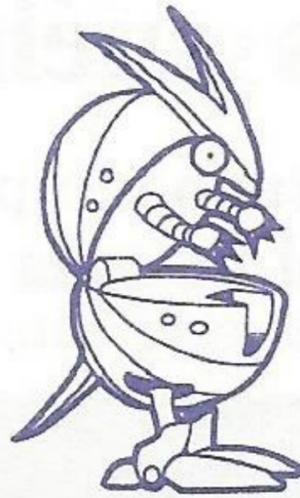
② Pulga Mecânica (Moto Bug)



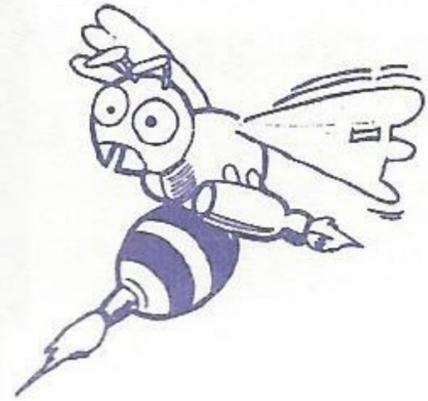
③ Caranguejo (Crabmeat)



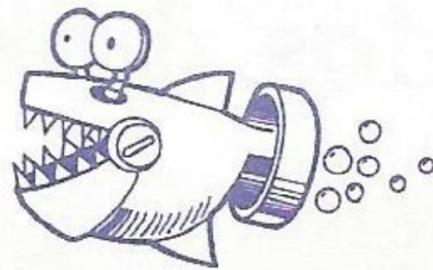
④ O Rodador (Roller)



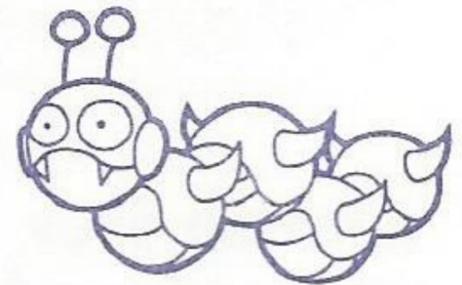
⑤ Vespa Mortífera (Buzz Bomber)



⑥ Tubarão (Jaws)



⑦ Centopéia Assassina (Caterkiller)



⑧ Porco (Ball Hog)



⑨ Newtron



⑩ Burrobot



Dicas úteis

- Agarre quantos anéis você conseguir.
- Preste atenção às armadilhas para ver como elas se movem. Você terá mais chance de desviar ou escapar delas. Você pode inclusive tentar se esquivar entre elas.
- Procure maneiras de chegar a lugares que parecem impossíveis de se alcançar.
- Utilize o Ataque de Giro Supersônico para achar itens escondidos.
- Procure lugares secretos.
- Lembre-se de que há um bônus de tempo, portanto tente completar as etapas o mais rapidamente possível.
- Destrua os inimigos em sucessão para ganhar pontos extras!

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					

SEGA®

REPRESENTANTE
EXCLUSIVO



ECOFILMES
S. JOÃO DA MADEIRA