

SONIC CD

SEGA

TEC TOY
multimedia

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar em seu computador 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 1,5 m do monitor.
- 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.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando em seu Computador.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso dos computadores. 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.



ÍNDICE

Sonic para libertação!!!	2
Especificação técnica	2
Manejando seu CD	3
Começando o jogo	3
Usando menus	4
Montando o som	4
Controles do jogo	4
Tela principal do jogo	5
Opções	5
Ajuda	6
Proezas do Super Sonic	6
Corrida pelos anéis	7
Super pontos	8
Os sinais do tempo	10
Correndo através das zonas	10
Pontos UFO	12
Pontos do estágio especial	13
Resolvendo a pontuação	14
Fim do jogo / continuar	15
Jogue contra o relógio	15
Introduzindo seu nome na lista de vencedores do atques do tempo	16
Sugestões para alta-velocidade	16
Créditos	17



SONIC PARA LIBERTAÇÃO !!!

O traíçoeiro Dr. Robotnik raptou a bela Amy bem diante de seus olhos.

Ele transformou o sossegado Planeta Pequeno (Little Planet) - o pequeníssimo mundo que contem a inestimável Pedra do Tempo - numa fortaleza estéril... e ele colocou a sua mais maligna criação, o Metal Sonic, como o encarregado.

O mundo todo esta em suas mãos. Você deve entrar em novas dimensões e libertar Amy. Reduza a infestação do Dr. Robotnik e seus baldes de raios no pedaço, para que o Planeta Pequeno (Little Planet) volte a ser uma terra maravilhosa, serena e abundante que já foi uma vez.

Tempo é essencial, Sonic.

Melhor começar a se mexer...

ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA

Sistema Operacional:	Windows 95.
CPU Tipo e Velocidade:	486 D X4 100Mhz
Recomendado:	Pentium 75
Memória:	8 MB
Gráficos:	SVGA, 256 de cores
Velocidade do CD-ROM:	2 X (4 X recomendado)
Disco rígido:	2 MB
Placa de Som:	Sound Blaster TM 16 ou compatível
Outros:	Teclado joystick ou mouse

MANEJANDO SEU CD

Não toque, manche ou arranhe a superfície. Não deixe o CD na luz do sol ou perto de um radiador ou outra fonte de calor.

Sempre guarde o CD em seu estojo para protegê-lo.

COMEÇANDO O JOGO

Sonic CD roda no Windows 95.

WINDOWS 95 :

Para jogar Sonic CD no Windows 95, siga estes passos:

1. Coloque o Sonic CD no CD-ROM, com a etiqueta para cima. Feche a tampa.
2. Alguns momentos depois, uma caixa de diálogo aparecerá , dando uma variedade de opções.

A primeira vez que você insere o SONIC CD no CD-ROM, a caixa de diálogo dá a você a opção de instalar o jogo, ou instalar e jogar. Selecione **INSTALL (INSTALAR)** para começar o processo de instalação , ou **INSTALL AND PLAY (INSTALAR E JOGAR)** para jogar imediatamente depois da instalação. Se você não quiser instalar o SONIC CD desta vez, selecione **CANCEL (CANCELAR)**.

No Windows 95, a instalação do SONIC CD procede de análises na configuração específica do sistema e instalação do driver de forma apropriada para sua placa de som e placa de vídeo. Além disto, Sonic CD irá criar um Grupo chamado Sega PC, com o ícone do programa Sonic CD. Se você instalou previamente um jogo Sega PC no seu sistema, você já terá um grupo de programa Sega PC. Nesse caso, a instalação procederá simplesmente em colocar o SONIC CD no já existente grupo de programa Sega PC.

Uma vez instalado o SONIC CD, sempre que você inserir o CD-ROM no drive, você terá a opção para *Jogar*, *Desinstalar* ou *Cancelar*. Clique **UNINSTALL (DESINSTALAR)** se você quiser retirar o SONIC CD do seu sistema, ou **CANCEL** para cancelar a ação. Veja "Using Menus" (Usando Menus), para obter mais informação para começar ou continuar o jogo.

USANDO MENUS

Quando você jogar na janela SONIC CD, você será capaz de acessar o menu de opções a qualquer momento. Para acessar um menu, mexa a seta indicadora para o título do menu na barra do menu e pressione o botão Esquerdo do *mouse*. Para selecionar um item do menu, mova o indicador para baixo para iluminar o item e clique o botão Esquerdo do *mouse*. Você pode optar entre a tela cheia e uma nova janela usando a tecla F4.

MONTANDO O SOM

Local do alto-falante

Coloque os alto-falantes numa equivalente distância do ouvinte, num mesmo plano, numa mesma altura e no mínimo a 1 metro das paredes. Você pode aproximar os alto-falantes ligeiramente.

CONTROLES DO JOGO

As configurações seguintes são dos controles pelo teclado e pelo joystick. Este jogo suporta todos os periféricos do Windows 95.

CONTROLES NO TECLADO

Mover o Sonic:

Pressione as teclas Direcionais Esquerda ou Direita.

Procurar:

Pressione a tecla Direcional para cima.

Agachar-se:

Pressione a tecla Direcional para baixo.

Saltar/Ataque em giro:

Pressione a Barra de Espaço.

CONTROLES NO JOYSTICK

Mover o Sonic:	Segure o botão PARA A ESQUERDA ou PARA A DIREITA.
Procurar:	Segure o botão PARA CIMA.
Agachar-se:	Segure o botão PARA BAIXO.
Saltar/Ataque em giro:	Pressione o Botão .

TELA PRINCIPAL DO JOGO

As seguintes opções aparecem na Tela Principal:

Restart Game:	Selecione para recomençar o jogo.
Pausa:	Selecione para parar o jogo.
Exit:	Selecione "EXIT" (Saída) para sair da Tela Principal.

OPÇÕES

Tela Panorâmica (F4):	Observe a tela completa.
Barra do Menu (F5):	Ilumine a Barra do Menu.
Sonic Lento/Sonic Veloz (F6):	Se você tem um Pentium 133 ou maior, o F6 lento permitirá que o jogo se mova a 60 janelas por segundo.
Mudança de Controles (F7):	Esta permite que você mude as configurações do controle.
Uso do teclado/Joystick:	Aqui você pode escolher o tipo de controle.

AJUDA

Conteúdo:	Explica como jogar.
Teclado/Controles de Joystick:	Aqui você pode configurar os controles.
História:	Dá a você uma curta história do surpreendente Sonic, O Porco Espinho.
Game Play Hotline (Dicas do Jogo):	Dá sugestões e informações sobre as habilidades do Sonic O Porco-espinho.
Como usar a ajuda (Help):	Circule pelos vários comandos do HELP (Ajuda).
Sobre o Sonic:	Conheça o nome dos criadores do jogo.

PROEZAS DO SUPER SONIC

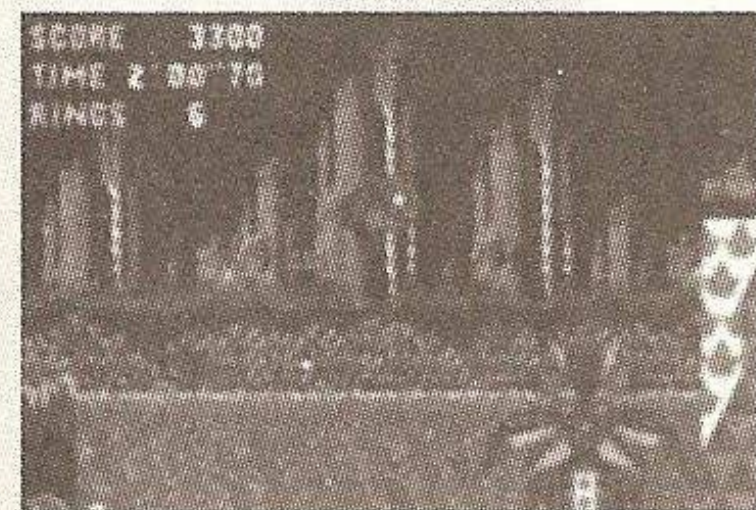
A tela seguinte é uma lista de diferentes acrobacias que você precisará executar para salvar Amy e recuperar a Pedra do Tempo.

Ataque com o super giro: Segure a Tecla Direcional PARA BAIXO quando o Sonic estiver correndo. Ele rolará em uma invulnerável bola azul e exterminará cada inimigo e cada obstáculo de seu caminho.

Disparando o super salto: Esta manobra faz o Sonic disparar em alta velocidade. Para executa-lá, faça o Sonic ficar de pé, então segure a Tecla Direcional PARA BAIXO enquanto vai pressionando a Barra de Espaço. Solte a Barra de Espaço para dar um impulso. Ideal para subir montes (colinas) em posição vertical.



Lançamento do super giro: Este inicia-se com o Sonic inflamado de azul. Enquanto ele ainda esta nesta situação, segure a Tecla Direcional PARA BAIXO e a Barra de Espaço também. O Sonic começará a girar no lugar. Depois solte a Barra de Espaço é observe-o ir embora. Durante o lançamento do Super Giro, Sonic é invulnerável.



Super aperto:

Esta manobra leva o Sonic a agarrar e segurar nos diferentes marcos. Quando o Sonic chega perto de um marco ele automaticamente agarrara e segurara nele. Para marcos verticais, pressione as Teclas Direcionais PARA CIMA ou PARA BAIXO para fazer o Sonic mudar de posição. Com marcos horizontais, pressione as Teclas Direcionais PARA ESQUERDA ou PARA DIREITA. Para desprendê-lo, pressione a Barra de Espaço.

CORRIDA PELOS ANÉIS

Pontuação:

Aumente sua pontuação destruindo robôs inimigos e obstáculos, e vá colecionando bônus até o fim de cada Zona.

Timer (Marcador de Tempo):

Este mostrador indica a quanto tempo você está na Zona. Você tem dez minutos para completar cada Zona. Se você ultrapassar o tempo limite, você perde uma vida.

Anéis:

Três anéis fazem você invulnerável para atacar o inimigo: Ataque do Super Giro do Sonic, seu Lançamento do Super Giro e Anéis. Enquanto tiver Anéis, você não pode ser destruído num ataque ou mesmo tocando em um inimigo, embora você perca todos os seus Anéis. Se

Se você não tem Anéis, o indicador de Anel brilhará. Se você receber uma pancada, você perde uma vida se não tiver Anéis.

Anéis ganham pontos extras e bônus especial no fim de cada Zona, então agarre o máximo de Anéis que você puder. Você precisa de 50 Anéis para entrar na Zona Especial.

Vidas:

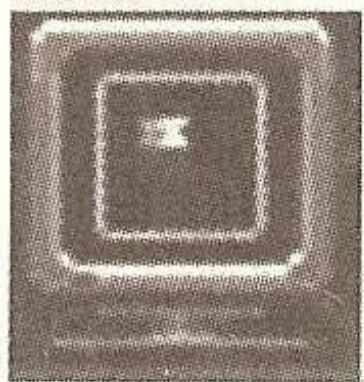
Você começa cada jogo com três vidas. Ganhe Vidas extras achando os itens 1-UP, juntando 100 Anéis ou marcando 50000 pontos.

Janela do Tempo:

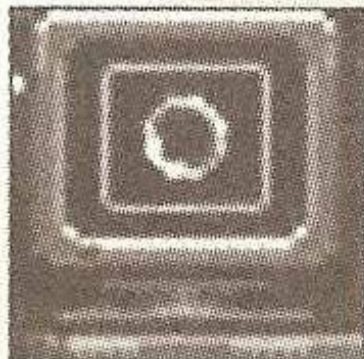
Este símbolo mostra a Janela do Tempo que você está correndo. Você verá um símbolo do Sonic para o presente, um "P" para o passado, e um "F" para o futuro. Para mais informações, veja a página 13.

SUPER PONTOS

Você encontrará monitores em toda Zona. Quebre-os com um Ataque de Giro para conseguir os Super pontos.



Poderes traiçoeiros (POWER SNEAKERS) dão ao Sonic uma super rajada de velocidade.



Um **super anel** dá a você 10 Anéis de uma vez.



Um **1-UP** dá a você uma Vida extra.



O símbolo "passado" leva você de volta no tempo para a mesma Zona como era a muito tempo atrás. Você também pode usar este símbolo para caminhar do futuro para o presente.



Símbolo "Futuro" leva você a um passo adiante no tempo, do passado para o presente, ou do presente para o futuro. Já que ninguém pode conhecer o futuro, existem duas possibilidades diferentes: um futuro onde o Planeta Pequeno (Little Planet) está livre do domínio de Robotnik, ou um futuro onde o Dr. Robotnik fere a torto e direito todo mundo.



Um **invencível** protege você dos inimigos e de alguns territórios hostis... mas somente por um curto espaço de tempo.



Um **escudo** absorve um impacto.



Um **poste** de luz indica sua atual pontuação e o seu tempo no momento que você tocá-lo. Se você perder uma Vida enquanto estiver naquela Zona, você começará sua próxima Vida no último Poste que tocou. Você manterá sua última pontuação e seu último tempo, contudo perderá todos os seus Anéis.

OS SINAIS DO TEMPO

Os sinais do Tempo, que marcam "Passado" e "Futuro" estão espalhados ao redor de cada Zona. Quando você bate em um desses sinais e o faz girar, um símbolo de "Passado" ou "Futuro" aparece na parte inferior da tela. Agora é a hora de realmente acelerar o passo.

Quando você começa a se mover bastante rápido, você verá estrelas brilhantes correndo pelo caminho do Sonic. Se você puder manter sua velocidade por alguns segundos, o sinal do Tempo terá efeito.

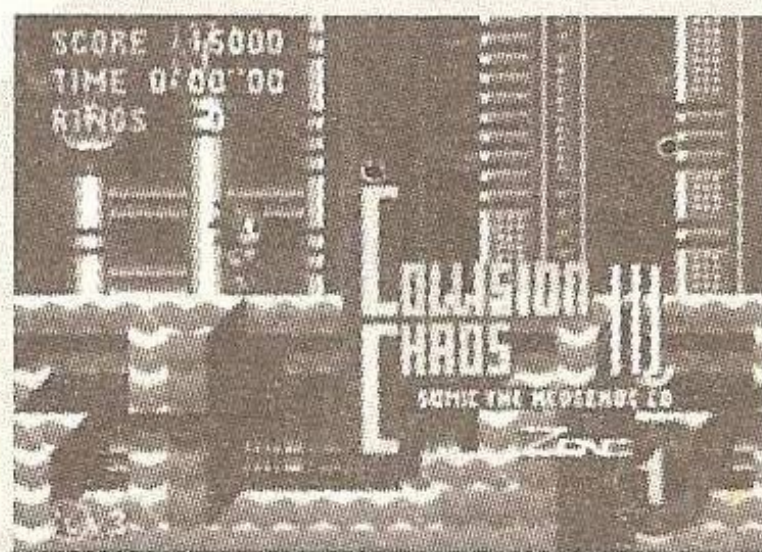
Cuidado. De repente sua velocidade pode diminuir ou ir para dentro do limite do Alvo (Goal) e isso cancelará a mudança do tempo. Você pode tentar novamente uma mudança de tempo enquanto o símbolo permanece na parte de baixo da tela.

CORRENDO ATRAVÉS DAS ZONAS

Cada Etapa tem três Zonas. No final de toda terceira Zona você se encontrara com o Dr. Robotnik e uma de suas sinistras engenhocas.

Pânico nas palmeiras: Gire serpenteando através de um caracol de voltas, procure a base oculta das plataformas, e gire para escalar as rampas verticais. Esta etapa promete muita ação para o veloz Porco Espinho. Espero que você tenha se lembrado de trazer seu repelente de mosquito por causa de alguns inimigos que picam.

Caos na colisão: Sonic torna-se uma bola azul giratória nesta terra de luzes brilhantes, pancadas, movimentos rápidos e pontas de aço. Os robôs de Robotnik realmente estarão atacando você aqui. Primeiro ataque-os por baixo com um Giro de Ataque. Pressione a Barra de Espaço para ativar os movimentos rápidos e mande o Sonic voando como uma bola (pinball) pelos caminhos, para obter grandes pontos de bônus.



Tempestade na maré: Já que você mergulhou nesta aventura na água, lembre-se que você necessitará de ar enquanto estiver mergulhando. Se você ficar muito tempo sem ar, um marcador aparece. Quando o marcador atinge zero, você perde uma vida.



Respire profundamente para que as bolhas de ar o impulsionem para os blocos fixos. Interrompa a atividade das hélices, e a corrente mandará você girando. Agarre no poste mais próximo para se salvar das pontas de aço.

Quadrante de Quartzo: Procure pelas rochas para você correr atrás de uma caixa de tesouro com jóias brilhantes. Toque nas setas dos sinais para mudar a direção da faixa de apresentação. Caracóis giratórios, lagartas e besouros-canhões tentarão diminuir sua velocidade.



Banco de trabalho excêntrico: Eletricidade domina o Banco de Trabalho Excêntrico, e o terreno nem sempre é firme.

Se você desembarcar onde está brilhando a corrente fará você saltar alto para o ar. Turbinas e bobinas mandam você girando. Pressione a Barra de Espaço para ser impulsionado para fora daí. Gire-se para dar a volta nas plataformas, e não fique nas aberturas de escape com gelo. Quando os condutores elétricos ao seu redor começarem a tremer, saia fora do caminho ou você terá uma surpresa.

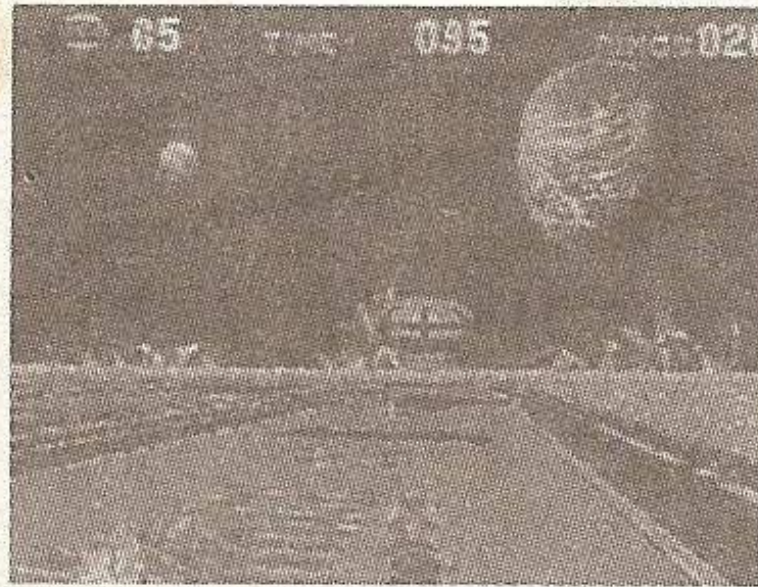


Caminho da velocidade com estrelas de poeira: Atire num labirinto de válvulas e tubos em um mundo de estrelas, poeira e música com uma velocidade hesitante...e perigo. Elimine os bichos relâmpagos antes que eles peguem você. Procure meios para abrir passagens e encontrar molas. Observe seu caminho.



Loucura metálica: O maligno Dr. Robotnik criou um pesadelo de pistões de bombas, paredes com pontas de aço e lâminas - manejantes que cortam você em cubinhos ou fatias. Eles tiram toda sua velocidade e com astúcia ganham este estágio. Mas uma vez que você faz tudo, é hora do espetáculo final. O futuro está diante de você.

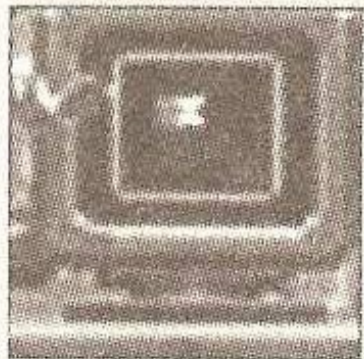
Estágio especial: Se você atingir o objetivo carregando 50 Anéis ou mais, você estará capacitado para entrar no Estágio Especial. Você verá um Anel dourado. Salte através deste Anel dourado para entrar no Estágio Especial.



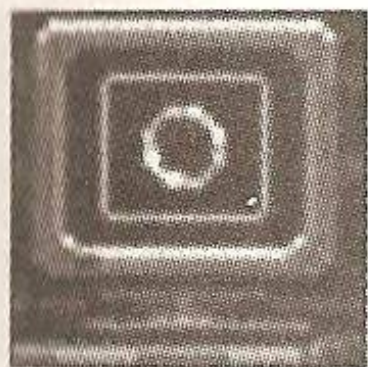
O Estágio Especial tem um caminho em terceira-dimensão com UFOs espalhados. Se você puder destruir todos os UFOs antes que o indicador desapareça, você apanhará uma Pedra do Tempo. Guarde todas as sete Pedras do Tempo antes que Robotnik as encontre.

PONTOS UFO

Cada UFO oculta um dos seguintes itens



Traíçoeiros: dão a você uma rajada extra de velocidade.



Super anel: dá a você 10 Anéis de uma vez.



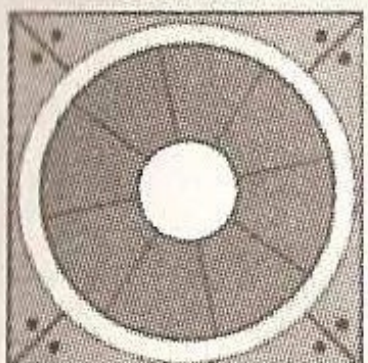
Bônus de tempo: aumenta 30 segundos no Timer (indicador de tempo).

PONTOS DO ESTÁGIO ESPECIAL

Alguns dos itens que você encontrará no Estágio Especial ajudarão você. Outros farão o caminho cada vez mais difícil. Aqui está o que você procura:



Blocos cortados: agarram seus pés, batem no seu rosto e farão você perder alguns de seus Anéis.



Blocos leque: mandam você girando para o ar. Use este vôo grátis para curtas distancias, se você conseguir usá-los no tempo certo.



Saltar: alto no ar para interromper ataques e cortar caminho.



Zonas de velocidade: mandar você correndo na direção em que eles apontam.



Se você sair do curso, os Bumpers (Batedores) mandarão você de volta.

Nota: Ir por debaixo da água tira 10 segundos do Timer (indicador de tempo).

Você sairá do Estágio Especial se apanhar uma Pedra do Tempo, se deixar o curso (já que vai para a água) por muito tempo, ou se o Tempo acabar.

Nota: Uma vez que você apanhou todas as sete Pedras do Tempo, o Estágio Especial não aparecerá mais.

RESOLVENDO A PONTUAÇÃO

Sua pontuação é registrada no alto da tela no final de cada Zona.

Pontos

Inimigos 100 a 1,000 pontos cada

Máquinas Chefes do Dr. Robotnik 1,000 pontos cada

Anéis

Anéis levados ao fim da Zona 100 pontos

Bônus de Tempo

Se você limpar uma zona num determinado tempo, você recebe os seguintes pontos:

30 Segundos 50,000 pontos

45 Segundos 10,000 pontos

1 Minuto 5,000 pontos

1 Minuto e 30 Segundos 4,000 pontos

2 Minutos 3,000 pontos

3 Minutos 2,000 pontos

4 Minutos 1,000 pontos



FIM DO JOGO / CONTINUAR:

O jogo termina quando você gasta as Vidas. Então a tela Título volta. Para continuar um jogo, selecione "Continuar" no menu do jogo e pressione a TECLA ENTER. Você então começará a jogar na primeira Zona da última Etapa que você jogou. Não há limite para o número de vezes que você pode continuar.

JOGUE CONTRA O RELÓGIO

Jogando contra o relógio, você corre contra o tempo ou compete com um amigo para fazer as Etapas, no tempo mais rápido.

1. Na tela Título, selecione Time Attack (ataque do Tempo) e pressione a Tecla Enter. Você verá o menu de Etapas e o tempo mais rápido de cada Etapa (todas as três Zonas) que correu. O tempo padrão é de 15 minutos.

Nota: Você só pode correr um Ataque do Tempo numa Etapa que já foi limpa num jogo normal.

2. Pressione as Teclas Direcionais PARA CIMA ou PARA BAIXO para selecionar a Etapa que você quer entrar. A entrada escolhida brilhará, e a tela mostrará uma cena daquela Etapa.
3. Pressione a Tecla Enter ou a Barra Shift para circular no menu da Zona. Se você quiser voltar para a tela Título, selecione "EXIT" (Saída) e pressione a Tecla Enter ou a Barra Shift.
4. No menu da Zona, você verá a tela para a Zona 1 da Etapa que você escolheu. Você também verá os melhores tempos daquela Zona que foram corridos. O tempo padrão é de cinco minutos. Três opções aparecem no alto do menu. Pressione as Teclas Direcionais PARA ESQUERDA ou PARA DIREITA para escolher uma. A opção escolhida é a que está brilhando.

Exit (Saída)	Retorna ao Menu de Etapas
Next (Próxima)	Vai para a próxima Zona
Go (Ir)	Começa a jogar



Você tem uma chance para correr na Zona e alcançar o sinal do alvo em poucos segundos possíveis. Uma vez que a corrida está completa, ou você perde uma Vida, ou o menu de Zona retorna.

Nota: Os símbolos de Passado e Futuro não aparecem no Time Attack.

Para sair do jogo Time Attack, pressione a tecla Enter para pausar a ação e pressione a Barra de Espaço para retornar ao Menu de Zona.

INTRODUZINDO SEU NOME NA LISTA DE VENCEDORES DO ATAQUE DO TEMPO

Se o seu tempo é um dos três tempos mais rápidos, algo brilhará na tela, mostrando seu tempo e permitindo que você entre com suas iniciais.

1. Pressione a Barra de Espaço e a primeira inicial brilhará.
2. Pressione as Teclas Direcionais PARA CIMA ou PARA BAIXO para circular pelos caracteres.
3. Pressione as Teclas Direcionais PARA DIREITA para continuar para a próxima letra, ou PARA ESQUERDA para voltar a letra anterior.
4. Quando você acabar de introduzir suas iniciais, pressione a Barra de Espaço.

SUGESTÕES PARA ALTA-VELOCIDADE

- Agarre todos os Anéis que você puder. Eles protegem você de danos e você ganha bônus especial. Nunca vá muito longe sem no mínimo um Anel.
- Correr com muita velocidade para ir em frente nem sempre é o melhor caminho para ganhar uma Zona. Frequentemente as áreas onde você pode se mover mais rápido são também as mais perigosas. Tente aprender o caminho antes de correr com velocidade.
- Observe os inimigos de um lugar seguro para ver como eles se movem e ataque. Alguns deles tem lugares invulneráveis e podem fazer mal a você durante um Ataque do Super-Giro ou Lançamento do Super-Giro. Procure seus pontos fracos, então atinja-os.



- Cada Zona é cheia de caminhos ocultos e quartos secretos cheios de itens. Para saltar as nascentes, pressione contra as paredes e use o Ataque do Super-Giro para encontrá-los.
- Ir de cara não é sempre o melhor caminho para negociar com o Dr. Robotnik. Evite seus ataques e observe-o de perto para encontrar seus pontos vulneráveis.

CRÉDITOS

SEGA DO JAPÃO

Produtor Executivo:

Hayao Nakayama

Produtor:

Shoichiro Irimajiri

Produtor Executivo Superior (Senior):

Hideki Satou

Diretor:

Shinji Fujiwara

Gerente de Equipe:

Toshinori Asai

Programadores:

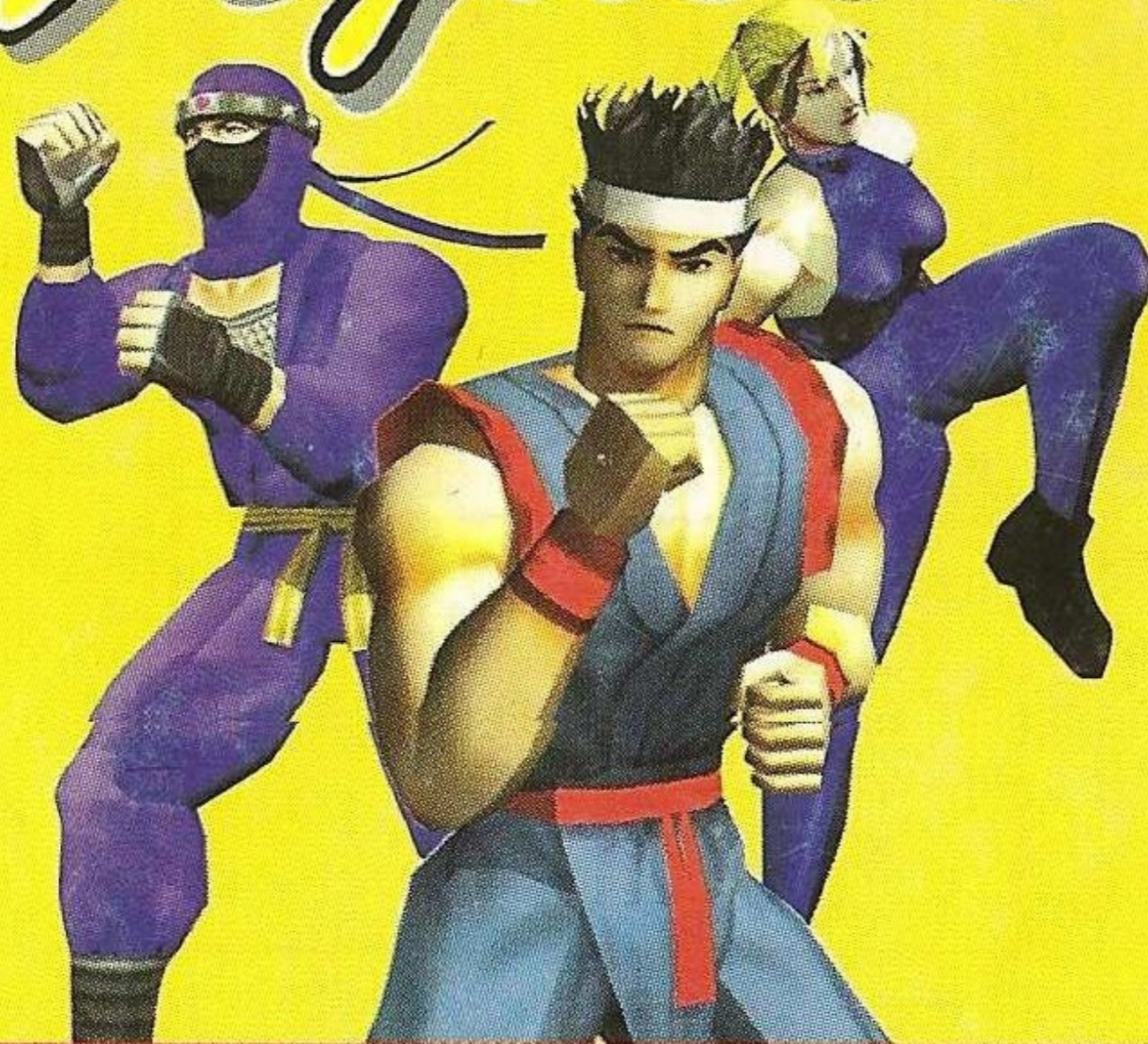
Masato Hagishita

Kenichi Yokoo

Katsuji Dohjun

Também disponível
para o seu PC

Virtua Fighter™



Sega é marca registrada na U.S. Patent e trademark Office. Sega Entertainment, Sonic e Virtua Fighter são marcas registradas da Sega. Microsoft e Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation. Pentium é marca registrada da Intel Corporation. Sound Blaster é marca registrada da Creative LABS, Inc. © 1996 Sega. Caixa Postal 8097, redwood City, CA 94063, USA. Todos os direitos reservados. Fabricado nos EUA.

SEGA
Entertainment

TEC TOY
multimedia