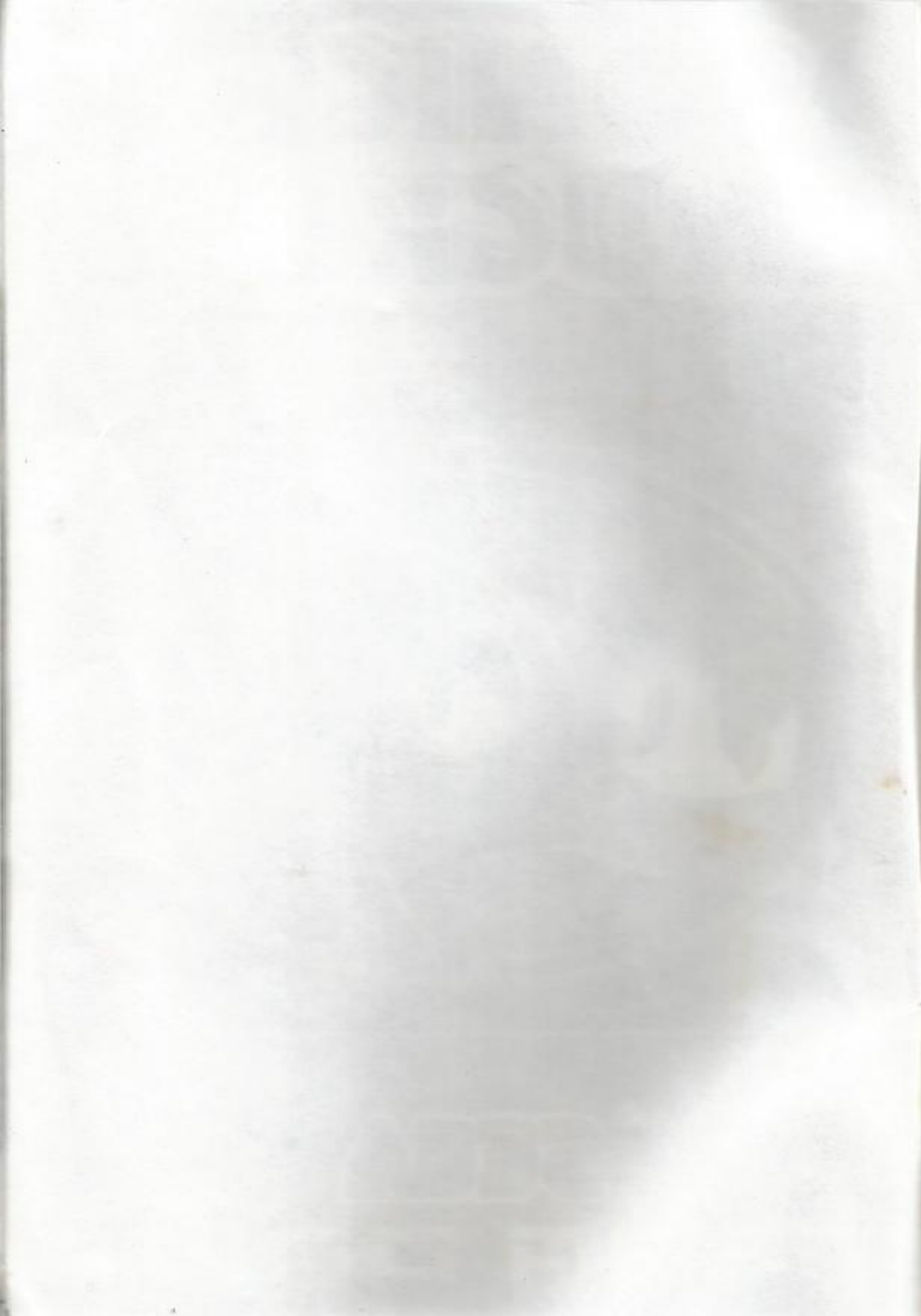


SONIC & KNUCKLES



SEGA

MEGA DRIVE



ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA OU DE PERMITIR AOS SEUS FILHOS A SUA UTILIZAÇÃO.

Uma pequena percentagem de indivíduos são particularmente sensíveis ao fenómeno epiléptico quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia. Por favor, toma as seguintes precauções para minimizar qualquer risco:

ANTES DE USAR:

- Se tu ou alguém da tua família alguma vez tiveram epilepsia ou sentiram perda de consciência quando expostos a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.
- Senta-te pelo menos a 2,5m do écran de televisão.
- Se estiveres cansado ou não tiveres dormido o suficiente, descansa e recomeça apenas quando te sentires bem.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar está bem iluminada.
- Usa o jogo numa televisão de pequeno écran (de 35cm ou menos)

DURANTE O USO

- Descansa pelo menos 10 minutos por hora enquanto estás a jogar.
- Os pais devem vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se sentires alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, debes parar **IMEDIATAMENTE** de jogar e consultar o teu médico antes de recomeçares.

ÍNDICE

Mais Acção!	2
Salva a Ilha Flutuante!	3
Preparação da Consola	3
Movimentos Básicos	4
Movimentos de Knuckles	5
Patrulha da Ilha Flutuante	6-7
Revitalizadores	7-8
Percorre as Zonas!	8-11
Etapas Especial de 3 Dimensões	12
Etapas de Bónus	12-13
Badniks!	13-15
Joga com Sonic 3!	15-17
Joga com Sonic 2!	18-19
Garantia	20
Utilização do Cartucho	20

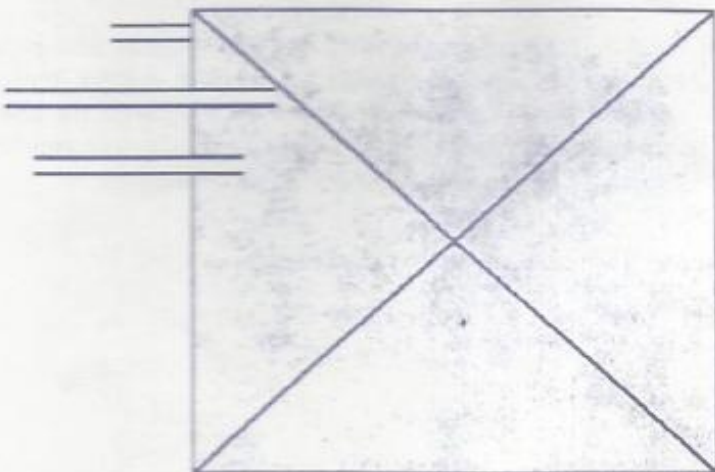
MAIS ACÇÃO!

Sonic & Knuckles é um novo tipo de jogo revolucionário! É o primeiro cartucho de sempre que podes jogar por si só, ou conectar com outros cartuchos do Sonic!

Joga este jogo por si só para dares continuação à aventura de Sonic em que tens de salvar a Ilha Flutuante e derrotar o malvado Dr. Robotnik através de novas e fantásticas Zonas! Como Sonic terás de combater pelas Esmeraldas do Caos. Como Knuckles terás de defender os segredos da ilha!

Há ainda muito mais! Inse o cartucho Sonic 3 no cartucho Sonic & Knuckles para criares uma enorme epopeia de 34 Megas com Sonic! Sonic & Knuckles tem mais opções de jogo no modo para 1 jogador. Novos segredos para serem desvendados, e agora tens de salvar 14 Esmeraldas! Joga como Knuckles e descobre novos caminhos!

Mais ainda! Inse o cartucho Sonic 2 no cartucho Sonic & Knuckles para experimentares uma novíssima aventura de Sonic 2 no papel de Knuckles com todos os seus movimentos espectaculares!



Prepara-te! A nave Death Egg do Dr. Robotnik está prestes a levantar voo!

IMPORTANTE

O cartucho Sonic & Knuckles foi concebido para se conectar a um cartucho de Sonic 3 ou Sonic 2. Não funciona com cartuchos que não sejam do Sonic.

SALVA A ILHA FLUTUANTE!

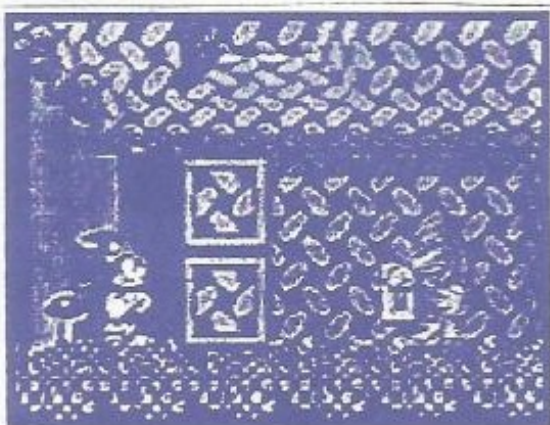
A última vez que Sonic e o Dr. Robotnik ficaram frente-a-frente, Sonic fez explodir a Death Egg de Robotnik. A explosão atirou Sonic para as Colinas dos Cogumelos nas profundezas da Ilha Flutuante!

Sonic sabe que muitas Esmeraldas, incluindo a Esmeralda Mãe, estão escondidas algures na Ilha Flutuante. E aposta que Knuckles sabe onde se encontram! Sonic não pode permitir que Robotnik ponha as mãos na Esmeralda Mãe. Desta forma, ele teria combustível para sempre para a Death Egg - e a Ilha Flutuante seria destruída!

Agora Sonic tem dois problemas. Como proteger a Esmeralda Mãe? E como manter Knuckles à distância? Sonic vai ter de enfrentar imediatamente este equidna selvagem!

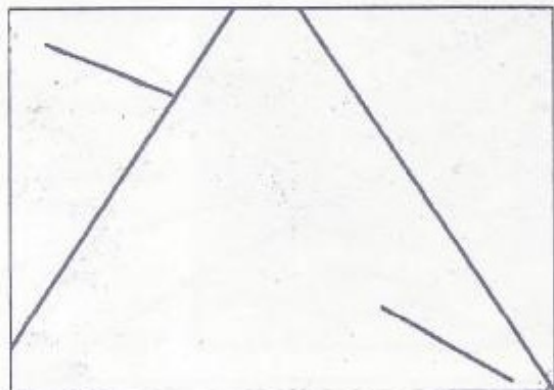
Knuckles também tem problemas. Como Guardiã da Ilha Flutuante e de todas as Esmeraldas, Knuckles tem uma missão a cumprir: declarar guerra a todos os invasores. Quem quer que seja que lançou aquela bomba está metido em GRANDES sarilhos. Knuckles está preparado com truques, armadilhas e ataques com os seus próprios punhos para manter a Ilha Flutuante a salvo.

Sonic não quer correr riscos. Nem Knuckles! Mas enquanto se enfrentam um ao outro nas etapas, quem detem o Dr. Robotnik? Será este o fim da Ilha Flutuante?



PREPARAÇÃO DA CONSOLA

Cartucho



Control Pad 1

1. Prepara a tua Mega Drive como indica no teu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1.

2. Certifica-te de que a corrente está desligada (OFF). Depois introduz o cartucho Sonic & Knuckles na consola pressionando-o firmemente.

3. Liga a corrente (ON). Em alguns instantes aparece o logotipo da Sega seguido do écran de Título Sonic & Knuckles. Espera um momento para veres uma demonstração do jogo.

4. Pressiona Start no control pad para entrares novamente no écran de Título.

5. Pressiona o botão D para cima / baixo para seleccionares a tua personagem. Escolhe entre Sonic e Knuckles.

6. Pressiona Start para dares início ao jogo.



IMPORTANTE:

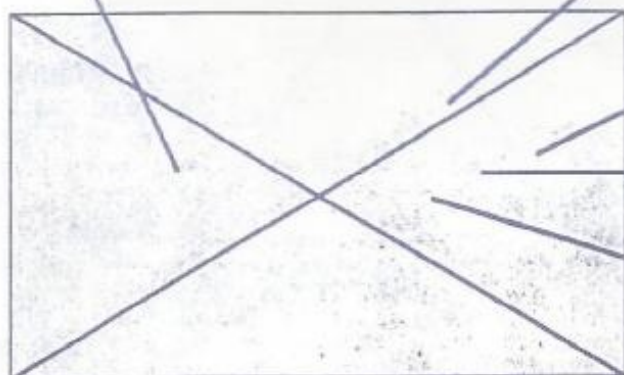
● Se o Écran Sega não aparecer, desliga a corrente (OFF). Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente (ON).

● Certifica-te sempre de que a corrente está desligada (OFF) quando inserires ou removeres o teu cartucho.

MOVIMENTOS BÁSICOS

Botão D
(Botão Direccional)

Botão Start



Botão C

Botão B

Botão A

Para fazer isto:

Mover para a Esquerda / Direita

Saltar

Agachar

Corrida Giratória

Olhar para Cima / Baixo

Pausa / Reinício do Jogo

Pressiona:

Botão D para a esquerda / direita

Botão A, B ou C

Botão D para baixo

Manter botão D pressionado para baixo
Pressiona o botão A, B ou C para começares a girar. Prime repetidamente o botão para acelerares a rotação. Solta o botão D para começares a correr como um foguete.

Fica parado, mantém o botão D pressionado para cima / baixo

Start

NOTA: Os movimentos de Sonic podem ser ainda mais espectaculares! Encontra todas as Esmeraldas e vê o que acontece!

MOVIMENTOS DE KNUCKLES

Knuckles utiliza a Corrida Giratória tal como Sonic, mas também possui movimentos próprios. Consegue atravessar paredes como mais ninguém! Experimenta estes movimentos especiais de Knuckles:

1. Deslize

- Pressiona rapidamente o botão A, B ou C duas vezes: uma para ganhares ar, outra para começares a deslizar.
- Pressiona o botão D para a esquerda / direita para seguires nessa direcção.

2. Ataque Deslizante de Knuckles

- Pressiona o botão A, B ou C duas vezes para começares a deslizar.
- Coloca os punhos de Knuckles para a frente para derrubares os Badniks. Executa este ataque como o Deslize e precipita-te contra os robots!



3. Escalar Paredes

- Aproxima-te de uma parede.
- Pressiona rapidamente o botão **A, B** ou **C** duas vezes: uma para saltares, e outra para te agarrares à parede ou à superfície vertical.
- Pressiona o botão **D** para cima / baixo para trepares.
- Pressiona o botão **A, B** ou **C** para saltares para o chão.

PATRULHA DA ILHA FLUTUANTE

O Dr. Robotnik encontra-se algures por aí. Se ele conseguir deitar as mãos à Esmeralda Mãe e consertar a Death Egg, a Ilha Flutuante correrá sérios perigos!

1. ANÉIS

Defende a Ilha Flutuante recolhendo os anéis de ouro.

- Recolhe o maior número possível de anéis para ganhares mais pontos e obteres protecção contra os golpes dos inimigos e outros perigos.
- Sonic e Knuckles perdem os seus anéis quando caem numa armadilha ou são atacados por um Badnik. Quando não possuem anéis, um golpe do inimigo faz-los perder uma vida.
- Nas Etapas Especiais e de Bónus, podes ganhar uma oportunidade de continuação (Continue) quando recolheres 50 anéis.
- Recolhe 100 anéis para obteres uma vida suplementar!

2. BADNIKS

Sempre que derrotas um Badnik, este rebenta e o animal que estava preso no seu interior liberta-se!

3. CHEFES

No fim de cada Zona, tens de derrotar um Chefe extremamente mau que foi criado por Robotnik!

4. TEMPO

O Limite de Tempo para cada Acto é de 10 minutos. Se demorares demasiado e o Limite de Tempo se esgotar, terás de repetir o Acto. Passa acelerado pelos Star Posts (Postes delimitativos) durante o Acto pois deste modo só terás de repeti-lo a partir do último Start Post pelo qual passaste.

5. VIDAS

Inicias o jogo com 3 vidas. Se perderes uma vida, terás de reiniciar o Acto a partir do último Start Post por onde passaste. Se perderes todas as vidas, o jogo terminará.

6. CONTINUAÇÃO

Ganhas uma oportunidade de continuação (Continue) sempre que recolheres 50 anéis nas Etapas Especiais e de Bónus. As continuações valem 3 vidas cada!

Quando perderes as três vidas iniciais, mas possuires continuações, poderás ver o écran de Continuação. Depois terás 10 segundos para pressionar Start de modo a regressares ao jogo.

Assim que pressionares Start reiniciarás o jogo no último Star Post pelo qual passaste.

REVITALIZADORES !

Os revitalizadores encontram-se por todo o lado nas Zonas. Parecem-se com monitores. Revitaliza-te saltando para o topo destes prémios ou efectuando uma Corrida Giratória contra eles.

Super Anel

Ganha 10 anéis de ouro de uma só vez!

1-UP

Ressalta em Sonic ou em Knuckles para obteres uma vida suplementar.

Invencibilidade

Sonic/Knuckles fica imune aos Badniks por um tempo limitado. Alguns objectos em movimento continuam a ser perigosos, por isso tem cuidado!



Escudo de Água

Envolve Sonic ou Knuckles numa bolha de ar à prova de Badniks e permite-lhes respirar debaixo de água. Agora podes derrotar a maior parte dos Badniks ressaltando nas suas cabeças!



Escudo de Energia

Sonic ou Knuckles transforma-se num íman de anéis de ouro. Basta passares perto dos anéis e eles seguir-te-ão para qualquer lado! O Escudo de Energia também absorbe os ataques de bolas de energia. Como Sonic, podes pressionar rapidamente o botão A, B ou C duas vezes para executares um duplo salto!



Escudo de Chamas

Este dispositivo protege Sonic e Knuckles contra um ataque de fogo. Como Sonic, podes inclusive obter energia para uma Corrida Giratória Bola-de-Fogo. Pressiona rapidamente o botão A, B ou C duas vezes para saltares e o botão D para a esquerda / direita para efectuares um ataque horizontal.



Super Sapatos

Sapatos de corrida de alta velocidade. Observa como Sonic e Knuckles arrancam!



Robotnik

Se vires este aqui, AFASTA-TE!
Robotnik rouba todos os teus anéis, ou uma vida!



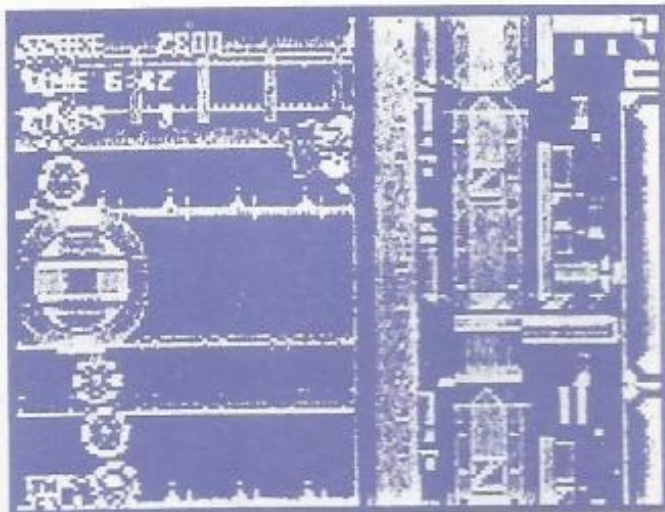
PERCORRE AS ZONAS !

1. Zona das Colinas de Cogumelos

Fantásticos cogumelos cobrem as colinas exuberantes nas profundezas da Ilha Flutuante. Aqui crescem muitos tipos de plantas úteis. Verifica como te podem ajudar.



2. Zona das Baterias Voadoras



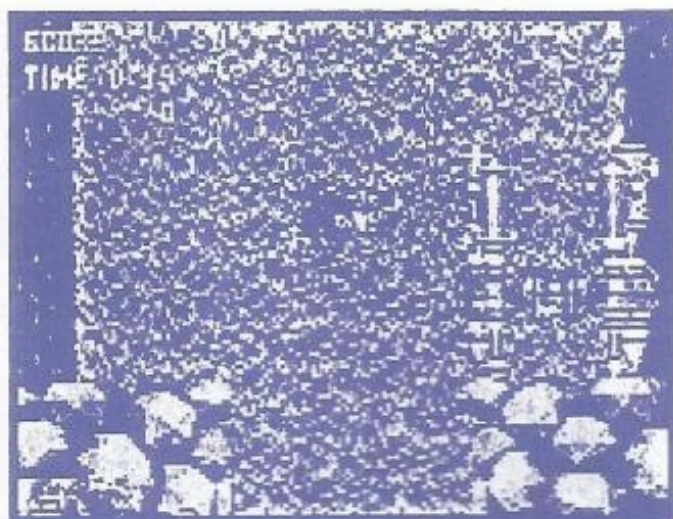
Precipita-te sobre a nave de guerra de Robotnik. Cuidado com o que pisas - há armadilhas manhosas por todo o lado!

3. Zona de Sandopolis



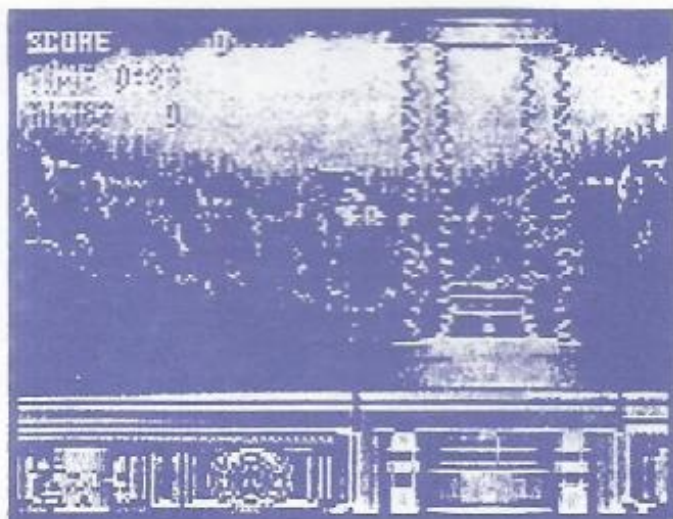
Nenhum deserto tem areias tão movediças como este terreno traiçoeiro. Joga com as areias para tua vantagem. Calcula bem o tempo para o ataque sobre Skorp!

4. Zona do Rochedo de Lava



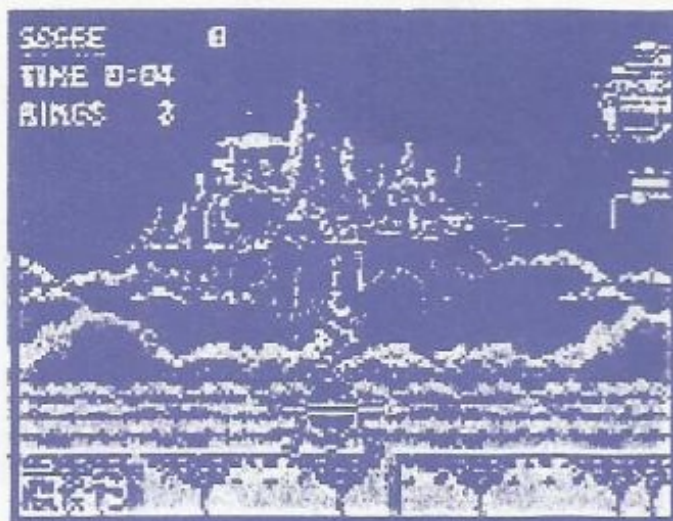
Entra na maior e mais escaldante Zona da Ilha Flutuante! Presta atenção às rochas que explodem e aos "Toxomisters" que envenenam o ar!

5. Zona do Palácio Escondido



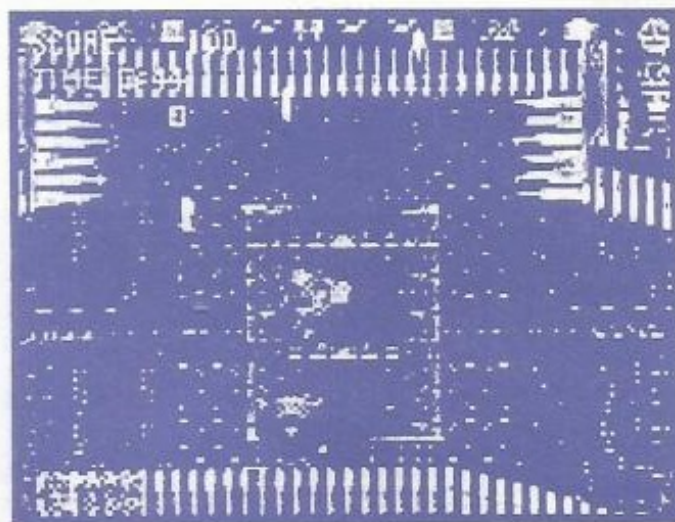
Alguns mistérios estão resolvidos! Robotnik faz a sua grande jogada, e Knuckles descobre quem é o VERDADEIRO mau da fita!

6. Zona do Santuário do Céu



A batalha prossegue nas nvens quando Sonic combate os Badniks de Robotnik nas ruínas flutuantes de um tempo antigo!

7. Zona da Death Egg



Enfrenta o audacioso e beligerante Robotnik na sua nave rodopiante Death Egg!

8. Zona do Juízo Final

Sonic liberta incríveis forças das Esmeraldas neste último confronto arrebatador com Robotnik!

ETAPA ESPECIAL DE 3 DIMENSÕES

As Etapas Especiais de 3 Dimensões estão escondidas ao longo do jogo. Encontra o anel de ouro gigante em cada Acto e salta através dele para entrares na Etapa Especial. Assim que estiveres lá:

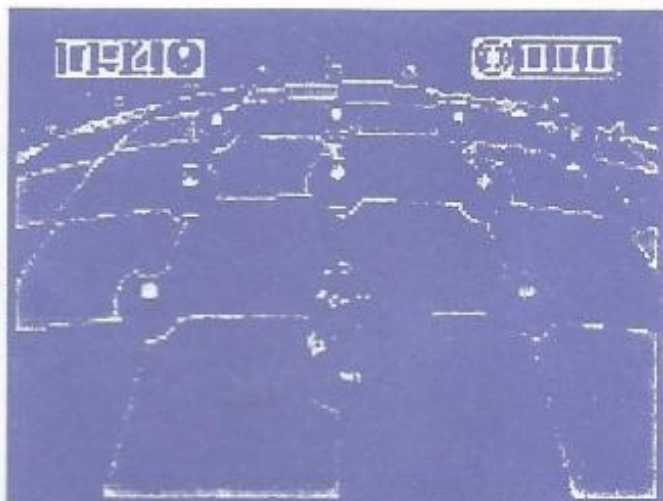
- Apanha as esferas azuis. Se conseguires apanhar todas, receberás uma Esmeralda do Caos.

- Recolhe 50 anéis e ganharás uma oportunidade de continuação.

- Apanha uma esfera amarela para seres catapultado numa distância de 5 esferas.

- As esferas vermelhas e com uma estrela branca são propulsionadoras fazendo-te seguir na direcção contrária.

- Esquiva-te das esferas vermelhas. (Conselho: Tenta saltar sobre elas.)



ETAPAS DE BÓNUS

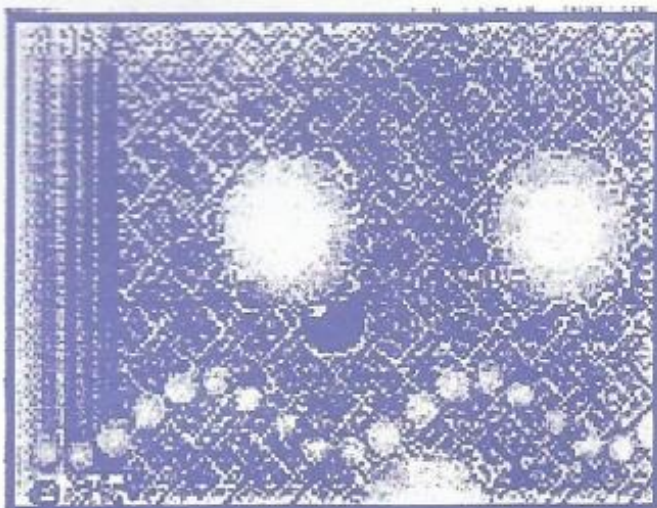
Passa por um Star Post quando tiveres 50 anéis (ou mais) e aparecerá um Círculo Estrela. Salta através do círculo para entrares numa Etapa de Bónus. O número de anéis que possuis quando saltas através do círculo determina a etapa a que tens acesso.

Recolhe 50 anéis em qualquer Etapa de Bónus e ganha uma Continuação.

1. Etapa das Esferas Cintilantes

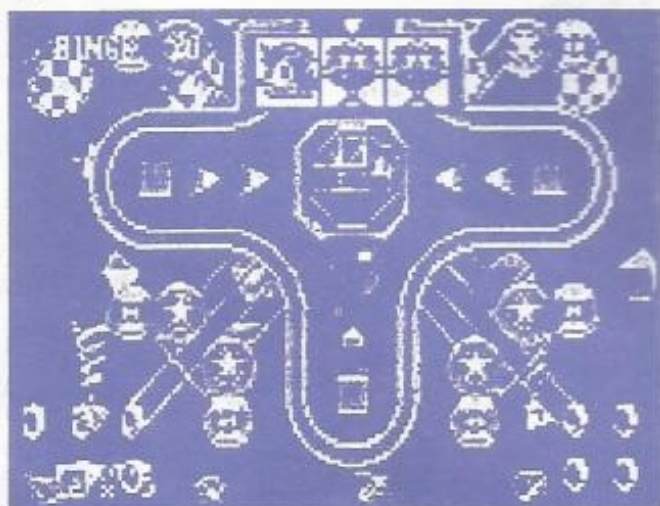
Estás preso a uma esfera magnética! Rola até ao topo da esfera e depois salta para cima de uma esfera mais alta. Activa os flippers para te ajudarem a chegar ao topo.

Presta atenção ao campo de forças que se move por baixo!



2. Etapa da Máquina Automática

Recolhe anéis quando os cilindros rolam. Salta para o centro para te manteres no jogo.



1 Barra	2 Anéis
2 Barras	4 Anéis
3 Barras	8 Anéis
3 Tails	20 Anéis
3 Knuckles	25 Anéis
3 Sonics	30 Anéis
3 Jackpots	100 Anéis
Ø Robotniks	Perdes 100 Anéis

OS BADNIKS !

O exército de Robotnik é formado pelos teus pobres amigos robotizados, que foram transformados em Badniks. Aplica-lhes um golpe para libertares os teus amigos!



Butterdroid



Blaster



Chainspike



Toxomister



Technosqueek



Cluckoid



Mushmeanie



Fireworm



Dragonfly



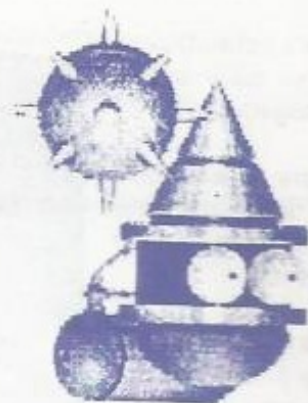
Sandworm



Madmole



EggRobo



Spikebonker

JOGA COM SONIC 3 !

Sonic 3 & Knuckles

1. Prepara a tua Mega Drive como indica no teu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1.



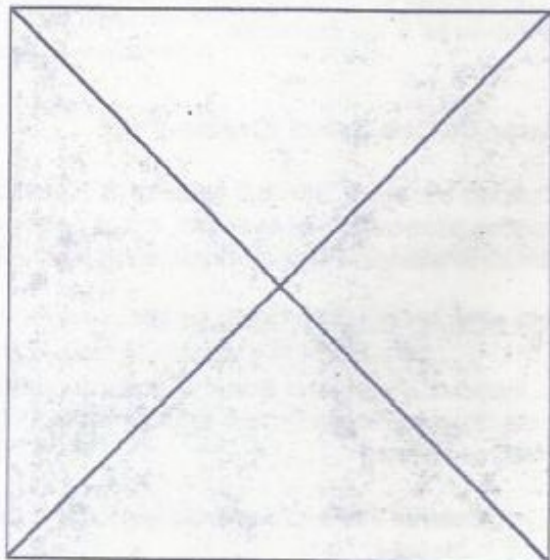
Skorp

2. Certifica-te de que a corrente está desligada (OFF). Depois introduz o cartucho Sonic & Knuckles na consola pressionando-o firmemente.

3. Levanta a tampa no topo do cartucho Sonic & Knuckles e insere o cartucho Sonic 3 na ranhura tal como se introduz na consola Mega Drive. Pressiona o cartucho firmemente. Agora conectaste Sonic & Knuckles e Sonic 3 para criares Sonic 3 & Knuckles.

4. Liga a corrente (ON). Em alguns instantes aparece o logotipo da Sega seguido do écran de Título Sonic 3 & Knuckles. Espera um momento para veres uma demonstração do jogo.

5. Pressiona **Start** para entrares novamente no écran de Título.



6. Pressiona o botão D para cima / baixo para seleccionar 1 Jogador.

7. Pressiona Start para entrares no écran de Data Select (Game Save - Gravar Jogo) de Sonic 3.

8. Pressiona o botão D para a esquerda / direita para seleccionares um jogo gravado ou um jogo novo.

9. Pressiona o botão D para cima / baixo para seleccionares uma personagem.

Podes jogar no papel de Sonic, Knuckles, Tails, ou Sonic e Tails.

10. Pressiona Start para começares a jogar. Vais descobrir novas surpresas que não podias encontrar em Sonic & Knuckles. (Conselho: Procura novos caminhos!)

Nota: Consulta o manual de Sonic 3 para uma informação mais detalhada sobre o jogo.

IMPORTANTE:

- Se o Écran Sega não aparecer, desliga a corrente (OFF). Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente (ON).

- Certifica-te sempre de que a corrente está desligada (OFF) quando inserires ou removeres o teu cartucho.

Écran de Data Select (Gravar Jogo)

Quando conectas Sonic 3 a Sonic & Knuckles, o écran de Data Select oferece-te opções especiais. Por exemplo, agora podes jogar Sonic 3 & Knuckles no papel de Sonic, Knuckles, Tails, ou Sonic e Tails!

SELECÇÃO DA PERSONAGEM

1. Introduz o cartucho Sonic 3 no cartucho Sonic & Knuckles que já se encontra inserido na tua Mega Drive e liga a corrente. (Vê a página anterior para uma informação mais completa.)

2. No écran de Título, pressiona o botão D para cima / baixo para seleccionares o modo para 1 Jogador.



3. Pressiona **Start** para entreres no écran de Data Select.
4. Pressiona o botão **D** para a esquerda / direita para escolheres um Jogo Novo (NEW Game).
5. Pressiona o botão **D** para cima / baixo para seleccionares a tua personagem.
6. Pressiona **Start** para iniciares o jogo.



RETOMAR JOGOS GRAVADOS

Os jogos **Sonic 3** que gravaste (no máximo de 6) aparecem no écran de Data Select no **Sonic 3 & Knuckles**. Poderás ver as vidas, as Continuações e todas as Esmeraldas do Caos que salvaste e que foram gravadas juntamente com os jogos.

Para retomar um jogo gravado:

1. Entra no écran de Data Select.
2. Pressiona o botão **D** para a esquerda / direita para escolheres um jogo gravado.
3. Pressiona **Start** para começar. Irás reiniciar o jogo no princípio da última Zona que jogaste. Tens de jogar no papel da personagem que jogou o jogo original.

JOGAR ZONAS DE JOGOS COMPLETADOS

Os jogos já completados estão marcados com a palavra "CLEAR". Podes jogar novamente qualquer Zona de um jogo resolvido.

Para jogar de novo uma Zona:

1. Selecciona um jogo completado (CLEAR) do écran de Data Select.
2. Pressiona o botão D para cima / baixo para escolheres a Zona que queres jogar novamente. O número da Zona é exibido no jogo.
3. Pressiona Start para começares a jogar. Iniciarás o jogo no princípio da Zona seleccionada. Tens de jogar a Zona no papel da personagem que completou o jogo original.

Nota: As operações de gravar jogos no écran de Data Select e eliminar jogos antigos são semelhantes às do Sonic 3. Consulta o manual de Sonic 3 para uma informação mais detalhada.

JOGA COM SONIC 2 I

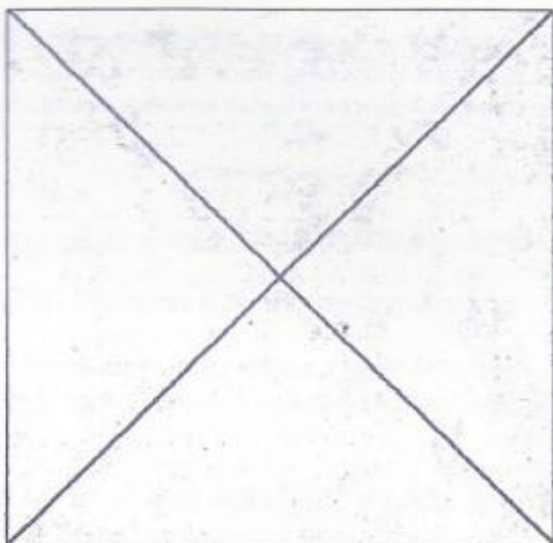
Knuckles, o Equidna, em Sonic The Hedgehog 2

1. Prepara a tua Mega Drive como indica no teu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1.
2. Certifica-te de que a corrente está desligada (OFF). Depois introduz o cartucho Sonic & Knuckles na consola pressionando-o firmemente.

3. Levanta a tampa no topo do cartucho Sonic & Knuckles e insere o cartucho Sonic 2 na ranhura tal como se introduz na consola Mega Drive. Pressiona o cartucho firmemente. Agora conectaste Sonic & Knuckles e Sonic 2 para criares Knuckles, o Equidna, em Sonic The Hedgehog 2.

4. Liga a corrente (ON). Em alguns instantes aparece o logotipo da Sega seguido do écran de Título Knuckles, o Equidna, em Sonic The Hedgehog 2. Espera um momento para veres uma demonstração do jogo.

5. Pressiona Start para entrare novamente no écran de Título.





6. Pressiona **Start** para começares o jogo no papel de Knuckles.

Vais descobrir novas surpresas que não podias encontrar em Sonic & Knuckles. (Conselho: Procura novos revitalizadores para Knuckles e novos lugares a explorar utilizando os movimentos próprios de Knuckles!)

Nota: Consulta o manual de Sonic 2 para uma informação mais detalhada sobre o jogo.

GARANTIA

Este jogo tem a garantia de 3 meses contra qualquer anomalia verificada por deficiência de produção. O uso incorrecto e a exposição excessiva ao calor não são consideradas para efeitos de garantia.

Para que esta garantia seja considerada, é necessário que os jogos com problemas sejam remetidos à Ecofilmes Lda, acompanhados da respectiva prova de compra.

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a Mega Drive da Sega.

Para uma utilização adequada:

- ① Não molhar.
 - ② Não dobrar.
 - ③ Não submeter a choques violentos.
 - ④ Não expôr ao sol.
 - ⑤ Não danificar.
 - ⑥ Não aproximar de uma fonte de calor.
 - ⑦ Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.
- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
 - Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
 - Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
 - Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

AVISO: Para proprietários de televisores de projecção. Imagens paradas podem causar danos irreversíveis no tubo da imagem ou marcar fósforo no Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.



C "Este manual é propriedade literária de SEGA ENTERPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, de SEGA ENTERPRISES, Ltd."

The SEGA logo is rendered in a stylized, outlined font with a registered trademark symbol (®) to the upper right of the letter 'A'.

SEGA®

DISTRIBUIDOR OFICIAL



São João da Madeira