

Master System[®]

SONIC THE HEDGEHOG **CHAOS**[™]



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar 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 da 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, desanse 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 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 seu médico.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

Certifique-se que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o Joystick 1.

Coloque o cartucho SONIC CHAOS no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.

Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.

SONIC CHAOS é para apenas 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!

Botão Pausa

Tampa protetora da entrada do cartucho

Botão Liga-desliga

Entrada para o joystick 1

Entrada para o joystick 2



Robotnik Ataca Novamente!

Já faz um ano que as seis Esmeraldas do Caos foram reavivadas. Tudo vai bem na Ilha do Sul. Com exceção das corridas matinais de Sonic e Tails, tudo é paz e tranquilidade.

Um dia, a ilha foi sacudida por uma explosão terrível. Grandes crateras se abriram na terra. Os animais começaram imediatamente a pesquisar o motivo. Foi Flicky, o pássaro azul, que achou a resposta: "As Esmeraldas do Caos estão desaparecendo da Caverna do Norte!"

Tails calculou. "Se as seis Esmeraldas se forem, não haverá equilíbrio e o caos vai reinar por todo o mundo! E se nós não as encontrarmos rapidamente, a Ilha do Sul afundará no oceano!"

Nesse momento, uma máquina voadora redonda e estranha rugiu no ar. Preso em grandes pinças da parte inferior estava a Esmeralda do Caos vermelha! Todos os animais podiam ver o piloto com o seu bigode espesso e nariz grande vermelho, mas a sua risada era inconfundível - Dr. Robotnik!

"Dessa vez nada me impedirá! Já que eu tenho as outras cinco Esmeraldas do Caos sob meu poder, eu mandarei no mundo! Hãã, hã, hã, hã, hããã!" Depois o maldoso Dr. Robotnik e a sua máquina voadora desapareceram no horizonte.

"Não se nós as encontrarmos primeiro", disse Sonic. "Vamos lá, Tails. Vamos pegar essas Esmeraldas!"



Assuma o controle !



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Pressione para a esquerda ou para a direita para mover-se nessas direções. Pressione e mantenha pressionado para qualquer direção para aumentar sua velocidade.
- Pressione para baixo para agachar.
- Quando você estiver parado, pressione para cima ou para baixo para ver a parte superior e inferior da tela.
- Enquanto estiver se movendo, pressione o Botão D para baixo. Ele se transformará numa bola - excelente para derubar barreiras ou triturar inimigos.

Botão 1

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para saltar / fazer o Ataque de Giro Supersônico. Pressione e mantenha pressionado para pulos mais altos.

Botão 2

- Pressione para saltar / fazer o Ataque de Giro Supersônico. Pressione e mantenha pressionado para pulos mais altos.

Botão da Pausa (Teclado do Master System)

- Pressione para paralisar o jogo; pressione novamente para voltar ao jogo.

Super Movimentos

Ataque de Giro Supersônico

Quando o seu personagem estiver parado, pressione e mantenha pressionado o Botão D para baixo, depois pressione o botão 1 ou 2. Sonic ou Tails começarão a girar no lugar. Solte o Botão D para ter uma explosão de velocidade!



Helicóptero (Apenas o Tails)

Pressione e mantenha pressionado o Botão D para cima, depois pressione o Botão 1 ou 2. Por um pequeno intervalo de tempo, Tails irá girar o suas caudas como uma hélice de helicóptero e voará. Use o botão D para direcionar os seus movimentos, e cancele o helicóptero no momento em que Tails tocar o chão.



Overshoot: Sonic responderá a esse comando correndo no lugar. Solte o Botão D para fazer ele correr para a frente.

Pulso com Mola

Acione a mola pulando sobre ela. Use o Botão D para direcionar os movimentos. A mola desaparece quando você colide com algum objeto ou sofre danos. Para soltá-la, pressione o botão 1 ou 2.



Prepare-se...



Depois do logotipo da Sonic, você verá uma tela de introdução seguida da Tela de Título. Em poucos segundos uma pequena demonstração aparecerá. Pressione o Botão 1 para retornar para a Tela de Título e pressione-o novamente para começar o jogo.



A Tela da Escolha do Jogador aparecerá. Pressione o Botão D para a esquerda para a direita para escolher Sonic ou Tails e pressione o Botão 2 para começar o jogo.

Corra pelos Anéis!

Como Sonic ou Tails, você passará por seis zonas perigosas com três atos cada. No final do terceiro ato de cada Zona, você defrontará com um dos Robôs de Robotnik. Use a parte esquerda da tela para checar a sua posição conforme você anda

Cronômetro
 Vidas Restantes
 Número de Anéis



Cronômetro: Mostra quando tempo se passou desde que você começou o ato. Se você não completar o ato antes que o cronômetro atinja 9:59, você perderá uma vida.

Vidas Restantes: Mostra a quantidade de vidas que você tem para completar o jogo. Pegue vidas extras coletando mais de 100 anéis, coletando um item 1-UP ou conseguindo uma velocidade constituída de três números semelhantes (como 88 kph). Sonic começa o jogo com três vidas e Tails começa com 5 vidas.

Número de Anéis: Os Anéis lhe protegem contra machucados se você for atacado, tocar um inimigo ou for pego numa armadilha - porém, se isso acontecer você perderá todos os seus anéis. Se você for pego ou atacado e não tiver nenhum Anel, você perderá uma vida.

Você recebe pontos pelo número de anéis que você tiver no final de cada Etapa. Se Sonic coletar 100 Anéis, ele irá entrar numa Etapa Especial para procurar por uma Esmeralda do Caos (veja página 14).

Ítems Especiais

Ao longo do jogo, você encontrará itens especiais que são muito úteis para levá-lo até o confronto final com Robotnik. A maioria dos itens estão dentro de Monitores. Para pegar um item, quebre o Monitor com um Ataque de Giro SuperSônico.



Super Anéis: Você ganha 10 anéis.



Sapatos Mágicos: Aumenta ainda mais a velocidade!



Invencibilidade: Você se torna invencível para atacar e ficar preso em armadilhas durante um curto período de tempo. Porém, você perderá uma vida se cair no fundo da tela ou permanecer muito tempo debaixo d'água!



1-UP: Você ganha uma vida extra.



Foguete (apenas o Sonic): Pegue esse item e voe pelo ar com o par de foguetes de alto poder. Sapatos-Foguete duram por um curto período de tempo e desaparecerão se Sonic sofrer qualquer acidente.

Painéis de Bônus

et o Painel de Bônus aparece no final do primeiro e do segundo
 K. Rode o painel para começar o giro. Quando ele parar,
 você descobrirá o seu bônus.

Okkyi Você não ganha nada. Desculpa!



neh! Você ganha 10 Anéis



sonic! O Sonic ganha uma vida extra. O Tails
 ganha um Continue.



ails! O Sonic recebe um Continue. O Tails
 ganha uma vida extra



Pontuação

SONIC HAS PASSED

RIM:	44 = 100
SPEED:	600 = 10
SCORE:	00620
CONTINUE:	18
	c

Cada vez que você completar um ato, essa tela atualiza o seu progresso. Você receberá pontos da seguinte maneira:

Robô Inimigo:	100	pontos
Robô Chefe (Zonas 1-2):	5.000	pontos
Robô Chefe (Zonas 3-5):	10.000	pontos
Dr. Robotnik:	60.000	pontos
Bônus de Velocidade:	100	pontos para cada 1
Bônus de Anel:	100	pontos para cada que você possui final do ato.

Continue: Uma imagem do Sonic ou do Tails aparece em cada Continue que você pega.

Esmeraldas do Caos: Isso mostra quantas Esmeraldas do Caos Sonic já pegou até o momento.

Corra Pelas Zonas!

Zona da Montanha Turquesa

Corra dentro do looping, curvas em forma de espirais e passagens secretas. Caminhe pelas plataformas que se movem sobre buracos cheios de pregos. Pule sobre as armadilhas, agarre anéis e anéis, e fique de olho nos bandos do Robotnik!



A Zona Gigalopolis

As luzes brilham no céu noturno conforme você pula de um nível para o outro. Corra pelos corredores e depois pule no topo e agarre os anéis!



A Zona do Ovo Sonolento

Agarre uma mola saltadora e salte pelos labirintos de blocos. Corte caminho usando passagens secretas. Tenha cuidado, pois plataformas que podem parecer sólidas podem não o ser. Um passo em falso significará uma grande queda!



Fim de Jogo / Continuação



Quando você perder todas as vidas, o jogo acaba. Porém, se tiver algum Continue sobrando, você verá a Tela de Continue. Pressione o Botão 1 antes da contagem regressiva acabar para voltar seu jogo no começo do ato em que você parou. Se a contagem regressiva acabar, o próximo jogo que você jogar começará do ato 1 na primeira Zona.

Tails começa o jogo com três Continues. Sonic deve pegar todos seus Continues somando 50.000 pontos, pegando uma Esfera da Maldade do Caos ou pegando um Painel de Bônus do Tails no final de um ato.

icas Úteis

No momento em que você for atacado e perder Anéis, gire o Anel mais próximo para proteger-se de outros ataques.

Quando caminhar dentro de um tubo, mantenha o Botão D pressionado para a direção que você quiser virar na próxima junção.

Um salto de mola deixa-o vulnerável enquanto você estiver rodando no ar. Se tiver um inimigo perto, destrua-o ou retire-se.

Cada ato é cheio de passagens secretas e quartos repletos de Monitores. Explore!