DR. ROBOTNIK'S
MEAN BEAN
MACHINE
SEGA
GAME GEAR

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, deves parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o teu médico antes de recomeçares.

COMEÇAR

① Prepara a tua Game Gear como indica o teu Manual de Instruções. Para dois jogadores, usa o cabo de ligação "Gear-to-Gear" para ligares uma Game Gear à outra.

② Certifica-te de que a corrente está desligada(OFF). Despois introduz o cartucho na Consola.

③ Liga a corrente(ON). 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.

Nota: Este jogo é para um ou dois jogadores.

① Com o cabo Gear-to-Gear ligado.

② Cartucho Sega

ESTES FEIJÕES NECESSITAM DA TUA AJUDA!

O malvado cientista, o Doutor Robotnik do Planeta Mobius, regressa com uma nova ameaça para o mundo e os seus habitantes. Testemunham o seu plano: uma máquina a vapor destruídora de Feijões, uma das diabólicas invenções que transformou o alegre povo da "Feijolândia" em pequenos robots, o que fez com que o malvado Doutor conseguisse acabar com a música e o divertimento.

Os robots , os braços direitos do Robotnik, estão a prender os pequenos e felizes Feijões e a colocá-los em masmorras escuras. Então, reúnem quatro ou mais Feijões e enviam-nos para dentro da máquina, traçando o seu horrível destino, transformá-los em robots sem vida.

É aqui que tu entras na história. Poderás tentar reunir os alegres Feijões e ajudá-los a escapar do seu destino. Porém, tens pouco tempo, antes que toda a área exploda. Os robots viram-te, e tentam impedir os teus planos, provocando um curto-circuito, e assim os teus planos vão pelos ares.

Deves tentar libertar o maior número de Feijões da masmorra, ao mesmo tempo que o horrível guarda os prende e atira para a cela. Se conseguires libertar os feijões, terás de lutar com os robots guardas e no fim com o próprio Robotnik, em pessoa.

Os feijões contam contigo!

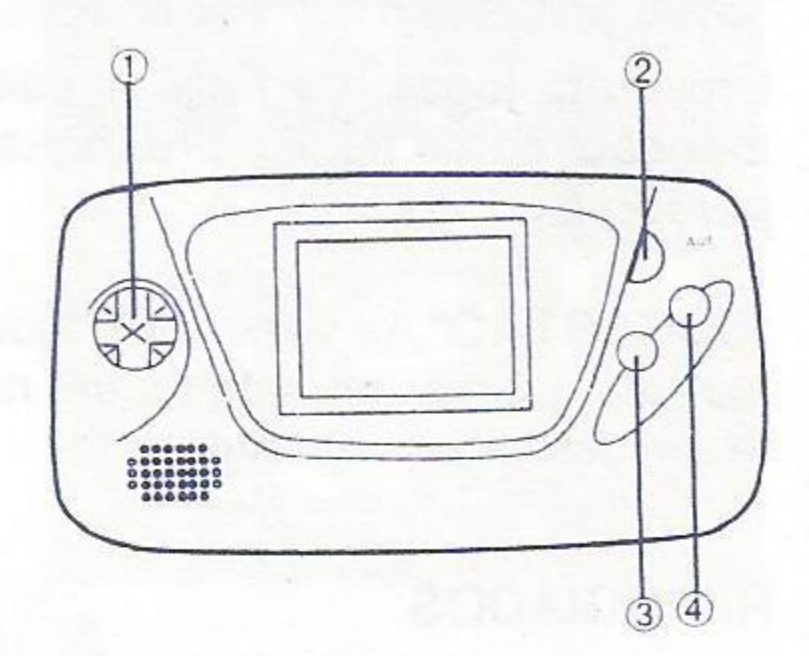
COMANDOS

① Botão D (Direccional)

- Pressiona durante o menu de selecção, para deslocar o cursor até à tua escolha.
- Pressiona este botão para moveres os feijões para a direita ou para a esquerda.
- Para aumentares a velocidade, pressiona o botão para baixo.

② Botão de partida "START"

- Pressiona para iniciar o jogo.
- Pressiona para fazer uma pausa no jogo, e para reiniciares o jogo pressiona novamente.



③ ④ Botão 1 e 2

- Pressiona para ordenar os feijões no écran.
- Pressiona para seleccionares as várias etapas do jogo, no Menu de Selecção.

INÍCIO DO JOGO

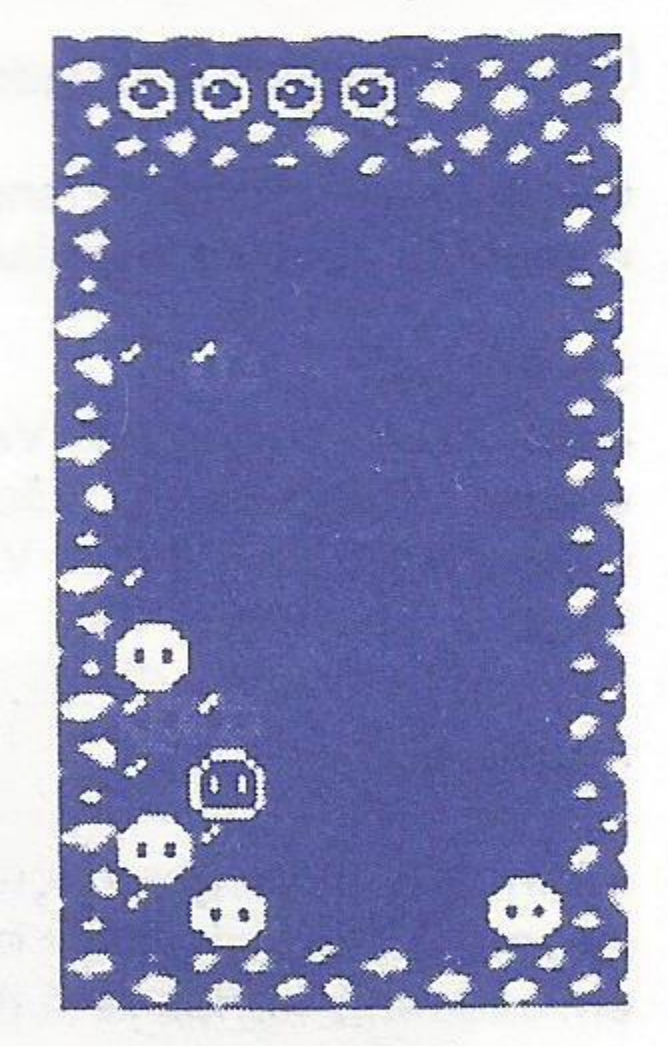
Verás o Doutor Robotnik a explicar os seus objectivos e poderás consultar as pontuações. Pressiona o botão START e poderás escolher a tua forma de jogar.

Scenario Mode: Jogarás contra o Robot do Robotnik, tentando salvar a Feijolândia! (consulta pag. 4).

Game Gear com Game Gear: Só tu e um amigo contra o tempo, e a tentar atingir uma pontuação elevada (consulta pag. 5).

Puzzle: Resolve os Enigmas que o diabólico Doutor Robotnik usa para testar a inteligência e estímulos dos seus criados Robot.

- Pressiona o botão D para baixo ou para cima até atingires os níveis ou alterações que desejas, depois pressiona START.



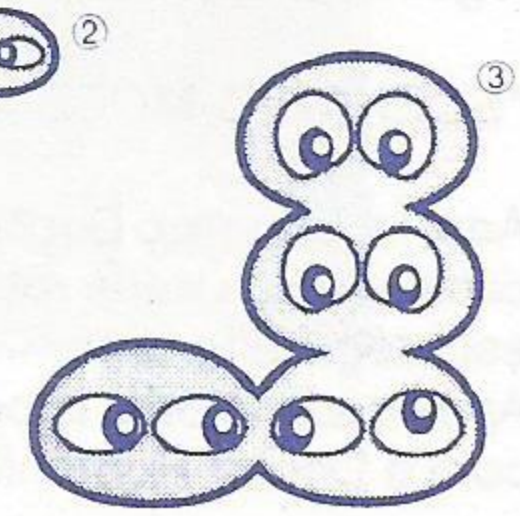
OBJECTIVO DO JOGO

Logo que o jogo começa, os pequenos Feijões caem do alto da masmorra aos pares. Então quando dois Feijões da mesma cor se tocam, interligam-se. Faz com que os Feijões desapareçam da prisão, unindo 4 ou mais Feijões da mesma cor, na vertical (figura 1) horizontal (figura 2) ou em coluna (como na figura 3).

① Figura 1

② Figura 2

③ Figura 3

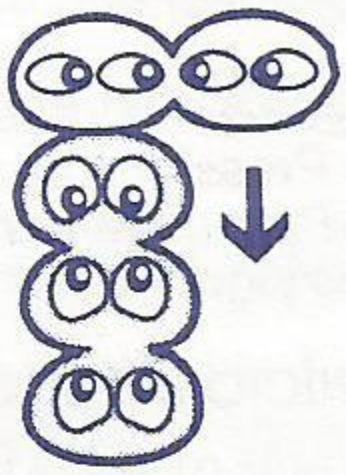


Poderás mover o par de feijões à volta da cela, pressionando o botão D para a direita ou para a esquerda. Para rodares os feijões pressiona o botão 1 ou 2. Para acelerares a sua queda, dar velocidade à sua descida, pressiona o botão D para baixo.

Se deixares cair um par de Feijões na horizontal, numa superfície irregular, os Feijões suspensos caem, separando-se do seu par.

Quando fizeres desaparecer um grupo de Feijões, os que estão na parte superior descem para o espaço que ficou vazio. Usa esta estratégia para criar reacções em cadeia e ganhar muitos pontos de bónus.

Enquanto jogas, os Feijões caem cada vez mais depressa, mas atenção, se os feijões preencherem todo o espaço da masmorra, perderás o jogo.



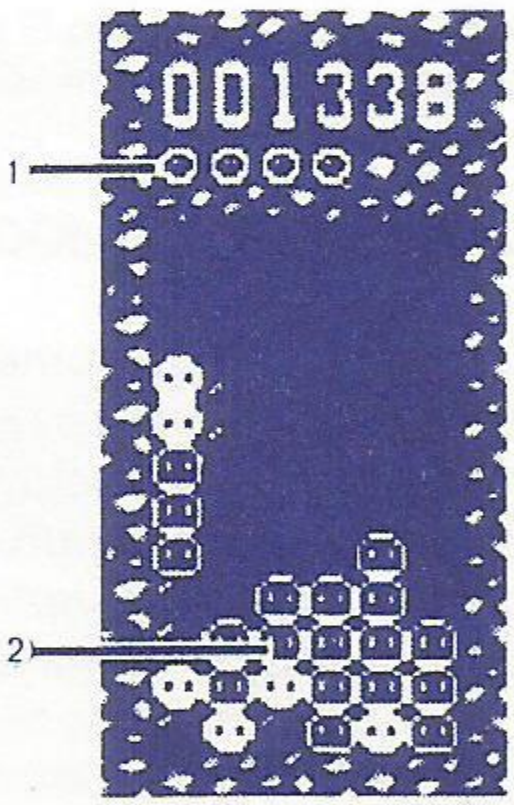
SUGESTÃO Às vezes os Feijões ao cair aumentam de velocidade, mesmo quando se trata de um nível de dificuldade mais baixo. Não te assustes! Isto é temporário.

REFUGIADOS

Se estiveres a jogar com um adversário, poderás bloquear os movimentos do teu oponente, fazendo cair na sua masmorra os Feijões refugiados. Estes feijões não vieram da "Feijolândia" e como tal não se podem agrupar. Só os podes tirar da masmorra agrupando quatro ou mais Feijões da mesma cor.
Expulsa da tua cela os feijões refugiados, fazendo desaparecer muitos feijões da mesma cor - preferencialmente por reacções em cadeia. Quanto mais feijões libertares, mais refugiados saltam para a masmorra do teu rival.

(1) Feijões refugiados prontos a cair.

(2) Feijões refugiados.



Observa sempre com atenção a parte superior da masmorra, e saberás quantos refugiados vão cair e quando.

SE VIRES...	ENTÃO
• **Um Feijão Pequeno**	- Vai cair um refugiado
• **Um Feijão Grande**	- Vão cair 6 refugiados em bloco
• **Um Feijão Vermelho**	- Vão cair trinta refugiados em cinco filas, e tu estás com sérios problemas!

Pontuação

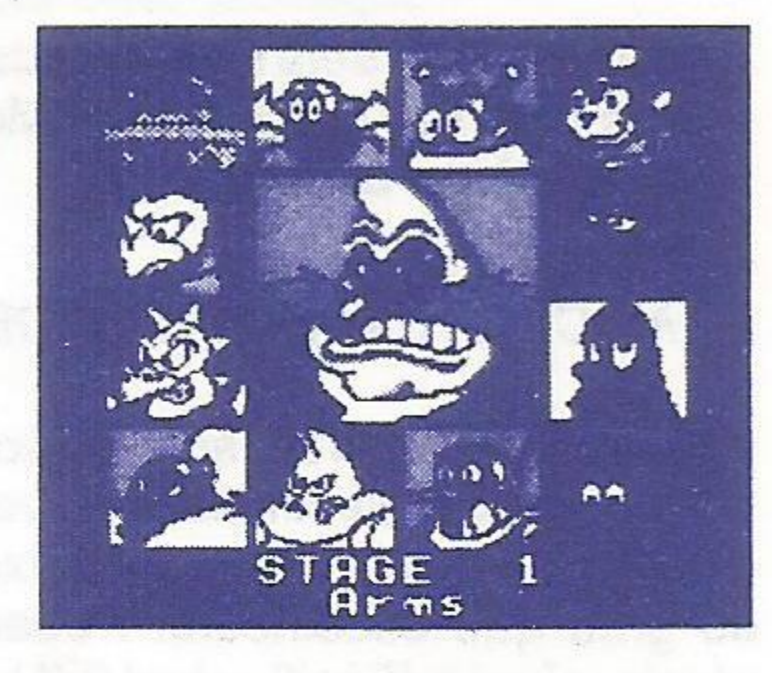
- Aumenta a tua pontuação acelarando a descida dos Feijões em queda na tua cela.
- Aumenta os teus pontos quando os feijões desaparecem - tenta fazê-los desaparecer em cadeia (o bónus será maior).
- Se terminares o jogo antes do tempo limite (aproximadamente 110 segundos para o jogo normal) receberás um bónus extra para cada segundo que sobrou.

"SCENARIO MODE"

Aqui jogas com o Doutor Robotnik, desafias a sua inteligência mecânica. Mas atenção, cada um dos seus robots é mais habilidoso que o anterior e dispõe sempre de uma estratégia diferente.
Após cada vitória, o jogo torna-se cada vez mais difícil, até que começas o teu duelo com o Doutor Robotnik em pessoa.

Poderás iniciar um novo jogo ou continuar o anterior, inserindo um código de acesso.

SUGESTÃO "No Scenario Mode" observa a cela do teu oponente, e tenta produzir reacções em cadeia, para bloquear os seus movimentos com os Feijões refugiados.



Quando o écran de apresentação aparece, pressiona START para iniciares o jogo. Mas observa o jogo do teu adversário para saberes quantas reacções em cadeia este prepara e tenta lançar-lhe Feijões refugiados. Poderás saber se estás a jogar bem olhando para o teu adversário ,que para robot é muito expressivo.

Cada vez que ganhas o jogo tens acesso a um código que te dá acesso a um novo nível. Pressiona o botão 1 para iniciares o próximo desafio.

Se perderes o jogo, voltas ao écran de apresentação e deverás pressionar novamente START.

① Pontuação

② O próximo par de Feijões a descer

③ A tua masmorra

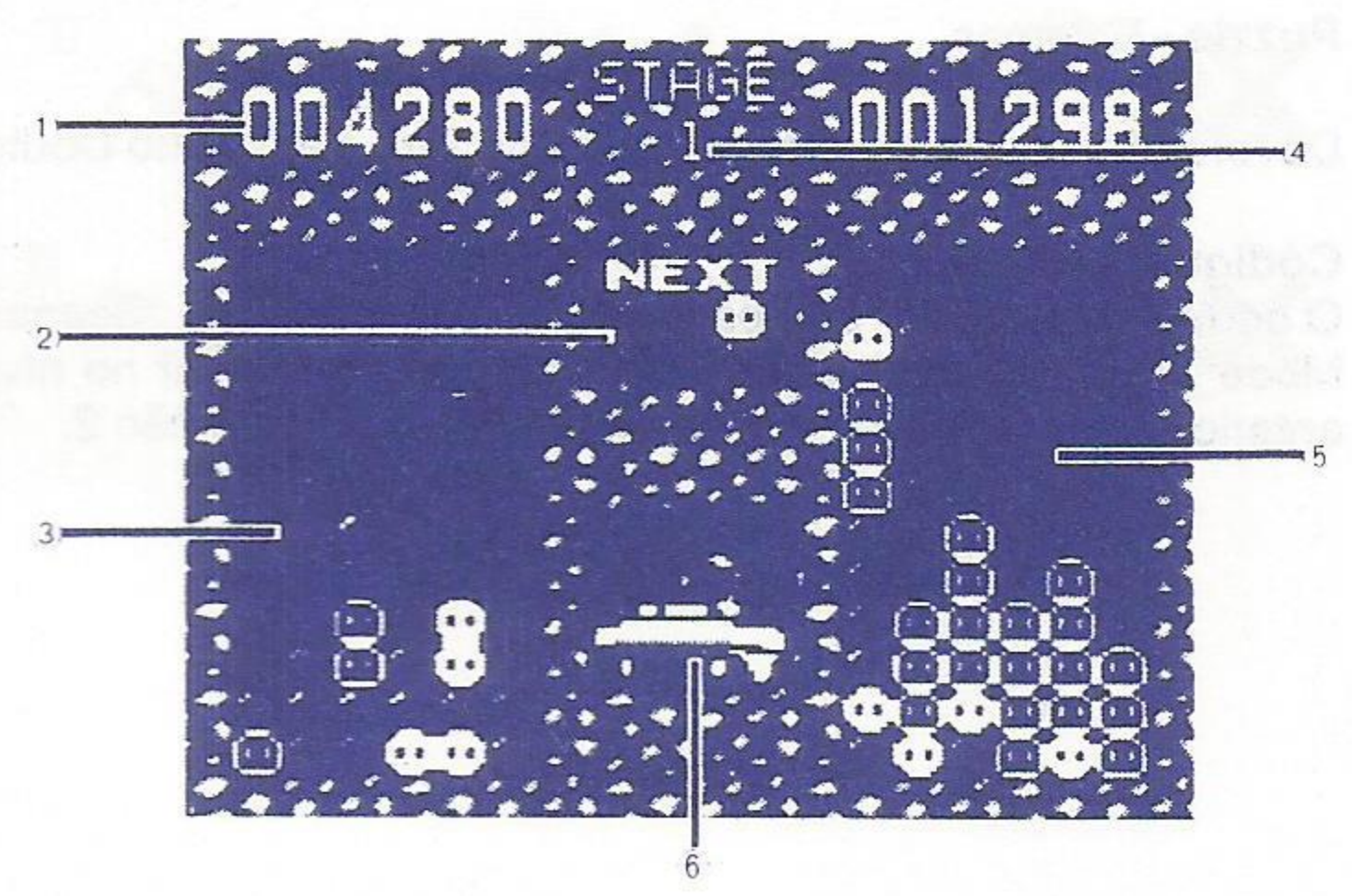
④ Situação do jogo

⑤ A masmorra do teu adversário

⑥ O teu adversário

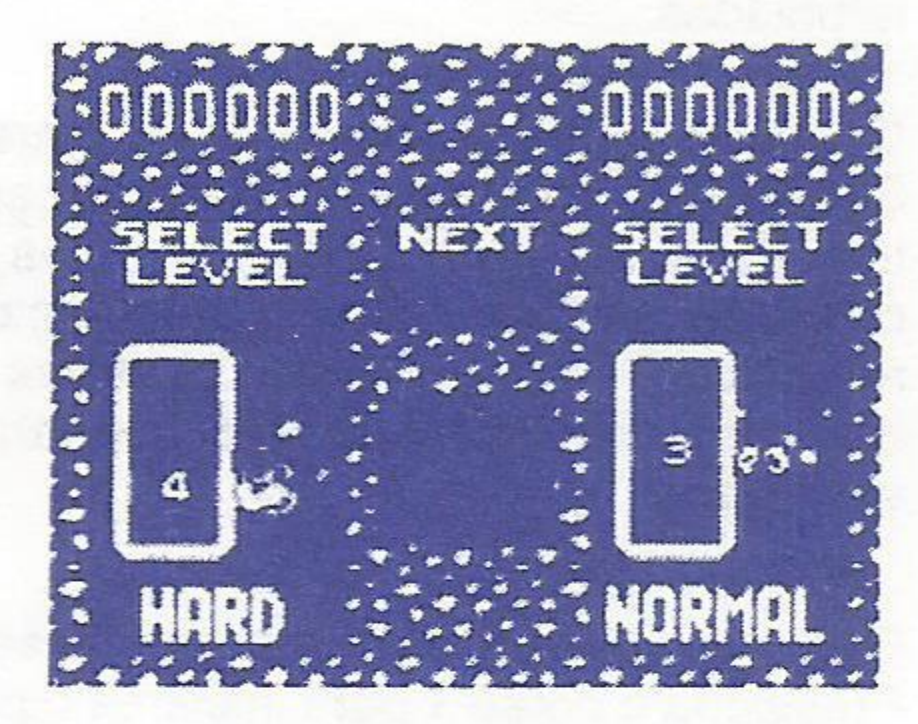
GEAR TO GEAR

Tu e o teu amigo poderão jogar um contra o outro. Para tal necessitas de um cartucho com este jogo e duas Game Gears. Certifica-te de que as duas consolas estão desligadas e introduz o cartucho em cada uma das Game Gear. Liga o Cabo Gear-to -Gear em cada uma das consolas e liga a corrente.



Pressiona o botão START, e selecciona no Menu o "Gear to Gear Cable Mode". O jogo começa quando seleccionares o grau de dificuldade.

A tua masmorra será sempre a da esquerda, e a do teu adversário a da direita. As regras são as mesmas do "Scenario Mode". Quando a cela do teu adversário ficar repleta de Feijões, o jogo acaba.



PRATICAR "EXERCISE MODE"

Necessitas de praticar? Então escolhe esta fase, primeiro selecciona um nível pressionando o botão D para cima ou para baixo, dependendo do grau que escolheste. Poderás escolher 3 níveis, nível 1 (Fácil), nível 3 (Normal) e nível 5 (difícil).

À medida que a tua pontuação sobe, aumenta a velocidade e a dificuldade do jogo. Aqui não precisas de te preocupar com os feijões refugiados como no "Scenario Mode" ou no "Gear to Gear Mode", mas tens de te manter atento, pois às vezes a velocidade do jogo aumenta.
Mas quando o teu jogo complicar, vão aparecer 2 convidados.

① O "Has" Feijão - costumava ser um dos pequenos e divertidos feijões da cidade, até o Doutor Robotnik o converter em robot. Normalmente prefere deambular pela rua, fora das celas, mas como não consegue esquecer o seu feliz passado, ocasionalmente cai na masmorra. Dá então um pequeno passeio, e todos os feijões que ele pisar tornam-se na mesma cor e serão libertados.

② O Feijão Gigante é isso mesmo, um grande Feijão. Muito grande, de facto, e quando cai, tudo desaparece. O Feijão Gigante só aparece em níveis elevados para te ajudar a ti e aos seus companheiros.

O jogo termina quando a tua cela estiver repleta de feijões.

Puzzle - Enigmas

Deverás resolver os vários enigmas do livro secreto do Doutor Robotnik.

Código de Acesso

O código de acesso só aparece quando jogares no "Scenario Mode" e no "Puzzle Mode". Poderás usar o código de acesso para jogar no nível que estavas a jogar anteriormente. Introduz a password e pressiona o botão 2.

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a Game Gear da Sega.

Para uma utilização adequada:

① Não molhar.

② Não dobrar.

③ Não submeter a choques violentos.

④ Não expôr ao sol.

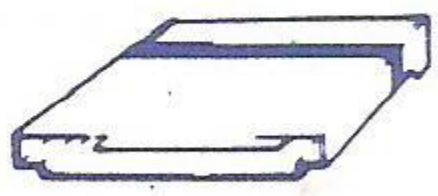
⑤ Não danificar.

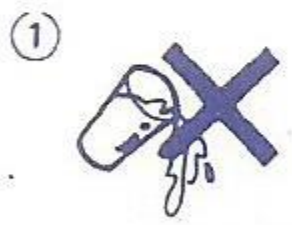
⑥ Não aproximar de uma fonte de calor.

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."

SEGA®

DISTRIBUIDOR OFICIAL

ECOFILMES
São João da Madeira