

SEGA MEGA DRIVE



SONIC
3D

FLICKIES' ISLAND

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

Ler antes de utilizar esta consola de jogos ou de permitir aos seus filhos a utilização deste jogo.

Uma pequena percentagem de indivíduos é particularmente sensível ao fenómeno epiléptico ou perda de consciência 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.

Se tu ou alguém da tua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.

Aconselhamos os pais a vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se o seu filho sentir alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deve parar **IMEDIATAMENTE** de jogar e consultar o seu médico.

PRECAUÇÕES DURANTE O USO

- Não te aproximes demasiado do ecrã. Senta-te a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- Utiliza o jogo numa televisão de pequeno ecrã.
- Evita jogar quando te sentires cansado ou não tiveres dormido o suficiente.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar dispõe de boa iluminação.
- Descansa pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiveres a jogar.

PREPARAÇÃO DA CONSOLA

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 na consola.
3. Liga a corrente (ON). Em alguns instantes aparece o Ecrã de Título.
4. Se o Ecrã de Título 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).

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

Nota: Este jogo é para um jogador.

- 1) Cartucho Sega
- 2) Control Pad 1



ILHA FLICKY CERCADA!

O Sonic e os amigos dele visitam a misteriosa Ilha Flicky. De acordo com a lenda, a ilha contém preciosas jóias - entre elas, as Esmeraldas do Caos. O Sonic tem de encontrar os Flickies, passarinhos misteriosos que detêm a chave para encontrar as jóias. Os Flickies raramente são vistos e diz-se que a existência deles está fortemente ligada à localização das Esmeraldas do Caos.



Entretanto, o Dr Robotnik criou um novo esquema. O alvo dele, desta vez, é a Ilha Flicky. Ele detectou a presença das Esmeraldas do Caos na ilha e, quando lá chegou, o Robotnik começou logo a montar defesas e a construir os robots de que tanto gosta. Mas o Robotnik precisa de encontrar os Flickies para os colocar dentro das máquinas dele. De repente, à distância, ele vê um Grande Anel brilhante a aparecer. Um bando de Flickies voam do Anel, apoiam-se num ramo de uma árvore, apanham alguma comida e, depois, desaparecem dentro do Anel Grande. "Então, eles vivem noutra dimensão? Hah! Descobri o segredo dos Flickies!"

Os Flickies viajam livremente entre dimensões, através dos Grandes Anéis! Sem perder tempo, o Robotnik desenvolve um novo dispositivo: o Gerador de Grandes Anéis. Ele captura Flickies a partir da dimensão Flicky, usando o seu novo dispositivo, e começa a transformá-los em robots. Mais tarde, o Sonic e os amigos chegam à ilha, para encontrar o lugar em pandemônio.

O Sonic vê o doutor maluco, ocupado a colocar Flickies dentro dos seus robots. "Robotnik!"



"Sonic? Outra vez? Bem, não interessa. Com os robots que criei, usando os Flickies, nunca me impedirás! Finalmente, estarei à vontade para encontrar as Esmeraldas do Caos e governar o mundo!" Sonic apercebe-se de que tem de salvar os Flickies, libertando-os das prisões robóticas e devolvendo-os à dimensão Flicky. E, ainda mais importante, não pode permitir que o Robotnik seja o primeiro a encontrar as Esmeraldas do Caos. É altura de partir, Sonic!



TOMA CONTROLO!

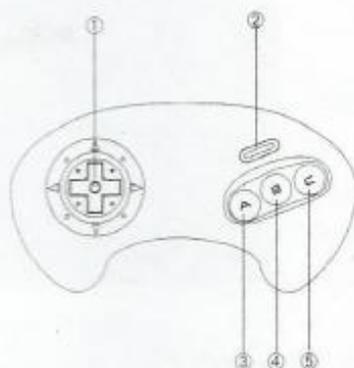
1. Botão Direccional
2. Botão START
3. Botão A
4. Botão B
5. Botão C

Botão Direccional

- Percorre as opções pré-jogo
- Dirige o Sonic

Botão Start

- Abre o ecrã de Título
- Entra/Sai dos ecrãs de Opções
- Pausa jogo/Continua jogo pausado



Botões A e C

- Inicia a BGM (música de fundo) ou os SFX (efeitos sonoros)
- Selecciona definição A ou B, no ecrã de Opção de Teste de Controlo
- Faz o Sonic saltar
- Faz o Sonic executar o Ataque Explosão (ao usar o Escudo Dourado)

Botão B

- Pára a BGM (música de fundo) ou os SFX (efeitos sonoros), no ecrã de Opção de Teste de Controlo
- Selecciona definição A ou B no ecrã de opção de Controlo
- Faz o Sonic executar o Mergulho Rotativo Sonic

Nota: Os Botões X, Y e Z, no Controlador de 6 botões, não têm funções neste jogo.

ECRÃS/OPÇÕES PRÉ-JOGO

Depois dos logotipos Sega e Travellers Tales, aparece uma breve introdução, seguida pelo ecrã de Título do Sonic 3D Blast. Passados poucos momentos, aparece uma demonstração do jogo. Pressiona Start, a qualquer altura, para voltar ao ecrã de Título.

Pressiona Start, no ecrã de Título, para ver as opções. Entra e sai dos ecrãs de opções CONTROL e SOUND TEST pressionando Start.



Control

Define os controlos de jogo em CONTROL.

Pressiona os Botões A, B ou C para seleccionar a definição A ou B.

Sound Test

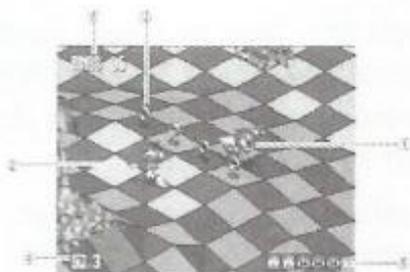
Ouve a música e os efeitos sonoros em SOUND TEST. O Botão A ou C inicia a BGM/SFX, o Botão B pára.

Start

Selecciona START para começar a jogar imediatamente. Pressionar Start inicia o jogo.

INDICADORES DO ECRÃ

1. Robot
2. Flicky
3. Anel
4. Sonics Restantes
5. Contador de Flickies
6. Anéis Apanhados



Salta para cima de um robot ou executa um Rotativo Sonic sobre ele para o partir e soltar o Flicky que contém.

Solta um Flicky e passa por ele para chamar a atenção dele. O Flicky começa, então, a seguir-te obedientemente. Mas não te esqueças de te maneres atento aos Flickies que o Sonic apanhou. Eles têm tendência a se espalharem quando eles ou o Sonic são atingidos por inimigos.

Apanha anéis para aumentar a tua pontuação e ganhar acesso aos níveis de Bónus do Knuckles e Tails.

O número de vidas restantes do Sonic é exibido no canto inferior esquerdo do ecrã.

O número de Flickies a salvar é exibido no canto inferior direito do ecrã. Se o indicador de Flicky estiver acesso, o Flicky já foi encontrado.

ANÉIS, MOLAS E OUTRAS COISAS

A agradável ilha dos Flickies foi transformada num labirinto cheio de perigos. O Sonic tem de encontrar o caminho através desta carnificina para libertar os amigos Flicky e impedir o Robotnik de se apoderar das Esmeraldas do Caos. Existem muitos itens que o Sonic pode encontrar na aventura dele, por isso dá uma vista de olhos aos itens em baixo, para ajudar o Sonic.

1 ANÉIS

Apanha Anéis para proteger o Sonic das armadilhas do Robotnik, ganhar acesso aos Níveis Bónus do Knuckles ou Tails (para encontrar as Esmeraldas do Caos) e ganhar Pontos Bónus no fim de cada Acto. Lembra-te de que o Sonic precisa de apanhar pelo menos 50 Anéis para entrar nos Níveis Bónus.

2 ESCUDOS



Existem três tipos de escudos na Ilha Flicky. O Escudo Azul protege contra danos normais e eléctricos, o Escudo Vermelho protege contra danos normais e de fogo e o escudo Dourado dá ao Sonic o poder de usar o Ataque Explosão, além de o proteger de ataques inimigos.

3 ÍCONES SONIC/VIDAS EXTRA

Apanha dez ícones Sonic para ganhar uma Continuação! Procura ícones por cima de ti, ao saltar nas Molas. As Vidas Extra podem ser encontradas dentro de TVs e ganhas nos Níveis Bónus do Knuckles e Tails (se já tiveres encontrado todas as sete Esmeraldas do Caos).

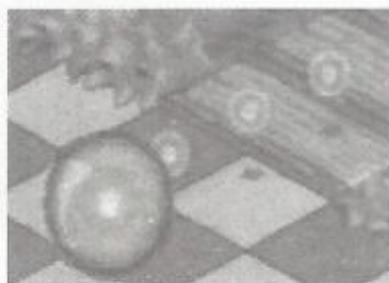


4 ATAQUE EXPLOÇÃO SONIC

Enfrenta tudo e todos! Pressiona o Botão A ou C para saltar e pressiona qualquer dos botões, outra vez, no ar, para disparar sobre os inimigos. O Sonic precisa de encontrar o Escudo Dourado para usar o Ataque Explosão.

5 MOLAS E TRANSPORTES

Usa molas para saltar de um ponto para outro e apanhar Anéis ou ícones Sonic para vidas extra! Os transportes movem o Sonic entre níveis, para cima e para baixo. Experimenta o Ataque Rotativo Sonic para mover certos transportes.

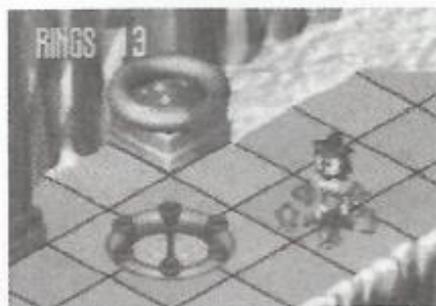
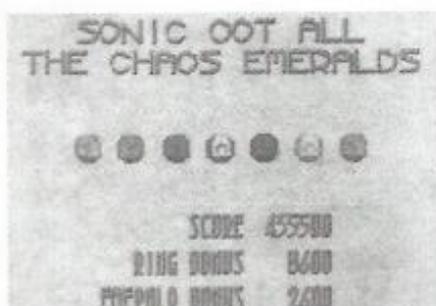


6 ESMERALDAS DO CAOS

O Dr. Robotnik quer usar o poder das Esmeraldas do Caos para ganhar controlo do mundo. A única maneira de o impedir é chegar primeiro às esmeraldas! Quando tiveres apanhado 50 Anéis ou mais, procura o Tails ou Knuckles, que te podem transportar para o Nível Bónus.

7 ANÉIS GRANDES

Em certos pontos da Ilha Flicky, Sonic pode encontrar Anéis Grandes, os portais para a Dimensão Flicky. Salta e apanha a área vermelha do Anel Grande, quando o Sonic tiver Flickies, para os tirar das mãos do malvado Dr Robotnik e os devolver à dimensão deles!



ILHA FLICKY

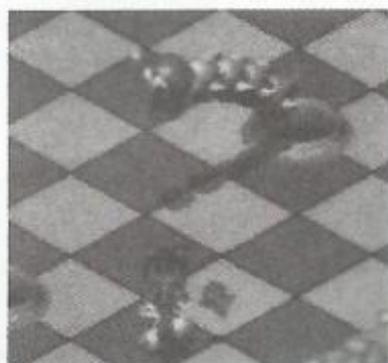
O Dr Robotnik criou uma grande confusão! A outrora pacífica Ilha Flicky é agora habitada por ferozes robots e malignas armadilhas, concebidas para parar o Sonic! Solta os Flickies dos robots e devolve-os à dimensão deles, evita armadilhas, encontra as passagens secretas que levam a itens que te ajudarão, apanha todas as Esmeraldas do Caos, derrota o Dr Robotnik e, acima de tudo, diverte-te.

1 ZONA DO BOSQUE VERDE

As colinas estão vivas com o som de árvores, motores e várias outras máquinas. Os Flickies transformaram-se em antipáticos robots e depende de ti guiar o Sonic através do Bosque Verde e libertar os Flickies!

2 ZONA DAS RUÍNAS FERRUGENTAS

As ruínas do lendário continente Atlantis foram levantadas das profundezas quando a ilha Flicky foi criada. O Robotnik montou uma maquinaria moderna nas antigas armadilhas, tornando-as mais perigosas que nunca!

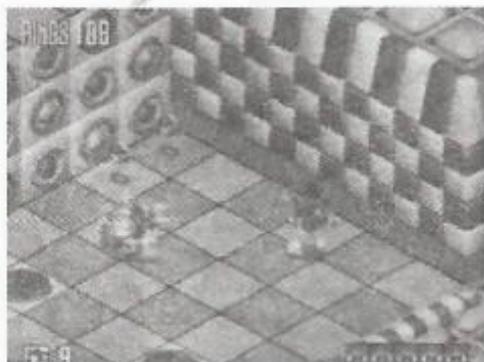


3 ZONA DO ESTÁDIO DE MOLAS

Esta área é uma louca casa de diversões, de almofadas e pára-choques de flippers, molas e armadilhas de espinhos não muito amigáveis. Aperfeiçoa aqui as tuas habilidades de saltos e ressaltos.

4 ZONA DE POEIRA DE DIAMANTES

Tens a tua prancha de neve Sonic à mão? As montanhas cheias de neve da ilha Flicky estão repletas de sopradores de neve gelados, caminhos congelados e rios de lodo. Cuidado com os homens de neve que projectam neve e destapa as molas para abrir caminho através desta zona.

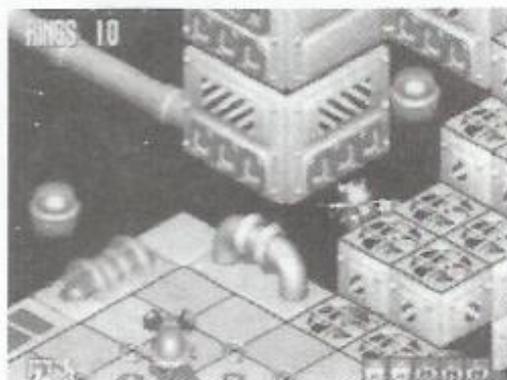


5. ZONA DO VALE DO VULCÃO

Que diferença dos declives frios da Poeira de Diamantes! Salta por cima dos leitos de lava e deixa-te levar! Usa o Rotativo Sonic para activar os elevadores e mantém-te atento a escudos de Fogo para não queimares os pés!

6 ZONA DE ENGENHOCA DE GENES

Esta complicada zona mecânica está a abarrotar de condutas, tubos e cabos. Para não falar nos chãos electrificados, armas de raios de choque e ventoinhas industriais que sopram o Sonic para longe!



7 ZONA DAS MARIONETAS DE PÂNICO

Parece que, aqui, o Robotnik ainda nem sequer teve tempo de colocar os Flickies nos robots. O Sonic deve estar a aproximar-se desse génio malvado! Ressalta nos contentores para libertar os Flickies que contêm e não te esqueças de evitar as armas bolha que infestam a área.



FIM DE JOGO/CONTINUAR

O jogo começa com três Continuações (com três Sonics por Continuação). Podes ganhar até nove Sonics por cada Continuação. Se o Sonic perder todas as Vidas, aparece um contador. Pressiona Start antes do contador chegar ao zero para continuar onde perdeste a última vida (começas a jogar no início do nível que estavas a jogar).

ESTRATÉGIAS PARA A ILHA FLICKY

- Pressiona o Botão A ou C, numa superfície irregular ou ao correr, para executar o Giro Lento Sonic. Isto faz com que te movas numa linha recta mesmo quando sobre superfícies inclinadas. Usa o Giro Lento para apanhar Anéis quando andar é demasiado difícil ou ao evitar obstáculos perigosos.
- Se quiseres recuperar o controlo do Sonic em superfícies de gelo, basta saltar e aterrar no sítio. O impulso desaparece quando o Sonic aterra.
- Não corras riscos ao libertar Flickies dos robots. A maneira mais fácil e segura de salvar Flickies é executar o Ataque Rotativo Sonic e partir os robots.
- Pode parecer óbvio mas tem cuidado com a trajectória do Sonic. Existem perigos em cada esquina e um pouco de velocidade a mais pode levar a uma grande tragédia!
- Procura portais escondidos e passagens secretas ao longo da Ilha Flicky. Poderás encontrar Vidas Extra, Escudos, Anéis e os amigos do Sonic, Knuckles e Tails, se o Sonic procurar com atenção.

GARANTIA

Este jogo tem a garantia de 3 meses contra qualquer anomalia verificada por deficiência de produção. O uso incorrecto, a tentativa de violação 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 Socabos - A. Ferreira & Alves, Lda. - Rua Espírito Santo 195 - Azurara 4480 V. Conde, **acompanhados da respectiva prova de compra.**

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

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



Não molhar.



Não danificar.



Não dobrar.



Não aproximar de uma fonte de calor.



Não submeter a choques violentos.



Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.



Não expor ao sol.

PARA UMA UTILIZAÇÃO ADEQUADA

- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
- Se estiver sujo, limpa-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.



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 bold, stylized, outlined font. The letters are thick and interconnected, with a small 'TM' trademark symbol to the upper right of the 'A'.

Distribuidor Oficial



ECOFILMES

São João da Madeira