

**MEGA DRIVE**

# SONIC

## THE HEDGEHOG



**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

**TECTOY**

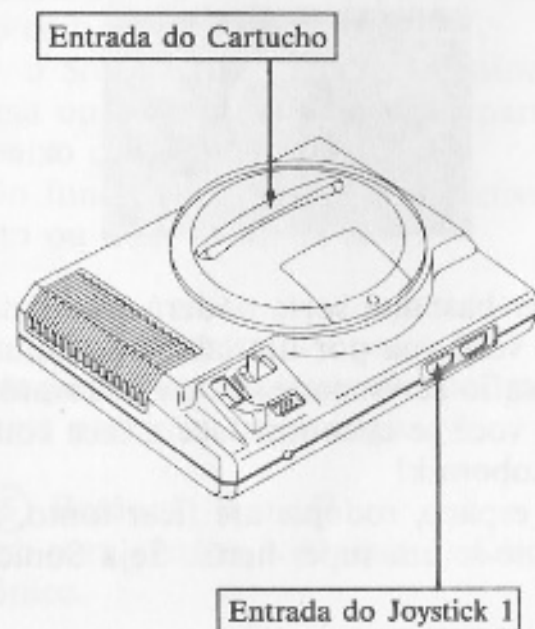
PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
GUARACA O AMAZONAS

**TECTOY**

## Como colocar o cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho SONIC THE HEDGEHOG no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho, verifique se o cartucho está bem colocado e depois ligue-o novamente.
4. Este jogo é para 1 Jogador. Para começar, pressione o **Botão Início**.

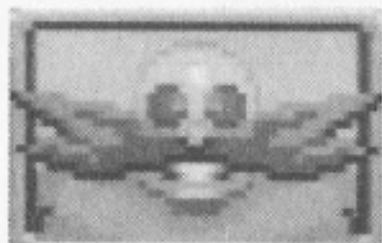
**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



## Derrote o dr. Robotnik!

O dr. Ivo Robotnik, um cientista louco, está raptando animais inocentes e transformando-os em maléficos robôs. Só um cara muito valente pode pôr um fim em seu plano diabólico. É Sonic, o porco-espinho superlegal, com seus cabelos eriçados e tênis mágicos que lhe dão uma velocidade incrível.

Ajude o Sonic a lutar contra o bando de maníacos metálicos e fazer o seu Ataque de Giro Supersônico. Corra a toda velocidade por túneis tortuosos e sobre armadilhas perigosíssimas. Salte por sobre poças de lava e esquive-se de rochas em chamas. Depois mergulhe pelas águas geladas de uma caverna subterrânea.



E se você tiver bastante sorte poderá entrar na zona secreta, onde você voa por um labirinto flutuante. O seu maior desafio se esconde em um laboratório secreto, onde você se encontra face a face com o próprio dr. Robotnik!

Dê voltas no espaço, rodopie até ficar tonto, salve os animais e torne-se um super-herói. Seja Sonic! Seja atômico!

## Assuma o controle!

Para jogar melhor, aprenda todas as diferentes funções dos botões antes de começar.



### ① Botão Direcional (Botão D)

- Pressione para a direita ou para a esquerda para mover o Sonic nestas direções. Mantenha-o pressionado para a direita ou para a esquerda para movê-lo com maior velocidade.
- Quando o Sonic estiver parado, pressione o botão para cima ou para baixo para ver a parte de cima ou de baixo da tela.  
(Isto não funcionará se o Sonic já estiver no ponto mais alto ou mais baixo da tela.)

### ② Botão Início

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para fazer a pausa. Depois, pressione novamente para reiniciar o jogo.

### ③ ④ ⑤ Botão A, B ou C

- Pressione para efetuar o Ataque de Giro Supersônico.



## Superacrobacias do Sonic

- Pressione o **Botão D** para baixo quando o Sonic estiver se movendo para livrar-se dos inimigos com o Ataque de Giro Supersônico.
- Pressione o **Botão A, B** ou **C** para saltar enquanto efetua o Ataque de Giro Supersônico.

## Começando

Quando você liga o Mega Drive, aparece a tela de apresentação. Após alguns momentos, o jogo-demonstração começa.

Pressione o **Botão Início** para retornar à imagem do título e pressione-o novamente para iniciar o jogo.



## Em busca dos anéis!

Como Sonic, você precisa se esquivar de armadilhas e evitar robôs enlouquecidos enquanto atravessa seis zonas de perigo usando o seu Ataque de Giro Supersônico.

Sua meta é libertar seus amigos das horrendas garras do cientista louco, o dr. Robotnik!

Não vai ser fácil manter-se vivo, mas você pode coletar anéis (Rings) pelo caminho.

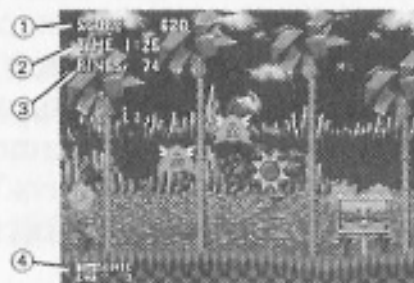
Enquanto você possuir anéis, não será ferido quando um inimigo o atacar ou tocar (mas você perderá todos os seus anéis). Se um inimigo atacá-lo quando você não tiver mais nenhum anel e você não estiver usando o Ataque de Giro Supersônico, você perderá uma chance de completar o jogo (mesmo se você estiver usando o Ataque de Giro Supersônico, você perderá uma chance de completar o jogo se algo se chocar contra você).



Observando os indicadores na tela, você pode controlar quantos anéis possui, quantas chances ainda tem e sua pontuação.



- ① Sua pontuação (Score).
- ② "Timer": Mostra quanto tempo já se passou desde que começou a etapa. Se você passar de dez minutos, a mensagem "Time Over" (Tempo Acabado) aparecerá e você perderá uma chance de completar o jogo (o tempo é baseado em tempo de jogo e não tempo real).
- ③ O número de anéis que você tem. Quando este número chegar a zero, ele começará a piscar.
- ④ O número de chances que o Sonic tem para terminar a etapa.



## Postes de luz

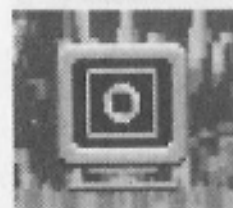
Você vai encontrar postes de luz em todas as zonas. Sua pontuação e tempo são registrados se você toca o poste de luz. Se você morrer, você continuará o jogo a partir do poste de luz que tocou. Você perderá todos os seus anéis, mas recomeçará o jogo com o tempo e pontuação que foram registrados.

## Elementos de sobrevivência

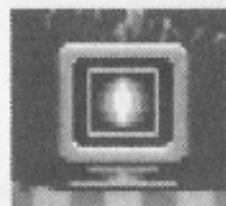
Estoure monitores de vídeo com o Ataque de Giro Supersônico para obter armas especiais que vão ajudá-lo a derrotar o malvado dr. Robotnik!



- ① **Super Ring:** Pegando-o você ganha dez anéis.



- ② **Escudo:** Evita que você perca seus anéis quando for atacado. Mesmo se você não tiver nenhum anel, você não será ferido (mas o escudo não vai protegê-lo de outros obstáculos).



- ③ **Tênis Mágicos:** Estes tênis fazem você correr mais rápido.



- ④ **“Mais uma”:** Isto lhe dá mais uma chance para completar o jogo.

**Observação:** Se você conseguir pegar 100 anéis, você também ganha mais uma chance.



- ⑤ **Invencível:** Este o mantém temporariamente a salvo de ataques inimigos (mas não vai protegê-lo de outros obstáculos).



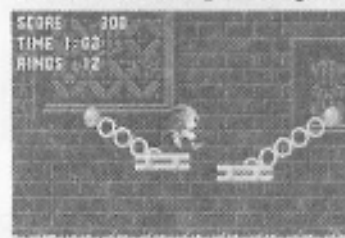
## Chispe pelas zonas!

Há seis zonas cheias de ação e aventura, cada uma com três etapas emocionantes. Você se defrontará com o dr. Robotnik ao fim de cada terceira etapa.

- ① **Zona da Montanha Verde**  
Dê a volta na roda-gigante, dê cambalhotas em túneis e pule por penhascos que desmoronam antes mesmo que você possa retomar o fôlego. Pule em trampolins, mas cuidado com os espinhos!! Ai!



- ② **Zona de Mármore**  
Pule por poças de lava incandescente e ilhas que se movem. Depois ache o caminho para o palácio subterrâneo, onde enormes pesos e bolas de fogo voadoras bloqueiam sua passagem.



- ③ **Zona das Molas**  
Pule de molas e ricocheteie como se estivesse numa verdadeira máquina de “Flipperama”.



#### ④ Zona do Labirinto

Explore um complicado labirinto cheio de água. Uma contagem regressiva avisa quando seu oxigênio está acabando.

Respirando as bolhas de ar você evita se afogar.



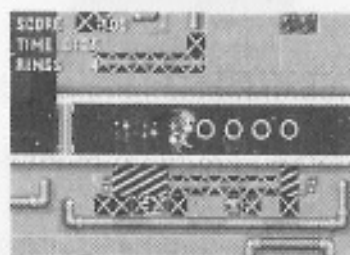
#### ⑤ Zona das Estrelas

Voe pelas estrelas como numa montanha-russa num universo que gira como um saca-rolhas.



#### ⑥ Zona do Perigo

Pisos de metal escorregadios, serras afiadíssimas e rodas trituradoras — agora você está a um passo do esconderijo do dr. Robotnik!



## Zona secreta

Se você coletar um certo número de anéis, você pode penetrar na zona secreta, onde você vai ricochetear blocos multicoloridos num labirinto que gira 360°. Existem seis zonas secretas, e em cada uma sua meta é tocar a esmeralda do caos.

Utilize o Ataque de Giro Supersônico para ricochetear diferentes tipos de blocos. Na realidade, a zona secreta é uma armadilha. Você só pode escapar se fizer uma destas duas coisas:

- tocar a esmeralda do caos;
- tocar o sinal "Goal" (meta).



## Blocos na zona secreta

- ① **Rebatedor:** Pule dele.



- ② **“R” (Reverse):** Quando você toca este bloco, o labirinto gira na direção contrária.



- ③ **“Goal” (Meta):** Este é o fim desta zona. Toque este bloco para voltar à zona anterior.



- ④ **“Mais uma” (1-up):** Toque este bloco para obter uma chance extra para completar o jogo.



- ⑤ **Plataforma de salto:** Pule desta.



- ⑥ **“Up”:** Quando você toca este bloco, o labirinto gira mais rapidamente.



- ⑦ **“Down”:** Quando você toca este bloco, o labirinto gira mais devagar.



- ⑧ **Esmeraldas caóticas:** Elas vêm em seis cores diferentes: amarelo, cor-de-rosa, azul, verde, vermelho e branco. Você encontrará uma em cada zona secreta. Pegue todas as seis!



## Jogo acabado (Game Over)

Você tem três chances para completar o jogo. Se você perder todas as três, o jogo termina.



## Prorrogação do jogo (Continue)

Se o Sonic tiver sorte bastante para obter o "Continue", a tela de prorrogação aparecerá após Sonic perder sua última vida. Quando a tela aparecer, aperte o **Botão Início** antes de o tempo se esgotar no "Timer" para retomar o jogo no ponto em que o Sonic perdeu sua última vida.



## Pontuação

Todos os inimigos valem 100 pontos. Se você derrotar o dr. Robotnik ao final da 3ª etapa você ganha 1 000 pontos. O Bônus de tempo (Time bonus) e o Bônus dos anéis (Ring bonus) serão adicionados a sua pontuação final.

## Bônus de tempo (Time bonus)

Este bônus se baseia no tempo gasto para terminar cada etapa.

## Bônus dos anéis (Ring bonus)

Este bônus é determinado pelo número de anéis que lhe restam ao final de cada etapa.



## Os malvados do dr. Robotnik

- ① Piranha (Chopper)



- ② Pulga Mecânica (Moto Bug)



- ③ Caranguejo (Crabmeat)



## ④ O Rodador (Roller)



## ⑤ Vespa Mortífera (Buzz Bomber)



## ⑥ Tubarão (Jaws)



## ⑦ Centopéia Assassina (Caterkiller)



## ⑧ Porco (Ball Hog)



## ⑨ Newtron



## ⑩ Burrobot



## Dicas úteis

- Agarre quantos anéis você conseguir.
- Preste atenção às armadilhas para ver como elas se movem. Você terá mais chance de desviar ou escapar delas. Você pode inclusive tentar se esquivar entre elas.
- Procure maneiras de chegar a lugares que parecem impossíveis de se alcançar.
- Utilize o Ataque de Giro Supersônico para achar itens escondidos.
- Procure lugares secretos.
- Lembre-se de que há um bônus de tempo, portanto tente completar as etapas o mais rapidamente possível.
- Destrua os inimigos em sucessão para ganhar pontos extras!

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

ETIQUETA

**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**  
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM  
CEP 69048 - 660 - Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**  
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038  
TELEFONE: (011) 261-5797