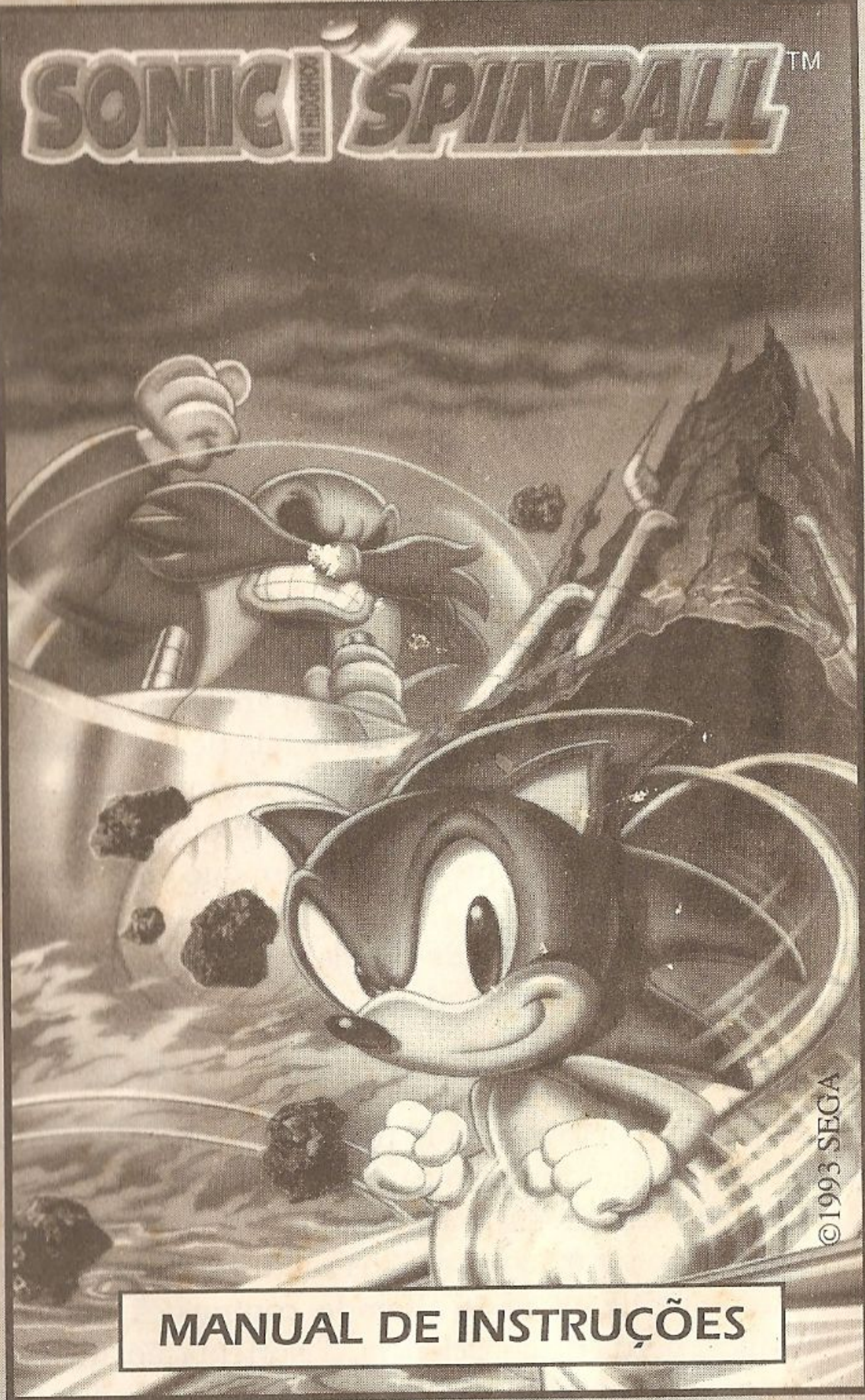


MEGA DRIVE[®]

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL™



©1993 SEGA

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar 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 de 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

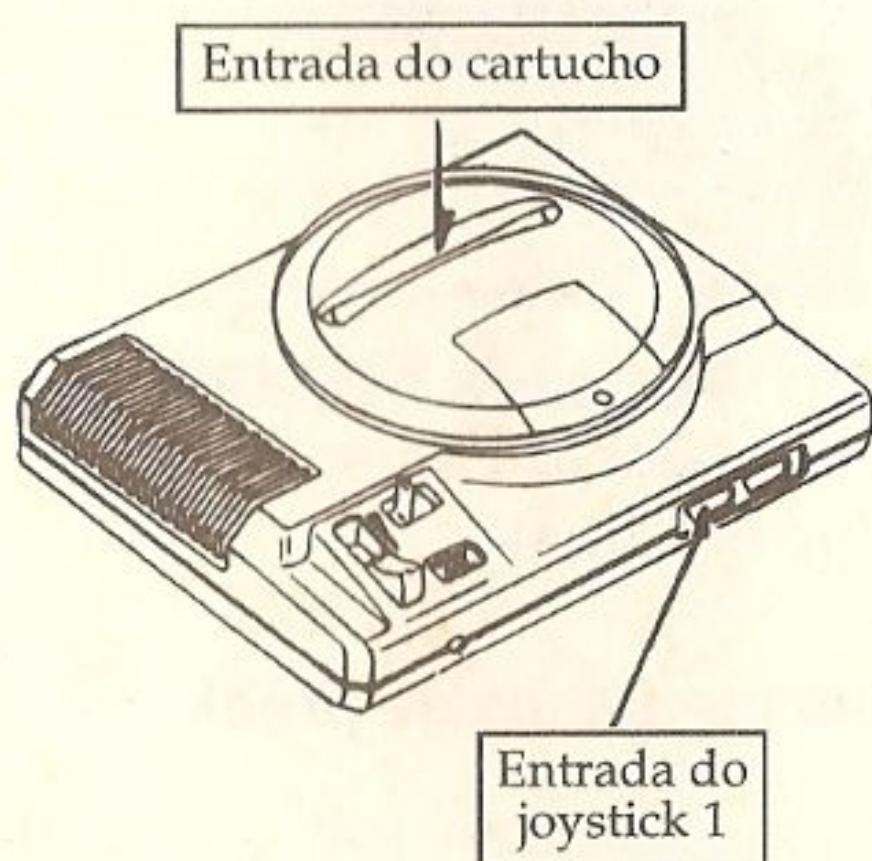
Durante o Jogo:

- 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 o seu médico.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho SONIC SPINBALL™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. SONIC SPINBALL™ pode ser jogado por até 4 pessoas, dividindo o mesmo joystick.

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

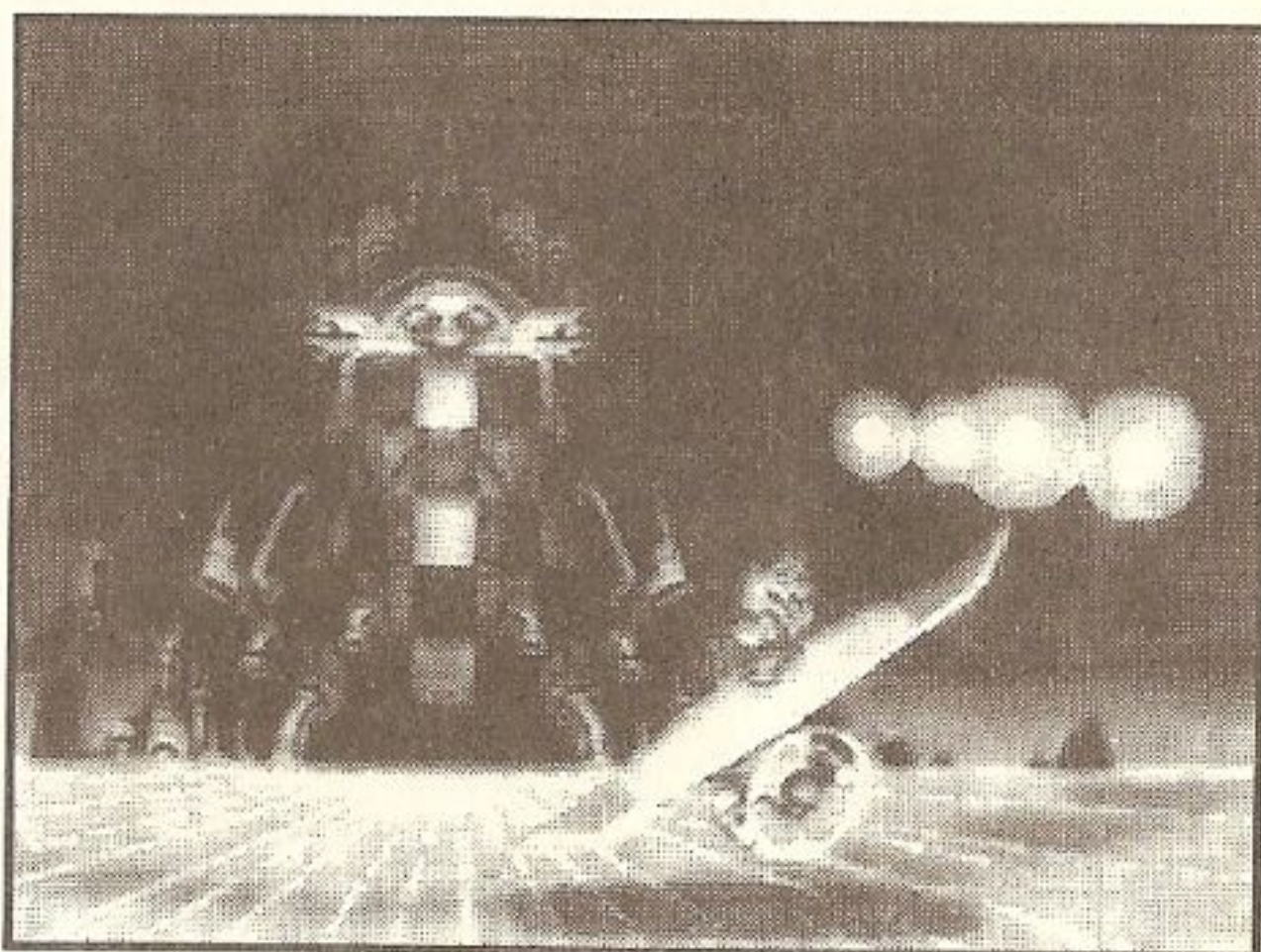


A VINGANÇA!

O diabólico cientista Dr. Robotnik desencadeou sua mais diabólica trama de todos os tempos: transformar os animais do Planeta Mobius em robôs. Sua monstruosa engenhoca, a Fortaleza Vega, construída no Monte Mobius, está tornando criaturas felizes em escravos irracionais!

A máquina demoníaca de Robotnik extrai sua força do vulcão da montanha. Lavas abastecem o letal Sistema de Defesa Pinball que protege a Fortaleza.

Sonic e seus companheiros planejaram um ataque aéreo à Fortaleza, entretanto, foram derrotados no meio da batalha pelos canhões de Robotnik. Sonic caiu nas águas profundas próximas ao vulcão. Contudo, ele tem amigos nas águas - e, por enquanto, está a salvo!



Sonic move-se sorrateiramente pelas Cavernas Tóxicas abaixo da Fortaleza e se infiltra pelas vastas e mortais defesas de Robotnik. Num abrir e fechar de olhos, Sonic começa a roubar Esmeraldas, libertar os animais de Mobius e cobrar a justiça final!

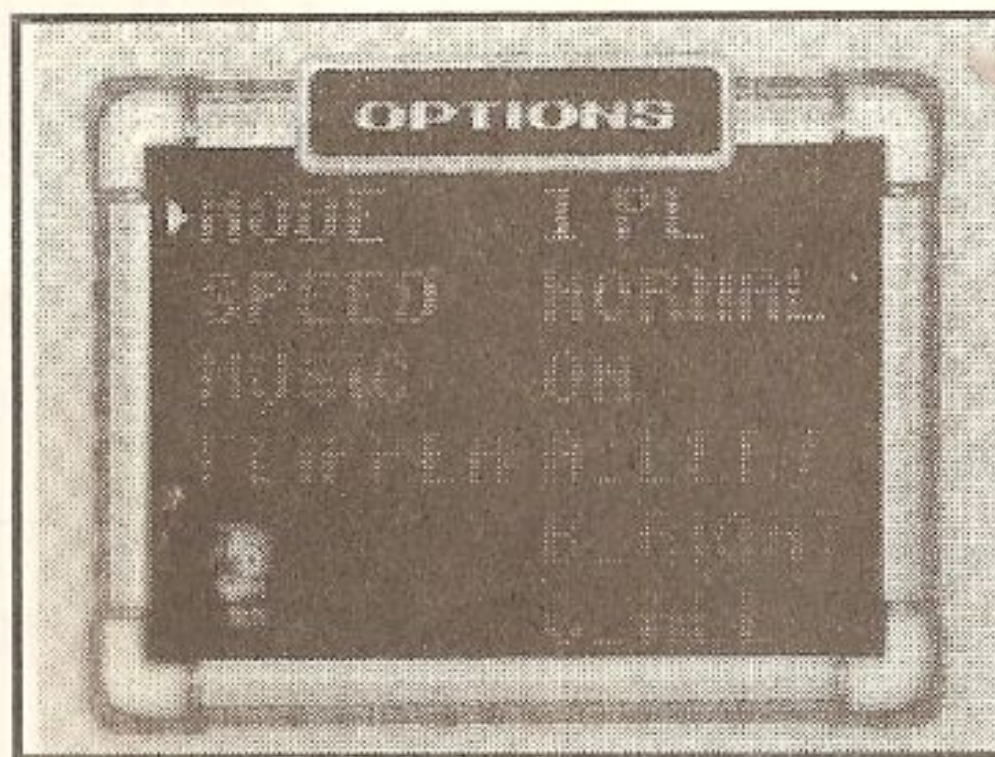
Sim, Robotnik! Você acaba de entrar numa montanha de problemas! Sonic está entrando em ação!

ESCOLHENDO OPÇÕES

Pressione o **Botão Início** na Tela de Título para começar o jogo com os últimos ajustes que você escolheu.

Se for este seu primeiro jogo ou, se você deseja mudar os ajustes do jogo, pressione o **Botão D** para baixo para destacar "Options" (Opções) e pressione o **Botão Início**. Você entrará na tela de Opções. Nesta tela:

- Pressione o **Botão D** para cima e para baixo para selecionar as diferentes opções.
- Pressione-o para direita ou esquerda para mudar os ajustes.
- Pressione **Botão Início** para voltar à tela de Título.

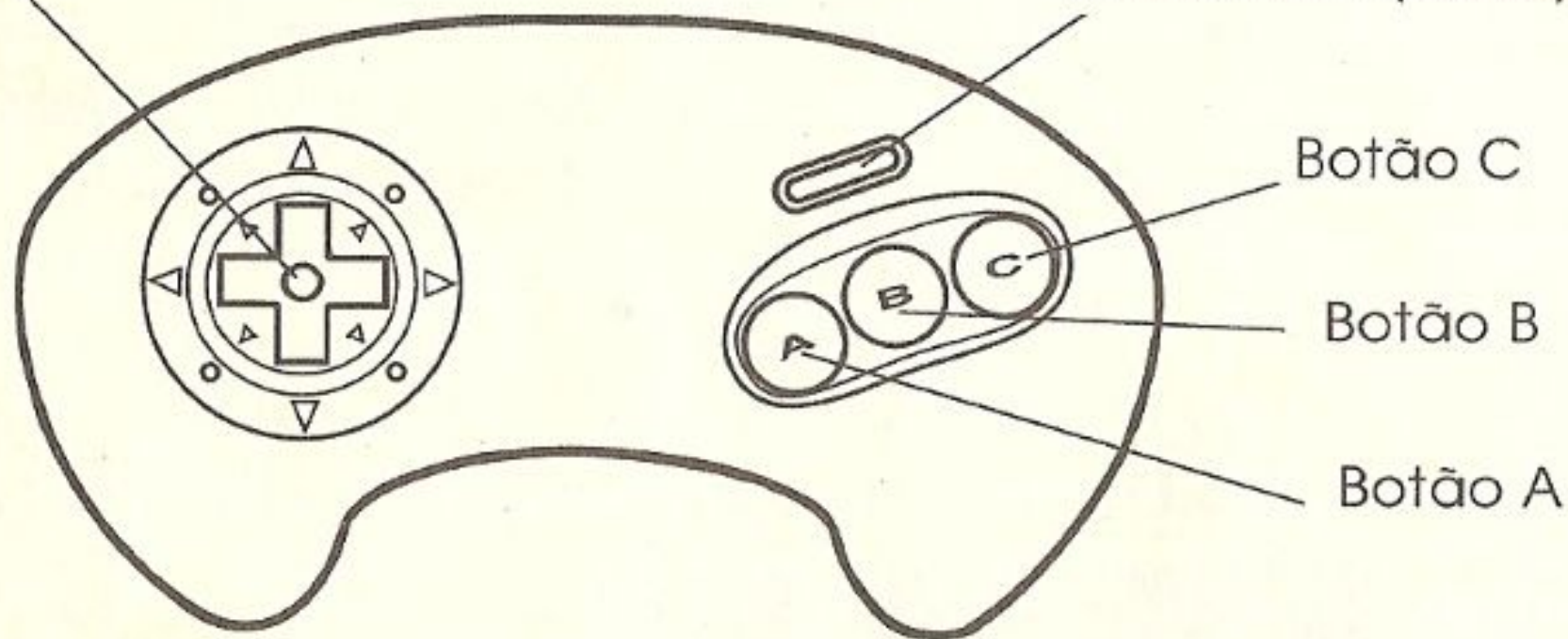


MODE (Modalidade)	Selecione de 1 a 4 jogadores. Todos os jogadores terão sua vez na utilização do joystick 1.
SPEED (Velocidade)	Escolha jogo Normal ou Rápido.
MUSIC (Música)	LIGUE ou DESLIGUE a música do jogo.
FLIPPERS	Selecione seus ajustes favoritos para os Botões A, B e C.

ASSUMA O CONTROLE!

Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)



PARA FAZER ISTO:

- Movimentar para direita / esquerda
- Pular
- "Super Spin Dash"

- Subir
- Mergulhar
- Flipper da esquerda
- Flipper da direita
- Ambos os flippers
- Sacudida
(Rodada de Bônus)
- Pausa/retorno ao jogo

NOTA: Você pode mudar os controles dos flippers (Botões A, B e C) na tela de Opções.

PRESSIONE ESTE:

Botão D direita/esquerda

Botão A, B ou C

Mantenha pressionado para baixo o Botão D, pressione o Botão A, B ou C, então libere o Botão D

Botão D para cima

Botão D para baixo

Botão A

Botão B

Botão C

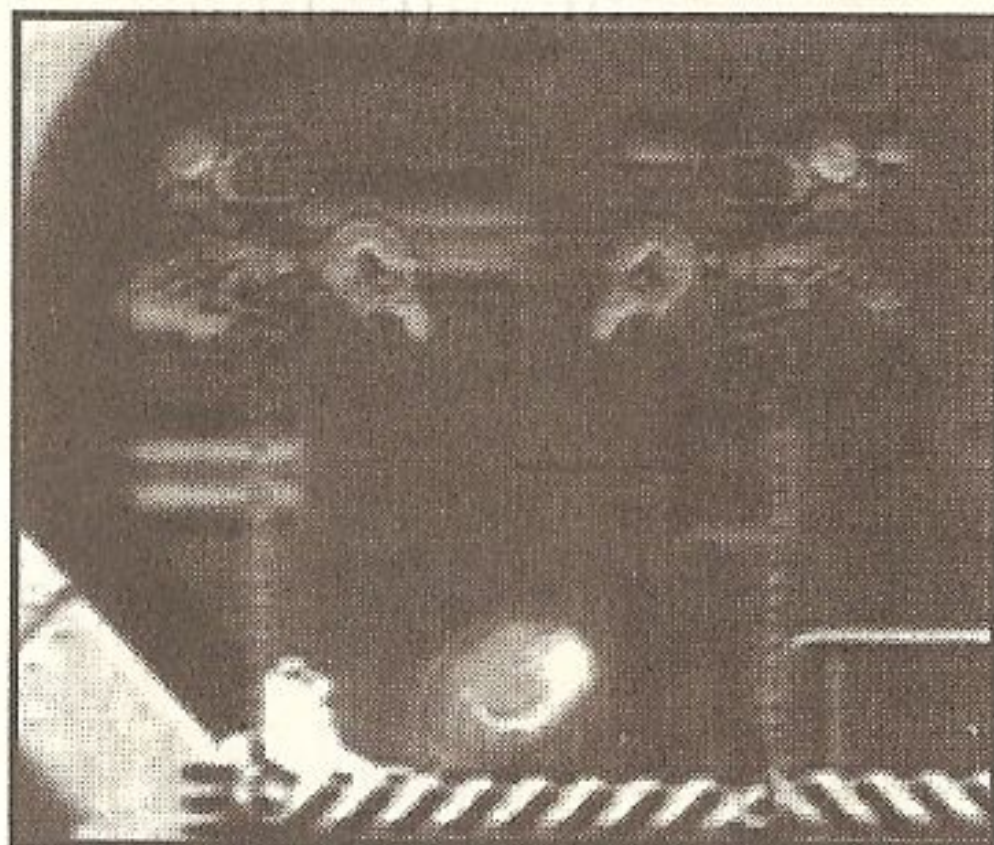
Botões A, B e C juntos

Botão Início

SUPER ACROBACIAS

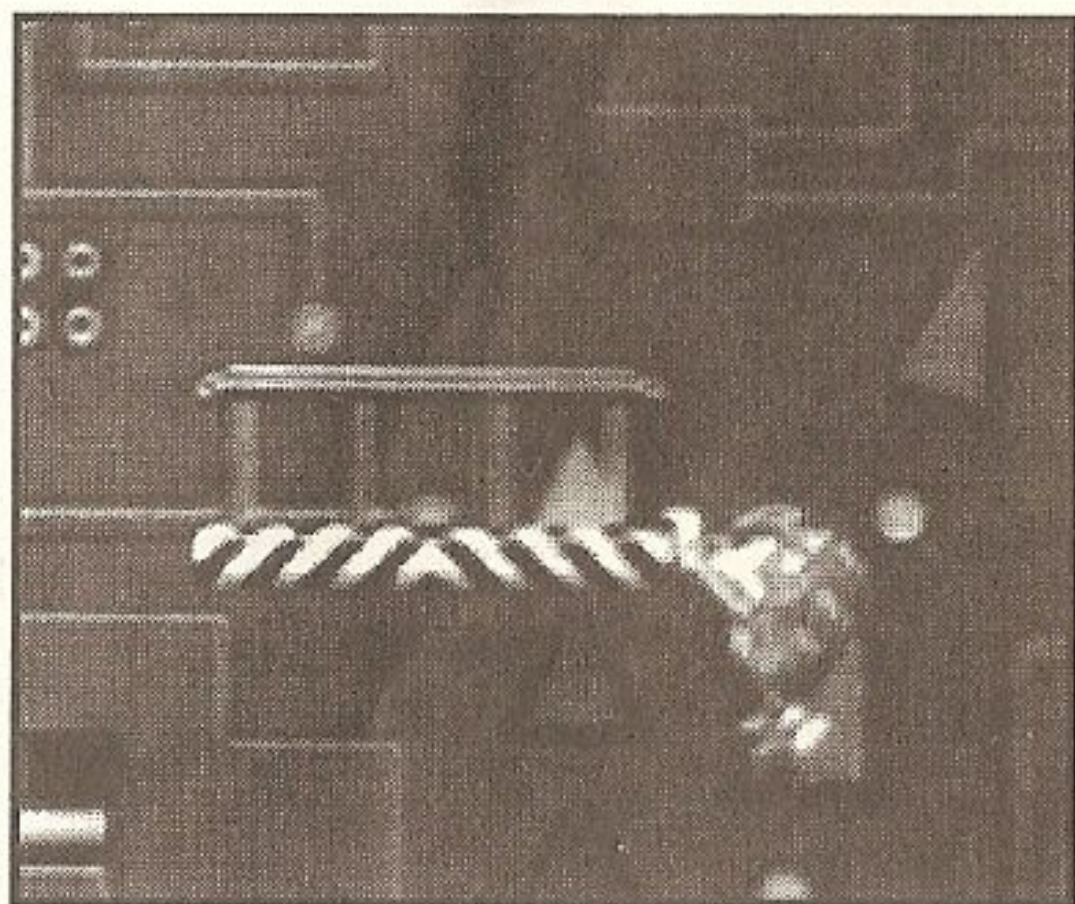
Super Spin Dash

- Mantenha parado, pressione o **Botão D** para baixo e pressione o **Botão A, B** ou **C** para começar a girar como um motor turbo.
- Mantenha pressionado o **Botão A, B** ou **C** repetidamente para aumentar as rotações por minuto.
- Libere o **Botão D** para arremessar-se como um foguete!



Cliffhanger Flip

- Sonic automaticamente agarrará as saliências dos rochedos e se movimentará aos pulinhos para uma superfície segura para evitar quedas fatais ou as garras dos monstros de Robotnik.



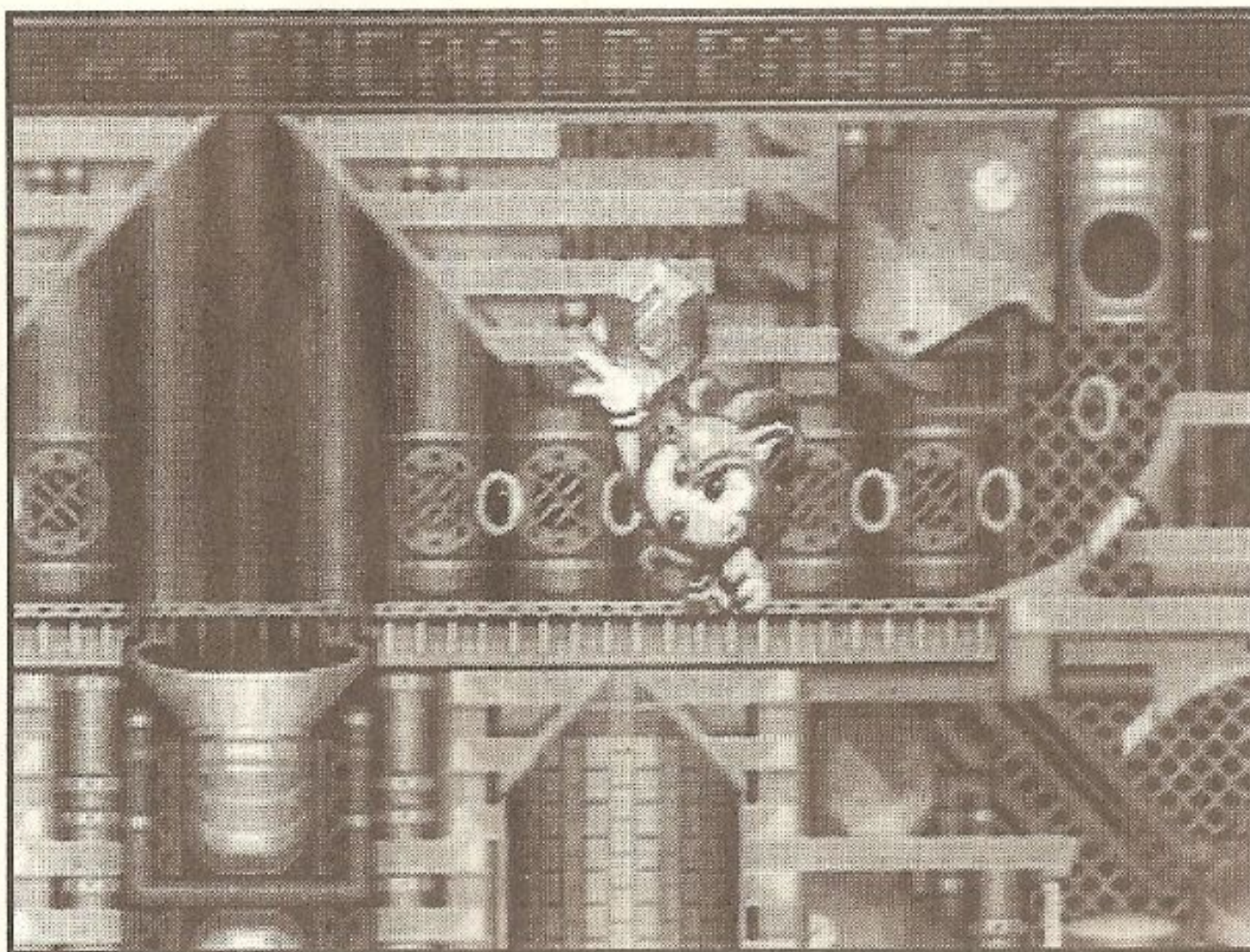
A INVASÃO DO SONIC

Sua missão é atacar a Fortaleza Vega, lutar para passar pelo Sistema de Defesa Eletrônico e aniquilar a máquina diabólica do Dr. Robotnik. Destrua as principais rochas e máquinas para mudar de nível. Ao longo do caminho, faça uso da sua sabedoria eletrônica para libertar os habitantes robotizados de Mobius!

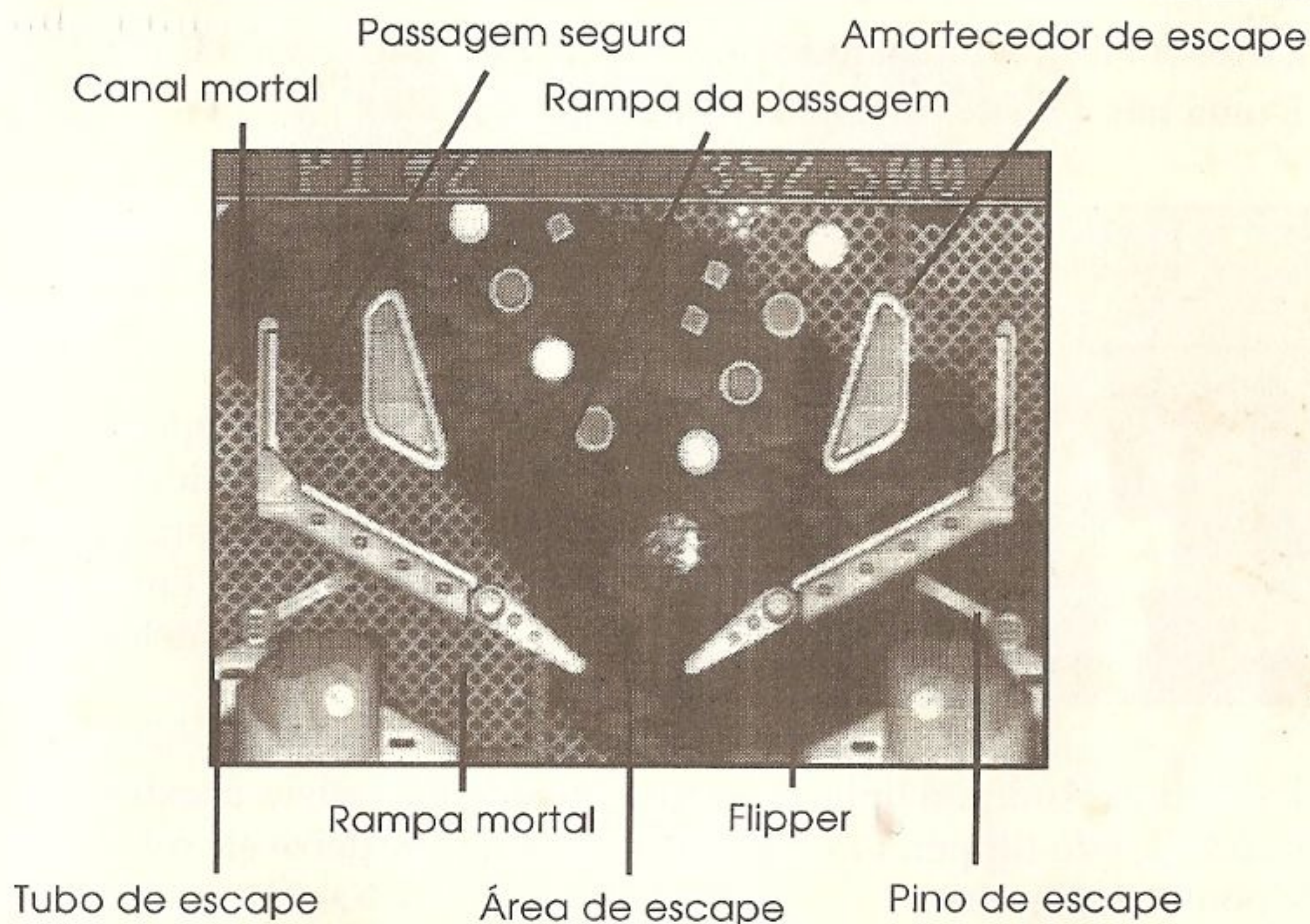
As Esmeraldas-Caóticas

As Esmeraldas-Caóticas estabilizam o vulcão do Monte Mobius no qual está a Fortaleza Vega. Sem as Esmeraldas, uma grande erupção poderia fazer a fortaleza ir pelos ares!

Você precisa girar, ricochetear-se e mover-se aos solavancos através das Máquinas Eletrônicas para agarrar todas as Esmeraldas-Caóticas em cada um dos quatro níveis. Quando você tiver recolhido todas as Esmeraldas, a Fortaleza Vega explodirá!



DICIONÁRIO DO SONIC

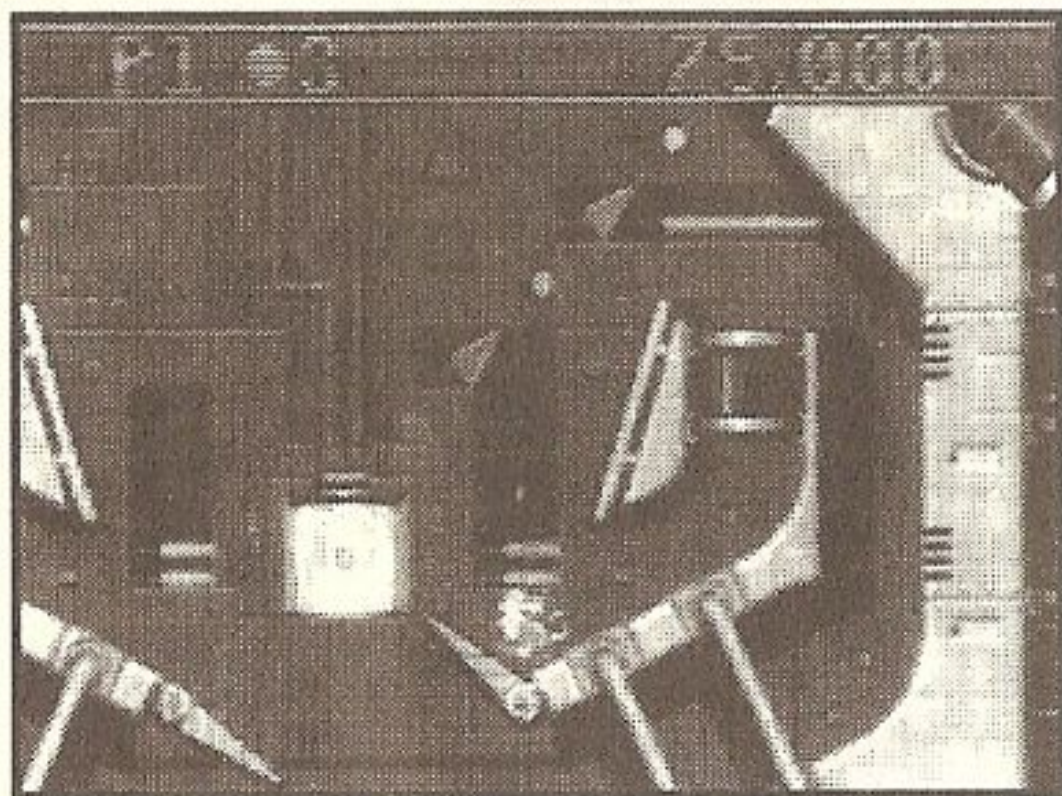


O Sistema de Defesa Pinball é uma gigantesca Máquina Eletrônica (fliperama). Nele, você descobrirá um universo de jogos tumultuados, piscando e zumbindo.

Utilize os flippers para localizar Sonic e libertá-lo do vulcão. Quando ele estiver lutando, você poderá movimentá-lo para direita ou esquerda com o **Botão D** para uma posição melhor quando ele for bater num amortecedor ou alvo ou, quando ele estiver caindo num amortecedor de escape ou nos flippers.

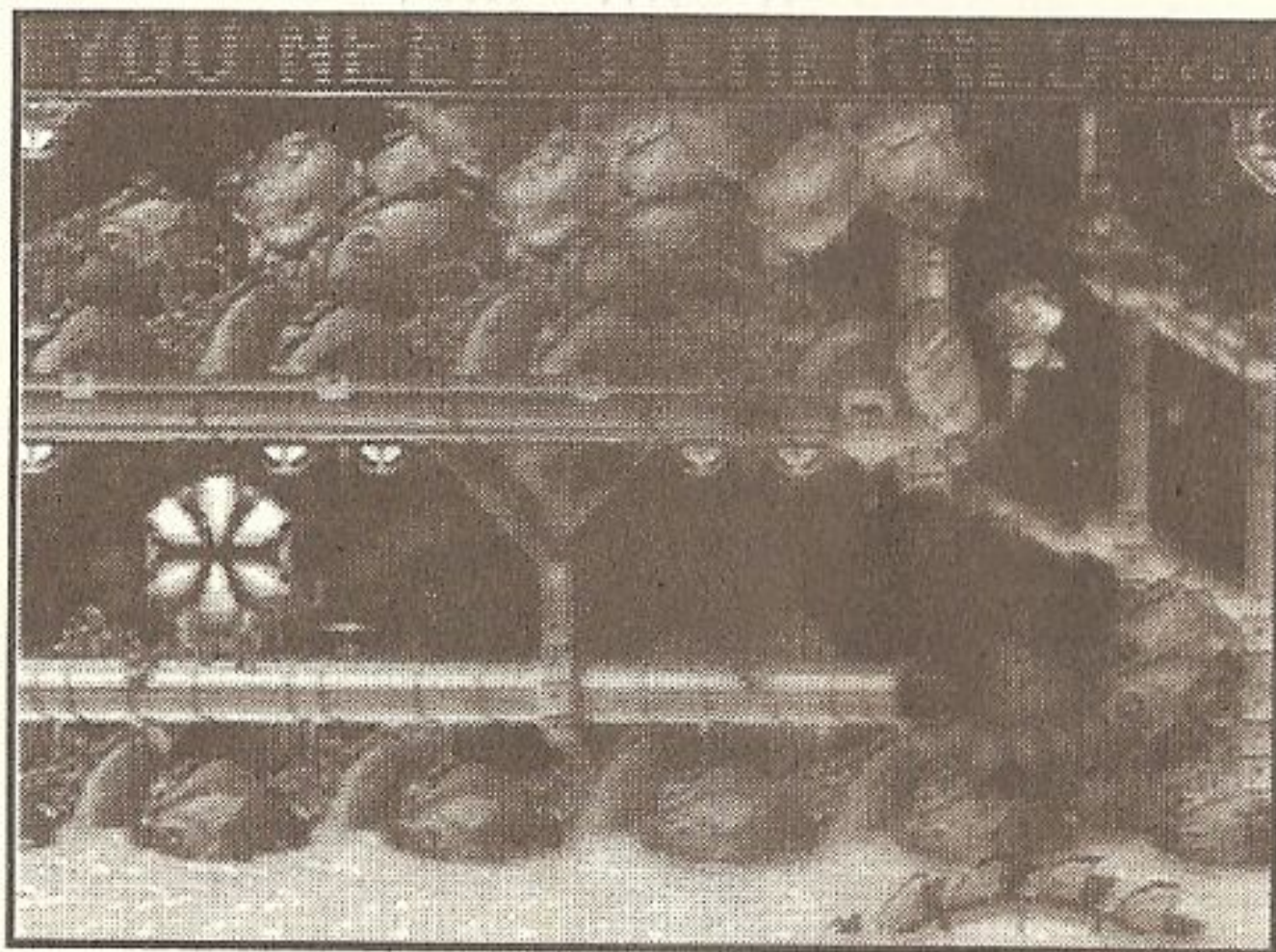
DICAS DOS FLIPPERS

- Lance Sonic movimentando os dois flippers juntos com o **Botão C**. É uma tática fácil e segura aos iniciantes.



- Observe as luzes e setas que levam a locais importantes no fundo.
- Apanhe Sonic nos flippers segurando-os na medida em que Sonic se movimenta para a Rampa da Passagem. Então, você pode fazer mira nele com maior exatidão.
- Para atirar Sonic em linha reta, atire quando ele estiver próximo da dobradiça do flipper. Para lançá-lo num ângulo, deixe ele rolar até a ponta, depois atire.
- Em alguns locais, você irá impulsionar Sonic com válvulas de vapor ao invés dos flippers.
- Se Sonic cair na área de escape, poderá ser o fim, caso você não tome rapidamente uma atitude. Robotnik tem uma surpresa horripilante sob os flippers.
- Lembre-se, você pode controlar a viagem de Sonic com o **Botão D**. Você pode diminuir seu movimento de rotação numa passagem ou curvá-lo ligeiramente na direção de um flipper quando ele estiver caindo e pulando.

INFORMAÇÕES ÚTEIS



Esta Tira no topo da tela fornece a você uma visão rápida das seguintes informações importantes:

NÚMERO DE JOGADORES E VIDAS

Apresenta o nível atual, quem está jogando e quantas vidas este jogador ainda tem. Sonic inicia o jogo com três vidas. Some 20 milhões de pontos para ganhar uma vida extra!

ESMERALDAS

Diz a você o número de Esmeraldas-Caóticas que Sonic precisa agarrar no nível atual. (O número é diferente para cada um dos níveis). Além disso, mostra quantas vezes você precisa bater num obstáculo a fim de abrir caminho para uma Esmeralda-Caótica.

PEDIDOS URGENTES

Estas mensagens precisam de reação rápida. Elas dirão a você para atingir um alvo importante ou avisarão que há um grande problema à frente!

SUCESSÃO DE VOLTAS

Mostra quantas voltas você completou.

ATUALIZAÇÃO DA CONTAGEM DE PONTOS

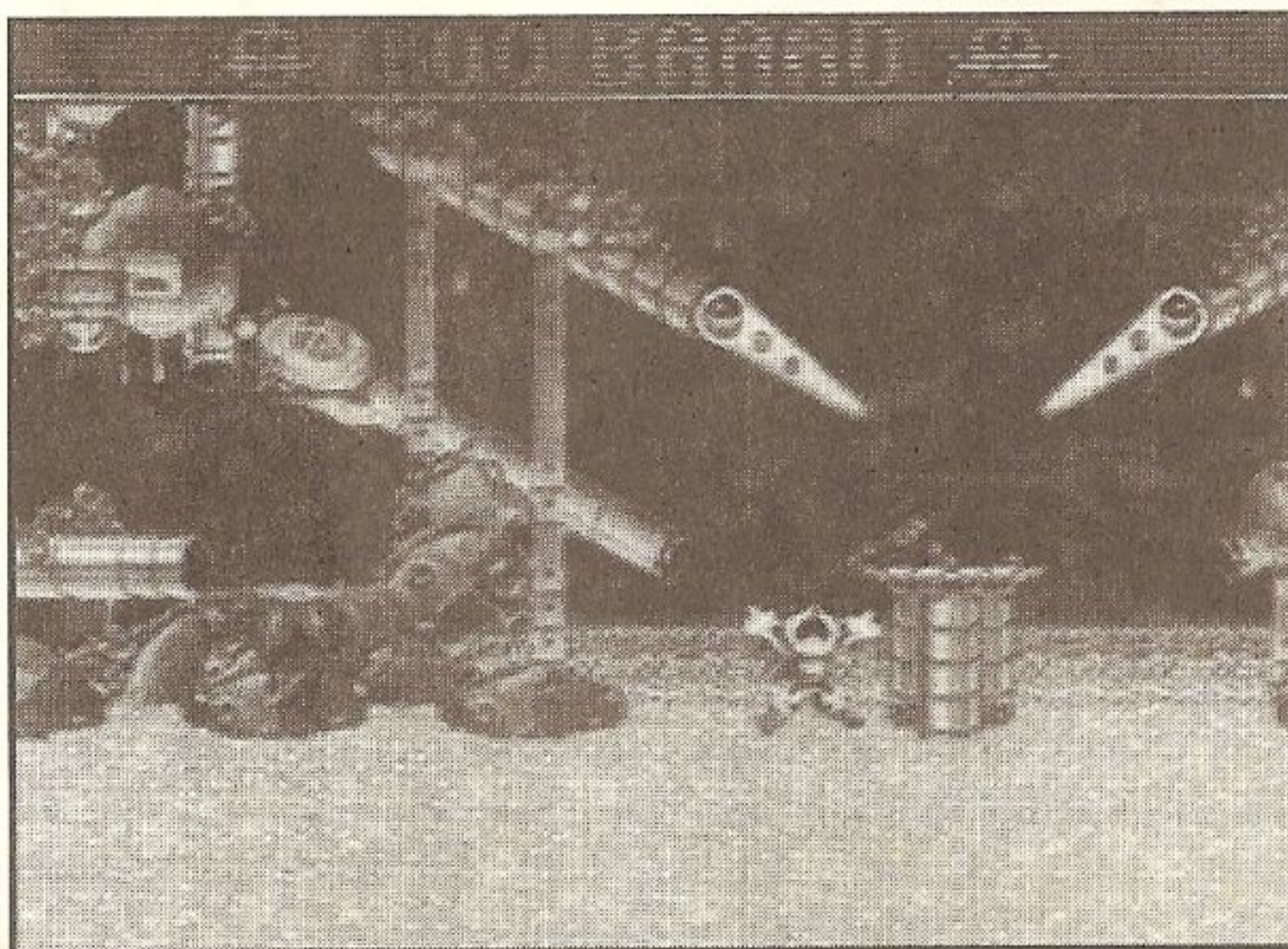
Mostra sua contagem de pontos atual.

TOTALIZAÇÃO E BÔNUS

A Tira totaliza sua contagem de pontos das voltas e soa no final de um nível.

CONDIÇÃO DE SONIC

Quando você vir "Too Bad" (Muito Ruim), você terá outra tentativa no mesmo nível. Se Sonic estiver perto do céu, você verá "Game Over" (Fim do Jogo).

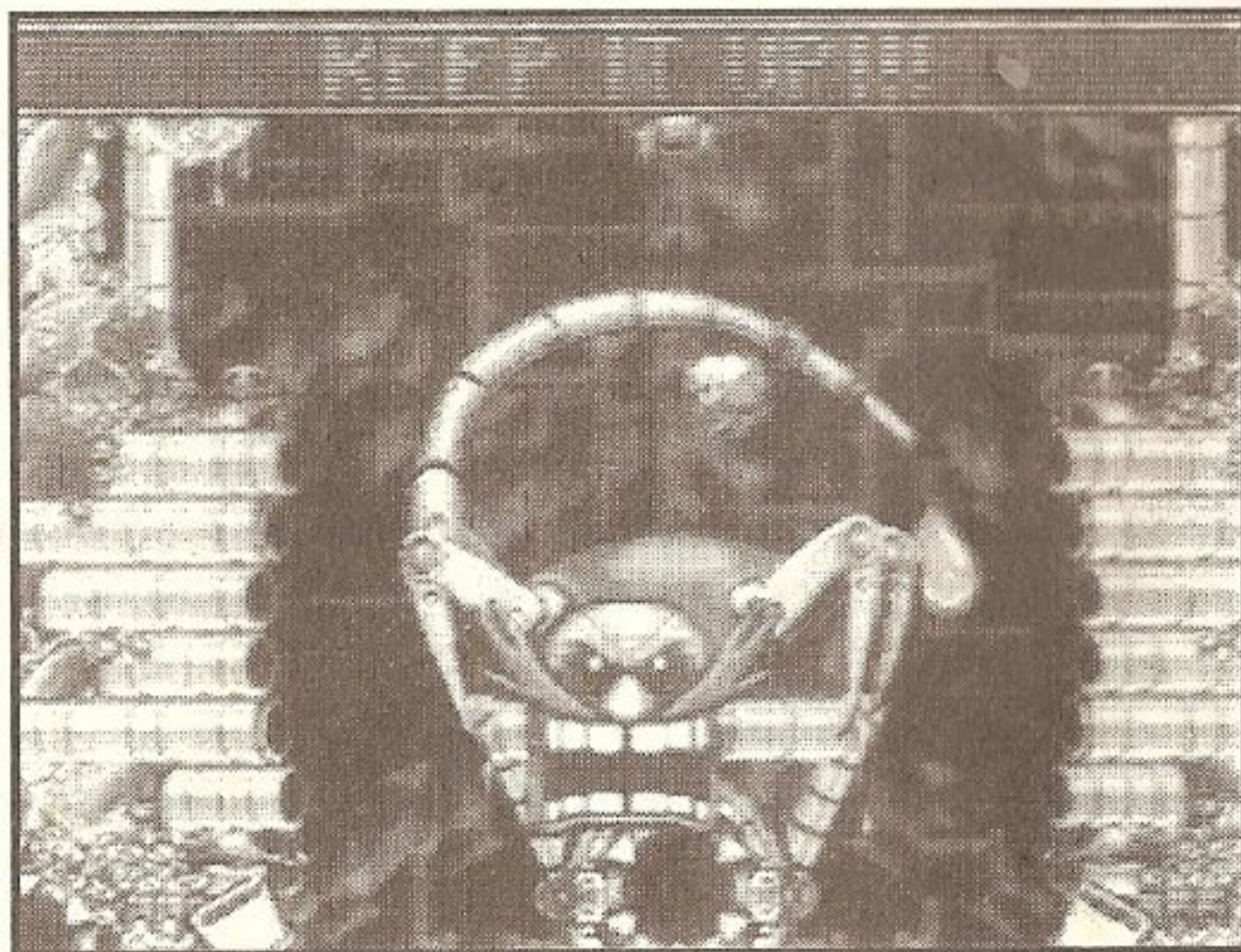


LIBERANDO OS NÍVEIS

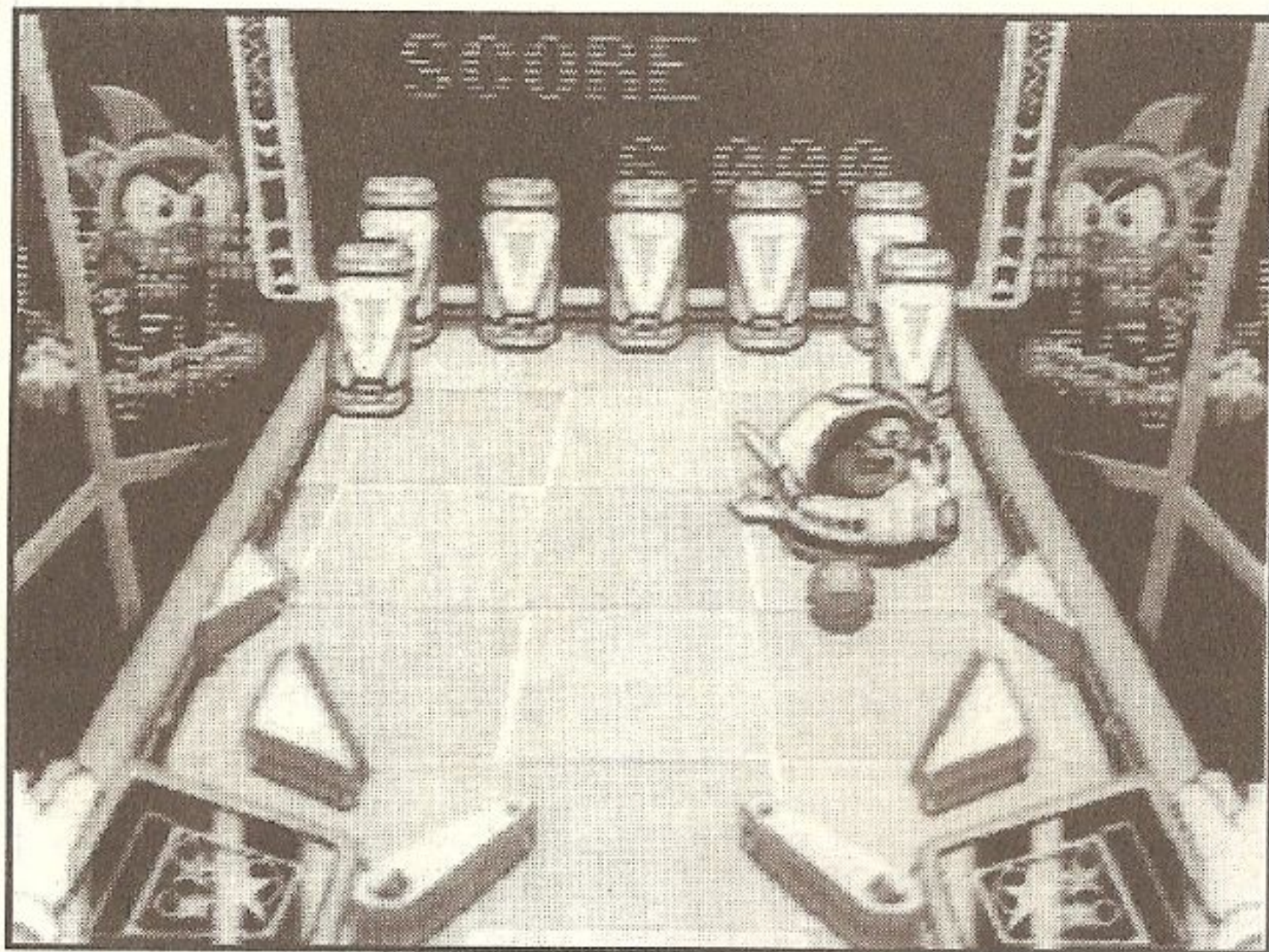
Sonic precisa agarrar todas as Esmeraldas-Caóticas num nível para abrir a porta da Sala do Chefe na parte superior do nível. Leia *Informações Úteis* para saber o número de Esmeraldas que você precisa apanhar. Algumas das jóias encontram-se em locais difíceis e mortais. Você poderá ter que bater em alavancas ou amortecedores a fim de movimentar os obstáculos que barram seu caminho.

Derrotando os chefões

Há uma artimanha para derrotar o inimigo em cada Sala do Chefe. Leia *Informações Úteis* para obter algumas dicas - e palavras de estímulo quando você estiver fazendo alguma coisa corretamente!



RODADAS DE BÔNUS



No final de cada nível, Sonic pula para uma Rodada de Bônus. Este é um jogo de fliperama comum tendo Sonic no controle! Você tem três bolas para atirar pelo campo do jogo, atingindo o maior número de amortecedores e alvos que puder. Veja estes pontos se somando!

Utilize a "sacudida" (**Botões A, B e C juntos**) para balançar a mesa e controlar a bola. Não balance muito ou a máquina se fechará e você perderá a bola.

Quando a última bola cair na área de escape, você voltará ao jogo normal.

CONTAGEM DE PONTOS

Ganha-se pontos batendo nos amortecedores, atirando nas voltas, e movimentando rapidamente os robôs flutuantes para desrobotizá-los.

No final de cada nível, você recolherá pontos de bônus com base nas voltas que fez, no número de anéis que coletou e na rapidez que passou pelos níveis. Os pontos que você ganhar em cada categoria irão variar de acordo com o nível.

Destrua o mais que puder a máquina de Robotnik para assegurar a obtenção de uma contagem de pontos maior!

VOLTAS

Movimente-se através das voltas incansavelmente para conseguir os Bônus de Voltas. Ouça a rápida e curta música para saber quantos pontos somou!

ANÉIS

Agarre todos os anéis que puder para obter muitos pontos de Bônus dos Anéis!

TEMPO

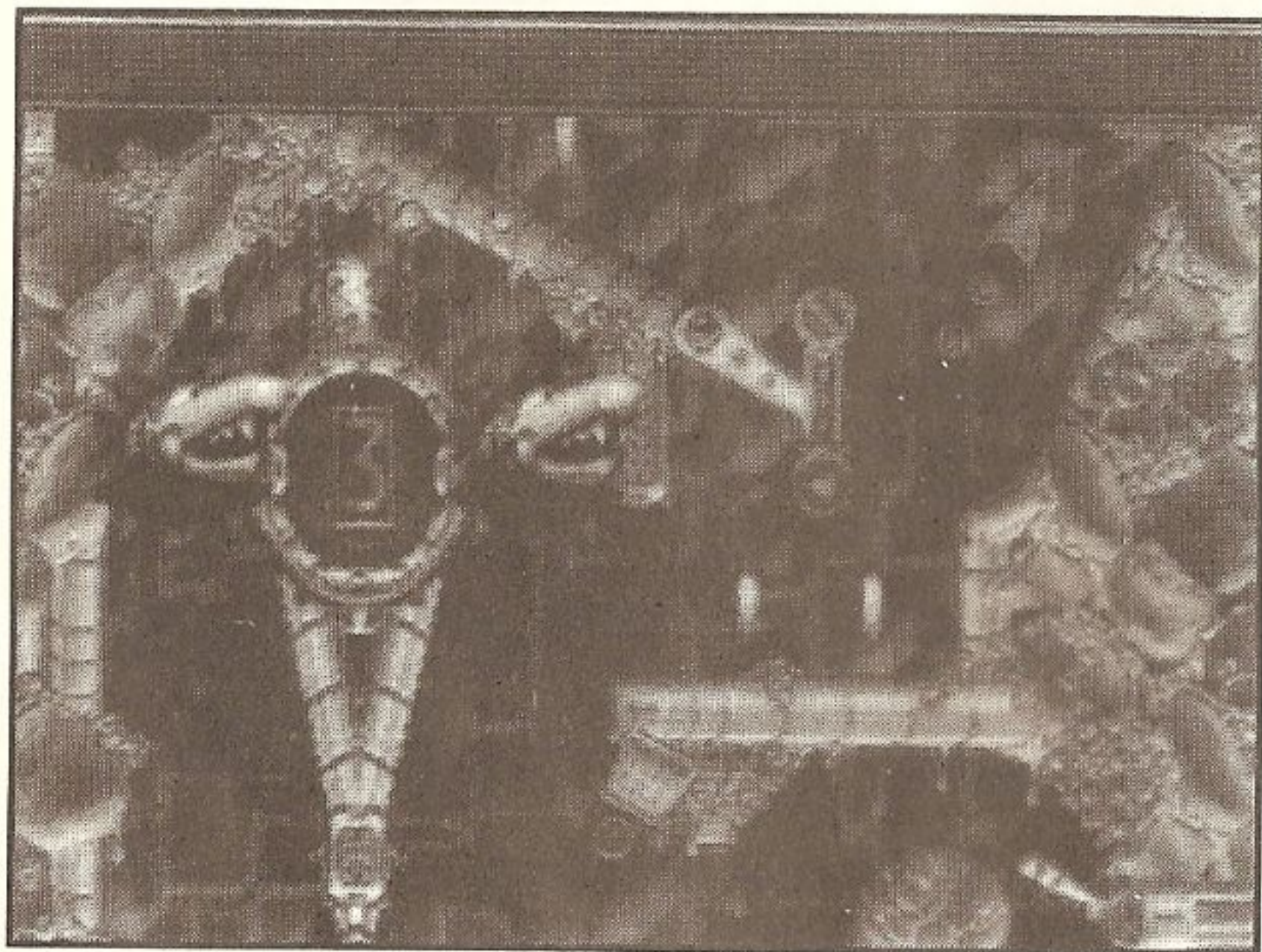
Complete um nível com uma única bola numa velocidade de quebrar o pescoço e será agraciado com um Bônus de Tempo monstruoso - até 10 milhões de pontos!

AUMENTANDO O PRÊMIO ACUMULADO

Sempre que você ganhar uma Rodada de Bônus, seu prêmio acumulado final aumentará. Assim, continue a somar pontos!

A FORTALEZA VEGA

As cavernas tóxicas

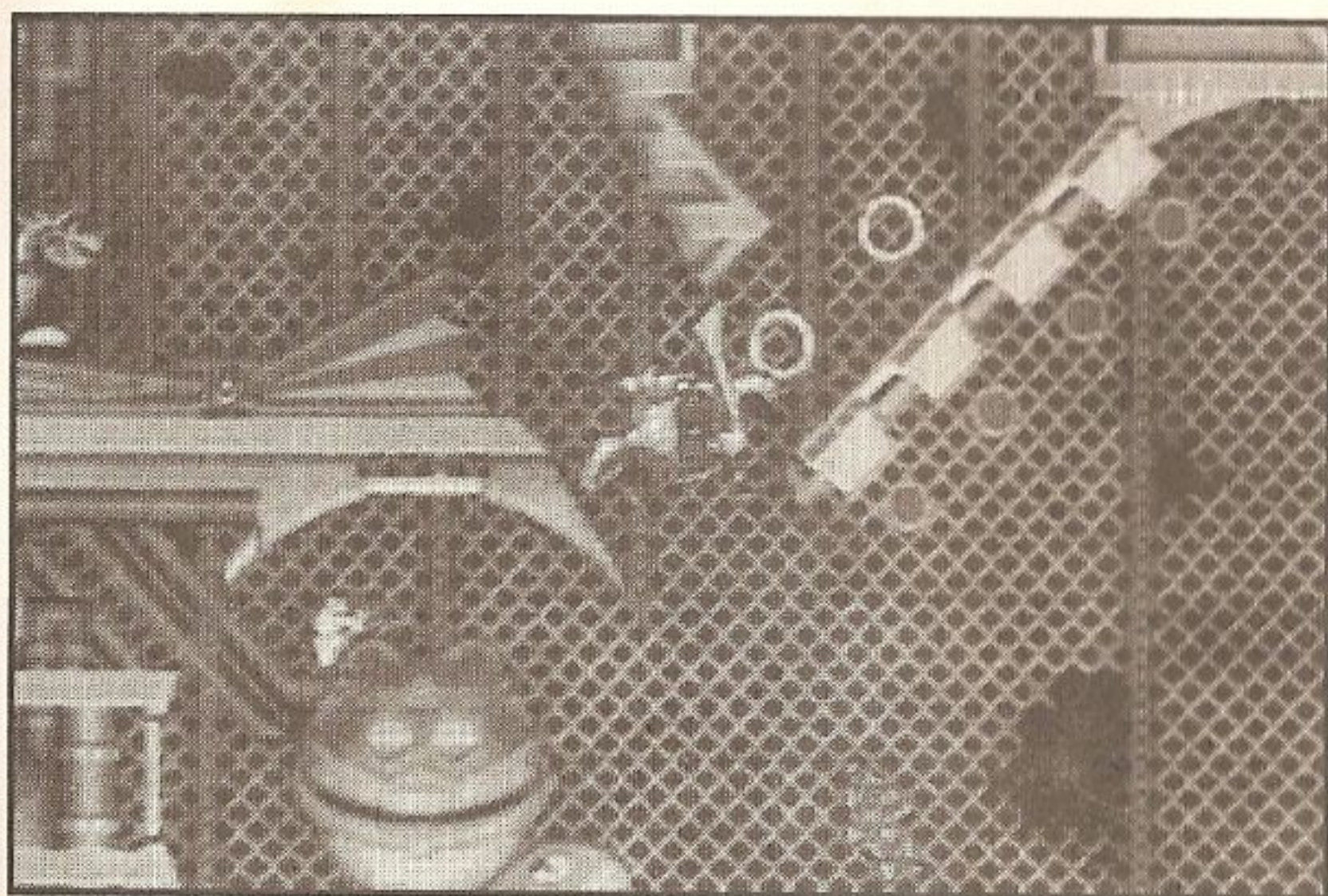


Explore as cavernas super poluídas da Fortaleza Vega onde o Dr. Robotnik acumula seu lixo industrial. Um movimento errado aqui poderá significar morrer asfixiado pelo limo verde ou - pior ainda - ser engulido por um REXXON!

Golpeie até esmagar os barris de lixo, os Cluckbirds e os Vermes Magma. Conseguir uma Esmeralda poderá ser a saída. Um inseto assassino do Robotnik de nome Scorpius domina este nível. Primeiramente, ataque seu ferrão!

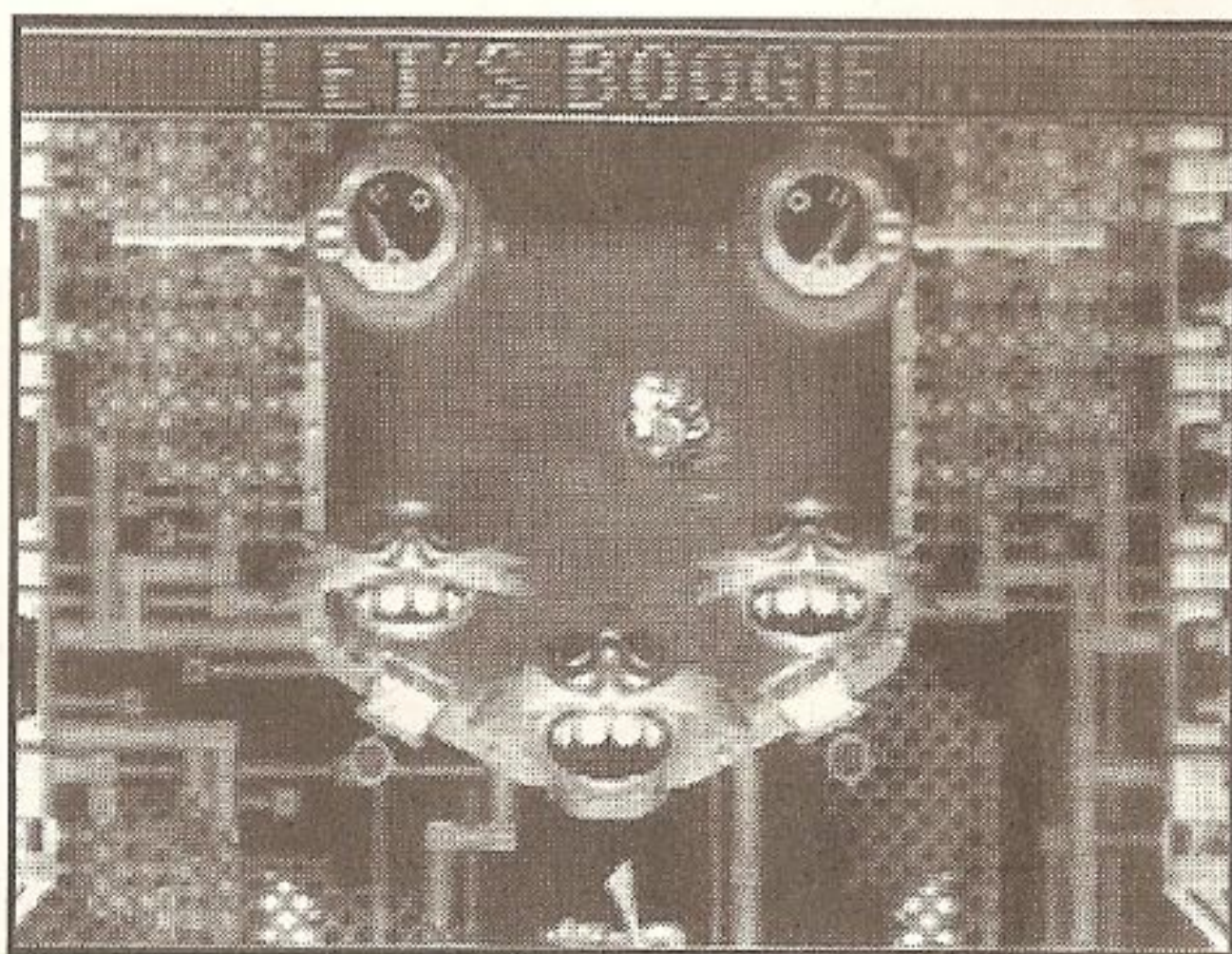


A casa das máquinas de lava

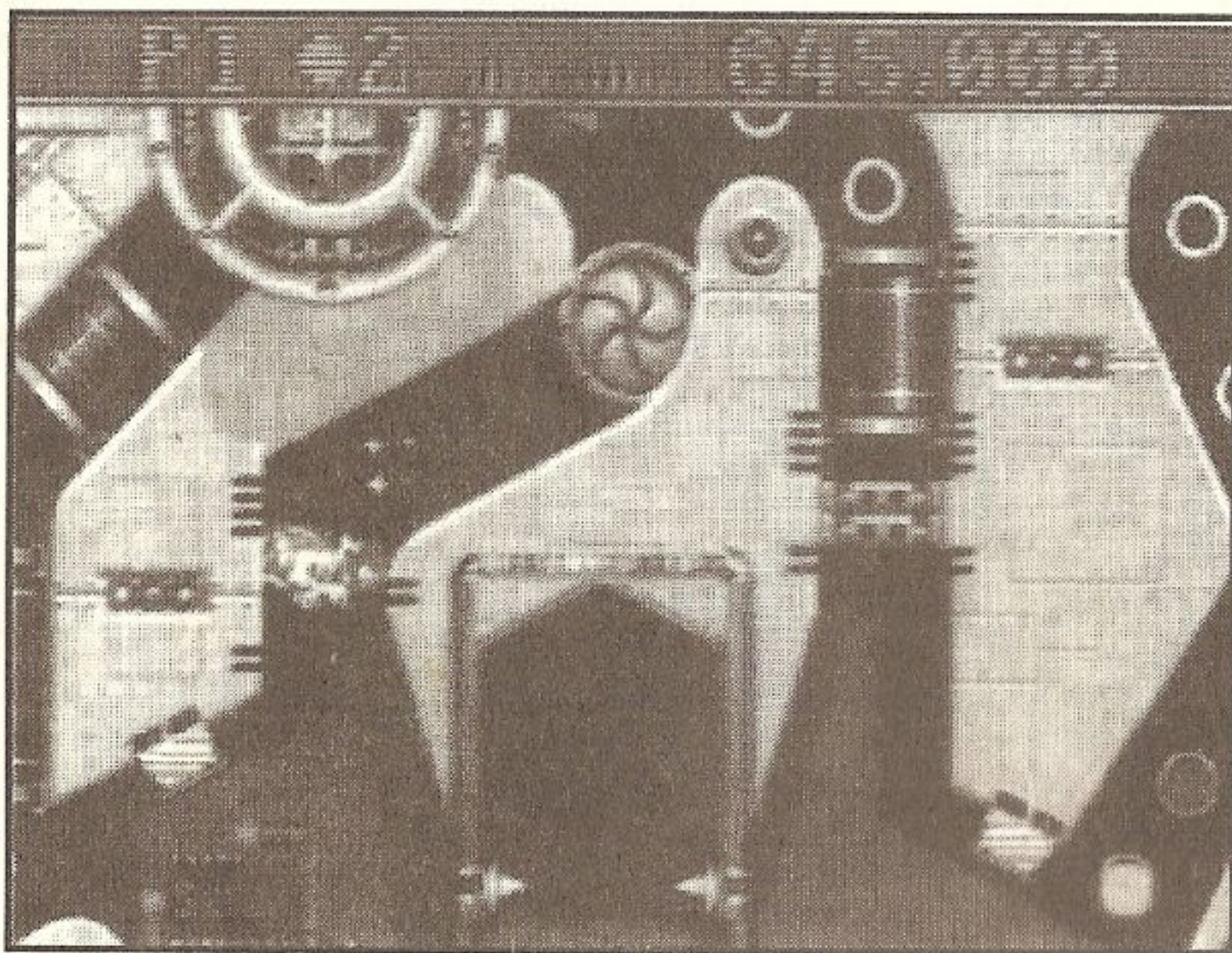


Ferrons Flutuantes bloqueiam as únicas rotas de fuga pelos geradores movidos a lava do Dr. Robotnik. Utilize jatos de vapor como os flippers. Consiga ajuda dos Cluckbirds para chegar aos locais mais altos.

Destrua os chefes meio assados do Dr. Robotnik na Sala da Caldeira-Robô!



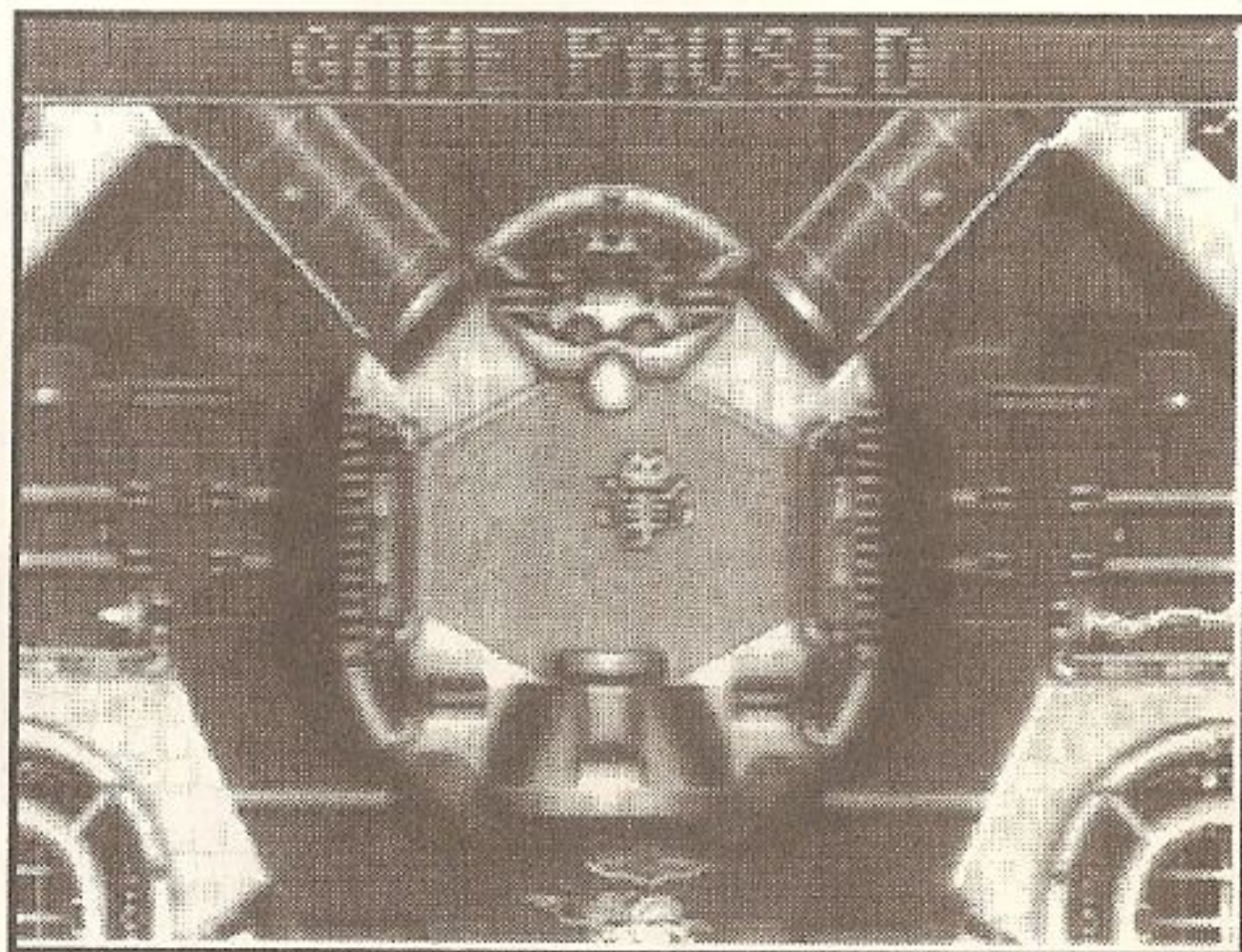
A máquina



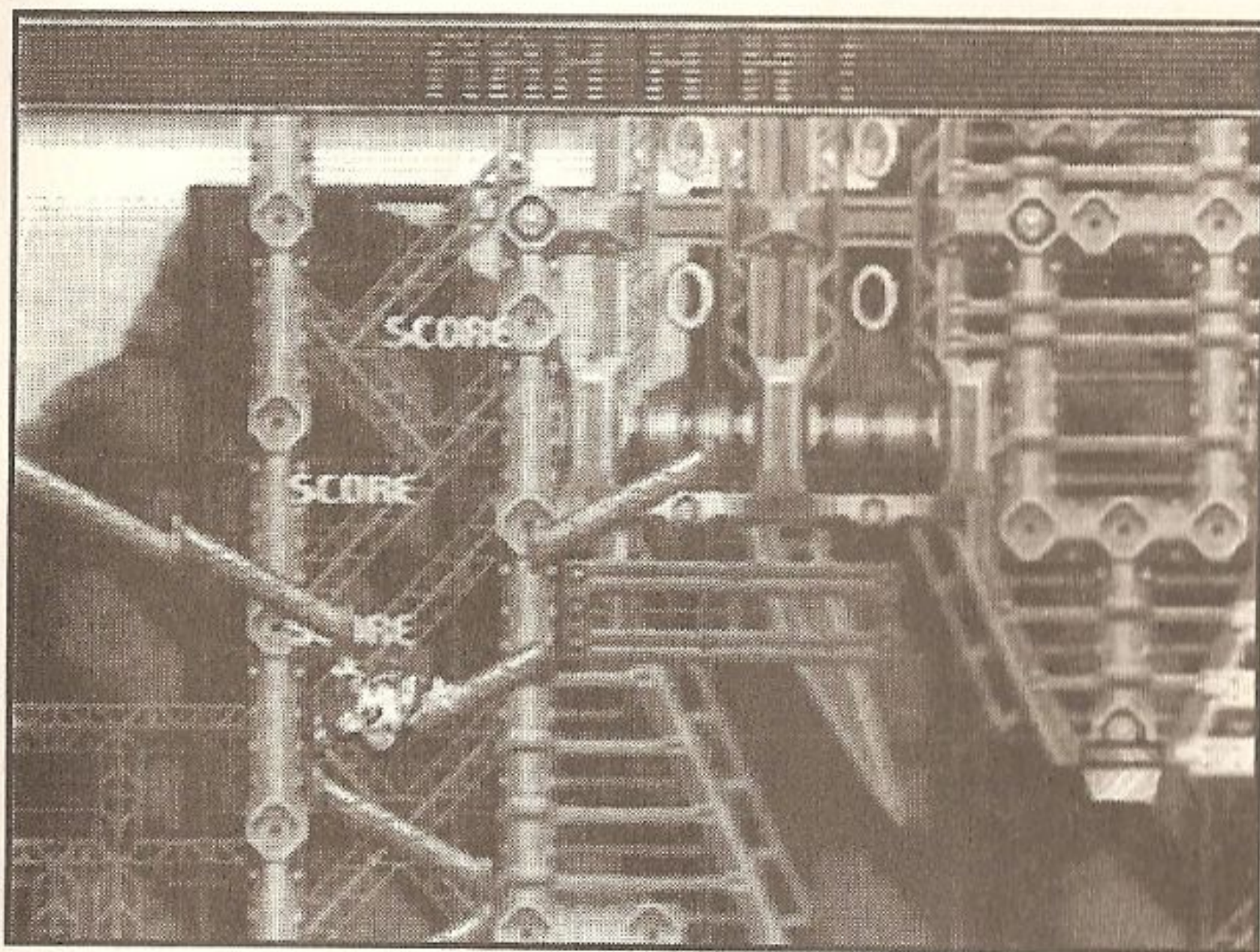
Aqui é onde os habitantes desamparados de Mobius estão aprisionados e robotizados.

Provoque curtos-circuitos com explosões maciças! Arrisque-se a ser esmigalhado nas engrenagens triturantes na medida em que você chega à sala de processamento principal.

Descubra o segredo da Máquina Vega para soltar seus hóspedes! Comece a destruição da Fortaleza!



O show acabou



A Fortaleza Vega está se enterrando! Agarre as últimas Esmeraldas-Caóticas e lute na direção da nave-foguete de fuga de Robotnik.

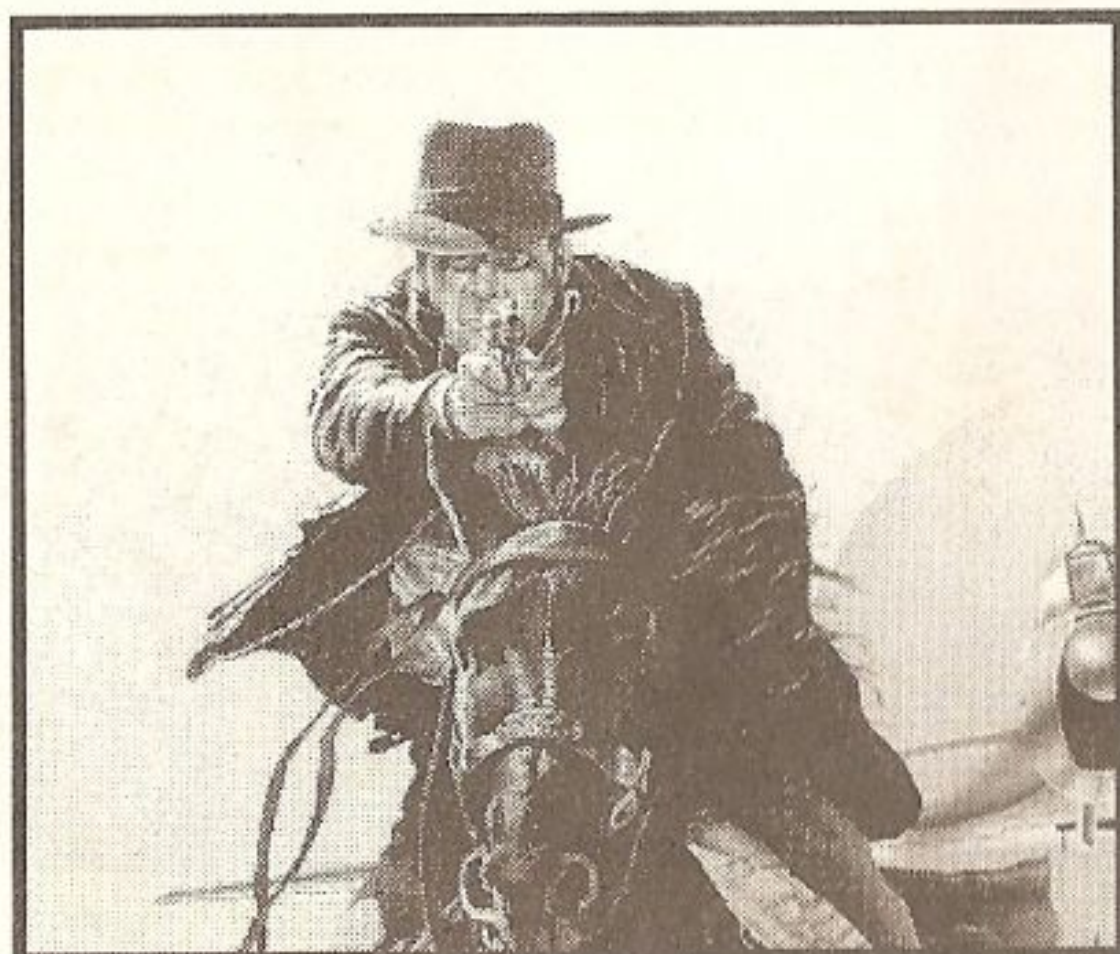
Você enfrentará uma subida repleta de armadilhas no hangar espacial. Os Krondors bloqueiam seu caminho e Robotnik lança bombas para deter você. Até a cabina de Robotnik está armada!

Final de jogo

O desprezível Dr. Robotnik luta freneticamente. Ele está desesperado e tentará até mesmo lutar contra Sonic atirando garras mecânicas. A sincronização é tudo!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



© 1990. Todos os direitos reservados.
Indiana Jones e/ou Indy são marcas registradas da Lucasfilm.

O ar seco do deserto absorve o suor que brota do seu corpo, enquanto o balanço constante de seu cavalo o faz sonhar acordado. Anos atrás, estávamos nos desertos áridos de Utah lutando contra saqueadores profissionais; agora, estamos nas areias antigas do Egito enfrentando a violenta máquina de guerra inimiga.

Nesta aventura, pessoas mal intencionadas desejam usar o Santo Graal em benefício do mal para dominarem o mundo. Pior ainda, elas raptaram seu pai! Para salvá-lo, você agarra seu chicote, coloca seu cavalo a galope e parte para deter estes inimigos. Serão fases fantásticas em um ambiente ainda mais fantástico: Estamos no Egito!

Boa sorte! Você chegará ao Graal! Nada o deterá!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



The Simpsons & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation.
© 1992 Acclaim Entertainment.
Distribuído sob licença de Acclaim Entertainment.
Todos os direitos reservados.

O palhaço Krusty, super herói de Bart, está na maior enrascada de todos os tempos; milhares de ratos invadiram sua casa de diversões!

Mas isto não vai ficar assim! Os seguidores mais leais de Krusty, como Bart, Homer e outros, estão preparando as mais incríveis armadilhas... imagine um rato pulverizado com 20.000 volts!

A tarefa de Krusty é guiar os ratos para as armadilhas movendo blocos, conectando tubos, encontrando passagens secretas e, é claro, se divertindo muito. Neste tempo, Krusty enfrentará cobras gosmentas, porcos voadores e alienígenas que disparam laser.

Venha ajudar Krusty e mãos à obra! Será preciso correr contra o tempo antes que estes irritantes roedores arruinem a casa de diversões preferida de Bart.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

GYNOUG



Bem vindo a Iccus, o planeta dos homens voadores.

Você é Wor, um mestre de batalhas alado com o poder de lançar raios de energia e controlar as forças mágicas da natureza. Seu planeta foi tomado por um grupo de criaturas horrendas chamadas Mutantes de Iccus, lideradas pelo terrível Destroyer.

Das cavernas mais profundas até o próprio ventre da besta, você deve voar e lutar pela vida de seu planeta, derrotando os Mutantes que se apoderaram dele. Para isto, você terá seis desafiantes fases.

Mas cuidado; se falhar, suas asas serão cortadas para sempre e o planeta estará condenado a ser eternamente dominado por um bando de monstros repugnantes! Boa sorte!

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.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

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 05038-000

TELEFONE: (011) 831 2266

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS