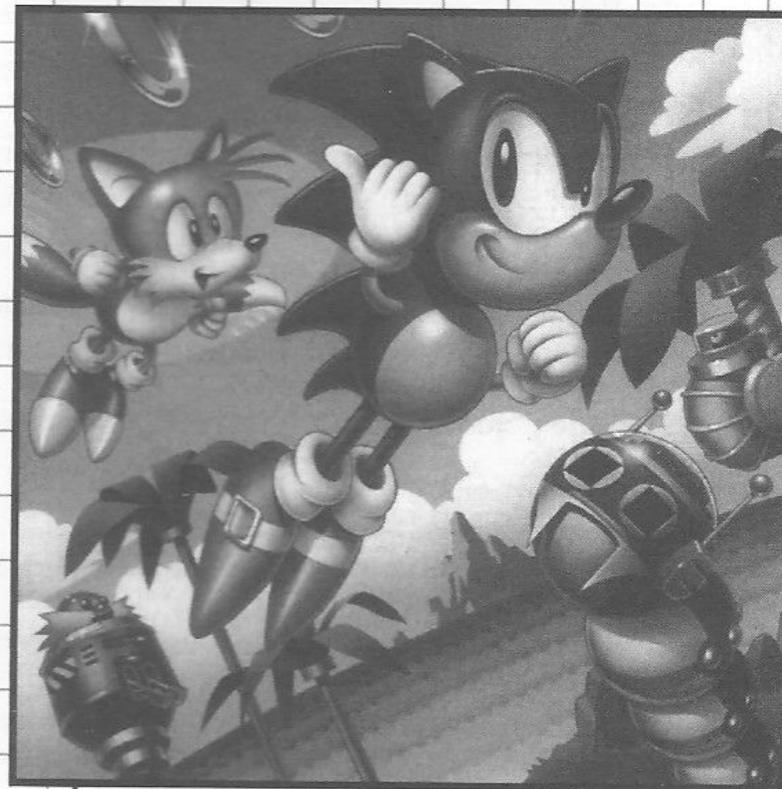


Master System®

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

© 1993 Sega Enterprises, Ltd.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE IMANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

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 fotosensível, 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, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

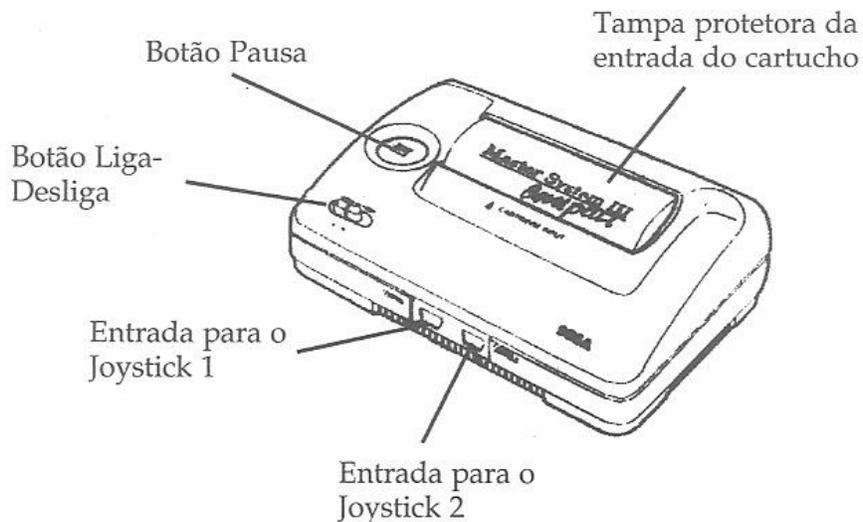
Durante o Jogo:

- 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

1. Certifique-se que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o Joystick 1.
2. Coloque o cartucho SONIC CHAOS no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. SONIC CHAOS é para apenas 1 jogador.

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



Robotnik Ataca Novamente!

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

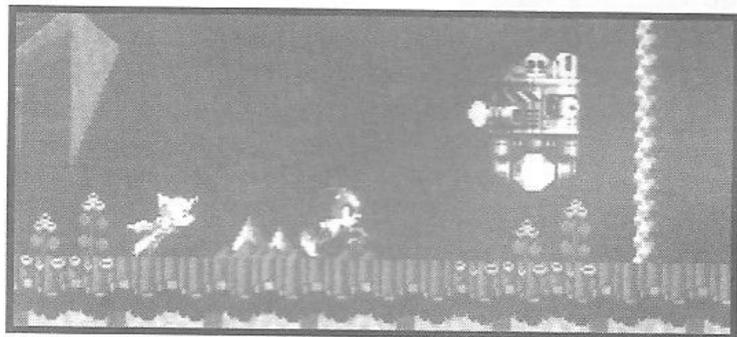
Um dia, a ilha foi sacudida por uma explosão terrível. Grandes crateras se abriram na terra. Os animais começaram imediatamente a pesquisar o motivo. Foi Flicky, o pássaro azul, que achou a resposta: "As Esmeraldas do Caos estão desaparecendo da Caverna do Norte!"

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!"

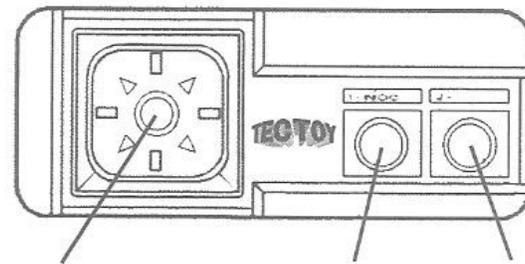
Nesse momento, uma máquina voadora redonda e estranha rugiu no ar. Preso em grandes pinças da parte inferior estava a Esmeralda do Caos vermelha! Todos os animais podiam ver o piloto com o seu bigode espesso e nariz grande vermelho, mas a sua risada era inconfundível - Dr. Robotnik!

"Dessa vez nada me impedirá! Já que eu tenho as outras cinco Esmeraldas do Caos sob meu poder, eu mandarei no mundo! Háá, há, há, há, hááá!" Depois o maldoso Dr. Robotnik e a sua máquina voadora desaparecem 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.

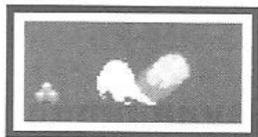
Botão da Pausa (Teclado do Master System)

- 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)

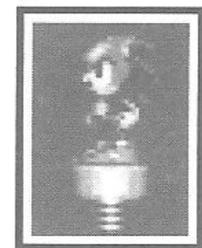
Pressione e mantenha pressionado o Botão D para cima, depois pressione o Botão 1 ou 2. Por um pequeno intervalo de tempo, Tails irá girar o suas caudas como uma hélice de helicóptero e voará. Use o Botão D para direcionar os seus movimentos, e cancele o helicóptero no momento em que Tails tocar o chão.



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

Salto com Mola

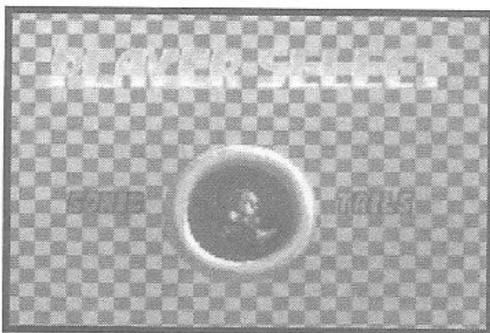
Acione a mola pulando sobre ela. Use o Botão D para direcionar os movimentos. A mola desaparece quando você colide com algum objeto ou sofre danos. Para soltá-la, pressione o botão 1 ou 2.



Prepare-se...



Depois do logotipo da Sega, 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.

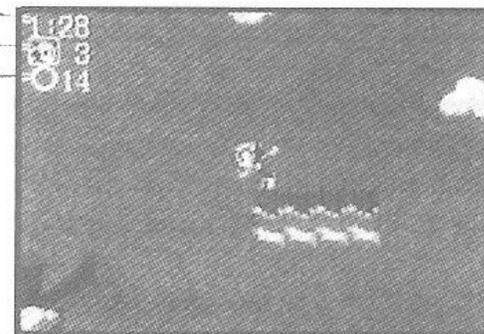


A Tela da Escolha do Jogador aparecerá. Pressione o Botão D para a esquerda e para a direita para escolher Sonic ou Tails e pressione o Botão 2 para começar o jogo.

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 555 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 ítems especiais que serão muito úteis para levá-lo até o confronto final com Robotnik. A maioria dos ítems 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 sua 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 por muito tempo debaixo d'água!



1-UP: Você ganha uma vida extra.

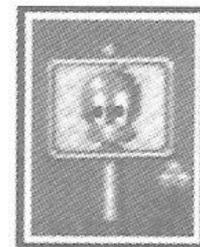


Foguete (apenas o Sonic): Pegue esse item e viaje pelo ar com o par de foguetes de alto poder. Os Sapatos-Foguete duram por um curto período de tempo e desaparecerão se Sonic sofrer qualquer acidente.

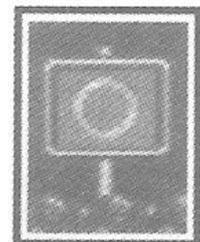
Painéis de Bônus

O Pannel de Bônus aparece no final do primeiro e do segundo ato. Rode o pannel para começar o giro. Quando ele parar, você descobrirá o seu bônus.

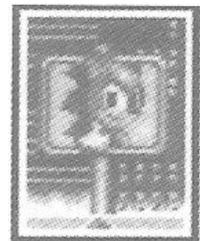
Flicky: Você não ganha nada. Desculpa!



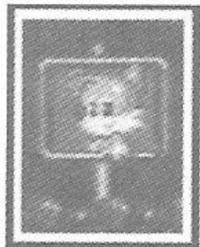
Anel: Você ganha 10 Anéis



Sonic: O Sonic ganha uma vida extra. O Tails ganha um Continue.



Tails: O Sonic recebe um Continue. O Tails ganha uma vida extra



Pontuação



Cada vez que você completa 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 kph
Bônus de Anel:	100	pontos para cada anel que você possuir no final do ato.

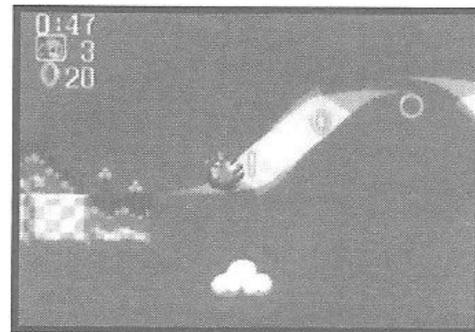
Continue: Uma imagem do Sonic ou do Tails aparece com cada Continue que você pega.

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

Corra Pelas Zonas!

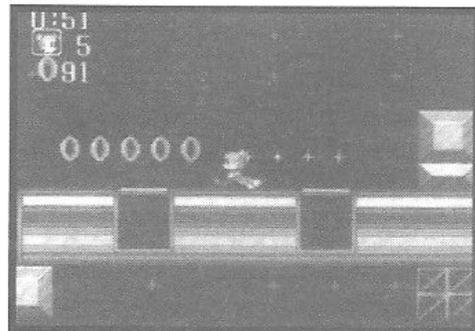
A Zona da Montanha Turquesa

Corra dentro de 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 itens, e fique de olho nos bandidos do Robotnik!



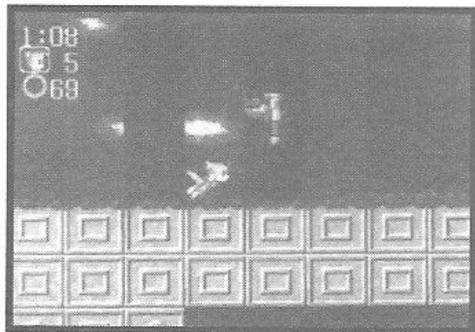
A Zona Gigalopolis

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!

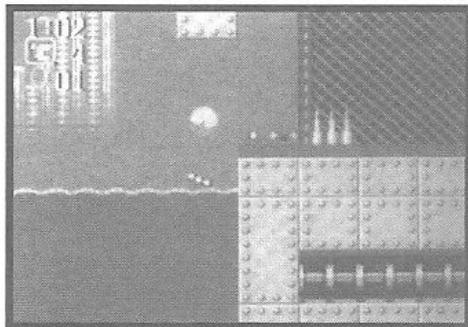


A Zona do Ovo Sonolento

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!

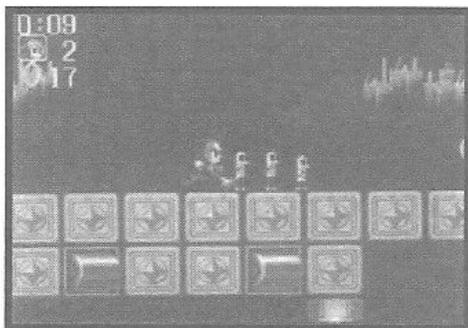


A Zona da Colida Verde Mecânica.



A Zona da Colina Verde se mecanizou e o céu está poluído graças ao Dr. Robotnik. Não afunde na lama dos rios ou você não conseguirá sair. Os côcos nas árvores são explosivos, então, se um cair perto de você, saia de perto!

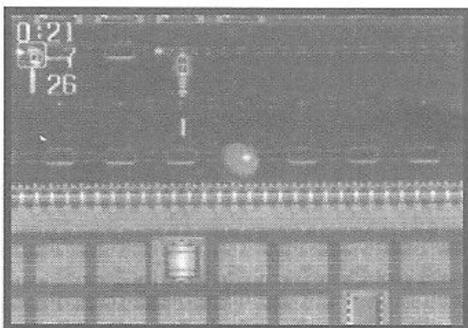
A Zona do Planeta Água



Empurre para abrir as escotilhas nos túneis sob a água e a corrente lhe carregará, mas tenha cuidado com as armadilhas a sua frente! Se você ficar sem ar por muito tempo, verá uma contagem regressiva em cima da cabeça do seu personagem.

Quando a contagem atingir zero, você perderá uma vida. reabasteça as suas reservas de ar saltando para a superfície ou pegando fôlego com as grandes bolhas de ar que sobem de alguns blocos.

A Zona do Ovo Elétrico.

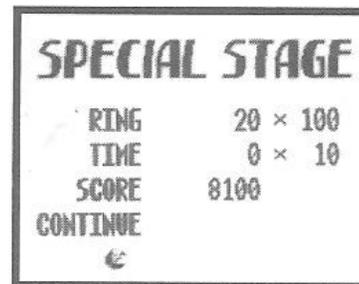


Lasers direcionados protegem os corredores dessa Zona, e você tem que se mexer rápido para fugir deles. Escape das bombas dos robôs que caem dos tubos. Use o Botão D para guiar a sua passagem pela cadeia de tubos e agarre todos os anéis e ítems que você puder.

Finalmente você se defrontará com Robotnik, numa arena que ele preparou especialmente para você...

A Etapa Especial

Uma vez que Sonic pegou 100 anéis, ele irá automaticamente para a Etapa Especial. Aqui Sonic pode encontrar as Esmeraldas do Caos - tem uma em cada Etapa Especial. Colete todas as cinco e lute contra Robotnik pela sexta para restaurar a paz na Ilha do Sul!



Cada Etapa Especial consiste de um labirinto cheio de Anéis, Ítems e uma Esmeralda do Caos. Pegue o máximo de Anéis que puder para as vidas extras - principalmente os Anéis maiores, que equivalem a 10 Anéis normais cada. A Etapa Especial acaba quando você pegar a Esmeralda do Caos ou quando acabar o tempo. Se você pegar a Esmeralda do Caos, você receberá 10 pontos por cada segundo restante no cronômetro.

Observação: Apenas o Sonic pode prosseguir para a Etapa Especial. Se Tails pegar 100 Anéis, ele receberá uma vida extra.

Fim de Jogo / Continuação



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

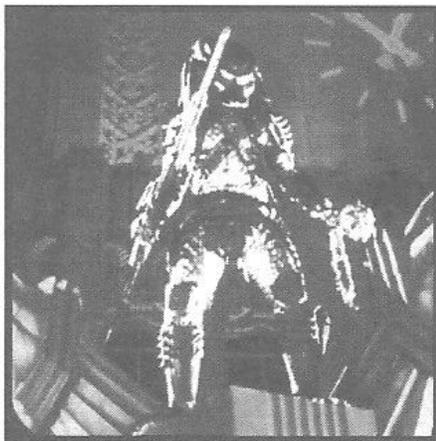
Tails começa o jogo com três Continues. Sonic deve pegar os seus Continues somando 50.000 pontos, pegando uma Esmeralda do Caos ou pegando um Painel de Bônus do Tails no final de um ato.

Dicas Úteis

- No momento em que você for atacado e perder Anéis, agarre 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!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

PREDATOR 2



Predator 2™ & © 1990, 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. © 1992 Acclaim Entertainment. Todos os direitos reservados.

Muito bem, garoto! Nós somos do FBI e temos duas notícias para lhe dar. Uma boa e a outra...

A boa é que a cidade está à beira do caos, devastada por uma guerra de gangues e você foi encarregado da situação.

A outra é que o Predador voltou. Se você não se lembra dele, vamos refrescar sua memória: Há alguns anos um extraterrestre veio à Terra com uma missão... caçar seres humanos! Nossas fontes garantem que agora ele está ainda mais poderoso e que consegue até ficar invisível!

Mais um detalhe: esqueça qualquer tipo de arma que você já viu até hoje, pois elas não funcionam contra ele. Para destruí-lo, só armas alienígenas! Será que você conseguirá repetir a façanha de Schwarzeneger no primeiro filme e derrotar este monstro?

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data de sua compra. Este período de garantia é composto de:

- a) 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor.
- b) 90 dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

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

A presente garantia, contudo, não cobre: defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma assistência técnica autorizada TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e cabos de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão-de-obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY

NºCC0213 508987

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores

Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP

CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421