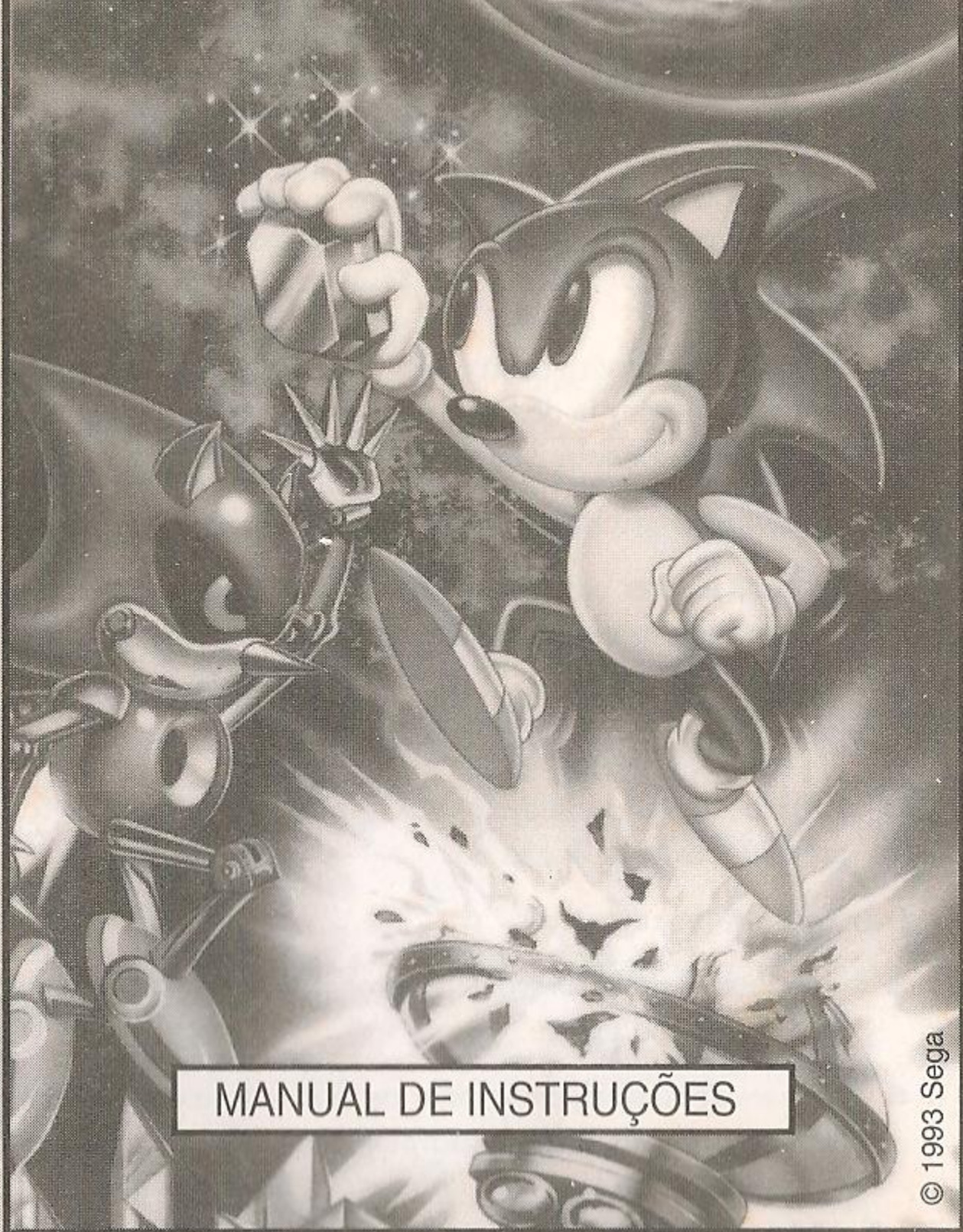


SEGA CD

# SONIC CD™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

© 1993 Sega

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 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m 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 seu médico.

# Como Colocar o CD no SEGA CD

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o SEGA CD.
2. Na entrada 1 do MEGA DRIVE, conecte o joystick 1.
3. Ligue o MEGA DRIVE, verificando antes se ele está sem cartucho. O logotipo SEGA CD aparecerá.
4. Coloque o CD no compartimento, com o nome para cima, conforme explica o manual do SEGA CD. Feche a tampa do compartimento.
5. Pressione o **Botão Início** no joystick 1 quando a mensagem PRESS THE START BUTTON aparecer.
6. Pressione o **Botão RESET** a qualquer momento, para sair e reiniciar o jogo. A tela com o logotipo SEGA CD retornará.
7. SONIC CD™ é para apenas um jogador.

**IMPORTANTE:** Somente retire o CD do compartimento com o MEGA DRIVE desligado.



# Um Mundo que Desafia o Tempo!



"Sonic, onde você vai agora?"

Sonic, o porco-espinho, olhou por sobre os ombros para a Princesa Sally, uma jovem porco-espinho fêmea, que tentava segui-lo de perto.

"Ao Lago do Nunca", ele respondeu.

"Por quê o Lago do Nunca?"

Sonic diminuiu um pouco a velocidade para poder explicar. "Já ouviu falar do Planeta Pequeno?"

"Não é aquele minúsculo mundo que gira ao redor de Mobius?" perguntou a Princesa Sally. "Aquele onde há pedras especiais, que alteram o tempo e mudam tudo ao seu redor? Ouvi dizer que esse planeta está cheio de lugares que são completamente ignorados pela passagem do tempo!"

"Sim. Na última lua de cada ano, o Planeta Pequeno aparece sobre o Lago do Nunca. Vai acontecer agora, e eu estou indo lá para verificar. Aposto que é excitante viajar pelo espaço!"

"Com todas aquelas Pedras do Tempo, aposto como você vai tentar ultrapassar o próprio tempo!", suspirou a Princesa Sally, em adoração.

Sonic não respondeu. Apenas sorriu, com um brilho nos olhos.

Quando chegaram ao Lago do Nunca, o Planeta Pequeno estava lá, como era esperado. Mas, algo estava errado. Onde deveria haver grandes árvores e flores brilhantes, havia apenas areia seca e rochas pontiagudas. O Planeta Pequeno estava amarrado a uma rocha por uma gigantesca corrente, e sua superfície estava coberta por metal retorcido e brilhante.

"O que aconteceu?" perguntou a Princesa Sally.

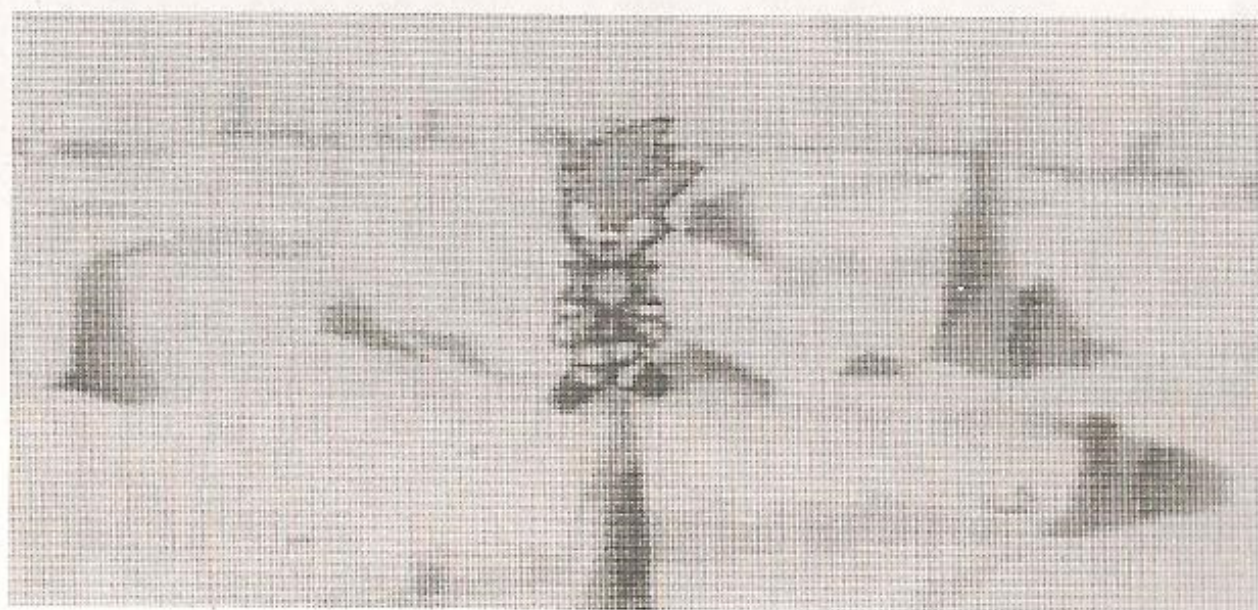
Antes que Sonic pudesse responder, algo passou por eles a uma velocidade incrível.

A Princesa Sally gritou ao ser agarrada, e ela e seu captor desapareceram num rastro de luz azul!

"Que é isso...PRINCESA SALLY!"

Não demorou muito para Sonic perceber o que havia acontecido.

"Isso deve ser outro truque do Dr. Robotnik!"



E realmente era! Assim que descobriu a localização do Planeta Pequeno, o maligno Dr. Robotnik e seus capangas robôs imediatamente o transformaram numa fortaleza gigante. Quando Robotnik viu que Sonic se aproximava, despachou sua maior criação, o Sonic Metálico, para agarrar a Princesa Sally e atrair seu arquiinimigo para o perigo.

"Que maravilha!" gritava Robotnik, rebatendo pelas paredes como uma ameaçadora bola de borracha. Desta vez, minha habilidade científica vai esmagar você. Assim que todas as Pedras do Tempo estiverem em minhas mãos, poderei manipular o tempo e conquistar o mundo! HO, HO, HO, HO!"

Sonic parou sobre uma pedra e pensou. Robotnik controla o Planeta Pequeno. Ele tem a Princesa Sally e logo terá também as Pedras do Tempo...mas, não se Sonic as pegar primeiro!

Sua aventura no Planeta Pequeno seria muito mais excitante e perigosa do que ele havia planejado. Era hora de começar!



# Como Configurar o Sistema QSound

O Sistema Áudio Virtual QSound é uma tecnologia multi-dimensional revolucionária de propagação do som. Se o seu SEGA CD estiver conectado a um som estéreo, você poderá mergulhar na mágica da moderna tecnologia QSound. Essa surpreendente tecnologia de som lhe proporcionará 180 graus de áudio em um campo de som bastante ampliado. Você será rodeado por ondas de som tridimensional!

## Equilíbrio

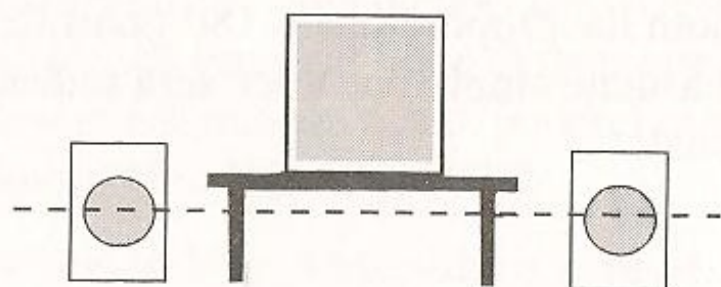
Se seu aparelho de som tiver apenas um controle de equilíbrio ("balance"), coloque-o na posição central. Se cada caixa de som tiver um controle de volume em separado, posicione-os da forma mais equilibrada possível.

## Cabos das Caixas de Som

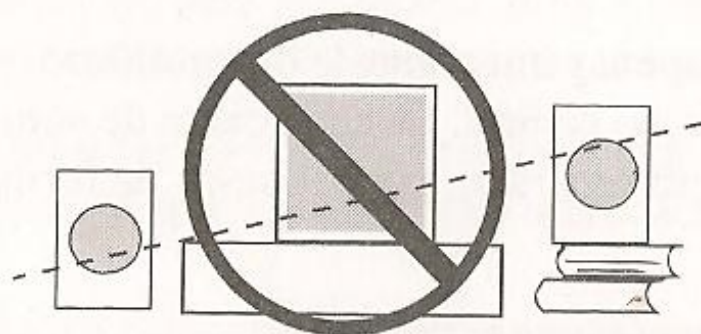
Para uma correta relação de fases, certifique-se de ligar fio vermelho com fio vermelho e fio preto com fio preto (positivo com positivo e negativo com negativo) ao conectar os fios das caixas de som esquerda e direita ao amplificador ou mesa de som. Com essa finalidade, freqüentemente existe uma marca de um risco ou estria em um lado do fio ou cabo da caixa de som.

# Posicionamento das Caixas de Som

As caixas de som deverão ser posicionadas a uma mesma distância do ouvinte, em um mesmo plano, à mesma altura e a pelo menos um metro de distância de paredes laterais. Se quiser, pode girar ligeiramente as caixas de som.



**Correto.** Posicione as caixas de som no mesmo plano, na mesma altura, e com o mesmo ângulo.



**Incorreto.**

## Iniciando

Assim que iniciar o jogo, você verá o logotipo da SEGA, seguido pela Tela de Apresentação do SONIC THE HEDGEHOG CD™. Espere alguns segundos, e verá uma seqüência de introdução com animação; depois, uma breve demonstração do jogo e, finalmente, uma demonstração do Estágio Especial. Observe as demonstrações para obter valiosas informações sobre como passar pelas Zonas.



Pressione o **Botão Início** na demonstração do Estágio Especial ou na seqüência de animação, para retornar à Tela de Apresentação. Pressione o **Botão Início** novamente para ver o Menu do Jogo. Nesse menu:



- Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para percorrer os diversos modos de jogo.
- Pressione o **Botão Início** para escolher sua opção de jogo.

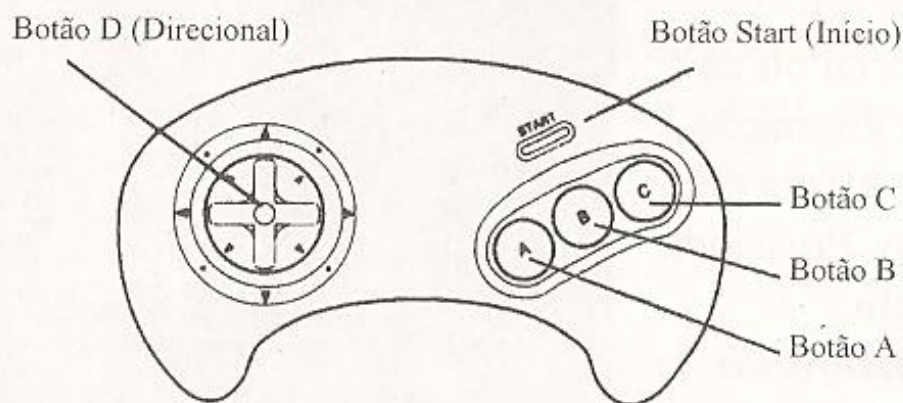
**NEW GAME (Novo Jogo):** Começa o jogo a partir do início, e cancela qualquer jogo que você tenha gravado anteriormente.

**CONTINUE (Continuar):** Permite retomar um jogo anterior a partir do início do Round onde você parou.

**TIME ATTACK (Ataque de Tempo):** Permite que você escolha uma Zona a partir do jogo e tente atravessá-la no menor tempo possível, do início até o final. Para mais detalhes, veja "Ataque de Tempo", mais à frente.

**NOTA:** SONIC THE HEDGEHOG CD usa a RAM de "Backup" do seu SEGA CD para armazenar informações dos jogos gravados. Se não houver RAM de "Backup" disponível, aparecerá uma mensagem informando isso, antes da Tela de Apresentação.

# Assuma o Controle!



## Botão D

- Pressione para mover Sonic nas Zonas.
- Pressione para cima para fazer Sonic olhar para cima. Pressione para cima DUAS VEZES e depois mantenha pressionado, para fazer a tela subir pelo cenário.
- Pressione para baixo para fazer Sonic se agachar. Pressione para baixo DUAS VEZES e depois mantenha pressionado, para fazer a tela descer pelo cenário.
- No Estágio Especial, pressione para baixo para diminuir a velocidade de Sonic.
- Pressione para a direita ou esquerda para fazer seleções na Tela de Apresentação.
- Pressione para fazer seleções nos menus de Apresentação e de Ataque de Tempo.

## Botão Início

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para cancelar a tela de animação do Desvio no Tempo.
- Pressione para fazer uma pausa e para retomar o jogo.

## Botão A, B ou C

- Pressione para fazer Sonic pular ou executar um Ataque de Giro Supersônico.
- Pressione para mover as alavancas de fliperama no Round 2, Caos de Colisões.
- Pressione para confirmar suas seleções nos menus do jogo.

**NOTA:** Se você estiver usando um Joystick 6 Botões, configure-o para ação com três botões. Os botões X, Y e Z não serão utilizados.

## Super Manobras de Sonic

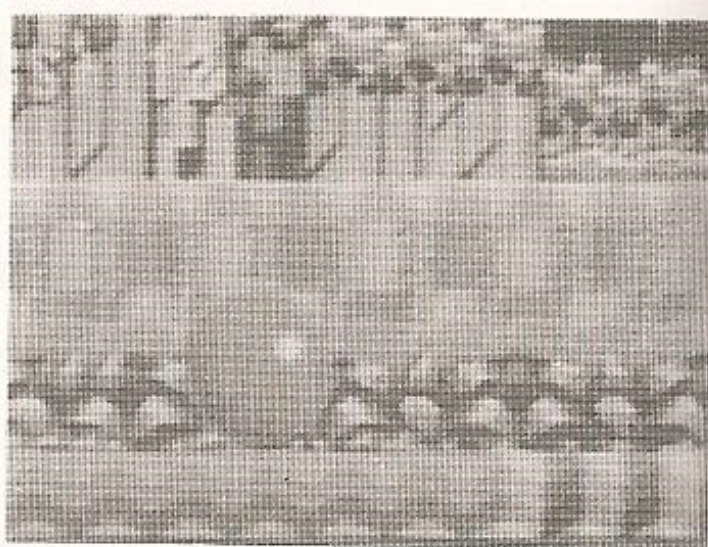
### Ataque de Giro Supersônico!

- Mantenha pressionado o **Botão D PARA BAIXO** quando Sonic estiver correndo. Ele vai se transformar numa bola azul cheia de espinhos. Excelente para esmagar inimigos ou atravessar obstáculos!
- Durante um Ataque de Giro Supersônico, Sonic é invulnerável.



## Disparada Supersônica!

- Faça Sonic ficar parado, e mantenha pressionado o **Botão D PARA CIMA**, ao mesmo tempo que pressiona o **Botão A, B ou C**. Os pés de Sonic começarão a correr com super velocidade.



- Solte o **Botão D** para sair explodindo em disparada!
- A Disparada Supersônica é uma forma incrível de escalar um obstáculo quando Sonic está parado perto dele.
- Durante uma Disparada Supersônica, Sonic pode sofrer danos.

## Ataque Explosivo Supersônico

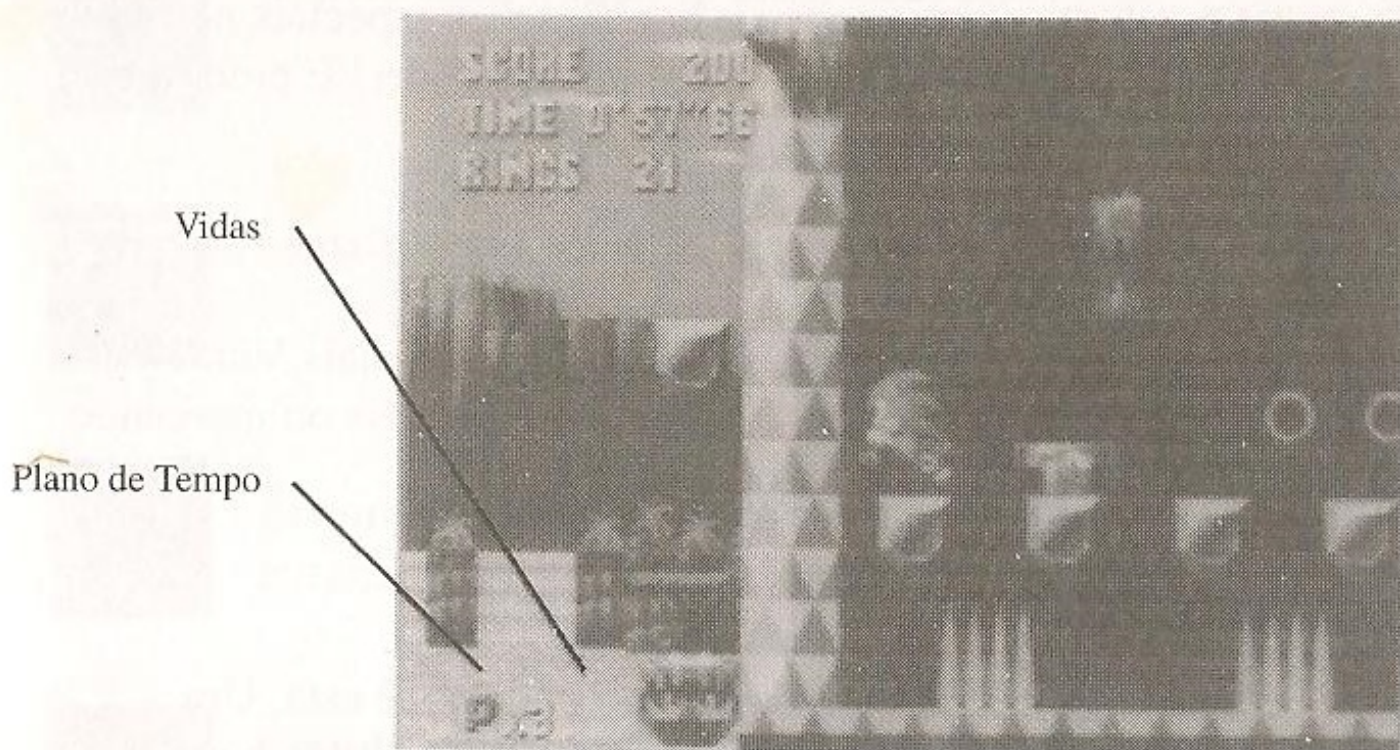
- Faça Sonic ficar parado, e mantenha pressionado o **Botão D PARA BAIXO**, ao mesmo tempo que pressiona o **Botão A, B ou C**. Sonic começa a girar no mesmo lugar.
- Solte o **Botão D** para sair explodindo no meio de uma fumaça azul!
- Durante um Ataque Explosivo Supersônico, Sonic é invulnerável.

## Super Agarrada!

- Se Sonic chegar suficientemente próximo a uma estaca, automaticamente, ele irá agarrá-la, prendendo-se a ela.
- Em estacas verticais, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para fazê-lo deslocar-se.

- Em estacas horizontais, pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita.
- Pressione o **Botão A, B** ou **C** para fazê-lo soltar-se e continuar andando.

## Corrida para os Anéis



### **SCORE (Pontuação)**

Aumente sua pontuação destruindo robôs inimigos e blocos, e coletando bonificações no final de cada Zona.

### **TIME (Tempo)**

Esse contador de tempo mostra a quanto tempo você está na Zona. Você tem até 10 minutos para completar a Zona. Se você ultrapassar o limite de tempo, perderá uma Vida.

## **RINGS (Anéis)**

Três coisas o tornam invulnerável aos ataques inimigos: o Ataque de Giro Supersônico, o Ataque Explosivo Supersônico e Anéis. Enquanto você possuir anéis, não poderá ser destruído por ataques ou por tocar num inimigo, embora você perca todos os seus anéis se isto acontecer. Se você não tiver anéis, o indicador de Anéis vai piscar. Se você for atingido nessa situação, perderá uma Vida!

Os anéis lhe darão pontos extras e bonificações especiais no final de cada Zona, por isso, agarre o máximo que puder! É preciso 50 anéis para entrar no Estágio Especial.

## **Vidas**

Você começa cada jogo com três Vidas. Consiga mais Vidas apanhando objetos "Mais-Um", coletando 100 anéis ou marcando 50.000 pontos.

## **Plano de Tempo**

Esse símbolo mostra o Plano de Tempo onde você está. Um símbolo do **Sonic** indica presente, um **P** indica passado e um **F** indica futuro. Para obter mais informações, veja "Desvio no Tempo", mais à frente.

## **Super Objetos**

Você encontrará monitores escondidos em todas as fases. Quebre-os com um Ataque de Giro Supersônico para pegar os super objetos que estão dentro.



**Tênis Mágicos** dão a Sonic um super reforço de velocidade!



**Super Anéis** valem 10 anéis cada um!



**Mais-Um** lhe dá um Vida extra!



**Invencibilidade** protege você de inimigos e de alguns terrenos hostis. Mas, durante pouco tempo.



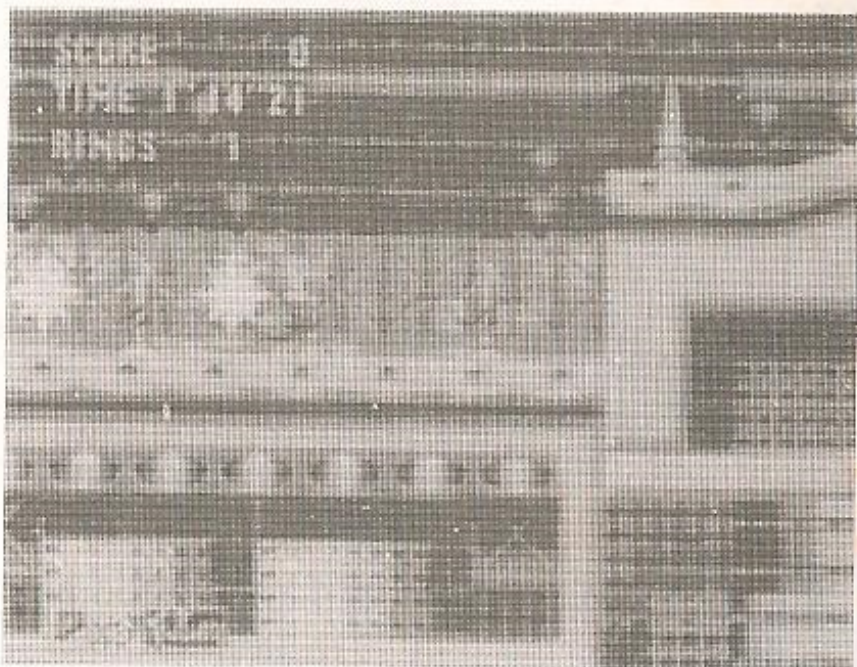
**Escudo** absorve um golpe, evitando dano a você.



**Poste de Luz** grava sua pontuação e o tempo no instante que você o toca. Se você perder uma Vida enquanto estiver na mesma Zona, iniciará uma nova Vida no último Poste de Luz que tocou. Você manterá seus últimos valores de pontuação e tempo, embora perca todos seus anéis.

# O Desvio no Tempo

Placas de Desvio no Tempo marcadas como **Past** (Passado) e **Future** (Futuro) estão espalhadas em cada Zona. Quando você atingir uma dessas placas e a fizer girar, aparecerá um símbolo de Passado ou Futuro na parte de baixo da tela. Agora é hora de apressar o passo de verdade!



Quando você começar a se mover com rapidez suficiente, Sonic começará a deixar um rastro de estrelas brilhantes. Se você conseguir manter a velocidade por alguns segundos, o Desvio no Tempo entrará em ação, numa explosão luminosa!

Cuidado. Se você mudar bruscamente de velocidade, perder impulso ou entrar na região de alcance da Meta, o Desvio no Tempo será cancelado. Você pode tentar novamente um Desvio no Tempo enquanto o símbolo permanecer na parte de baixo da tela.



O símbolo **Past** (Passado) o leva de volta no tempo, para a mesma Zona, como ela era há muito, muito tempo atrás. Você também pode usar esse símbolo para pular do futuro para o presente.





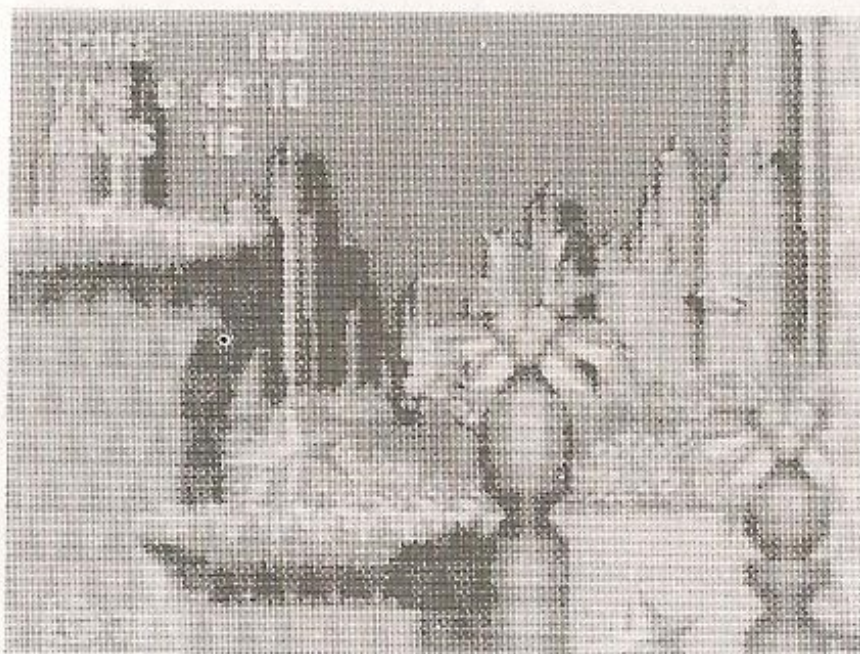
O símbolo **Future** (Futuro) o leva um passo à frente no tempo, do passado para o presente, ou do presente para o futuro. Uma vez que ninguém pode determinar o futuro, há duas diferentes possibilidades: um futuro onde o Planeta Pequeno seja livre do controle de Robotnik, ou um futuro onde o Dr. Robotnik esteja livre para agir desenfreadamente.

## Veja de Perto as Zonas!

Cada fase tem três Zonas. No final de cada terceira Zona, você terá que enfrentar o Dr. Robotnik e uma de suas geringonças malucas.

## Pânico nas Palmeiras

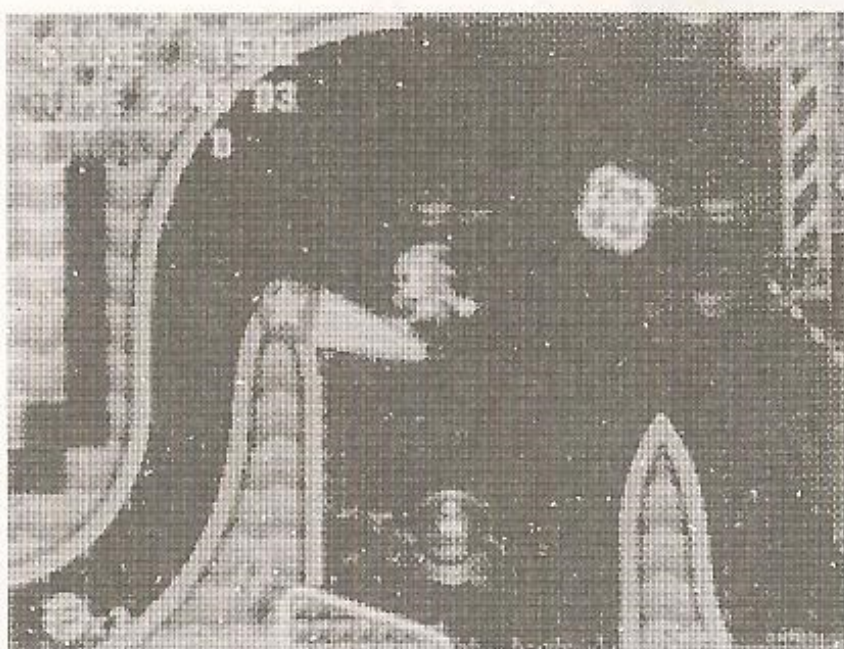
Gire nos círculos, entorte-se nas curvas, procure apoio em plataformas escondidas e gire as rodas para subir pelas rampas verticais. Essa fase promete muita ação para um porco-espinho apressadinho! Tomara que você tenha lembrado de trazer



repelente de mosquitos, porquê alguns desses inimigos dão uma tremenda picada!

## Caos de Colisões

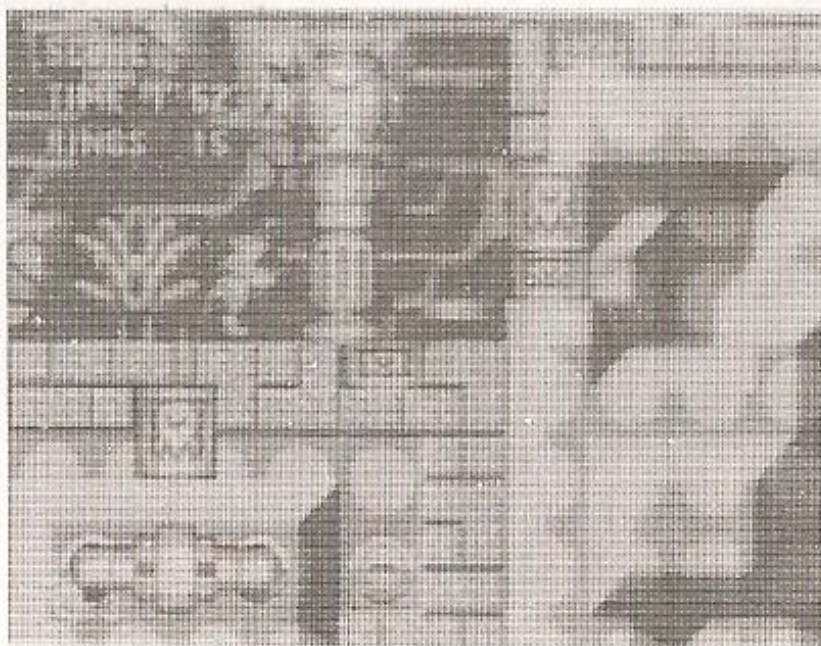
Sonic se transforma numa bola azul de fliperama neste mundo de luzes brilhantes, obstáculos rebatedores, alavancas de fliperama e espinhos. Os robôs de Robotnik estarão realmente disparando em você aqui! Primeiro, esmague-os com um Ataque de Giro



Supersônico. Pressione o **Botão A, B** ou **C** para ativar as alavancas de fliperama e envie Sonic voando pelo fliperama para conseguir pontos de bonificação!

## Tempestade de Maré

Quando você mergulhar nessa aventura submarina, lembre-se de que você precisará de ar de vez em quando. Se você for muito longe sem tomar ar, será iniciada uma contagem regressiva. Quando a contagem chegar a zero, você perderá uma Vida.



Dê uma respirada profunda nas bolhas de ar que sobem a partir de certos blocos. Algumas chaves ativarão propulsores, e a corrente o fará girar. Agarre na estaca mais próxima para se salvar dos espinhos de aço!

## Quadrante de Quartzo

Cuidado com rochas caindo enquanto passa correndo por um tesouro cheio de brilhantes pedras preciosas. Toque nas placas com setas para inverter o sentido do movimento das correias transportadoras.

Lesmas espinhudas, taturanas pegajosas e besouros armados com canhões farão o máximo que puderem para diminuir sua velocidade!

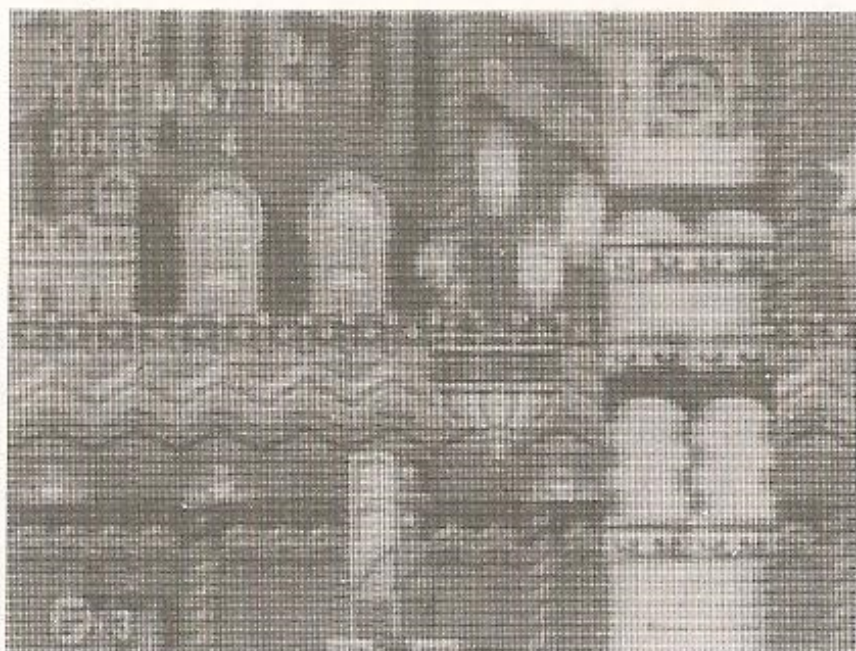


## Bancada Maluca

A eletricidade governa a Bancada Maluca, e a terra nem sempre está aterrada! Se você cair nela quando ela estiver piscando, a corrente elétrica vai lançá-lo para o alto. Turbinas e bobinas farão você girar. Pressione o

**Botão A, B ou C** para se soltar e se atirar no

espaço. Gire até ficar tonto em pratos de toca-discos e não se deixe congelar pelo vento dos exaustores. Quando os conduítes elétricos ao seu redor começarem a piscar, saia do caminho, ou poderá levar um choque!



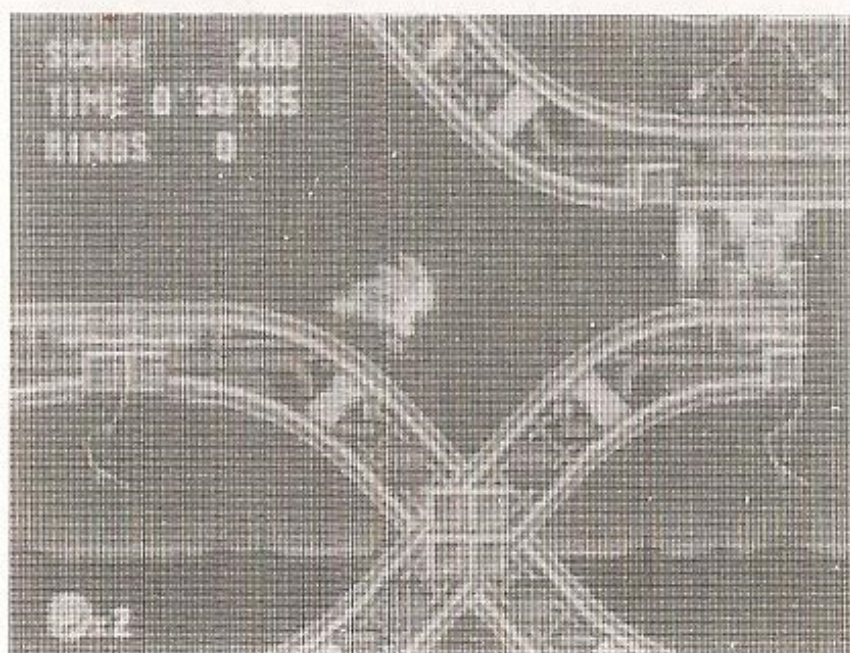
## Via Expressa de Poeira Estelar

Passe em disparada por um labirinto de válvulas e tubos, num mundo de poeira estelar, música, velocidade

estonteante...e perigo.

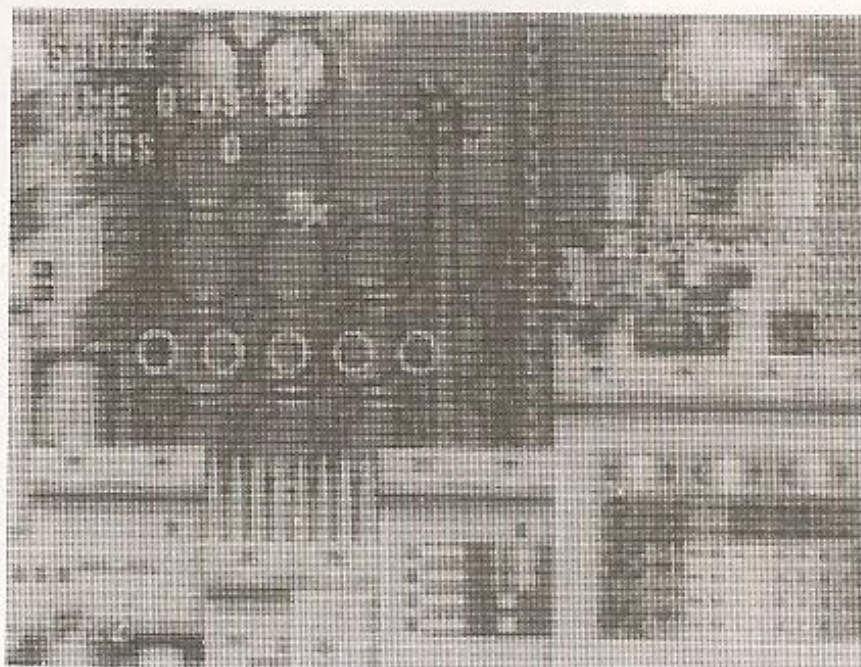
Acabe com os vaga-lumes antes que eles o apanhem em suas correntes. Procure formas de abrir

passagens e tente saltar para conseguir atalhos. Cuidado onde pisa!



## Loucura Metálica

O maligno Dr. Robotnik criou um pesadelo de pistões, paredes com pontas e bandidos armados com lâminas para cortar você em fatias ou em cubos. Será preciso toda sua velocidade e habilidade para passar por este estágio. Mas, quando tiver conseguido, será a hora do confronto final! O futuro está à sua frente...



## O Estágio Especial

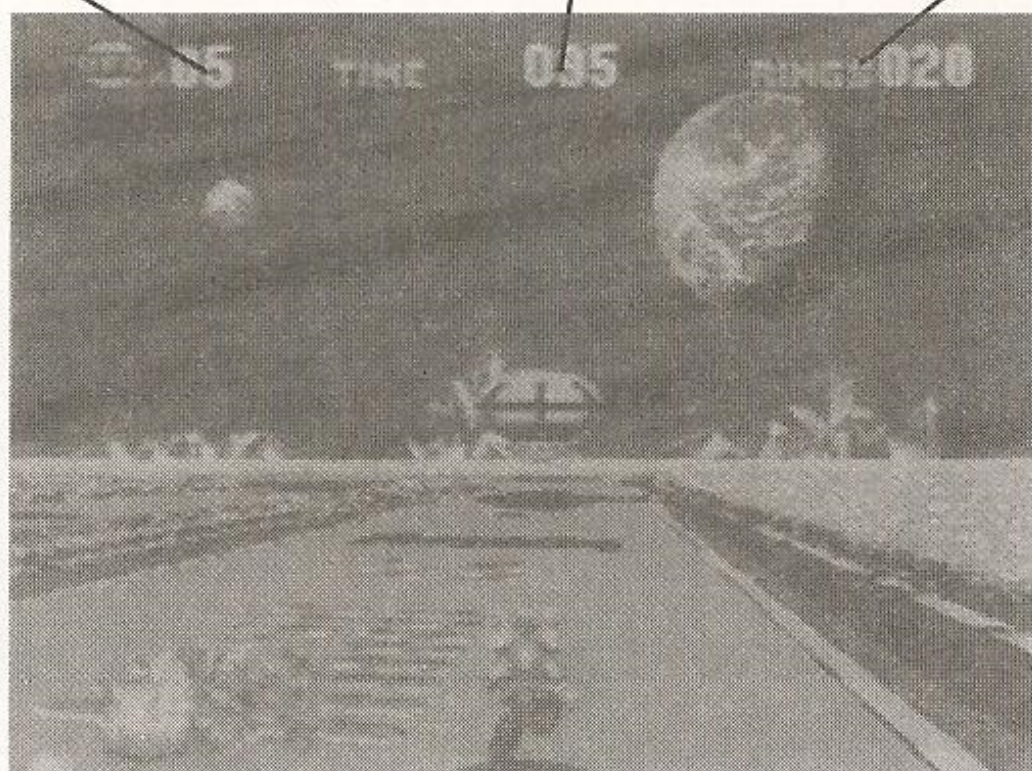
Se você atingir a Meta quando estiver carregando 50 anéis ou mais, poderá entrar no Estágio Especial. Você verá um grande Anel dourado. Pule através desse Anel Especial para entrar no Estágio Especial.

O Estágio Especial tem um caminho tridimensional cheio de OVNIS espalhados. Se você conseguir destruir todos os OVNIS antes que o contador de tempo chegue a zero, você conseguirá uma Pedra do Tempo. Pegue todas as sete Pedras do Tempo antes que Robotnik as encontre!

OVINS Restantes

Tempo Restante

Anéis



Cada OVNI oculta um destes objetos:



**Tênis** lhe dá uma explosão extra de velocidade!



**Super Anéis** lhe dá 10 anéis de cada vez!



**Bonificação de Tempo** acrescenta 30 segundos ao marcador de tempo!

Alguns dos objetos com os quais você vai se chocar no Estágio Especial vão ajudá-lo. Outros tornarão seu caminho mais difícil ainda! Veja o que procurar:



**Blocos de Cortadores** agarram seu pé e fazem você achatar sua cara no chão, além de perder alguns anéis. Horríveis!



**Blocos de Ventiladores** mandam você girando pelos ares. Use esse vôo livre para cortar caminho, se conseguir controlar o tempo adequadamente!



Pule alto pelos ares com os **Blocos de Mola** para cortar caminho e para executar ataques aéreos!



**Zonas com Faixas** enviam você em alta velocidade na direção que suas setas estiverem apontando.



Se você sair do caminho certo, os **Rebatedores** o rebaterão de volta.

Se você for para a **Água**, cortará 10 segundos do marcador de tempo!

Você sairá do Estágio Especial se apanhar uma Pedra do Tempo, se sair do caminho correto (por exemplo, indo para a água) por muito tempo ou se o marcador de tempo atingir zero.

NOTA: Se você apanhar as sete Pedras do Tempo, o Estágio Especial não aparecerá mais.

# Marcando Pontos

Sua pontuação é calculada no final de cada Zona.

## Pontuação

Inimigos..... 100 a 1.000 pontos cada  
Máquinas Principais do Dr. Robotnik..... 1.000 pontos cada

## Anéis

Anéis que você tiver no final de uma Zona..... 100 pontos cada

## Bonificação de Tempo

Se você eliminar uma Zona em:	Você recebe:
30 segundos.....	50.000 pontos
45 segundos.....	10.000 pontos
1 minuto.....	5.000 pontos
1 minutos e 30 segundos.....	4.000 pontos
2 minutos.....	3.000 pontos
3 minutos.....	2.000 pontos
4 minutos.....	1.000 pontos



## Fim de Jogo/Continuação

O jogo terminará quando suas Vidas se esgotarem. A Tela de Apresentação retorna, então. Para continuar um jogo, selecione CONTINUE no menu do jogo e pressione o **Botão Início**. Você começará a jogar na primeira Zona da última fase jogada. Não há limite para o número de vezes que você pode continuar.



## Ataque de Tempo

No Ataque de Tempo, você corre contra o relógio, ou compete com um amigo para eliminar as fases no menor tempo.

1. Na Tela de Apresentação, selecione TIME ATTACK (Ataque de Tempo) e pressione o **Botão Início**. Você verá um menu de fases e o menor tempo em que cada fase foi eliminada (todas as três Zonas). O valor inicial é 15 minutos.

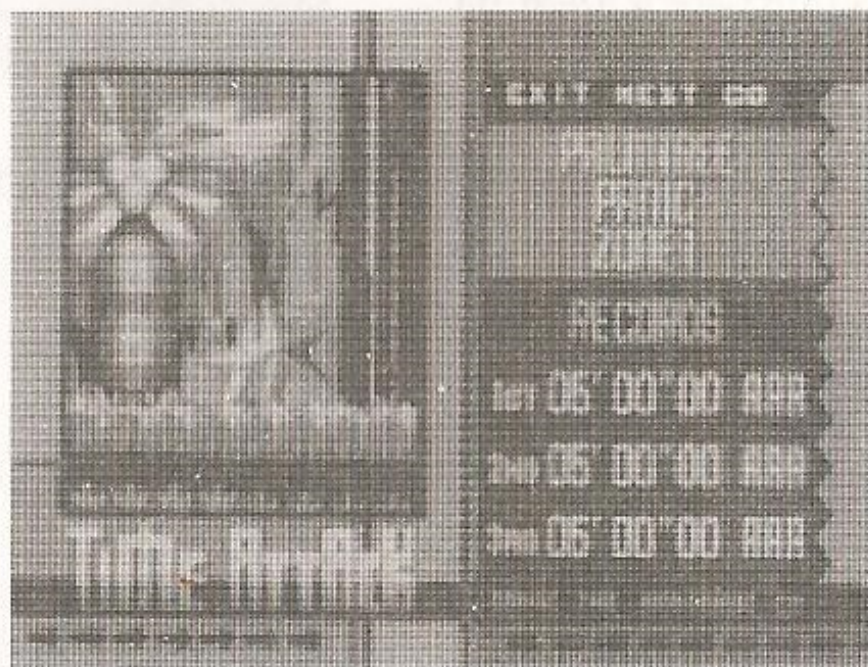


**NOTA:** Você só poderá fazer um Ataque de Tempo numa fase que já tenha sido eliminada num jogo normal.

2. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar a fase onde você quer entrar. A opção selecionada vai piscar e a tela vai mostrar uma cena daquela fase.

3. Pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C** para ir até o menu de Zonas. Se quiser voltar à Tela de Apresentação, selecione **EXIT (Sair)** e pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B** ou **C**.

4. No menu de Zonas, você verá a tela da Zona 1 da fase selecionada. Você também verá os três melhores tempos obtidos para essa Zona. O tempo inicial é de 5 minutos. Aparecem três opções na parte de cima do menu. Pressione o **Botão D** para esquerda ou direita para escolher uma. A opção selecionada é aquela que estiver piscando.



**EXIT (Sair):** Retorna ao menu de fases.

**NEXT (Próxima):** Vai para a próxima Zona.

**GO (Começar):** Começa o jogo.

Você tem uma chance de correr através da Zona para atingir o sinal da Meta no menor número possível de segundos. Assim que a corrida estiver terminada, ou se você perder uma Vida, o menu de Zonas retornará.

**NOTA:** As placas de Passado e Futuro não aparecem no Ataque de Tempo.

Para sair de um Ataque de Tempo que estiver em andamento, pressione o **Botão Início** para fazer uma pausa na ação, depois pressione os **Botões A, B e C** simultaneamente para retornar ao menu de Zonas.

## Entre com Seu Nome na Lista de Vencedores do Ataque de Tempo

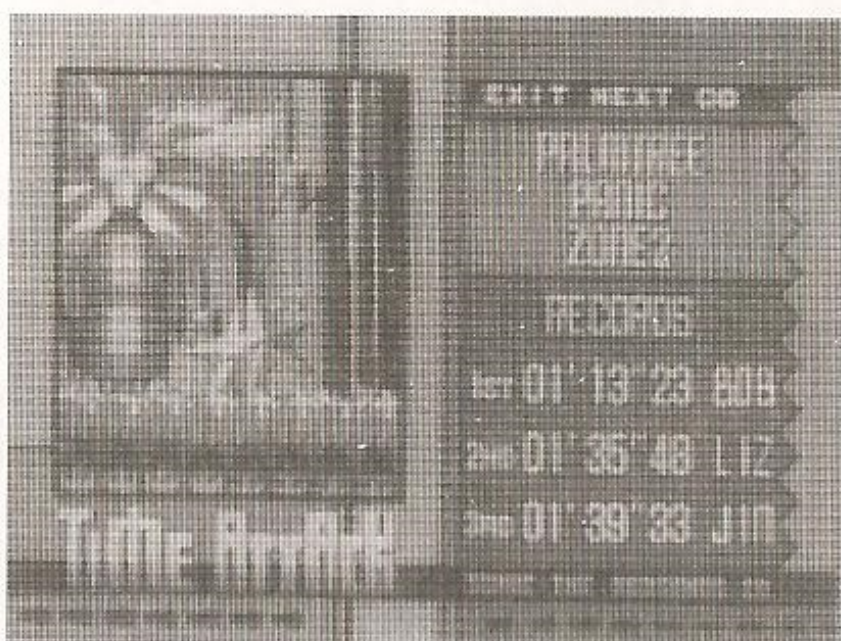
Se o seu tempo for um dos três melhores, brilhará um visor na tela, mostrando seu tempo e permitindo que você entre com suas iniciais.

1. Pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B ou C** e a primeira letra vai piscar.

2. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para percorrer as letras.

3. Pressione o **Botão D** para a direita para ir até a próxima letra, ou para a esquerda, para voltar à letra anterior.

4. Quando terminar de entrar com suas iniciais, pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B ou C**.



## Dicas Rápidas

- Agarre o máximo de anéis que puder. Eles o protegem contra danos e proporcionam bonificações especiais. Nunca vá muito longe sem ter, pelo menos, um anel.
- Nem sempre, a melhor forma de atravessar uma Zona é arremeter-se para frente com toda velocidade. Frequentemente, as áreas onde você pode se mover mais rápido, são também as mais perigosas. Tente entender o caminho, antes de usar a velocidade!
- Observe os inimigos a partir de uma posição segura, para ver como eles se movem e como atacam. Alguns deles têm locais de invulnerabilidade, e podem lhe causar danos mesmo durante um Ataque de Giro Supersônico ou um Ataque Explosivo Supersônico! Descubra seus pontos fracos, e depois mostre a eles!
- Cada Zona é cheia de rotas ocultas e salas secretas repletas de super objetos. Lance-se com molas, aperte paredes ou use o Ataque de Giro Supersônico para descobri-las.
- O ataque de frente nem sempre é a melhor maneira de enfrentar o Dr. Robotnik. Esquive-se de seus ataques e observe-o atentamente para descobrir seus pontos vulneráveis.

# SONIC BOOM

**Música:** Spencer Nilsen

**Letra:** Spencer Nilsen e Pastiche

If you're strong you can fly  
You can reach the other side  
Of the rainbow  
It's alright, take a chance  
'Cause there is no circumstance  
That you can't handle  
(when you use your mind)

Mr. Bad's got it good  
But this ain't his neighborhood  
He's takin' over... no, no  
Time is now, he can't hide  
Find the power deep inside  
And make it happen

Sonic Boom

Sonic Boom

Trouble keeps you runnin' faster  
Sonic Boom...

Save the planet from disaster  
Sonic Boom...

Spinning through a world in motion  
Sonic Boom...

Take it all the way

Make your move, break it out  
That's what life is all about  
It's your adventure  
From the dark to the light  
On a supersonic flight  
Gotta keep it going

Sonic Boom  
Sonic Boom  
Trouble keeps you runnin' faster  
Sonic Boom...  
Save the planet from disaster  
Sonic Boom...  
Spinning through a world in motion  
Sonic Boom...  
(repeat)

Letra impressa com permissão © 1993

## Manipulando seu CD

- O Compact Disc do Sega CD destina-se exclusivamente para o uso no Sega CD.
- Não flexione o CD. Não toque em sua superfície, e evite sujá-la ou raspá-la.
- Não deixe o CD sob a luz direta do Sol, nem próximo a qualquer fonte de calor.
- Guarde o CD sempre dentro de seu estojo de proteção.

© 1993 Sega. QSound é marca registrada de Archer Communications, Inc.

# 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 produto 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 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  
TELEFONE: (011) 831-2266