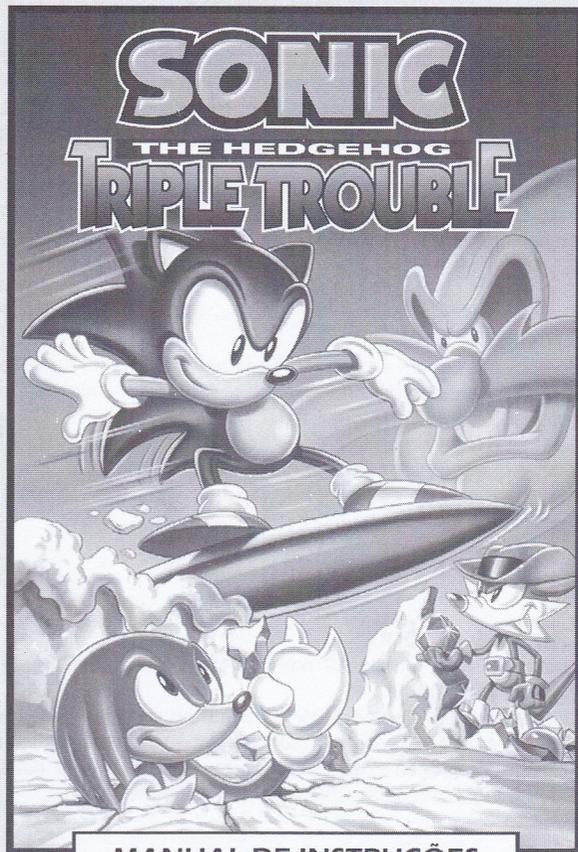


**GAME GEAR**



**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

© SEGA 1994

**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA A AMAZÔNIA

**SEGA**

**SEGA**

**TECTOY**

## ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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 ganhos 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.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando tiver 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 vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olho, perda de consciência, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 3 (três) meses, contando a partir de sua compra. De acordo com o código de defesa do consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido desde certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos 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 e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno de uma Assistência Técnica Autorizada da 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.

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.  
Rua Princesa Isabel, 15 - Crespo  
Manaus - AM - CEP 69075-810 - Indústria Brasileira  
CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR  
Av. Dr. Adolpho Pinto, 109 - Perdizes  
São Paulo - SP - CEP 01156-050 - Tel. (011) 3661-3334

## Fim de Jogo / Continuação

Se 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

Você começa o jogo com um Continue. Pegue Continues adicionais a cada 50.000 pontos, ou recebendo um Painel Bônus com a imagem do Knuckles.

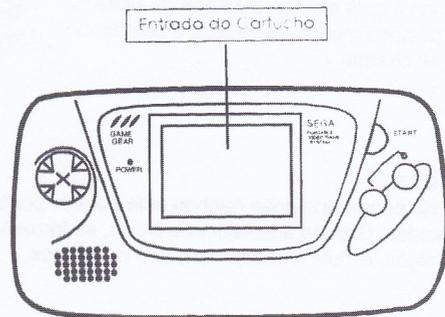
## Dicas Úteis

- Cada ato é cheio de passagens secretas e quartos repletos de Monitores. Explore!
- 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.
- No terceiro ato de cada Zona, certifique-se de pegar muitos anéis antes de enfrentar o chefe. Você vai precisar de proteção!

## COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho SONIC TRIPLE TROUBLE™ no console, conforme explica o manual do GAME GEAR .
3. Ligue o GAME GEAR . Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. SONIC TRIPLE TROUBLE™ é para um jogador apenas.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o GAME GEAR estiver ligado!



## A corrida começou!

Enquanto o gênio do mal Dr. Robotnik estava testando sua última arma destrutiva, um de seus assistentes cometeu um grande erro.

Que resulta em uma explosão que espalha as cinco das Esmeraldas do Caos em todo o planeta Mobius, o que leva uma caçada em alta velocidade atrás das Esmeraldas.

## Conheça seu Herói

### Sonic

Também conhecido como Sonic o porco-espinho, o famoso borrão azul, com atitude, é o herói de Mobius. Sempre que o pacífico mundo de Mobius é ameaçado, ele é o cara a se chamar.



### Tails

Esta pequena raposa ganhou este apelido por ter 2 caudas. Grande admirador de Sonic, se tornaram amigos, e Tails o segue em todos os lugares.

## Estágio 2D

Explore esse estágio, agarrando quantos Anéis você puder antes que o tempo acabe.

Quebre os monitores de tempo para adicionar segundos extras ao seu tempo.

Agarre 120 Anéis e você então irá enfrentar a

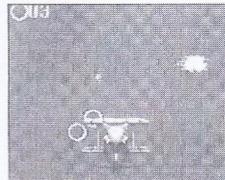
Fuinha Nack pela posse da Esmeralda do Caos. Se o tempo acabar antes que você

pegue o número necessário de Anéis ou se você caia até o fundo da tela, você é tele-transportado de volta para

o ponto onde você achou o Monitor da Esmeralda do Caos, de mãos vazias (embora você continue com sua pontuação e número original de Anéis).



## Estágio 3D



Pule a bordo do seu biplano e agarre os Anéis enquanto voa. Se você pegar o número necessário de Anéis, você prosseguirá para o lugar onde a Esmeralda do Caos está escondida. Derrote a fuinha Nack e a Esmeralda do Caos é sua. Cuidado com as bombas voadoras, que roubam suas argolas e te retardam por um curto período de tempo.

Se você passar por todos os Anéis sem pegar o número suficiente deles, o estágio 3D acaba e você é tele-transportado de volta para onde você achou o item da Esmeralda do Caos.

Se você não pegar uma Esmeralda do Caos em um dos estágios especiais, tente de novo no próximo ato. Você retornará para o mesmo Estágio Especial que você entrou antes. Uma vez que você colete todas as cinco Esmeraldas do Caos, você não será mais capaz de se tele-transportar para o Estágio Especial.

## Zona Usina de Marés



Contorça, gire e nade através de um labirinto subterrâneo. Mas tenha cuidado! Se você ficar sem ar por muito tempo, irá ver uma contagem regressiva acima da cabeça do seu personagem. Quando o timer chegar a zero, você perderá uma vida. Pule em interruptores para fazer bolhas de ar subir do chão. Respire fundo

em pequenas bolhas e use a gigante para engatar um passeio para a superfície. Aperte o direcional para a esquerda ou direita para guiar a bolha enquanto flutua, e aperte o botão 1 ou 2 para sair dela.

## Zona destruidor Atômico

Você tem que se mover rápido para ir com segurança através dos corredores escuros do Lar do Robotnik. Agarre todos os Anéis e bônus que puder...você irá precisar deles quando se encontrar com o próprio Robotnik e ver todas as desagradáveis surpresas que ele preparou especialmente para você....

## A Fase Especial

Uma vez que colete 50 Anéis, quebre um monitor com a Esmeralda do Caos. Um anel de estrelas aparecerá. Salte por entre as estrelas para se tele-transportar para o Estágio Especial, onde você encarará um de dois desafios. Se ganhar, o prêmio será a Esmeralda do Caos. Apanhe todas as 5 e batalhe contra o Robotnik para a sexta, e restaurar a paz de Mobius.

## O Triplo Problema



### Dr. Robotnik

Este maluco encarnando em mais uma confusão, sempre dando problemas para os habitantes de Mobius, com suas últimas invenções. Robotnik tem uma das Esmeraldas do Caos, e pensa que sabe uma maneira perfeita para conseguir as outras cinco Esmeraldas, bolando um jeito de manter Sonic e Tails fora do seu caminho.

### Knuckles

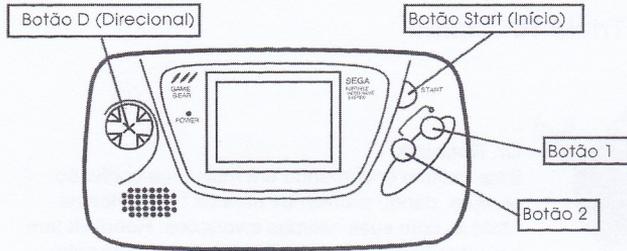
Knuckles o equidina, era o guardião das Esmeraldas do Caos na Ilha Flutuante. Ele é forte e inteligente. Assim como Sonic, ele sabe como usar o Spin Dash. Ele também pode planar através do ar, e quando usa suas garras para escalar, não há nenhum lugar que ele não possa ir. Dr. Robotnik o enganou, fazendo acreditar que Sonic e Tails querem roubar as Esmeraldas do Caos, e Knuckles está determinado a impedi-los.



### Nack the Weasel

Nack fuinha, é um caçador de tesouros que também está atrás das Esmeraldas do Caos. Embora ele não sabe o poder místico das Esmeraldas, ele acha que as belas e grandes joias vai lhe render um belo preço no mercado. E a maneira mais fácil de consegui-las é roubando-as. Ele pode não ser tão rápido quanto os outros, mas ele é esperto e tem sua bicicleta voadora para ajudá-lo.

# ASSUMA O CONTROLE!



## Botão D

- Pressione para esquerda ou para 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 derrubar barreiras ou triturar inimigos.

## Botão Start (Pausa)

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para paralisar o jogo; pressione novamente para voltar ao jogo.

## Botão 1

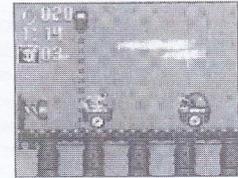
- Pressione para saltar/ fazer o Ataque de Giro Supersônico.
- Pressione e mantenha pressionado para pulos mais altos.

## Botão 2

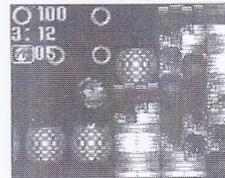
- Pressione para escolher o personagem.
- Pressione para saltar/ fazer o Ataque de Giro Supersônico.
- Ao montar a raposa do mar, pressione para disparar torpedos.

## Zona Parque do Pôr do Sol

Passeie para cima e para baixo nas colinas íngremes nos carrinhos giratórios. Turbinas giratórias fazem você sacudir. Pontes explodem sob seus pés. Pule em elevadores, mas antes dê conta de seus Robôs viajantes.



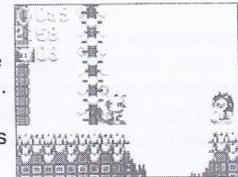
## Zona Meta-Selva



Seja selvagem! Pule de cestos e salte de esferas como um Pinball gigante. Afunde dentro de pântanos para procurar por passagens secretas, mas não vá tão fundo.

## Zona de Inverno do Robotnik

Agarre a prancha motorizada e zigzagueie sobre os macios montes de neve. Ou afunde pela neve para o nível inferior... se existir um. Ventanias poderosas sopram dos fossos profundos e te carregam através de labirintos subterrâneos.



## Pontuação

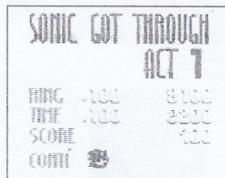
Cada vez que você completa um ato, essa tela atualiza o seu progresso. Você receberá pontos da seguinte maneira:

**Bônus de Anel:** 100 pontos para cada anel que você possuir no final do ato.

**Bônus de Velocidade:** 100 pontos para cada segundo restante no final do ato.

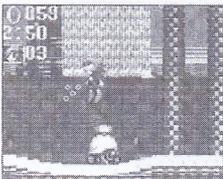
**Continue:** Uma imagem do Sonic ou do Tails aparece com cada Continue que você pega.

**Nota:** Você pode acelerar a contagem de pontos na tela de Pontuação pressionando e segurando o Botão 1 ou 2.



## Corra Pelas Zonas!

### Zona da Grande Turquesa



Pule nas Palmeiras cobertas com molas e agarre os anéis. Surfe sobre as lagoas rasas, e preste muita atenção nas bombas que os bandidos do Robotnik deixam cair.

## Super movimentos



### Ataque de Giro Supersônico

Quando o seu personagem estiver parado, pressione e segure 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!

### Ataque de Voou Supersônico

O impulso pelas molas pode deixar o Sonic ou Tails vulnerável a ataques inimigos. Enquanto estiver no ar pressione o botão 1 ou 2, e seu personagem vai virar uma bola para efetuar um ataque aéreo



### 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 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 no chão.



### Ataque Corrida de Combate (apenas para o Sonic)

Pressione e mantenha pressionado o Botão D para baixo, depois pressione o Botão 1 ou 2. Até que Sonic comece correr, solte o Botão D para Sonic realizar uma corrida que o deixará invulnerável a ataque inimigo por um curto período de tempo.



## Prepare-se



Depois do logotipo da Sega, você verá uma tela de introdução seguida de 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.

Na tela de Título, pressione o Botão Start para iniciar o jogo normal. Ou pressione o Botão D para cima ou para baixo até que uma das seguintes opções apareça abaixo do nome Sonic. Aperte o Botão 1 para avançar para próxima tela.



**Time Attack:** Uma corrida contra o relógio em um desafio especial.

**Sound Test:** Para ouvir as músicas e efeitos sonoros usados no jogo. Pressione o Botão D para esquerda ou direita para mover o Sonic abaixo de SONG(música de fundo) ou SE(efeitos sonoros). Pressione o Botão D para cima ou para baixo para selecionar a faixa desejada e pressione o Botão 1 ou 2 para reproduzir o som. Para sair reset o vídeo game.

## Seleção de Personagem

A Tela de Escolha do Jogador aparecerá. Pressione o Botão D para a esquerda e para a direita pra escolher Sonic ou Tails e pressione o Botão 1 ou 2 para começar o jogo.

## Painéis de Bônus

O Pannel de Bônus aparece no final do primeiro e do segundo ato. Passe pelo o pannel para para fazê-lo girar. Quando ele parar, você descobrirá o seu bônus.



**Flicky**

Você nao ganha nada.



**Anel**

Você ganha 10 Anéis



**Knuckles**

Você ganha um continue



**Sonic**

O Sonic ganha uma vida extra.  
O Tails ganha um continue e mais 10,000 pontos



**Tails**

O Tails ganha uma vida extra.  
O Sonic ganha um continue e mais 10,000 pontos.



**Esmeralda do Caos**

Você começa o próximo ato com 50 anéis



**Neutro**

Opá! Gire o novamente.

**Snowboard** (apenas para o Sonic): Deslize através da neve e do gelo! Pressione o Botão 1 ou 2 uma vez para saltar. O Snowboard dura até você colidir com um objeto, sofrer danos ou cair em um buraco. Você também pode cancelar o Snowboard pressionando o Botão 1 ou 2 repetidamente.



**Sapatos de Hélice** (apenas para o Sonic): Utilize este item para nadar mais rápido através de labirintos subaquáticos.

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



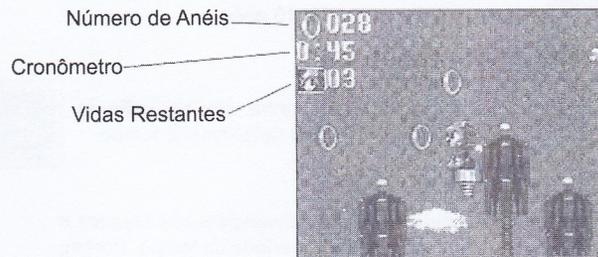
**Salto com Mola**: Acione a mola saltando por cima do monitor. Use o Botão D para direcionar os movimentos. A mola desaparece quando você colide com algum objeto ou sofre danos. Para soltá-la, pressione o botão 1 ou 2.

**Carrinho Giratório**: Pule para dentro do carrinho (certifique-se que ninguém esteja dentro dele em primeiro lugar), faça o Movimento Supersônico para mudar a direção do carrinho. Quanto mais você girar, mais rápido você irá! O carrinho Giratório pode atravessar espinhos, e protege-lo de ataques inimigos, pressione o Botão 1 ou 2 para pular para fora do carrinho.



## 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 enfrentará um dos Robôs de Robotnik. Às vezes você vai encontrar-se com Knuckles, ele vai usar suas armadilhas para tornar o caminho mais difícil para você. Use a parte esquerda da tela para checar a sua posição conforme você anda.



**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 nenhuma anel, você perderá uma vida. Você recebe pontos para o número de anéis que você tem no final de cada ato.

**Cronômetro**: Mostra quanto 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 recebendo um painel bônus.

## Itens especiais

Ao longo do jogo, você encontrará itens especiais que serão muito úteis para levá-lo ao confronto final com Robotnik. A maioria desses itens estão dentro de Monitores. Para pegar um item, quebre o Monitor com um Ataque de Giro Supersônico.



**Super Anel:** Você ganha 10 anéis.

**Tênis Mágico:** Ganha uma explosão de velocidade por um determinado tempo.



**Invencibilidade:** Torna-o invencível aos ataques e armadilhas por 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.



**Esmeralda do Caos:** Se você estiver carregando 50 anéis ou mais, quebre este monitor para liberar uma passagem que o transporta para o Estágio Especial. Lá você pode tentar ganhar uma das Esmeraldas do Caos. Este Monitor se encontra nos atos 1 e 2 de cada Zona.

**Marcador:** Este registra seu tempo e pontuação no momento em que você quebra-lo. Se você perder uma vida durante o ato, você vai começar sua próxima vida(menos seus anéis) no ultimo monitor que você quebrou.



**Bônus de tempo** (apenas para Estágios Especiais): Isso lhe dá mais tempo para reunir anéis nos Estágios Especiais.

## Mova-se

Alguns desses itens podem ser encontrados ao redor da fase, enquanto outros estão em monitores. Use o Botão D para guiar seus movimentos.

**Super Cauda Helicóptero** (apenas para o Tails): Dobra sua velocidade de voo por um curto período de tempo.



**Submarino** (apenas para o Tails): Este pequeno submarino torna a viagem subaquática mais fácil. E ainda tem o seu próprio suprimento de ar! Utiliza uma broca para tritura os inimigos e atravessar blocos, além de disparar torpedos, pressione o Botão 2 para lançar torpedos. Para uma explosão de velocidade, pressione simultaneamente o Botão D para baixo e o Botão 1, solte o Botão D para executar o movimento. Quando você chegar na superfície da água, com o submarino parado, pressione o Botão 1 ou 2 para saltar para fora. Você pode voltar para o submarino saltando em cima dele. O submarino dura até você sofrer algum dano ou entrar em um tubo de ar.