

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

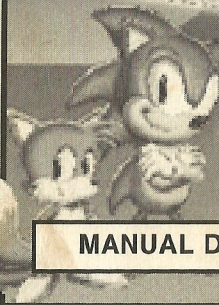
CONHEÇA A AMAZÔNIA

®
MEGA DRIVE

SONIC CLASSICS



**SONIC
THE HEDGEHOG**



**SONIC 2
THE HEDGEHOG**

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

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 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 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.
- 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.

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 da 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.

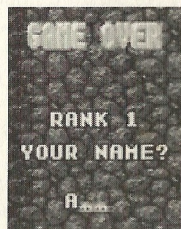
CÓD. 901.042.780.816

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 - Tel.: (011) 861-5421

TELA DE ALTA PONTUAÇÃO

Se você conseguiu uma pontuação alta na hora em que decidiu finalizar o jogo, você entra com três iniciais na Tela de Alta Pontuação que aparecerá em seguida. Circule pelas letras do alfabeto pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo. Confirme a letra desejada e vá ao próximo espaço pressionando o **Botão A, B** ou **C** ou **Botão Início**. Se você cometer um erro, pressione o **Botão D** para a esquerda para eliminar o caractere e voltar para o espaço anterior. Uma vez que você confirmou as três iniciais, a tela de confirmação de inicial é substituída pela tela de Alta Pontuação. Parabéns!



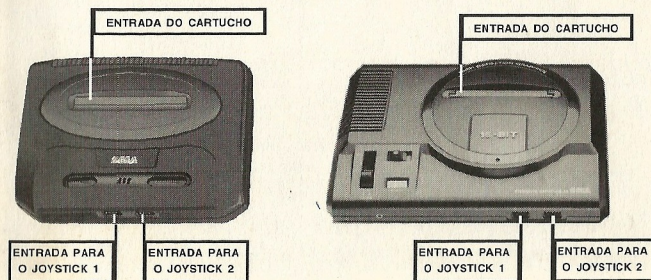
CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo à qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega Drive possam descansar.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte os joysticks 1 e 2.
2. Coloque o cartucho SONIC CLASSICSTM 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 CLASSICSTM pode ser jogado por 1 ou 2 jogadores.

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



SELECIONE SEU JOGO

Após o logotipo da Sega aparecer, a tela de Seleção de Jogo aparece. Circule entre os títulos dos jogos pressionando os botões direcionais para esquerda ou direita. Pressione **Botão Início** para fazer sua seleção.

Após fazer sua escolha, seu jogo será carregado, seguido pela tela de Título do jogo. Pressione **Botão Início** para iniciar o jogo.



À medida que sua pontuação aumenta, também aumenta o nível de dificuldade e a velocidade que o bean cai. Você não terá beans refugiados para se preocupar, como no Modo Cenário e no Modo Jogador 1 VS. Jogador 2, mas a ação é rápida e furiosa o bastante para deixar você ansioso. E dois personagens convidados aparecem somente quando seu futuro começa a ficar escuro:

Has Bean (Bean animado) usado para ser um dos mais alegres beans da vila... até que o Dr. Robotnik transforma-o em um robô. Normalmente ele prefere fazer palhaçadas pelas linhas laterais, mas ele não esqueceu de seu humilde passado. Ocasionalmente ele cai em sua masmorra e dá uma caminhada. Qualquer bean sobre o qual ele passe irá mudar para a mesma cor e desaparecerá.

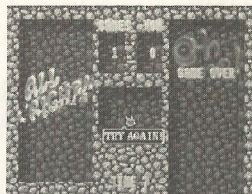
Grande bean é apenas isso - um grande bean. Tão grande, na verdade, que qualquer bean sobre o qual ele for cair irá desaparecer imediatamente apenas para sair de seu caminho. Você normalmente encontra o Grande Bean à espreita pelos níveis mais difíceis para dar a você e seus amigos alguma ajuda.

O jogo termina quando a sua masmorra se enche com beans. Pressione **Botão Início** para jogar um outro turno, ou espere pela Tela de Alta Pontuação para voltar antes de iniciar um novo jogo.

O Jogador 2 pode se juntar ao jogo a qualquer momento pressionando o **Botão Início** no joystick 2. Os dois jogadores não podem se atacar com beans refugiados, e o jogo termina somente quando ambos os jogadores decidem parar. Cada jogador pode começar um jogo novo quantas vezes quiser pressionando **Botão Início**.

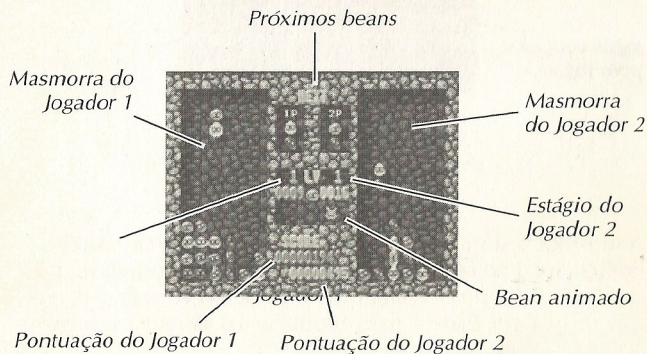
Quando sua masmorra ou de seu oponente encher de beans, o jogo termina. Não há bônus de tempo.

Se você escolher uma partida de mais de um jogo, a tela de Seleção de Dificuldade reaparece. Cada jogador então seleciona um nível de dificuldade e tenta novamente. No final da partida (quando um jogador venceu a maioria dos jogos), uma tabela de suas vitórias e derrotas aparece no box Next (Próximo). O perdedor deve pressionar o **Botão Início** antes que a contagem regressiva termine para começar uma nova partida.



MODO EXERCÍCIO

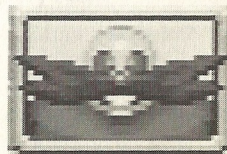
Precisa praticar um pouco? Use este modo para afiar suas habilidades, sozinho ou com um amigo. Primeiramente selecione o seu nível de habilidade e de bônus - Easiest (Mais Fácil, sem bônus), Normal (com um ponto de bônus de 40.000) ou Hardest (Mais difícil, com 90.000 pontos extras). Em seguida pressione **Botão Início** para começar a jogar.



SONIC THE HEDGEHOG™

INTRODUÇÃO

Dr. Ivo Robotnik, um cientista maluco, está capturando animais inocentes e transformando-os em robôs malignos! Somente um cara durão pode colocar um fim ao esquema diabólico do insano cientista. Este cara é o Sonic, um porco espinho realmente legal com cabelos espetados e poderosos tênis que dão a ele uma super velocidade.

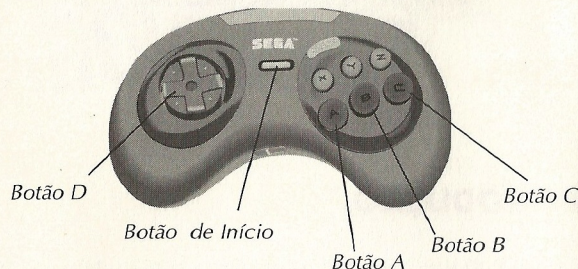


Ajude o Sonic a lutar com grupos de maníacos metálicos e fazer seu Ataque de Giro Supersônico. Escorregue por túneis tortuosos e passe por cima de explosivas armadilhas. Salte sobre poços de lava e desvie de rochas de fogo. Depois mergulhe nas águas geladas e numa caverna subterrânea. E se você tiver sorte, pode achar a zona secreta onde poderá voar por um labirinto flutuante! Seu maior desafio esconde-se em um laboratório secreto onde você se encontrará face a face com o próprio Dr. Robotnik!!

Dê voltas pelo espaço, faça loopings até você ficar tonto, salve os animais e se torne um super herói. Seja atômico! Seja Sônico!

ASSUMA O CONTROLE

Para um melhor jogo, aprenda as funções dos diferentes botões antes de você começar a jogar.



Botões Direcionais (Botão D)

- Pressione para direita ou esquerda para mover o Sonic nestas direções. Mantenha os botões pressionados nestas direções para aumentar a velocidade.
- Quando o Sonic estiver parado, pressione para cima ou para baixo para ver as seções na partes de cima e de baixo da tela. (Isto não funciona se o Sonic já está no ponto mais alto ou mais baixo).

Botão de Início

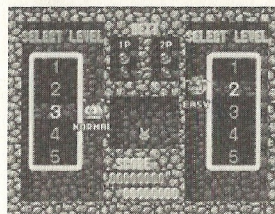
- Pressione-o para iniciar o jogo.
- Pressione-o para pausar o jogo; pressione-o novamente para recomear o jogo.

Botão A, B ou C

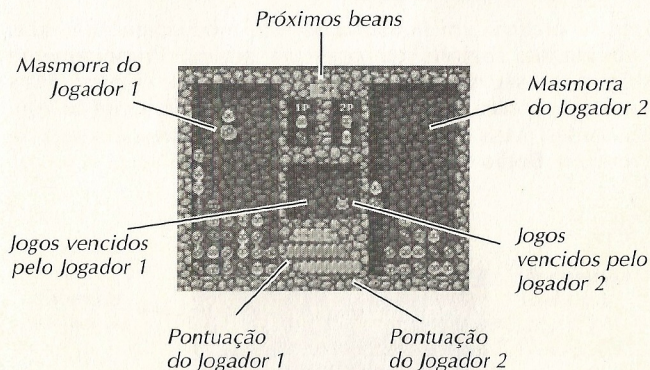
- Pressione para desempenhar o Ataque de Giro Supersônico.

MODO JOGADOR 1 VS. JOGADOR 2

Você e um amigo podem desafiar um ao outro para uma partida de arremesso de beans de 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 ou 15 jogos (você pode ajustar o número de jogos no Modo de Opções).



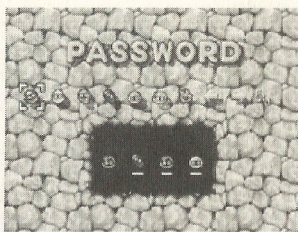
Quando a tela de jogo aparece, ambos os jogadores podem escolher cinco níveis de dificuldade pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo. O jogo inicia quando ambos os jogadores selecionam o nível de dificuldade e apertam o **Botão Início**.



A masmorra do Jogador 1 está no lado esquerdo da tela, e a do Jogador 2 no lado direito. As regras são as mesmas daquelas do Modo Cenário - eliminar quantos beans você puder, e usar as reações em cadeia para bloquear os movimentos de seu oponente com beans refugiados.

O que é um Password (Senha)?

Um password (senha) aparece sempre que você vencer uma partida no Modo Cenário, e você pode usar isto para começar a jogar no próximo nível ou ainda mais para frente. Para entrar em um password (senha), escolha o Modo Cenário, e em seguida selecione Continue. A tela de password (senha) aparece. Use o **Botão D** para selecionar o tipo de bean que você deseja para completar o primeiro espaço, e então pressione o **Botão A** ou **C** para ir para o próximo. Se você cometer um erro, pressione o **Botão B** ou selecione a flecha para trás e pressione o **Botão A** ou **C** para voltar para o espaço. Em seguida selecione o bean correto.



Quando você estiver pronto para confirmar seu password (senha), pressione **Botão Início**, ou selecione End (Fim) e pressione o **Botão A** ou **C**. Se o seu password (senha) estiver incorreto, você escuta um zumbido. Cheque suas notas e tente novamente! Se o password (senha) estiver correto, o nível de dificuldade para o password (senha) que você confirmou aparece abaixo do password (senha), e em seguida a Fileira de Desafiante aparece. Para sair da tela de password (senha) sem confirmar um password (senha), pressione o **Botão B** até que a tela de Seleção de Modo aparece.

SUPER ACROBACIAS DO SONIC

- Pressione o **Botão D** para baixo quando o Sonic estiver se movendo para atacar inimigos com o Ataque de Giro Super Sônico.
- Pressione o **Botão A, B** ou **C** para pular enquanto você estiver desempenhando o Ataque de Giro Supersônico.

COMEÇANDO

Quando você acessar o jogo, a Tela de Título aparece. Em pouco tempo, a demonstração de jogo começa. Pressione **Botão Início** para retornar à tela de Título. Em seguida, pressione-o novamente para iniciar o jogo.



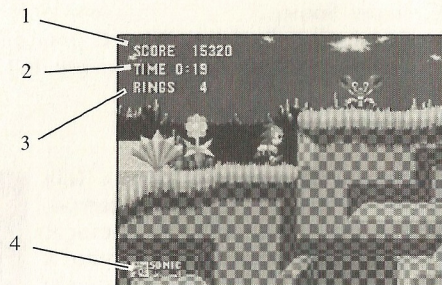
EM BUSCA DOS ANÉIS

Como Sonic, você deve evitar armadilhas e se esquivar de robôs loucos enquanto corre apressado através das seis perigosas zonas usando o seu Ataque de Giro Supersônico. Sua missão é resgatar seus amigos das garras maldosas do cientista louco, o Dr. Robotnik!

Permanecer vivo é difícil, mas você pode pegar anéis ao longo do caminho. Enquanto você tiver anéis, você não será ferido quando for atacado ou tocado por um inimigo. (Mas você perderá todos os seus anéis). Se um inimigo atacá-lo quando você não possuir qualquer anel e não estiver usando o Ataque de Giro Supersônico, você morre. (Mesmo se você estiver usando o Ataque de Giro Supersônico, você perde uma vida se algo bater em você).



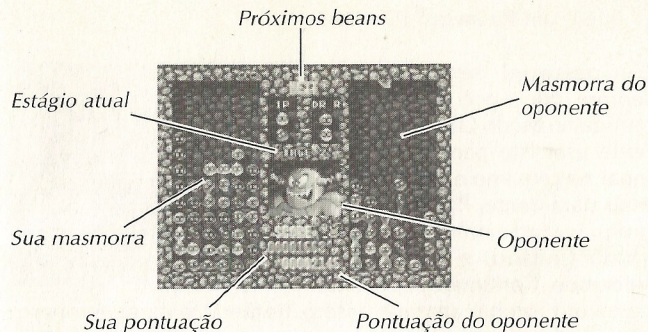
Você deve ter controle de quantos anéis você possui, as vidas que ainda restam, e a sua pontuação olhando para os indicadores na tela.



1. Sua pontuação presente.
2. Cronômetro: Mostra quanto tempo já se passou desde que você começou o Ato. Você tem dez minutos para completar cada Ato. Se você ultrapassar os dez minutos, uma mensagem de "Time Over" ("Tempo Esgotado") aparece e você perde uma chance de completar o jogo. (O tempo é baseado no tempo de jogo e não no tempo real).
3. O número de anéis que você possui. Quando este número chegar a zero, ele começa a piscar.
4. O número de vidas que o Sonic possui para passar pelo Ato.

POSTES DE LUZ

Os Postes de Luz aparecem em todas as Zonas. Sua pontuação presente e o tempo são gravados se você tocar o Poste de Luz. Se você perder uma vida, você continuará o jogo a partir do ponto do último Poste de Luz que você tocou. Você perderá todos os seus anéis, mas você começará o jogo novamente com a mesma pontuação e tempo que foi gravado.



Em seguida você vê uma fileira com seus oponentes e conhece seu primeiro desafiante. O robô contra o qual você jogará é o realçado. Antes do jogo começar ele têm algo a dizer. Se você quiser pular suas observações, aperte **Botão Início** para ir direto para a ação.

Você pode avaliar seu progresso olhando no rosto de seu oponente no centro da tela - como um robô ele não é muito bom em esconder suas expressões!

Se você vencer a partida, irá receber um password (senha) para a próxima partida. Pressione o **Botão A, B, C** ou **Início** para conhecer seu próximo desafiante e começar a próxima partida.

Se você perder a partida, você vê a tela de Game Over/Continue. Se você quiser uma revanche contra o último desafiante para o qual você perdeu, pressione **Botão Início** antes que a contagem regressiva termine.

Nota: Se você jogar o Modo Cenário com o joystick 2, sua Masmorra aparece no lado direito da tela.

Se você vir...

Um pequeno bean claro...
Um grande bean claro...
Um grande bean vermelho...

Então

um refugiado cai.
seis refugiados caem em fila.
trinta refugiados caem em
cinco filas, e você estará
com problemas!

Pontuação

- Primeiro consiga pontos aumentando a velocidade de descida dos beans que caem em sua masmorra.
- Consiga pontos quando você fizer beans desaparecer. Quanto maior a reação em cadeia, maior o bônus.
- Se você vencer o jogo com uma certa quantidade de tempo no Modo Cenário (110 segundos para um jogo normal), você recebe um Bônus de Tempo especial para cada segundo remanescente.

**MODO CENÁRIO**

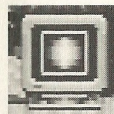
Aqui você compara habilidades com as melhores mentes mecânicas do Dr. Robotnik. Cada robô é mais astuto do que o último, e cada um tem sua própria estratégia. A cada vitória, a ação fica mais rápida e mais alucinante até que você encara o próprio Dr. Robotnik!

Em primeiro lugar, você tem a escolha de iniciar um jogo novo ou de continuar um jogo anterior usando uma password (senha). Naturalmente primeiro você irá selecionar Start (início), e em seguida pressionar o **Botão Início** para começar.

ITENS PARA SOBREVIVÊNCIA

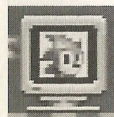
Quebre e abra os monitores de vídeo com o Ataque de Giro Supersônico para conseguir itens especiais que ajudam você a combater o maligno Dr. Robotnik!

Super Anel: Pegando-o você ganha dez anéis.



Escudo: Isto evita que você perca seus anéis quando for atacado (mas ele não protege você de outros obstáculos). Mesmo se você não tiver nenhum anel, você fica protegido.

Tênis mágicos: Estes tênis fazem você correr mais rápido.



"Mais uma": Dá a você uma vida extra para completar o jogo.

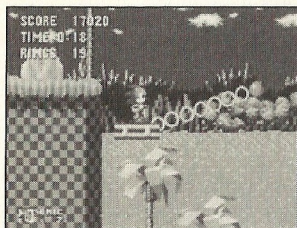
Nota: Pegando 100 anéis também dá a você uma vida extra.

Invencibilidade: Isto torna você temporariamente salvo quando for atacado por um inimigo. (Mas isto não protege você de outros obstáculos).



CORRA ATRAVÉS DAS ZONAS!

Há seis zonas de ação, cada uma com três excitantes Atos. Você se chocará contra o Dr. Robotnik no fim de cada terceiro Ato.

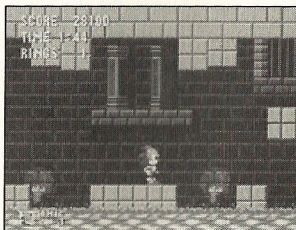


1. Zona do Vale Verde

Se encontre às voltas de um looping gigante, despenque por túneis, e pule por cima de penhascos antes mesmo de ter uma chance para respirar. Salte em trampolins, mas cuidado com os espinhos. Uau!

2. Zona de Mármore

Salte através de piscinas de lava incandescente e de ilhas flutuantes. Depois ache o caminho para um palácio subterrâneo onde enormes pesos e bolas de fogo voadoras bloqueiam seu caminho.



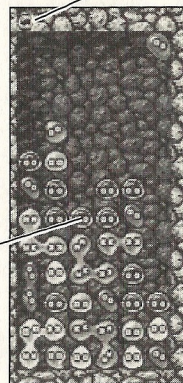
Enquanto você jogar, os beans caem mais e mais rápido. A masmorra pode somente suportar alguns beans, se eles chegarem ao alto da masmorra, o chão se abre e você perde o jogo.

Dica: Às vezes a quantidade de beans que descem se torna mais rápida, mesmo nos primeiros níveis. Não se apavore! Isso é apenas temporário.

Refugiados

Se você estiver jogando com um oponente, você pode bloquear o movimento de seu oponente fazendo cair beans na masmorra dele (ou dela). Os beans refugiados não vêm de Beanville, e não podem ser agrupados com qualquer clã - eles somente podem deixar a masmorra com um grupo vizinho de quatro ou mais beans. Alinhe os beans refugiados fazendo desaparecer o máximo possível dos seus beans - de preferência com reação em cadeia. Quanto mais beans você fizer desaparecer de uma vez, mais beans refugiados são descarregados na masmorra de seu rival!

Refugiados prestes a cair



Beans refugiados

Cheque o alto de sua masmorra para um pequeno aviso de quantos beans refugiados irão cair e onde eles vão cair.

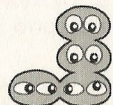
O OBJETIVO DO JOGO

Quando o jogo inicia, beans caem do alto da masmorra em pares. Quando dois beans da mesma cor se tocam, eles se unem. Faça os beans desaparecerem da masmorra unindo-os em grupos de quatro ou mais da mesma cor...



... verticalmente, assim...

... horizontalmente, assim...



... ou em L.

Você pode mover um par de beans pela masmorra pressionando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Faça os beans se alternarem pressionando o **Botão A, B** ou **C**. Para aumentar a velocidade de sua descida, pressione o **Botão D** para baixo.

Se você fizer cair um par de beans horizontalmente em uma superfície irregular, qualquer bean que esteja dependurado irá se separar do par e cairá no ponto mais baixo. Quando um grupo de beans desaparecer, quaisquer beans deixados no alto caem no espaço remanescente. Use isto para criar reações em cadeia para pontos de bônus!

3. Zona das Molas

Pule de molas e se sacuda como se você estivesse em uma máquina de fliperama de verdade.

4. Zona do Labirinto

Explore um labirinto coberto por água. Uma contagem regressiva começa e deixa você sabendo quando está acabando o seu oxigênio. Respirando as bolhas de ar evitará que você se afogue.

5. Zona da Estrela

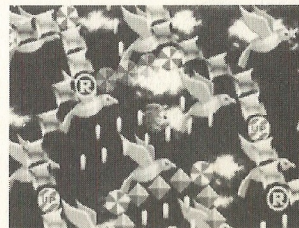
Corra pelas estrelas como uma montanha-russa em um mundo que não para de girar.

6. Zona do Perigo

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

ZONA SECRETA

Se você recolher 50 anéis, você pode se aventurar na Zona Secreta, onde será ricocheteado por blocos multicoloridos em um labirinto rotatório de 360° graus! Há seis Zonas Secretas. Em cada Zona, sua missão é tocar a Esmeralda do Caos.



Use o Ataque de Giro Supersônico para ricochetear em diferentes tipos de blocos. A Zona Secreta é uma armadilha de verdade. Você pode escapar somente se fizer uma (ou ambas) destas ações:

- Tocar a Esmeralda do Caos.
- Tocar o sinal "Goal" (Fim da Missão)

BLOCOS NA ZONA SECRETA



Rebatedor: Pule dele.

Reverso: Quando você toca este bloco, o labirinto gira para o lado contrário.



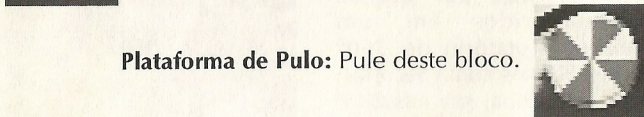
"Goal" (Fim da Missão): Este bloco é o fim desta zona. Toque-o para retornar para a zona anterior.

Up (Aumentar): Quando você toca este bloco, o labirinto gira mais rápido.



Down (Diminuir): Quando você toca este bloco, o labirinto gira mais devagar.

Plataforma de Pulo: Pule deste bloco.



Fique de olhos bem abertos para os próximos itens, também:

"Mais um": Toque este item para uma chance extra para completar o jogo.

Esmeraldas do Caos: Elas vêm em seis cores diferentes: amarela, rosa, azul, verde, vermelha e branca. Você acha uma em cada Zona Secreta. Recolha todas as seis!

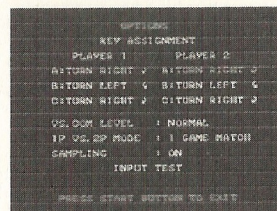


Opções: Use esta tela para fazer modificações para seu jogo.

Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo até que o modo que você deseja esteja selecionado, e em seguida aperte o **Botão A, B** ou **C** ou **Início**.

OPÇÕES

A tela de Opções permite a você alterar certos aspectos de seu jogo. Selecione a opção que você deseja mudar pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo, e mude aquela opção pressionado para a esquerda ou para a direita. Para retornar à tela de Título, pressione o **Botão Início**.



Key Assignment: Configura as funções dos **Botões A, B** e **C** no seu joystick. Em um jogo de 2 jogadores, o Jogador 2 faz as seleções de botão usando seu próprio joystick.

VS. Com Level: Ajusta o nível de dificuldade para o Modo Cenário. Escolha entre Easy, Normal, Hard e Hardest (Respectivamente: Fácil, Normal, Difícil e Mais Difícil).

1P VS. 2P Mode: Escolha o número de jogos que você gostaria de incluir em uma partida contra um amigo. Sua partida pode consistir em até 15 jogos!

Sampling: Use esta opção para desligar certos efeitos sonoros usados durante o jogo.

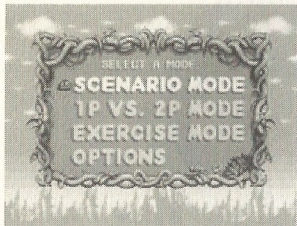
Input Test (Testar): Escolha esta tela e pressione o **Botão A, B** ou **C** para entrar no teste para ver se os botões do seu joystick estão funcionando corretamente. Pressione simultaneamente o **Botão A** e o **Botão Início** para voltar para a tela de Opções.

Botões A, B ou C

- Pressione para arrumar seus beans na tela de jogo. Você pode configurar as funções destes botões na tela de Opções.
- Pressione para fazer as seleções nas telas de menu.

Nota para usuários do joystick de 6-Botões: Os Botões X, Y e Z não são usados neste jogo.

COMEÇANDO O JOGO



Seguindo o logotipo da Sega está a sequência de introdução que irá levá-la para a tela de Título. Espere poucos segundos para ver a explicação do Dr. Robotnik sobre seu plano seguida por instruções de como jogar (se você esperar um outro ciclo, uma demonstração do jogo segue a demonstração de delírio do Dr. Robotnik). Por fim, as telas de altas pontuações para os modos Exercício e Cenário aparecem. Pressione **Botão Início** a qualquer momento para trazer a tela de título, e pressione novamente para iniciar.

Em seguida você verá a tela de menu do jogo com vários modos de jogo para serem escolhidos.

Modo Cenário: Combata fileiras de robôs horróricos do Dr. Robotnik para salvar Beanville!

Modo Jogador 1 VS. Jogador 2: Desafie um amigo a uma partida de arremesso de beans!

Modo Exercício: É apenas você (ou você e um amigo) contra o cronômetro! Pratique suas habilidades de arranjo de beans para conseguir um placar maior.

Continue: Se o Sonic recolher 25 Anéis, receberá um Continue na Zona Secreta.

GAME OVER

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



CONTINUE

Se o Sonic for sortudo o bastante para conseguir um "Continue", a tela de Continue aparecerá após o Sonic perder sua última chance. Nesta tela, pressione o **Botão Início**, antes do cronômetro expirar para continuar no ponto em que o Sonic perdeu sua última vida.

PONTUAÇÃO

Todos os inimigos valem 100 pontos. Derrotar o Dr. Robotnik no final do Ato 3 dá a você 1000 pontos. Ambos os Bônus de Tempo e o Bônus de anéis são adicionados à sua pontuação final.



Bônus de Tempo

Este bônus é baseado em quanto tempo você gastou para acabar um Ato.

Bônus de Anéis

Este bônus é determinado pelo número de Anéis que você deixou no final de um Ato.

DICAS DE SOBREVIVÊNCIA DO SONIC

- Agarre quantos anéis você puder.
- Observe as armadilhas para ver como elas se movem. Você terá uma chance melhor de se esquivar ou escapar delas. Você não deve tentar passar rápido por elas.
- Procure caminhos para chegar a lugares que parecem impossíveis de alcançar.
- Use o Ataque de Giro Supersônico para achar itens escondidos.
- Procure por salas secretas.
- Lembre-se, há um Bônus de Tempo, então corra pelos Atos o mais rápido que você puder.
- Destrua os inimigos em sucessão para um bônus de pontos extra!

Você deve movimentar mais beans através da sua masmorra do que o carcereiro robô do seu lado, e ao mesmo tempo deixar a masmorra de seu inimigo bem aberta. Se você tiver sucesso, você irá enfrentar os mais espertos robôs, e eventualmente, o Dr. Robotnik!

Os beans estão contando com você!

ASSUMA OS CONTROLES

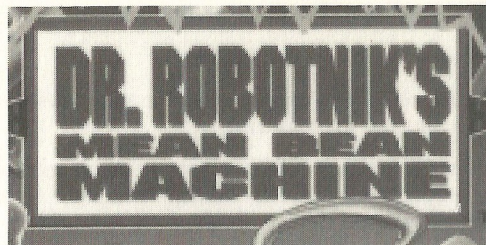


Botão D

- Pressione para fazer as seleções nas telas de menu.
- Pressione para a esquerda ou para a direita para mover seus beans pela tela de jogo.
- Pressione para baixo para aumentar a velocidade de descida dos beans.

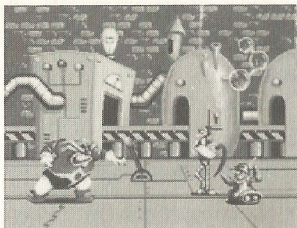
Botão de Início

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para pausar o jogo. Pressione novamente para retomar o jogo.
- Pressione para fazer as seleções nas telas de menu.



ESTES BEANS PRECISAM DE SUA AJUDA!

Dr. Robotnik, está sempre aparecendo com maneiras novas de ameaçar o mundo e seus habitantes. Veja só o seu novo plano: a Mean Bean-Steam Machine, um desagradável dispositivo que transforma os alegres habitantes de Beanville em robôzinhos malvados que ajudarão o transtornado doutor a livrar Mobius da música e da diversão para sempre!



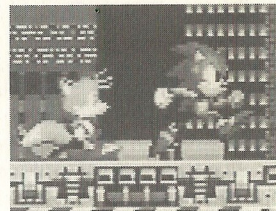
Os robôs comparsas de Robotnik estão rodeando todos os desafortunados beans que conseguem encontrar e colocando-os juntos em escuras masmorras. Uma vez que quatro ou mais beans são agrupados juntos, eles são mandados para a Mean Bean Machine e para um terrível destino!

Aqui é aonde você entra: Você pode agrupar os beans juntos e permitir que eles escapem! Contudo, há apenas um curto período de tempo antes que a área se encha e exploda. Para piorar a situação, os laçaios robôs já notaram você, e estão tentando achar um meio de por um curto-circuito em seus planos definitivamente!



ACHE AS ESMERALDAS DO CAOS!

Miles "Tails" Prower, a Raposa, não sossega quando Sonic está por perto. Desde quando Miles era uma raposa bebê, ele sonhava em ser como Sonic. Ele ama correr atrás de Sonic, balançando suas duas caudas!



Na maioria das vezes, Sonic deixa-o correr com ele. Mas às vezes, apenas para se exibir, Sonic explode em uma rajada de super velocidade e o deixa para trás. Mas Miles não desiste. Ele faz girar suas caudas como uma hélice de helicóptero e decola, voando até alcançá-lo

Todos os animais chamam Miles pelo seu apelido, "Tails", por causa de suas duas caudas especiais. Um dia eles viram uma façanha espantosa...

Eles estavam todos reunidos na floresta, observando o desempenho de Sonic. Sonic iria correr, girar e pular com seu Ataque de Giro Supersônico. Depois Tails rodopiaria como um motor turbo e se lançaria em alta velocidade. Que exibição!

De repente, Tails começou uma corrida, rodopiou suas caudas e - uau - ele estava girando como Sonic!

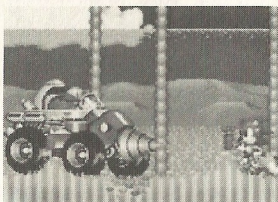
De repente algo assustador começou a acontecer. Os amigos de Sonic estavam desaparecendo. No lugar deles, desagradáveis robôs de metal estão surgindo por toda a ilha. O cientista maluco, o Dr. Robotnik deve estar por trás disso novamente!

Desta vez, Robotnik está planejando um desastre global. Ele precisa de operários para criar uma máquina do Juízo Final com poder para destruir o mundo. Então ele está capturando animais, transformando-os em robôs, e forçando-os a construir sua última arma, o Ovo da Morte!

Robotnik agora controla as fábricas, refinarias e cidades! Ele controla tudo - exceto as 7 Esmeraldas do Caos. Acredita-se que estas pedras magníficas possuem poderes excepcionais. Com elas, Robotnik poderia ter o mundo inteiro sob seu comando.

As Esmeraldas do Caos estão enterradas em algum lugar na ilha. Somente um cara com cabelos espetados tem a velocidade para achá-las primeiro!

Ajude Sonic a parar o esquema diabólico do insano cientista! Gire como uma bola de velocidade através do espaço. Agarre os Tênis mágicos e faça loopings até ficar tonto. Rodopie em corridas de alta velocidade e se arrebente através dos túneis. Balance e se lance por um borbulhante oceano de óleo! Ache as Esmeraldas, liberte os animais, e acabe com Robotnik para sempre!



SUPER DICAS DO SONIC

- Agarre todo Anel que você puder!
- Quando você perder Anéis, corra para agarrá-los novamente (mas somente se for seguro!).
- Observe os inimigos para ver como eles se movem. Uma vez que você sabe o que eles fazem, você tem uma chance melhor de lutar ou desviar deles.
- Procure por caminhos para chegar a lugares que parecem impossíveis. Pule nos andares, se segure nas trepadeiras e use o Ataque de Giro Supersônico para descobrir rotas escondidas e caminhos secretos.
- Recolha 50 Anéis (ou mais), assim você pode ir para o Estágio Especial quando passar por um Poste de Estrela.
- No Estágio Especial, não se movimente muito rápido ou você poderá perder mais Anéis do que ganhar!
- Na competição de "2 Player Vs", concentre-se na sua própria tela (e não na do seu amigo). Mesmo se você for teletransportado, você ainda pode vencer recolhendo a maioria dos Anéis e dos Super Itens.
- Corra através dos Atos o mais rápido que puder para um maior Bônus de Tempo.
- Você somente pode lutar com o Dr. Robotnik com o Ataque de Giro Supersônico. Mantenha o Sonic salvo desviando quando o Robotnik ataca.
- Liberte seus amigos da Prisão do Ovo pulando no topo dela.

Para jogar no Estágio Especial



- Veja quem pode agarrar mais Anéis enquanto corre através da rampa.
- Cada corrida tem 3 estágios (e 3 pontos de controle) para você conseguir pontos.
- Cuidado com as Bombas! Desvie delas ou pule para evitá-las.
- O jogador com mais Anéis vence!

ASSUMA O CONTROLE



Botão Início

- Inicia uma jogo para um Jogador.
- Com o Jogador 2 VS. selecionado, vai à tela de Zona. Pressione novamente para iniciar o jogo.
- Com as opções selecionadas, vai para a tela de Opções. Pressione novamente para iniciar o jogo.
- Pausa o jogo, e retorna a um jogo pausado.

Botão D

- Escolhe um jogo para um ou dois jogadores ou as opções da tela de título.
- Em uma competição de 2 jogadores, seleciona um box na tela de Zona.
- Na tela de Opções, escolhe uma opção e muda suas configurações.
- Move o Sonic ou Tails para a esquerda e para a direita. Segure o botão para a esquerda ou para a direita para aumentar a velocidade. Pressione para baixo para girar enquanto se move.

Botão A, B ou C

- Na tela de Opções, o **Botão A** muda as configurações do Teste de Som, e os **Botões B** ou **C** executam o teste.
- Faz o Sonic ou Tails desempenhar um pulo com giro.

SUPER TRUQUES

Ataque de Super Giro!

Pressione o **Botão D** para baixo enquanto se move para girar como um fogo selvagem e trombar com os inimigos. Pressione o **Botão A, B** ou **C** para pular enquanto estiver girando, para bater nos inimigos de baixo ou para fazê-los saltar para cima.



Ataque de Super Arremesso!



Fique parado, pressione o **Botão D** para baixo, e aperte o **Botão A, B** ou **C** para decolar como um motor turbo. Mantenha pressionado o **Botão A, B** ou **C** para aumentar de velocidade! Solte o **Botão D** para se arremessar em um estouro de velocidade!

O Sonic possui mais alguns Super Truques em sua manga, mas que só podem ser usados em certas zonas:

Super Virada!

Na Zona de Metrópole, segure o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para virar a porca de metal para cima ou para baixo no parafuso.

Ataque Pinball!

Na Zona da Noite do Cassino, pressione o **Botão A, B** ou **C** para empurrar uma moça. Pressione mais para fazer uma força maior. Solte o botão para a moça se soltar como em um fliperama! Na mesma Zona, pressione o **Botão A, B** ou **C** para dar a volta nos níveis.

Pontuação de uma Zona Regular:

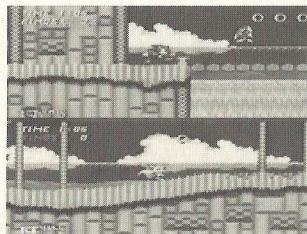
Você recebe pontos em 5 categorias. O jogador que ganhar 3 ou mais categorias ganha a corrida!

RESULT				
EMERALD HILL ZONE x 1 x				
	1P	2P	WINS	
SCORE	300	0	1P	
TIME	1:49:52	2:46:23	1P	
RING	15	20	2P	
TOTAL RING	60	30	1P	
ITEM BOX	3	1	1P	
A TOTAL x	4	1		
	1P	2P		

Aqui está como ganhar:

- Consiga uma Pontuação alta esmagando os inimigos.
- Limpe a Zona em um menor tempo.
- Termine a corrida com o maior número de Anéis.
- Agarre o maior número de Anéis durante a corrida.
- Abra o máximo de Caixas de Itens.

Para jogar em uma Zona Regular:



- O Sonic e o Tails correm pela mesma Zona em uma tela dividida. Sonic (Jogador 1) usa a parte superior da tela, e Tails (Jogador 2) está na parte inferior da tela.
- Use os mesmos controles e mova-se como em jogos para 1 jogador.
- Quebre os monitores para abri-los para coletar os Super Itens. Você não saberá o que o item é antes dele ser libertado (Ao menos que você escolha "Teleportation Only" - "Somente Teletransportação" - na tela de Opções).
- O Teletransportador é um item novo! Ache-o, e o Sonic e o Tails trocam de lugares na Zona. Seja quem for que esteja para trás, é teletransportado adiante!
- A face que você vir no item de "Mais Uma" mostra quem pode conseguí-lo. Por exemplo, o Tails pode achar um item de "Mais Uma" para o Sonic, e o Sonic ganha uma Vida extra.
- Quando o primeiro jogador terminar, uma contagem regressiva começa e o outro jogador deve tentar terminar em 60 segundos.

COMEÇANDO O JOGO

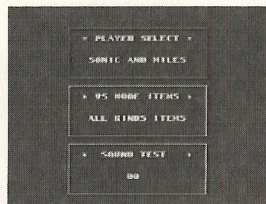


Escolha Jogador(es) 1 ou 2 na tela de Título.

- Pressione o **Botão Início** para um jogo "1 Player". Sonic e Tails se lançarão através das 10 Zonas, recolhendo anéis e combatendo inimigos. Neste modo, o Jogador 1 move o Sonic com o joystick 1, e o Jogador 2 pode mover o Tails com o joystick 2.
- Pressione o **Botão D** para baixo uma vez e o **Botão Início** para uma competição "2 Player Vs". Assim você e um amigo correm através das 3 Zonas em uma tela dividida, e 1 Estágio especial, para ver quem pode vencer mais categorias. O Jogador 1 move o Sonic através da Zona na metade superior da tela. O Jogador 2 move o Tails através da mesma Zona, na metade inferior da tela.

SUAS OPÇÕES

Na tela de Título, pressione o **Botão D** para baixo duas vezes para ver as Opções. Em seguida, pressione **Botão Início** para ir até a tela de Opções. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar um box de opção, e pressione para a esquerda ou para a direita para mudar a configuração.



Opção 1

Você pode escolher o Sonic e o Tails, Sonic sozinho ou Tails sozinho. Quando você pressionar **Botão Início** com este box de opção selecionado, você inicia um jogo de um Jogador. Se você escolher Sonic e Tails, um segundo jogador pode controlar o Tails com o Joystick 2.

Opção 2

Escolha todos os tipo de itens, ou somente o item de Teletransportador, para estar nos monitores nos jogos "2 Players Vs". Quando você pressionar o **Botão Início** com este box de opção selecionado, você inicia uma competição "2 Players Vs".

Opção 3

Toque a música do jogo e os efeitos sonoros. Pressione o **Botão A** para mais configurações (após pressionar o **Botão D** para a esquerda e para a direita). Pressione o **Botão B** ou **C** para tocar a sua seleção. Quando você pressionar o **Botão Início** com este box de opção selecionado, você retorna à tela de Instruções.

Nota: Sonic The Hedgehog 2 neste cartucho não é compatível com a Lock-On Technology do jogo Sonic & Knuckles.

MODO DO JOGO COMPETITIVO COM 2 JOGADORES (2 PLAYERS VS)

Com 2 Jogadores, o Sonic e o Tails podem correr para vencer a maioria das categorias na nova, divertida e surpreendente competição para 2 jogadores. Neste jogo, o Sonic e o Tails competem para juntar a maioria dos pontos, Anéis e Super Itens, e para limpar cada Ato em um tempo mais rápido.

O jogo possui 3 Zonas regulares (com 2 Atos cada), e um Estágio Especial onde o Sonic e o Tails correm pelos Anéis.

Para começar:

1. Pressione o **Botão D** para baixo na tela de Título para escolher "2 Player Vs.". Em seguida aperte **Botão Início**.
2. Use o **Botão D** para selecionar uma das 3 Zonas ou o Estágio Especial na tela seguinte.
3. Pressione o **Botão Início** para começar. Boa Sorte!

GAME OVER

A busca do Sonic termina quando ele esmaga o Dr. Robotnik definitivamente! O jogo também termina a qualquer momento em que você perder todas as suas Vidas. Você inicia seu jogo com 3 Vidas, e pode conseguir Vidas extras nos monitores. Você também consegue uma Vida bônus quando você consegue 100 e 200 Anéis.

CONTINUE

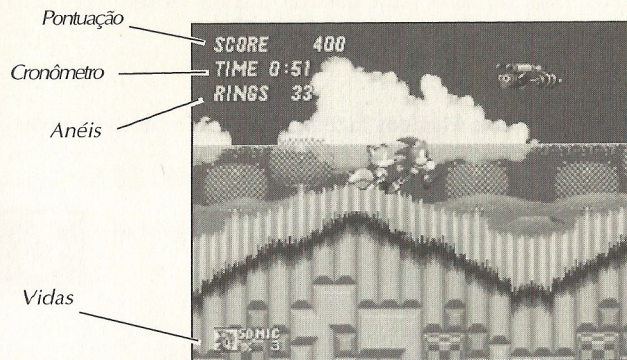
Você consegue um "Continue" toda a vez que conseguir a pontuação de 10,000 pontos. Então, quando você perde sua última Chance, a tela de Continue aparece. Pressione **Botão Início** antes do cronômetro chegar a zero para retomar o jogo do ponto onde você parou.

PONTUAÇÃO

Sua pontuação é somada no final de cada ato.

- Cada inimigo robô que você esmagar vale 100 pontos.
- Derrotar o Dr. Robotnik dá a você 1000 pontos.
- O Bônus de Tempo recompensa você pela velocidade. Quanto mais rápido você terminar o Ato, mais alta será a sua pontuação.
- O Bônus de Anel recompensa você pelo número de anéis que você possui quando o Ato termina.

CORRIDA PELOS ANÉIS



- Aumente sua pontuação libertando seus amigos de suas formas de robôs. Use o Ataque de Giro Supersônico sempre que puder parar bater nos inimigos.
- Você pode levar 10 minutos no cronômetro para completar o Ato. Se você ultrapassar esse limite de tempo, você perde uma vida.
- Os inimigos não podem destruir você quando você possui Anéis. O Tails recolhe anéis, que são adicionados na pontuação total. Você perde Anéis se você for atacado ou correr de encontro a um inimigo. O contador começa a brilhar quando o número de anéis chega a zero. Então se você tocar um inimigo, você perde uma vida (a menos que esteja fazendo um Ataque de Giro Supersônico). Continue recolhendo Anéis! Você estará protegido desde que tenha ao menos um Anel.
- Você inicia cada jogo com três vidas para completar as Zonas.

SUPER ITENS

Gire, bata ou salte para quebrar e abrir os monitores para pegar os Super Itens que estão lá dentro.



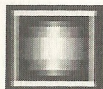
Tênis Mágicos fazem você correr como o vento!

Super Anéis dão a você 10 Anéis de uma só vez!



Mais uma dá a você mais uma Vida. (Você também ganha uma Vida extra quando recolhe 100 e 200 Anéis).

Cada **Escudo** protege você de danos em uma só vez.



Uma **Invencibilidade** protege você de ataques de inimigos, mas somente por um curto período.

ESTÁGIO ESPECIAL

Se você tiver 50 Anéis quando tocar um Poste de Estrela, um Círculo de Estrela começa a girar em volta do Poste. Se você pular dentro do Círculo de Estrela, você irá para o Estágio Especial. Esta é a sua chance para recolher uma Esmeralda do Caos!



- Observe a tela para ver quantos Anéis você precisa pegar.
- Corra pela rampa, pegando quantos Anéis você puder. Desvie das bombas ou pule por cima delas para permanecer na corrida.
- Se você conseguir o número exigido de Anéis em cada ponto de controle, você continua. De modo contrário, o Estágio termina.
- Se você acabar o Estágio, você será recompensado com a magnífica Esmeralda do Caos.
- Quando o Estágio Especial termina, você retorna ao Poste de Estrela na sua Zona original, e retoma o jogo.

Zona do Oceano de Óleo

As refinarias de Robotnik estão funcionando a todo vapor. O óleo cru tornou o oceano preto! Será que Sonic conseguirá permanecer caminhando nas escorregadias passarelas e nas arrebatadoras ventanias de vapor?

Zona da Metrópole

Sonic finalmente persegue Robotnik na capital de sua própria cidade. Mas ele encontra a fortaleza de aço e ferro. O perigo se esconde em cada cilindro que gira, cada êmbolo triturante e cada motor rolante. Segure o **Botão D** para a direita ou para a esquerda para girar a porca para cima e para baixo no parafuso.

Zona da Perseguição no Céu

Robotnik escapou pelo céu! Sonic está andando nas asas do avião (e Tails é o seu piloto!) em uma perigosa batalha em cima das nuvens!

Zona da Fortaleza Voadora

Você achou o esconderijo secreto de Robotnik - um navio de guerra voador. Será esta a luta final de Sonic?

POSTES DE ESTRELA



Quando você passa por um Poste de Estrela, a Estrela se agita para salvar sua posição. Então, se você perder uma vida, você inicia novamente no último Poste de Estrela que você tocou, em vez de iniciar no começo do Ato. (Você também mantém seu tempo anterior, mas não seus Anéis anteriores).

Toque um Poste de Estrela quando você tiver 50 Anéis (ou mais), e você verá um Círculo de Estrelas girando em volta do Poste de Estrela. Se você pular no Círculo de Estrela, você irá para o Estágio Especial.

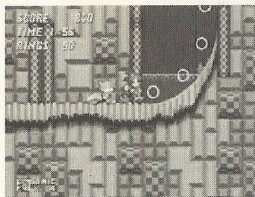
Uma vez que você esteve no Estágio Especial, você não pode estar lá novamente no mesmo Poste de Estrela. Você terá que coletar mais 50 Anéis e tocar em um outro poste.

ZONAS

No final de cada Zona, o Dr. Robotnik ataca em uma fantástica máquina robótica. Combata-o e liberte alguns de seus amigos de sua Prisão de Ovo!

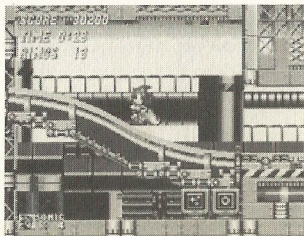
Zona do Vale da Esmeralda

Corra através desta baía tropical com palmeiras, loopings e muita velocidade



Zona da Fábrica Química

Passe como um raio pelos labirintos de alta tecnologia construídos por canos e canais. Robotnik encheu a fábrica com uma piscina de um lixo tóxico chamado "Mega Mack" que envenena o Sonic em poucos segundos!



As aventuras do Sonic continuam enquanto ele faz seu caminho através das zonas seguintes. A estrada para o Dr. Robotnik é longa e difícil, mas o Sonic deve seguir em frente!

Zona da Ruína Aquática

Os Romanos errantes infestaram uma linda floresta e um lago escavado. Explore um complicado labirinto. Se você estiver debaixo d'água, respire as bolhas de ar para não se afogar. Uma contagem regressiva se inicia quando seu oxigênio começa a se esgotar.

Zona da Noite do Cassino

Luzes brilhantes de neon e ouro reluzente cobrem o Cassino com razzmatazz! Jogue as máquinas com o **Botão A, B ou C**. Dê a volta nos níveis e empurre as molas para fazer o Sonic voar como uma bola saltitante de fliperama!

Zona do Topo do Vale

A lava de vulcões ferve e terremotos balançam o chão! Alcance os Anéis em balanças e se lance através de túneis subterrâneos e cavernas.

Zona da Caverna Mística

Robotnik esteve procurando pelas Esmeraldas do Caos nesta misteriosa floresta de luzes piscantes, minhocas brilhantes e centopéias queimantes. Se segure nas plantas para descobrir rotas de escape.