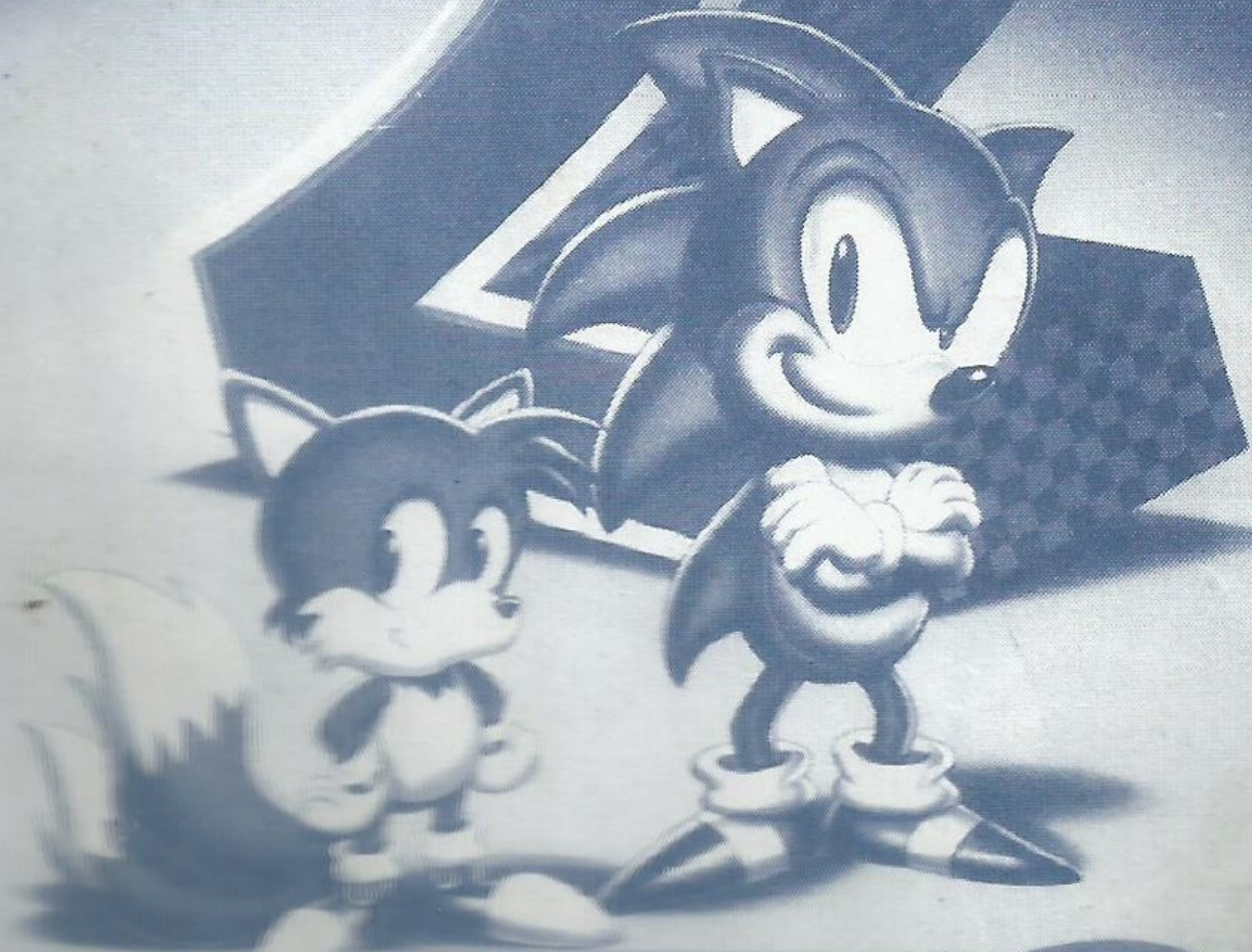
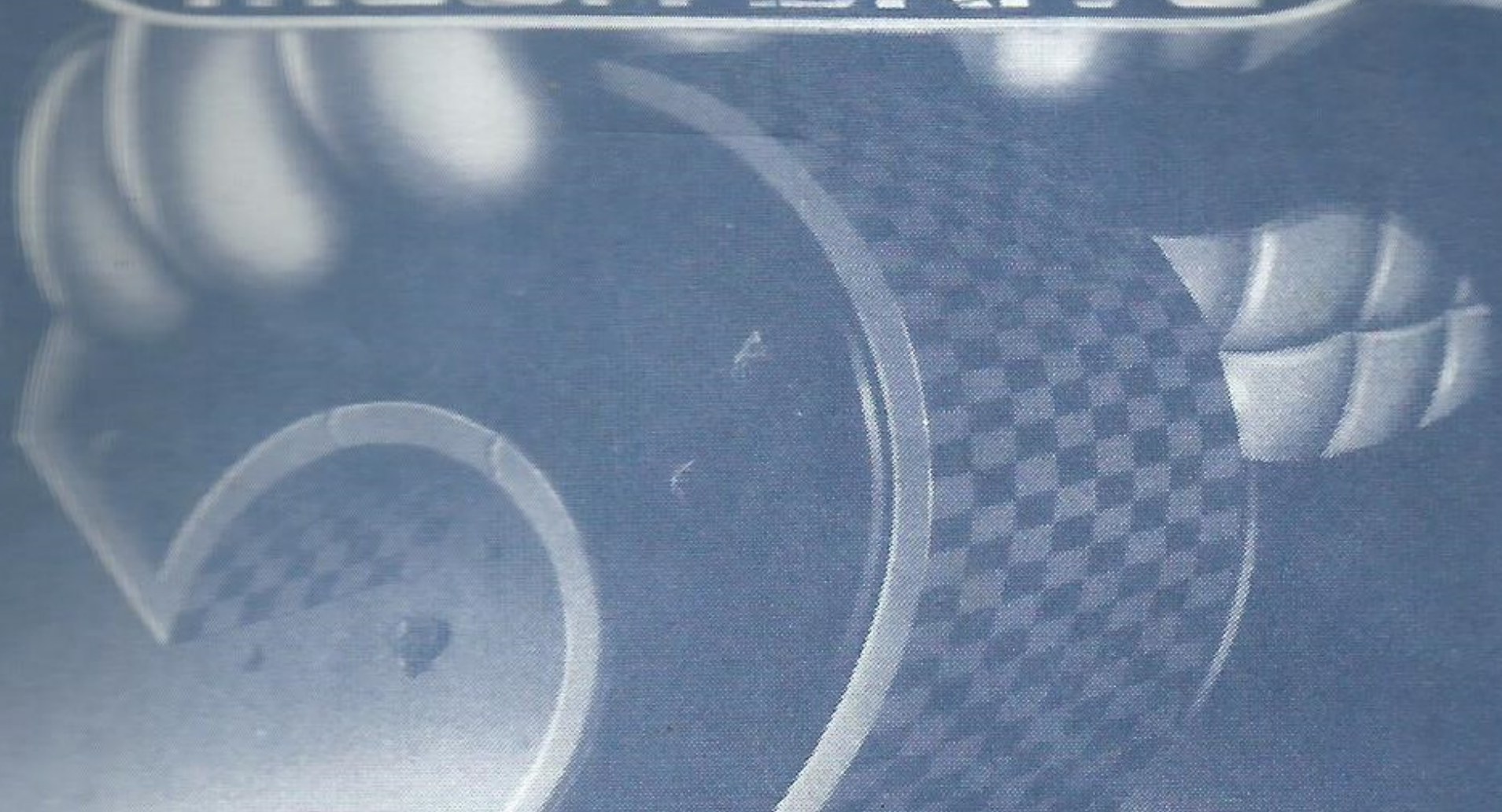


SEGA

MEGA DRIVE



SONIC 2

TM

16-BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA



COMEÇAR

1. Prepara a tua MEGA DRIVE como indica no teu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1. Para dois jogadores liga também o Control Pad 2.
2. Certifica-te de que a corrente está ligada. Depois introduz o cartucho na consola.
3. Liga a corrente. Em alguns instantes aparece o écran de apresentação.
4. Se o écran de apresentação não aparecer, desliga a corrente. Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente.

IMPORTANTE: Certifica-te sempre de que a consola está desligada quando inserires ou removeres o teu cartucho.

NOTA: Este jogo é para um ou dois jogadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

ENCONTRA AS ESMERALDAS DO CAOS

Miles, a raposa, não consegue estar quieta quando Sonic está perto. Desde bebê, Miles sonhava ser como Sonic. Ele adorava correr atrás do Sonic, abanando as 2 caudas, tentando acompanhar o seu herói!

Geralmente, Sonic deixava Miles passá-lo. Mas às vezes, só para dar nas vistas, Sonic com a sua super velocidade deixa Miles para trás. Mas Miles não desiste. Abana a sua cauda como uma hélice dum helicóptero e levanta voo até o apanhar!

Todos os animais chamam Miles pelo seu apelido, "Tails" (caudas) devido às suas duas caudas especiais. E um dia viram uma façanha notável...

Estavam todos na floresta, a ver o Sonic. Ele corria, rodopiava e saltava com o seu Super Rodopio de Ataque. Depois liga o seu turbo e salta para o ar com o seu Super Movimento de Ataque. Que espectáculo!

De repente, Miles não se conteve. Começou a correr, enterlaçou as suas caudas e — Wouh — ele rodopiava como Sonic!

Mas agora algo assustador está a acontecer. Os amigos de Sonic estão a desaparecer, e no seu lugar estão a aparecer terríveis robôs de metal por toda a Ilha. O cientista louco, Dr. Robotnik está de novo na Ilha!

Desta vez, Dr. Robotnik está a planear um desastre total. Precisa de trabalhadores para criar uma máquina para tomar conta do mundo. Para isso, ele está a apanhar todos os animais, a transformá-los em robôs e a forçá-los a construir a arma destruidora, o Ovo Mortal!

Robotnik controla fábricas, refinarias e cidades! Ele tomou posse de tudo — excepto das 7 Esmeraldas do Caos. Estas magníficas gemas possuem poderes especiais. Com elas nas suas mãos, Dr. Robotnik poderá possuir o mundo inteiro.

As esmeraldas estão enterradas algures na Ilha. Apenas um tipo com o cabelo espetado tem a velocidade para as encontrar primeiro!

Ajuda Sonic a acabar com o plano diabólico deste louco cientista! Rodopia como uma bola de velocidade pelo espaço. Apanha Cobras de Poder e voa até ficares tonto. Rodopia sobre caminhos tortuosos e passa como um foguete pelos tuneis. Balança e gira sobre um mar de óleo borbulhante.

Encontra as Esmeraldas, liberta os animais e arruma o Dr. Robotnik para sempre!

CONTROLO DO JOGO!

INÍCIO:

- Inicia o jogo para 1 jogador.
- Com a opção para 2 jogadores iluminada, passa ao ecran de Zona. Pressiona novamente para iniciar o jogo.
- Com as Opções iluminadas, passa ao ecran de Opções. Pressiona novamente para iniciar o jogo.
- Faz uma pausa no jogo e reinicia o jogo após a pausa.

BOTÃO D:

- Selecciona o jogo para 1 jogador, 2 jogadores ou Opções do ecran de apresentação.
- No jogo para 2 jogadores, ilumina o quadro no ecran de Zona (ver pág. 19).
- No ecran de Opções, escolhe uma opção.
- Move Sonic ou Tails para a esquerda e direita. Mantém o botão pressionado para a esquerda ou direita para aumentar a velocidade. Pressiona para baixo para rodopiar enquanto se desloca.

BOTÃO A, B ou C:

- No ecran de Opções, o botão A muda o teste de Som e o botão B ou C para jogar.
- Faz Sonic ou Tails fazer um salto com rodopio.

SUPER ACROBACIAS

SUPER RODOPIO DE ATAQUE

- Pressiona o botão D para baixo enquanto se move, para rodopiar como um trovão e eliminar os inimigos.
- Pressiona o botão A, B ou C para saltar enquanto rodopias e destruir os maus tipos.

SUPER MOVIMENTO DE ATAQUE!

- Mantém Sonic quieto, pressiona o botão D para baixo, e pressiona o botão A, B ou C para levantar voo como um motor turbo.
- Mantém pressionado o botão A, B ou C repetidamente para levantar ainda mais depressa!
- Liberta o botão D para largar a toda a velocidade.

SUPER RODOPIO!

- Na Zona Metropolis, pressiona o botão D para a direita e esquerda para torcer o parafuso de metal para cima ou baixo na porca.

ATAQUE DE FLIPPERS!

- Na Zona Casino Night, pressiona o botão A, B ou C para saltar. Pressiona mais para mais energia.
- Liberta o botão para saltar como uma bola de flippers!
- Na mesma Zona, pressiona o botão A, B ou C para agarrar nas alavancas.

INÍCIO DO JOGO

Selecciona um jogo no ecran de apresentação.

- Pressiona Start para 1 jogador. Sonic e Tails correrão através de 10 Zonas, apanhando aneis e destruindo inimigos. Nesta modalidade, o jogador 1 desloca Sonic com o Control Pad 1 e o jogador 2 desloca Tails com o Control Pad 2. (Vê pág. 8 para mais informações).
- Pressiona o botão D para baixo uma vez e pressiona Start para um jogo de 2 jogadores. Tu e um amigo jogam através de 3 Zonas, num ecran dividido, e uma Etapa especial, para ver quem ganhará na maior parte das categorias. O jogador 1 move Sonic através da Zona na parte superior do ecran. O jogador 2 move Tails através da mesma Zona na parte inferior. (vê pág. 19-22 para mais descrição desta modalidade).

ÉCRAN DE OPÇÕES

No ecran de apresentação, pressiona o botão D para baixo duas vezes para ver as opções. Depois pressiona Start para passar ao ecran de opções. Pressiona o botão D para cima ou para baixo para iluminar uma opção, depois para a esquerda ou direita para mudar a opção.

OPÇÃO 1:

Podes escolher um jogo com o Sonic e Tails, só o Sonic ou só o Tails. Quando pressionas Start com esta opção iluminada comesças num jogo para 1 jogador. Se escolheres Sonic e Tails, um segundo jogador pode controlar Tails com o Control Pad 2.

OPÇÃO 2:

Escolhe todo o tipo de items, ou apenas o item do teletransportador, para aparecer no ecran de jogo para 2 jogadores. Quando pressionas Start com esta opção, começas num jogo para 2 jogadores.

OPÇÃO 3:

Escuta a música e os efeitos sonoros do jogo. Pressiona o botão A para mais ajustes (após teres pressionado o botão D para a esquerda ou direita). Pressiona o botão B ou C para ouvir a tua selecção. Quando pressionas Start com esta opção iluminada, regressas ao ecran SEGA.

LANÇA-TE AOS ANÉIS!

- ① Pontuação
- ② Tempo
- ③ Anéis
- ④ Vidas

- ① Aumenta a tua pontuação libertando os teus amigos da sua forma de robos. Utiliza o Super Rodopio de Ataque, sempre que puderes para derrotar os inimigos.
- ② Olha para o relógio, tens 10 minutos para completar o Acto. Se ultrapassares o tempo limite, perdes uma vida.
- ③ Os inimigos não te podem destruir quando possuis Anéis. Tails também recolhe Anéis, que são adicionados ao total. Perdes Anéis se fores atacado ou chocares contra um inimigo. O contador começa a piscar quando chega a zero. Depois se tocares num inimigo perderás uma vida (a não ser que estejas a executar o Super Rodopio de Ataque). Continua a apanhar Anéis! Estarás protegido desde que possuas pelo menos 1 Anel.
- ④ Inicias o jogo com 3 vidas para completar as Zonas.

ITEMS ESPECIAIS

Quebra os ecrans na medida do possível através de giros, saltos e ressaltos, para apanhar os super items que se encontram no seu interior.

- ① Sapatos Mágicos, fazem-te correr como o vento!
- ② Super Anéis, dá-te 10 anéis duma só vez!
- ③ Mais Um, dá-te mais uma vida. (também ganhas uma vida extra quando apanhares 100 Anéis e 200 Anéis)
- ④ A Invisibilidade protege-te dos ataques inimigos, mas apenas por um curto período de tempo.
- ⑤ Cada Escudo protege-te contra apenas 1 ataque inimigo.

MARCO DE APRESENTAÇÃO

Quando passares um Marco de Identificação, o marco oscila para marcar a tua posição. Depois, se perderes uma Vida, começarás de novo no último marco que tocaste, em vez de teres de começar desde o início da etapa. (Também mantens o tempo, mas não os anéis).

Toca num Marco de Identificação quando tiveres 50 anéis (ou mais) e verás um Circulo a girar à volta do Marco. Se saltares para o Circulo, passarás à Etapa Especial.

Uma vez na Etapa Especial, já não podes lá voltar do mesmo Marco. Terás de recolher mais 50 anéis a tocar noutro Marco. (Vê pág. 9 para mais informação).

ZONAS

No fim de cada Zona, Dr. Robotnik ataca com uma fantástica máquina robô. Derrota-o e liberta alguns dos teus amigos da Prisão Ovo!

① DR. ROBOTNIK

ZONA EMERALD HILL

Acelera nesta baía tropical com palmeiras, elevações e caminhos em espiral. Cuidado com as intrigas!

② BUZZER ③ MASHER ④ COCONUTS

ZONA ESTAÇÃO NUCLEAR

Passa através de um labirinto de canais e tubos. Robotnik inundou a fábrica com um produto tóxico chamado "Mega Mack" que mata Sonic em alguns instantes!

⑤ GRABBER

⑥ SPINY

ZONA RUINAS AQUÁTICAS

Vagabundos Romanos infestaram uma bonita floresta e um lago profundo. Explora um intrigante labirinto. Se estiveres submerso, respira nas bolhas de água para não afogares. Começa uma contagem decrescente quando o oxigénio está a acabar.

⑦ WHISP ⑧ GROUNDER ⑨ CHOP CHOP

ZONA CASINO NIGHT

Reclamos luminosos brilhantes e ouro resplandescente enchem o casino de atractivos! Joga nas máquinas com o botão A, B ou C. Agarra nas alavancas e pressiona para baixo nas molas para fazer Sonic saltitar como uma bola de flippers!

⑩ CRAWL

ZONA HILL TOP

A lava dos vulcões e tremores de terra fazem o chão estremecer! Salta para apanhar os Anéis e rodopia pelos túneis e cavernas subterrâneos.

⑪ REXON ⑫ SPIKER

ZONA CAVERNA MÍSTICA

Robotnik está a procurar as Esmeraldas nesta floresta arrepiante de luzes trémulas, pirilampos e ferozes centopeias. Agarra-te às heras para descobrir novos caminhos de fuga.

⑬ FLASHER

⑭ CRAWLTON

ZONA OCEANO DE ÓLEO

As refinarias de Robotnik estão a andar a todo o vapor. O crude tornou o oceano negro! Será que Sonic vai conseguir manter-se nas passagens escorregadias?

- ⑮ OCTUS ⑯ AQUIS

ZONA METROPOLIS

Sonic persegue facilmente Robotnik para a sua cidade. Mas encontra uma fortaleza de ferro e aço. O perigo espreita em cada cilindro, pistão e rolamentos. Pressiona o botão D para a direita e esquerda para enroscar o parafuso para cima e para baixo na porca.

- ⑰ ASTERON
⑱ SLICER
⑲ SHELLCRAKER

ZONA PERSEGUIÇÃO NO AR

Robotnik fugiu para o ar! Sonic é um caminhante com asas (e Tails o seu piloto) numa perigosa batalha acima das nuvens!

⑳ TURTLOIDS ㉑ NEBULA ㉒ BALKYRIE

ZONA DA FORTALEZA

Encontrás-te a fortaleza secreta de Robotnik — uma nave de batalha voadora. Será que esta vai ser a última batalha do Sonic?

㉓ CLUCKER

ZONA ESPECIAL

Se tiveres 50 anéis quando tocares num Marco, verás um Círculo a girar à volta do Marco. Se saltares para dentro do Círculo, passarás á Etapa Especial. Esta é a tua oportunidade para recolher a Esmeralda do Caos!

- Vê no écran quantos Anéis precisas de obter.
- Apanha o maior número de anéis que puderes. Afasta-te das bombas ou salta sobre elas para te manteres no jogo.
- Se obtiveres o número de Anéis necessários em cada Marco podes continuar. De contrário, a Etapa termina.
- Se terminares a Etapa, serás recompensado com uma magnífica Esmeralda.
- Quando termina a Etapa Especial, regressas ao Marco de Identificação da zona original, e podes fazer uma pausa no jogo.

FIM DO JOGO

A perseguição do Sonic termina quando esmagar o Dr. Robotnik de uma vez para sempre! O jogo também termina quando perderes todas as vidas. Começas o jogo com 3 vidas, e podes encontrar Vidas Extra nos monitores. Também ganhas vidas extra quando apanhas 100 Anéis e 200 Anéis.

CONTINUAÇÃO

Ganhas uma Continuação sempre que fizeres 10.000 pontos. Depois, quando perderes a tua última vida, aparece o ecran de Continuação. Pressiona Start antes que o tempo chegue a 0 para retomar o jogo a partir do ponto onde terminou.

PONTUAÇÃO

A tua pontuação é actualizada no final de cada Acto.

- Por cada robô inimigo que atacares ganhas 100 pontos.
- Derrotando Robotnik ganhas 1000 pontos.
- Quanto mais rápido passares o Acto, mais pontos ganhas.
- Quantos mais Anéis apanhares, mais pontos ganhas.

VERSÃO PARA 2 JOGADORES

Para 2 jogadores, Sonic e Tails jogam para vencer na completamente nova, divertida e surpreendente versão para 2 jogadores. Neste jogo, Sonic e Tails competem para obter maior pontuação, mais anéis e super objectos, e para fazer o Acto no melhor tempo.

O jogo tem 3 Zonas regulares (com 2 Actos cada) e uma Etapa Especial onde Sonic e Tails lutam pelos Anéis.

PARA COMEÇAR:

- ① Pressiona o botão D para baixo no ecran de apresentação para escolher a versão para 2 jogadores. Depois pressiona Start.
- ② Usa o botão D para seleccionar uma das 3 zonas ou a Etapa Especial no próximo ecran.
- ③ Pressiona Start para começar. Boa Sorte!

PARA JOGAR NUMA ZONA NORMAL:

- Sonic e Tails jogam na mesma Zona num ecran dividido. Sonic (jogador 1) usa a parte superior e Tails (jogador 2) está na parte inferior do ecran.
- Utiliza os mesmos botões de controlo e de movimentos do jogo para 1 jogador. Procura os Anéis!
- Procura nos monitores os Super Objectos. Não sabes que objecto é até que ele salta para fora.
- O objecto de Teletransportação é novo. Procura-o e Sonic e Tails poderão trocar de locais na Zona. Quem estava atrás passa para a frente.
- O rosto que aparecer num objecto de One-Up mostra quem conseguiu obtê-lo. Por exemplo, Tails pode encontrar um One-Up para o Sonic, e assim o Sonic ganhará uma vida extra.
- Quando um jogador termina, começa uma contagem decrescente e o outro jogador deve tentar terminar dentro de 60 segundos.

PONTUAÇÃO PARA ZONA NORMAL:

Serás pontuado em 5 categorias. O jogador que ganhar 3 ou mais categorias ganha o jogo!

Eis como ganhar:

- Obtém uma boa pontuação esmagando os inimigos.
- Limpa a Zona o mais rápido possível.
- Acaba o jogo com o maior número de Anéis.
- Abre o maior número de Caixas de Objectos.

PARA JOGAR UMA ETAPA ESPECIAL:

- Vê quem consegue apanhar o maior número de Anéis.
- Cada jogo possui 3 etapas (e 3 marcos) para pontuares.
- Cuidado com as bombas! Corre à volta delas ou salta para as evitar.
- O jogador com mais Anéis ganha o jogo.

AS SUPER DICAS DO SONIC

- Apanha todos os Anéis que puderes.
- Quando perdes Anéis, corre para apanhá-los de novo (desde que seja seguro).
- Observa os inimigos para ver como se movimentam. Assim terás mais chances de vencê-los.
- Procura caminhos para atingires locais impossíveis. Salta alavancas, pendura-te nas vinhas e usa o Rodopio de Ataque Supersónico para descobrir caminhos escondidos e secretos.
- Apanha 50 Anéis (ou mais) para poderes passar para a Etapa Especial após teres passado por um Marco.
- Na Etapa Especial, não andes muito depressa pois assim não vais conseguir apanhar tantos Anéis.

- Na versão para 2 jogadores, concentra-te no teu écran (e não no do teu amigo). Mesmo se fores teletransportado para trás, ainda poderás ganhar se recolheres muitos Anéis e Super Objectos.
- Bate em muitos inimigos para uma boa pontuação.
- Passa pelos Actos o mais rápido possível para receberes uma Bonificação de Tempo.
- Recolhe muitos Anéis para receberes uma Bonificação de Anel.
- Só podes lutar contra Robotnik com o Super Rodopio de Ataque. Mantém o Sonic seguro afastando-o quando o Robotnik ataca.
- Liberta os teus amigos da Prisão do Ovo saltando para cima deles.

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a Mega Drive da Sega.

Para uma utilização adequada

- ① Não molhar.
 - ② Não dobrar.
 - ③ Não submeter a choques violentos.
 - ④ Não expôr ao sol.
 - ⑤ Não danificar.
 - ⑥ Não aproximar de uma fonte de calor.
 - ⑦ Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.
- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
 - Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
 - Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
 - Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

AVISO: Para proprietários de televisores de projecção. Imagens paradas podem causar danos irreversíveis ao tubo da imagem ou marcar fósforo do Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

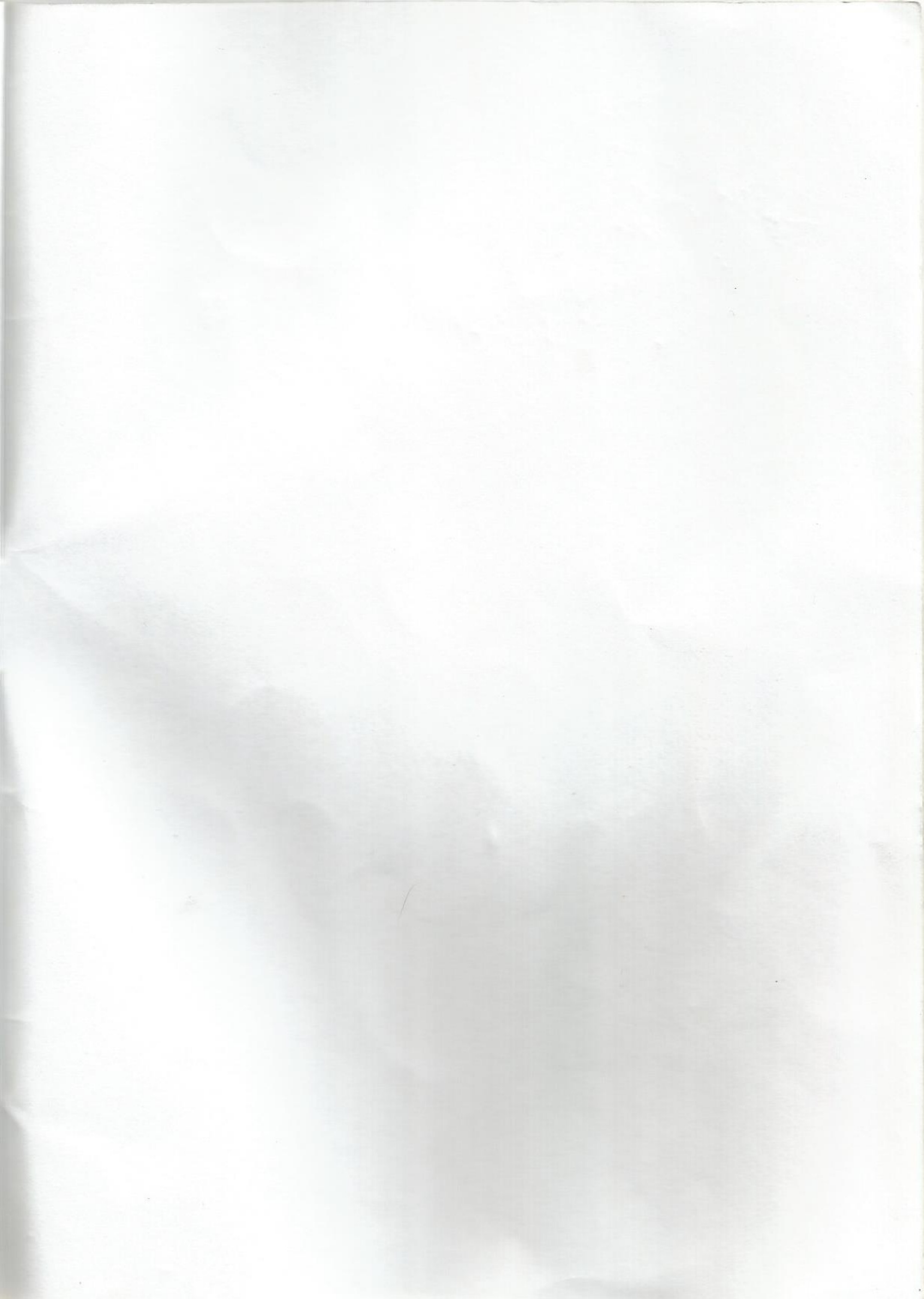
... ..

... ..

... ..

... ..

... ..





C "Este manual é propriedade literária de SEGA ENTERPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, de SEGA ENTERPRISES, Ltd."

SEGA[®]

DISTRIBUIDOR OFICIAL



ECOFILMES

São João da Madeira