

SONIC 2

THE
HEDGEHOG

TM



SEGA
GAME GEAR



COMEÇAR

1. Prepara a tua GAME GEAR como indica no teu Manual de Instruções.
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 jogador.

① Cartucho Sega.



O REGRESSO DE ROBOTNIK!

Tudo estava calmo e pacífico na Ilha do Sul desde que Sonic the Hedgehog, destruiu pela primeira vez os planos do diabólico Dr. Ivo Robotnik. De facto, estava demasiado calmo para um jovem ouriço em busca de acção. Assim Sonic, deixou a Ilha do Sul e lançou-se à procura de aventuras.

Quando regressou, não encontrou sinais dos seus amigos. Preocupado, dirigiu-se à sua toca para pensar, e encontrou uma carta. Era de Miles (ou Tails, como é chamado), uma raposa de duas caudas que é um dos melhores amigos de Sonic.



Querido Sonic,

“Robotnik está de volta, e capturou todos os animais da Ilha. Ele mantém-me prisioneiro num local chamado Ovo de Cristal. Para me libertar, terás de encontrar e trazer as 6 Esmeraldas do Caos.

Robotnik obrigou-nos a escrever isto. Ele está à tua espera, e criou 6 terríveis robos para se livrar de ti de uma vez por todas. Não sei o que ele planeou, mas Sonic, por favor tem cuidado!

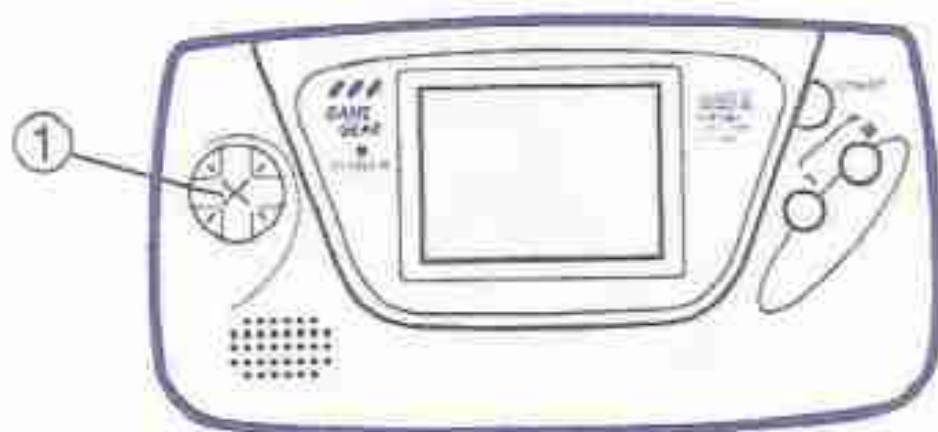
Um abraço, “Tails”

Não havia tempo a perder! A carta caiu para o chão quando Sonic saiu como o vento para encontrar as Esmeraldas do Caos e salvar os seus amigos.

CONTROLANDO O JOGO!

① BOTÃO DIRECCIONAL

- Pressiona para a direita ou esquerda para mover Sonic nessas direcções. Mantém pressionado para aumentar a velocidade.
- Pressiona para baixo para fazer Sonic agachar-se.
- Quando Sonic está em movimento, pressiona para baixo e na direcção para onde está voltado. Sonic transforma-se numa serra rolante, capaz de perfurar a terra e destruir os seus inimigos.
- Quando Sonic está quieto, pressiona para cima ou para baixo para ver a parte superior ou inferior do ecran (isto não funcionará se Sonic já se encontrar no ponto mais alto ou mais baixo do ecran).

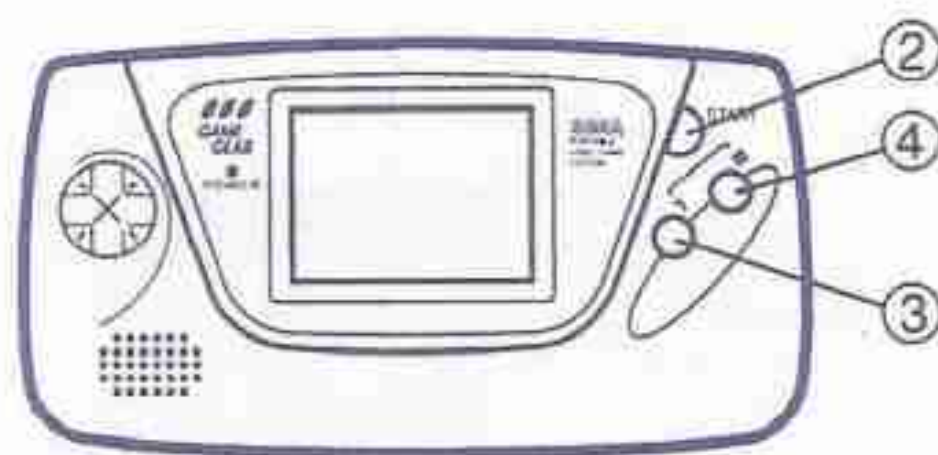


② BOTÃO DE PARTIDA (START)

- Pressiona para iniciar o jogo.
- Pressiona para fazer uma pausa no jogo, pressiona novamente para reiniciar o jogo.

③, ④, BOTÃO 1 E 2

- Pressiona para executar o Super Rodopio de Ataque.

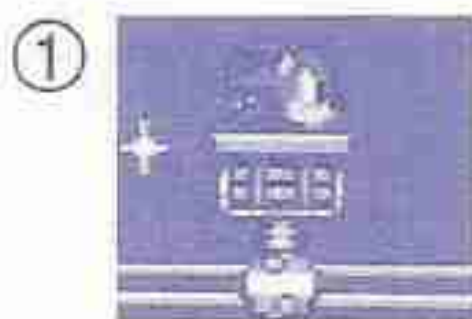


PREPARADO PARA A PARTIDA

Salta para dentro destes veículos que te ajudarão a entrar nas Zonas. Para usar um veículo, caminha sobre ele.

① VAGONETES (ZONA SUBTERRÂNEA)

- Sonic não controla a velocidade nem a direcção da vagonete. Aguenta e usa o teu instinto para saber quando deves saltar.



② ASA DELTA (ZONA DO CÉU)

- Pressiona o botão D para a esquerda para fazer Sonic subir. Pressiona para a direita para o fazer descer. Lembra-te de que quando ele sobe, a velocidade diminui, a não ser que apanhe um vento favorável que o leve para longe.
- Pressiona o botão 1 ou 2 para fazer Sonic libertar o asa delta.

② BORBULHAS (ZONA DO LAGO AQUA)

- Pressiona o botão D para cima para aumentar a velocidade da borbulha, e para baixo para diminuir a velocidade.
- Pressiona o botão D para a esquerda ou direita para fazer a borbulha deslocar-se nessas direcções.



④ DISCO VOADOR (ZONA DA MONTANHA GIMMICK, ZONA DO OVO DE CRISTAL)

- Pressiona o botão D para a direita para acelerar o disco, e para a esquerda para diminuir a velocidade.
- Pressiona o botão 1 ou 2 para fazer Sonic libertar-se do disco.

PREPARA-TE...

Após o logotipo da Sega, aparecerá uma pequena introdução seguido do ecran de apresentação do Sonic the Hedgehog 2. Em alguns segundos, surgirá uma demonstração. Para iniciar o jogo pressiona o botão de Start até aparecer a introdução para o Acto 1.

④



LANÇA-TE AOS ANÉIS!

Para encontrares as 6 Esmeraldas do Caos e libertar os teus amigos, tens de passar através de 7 zonas fantásticas, evitando perigosas armadilhas e lutando contra os bandidos de Robotnik. Usa o lado esquerdo do ecran para veres a tua situação à medida que avanças no jogo.

- ① Número de Anéis
- ② Contador
- ③ Oportunidades que restam



- ① **NÚMERO DE ANÉIS:** Os anéis protegem-te dos ataques dos inimigos, se tocares num inimigo ou caíres numa armadilha. No entanto, perderás todos os teus anéis. Se fores apanhado ou atacado e não tiveres nenhum anel, perdes uma oportunidade para completar o jogo.

Recebes pontos pelo número de anéis que tiveres no fim de cada Etapa. Podes também receber uma oportunidade extra por cada 100 Anéis que recolheres duma só vez.

- ② **CONTADOR:** Mostra quanto tempo já passou desde que iniciaste o Acto. Se não completares o Acto até o contador chegar a 9.59 perdes uma oportunidade.
- ③ **OPORTUNIDADES QUE RESTAM:** Mostra o número de oportunidades que possuis para completar o jogo.



OBJECTOS ESPECIAIS

Através do jogo, encontrarás objectos especiais que serão muito úteis para ajudar-te no último confronto com Robotnik. A maior parte dos objectos estão contidos em Monitores. Para apanhar um objecto, parte o monitor com um Super Rodopio de Ataque.

- ① SUPER ANEL: Ganhas 10 Anéis.
- ② SAPATOS MÁGICOS: Quebra o ecran com uma explosão extra de velocidade!

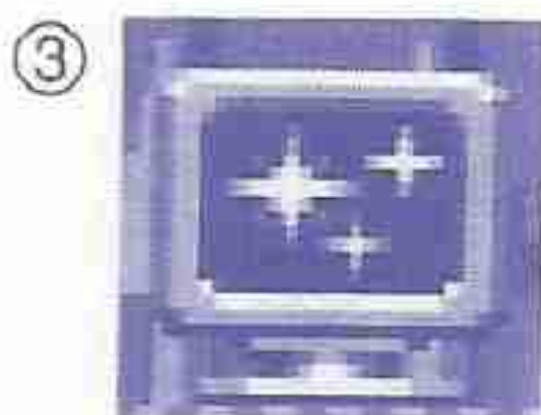
①



②



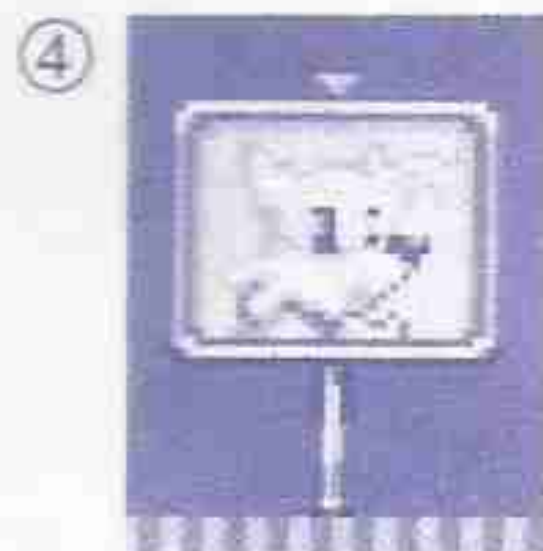
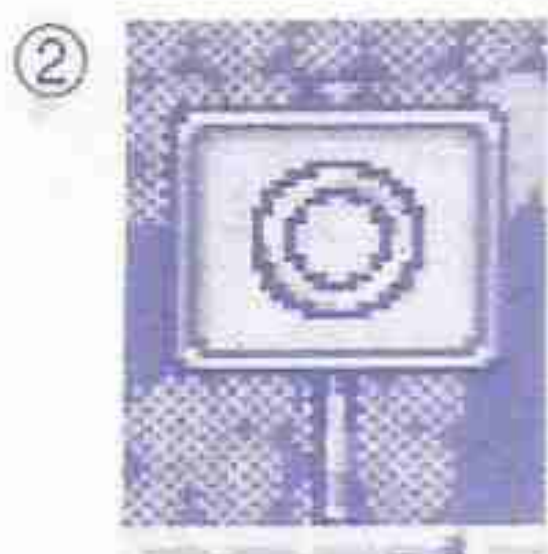
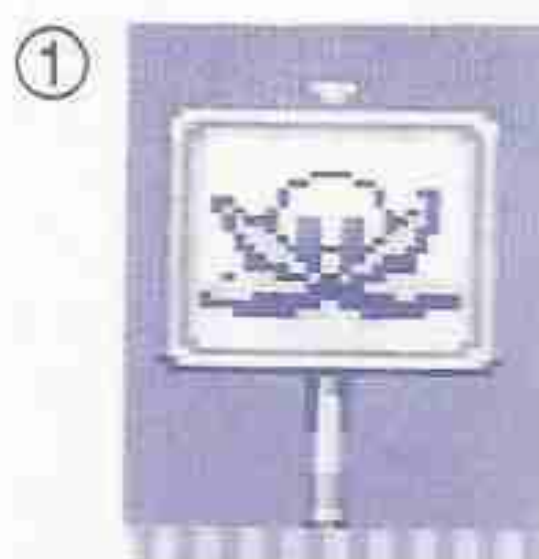
- ③ INVENCIBILIDADE: Tornas-te invencível aos ataques e armadilhas durante um curto período de tempo. No entanto, perdes uma oportunidade se caíres para o fundo do ecran ou se permaneceres muito tempo debaixo de água.
- ④ UP: Ganhas uma oportunidade extra.
- ⑤ ESMERALDA DO CAOS: Procura por estas Esmeraldas nas Zonas. Recolhe todas as 6 para libertar Tails e chegar ao fim.



PAINEL DE BÓNUS

O painel de bonus aparece no fim de cada Acto.
Toca-lhe para o fazer rodar. Quando parar, saberás que bonus ganhaste.

- ① DR. ROBOTNIK: Não recebes nada. Tenho muita pena!
- ② ANEL: Ganhas 10 Anéis.
- ③ SONIC: Ganhas uma oportunidade extra.
- ④ TAILS: Recebes uma continuação.



PONTUAÇÃO

Sempre que completares um Acto, este ecran dá-te informações sobre o teu progresso. Recebes pontos da seguinte maneira:

ROBOT INIMIGO:	100 pontos cada
ROBOT CHEFE:	5,000 pontos cada
SONIC DE PRATA:	10,000 pontos
DR. ROBOTNIK:	20,000 pontos

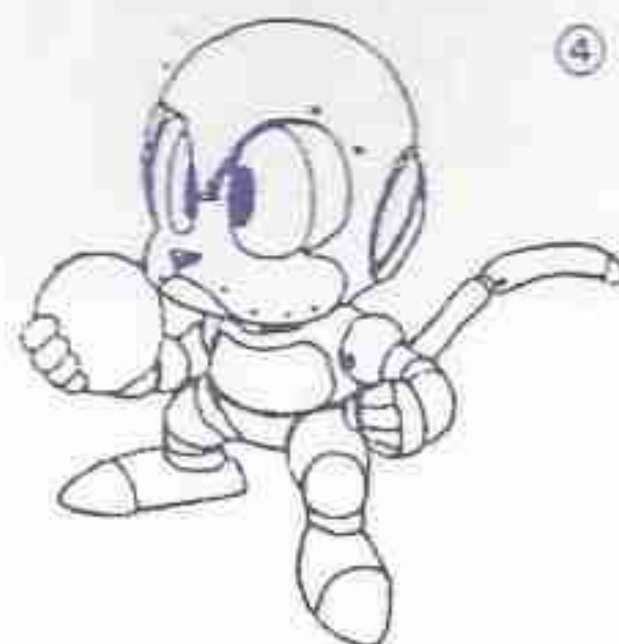
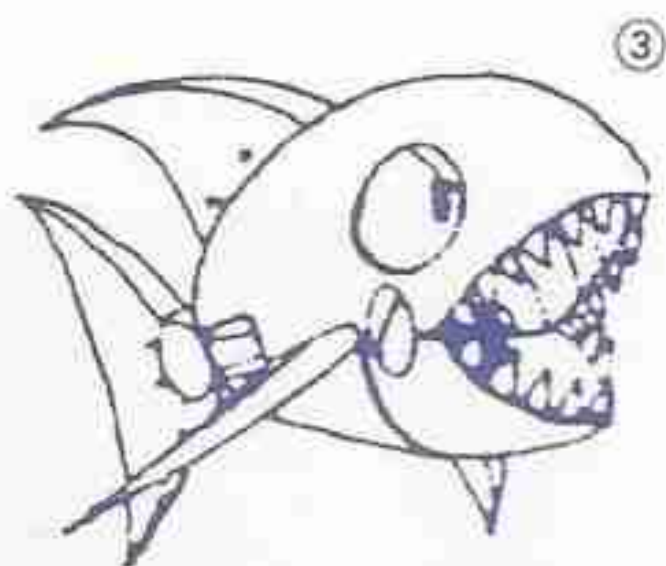
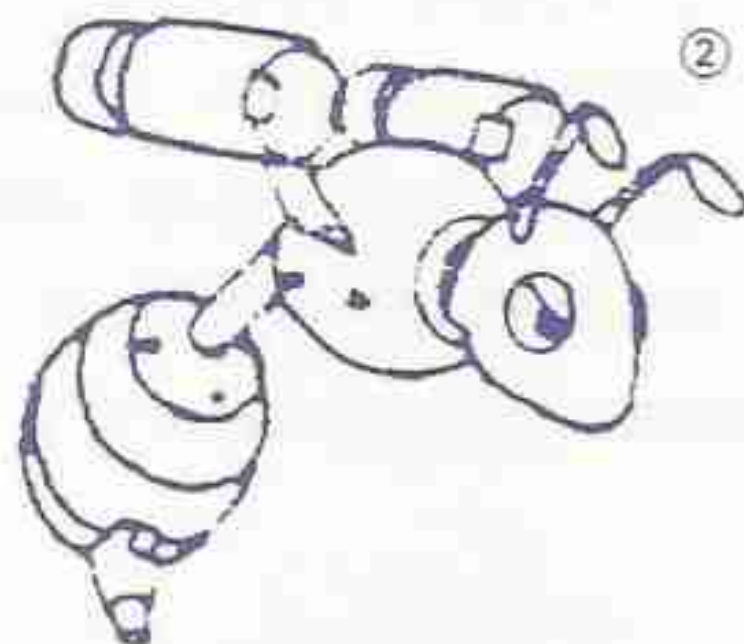
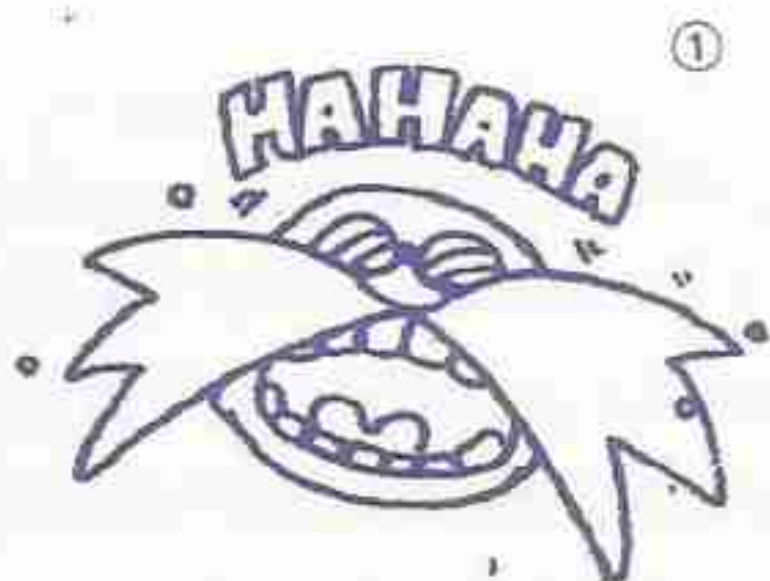
BONUS DE TEMPO: Quanto menos tempo demorares em cada Acto, mais pontos ganhas.

BONUS DE ANÉIS: Ganhas 100 pontos por cada Anel que possuas no final de cada Acto.



ATRAVESSA AS ZONAS COMO UM RAIOS!

Antes que tu e Sonic possam libertar todos os teus amigos, atravessarás 7 Zonas perigosas, com 3 Actos cada. No final do 3 Acto de cada Zona, defrontarás um dos robots chefe de Robotnik. Não encontrarás Anéis nos terceiros Actos, portanto um passo em falso poderá ser-te fatal. Após teres derrotado cada Robot Chefe, ataca o Ovo Prisão para libertar os prisioneiros.



ZONA SUBTERRÂNEA

Sobe para a vagonete e faz a viagem da tua vida através de chuvas de picos e saltos espectaculares. Perfura o teu caminho através de túneis secretos e monitores escondidos. Por vezes é difícil conseguir um bom impulso para fazer um ataque subterrâneo, mas começa por correr e continua a tentar!

ZONA DO CÉU

Corre sobre pontes a cair e apanha muitos anéis enquanto podes. Os ressaltos projectam-te para passagens secretas, depois enviam-te para as nuvens. Agarra um asa delta e domina os ventos fortes sobre os picos mortais.

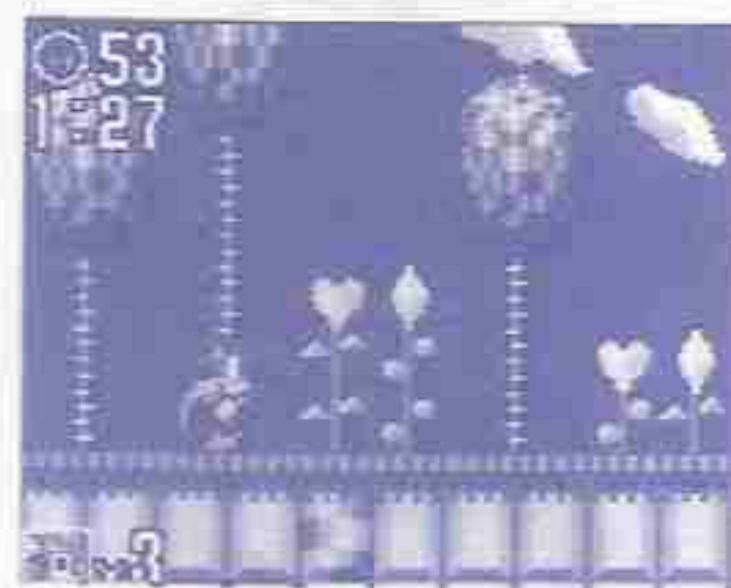
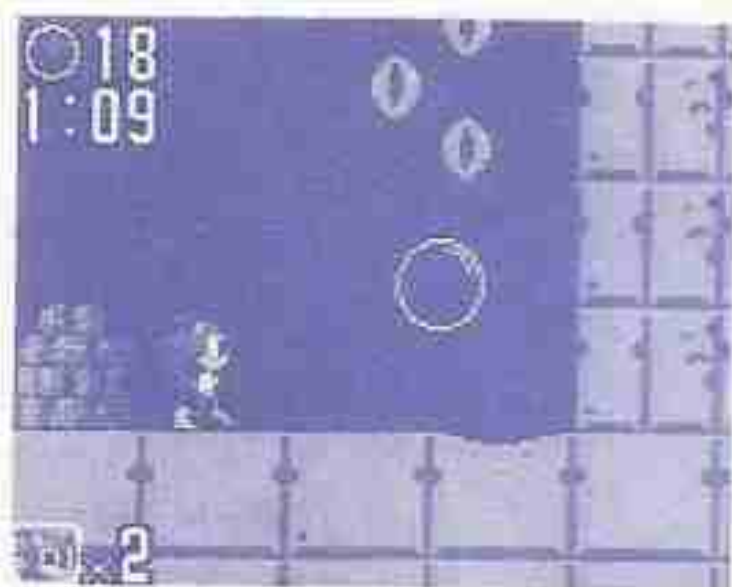


ZONA DO LAGO AQUA

Acumula velocidade e desliza pela superfície do lago apanhando Anéis ao longo do caminho. Quando andas debaixo de água, não te mantinhas muito tempo sem ar, ou perdes uma oportunidade. Respira fundo nas borbulhas que flutuam perto das rochas. Ou quando aparece no teu caminho uma borbulha grande, usa-a para flutuar até ao topo do ecran.

ZONA DAS COLINAS VERDES

Corre através de loopings e passagens secretas. Sobe para plataformas móveis por cima de fossos repletos de espetos. Salta para o ar sobre armadilhas e terreno. Apanha os Anéis e Objectos, e põe um olho em cima dos bandidos de Robotnik.

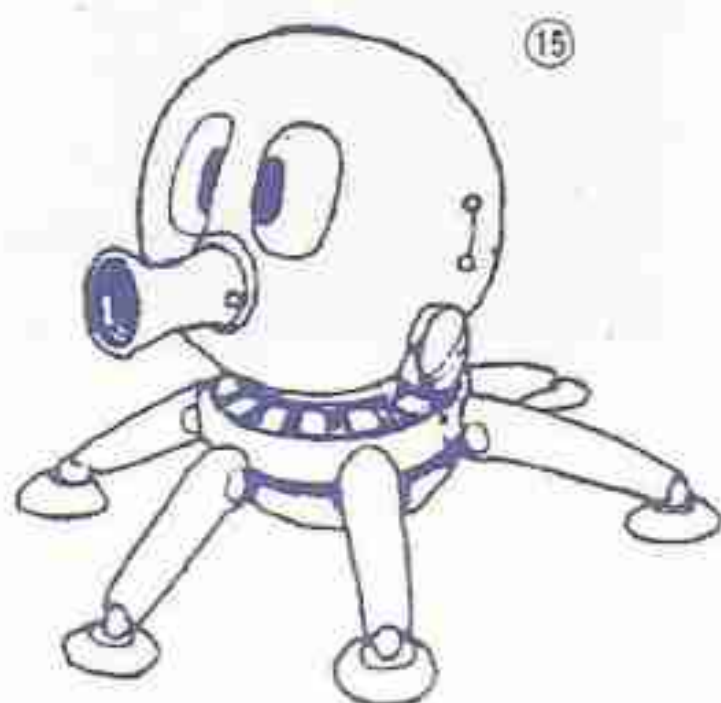
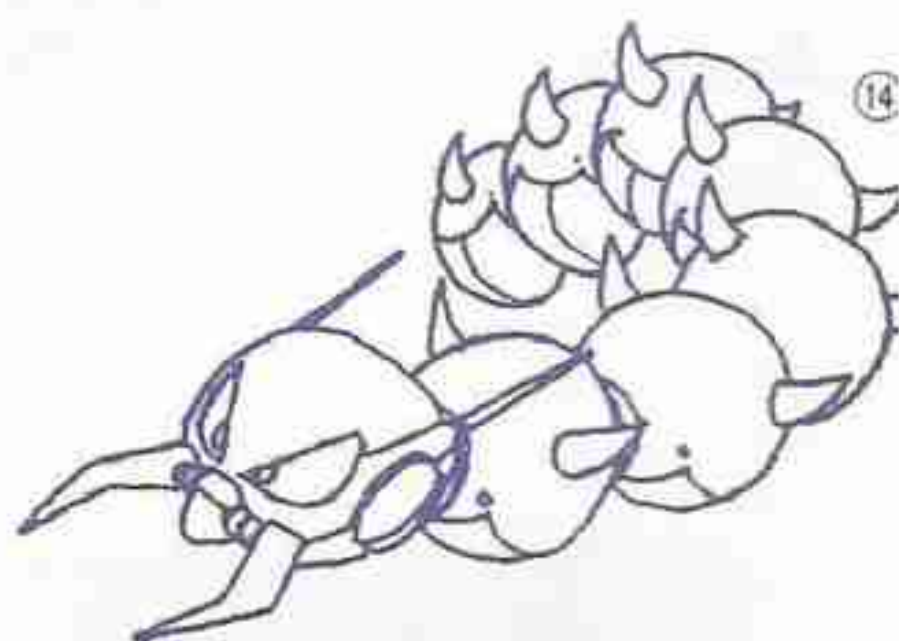
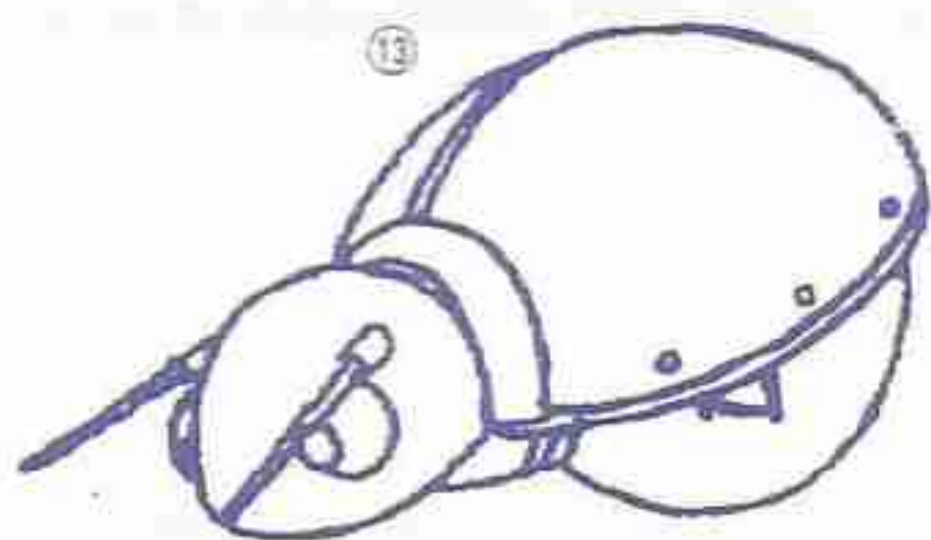


ZONA DA MONTANHA GIMMICK

O interior desta montanha metálica está repleto de ganchos, plataformas e discos giratórios. Apanha boleia num disco, e desloca-te pelo percurso. O tempo é muito importante! Nesta Zona existem Bombas Móveis e Burrow bots (Robôs de tocas), que tornam a tua vida perigosa.

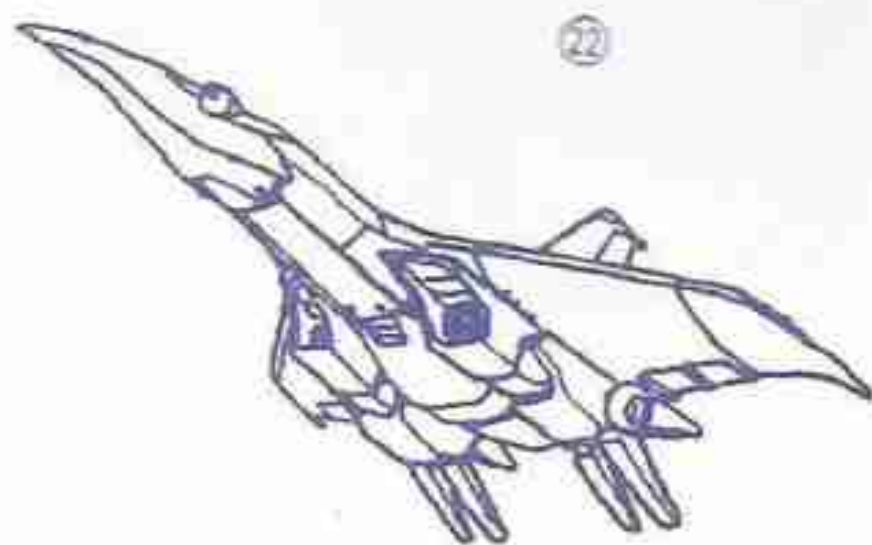
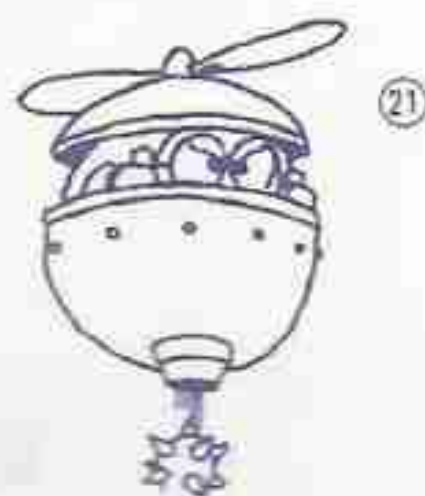
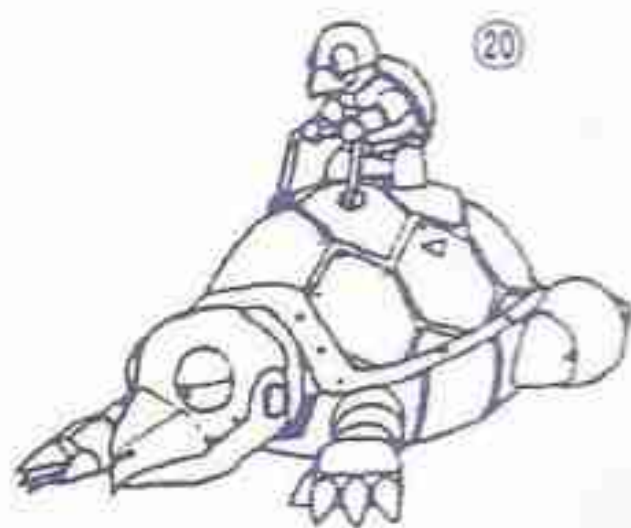
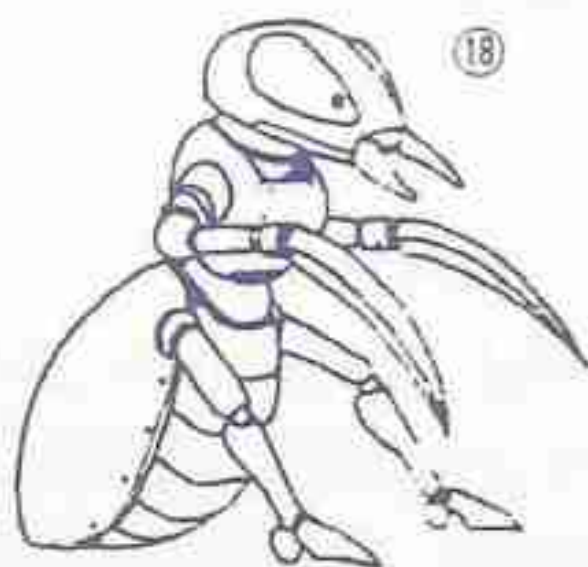
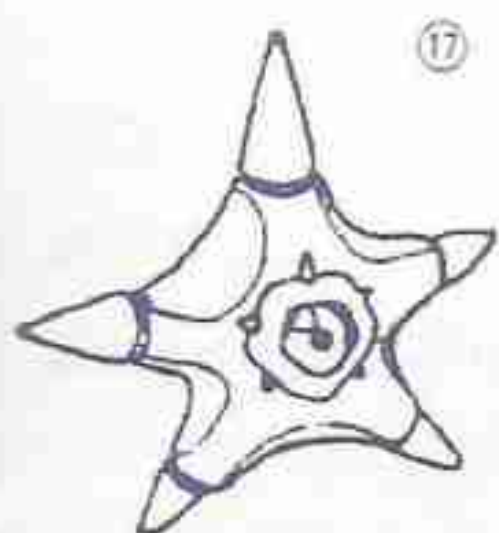
ZONA DOS OVOS MEXIDOS

Passa a toda a velocidade por tubos sinuosos que levam a armadilhas ou tesouros. Usa o botão D para fazer as curvas.



É nesta Zona que vais enfrentar a pior criação de Robotnik, o Sonic de Prata! Possui o Super Rodopio de Ataque, e um monte de truques sujos para destruir o nosso herói. Mas será que ele tem o que é necessário?

NOTA: Se conseguires reunir 5 Esmeraldas e derrotares o Sonic de Prata, este dar-te-á a 6 Esmeralda. Se tiveres menos de 5 Esmeraldas, não receberás nenhuma esmeralda até ao fim do jogo.



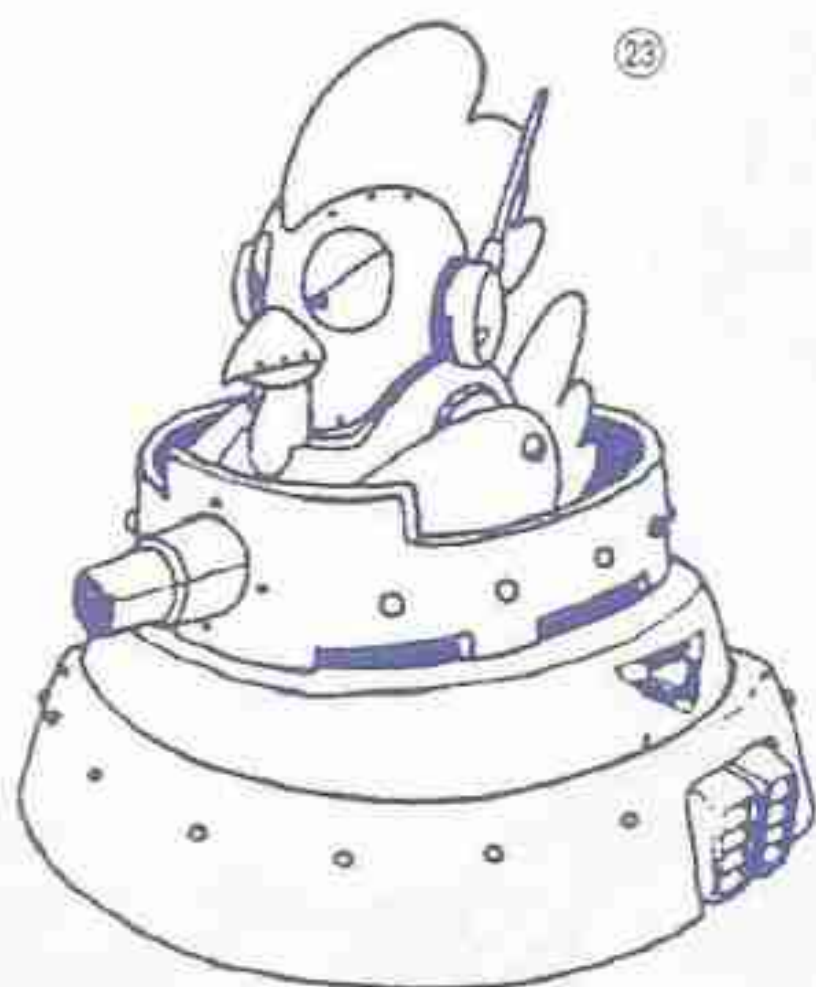
ZONA DE OVOS DE CRISTAL

Passa através de uma terra de cristal brilhante. Parte os blocos de cristal para encontrar o tesouro escondido. Usa uma esfera flutuante para passar a um nível superior.

Aqui vais-te encontrar com Robotnik, numa arena que ele preparou especialmente para ti...

FIM DO JOGO / CONTINUAÇÃO

Quando perdes todas as tuas oportunidades, o jogo termina. No entanto, se apanhares alguma Esmeralda ou conseguires um Painel de Bonus do Tails num dos Actos, terás uma oportunidade de continuar o jogo.



Quando o jogo termina, aparece um ecran de contagem decrescente. Pressiona o botão de Start para continuar no início da Etapa que jogaste. Se a contagem terminar, o próximo jogo começará no primeiro Acto da Zona 1.

O jogo também termina quando derrotares Dr. Robotnik na Zona final. No entanto, precisas de ter 6 Esmeraldas para fazer Tails voltar ao normal. Boa Sorte!

DICAS PARA A SOBREVIVÊNCIA DO SONIC

- Quando fores atacado e perderes os Anéis, agarra de imediato o Anel mais próximo para te protegeres de outro ataque.
- As plataformas podem mover-se em qualquer direcção, em qualquer altura. Observa-as e vê para onde vão.



UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a GAME GEAR 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.

MARCADOR DE PONTOS

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

MARCADOR DE PONTOS

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

SEGA®

DISTRIBUIDOR OFICIAL



ECOFILMES
São João da Madeira