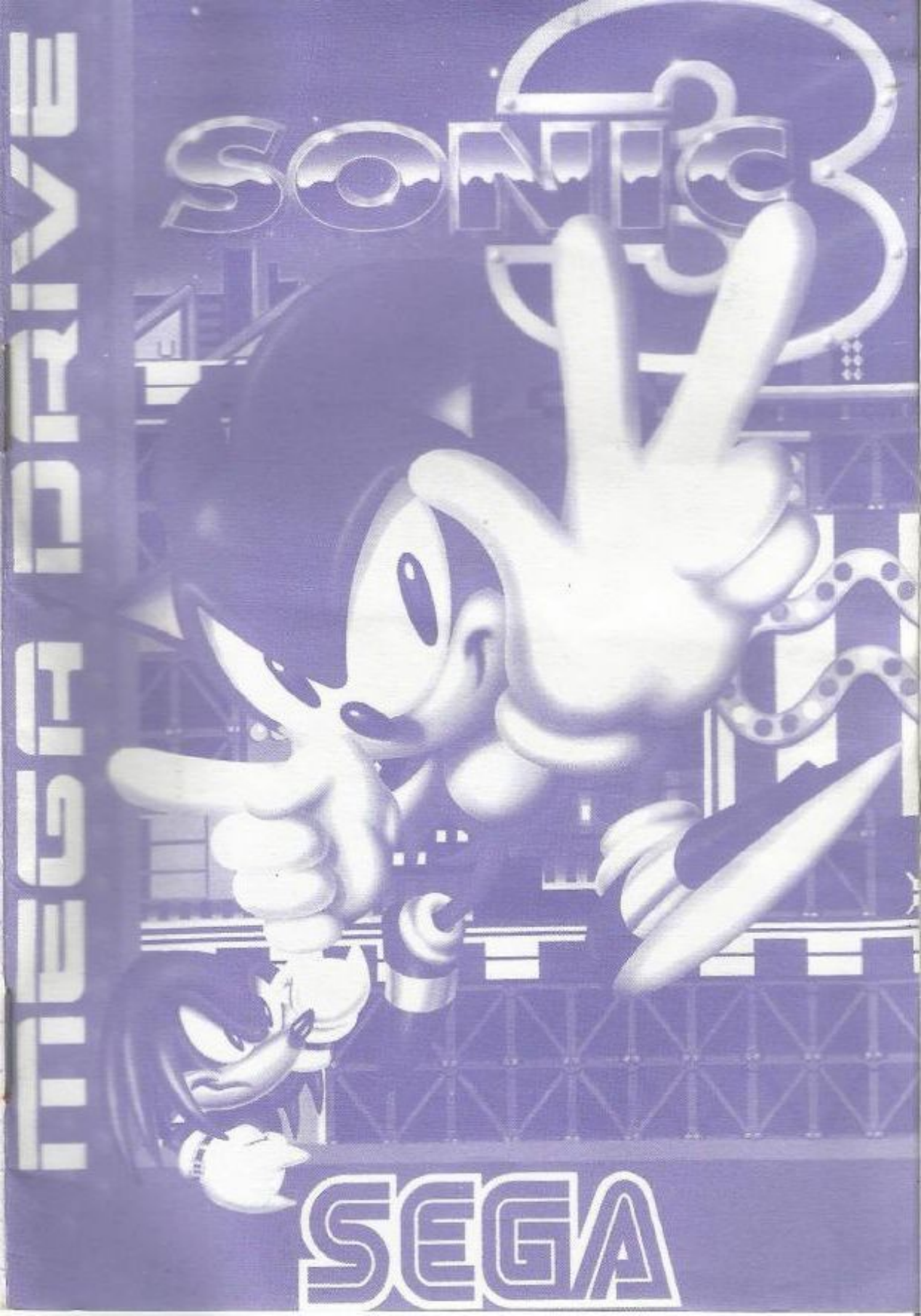




THE SEGA DRIVE

SONIC 3

SEGA



ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA OU DE PERMITIR AOS SEUS FILHOS A SUA UTILIZAÇÃO.

Uma pequena percentagem de indivíduos são particularmente sensíveis ao fenómeno epiléptico quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia. Por favor, toma as seguintes precauções para minimizar qualquer risco:

ANTES DE USAR:

- Se tu ou alguém da tua família alguma vez tiveram epilepsia ou sentiram perda de consciência quando expostos a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.
- Senta-te pelo menos a 2,5m do écran de televisão.
- Se estiveres cansado ou não tiveres dormido o suficiente, descansa e recomeça apenas quando te sentires bem.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar está bem iluminada.
- Usa o jogo numa televisão de pequeno écran (de 35cm ou menos)

DURANTE O USO

- Descansa pelo menos 10 minutos por hora enquanto estás a jogar.
- Os pais devem vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se sentires alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, debes parar **IMEDIATAMENTE** de jogar e consultar o teu médico antes de recomeçares.

PREPARAÇÃO DA CONSOLA

- 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 desligada (OFF). Depois introduz o cartucho na consola.
- ③ Liga a corrente (ON). Em alguns instantes aparece o Écran de Apresentação.
- ④ Se o Écran de Apresentação não aparecer, desliga a corrente (OFF). Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente (ON).

IMPORTANTE: Certifica-te sempre de que a corrente está desligada (OFF) 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



SONIC 3

A AVENTURA DE SONIC CONTINUA

Sonic The Hedgehog 3 decorre na misteriosa Ilha Flutuante que possui muitos poderes especiais. As Esmeraldas do Caos estão na origem destes poderes. No Sonic The Hedgehog 2, Sonic e Tails pensaram que tinham destruído o Death Egg, a nave blindada do Dr. Robotnik. Mas o Dr. Robotnik conseguiu aterrar precipitadamente na Ilha Flutuante. E ao tomar conhecimento de que a ilha consegue flutuar no espaço ao captar a energia das esmeraldas, decidiu roubá-las para consertar o Death Egg.

Para obter as esmeraldas, o Dr. Robotnik engana Knuckles, o guardião das Esmeraldas do Caos da Ilha Flutuante. Ele diz a Knuckles que é Sonic e Tails que querem roubar as esmeraldas.

Sonic e Tails têm de travar combates com os novos Badniks e tentar levar a melhor sobre Knuckles quando chegarem à Ilha Flutuante para procurar o Dr. Robotnik.

Irás descobrir que Sonic The Hedgehog 3 está cheio de zonas três vezes maiores que as encontradas no Sonic The Hedgehog 2. Cada zona é composta de dois actos, e cada acto contém inúmeros desafios e obstáculos que Sonic e Tails devem ultrapassar.



DESEMPENHA O PAPEL DE SONIC OU TAILS

A partir do écran de apresentação podes seleccionar um jogo para um jogador e depois escolher Sonic, Tails ou ambos. Utiliza o botão D e o botão START para seleccionar um jogo para um jogador e de seguida escolhe a personagem que queres controlar.

OS OBJECTOS DE SONIC

Enquanto Sonic e Tails exploram as seis zonas existentes, deves ajudá-los a recolher Anéis Dourados e a localizar as Esmeraldas do Caos.

No início da aventura, Sonic terá três vidas. Podes ganhar vidas extras se activares os ícones 1-Up, se recolheres 100 Anéis Dourados durante um acto ou se apanhares 50 Anéis Dourados no nível especial. Sonic e Tails devem evitar os obstáculos que surgem no seu caminho e derrotar o exército de Badniks que percorrem cada acto. Descobrirás uma Esmeralda de Caos no fim de cada nível especial.

CONHECE KNUCKLES, O ECHIDNA

Idade: 15 anos

Espécie: Echidna

Comida favorita: Fruta (especialmente uvas)

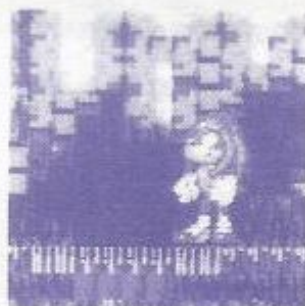
Capacidades: Descobrir passagens secretas e usar os nós dos dedos para cavar.

Knuckles nasceu e cresceu na Ilha Flutuante, conhecendo todos os seus segredos.

É forte, atlético e esperto. Como conhece todas as passagens secretas da ilha, consegue facilmente bloquear o caminho de Sonic, criar novos obstáculos, preparar armadilhas e roubar-lhe os Anéis Dourados.

Há muito tempo atrás, viveu na Ilha Flutuante uma civilização antiga. Antes de desaparecer misteriosamente, esta civilização deixou para trás muitos segredos e poderes místicos. Sendo o único descendente vivo desta civilização perdida, Knuckles tornou-se o guardião das Esmeraldas do Caos, que são a fonte dos poderes especiais da ilha.

O Death Egg do Dr. Robotnik ficou impossibilitado de voar depois de se ter despenhado na ilha. Sabendo que as esmeraldas podem fazer com que a nave volte a voar, o Dr. Robotnik decide roubá-las. Mas em primeiro lugar, ele tem de fazer crer a Knuckles que Sonic e Tails são seus inimigos, e que são eles que querem roubar as esmeraldas. Acreditando nas mentiras de Robotnik, Knuckles fará tudo o que estiver a seu alcance para deter Sonic e Tails.



MOVIMENTOS BÁSICOS

- ① Botão direccional (Botão D)
- ② Botão START
- ③ Botão A
- ④ Botão B
- ⑤ Botão C

① BOTÃO DIRECCIONAL:

- Escolhe um jogo para um ou dois jogadores no ecrã de apresentação.

- Pressiona o botão para cima ou para baixo para seleccionar a personagem.
- Pressionando o botão moves o cursor no ecrã para gravar o jogo no ecrã para dois jogadores.
- Move Sonic e Tails para a direita ou para a esquerda. Mantém o botão D pressionando nestes sentidos para aumentar a velocidade.
- Pressiona o botão D para baixo para Sonic se agachar quando estiver parado. Quando estiver a caminhar, pressiona o botão D para baixo para que Sonic, ou Tails, se transforme numa bola.
- Pressiona o botão D para cima (quando Sonic estiver parado) para que ele olhe para cima.



② START

- Dá início ao jogo no ecrã de apresentação.
- Interrompe um jogo e reinicia um jogo interrompido.

③ ④ ⑤ Botões A, B ou C

- Salta e executa um ataque de giro supersónico.
- Se pressionares o botão B regressas ao ecrã anterior antes do jogo começar.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Ataque Spin-Dash

Irrrompe pelos obstáculos ou esmaga um Badnik com este movimento transbordante de força. Mantém o botão D pressionado para baixo e pressiona o botão A, B ou C múltiplas vezes. Quando soltas o botão D, Sonic ou Tails saem disparados para a frente.

Auxílio de Tails

Durante um jogo para um jogador com Sonic e Tails juntos, utiliza o segundo Control Pad para controlar Tails. Utiliza Tails para erguer Sonic no ar de modo a tirá-lo de perigo ou a ajudá-lo a chegar a locais que são inatingíveis para ele.

Escudo Instantâneo

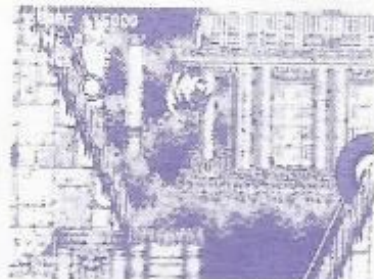
Pressiona rapidamente o botão A, B ou C duas vezes e produzirá energia suficiente para que Sonic fique protegido por um escudo durante fracções de segundo.

Faz com que Tails voe ou nade

Pressiona rapidamente o botão A, B ou C duas vezes quando controlas Tails e ele voará ou nadará (durante um tempo limitado) se for necessário.

GRAVAÇÃO DO JOGO

O cartucho Sonic The Hedgehog 3 tem uma função especial de gravação (Game Save Feature) que te permite armazenar dados relativos a um total de seis jogos diferentes. Cada jogo que gravas será introduzido numa das seis janelas de gravação (Game Save Window).



Depois de seleccionares um jogador, aparecerá o ecrã de gravação do jogo. Para dares início a um jogo, selecciona uma janela de gravação de uma das seis entradas.

Estas têm inicialmente a referência "New" (Novo). Pressiona o botão D para cima ou para baixo para seleccionares a personagem que queres controlar. De seguida pressiona START para começar a jogar. Depois de terminares um jogo, ou pressionares Reset, o jogo ficará automaticamente gravado na entrada que escolheste.



- Para jogar um jogo sem o gravar, selecciona a janela com a opção "No Save" (Não gravar).

- Se terminaste um jogo e recolheste todas as Esmeraldas de Caos, poderás jogar em qualquer zona pressionando o botão D para cima ou para baixo na entrada da janela de gravação.

REINICIAR UM JOGO GRAVADO

Escolhe no ecrã de apresentação um jogo para um ou dois jogadores e o personagem que queres controlar. Utiliza o botão D para seleccionares a janela de gravação onde queres começar a jogar e pressiona o botão START. Só podes reiniciar um jogo a partir da última zona que foi gravada.

APAGAR UM JOGO GRAVADO

Utiliza o botão D para colocares o Dr. Robotnik em evidência e pressiona o botão A ou C. De seguida, move o cursor para a janela de gravação que queres apagar. Pressiona o botão A ou C outra vez e seleccionar "Yes" (Sim) para confirmares a tua opção.

ELEMENTOS DE SOBREVIVÊNCIA

- ① **Super-anel:** Este item vale 10 anéis Dourados.
- ② **Invencibilidade:** Nenhum Badnik consegue ferir Sonic quando ele activa este icone e se torna invencível durante um curto espaço de tempo. Alguns objectos em movimento continuam a ser perigosos, por isso tem cuidado.
- ③ **Escudo de Chamas:** Este protege Sonic e Tails de um ataque com fogo. Quando o escudo é activado, Sonic consegue executar um giro bola-de-fogo muito rápido saltando para o ar e pressionando o botão A, B ou C.
- ④ **Escudo de Água:** Sonic e Tails conseguem respirar debaixo de água e rebolar como uma bola. Sonic consegue igualmente derrotar a maior parte dos Badniks saltando sobre as suas cabeças quando está rodeado pela bolha do Escudo de Água.
- ⑤ **Escudo de Luz:** Quando activado, os Anéis Dourados começam a gravitar na direcção de Sonic e Tails. Este escudo também protegerá Sonic e Tails dos ataques eléctricos e das agressões com bolas de energia por parte dos Badniks. Enquanto este escudo estiver activado, Sonic conseguirá efectuar um salto duplo no ar (pressiona rapidamente o botão A, B ou C duas vezes).
- ⑥ **1-Up:** Este item de energia contém a imagem de Sonic e



Tails e vale uma vida extra.

(7) **Robotnik:** Perigo! Se activares este icone de diminuição de energia provocarás os mesmos danos a Sonic ou Tails que provocaria um ataque dos Badniks. Sonic ou Tails perderão os seus Anéis Dourados, ou uma vida caso não tenham mais anéis.



O NÍVEL ESPECIAL

Dentro de cada acto descobrirás no mínimo uma câmara secreta contendo um Anel dourado gigante. Quando Sonic ou Tails saltarem para cima do anel, serão transportados para o nível especial.

Utiliza o botão D para te esquivares das esferas de energia vermelha e agarra as azuis. Quando as esferas azuis se transformarem em Anéis Dourados, apanha-os!

Para fazeres com que apareçam Anéis Dourados, procura formações quadradas das esferas azuis, de seguida agarra as esferas ao longo da linha exterior do quadrado. Todas as esferas azuis, que compõem o quadrado transformar-se-ão em Anéis Dourados. As esferas de estrelas brancas são como propulsores de onde Sonic e Tails saltam. Pressiona o botão A, B ou C para saltares. Assim que tiveres recolhido todas as esferas azuis, aparecerá uma Esmeralda do Caos.



A MÁQUINA DE BOLAS-DE-GOMA DO NÍVEL BÓNUS

Agarra 1-Up extra, os bónus de energia, e os Anéis Dourados girando a manivela desta máquina especial de Bolas-de-Goma. Para encontrares este Nível Bónus, recolhe 50 ou mais Anéis Dourados durante um único acto, activa um Starpost e de seguida salta para as pequenas estrelas que aparecem.



ELEMENTOS DE ENERGIA DO NÍVEL BÓNUS

① **Escudo-barreira:** Agarra uma Bola-de-Goma "B" e Sonic e Tails serão recompensados com um escudo qualquer.

② **Barreira de Salto:** Sempre que Sonic e Tails saltarem das catapultas por debaixo da máquina de bola-de-goma, aquelas desaparecem. Se Agarrares uma Bola-de-Goma "Rep", as catapultas voltam a aparecer. Quando Sonic ou Tails caem das catapultas, deixam automaticamente o Nível Bónus.



③ **Super-anel:** Estas Bolas-de-Goma valem 10 Anéis Dourados.

④ **1-Up:** Ganha uma vida extra.

⑤ **Bolas-de-Goma propulsoras:** Salta destas bolas-de-goma.

①



②



⑥ **Bolas-de-Goma Transparente:** Isto é uma partida! Não acontece nada se Sonic agarrar uma bola-de-goma transparente no Nível Bônus.

A ILHA FLUTUANTE MODO PARA UM JOGADOR - UMA VISITA GUIADA-

A ILHA DO ANJO

Bemvidos à ilha Flutuante. As coisas vão aquecer assim que o Dr. Robotnik deitar fogo a esta área da ilha. Presta atenção às baterias voadoras.

③



④



⑤



⑥



A HIDROCIDADE

Mantém os pulmões do Sonic cheios de ar à medida que exploras as regiões submersas da ilha.

O JARDIM DE MÁRMORE

Utiliza o ataque Spin-Dash de Sonic para romperes as barreiras de mármore e impulsionares Sonic pelas colinas acima enquanto ele explora esta cidade antiga.



A NOITE DE CARNAVAL

A vida nocturna da Ilha Flutuante é fascinante. Abre caminho saltando e rebolando através desta zona colorida e repleta de plataformas anti-gravidade.

ZONA COBERTA DE GELO

A temperatura vai baixar assim que Sonic e Tails deslizarem por esta terra glaciada. Não te esqueças de quebrar os blocos de gelo para descobrires elementos de energia e passagens secretas.

BASE DE LANÇAMENTO

Estás a aproximar-te do local onde o Dr. Robotnik está a consertar a sua nave Death Egg. Esta é a tua última oportunidade de pôr termo ao esquema diabólico de Robotnik.

MODO PARA DOIS JOGADORES

Prepara-te para a nova e mais aperfeiçoada acção do modo para dois jogadores de Sonic The Hedgehog 3. Mesmo que já domines as seis zonas deste jogo para um jogador, no modo de ecrã dividido para dois jogadores 5 zonas incomparáveis e 3 modos de jogo diferentes.



MODOS DE JOGO PARA DOIS JOGADORES

Modo Grand Prix: Experimenta as cinco zonas de jogo enquanto competes com um segundo jogador e corres contra relógio.

Match Race: Esta é uma corrida contra o tempo à medida que competes com um segundo jogador numa das zonas seleccionadas para dois jogadores.

Time Attack: Este é um modo de prática para um jogador que te ajuda a preparares-te para uma competição para dois jogadores. Selecciona e pratica numa das cinco zonas para dois jogadores. O teu objectivo é moveres-te o mais rapidamente possível.

SELECIONA O TEU PERSONAGEM

No modo para dois jogadores, podes controlar Sonic, Tails ou Knuckles e competir frente-a-frente com um segundo jogador. Usando o Control Pad 1 e 2, os dois jogadores têm de recorrer ao botão D para seleccionar o seu personagem no início do jogo.

A ILHA FLUTUANTE - MODO PARA DOIS JOGADORES -

O LAGO AZURE

Corre ao redor de curvas de 360° e salta para o ar a partir das rampas nesta região costeira.

O PARQUE DOS BALÕES

Depois de concluíres esta zona tens muito a festejar. Salta para cima dos balões grandes e coloridos e propulsionarás Sonic, Tails, ou Knuckles para cima.

ARTEFACTO DE CROMO

Passeia nas plataformas móveis, ressalta nas paredes e utiliza as molas para impulsionares o teu personagem para cima.

O PALÁCIO DESERTO

Caminha através de um deserto de areia seca. Terás de saltar de plataformas que se desmoronam e evitar afundares-te em poças de areias movediças.



A MINA INTERMINÁVEL

Enquanto visitas esta velha mina, utiliza o teu ataque Spin-Dash para rebentares as

rochas de modo a abrires caminho.

AS SUGESTÕES DE SONIC

- Agarra os Anéis Dourados. Estes protegem-te dos Badniks e dos obstáculos e ajudam-te a ganhar vidas extra e a entrar no Nível Bónus.

- Quando Sonic deixar cair os Anéis Dourados que traz na mão, ajuda-o a apanhar o maior número possível de anéis. Se conseguires 100 Anéis Dourados, obterás uma vida extra. Se tiveres 50 Anéis Dourados quando activas um Starpost, Sonic entrará no Nível Bónus.

- Não te esqueças de procurar câmaras e passagens secretas. Presta atenção aos diferentes desenhos das paredes. Sonic consegue quebrar algumas paredes sólidas recorrendo ao ataque Spin-Dash. Também podes utilizar este movimento para romperes formações rochosas.

- Tem cuidado com os Badniks que disparam projecteis de energia. Mesmo que estejas longe do Badnik, o seu projectil pode alcançar-te e fazer com que percas uma vida. Se tiveres de passar por uma série de Bandniks, perde uns segundos a observá-los e a estudar os seus movimentos. Certifica-te de que atacas na altura certa.

MAIS SUGESTÕES DE SONIC

- Não te esqueças de que no Sonic The Hedgehog 3,

Tails tem a capacidade de ajudar Sonic. Quando Sonic estiver numa situação difícil, utiliza o Control Pad 2 para controlares Tails. Pressiona o botão A, B ou C duas vezes (no Control Pad 2) para Tails voar.

- Procura sempre uma maneira de aumentares a tua pontuação. Derrotar os Badniks, recolher Anéis Dourados e passar por cada acto o mais depressa possível (para um bónus de tempo) são formas excelentes de aumentar a pontuação.

- Prepara-te para andares debaixo de água nas diferentes zonas. Não te esqueças de que Sonic não pode permanecer muito tempo debaixo de água sem respirar, por isso salta para as gigantescas bolhas de ar que se erguem do solo. Se esperares demasiado tempo, Sonic afogar-se-á (perderá uma vida). Se activares um Escudo de Água, Sonic conseguirá respirar debaixo de água até que o escudo se rompa.

- Aprende a utilizar os escudos e os novos movimentos de aumento de energia de Sonic. Verás que são extremamente úteis à medida que ajudas Sonic e Tails a atravessar a Ilha Flutuante à procura do Dr. Robotnik.

- Utiliza o ataque Spin-Dash de Sonic para escalares as colinas íngremes.

- Quando aparecer o indicador de fim de um acto, salta para cima dele antes que pouse e um elemento de energia extra poderá aparecer.



- Na Zona de Gelo e durante o jogo, evita que Tails fique preso nas passagens ou caia nas armadilhas. Faz com que Tails active Starposts ou entre num Nível Especial o mais depressa possível.

- O Dr. Robotnik criou uma série de armadilhas diabólicas que tiram partido da velocidade ultra-rápida de Sonic. Presta atenção a armadilhas de onde Sonic não consegue escapar. Se caíres na armadilha errada, terás de recomeçar o jogo (pressionando o botão RESET) do início da zona onde te encontravas. Quando Sonic estiver a "piscar" (depois de ter sido atingido), não o deixes viajar muito depressa.

OS NOVOS BADNIKS DO DR. ROBOTNIK



RhinoBot



Monkey Dude



Bloominator



Catakkiller, Jr.



Turbo Spiker



Bugernaut



Jawz



Blastoid



Mega Chopper



Pointdexter



Mantils



Tunnelbot



Spiker



Bubbles



Batbot



Blaster



Clamer



Blastoid



TechnoSqueek



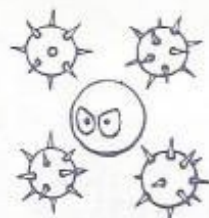
Flybot767



Penguinator



Star Pointer



Orbinaut



Corkey



Snale Blaster



Ribot

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 no tubo da imagem ou marcar fósforo no 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."



DISTRIBUIDOR OFICIAL



ECOFILMES

São João da Madeira