MANUAL DE INSTRUÇÕES

MEGA 32X



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.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

(a) Jogar vídeo games
(b) Praticar esportes
(c) Curtir a Natureza
(d) Todas as acima
(e) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

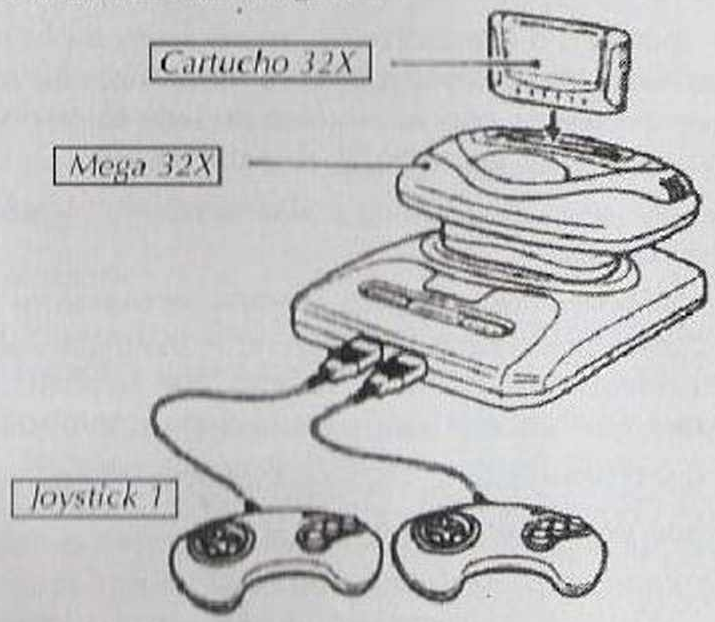
Detone o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

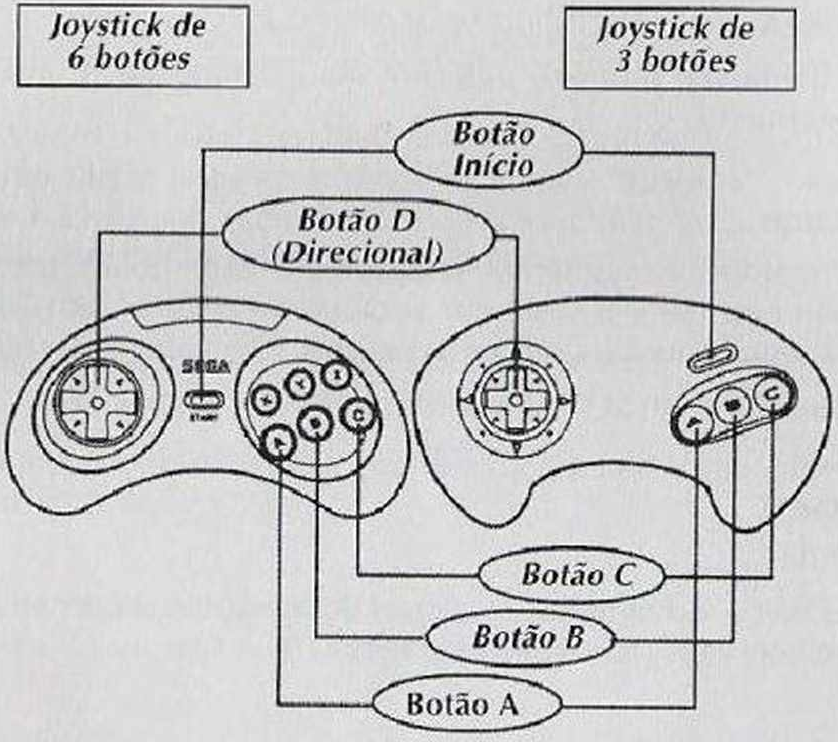
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA 32X

1. Prepare o MEGA 32X como descrito no manual de instruções.
2. Certifique-se que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o Joystick 1 e 2.
3. Coloque o cartucho KNUCKLES CHAOTIX™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
4. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
5. KNUCKLES CHAOTIX™ pode ser jogado por 1 ou 2 jogadores.

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



Nota: Knuckles Chaotix™ é para 1 ou 2 jogadores.



Botão D (Direcional)

* Faz seleções nas telas de menu
* Movimenta os personagens pela tela do jogo
* Juntamente com os **Botões A, B** e **C** cria movimentos especiais (Consulte as páginas 10 - 18)

Botão Início

* Dá início ao jogo
* Paralisa/retoma o jogo

Botão A

* Chama seu parceiro para um ataque especial (Consulte a página 15)

Botão B

* Pressione e mantenha pressionado este botão para seu parceiro parar e sustentar você para executar movimentos especiais num jogo com 1 jogador (Consulte a página 17)
* Escolhe e lança o parceiro (Consulte a página 17)

Botão C

* Pula
* Executa movimentos especiais dependendo do personagem selecionado (Consulte as páginas 10 - 13)

Botões X, Y e Z

* Não são utilizados

Observação: *As configurações dos botões podem ser alteradas no modo de Opções (Consulte a página 8).*

COMO DAR INÍCIO

A tela com o Título vem logo após o logo do Sega. Pressione o **Botão Início** para ver o menu principal. Presisone o **Botão D** para CIMA ou para BAIXO para iluminar uma opção e pressione o **Botão Início** para selecioná-la.

Busca do Cenário: Para jogar um jogo normal.

Treino: Para praticar seus movimentos numa zona especial (Consulte a página 23).

Opção: Para configurar os controles do jogo ou obter uma amostra da música e dos efeitos sonoros utilizados no jogo.



A ILHA DO CARNAVAL ESTÁ EM CAOS!

Amanhã é o dia da grande inauguração da Ilha do Carnaval, uma enorme estância de entretenimento e aventura que conta com os mais recentes passeios e jogos hi-tech. Como guardião da ilha, a tarefa de Knuckles é assegurar que nada dê errado antes deste grande acontecimento.

Infelizmente, o malvado Dr. Robotnik tem outros planos. Ele necessita de combustível para suas últimas invenções diabólicas e a Esmeralda Energética que fornece eletricidade à ilha inteira convém à trama perfeitamente. Sua nova invenção, o Confinador Combi deverá ajudá-lo a se livrar de Knuckles e seus amigos.

Quando o Knuckles retorna da patrulha até a ponta extrema da ilha, ele descobre que o Dr. Robotnik aprisionou todos os seus amigos - Espio, o Camaleão; Mighty, o Tatu; Vector, o Crocodilo e a Abelha Charmy. Depois de perseguir o Doutor, Knuckles descobre que ele pode salvar um amigo de cada vez utilizando o Poder do Anel... somente o poder que flui em forma de centelha entre os anéis mantém os dois parceiros juntos. Knuckles descobre que trabalhando em equipe, ele pode utilizar o alongamento e o "snapping" do Poder do Anel para dobrar - e até mesmo triplicar - a velocidade de seus parceiros.

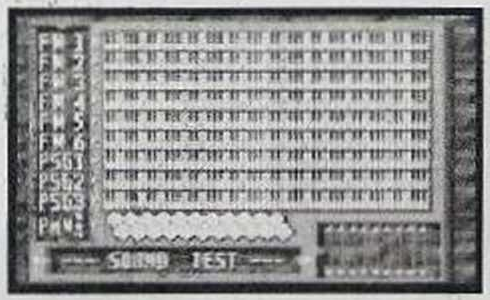
E eles precisam de toda a velocidade que puderem conseguir. Uma vez que o Dr. Robotnik retire a força da Ilha do Carnaval, tudo que há na ilha começará a se romper! Robotnik tem que ser impedido ou então no dia em que ocorrerá a grande inauguração da Ilha do Carnaval, o parque de diversões estará em ruinas!

REVISÃO DAS SUAS OPÇÕES

Pressione o **Botão D** para CIMA ou para BAIXO para iluminar a opção desejada. Para retornar à tela com o Título, ilumine a palavra EXIT (sair) e pressione o **Botão Início**.



A **Configuração dos Botões** permite que você configure as funções dos botões do seu Joystick. Ilumine a expressão KEY CONFIG, em seguida pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita a fim de alterar a configuração do botão. Num jogo com dois jogadores, o jogador 2 utiliza seu Joystick para alterar as configurações.



O Teste de Som permite que você obtenha uma amostra da música e dos efeitos sonoros utilizados no jogo. Ilumine este recurso e pressione o **Botão Início** para ver a tela Sound Test. A janela no canto inferior esquerdo da tela mostra o título da trilha atual. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para alternar entre as categorias de música e efeitos sonoros. Pressione à esquerda ou à direita para selecionar uma trilha, em seguida pressione o **Botão A**, **B** ou **C** para executar a música ou o efeito sonoro. Para sair da tela de Teste de Som, pressione o **Botão Início**.

Para ver a tela Color Test (teste de cores), ilumine este recurso e pressione o **Botão Início**. Para retornar à tela com o Título, pressione o **Botão Início** novamente.

A TRIPULAÇÃO DO CHAOTIX

Cada personagem possui seus próprios movimentos e habilidades especiais que podem ajudá-lo em cada um dos estágios.

Knuckles, o Echidna: Knuckles é o guardião da ilha e do Pilar da Esmeralda que ela esconde. Quando o Dr. Robotnik invade a ilha, depende dele dar um jeito em tudo.

Para Deslizar: No meio de um salto, pressione o **Botão C** e pressione o **Botão D** à esquerda ou direita para direcionar o deslizamento. Knuckles pode utilizar o deslizamento como um ataque para nocautear Badniks que estejam voando!

Para Escalar: Pule contra a parede, em seguida pressione o **Botão C** assim que o Knuckles entrar em contato com ela. O Knuckles ficará agarrado a ela. Escale/desça a parede pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo. Pressione o **Botão C** para pular fora.

Vector, o Crocodilo: Este crocodilo legal adora a agitação da corrida quando não está "numa boa" com os amigos, ao som do seu walkman, ou então investigando os campos de alimentos locais.

Para Obter um Reforço de Energia: Pressione o **Botão C** para saltar. Quando estiver no ar, pressione o **Botão C** novamente para se lançar no ar numa curta rajada. Utilize o **Botão D** para orientar os vetores do Vector.

Para Escalar: Pule contra a parede, em seguida pressione o **Botão C** assim que o Vector entrar em contato com ela. O Vector ficará agarrado a ela. Escale/desça a parede pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo. Pressione o **Botão C** para pular para fora.

Mighty, o Tatu: Mighty é bem isso. É forte, inteligente e confiante e não consegue aguentar a fraqueza em nada. Ele é um dos bons amigos do Knuckles e está determinado a ajudá-lo a salvar a ilha do Dr. Robotnik.

Para Demolir Paredes com os Pés: Pule contra uma parede, em seguida pressione o **Botão C** quando o Mighty tocar na parede. O Mighty ficará agarrado a ela e começará a escorregar para baixo. Solte o **Botão C** para chutar.

Para Pular Paredes: Pule contra uma parede, em seguida pressione o **Botão C** quando o Mighty tocar na parede. Quando ele ficar agarrado a ela, pressione e mantenha pressionado o **Botão D** para cima e pressione o **Botão C** para saltar.

Abelha Charmy: Surpreendentemente sofisticada para os seus 16 anos, Charmy veio para a ilha em busca de novos tipos de flores e se deparou com uma tonelada de problemas. Mas ela dá conta das coisas com seu jeito rápido, legal e charmoso.

Para voar: Charmy não pula, ela voa. Pressione o **Botão D** na direção que você deseja que ela vôe e pressione o **Botão C** para fazê-la zumbir. Se você pressionar o **Botão D** para esquerda ou para direita e em seguida pressionar o **Botão C**, Charmy irá "buzz-dash" ao longo do chão.

Para Manter-se no Ar: Pressione o **Botão D** para cima e pressione o **Botão C** para voar para cima. Enquanto estiver no ar, pressione e mantenha pressionado o **Botão D** para cima e o **Botão C**, simultaneamente.

Espio, o Camaleão: Este colorido camaleão valoriza sua liberdade acima de todas as outras coisas, e depois de ser libertado da Máquina Combi do Dr. Robotnik, decidiu que deve fazer o malvado Doutor parar a qualquer custo. Tem um temperamento forte e lançando-se intensamente em tudo o que faz. Espio é rápido e forte e seu ataque giratório é exatamente o que você precisa para sair de apuros.

Para Correr sobre Paredes: Pule contra uma parede e em seguida pressione e mantenha pressionado o **Botão C** quando o Espio tocar a parede. Pressione e mantenha pressionado o **Botão D** para cima para correr sobre a parede. Solte o **Botão C** para pular para fora da parede.

Para Correr pelos Tetos: Siga o mesmo procedimento usado para pular sobre uma parede. Quando o Espio entrar em contato com um teto, mantenha o **Botão C** pressionado para ficar grudado e em seguida pressione o **Botão D** para esquerda ou para direita para correr nestas direções.

MECÂNICOS DO ROBOTNIK

Estes dois robôs dizem que fugiram do malvado Dr. e que querem ajudar... mas será que eles são parte da trama do Dr. Robotnik para atrapalhar o Knuckles e seus amigos?

Heavy, o Robô: Heavy trabalha como mecânico chefe do Dr. Robotnik. Ele representa o que o seu nome já diz - é pesadão - e também vagaroso.

Bomba: O Bomba trabalha como o outro mecânico do Robotnik. Não é muito rápido ou forte, mas ele explode quando as coisas começam a ficar desanimadoras.

SUPER MOVIMENTOS

Jogos com 1 e 2 Jogadores

Ataque Giratório (todos os personagem, com exceção da Charmy, do Heavy e do Bomba): Quando você pressiona o **Botão C**, seu personagem dá um salto, girando no ar. Enquanto estiver girando, ele é quase invencível! Derrote os robôs do Dr. Robotnik pulando sobre eles.

Super Giro: Quando estiver correndo, pressione e mantenha pressionado o **Botão D** para baixo para rolar transformando-se numa bola (ou no caso do Espio, transformando-se num tornado giratório)... grande o bastante para investir contra os Badniks ou barreiras.

Colisão Giratória: Mantenha o **Botão D** pressionado para baixo e pressione o **Botão C** para começar a girar onde estiver. Em seguida, solte o **Botão D** para se lançar na direção para a qual o seu personagem estiver virado.

Obs.: *Nem o Super Giro nem a Colisão Giratória podem ser executados pela Abelha Charmy, pelo Heavy ou pelo Bomba.*

Os seguintes movimentos irão ajudá-lo a atravessar as Zonas. Para ter um pouco de experiência, dê uma olhada na Demonstração Prática no primeiro nível do Modo de Cenário. (Consulte a página 21).

Chame seu parceiro: Caso você e seu parceiro se separarem, esta é a maneira mais rápida de vocês ficarem juntos de novo. Basta pressionar o **Botão A**. Mas lembre-se, cada vez que você Chama seu parceiro isto custará 10 Anéis a você.

Lançar seu parceiro: Movimente seu personagem sobre seu parceiro e pressione o **Botão B**. Seu personagem irá apanhar seu parceiro. Solte o **Botão B** para lançar. Utilize o **Botão D** para orientar a direção do seu lançamento.

Você também poderá lançar seu parceiro quando estiver pulando. Enquanto estiver segurando seu parceiro, pressione o Botão para saltar. No ar, solte o **Botão B** para fazer o lançamento. Utilize esta técnica com o 'Snap Up' para alcançar os "ledges" acima de você.

JOGO COM APENAS 1 JOGADOR

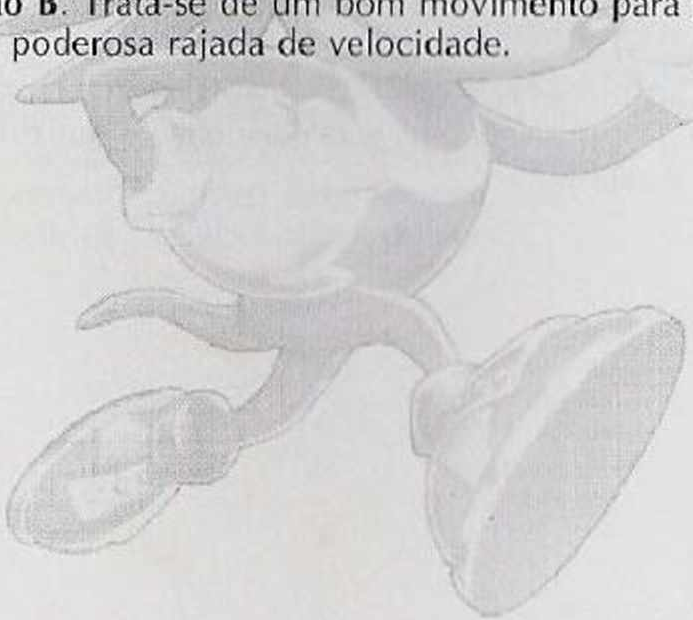
Snap Up: Se seu parceiro tiver escalado sobre um "ledge" sobre você deixando-o pendurado, pressione o **Botão D** para baixo e mantenha pressionado para carregar o elo entre os Anéis. Quando o elo estiver carregado com potência total (a energia do elo fica vermelha), solte o **Botão D** para executar o 'snap up' sobre o "ledge".

Se seu personagem estiver no "ledge" e seu parceiro estiver pendurado em baixo, pressione e mantenha pressionado o **Botão B** para carregar o elo. Solte o **Botão B** para dar um 'snap up' no "ledge".

As seguintes instruções referem-se a personagens virados para à direita. Inverta os movimentos para personagens que estejam virados para a esquerda.

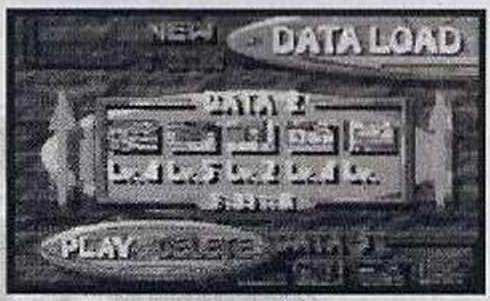
"Snap" para Frente: Pressione e mantenha pressionado o **Botão B**. Seu parceiro fica congelado no lugar. Pressione o **Botão B** para direita para correr naquela direção e carregar o elo entre os anéis. Quando o elo estiver carregado com força total, solte o **Botão B** para dar um "snap" em seu parceiro para frente.

"Snap" Invertido: Pressione e mantenha pressionado o **Botão B**. Seu parceiro fica congelado no lugar. Pressione o **Botão D** à esquerda para correr naquela direção e carregar o elo entre os anéis. Quando o elo estiver carregado com força total, solte o **Botão D** . Seu parceiro dá um 'snap' em você para o lado direito. Assim que você passar seu parceiro, solte o **Botão B**. Trata-se de um bom movimento para por em ação uma poderosa rajada de velocidade.



MODO DE CENÁRIO

Como Carregar Seus Dados



Quando você seleciona o Modo de Cenário, aparecerá a tela para Carregar Dados (Data Load). Nela você poderá jogar um novo jogo sem ter que salvá-lo (selecionando-se o espaço assinalado com a mensagem NO SAVE (não salvar)) ou então você poderá salvar jogos nos três Espaços de Dados disponíveis. Vá percorrendo até chegar ao espaço de dados no qual você deseja salvar seu jogo pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo e selecione aquele espaço pressionando o **Botão B** ou **Botão Início**.

Aparecerá a janela SAVE MODE (modo de salvamento). Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar o modo desejado.

Auto salva o jogo automaticamente até o ponto em que você estava jogando antes de sair do jogo.

Manual permite que você escolha quais partes do jogo você deseja salvar. Para salvar um jogo no modo manual, deve-se escolher a saída na tela de Entrada do Mundo (World Entrance).

Se você estiver carregando um novo jogo, pressione o **Botão Início** para começar a jogar. Se você estiver carregando um jogo gravado anteriormente, aparecerá a tela de Estilo do Jogador. Escolha o jogo com 1 jogador (jogador 1 + CPU) ou o jogo com 2 jogadores (jogador 1 + jogador 2). Pressione o **Botão Início** para começar a jogar. Para obter mais informações sobre os jogos com 2 jogadores, consulte a seção "Ação com Dois Jogadores" na página 26.

Como Deletar um Jogo

Caso você deseje substituir um jogo e começar desde o início do cenário, selecione o jogo que você deseja deletar, em seguida pressione o **Botão D** para direita para iluminar a palavra DELETE (deletar). Pressione o **Botão A**, **C** ou **Início**. O Computador perguntará se você realmente deseja deletar aquele jogo. Cancele o comando para deletar pressionando o **Botão A**, **B**, **C** ou **Início**. Confirme selecionando YES (sim) e pressionando o **Botão A**, **C** ou **Início**.

Demonstração Prática

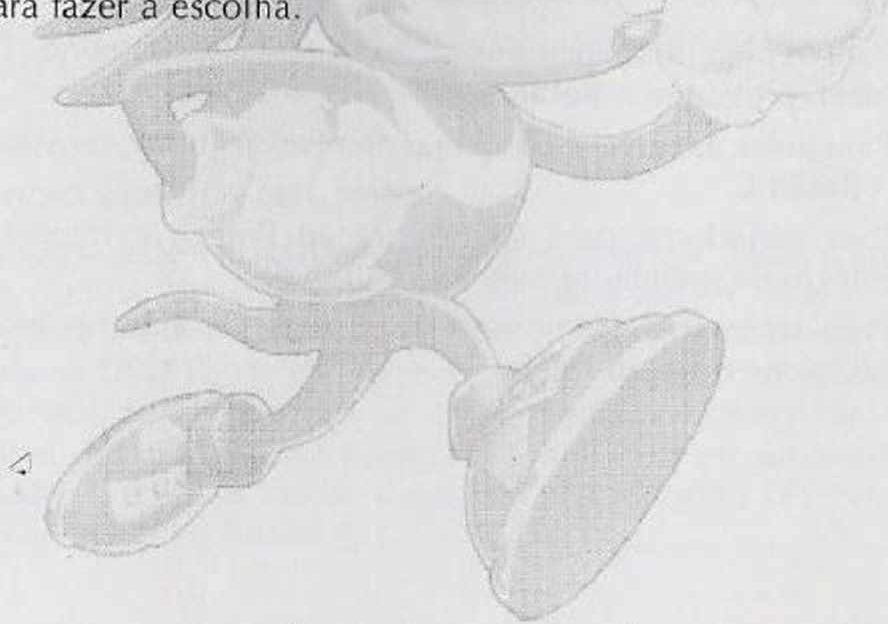
Cada novo jogo começa com uma introdução especial e um estágio de prática. O Knuckles se desloca pelo primeiro nível e apanha Anéis até ele encontrar com o Robotnik e seu prisioneiro Espio. Libere Espio da prisão prêmio do Robotnik e vocês dois entrarão na Demonstração Prática.

Observe a demonstração, em seguida siga as instruções existentes na tela para executar seis diferentes movimentos. Pressione o **Botão Início** para dar pausa na Demonstração Prática e acessar as seguintes opções:

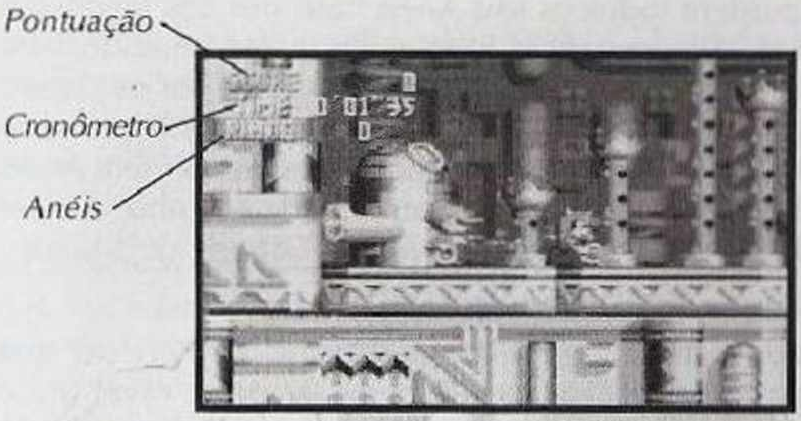
* Para repetir uma demonstração e tentar novamente um nível, pressione o **Botão B**.
* Para pular um nível e continuar no nível seguinte, pressione o **Botão C**.
* Para abandonar uma Demonstração Prática e ir para o estágio de prática, pressione o **Botão A**.
* Para retomar a Demonstração Prática no mesmo nível, pressione o **Botão Início**.

Quando terminarem as demonstrações, você irá praticar suas habilidades com o Knuckles e o Espio num estágio de prática especial. Abra portas fazendo com que os personagens se posicionem sobre as áreas assinaladas com seus hologramas e agarre todos os Anéis que conseguir para seu primeiro tiro na coleta de um Anél do Caos no Estágio Especial (consulte a página 32).

Você sempre inicia um novo jogo no Modo de Cenário com o Knuckles e o Espio, mas uma vez terminado o estágio de prática, você pode selecionar outro personagem. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para trazer o personagem desejado para a frente, e pressione o **Botão A, B, C** ou **Início** para fazer a escolha.



A Tela do Jogo



Pontuação (Score): Acumule pontos apanhando Anéis, destruindo inimigos e atravessando cada estágio no menor tempo possível. Sua pontuação também é gravada quando você salva os dados de um jogo.

Anéis (Rings): Apanhe Anéis para obter pontos e bônus. Se você tiver 20 Anéis ou mais, você poderá entrar no Estágio de Bônus (consulte a página 28). Se você tiver 50 Anéis ou mais até o final do nível, você poderá entrar no Estágio Especial (consulte a página 32).

Chamar um parceiro para ir até você (pressionando o **Botão A**) custará a você 10 Anéis, sendo possível ter-se um número negativo de Anéis. Se você passar pelo nível com um número negativo, este número multiplicado por 100 será subtraído de sua pontuação. Se você chegar a menos 100 Anéis, o nível é encerrado e o jogo é reiniciado.

Num jogo com 1 jogador, se seu parceiro for atingido, vocês dois perdem somente um Anel. Num jogo com 2 jogadores, você dois perdem todos os seu Anéis caso um dos jogadores seja atingido. Se você ficar sem anéis e for atingido, seu parceiro desaparece e você continuará sozinho por um breve período de tempo. Num jogo com 2 jogadores, o primeiro personagem a ser atingido quando ambos estiverem sem Anéis sairá da tela. Se um personagem for atingido sozinho, o nível é encerrado e você é enviado de volta à Entrada do Mundo.

Cronômetro (Timer): Mostra o tempo transcorrido desde que você entrou no nível. Se você não passar neste nível até o momento em que o relógio indicar 9:59, você retorna à Entrada do Mundo.

Energizações Ativas (Power-Ups): Quaisquer Energizações que estejam ativas naquele momento são exibidas na parte inferior da tela. Para obter informações sobre as Energizações, consulte a página 26.

Passagem de um Nível

Consiga pontos executando o seguinte:

* Derrotando todos os Badniks que puder.
* Recolhendo todos os Anéis que conseguir.
* Passando pelo estágio no menor tempo possível.
* Descobrindo os segredos do estágio.

A ENTRADA DO MUNDO

Entre cada estágio você poderá visitar a Entrada do Mundo. Aqui você poderá decidir terminar o jogo, selecionar um novo parceiro e escolher um novo estágio. Basta seguir os sinais indicativos.

As Informações sobre Atrações mostram a você os níveis em que você poderá se deslocar. Prossiga à direita para ir até a sala do Caçador de Combi.

O Caçador de Combi (Combi Catcher) permite que você selecione um novo parceiro. Se você não quiser um novo parceiro, é só passar adiante. Se você quiser tentar jogar com um novo parceiro, coloque seu personagem no Box do Caçador e pressione o **Botão D** para baixo. Seu parceiro atual desaparece e a tela rola para baixo de modo a revelar uma máquina do Caçador de Combi. Pressione o **Botão D** para esquerda ou para direita para mover a garra do caçador naquela direção e pressione o **Botão D** para baixo ou o **Botão A**, **B** ou **C** para agarrar.

Prossiga à direita até alcançar a sala de Seleção de Estágio (Stage Select). Toque o marcador de estrela para fazer o seletor parar de girar e iluminar o próximo estágio que você irá entrar.

AÇÃO COM DOIS JOGADORES

O primeiro nível de um novo jogo de Cenário destina-se a um único jogador. Para iniciar um jogo com 2 Jogadores, o Jogador 1 deve selecionar um novo jogo, passar pelo nível de prática e salvar os dados. A partir daí, carregue o jogo salvo e selecione o modo 1P + 2P (jogador 1 + jogador 2). Tal como no jogo com 1 jogador, o Jogador 1 seleciona seu personagem e atravessa a Entrada do Mundo. O Jogador 1 utiliza o Caçador de Combi para selecionar o personagem do Jogador 2.

No jogo com 2 jogadores, não se utiliza o **Botão B**. Os dois parceiros utilizam seu peso e ações para dar 'snaps' um ao outro pela tela. Qualquer um dos jogadores pode paralisar o jogo.

ENERGIZAÇÕES

As energizações podem ser encontradas em Monitores posicionados ao longo de cada um dos níveis. Arrombe o Monitor para apanhar a Energização exibida. Cada Energização dura pouco tempo e enquanto a Energização estiver em vigor, seu ícone aparece na parte inferior da tela.

O **Super Anel** dá a você 10 Anéis.

O **Anel de Combinação** é de prata e não de ouro. Ele combina num só todos os Anéis que você perde caso toque num Badnik ou atinja um terreno perigoso. Se você agarrar este Anel, você recupera todos os Anéis que tiver coletado antes.

As **Cobras Energéticas** dão a você uma super rajada de velocidade.

O **Escudo** absorve um ataque.

O **Invencível** torna você invencível a qualquer dano por um curto período de tempo.

A **Troca** faz com seu personagem e o seu parceiro troquem de lugares por um curto período de tempo.

O **Crescimento** deixa você maior, mais pesado e mais forte por um curto período de tempo.

O **Encolhimento** torna você menor e mais leve por um curto período de tempo.

A **Alteração** transforma seu parceiro no personagem apresentado na tela do Monitor por um curto período de tempo.

O ESTÁGIO DE BÔNUS

Escondidos em cada nível do Modo de Cenário encontram-se Anéis gigantes que aparecem quando você tiver coletado 20 Anéis ou mais. Salte através de um destes Anéis gigantes para entrar no Estágio de Bônus.

Seu personagem entra em queda livre em blocos anteriores e Energizações. Oriente seu vôo com o **Botão D** e tente conseguir os bônus especiais.

Apanhe Anéis adicionais para dar mais tempo a si mesmo no Estágio de Bônus.

As **Molas** impulsionam você de volta um nível. Cada vez que se atinge uma Mola, ela se rompe. Após ser atingida pela terceira vez, ela desmorona.

O **Super Anel** lhe dá 10 Anéis.

500 pontos acrescentam este bônus à sua pontuação.

O ícone **UP** (para cima) acelera sua queda livre.

O ícone **DOWN** (para baixo) diminui sua queda livre.

Os **Blocos Fatiados** faz com que você deixe cair Anéis. Tome cuidado!

A **Seleção de Estágio** desacelera a Máquina de Seleção de Estágio a próxima vez que você chegar à Porta do Mundo.

O **Caçador de Combi** desacelera o Caçador de Combi a próxima vez que você chegar à Porta do Mundo, e dá a você mais controle sobre sua opção.

Exit (saída) envia você para fora do Estágio de Bônus.

Seu tempo no Estágio de Bônus é determinado pelo número de Anéis que você tinha quando entrou nele. Quando você ficar sem Anéis, o Estágio de Bônus é encerrado e você retorna ao nível em que estava jogando.

ATRAÇÕES FUTURAS

Cada estágio (com exceção do de Prática) tem cinco níveis. Complete todos os estágios e prepare-se para seu confronto final com o Dr. Robotnik!

ESTÁGIO DE PRÁTICA

Você atravessa este estágio cada vez que começa um novo jogo. Utilize esta área para praticar seus movimentos e se apoderar de todos os Anéis que puder. Posicione-se sobre os hologramas para abrir os portões.

BASE BOTÂNICA

Percorra os loops, sobre pontes que desmoronam e chafarizes passados nesta atração natural. Badniks em arbustos escondem perigosos "espinhos".

DESLIZADOR DE VELOCIDADE

Altas velocidades são a regra aqui, à medida em que você corre de uma montanha russa a outra.

ARENA IMPRESSIONANTE

Deixe os relógios fazendo tic-tac e parta! Mas tome cuidado com a Sala dos Sons, na qual você poderá se defrontar com uma das invenções do Dr. Robotnik!

LOUCURA MARINA

Viaje de navio de um nível a outro, "dodging" o do peixe voador e velejando os "stingrays". Será que a praia esconde algum segredo?

TORRE TECHNO

Há somente uma direção a seguir e é sempre para cima. Corra pelo labirinto vertical, procurando os bônus escondidos. Os cartazes do Robotnik escondem surpresas.

O ESTÁGIO ESPECIAL

Se você estiver carregando 50 Anéis ou mais no momento em que atingir o fim de um nível, aparecerá um Anel gigante. Salte através do Anel para entrar no Estágio Especial.

O Computador informa a você quantas Esferas azuis você deverá coletar para completar o estágio. Em seguida, é hora de começar a se apoderar dos Anéis e das Esferas! Pressione o **Botão D** para esquerda ou para direita para mover-se nestas direções e pressione o **Botão C** para saltar. Você pode até correr até as parede e até o teto, mas tenha cuidado - às vezes você fica sem paredes e sem teto!

Tal como no Estágio de Bônus, a quantidade de tempo que você poderá permanecer no Estágio Especial dependerá da quantidade de Anéis com a qual você começou e de quantos Anéis você conseguir se apoderar durante o estágio. Apanhe o número necessário de Esferas antes de ficar sem Anéis e ganhe um Anel do Caos!

Bolas de Mola verdes e amarelas e Bumpers de Estrela podem surgir em seu caminho ou ajudá-lo a chegar ao seu destino. Bumpers "X" avisam a você sobre gotas perigosas e podem lançá-lo para trás, mas desaparecem depois de atingidas uma vez. Evite os objetos pontiagudos tais como Serras e "Espinhos", os quais fazem você deixar cair Anéis.

O Estágio Especial termina quando:

* Você cai fora do percurso.
* Você fica sem Anéis.
* Você apanha um Anel do Caos.

Colete os seis Anéis do Caos e obtenha a Esmeralda Energética antes de sua confrontação final com Dr. Robotnik!

MODO DE TREINO

Escolha seus personagens, escolha um dos quatro níveis especiais e pratique seus movimentos em terrenos tranqüilos da Ilha Isolada.

Seleção de um Nível

Quando se seleciona Training (Treino), aparece a tela de nível. Selecione o nível no qual você deseja correr pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo e entre naquele nível pressionando o **Botão A**, **C** ou **Início**.

Utilize o **Botão D** para selecionar o número de jogadores e os personagens que você deseja utilizar e pressione o **Botão A**, **C** ou **Início**.

As Regras

O Modo de Treinamento termina quando você passa um nível ou quando o cronômetro chega a 9:59. Nos níveis 1, 2 e 4, o objetivo aparece na forma de uma pedra preciosa em flor. Você deverá passar por todas as pedras preciosas em flor existentes no nível para passar pelo Nível 3.

Devido ao fato deste nível se destinar exclusivamente ao treino, não há inimigos para combater e os Estágios de Bônus e Especial não estão disponíveis.

DICAS DO CHAOTIX

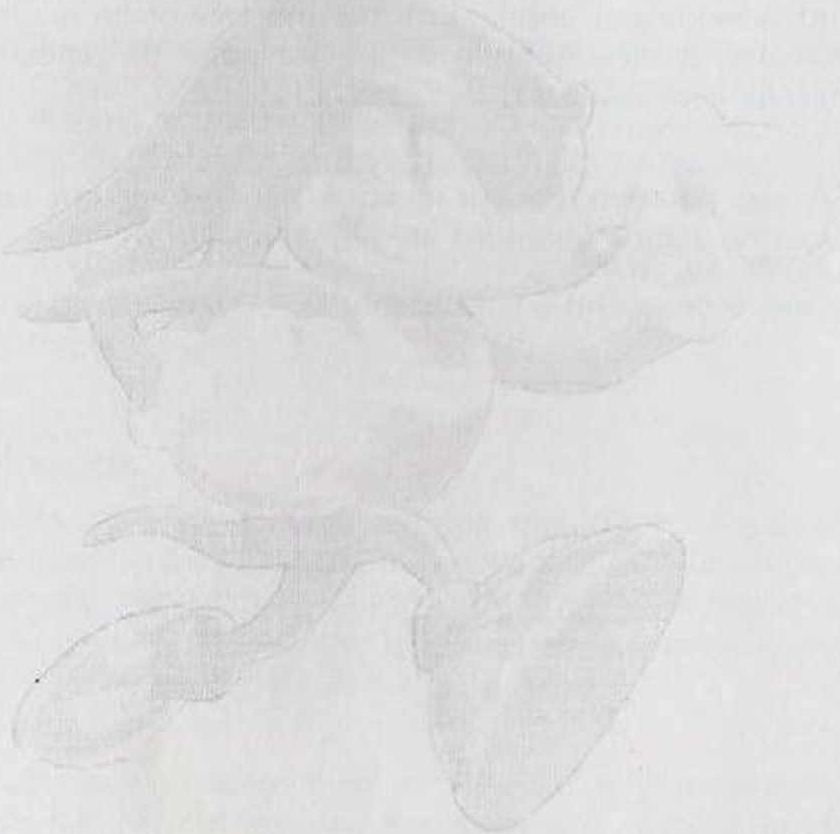
* O personagem que tocar a Energização primeiro fica com ela. O personagem que salta pelo Anel gigante é o que entra no Estágio de Bônus ou Especial.

* No Estágio Especial, pode-se utilizar o **Botão D** para orientar um personagem enquanto o mesmo estiver no ar. Isto é bastante prático quando se precisa pular de parede em parede bem depressa.

* Se seu parceiro desistir e você não estiver em perigo aguarde alguns segundos até ele voltar.

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.



Chaotix, Knuckles e todos os personagens relacionados
são marcas registradas de SEGA © 1995 SEGA

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**.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS