

# SONIC'S ULTIMATE GENESIS COLLECTION™



**⚠️ ADVERTÊNCIA** Antes de jogar, leia os manuais do console Xbox 360®, ou dos acessórios para obter informações importantes sobre saúde e segurança. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### Advertência de Saúde Importante

#### Ataques Decorrentes da Fotosensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos vídeo games. Mesmo as pessoas sem histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar ataques epiléticos convulsivos ao se expor aos vídeo games.

Os sintomas podem incluir vertigem, visão alterada, torção de olhos e rosto, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão, perda momentânea da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas. Crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco pode ser reduzido posicionando-se mais distante da tela; utilizando-se uma tela menor, jogando em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiverem histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

Obrigado por adquirir o *Sonic's Ultimate Genesis Collection*™. Observe que este software foi criado para usar com o videogame e sistema de entretenimento Xbox 360® da Microsoft®. Leia com atenção todo este manual do software antes de jogar.



## ÍNDICE

CONTROLES DO JOGO .....	2
SELECIONAR JOGO .....	3
OPÇÕES .....	3
MENU EXTRAS .....	4
MUSEU .....	4
PAUSA .....	4
JOGOS .....	5
■ SONIC THE HEDGEHOG .....	6
■ GOLDEN AXE .....	8
■ ECCO THE DOLPHIN .....	10
■ STREETS OF RAGE .....	11
■ VECTORMAN .....	13
■ PHANTASY STAR II .....	15
XBOX LIVE® .....	20

O *Sonic's Ultimate Genesis Collection*™ tem mais de 40 títulos clássicos, mas apenas uma pequena parte será apresentada neste manual. Acesse o site oficial deste título em <http://www.sega.com/sonicsugc> para obter informações sobre como proceder nos demais jogos.

## CONTROLES DO JOGO

### CONTROLE XBOX 360



Os itens listados em **negrito** correspondem ao botão do SEGA Genesis™.

### CONFIGURAÇÕES HDTV

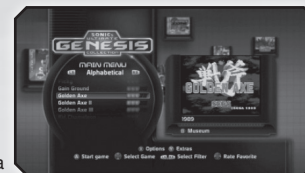
Para exibir o jogo nos modos de alta definição, conecte seu console Xbox 360 em uma TV com entrada de HDMI ou componente usando um cabo de vídeo HD Xbox 360 ou cabo de vídeo HDMI Xbox 360. Se estiver usando o cabo de vídeo HD Xbox 360, deslize o botão da posição AV para "HDTV". A posição HDTV deve ser selecionada no Painel Xbox, se a TV suportar as resoluções 720p, 1080i e 1080p.

## SELECIONAR JOGO

Pressione o botão **START** na tela principal para abrir o menu **Game Select**. Aqui você pode alternar toda a coleção de jogos, selecionar um deles, ver o **museu** de cada um, ajustar as **opções** e verificar jogos de bônus e outros **extras** para desbloquear. Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional **↑ ↓** para navegar pela lista de jogos e **← →** para classificar cada um deles como favorito. Você também pode pressionar os botões superiores esquerdo ou direito para classificar por nome, ano, gênero ou favoritos. No lado direito do menu **Game Select** são exibidas informações referentes ao ano de lançamento de cada jogo.

Use os seguintes botões para acessar os diferentes recursos de jogo.

<b>botão A</b>	Jogar a opção selecionada.
<b>botão B</b>	Ver o <b>Museu</b> do jogo selecionado.
<b>botão Y</b>	Abrir o menu de <b>Extras</b> para acessar jogos e filmes para desbloquear.
<b>botão X</b>	Abrir o menu de <b>Opções</b> para mudar as configurações do jogo.



## OPÇÕES

Pressione o botão **Game Select** no menu **Game Select** para acessar o menu **Options**. Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional **↑ ↓** para realçar uma opção e aperte o botão **select** para selecionar um jogo. Assim que escolher, use o botão direcional para fazer alterações. Pressione o botão **B** para retornar ao menu **Game Select**.



### CONFIGURAÇÕES DE SALVAMENTO AUTOMÁTICO

Selecione **Save Settings** (Salvar configurações) para gravar manualmente as configurações do jogo e o conteúdo desbloqueado ou **Load Settings** (Carregar configurações) para carregar manualmente. Se **Autosave** estiver definido como **ON** (Ligado), não será necessário usar a opção **Save Settings**, já que as pontuações serão salvas automaticamente após alterar as configurações, entre jogos, e ao retornar ao menu **Game Select**.

As configurações do jogo são carregadas automaticamente ao iniciar o *Sonic's Ultimate Genesis Collection*™.

### CONFIGURAÇÕES DE ÁUDIO / VÍDEO

Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional **↑ ↓** para selecionar **Brightness** (Brilho), **Music** (Música) ou **SFX** (Efeitos sonoros) e **← →** para mudar seus respectivos níveis.

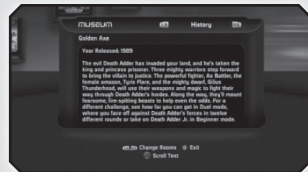
## MENU EXTRAS

Pressione o botão Y no menu **Game Select** para acessar a opção **Extras**. Além dos 40 jogos, o *Sonic's Ultimate Genesis Collection™* tem 9 jogos clássicos que podem ser desbloqueados, além de entrevistas. Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional **▲** **▼** para realçar um item e pressione o botão A para jogar. Pressione o botão Y para ver os créditos do *Sonic's Ultimate Genesis Collection™* e o botão B para retornar ao menu **Game Select**. Selecione o jogo ou a entrevista para ver como desbloquear itens de bônus.



## MUSEU

Cada jogo da coleção tem o seu próprio museu, com sua história e ilustrações. Realce um jogo no menu **Game Select** e pressione o botão B para entrar no museu desse título. Quando estiver nele, pressione o botão superior esquerdo ou direito para alternar entre as seções **History** (História) e **Artwork** (Ilustrações). Pressione o botão B para retornar ao menu **Game Select**.



## PAUSA

Durante qualquer jogo, pressione o botão BACK para pausar e abrir o menu de **Pausa** com as seguintes opções:

- Continuar jogo** Volte ao jogo em andamento.
- Configurar Controle** Veja os controles exclusivos do jogo e personalize as atribuições dos botões. Nos jogos para duas pessoas, cada uma delas precisará acessar individualmente o menu **Control Setup** para mudar seus controles.
- Configurar Vídeo** Ajuste a área de visualização do jogo na sua TV e **Ligue/Desligue** a opção **Smoothing** (Suavizar).
- Salvar Jogo** Salve o jogo na condição atual. É possível salvar até 3 condições de jogo.
- Carregar Jogo** Carregue um jogo salvo anteriormente.
- Reiniciar Jogo** Reinicie a pontuação do jogo, que também será reiniciado na tela principal.
- Sair do Jogo** Retorne ao menu **Game Select**.

## JOGOS

Aqui está a lista completa dos títulos desta coleção. Alguns deles são apresentados nas próximas páginas. Além disso, um resumo dos controles de cada jogo pode ser encontrado acessando o menu **Pause** do título e selecionando **Control Setup**. Para informações detalhadas sobre todos os jogos, consulte o site oficial em <http://www.sega.com/sonicugc>

- » Alex Kidd in the Enchanted Castle
- » Alien Storm
- » Altered Beast
- » Beyond Oasis
- » Bonanza Bros.
- » Columns
- » Comix Zone
- » Decap Attack starring Chuck D. Head
- » Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- » Dynamite Headdy
- » Ecco the Dolphin
- » Ecco: The Tides of Time
- » E-SWAT
- » Fatal Labyrinth
- » Flicky
- » Gain Ground
- » Golden Axe
- » Golden Axe II
- » Golden Axe III
- » Kid Chameleon
- » Phantasy Star II
- » Phantasy Star III: Generations of Doom
- » Phantasy Star IV: The End of the Millennium
- » Ristar
- » Shining Force
- » Shining Force 2
- » Shining in the Darkness
- » Shinobi III: Return of the Ninja Master
- » Sonic 3
- » Sonic 3D Blast
- » Sonic & Knuckles
- » Sonic Spinball
- » Sonic The Hedgehog
- » Sonic The Hedgehog 2
- » Streets of Rage
- » Streets of Rage 2
- » Streets of Rage 3
- » Super Thunder Blade
- » Vectorman
- » Vectorman 2

Os seguintes jogos para SEGA Master System™ e arcade também podem ser desbloqueados e jogados em **Extras**.

- » Golden Axe Warrior
- » Phantasy Star
- » Alien Syndrome
- » Altered Beast
- » Congo Bongo
- » Fantasy Zone
- » Shinobi
- » Space Harrier
- » Zaxxon

# SONIC THE HEDGEHOG

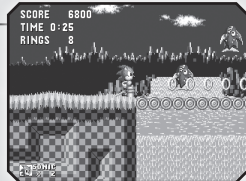
O malvado Dr. Eggman (também conhecido como Dr. Robotnik) capturou os animais de Emerald Island e os transformou em robôs. Somente um herói pode derrotar o Dr. Eggman e resgatar os animais das garras desse vilão perverso - o ouriço superlegal de cabelo azul espetado, Sonic!

Na tela principal, pressione o botão START para iniciar o jogo.



## O JOGO

Corra por seis áreas emocionantes pegando anéis, evitando armadilhas e destruindo inimigos. Cada área é dividida em três atos. No final do terceiro ato você precisa derrotar o Dr. Eggman e liberar os animais da cápsula para concluir a área.



## ANDAR/CORRER

Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional ◀ ▶ para mover o Sonic para a esquerda e para a direita.

## ATACAR

Para atacar os inimigos, use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional ↓ enquanto corre para realizar um Ataque Giratório ou pressione o botão A, B ou X para saltar e realizar um Ataque Giratório no ar.

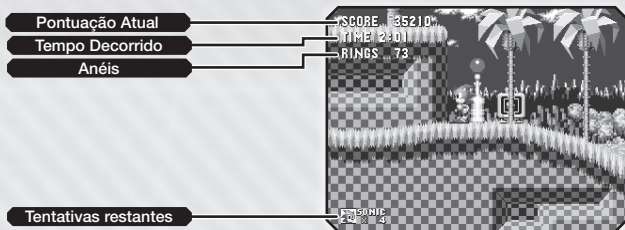
## ANÉIS

Pegue anéis para se proteger de ataques dos inimigos. Quando atacado, você perderá todos os anéis e ficará vulnerável.

## TEMPO

Você tem 10 minutos para concluir cada ato. Se demorar mais, vai perder uma tentativa.

## TELA DO JOGO



## ITENS

Use o Ataque Giratório para esmagar monitores e obter o item interno.



### Super Anel

Você obtém 10 Anéis.



### Tênis Poderosos

Você corre ainda mais rápido.



### Escudo

Protege você de dano apenas uma vez.



### Invencibilidade

Protege você de dano por algum tempo.



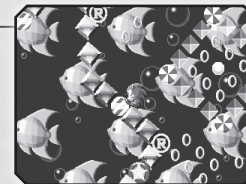
### Mais 1

Você obtém uma tentativa extra para concluir o jogo.

## ÁREA SECRETA

Conclua o Act One (Ato 1) ou Act Two (Ato 2) com 50 ou mais anéis para ser transportado até a Área Secreta saltado pelo anel dourado gigante.

Use o Ataque Giratório ricocheteando pelos vários blocos multicoloridos em um labirinto giratório de 360°. O objetivo de cada Área Secreta é pegar a Esmeralda do Caos (1 por área) e o máximo de anéis possível, enquanto evita os Blocos Perigosos.



## DICAS DE JOGO

- Pegue todos os anéis que puder. Quando perdê-los, corra para pegá-los antes que desapareçam.
- Observe com cuidado as armadilhas para ver como elas se movem, melhorando, assim, suas chances de evitá-las.
- Procure alternativas para chegar a locais que parecem impossíveis de alcançar.
- Use o ataque Giratório para encontrar itens escondidos.
- Procure salas secretas.
- Lembre-se do bônus de tempo – não há tempo a perder!
- Destrua inimigos sucessivamente para obter pontos adicionais.
- Ao pegar anéis e melhorar sua pontuação, você pode ter sorte e obter mais três vidas para continuar após o **Game Over** (Fim de jogo). Pressione o botão START, antes do tempo esgotar, durante a tela **Continue** (Continuar)..

## GOLDEN AXE

Yuria foi invadida e agora é governada pelo tirano Death Adder, que garantiu o trono por possuir o Golden Axe. Três guerreiros corajosos aceitam o desafio de derrotar Death Adder e seus soldados para restaurar a paz no reino.

Na tela principal, pressione o botão START no controle 1, para um jogador, ou controle 2, para dois jogadores. Use o controle 1 para selecionar os seguintes modos:

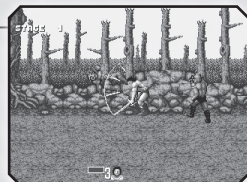


- Arcade** Jogue a versão arcade do *Golden Axe*™. Sua aventura se desenrola por oito fases.
- Iniciante** Jogue uma versão simplificada do *Golden Axe*™. Neste modo, o jogo termina na fase 3, após a batalha com Death Adder Jr.
- Duelar** Teste suas habilidades contra outros personagens do jogo. Nos jogos individuais, você próprio luta contra 12 soldados de Death Adder, cada um mais poderoso que o anterior. O combate termina se você perder um duelo. Nos jogos para dois jogadores, ambos lutam entre si até um guerreiro derrotar o outro.

Assim que o modo for selecionado, use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional para escolher o guerreiro com quem vai jogar.

### O JOGO

Avance pelo campo de jogo se livrando dos servos de Death Adder.



### MOVER

Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional para mover o guerreiro em qualquer sentido. Pressione o botão X para saltar.

### ATACAR

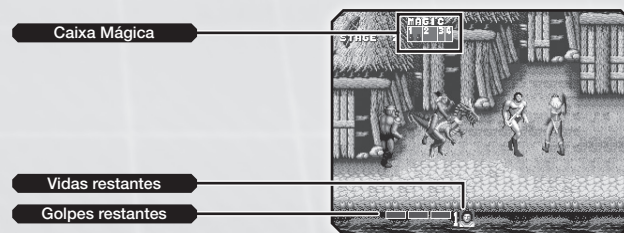
- Pressione o botão A ao saltar para golpear para baixo com sua arma.
- Pressione o botão A ao correr para colidir, chutar ou dar uma cabeçada, dependendo do seu guerreiro.
- Pressione os botões A e X ao mesmo tempo para realizar um ataque de habilidade especial.
- Pressione o botão Y para realizar um ataque de magia.

Lembre-se que cada guerreiro tem suas habilidades exclusivas. O que um pode fazer, os outros não conseguem. Experimente os botões de Salto e Ataque para descobrir todos os movimentos especiais e aprender as melhores maneiras de controlar cada guerreiro.

### DICAS DE JOGO

- Esbarre nos elfos ao passar por eles e pegue os Potes Mágicos e Barras de Força que eles derrubam, para aumentar o seu poder.
- Alguns inimigos estão montados em Bizarrians, criaturas nativas de Yuria. Tente derrubá-los da criatura e monte nela para aproveitar suas habilidades especiais. Ao andar sobre um Bizarrian, a criatura sofre todo o dano causado pelo inimigo, em vez de você.

### TELA DO JOGO



### FIM DE JOGO

O jogo termina quando você morre e não resta mais nenhuma vida.

Se tiver créditos, será exibida a mensagem **Continue Game** (Continuar jogo). Selecione **Yes** (Sim) e pressione o botão START para continuar jogando de onde parou. Selecione **No** (Não) para acessar o **Scoreboard** (Placar).

O **Placar** será exibido antes de retornar à tela principal. Nele, você confere sua pontuação, quantas vezes seu guerreiro reviveu, sua força total e classificação no jogo.



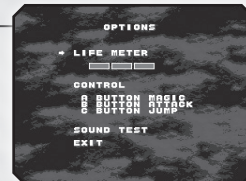
### OPÇÕES

Na Tela Principal, selecione **Options** para mudar as várias configurações do jogo. Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional **↑ ↓** para selecionar uma opção e **← →** para mudar a configuração.

**Medidor de Vida** Escolha a quantidade de golpes que o guerreiro pode receber, de 3 a 5.

**Controle** Mude as configurações dos botões do controle. Observe que A, B e C representam os botões do SEGA Genesis™.

**Teste de Som** Pressione o botão START para exibir esse menu. Selecione um som do jogo com o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional e pressione o botão START para ouvir.



## ECCO THE DOLPHIN

Uma tempestade assustadora sumiu com toda a vida marinha e Ecco ficou sozinho na baía. Agora, o golfinho precisa atravessar pelo vasto oceano recolhendo pistas e solucionando enigmas para encontrar seu tanque perdido e desvendar o mistério do seu desaparecimento.

Na tela principal, pressione o botão **START** para acessar uma caverna submersa, onde Ecco espera para começar a longa viagem pelos mares intermináveis. Pressione o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional **↔** para começar desde o início ou **←** para acessar a tela **Password** (Senha).

Uma senha é fornecida no início de cada nova fase para que você possa continuar de onde parou ou de qualquer fase que jogou antes.

### O JOGO

Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional para nadar como Ecco pelo mar, procurando pelo caminho até a próxima fase e solucionar enigmas pelo trajeto. Mantenha pressionado o botão **A** enquanto se move para nadar mais rápido ou pressione o botão **X** para atacar. Com bastante velocidade, Ecco pode saltar fora da água.

### CANTAR

Pressione o botão **B** para usar o sonar. Ecco usa o sonar para cantar músicas. Elas são úteis para se comunicar, repelir inimigos ou obter informações dos Glifos. Também mantenha pressionado o botão **B** até a música ecoar de volta para mostrar parte de um mapa à sua frente. Conforme a história avança, você aprenderá mais músicas com diferentes efeitos.

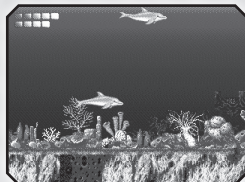
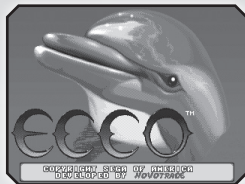
### SAÚDE E FÔLEGO

Os medidores no canto superior esquerdo da tela indicam a Saúde (em cima) e Fôlego (em baixo). Se você estiver ferido, vai perder saúde. O fôlego vai diminuindo aos poucos quando estiver submerso. Para recarregar a saúde, ataque um grupo de peixes e se alimente. Para recarregar o fôlego, encontre ar livre ou um bolsão de ar e salte ou coloque o nariz para fora da água.

Se o medidor esvaziar, você precisa reiniciar a fase desde o início.

### GLIFOS

São cristais misteriosos espalhados pelas profundezas do oceano. Alguns fornecem informações ao cantar para eles, enquanto outros dão a você vários tipos de poderes temporários. Tem glifos que simplesmente bloqueiam seu caminho e você precisa achar um jeito de movê-los.



## STREETS OF RAGE

Um influente sindicato do crime assumiu o controle de uma cidade que já foi pacífica. Assuma o papel de um dos ex-policiais (Adam, Axel ou Blaze) e limpe as ruas.

Pressione o botão **START** na tela principal para abrir o menu **Mode Select** (Selecionar Modo). Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional **↑ ↓** para selecionar um item de menu e pressione o botão **A** para acessar uma das seguintes opções:

**1 JOGADOR** Inicie um jogo individual.

**2 JOGADORES** Inicie um jogo cooperativo para dois jogadores.

**OPÇÕES** Acesse a tela de **Opções**.

Nos dois modos de jogo, você precisará escolher um lutador na tela **Fighter Select** (Selecionar Lutador). A classificação dos lutadores varia entre **A** (máximo) e **B** (mínimo); portanto, escolha o mais adequado ao seu estilo.

### PARTICIPAR DE UM JOGO EM ANDAMENTO

Durante o modo de um jogador, um segundo jogador pode participar do combate. Para isto, simplesmente pressione o botão **START** do seu controle. O novo lutador é determinado com base no atual e vai aparecer no canto superior direito da tela.

### O JOGO

Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional para mover seu lutador em qualquer direção e pressione o botão **A** para saltar. Além disso, aperte o botão **B** para Atacar ou o botão **Y** para um Ataque Especial. Ao combinar os botões de direção com os de Salto e Ataque, é desencadeada a seguinte variedade de ataques e movimentos:

**Golpes Combinados** Aperte repetidamente o botão **B** (até 4 toques).

**Voadora** Pressione o botão **A** e, em seguida, o botão **B**.

**Ataque por Trás** Pressione os botões **A** e **B** ao mesmo tempo.

**Agarrar** Mova-se na direção do inimigo, pela frente ou pelas costas.

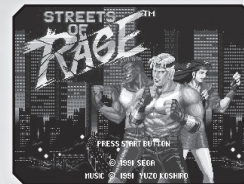
**Fúria** Agarre e aperte repetidamente o botão **B**.

**Arremessar** Agarre um inimigo de frente e pressione os botões **←**, ou **→** (longe do seu inimigo) e **B** ao mesmo tempo.

**Derrubar por Trás** Agarre um inimigo pelas costas e pressione o botão **B**.

**Arremessar por Cima** Agarre um inimigo e pressione o botão **A**.

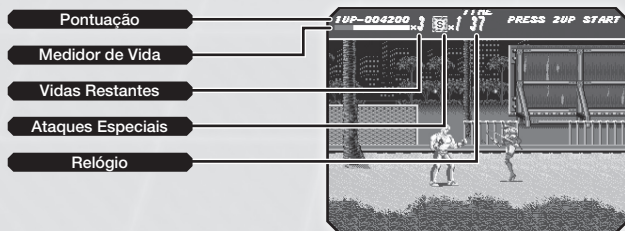
**Ataque em Equipe** Agarre seu parceiro (jogador) e pressione os botões **←**, ou **→** (longe do seu parceiro), e **B** ao mesmo tempo.



Assim que estiver nas ruas, é hora de lutar com suas habilidades de lutador no combate corpo a corpo. Use todos os métodos de ataque à disposição para nocautear qualquer valentão na área e avançar no Streets of Rage.

Um Chefe visivelmente mais forte (e geralmente maior) está à sua espera no final da rodada. Aprenda rápido o comportamento do Chefe e descubra o tempo certo de fazer seus movimentos. A rodada termina quando você consegue esvaziar o Medidor do Chefe (exibido embaixo do Medidor de Vida do Jogador 1) e vence.

## TELA DO JOGO



**Nota:** No jogo de dois jogadores, as informações do Jogador 2 serão exibidas no canto superior direito da tela.

## ITENS



### Maçã

Recupere uma pequena parcela do seu Medidor de Vida.



### Mais 1

Ganhe uma vida extra para continuar o combate.



### Dinheiro

Adiciona 1.000 pontos à sua pontuação.



### Bife

Recarrega completamente seu Medidor de Vida.



### Especial

Ganhe o uso adicional do Ataque Especial.

## ARMAS

Você pode pegar armas que os inimigos derrubaram ou que estão dentro de objetos que podem ser quebrados. Quando vir uma arma que deseje usar, aproxime seu lutador dela e pressione o botão B para pegá-la.

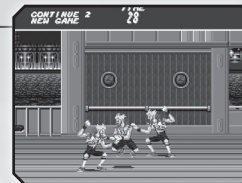
Assim que ela estiver na mão do lutador, use-a simplesmente pressionando o botão B. Observe que se você for golpeado, será forçado a derrubar a arma.



## FIM DE JOGO/CONTINUAR

Quando o Medidor de Vida estiver completamente vazio ou o tempo esgotar, você perderá uma vida. Você começará o jogo com 3 vidas e ele terminará quando todas elas acabarem. A opção **Game Over/Continue** (Fim de jogo/Continuar) será exibida no final do jogo (veja a parte de cima da tela). Pressione o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional **↑ ↓** para selecionar **Continue** (Continuar) para seguir jogando ou **New Game** (Novo jogo) para sair do jogo.

Observe que o número exibido ao lado de **Continue** são seus créditos restantes e quando acabarem, o jogo termina.



## OPÇÕES DO JOGO

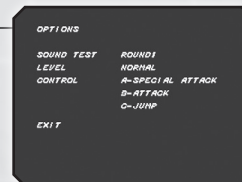
Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional **↑ ↓** para selecionar uma opção e **← →** para alternar entre as escolhas disponíveis.

**TESTE DE SOM** Escolha um som e pressione o botão B para ouvir.

**NÍVEL** Defina o nível de dificuldade do jogo.

**CONTROLE** Mude as funções dos botões **B**, **A** e **X** do controle. Observe que **A**, **B** e **C** representam os botões do SEGA Genesis™.

**SAIR** Selecione esta opção e pressione o botão B para retornar à tela **Mode Select** (Selecionar Modo).



## VECTORMAN

No ano de 2049, a Terra tornou-se em um grande depósito de lixo tóxico. A raça humana zarpou para o espaço deixando para trás um exército de "Orbots" mecanizados para limpar o planeta. Mas quando o líder deles, "WarHead", pira e inicia uma revolta mundial contra os humanos, sobra para o último Orbot leal aos humanos a responsabilidade de salvar o planeta.

Pressione o botão START na tela principal para exibir o menu principal. Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional **↑ ↓** para selecionar um item de menu e pressione o botão START para entrar.

**INICIAR JOGO** Comece o Jogo na fase Day 1 (Dia 1).

**OPÇÕES** Acesse a tela de **Opções**.

## PLAYING THE GAME

VectorMan precisa derrotar WarHead, o líder dos Orbots, para salvar a Terra. Nosso herói vai continuar lutando contra os Orbots malignos enquanto tiver saúde sobrando. Quebre as TVs espalhadas pela fase e pegue itens especiais e armas para ajudar a concluir sua tarefa do dia. O jogo terminará se você perder todas as suas vidas.



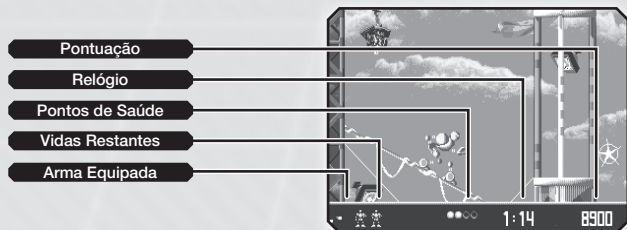


Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional ◀ ▶ para realçar um item e pressione o botão A para Saltar. Pressione o botão A enquanto estiver no ar para ativar o impulso. Pressione o botão B ou X para disparar a arma; mantenha pressionado para atirar com o Disparo Rápido (quando disponível). Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional ▲ ▼ para olhar para cima e para baixo pela tela do jogo.

## ARMAS

A arma padrão do VectorMan é uma arma comum que dispara um tiro por vez. Pegue os Ícones de Arma (5 no total) para usar armas avançadas, cada uma com seu poder de fogo exclusivo. Observe que a munição é limitada e, quando acabar, a arma especial será trocada por arma comum.

## TELA DO JOGO



## ITENS

Uma variedade de itens pode ser encontrados pelo jogo.



### Television

Destrua para obter armas, itens especiais, etc.



### Pontos de Saúde

Restaura um Ponto de Saúde.



### Saúde Máxima

Adiciona 1 Ponto de Saúde à sua saúde máxima.



### Ícones de Arma

Armas avançadas para disparos poderosos.



### Multiplicadores

Multiplica pontuações, Pontos de Saúde e os Mais 1.



### Tempo Extra

Adiciona 2 minutos ao Relógio.



### Fóton

Pegue para obter pontos.



### Saúde Total

Recarrega totalmente seus Pontos de Saúde.



### Mais 1

Ganhe 1 vida extra.



### Ícones de Transformação

Transforme o VectorMan para as tarefas especiais.



### Ponto Importante

Repita a fase a partir de um Ponto Importante.

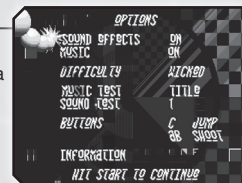
## TRANSFORMAÇÕES

Pegue um Ícone de Transformação (7 no total) e transforme o VectorMan, por algum tempo, para conseguir realizar uma tarefa especial. O VectorMan é invencível durante esse intervalo de tempo; portanto, mova-se a vontade e acesse novas áreas que normalmente não conseguiria ir.



## OPÇÕES DO JOGO

Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional ▲ ▼ para selecionar uma opção e ◀ ▶ para alternar entre as escolhas disponíveis. Pressione o botão START para voltar à tela inicial.



**EFEITOS SONOROS** Ligue ou Desligue os efeitos de som do jogo.

**MÚSICA** Ligue ou Desligue a música do jogo.

**DIFICULDADE** Modifique o nível de dificuldade do jogo para **Lame** (Fácil), **Wicked** (Difícil) ou **Insane** (Doido).

**TESTE DE MÚSICA** Selecione uma música do jogo e pressione o botão A para ouvir.

**TESTE DE SOM** Escolha um som e pressione o botão A para ouvir.

**BOTÕES** Troque os botões atribuídos para **JUMP** (Saltar) e **SHOOT** (Disparar).

**INFORMAÇÕES** Confira todos os itens do jogo.

## PHANTASY STAR II

Moto, que outrora foi o paraíso tropical e local mais importante do Sistema Estelar Algo, está passando por momentos difíceis nas mãos de um mal desconhecido. Criaturas estranhas e cruéis infestaram o campo e as pessoas tem medo de sair de casa. Você precisa desvendar o mistério por trás dessas circunstâncias terríveis e ajudar a restaurar o antigo esplendor de Moto.



Após o logotipo SEGA ser exibido, *Phantasy Star II* começa com a história que antecede à sua aventura. Pressione o botão START a qualquer momento para acessar a tela inicial e aperte o botão START novamente para iniciar sua aventura.

Após o jogo começar, selecione **New Game** (Novo Jogo) e pressione o botão A ou B. Automaticamente será exibida uma sequência de introdução da história. Pressione o botão X, A ou B para avançar pelo diálogo. Para carregar um jogo anterior, acesse o menu **Pause** (Pausa), selecione **Load Game** (Carregar Jogo) e selecione o arquivo salvo desejado.

## O JOGO

Conforme inicia sua aventura, você vai interagir em três ambientes principais de jogo, como descritos abaixo.

### CIDADES E ALDEIAS

Aqui você pode obter informações dos moradores, comprar armas e itens (veja Lojas e Instalações na pág. 21) e iniciar eventos que desenrolam a história.

### NATUREZA SELVAGEM E CALABOUÇOS

Se vire para passar por paisagens traiçoeiras e labirintos enigmáticos para concluir objetivos e descobrir novos destinos. Você irá encontrar, com frequência, monstros ferozes para combater.

### ÁREAS DE COMBATE

Ao enfrentar monstros, derrote-os para ganhar **EXP** (experiência) e **Meseta** (dinheiro).

## CONTROLES BÁSICOS

Nas áreas da cidade e de natureza selvagem, use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional para que seu grupo ande em qualquer direção. Para falar com as pessoas, aproxime-se delas e pressione o botão X e qualquer botão de ação para avançar o diálogo.

Falar com as pessoas pode fornecer informações úteis para a sua aventura.

Também é possível entrar em algumas edificações. Aproxime-se da edificação pela frente (parte mais baixa) e use o controle esquerdo ou o botão direcional **▲** para entrar. Se você não conseguir entrar, pressione o botão X para procurar pistas.

## MENÚ DE COMANDO

Nas áreas da cidade e de natureza selvagem, pressione o botão A para abrir o menu de comando:

### ITEM

Use, troque ou descarte seus itens ou os do seu grupo. Primeiro escolha o personagem que tem o item e o item no inventário dele. Depois selecione **USE** para **Usar** o item, **GIV** para Dar o item a outro personagem ou **TOS** para **Descartar** o item. No caso de dar (e, em certas situações, usar), você precisará especificar o personagem alvo. Você pode equipar até 16 itens. Os itens equipados estão indicados pela letra E (veja **EQP**).

### CONDIÇÃO

Confira os níveis de status do personagem e reorganize seu grupo.

**STATE** Veja uma descrição rápida da Condição de **HP** (Pontos de Saúde), **TP** (Pontos de Habilidade), **LV** (Nível) de cada personagem e as **Mesetas** do grupo.

**ORDENAR** Muda a ordem do seu grupo. Os personagens próximos da parte superior têm mais chance de serem atacados; portanto, os s mais fracos com **HP** mais baixo devem ficar na parte inferior.

## HABILIDADE

Use as habilidades do seu grupo. Selecione um personagem e uma de suas habilidades. Algumas habilidades também vão exigir que você escolha um personagem alvo para sofrer os efeitos da habilidade. Se o cliente tiver bastante **TP**, a habilidade será executada e o **TP** atribuído será consumido.

### FORÇA

Selecione um personagem para ver um resumo completo de seus parâmetros atuais (veja “Status” abaixo).

### EQUIPAR

Coloque ou retire armas, armadura e etc. de cada personagem. Selecione um personagem pra exibir seu inventário e o status de cada parte do corpo. Depois selecione um item não equipado para usar ou um item equipado para remover. Se um item já está sendo usado pela parte do corpo selecionada, o antigo será removido automaticamente. Dependendo da combinação de armas e armadura, a agilidade, o ataque e a defesa do personagem vão variar. Observe o status do jogador exibido no canto inferior direito da tela. Nem todos os itens podem ser equipados por todos os personagens.

## STATUS

Selecione **STRNG** no menu de comando e o personagem de quem deseja ver um status detalhado. São exibidas 4 janelas, como segue:

### PROFISSÃO (CANTO SUPERIOR ESQUERDO)

Mostra o **LV** (Nível), a Profissão e **EXP** (experiência) do personagem selecionado.

### EQUIPAMENTO (CANTO INFERIOR ESQUERDO)

Mostra os itens equipados em cada parte do corpo. Essa janela é a mesma usada em **EQP**.

### HP/TP (CANTO SUPERIOR DIREITO)

Mostra os níveis atuais e máximos de **HP** e **TP**.

### CARACTERÍSTICAS PESSOAIS (CANTO SUPERIOR ESQUERDO)

**RESISTÊNCIA** O **HP** aumenta com a resistência, permitindo ataques mais fortes e menos ferimentos.

**INTELIGÊNCIA** Conforme a inteligência aumenta, o **HP** máximo também aumenta. Uma inteligência alta combinada aos pontos de habilidade (**TP**) permite que o personagem use mais habilidades.

**AGILIDADE** Conforme este valor aumenta, melhora a coordenação do personagem em combate.

**SORTE** Quanto maior o valor, mais eficientes serão as Habilidades.

**DESTREZA** O manuseio das armas aumenta a destreza e quantidade de dano que se pode causar.

**ATAQUE** Quanto maior o valor, melhores serão as habilidades de ataque.

**DEFESA** Quanto maior o valor, melhor será a resistência aos ataques sofridos.

### HABILIDADES

Pressione o botão A para exibir outras 2 janelas. A da esquerda mostra a Habilidade de cura e algumas outras e, a da direita, mostra as Habilidades de ataque e defesa.

## MODO COMBATE

Ao confrontar inimigos, o jogo mudará para o modo de combate com um clarão de luz.

Selecione **FGHT** (Lutar) para iniciar o combate. A ação é automática e todos os personagens e inimigos intercalam os ataques até um lado sair vencedor ou você intervir (veja abaixo). No caso de todos os integrantes do seu grupo serem eliminados, o jogo terminará. Se apenas tiver o azar de perder alguns integrantes do seu grupo, eles podem ser clonados (revividos) na aldeia mais próxima de uma pequena taxa.

Para intervir assim que o combate tiver começado, use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional em qualquer sentido e um botão de ação e a luta terminará ao final do ciclo de rodadas atual. Aqui, você pode selecionar **FGHT** (Lutar) para continuar o combate de onde parou ou **STGY** (Estratégia) para atualizar as táticas da sua equipe, como segue:

### COMANDAR

Use o direcional analógico esquerdo ou o botão direcional para selecionar um personagem do seu grupo e pressione o botão A para exibir os ícones de estratégia.

Defina a estratégia do personagem, como segue:



#### Combate

Comande o personagem para lutar e selecione um tipo de inimigo prioritário.



#### Habilidade

Comande o personagem para usar Habilidades e especifique qual usar contra quem.



#### Item

Escolha um item e selecione um integrante do grupo para usá-lo.



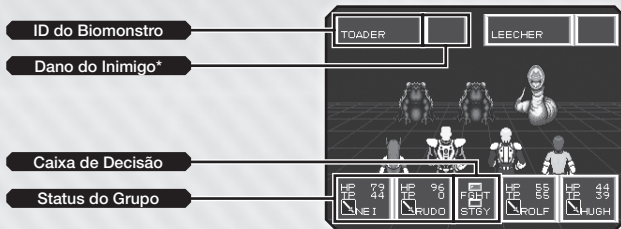
#### Defesa

Se o personagem não puder lutar, proteja-o com um escudo ou outro tipo de proteção.

### CORRER

Saia de uma enrascada e corra. Isto pode salvar sua pele, mas tome cuidado porque alguns inimigos não vão deixar você fugir tão fácil e seu grupo perderá a chance de atacar pelo resto da rodada.

### TELA DE COMBATE



\*Dano do Inimigo visível durante o ataque em grupo.

### HP (PONTOS DE SAÚDE)

O personagem morre se o HP esgotar. Os seguintes ícones também podem ser exibidos:



O personagem foi envenenado.



O personagem está desacordado temporariamente pela poção do sono.



O personagem está paralisado temporariamente e não se move.



O personagem foi morto.

### TP (PONTOS DE HABILIDADE)

O número mostra a quantidade disponível de força que o personagem tem para usar Habilidades.

### SÍMBOLO

Indica a estratégia do personagem como ataque, Habilidade ou proteção.

### DANO DO INIMIGO

Indica o nível de dano suportado pelo inimigo durante o ataque dos integrantes do seu grupo.

## LOJAS E INSTALAÇÕES

A maioria das cidades tem algumas ou todas das seguintes lojas e instalações para você usar.



#### Loja de Itens

Compre habilidades e poções e venda itens desnecessários.



#### Loja de Proteção

Compre escudos e armaduras para proteger seus personagens.



#### Loja de Armas

Compre armas para cada um dos seus personagens



#### Estação de Teleporte

Teleporte-se rapidamente para qualquer cidade visitada anteriormente, mediante uma taxa.



#### Memória de Dados

Salve o progresso do jogo no menu Pause (Pausa)



#### Hospital

Cure os ferimentos/restaure o TP do grupo e qualquer envenenamento.



#### Laboratório de Clones

Reviva um integrante de grupo morto como uma cópia idêntica, com todas as estatísticas e posses intactas.



#### Torre Central

A base central de operações. Entre na Biblioteca para obter informações ou deixar armas e itens excedentes em sua Sala.



#### Casa

Venha aqui para descansar, encontrar novos personagens aliados e organizar seu grupo. Até 4 personagens podem fazer parte do seu grupo ao mesmo tempo.

## CONQUISTAS

Este jogo é compatível com o sistema de Conquistas do Xbox Live. Conforme você joga, irá obtendo medalhas e pontos que serão creditados no perfil do seu Gamer card como Conquistas. Consulte o Painel Xbox para ver o status das suas Conquistas do *Sonic's Ultimate Genesis Collection™*.

## GARANTIA LIMITADA

A SEGA of America, Inc. garante ao comprador original que o disco ou cartucho do jogo está livre de defeitos de material e fabricação por um período de 90 (noventa) dias a partir da data de compra. Se ocorrer um defeito coberto por esta garantia limitada, durante o período de garantia de 90 (noventa) dias, o disco ou cartucho do jogo defeituoso será substituído gratuitamente. Esta garantia limitada não se aplica se o defeito for causado por negligência, acidente, uso indevido, modificação, adulteração ou qualquer outra causa não relacionada a materiais com defeito ou produção de fabricação. O garantia limitada não se aplica a software usado ou software adquirido por meio de transações particulares entre indivíduos ou comprado em sites de leilão on-line. Por favor, guarde o original ou uma fotocópia do seu recibo de compra datado para comprovar a data de compra, para a troca em garantia. Para trocar, devolva o produto, com a embalagem original e o recibo, ao revendedor onde o software foi adquirido originalmente. No caso de não conseguir a troca com o revendedor, por favor, entre em contato com a SEGA para obter ajuda.

### Obtendo suporte/serviço técnico

Para receber suporte adicional, incluindo ajuda com solução de problemas, por favor, entre em contato com a SEGA em:

- Site: [www.sega.com/support](http://www.sega.com/support)
- Telefone: 1-800-USA-SEGA

### LIMITAÇÕES DE GARANTIA

QUAISQUER GARANTIAS IMPLÍCITAS APLICÁVEIS, INCLUSIVE AS DE COMERCIALIZAÇÃO E ADEQUAÇÃO PARA FINS ESPECÍFICOS, ESTÃO, POR MEIO DESTA, LIMITADAS A 90 DIAS, A PARTIR DA DATA DA AQUISIÇÃO E ESTÃO SUJEITAS ÀS CONDIÇÕES AQUI DEFINIDAS. SOB HIPÓTESE NENHUMA, A SEGA OF AMERICA, INC. SERÁ RESPONSÁVEL POR DANOS INCIDENTAIS OU CONSEQUENTES QUE RESULTEM DA VIOLAÇÃO DE QUAISQUER GARANTIAS EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS. AS PROVISÕES DESTA GARANTIA LIMITADA SÃO VÁLIDAS SOMENTE NOS ESTADOS UNIDOS E CANADÁ. ALGUMAS JURISDIÇÕES NÃO PERMITEM LIMITAÇÕES SOBRE O PERÍODO DE VIGÊNCIA DE UMA GARANTIA IMPLÍCITA OU A EXCLUSÃO DE DANOS INCIDENTAIS OU CONSEQUENTES; ENTÃO, A LIMITAÇÃO OU EXCLUSÃO PRECEDENTE PODE NÃO SE APLICAR AO SEU CASO. ESTA GARANTIA PROVÊ A VOCÊ DIREITOS ESPECÍFICOS SOB A LEI. VOCÊ PODE TER OUTROS DIREITOS QUE VARIAM DE UMA JURISDIÇÃO PARA OUTRA.

**Para registrar este produto, acesse [www.sega.com](http://www.sega.com)**

SEGA of America, Inc.  
350 Rhode Island Street, Suite 400, San Francisco, CA 94103

**INICIANDO UM JOGO:** Antes do uso, leia com atenção as instruções fornecidas com seu console. A documentação contém informações de segurança e sobre como configurar seu sistema. Verifique se o interruptor elétrico (na parte da frente ou de trás do console) está ligado. Insira o disco com o rótulo virado para cima na abertura do disco. Selecione o ícone para o título do software no menu inicial e avance para rodar o jogo.

**ENCERRANDO O JOGO:** Durante o jogo, aperte e mantenha pressionado o botão central do controle sem fio por alguns segundos. Depois, selecione sair do jogo na tela exibida. Para retirar o disco, pressione o botão "eject" depois de sair do jogo.

© SEGA. SEGA está registrada no U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, o logotipo SEGA e Sonic's Ultimate Genesis Collection são marcas registradas ou marcas comerciais da SEGA Corporation. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos titulares. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Backbone Entertainment, uma divisão da Foundation 9 Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logotipos Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft.

