

SEGA®

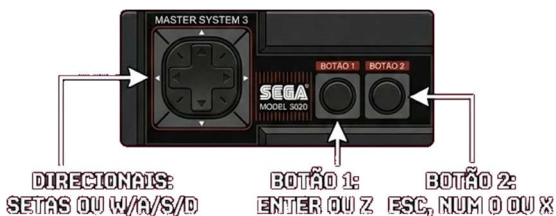
RPG MAKER  
2000

# SONIC THE HEDGEHOG MASTER ADVENTURE



Mæt  
RETRO  
RPG

# O CONTROLE (COMANDOS)



BOTÃO	FUNÇÃO
BOTÃO 1 (ENTER/Z)	AÇÃO / CONFIRMAR
BOTÃO 2 (ESC/NUM 0/X)	MENU / CANCELAR

## DICA:

- **RESET RÁPIDO:** Pressione **F12** se precisar reiniciar o jogo imediatamente (para a tela de título).

## DADOS DE COMBATE

### ATRIBUTOS

*Entenda sua ficha técnica!*

**Nv (Nível):** O grau de experiência geral. Suba de nível vencendo batalhas para ficar mais forte.

**Vt (Vitalidade):** A energia de vida. Se chegar a zero, o personagem é derrotado.

**Es (Estamina):** Energia de esforço. É consumida ao usar Habilidades e Técnicas especiais.

**Ataque:** Determina a força bruta e o dano causado pelos golpes físicos.

**Defesa:** A resistência física. Quanto maior, menos dano você recebe dos inimigos.

**Astúcia:** A inteligência de combate. Define a força e eficácia das suas Técnicas Especiais.

**Agilidade:** A velocidade de reação. Define quem ataca primeiro no turno de batalha.

### EQUIPAMENTOS

*Prepare-se antes de sair da cidade*

**Ataque:** Define a Técnica de combate principal que o personagem está usando.

**Escudo / Luvas:** Proteção para os braços. Aumenta a Defesa física.

**Tênis:** Essencial para um corredor! Aumentam a Agilidade e a capacidade de esquiva.

**Acessório:** Itens variados (como anéis, broches ou amuletos) que concedem bônus especiais diversos.

# GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

## LOCAIS E SERVIÇOS

*Procure por estas placas nas cidades e vilas!*



**Loja (Carrinho de Compras):** O mercado geral. Gaste seus anéis aqui para comprar itens consumíveis e utensílios básicos para a jornada.



**Oficina (Engrenagem):** Tecnologia de ponta! Local especializado onde você adquire equipamentos avançados e técnicas mecânicas.



**Dojô (Yin-Yang):** O caminho do guerreiro. É neste local sagrado que Sonic treina para aprender e desbloquear novos golpes de combate.



**Ponto de Referência (Seta para Baixo):** Um marco seguro. Funciona como seu *Checkpoint*; se precisar, você poderá retornar aqui.



**Centro de Tratamento (Cruz Vermelha):** Saúde em primeiro lugar. Visite para descansar e recuperar completamente a energia de toda a equipe.

## ITENS DE CONSUMO

*Mantenha sua mochila abastecida!*



**Folha Verde:** Uma erva medicinal simples. Recupera uma **pequena quantidade** de Vitalidade.



**Chilli Dog:** O combustível do ouriço! Recupera **completamente** a Vitalidade e a Estamina de quem comer.



**Raiz Curativa:** Vegetal com propriedades fortes. Recupera uma **grande quantidade** de Vitalidade.



**Cápsula de Vida:** Um item de emergência vital. Traz um aliado caído de volta ao combate (com Vitalidade baixa).



**Molho de Pimenta:** Para quem tem estômago forte! Recupera uma quantidade fixa de **Estamina**.



**Esmeralda do Caos:** Pedras místicas com poderes misteriosos. No passado, reunir as **6** permitiu que Sonic salvasse a Ilha do Sul.

# A HISTÓRIA

## O CAPÍTULO PERDIDO

Após a destruição da *Cidadela da Sucata* e a derrota do Dr. Robotnik, Sonic acreditava que a paz havia retornado definitivamente. Mas o cientista louco nunca desiste.

Rastreando um sinal de energia estranho, Sonic deve voltar a explorar a Ilha do Sul. Lá, ele descobre uma verdade terrível: Robotnik não estava apenas usando os pequenos animais como baterias... ele estava tentando criar híbridos biológicos, fundindo a inocência da natureza com a força bruta das máquinas!

## OS "BADNIK-BORNS"

No caminho, Sonic resgata três experimentos que escaparam do laboratório, animais que, após servirem de combustível, absorveram as capacidades de combate dos robôs:

- **Heal (O Flicky):** Um pequeno pássaro azul que herdou sistemas de reparo. Ele usa sua energia para curar feridas e proteger o grupo.
- **Smash (O Wocky):** Um macaco ágil que adquiriu a força hidráulica dos Heavy-Badniks. Seus punhos podem amassar aço como se fosse papel.
- **Blast (O Locky):** Uma jovem águia que absorveu os canhões de energia. Ela domina ataques à distância e explosivos.

## UMA NOVA JORNADA

Agora, não basta apenas correr. Sonic deve liderar este time improvável, ensinando-os a serem heróis. Inspirado nas lendas do sistema estelar de *Algoi*, eles devem viajar por vilas, comprar equipamentos, evoluir suas habilidades e enfrentar a ameaça suprema na recém construída **Base Aérea**.

O destino da Ilha do Sul está em suas mãos... e nas de seus novos amigos!

**De fã para fã, mantendo o legado vivo. A velocidade nunca para!  
O Sonic retornará.**