

SEGA



SONIC™ ADVENTURE



Dreamcast

RECOMMENDED

T.I.
TEEN TO 100% ADULTS

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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 vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo 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.



SONIC™

ADVENTURE

Solo personagens precisos com um poder misterioso e atraente
Relíquias de um antigo território guerreiro
Uma ação épica repleta de alegrias e tristezas
Agora, o acaso abre um novo capítulo
O destino se repete com o desenrolar da aventura...

Índice

Operação da Console e do Controle	2	Cartas de Cheo	15
Iniciando um Jogo	4	Jogando "Aventura Cheo"	16
Modo Aventura	7	Usando seu VMU	16
Modo de Tentativa	14	Apresentação dos Personagens	18

Atenção

Selecione Adventure sempre que estiver a utilizar o número VMU indicado separadamente. O número do bloco de memória do VMU é o valor gravado de memória via de acordo com o tipo de software e o conteúdo dos arquivos a serem salvos. Com este jogo, são necessários 10 unidades para salvar arquivos (jogo e 120 blocos são necessários para manter o sistema VMU), além de permitir a utilização de 10. Para jogar a "Aventura Cheo" (incluindo o utilitário) na VMU, são necessários 120 blocos de memória livre. Aceite os jogos salvos, incluindo os dados finais de jogo, sempre que o jogo estiver rodando contra o chefe, ou automaticamente, quando o jogo é encerrado. Entretanto, não é necessário a unidade de gravação de memória ou disco para o controle durante o jogo.

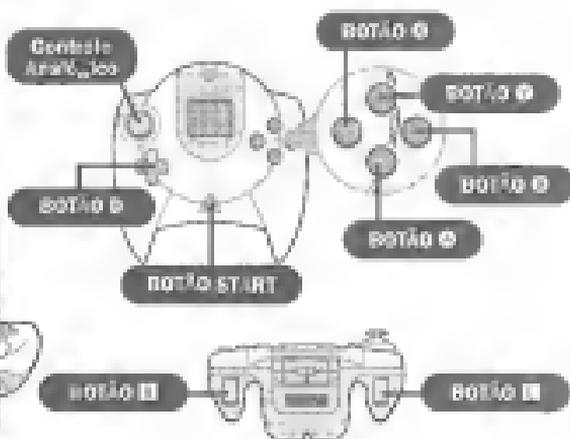
OPERAÇÃO DO CONSOLE E DO CONTROLE

BREAMCAST CONTROLLER

▼ **Sonic Adventure** é um jogo de um único participante. Conecte o controle no Portal de Controle A do seu Dreamcast.

▼ Para voltar a Tela Título, a qualquer momento durante o jogo, pressione e segure simultaneamente os botões **X**, **Y**, **Z** e **Start**.

▲ Insira o Cartão de Memória no slot de expansão do controle.



CONTROLES BÁSICOS

INICIAR O JOGO

Botão **Start**

SELEÇÃO DE ITENS

Botão **D**/Controle Analógico
[Seleção]
Botão **X** [Confirma]

CANCELAR/RETORNAR A TELA ANTERIOR

Botão **X**/Botão **Z**

Ações comuns entre todos os personagens.

ANDAR E CORRER

Controle Analógico

Para andar mais vagarosamente o Controle Analógico na direção em que você quer ir. Continuo movendo para correr. Para reduzir a velocidade rapidamente mova o controle no sentido contrário.

PULAR

Botão **X**

A altura do pulo varia entre os personagens.

CONTROLES BÁSICOS

Ações comuns entre todos personagens.

VISUALIZANDO A DREEMCAST

Botão D 

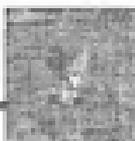
Para a personagem e pressione para cima ou para baixo no botão direcional para uma imagem frontal de 180°. Tal ação irá permitir a visualização das áreas ao redor do personagem. Em algumas áreas, você poderá utilizar este botão para aproximar ou afastar a câmera. A posição da câmera irá voltar quando o personagem se movimentar.



GIRANDO A CÂMERA

Botão L ou R

Utilize os Botões L ou R para girar a câmera em de 360° (Em algumas situações, como quando seu personagem estiver próximo a um muro ou em uma área fechada, a rotação não será possível).



CARREGANDO ITENS

Botões X, Y, ou Z

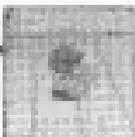
Para pegar itens tais como bombas ou ovos, toque diante do item e pressione o botão B, X ou Y. As ações comuns a todos os personagens (ex: andar, comer, etc.) poderão ser efetuadas enquanto se estiver carregando um item. No entanto, ações específicas para cada personagem (ex: a Percussão Giratória do Sonic, Voo do Tails, etc.) não poderão ser feitas enquanto se estiver carregando um item.



CHOCOTEANDO OU CARREGANDO ITENS

Botões X, Y, ou Z e Controle Analógico

Utilize esta ação para "chocoteiar" itens ou objetos que não podem ser movidos. Utilize também esta ação para "carregar" itens ou para "abraçar" suas criaturas Chao (recomenda-se o botão Y).



USANDO ITENS

Botões X, Y, ou Z

Para jogar um item, pressione o botão B, X ou Y enquanto estiver se movimentando. Para colocar itens no chão, pressione o botão B, X ou Y enquanto estiver parado.

ATENÇÃO

Nunca toque o Controle Analógico, ou os botões L ou R enquanto estiver ligado a o Dreamcast. Tal ação poderá interromper a inicialização do controle e resultar em mau funcionamento.

INICIANDO UM JOGO

INICIANDO UM JOGO

Quando a tela do Título aparecer, pressione o botão Start para exibir a tela da placa de seleção de memória.

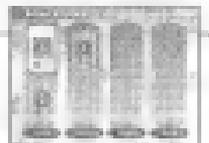


SELEÇÃO DE CARTÃO DE MEMÓRIA E ARQUIVOS

CARTÃO DE MEMÓRIA

▶▶▶▶▶+○ = Entrar, ○ ou ○ = Cancelar

Após ligar a energia de seu Dreamcast e iniciar o jogo, a tela de seleção da placa de memória irá aparecer. Selecione, entre as unidades conectadas no VMU, que aparecer na tela, a placa de memória contendo o arquivo de jogo que contém o "Sonic Adventure" que você irá querer jogar.



ARQUIVO

▶▶▶▶▶+○ = Entrar, ○ ou ○ = Cancelar

A seleção de arquivo aparecerá assim que a placa de memória for selecionada. Selecione o arquivo de jogo que você irá querer jogar. Assim que a janela de confirmação aparecer, selecione "Confirm" ou "Cancel".

Até três arquivos separados de jogo do Sonic Adventure poderão ser armazenados em uma placa de memória. Ao iniciar um jogo pela primeira vez, selecione um arquivo vazio. Para continuar um jogo, certifique-se de selecionar o mesmo arquivo de jogo para sobrescrever (salvar) os dados de jogo.

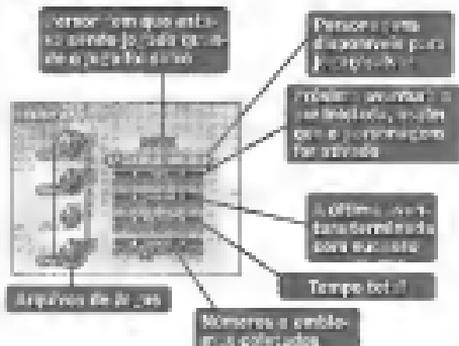
▼ DELETANDO ARQUIVOS

Selecione o arquivo de jogo que você irá querer deletar e, assim que aparecer a janela de confirmação, selecione "Yes" ou "Cancel".

Para continuar um jogo, certifique-se de selecionar o mesmo arquivo de jogo para sobrescrever (salvar) os dados de jogo.

▶ Assim que tiver selecionado um arquivo e tiver iniciado o jogo, você não poderá mais acessar as telas da placa de memória ou de seleção de arquivo, mesmo se você retornar a Tela Título. Ao iniciar disso, você será levado diretamente ao menu principal.

▶ Para mudar para um arquivo de jogo diferente durante o jogo, selecione "Opções" a partir do menu principal e, a seguir, selecione "Modificando Arquivos de Jogo".



MENU PRINCIPAL

← → ← → + ○ = Enter, ○ ou ○ = Cancela



Após selecionar uma placa de memória e arquivo de jogo, o menu principal irá aparecer.
Selecione um modo de jogo para iniciar o jogo.

TENTATIVA

Selecione este item para reprocessar qualquer uma das fases de ação ou mini-jogos que tenham sido resolvidos com sucesso durante o jogo no modo "Aventura".

AVENTURA

Selecione este item para entrar no modo de aventura do jogo.
Utilizando este modo, você poderá jogar a aventura sendo qualquer um dos seis personagens.

OPÇÕES

Selecione este item para modificar as várias configurações ou para efetuar testes de som.

INICIANDO UM JOGO

OPÇÕES

Todas as configurações poderão ser modificadas. Selecione o item que representa a configuração que você irá querer modificar.



TESTE DE SOM

Selecione e confirme "Teste de Som" para abrir o menu de teste de som. Utilize as setas para selecionar uma categoria e pressione A. Os conteúdos da categoria selecionada serão exibidos como trilhas. Utilize para cima ou para baixo para selecionar uma trilha e pressione A para iniciar o playback. Pressione B ou X para parar o playback e retornar para o menu de teste de som. Para retornar ao menu principal, selecione "Retornar to Options Menu (Voltar ao Menu de Opções)", ou pressione B ou X. Selecione "Efeitos Sonoros" para local novamente efeitos de som específicos, a partir de qualquer fase no jogo. Utilize as setas para direita ou para esquerda para selecionar um item e para cima ou para baixo para selecionar número. Pressione A para iniciar o playback e B ou X para parar o playback e voltar ao menu de seleção de som.



VOLTAR AO MENU PRINCIPAL

Selecione este item ou pressione B ou X para retornar ao menu principal.

← → ← → ← → ← → = Enter, ○ ou ○ = Cancela

CONFIGURAÇÕES DE MENSAGENS

É possível modificar as configurações para o som e mensagens de texto que ocorrem através do jogo. Selecione um item para editar as opções de modificação na base de tela. Utilize para direita ou para esquerda para selecionar e A para confirmar a configuração selecionada.

SÁLIDA DE SOM

É possível intercambiar a configuração de saída de som entre "estéreo" e "mono". Utilize para direita ou para esquerda para selecionar e A para confirmar a configuração preferida.

MODIFICAR ARQUIVO

Quando quiser mudar para um arquivo diferente de jogo do Sonic Adventure, ou apagar um arquivo de jogo, selecione tal item para editar as telas de placa de memória e de seleção de arquivo.

MODO AVENTURA

FLUXO DE AVENTURA

O jogo central do Sonic Adventure é chamado "modo de aventura". O modo de aventura é composto de duas "áreas". Uma área, chamada como "Campo de Aventura" contém uma variedade de "Eventos", que são encontrados no decorrer história da aventura global. As outras áreas chamam-se "Fase de Ação". Na fase de ação, cada personagem individual deverá completar um único "objetivo" para resolver a fase com sucesso. O fluxo geral do jogo pode ser ilustrado como a seguir:



E assim por diante até que a "Fase Final" para cada personagem esteja liberada com sucesso.

SELEÇÃO DE PERSONAGENS

↑ ↓ ← → = Enter, ○ ou ⊗ = Cancela

Quando selecionar um personagem, as telas "Iniciar Jogo", "Instruções do Jogo" e "Cancelar" serão exibidas. Selecione um destes itens.

Sonic é o único personagem que poderá ser selecionado no início de um novo jogo. Os outros personagens serão disponíveis de acordo com seu progresso através da história da aventura.



INSTRUÇÕES DO JOGO

As instruções dos controles básicos para o personagem selecionado serão exibidas juntamente com um breve resumo do "objetivo" específico que o personagem deverá alcançar para liberar, com sucesso, as fases de ação. Recomendamos que você revise esta informação antes de começar o jogo. Pressione A para continuar até a próxima tela e B ou X para retornar a tela anterior.



Tela da História

Essas telas oferecem um breve resumo de história sobre o personagem selecionado. Note que este resumo não será exibido na primeira vez que o personagem for selecionado.

Pressione B ou X para voltar a tela de seleção de personagem.

MODDO AVENTURA

CAMPO DE AVENTURA

Como não há limite de tempo ou objetivos na parte do jogo que é campo de aventura, sima-se à vontade para investigar e explorar o campo de aventura, como e quanto quiser. No entanto, para poder continuar o jogo global, é necessário encontrar os itens de Nível Superior, que irão conferir poderes especiais a seu personagem, assim como irão localizar as várias entradas do fase de ação, sempre que seu personagem estiver no campo de aventura.

Cada uma das três áreas dentro do campo de aventura contém um "Jardim Chao". Um Jardim Chao é um local especial, projetado para a criação de criaturas Chao.



EVENTOS

Sempre que descobrir uma nova entrada de fase de ação ou encontrar um outro personagem, enquanto estiver no campo de aventura, um "Filme" será exibido na forma de FMV (Full Motion Video - Vídeo de Ação Global). Filmes ocorrem automaticamente e, enquanto o Filme está sendo "passado", você será incapaz de agir com seu personagem.

PERSONAGENS

Sonic é o único personagem que poderá ser selecionado no início de um jogo. Você será capaz de selecionar outros personagens ao progredir através do jogo.

Os cinco personagens adicionais do jogo são Tails, Knuckles, Amy, E-102 e Big. Cada personagem poderá ser selecionado imediatamente após sua respectiva apresentação.



BATALHANDO CONTRA OS CHEFES

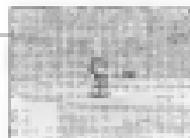
Sempre que você liberar, com sucesso, uma fase de ação, um "Boss (Chefe)" irá aparecer. É necessário que você derrote o chefe em combate para continuar até a próxima fase. A batalha se inicia assim que o nome do chefe e a escala de vida aparecem na tela. Lembre-se, é importante possuir pelo menos um anel durante a batalha, para evitar que seu personagem morra quando for atacado. Assim que a escala de vida do chefe chegar a zero, a vitória será sua e a batalha termina.



AVENTURA CHAO

Uma característica especial do Sonic Adventure é a habilidade de criar uma espécie única de criaturas, chamadas "Chaos". Uma criatura Chaos é essencialmente um "animal de estimação virtual", que você irá encontrar pela primeira vez na forma de um ovo, no campo de aventura. Se você descobrir um ovo, leve-o ao Jardim Chaos, choque o ovo e crie sua criatura Chaos.

Você irá encontrar um "Jardim Chaos" em cada área de campo de aventura. Um Jardim Chaos é um local protegido, livre de inimigos, especialmente projetado para criação do Chaos. Todos os pais e mães em potencial, muita atenção! O modo como você cria e se importa com seu Chaos irá determinar não só suas características físicas, mas também seu comportamento e personalidade.



FASES DE AÇÃO

Cada personagem possui um objetivo diferente que deverá ser alcançado, para poder liberar as fases de ação.

O objetivo de cada fase é dividido em três níveis (A, B e C), assim determina-se a liberar todas as três níveis a boa sorte!



ANÉIS DE BÔNUS DE VIDA

Uma série de anéis poderão ser encontrados em cada fase de ação. Seu personagem poderá sobreviver a danos impostos por um ataque inimigo, desde que eles estejam carregando pelo menos um anel. No entanto, quando atacados, eles não automaticamente perder todos os anéis que estejam carregando. Se for atacado enquanto não estiver carregando nenhum anel, seu personagem irá perder uma vida. Sempre que seu personagem coletar 100 anéis, irá receber uma vida extra. Às vezes, também poderão ser encontrados, nas fases de ação, coisas de itens que contenham uma vida extra.



MARCADORES DE PONTOS

Você irá encontrar uma série de marcadores de pontos em cada fase de ação, e poderá utilizar para salvar o tempo e posição de seus personagens no circuito. Se o seu personagem perder uma vida, a próxima vida irá se iniciar a partir do local do último marcador de ponto localizado, com o tempo que tiver sido registrado no momento em que o marcador de pontos foi originalmente localizado. O tempo decorrido será exibido no canto inferior direito do vídeo da fase de ação.



MODO DE AVENTURA

EMBLEMAS

Cada vez que seu personagem liberar, com sucesso, uma fase de ação, você irá receber um emblema Sonic. Como o objetivo de cada fase de ação é composto por três níveis, você poderá receber um total de 3 emblemas Sonic por fase de ação. Emblemas Sonic adicionais também poderão ser encontrados tanto nos mini-jogos quanto espalhados sobre os campos de aventura. O número total de emblemas que você tiver coletado será exibido na tela de seleção de arquivo. Para detalhes adicionais, consulte a pág. 6.



FIM DE JOGO & CONTINUAR

Seu personagem não perder uma vida se sofrerem danos enquanto não estiverem carregando anéis. Seus personagens poderão também perder uma vida, mesmo se estiverem carregando anéis, se caírem da parte de uma fase de ação, ou de um precipício no campo de aventura.

A tela de "Fim de Jogo" irá aparecer quando o número das vidas extras de seu personagem tiver chegado a zero e ele perder sua última vida. Selecione e confirme "continuar", para reiniciar o jogo no início da mesma fase, ou "sair" para voltar a Tela Título.

SUMMARY



Para fases de ação, batalhas de Chefes ou mini-jogos, seu personagem irá reiniciar no início da fase.

Para o campo de aventura, seu personagem irá reiniciar a partir do local onde o personagem estava na última vez que seu jogo foi salvo.

PAUSANDO O JOGO

Start = Pausa, ← → = Seleção, ● = Enter, ○ or ○ = Cancela.

Para "pausar" o jogo durante o mesmo, pressione o botão Start e a janela de pausa irá aparecer. As opções disponíveis na janela de pausa variam de acordo com o tipo de fase de ação que você estiver quando o jogo for pausando.

PAUSANDO NO CAMPO DE AVENTURA

- ▶ **Continue** = Seleciona continuar o jogo.
- ▶ **Quit** = Seleciona sair do jogo e voltar a tela inicial.



PAUSANDO NA FASE DE AÇÃO

- ▶ **Continue** = Seleciona continuar o jogo.
- ▶ **Restart** = Você irá começar a fase novamente e recomeçará a fase no início.
- ▶ **Quit** = Seleciona sair do jogo e voltar a tela inicial.

ITENS

Existem dois tipos de "Itens" que poderão ser coletados no Sonic Adventure. Uma série de "Caixas de Itens" estão localizadas pelas fases de ação aérea, assim como "Itens de Nível Superior" especiais, que geralmente escondidos dentro do campo de aventura.



HIGH-SPEED SHOES

Useira sapatos sem solas para correr por um tempo limitado.



INVINCIBILITY

Useira este item para desfrutar momentos sem sofrer danos, por tempo limitado.



5 RINGS

Acredente 5 anéis à sua coleção de anéis.



10 RINGS

Acredente 10 anéis à sua coleção de anéis.



RANDOM RINGS

Acredente 5, 10, 15, 20 ou 40 anéis à sua coleção de anéis.



SHIELD

Protege seu personagem contra danos apenas uma vez.



MAGNETIC SHIELD

Este o colar protege os anéis da redondeza, até que seja atingido cinco.



EXTRA LIFE

Acredente uma vida extra ao total de vidas extras.



HINT ORB

Estas bolas iluminadas fornecem dicas quando consultadas.

"Itens de Nível Superior" oferecem uma habilidade ou ação acentuada que poderá ser utilizada para o resto do jogo.



LIGHT SPEED SHOES (SONIC)

Estes sapatos especiais ativam o Paracaido Grátis do Sonic.



THE ANCIENT LIGHT (SONIC)

Objeto mágico, energia para liberar o Ataque de Velocidade do Luz.



RHYTHM BADGE (TAILS)

Este selo tem de uma corcoba guarnição ativa o Ataque Rápido de Tails.



SHOVEL CLAW (KNUCKLES)

O Pinch pode pegar itens dentro dos com estas garras.



WARRIOR FEATHER (AMY)

Este anelo simula guarnição pincha o Ataque de Martelo de Amy.



JET BOOSTER (GAMBIT)

Uma série de impulsoradores a jato 5000 dependentes Gambit no ar.



LIFE E-FAT (SIC)

Com este anel de vida, Big pode boiar na água.

▲ Existem outros itens de Nível Superior escondidos, sendo assim procure e você irá achar!

MINI-JOGOS

À medida que progride pelo jogo, você irá encontrar uma série de mini-jogos. O Cumprimento de certas exigências, enquanto estiver participando destes mini-jogos, poderá premiá-lo com itens de bônus. Assim que um mini-jogo for resolvido com sucesso, ele será registrado no "Modo Tentativa", permitindo que você jogue novamente o mesmo sempre que quiser. Enquanto certos mini-jogos podem ser jogados por qualquer personagem, outros mini-jogos só poderão ser jogados por alguns personagens.

CAÇADA NO CÉU (ATO I/II)

Neste mini-jogo de tiro em 3D, manobre o avião do Tails, o "Tornado", para perseguir e enfrentar, nas alturas do céu, a nave espacial inimiga "Paradora de Chaves". Dê o seu máximo para destruir o inimigo, antes que a escala de vida do Tornado chegue em zero.



Personagens	Sonic, Tails
Instruções de Operação	Manobras do Avião/ Dispositivo de trava de Aivo = Controle analógico Metralhadora = pressione A ou B ou C. Trava de Míssil = Pressione A ou B ou C enquanto estiver mirando o dispositivo de trava de alvo. Míssil Teleguiado = sobe A, B, ou C após travar o alvo.

SAND HILL

Corra pelos riuíes cobertos de areia, com uma "prancha de areia" especialmente projetada, manobrando para evitar os inúmeros obstáculos pelo caminho. Para atingir o objetivo do mini-jogo com estilo, tente pressionar A nos campos de salto.



Personagens	Sonic, Tails
Instruções de Operação	Manobras da Prancha de Areia = Controle analógico. Saltar = Pressione A

S
O
N
I
C
E
N
T
R
E
M

WHACK-A-SONIC™ GAME

Participe deste jogo de "Arreza Sonic" utilizando a incomparável Amy e sua função especial de martelar.

Conize pontos martelando os bonecos "Sonic" quando os mesmos aparecerem de um círculo de buracos. Pontos de bônus lhe serão concedidos por martelar os bonecos "Super Sonic", mas cuidado com os bonecos do Dr.Robotnik! Martele estes e você irá perder pontos. Ultrapasse o placar e a vitória será sua.

Personagens	Amy
Instruções de Operação	Manobras de Amy = Controle Analógico Ação de martelar = Pressão B ou X

TWINKLE CIRCUS

Aplique seu HOVER CAR e use seu talento de piloto, para competir neste jogo de corrida em 3D.

Corra independentemente com cada personagem enquanto registra seus melhores tempos, para ver quem chegara na melhor colocação nas últimas três voltas.



Personagens	Todos
Instruções de Operação	Acelerador = Botão A Freio = Botão B ou X Manobras de direção = Controle analógico e Botões L/R

CHAO RACES

Registre sua criatura Chao, criada pessoalmente, em uma das várias corridas para competir a uma colocação líder contra outro Chao.

NOTA: Corridas Chao não estarão disponíveis no modo "Tentativa".



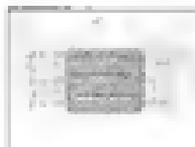
MODO TENTATIVA

TRIAL MODE

← → ↑ ↓ + ○ = Enter, ○ ou ○ = Cancela

No modo tentativa, você poderá selecionar e jogar novamente fases de ação previamente liberadas e mini-jogos que são separados do jogo de aventura.

Selecione "TRY", a partir da Tela Título, para editar os itens "Fase de Ação" e "Mini-Jogo". Selecione e confirme um item para seguir até a tela de seleção de personagem.



ACTION STAGE

← → ↑ ↓ + ○ = Enter, ○ ou ○ = Cancela

Selecione "Fase de Ação" para exibir a tela de seleção de personagem e selecione um personagem. Todos as fases de ação que tenham sido previamente liberadas pelo personagem selecionado irão aparecer. Selecione a de ação que você irá querer jogar.



Quando a tela de confirmação listando o personagem e a fase que você tiver selecionado aparecer, selecione "Confirmar" ou "Cancelar".

MINI-GAME

← → ↑ ↓ + ○ = Enter, ○ ou ○ = Cancela

Selecione "mini-jogo" para exibir a tela de seleção de personagem e, a seguir, selecione um personagem.

Todos os mini-jogos que estiverem disponíveis para o personagem selecionado irão aparecer. Selecione o mini-jogo que você irá querer jogar.

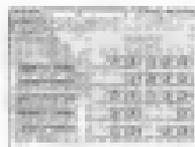
Quando a tela de confirmação listando o personagem e a fase que voce tiver selecionado aparecer, selecione "Confirmar" ou "Cancelar".



EMBLEM RESULTS

← → ↑ ↓ + ○ = Enter, ○ ou ○ = Cancela

Selecione "Emblem Results" para ver a lista de itens que cada personagem coletou. Use o botão direcional para direcionar um personagem para que a lista seja mostrada.



CRITATURAS CHAO

CRIMDO CRITATURAS CHAO NO JARDIM CHAO

Uma característica adicionada ao "Sonic Adventure" é o sistema "A-Life" instalado dentro de ambientes protegidos, chamados de "Jardim Chao". Este sistema permite que você crieja, crie a interação com uma espécie única de criaturas vivas, chamadas "Chao". Confira-se de levar muito a sério suas responsabilidades petameas(motameas), pois a importância que você dá dedica as criaturas Chao na determinação não apenas o desenvolvimento físico das mesmas, mas também sua personalidade, comportamento e qualidade de vida.



COMO CRIAR CRITATURAS CHAO

Criaturas Chao são chocadas a partir de ovos que poderão ser encontrados nos Jardim Chao dos campos de aventura. O ciclo de vida Chao compreende três fases básicas: Ovo Infância Madureza.

Note que o tempo passa apenas quando um personagem estiver presente no Jardim Chao. Sempre que sair do Jardim Chao, o tempo congela.

Para realizar seus traços físicos e habilidades, sua criatura Chao poderá observar as características dos animais pequenos resgatados das fases de ação. Para tal, utilize o botão Y para pegar e segurar um animal pequeno na frente de seu Chao.



Enquanto a absorção acontece, sua criatura Chao irá se transformar visivelmente. O Chao também sofrerá mudanças físicas e comportamentais, dependendo do alimento que você irá fornecer e da maneira como irá tratá-la.

Tenha consciência do humor e da saúde de sua criatura Chao, prestando atenção nos seguintes indicadores de humor:

CORRIDAS DE CRIATURAS CHAO

Faça seu Chao competir contra sete outras Chao nas corridas do Estádio Chao. Selecione um nível e um estilo e observe o! Não esqueça de torcer por seu Chao até a vitória!



REGISTRANDO UMA CORRIDA CHAO

Pule no Botão Entrar do saguão do Estádio Chao. Quando a menu de corrida aparecer, configure as opções apropriadas e inicie a corrida.

Seleção de Modo de Corrida

- Corrida Chao (Jogo). Uma jog é dada ao ganhador desta corrida avançada (apenas um registro).
- Corrida Chao (Incidente). Corrida de incitante (apenas um registro).
- Corrida de Registros Múltiplos. Neste modo, faça um certo número de criaturas Chao criadas brigarem contra outras.

Seleção de Pista de Corrida = Selecione uma pista entre as opções disponíveis.

Seleção de Chao = Selecione o localização de seu Chao entre as opções disponíveis.



JOGANDO "AVENTURA CHAO" USANDO SEU VMU

LEVANDO SUA CHAO PARA PASSEAR

Transfira seu Chao para uma Unidade de Memória Virtual, para levá-lo a um passeio de aventura. Para tal, utilize um paracarro para pegar seu Chao e carregá-lo até a "Máquina Transportadora", localizada em um canto do Jardim Chao. Pule no botão vermelho e coloque o Chao no chão. O Chao será automaticamente transportado para seu VMU.



Quando várias VMU estiverem conectadas, você terá que escolher qual a VMU a ser utilizada para hospedar sua Chao.

Uma VMU poderá guardar apenas um Chao e um ovo por vez.

***ATENÇÃO:** Para evitar trazar inadvertidamente seu Chao, recomenda-se que você utilize apenas o botão Y quando estiver pegando onaturas Chao.

JOGANDO "AVENTURA CHAO"

"Chao Aventura" é um mini-jogo independente, que você poderá jogar utilizando seu VMU. Após ter transportado seu Chao para o VMU remove o VMU do controle, para começar o jogo.

COMO JOGAR

- ▲ # a @ Seleciona
- @ Volta a tela anterior

Selecione o modo de jogo e, assim que a tela título aparecer, pressione as botões A e B simultaneamente para iniciar o jogo. Para sair do jogo, pressione o botão sleep (de dormir) para desligar a energia do VMU.

▼ Ajudando um Chao Necessitado

Seu Chao provavelmente terá sua cota de "acidentes", tais como tropeçar e cair, no decorrer de uma aventura. Quando isto acontecer, certifique-se de dar uma mão, pressionando o botão A ou B para ajudá-lo a levantar.



▼ Mostrando o Caminho

Quando sua Chao chegar a uma encruzilhada, algum terá que tomar uma decisão. Excitantemente quem está no comando aqui?



JOGANDO "AVENTURA CHÃO"

▼ Batalha de Punhos Voadores

Quando seu Chao encontrar um "Chao Valente", é hora da luta. Para escapar, utilize o botão A para parar a roleta exposta na barra branca.

Cada soco colocado diminui os pontos do valente, e quando a escala de vida de mesmo alcançar zero, você ganha!

Se seu Chao sofrer acidentes demais ou derrotas em batalhas, a aventura irá terminar, então faça o seu possível para ajudar seu Chao e terminar com sucesso.

Note que se seu Chao sofrer vários acidentes ou for derrotado em batalhas, o passeio aventura irá acabar repentinamente, então faça o seu possível para ajudar seu Chao a terminá-lo com sucesso.



▶ EXPERIÊNCIA DO MENU

- ▶ Seleciona
- ▶ Volta a tela inicial

Pressione o botão A a qualquer momento durante a aventura, para exibir a tela do menu. São os itens disponíveis para escolha.

▲ **STATUS:** Revê o status de sua Chao.

▲ **ITEMS:** Verifica seu estoque de itens ou alimenta sua Chao.

▲ **GAME:** Divide o jogo em três tentativas para ganhar um prêmio.

▲ **MATING:** Conecta a uma outra VMU para marcar um encontro Chao.

▲ **BATTLE:** Conecta a uma outra VMU para marcar uma luta Chao.

▲ **OWNER:** Exibe seus dados pessoais.

▲ **FRIEND:** Exibe dados sobre os encontros do Chao.

▲ **MAP:** Exibe o progresso de sua aventura Chao.

▲ **SETTING:** Liga/Desliga som, ativa/desativa troca de dados ou dita dados pessoais.

▲ **NAME:** Registra/edita o nome do Chao.

VOLTANDO PARA SEU JARDIM

Após reconectar seu VMU no controle, leve um personagem até o Jardim Chao e pule no botão vermelho da Máquina Transportadora. Selecione o Chao a retornar ao jardim e pressione A. Seu Chao irá pular para fora da máquina. Pegue-a e leve-o um charango. Amor é ver um Chao feliz!

ATENÇÃO: Configure o VMU para o arquivo ou modo de tempo antes de conectá-la no controle.



- ▲ Socializar é saudável, sendo assim convide o amigo do seu Chao para aparecer e brincar no seu jardim Chao.
- ▲ Existem portais mágicos que os personagens poderão utilizar para circular entre todos os três Jardins Chao... para encontrá-los, encontre primeiro os jardins. Boa sorte e feliz criação!



APRESENTAÇÃO DOS PERSONAGENS

SONIC O PORCO-ESPINHO

Ele é o porco-espinho mais veloz e hiperbólico do mundo!

Com um amor forte pela liberdade, a única coisa que o Sonic odeia é a opressão.

Apesar de seu temperamento explosivo, lá no fundo ele é um cara muito legal, 100% comprometido em ajudar, como é quando puder, qualquer um que esteja com problemas.

A Aventura Sonic começa realmente quando ele está voltando para casa, depois de uma longa jornada.

OBJETIVO DA FASE DE AÇÃO

Deslizar a cápsula para resgatar os animais presos dentro da mesma.

↕ Salte sobre a tomada acima da cápsula localizada no final da pista, para liberar os animais escravizados e liberar a fase. (Em alguns cenários, poderá ser utilizado um objeto diferente da cápsula).

Existem vários atalhos possíveis em cada fase, então, certifique-se de explorar várias rotas durante o caminho.



ACTION STAGE DISPLAY



- 1 Tempo decorrido
- 2 Número de Anéis Coletados
- 3 Vidas restantes
- 4 Animais Resgatados

AÇÕES DO SÖNIC

SPIN ATTACK

Botão **B**

Posicione o inimigo perto do Sonic e salte e modo que ele atemisse atingindo o inimigo com um furioso ataque giratório de mão-pulô.

HÖMING ATTACK

Botão **B**

Utilize este ataque para "*****" e ataque qualquer inimigo próximo. Se não houver inimigos no raio de alcance, utilize este movimento para que o Sonic desempenhe um "Salto de Choque".

SPIN DASH

Botão **B** ou **X**

Parado ou em movimento, pressione e segure o Botão B ou X para que o Sonic comece a girar no lugar. Quando você soltar este botão, ele irá disparar com a impulsão de uma velocidade supersônica. Utilize o Controle analógico direito para mirar e curvar. E assista ele atacando!

COMO OS ITENS DE NÍVEL SUPERIOR AFETAM O SÖNIC

HÖLD

Botão **B** ou **X**

Após conseguir os "Sapatos de Velocidade da Luz", o Srô do Sonic há se tornar ainda avançado. Agora, quando você pressionar e segurar o botão B ou X, uma série de luzes azuis pequenas irão aparecer e vão rodear o Sonic, até que ele brilha com uma luz azul neon. Neste estado especial, o Sonic poderá desempenhar as seguintes ações:

LIGHT SPEED ATTACK

Soltar o Botão **B** ou **X**

Enquanto não houver inimigos dentro do alcance de choque, você poderá desempenhar esta ação única, enviando o Sonic para planar e criar um caminho de anéis iluminados, suspensos no ar.

LIGHT SPEED DASH

Soltar o Botão **B** ou **X**

Procure e consiga a "Luz Sagrada", para permitir que o Sonic destrua todos os inimigos dentro do raio de alcance, utilizando seu ataque auto-direcional mais potente.

THE ANCIENT LIGHT



Light Speed Attack



MILES "TAILS" PROWER

Esta raposa de natureza doce e um mecânico nato com a habilidade única de voar alto pelo céu, utilizando seus dois rabos especiais. Amigo de longa data e admirador do Sonic, Tails se dedicava à funilaria em sua oficina, enquanto o Sonic estava fora em sua jornada. A aventura do Tails se inicia um dia quando, de repente, durante um teste que ele estava efetuando com sua última invenção de aeronave, ele começa a sofrer problemas mecânicos e

OBJETIVO DA FASE DE AÇÃO

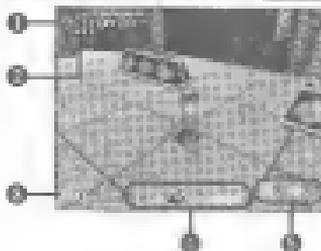
Encontrar e destruir a capsula na frente do Sonic

Em alguns cenários, poderá ser utilizado um outro objeto que não seja a capsula.

A coisa mais importante é vencer o Sonic, então aproveite plenamente a ação única do "héroe" do Tails, e encontre os atalhos que irão permitir que ele alcance mais depressa a capsula.



VÍDEO DA FASE DE AÇÃO



- 1 Tempo decorrido
- 2 Numero de Anos Colados
- 3 Vidas restantes
- 4 Esta escala exibe as posições tanto do Sonic quanto do Tails, relativas ao progresso dos mesmos na pista. O lado esquerdo representa o ponto inicial e o direito, a linha final
- 5 Armas Resgatadas

AÇÕES DO TAILS

PROPELLER FLIGHT

Pressione o Botão **A**

Pressione o botão A durante um salto para que o Tails possa voar pelas céus. Mas tenha cuidado, se você tentar voar por muito tempo, o Tails vai ficar cansado e irá cair.

▼ Propeller Flight Maneuvers

Pressione e Segure o Botão A	Aumenta a Altitude
Botão A ou X	Queda brusca no voo (não pressionar nada causará uma ação semelhante a força da gravidade)

TAILS ATTACK

A or **X** Button

Pressione B ou X enquanto estiver parado ou andando para que o Tails ataque os inimigos que estiverem nas proximidades.

HOW LEVEL UP ITEMS AFFECT TAILS

RHYTHM
BADGE

RAPID TAILS ATTACK

Pressione e Segure **A** ou **X**

Procure e colete o Emblema de Ritmo e execute este potente ataque contínuo.



KNUCKLES THE ECHIDNA

Knuckles é um poderoso mamífero sal-vagem e espinhoso, comedor de formigas. Embora abandonado com uma personalidade corajosa e honesta, ele falta, geralmente, flexibilidade. Com seus braços potentes, ele pode deslizar no ar para atacar e desferir alguns socos muito sérios. Era o Guardião da Esmeralda Mestre desde quando ele pode se lembrar. Um belo dia, em que tudo parecia normal, seu mundo é perturbado e sua aventura se inicia.

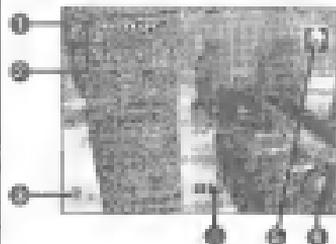


OBJETIVO DA FASE DE AÇÃO

Coletar três dos fragmentos da Esmeralda Mestre.

Utiliza o radar especial de esmeraldas para localizar os fragmentos. Ao se aproximar de um fragmento, o indicador do radar irá se modificar de azul para vermelho e seu seu ritmo irá se acelerar. Também, nem todos os fragmentos da Esmeralda são visíveis. As visíveis, estão enterrados no solo, ou escondidos dentro de inimigos, então certifique-se de caçar por si.

VIDEO DA FASE DE AÇÃO



- 1 Tempo Decorrido
- 2 Número de Anéis Coletados
- 3 Vidas Restantes
- 4 Radar de esmeraldas – a cor e a velocidade na qual estes indicadores irão piscar depende da proximidade do Knuckles em relação aos fragmentos da Esmeralda.
- 5 Número de Fragmentos da Esmeralda Coletados – Exibido sempre que um fragmento for coletado.
- 6 Anéis Resgatados

AÇÕES DO KNUCKLES

GLIDING JUMP

Pressione e Segure
o Botão **B**

Utilize o Controle Analógico para manobrar o Knuckles durante um salto deslizando. Ataque utilizando o siso deslizando, acertando os inimigos com os punhos do Knuckles (Acertar com qualquer outra parte do corpo na causar danos). Solte o botão A para fazer com que o Knuckles caia. (É possível ressuscitar o deslizando pressionando e segurando novamente o botão A).

CLIMBING

Ajuste o Muro no Meio do Salto

O Knuckles começará automaticamente a escalar assim que agarrar um muro durante um salto escalar. Para tal, execute um salto deslizando e pise o mesmo no muro que você na querer escalar. Após o Knuckles ter agarrado o muro, utilize o Controle Analógico para manobrá-lo e pressione o botão A para saltar.

PUNCH ATTACK

Botão **B** ou **X**

Pressione B ou X para executar um soco. Execute dois socos numa sucessão rápida para conseguir que o Knuckles desempenhe um terceiro e mais poderoso "soco de choque".

COMO OS ITENS DE NÍVEL SUPERIOR AFETAM O KNUCKLES

SHOVEL GEAR

DIGGING

Pressione **B** ou **X**
e **A** simultaneamente.

Posicione o Knuckles em uma área de grama ou de lama e pressione B ou X e A simultaneamente. Ele irá cavar um poço e então reaparecer na superfície, descobrindo qualquer item enterrado disponível.



AMY ROSE



Sempre inteligente e alegre, Amy se auto intitulou a namorada do Sonic. Possuidora do traço de caráter competitivo, ela não fica atrás de ninguém quando está no controle de seu Martelo Pico Pico.

Com muitas histórias apaixonadas de seus dias de colegão ao Sonic, ela fica emocionada quando seus dois mundos se chocam novamente, num belo dia, com a aparição repentina de uma esportista enorme.

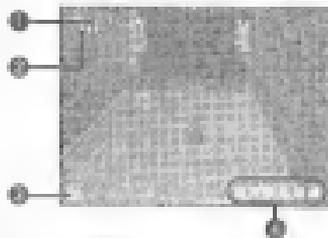
OBJETIVO DA FASE DE AÇÃO

Encontrar e agarrar o balão enquanto evita ser capturado pelo maquinário do robô ZERO.

É importante que Amy e seu passarinho companheiro fujam juntos. Utilize bônus ou outros abrigos do gênero para se esconder.

O ZERO não pode ser destruído mas pode ser temporariamente incapacitado, por um número limitado de vezes. Se atacado com muita frequência, ele se tornará invencível, sendo assim, não escapa.

VÍDEO DA FASE DE AÇÃO



- 1 Tempo Decorrido
- 2 Número de Anéis Coletados
- 3 Vidas restantes
- 4 Animais Resgatados

AÇÕES DE AMY

HAMMER ATTACK

Botão B ou X

Pressione o botão B ou X, enquanto estiver andando ou parado, para conseguir que Amy ataque e destrua inimigos com seu Martelo Piko Piko. Note que, embora ela possa atacar e atrapalhar temporariamente o ZERC, ele não pode ser destruído. Mas ainda, ele sempre poderá ser atingido um número limitado de vezes.

HAMMER JUMP

Pressione B ou X enquanto corre

Pressione B ou X enquanto corre, para conseguir que Amy gire o martelo, atinja o chão e seja catapultada no ar. Note que Amy deverá estar em plena corrida para que este salto funcione, então espere até que seu martelo esteja antes de pressionar B ou X. Este salto especial poderá ser utilizado para atingir alturas maiores do que seu salto normal.

JUMP ATTACK

Pressione B ou X no meio do pulo

Pressione B ou X no meio do salto

COMO OS ITENS DE NÍVEL SUPERIOR AFETAM O KNUCKLES

BARKER
FEATHER

SPIN HAMMER ATTACK

Controle Analógico e B ou X



Pressione e segure o botão B ou X, enquanto gira o Controle Analógico para conseguir que a Amy gire o martelo rapidamente em um ataque giratório de 360°. Pare de rodar o Controle Analógico, ou solte o botão B ou X, para terminar o ataque giratório. Note que se a Amy girar num só lugar por muito tempo, ela irá ficar temporariamente lenta e não será capaz de andar mais.



AÇÕES DO GAMMA

LASER GUN

Botão B ou X

Pressione e segure o botão B ou X para ativar o Revólver a laser, mas o raio de laser em algum inimigo e a "trava do alvo" irá ocorrer automaticamente. Utilize o Controle Analógico para manobrar e mirar o raio de laser. Quando a trava do alvo for conseguida com sucesso, a posição da trava de alvo irá aparecer sobre o inimigo. Você poderá conseguir que o E-102 trave o alvo em vários inimigos acionando o raio de laser ao redor de uma área com muitos inimigos. Note que os indicadores tanto do raio de laser quanto da trava de alvo irão desaparecer após alguns segundos.

HOMING MISSILE LAUNCH

Botão B ou X depois de segurar

Após conseguir "travar o alvo", utilizando o revólver a laser, solte o botão B ou X para lançar missas auto-direcionadas que irão atacar. Note que o E-102 poderá estar se movimentando enquanto "trava o alvo" ou lança missas.

ROLLING MODE

Controle Analógico

O E-102 irá automaticamente se transformar seu modo linear andante para um modo compacto de roda, sempre que atingir a velocidade plena. Pressione o botão A para fazer com que o E-102 volte ao modo linear andante.

COMO OS ITENS DE NÍVEL SUPERIOR APETAM O KNUCKLES

SET 8035101

HOVERING

Botão B



Pressione e segure o botão A no meio de um salto, para permitir que o E-102 flutue e desça lentamente utilizando seu sistema de impulsorador a jato. Se você soltar o botão A, o impulsorador a jato irá se desligar e o E-102 cairá rapidamente. Você poderá deter sua queda e continuar a flutuar pressionando o botão A novamente.

BIG THE CAT

Este gato gigantesco é uma cara tranquila e amigo, que adora pescar e não está nunca sem sua vara de pescar e sua isca. Grandeão leva uma vida calma, junto com seu amigo, o animal de estimação "Froggy (O Sapo)", em uma cabana na parte mais serena da selva. Até que um dia, quando Froggy pesca por uma transformação estranha.

OBJETIVO DA FASE DE AÇÃO

Tentar pescar e agarrar o anelão do Big, o Froggy.

▼ Pesca o várias espécies e tamanhos vivem nos muitos pontos de pesca através do campo de aventura, então tente sua mão pegando outros peixes, enquanto procura o Froggy.

Par poder pegar um peixe (ou o Froggy), você deverá antes "fagar" sua presa. Para tal, assere que o peixe (ou sapo) morder a isca, pressione para baixo no Controle Analógico para "fagar" (segurar) a isca e em seguida solte a fita.

COMO OS ITENS DE NÍVEL SUPERIOR AFETAM O KNUCKLES

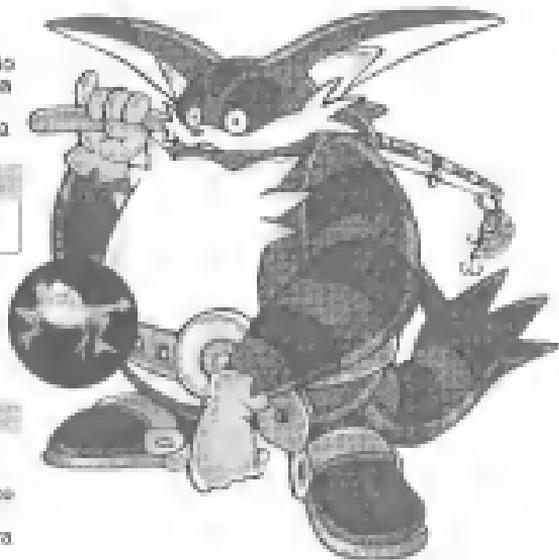
LIFE BELL



FLOATING

Como o Big possui o anelão salva-vidas, ele irá boiar automaticamente quando estiver na água. Utilize o Controle Analógico para movimentar o Big na horizontalidade ou para posicioná-lo para lançar a vara. Pressione o botão A para conseguir que o Big mergulhe debaixo da água e utilize o Controle Analógico para fazê-lo andar até o fundo. Quando o botão A for solto, Big irá flutuar até a superfície.

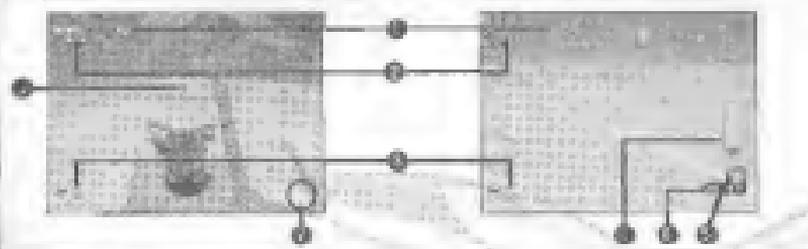
Automático



VÍDEO DA FASE DE AÇÃO

Normal Mode (Before Casting) Display

Fishing Mode (After Casting) Display



- ① Peso em gramas do lote inteiro
- ② Número de Anéis Costados
- ③ Velas Restantes
- ④ Escala de Tensão da Linha
- ⑤ Posição do Rele
- ⑥ Comprimento da Linha
- ⑦ Animas Resgatadas
- ⑧ Indicador de Lançamento

AÇÕES DO BIG

POWER MOVES (CARRYING, THROWING, PULLING OR PUSHING)

Botão **○** ou **○**

Devido ao físico enorme do Big, ele é capaz de levantar, carregar e jogar objetos pesados que os outros personagens não conseguem.

BIG THE CAT

CASTING

Botão **B** ou **X**

Utilize o botão **B** ou **X** para conseguir que o Big lance a vara na água.

1. Posicione o Big de frente para a água, pressione e segure o botão **B** ou **X**, para exibir o indicador de lançamento e utilize o Controle Analógico para posicionar o lançamento sobre o ponto desejado.

2. Solte o botão **B** ou **X** para lançar automaticamente a isca no ponto desejado.

3. Se o lançamento for bem sucedido, a isca irá afundar e o modo de jogo irá ser trocado para "modo de pesca".

LURE ATTACK

Pressione e solte o Botão **B** ou **X**

Desempenhando as mesmas ações do lançamento, fique de frente para o inimigo, pressione e segure o botão **B** ou **X**, para exibir o indicador de lançamento e utilize o Controle Analógico de Polegar para posicionar o lançamento sobre o inimigo. Solte o botão **B** ou **X** para atacar.

Se um inimigo estiver próximo, você poderá também conseguir que Big o ataque utilizando seu modo de vara, pressionando **B** ou **X**.

MODO PESCA

PESCANDO

Consulte o Diagrama Abaixo

Botão **B**

Reeling in Quickly

Botão **B** ou **X**

Reeling in Slowly

Controle Analógico

Tugging the Rod



- 1 Assim que a isca tiver afundado, dê um puxão na isca para atrair o peixe (sapo). Quando o peixe (sapo) morder a isca, pressione para baixo no Controle Analógico para ligá-lo.



- 2 Utilize o Controle Analógico para manobrar o sistema de carretel, para que o peixe (sapo) não se solte e entre a linha com cuidado, para que ele não se solte do gancho.



- 3 Assim que tiver enrolado o o peixe estiver bem próximo, o Big irá puxá-lo automaticamente para fora da água.

INIMIGOS

DR. ROBOTNIK

Sim, bem como nós terrâneos, a cientista maluca está de volta e mais cruel do que nunca. No passado, o Sonic e seus amigos conseguiram anular todos os seus planos malvados, mas será que estes dias já terminaram? Uma nova luta se inicia e, desta vez, o Dr. Robotnik ("Eggman" [Homem dos Ovos] para o Sonic e seus amigos) finalmente consegue descobrir como aniquilar os maldicos



CHAOS

Este ser malvado, criado pelo Dr. Robotnik através do uso das Esmeraldas Místicas, é formado por uma substância líquida misteriosa. O Chaos se torna cada vez maior e mais poderoso a cada esmeralda que o Dr. Robotnik lhe adiciona. O que irá acontecer ao mundo se o Dr. Robotnik conseguir adicionar todas as sete



KIKI

Fique de olho neste pequeno robótico lançador de bombas, que pode atacar utilizando dois tipos de bombas:



SPIRY SPINNER

Armadado com bolas e conchas giratórias, este robô que flutua livremente pode atacar à distância.



ENEMIES

FLADED SPINNER

Sempre que este robô futurista começa a girar fica louco, danja-se para bem longe.



LION

Este robô em forma de camaleão desaparece e reaparece diante de seus olhos surpresos. Então, presta atenção!



RHINOTANK

Este robô híbrido baseado no cruzamento de um tanque com um rinoceronte, é uma máquina de carga pesada e enorme.



EGG KEEPER

Faça o possível para evitar o agarrão mortal deste robô da série E100, armado com um raio especial que pode prostrar sua presa.



Créditos SONIC ADVENTURE

< Equipe Sonic >

Produtor

Yuji Naka

Diretor

Takaashi Iizuka

Diretor de Arte

Kazuyuki Hoshino

Programador

Tatsu Katano

Diretor de Som

Jun Senoue

Personagens

Yuji Uekawa

Escritor de Cenário

Akion Nishiyama

Produtor de CG

Naoaki Ohshima

Diretor de CG

Manabu Kusunoki

e todos da Equipe Sonic

< SEGA OF AMERICA Inc. >

Produtor

Keith Palmer

Produtor Assistente

Osamu Shibamiya

Web Development e Suporte

A.J. Briones

Produtor

Pavel Stathacopoulos

Gerente de Produto

Andrew Stein

Gerente de Produto

Stacy Kerr

Testador Líder

Fernando Valdezama

Assistente do Testador Líder

Amy Albertson

Testadores

Dennis Leo

Mark McCunney

Agradecimentos Especiais

Alex Villagran

Jane Thompson

Jason Kuo

Josh Mandel

Mike McGillum

Sandy Castagnola

Shen Hockaday

Shinobu Toyoda

Teri Higgins

Charles Bellfield

Masamitsu Uchiyama

< Equipe de Produção >

<SEGA DO JAPÃO>

Escritor/Editor/Tradutor

Monika Hodgins

Escritor

Chiako Nakamura

Operador de DTP

Makoto Nishino

Designista

Yochi Takahashi

Supervisor

Kaoru Ichigasaki

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 1 (um) ano, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de ajuste com o obbligo de defesa do consumidor;

B - 375 (trezentos e setenta e cinco) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprovatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, sobress e/ou partes por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções; uso não doméstico e tratamento de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, frotas de cruzeiros e/ou viagens a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou raios; traços tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica inadequada ou rejeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido da garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de controle nos consoles - cabos de joystick, cabos de controle a TV's e videogames, cabos de controle e outros acessórios e periféricos.

Estão incluídos na garantia, peças (e respectivos mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 - 3º andar - Cj. 3
São Paulo - SP - CEP 01156-050 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 - Perdizes
São Paulo - SP - CEP 01156-050 - Tel. (11) 3661-3334

at-suporte@tectoy.com.br

TEC TOY

Nº 374001804

PROBET - PROJETO NACIONAL DE TAMBÃO



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1998, 1999.