



SONIC™ ADVENTURE

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Vous êtes ici le casuel, et ce prospectus en particulier, sont destinés ce jeu vidéo ou d'installer vos enfants à y jouer. Ils sont des conseils les instructions d'installation de ce jeu vidéo. Évitez de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des parties de convulsions à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'images rapides dans leurs environnements quotidiens. Ces personnes à exposer à des crises les personnes regardent certains images vidéo ou images fixes jouent à certains jeux vidéo. Ces personnes peuvent éprouver des effets même que le sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous avez un ou plusieurs de votre famille avec déjà présenté des symptômes tels à l'épilepsie (comme une perte de conscience) ou présence de manifestations hémorragiques, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Vous consultez à ce point de lire attentif à tous enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présente un des symptômes suivants: vertiges, trouble de la vision, construction des jeux ou des images, perte de conscience, trouble de l'équilibre, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez **IMMÉDIATEMENT** cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions d'emploi

- Éloignez vous le plus possible de l'écran de télévision ou vous essayez aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous assoir à deux mètres ou moins de télévision.
- Ne vous recommandons d'utiliser un poste de télévision avec un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que le joueur dans l'arrière vous pour est bien éclairé.
- Lorsque vous jouez à ce jeu vidéo, reposez-vous ou prenez des pauses par heures de jeu.

DEMARQUAGE

Ce CD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. Il n'est pas de fonctionner sur un autre type de lecteur, vous pour d'interrompre les les logiciels et les données.

1. Vérifiez que le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez le câble de 1. Pour une partie à 2 ou à 4 joueurs, connectez également les câbles 34.
2. Insérez le CD-ROM Dreamcast et appuyez sur le bouton dans le trou du CD et retirez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage de logo Dreamcast. Si rien ne se produit éteignez le console (interrupteur sur OFF) et assurez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour éviter une perte ou court ou d'endommager une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au menu de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allez le contrôle (interrupteur sur OFF) sans retirer le CD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le CD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se charge automatiquement.

Important: votre CD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui protège le contenu du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le soigneusement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU CD-ROM DREAMCAST

- Le CD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du CD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le CD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

EPILEPSY WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or allowing your children to use it. A responsible adult should go through with any visitors, the operator instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy, or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

For your health

- Sit away from the television screen as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 6.5 feet (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had enough sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing any video game.

GETTING STARTED

This CD-ROM can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this CD-Rom on any other CD player - doing so may damage the headframe and speakers.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System instruction manual. Plug in Control pad 1. For 2-4 player games, plug in pads 2-4 also.
2. Place the Dreamcast CD-ROM label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Dreamcast logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn on the power without inserting a CD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast CD-ROM in the unit and the game will automatically boot up.

Important! Your Dreamcast CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

HANDLING YOUR DREAMCAST CD-ROM

- The Dreamcast CD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Antes de usar este sistema de videojuegos o jugar que sus hijos lo utilicen, lea el manual y en particular esta página. Por motivos de responsabilidad, se recomienda a los adultos que enseñen las instrucciones de funcionamiento de la consola Dreamcast en compañía de los menores antes de permitirles jugar. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o períodos del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destelantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de ataques o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez ataques relacionados con la epilepsia (ataques o períodos de conocimiento) cuando ve haya expuesto a luces destelantes, consulte a su médico antes de jugar. Prohibimos recomendarles que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones visuales o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, calambres musculares involuntarios o convulsiones, mientras están jugando de video, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

Precauciones a tener en cuenta durante el funcionamiento

- No se puede desmontar correctamente de la consola. Siéntese bien separado de la consola del idioma; las teclas como le permite la longitud del cable. Las manipulaciones que se hacen al menos a dos metros de distancia de la consola de televisión.
- Es prohibido jugar a este juego en una pantalla pequeña de televisión.
- Deje jugar si se siente cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando está bien iluminada.
- Descanse el menos 10 minutos por cada hora de juego.

INICIO

Este CD-ROM solamente se puede usar con el sistema Dreamcast. No intente ejecutar este CD-ROM en ningún otro reproductor de CD. Este disco puede dañarlos debido a los rayos láser o al láser.

- 1 Pase cables al sistema Dreamcast, siga las pautas del manual de instrucciones Dreamcast. Conecte el mando de control 1. En los juegos de dos jugadores, dos o cuatro jugadores, consulte también las páginas 2 a 4.
- 2 Coloque el CD-ROM Dreamcast con la etiqueta hacia arriba en la bandeja de la unidad de disco y cierre la bandeja.
- 3 Pulse el botón Power para cargar el juego. El juego inicia comienzo después de que espere la pantalla de logotipo de Dreamcast. Como operador, puede apagar el sistema y conectar que está conectado automáticamente.
- 4 Si desea detener un juego en ejecución o si el juego termina y desea reiniciarlo, pulse secuencialmente los botones A, B, X, Y y Start para entrar a la pantalla de menú del juego. Pulse de nuevo secuencialmente los botones A, B, X, Y y Start para volver a la pantalla de Menú Principal de la consola Dreamcast.
- 5 Si necesita la consola sin haber instalado un CD, presione el Menú Principal de la consola Dreamcast, si desea jugar, coloque el CD-ROM Dreamcast en la unidad de disco y el juego se iniciará automáticamente.

Importante: El CD-ROM Dreamcast contiene un código de seguridad que permite su lectura. Asegúrese de que el disco está limpio y mantéjalo con cuidado. Si surgen problemas en la lectura del disco, intente y limpie con cuidado, evitando un movimiento radial desde el centro hasta el borde del disco.

MANEJO DEL CD-ROM DREAMCAST

- El CD-ROM Dreamcast está diseñado a ser empleado exclusivamente con el sistema Dreamcast.
- Compruebe que la superficie del CD-ROM no tiene polvo o rasaduras.
- No lo deje expuesto a la luz directa del sol o cerca de un radiador u otros fuentes de calor.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung und Indikationen dieses Produkts, bevor Sie dieses Videospielsystem benutzen oder Ihren Kindern erlauben, es zu benutzen. Ein Epilepsiepatientenpatient sollte mit Mitleidfühlern die Bedienungsanleitung durchlesen, bevor diese zu spielen anfangen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Stimulieren oder Lichteffekten im digitalen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Familienangehörige häufig keine Epilepsie haben und die nur zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder oder einer Verwandten von Mitleidfühlern ein Epilepsie oder zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Schläfrigkeit, Augen- oder Muskelschmerzen, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit, geistige Art von unwillkürlichen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Für Ihre Gesundheit

- Setzen Sie sich so weit vom Fernsehbildschirm weg, wie es die Kabel der Konsole gestatten (etwa 2 Meter)
- Das Spiel sollte bevorzugt auf einem kleinen Bildschirm gespielt werden
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn sie müde sind oder nicht ausreichend geschlafen haben.
- Stellen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Halten Sie beim Spielen mindestens eine Pause von 10 Minuten pro Stunde ein

DREAMCAST STARTEN

Das DC ROM kann nur mit dem Dreamcast-System abgespielt werden. Versuchen Sie nicht, die DC-ROM auf einem anderen CD Gerät einzuplasten – Kopiergeräte und Lautsprecher können dabei beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr Dreamcast-System an und folgen Sie dabei der Anleitung in Ihrer Dreamcast-Manualbuch. Schließen Sie Controller 1 an. Bei Spielen für zwei oder mehreren Spieler schließen Sie zusätzlich Controller 2 bis 4 (optional erhältlich) an.
2. Legen Sie die Dreamcast-DC-ROM mit dem Aufdruck nach oben in die Vertiefung der CD-Schubleiste und schließen Sie den Deckel.
3. Drücken Sie den Power-Knopf, um das Spiel zu laden. Das Spiel startet, nachdem das Dreamcast-Logo auf dem Bildschirm erscheint. Wenn nicht, wiederholen Sie das System an und überprüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist.
4. Wenn Sie das Spiel zweckschutz erhalten wollen oder wenn das Spiel endet und Sie neu starten möchten, drücken Sie A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Titelfeld zurückzukehren. Drücken Sie erneut A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Dreamcast-Systembildschirm zurückzukehren.
5. Wenn Sie den Strom ausschalten, ohne eine CD einzulegen, erscheint der Dreamcast-Systembildschirm. Wenn Sie ein Spiel beginnen möchten, legen Sie die Dreamcast-DC-ROM in die Einheit ein, das Spiel wird automatisch geladen.

WICHTIG: Ihre Dreamcast-DC-ROM enthält einen Sicherheitscode, der es ermöglicht, nach, daß die DC gelassen wird. Halten Sie die DC möglichst sauber und behandeln Sie sie vorsichtig. Wenn Ihr Dreamcast-System Schwierigkeiten beim Lesen der DC hat, reinigen Sie diese heraus und reinigen Sie sie vorsichtig. Beginnen Sie dabei in der Mitte der DC und arbeiten Sie dann von der Mitte nach zur Außenkante.

BEHANDLUNG DER DREAMCAST-DC-ROM

- Die Dreamcast-DC-ROM ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Dreamcast-System bestimmt.
- Halten Sie die Oberfläche der DC-ROM frei von Schmutz und Flecken.
- Legen Sie sie nie in der heißen Sonne oder in der Hitze der Heizung oder einer anderen Wärmequelle lagern.



SONIC™ ADVENTURE

Seven precious emeralds with a mysterious and compelling power
 Helios from an ancient warrior land
 An epic tale full of joy and sorrow
 New fate has opened a new chapter
 Destiny awaits itself as the adventure unfolds...

Thank you for purchasing Sonic Adventure! Please note that this software is designed only for use with the Dreamcast console. Be sure to read this instruction manual thoroughly before you start playing Sonic Adventure.

CONTENTS

CONSOLE AND CONTROLLER OPERATION	8	CHAO CREATURES	21
STARTING A GAME	10	PLAYING "CHAO ADVENTURE"	22
ADVENTURE MODE	13	USING YOUR VM	22
TRIAL MODE	20	CHARACTER INTRODUCTIONS	24

CAUTION

Sonic Adventure is a memory card compatible Dual Channel Memory (DM) and soft copy title. The number of memory blocks required to save game files varies according to the type of software and content of files to be saved. With this game, 30 blocks are required to save game files and 127 blocks are needed to maintain the VMs system used to save Chao creatures. Saving "Chao Adventure" (trial game) using your VM requires 126 blocks of free memory. Note that the use of the saving of all characters and the stages, events, and objectives list is against backup occurs automatically. You must save two OFF the Dreamcast power, remove the memory card and/or disconnect the controller during game play.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Si prega di leggere attentamente l'intero manuale e questo paragrafo in particolare, prima di usare questo sistema di videogioco e prima di far usare il vostro figlio di giocare. Tutti i giocatori dovrebbero essere comunque analizzati da un adulto responsabile nella lettura dettagliata delle istruzioni per l'uso di Dreamcast, prima di iniziare a giocare con l'apparecchio. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita delle conoscenza se esposte a particolari luci intermittenziali o molto luminose durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante le sessioni di gioco o immagine televisiva o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti crisi riguardanti l'epilessia o vice è mai stata colta da attacco epilettico. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esperienza o luci intermittenziali, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori leggano volte volte alla Fratello dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: vertigini, nausea, vomito, dolore degli occhi o del muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Per la vostra Salute

- Sedetevi lontano dallo schermo del televisore, utilizzando i vostri lingshies da casa della Console.
- Si consiglia di sedersi almeno a 2 metri di distanza dello schermo del televisore...
- Se possibile, limitare il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni.
- Evitare di giocare se si sente stordito, oppure se avete dormito poco.
- Accusatavi che le stanze in cui utilizzate giocare sia ben illuminate.
- Riposate per almeno 10 minuti ogni ora durante i videogiochi.

COME INIZIARE

Questo GD-ROM può essere usato esclusivamente con il Dreamcast System. Non tentate di usare il GD-ROM su lettori CD di diverso tipo, in caso contrario si rischia di danneggiare l'uffa e i diffusori audio.

1. Impostare il sistema Dreamcast in base alle istruzioni date nel manuale di istruzioni o discutere con il vostro Dreamcast System. Inserire il Controller 1-1 in presenza di 2-4 giocatori, inserire anche il Controller 2-4.
2. Iniziate il GD-ROM di Dreamcast nell'apposito lettore all'interno del vano disco per CD, con il filo esclusivo rivolto verso l'alto. Chiudere il cassetto, verso destra.
3. Premere il Tasto Power (Arrestazione) per iniziare il gioco. Il gioco prende il via dopo la schermata con il logo Dreamcast. Se sullo schermo non appare nulla, spegnere il sistema e controllare di averlo collegato correttamente.
4. Se desiderate fermare un gioco in fase di svolgimento, oppure se il gioco finisce e vi volete riprovare, premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) per tornare alla schermata col titolo del gioco. Premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) ancora una volta per tornare al pannello di controllo di Dreamcast.
5. Se desiderate la funzione senza inserire il GD, su schermo appare il pannello di controllo di Dreamcast. Se desiderate iniziare un gioco, inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'uffa. Con il gioco in corso si riesce a modificare.

Importante! Il vostro GD-ROM Dreamcast contiene un codice di sicurezza che permette la lettura del disco. Tenere il disco sempre pulito e maneggiarlo con cura. Se il Dreamcast System ha difficoltà a leggere il disco, estrare il disco e passare lentamente con un panno pulito del cotone o proseguendo la lettura senza sosta i bordi.

COME MANEGGIARE IL GD-ROM DI DREAMCAST

- Il GD-ROM di Dreamcast è realizzato esclusivamente per uso sul Dreamcast System.
- Cercare di non spingere né graffiare la superficie del GD-ROM.
- Non toccare il disco esposto alle luci dirette del sole o rinfreddato un termocilindro o ad altre sorgenti di calore.

BASIC CONTROLS

ACTIONS COMMON TO ALL CHARACTERS

VIEWING YOUR SURROUNDINGS

D-Pad 

Stop the character and press up or down on the D-Pad for a 180° frontal view. This allows you to view the surrounding area around the character. There are some areas in which you can use this button to zoom the camera in and out. The camera position will return to normal once the character is moved.



PANNING THE CAMERA

Trigger  or 

Use Trigger  or  to pan the camera in a full 360° rotation. **NOTE:** In some situations, such as when your character is near a wall or in an enclosed area, panning may not be possible.



CARRYING ITEMS


Buttons , , or 

To pick up items such as bombs or eggs, stand in front of the item and press Buttons , , or . Actions that are common to all characters (e.g., walking, running, etc.) can be made while carrying an item. However, actions that are unique to each character (e.g., Sonic's Spin Dash, Taï's Flying, etc.) cannot be performed while carrying an item.



SHAKING OR WAVING ITEMS

Buttons , , or  and Analog Thumb Pad

Use this action to "shake" items or objects that cannot be moved. Also use this action to "wave" items or to "buddle" your Chao. It is recommended that you use Button  when handling Chao.





THROWING OR SETTING ITEMS DOWN

Buttons , , or 

To throw an item, press Buttons , , or  while moving. To set items down, press Buttons , , or  while stopped.

CAUTION

Never touch the Analog Thumb Pad or Triggers   while turning the Dreamcast power ON. Doing so may disrupt the controller initialization procedure and result in malfunction.

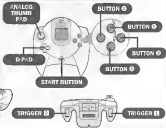
SONIC ADVANCE CONSOLE AND CONTROLLER OPERATION

DREAMCAST CONTROLLER

▼ *Sonic Adventure* is a one-player game. Connect the controller into Control Port A of the Dreamcast.

▼ To return to the title screen at any point during game play, simultaneously press and hold Buttons **X**, **C**, **B**, **A** and the Start Button.

▲ Insert the memory card into an expansion slot on the controller.



BASIC CONTROLS

GAME START

Start Button

ITEM SELECTION

D-Pad/Analog Thumb Pad (Select)
Button **X** (Enter/Continue to the Next Screen)

CANCEL/RETURN TO THE PREVIOUS SCREEN

Button **X** / Button **C**

ACTIONS COMMON TO ALL CHARACTERS

WALK AND RUN

Analog Thumb Pad

To walk, press the Analog Thumb Pad lightly in the direction you wish to walk in. Continue pressing in the same direction to run. To reduce speed quickly, press in a different direction.

JUMP

Button **X**

Jump height varies with each character.

▼ For details on performing actions unique to each individual character, see "Character Introductions" from P24.

MAIN MENU

← → ← → ← → ← → ← → = Enter, ○ = or ○ = Cancel



After selecting a memory card and game file, the main menu appears. Select a game mode to start game play.

ADVENTURE (See P.13)

Select this option to enter the adventure mode of the game. Using this mode, you can play the adventure story as any of the six characters.

NOTE: Sonic is the only character available at the start of a new game.

TRIAL (See P.20)

Select this option to replay any of the action stages or mini-games that have been successfully cleared during play in the "Adventure" mode.

You can also view a list of the number of emblems each character has collected.

OPTIONS (See P.12)

Select this option to modify the various game settings or conduct sound tests.

INTERNET

Select this option to access the "Sonic Adventure" web site. A variety of Sonic Adventure related information is available at this site.

▼ CAUTIONS REGARDING INTERNET ACCESS

This software is not equipped with the functions necessary for setting up a communications environment.

In order to access the "Sonic Adventure" web site, it is first necessary to use the Dream Key, included with the Dreamcast unit, to register online or to perform a user registration check.

Once the user registration check is complete, the menu screen appears. Select "Sonic Adventure Home Page" to proceed to the "Sonic Adventure" web site. This web site contains a variety of information about Sonic Adventure. For details about email or operation guidelines, refer to the Dream Key instruction manual.

STARTING A GAME

STARTING A GAME

After you turn the Dreamcast power ON and insert the Sonic Adventure GD ROM, the TV settings screen appears. Select and enter the Hz setting of your TV. If you are not sure of the correct setting, select "TEST" and if a full screen shot of Sonic Appears for 3 seconds, then your TV is 60Hz compatible. If not, select the 50Hz setting. Once the setting is complete and the title screen appears, press the Start Button.



MEMORY CARD SELECTION/FILE SELECTION

MEMORY CARD SELECTION

    = Enter,  or  = Cancel

After you start the game, the memory card selection screen appears. Select the memory card containing the "Sonic Adventure" game file you wish to play from among the connected VM units that appear.





FILE SELECTION

    = Enter,  or  = Cancel

The file selection screen appears once a memory card is selected. Select the game file you wish to use. When the confirmation window appears, select either "OK" or "Cancel". Up to three separate Sonic Adventure game files can be stored on one memory card. When starting a game for the first time, select an empty file. To play a continual game, be sure to select the same game file for overwriting (saving) the game data.

▼ DELETING GAME FILES

Select the game file you wish to delete and press Button . Use the Analog Thumb Pad or the D-Pad to select "Delete" and then press Button . Once the confirmation window appears, select either "OK" or "Cancel".

▲ Once you have selected a file and started playing that game, you will no longer be able to access the memory card or file selection screens even if you return to the title screen. Instead, you will be taken directly to the main menu.

▲ To switch to a different game file during game play, select "Options" from the main menu and then, select "File Change". For details, see P.12.



The character being played the last time the game was saved.

Character available for playing now.

The most advanced stage to be cleared once the character is selected.

The last successfully cleared action stage, boss battle, etc.

Total time played.

Total number of emblems collected.

Game file number.

ADVENTURE MODE

ADVENTURE FLOW

The control game of *Sonic Adventure* is called the "adventure mode". The adventure mode is comprised of two "areas". One area, called the "Adventure Field", contains a variety of "Events" that are encountered in the course of the overall adventure story. The other area is called an "Action Stage". In an action stage, each individual character must fulfil a unique "goal" in order to clear the stage successfully. The general flow of the game can be illustrated as follows:



CHARACTER SELECTION

↑ ↓ ← → + ⓧ = Enter, ⓧ or ⓧ = Control

When you select a character, the name "Game", "Instruction" and "Cancel" are displayed. Select one of these items.

Sonic is the only character that can be selected at the start of a new game. The other characters will become available for play as you progress through the adventure story. For details, see p. 14.



GAME INSTRUCTIONS

Basic control instructions for the selected character are displayed along with a brief summary of the particular "goal" that the character must meet to successfully clear the action stages. It is recommended that you review this information before playing the game. Press Button ⓧ to continue to the next screen and Button ⓧ or Button ⓧ to return to the previous screen.



STORY SCREENS

These screens provide a short story summary about the selected character. Press Button ⓧ or Button ⓧ to return to the character selection screen.

NOTE: These summaries are not displayed the very first time the character is selected.



STARTING A GAME**OPTIONS**

All settings can be modified. Select the item that represents the setting you wish to modify.

**SOUND TEST**

Select and enter "Sound Test" to display the sound test menu. Use **←→** to select a category and press Button **Ⓢ**. The contents of the selected category are displayed as tracks.



Use **←→** to select a track and press Button **Ⓢ** to start playback. Press Button **Ⓢ** or Button **Ⓢ** to stop playback and return to the sound test menu. To return to the main menu, select "To Main Menu" or press **Ⓢ** or **Ⓢ**. Select "S.E." to replay specific sound effects from any stage in the game. Use **←→** to select an item and **←→** to select numbers. Press **Ⓢ** to start playback and **Ⓢ** or **Ⓢ** to stop playback and return to the sound test menu.

SOUND OUTPUT

It is possible to toggle the sound output setting between "Stereo" and "Mono". Use **←→** to select and Button **Ⓢ** to enter a setting.

←→ = Enter, **Ⓢ** or **Ⓢ** = Cancel

MESSAGE SETTINGS

To toggle the message setting between "Voice and Text" or "Voice Only" Use **←→** to select and Button **Ⓢ** to enter a setting.

FILE CHANGE

To switch to a different Sonic Adventure game file or erase a game file, select this item to display the memory card and file selection screens. For details, see "File Selection" on p.10.

LANGUAGE SELECTION

Sonic Adventure supports the following languages:

English	French	Japanese
Spanish	German	

Before playing Sonic Adventure, select "Settings" from the Dreamcast menu to modify the language setting. To change the language setting for the in-game text, select "Language" from the Sonic Adventure Options menu to display the language options and then select and enter your preferred language setting.

TV SETTING

If your TV is capable of receiving a 60Hz signal, you will be able to play Sonic Adventure using a full screen display. Select to modify this setting or to test whether your TV is 60Hz compatible.

RETURN TO THE MAIN MENU

Select "To Main Menu" or press Button **Ⓢ** or Button **Ⓢ** to return to the main menu.

CHAO CREATURES

A special feature of Sonic Adventure is that you can raise a unique species of creatures called "Chao". A Chao Creature is essentially a "virtual pet" that you first encounter in the form of an egg in the adventure field. If you discover an egg, take it to a Chao Garden, hatch the egg and raise your Chao Creature.

You will find one "Chao Garden" in each area of the adventure field. A Chao Garden is a protected enemy-free location specifically designed for raising Chao. All prospective parents be forewarned: How you raise and care for your Chao will determine not only its physical characteristics but also its behaviour and personality. For more information about Chao Creatures, see P21.



ACTION STAGES

Each character has a different goal that must be met in order to clear the action stages. This goal is displayed at the start of each action stage. The goal of each stage is split into three levels (A, B, and C) so set your sights on clearing all three levels and good luck!

For more details about action stage goals and a diagram of the action stage display for each individual character, see the Character Introductions section on P24.



RINGS & BONUS LIVES

A number of rings can be found in each action stage. Characters can survive damage inflicted by an enemy attack as long as they are carrying at least one ring. However, when attacked, they will automatically lose all the rings they were carrying. If attacked when not carrying any rings, characters will lose a life. When ever a character collects 100 rings, he/she will receive an extra life. Item boxes containing an extra life can sometimes be found in the action stages as well.



POINT MARKERS

You will find a number of point markers throughout each action stage that you can use to save your character's time and position within the course. If your character loses a life, the next life will start from the location of the last point marker touched with the time that was logged when the marker was originally touched. The exact time at which the point marker was touched is displayed briefly at the bottom right of the action stage display whenever a point marker is touched.



ADVENTURE MODE

ADVENTURE FIELD

Because there are no time limits or goals to complete in the adventure field part of the game, feel free to investigate and explore the adventure field as much as you like.

However, in order to continue the overall game, it is necessary to find the Level Up items that grant your character special powers as well as to locate the various action stage entrances whenever your character is in the adventure field.

Each of the three areas within the adventure field contains a "Chao Garden." A Chao Garden is a special location designed for raising Chao creatures. For details about Chao creatures, see R21.



EVENTS

Whenever you discover a new action stage entrance or meet up with a new character while in the adventure field, an "event" in the form of an FMA (Full Motion Action) sequence is shown. Events occur automatically and while the event is "playing", you are unable to operate your character.

CHARACTERS

Sonic is the only character that can be selected at the start of a new game. You will be able to select other characters as you progress through the game.

The five additional characters in this game are Tails, Knuckles, Amy, Gamma and Big. Each character can be selected immediately following their respective introduction.



BATTLING THE BOSSES

Sometimes a "Boss" will appear in the adventure field after you have successfully cleared an action stage. It is necessary for you to locate and defeat the Boss in battle to continue to the next stage. The battle starts as soon as the boss's name and life gauge appear on the screen.

Remember, it is important to have at least one ring throughout the battle to prevent your character from dying when attacked. Once the boss's life gauge reaches zero, victory is yours and the battle ends.



ITEMS

There are two types of "Items" that can be collected in *Bene Adventure*. A number of "Item Boxes" are located throughout the action stages as well as special "Level Up Items", that are hidden within the adventure field.

HIGH-SPEED SHOES



These shoes provide your character with a boost of speed for a limited time.

INVINCIBILITY



Use the stars to be able to destroy enemies without being damaged yourself for a limited time.

5 RINGS



Add 5 rings to your ring collection.

10 RINGS



Add 10 rings to your ring collection.

RANDOM RINGS



Add 1, 5, 10, 20, or 40 rings to your ring collection.

SHIELD



Protects your character from damage (once only).

MAGNETIC SHIELD



Attracts and collects all nearby rings and damage is postponed.

EXTRA LIFE



Adds an extra life to the total number of extra lives.

HINT ORB



These illuminated balls provide hints when consulted.

"Level Up Items" provide an enhanced ability or action that can be used for the rest of the game. For details on each character's unique level up item (or items), see P24.

LIGHT SPEED SHOES (SONIC)



These special shoes enable Sonic's Light Speed Dash.

THE ANCIENT LIGHT (SONIC)



Use the sacred power to unleash Sonic's Light Speed Attack.

RHYTHM BADGE (TAILS)



This relic of an ancient warrior race enables the Rapid Spin Attack.

SHOVEL CLAW (KNUCKLES)



Knuckles can dig up buried items with these attached to his gloves.

WARRIOR FEATHER (AMY)



This ancient warrior artifact enables Amy's Spin Hammer Attack.

JET BOOSTER (GAMMA)



An E-100 piece of booster that enables Gamma to hover in the air.

LIFE BELT (BIG)



With this life preserver Big can stay afloat in the water.

▲ There are other hidden Level Up Items, so seek and you will find!

ADVENTURE MODE

EMBLEMS

Each time your character successfully clears an action stage you will receive a Sonic emblem. As the "goal" of each action stage consists of three levels, you can receive a total of 3 Sonic emblems per action stage. Additional Sonic emblems can also be found in both the mini-games and scattered about the adventure field. The total number of emblems you have collected is displayed in the file selection screen. For details, see P.10.



GAME OVER & CONTINUE

Your character will lose one life if he/she sustains damage while not carrying any rings. Characters can also lose a life, even when carrying rings, if they fall off the action stage course or off a cliff in the adventure field. The "Game Over" screen appears when the number of "extra lives" your character possesses reaches zero and your character loses his/her last life. Select and enter "Continue" to restart the game at the beginning of the same stage or "Quit" to return to the title screen.

GAME OVER



In action stages, boss battles or mini-games, your character will restart at the beginning of the stage.

In the adventure field, your character will restart from the location where the character was when the game was last saved.

PAUSING THE GAME

Start = Pause, \blacktriangle \blacklozenge = Select, \odot = Enter,
 \oplus or \ominus = Cancel

To "pause" the game during game play, press the Start Button and the pause window appears. Options available in the pause window vary according to the type of stage you are in when the game is paused. Refer to this diagram and select an option from the pause window.

PAUSING IN THE ADVENTURE FIELD

- ▼ Continue = Select to continue the game
- ▼ Quit = Select to quit the game and return to the title screen.

PAUSING IN THE ACTION STAGE

- ▼ Continue = Select to continue the game
- ▼ Restart = Select to forfeit the rings your character is carrying and restart the game from the location of the last point marker touched.
- ▼ Quit = Select to quit the game and return to the entrance of the action stage in the adventure field.



WHACK-A-SONIC™ GAME

Take part in this no-holds-barred "Whack-A-Sonic" game using the one and only Amy with her special hammer action.

Collect points by whacking "Sonic" dolls as they pop up from a couple of holes. Bonus points are awarded for whacking the "Super Sonic" dolls, but watch out for the "Dr. Robotnik" dolls. Whack those and you will lose points. Exceed the current high score and victory is yours.

CHARACTERS	Amy
OPERATING INSTRUCTIONS	Amy Manoeuvre = Analog Thumb Pad Whack Action = Press Button □ or ○

TWINKLE CIRCUIT

Rev up your hover car and hone your driving skills to compete in this 3D-racing game.

Race each character independently, while recording their best times, to see who will make it to the top three best rankings.

CHARACTERS	All characters
OPERATING INSTRUCTIONS	Accelerator = Button ○ Brake (reverse) = Button □ or ○ Sid Manoeuvre = Analog Thumb Pad and Triggers □ / ○



CHAO RACES

Enter your hand-raised Chao creature in one of several races to compete for a top ranking against other Chao.

For details, see R21.

NOTE: Chao races are not available in the trial mode.



ADVENTURE MODE

MINI-GAMES

As you proceed through the game, you will encounter a number of "mini-games". Fulfilling certain requirements while participating in these mini-games may reward you with bonus items.

Once a mini-game is successfully cleared, it will be registered in the "Trial Mode" (for details, see P.20) enabling you to replay the game as often as you like. While some mini-games can be played by every character, certain mini-games can only be played by certain characters.

SKY CHASE (ACT 1/10)

Manoeuvring Tails' aeroplanes, the "Tornado", to pursue and engage the enemy spaceship "Egg Carrier" high in the sky in this 3D shooting mini-game. Do your best to destroy the enemy before the Tornado life gauge reaches zero.



CHARACTERS	Sonic, Tails
OPERATING INSTRUCTIONS	Aeroplane Manoeuvres/Target Lock-on Device = Analog Thumb Pad Rapid Fire Gun = Press either Button \odot , \square or \triangle Missile Lock-on = Press and hold either Button \odot , \square or \triangle while aiming the target lock-on device Homing Missile = Release Button \odot , \square or \triangle after lock-on

SAND HILL

Race across the sand covered ruins aboard a specially designed "sandboard", manoeuvring to avoid numerous obstacles along the way. To reach the goal of this mini-game in style, try pressing Button \square on the jump ramps.



CHARACTERS	Sonic, Tails
OPERATING INSTRUCTIONS	Sandboard Manoeuvres = Analog Thumb Pad Jump = Press Button \square

CHAO CREATURES

RAISING CHAO CREATURES IN THE CHAO GARDENS

An added feature of Sonic Adventure is the "A-Life" system installed within protected environments called "Chao Gardens". This system enables you to hatch, raise and interact with a unique species of virtual creatures called "Chao". Be sure to take your parental responsibilities seriously for the way that you care for your Chao creatures will determine not only their physical development but also their personality, behaviour and quality of life.

NOTE: Time only flows in the Chao garden while a character is present. Whenever they leave the Chao garden, time stands still.



HOW TO RAISE CHAO CREATURES

Chao are hatched from eggs that can be found in Chao Gardens or the adventure field. The Chao life cycle spans three basic stages: Egg → Infancy → Maturity. To enhance its physical traits and abilities, your Chao creature can absorb the characteristics of the small animals rescued from the action stages. To do this, press Button **○** to pick up and hold a small animal in front of your Chao. As the absorption takes place, your Chao creature will visibly transform. Chao will also undergo physical



and behavioural changes according to the food you provide and the manner in which you treat it. Once matured, your Chao can mate with another mature Chao. This mating process will yield a new egg for you to hatch and raise. Such is the life span of a Chao!

RACING CHAO CREATURES AT CHAO STADIUM

Pit your Chao against seven other Chao in the Chao Stadium races. Select a level and style and watch 'em go! Don't forget to cheer your Chao along to victory!



ENTERING A CHAO RACE

Jump on the "Entry" button in the lobby of the Chao Stadium. When the race menu appears, set the appropriate items and start the race.

Race Mode Selection

- Chao Race (Jewel): A jewel goes to the winner of this advanced course (one entry only).
- Chao Race (Beginner): Beginner course (one entry only).
- Multi-entry: Pit a number of tamed Chao against one another in this mode.

Racecourse Selection = Select a course from the available options.

Chao Selection = Select the location of your Chao from the available options.



TRIAL MODE

TRIAL MODE

↑ ↓ ← → + Ⓐ = Enter, Ⓑ or Ⓒ = Cancel

In the trial mode, you can select and replay previously cleared action stages and mini-games that are separate from the adventure game. Select "Trial" from the title screen to display the items "Action Stage" and "Mini-game". Select and enter an item to proceed to the character selection screen.



ACTION STAGE

↑ ↓ ← → + Ⓐ = Enter, Ⓑ or Ⓒ = Cancel

Select "Action Stage" to display the character selection screen and select a character. All the action stages that have been previously cleared by the selected character appear. Select the action stage you wish to play.



When the confirmation screen listing the character and stage you have selected appears, select either "OK" or "Cancel".

MINI-GAME

↑ ↓ ← → + Ⓐ = Enter, Ⓑ or Ⓒ = Cancel

Select "Mini-game" to display the character selection screen, and then select a character. All the mini-games that are available for the selected character appear. Select the mini-game you wish to play. When the confirmation screen listing the character and mini-game you have selected appears, select either "OK" or "Cancel".



EMBLEM RESULTS

↑ ↓ ← → + Ⓐ = Enter, Ⓑ or Ⓒ = Cancel

Select "Emblem Results" to view a list of the emblems each character has collected. Use the Analog Thumb Pad or the D-Pad to select a character to display the emblems collected by that character. Press Button Ⓐ to return to the Trial Mode menu.



PLAYING "CHAD ADVENTURE"

Flying Into Battle

When your Chad encounters a "Bully Chad," it's battle time. To punch press Button **○** to stop the displayed statistics on the white bar. Each punch lasted longer the bully's HP (Hit Points) and when its life gauge reaches zero, you win!

If your Chad has too many accidents or battle losses, the adventure will end, so do the best to help your Chad and finish successfully.

Note that if your Chad experiences multiple accidents or is defeated in battle, the adventure will abruptly end, so do your best to assist your Chad and finish the adventure successfully.



MENU DISPLAY

- and **○** Select
- Return to the previous screen

Press Button **○** at any time during the adventure to display the menu screen. Items available for selection are as follows.

- ▲ STATUS** Review your Chad's status.
- ▲ ITEMS** Check your item board or feed your Chad.
- ▲ GAME** End the game in three tries to win a prize.
- ▲ BATTING** Connect to another VM to set up a Chad date.
- ▲ BATTLE** Connect another VM to set up a Chad battle.
- ▲ OWNER** Displays your personal data.
- ▲ FRIEND** Displays data about your Chad's data.
- ▲ MAP** Displays the progress of your Chad adventure.
- ▲ SETTINGS** Sound control, available/unavailable data exchange, or add personal data.
- ▲ NAME** Input/confirm the Chad's name.

RETURNING YOUR CHAD TO THE CHAD GARDEN

After reconnecting your VM to the controller, take a character to the Chad garden and punch on the red button of the Transporter Machine. Select the Chad to return to the garden, and press Button **○**. Your Chad will pop out of the machine. Pick it up and give it a cuddle. Love is a happy Chad!

CAUTION Set the VM to the file or tape mode before connecting it to the controller.



TIPS

- ▲ Something is healthy, so invite your friend's Chad to come over and play with your Chad in your Chad garden.
- ▲ There are magic portals the character can use to keep between all three Chad gardens. In fact, there first discover the gardens. Good Luck and happy gaming!



PLAYING "CHAO ADVENTURE" USING YOUR VM

TAKING YOUR CHAO FOR A WALK

Transport your Chao to a Virtual Memory (VM) unit to take them on an adventure. To do this, use a character to pick up* your Chao and move it over to the "Transporter Machine" located in the Chao garden. Jump on the red button and get the Chao down. Select a VM and press Button **■**. The Chao will automatically be transported to your VM.

When multiple VMs are connected, you will need to select which VM to use to take your Chao.

Use VMs that have sleep and wake and are egg or a blue.

***CAUTION** To avoid inadvertently affecting your Chao, it is recommended that you only use Button **■** when picking up Chao creatures.



PLAYING "CHAO ADVENTURE"

"Chao Adventure" is an independent mini-game that you can play using your VM. After you have transported your Chao to the VM, remove the VM from the controller to start the game.

HOW TO PLAY

- ■** and **■** Select
- Return to the previous screen

Select the game mode and once the title screen appears, press Buttons **■** and **■** simultaneously to start the game. To quit the game, press the Sleep Button to turn OFF the VM power.

▼ Helping a Chao in Need

Your Chao is likely to have its share of "accidents" such as tripping and falling down, in the course of an adventure. When this happens, be sure to lend a helping hand by pressing Button **■** to help it up.



▼ Leading the Way

When your Chao reaches a crossroads, someone has to make a decision. Just who is in charge here anyway?



SONIC'S UNIQUE ACTIONS

▼ For a description of the actions common to all the characters, see p.8.

SPIN ATTACK

Button **○**

Position Sonic near an enemy and jump so that, as he lands, he strikes the enemy with a furious spin attack in mid-jump.

HOWLING ATTACK

Button **○** in Mid-jump

Use this attack to make Sonic automatically zoom in and strike any nearby enemies. If no enemies are within range, use this move to make Sonic perform a "Jump Dash."

SPIN DASH

Button **○** or **○**

Whether stopped or on the move, press and hold Button **○** or **○** to start Sonic spinning in place. When you release the button, he will dash off in a burst of supersonic speed. Use the Analog Thumb Pad both to aim and steer. Just watch him go!

HOW LEVEL UP ITEMS AFFECT SONIC

HOLD

Hold Button **○** or **○**

After obtaining "Light Speed Shoes", Sonic's spin becomes more advanced. Now, when you press and hold Button **○** or **○**, a number of small blue lights will appear and wrap themselves around Sonic until he glows with a pear, blue light. In this special state, Sonic can perform the following actions:

LIGHT SPEED ATTACK

Release Button **○** or **○**

Seek and obtain the "Ancient Light" (reusable) Sonic to destroy all enemies within range using this most powerful, burning attack.

LIGHT SPEED DASH

Release Button **○** or **○**

As long as there are no enemies within striking range, you can perform this unique dash to send Sonic soaring up a pathway of lit rings suspended in mid-air.

THE ANCIENT
LIGHT



LIGHT SPEED
SHOES



CHARACTER INTRODUCTIONS

SONIC THE HEDGEHOG

Here's the world's fastest, hypersonic hedgehog! With a strong love of freedom, the only thing Sonic hates is oppression. Despite his short temper, deep down he's a really nice guy who is 100% committed to helping those in trouble whenever and wherever he can. Sonic's adventure begins just as he is returning home from a long journey...

ACTION STAGE GOAL

Destroy the capsule to rescue the animals trapped inside.

▼ Jump on the switch above the capsule located at the end of the course to liberate the enslaved animals and clear the stage.

NOTE: In some scenarios, an object other than a capsule may be the goal.

There are several possible shortcuts in each stage so be sure to explore various routes along the way.



ACTION STAGE DISPLAY




- 1 Elapsed Time
- 2 Number of Collected Rings
- 3 Remaining Lives
- 4 Rescued Animals

TAILS' UNIQUE ACTIONS

▼ For a description of the actions common to all the characters, see p.8.

PROPELLER FLIGHT

Pressing Button  in Mid-Jump

Pressing Button  while in mid-jump enables Tails to fly high in the sky, but be careful if you try to fly for too long, Tails will get tired and suddenly drop to the ground.

▼ Propeller Flight Manoeuvres

Pressing and Holding Button 	Increase upward altitude
Button  or 	Sudden drop in altitude (Not pressing anything will cause a similar effect due to gravity)

TAILS ATTACK

Button  or 

Press Button  or  while stopped or when walking to make Tails attack any nearby enemies with a 360° spin.

HOW LEVEL UP ITEMS AFFECT TAILS

RYTHM BADGE

RAPID TAILS ATTACK

Press and hold Button  or 

Seek and obtain the Rhythm Badge to execute this powerful continuous attack.



CHARACTER INTRODUCTIONS

MILES "TAILS" PROWER

This sweet-natured fox is a natural both mechanic with the unique ability to fly high in the sky using his two special tails. A long time friend and admirer of Sonic, Tails devoted himself to tinkering in his workshop while Sonic was away on his journey. Tails' adventure begins one day when, in the midst of performing a flight test with his latest aircraft invention, he suddenly began to experience engine trouble and...

ACTION STAGE GOAL

To find and destroy the capsule ahead of Sonic

▼ In some scenarios, an object other than a capsule may be the goal

The most important thing is to beat Sonic so take full advantage of Tails' unique "propeller" action to find the short cuts that will enable him to reach the capsule faster.



ACTION STAGE DISPLAY



- 1 Elapsed Time
- 2 Number of Collected Rings
- 3 Remaining Lives
- 4 This gauge shows the positions of both Sonic/Dr. Robotnik and Tails relative to their progress on the course. The left side represents the starting point and the right, the finish line
- 5 Rescued Animals

KNUCKLES' UNIQUE ACTIONS

▼ For a description of the actions common to all the characters, see p.8.

GLIDING JUMP

Pressing and Holding Button **○**
in Mid-jump

Use the Analog Thumb Pad to manoeuvre Knuckles during a gliding jump. Attack using the gliding jump by hitting enemies with Knuckle's fists. (Hitting with any other body part will cause Knuckles to take damage.) Release Button **○** to cause Knuckles to drop. (It is possible to revive the glide by pressing and holding Button **○** again.)

CLIMBING

Grab the Wall in Mid-gliding Jump

Knuckles will automatically begin to climb once he grasps a wall during a gliding jump. To do this, execute a glide jump and see him at the wall you wish to climb. After he has grabbed the wall, use the Analog Thumb Pad to manoeuvre him and press Button **○** to jump.

PUNCH ATTACK

Button **○** or **○**

Press Button **○** or **○** to execute a punch. Execute two punches in rapid succession to make Knuckles perform a third, more powerful "dash punch."

HOW LEVEL UP ITEMS AFFECT KNUCKLES

SHOVEL CLAY



DIGGING

Pressing Button **○** or **○**
and Button **○** Simultaneously

Position Knuckles on a grassy or dirt area and press Button **○** or **○** and Button **○** simultaneously. He will dig down a bit and then resurface, uncovering any available buried items.



CHARACTER INTRODUCTIONS

NUCKLES THE ECHIDNA



Knuckles is one wild and powerful spiny anteater. Although blessed with an honest, straight-up personality, he often lacks flexibility. With his powerful arms, he can glide through the air to attack and land some serious punches. Guardian of the Master Emerald for as long as he can remember, one seemingly normal day his world is shattered and his adventure begins...

ACTION STAGE GOAL

To collect three of the fragments of the Master Emerald

Use Knuckles' special emerald radar to locate the fragments. The radar indicator changes from blue to red and its tempo speeds up, the closer he is to a fragment. Also, not all the Emerald fragments are "visible". Sometimes they are buried underground or hidden inside enemies so be sure to hunt around.

ACTION STAGE DISPLAY



- 1 Elapsed Time
- 2 Number of Collected Rings
- 3 Remaining Lives
- 4 Emerald Radar – The colour of and speed at which these indicators flash depend on Knuckles' proximity to the Emerald fragments
- 5 Number of Collected Emerald Fragments – Displayed as each fragment is collected.
- 6 Rescued Animals

AMY'S UNIQUE ACTIONS

▼ For a description of the actions common to all the characters, see p.4.

HAMMER ATTACK

Button **○** or **□**

Press Button **○** or **□** while walking or when stopped to make Amy attack and destroy enemies with her Piko Piko Hammer. Note that even though she can attack and temporarily overturn ZERO, he cannot be destroyed. Furthermore, he can only be overturned a limited number of times.

HAMMER JUMP

Press Button **○** or **□** while running

Press Button **○** or **□** while running to make Amy swing the hammer, strike the ground and catapult her high in the air. Note that Amy must be in a full run in order for this jump to work so wait until her hammer appears before pressing Button **○** or **□**. This special jump can be used to reach heights higher than her normal jump.

JUMP ATTACK

Press Button **○** or **□** in mid-jump

Press **○** or **□** in mid-jump to make Amy swing her hammer and attack enemies in mid-air.

HOW LEVEL UP ITEMS AFFECT AMY

WINDY
FEATHER

SPIN HAMMER ATTACK

Button **○** or **□** and Analog Thumb Pad

Press and hold Button **○** or **□** while rotating the Analog Thumb Pad to make Amy swing the hammer rapidly in a 360° swing attack. Stop rotating the Analog Thumb Pad or release Button **○** or **□** to end the swing attack. Note that if Amy spins in one place for too long she will become temporarily dizzy and won't be able to walk straight!



CHARACTER INTRODUCTIONS

AMY ROSE



Always bright and cheerful, Amy is the self-appointed girlfriend of Sonic. Possessing a strong competitive streak, she is second to none when in control of her Piko Piko Hammer. With many fond memories of her Sonic-chasing days, she's thrilled when their two worlds collide again with the sudden appearance of a huge spaceship one fine day.

ACTION STAGE GOAL

Find and grab hold of the balloon while avoiding capture by the evil robot ZENO.

TIPS

It is important that Amy and her bird companion escape together. If necessary, use drum casts or other such shelter to hide in. ZENO can't be destroyed but he can be knocked over temporarily a limited number of times. If attacked too often, he becomes invincible so don't overdo it.

ACTION STAGE DISPLAY



- 1 Elapsed Time
- 2 Number of Collected Rings
- 3 Remaining Lives
- 4 Rescued Animals

GAMMA'S UNIQUE ACTIONS

▼ For a description of the actions common to all the characters, see p.8.

LASER GUN

Button **○** or **⊙**

Press and hold Button **○** or **⊙** to activate the laser gun, with the laser beam at an enemy, and "target lock-on" will occur automatically. Use the Analog Thumb Pad to manoeuvre and aim the laser beam. When lock-on is successfully achieved, the target lock-on site will appear over the enemy. You can make Gamma lock-on to multiple enemies by waving the laser beam around an area with many enemies. Note that both the laser beam and target lock-on indicator will disappear after a few seconds.

HOMING MISSILE LAUNCH

Release Button **○** or **⊙** after "Lock-on"

After achieving "lock-on" using the laser gun, release Button **○** or **⊙** to launch homing missiles to attack. Note that Gamma can be moving when "locking on" or launching missiles.

HOILING MODE

Analog Thumb Pad

Gamma will automatically be transformed from an upright-walking mode to a compact wheeled mode whenever he reaches full-speed. Press Button **○** to return Gamma to the upright-walking mode.

HOW LEVEL UP ITEMS AFFECT GAMMA

JET BOOSTER

HOVERING

Button **○**



Press and hold Button **○** in mid-jump to enable Gamma to hover and descend slowly using his jet booster pack. If you release Button **○**, the jet booster will turn off and Gamma will fall rapidly. You can stop his fall and continue hovering by pressing Button **○** again.

CHARACTER INTRODUCTIONS

E-102 GAMMA

Created by the evil Dr. Robotnik, E-102 Gamma is an E-100 series gunner robot. Shortly after his "birth", Gamma must pass a test that will enable him to join an elite unit of robots. His destiny then takes a drastic turn when he meets a certain frog with an unusual tool.

ACTION STAGE GOAL

To seek and destroy the target located at the end of each course within the allotted time.

▼ Be sure to destroy enough enemies along the way to save enough time to destroy the final target.

You can increase the allotted time by destroying enemies, however, killing each enemy one at a time uses more time than can be gained. Instead, "lock-on" to multiple enemies and blast them all away at once to earn bonus time.



ACTION STAGE DISPLAY



- 1 Allotted Time Display
- 2 Number of Collected Rings
- 3 Remaining Lives
- 4 Warning Countdown (Countdown begins when the remaining allotted time reaches 5 seconds.)
- 5 Bonus Time (Added to the total allotted time whenever lock-on is made.)
- 6 Rescued Animals

ACTION STAGE DISPLAY

Normal Mode (Before Casting) Display

Fishing Mode (After Casting) Display



- ① Weight in Grams of Entire Catch
- ② Number of Collected Rings
- ③ Remaining Lives
- ④ Line Tension Gauge
- ⑤ Real Position
- ⑥ Line Length
- ⑦ Rescued Animals
- ⑧ Cast Indicator

BIG'S UNIQUE ACTIONS

▼ For a description of the actions common to all the characters, see p.8

**POWER MOVES (CARRYING, THROWING,
PULLING OR PUSHING)**

Button **○** or **⊙**

Due to Big's large physique, he is able to lift, carry and throw heavy objects that the other characters can't.

CHARACTER INTRODUCTIONS

BIG THE CAT

This giant cat is one laid-back and easy-going fellow who loves to fish and to relax without his favourite rod and lure.

Big leads a tranquil life, together with his buddy "Froggy", in a hut in a serene part of the jungle. Until one day when suddenly Froggy underwent an unusual transformation.

ACTION STAGE GOAL

To fish for and catch Big's pal Froggy

▼ Fish of various species and sizes live in the many fishing spots found throughout the adventure field so try your hand at catching other fish while searching for Froggy.

In order to catch a fish (or Froggy) you must first "hook" your prey. To do this, once the fish (or frog) bites the lure, press **⬇️** on the Analog Thumb pad to hook (secure) the lure and then reel it in.



HOW LEVEL UP ITEMS AFFECT BIG

LIFE BELL



FLOATING

Automatic

Once Big has his life bell, he will automatically float when he is in the water. Use the Analog Thumb Pad to move Big around or to position him for casting. Press Button **⊙** to make Big dive underwater and use the Analog Thumb Pad to walk him on the bottom. When Button **⊙** is released, Big will float up to the surface.

DR. ROBOTNIK

Yes, just as we all feared, the mad scientist is back and more ruthless than ever before. In the past, Sonic and friends have managed to ruin all his evil plans, but are those days over? A new battle has begun and this time, Dr. Robotnik ("Eggman" to Sonic and his pals) has at long last figured out how to harness the massive ancient powers of the 7 Chaos Emeralds to destroy the world!



CHAOS

This mysterious liquid-like life-form that had been trapped in the Master Emerald was released by Dr. Robotnik to do his evil bidding. Chaos grows bigger and more powerful with each emerald that Dr. Robotnik adds to him. What will happen to the world if Dr. Robotnik manages to add all seven Chaos Emeralds ...?



CHARACTER INTRODUCTIONS

BIG THE CAT

CASTING

Button **X** or **Y**

Use Button **X** or **Y** to make Big cast into the water.

1. Position Big facing the water, press and hold Button **X** or **Y** to display the cast indicator and use the Analog Thumb Pad to position the cast indicator over the desired spot.
2. Release Button **X** or **Y** to automatically cast the lure to the desired spot.
3. If the cast is successful, the lure will sink down and the game will switch into "fishing mode."

LURE ATTACK

Press and release Button **X** or **Y**

Using the same action as when casting, face an enemy and press and hold Button **X** or **Y** to display the cast indicator and use the Analog Thumb Pad to position the cast indicator over the enemy. Release Button **X** or **Y** to attack. If an enemy is nearby, you can also make Big attack them using his pole by pressing Button **X** or **Y**.

FISHING MODE

FISHING

Refer to the Diagram Below

Button **X**

Reeling in Quickly

Button **X** or **Y**

Reeling in Slowly

Analog Thumb Pad

Tugging the Rod



1. Once the lure has sunk underwater, tug on the lure to entice the fish (frog). When the fish (frog) bites the lure, press down on the Analog Thumb Pad to hook it.



2. Use the Analog Thumb Pad to maneuver the rod system so that the fish (frog) doesn't get away and reel in carefully so as not to unhook it.



3. Once you reel in the fish close enough, Big will automatically pull it out of the water.



SONIC™ ADVENTURE

Sept magnifiques émeraudes au pouvoir étrange et pénétrant,
Reliques d'une civilisation de guerriers disparus.
Un récit épique empli de joie et de peines.
Une page de fouie,
L'histoire se répète au gré de l'aventure.

Vous aimez d'acquiescer Sonic Adventure, MiniMutants ? Ce jeu-ci est exclusivement conçu pour la console de jeu Dreamcast. Il est recommandé de lire les instructions du présent manuel avant de commencer à jouer à Sonic Adventure.

TABLE DES MATIERES

CONSOLE ET MANETTE	40	CREATURES CHAO	63
COMMENCER UNE PARTIE	42	JOUER A "CHAO ADVENTURE"	
MODE ADVENTURE	45	AVEC VOTRE VM	64
MODE TRIAL	52	PRESENTATION DES PERSONNAGES	66

AVERTISSEMENT

Sonic Adventure est un jeu conçu pour cette console. La carte Visual Memory (VM) est vendue séparément. Le nombre de données de mémoire est limité à la capacité de 8 Mo. Vous pouvez en tirer le meilleur parti en utilisant un jeu et un système de fichiers à naviguer. Toute 30 heures jouées (30 blocs mémoire) pour le jeu et les données de la bibliothèque (jeu et VM) peuvent être sauvegardés séparément. Pour le système de jeu (Sonic Adventure) et la VM, vous pouvez sauvegarder vos données de jeu et les données de la bibliothèque (jeu et VM) séparément. Toute 30 heures jouées (30 blocs mémoire) pour le jeu et les données de la bibliothèque (jeu et VM) peuvent être sauvegardés séparément. Toute 30 heures jouées (30 blocs mémoire) pour le jeu et les données de la bibliothèque (jeu et VM) peuvent être sauvegardés séparément. Toute 30 heures jouées (30 blocs mémoire) pour le jeu et les données de la bibliothèque (jeu et VM) peuvent être sauvegardés séparément. Toute 30 heures jouées (30 blocs mémoire) pour le jeu et les données de la bibliothèque (jeu et VM) peuvent être sauvegardés séparément.

CHARACTER INTRODUCTIONS

ENEMIES

KIKI

Keep an eye out for this bomb-throwing robotic monkey, who can attack using two types of bombs.



SPIKY SPINNER

Armed with swinging balls and chains, this free-floating robot can attack from a distance.



BLADED SPINNER

Steer clear of this hovering robot whenever he starts spinning like crazy.



RHINOTANK

This hybrid robot, based on a cross between a tank and rhinoceros, is one big and mean charging machine.



LEON

This chameleon shaped robot can disappear and reappear right before your very eyes so beware!



EGG KEEPER

Armed with a special beam that can paralyze its prey, do your best to avoid the deadly grasp of this E-100 Series robot.



COMMANDES DE BASE

ACTIONS COMMUNES À TOUS LES PERSONNAGES

ÉGAUSER ARABOTOU

Croix multidirectionnelle 

Immobilisez votre personnage et appuyez sur la croix multidirectionnelle vers le haut et/ou vers la bas, pour obtenir un champ de vision vertical de 180°. Ceci vous permet d'avoir une vue sur l'environnement du personnage. Dans certaines zones, vous pouvez utiliser ce bouton pour effectuer des zooms avant/arrière. Le caméra reprend sa position initiale dès que le personnage se met en mouvement.



VUE PANORAMIQUE

Bouton analogique D ou G

Utilisez les boutons analogiques D et G pour faire tourner le caméra à 360°. Il arrive que cette opération soit impossible lorsque votre personnage se trouve près d'un mur ou dans un espace clos, par exemple.



PORTER DES OBJETS


Boutons , , ou 

Pour ramasser des objets tels que des bombes ou des caix, placez-vous devant et appuyez sur le bouton , , ou . Il est tout à fait possible d'effectuer des actions communes à tous les personnages, telles que courir et marcher tout en portant un objet. Toutefois, les personnages ne peuvent pas porter d'objet pendant qu'ils effectuent un mouvement qui leur est propre : la Spin Dash (coures acrobatique) pour Sanso ou le vol pour Tels, par exemple.



RECUPERER OU REMUER UN OBJET

Boutons , , ou  et le Stick analogique

Utilisez cette commande pour "recuperer" les objets ne pouvant pas être déplacés, pour les "remuer" ou pour "déplacer" votre Chao. Il est recommandé d'utiliser le bouton  lorsqu'il s'agit d'un Chao.



LANCER OU POSER UN OBJET

Boutons , , ou 

Pour lancer un objet, appuyez sur le bouton , , ou  tout en vous déplaçant. Pour poser un objet, arrêtez votre personnage et appuyez sur le bouton , , ou .

AVERTISSEMENT

Nie touchez jamais le stick analogique ni les boutons analogiques D/G pendant que vous jouez l'intensité sur ON. Vous risqueriez d'entraîner l'initialisation de la manette, ce qui conduirait à des dysfonctionnements.

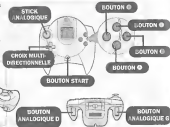
CONSOLE ET MANETTE

MANETTE DE LA DREAMCAST

▼ *Sonic Adventure* est un jeu à un seul joueur. Branchez la manette dans le port A de la Dreamcast.

▼ Vous pouvez retourner à l'écran d'accueil à tout moment en appuyant simultanément sur les boutons **X**, **Y**, **Z** et sur le bouton Start.

▲ Insérez la carte mémoire dans la fente de la manette prévue à cet effet.



COMMANDES DE BASE

DÉMARRAGE DU JEU

Bouton Start

SELECTION DES OBJETS

Cross multi-directionnel / Stick analogique (Sélectionner)

Bouton X / Enter/Écran suivant

ANNULER/ÉCRAN PRÉCÉDENT

Bouton Y / Bouton Z

ACTIONS COMMUNES À TOUS LES PERSONNAGES

MARCHER ET COURIR

Stick analogique

Pour avancer, appliquez une légère pression sur le stick analogique dans la direction voulue. Maintenez la pression si vous souhaitez courir. Changez de direction pour ralentir brusquement.

SAUTER

Bouton X

La hauteur du saut varie d'un personnage à l'autre.

▼ Pour plus de détails sur les performances spécifiques à chaque personnage, consultez la section "Présentation des personnages", p. 94.

MENU PRINCIPAL

↑ ↓ ← → + = Entrée, * or ○ = Annuler



Une fois la carte mémoire et le boîtier jeu sélectionnés, le menu principal s'affiche. Choisissez un mode de jeu pour commencer à jouer.

ADVENTURE (AVENTURE) (voir page 45)

Sélectionnez cette option pour jouer en mode Aventure.

Ce mode vous permet d'incarner l'un des six personnages.

REMARQUE : Sonic est le seul personnage disponible au début d'une nouvelle partie.

TRIAL (EPREUVE) (voir page 52)

Activez cette option pour rejouer l'étape d'action ou le niveau bonus de votre choix, que vous ayez terminé avec succès en mode Aventure. Vous pouvez également consulter la liste des emblèmes collectés par chaque personnage.

OPTIONS (voir page 44)

Cette option vous permet de modifier certains paramètres de jeu et d'effectuer des tests son.

INTERNET

Sélectionnez cette option pour accéder au site Web de Sonic Adventure. Vous y trouverez un certain nombre d'informations relatives à Sonic Adventure.

▼ AVERTISSEMENTS RELATIFS À L'ACCÈS INTERNET

Ce logiciel n'est pas doté des fonctions nécessaires à l'installation d'un environnement de communication.

Pour accéder au site Web de Sonic Adventure, vous devez utiliser la Dream Key fournie avec la Dreamcast pour vous enregistrer en ligne ou pour vérifier l'enregistrement de l'utilisateur.

Une fois l'enregistrement de l'utilisateur validé, l'écran de menus s'affiche. Sélectionnez "Sonic Adventure Home Page" pour accéder au site Web de Sonic Adventure. Ce site comporte un certain nombre d'informations au sujet de Sonic Adventure. Pour plus de détails sur le courrier électronique ou des opérations spéciales, reportez-vous au manuel de la Dream Key.

COMMENCER UNE PARTIE

COMMENCER UNE PARTIE

Après avoir allumé le console (interrupteur sur ON) et inséré le CD-ROM Sonic Adventure, vous êtes invité à saisir des paramètres de la télévision. Sélectionnez la fréquence (en Hz) de votre téléviseur. Si vous n'êtes pas certain de la fréquence exacte, sélectionnez "TEST". Si une image plus d'une de Sonic s'affiche pendant 3 secondes, votre téléviseur est compatible 50 Hz. Dans le cas contraire, sélectionnez le paramètre 50 Hz. Une fois ces réglages effectués, l'écran d'accueil apparaît. Appuyez sur le bouton Start.



SELECTION DE LA CARTE MEMOIRE/SELECTION DU FICHIER

SELECTION DE LA CARTE MEMOIRE : **↑ ↓ ← → +□ = Entrée** **○** ou **○ = Annuler**

L'écran de sélection de la carte mémoire s'affiche au démarrage du jeu. Parmi les VM connectées, sélectionnez la carte mémoire contenant le fichier jeu "Sonic Adventure" auquel vous souhaitez jouer.



SELECTION D'UN FICHIER : **↑ ↓ ← → +□ = Entrée** **○** ou **○ = Annuler**

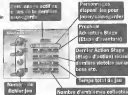
L'écran de sélection du fichier jeu s'affiche une fois la carte mémoire sélectionnée. Choisissez le fichier voulu. Appuyez sur "OK" ou "Cancel" (Annuler) dans le cadre de confirmation. Une carte mémoire peut contenir jusqu'à trois fichiers jeu Sonic Adventure indépendants. Lorsque vous jouez pour la première fois, sélectionnez un fichier vide. Pour continuer une partie, faites en sorte de bien sélectionner le même fichier à chaque enregistrement pour remplacer les anciennes données par les nouvelles.

▼ SUPPRESSION D'UN FICHIER

Sélectionnez le jeu que vous souhaitez supprimer et appuyez sur le bouton **○**. Utilisez le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour sélectionner la commande "Delete" (Supprimer) puis appuyez sur le bouton **○**. Lorsque que la fenêtre de confirmation s'affiche, sélectionnez "OK" ou "Cancel" (Annuler).

À chaque fois que vous avez sélectionné un fichier et commencé à jouer, vous n'avez plus accès à la carte mémoire ni aux options de sélection du fichier même si vous retournez à l'écran d'accueil. Dans ce cas, vous êtes directement dirigé vers le menu principal.

▲ Pour passer à un autre fichier jeu en cours de partie, sélectionnez "Options" dans le menu principal puis "File Change" (Changer de fichier). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 44.



ADVENTURE MODE (MODE AVENTURE)

STRUCTURE DE L'AVENTURE

Le mode Aventure constitue la partie contrôlée du jeu Sonic Adventure. Le mode Aventure est contrôlé en deux parties. Une, appelée "Adventure Field" (Espace aventure), comporte un certain nombre d'événements (Événements) auquel le joueur est confronté au cours du scénario global. L'autre est nommée "Action Stage" (Étape d'action). Dans une Étape d'action, les personnages doivent réaliser un "goal" (objectif) unique à l'issue duquel ils remportent l'étape. Le mouvement général du jeu peut être défini comme suit :



SELECTION DU PERSONNAGE

▲ + ◀ ▶ + ● = Entrée, ● ou ◉ = Annuler

Les commandes "Stimé" (Jouer), "Instructions" et "Cancel" (Annuler) s'affichent lorsque vous sélectionnez un personnage. Activez l'axe d'entrée afin :

Sonic est le seul personnage à pouvoir être sélectionné au début d'une nouvelle partie. Les autres personnages seront disponibles au fil de votre progression dans le scénario. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la page 58.

INSTRUCTIONS DU JEU

Les instructions de base permettant de contrôler le personnage sélectionné s'affichent, accompagnées de détails de l'objectif que le personnage doit atteindre au cours de l'étape d'action. Il est recommandé de prendre connaissance de ces informations avant de commencer à jouer. Appuyez sur le bouton ● pour passer à l'écran suivant et sur le bouton ◉ pour retourner à l'écran précédent.



LES ECRANS DU SCENARIO

Ces écrans fournissent un résumé du scénario concernant le personnage sélectionné. Appuyez sur le bouton ● ou ◉ pour retourner à l'écran de sélection de personnage.

REMARQUE : ces résumés ne s'affichent pas la première fois que le personnage est sélectionné.



COMMENCER UNE PARTIE

OPTIONS

Tous les paramètres peuvent être modifiés. Sélectionnez l'icône des paramètres que vous souhaitez changer.



TEST SON

Appuyez sur "Sound Test" (Test Son) pour afficher le menu du test son.

Sélectionnez une catégorie à l'aide de **▲** ou **▼** puis appuyez sur le bouton **○**. Le contenu de la catégorie sélectionnée s'affiche (sous forme de liste).

▲ ou **▼** vous permet de sélectionner l'une d'entre elles. Appuyez ensuite sur le bouton **○** pour la lire. Cliquez sur le bouton **○** ou **○** pour arrêter la lecture et retourner au menu Test son. Pour accéder au menu principal, activez la commande "To Main Menu" (Retour au menu principal) ou appuyez sur le bouton **○** ou **○**. Sélectionner "B.E" pour rejouer des effets sonores de n'importe quelle étape du jeu. **▲** ou **▼** vous permet de sélectionner une touche **▲** ou **▼** de sélectionner un chiffre. Appuyez sur le bouton **○** pour lancer la lecture et sur le bouton **○** ou **○** pour l'arrêter et retourner au menu Test son.



SORTIE SON

Le son peut être en stéréo comme en mono. **▲** ou **▼** vous permet de sélectionner un paramètre, que vous modifiez à l'aide du bouton **○**.

RETOUR AU MENU PRINCIPAL

Pour vous rendre au menu principal, activez la commande "To Main Menu" (Retour au menu principal) ou appuyez sur le bouton **○** ou **○**.

▲ **▼** **○** **○** = Entrée, **○** ou **○** = Annuler

PARAMETRAGE DES MESSAGES

Les messages peuvent être diffusés en mode "Voice and Text" (Voix et texte) ou "Voice Only" (Voix seulement). Utilisez **▲** ou **▼** pour sélectionner un paramètre et le bouton **○** pour le modifier.

CHANGER DE FICHIER

Pour sélectionner un autre fichier (ou Sonic Adventure ou en supprimer un), activez cette commande qui affiche les icônes de la carte mémoire et de sélection des fichiers. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Sélection d'un fichier" page 42.

SELECTION DE LA LANGUE

Sonic Adventure prend en charge les langues suivantes :

Anglais Français Japonais,
Espagnol Allemand

Avant de jouer à Sonic Adventure, vous devez choisir la langue dans laquelle sera affiché le texte du jeu. Pour ce faire, activez la commande "Settings" (Paramètres) dans le menu de la Dreamcast, sélectionnez "Language" (Langue) puis la langue de votre choix et confirmez.

REGLAGES DE LA VIBRATION

Si votre contrôleur est en mesure de recevoir des signaux 60 Hz, vous pouvez jouer à Sonic Adventure en plein écran. Sélectionnez cette commande pour modifier les paramètres ou pour savoir si votre poste de télévision est compatible 60 Hz.

CREATURES CHAO

Vous pouvez élever des espèces de créatures appelées "Chao". Une créature Chao est un animal domestique virtuel que vous rencontrez pour la première fois sous forme d'œuf dans l'Espace aventure. Lorsque vous trouvez un œuf, apportez-le dans un jardin Chao, laissez-le éclore et élevez votre créature Chao. Toutes les zones de l'Espace aventure comportent un jardin Chao. Un jardin Chao est un lieu protégé, sans ennemi, conçu pour élever ces petites créatures. Avertissement à tous les futurs parents ! L'éducation et l'attention que vous porterez à votre Chao seront non seulement déterminantes pour ses caractéristiques physiques mais aussi pour son comportement et sa personnalité. Pour plus d'informations sur les créatures Chao, veuillez vous reporter à la page 53.



ACTION STAGES (ETAPES D'ACTION)

Chaque personnage doit atteindre un objectif qui lui est propre afin de réussir l'Action Stage. L'objectif est affiché au début de chaque Etape. L'objectif de chaque étape est divisé en trois niveaux (A, B et C). Faites de votre mieux pour les réaliser tous les trois et bonne chance ! Pour plus de détails sur les objectifs des Etapes d'action et pour obtenir un diagramme des Action Stage de chaque personnage, reportez-vous à la section "Présentation des personnages" page 56.



LES ANNEAUX ET LES VIES BONUS

Vous trouverez un certain nombre d'anneaux au cours des Etapes d'action. Les personnages peuvent survivre aux dommages que leur sont infligés tant qu'ils portent au moins un anneau. Attaqué, ils perdent automatiquement tous leurs "rings". Un personnage dans un anneau perd une vie à la moindre étape. Lorsqu'un personnage a ramassé 100 anneaux, il reçoit une vie supplémentaire. Il arrive en outre qu'on trouve des boîtes contenant une vie bonus dans les Etapes d'action.



POINT MARKERS (POSTES DE SAUVEGARDE)

Vous en trouvez un certain nombre dans chaque Etape d'action. Ces postes de sauvegarde vous permettent d'arrêter le temps et la position de votre personnage si ce dernier perd une vie, se retrouve sa dernière ou dernier poste de sauvegarde touché avec le temps qu'il avait alors à son actif. Le moment exact auquel le poste a été touché s'affiche brièvement en bas à droite de l'écran Action Stage.



MODE AVENTURE

ESPACE AVENTURE

Étant donné que vous n'êtes pas limité par le temps ni par des objectifs, prenez la liberté d'explorer à votre guise l'Espace aventure. Pour progresser dans le scénario, il est toutefois nécessaire de trouver des Level Up Items, qui dotent votre personnage de pouvoirs spéciaux, et de localiser les différentes entrées des Étapes d'Action. Chacune des trois zones de l'Espace Aventure comporte un "Chao Garden" (Jardin Chao). Il s'agit d'un lieu particulier conçu pour élever les créatures Chao. Pour plus de détails sur les créatures Chao, veuillez vous reporter à la page 63.



ÉVÉNEMENTS

Lorsque vous découvrez une nouvelle entrée d'Action (Stade) ou que vous rencontrez un nouveau personnage dans l'Espace Aventure, un "Événement" sous forme de séquence PMA (Full Motion Action) se produit. Les événements apparaissent automatiquement. Pendant ces séquences, vous perdez le contrôle de votre personnage.

PERSONNAGES

Bonk est le seul personnage à pouvoir être sélectionné au début d'une nouvelle partie. Vous serez accablé aux autres personnages au fil de votre progression dans le scénario.

Les cinq autres personnages sont Tails, Knuckles, Amy, Gamma et Big B. Ils peuvent être sélectionnés immédiatement après leur présentation.



COMBAT CONTRE LES BOSS

Il arrive qu'un "Boss" (monstre) surgisse dans un Espace aventure après que vous avez réussi une Étape d'Action. Vous devez absolument le repérer et le vaincre pour passer à l'étape suivante. La bataille débute dès que le nom du boss et sa jauge de vie s'affichent. Vous devez rattraper au moins un anneau pour éviter à votre personnage de mourir au cours d'une attaque. Lorsque la jauge de vie du boss atteint zéro, vous avez remporté la bataille.



S
O
N
I
C
48
A
D
V
E
N
T
U
R
E

OBJETS

Il existe deux types d'objets pouvant être ramassés dans *Sonic Adventure*. Les "Item Boxes" (Boîtes à objets) sont dispersées dans les Étapes d'action et les "Level Up Items" sont cachés dans l'Espace aventure.

CHAUSSURES SUPERSONIQUES



Ces chaussures offrent un surcoût de vitesse limité dans le temps à votre personnage.

INVINCIBILITE



Cet objet vous permet de donner à vos ennemis pendant une période limitée sans voler leur énergie.

8 ANNEAUX



Ajouter 8 anneaux à votre collection.

10 ANNEAUX



Ajouter 10 anneaux à votre collection.

ANNEAUX SURPRISE



Ajouter 1, 5, 10, 15, 20 ou +0 anneaux à votre collection.

BOUCLEUR



Protège votre personnage des dommages (sans les empêcher).

BOUCLEUR MAGNETIQUE



Attache tous les anneaux devenant des objets lorsqu'ils sont ramassés par votre personnage, sans limite.

VIE SUPPLEMENTAIRE



Ajoute une vie ou des vies supplémentaires.

BOULES A AGENCES



Ces boules illuminées fournissent des conseils lorsqu'on les consulte.

Les Level Up Items sont des objets offrant une capacité ou une défense améliorée pouvant être utilisée pour le reste du jeu. Pour plus de détails sur le ou les Level Up Item(s) spécifique(s) à chaque personnage, veuillez vous reporter à la page 56.

DE L'ESPACE AVENTURE ET L'ESPACE JEU



Ces chaussures spéciales permettent à Sonic d'effectuer son Light Speed Dash (Course) lumineuse illimitée.

INCISES LUMINE (SONIC)



Ce pouvoir spécial permet à Sonic de lancer sa Light Speed Attack (Attaque lumineuse illimitée).

SYMBOLE MYSTERE (TAILS)



Ce visage d'été en ornement peut être qu'un objet normal à faire d'effectuer une Head Attack (Attaque normale illimitée).

GRIFES EXCAVATIONNES (KNUCKLES)



Knuckles peut déplacer des objets enfouis dans le sol grâce à ces griffes faites à ses gants.

PIRETE DE QUINZE JANS (AMY)



Cette est votre costume de pirate permet à Amy de lancer sa Spin Hammer Attack (Attaque rotatoire illimitée).

DIAMANT DE JET (SANTA)



Ce rubis de jet 5100 permet à Santa de voler.

BOULE DE SURVEILLANCE (JAY)



Cette boule de surveillance permet à Jay de flotter dans qu'il se trouve dans l'eau.

▲ Il existe d'autres Level Up Items, cherchez bien, vous les trouvez !

MODE AVENTURE

EMBLEMES

Chaque fois que votre personnage réussit une Etape d'action, vous êtes récompensé par un emblème Sono. Etant donné que l'objectif de chaque Action Etape se décompose en trois niveaux, vous pouvez recevoir 3 emblèmes Sono par Etape. Vous trouvez des emblèmes Sono supplémentaires dans les niveaux bonus et ça et là dans l'Espace Aventure. Le nombre total d'emblèmes que vous avez remisés s'affiche dans l'écran de sélection du fichier. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la page 42.



GAME OVER ET CONTINUER

Votre personnage perd une vie s'il ne porte pas d'anneau au moment où on le blesse. Les personnages peuvent également perdre une vie, même s'ils portent un anneau, lorsqu'ils échouent à leur Etape d'action ou qu'ils tombent d'une falaise dans l'Espace Aventure. L'écran "Game Over" s'affiche lorsque votre personnage a perdu toutes ses vies. Sélectionnez "Continuer" pour reprendre la partie au début de la même étape ou "Quit" (Quitter) pour retourner à l'écran d'accueil.



Dans les Etapes d'action, les batailles contre les boss et les niveaux bonus, votre personnage recommence au début de l'étape.

Dans l'Espace Aventure, votre personnage redémarre à l'endroit où il se trouvait au moment de la dernière sauvegarde.

METTRE LA PARTIE EN PAUSE

Start = Pause, \uparrow \downarrow = Sélectionner, \circ = Entrée, \square ou \times = Annuler

Pour mettre le jeu en pause au cours d'une partie, appuyez sur le bouton Start. La fenêtre de pause s'affiche alors. Les options disponibles dans la fenêtre de pause varient en fonction du type d'étape dans laquelle vous vous trouvez. Reportez-vous à ce diagramme pour sélectionner une option de la fenêtre de pause.

METTRE EN PAUSE DANS L'ESPACE AVENTURE

- ▼ **Continuer (Continuer)** = Pour continuer la partie.
- ▼ **Quit (Quitter)** = Pour quitter la partie et retourner à l'écran d'accueil.





METTRE EN PAUSE DANS LES ETAPES D'ACTION

- ▼ **Continuer (Continuer)** = Pour continuer la partie.
- ▼ **Restart (Recommencer)** = Pour configurer les anneaux de votre personnage et recommencer à l'endroit de la dernière sauvegarde.
- ▼ **Quit (Quitter)** = Pour quitter le jeu et retourner à l'écran de l'Etape d'action de l'Espace Aventure.

"WHACK-A-SONIC" GAME (JEU "FRAPPER-DU-SONIC")

Jouez à "Whack-A-Sonic" un jeu où tous les coups sont payés avec la seule et unique Amy et son marteau spécial.

Gagnez des points en démontant les poupées à l'effigie de Sonic qui sautoient de tous côtés en cercle. Vous obtenez des points bonus en éliminant les "Super Sonic" ainsi qu'un "Dr Robotnik" qui vous fait perdre des points. Battez les records et vous sortirez vainqueur.

PERSONNAGES	Amy
COMMANDES	Mouvoir Amy = Stick analogique Frapper = Appuyez sur le bouton  ou 

TWINKLE CIRCUIT

Aux commandes de votre automobile volante, appuyez sur le champignon et faites monter de vos qualités de pilote au cours de cette course en 3D.

Faites courir chaque personnage indépendamment puis enregistrez leur meilleur temps pour déterminer le gagnant.



PERSONNAGES	Tous les personnages
COMMANDES	Accélérateur = Bouton  Frein (marche arrière) = Bouton  ou  Direction = Stick analogique et boutons analogiques D et G

CHAO RACES (COURSES DE CHAO)

Faites participer la Créature Chao que vous avez élevée avec amour à l'une des nombreuses courses contre d'autres Chao. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la page 50.



REMARQUE Les courses de Chao ne sont pas disponibles en mode Trial.



MODE AVENTURE

NIVEAUX BONUS

Au fil de votre progression dans le scénario, vous rencontrez des "mini-jeux" (niveaux bonus). Vous gagnerez des objets bonus en accomplissant certaines missions qui vous seront confiées dans le cadre de ces niveaux bonus. Une fois réussis, le niveau bonus est enregistré en Mode Trial (pour plus de détails, veuillez vous reporter à la page 52) ce qui vous permet de rejouer le jeu aussi souvent que vous le souhaitez. Certains niveaux bonus peuvent être joués par tous les personnages, d'autres par certains d'entre eux seulement.

SKY CHASE (ACT 1/1) (POURSUITE AERIENNE)

Dans l'avion de Telle, le "Tornado", participez à l'attaque du véhicule spatial ennemi "Egg Carrier" au cours d'un niveau bonus de combat en 3D. Faites de votre mieux pour détruire votre ennemi avant que le siège de vic du Tornado ne tombe à l'eau !



PERSONNAGES	Sonia, Telle
COMMANDES	Manœuvrer l'avion/Viseur = Stick analogique Mitrailleuse = Appuyez sur le bouton ○ ○ ou ○ Précharge de la missile = Maintenez le bouton ○ , ○ ou ○ enfoncé pendant que vous visiez à l'aide du viseur Envoyer la missile = Relâchez le bouton ○ , ○ ou ○ après avoir visé

SAND HILL (DUNES DE SABLE)

Faites sauter les dunes recouvertes de sable à bord d'un "sandboard" (skate des sables) spécialement conçu à cet effet, tout en évitant les nombreuses obstacles qui jonchent votre route. Pour atteindre tout en beauté l'objectif de ce niveau bonus, appuyez sur le bouton A lorsque vous vous trouvez sur les rampes de saut.

PERSONNAGES	Bono, Telle
COMMANDES	Manœuvrer le skate des sables = Stick analogique Sauter = Appuyez sur le bouton A



CREATURES CHAO

ELEVER DES CREATURES CHAO DANS LES JARDINS CHAO

Le système de vie artificielle créé dans des environnements protégés appelés "Chaos Gardens" (Jardins Chao) sont tout à fait spécifiques à Sonic Adventure. Ce système vous permet de faire éclore, d'élever et d'intégrer avec une espèce unique de créatures virtuelles appelées "Chao". Prenez au sérieux votre rôle de parent car l'éducation et l'affection que vous accorderiez à votre Chao seront déterminantes tant pour leur développement physique que pour la construction de leur personnalité, leur comportement et leur qualité de vie. **REMARQUE** : Dans les jardins Chao, le temps ne passe que lorsque le personnage est présent. Lorsque ce dernier quitte le jardin, le temps s'arrête.



ELEVER DES CREATURES CHAO

Les Chao sont issus d'œufs que l'on trouve dans les jardins Chao de dans l'Espace Aventure. Le cycle de vie du Chao comprend trois étapes : Œuf ➔ Enfant ➔ Adulte. Votre créature Chao peut améliorer ses aptitudes et ses caractéristiques physiques en absorbant celle des petits animaux que l'on trouve au cours d'Action Stages. Appuyez sur le bouton **Y** pour ramasser un petit animal. Placez-le devant votre Chao. Lorsque le processus d'absorption se met en place, votre créature Chao se transforme à son Œuf. Chao inverse des évolutions physiques et comportementales.



Surveillez le moral et le santé de votre Chao à l'aide de ces indicateurs.

différentes en fonction de la nouveauté et du traitement que vous lui réservez. À l'âge adulte, votre Chao peut se lier d'amitié avec un autre Chao. Un œuf résulte de ce rapprochement. Il vous suffit de le laisser éclore et de l'élever. Voilà à quoi ressemble le vie d'un Chao !

COURSE DE CREATURES CHAO DANS LE STADE CHAO

Lancez votre Chao contre sept autres dans une course éliminée dans le stade Chao. Choisissez un niveau et un style et rigolez-vous ! N'oubliez pas de féliciter votre Chao s'il remporte la course.



PARTICIPER A UNE COURSE DE CHAO

Appuyez sur le bouton "Entry" situé à l'entrée du Stade Chao. Lorsque le menu de la course s'affiche, sélectionnez les options voulues et lancez-vous dans la course.

Sélection de Mode Race

- Chao Race (Joyful / Faire Partouze) : Une pierre précieuse revient au gagnant de cette course avancée (une seule entrée).
- Chao Race (Beginner / Débutant / Course pour débutants / une seule entrée) : Multi-Entry (Créées multiples). Ce mode vous permet de lancer un certain nombre de Chao les uns contre les autres.

Raccourcis Sélection = Sélectionnez une course parmi toutes les options disponibles.
Chao Sélection = Sélectionnez la position de votre Chao parmi les options disponibles.



TRIAL MODE (MODE EPREUVE)

TRIAL MODE (MODE EPREUVE)

←→+↵ = Entrée, ○ ou ○ = Annuler

Le mode Trial vous permet de sélectionner et de rejouer les Etapes d'action et les niveaux bonus précédemment réussis, indépendants du scénario. Sélectionnez "Trial" dans l'écran d'accueil pour afficher les commandes "Action Stage" et "Mini-game". Appuyez-en une pour accéder à l'écran de sélection des personnages.



ACTION STAGE (ETAPE D'ACTION)

←→+↵ = Entrée, ○ ou ○ = Annuler

Sélectionnez "Action Stage" pour afficher l'écran de sélection de personnage. Toutes les Etapes d'action précédemment réussies par le personnage sélectionné s'affichent. Choisissez l'Action Stage à laquelle vous souhaitez jouer.



Lorsque s'affiche l'écran de confirmation indiquant l'étape et le personnage choisis, cliquez sur "OK" ou "Cancel" (Annuler).

MINI-GAME (NIVEAUX BONUS)

←→+↵ = Entrée, ○ ou ○ = Annuler

Sélectionnez "Mini-game" pour afficher l'écran de sélection de personnage puis choisissez votre personnage.

Tous les niveaux bonus disponibles pour le personnage choisi s'affichent. Sélectionnez celui auquel vous souhaitez jouer.

Lorsque s'affiche l'écran de confirmation indiquant l'étape et le personnage choisis, cliquez sur "OK" ou "Cancel" (Annuler).



LISTE DES EMBLEMES

←→+↵ = Entrée, ○ ou ○ = Annuler

Sélectionnez "Emblème Réussi" pour afficher la liste de tous les emblèmes temporaires par un personnage. Utilisez le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour sélectionner un personnage et afficher les emblèmes qu'il a obtenus. Appuyez sur le bouton ○ pour retourner au menu du mode Trial.



JOUER À "CHAO ADVENTURE"

F Flying Fists Battle (Bataille au poing)

Lorsque vous affrontez un "Bully Chao", un gros dieu, la bagarre ne tourne pas à votre avantage. Pour donner un coup de poing, appuyez sur le bouton **○** ce qui permet d'ajouter le rouge affichée sur la barre blanche. Chaque coup affaiblit le HP (Hit Points) de l'ennemi. Vous avez gagné lorsque sa jauge de vie est nulle.

Si votre Chao a eu trop d'accidents ou perdu trop de batailles, l'aventure se termine. Alors faites de votre mieux pour aider votre Chao et gagner.



MENU

- et **○** | Sélectionner
○ | Retourner à l'écran précédent

Vous pouvez appuyer sur le bouton **○** à n'importe quel moment de l'aventure pour afficher l'écran de menus. Les commandes disponibles sont les suivantes :

- ▲ **STATUS (ÉTAT)** : affiche le statut de votre Chao
- ▲ **ITEMS (OBJETS)** : vérifie les provisions de votre Chao ou ramène ce dernier
- ▲ **GAME (JEU)** : vous avez trois essais pour gagner un prix
- ▲ **MATING (RENCONTRE)** : permet de se connecter à un VM en vue d'une rencontre avec un autre Chao
- ▲ **BATTLE (BATAILLE)** : permet de se connecter à un autre VM en vue d'une bataille de Chao
- ▲ **OWNER (PROPRIÉTAIRE)** : affiche vos données personnelles
- ▲ **FRIEND (AMI)** : affiche des données concernant les amis de votre Chao
- ▲ **MAP (CARTE)** : affiche la progression de votre Chao dans le scénario
- ▲ **SETTINGS (PARAMÈTRES)** : active/Désactive le son, les échanges de données ou édite les données personnelles
- ▲ **NAME (NOM)** : peut inscrire ou afficher le nom du Chao

RAMENER VOTRE CHAO AU JARDIN CHAO

Après avoir reconnecté votre VM à la console, sautez sur le bouton rouge de la Transporter Machine. Sélectionnez le Chao que vous souhaitez ramener au jardin et appuyez sur le bouton **A**. Votre Chao sort alors de l'engin. Prenez-le et caressez-le.



ATTENTION : Le VM doit être au mode temps ou checker adéquat avant d'être branché à la console.

- ▲ Il est sûr de rencontrer des gens alors n'hésitez pas à mettre le Chao de votre ami à la paille avec vos il guère avec votre Chao dans son jardin
- ▲ Il existe des portes magiques que les personnages peuvent emprunter pour passer d'un des trois jardins Chao à l'autre. Pour les trouver, vous devez tout d'abord découvrir les jardins. Bonne chance !




VOUS POUVEZ JOUER A "CHAO ADVENTURE" AVEC VOTRE VM

PROMENER VOTRE CHAO

Votre Chao veut partir à l'aventure ? Transférez-le vers une unité de carte mémoire (VM Visual Memory). Pour ce faire, portez* votre Chao à la Transporteur Machine située dans le jardin Chao. Bouchez sur le bouton rouge et posez le Chao à terre. Sélectionnez un VM et appuyez sur le bouton . Le Chao est automatiquement transféré vers votre VM.

Lorsque plusieurs VM sont connectés, vous devez sélectionner celle vers laquelle vous souhaitez transférer votre Chao.

Un VM ne peut comporter qu'un seul Chao et un seul à la fois.

***ATTENTION** pour éviter d'attaquer votre Chao par inadvertance, il est recommandé d'effectuer le bouton  pour le renvoyer.





JOUER A "CHAO ADVENTURE"


"Chao Adventure" est un niveau bonus indépendant auquel vous pouvez jouer en utilisant le VM. Après avoir transféré votre Chao vers le VM, ôtez le VM de la machine pour commencer une partie.

COMMENT JOUER

-   et  Sélectionner
-  Retour à l'écran précédent

Sélectionnez le mode de jeu et lorsque l'écran d'accueil s'affiche, appuyez simultanément sur le bouton  et  pour commencer une partie. Pour quitter le jeu, appuyez sur le bouton Sleep (interrupteur VM sur OFF).

▼ Aider un Chao en détresse

Votre Chao est susceptible d'éviter un certain nombre d'accidents, il peut par exemple trébucher ou tomber au cours d'une aventure. Lorsque cela arrive, préférez lui main forte en appuyant sur le bouton .



▼ Indiquer la voie à suivre

Lorsque votre Chao arrive à un croisement, il faut prendre une décision. Et qui la prendra, telle est la question !



CONTRACTS
RE
A
D
V
E
N
T
U
R
E

ACTIONS SPECIFIQUES A SONIC

▼ Pour une description des actions communes à tous les personnages, veuillez vous reporter à la page 40

SPIN ATTACK (ATAQUE ACROBATIQUE)

Bouton 

Placer Sonic près d'un ennemi et faites-le sauter de façon à ce qu'il pique violemment ses ennemis au moment de retomber à l'eau.



HOMING ATTACK (ATAQUE AUTO-GUIDÉE)

Bouton  en cours de saut

Cette attaque permet à Sonic de s'approcher rapidement de ses ennemis et d'les frapper un grand nombre. Si n'y a pas d'ennemi en vue, Sonic peut effectuer un "Jump Dash", un grand saut.

SPIN DASH (COURSE ACROBATIQUE)



Bouton  ou 

Une fois que Sonic est arrêté ou en mouvement, maintenez le bouton  ou  enfoncé pour le faire tourner sur place. Lorsque vous relâchez le bouton, le héros part à une vitesse supérieure. Utilisez le stick analogique le diriger. Regardez comme c'est beau !

L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR SONIC

HOLD

Maintenir le bouton  ou  enfoncé

Les "Light Speed Shoes" permettent à Sonic d'effectuer des sautés de plus évolués. Lorsque vous appuyez sur le bouton  ou , de petites lumières bleues se mettent à tourner autour du héros jusqu'à ce que tout se présente en un flot bleu. Dans cet état, Sonic peut effectuer les actions suivantes :

ATAQUE IMMENSE ET RAPIDE

Relâcher le bouton  ou 

Par leur en quête de l'Arche de L'Égo (l'Arche d'Éternité) peut permettre à Sonic de détruire tous les ennemis qui lui tombent dans les mains, grâce à sa puissante Homing Attack (Attaque auto-guidée).

LUMIÈRE ANGENE

COURSE IMMENSE ET RAPIDE

Relâcher le bouton  ou 

Comme il n'y a pas d'ennemis à portée de main, cette action propulse à Sonic les permet de se déplacer en laissant sur son passage des anneaux lumineux en suspension, à la fois.

CHANGER DE
LUMIÈRES
ET LUMIÈRES



PRESENTATION DU PERSONNAGE

SONIC THE HEDGEHOG

Il s'agit du plus rapide et du plus superséquent de tous les héros !

Espe de liberté. Sonic se bat bec et ongles contre l'oppression.

Malgré un impitoyable soupé au lait, c'était un garçon très serviable qui fait tout son possible pour aider les personnes en difficulté.

Le scénario commence au moment où Sonic rentre d'un long voyage.

OBJECTIF DE L'ETAPE D'ACTION

Détruire le capoté pour libérer les animaux qui y sont retenus prisonniers.

▼ Cliquez sur le bouton situé en dessous de la capsule pour libérer les animaux prisonniers et réussir l'étape.

REMARQUE Dans certains scénarios, il arrive que la capsule soit remplacée par un autre objet.



Pour voir les pièces, chaque étape comporte différents raccourcis :

AFFICHAGE DE L'ETAPE DE L'ACTION



- 1 Temps écoulé
- 2 Nombre d'animaux rattrapés
- 3 Nombre de vies restantes
- 4 Nombre d'animaux sauvés

ACTIONS SPECIFIQUES A TAILS

▼ Pour une description des actions commandées à tous les personnages, veuillez vous référer à la page 4.

PROPELLER FLIGHT (HELICOPTERE)

Appuyer sur le bouton **○** en cours de saut.

Appuyez sur le bouton **○** en cours de saut pour permettre à Tails de voler à une altitude honorable, mais prenez garde ! Si le vol est trop longtemp, il va se fatiguer et s'écraser.

▼ Commande du vol hélicoptère

Maintenir le bouton ○ enfoncé	Permet de papoter de l'altitude
Bouton ○ ou ○	Permet de perdre de l'altitude (Si vous n'appuyez sur aucune touche, vous perdez également de l'altitude à cause de la gravité.)

LES ATTAQUES DE TAILS

Bouton **○** ou **○**

Que Tails soit à l'arrêt ou en mouvement, appuyez sur le bouton **○** ou **○** pour lui permettre de s'en prendre à tous les ennemis alentour avec un angle d'attaque 360°.

L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR TAILS

BADGE
RYTHMIQUE

RAPID TAILS ATTACK
(ATTAQUES RAPIDES DE TAILS)

Maintenir le bouton **○** ou **○** enfoncé

Le Badge rythmique permet à Tails d'effectuer une attaque continue foudroyante.



PRESENTATION DU PERSONNAGE

MILES "TAILS" PROWER

Cet adorable renard est un génie des fils dont le spécial est de voler très haut dans le ciel à l'aide de deux queues spéciales. Admireur et ami de longue date de Sonic, Tails a passé le plus clair de ses temps à bricoler dans son atelier pendant que Sonic était en voyage. L'aventure de Tails commence un beau jour, alors qu'il teste l'un de ses tout derniers engins volants et qu'il se trouve confronté à quelques petits problèmes...



OBJECTIF DE L'ÉTAPE D'ACTION

Trouver la capsule et la détruire avant Sonic.

▼ Dans certains scénarios, il arrive que la capsule soit récupérable par un autre objet.

L'essentiel est de battre Sonic. N'oubliez pas de bien partir de l'hélicoptère spécialité de Tails, et de prendre des raccourcis pour atteindre la capsule le plus rapidement possible.

AFFICHAGE DE L'ÉTAPE DE L'ACTION



- 1 Temps écoulé
- 2 Nombre d'ennemis sans para
- 3 Nombre de vies restantes
- 4 Cette jauge affiche la progression de Sonic/Dr. Robotnik, et de Tails dans la course. La partie gauche représente le point de départ et la partie droite la ligne d'arrivée.
- 5 Nombre d'ennemis atteus

ACTIONS SPECIFIQUES A KNUCKLES

▼ Pour une description des actions communes à tous les personnages, veuillez vous reporter à la page 40

GLIDING JUMP (SAUT GLISSE)

Maintenez le bouton **[A]** enfoncé en cours de saut

Le saut analogue vous permet de commander Knuckles de sauter **[A]** en saut glissé. Donné des coups de poing à l'ennemi - Knuckles se blesse si vous frappez avec toute autre partie de son corps. Relâchez le bouton **[A]** pour déposer Knuckles à terre. Pour sauter à nouveau, appuyez sur le bouton **[A]** et reprenez-le enfoncé.

CLIMBING (GRIMPER)

S'accrocher au mur en cours de saut

Pour grimper, Knuckles doit s'accrocher au mur au cours d'un saut glissé. **[B]** Effectuez un saut glissé en visant le mur auquel vous souhaitez grimper. Une fois que Knuckles est fixé au mur, dirigez-le à l'aide du stick analogique et appuyez sur le bouton **[A]** pour le faire atterrir.

PUNCH ATTACK (ATTAQUE AU POING)

Bouton **[A]** ou **[B]**

Appuyez sur le bouton **[A]** ou **[B]** pour donner un coup de poing. Équipez Knuckles d'un vent à donner une puissance supplémentaire de deux coups de poing, il peut ce générer un ballonné, bien plus puissant, le "Big punch".

L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR KNUCKLES

EFFETS EXAMINÉS

DIGGING (CREUSER)

Appuyez simultanément sur le bouton **[A]** ou **[B]** et le bouton **[B]**

Placez Knuckles sur de la terre ou un sol sablonneux et appuyez simultanément sur le bouton **[A]** ou **[B]** et le bouton **[B]**. Il creuse puis peut sauter verticalement avec l'aéroscopie qui s'active.



PRESENTATION DU PERSONNAGE

KNUCKLES THE ECHIDNA

Knuckles est un petit animal hérisse de pigments, sauvage et puissant. Héroïque et droit, il manque souvent de flexibilité. Ses bras contiennent la puissance d'effectuer des vols planés en vue d'attaques et de distribuer de sacrés coups de poing.

Aussi loin qu'il s'en souvienne, il a toujours été le Guardian of the Master Emerald (Gardien de la Grande Émeraude). Mais un beau jour, sa vie s'infléchit. C'est le début de l'aventure...

OBJECTIF DE L'ÉTAPE D'ACTION

Récupérer trois des morceaux de la Grande Émeraude.

Utilisez le radar à émeraude de Knuckles pour localiser les fragments. Lorsque l'indicateur du radar passe du rouge au bleu et que son rythme s'accroît, le morceau d'émeraude n'est pas loin. Mais les fragments d'émeraude ne sont pas tous délectables ! Il arrive qu'ils soient emboîtés dans le sol ou cachés au sein même des ennemis. Alors, suivez l'odeur !

AFFICHAGE DE L'ÉTAPE DE L'ACTION



- 1 Temps écoulé
- 2 Nombre d'émeraude ramassés
- 3 Nombre de vies restantes
- 4 Radar à émeraude – La couleur et la vitesse du signal lumineux varient en fonction de la proximité des morceaux d'émeraude
- 1 Nombre de fragments d'émeraude collectés – S'affiche lorsqu'un fragment est ramassé
- 2 Nombre d'ennemis avérés

ACTIONS SPECIQUES A ANY

▼ Pour une description des actions communes à tous les personnages, veuillez vous reporter à la page 45.

HAMMER ATTACK (ATAQUE AU MARTEAU)

Bouton **[A]** ou **[B]**

Qu'Any soit en mouvement ou arrêtée, appuyez sur le bouton **[A]** ou **[B]** pour lui permettre d'attaquer avec son Piko Piko Hammer. Si elle peut s'attaquer à ZERG et le vaincre immédiatement, ce Hammer est totalement indestructible. De plus, il ne peut être mis hors d'état de nuire qu'un nombre limité de fois.

HAMMER JUMP (SAUT AU MARTEAU)

Appuyez sur le bouton **[A]** ou **[B]** en sautant

Pendant qu'Any court, appuyez sur le bouton **[A]** ou **[B]** pour qu'elle fasse tourner son marteau, tappe le sol et soit catapultée dans les airs. Pour réussir ce saut, Any doit être en pleine vitesse. Attendez donc que son marteau apprenasse avant d'appuyer sur le bouton **[A]** ou **[B]**. Cette technique particulière lui permet de sauter plus haut que d'habitude.

JUMP ATTACK (ATAQUE AU SAUT)

Appuyez sur le bouton **[A]** ou **[B]** en cours de saut

Appuyez sur le bouton **[A]** ou **[B]** en cours de saut pour qu'Any fasse tourner son marteau et attaque ses ennemis en face.

L'INFLUENCE DES LEVEL DE POKES SUR ANY

PLUME DU
GUERRIERSPIN HAMMER ATTACK (ATAQUE
ACROBATIQUE AU MARTEAU)Bouton **[A]** ou **[B]** et stick analogique

Maintenez le bouton **[A]** ou **[B]** enfoncé tout en appliquant un mouvement de rotation sur le stick analogique pour qu'Any fasse rapidement tourner son marteau dans une spirale 360°. Arrêtez de faire tourner le stick et relâchez le bouton **[A]** ou **[B]** pour mettre un terme à cette attaque. Plus tôt que si Any tourne trop longtemps, elle a fini sa course et se met à flâner.



PRESENTATION DU PERSONNAGE

AMY ROSE



Vive et joyeuse, Amy est amoureuse de Sonic. Cette jeune femme très combative excelle dans l'art de mener le Pico Pico Hammer, un marteau très spécial. N'ayant jamais oublié la belle époque où elle était un quille de Sonic, elle est ravie lorsque leur destin se croise à nouveau sous forme d'un étrange ennemi spécial.

PRINCIPE DE L'ETAPE D'ACTION

Partez à la recherche du ballon en volant de vous faire capturer par le méchant robot ZERO.

Amy et son compagnon l'oiseau doivent absolument s'échapper ensemble. Au besoin, vous pouvez vous cacher dans des tonneaux ce n'importe quel objet de ce genre. ZERO est indestructible mais on peut l'assommer momentanément. N'oubliez pas de se recueillir car si vous le réveillez K.O. trop souvent, ZERO devient invincible. Alors calculez bien votre coup !

AFFICHAGE DE L'ETAPE DE L'ACTION



- 1 Temps écoulé
- 2 Nombre d'armes récupérées
- 3 Nombre de vies restantes
- 4 Nombre d'armes soignées

ACTIONS SPECIFIQUES A GAMMA

▼ Pour une description des actions communes à tous les personnages, veuillez reporter à la page 40.

LASER GUN (PISTOLET LASER)

Bouton  ou 

Maintenez le bouton  ou  enfoncé pour activer le pistolet laser. Pointez le rayon laser sur l'ennemi. Le coup part automatiquement. Utilisez le stick analogique pour tracer le rayon et viser. Lorsque vous êtes prêt, le point d'impact apparaît sur l'ennemi. Vous pouvez tirer sur plusieurs ennemis à la fois en gardant le laser dans une zone pleine d'ennemis. Le rayon laser et l'ennemi/les ennemis disparaissent au bout de quelques secondes.

HOMING MISSILE LAUNCH

(LANCEMENT DE MISSILES AUTOGUIDES)

Relâchez le bouton  ou  après avoir approché la cible.

Après avoir approché la cible à l'aide du pistolet laser, relâchez le bouton  ou  pour lancer des missiles auto-guidés. Gamma peut se déplacer en volant ou en lançant des missiles.

ROLLING MODE (MODE ROULE)

Stick analogique

Lorsqu'il atteint la vitesse maximale, Gamma prend l'allure d'une roue. Appuyez sur le bouton  pour qu'il retrouve sa position verticale.




L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR GAMMA

ET BOUTON



HOVERING (VOLER)

Bouton 

Maintenez le bouton  enfoncé pour permettre à Gamma de voler et de planer à l'aide de sa fusée. Lorsque vous relâchez le bouton  le moteur de la fusée s'arrête et Gamma s'écrase. Vous pouvez trainer ou arrêter le fait de planer à l'aide du bouton .

PRESENTATION DU PERSONNAGE

E-102 GAMMA

Créé par le redoutable Dr Robotnik, E-102 Gamma est un robot artilleur de la série E-100. Il se présente en "véhicule". Gamma doit se soumettre à un test lui permettant de rejoindre une unité de robots d'élite. Son destin prend un tournant détonant lorsqu'il rencontre une certaine grenouille à la queue étonnante.

OBJECTIF DE L'ÉTAPE D'ACTION

Trouver et détruire la cible finale dans les défilés imparti.



▼ Tout le plus d'ennemis possibles en itinéraire pour gagner des bonus temps, ce qui vous sera utile pour détruire la cible finale.

Vous pouvez allonger le défilé imparti en tuant des ennemis. Toutefois, s'attaquer aux méchants un par un vous fait perdre plus de temps qu'il ne vous en fait gagner : c'est pourquoi il est préférable d'en viser plusieurs à la fois.

AFFICHAGE DE L'ÉTAPE DE L'ACTION



- 1 Affichage du temps imparti
- 2 Nombre d'anneaux ramassés
- 3 Nombre de vies restantes
- 4 Compte à rebours (il commence 5 secondes avant la fin)
- 5 Temps bonus (Ajouté au défilé imparti lorsque vous tuez des ennemis)
- 6 Nombre d'animaux sauvés

S
O
N
I
C
A
D
V
E
N
T
U
R
E

AFFICHAGE DE L'ÉTAPE DE L'ACTION

Mode Normal (Avant le lancer de la ligne) Affichage

Mode Fishing, Poche (Après le lancer de la ligne) Affichage



- ❶ Poids en grammes de l'ensemble des prises
- ❷ Nombre d'anneaux collectés
- ❸ Nombre de vases restants
- ❹ Jeu de lancer de la ligne
- ❺ Position du moulinet
- ❻ Longueur de la ligne
- ❼ Nombre d'anneaux saisis
- ❽ Bouchon

ACTIONS SPÉCIFIQUES DE BIG

▼ Pour une description des actions communes à tous les personnages, veuillez vous reporter à la page 40

**POWER MOVES, MOUVEMENTS
PUISSANTS (CARRYING, THROWING,
PULLING OR PUSHING, PORTER, LANCER,
TIRER OU POUSSER)**

Bouton **○** ou **○**

Grâce à sa carène spéciale, Big peut soulever, porter et lancer des objets très lourds, ce qui n'est pas le cas des autres personnages.

PRESENTATION DU PERSONNAGE

BIG THE CAT

Ce chat très doux est en compagnie décontracté et facile à vivre qui adore le poisson. Il ne peut se passer de sa canne à pêche et de ses appâts.

Big mène une vie paisible avec son copain Froggy, dans une petite cabane cachée dans un coin tranquille de la jungle. Mais un beau jour, Froggy est victime d'une transformation étonnante.

OBJECTIF DE L'ETAPE D'ACTION

Pêcher et trouver Froggy, le copain de Big

Vous trouverez différents coins de pêche regorgeant des poissons de diverses espèces et de toutes les tailles dans l'Espace Aventure. Essayez de pêcher diverses sortes de poissons tout en cherchant Froggy.

LE JEU

Vous devez attraper les poissons (ou Froggy) à l'aide de votre canne à pêche. Lorsque le poisson ou Froggy mordent à l'hameçon, appuyez sur **+** du stick analogique pour fermer votre prise. Flambez ensuite le fil.



L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR BIG

BOULE DE
SAUVAGE

FLOATING (FLOTTER)

Automatique

Lorsque Big est équipé de sa boule de sauvages, il flotte s'il est dans l'eau. Utilisez le stick analogique pour déplacer Big ou pour le mettre en situation de pêche. Appuyez sur le bouton **+** pour le faire plonger. Faites-le marcher au fond de l'eau grâce au stick analogique et relâchez le bouton **+** pour le faire floter.

DR. ROBOTNIK

Mais le créignone tout-à-la-scientifique fou répondant au nom de docteur Robotnik est de retour, plus implacable que jamais. De par le passé, Sonic et ses amis ont réussi à faire échouer ses plans diaboliques. Cette fois serait-elle différente ? Une nouvelle bataille s'engage et cette fois-ci, Dr Robotnik l'Épervier, "l'out", comme font baptiser Sonic et ses amis) a concocté un plan pour maîtriser les pouvoirs puissants des 7 émeraudes Chaos afin de détruire le monde !



CHAOS

Cette mystérieuse forme de vie liquide, présumée de la Master Emerald, la Grande Émeraude, a été libérée par le docteur Robotnik pour réaliser ses plans diaboliques. Chaos passe en telle et en pouvoir à chaque fois que le docteur lui donne une émeraude. Qu'adviendra-t-il du monde si Robotnik parvient à trouver les sept émeraudes Chaos ?



PRESENTATION DU PERSONNAGE

BIG THE CAT

CASTING (PECHE AU LANCER)

Bouton **○** ou **○**

Utilisez le bouton **○** ou **○** pour lancer la ligne de Big.

- 1 Placez Big face au plan d'eau, maintenez le bouton **○** ou **○** enfoncé pour afficher le bouchon et laissez le stick analogique pour placer le bouchon à l'endroit voulu.
- 2 Relâchez le bouton **○** ou **○** pour lancer automatiquement l'appât à l'endroit voulu.
- 3 Si le poisson mord, l'appât plonge et le jeu passe en "Fishing Mode", le mode Pêche.

LURE ATTACK (ATTAQUE A L'APPAT)

Appuyez sur le bouton **○** ou **○** puis relâchez-le.

Utilisez la même méthode que pour pêcher. Placez-vous face à l'ennemi et maintenez le bouton **○** ou **○** enfoncé pour afficher le bouchon. Utilisez le stick analogique pour le placer par l'ennemi. Relâchez **○** ou **○** pour attaquer. Si l'ennemi est proche, Big peut également attaquer à l'aide de sa canne. Pour ce faire, appuyez sur le bouton **○** ou **○**.

MODE PECHE

PECHE

Reportez-vous au diagramme ci-dessous.

Bouton **○**

Ramener rapidement le fil

Stick analogique

Tirer la canne

Bouton **○** ou **○**

Ramener doucement le fil



- 1 Une fois que l'appât a plongé, faites-le bouger pour attirer le poisson (le grosouille). Une fois que l'ennemi a mordu l'appât, un mouvement vers le bas sur votre stick analogique pour attraper le poisson (le grosouille).



- 2 Utilisez le stick analogique pour agiter la canne afin de lancer l'ennemi. Ramenez délicatement le fil pour ne pas rendre votre prise.



- 3 Lorsque vous avez fini l'affaiblissement de fil, Big agit automatiquement le poids de la canne.



SONIC™ ADVENTURE

Sieben wertvolle Smaragde von geheimnisvoller, überwältigender Macht
Relikte aus einem alten Kriegerreich

Eine epische Geschichte voller Freude und Humor

Das Schicksal hat nun ein ganz neues Kapitel aufgeschlagen

Und mit dem Beginn des neuen Abenteurs dreht sich erneut das Rad des Schicksals...

Vielen Dank, dass Sie sich "Sonic Adventure" gekauft haben! Bitte beachten Sie, daß die Software nur für Dreamcast entwickelt wurde. Bitte lesen Sie die nachfolgenden Hinweise, bevor Sie mit dem "Sonic Adventure" beginnen.

INHALT

KONSOLLEN- UND CONTROLLERSTEUERUNG	72	CHAO-KREATUREN	85
SPIELBEGINN	74	WIE SIE DAS "SONIC ADVENTURE" AUF DER VM SPIELEN	86
ADVENTURE-MODUS	77	EINFÜHRUNG DER SPIELFIGUREN	88
LEBENSMODUS	84		

WARNUNG

Sonic Adventure ist mit der SEI-Sicherheits-EM-Kennzeichnung, die angegeben ist, als CE-Kennzeichnung der Europäischen Kommission und unterliegt den EMV-Sicherheitsvorschriften (EMC-Richtlinie) für die meisten Spielstände. Infolgedessen ist die Nutzung des Spielers mit einem Spielplatz, der ein EMV-Sicherheitsniveau von Klasse B hat, mit dem CE-Kennzeichnungssystem kompatibel. Wenn Sie das SEI-Kennzeichnungssystem verwenden, sollten Sie sich für das CE-Kennzeichnungssystem entscheiden. Bitte beachten Sie, dass die CE-Kennzeichnung nicht für die Verwendung des Spielers in einem Spielplatz, der ein EMV-Sicherheitsniveau von Klasse A hat, geeignet ist. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung für das CE-Kennzeichnungssystem, bevor Sie das Spiel mit dem CE-Kennzeichnungssystem verwenden. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung für das CE-Kennzeichnungssystem, bevor Sie das Spiel mit dem CE-Kennzeichnungssystem verwenden.

PRESENTATION DU PERSONNAGE

ENNEMIS

KIKI

Gardez un œil sur ce singe-robot perché de bombes disposant de deux types d'explosif.



SPIKY SPINNER

Arme de balles et de chaînes ce robot flottant peut attaquer à distance.



BLADED SPINNER

Eloignez-vous de ce robot volant lorsqu'il se met à tourner comme un fou.



RHINOTANK

Ce robot hybride, issu d'un croisement entre un char et un rhinocéros, est une énorme machine sans état d'âme.



LEON

Ce robot à l'aspect de caméléon peut disparaître et resurgir en un clin d'œil, alors prenez garde !



EGG KEEPER

Faites votre possible pour éviter ce dangereux robot de la série E-100 armé d'un rayon paralyseur.



GRUNDLEGENDE BEFEHLE

AKTIVEN, DIE ALLE SPIELFORMEN AUSFÜHREN KÖNNEN

LETZT LICHT DER UMGEBUNG

Steuerkreuz **▲** **▼** **◆**

Umgeben Sie Ihre Spielfigur zum Stehen und drücken Sie "Auf" oder "Ab" auf dem Steuerkreuz, um eine 180°-Drehung nach vorne zu erreichen. Auf diese Art und Weise können Sie die Umgebung betrachten, in der sich Ihre Spielfigur befindet. In manchen Spielbereichen ist es möglich, die Kamera auf dieselbe Weise näher heran bzw. weiter weg zu zoomen. Sobald sich Ihre Spielfigur bewegt, springt die Kamera in Ihre Standardposition zurück.



BEWEGEN DER KAMERA

▲-Taste / **▼**-Taste

Wenn Sie eine der beiden Tasten bedrücken, dreht sich die Kamera in einer 360°-Kreisbahn. ACHTUNG! In manchen Situationen – wenn Ihre Spielfigur zum Beispiel vor einer Wand steht – wird diese Bewegung nicht möglich sein.



GEGENSTÄNDE TRAGEN

Tasten **○**, **□**, oder **△**

Um Gegenstände wie Bomben oder Eis aufzuheben, stellen Sie sich vor das Objekt und drücken die Tasten **○**, **□** oder **△**. Bei Aktionen, die alle Spielfiguren ausführen können, ist es auch möglich, ein Objekt zu heben. Dies trifft nicht auf die Spezialbewegungen der jeweiligen Spielfiguren zu, wie zum Beispiel auf Sonic Spin Dash oder die Flugfähigkeit von Tails.



GEGENSTÄNDE SCHÜTTELN ODER SCHWENKEN

Tasten **○**, **□**, oder **△** und Analog-Stick

Nutzen Sie diese Aktion zum "Schütteln" von Gegenständen oder Objekten, die nicht bewegt werden können. Auf diese Weise können Sie auch Gegenstände "schwenken" oder Ihr Chao "abschleichen". Sie sollten am besten die **○**-Taste benutzen, um Ihr Chao zu knuddeln.



GEGENSTÄNDE WERFEN ODER ABSETZEN

Tasten **○**, **□**, oder **△**

Um Gegenstände zu werfen, drücken Sie die Tasten **○**, **□** oder **△**, während sich die Spielfigur bewegt. Bedrücken Sie diese Tasten im Stehen, so setzen Sie den Gegenstand ab.

ACHTUNG

Bedrücken Sie nie den Analog-Stick oder die **▲**- bzw. **▼**-Taste, wenn Sie Dreamcast-Verpackungen angeschlossen sind, da dies die Initialisierung der Controller unterbrochen wird, was zu einer Panikfunktion führt.

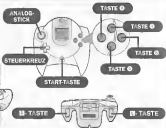
KONSOLEN- UND CONTROLLERSTEUERUNG

DREAMCAST-CONTROLLER

▼ *Sonic Adventure* ist für einen Spieler konzipiert. Schließen Sie Ihren Controller an Port A Ihrer Dreamcast an.

▼ Um während des Spiels zu jeder Zeit zum Titel-Screen zurück zu gelangen, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **○**, **○**, **○** und **Start**.

▲ Stecken Sie die Memory-Karte in den Erweiterungssteckplatz Ihres Controllers.



GRUNDFUNKTIONEN

SPIELSTART

Start-Taste

OBJEKTAUSWAHL

Steuerkreuz / Analog-Stick (Auswahl)
Taste ○ (Bestatigen/Durchschalten zum nächsten Screen)

ABBRUCH/RÜCKGEHR ZUM VORHERIGEN SCREEN

Taste ○ / Taste ○

AKTIONEN, DIE ALLE SPIELFIGUREN AUSFÜHREN KÖNNEN

GEHEN UND LÄUFEN

Analog-Stick

Wenn Sie gehen wollen, drücken Sie den Analog-Stick leicht in die gewünschte Richtung. Drücken Sie stärker, um in dieselbe Richtung schneller zu laufen. Um sofort abzubremsen, drücken Sie den Analog-Stick einfach in eine andere Richtung.

SPRINGEN

Taste ○

Die Sprunghöhe ist je nach Spielfigur unterschiedlich.

Um mehr über die Spielcharakteristiken jeder einzelnen Spielfigur zu erfahren, schauen Sie bitte unser "Einführung der Spielfiguren" ab Seite 66 nach.

S
O
N
I
C
A
D
V
E
N
T
U
R
E



Nachdem Sie eine Memory-Karte und einen Spielstanz ausgewählt haben, erscheint das Hauptmenü. Wählen Sie einen Spielmodus aus, um das Spiel zu beginnen.

ADVENTURE (Siehe Seite 77)

Hier können Sie das Spiel im Adventure-Modus starten. Sie können Sie als eine von sechs Spielfiguren das Adventure spielen.

ACHTUNG: Beim Start eines neuen Spiels steht Ihnen nur Sonic zur Verfügung.

ÜBUNGSMODUS (Siehe Seite 84)

Hier können Sie alle im Adventure-Modus erfolgreich abgeschlossenen Acton-Level und Mini-Spiele noch einmal spielen. Sie können auch in einer Liste sehen, wieviele Embleme jede Spielfigur bereits eingesammelt hat.

OPTIONEN (Siehe Seite 76)

Hier können Sie die verschiedenen Spielereinstellungen verändern und den Sound testen.

INTERNET

Über diese Option gelangen zur "Sonic Adventure" Web-Site. Hier steht eine große Menge an Informationen zu "Sonic Adventure" zur Verfügung.

▼ ANMERKUNGEN ZUM INTERNETZUGANG

Dieses Programm ist nicht in der Lage selbständig eine Kommunikationsausgangsbau aufzubauen. Um die "Sonic Adventure" Web-Site besuchen zu können, müssen Sie zuerst Dream Key benutzen, das mit der Dreamcast-Konsole mitgeliefert wird, um sich online registrieren zu lassen oder die Benutzer-Registrierung zu überprüfen.

Nach der erfolgreichen Überprüfung der Benutzer-Registrierung erscheint ein Menü auf Ihrem Bildschirm. Wählen Sie die "Sonic Adventure Home Page" aus, um zur "Sonic Adventure" Web-Site zu gelangen. Diese Seite enthält verschiedenste Informationen zu Sonic Adventure. Einzelheiten bezüglich E-Mail und Benutzerhilfe entnehmen Sie bitte dem Handbuch zu Dream Key.

WIE SIE EIN SPIEL BEGINNEN

WIE SIE EIN SPIEL BEGINNEN

Sobald Sie Discman eingeschaltet und die "Sonic Adventure" GD ROM einglegt haben, erscheint das Einstellungs-Menü auf Ihrem Fernsehschirm. Wählen und bestätigen Sie die Frequenzkanal Ihres TV. Sollten Sie sich nicht sicher sein, welche Einstellung die richtige ist, wählen Sie "Test". Wenn demzufolge für drei Sekunden ein Bild von Sonic erscheint, ist Ihr TV-Gerät 60-Hertz-kompatibel. Falls nicht, wählen Sie die Einstellung "50 Hertz" aus. Nachdem diese Menü-Einstellungen abgeschlossen wurden und der Testbildschirm erscheint, drücken Sie die Start-Taste.



AUSWAHL DER VM-MEMORYKARTE / AUSWAHL GESPEICHERTER SPIELSTANDE

AUSWAHL DER MEMORYKARTE

↑ ↓ ← → + = Enter, ○ oder □ = Abbrechen

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, erscheint am Moni, in dem Sie die Memory Karte auswählen können. Suchen Sie unter dem angeschlossenen Memory Karten (abhängig aus, auf der sich der gewünschte "Sonic Adventure" Spielstand befindet).



AUSWAHL GESPEICHERTELE SPIELSTANDE

↑ ↓ ← → + = Enter, ○ oder □ = Abbrechen

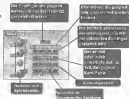
Nachdem Sie die Speicherkarte ausgewählt haben, erscheint das Menü, in dem Sie die gespeicherte Datei auswählen können. Wählen Sie ein gewünschtes Spielstand aus und bestätigen Sie mit "OK" oder stoppen Sie das Menü mit "Abbrechen" (Cancel). Bei 74 des verschobenen "Sonic Adventure" Spielstände können auf einer Memorykarte gespeichert werden. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal beginnen, gehen Sie auf dieses leere Speicherplatz. Wählen Sie ein Spiel fortsetzen, wählen Sie den Spielstand aus, den Sie weiter spielen und dann beobachten wollen.

▼ LÖSCHEN VON SPIELSTÄNDEN

Wählen Sie den gewünschten Eintrag aus und drücken Sie Taste ○. Wählen Sie mit dem Analog Stick oder dem Steuerkreuz des Manipulator "Löschen" (Delete) an und bestätigen Sie weiterhin mit Taste ○. Im Bestätigungsfenster akzeptieren Sie entweder "OK", um den Spielstand endgültig zu löschen, oder drücken "Abbrechen" (Cancel), um die Vorgang abzubrechen.

• Wenn Sie einen Spielstand ausgewählt und das Spiel gestartet haben, besteht für Sie keine Möglichkeit mehr, direkt auf die Memorykarte oder das Auswählmenü für gespeicherte Spielstände zuzugreifen. Sie werden stattdessen direkt zum Hauptmenü weitergeleitet.

• Um während des Spiels auf einen anderen Spielstand zuzugreifen, wählen Sie unter "Options" (Option) den Menüpunkt "Spielstand wechseln" (File Change) aus. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 75.



ADVENTURE-MODUS

AUFBAU DES ADVENTURES

Der wichtigste Teil von "Sonic Adventure" ist der sogenannte "Adventure-Modus". Dieser Adventure-Modus besteht aus zwei Bereichen: Das erste Gebiet heißt "Adventure-Bereich" ("Adventure Field") und enthält verschiedenste Ereignisse, die in dem Gesamtzusammenhang der Geschichte eingebettet sind. Der andere Bereich ist der "Action-Level", in dem jede einzelne Spielfigur eine bestimmte Aufgabe bewältigen muß, um den Level erfolgreich abzuschließen. Der prinzipielle Aufbau des Spiels läßt sich wie folgt beschreiben:



Diese Reihe läßt sich bei zu dem Punkt fortsetzen, an dem die Figur den letzten Level ("Final Stage") erfolgreich bewältigt hat.

AUSWAHL DER SPIELFIGUR

= Erster oder = Nächster

Wählen Sie einen Charakter ausserhalb, um die Punkte "Spiel" ("Game"), "Spielregeln" ("Tutorial") und "Abbrüche" ("Cancel") wählen Sie einen dieser Punkte, um:



Sonic ist die jüngste Figur, die Sie bereits zu Beginn eines neuen Spiels auswählen können. Alle anderen Figuren können im Verlauf der Geschichte hinzu und stehen erst dann im Spiel zur Verfügung. Einzelheiten dazu finden Sie ab Seite 75.

SPIELERKLÄRUNGEN

Die grundlegenden Befehle jeder ausgewählten Spielfigur werden hier angezeigt. Dazu sehen Sie noch eine kurze Beschreibung des Spielzeugs, das dieser Charakter nutzen muß, um die Action-Level erfolgreich abzuschließen. Es wird empfohlen, diese Erläuterungen vor Spielbeginn durchzusehen. Drücken Sie Taste **X**, um zum nächsten Screen zu gelangen. Taste **Y** oder Taste **Z** führen Sie zum vorangegangenen Screen zurück.



DIE GESCHICHTE DER CHARAKTERE

Über diese Screens erhalten Sie eine kurze Zusammenfassung über das bisherige Geschehen in dem die jeweils ausgewählte Spielfigur verwickelt war.

ACHTUNG: Diese Zusammenfassungen werden nicht angezeigt, wenn Sie den Charakter zum ersten Mal auswählen.

SPIELBEGINN

OPTIONEN

Alle Einstellungen können verändert werden. Wählen Sie den Menüpunkt aus, in dem Sie Änderungen vornehmen wollen.



SOUND-TEST

Wählen Sie "Sound-Test" ("Sound Test") aus, um in die entsprechende Menü zu gelangen. Wählen Sie mit \leftarrow eine Kategorie aus und drücken Sie Taste \rightarrow . Der Inhalt der gewählten Kategorie wird nun in einer Test-Liste angezeigt. Mit \leftarrow wählen Sie den gewünschten Track aus und starten die Wiedergabe mit Taste \rightarrow Taste \rightarrow oder \rightarrow stoppt die Wiedergabe und bringt Sie zum Sound-Test-Menü zurück. Um wieder zurück ins Hauptmenü zu gelangen, wählen Sie den Befehl "Zum Hauptmenü" aus, oder drücken Sie Taste \rightarrow oder \rightarrow .



Mit dem Menüpunkt "All" können Sie sprachliche Sound-Effekte aus jedem Abschnitt des Spiels wiedergeben. Mit \leftarrow wählen Sie die verschiedenen Items in der Liste und mit \leftarrow die Nummern aus. Mit Taste \rightarrow starten Sie die Wiedergabe, die Sie mit Taste \rightarrow oder Taste \rightarrow wieder abbrechen können, um zum Sound-Test-Menü zurück zu gelangen.

SOUNDAUSGABE

Sie haben die Möglichkeit, die Sound-Ausgabe zwischen Mono und Stereo einzuschalten. Drücken Sie \leftarrow zur Auswahl und Taste \rightarrow zur Bestätigung.

Wählen Sie "Zum Hauptmenü" ("To Main Menu") aus, oder drücken Sie Taste \rightarrow oder \rightarrow , um zurück zum Hauptmenü zu gelangen.

\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow = Enter \rightarrow oder \rightarrow = Abbrechen

NACHRICHTEN-EINSTELLUNGEN (MESSAGE SETTINGS)

Hier können Sie zwei verschiedene Modi für die Nachrichten und Einstellungen im Spielfestlegen. Mit "Sprache und Text" ("Voice and Text") sehen Sie die Nachrichten eingebettet, bei "Nur Sprache" ("Voice only") erleben nur die Sprachausgabe. Drücken Sie \leftarrow zur Auswahl und Taste \rightarrow zur Bestätigung.

SPIELSTAND WECHSELN

Um zu einem anderen "Sonic Adventure"-Spielstand zu wechseln oder einen Spielstand zu löschen, wählen Sie diese Funktion aus, um die Identifikations- und den Spielstand auszuwählen. Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "Auswahl gespeicherter Spielstände".

SPRACHAUSWAHL

Sonic Adventure unterstützt folgende Sprachen:
Englisch Französisch Japanisch
Deutsch Spanisch

Bevor Sie "Sonic Adventure" starten, wählen Sie "Einstellungen" ("Settings") im Omenü-Menü, um die gewünschte Sprache anzusteuern. Um die Sprache im Spiel anzusteuern, wählen Sie "Sprache" ("Language") aus dem Options-Menü von "Sonic Adventure". Sie sehen dann die Sprachoptionen und können Ihre bevorzugten Sprach-Einstellungen eingeben.

EINSTELLUNGEN DES FERNSEHGERÄTES

Wenn Ihr Fernseher ein 60-Hz-Signal verarbeiten kann, werden Sie "Sonic Adventure" im Vollbildmodus spielen können. Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, um die Einstellung zu verändern oder um zu testen, ob Ihr Fernsehgerät 60 Hertz-kompatibel ist.

ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ

CHAO-KREATUREN



Ein besonderes Feature in "Sonic Adventure" ist die Möglichkeit, eine ganz besondere Spezies namens "Chao" zu züchten. Ein Chao ist so etwas wie ein kleines Haustier, dem Sie zunächst nur in Form eines Eis im Adventure-Bereich begegnen. Wenn Sie ein solches Ei finden, können Sie es in einer Chao-Garten mitnehmen, dort ausbrüten lassen und so ein Chao heranzüchten.

In jedem Abschnitt des Adventure-Bereiches befindet sich ein Chao-Garten. Dies ist eine sichere und vor Dornen geschützte Zone, die extra für die Chao-Aufzucht einweites wurde. Aber zukünftige Chao-Eiern sollen gewahrt. Das Charaktereigenschaften, Persönlichkeit und das Aussehen Ihres Chao hängen ganz von der Färbung ab, die Sie Ihrem Züchtling eingedehnt lassen. Einzelheiten über die Aufzucht von Chao finden Sie ab Seite 85.

ACTION-LEVEL



Jedem Charakter ist eine andere Aufgabe gestellt, die er lösen muß, um die Action-Level erfolgreich abzuschließen. Diese Aufgabe wird zu Beginn eines jeden Levels angezeigt. Die Aufgaben im Action-Level sind in drei Stufen gegliedert (A, B und C). Versuchen Sie also, alle drei Stufen zu schaffen. Viel Glück! Weitere Informationen über die Ziele der Action-Levels sowie ein Diagramm der jeweiligen Level-Anzeigen für die einzelnen Spielfiguren finden Sie im Kapitel "Einführung der Spielfiguren" ab Seite 87.

RINGE UND EXTRA-LEBEN



In jedem Action-Level finden Sie eine bestimmte Anzahl von Ringen. Spielfiguren können den Schaden, den ein gegnerischer Angriff anrichtet, überleben, wenn sie mindestens einen Ring mit sich haben. Trotzdem wird die Figur bei einem Angriff automatisch alle Ringe verlieren. Wird eine Figur angegriffen, die keinen Ring besitzt, verliert sie ein Leben. Wenn eine Spielfigur 100 Ringe gesammelt hat, wird er oder sie ein Extra-Leben erhalten. Manchmal können Sie aber auch in Kästen in den Action-Levels ein Extra-Leben finden.



SPEICHERPUNKTE (POINT MARKERS)



In jedem Action-Level befinden sich Speicherpunkte, an denen Sie die Zeit und Position Ihres Charakters innerhalb dieses Levels speichern können. Wenn Ihre Spielfigur eines ihrer Leben verliert, setzt sie das Spiel an ihrem Speicherpunkt zu der Stelle fort, an der sie den Speicherpunkt berührt hat. Die genaue Zeit, zu der ein Speicherpunkt berührt wurde, erscheint immer kurz am unteren rechten Rand des Spielbildschirms, wenn der Speicherpunkt berührt wird.

ADVENTURE-MODUS (ADVENTURE MODE)

ADVENTURE-BEREICH ("ADVENTURE FIELD")

Da es im Adventure wieder ein Zeitlimit noch zu erfüllende Spielziele gibt, haben Sie jederzeit die Möglichkeit, die Spielwelt ausgiebig zu erforschen.

Damoch sollten Sie darauf achten, die Level-Up-Gegenstände zu finden, die Ihrem Charakter spezielle Eigenschaften verleihen. Um im Spiel weiter zu gelangen, müssen Sie sich auch immer wenn Ihr Charakter im Adventure-Bereich ist, die verschiedenen Eingänge zu den Action-Levels suchen!

Jeder der drei Teilgebiete des Adventure-Bereiches hat einen "Chao-Dorf", in dem Sie Chao-Kreaturen besichtigen können. Einzelheiten zu den Chao-Lebewesen finden Sie ab Seite 85



EREIGNISSE (EVENTS)

Wenn Sie einen Zugang zu einem neuen Action-Level oder einem neuen Charakter finden, wird ein "Ereignis" in Form einer "Full Motion Action-Sequence" (Videos) präsentiert. Während dieser Sequenz haben Sie keine Möglichkeit, in die Geschichte einzugreifen.

SPIELFIGUREN

Sonic ist der einzige Charakter, den Sie zu Beginn eines neuen Spiels auswählen können. Alle anderen Figuren werden nach und nach im Spiel erscheinen und stehen erst dann zur Auswahl. Die fünf weiteren Spielfiguren sind Tails, Knuckles, Amy, Cream und Big. Jeder dieser Charaktere kann ausgewählt werden, sobald sie jeweils vorgestellt wurden.



KAMPF GEGEN BOSSE

Manchmal wird im Adventure-Bereich ein "Boss" erscheinen nachdem Sie einen Action-Level erfolgreich abgeschlossen haben. Sie müssen den Boss auffinden und im Kampf besiegen, bevor Sie in den nächsten Level gelangen können. Der Kampf beginnt in dem Moment, wo der Name des Bosses und sein Lebensbalken auf dem Schirm erscheinen. Sie müssen den ganzen Kampf über immer mindestens einen Ring behalten, um zu verhindern, daß Ihre Spielfigur stirbt, wenn sie angegriffen wird. Wenn der Lebensbalken des Bosses bei Null angelangt ist, haben Sie gewonnen und der Kampf ist beendet.



GEGENSTÄNDE (ITEMS)

Es gibt zwei Sorten von Gegenständen (Items), die Sie in "Solo Adventures" sammeln können. Einige gehören sich in speziellen "Item-Kisten", die sich in den Action-Levels finden lassen. Andere Gegenstände sind im Adventure-Bereich versteckt, dies sind spezielle Level-Up-Gegenstände.

SECHSMEILENSTIEFEL

Diese Stiefel erhöhen Ihren Flugeschritt um 100% bis zu Höchstgeschwindigkeit an.

UNBESIEGBARKEIT

Mit diesem Gegenstand können Sie Feinde angreifen ohne selbst Schaden davontragen. Die Wirkung ist allerdings nur von kurzer Dauer.

5 RINGE

Steigt Ihre Regenerierung um 5 Ringe auf.

10 RINGE

Steigt Ihre Regenerierung um 10 Ringe auf.

ZUFÄLLIGER BEZAHL VON RINGEN

Steigt Ihre Regenerierung um 1, 5, 10, 15, 20 oder 40 Ringe auf.

SCHILD

Schützt Ihre Spielfigur vor Schaden – aber nur ein einzigen Mal!

MÄGNETISCHES SCHILD

Dieses besondere Magnet-Schild zieht alle Dinge der Umgebung an und entfernt sie mit dem Entfernen solange, wie der Spielfigur Schaden macht.

EXTRA-LEBEN

Verleiht Ihnen ein zusätzliches Leben.

MAGISCHES AUGE (HINT ORB)

Dieses leuchtende Kugeln liefert wertvolle Informationen, wenn man sie behält!

"Level-Up-Gegenstände" ermöglichen Ihrer Spielfigur eine verbesserte Fertigkeit oder Aktion, die für den gesamten Rest des Spiels zur Verfügung steht. Einzelheiten zu den besonderen Level-Up-Gegenständen der einzelnen Spielfiguren finden Sie auf Seite 66!

LICHTSCHWENKELKAMM-SCHMUCK (SONIC)

Mit diesen speziellen Schmuck behält sich Sonic den "Lichtschwenkeltakt"!

DAS LICHT DER ALTEN (SONIC)

Dieser magische Gegenstand ermöglicht Sonic "Lichtschwenkeltaktessigil"

RHYTHMUS-BADGE (TAILS)

Dieses Badge einer unserer Kriegerkultur steuert den "Popul Tails Attack"

SCHÄUFELTAILE (KRUCLES)

Wenn er sie an seinen Handschuhen befestigt, kann Krucles mit diesen Hilfe vielseitigere Gegenstände ausgeben.

KRIEGER-FEDER (AMY)

Dies alte Krieger Amulet ermöglicht Amy den "Spin Hammer Attack"

FEINRECHNER (GAMMA)

Ein Rechner des 2120. Jahrhunderts, mit dem sich Gamma in die Luft erheben kann.

RETTUNGSRING (BIG)

Mit dieser Schwimmhilfe geht Big im Wasser nicht unter.

▲ Es gibt noch weitere Level-Up-Gegenstände. Suchen Sie nach ihnen und lassen Sie sich überraschen!

ADVENTURE-MODUS

EMBLEME

Jedes Mal, wenn eine Ihrer Spielfiguren einen Action-Level erfolgreich abgeschlossen hat, erhalten Sie ein Sono-Emblem. Da jeder dieser Level dreistufig ist, erhalten Sie bis zu drei Sono-Embleme pro Action-Level. Weitere Embleme können in den Mini-Spielen und an verschiedenen Orten in den Adventure-Bereichen gefunden werden. Die Anzahl aller Embleme, die Sie bereits gesammelt haben, wird im Spielstand-Menü aufgelistet. Weitere Einzelheiten dazu finden Sie auf Seite 74.



SPIELENDE UND FORTSETZEN (GAME OVER UND CONTINUE)

Ihre Spielfigur verliert ein Leben, wenn sie Schaden nimmt, während sie keine Ringe mehr besitzt. Die Spielfigur kann auch ein Leben verlieren, wenn sie noch Ringe besitzt – etwa indem sie ein Action-Level vom Kurs abkörnt oder im Adventure-Bereich eine Rippe herunterstürzt. Die Game-Over-Bildschirm wird eingeblendet, sobald Sie keine Extra-Leben mehr haben und Ihre Spielfigur in letztes Leben verstorben ist. Um das Spiel am Beginn des letzten Levels neu zu starten*, wählen Sie "Fortsetzen" ("Continue") aus. Sie können aber auch "Verlassen" ("Quit") auswählen, um zurück zum Titelbildschirm zu gelangen.



* Im Action-Teil, in Boss-Kämpfen oder in Mini-Spielen werden Sie zurück an den Beginn des Levels gebracht.

* Im Adventure-Bereich wird das Spiel dort fortgesetzt, wo der Spielstand zuletzt gespeichert wurde.

SPIELPAUSE

Start = Pause, = Auswahl, = Enter, oder = Abbrechen

Um während des Spiels zu pausieren, drücken Sie die Start-Taste, damit das Pause-Fenster erscheint. Die Optionen, die Sie nun auswählen können, hängen ganz von dem Spielabschnitt ab, in dem Sie sich gerade befinden. Wählen Sie anhand dieses Diagramms eine Option aus dem Pause-Fenster aus.

SPIELPAUSE IM ADVENTURE-BEREICH

- ▼ "Fortsetzen" ("Continue") = Spiel fortsetzen
- ▼ "Verlassen" ("Quit") = Spiel abbrechen. Sie gelangen zurück zum Titel-Bildschirm.





SPIELPAUSE IM ACTIONLEVEL

- ▼ "Fortsetzen" ("Continue") = Spiel fortsetzen
- ▼ "Neustart" ("Restart") = Sie verlieren alle Ringe, die Ihre Spielfigur gerade besitzt. Sie beginnen das Spiel vom letzten berührten Speicherpunkt aus.
- ▼ "Verlassen" ("Quit") = Spiel abbrechen. Sie kehren zum Eingang zum Action-Level im Adventure-Bereich zurück.

S
O
N
I
C
80
A
D
V
E
N
T
U
R
E

WHACK-A-SONIC

In diesem Spiel ist alles möglich! Mit der einzigartigen Artie und ihrem speziellen Hammerschlag spielen Sie "Whack-A-Sonic"! Versuchen Sie mit Arties Spezial-Hammerschlag alle Sonic-Puppen zu erwecken, die aus den Löchern springen. Achtung Sie aber auf Dr. Robotniks-Puppen! Wenn Sie diese treffen, verlieren Sie Punkte! Das Spiel gewinnen Sie, wenn Sie den derzeitigen High Score schlagen!

SPIELFIGUREN	Artie
SPIELSTEUERUNG	Steuerung von Artie = Analog-Stick Hammerschlag = Taste  oder  drücken

TWINKLE CIRCUIT

Lassen Sie den Motor Ihres Hover-Autos aufheulen und testen Sie in diesem 3D-Rennspiel Ihre Fahrkünste! Sie können in diesem Rennspiel mit jeder der Spielfiguren antreten. Dabei können Sie Ihre Bestzeiten abspeichern, um zu sehen, wer es in die Liste der besten Drei schaffen wird!

SPIELFIGUREN	Alle
SPIELSTEUERUNG	Beschleunigen = Taste  Bremsen / Rückwärtsfahren = Taste  oder  Schleudermanöver = Analog-Stick und  oder  -Taste



CHAOS-RENNEN

Schicken Sie Ihren selbst gestalteten Chaos in verschiedene Rennen gegen andere Angenecken! Mehrere Infos finden Sie auf Seite 55.

ACHTUNG: Chaos-Rennen werden nicht im Übungs-Modus angeboten



ADVENTURE-MODUS

MINI-SPIELE

Im Verlauf des Spiels werden Sie immer wieder auf Mini-Spiele stoßen. Wenn Sie bestimmte Voraussetzungen erfüllen, während Sie in diesen Mini-Spielen sind, erhalten Sie manchmal eine Überraschung in Form von Bonus-Gegenständen. Haben Sie ein Mini-Spiel einmal erfolgreich abgeschlossen, wird es in der Liste des Übungs-Modus geführt (Einzelheiten dazu finden Sie auf Seite 64). Nun können Sie dieses Spiel so oft starten, wie Sie wollen. Die Art der Mini-Spiele variiert: Manche können von allen Figuren gespielt werden, einige der Mini-Spiele wiederum sind für bestimmte Spielfiguren reserviert.

SKY CHASE (ACT I-III)

Manövriert Sie Tals Flugzeug, die "Tornado", um das feindliche Raumschiff "Egg Carrier" (Startersport) hoch in den Lüften zu verfolgen und anzugreifen. Versuchen Sie in diesem 3D-Mini-Shooter den Feind zu erledigen, bevor die Lebensanzeige der Tornado Null erreicht.

SPIELFIGUREN	Sonic, Tails
SPIELSTEUERUNG	Steuerung des Flugzeugs / Zielerfassung = Analog-Stick Schnellfeuer-Kanone = Taste □ oder ○ drücken Zielerfassung für Raketenabschuß = Drücken Sie die Tasten △ , ○ oder ○ , während Sie mit dem Analog-Stick das Ziel ansteuern Homing Missile = Lassen Sie nach der Zielerfassung die Tasten △ , ○ oder ○ los und die zureichende Rakete fliegt los!



SAND HILL

Rausen Sie mit Hilfe eines speziellen Sandboards über die sandbedeckten Hügel und weichen Sie dabei den zahlreichen Hindernissen aus. Um dieses Spiel abgibt zu gewinnen, probieren Sie doch mal (genau im richtigen Moment) auf einer der Sprung-Rampen die Taste **○** aus!

SPIELFIGUREN	Sonic, Tails
SPIELSTEUERUNG	Steuerung des Sandboards = Analog-Stick Springen = Taste ○ drücken



CHAOS-KREATUREN

ZUCHT VON CHAOS IN DEN CHAOS-GÄRTEN

Die beeindruckende Faszina von "Sonic Adventure" ist das A-Life-System, das Sie in den "Chaos-Gärten" genannt, vor Meistern gesicherten Spezialbereichen vorfinden.

Hier können Sie die einzigartige Spezies "Chaos" züchten lassen und aufziehen, und mit Ihren Chaos interagieren. Sie sollten Ihre "ethische Pflicht" ernst nehmen. Denn die Art, wie Sie sich um ihre Chaos-Kreaturen kümmern, hat maßgeblichen Einfluss - nicht nur auf das äußere Erscheinungsbild, sondern auch auf Persönlichkeit, Verhalten und Lebensqualität Ihres Chaos. **ACHTUNG!** Die Zeit in einem Chaos-Garten steht pausenlos still, wenn sich niemand darin bewegt. Nur wenn ein Spieler anwesend ist, läuft die Zeit normal ab.



WIE ERZIEHE ICH EIN CHAOS?

Chaos schlüpfen aus Eiern, die in den Chaos Gärten wie in Adventure-Bereich gefunden werden können. Der Lebenszyklus eines Chaos besteht aus drei grundlegenden Abschnitten: **Ei** **Jugend** **Reife**. Um die Fähigkeiten und die äußere Erscheinung eines Chaos zu verändern, bringen Sie Ihr mit dem kleinen Tierchen zusammen, die Sie auf dem Acolit Stegpaar gestellt haben. Ihr Chaos nimmt dann einige der Charakteristika dieser Tiere an. Dazu stellen Sie Tiere **E**, um eines von ihnen aufzunehmen und vor Ihrem Chaos hochzuheben. Sie haben Ihren Nachwuchs erfolgreich mit dem Tierchen verschmelzen, wenn eine sichtbare Transformation stattgefunden hat. Dieses scheint Einfluss auf die Entwicklung des Chaos hat.



Wählen Sie stets die Liebe und die Gesundheit Ihres Chaos. Stellen Sie auf diese Indikatoren achten!

die ärgerechte Faszina und das Verhalten, das Sie Ihr gegenüber an den Tag legen. Hat Ihr Chaos das Erwachsenenalter erreicht, kann aus einer Partnerschaft mit einem anderen Chaos ein neues Zi entstehen, das Sie auszuüben lassen und als neues junges Chaos züchten können. Dies ist die Erzeugung der Chaos-Kreaturen!

CHAOS-RENNEN IM CHAOS-STADION

Lassen Sie Ihr Chaos gegen sieben seiner Artgenossen bei den Rennen im Chaos-Stadion antreten. Wählen Sie eines Level und die Bestzeit aus, und verfolgen Sie dann das spannende Rennen! Und vergessen Sie nicht, anschließend zu jubeln!



EIN CHAOS-RENNEN STARTEN

Springen Sie in der Eingangsphase des Chaos-Stadions auf das "Easy" Button. Im Rennmenü wählen Sie dann ein mögliches Einstellung: wie und starten das Rennen.

Auswahl des Renn-Modus

- **Chaos Rennen (Jugend)** Das Chaos der nur diesem schwierigen Kurs als erstes aber die Zeitlinie hier, gewährt ein Juwel (nur eine Meldung möglich)
- **Chaos Rennen (Anfänger)** Einsteiger-Kurs (nur eine Meldung möglich)

- **Mehrere Meldungen** Lassen Sie mehrere Chaos-Rennfahrer in diesem Modus gegenständlicher erstere **Teilnehmer-Auswahl** = Wählen Sie eine Teilnehmerzahl über den vorgegebenen Möglichkeiten aus. **Chaos-Auswahl** = Wählen Sie ein Chaos unter den gegebenen Optionen aus.



ÜBUNGS-MODUS

ÜBUNGS-MODUS

↑↓←→+□ = Enter, ○ oder □ = Abbrechen

Im Übungs-Modus können Sie diejenigen bereits verfügbare Abenteuer-Aktion und Mini-Spiele, die nicht im Adventure-Bereich zu finden sind, noch einmal aufrufen und spielen. Wählen Sie "Übungsmodus" ("Trn") im Titel-Bildschirm aus, um die Bereiche "Action-Level" und "Mini-Spiel" aufzurufen. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, gelangen Sie zur Auswahl der Spielfigur ("Character Selection Screen").



ACTION-LEVEL

↑↓←→+□ = Enter, ○ oder □ = Abbrechen

Wählen Sie "Action Stage/Action-Spiele" aus, um zum "Character Selection Screen" zu gelangen, und wählen Sie eine Spielfigur aus. Alle Action-Spiele, die Sie bereits bewältigt haben, sind freigeschaltet. Wählen Sie nun das Spiel aus, das Sie gerne spielen möchten.



Nun erscheint im Bildschirm, auf dem Sie noch einmal Charakter und Level mit OK bestätigen bzw. mit "Abbrechen" ("Cancel") die Auswahl widerrufen.

MINI-GAME/MINI-SPIEL

↑↓←→+□ = Enter, ○ oder □ = Abbrechen

Wählen Sie "Mini Game/Mini-Spiel" aus, um zur Auswahl der Spielfigur ("Character Selection Screen") zu gelangen, und wählen Sie eine Spielfigur aus. Alle Mini-Spiele, die Sie bereits bewältigt haben, sind freigeschaltet. Wählen Sie nun das Spiel aus, das Sie gerne spielen möchten.



Nun erscheint im Bildschirm, wo Sie noch einmal Spielfigur und Spiel mit OK bestätigen, bzw. mit "Abbrechen" ("Cancel") die Auswahl widerrufen.

EMBLEME

↑↓←→+□ = Enter, ○ oder □ = Abbrechen

Wählen Sie "Embleme" ("Emblem Results") aus, um eine Liste aller Embleme zu sehen, die von jeder einzelnen Spielfigur gesammelt wurden. Benutzen Sie den Analog-Stick oder das Steuerkreuz, um eine Figur auszuwählen und die Embleme anzuschauen, die von dieser Figur gesammelt wurden. Drücken Sie Taste □, um zum Übungs-Modus-Menü zurückzukehren.



"CHAO ADVENTURE" SPIELEN



Kampf mit fliegenden Faustn

Wenn ihr Chao auf ein "Bully-Chao" trifft, ist es Zeit für einen Kampf! Um mit der Faust zuzuschlagen, drücken Sie Taste **○** um das auf dem rechten Heften dargestellte Roulette-Ped anzuhaken. Jeder Treffer nimmt dem Bully einige HP (Hit Points, Lebenspunkte) weg, und wenn das Bully-Chao keine HP mehr hat, haben Sie gewonnen!

Achtung: Wenn ihr Chao mehrere Unfälle hintereinander hat oder im Kampf besiegt wird, ist der Abenteuer-Ausflug nach zu Ende. Tun Sie also ihr Bestes, um Ihrem Chao zu helfen und das Abenteuer erfolgreich abzuschließen!

MEIN-ARBEITE

○ und **○** auswählen. Zurück zum vorherigen Bildschirm

Sie können während des Abenteuers jederzeit auf die Taste **○** drücken, um den Menübildschirm anzuzeigen. Die zur Auswahl stehenden Menüpunkte sind:

- ▲ **STATUS:** Überprüfen Sie den Zustand Ihres Chao
- ▲ **ITEMS:** Überprüfen Sie Ihre Sammlung an Gegenständen oder füttern Sie Ihr Chao
- ▲ **GAME:** Wenn Sie das Spiel innerhalb von drei Versuchen schaffen, gewinnen Sie einen Preis
- ▲ **MATING:** Schließen Sie an andere VM an, damit die Chao sich miteinander verpaaren können
- ▲ **BATTLE:** Schließen Sie ein anderes VM an, um einen Chao-Kampf vorzubereiten
- ▲ **OWNER:** Zeigt Ihre persönlichen Daten an
- ▲ **FRIEND:** Zeigt Daten über die Bekanntschaften Ihres Chao an
- ▲ **MAP:** Zeigt den Fortschritt in Ihrem Chao-Adventure an
- ▲ **SETTINGS:** Hier können Sie den Sound ein- und ausschalten, den Datenexport ein- oder ausschalten oder die persönlichen Daten löschen
- ▲ **NAME:** Hier können Sie den Namen des Chao eingeben oder bestätigen

DAS CHAO IN DEN CHAO-GARTEN ZURÜCKBRINGEN

Nachdem Sie Ihr VM an den Controller angeschlossen haben, bewegen Sie eine Spielfigur zum Chao-Garten und springen auf den roten Button der Transport-Maschine. Wählen Sie das Chao aus, das in den Garten zurückkehren soll, und drücken Sie Taste **○**. Ihr Chao wird aus der Maschine plumpsen. Heben Sie es auf und knöpfen Sie es in das Chao gelockt, freit sich der Mensch! ***ACHTUNG:** Schalten Sie Ihr VM in den Zell- oder Datenmodus, bevor Sie es an den Controller anschließen.



TIPPS

- ▲ Freunde zu haben, ist generell lustig. Sie also die Chao Ihrer Freunde an, um real vorbeizukommen und mit Ihrem Chao in deren Chao-Gärten zu spielen.
- ▲ Es gibt magische Portale, welche die Spielfiguren dazu benutzen können, zwischen allen drei Chao-Gärten hin- und herzureisen. Um diese benutzen zu können, müssen Sie erst die Gärten finden. Viel Glück und viel Spaß bei der Chao-Zucht!



"CHAQ ADVENTURE" MIT VM SPIELEN

MIT DEM CHAQ "GASSI GEHEN"

Übertragen Sie ein Chaq auf VM, um es auf ein Abenteuer mitzunehmen. Dazu verwenden Sie eine Spielfigur, um Ihr Chaq aufzuheben und es zur Transportmaschine zu tragen, die sich im Chaq-Garten befindet. Spitzgen Sie auf den roten Button und setzen Sie das Chaq ab. Wählen Sie ein VM aus und drücken Sie die Taste . Das Chaq wird automatisch auf Ihr VM übertragen. Wenn mehrere VMs angeschlossene sind, müssen Sie auswählen, welches VM Ihr Chaq aufnehmen soll. In ein VM passen immer nur ein Chaq und ein Ei.







WICHTUNG: Um Ihr Chaq nicht unbeabsichtigt anzugreifen, sollten Sie die -Taste nur benutzen, wenn Sie Chaq-Kreaturen sehen.

"CHAQ ADVENTURE" SPIELEN

"Chaq-Adventure" ist ein eigenständiges Mini-Drama, das Sie auf dem VM spielen können. Nachdem Sie das Chaq in das VM übertragen haben, entfernen Sie das VM aus dem Controller, um das Spiel zu starten.

SPIELANLEITUNG

  und   = überfließen Zurück zum vorherigen Bildschirm

Wählen Sie den Spielmodus aus und drücken Sie im Titelbildschirm die Tasten  und  gleichzeitig, um das Spiel zu starten. Um das Spiel zu beenden, drücken Sie die Schief-Taste, um das VM abzuschalten.

Einem in Not geratenen Chaq helfen

Ihr Chaq wird wahrscheinlich einige "Unfälle" erleiden und im Verlauf eines Abenteuers zum Beispiel stolpern und herfallen. Wenn dies geschieht, sollten Sie ihm eine helfende Hand reichen und Taste  drücken, um ihm aufzuhelfen.



Das Weg weisen

Wenn Ihr Chaq an einer Straßengabelung ankommt, muß jemand eine Entscheidung fällen. Wer ist hier eigentlich überhaupt zuständig?



DIE EINZIGARTIGEN AKTIONEN VON SONIC

Für eine Beschreibung der Aktionen zu sehen, die alle Spielfiguren ausführen können, schlagen Sie auf Seite 72 nach.

SPIN ATTACK

Teste **Ⓢ**

Bewegen Sie Sonic in die Nähe eines Gegners und springen Sie so, dass er während der Landung des Gegners mit einer fanstern gesprungenen Kieselsteine trifft.

HOMING ATTACK

Teste **Ⓢ** während des Sprunges

Nutzen Sie diesen "Zielzufinder" Angriff, um Sonic dazu zu bringen, automatisch Gegner in seiner Nähe (auch entgegengesetzt) anzufliegen. Wenn keine Gegner in der Nähe sind, können Sie so einen "Jump Dash" auslösen.

SPIN DASH

Teste **Ⓢ** oder **Ⓣ**

Egal ob er sich gerade bewegt oder stillsteht: Wenn Sie Taste **Ⓢ** oder **Ⓣ** drücken und gedrückt halten, beginnt Sonic zu rotieren. Wenn Sie die Taste loslassen, wird er mit Überschallgeschwindigkeit losrasseln. Verwenden Sie den Analog-Stick, um zu zucken und zu steuern. Sehen Sie, wie schnell er ist!

WIE SICH LEVEL-UP-GEGENSTÄNDE AUF SONIC AUSWIRKEN

HALTEN

Teste **Ⓢ** oder **Ⓣ** gedrückt halten

Wenn er die "Lichtgeschwindigkeitschuhe" bekommt, wird Sonics Rotation noch toller. Wenn Sie nun die Taste **Ⓢ** oder **Ⓣ** drücken und gedrückt halten, erscheinen magische blaue Lichter, die sich um Sonic herumwickeln, bis er in rasendhohes Licht gerät. In diesem besonderen Zustand kann Sonic die folgenden Aktionen durchführen...

LICHTGESCHWINDIGKEITSANGRIFF

Teste **Ⓢ** oder **Ⓣ** gedrückt halten

Suchen und fangen Sie das Licht der Aktion, mit dem Sonic als Gegner in Reichweite mit diesem schlagkräftigsten, einschneidenden Angriff auspräparieren kann.

SAS LICHT DER AKTION



LICHTGESCHWINDIGKEITS-DASH

Teste **Ⓢ** oder **Ⓣ** gedrückt halten

Wenn keine Gegner in Reichweite sind, schenkt Sie dieses einzigartige Aktion dazu benutzen, um Sonic durch eine Pfad von rotierender Luft folgendem Fangen zu schenken.

LICHTGESCHWINDIGKEITSANGRIFF



EINFÜHRUNG DER SPIELFIGUREN

SONIC THE HEDGEHOG

Er ist der schnellste Überlebenskünstler der Welt! Er hat einen ausgesprochen unblättrigen Fröhlichdünkel – das einzige, was er hasst, ist Unfreundlichkeit. Obwohl er leicht zornig wird, ist er fast in seinem Inneren ein wirklich netter Kerl, der sich zu 100% dazu verpflichtet fühlt, Leuten in Schwierigkeiten zu helfen, wann und wo auch immer er kann. Sonics Abenteuer beginnt, als er von einer wilden Reise zurückkehrt...

ZIEL DES ACTION-LEVELS

Zerbrechen Sie die Kapsel, um die darin gefangenen Tiere zu befreien.

Springen Sie auf den Schalter oberhalb der Kapsel am Ende des Kanals, um die verhafteten Tiere zu befreien und das Level zu beenden.



TIPPS

Es gibt in jedem Level mehrere Abkürzungen. Erkennen Sie also die verschiedenen Routen, die Sie unterwegs entdecken.

ANZEIGE IM ACTION-LEVEL



1. verbleibende Zeit
2. Anzahl der eingesammelten Ringe
3. verbleibende Leben
4. Gerettete Tiere

DIE EINZIGARTIGEN AKTIONEN VON TAILS

Wenn eine Beschreibung der Aktionen zu sehen, die ein Spielgerät ausführen können, schlagen Sie auf Seite 72 nach.

PROPELLERFLUG

Während des Sprungs: Taste **○** drücken

Wenn Sie während eines Sprungs Taste **A** drücken, kann Tails hoch durch die Luft fliegen – doch wenn Sie loslassen! Wenn Sie zu lange zu fliegen versuchen, wird Tails müde werden und plötzlich zu Boden fallen.

Propellerflug-Manöver

Taste ○ gedrückt halten	Flughöhe steigern
Taste ○ oder ○	Flughöhe plötzlich reduzieren (Wenn Sie keine Taste drücken, hat das einen ähnlichen Effekt – wegen der Schwerkraft)

TAILS ATTACK

Taste **○** oder **○**

Drücken Sie Taste **○** oder **○**, während Tails springt oder geht, um neue Gegner mit einer 360°-Drehung anzugreifen.

WIE SICH LEVEL-UP-CHARAKTERE AUF TAILS AUSWIRKEN

RYTHMUS- BADGE

SCHNELLER TAILS ATTACK

Taste **○** oder **○** gedrückt halten

Suchen und finden Sie den Rhythmus-Badge, um durch mächtigeren kontinuierlich in Angriff auszuführen.



EINFÜHRUNG DER SPIELFIGUREN

MILES "TAILS" PROWER

Dieser freigelegte Fächer ist ein begabter Mechaniker, der mit seinem besonderen Doppelsicht oft hoch durch die Luft fliegen kann. Seit langem ist er ein Freund und Bewunderer von Sonic. Während Sonic unterwegs war, beschäftigte sich Tails damit, in seiner Werkstatt zu basteln. Tails' Abenteuer beginnt, als er einen Tag später in einem Privatflug mit seiner neuesten Erfindung, einem Fluggerät, Schwärzungen mit dem Motor hat und

ZIEL DES ACTION-LEVELS

Finden und zerstören Sie die Kapsel, bevor Sonic dass tut!

⚠ In manchen Szenarien kann ein anderes Objekt als eine Kapsel das Ziel sein



WICHTIGE TIPPS

Das wichtigste ist, Sonic zu schlagen. Sie müssen also Tails' einziges Ziel "Propeller" voll ausnutzen. Nur so können Sie die Abkürzungen finden, mit denen Tails die Kapsel schneller erreichen kann.

ANZEIGE IM ACTION-LEVEL



1. Verbleibende Zeit
2. Anzahl der eingesammelten Ringe
3. Verbleibende Leben
4. Diese Anzeige zeigt an, wie weit ein aktuelles Level Sonic bzw. Dr. Robotnik und Tails bereits gekommen sind. Links befindet sich der Ausgangspunkt und rechts die Zielrie
5. Gezielte Tiere

DIE EINZIGARTIGEN AKTIONEN VON KNUCKLES

Um eine Beschreibung der Aktionen zu sehen, die alle Spielzeuge ausführen können, schlagen Sie auf Seite 22 nach.

GLEITSPRUNG

Teste **2** während des Sprunges gedrückt halten

Mit dem Analog-Stick können Sie Knuckles während eines Gleitsprunges manövrieren. Im Gleitsprung können Sie Gegner mit Knuckles' Fäusten angreifen. (Wenn Sie mit dem Handgelenk Körperteil angreift, wird Knuckles selber Schaden erleiden.) Wenn Sie Taste **2** loslassen, wird Knuckles herunterfallen. (Wenn Sie Taste **2** erneut drücken und gedrückt halten, können Sie wieder in die Gleitflug gelangen.)

KLETTERN

Während eines Gleitsprunges

Knuckles beginnt von selbst zu klettern, wenn er im Gleitsprung eine Wand zu fassen bekommt. Um das zu erreichen, führen Sie einen Gleitsprung aus und zielen Sie auf die Wand, die er erklimmen soll. Wenn er die Wand gefasst hat, steuern Sie ihn mit dem Analog-Stick und drücken Taste **2**, um zu springen.

FAUSTSCHLAG-ANGRIFF

Taste **2** oder **3**

Wie bei Taste **2** oder **3** lösen Sie einen Faustschlag aus. Wenn Sie zwei Faustschläge nacheinander ausführt, macht Knuckles einen driten, stärkeren 'Doppelfaustschlag'.

WIE SICH LEVEL-UP-GEGENSTÄNDE AUF KNUCKLES AUSWIRKEN

ERDAUERERBALL

GRABEN

Taste **2** oder **3**
und Taste **2** gleichzeitig drücken

Stoßen Sie Knuckles auf eine Gras- oder Erdoberfläche und drücken Sie gleichzeitig Taste **2** und Taste **2** oder **3**. Er wird für wenig Gebühr dort wieder auftauchen - und dabei alle verfügbaren, vergrabenen Gegenständen heiliger.



EINFÜHRUNG DER SPIELFIGUREN

KNUCKLES THE ECHIDNA



Knuckles ist ein besonders wider und starker Stachel-Amerikaner. Obwohl er eine eifrige, geradlinige Persönlichkeit hat, mangelt es ihm oft an Flexibilität. Mit seinem kräftigen Arm kann er durch die Luft gleiten, um anzukommen und sehr, sehr harte Schläge auszuüben. Solange er zurückdenken kann, ist er schon der Wächter der Smaragde der Meister – an einem scheinbar normalen Tag wird plötzlich seine Welt zur den Augen gehoben, und sein Abenteuer beginnt...

ZIEL DES ACTION-LEVELS

Gewinnen Sie drei der Fragmente des Smaragdes der Meister ein.

Verwenden Sie das besondere Smaragd-Rad, über das Knuckles verfügt. So können Sie die Buchstaben finden. Je mehr sich Knuckles einem solchen Smaragd-Fragment nähert, verändert sich die Farbe der Leuchte von Blau zu Rot und wird immer schneller. Außerdem sind nicht alle Fragmente des Smaragds "sichtbar". Manchmal sind sie im Boden eingetaucht oder in Gängen versteckt. Suchen Sie also sehr genau!

ANZEIGE IM ACTION-LEVEL



- 1 Verbleibende Zeit
- 2 Anzahl der eingesammelten Ringe
- 3 Verbleibende Leben
- 4 Smaragd-Farbe – Die Farbe und Geschwindigkeit dieser Anzeige hängt davon ab, wie nahe Knuckles an den Smaragd-Fragmenten dran ist
- 5 Anzahl der eingesammelten Smaragd-Fragmente. Wird angezeigt, wenn ein Smaragd-Buchstabe eingesammelt wird
- 6 Gezeigte Tasse

DIE EINZIGARTIGEN AKTIONEN VON AMY

Um eine Beschreibung der Aktionen zu sehen, die alle Spielgruppen ausführen können, schlagen Sie auf Seite 70 nach.

HAMMER-ANGRIFF

Taste **○** oder **○**

Drücken Sie Taste **○** oder **○**, während Sie gehen oder stehen. Amy wird dann mit ihrem Pico-Pico-Hammer Gegner angreifen und berühren. Sie sollten sich jedoch darüber im Klaren sein, daß Amy ZERO sehr angreift und für eine gewisse Zeit unwirksam kann, daß ZERO aber unzerstörbar ist. Außerdem kann er nur einige Male umgeworfen werden!

HAMMER-SPRUNG

Taste **○** oder **○** während des Laufens drücken.

Drücken Sie Taste **○** oder **○**, dann schwingt Amy ihren Hammer, schlägt ihn auf den Boden und wip hoch in die Luft. In dieser Position. Dieser Sprung funktioniert nur, wenn Amy ihre maximale Geschwindigkeit erreicht hat – warten Sie also, bis Sie den Hammer sehen, bevor Sie Taste **○** oder **○** drücken.

SPRUNG-ANGRIFF

Taste **○** oder **○** während des Sprunges drücken.

Drücken Sie Taste **○** oder **○** während des Sprunges. Amy wird dann ihren Hammer schwingen und in der Luft eine Gegner angreifen.

WIE SICH LEVEL-UP-GEGENSTÄNDE AUF AMY AUSWIRKEN

KRIEGER- EGGER



HAMMER-SWING-ANGRIFF

Taste **○** oder **○** und Analog-Stick

Wenn Sie Taste **○** und gedrückt halten und zugleich den Analog-Stick im Kreis bewegen, wird Amy in einem schnellen 360°-Schwung-Angriff mit dem Hammer abschlagen. Hören Sie auf der Kreisbewegung des Analog-Sticks auf oder lassen Sie Taste **○** oder **○** los, um den Angriff abubrechen. Wenn Amy allerdings zu lange so einer Stelle verweilt, wird ihr eine Zeitlang schwächling und sie wird nicht mehr einstecken sein, genauso zugehört.



EINFÜHRUNG DER SPIELFIGUREN

AMY ROSE



Immer heiter und gut gelaunt, ist Amy Sonics selbsternannte Freundin. Sie ist sehr ehrgeizig und ist niemandem auf der ganzen Welt unterlegen, wenn sie Piko-Piko-Hammer hat! Sie erinnert sich sehr oft und gerne an die Zeit, als sie noch hinter Sonics her jagte. Deshalb freut sie sich sehr, als ihre Welt und Sonics wieder miteinander kollidieren, sie plötzlich eines schönen Tages ein neues Abenteuer anbietet...



ZIEL DES ACTION-LEVELS

Finden Sie den Ballen und bekommen Sie ihn zu fassen, lassen Sie sich aber nicht von dem bösen Roboter ZERO entführen!

WICHTIGES ZUM BEWUSSTSEIN

Es ist wichtig, daß Amy und ihr Vogel-Freund zusammen ankommen. Wenn nötig, benutzen Sie Offense oder ähnliches als Dackung. ZERO kann nicht zerstört, aber einige Male kollektive RD geschlagen werden. Wenn er aber zu oft angegriffen wird, wird er unbewegbar - also überleben Sie! recht!

ANZEIGE IM ACTION-LEVEL



- 1 Verbleibende Zeit
- 2 Anzahl der eingesammelten Ringe
- 3 Verbleibende Leben
- 4 Gerettete Tiere

DIE EINZIGARTIGEN AKTIONEN VON GAMMA

¶ Um eine Beschreibung der Aktionen zu sehen, die alle Spielfiguren ausführen können, schlagen Sie auf Seite 72 nach.

LASERKANONE

Taste **Ⓢ** oder **Ⓣ**

Halten Sie Taste **Ⓢ** oder **Ⓣ** gedrückt, um die Laserkanone zu aktivieren. Wenn sie auf den Gegner, legt die automatische Zielfolgerung selbst automatisch ein **Ⓡ** einlädt-Symbol den Analog-Stick, um den Lasersicht zu bewegen und auszurichten. Wenn die Zielsensoren erfolgreich eingeschaltet ist, erscheint der Zielfolgerungs-Rechner über dem Feind ("Lock-on"). Sie können eine Gamma-Zielfolgerung auf mehrere Gegner bewirken, indem Sie den Lasersicht um ein Spiel mit vielen Feinden herumerschwenken. Beachten Sie, dass sowohl Lasersicht als auch die Zielfolgerungs-Anzeige nach wenigen Sekunden verschwinden.

ABSCHUSS VON ZIELSUCH-RAKETEN

Taste **Ⓢ** oder **Ⓣ** nach dem "Lock-on" loslassen

Nachdem Sie die automatische Zielfolgerung mit der Laserkanone erreicht haben, lassen sie Taste **Ⓢ** oder **Ⓣ** los, um einen Angriff mit Zielsuchraketen zu starten.

ROLL-MODUS

Analog-Stick

Gamma wird automatisch von einem senkrecht gehenden Modus zu einer Fortbewegung auf Rollen umschalten, wenn er seine volle Geschwindigkeit erreicht. Drücken Sie Taste **Ⓢ** um Gamma weiterhin aus senkrecht gehenden Modus zu versetzen.

WIE SICH LEVEL-UP-GEGENSTÄNDE AUF GAMMA AUSWIRKEN

SCHWEBEN

Taste **Ⓢ**

Drücken und halten Sie Taste **Ⓢ** neben im Sprung, um Gamma schweben und langsam wieder zum Boden zurückkehren zu lassen, indem Sie seinen Disziplinwert benutzen. Wenn Sie Taste **Ⓢ** loslassen, schaltet sich der Höhenantrieb ab, und Gamma fällt rapide. Sie können seinen Fall aufhalten und weiter schweben, indem Sie wieder auf **Ⓢ** drücken.



EINFÜHRUNG DER SPIELFIGUREN

E-102 GAMMA

E-102 Gamma wurde vom bösen Dr. Robotech konstruiert und ist im Kanonen-Roboter aus der E-100 Serie. Kurz nach seiner "Debut" muß Gamma einen Test bestehen, der ihm erlaubt, einen Roboter-Einsatzplan abzuleiten. Sein Scheitern rührt dann eine drastische Wendung, als er einem ganz bestimmten Friseur mit einer ungewöhnlichen Hinterlist begegnet...

ZIEL DES ACTION-LEVELS

Über Ziel am Ende des Kreises
in einer vorgegebenen Zeit
entschieden und zerstören.



▼ Zerstören Sie unterwegs unbedingt ausreichend viele Gegner, um für das Ziel am Ende des Levels noch genügend Zeit zu haben.

Sie können die vorgegebene Zeit erhöhen, indem Sie Gegner zerstören. Wenn Sie aber jeden Gegner einzeln zerstören, benötigt dies mehr Zeit, als Sie gewinnen. Stattdessen sollten Sie mehrere Gegner mit der Gamma-Zielverfolgung ("Lock-On") ansprechen und sie alle gleichzeitig wegjagen, um Bonuszeit zu gewinnen.



ANZEIGE IM ACTION-LEVEL



- 1 Vorgegebene Zeit
- 2 Anzahl der eingesammelten Ringe
- 3 Verbleibende Leben
- 4 Countdown-Warnung (Der Countdown beginnt, wenn die verbleibende Zeit 5 Sekunden erreicht)
- 5 Bonus-Zeit (Wird zur Gesamtzeit dazugerechnet, wenn ein Lock-On erfolgt)
- 6 Geerntete Tiere

ANZEIGE IM ACTION-LEVEL

Normal-Modus-Display (Vor dem Auswerfen der Angel)

Angels-Modus-Display (Nach Auswerfen der Angel)



- ❶ Gesamtgewicht des Fanges in Gramm
- ❷ Anzahl eingesetzter Ringe
- ❸ Verbleibende Leben
- ❹ Linienspannungs-Anzeige
- ❺ Einhol-Position
- ❻ Länge der Lini
- ❼ Geordnete Tiere
- ❽ Wurfenerge

DIE EINZIGARTIGEN AKTIONEN VON BIG

Um eine Beschreibung der Aktionen zu sehen, die alle Spielarten ausführen können, schlagen Sie auf Seite 72 nach.

POWER MOVES (TRAGEN, WERFEN, ZIEHEN ODER STOSSEN)

Taste **Ⓚ** oder **Ⓛ**

Wie Big so groß und stark ist, kann er Gegenstände heben, tragen und werfen, die für die anderen Figuren viel zu schwer sind.

EINFÜHRUNG DER SPIELFIGUREN

BIG THE CAT

Dieser Reserankatz ist ein cooler, freundlicher Bursche, der sich so leicht aus der Ruhe bringt. Er liebt Fisch und die Angeln und geht niemals ohne seine Lieblingsangel und Köder aus dem Haus.

ZIEL DES ACTION-LEVELS

Fischen Sie nach Bigs Kumpel Froggy und bringen Sie ihn

▼ Fische verschiedener Art und Größe leben in den verschiedenen Tümpeln, die Ihnen überall im Adventure-Darech laden. Versuchen Sie doch, Fische zu fangen, während Sie nach Froggy sucht.

Um einen Fisch (oder Froggy) zu fangen, müssen Sie erst einmal Ihre Boute an die Angel bekommen. Um das zu tun, drücken Sie **●** auf dem Analog-Stick, sobald der Fisch (oder Froggy) anbeißt, um den Köder zu sichern und dann einzuholen.



WIE SICH LEVEL-UP-GEGENSTÄNDE AUF BIG AUSWIRKEN

LIFE BUILT



SCHWIMMEN

Sobald Big seine Schwimmweste bedirft, kann er auf dem Wasser schwimmen. Benutzen Sie den Analog-Stick, um Big zu bewegen oder ihn zum Ausserfallen seiner Angel zu positionieren. Drücken Sie Taste **●**, um Big tauchen zu lassen, mit dem Analog-Stick kann er jetzt auf dem Grund laufen. Wenn Sie Taste A kolieren, kommt Big wieder an die Oberfläche.

AUTOMATISCH

DR. ROBOTNIK

Sowohl, wie wir alle schon befürchtet hatten, ist der verdächtige Wissenschaftler wieder da – und er ist rückerstärkter denn je! Früher konnten Sonic und seine Freunde als seine bösen Pläne verhindern, aber sind diese Zeiten vielleicht schon vorbei? Eine neue Schlacht hat begonnen, und diesmal hat Dr. Robotnik ("Eierkopf" für Sonic und seine Freunde) nach längeren Monaten herausgefunden, wie man die gewaltigen, unsterblichen Kräfte der riesigen Chaos-Smaragde bündelt, um die Welt zu zerstören!

**CHAOS**

Diese mysteriösen bläulichen Lebensformen, die an Meeres-Smaragd gelangengediehen war, wurde von Dr. Robotnik betriebl – nun muß Chaos alles Böse tun, was er verlangt. Chaos wird größer und stärker, je mehr Smaragde Dr. Robotnik ihm hinzulügt. Was wird erst der Welt passieren, wenn es Dr. Robotnik gelingt, alle sieben Chaos-Smaragde zu finden?



EINFÜHRUNG DER SPIELFIGUREN**BIG THE CAT****ANGEL AUSWERFEN** Taste **Ⓚ** oder **Ⓛ**

- Besetzen Sie Taste **Ⓚ** oder **Ⓛ** um Big seine Angel ins Wasser auswerfen zu lassen.
- Stellen Sie Big mit dem Gesicht zum Wasser auf, drücken und halten Sie Taste **Ⓚ** oder **Ⓛ**, um die Wurfscheibe einzuschleifen, und betätigen Sie den Analog-Stick, um die Wurfscheibe über den gewünschten Punkt zu positionieren.
 - Lasien Sie Taste **Ⓚ** oder **Ⓛ** los, und der Köder wird automatisch in die richtige Richtung ausgeworfen.
 - Wenn der Wurf erfolgreich war, geht der Köder unter, und das Spiel schaltet auf den Angel-Modus um.

KÖDER-ATTACK Taste **Ⓚ** oder **Ⓛ** drücken und loslassen

Furchtbarnt geheset wie das Angelauswerfen. Stellen Sie sich mit dem Gesicht zum Pond, drücken und halten Sie Taste **Ⓚ** oder **Ⓛ**, um die Wurfscheibe zu aktivieren, und besetzen Sie den Analog-Stick, um die Wurfscheibe über dem Pond zu positionieren. Lassen Sie Taste **Ⓚ** oder **Ⓛ** los, um anzugehen. Wenn ein Gegner in der Nähe ist, können Sie Big auch dazu bringen, ihn mit der Angelrute anzugreifen, indem Sie Taste **Ⓚ** oder **Ⓛ** drücken.

ANGEL-MODUS**ANGELN** Schauen Sie auf das Diagramm unten

Taste Ⓚ	Leine schnell einholen	Taste Ⓚ oder Ⓛ	Leine langsam einholen
Analog-Stick	an der Angelrute zapfen		



1. Sobald der Köder untergegangen ist, zapfen Sie an der Angelrute, um den Fisch (oder Frosch) anzulocken. Wenn der Fisch (Frosch) anbellt, drücken Sie den Analog-Stick um ihn festzuklopfen.



2. Besetzen Sie den Analog-Stick, um die Angelrute so zu bewegen, daß der Fisch (Frosch) nicht entkommen kann, und ziehen Sie vorsichtig die Leine ein.



3. Wenn Sie den Fisch nahe genug herangeholgt haben, zieht Big ihn automatisch aus dem Wasser.



SONIC™ ADVENTURE

Siete aventuras preciosas con un misterioso e increíble poder
 Reliquias de una antigua época guerrera
 Un evento épico lleno de alegrías y tristezas
 Ahora el destino ha abierto un nuevo capítulo
 El destino se repite a medida que la aventura se desarrolla...

Dirigido por el equipo que creó Sonic Adventure. Este juego ha sido diseñado exclusivamente para la consola Dreamcast.
 Leer atentamente esta manual de instrucciones antes de empezar a jugar a Sonic Adventure.

INDICE

FUNCIÓNAMIENTO DE LA CONSOLA Y DEL MANDO DE CONTROL	104	CRÉDITOS CHAO	117
COMIENZO DEL JUEGO	106	CÓMO JUGAR A "CHAO ADVENTURE" CON LA UNIDAD VM	118
MODO ADVENTURA	109	PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES	120
MODO PRUEBA	110		

ADVERTENCIA

Sonic Adventure es un juego compatible con la tarjeta de memoria (unidad Visual Memory (VM) que se vende por separado). El número de bits de la tarjeta de memoria para garantizar los datos del juego depende del tipo de memoria y del contenido de los archivos que hay que almacenar. En este juego, se necesitan unos 40 megapíxeles para guardar los archivos del juego y 256 para mantener el sistema de datos, que se usa para almacenar los archivos Chao. Para jugar a "Chao Adventure" (integración) usando la unidad VM, se necesitan 128 megapíxeles de memoria. El almacenamiento de datos de los archivos de PC. De todas las advertencias para las tarjetas generadas contra los productos Dreamcast se requiere de forma obligatoria, que se debe proporcionar la unidad Dreamcast, al utilizar la tarjeta de memoria. Desconectar el mando de control durante la partida.

EINFÜHRUNG DER SPIELFIGUREN

FEINDE

KIKI

Behalten Sie diesen bombenwerfenden Roboter-Affen im Auge, der mit zwei verschiedenen Arten von Bomben angreifen kann.



SPIKY SPINNER

Mit schwebenden Kugeln und Krallen bewaffnet, kann dieser freischwebende Roboter aus der Entfernung angegriffen.



BLADED SPINNER

Gehen Sie diesem Flugroboter aus der Distanz, wenn er anfängt sich wie verrückt zu drehen.



RHINOTANK

Dieser Hybrid-Roboter, eine Kreuzung aus Panzer und Nashorn, ist eine große und gansene Kampfrasche.



LEON

Dieser Roboter, der aussieht wie ein Chamäleon, kann vor Ihren Augen aufschauen und verschwinden – nehmen Sie sich in acht!



EGG KEEPER

Es ist besser, den bölichen Gift dieses E-100-Roboters zu vermeiden – er ist mit einer in speziellen Energieschicht ausgestattet, mit dem er seine Opfer lähmen kann.



CONTROLES BÁSICOS

ACCIONES COMUNES A TODOS LOS PERSONAJES

VISTA DE LO QUE TE RODEA



Botón D 

Dotar al personaje y pulsar arriba o abajo en el botón D para obtener una vista frontal de 180°. Esto te permite ver lo que rodea al personaje. Hay algunas zonas en las que puedes usar esta botón para acercar o alejar la cámara. La cámara volverá a la posición normal cuando el personaje empiece a moverse.



DIRIGIR LA CÁMERA




Guillos  o 

Usa el guilto  (izquierda) o  (derecha) para hacer girar la cámara 360°. **NOTA:** En algunas situaciones, como cuando tu personaje está cerca de una pared o en una zona cerrada, puede que no puedes hacer girar la cámara para obtener una vista panorámica.



TRANSPORTAR OBJETOS

Botones   o 

Para recoger objetos, como bombas o huevos, déjate delante del objeto y pulsa los botones   o . Las acciones que son comunes a todos los personajes (es decir, saltar, correr, etc.) pueden hacerse mientras se transporta un objeto. Sin embargo, las acciones que son exclusivas de cada personaje (es decir, repartir de Sónic, el vuelo de Tails, etc.) no se pueden realizar mientras se transporta un objeto.



SACUDIR O AGITAR OBJETOS

Botones   o  y botón analógico

Usa esta operación para "sacudir" o "agitar" objetos que no se pueden mover o para cruzar a tu omeletu Chaos. Es recomendable que uses el botón  cuando llaves a Chaos.



LANZAR O SOLTAR OBJETOS

Botones   o 

Para lanzar objetos, pulsa los botones   o  mientras el personaje se mueve. Para soltar objetos, pulsa los botones   o  cuando el personaje está parado.

ADVERTENCIA

No tocar el botón analógico o los guillos  /  cuando se conecta la consola. De lo contrario, esto puede afectar al proceso de inicio del mando de control y dar lugar a un mal funcionamiento.

S O N I C A D V E N T U R E

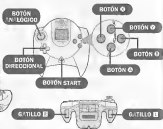
FUNCIONAMIENTO DE LA CONSOLA Y DEL MANDO DE CONTROL

MANDO DE CONTROL DE LA CONSOLA DREAMCAST

▲ **Sonic Adventure** es un juego para un solo jugador. Conecta el mando de control al puerto del mando **Ⓢ** de la consola Dreamcast.

▲ Para regresar a la pantalla de inicio en cualquier momento de la partida, mantén pulsados de manera simultánea los botones **Ⓢ**, **Ⓛ**, **Ⓜ**, **Ⓡ** y el botón **Start**.

▲ Introduce la tarjeta de memoria en el puerto de expansión del mando de control.



CONTROLES BÁSICOS

COMIENZO DEL JUEGO

Botón **Start**

SELECCIÓN DE OBJETOS

Botón **D** / botón analógico (Selección)
Botón **X** (Ning / Continuar hasta la siguiente pantalla)

CANCELAR / REGRESAR A LA PANTALLA ANTERIOR

Botón **Ⓢ** (Botón **Ⓢ**)

ACCIONES COMUNES A TODOS LOS PERSONAJES

ANDAR Y CORRER

Botón analógico

Para caminar pulsa el botón analógico en la dirección en que deseas avanzar. Sigue pulsando el botón en la misma dirección para correr. Si deseas disminuir la velocidad rápidamente, pulsa el botón en otra dirección.

SALTAR

Botón **X**

(La altura del salto varía en cada personaje)

► Para obtener más información sobre cómo desarrollar los personajes que quieras utilizar o consultar la sección de presentación de los personajes en la pag. 128.

MENÚ PRINCIPAL

← → ↻ +0 = Intro, 0 = Cancelar



El menú principal aparece después de seleccionar la tarjeta de memoria y el archivo del juego. Selecciona un modo de juego para empezar la partida.

AVENTURA (consulta la pág. 100)

Selecciona esta opción para introducir el modo de aventura del juego.

En este modo, puedes jugar como cualquiera de los tres personajes.

NOTA: Solo es el único personaje con el que puedes jugar cuando empiezas una partida nueva.

PRUEBA (consulta la pág. 116)

Elige esta opción para volver a jugar en cualquier nivel de acción o mini-juegos que se ha ejecutado durante la partida en el modo Aventura. También puedes ver una lista con el número de ambientes que ha conseguido cada personaje.

OPCIONES (consulta la pág. 108)

Selecciona esta opción para modificar las distintas configuraciones del juego o volver a cabo las pruebas de sonido.

INTERNET

Selecciona esta opción para acceder a la página web de "Sonic Adventure". En esta página podrás encontrar información relacionada sobre Sonic Adventure.

⚠ ADVERTENCIA SOBRE EL ACCESO A INTERNET

Este software no está equipado con las funciones necesarias para establecer un entorno de comunicaciones. Para acceder a la página web de "Sonic Adventure", es necesario usar Dream Key, que está incluida en la configuración de Dreamcast, registrarse "on-line" o llamar a cabo la comprobación de los datos del usuario.

La pantalla del menú aparecerá una vez que se haga la comprobación de los datos del usuario. Selecciona "Sonic Adventure Home Page" (página principal de Sonic Adventure) para acceder a la página web de "Sonic Adventure". En esta página web podrás encontrar una amplia información sobre Sonic Adventure.

Si deseas obtener más información sobre las directrices del correo electrónico o de las normas de uso, consulta el manual de instrucciones de Dream Key.

S O N I C A D V E N T U R E

COMIENZO DEL JUEGO

COMIENZO DEL JUEGO

Una vez que hayas conectado la consola Dreamcast y hayas introducido el CD-ROM de Sonic Adventure, aparecerá la pantalla de configuración del monitor. Selecciona e introduce la configuración de tu televisor. Si no estás seguro de la configuración correcta, selecciona "TEST" (PRUEBA). Si aparece una opción de pantalla completa de Sonic durante 3 segundos, tu televisor es compatible con 60 Hz. Si no es así, selecciona la opción predeterminada de 50 Hz. Una vez que la configuración haya finalizado y aparezca la pantalla de inicio, pulsa el botón Start.



SELECCIÓN DE LA TARJETA DE MEMORIA / SELECCIÓN DEL ARCHIVO

SELECCIÓN DE LA TARJETA DE MEMORIA: **↑ ↓ ← → + = Enter**, **○ ○ = Cancel**

Tras completar la partida, aparece la pantalla de selección de la tarjeta de memoria. Selecciona la tarjeta de memoria que contiene el archivo del juego de "Sonic Adventure" al que deseas jugar. Sólo las unidades VMU conectadas que aparecen.



SELECCIÓN DEL ARCHIVO

↑ ↓ ← → + = Enter, **○ ○ = Cancel**

La pantalla de selección de archivos aparece cuando el juego eligió la tarjeta de memoria. Selecciona el archivo del juego que deseas. Cuando aparece la pantalla de confirmación, elige "OK" (Aceptar) o "Cancel" (Cancelar). En una tarjeta de memoria se pueden guardar hasta tres archivos de juego de Sonic Adventure. Cuando veayas a iniciar un juego por primera vez, sólo un archivo está disponible. Para jugar a un juego continuo, eligiendo de elegir el mismo archivo de juego para seleccionar (reanudar) los datos del juego.

✦ SUPRIMIR ARCHIVOS DE JUEGO

Selecciona el archivo de juego que deseas eliminar y pulsa el botón **○**. Usa el botón analógico o el botón **○** para seleccionar "Delete" (eliminar). Cuando aparece la ventana de confirmación, selecciona "OK" (Aceptar) o "Cancel" (Cancelar).

• Una vez que hayas elegido un archivo y hayas repetido a jugar, no podrás acceder a los pantallas de tarjeta de memoria o de selección de archivos, incluso si vuelves a la pantalla de inicio. Pero podrás acceder directamente al menú principal.

• Para cambiar a otro archivo del juego durante la partida, selecciona "Options" (opciones) del menú principal, y luego selecciona "File change" (cambiar archivo). Para obtener más información consulta la página 108.

Presiona el botón **○ al menos una vez por partida para jugar.**

Personajes disponibles en el juego / personajes

Elige el nivel de inventario cuando inicias una vez que se acaba el tiempo.

Elige el nivel de acción cuando inicias una vez que se acaba el tiempo.

Tiempo total de juego

Nombre de archivo del juego

Nombre total de archivo o categorías

ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA)

ADVENTURE FLOW (TRANCURSO DE LA AVENTURA)

El juego principal de Sonic Adventure se llama "adventure mode" (modo aventura). El modo aventura se compone de dos "zonas". Una de ellas, se llama "Adventure Field" (campo de aventura) y contiene una serie de "Eventos" (acontecimientos) que se desarrollan durante toda la historia. La otra zona se llama "Action Stage" (nivel de acción). En un nivel de acción, cada personaje debe alcanzar un objetivo para superar el nivel así como. El transcurso general del juego se puede seguir de la siguiente manera:



SELECCIÓN DEL PERSONAJE

← ← ← ← ← + = Izquierda, ○ ← ○ = Cancelar

Cuando seleccionas un personaje, se muestran los objetos "Gema" (juego), "Instrucción" (instrucción) y "Cancelar" (cancelar). Selecciona uno de esos objetos.

Sonic es el único personaje que se puede elegir al comienzo de una nueva partida. Los demás personajes se podrán elegir a medida que vas avanzando en el juego. Si quieres obtener más información consulta la pag. 107.



INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Las instrucciones de control básicas de los personajes escogidos aparecen con un breve resumen de su objetivo que el personaje debe alcanzar. Te recomendamos que leas esta información antes de empezar a jugar. Pulsa el botón **+** para ir a la pantalla siguiente y los botones **○** o **○** para regresar a la pantalla anterior.



PANTALLAS DE LA HISTORIA

Estas pantallas dan una breve información sobre el personaje elegido. Pasa los botones **○** o **○** para regresar a la pantalla de selección del personaje.

NOTA: Estas pantallas no aparecen la primera vez que se escoge el personaje.



COMIENZO DEL JUEGO**OPTIONS (OPCIONES)**

Se pueden modificar todas las configuraciones para ello selecciona el objeto que representa la configuración que deseas modificar:

**SOUND TEST (PRUEBA DE SONIDO)**

Selecciona y entra en "Sound Test" (prueba de sonido) para acceder al menú de prueba de sonido. Usa **←→** para seleccionar una categoría y pulsa el botón **↵**. Los contenidos de la categoría seleccionada aparecen en forma de lista. Utiliza **←→** para seleccionar una pista y pulse el botón **↵** para empezar la reproducción. Pulse los botones **←** o **→** para detener la reproducción y regresar al menú de prueba de sonido. Para volver al menú principal elegir "To Main Menu" (ir al menú principal) o pulse los botones **←** o **→**. Selecciona "B.G" para probar los efectos de sonido. Selecciona "S" para probar los efectos de sonido en cualquier nivel de juego. Usa **←→** para seleccionar un objeto y **←→** para seleccionar número. Pulse el botón **↵** para empezar la reproducción y los botones **←** o **→** para detenerla y volver al menú de prueba de sonido.

**SOUND OUTPUT (DISPOSITIVO DE SALIDA DE SONIDO)**

Es posible utilizar el dispositivo de salida de sonido entre "Stereo" (estéreo) y "Mono". Utiliza **←→** para seleccionar y el botón **↵** para introducir un valor predeterminado.

REGRESAR AL MENÚ PRINCIPAL

Para regresar al menú principal selecciona "To Main Menu" (ir al menú principal) o pulse los botones **←** o **→**.

←→ = Intro, **↵** o **↵** = Cancelar

MESSAGE SETTINGS (CONFIGURACIONES DEL MENSAJE)

Puedes alterar la configuración del mensaje enter "Voice and Text" (voz y texto) a "Voice Only" (solo voz). Usa **←→** para seleccionar y el botón **↵** para introducir un valor predeterminado.

FILE CHANGE (CAMBIO DE ARCHIVO)

Para cambiar a un archivo del juego de Sonic Adventure diferente o para eliminar un archivo del juego selecciona este objeto para mostrar las pantallas de la tarjeta de memoria y de selección de archivo. Si quieres más información ve a "File Selection" (selección del archivo) en la pag. 130.

LANGUAGE SELECTION (SELECCIÓN DE IDIOMA)

Sonic Adventure dispone de los siguientes idiomas:
Inglés Francés Japonés
Español Alemán

Para modificar la configuración del idioma selecciona "Settings" (configuraciones) en el menú de Dreamcast antes de empezar a jugar a Sonic Adventure. Para cambiar la configuración del idioma del texto del juego selecciona "Language" (idioma) del menú Options (opciones) de Sonic Adventure para mostrar las opciones de idioma y podrás seleccionar o introducir la configuración del idioma que prefieras.

TV SETTING (CONFIGURACION DEL TELEVISOR)

Si tu televisor puede recibir la señal de 60Hz, podrás jugar a Sonic Adventure usando la pantalla completa. Selecciona para modificar la configuración del televisor o comprobar si es compatible con 60Hz.

CRUATURAS CHAO

Una característica especial de Sonic Adventure es que puedes criar especies únicas de unas criaturas llamadas "Chao". Una criatura Chao es una "mascota virtual" que encontrarás primero en forma de huevo en el campo de aventura. Si descubres un nuevo huevo al jardín Chao, rompe el cascarón y crea tu criatura Chao. Encontrarás un jardín Chao en cada una de las zonas del campo de aventura. Un jardín Chao es un lugar protegido contra los enemigos que está específicamente diseñado para criar a criaturas Chao. Alaso a los padres, las características físicas, el comportamiento y la personalidad de tu criatura Chao estarán determinadas por la forma en que crías y cuidas a la criatura. Si deseas más información sobre las criaturas Chao consulta la pág. 117.



NIVELES DE ACCIÓN

Cada personaje tiene un objetivo distinto, que debe ser alcanzado para superar los niveles de acción. Este objetivo aparece al comenzar de cada nivel de acción. El objetivo de cada fase se divide en tres niveles (A, B y C). Centra tu atención en superar los tres niveles. ¡Buena suerte! Si quieres más información sobre los objetivos de los niveles de acción y un diagrama de los mismos para cada personaje, consulta la sección de presentación de los personajes en la pág. 100.



ANILLOS Y VIDAS EXTRA

Puedes encontrar una serie de anillos en cada nivel de acción. Los personajes pueden sobrevivir a los ataques del enemigo siempre que tengan un anillo como reserva. Sin embargo, cuando los atacan, pierden todos los anillos de forma automática. Si cuando se los atacan no tienen ningún anillo, pierden una vida. Cuando un personaje tiene 100 anillos, recibe una vida extra. Los casillos de objetos que contienen vidas extra se pueden encontrar normalmente en los niveles de acción.



MARCADORES DE PUNTO

En cada nivel de acción encontrarás marcadores de punto que puedes usar para guardar el tiempo y la posición de tu personaje dentro del laboratorio. Si tu personaje pierde una vida, aparecerá en el último lugar en el que tocó un marcador de punto con el tiempo que había cuando se tocó. El tiempo exacto en el que se tocó el marcador de punto aparece en la parte inferior derecha de cada nivel de acción.



ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA)

ADVENTURE FIELD (CAMPO DE AVENTURA)

Puedes investigar y explorar cuanto quieras en el campo de aventura, ya que no hay límites de tiempo u objetivos que debes cumplir.

Sin embargo, para continuar con la partida es necesario que encuentres los objetos de mejora que proporcionan a tu personaje unos poderes especiales y aumentan localmente los diferentes estadísticas a los dominios de acción siempre que tu personaje esté en el campo de aventura.

Cada una de las tres zonas del campo de aventura contienen su propio

Chao, esta es un lugar especial para criar criaturas Chao. Si quieres obtener más información sobre las criaturas Chao, consulta la pág. 117.



ACONTECIMIENTOS

Cuando descubres una nueva criatura a un nivel de acción o te reúnas con un nuevo personaje, aparecerá un acontecimiento en forma de una secuencia de movimiento (FMA). Los acontecimientos se producen de forma automática y mientras que estás jugando, tu personaje no podrá moverse.

PERSONAJES

Solo es el único personaje que se puede elegir al comienzo de una nueva partida. Podrás escoger a los demás personajes conforme avances en el juego.

Los cinco personajes adicionales de este juego son Tails, Knuckles, Amy, Gamma y Big. Los personajes se pueden seleccionar inmediatamente después de su presentación.



COMBATES CONTRA LOS MONSTRUOS FINALES

Algunas veces aparecerá un monstruo final en el campo de aventura una vez que hayas pasado un nivel de acción. Es necesario que enfrentes y venzas al monstruo final para poder pasar al siguiente nivel. La batalla empezará cuando aparezca en la pantalla el nombre y el indicador de vida del monstruo. Recuerda que es importante tener al menos un anillo durante la batalla para evitar que tu personaje muera en el ataque. Cuando el indicador de vida del monstruo final llegue a cero, la victoria será tuya y la batalla habrá terminado.



S
O
N
I
C
O
T
T
A
D
V
E
N
T
U
R
E

OBULTOS

En esta sección encontrarás los nombres científicos de los tipos de "obultos" más comunes de algunas especies por las causas de muerte y "algoritmos de resque" asociados en el tiempo de muerte.



RAPIOS DE ALTA VELOCIDAD

Esta causa de muerte es la consecuencia más frecuente durante un rayo eléctrico.



INMUNIZIDAD

Con esta inmunidad de defensa y de resistencia al "ataque" impacta sobre el sistema circulatorio interno.



5 AMIGOS

Algunos cinco amigos a la columna vertebral.



10 AMIGOS

Algunos diez amigos a la columna vertebral.



AMIGOS DE AZAR

Algunos cinco amigos, cuatro amigos y un hermano amigo a su alrededor.



ESCUDO

Protege a la persona del rayo-electrico.



ESCUDO MAGNÉTICO

Algunos cinco amigos, los amigos que protegen a la persona que se está golpeando.



VIDA EXTRA

Algunos cinco amigos, los amigos que protegen a la persona que se está golpeando.



ESPEJA DE CONCIENCIA

Algunos cinco amigos, los amigos que protegen a la persona que se está golpeando.

Los "algoritmos de resque" proporcionan los datos de los nombres que pueden usarse durante el tiempo de la vida. Para estar formando sobre los datos de tiempo de vida personal, consulte la página 100.



CONCIENCIA DE RESQUE PERSONAL

Esta especie humana tiene que ser consciente de la necesidad de la vida.



LUC ANTIGUA (DINIC)

Esta especie humana tiene que ser consciente de la necesidad de la vida.



INDICIA DE FIBRO (MARE)

Esta especie de una era que tiene que ser consciente de la necesidad de la vida.



GRANDE DE PALA (PANDORA)

Esta especie humana tiene que ser consciente de la necesidad de la vida.



TRINIDAD (CANTONIA) (AMY)

Esta especie humana tiene que ser consciente de la necesidad de la vida.



PROTECTOR A CADA UNO (QUINCY)

Esta especie humana tiene que ser consciente de la necesidad de la vida.



COMPENSA DE RESQUE UNO.

Esta especie humana tiene que ser consciente de la necesidad de la vida.

Hay tres algoritmos de resque asociados con los algoritmos.

ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA)

EMBLEMS (EMBLEMAS)

Cada vez que tu personaje supera un nivel de desafío recibirá un emblema de Soma. Puedes recibir 5 emblemas de Soma por cada nivel de acción, desde que el objetivo de esta nivel de acción está completado por tus amigos. También puedes encontrar emblemas de Soma en los mapas juegas y repúblicas en el campo de aventura. El número total de emblemas que has conseguido aparece reflejado en la pantalla de selección del avatar. Para obtener más información, consulta la pag. 100.



FIN DE LA PARTIDA Y CONTINUACIÓN

El personaje puede morir una vez si tu personaje sigue siendo controlado por un amigo. Los personajes también pueden perder una vida si el personaje de Soma muere, ya sea en el momento del nivel de acción o al caer por un precipicio en el camino de la batalla. La pantalla de "Game Over" (Fin de partida) aparece cuando el jugador es "Game Over" de la personaje Soma o que el personaje pierde su última vida. Selecciona o pulsa "Continue" (continuar) para reiniciar la partida desde el comienzo del último nivel de acción, o "Quit" (Salir) para regresar a la pantalla de inicio.



En los niveles de acción, los jugadores pueden morir instantáneamente. Si Soma o los otros juegas, la partida comenzará la partida desde el principio del nivel de acción.

En el campo de aventuras, la personaje volverá desde el lugar en el que murió cuando se reinicia la partida.

PAUSA EN EL JUEGO

Botón Soma + Flecha   = Detenerse
  = Continuar

Puede detener el juego durante la partida, pero el botón Soma, y aparecerá la ventana de pausa. Las opciones disponibles en la ventana de pausa varían según el tipo de nivel en el que te encuentras cuando se hace la pausa. Para más información, consulta esta pantalla y pulsa en las opciones.

PAUSA EN EL MOMENTO DEL ACCIÓN

- ¶ Continuar = Selecciona continúa la partida.
- ¶ Salir = Selecciona salir de la partida y regresar a la pantalla de inicio.

PAUSA EN EL MOMENTO DEL AVATAR

- ¶ Continuar = Selecciona que continúe la partida.
- ¶ Salir a empezar = Selecciona perder del nivel de la personaje y volver a empezar la partida desde el lugar en el que estaba el último momento de la partida que tenía.
- ¶ Salir = Selecciona salir de la partida y regresar a la pantalla de inicio en el campo de aventuras.



JUEGO "GOLPEA A SONIC"

Participa en este juego con Amy y su martillo especial. Obtendrás puntos golpeando a los muñecos de Sonic cuando salgan de los agujeros. Obtendrás más puntuación por golpear a los muñecos de Super Sonic, pero cuidado con los muñecos de Dr. Robotnik, ya que golpeas perderte puntos. Super el marcador actual y la victoria será tuya.

PERSONAJES	Amy
INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO	Martillos de Amy = Botón analógico Golpear = Pulsa los botones X o A

CIRCUITO PARPADEANTE

Acelera tu coche y pon a prueba tus dotes como conductor para superar este juego de carreras en 3D.

Cada personaje cumple individualmente, mientras intentas conseguir sus mejores marcas y clasificarse entre los tres primeros puestos.

PERSONAJES	Todos los personajes
INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO	Acelerado = Botón X Freno (inverso) = Botones X o A Patinar = Botón analógico y girillas L / R



CARRERAS CHAO

Compite con tu creador Chao contra otros creadores en alguna de las carreras. Para obtener más información, consulta la Pág. 117.

NOTA: Las carreras Chao no están permitidas en el modo de prueba.



ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA)

MINI-JUEGOS

Durante la partida podrás encontrar mini-juegos. Si cumples ciertos requisitos en estos mini-juegos obtendrás bonificaciones como recompensa.

Una vez que hayas superado un mini-juego, será registrado en "Trial Mode" (modo de prueba) (si quieres más información consulta la pág. 116), lo que te permite volver a jugar esta partida siempre que lo desees. En algunos mini-juegos pueden participar todos los personajes, mientras que en otros solo algunos de ellos.

CAZA AEREA (ACTO 1/30)

En este mini-juego de disparos en 3D debes rastrear al "Tornado" al nivel de Tala para perseguir y contacte en el cielo contra la nave espacial enemiga "Teg Calver" (incubadora). Intenta destruir al enemigo antes de que el nivel de vida de Tornado llegue a cero.

PERSONAJES	Sono, Tala
INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO	Maniobra en el avión / Dispositivo de fijación de objetivo = Botón analógico Pulsar disparos = Pulsa los botones ○ ○ o ○ Fijación de meta = mantén pulsados los botones ○ ○ o ○ mientras diriges los misiles a su objetivo. Meta autodirigible = Suelta los botones ○ ○ o ○ después de haber fijado el objetivo.



MONTAÑA DE ARENA

Corre a través de rampas cubiertas o de arena a bordo de una "lancha de arena" especialmente diseñada. Deberás maniobrar para evitar los numerosos obstáculos que aparecerán en tu camino. Para alcanzar el objetivo de este mini-juego, intenta pulsar el botón **○** para saltar en las rampas.

PERSONAJES	Sono, Tala
INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO	Maniobra en la lancha de arena = Botón analógico Saltar = Pulsa el botón ○



CRIAATURAS CHAO

CRIAR CRIAATURAS CHAO EN LOS JARDINES CHAO

Una característica de Sonic Adventure es el sistema "A Life" (Vida A), instalado en varios parques llamados "Chao Gardens" (jardines Chao). Este sistema te permite criar una especie única de criaturas virtuales, llamadas Chao. El desarrollo físico, la personalidad, el comportamiento y la calidad de vida de las criaturas Chao estarán determinados por la forma en que desempeñes las responsabilidades paternas.



NOTA: El tiempo sólo transcurre en el jardín Chao cuando tu personaje está allí. Cuando abandones el jardín Chao, el tiempo vuelve a detenerse.

CÓMO CRIAR CRIAATURAS CHAO

Las criaturas Chao se encuentran en huecos, escondidos por los jardines Chao y el tiempo de crepúsculo. El ciclo de la vida de las criaturas Chao pasa por tres fases: Egg (Huevo) → Infancy (Infancia) → Maturity (Madurez). Para sumerir sus necesidades y cuidados, las criaturas Chao pueden absorber las características de los pequeños objetos esparcidos de los niveles de acción. Para ello, pulse el botón **+** para recoger los animales pequeños que flotan en frente de tu criatura Chao. A medida que se produce la absorción, tu criatura Chao irá transformándose. Las criaturas Chao

Salud

Afectado

Confundido

Podrás saber el estado de salud y el humor de tu criatura Chao mediante estos indicadores.

también sufrirán cambios físicos y en su comportamiento dependiendo de la comida que les das y la forma que tengas de tratarlos. Cuando las criaturas Chao han madurado pueden saltar con sus criaturas Chao maduras. Este proceso de unión dará lugar a un nuevo huevo que podrás empalar y criar. Así es la vida de las criaturas Chao.

CARRERAS DE LAS CRIAATURAS CHAO EN EL ESTADIO CHAO

¡Luchate con tu criatura Chao contra otras peles criaturas Chao en el estadio de carreras Chao! Seleccióna el nivel y el sabio. No olvides animar a tu criatura Chao hasta que obtenga la victoria.



PARTICIPAR EN LAS CARRERAS CHAO

¡Lucha sobre "Entry" (entrada) en la recepción del estadio Chao. Cuando oprimas el menú de carreras, sigue los pasos necesarios y comienza la carrera. Seleccióna del modo carrera.

- **Chao Race (Carrera Chao) (Simple) (Sencillo)** - el ganador de esta pelea automática se llevará una gema. (Sólo una entrada)
- **Chao Race (Carrera Chao) (Beginner) (Principiante)** - pista para principiantes. (Sólo una entrada)
- **Multi-entry (Multi-entrada)** - en este modo un grupo de criaturas Chao compite unas contra otras.
- **Racecourse Selection (Selección de la carrera)** - sigue una pista entre las opciones disponibles.
- **Chao Selection (Selección de criaturas Chao)** - selecciona la posición de tu criatura Chao en el menú de opciones disponibles.



TRIAL MODE (MODO DE PRUEBA)

TRIAL MODE (MODO DE PRUEBA)

↑ ↓ ← → + ○ = Intro, ○ o ○ = Cancelar

En el modo de prueba puedes seleccionar y volver a jugar niveles de acción y mini-juegos ya superados distintos del juego de aventura.

Selecciona "Trial" (prueba) en la pantalla de inicio para mostrar "Action Stage" (fase de acción) y "Mini-game" (mini-juego) e introduce una paleta en la pantalla de selección del personaje.



NIVEL DE ACCIÓN

↑ ↓ ← → + ○ = Intro, ○ o ○ = Cancelar

Selecciona "Action Stage" (fase de acción) para mostrar la pantalla de selección del personaje y selección a un. Aquí aparecerán todas las misiones de acción que ya han sido superadas por el personaje elegido. Selecciona nivel de acción que desea jugar.



Cuando aparece la pantalla de confirmación del personaje y de nivel selecciona "OK" (aceptar) o "Cancel" (cancelar).

MINI-JUEGO

↑ ↓ ← → + ○ = Intro, ○ o ○ = Cancelar

Elige "Mini-game" (mini-juego) para mostrar la pantalla de selección del personaje, y elige un personaje.

Aparecerán todos los mini-juegos disponibles para ese personaje. Elige el mini-juego al que desea jugar.

Cuando aparece la pantalla de confirmación del personaje y mini-juego selecciona "OK" (aceptar) o "Cancel" (cancelar).



RESULTADOS DE LOS EMBLEMAS

↑ ↓ ← → + ○ = Intro, ○ o ○ = Cancelar

Selecciona "Emblem Results" (resultados de los emblemas) para ver la lista de los emblemas que el personaje ha obtenido. Usa el botón analógico o el botón DIRECCIONAL para seleccionar un personaje y ver los emblemas que ha obtenido. Pula el botón ○ para volver al menú de modo prueba.



S
O
N
I
C
I
D
O
Y
I
N
T
E
R
F
A
Z

JUGAR A "CHAO ADVENTURE"

Flying Pists Battle (Lucha a puñetazos)

Cuando tu criatura Chao se encuentra con un "Chao-inetón" tiene que luchar contra él.

Para golpear, pulsa el botón **○** para pelear la parte de la barra blanca. Cada puñetazo que recibas al inetón disminuirá sus puntos de golpe y cuando lleguen a cero habrás ganado.

Si tu criatura Chao sufre muchos accidentes o pierde las batallas, terminas la aventura real que ¡has hecho posible por ayudar a tu criatura Chao!

Si es posible que si tu criatura Chao sufre muchos accidentes durante la aventura o si pierde muchas batallas, la aventura terminará. ¡Intenta ayudar a tu criatura Chao para que gane!



PANTALLA DE MENÚ

- y **○** seleccionar
- regresar a la pantalla anterior

Pulsa el botón **○** en cualquier momento de la aventura para mostrar la pantalla de menú. Estas son las opciones disponibles para la selección:

- ▲ STATUS (ESTADO)** comprueba el estado de la criatura Chao.
- ▲ ITEMS (OBJETOS)** comprueba las provisiones o da de comer a la criatura Chao.
- ▲ GAME (JUEGO)** suspende el juego en tres intentos para ganar un premio.
- ▲ MATCH (LUNA)** te conecta a otra unidad VM para seleccionar una cita Chao.
- ▲ BATTLE (LUCHA)** te conecta a otra unidad VM para seleccionar una batalla.

- ▲ OWNER (PROPIETARIO)** muestra tus datos personales.
- ▲ FRIEND (AMIGO)** despliega datos sobre las citas de tu criatura Chao.
- ▲ MAP (MAPA)** muestra el progreso de tu aventura Chao.
- ▲ SETTINGS (CONFIGURACIONES)** sonido activado / desactivado, autorizado / desautorizado, intensidad de voces o editar datos personales.
- ▲ NAME (NOMBRE)** introduce / edita el nombre de tu criatura Chao.

EVOLUCIÓN DE TU CRIATURA CHAO AL JARDÍN CHAO

Después de que conozcas la unidad VM al mando de control, transporta un personaje al jardín Chao y colócalo sobre el botón rojo de la máquina transportadora. Reincarna la criatura Chao para regresar al jardín y pulsa el botón **○**. Tu criatura Chao se aparecerá por la máquina. Cógela y dale un abrazo. Cuando lo des muestras de cariño, Chao está feliz. **ADVERTENCIA:** sincroniza la unidad VM con el reloj y el modo de tiempo antes de conectarla al mando de control!



CONSEJOS

- ▲** Las relaciones personales son muy saludables, así que invita a los amigos de tu criatura Chao a jugar con él en el jardín Chao.
- ▲** Hay portales mágicos que los personajes pueden usar para entrar en los jardines Chao. Para descubrirlos, primero tienes que encontrar los jardines. ¡Buena suerte!



CÓMO JUGAR A "CHAO ADVENTURE" CON LA UNIDAD VM.

DAR UN PASEO A LA CRIATURA CHAO

Transfiere la criatura Chao a una unidad VM, para introducirlo en una inventura. Para hacer esto, utiliza un personaje para llevar a tu criatura Chao a la máquina transportadora que hay en el jardín Chao. Pasa sobre el botón rojo y deja en el suelo a tu criatura Chao. Selecciona una unidad VM y pulsa el botón . La criatura Chao será transportada de forma automática a la VM. Cuando varias unidades VM estén conectadas, tendrás que seleccionar cuál de ellas contendrá a tu criatura Chao. Una unidad VM sólo puede sostener una criatura Chao y un huevo al mismo tiempo.

ADVERTENCIA: para evitar que ataquen a tu criatura Chao se recomienda usar el botón  el recoger a las criaturas.



JUGAR A "CHAO ADVENTURE"

"Chao Adventure" es un minijuego independiente al que puedes jugar empleando tu unidad VM. Después de haber transportado a tu criatura Chao a la unidad VM, usa la unidad VM del mando de control para empezar la partida.

CÓMO JUGAR

-  y  seleccionar
-  regreso a la pantalla anterior

Selecciona el modo de juego y pulsa al mismo tiempo las botones  y  para empezar la partida cuando aparezca la pantalla de inicio. Para salir del juego, pulsa el botón Sleep/Power para apagar la unidad VM.

▼ Ayudar a otra criatura Chao

Tu criatura Chao puede sufrir accidentes, como por ejemplo tropezar o caerse durante una aventura. Cuando esto ocurre, puedes ayudarlo pulsando el botón .



▼ Guiar el camino

Cuando tu criatura Chao llegue a un cruce de caminos, hay que tomar una decisión. ¿Quieres este agua al mando?



ACCIONES EXCLUSIVAS DE SONIC

Si quieres una descripción de las acciones comunes a todos los personajes consulta la pág. 104

SPIN ATTACK (ATAQUE GIRATORIO)

Botón **○**

Usa a Sonic como del enemigo y saltó de modo que cuando llega al suelo detiene el enemigo con un fuerte ataque giratorio.

HOMING ATTACK (ATAQUE AUTODIRIGIBLE)

Botón **○** en salto medio

Usa este ataque para avanzar a Sonic de forma automática y destruir a los enemigos que haya próximos. Si no hay enemigos cerca, usa este movimiento para que Sonic haga un "salto repentino".

SPIN BASH (GIRO VELOZ)

Botón **○** o **○**

Como en esta acción como en movimiento, mantén pulsados los botones **○** o **○** para que Sonic empiece a girar. Cuando sueltas el botón, deja de girar de forma repentina. Usa el botón analógico para dirigir y saltar.

CÓMO AFECTAN A SONIC LOS OBJETOS DE MEJORA

HOLD (MANTENER)

Mantén pulsado el botón **○** o **○**

Después de conseguir los zapatos de velocidad de la luz, el giro de Sonic está más desarrollado. Ahora cuando mantengas pulsados los botones **○** o **○** aparecerán pequeñas azules y envolverán a Sonic hasta que desaparezca con una luz de neón azul clara. En este estado especial, Sonic es capaz de hacer lo siguiente:

ATAQUE DE VELOCIDAD DE LA LUZ

Presiona el botón **○** o **○**

Salta y avanza la "luz azul" para que Sonic puede destruir a todos los enemigos que haya cerca con este poderosísimo ataque atómico!

VELOCIDAD DE LA LUZ (AL-TRINIA)

Presiona el botón **○** o **○**

Puedes usar esta acción cuando no haya enemigos cerca, con ella Sonic podrá avanzar a través de un campo de arillos suspendidos en el aire.

CAPAS DE VELOCIDAD DE LA LUZ



LUZ AZULERA



PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

SONIC THE HEDGEHOG

Es el erizo hiperónico más rápido del mundo.

Siente un fuerte amor por la libertad y lo único que odia es la opresión.

A pesar de su mal carácter, en el fondo es un tipo estapado que no duda en ayudar a todo aquel que tenga problemas.

La aventura de Sonic comienza justo cuando regresa a casa de un largo viaje.

OBJETIVO DEL NIVEL DE ACCIÓN

Destruye la capsula para rescatar a los animales atrapados en su interior.

▼ Salta sobre el botón que hay sobre la capsula situado al final de la pista para liberar a los animales en su interior.

NOTA: en algunas ocasiones, puede que el objetivo sea un objeto en lugar de una capsula.

COMENZANDO EL NIVEL DE ACCIÓN

En cada nivel hay etapas. Explora con atención los diferentes niveles a lo largo del camino.



PANTALLA DEL NIVEL DE ACCIÓN



- 1 Tiempo transcurrido
- 2 Número de anillos conseguidos
- 3 Vida restante
- 4 Anillos recolectados

ACCIONES EXCLUSIVAS DE TAILS

¶ Si quieres una descripción de las acciones comunes a todos los personajes consulta la pág. 104

VUELO DE PROPULSOR

Pulsando el botón **○** en el salto medio

Tails puede volar cuando pulses el botón **○** mientras salta. Pero, ten cuidado, si mantras volar durante mucho tiempo, Tails se cansará y caerá al suelo.

¶ Menores del vuelo de propulsor

Mantén pulsado el botón **○**

Aumenta la altura

Botón **○** o **○**

Disminuye repentinamente la altura (Ninguna otra cosa provoca un efecto similar)

ATAQUE DE TAILS

Botón **○** o **○**

Pulsa los botones **○** o **○** mientras está parado o cuando ande para que Tails ataque a los enemigos que haya alrededor con un giro de 360°

CÓMO AFECTAN A TAILS LOS OBJETOS DE MEJORA

MEJORA
DEL RITMO

ATAQUE RÁPIDO DE TAILS

Mantén pulsado el botón **○** o **○**

Busca y consigue la "Ingeniería del ritmo" para poder disponer de este poderoso ataque continuo



PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

MILES "TAILS" PROWER

Este dulce oro mecánico posee la gran habilidad de volar muy alto gracias a sus dos coles especiales.

Es amigo de Sonic desde hace mucho tiempo. Lo ayudaba en su tienda cuando Sonic estaba de viaje. La aventura de Tails empieza cuando estaba volando con el avión que el mismo había inventado, y empieza a tener problemas con el motor...



OBJETIVO DEL NIVEL DE ACCIÓN

Encuentra y destruye la capsula que está dentro de Sonic.



▼ Algunas veces el objetivo será un objeto en lugar de una capsula.

OBJETIVO MÁS IMPORTANTE

El objetivo más importante consiste en vencer a Sonic, así que gana el máximo partido al único "propulsor" que le queda a Tails para encontrar las coles que le harán alcanzar la capsula de una forma más rápida.

PANTALLA DEL NIVEL DE ACCIÓN



- 1 Tiempo transcurrido
- 2 Número de anillos conseguidos
- 3 Vidas restantes
- 4 Este medidor muestra las posiciones de Sonic / Dr. Robotnik y Tails en relación con su progreso durante el curso. El lado izquierdo representa el punto de partida, y el derecho, el final.
- 5 Anillos rescatados

ACCIONES EXCLUSIVAS DE KNUCKLES

▼ Si quieres una descripción de las acciones contenidas en todas las pestañas consulta la pág. 104.

SALTO DESLIZANTE

Mientras pulsado el botón **○** es el salto medio.

Usa el botón analógico para manejar a Knuckles durante el salto deslizante. Ataca usando el salto deslizante golpeando al enemigo con los puños de Knuckles. (Si te golpeas con cualquier otra parte del cuerpo, Knuckles sufrirá daño.) Suelta el botón **○** para detener a Knuckles. (Es posible repetir el deslizamiento manteniendo pulsado el botón **○**.)

ESGALAR

Agarra la pared en el salto medio.

Knuckles empezará a esgalar de forma automática cada vez que llegue a una pared durante el salto deslizante. Para hacer esto, haz el salto deslizante y déjate hasta el muro que desees que escales. Cuando se haya agarrado al muro usa el botón analógico para que escale y pulse el botón **○** para saltar.

ATAQUE DE PUNETAZOS

Botón **○** + **○**

Pulsa los botones **○** + **○** para dar un puñetazo. Da dos puñetazos seguidamente para que Knuckles dé el puñetazo más fuerte, llamado el puñetazo repentinó.

CÓMO AFECTAN A KNUCKLES LOS OBJETOS DE MEJORA

CAJAS DE PIEL

CAVAR

Pulsa el botón **○** + **○** y el botón **○** de forma simultánea.

Si estás a Knuckles en algún lugar con tierra o tierra, pulsa los botones **○** + **○** y el botón **○** al mismo tiempo. Así cavarás y sacarás a la superficie objetos enterrados.



PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

KNUCKLES THE ECHIDNA



Knuckles es un salvaje y poderoso con hormiguero espinoso. A pesar de tener una honesta y fuerte personalidad, algunas veces es demasiado estricto. Con sus poderosas brazos puede planear en el aire y dar fuertes golpes.

Guardián de la Gran Esmeralda desde hace mucho tiempo, un día su mundo se hace añicos y comienza su aventura.

OBJETIVO DEL NIVEL DE ACCIÓN

Colectar tres fragmentos de la Gran Esmeralda.

Usa el radar especial de esmeraldas de Knuckles para encontrar los fragmentos. El indicador del radar cambia de azul a rojo y su ritmo aumenta cuanto más cerca se encuentra del fragmento. No todos los fragmentos de esmeraldas están visibles, algunos veces están en torcedos o escondidos dentro de los enemigos para asegurarse de que se esforcen a buscarlos.

PANTALLA DEL NIVEL DE ACCIÓN



1. Tiempo transcurrido
2. Número de anillos conseguidos
3. Vidas restantes
4. Radar de esmeraldas – El color y velocidad del indicador varían según la proximidad de Knuckles a los fragmentos de esmeraldas
5. Número de fragmentos de esmeraldas conseguidos – Los muestra cada vez que se consigue un fragmento
6. Animales restantes

ACCIONES EXCLUSIVAS DE AMY

Y si quieres una descripción de las acciones comunes a todos los personajes consulta la pág. 104

HAMMER ATTACK (ATAQUE DE MARTILLO)

Botón **○** o **●**

Pulsa los botones **○** o **●** mientras Amy está o está parando para que ataque y detiene a los enemigos con su Piko Piko Hammer. A pesar de que Amy puede atacar y detener temporalmente a ZEPHO no lo puede destruir. Además sólo puede ser detenido un número limitado de veces.

HAMMER JUMP (SALTO DE MARTILLO)

Pulsa el botón **○** o **●** al mismo tiempo que corres.

Mientras los botones **○** o **●** minimiza que Amy como para que balancee su martillo, golpee en la tierra y se eleva muy alto. Ten en cuenta que tiene que ir corriendo para poder realizar el salto, así que respira a que el martillo aparece antes de pulsar los botones **○** o **●**. Este salto especial permite atacar desde mayores que con el salto normal.

JUMP ATTACK (ATAQUE DE SALTO)

Pulsa el botón **○** o **●** en el salto medio.

Mientras los botones **○** o **●** en salto medio para que balancee el martillo y ataque al enemigo en el aire.

CÓMO AFECTAR A AMY LOS OBJETOS DE MEJORA

PLUMA SABERERA



ATAQUE DEL MARTILLO GIRATORIO

Botón **○** o **●** y botón analógico

Mantén pulsadas los botones **○** o **●** mientras giras el botón analógico para que Amy balancee su martillo rápidamente en su ataque de balanceo de 360°. Para finalizar el ataque de balanceo deja de girar el botón analógico o suelta los botones **○** o **●**. Ten cuidado, porque si Amy gira en un mismo sitio durante mucho tiempo se cansará durante unos instantes y no podrá andar recto.



PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

AMY ROSE



Siempre alegre y confiada, Amy es la novia de Sonic por designación propia. Posee un arma poderosa, Piko Piko Hammer. Con todos los recuerdos que tiene de Sonic se resalta cuando en días sus vidas vuelven a cruzarse por la aparición de una nueva espacial enemiga...

OBJETIVO DEL NIVEL DE ACCIÓN

Sacale del globo evitando ser capturado por el devastador robot ZERD.

COMO JUGAR

Es muy importante que Amy y su papero acompañante escapen juntos. Si es necesario hacer burnies u otros trucos para esconderse. ZERD es indestructible, pero se le puede golpear un número limitado de veces. Si le atacas muy a menudo, se vuelve invencible, así que ten cuidado.

PANTALLA DEL NIVEL DE ACCIÓN



- 1 Tiempo transcurrido
- 2 Número de anillos conseguidos
- 3 Vida restante
- 4 Animales rescatados

ACCIONES EXCLUSIVAS DE GAMMA

▼ Si quieres una descripción de las acciones comunes a todos los personajes consulta la pág. 104

PISTOLA LÁSERBotón **Ⓢ** o **Ⓣ**

Mantén pulsados los botones **Ⓢ** o **Ⓣ** para activar la pistola láser, dirige el rayo láser hacia el enemigo y la fijación del objetivo se producirá de forma automática. Usa el botón analógico para maniobrar y dirigir el rayo láser. Cuando el objetivo esté fijado, aparecerá sobre el enemigo. Puedes hacer que Gamma dirija el objetivo hacia varios enemigos disparando el rayo láser en una zona en la que haya muchos enemigos. Obsérvalo que tanto el indicador del objetivo como el rayo desaparecen después de unos segundos.

LANZAMIENTO DEL MISILSuelta el botón **Ⓢ** o **Ⓣ** después de "apuntar"

Después de fijar el objetivo con la pistola láser, suelta los botones **Ⓢ** o **Ⓣ** para lanzar los misiles auto-dirigidos. Obsérvalo que Gamma se puede mover cuando está fijado el objetivo o se lanzó los misiles.

MODO GIRATORIO

Botón analógico

Gamma se transforma de forma automática en una rueda cuando alcanza la máxima velocidad. Pulsa el botón **Ⓢ** para poner a Gamma en su posición vertical original.

CÓMO AFECTAN A GAMMA LOS OBJETOS DE MEJORA**[H] HOVERING****HOVERING (SUSPENSIÓN EN EL AIRE)**Botón **Ⓢ**

Mantén pulsado el botón **Ⓢ** en el suelo húmedo para permitir que Gamma flote en el aire usando el propulsor a chorro. Si sueltas el botón A, el propulsor a chorro se apagará y Gamma caerá rápidamente. Puedes saltar la caída y hacer que siga flotando volviendo a pulsar el botón **Ⓢ**.



PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

E-102 GAMMA

Ha sido creado por el malévolo Dr. Robotnik. E-102 Gamma es un robot solitario de la serie E-100. Poco después de que naciera, Gamma tuvo que pasar una prueba que le permite unirse a una unidad de elite de robots. Su destino cambia por completo cuando conoce a una niña con una cola un tanto unusual...

QUÉ TIPO DEL NIVEL DE ACCIÓN

Buscar y destruir el objetivo situado al final de cada travesía en el tiempo asignado.

- ▼ Asesinate de destruir a suficientes enemigos durante el transcurso para ahorrar suficiente tiempo como para destruir el objetivo final.

CONSEJOS

Puedes incrementar el tiempo asignado destruyendo enemigos sin embargo, mata a los enemigos de uno en uno hace que gastes más tiempo del obtenido. Fija el objetivo y destruye a varios enemigos de una vez para ganar tiempo extra.



PANTALLA DEL NIVEL DE ACCIÓN



- 1 Pantalla del tiempo asignado
- 2 Número de anillos conseguidos
- 3 Vidas restantes
- 4 Cuenta atrás de advertencia (La cuenta atrás empieza cuando el tiempo asignado llega a los 5 segundos)
- 5 Tiempo extra (Es añadido al tiempo total asignado cuando destruyes a varios enemigos de una vez)
- 6 Anillos rescatados

PANTALLA DEL NIVEL DE ACCIÓN

Nivel normal (antes de lanzar al arroyo) Ver

Modo pesca (después de lanzar) Ver



- 1 Puso en gramos de toda la pesca
- 2 Numero de anillos conseguidos
- 3 Vidas restantes
- 4 Nivel de la línea de tensión
- 5 Posición del carrete
- 6 Longitud del sedal
- 7 Anillos rescatados
- 8 Indicador de pesca

ACCIONES EXCLUSIVAS DE BIG

Si quieres una descripción de las acciones comunes a todos los personajes consulta la pág. 104.

MOVIMIENTOS DE FUERZA (CARGAR, LANZAR, TIRAR, EMPUJAR)

Botón  o 

Cada que Big es muy fuerte puede levantar, transportar y lanzar objetos muy pesados que a los demás personajes les resultaría imposible.

PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

BIG THE CAT

A este gato gigante, que siempre está relajado, le encanta la pesca y siempre está con la caña de pescar y el cebo. Big vive una vida tranquila junto con su amigo Froggy, en una cabaña situada en una zona tranquila de la jungla. Hasta que un día Froggy sufre una asombrosa transformación.

OBJETIVO DEL NIVEL DE ACCIÓN

Pescar y buscar a Froggy

▼ Hay muchas especies y tamaños de peces en los lugares que hay en el campo de aventura. Intenta pescar al mismo tiempo que buscar a Froggy.

CONSEJOS

Para atrapar un pez (o a Froggy) tienes que enganchar a tu presa. Para esto, cuando el pez (o la rana) haya mordido el anzuelo, pulsa **■** en el botón analógico para que quede sujeto a él.



CÓMO AFECTAN A BIG LOS OBJETOS DE MEJORA

Control de
desplazamiento

FLOATING (ESTAR A FLOTE)

Automático

Una vez que Big tenga el cinturón de seguridad, flotará de forma automática en el agua. Usa el botón analógico para mover a Big o para que se lance al agua. Pulsa el botón **⊙** para sumergir a Big bajo el agua y usa el botón analógico para que onde por el techo. Cuando sueltes el botón **⊙** Big subirá e lo expulsará.



DR. ROBOTNIK

¿El temido científico chiflado se ha vuelto más cruel que nunca? En el pasado, Sonic y sus amigos logaron destruir todos sus planes pero, ¿han vuelto aquellos días? Ha comenzado una nueva batalla: el Dr. Robotnik ("Eggman" para Sonic y sus amigos) se a destruir el mundo con el antiguo poder de las 7 esmeraldas Chao.



CHAOS

Esta misteriosa forma de vida atropada en la Gran Esmeralda ha sido liberada por el Dr. Robotnik para conseguir su diabólico propósito. Chaos crece y se hace más poderoso con cada esmeralda que le introduce el Dr. Robotnik. ¿Qué le ocurre al mundo si el Dr. Robotnik logra tener todas las esmeraldas Chao. ?



PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

BIG THE CAT

LANZARSE AL AGUA

Botón **○** o **○**

Usa los botones **○** o **○** para que Big se meta en el agua.

1. Saca a Big delante del agua, mantén pulsados los botones **○** o **○** para ver el indicador de presión y usa el botón analógico para poner el indicador de pesca en la zona deseada.
2. Suelta los botones **○** o **○** para introducir el cabe en el lugar elegido.
3. Si la introducción se ha hecho de forma correcta, el cabe se hundirá y el juego pasará a modo pesca.

ATAQUE DEL CERVO

Presiona y suelta el botón **○** o **○**

Usando la misma acción, introduce en el agua, situado de frente a un enemigo y mantén pulsados los botones **○** o **○** para ver el indicador de peso. Usa el botón analógico para poner el indicador de pesca sobre el enemigo. Suelta los botones **○** o **○** para atacar. Si hay algún enemigo ciego, Big también puede atacarlos con la caña al pulsar los botones **○** o **○**.

FISHING MODE (MODO DE PESCA)

PESCA

Ver el siguiente programa

Botón **○**

Recoger el carrete después

Botón analógico

Tirar de la caña

Botón **○** o **○**

Recoger el carrete lentamente



1. Cuando el cabe está bajo el agua, muévelo para atraer al pez (rana). Si el pez (rana) alcanza el anzuelo, pulsa el botón analógico para atraparlo.



2. Usa el botón analógico para mover la caña y recogerla con cuidado para que el pez (rana) no escape.



3. Usa un pez que hayas atrapado en otro día para sacarlo del agua.

IBMC ADVANTAGE Centre
- Service Teams -
Proactive

Yuj Naka

Yoshimi Inoue

Kazuyuki Hirotsu

Kenji Higashimura
Taro Nakano

Jun Sakurai

Typhoon Design

Atsuo H. Hayashi

Naoki Doshima

Minato Kawanishi

and All Service Team staff
Advanced Local Teams
Amy Atkinson
Gerrit Lee

Tel Aviv

Julij Ajmou
Andrei Frenkel
Scott Wood
Rafael Spratt
Jennifer Chan
Mark McCourtney
Hansford Simpson
Igor Dolbin
Molly Williams
Dawn Pennington
Todd Skaggs

San Jose

Jason Sun
Francisco Valdeserra
Amy Atkinson

Josh Rowland

- Global / Freelance Staff -
-SISA CP JAPAN-
Hidetsugu Terauchi

Markus Muegler

Chitra Mahalingam

OTF-Canada
Nancy Murray

Yoshi Yamahara

Karen Ishiyama

- SISA @SISA -
Proforma

David Maly

Sebastian Pothmann
Tom Sato

Tom Mangan
Alexey Chernobrotov

Liangwei Tuohai

Patricia Phillips
Gauri Thangaraj

Mehmet Livanoglu

Udenko Petrook

Elaine Guad

Michael Livanoglu

Patricia Purohit

David Fitzgerald

Scott Kent

Paul Jacobs

Ravi McClure
Customer Services Manager
Tony Macchitto

Hints and Tips Telephone Lines

UK - 09067 53 22 22

calls cost 75p per minute at all times please ask bill buyers permission before calling

FRANCE - 0892 68 08 55

cout de a ppel 2 23 Fr/min TTC-calls per connection

GERMANY - 0190 78 00 69

3 wsk/12pf Lager

SPAIN - 902 492 492

se aplica tarifa de llamada local

JV-Lite

NetFront
WWW.NETFRONT.COM

ACCESS

©1995 NetFront Inc. All rights reserved.
NetFront is a registered trademark of NetFront Inc.

IBM and NetFront are trademarks of International Business Machines Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. IBM and NetFront are trademarks of International Business Machines Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. This software includes the NetFront Access by NEC-Office Systems Ltd. This software is based upon the NetFront 3.0 for Windows 95/98 Design.

PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES**ENEMIGOS****KIKI**

Vigila a este mono robot lanzador de bombas que puede atacarte con dos tipos de bombas

**SPIRY SPINNER**

Está armado con bolas giratorias y cadenas. Este robot que flota a sus anchas puede atacar desde lejos

**BLADED SPINNER**

Evita cualquier contacto con este robot cada vez que empiece a girar como un loco.

**RHINOTANK**

Este robot híbrido, es una mezcla de tanque y rinoceronte. Es uno de los principales máquinas de ataque.

**LEON**

Este robot con forma de caracolán puede desaparecer y reaparecer en que te des cuenta. ¡Presta atención!

**EGG KEEPER**

Este armado con un rayo especial que puede paralizar a su víctima. Evita a todo costo la muerte de este robot de la serie E-100.





Dreamcast.

©1998 Sega Enterprises, Ltd. 1998.

SEGA ADVENTURE is either a registered trademark or trademark of Sega Enterprises Ltd.

Copying or translation of this game is strictly prohibited. An authorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jagadeb: Versteht! Kopieren oder Übersetzung dieses Spiels ist streng verboten. Ein autorisierter Verkauf oder öffentlicher Aufführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar. Copiar de difuzare cu sau est strictamente interzise. Toate locațiile de copiere publica și cu sau constituie o violare a legii.

Il copio e l'interazione de este jauge. Jue, l'inter. Estrictamente prohibido. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penalizado por la ley.

La după aceea și la înregistrări de acest joc sunt strictamente prohibite. E noleggiare sau autorizate o reprezentare în public de acest joc constituie o violare a legii în vigoare.

Kopiering eller översättning av detta spel är strikt förbjudet. Utlåstan utnyttning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of oversetzen overbrengen van dit spel is striktlyt verboden. Het overnemen, verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is subject to classification under UK Law, in accordance with The Video Standards Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age category indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,466,374; 5,433,099; 5,444,173; 4,443,646; 4,434,594; 4,463,676; and Re. 35,839 and Japanese Patent 3870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,270 and European Patents 9683941 & 900664; Publication 0671730 & 0553543; Application 1363976.6 & 9609088.3



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd.

019-0009-01