



SONIC™

ADVENTURE

- Sele controlado preciso mediante um mini-teclado e magnetizada pelo
- Retiempo de uma secretal base de gamepads
- Uma história épica repleta de elegre e tristeza
- O deslize inicial apara em novo capítulo
- O deslize repete-se enquanto o aventureiro acorda

Obrigado por ter adquirido o *Sonic Adventure*. Não te esqueças que este jogo tem de ser instalado exclusivamente para a consola Dreamcast. Lê atentamente este manual de instruções antes de começares a jogar o *Sonic Adventure*.

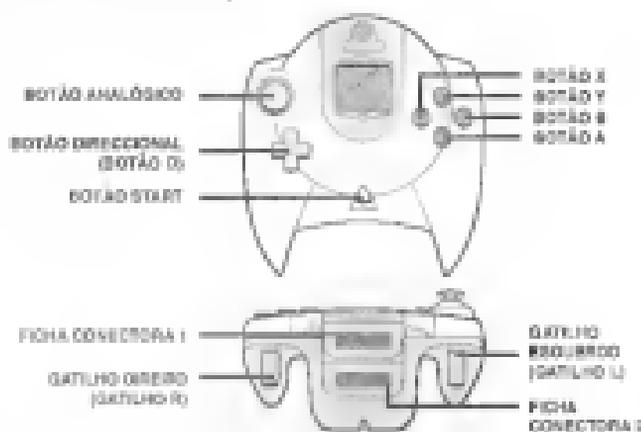
ATENÇÃO

Sonic Adventure é um jogo de memória e cartão de memória ("Visual Memory" vendido separadamente). O número de blocos de memória e microchips para guardar os ficheiros do jogo vai a 16 e a bordo vem o tipo de software e controla dos ficheiros a serem guardados. Não te preocupes, não precisas de 16 blocos para guardar os ficheiros do jogo e 128 blocos para manter a memória A-Rite utilizado para guardar os progressos do jogo. Para jogar "Chao Adventure" (modo-jogo) relacionado a Visual Memory são necessários 128 blocos de memória. Não te esqueças que como todos os níveis de acção ultrarapidos, acontecimentos e vitórias sobre os personagens principais são guardados automaticamente, nunca deves desligar a consola Dreamcast, retirar o cartão de memória ou desligar o comando durante o jogo.

UTILIZAÇÃO DO COMANDO E DA CONSOLA

COMANDO DREAMCAST (DREAMCAST CONTROLLER)

- *Sonic Adventure* é um jogo para um só jogador. Liga o comando à porta de comando A da Dreamcast.
- Para regressar ao ecrã de título em qualquer altura durante o jogo, pressiona simultaneamente os botões A, B, X, Y e o botão Start.



- Insere o cartão de memória na ficha conectora do comando.

COMANDOS BÁSICOS

INÍCIO DO JOGO - Botão Start

SELECÇÃO DE OBJECTOS - Botão Direccional / Botão Analógico (Selecções) - Botão A (Confirma / Continuar para a ecrã seguinte)

CANCELAR / REGRRESSAR AO ECRÃ ANTERIOR - Botão B / Botão X

AÇÕES COMUNS A TODAS AS PERSONAGENS

GANHAR E CORRER - Botão Analógico: Para caminhar pressione o Botão Analógico levemente na direcção para a qual pretende ir. Continue a pressionar na mesma direcção para correr. Para reduzir a velocidade rapidamente, pressione numa direcção diferente.

SALTAR - Botão A: A altura do salto varia com cada personagem.

- Para mais detalhes sobre a acção individual de cada personagem vá Apresentação dos Personagens

OBSERVAR AS REACÇÕES - Botões Direccional ↑ ↓ ← → Para a personagem e pressione para cima ou para baixo, no botão direccional para uma vista frontal de 180°. Isto permite-lhe ver toda a área em volta da personagem. Algumas áreas poderão utilizar este botão para aproximar ou afastar a câmara. A posição da câmara voltará ao normal assim que a personagem se mover.

RODAR A CÂMARA - Carifos L ou R: Utilize os carifos L ou R para rodar a câmara a 360°. **NOTA:** Algumas situações como por exemplo quando a personagem está próxima de uma parede ou parede está fechada, a rotação não será possível.

TRANSPORTAR OBJECTOS - Botões B, X ou Y: Para recolher objectos como bombas ou ovos, coloque-os à frente do objecto e pressione os botões B, X ou Y. As acções comuns a todas as personagens (ex. Caminhar, Correr, etc.) podem ser executadas enquanto transportam um objecto. Contudo, as acções individuais de cada personagem (ex. o Sóipe Gasterio de Sonic ou o uso de Tails) não podem ser executadas enquanto transportam um objecto.

ABANAR OU ACEHAR COM OBJECTOS - Botões B, X ou Y e Botão Analógico: Utilize esta acção para abanar objectos que não podem ser movidos. Utilize também para acchar com os objectos de artilharia a sua criatura Chao. É recomendável que utilize o Botão Y quando estiver a dirigir Chao.

ATIRAR OU DESECH OBJECTOS - Botões B, X ou Y: Para atirar um objecto, pressione os botões B, X ou Y enquanto te move. Para desach os objectos, pressione os botões B, X ou Y quando estiver parado.

ABRIR

Para pressionar o Botão Analógico ou os Carifos L / R enquanto estiveres a ligar o Botão Power da Dreamcast. Isto poderá suspender os procedimentos de inicialização do comando, originando uma aversa.

INICIAR O JOGO

INICIAR O JOGO

Depois de ligares a Dreamcast e de inserires a SO-ROM Sonic Adventure, aparece a ecrã de definições do televisor. Selecciona e introduz a definição de Hz do teu televisor. Se não tiveres a certeza de definição correcta, selecciona "TEST" e se aparecer um grande plano do Sonic durante 3 segundos, é porque o teu televisor é de 60Hz. Se não, selecciona 50Hz. Depois das definições estiverem completadas é aparecer a ecrã de título, pressione o botão Start.

SELEÇÃO DE CARTÃO DE MEMÓRIA / SELEÇÃO DE FICHEIRO

SELEÇÃO DE CARTÃO DE MEMÓRIA ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Depois de teres iniciado o jogo, aparece o ecrã de seleção de cartão de memória. Selecciona o cartão de memória que costas a ficheiro do jogo Sonic Adventure que pretendes jogar. Há várias unidades Visual Memory que aparecerem.

SELEÇÃO DE FICHEIRO ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

O ecrã de seleção de ficheiro aparece depois de teres seleccionado o cartão de memória. Selecciona o ficheiro do jogo que pretendes jogar. Quando aparecer o ecrã de confirmação selecciona "OK" ou "Cancel". Nem cartão de memória podem ser guardados até três ficheiros de jogo Sonic Adventure separados. Quando inicias um jogo pela primeira vez, selecciona um ficheiro novo. Quando jogares a continuação de um jogo já iniciado antes, confirma-te que seleccionas o mesmo ficheiro do jogo para guardares os novos dados do jogo.

APAGAR FICHEIROS DE JOGO

Selecciona o ficheiro que dezas apagar e pressiona o Botão A. Lêves o botão analógico ou o botão direccional para seleccionar "Delete" (Apagar) e pressiona o botão A. Quando surgir o ecrã de confirmação selecciona "OK" ou "Cancel".

- Depois de teres seleccionado um ficheiro e teres começado a jogar, não poderás apagar esse ficheiro de seleção de ficheiro ou de cartão de memória, nem mesmo que voltes ao ecrã do título. Em vez disso, pode levada directamente para o menu principal.
- Para mudares para um ficheiro de jogo diferente a meio de um jogo, selecciona "Options" (Opções) no menu principal e depois selecciona "File Change" (Mudar de Ficheiro).

MAIN MENU - ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Depois de seleccionares um cartão de memória e o ficheiro de jogo, aparece o menu principal. Selecciona um modo de jogo para começares a jogar.

ADVENTURE (AVENTURA)

Selecciona esta opção para iniciar o modo de aventura do jogo.

Utilizando este modo, poderás jogar a história de aventura na pele de qualquer uma das personagens.

NOTA: São 6 a única personagens disponíveis ao início de um novo jogo.

TRIAL

Selecciona esta opção para repetir qualqer um dos níveis de acção ou mini-jogos que tenhas conseguido ultrapassar com êxito no modo "Adventure".

Também podes ver a lista do número de emblemas que cada personagem conseguiu recolher.

OPTIONS (OPÇÕES)

Selecciona esta opção para alterar as várias definições de jogo ou fazeres os testes de som.

INTERNET

Selecciona esta opção para acedires ao "site" de Sonic Adventure. Neste site estão disponíveis diversas informações sobre o jogo.

PRECAUÇÕES NO ACESSO À INTERNET

Este software não está equipado com as funções necessárias para estabelecer um ambiente de comunicações.

Para acessar ao site de Sonic Adventure, deverá primeiro utilizar a "Dream Key" fornecida com o Dreamcast, para se registrar no continente e seu registro de usuário.

Depois da confirmação do registro do usuário estar concluída, aponte o cursor do menu "Seleção" "Sonic Adventure Home Page" para acessar ao site de Sonic Adventure. Está lá, também, informações divertidas sobre Sonic Adventure. Para detalhes sobre email ou instruções de operação, vê o manual de instruções da Dream Key.

INICIAR UM JOGO

OPTIONS (OPÇÕES) - ↑ ↓ ← → + A = Continuar B ou X = Cancelar

Todas as definições podem ser alteradas. Seleccione a figura que representa a definição que pretende alterar.

MESSAGE SETTINGS (DEFINIÇÕES DE MENSAGENS)

Para alternar as definições de mensagens entre "Voice and Text" (Voz e Texto) e "Voice Only" (Apenas Voz), utilize o botão direcional ← → e o Botão A para confirmar a definição.

FILE CHANGE (MUDAR DE FICHEIRO)

Para mudar para um ficheiro de jogo de Sonic Adventure diferente ou para apagar um ficheiro de jogo, seleccione esta opção para acessar ao ecrã de selecção de cartão de memória e do ficheiro.

Para mais detalhes, vê a secção "File Selection" (Seleção de Ficheiro).

SOUND TEST (TESTE DE SOM)

Seleccione e confirme a opção "Sound Test" para alterar o menu de teste de som. Utilize o botão direcional ↑ ↓ para seleccionar uma categoria e pressione o botão A. O conteúdo da categoria seleccionada é apresentado em forma de barras. Utilize o botão direcional ↑ ↓ para seleccionar uma barra e pressione o botão A para começar a tocar. Pressione o botão B ou o botão X para parar de tocar e regressar ao menu de teste de som. Para regressar ao ecrã principal seleccione "To Main Menu" ou pressione o botão B ou X. Seleccione "S.E" para reproduzir efeitos sonoros específicos de qualquer nível do jogo. Utilize o botão direcional ← → para seleccionar um item e o botão direcional ↑ ↓ para seleccionar o número. Pressione o botão A para começar a tocar e o botão B ou X para parar de tocar e regressar ao menu de teste de som.

LANGUAGE SELECTION (SELEÇÃO DE IDIOMA)

Sonic Adventure inclui os seguintes idiomas:

inglês Francês Japonês
Espanhol Alemão

Antes de começar a jogar Sonic Adventure, seleccione "Settings" (Definições) no menu de Dreamcast para alterar a definição do idioma. Para alterar o idioma de texto do jogo, seleccione "Language" (Idioma) no menu de opções de Sonic Adventure para obter as opções de idioma e seleccioná-lo ou seu idioma preferido.

SOUND OUTPUT (SAÍDA DE SOM)

É possível fazer variar a saída de som entre "Stereo" e "Mono". Utilize o botão direcional ← → para seleccionar e o botão A para confirmar uma definição.

TV SETTINGS (DEFINIÇÃO DO TELEVISOR)

Se a tua televisão for capaz de receber um sinal de 50Hz, poderás jogar Sonic Adventure em ecrã total. Selecciona esta opção para ativar a definição ou para testar se o teu televisor é compatível ou não com 60Hz.

RETURN TO MAIN MENU (REGRESSAR AO ECRÃ PRINCIPAL)

Selecciona "To Main Menu" ao pressionar o botão B ou X para regressares ao menu principal.

ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA)

ESTRUTURA DA AVENTURA

O jogo central de Sonic Adventure é baseado no "Adventure Mode". Este modo é composto por duas áreas. Uma área, chamada "Adventure Field" (Campo de Aventuras), contém uma série de acontecimentos que surgem ao longo de toda a história. A outra área é chamada "Action Stage" (Nível de Acção). Num nível de acção, cada personagem deverá alcançar um determinado objectivo de forma a conseguir ultrapassar o nível com êxito.

CHARACTER SELECTION (SELECÇÃO DE PERSONAGEM) - ↑ ↓ ← → + A = Confirmar B ou X = Cancelar

Quando seleccionas uma personagem aparece as opções "Game" (Jogo), "Instruction" (Instrução) e "Cancel" (Cancelar). Selecciona uma destas opções.

Sonic é a única personagem que pode ser seleccionada ao início de um novo jogo. As outras personagens ficam disponíveis a medida que avanças no jogo.

INSTRUÇÕES DE JOGO

As instruções para os conteúdos básicos para a personagem seleccionada são apresentadas com um pequeno resumo do objectivo específico que essa personagem tem de cumprir para poder ultrapassar o nível de acção. Recomendamos que leias com atenção esta informação antes de começar a jogar. Pressiona o Botão A para continuar para o ecrã seguinte e o botão B ou X para voltares ao ecrã anterior.

ECRÃ DA HISTÓRIA

Este ecrã fornece um breve resumo da história da personagem seleccionada. Pressiona o Botão B ou X para regressares ao ecrã de selecção de personagem.

NOTA: Estes resumos não são apresentados da primeira vez que uma personagem é apresentada.

CAMPO DE AVENTURA

Uma vez que não tens um tempo limite nem objectivos a cumprir nesta parte do jogo, está à vontade para investigar e explorar o campo de aventura tanto quanto desejares. Contudo, e para poderes progressir no jogo, é preciso que encontres os objectos de "Level Up" que dão à tua personagem poderes especiais tais como localizar as entradas para os níveis de acção. Sempre que a personagem está no campo de aventura, cada uma das três áreas no campo de aventura contém um "Chao Garden" (Jardim Chao). Um Jardim Chao é um local especial concebido para criar criaturas do Chao.

ACONTECIMENTOS

Sempre que descobrires uma nova ilha ou para um nível de acção que encontra uma nova personagem que ainda não está no campo de aventura, surge um "acontecimento" na forma de uma RMA (Sequência Animada). Os "acontecimentos" ocorrem automaticamente e durante esse tempo não podes controlar a personagem.

PERSONAGENS

Sonic é a única personagem que pode ser selecionada no início de um novo jogo. Poderá seleccionar outras personagens à medida que progredires no jogo.

As cinco personagens adicionais neste jogo são Tails, Knuckles, Amy, Gamma e Big. Cada personagem pode ser seleccionada imediatamente após a sua apresentação.

CONFRONTAR OS "CHEFS"

Por vezes surge um "Chef" no campo de aventura depois de teres ultrapassado com êxito um nível de acção. Tens de localizar e derrotar o "Chef" para avançares para o nível seguinte. A luta começa assim que o nome e o nível do nível do "Chef" aparecem na ecrã. Lembra-te que é muito importante que o teu personagem tenha pelo menos um anel disponível para evitar que morra quando é atacado. Quando o nível de vida do "Chef" atinge o zero a vitória é tua e a batalha termina.

AS CRIATURAS CHAO

Uma característica especial de Sonic Adventure é que podem existir uma espécie única de criaturas chamadas Chao. Uma criatura Chao é essencialmente um "animal de estimação virtual" que encontras casualmente em áreas de novo ou campo de aventura. Se descobrires um ovo, leva-o para um Jardim do Chao, coloca o ovo e cria a tua criatura de Chao.

Podes encontrar um Jardim do Chao em cada área do campo de aventura. Um Jardim do Chao é um local protegido dos inimigos concebido especialmente para criar criaturas Chao. Avança a todos os passos! A forma como trazes a tua criatura determina não só as suas características físicas, mas também o seu comportamento e personalidade.

NÍVEL DE ACÇÃO

Cada personagem tem um objectivo diferente que tem de ser cumprido para que ultrapasses os níveis de acção. O objectivo de cada nível é dividido em três fases (A, B e C), por isso, para obter os objectivos para atingir os níveis de acção, tem de cumprir as três fases de cada nível. Para mais detalhes sobre os objectivos dos níveis de acção, bem como um diagrama do nível de acção para cada personagem, vê a secção Apresentação dos Personagens.

ANIS E VIDAS DE BÓNUS

Em cada nível de acção poderás encontrar um determinado número de anéis. As personagens podem sobreviver aos danos provocados pelos ataques dos inimigos desde que tenham pelo menos um anel. Contudo, ao serem atacadas, perdem automaticamente os anéis que tinham. Se faltar anéis quando não tem nenhum anel perderá a vida. Sempre que uma personagem consegue recolher 100 anéis, recebe uma vida extra. Também poderás encontrar caixas contendo uma vida extra durante o nível de acção.

MARCADORES DE POSIÇÃO

Encontrarás vários marcadores durante cada nível de acção que poderás utilizar para guardar o tempo e a posição de tua personagem durante o percurso. Se o personagem perde uma vida, a próxima vida começará a partir do último marcador tocado pela personagem e será o tempo registado nessa mesma momento. O tempo exato é que o marcador te fornece aparece por instantes no canto inferior direito do nível de acção, no momento em que estás a tocar.

EMBLEMAS

Se optares por a tua personagem ultrapassar com êxito um nível de acção, receberás um emblema de Sonic. Como o objectivo de cada nível de acção é dividido em três níveis, poderás receber três emblemas de Sonic por cada nível.

de ação. Poderás também encontrar emblemas do Sora, adonars nos mini-jogos e escondidos no campo de aventura. O número total de emblemas recolhidos é mostrado no ecrã de seleção de ficheiro.

FIM DO JOGO E CONTINUAÇÃO

A tua personagem perderá uma vida se for atacada quando não tiver invencível. As personagens também podem perder a vida, sendo invencível, se estiveres durante o nível de ação ou de um minuto no campo de aventura. O ecrã "Game Over" (Fim do Jogo) aparece quando o número de vidas reais que a personagem tem atinge o zero e a personagem perde a vida. Selecciona e confirma: **Continue** (Continuação) para regressares à jogo no nível do mesmo nível ou **Quit** (Sair) para regressares ao ecrã de título.

- Nos níveis de ação, confrontos com o chefe do mini-jogo, a personagem reinicia no princípio do nível.
- No campo de aventura, a personagem reinicia no local onde estavas da última vez que o jogo foi guardado.

SUSPENDER O JOGO - Start (Pausa, ↑ ↓) = Selecciona: A = Confirmar, B ou C = Cancelar

Para suspender o jogo, pressiona o botão Start e a janela de Pausa aparece. As opções disponíveis na janela de Pausa variam de acordo com o tipo de nível em que estás. Vê este diagrama e selecciona uma opção na janela de Pausa.

PAUSA NO CAMPO DE AVENTURA

- **Continue** = Selecciona para continuares o jogo.
- **Quit** = Selecciona para saíres do jogo e regressares ao ecrã de título.

PAUSA NO NÍVEL DE AÇÃO

- **Continue** = Selecciona para continuares o jogo.
- **Restart** = Selecciona para veres quantos saões a tua personagem tem e reinicias o jogo a partir do último reiniciar local.
- **Quit** = Selecciona para saíres do jogo e regressares a entrada do nível de ação no campo de aventura.

OBJECTOS

Existem dois tipos de objectos que podem ser recolhidos em Sora Adventure. Vários tipos de objectos estão espalhados pelos níveis de ação, assim como vários objectos "Level UP" escondidos no campo de aventura.

SAPINHO DE ALTA VELOCIDADE

Estes sapinhos permitem à personagem adotar alta velocidade durante um tempo limitado.

INVENCIABILIDADE

Utiliza este objecto para destruir inimigos sem seres desafiado durante um tempo limitado.

5 ANÉIS

Soma 5 anéis à tua coleção de anéis.

10 ANÉIS

Soma 10 anéis à tua coleção de anéis.

SORTIDO DE ANÉIS

Soma 1, 5, 10, 15, 20 ou 40 anéis à tua coleção de anéis.

ESCUDO

Protege a tua personagem de danos (apenas uma vez)

ESCUDO MAGNÉTICO

Aíral e recolhe todos os anéis nas imediações até os danos serem reparados

VIDA EXTRA

Soma uma vida extra ao total de vidas extra

ÓBITA DE DADOS

Êxito sobre eliminadas torções com dados quando consultadas

Os objectos "Level Up" tornam-se uma capacidade extraordinária que pode ser utilizada durante a noite do jogo

SAPRIS VELOCIDADE LUZ (SONIC)

Êxito sobre espécies não ao Sonic uma velocidade luz

LUC ANCESTRAL (SONIC)

Êxito sobre poder sagrado para tollares a velocidade luz de Sonic

DESINTENSO DO RÍMIO (TAILO)

Êxito colegas de uma antiga capa de guerreiros permite a Tailo um rápido ataque

PA COM DARRAS (KNUCKLES)

Com este objecto preso às luvas Knuckles pode detronar outros objectos

AETRA DO GUERRERIO (AMY)

Êxito antiga artefacto do guerra açoes e ataques "Spin Hammer" de Amy

PROPULSOR A JACTO (GEMMA)

Um propulsor a jacto F100 que permite a Gemma pular no ar

CRITO DE SEGURANÇA (BIG)

Com este crito de segurança Big pode flutuar na água

• Existem outros objectos "Level Up" escondidos, procura-os!

MINI-JOGOS

A medida que progresses no jogo encontrarás vários mini-jogos. Se cumprires certas condições enquanto participares nestes mini-jogos, poderás ser recompensado com objectos de bonus.

Sempre que um mini-jogo é ultrapassado com êxito, é registado no Modo Trail, permitindo-te jogar o jogo de novo que quiseres. Enquanto alguns mini-jogos podem ser jogados aleatoriamente por qualquer personagem, outros só podem ser jogados entre vez por certos personagens.

SKY CHASE (ACT III)

Movendo o periplano de Tail, o Tornade, para perseguir e alcançar nos céus a nave inimiga "Egg Carrier", neste mini-jogo de luta em 3D. De a tua melhor parte destruir o inimigo antes que o indicador de vida de Tornade chegue a zero.

INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO (SONIC TAILS)

Manobrar o Aeroplano / Ficar Alvo = Botão Analógico

Arma de Fogo Rápido = Botão A, B ou X

Ficar Alvo do Míssil = Segurar o Botão A, B ou X enquanto se fica o alvo

Dreparar Míssil = Libertar Botão A, B, ou X depois de ficar o alvo

SAND HILL

Come através das ruínas cobertas de areia, em cima de uma graxaria especial para areia, mascarando para evitar os subterfúgios óbvios ao longo do caminho. Para atingir o objetivo deste mini-jogo em estilo, rapidamente pre-torne o botão A quando saltare as rampas

INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO (SONIC TAILS)

Manobrar a prancha = Botão Analógico

Saltar = Botão A

"WHACK-A-SONIC" GAME

Participe neste jogo sem limites, oferecido a singular e inimitável Amy com a sua especial ação "merleto!"

Collecione pontos acertando nos bônus do Sonic e mudos que são saídos de um círculo de buracos. Pode-se obter pontos de bonus ao acertar nos bônus "Super Sonic", mas cuidado com os bônus do Dr. Robotnik. Se acertar, não perde os seus pontos. Se conseguir ultrapassar a atual "recorde" de pontos a vitória será sua.

INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO (TODAS)

Manobrar Amy = Botão Analógico

Bater nos bônus = Botão B ou X

TWINKLE CIRCUIT

Acenda o seu carro de suspensão e aperfeiçoe a sua perícia de conduzir neste jogo de corridas em 3D.

Come com cada personagem individualmente, enquanto registra os seus melhores tempos para veros quem conquista os três primeiros lugares

INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO (TODAS)

Acelerador = Botão A

Freio = Botão B ou X

Manobras de Perícia = Botão Analógico e Gêmeos L e R

CHAOS RACES

Corrida à três criaturas Chaos numa das várias corridas para completar contra outros criaturas Chaos pelo primeiro lugar

NOTA: As corridas Chaos não estão disponíveis no modo Trail

MODO TRIAL

TRIAL MODE - ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Neste modo, podes seleccionar e repetir níveis de acção e mini-jogos separados do campo de aventura que tenham ultrapassado sem êxito. Selecciona "Trial" no ecrã de título para obtêres as opções "Action Stage" e "Mini-Game". Selecciona uma das opções para seguires para o ecrã de selecção de personagem.

NÍVEL DE ACÇÃO ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Selecciona "Action Stage" para obtêres o ecrã de selecção de personagem e selecciona uma personagem. Aparecem todos os níveis de acção que tenham ultrapassado por cada personagem. Selecciona o nível de acção que pretendes jogar.

Quando aparecer o ecrã de confirmação, estando a personagem e o nível de acção que seleccionaste, selecciona "OK" ou "Cancel".

MINI-JOGO - ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Selecciona "Mini-Game" para obtêres o ecrã de selecção de personagens e selecciona uma personagem. Aparecem todos os mini-jogos que estão disponíveis para essa personagem. Selecciona o mini-jogo que pretendes jogar.

Quando aparecer o ecrã de confirmação, estando a personagem e o mini-jogo que seleccionaste, selecciona "OK" ou "Cancel".

RESULTADOS DOS EMBLEMAS ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Selecciona "Emblem Results" para veres a lista de emblemas que cada personagem conseguiu. Utiliza o botão analógico ou o botão direccional para seleccionar uma personagem e ver os emblemas conseguidos por ela. Pressiona o botão B para regressar ao menu "Trial Mode".

CRIATURAS CHÃO

CRIAR CRIATURAS CHÃO NO JARDIM CHÃO

Uma característica adicionada a *Sonic Adventure 2* é o sistema "B-Life" instalado nos ambientes protegidos chamados "Jardim Chão". Este sistema permite-te criar e controlar com uma espécie única de criaturas virtuais chamadas Chão. Criaturas de que assumes totalmente as tuas responsabilidades de pai, pois a forma como estas deitas criaturas determina não só o seu desenvolvimento físico como também a sua personalidade, comportamento e qualidade de vida.

NOTA: O tempo só passa no Jardim Chão enquanto está presente uma personagem. Quando saíres do Jardim Chão, o tempo pára.

COMO CRIAR CRIATURAS CHÃO

As criaturas Chão são criadas em ovos que podem ser encontrados nos Jardins Chão ou no campo de aventura. O ciclo de vida Chão divide-se em três fases básicas: Ovo - Infância - Matangado.

Para aparecer a sua condição física e habilidades, a criatura pode observar as características de personagens virtuais disponíveis durante os níveis de acção. Para isso, pressiona o botão Y para apontar e separar um pequeno animal em frente da criatura Chão. Assim que a selecção se iniciar, a criatura transforma-se visivelmente. Terá também alterações físicas e de comportamento de acordo com a comida que lhe dadas e a maneira como o tratares. Depois de se tornar adulta a tua criatura Chão pode encontrar outra criatura Chão adulta. Isto resultaria num novo ovo que deverá chocar e criar. E assim o ciclo de vida de uma criatura Chão!

Controla o humor e a saúde da tua criatura verificando estes indicadores



FELIZ



ALARMADO



CONFUSO

CORRER COM A CRIATURA CHAO NO ESTACIO CHAO

Correça com a tua criatura contra outros esta criaturas Chao nas corridas do Estacio Chao. Selecciona um nível e um estilo e vê-se correr! Não te esqueças de animar a tua criatura para a vitória!

PARTICIPAR NUMA CORRIDA CHAO

Salta para o botão "Entry" (Entrada) no site do Estacio Chao. Quando aparecer o menu de corrida, define os seus apetrechos e inicia a corrida.

BASE MODE SELECÇÃO (Seleção de Modo de Corrida)

- Chao Race (Races) – Corrida Chao (Races). É dada uma vez ao vencedor da corrida (uma só entrada)
- Chao Race (Beginner) – Corrida para Principiantes (Uma só entrada)
- Multi-entry (Multi-entradas) – Escolhe um número de criaturas Chao para competirem umas com as outras

Recomendações (Seleção da Corrida) – Selecciona um circuito entre as várias opções

Chao Selection (Seleção do Chao) – Selecciona a localização da tua criatura entre as várias opções

JOGAR "CHAO ADVENTURE" UTILIZANDO A UNIDADE VISUAL MEMORY

LEVA A TUA CRIATURA PARA UM PASSEIO

Transferi as tuas criaturas para uma unidade Visual Memory para as levaras numa aventura. Para isso, utiliza uma personagem para apanhar a tua criatura e levá-la para a "Transporter Machine" (Máquina de Transporte) situada no Jardim Chao. Salta sobre o botão vermelho e dirige a criatura. Selecciona uma unidade Visual Memory e pressiona o botão A. A criatura será automaticamente transportada para a unidade Visual Memory. Quando estiverem ligadas várias unidades Visual Memory, tens de seleccionar qual a unidade que pretendes utilizar.

Uma unidade Visual Memory só comporta uma criatura e um ovo de cada vez.

- **ATENÇÃO:** Para evitar que ataques inadvertidamente a tua criatura, recomendamos que utilizes apenas o botão Y quando apanhares criaturas Chao.

JOGAR "CHAO ADVENTURE"

Chao Adventure é um mini-jogo independente que podes jogar utilizando a unidade Visual Memory. Depois de teres transportado a tua criatura Chao para a unidade Visual Memory, remove o switch do comando para começares a jogar.

COMO JOGAR - ↑ ↓ = A = Seleccionar B = Regressar ao ecrã anterior

Selecciona o modo de jogo e assim que aparecer o ecrã de título, pressiona os botões A e B simultaneamente para iniciar o jogo. Para sair do jogo, pressiona o botão "Sleep" para desligar a unidade Visual Memory.

Ajuda aos Criatura em Perigo

A tua criatura terá a sua cota de "acidentes" tal como tropeçar e cair durante o jogo. Quando isto acontece, dá-lhe uma ajuda pressionando o botão A para a ajudar a levantar-se.

Movida e Corrida

Quando a tua criatura chega a um cruzamento alguém terá de tomar a decisão. Quem manda aqui afinal?

Botão de Pontuação/Verdade

Quando a tua criatura encontra uma "Bully Choc" é hora de lutar. Para dar um soco, pressiona o botão A para parar o indicador no terra branco. Cada soco faz baixar o HP (Hit Points) da Bully Choc, e quando o seu indicador de vida chega a zero, tu ganhaste!

Se a tua criatura tiver demasiados acidentes ou derrates em lutas, a aventura terminará, por isso dá o teu melhor para ajudares a tua criatura a terminar com êxito.

Nota note que se a tua criatura tiver demasiados acidentes ou derrates em lutas, a aventura terminará repetidamente por isso dá o teu melhor para ajudares a tua criatura a terminar com êxito.

Controlo de movimento: ↑ ↓ ← → A ← Selecionar B ← Regressar ao ecrã anterior

Pressiona o botão A em qualquer altura durante a aventura para obteres a ecrã de menu. As opções disponíveis para seleção são as seguintes:

- STATUS: Revê a situação da tua criatura.
- ITEMS: Verifica a tua reserva de itens ou elementos a tua criatura.
- GAME: Volta o jogo em três tentativas para ganhares um prémio.
- MATCH: Liga a uma outra unidade Visual Memory para combates em um cenário entre criaturas.
- BATTLE: Liga a uma outra unidade Visual Memory para estabeleceres uma luta entre criaturas.
- CHARM: Mostra os itens dados pessoais.
- FRIEND: Mostra os dados das criaturas que se encontraram com a tua.
- MAP: Mostra os progressos da tua criatura no ambiente.
- SETTINGS: Liga e desliga o som, activa e desactiva a troca de dados e define cada personagem.
- NAME: Permite digitar / recetar o nome da criatura.

LEVAR A CRIATURA DE VOLTA AO JARDIM CHÃO

Depois de ligares novamente a unidade Visual Memory aa comando, leva uma personagem ao Jardim Chão e talpe sobre o botão vermelho da Máquina de Transporte. Seleciona regressar ao Jardim Chão e pressiona o botão A. A tua criatura vai para a máquina. Paga nada e dá-lhe um beijoquedo. Amor é uma criatura feliz!

ATENÇÃO: Define o ficheiro ou modo de tempo da unidade Visual Memory antes de a ligares ao comando.

DICAS

- O caminho é ligeiramente por esse caminho os amigos da tua criatura Choc para te acarem com ela no Jardim Chão.
- Existem portais mágicos que as personagens podem utilizar para passarem de um dos três Jardins Chão para os outros, para os descobrir, descobre primeiro os Jardins. Boa Sorte!

APRESENTAÇÃO DAS PERSONAGENS

SONIC THE HEDGEHOG

Ele é a porco espinha hiperbólica mais rápido do mundo!

Com uma grande paixão pela liberdade, é único entre os Sonic e até a a espécie. Apesar do seu temperamento explosivo, bem no fundo ele é um tipo free totalmente disposto a ajudar as necessidades sempre e onde ele puder. A aventura de Sonic começa exatamente quando ele acaba de chegar de uma longa viagem.

OBJECTIVO DO NIVEL DE ACÇÃO

Destruir a cápsula para libertar as armadilhas que aí estão presos.

- Seta sobre o tempo situado no topo da capsule que está no fim do percurso para libertar os animais capturados e vencer o nível!

NOTA: Alguns animais, o objectivo poderá ser outro objecto em vez da cápsula

DICAS

Existem dinamo estática em todos os itens, por isso explore bem os vários caminhos durante todo o percurso

ECRA DO NIVEL DE ACÇÃO



- 1 – Tempo gasto
- 2 – Número de anéis restantes
- 3 – Vidas restantes
- 4 – Animais libertados

AÇÕES ESPECÍFICAS DE SONIC

ATAQUE GIRATÓRIO - Botão A

Coloca Sonic perto de um inimigo e salta de forma a que quando aterrar, atinja o inimigo com um furioso ataque giratório a alta velocidade.

ATAQUE DIRECCIONADO - Botão A a meio salto

Utiliza este ataque para que Sonic veja e ataque automaticamente qualquer inimigo nas proximidades. Se não houver qualquer inimigo próximo, utiliza este movimento para que Sonic deslize em salto a grande altura.

SALTO GIRATÓRIO - Botão B ou X

Parado ou em movimento, mantém pressionado o botão B ou X para que Sonic gire no mesmo lugar. Quando saltares o botão, ele saltará a uma velocidade superior ao utilizar o botão analógico para dirigir o salto. Vê-lo como ele saltar!

COMO OS ÍTEMS "LEVEL UP" AFECTAM SONIC

MANTER - Manter pressionados os botões B ou X

Depois de obter os sapatos de velocidade luz, o movimento gálico do Sonic torna-se mais perfeito. Agora, quando mantens pressionado a botão B ou X, pequenos luzes azuis aparecem e cercam-se à volta do Sonic de que ele se torna num instante mais azul. Neste estado especial, Sonic pode executar as seguintes acções:

ATAQUE VELOCIDADE LUZ - Liberta os botões B ou X

Procura e recolhe a "Luz Ancestral" para que Sonic seja capaz de destruir todos os inimigos ao seu alcance utilizando este poderoso ataque.

SALTO VELOCIDADE LUZ - Liberta os botões B ou X

Se não houver nenhuma armadilha por perto, poderá executar esta acção única para evitares Sonic na descoberta de passagens ou para apertar anéis suspensos do ar.

INILIS "TAILS" FROWER

Esta é uma espécie de um ser mecânico natural com a capacidade única de voar bem alto utilizando as suas duas caudas especiais. Veloz amiga e admiradora de Sonic, Tails decide-se a trabalhar na sua oficina enquanto Sonic está em viagem. A aventura de Tails começa um dia quando, ao meio de um voo de teste com a sua última invenção, uma nave, ele começa a ter problemas com o motor e...

OBJECTIVO DO NÍVEL DE ACÇÃO

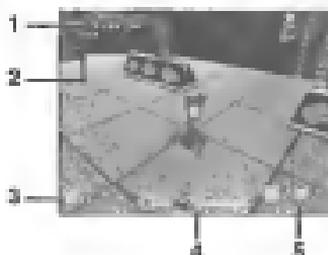
Descobrir e destruir a cápsula antes do Sonic.

- Malgares centínios, o objectivo pode ser outros objectos em vez da cápsula.

DICAS

A coisa mais importante é vencer Sonic, por isso faz o máximo partido da acção propulsora única de Tails para descobrir atalhos que lhe permitam chegar mais depressa a cápsula.

COMO O NÍVEL DE ACÇÃO



- 1 - Tempo gasto
- 2 - Número de anéis recolhidos
- 3 - Vidas restantes
- 4 - Este indicador mostra as posições relativas de Sonic, Dr. Robotnik e Tails no seu progresso ao percurso. A parte esquerda representa o ponto de partida e a direita, o ponto de chegada.
- 5 - Animais libertados

ACÇÕES ESPECÍFICAS DE TAILS

VOO PROPULSOR - Pressionar o Botão A a meio voo

Pressionar o Botão A a meio do voo faz com que Tails voe bem alto - mais cuidado! Se tentares voar por muito tempo Tails fica cansado e cai subitamente ao chão.

Manobras de Voo Propulsoz

Mantém pressionado o botão A - Aumenta a altitude

Botão B ou X - Perda súbita de altitude (se não pressionares nada nenhuma - cause o mesmo efeito devido à gravidade)

ATAQUE DE TAILS - Botão B ou X

Pressiona o Botão B ou X enquanto estás ou a caminhar para fazer com que Tails ataque qualquer inimigo nas proximidades com um giro de 360°

COMO OS ÍTEMS "LEVEL UP" AFECTAM TAILS

ATAQUE DA VIDA DE TAILS - Mantém pressionado o botão B ou X

Pressão e recolhe o Distintivo de Raimo para executar poderosas e sucessivos ataques

KNUCKLES THE ECHIDNA

Knuckles é um papa-ferrnigas poderoso e selvagem. Embora possua uma personalidade honesta e correcta, sabe muitas vezes da feição da Periculosidade. Com os seus poderosos braços ele pode deslizar pelo ar e deslizar alguns metros a sêde. Quando da Grande Emergência desde sempre, tem de salvar o seu mundo e destruí-lo e a aventura começa.

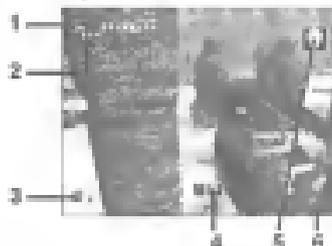
RECOLHER DO NÍVEL DE ACÇÃO

Recolher três fragmentos da Grande Emergência

DICAS

Utiliza o radar especial de escuridão de Knuckles para localizar os fragmentos. O indicador do radar muda de azul para vermelho e pisca mais rapidamente à medida que se aproxima de um fragmento. Para além disso, nem todos os fragmentos caem vivos. Por vezes eles caem atordoados ou inconscientes nos estragos, por isso procura bem.

ECRA DO NÍVEL DE ACÇÃO



- 1 - Tempo gasto
- 2 - Número de anéis recolhidos
- 3 - Vidas restantes
- 4 - Radar de Emergência - A cor e a velocidade a que vibra os indicadores pesam depende do proximidade de Knuckles aos fragmentos
- 5 - Número de fragmentos de emergência recolhidos
- 6 - Anéis libertados

AÇÕES ESPECÍFICAS DE KNACKLES

SALTO DESLIZANTE - Mantém pressionado o botão A e mantém

União o botão analógico para mover Knuckles durante um salto deslizante. Alcança alturas e um salto deslizante a qualquer altura e tempo com os punhos de Knuckles. (Atacar com outra parte do corpo provoca danos em Knuckles). Liberta o botão A para que Knuckles pouse no chão. (É possível renascer o salto mantendo o movimento pressionado o botão A)

ESCALÃO - Aperta e segura a parede a meio de um salto deslizante

Knuckles começará automaticamente a escalar assim que apertar uma parede a meio de um salto deslizante. Para usar escalar um salto deslizante apontado para a parede que pretende escalar. Assim que ele apertar a parede, utiliza o botão analógico para o controlar e pressiona o botão A para saltar.

ATIQUE O PUNHO - Botão B ou X

Pressiona o botão B ou X para executar um soco. Escapa dois socos sucessivos e imediatos para que Knuckles execute um terceiro soco mais poderoso.

COMO OS BOTÕES "LEVEL UP" AFECTAM KNACKLES

ESCALAR - Pressiona os botões B ou X e A simultaneamente

Coloca Knuckles numa área selvagem ou com top e pressiona o botão B ou X e simultaneamente o botão A. Ele escavará um pouco e regressa a superfície logo depois de alguns instantes.

AMY ROSE

Sempre brilhante e colorida, Amy é a auto-intitulada rainha da Sonic. Com um forte sentido competitivo, ela é a melhor amiga e seu marido Pico Pico. Repleta de recordações dos seus dias de perseguição a Sonic, ela sente muita vontade de seus maridos voltarem a cidade com a sua aparência de uma enorme nave espacial, num belo dia.

OBJECTIVO DO NÍVEL DE AÇÃO

Encontrar e apagar o feixe enquanto evita que nos garras do maléfico robot Zero.

DICAS

É importante que Amy e o seu companheiro possam escalar juntos. Se necessário, utilize lâmpas ou outros objetos para os escalar. Zero não pode ser destruído mas pode ser goado fora de acção por algum tempo por diversas vezes. Se ter atenção demasiada voce torna-se invencível, por isso não abuse!

COMO NO NÍVEL DE AÇÃO



- 1 - Tempo game
- 2 - Número do nível recolhido
- 3 - Vida restante
- 4 - Armas salvas

AÇÕES ESPECÍFICAS DE AMY

ATAQUE MARTELO - Botão B ou X. Pressiona o botão B ou X parado ou a caminho, para que Amy ataque e destrua os inimigos com o seu martelo. Pressiona o botão B ou X parado ou a caminho, para que Amy ataque e destrua os inimigos com o seu martelo. Pressiona o botão B ou X parado ou a caminho, para que Amy ataque e destrua os inimigos com o seu martelo. Pressiona o botão B ou X parado ou a caminho, para que Amy ataque e destrua os inimigos com o seu martelo.

SALTO MARTELO - Pressiona o botão B ou X enquanto corre. Pressiona o botão B ou X enquanto corre para que Amy brinche e seu martelo o lance ao chão e se catapulte pelo ar. Lembre-se que Amy tem de estar em pleno corrida para que este salto seja possível, por isso espere que o martelo apareça antes de pressionar o botão B ou X. Este salto especial pode ser utilizado para alcançar situações mais altas que o salto normal.

ATAQUE DE SALTO - Pressiona o botão B ou X a meio-voo. Pressiona o botão B ou X a meio do salto para que Amy brinche e o seu martelo o ataque os inimigos em pleno salto.

COMO OS NÍVEIS LEVEL UP AFFECTAM AMY

ATAQUE GIRATORIO DE MARTELO - Botão B ou X a 360º analógico

Mantém pressionado o botão B ou X enquanto rodea o botão analógico para fazer Amy brinchar o seu martelo rapidamente num ataque a 360°. Para do rodar o botão analógico ou liberta o botão B ou X para terminar o ataque. Lembre-se que se Amy rodar na mesma direção durante muito tempo, ficará temporariamente lenta e não pode fazer de caminho.

E-102 GAMMA

Criado pelo Dr. Robotnik, E-102 Gamma é um robô anexado ao score E-100. Pouco depois do seu "nascimento", Gamma teve de passar um teste que lhe permitiu saltar de a uma alta do salto. O seu destino: enfrentar do uma desafia tecnológica quando conhece uma certa raposa com uma grande malícia.

OBJETIVO DO NÍVEL DE AÇÃO

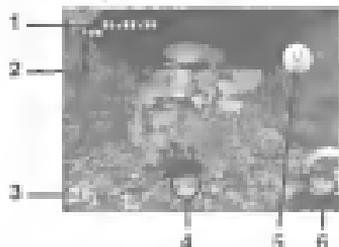
Descobrir e destruir o alvo finalizado no fim de cada percurso dentro do tempo disponível.

- Certifique-se de que destruiu inimigos suficientes pelo caminho para poupar tempo para destruir o alvo final.

DECS

Podés aumentar o tempo disponível destruindo inimigos, contudo, matar um inimigo de cada vez gasta um tempo do que o que pagar. Em vez disso, fixa a mira em vários inimigos e elimina-os todos de uma só vez, para ganhar tempo de bonus.

DECS DO NÍVEL DE AÇÃO



- 1 - Tempo disponível
- 2 - Número de alvos finalizados
- 3 - Notas restantes
- 4 - Contagem decrescente de tempo (A contagem decrescente inicia quando o tempo disponível chega aos 5 segundos)
- 5 - Tempo de ataque (Somado ao tempo total disponível sempre que são finalizados em mais vários inimigos)
- 6 - Inimigos libertados

AÇÕES ESPECÍFICAS DO GAMMA

ARMA LASER - Botão B ou X

Mantém pressionado o botão B ou X para ativar a arma laser aponta a mira de arma a um inimigo e a fixação de mira funciona automaticamente. Utiliza o botão analógico para moverem e apontar a arma laser. Quando a fixação de mira é bem sucedida, aparece o símbolo de mira sobre o inimigo. Pode fazer com que Gamma fixe em mira vários inimigos, agitando a arma sobre a área com inimigos. Lembra-se que falta a mira para o indicador de fixação de mira desaparecer depois de alguns segundos.

LANÇAMENTO DE MÍSSEIS - Liberta os botões B ou X depois de fixar a mira

Depois de fixar a mira com a arma laser liberte o botão B ou X para lançar mísseis de ataque. Lembra-se que Gamma pode estar em movimento quando lança mísseis ou fixa a mira.

MOOD ROLANTE - Botão Analógico

Gamma desce automaticamente de canchêis verticalmente e para a ter uma forma compacta de cada quando atinge a velocidade máxima. Pressiona o botão A para fazer Gamma regressar ao modo vertical.

COMO OS MENS "LEVEL UP" AFECTAM GAMMA

ELUCLINE - Botão A

Mantém pressionado o Botão A é modo salto para fazer com que Gamma flutue no ar e desça lentamente utilizando o propulsor a jato. Se libertar o botão A o propulsor desliga-se e o Gamma está rapidamente. Pode fazer isto quando a voltar a flutuar pressionado o Botão A outra vez.

BIG THE CAT

O gigante gato é um companheiro desprocurado que adora pescar e busca deliciar sua cara de pesca favorita.

Big tem uma vida tranquila com a sua amiga "Froggy" numa sossegada parte da floresta. Até que um dia o seu amigo Froggy sofre uma estranha transformação.

OBJECTIVO DO NÍVEL DE AÇÃO

Pescar e agarrar a seu amigo Froggy

- Várias espécies e tamanhos de peixes vivem nas lagoas de pesca ao longo de todo o campo de aventura, por isso tenha atenção outros peixes enquanto procura Froggy.

DEIAS

Para agarrar um peixe (ou Froggy) tem de primeiro "engatar" a sua presa. Para isso, assim que o peixe (ou a 10) morder oisco, pressione para baixo no botão analógico para engatar (ou gratch) o isco e depois rebobine o fio.

COMO OS MENS "LEVEL UP" AFECTAM BIG

ELUCLINE - Automático

Assim que Big tem o critério de agarrar a presa, ele flutua automaticamente sempre que está na água. Utiliza o botão analógico para moverem Big ao para o posicionarem para lançar a cana. Pressiona o botão A para fazer Big mergulhar e utiliza o botão analógico para que ele canche no fundo debaixo de água. Quando o botão A é libertado Big sobe até à superfície.

ESCRÂ DO NÍVEL DE AÇÃO

Escreto Modo Normal (Antes de lançar a pesca)



- 1 - Posição em graus de todo o pescador
- 2 - Número de metros escalonados
- 3 - Vidas restantes
- 4 - Indicador de tensão de linha

Escreto Modo de Pesca (Depois de lançar a pesca)



- 5 - Posição do bobete
- 6 - Controle de isca
- 7 - Animas libertados
- 8 - Indicador de ponto de pesca

AÇÕES ESPECÍFICAS DE BLO

MOVIMENTOS DE FORÇA (TRANSPORTAR, ATIRAR, PULGAR OU EMPUNHAR) - Botão A ou B

Devido ao enorme fluxo do Big, não é capaz de levantar, transportar e alvar objetos pesados que os outros personagens não podem.

LANÇAR A CÂMERA - Botão A ou B

Mova o botão A ou B para que Big lance a câmera para:

- 1 - Coloque Big de frente para a água, mantenha pressionado o botão B ou X para apertar o indicador de pontos e o botão analógico para colocar o indicador de ponto de pesca no local desejado.
- 2 - Liberte o botão B ou X para automaticamente lançar o âncora para o ponto escolhido.
- 3 - Se tiveres êxito, o âncora puxará para baixo e o jogo entrará em "modo de pesca".

ATIQUE.COM.USCO - Pressionar e liberar Botão B ou X

Utilizando a mesma ação que para lançar a câmara, coloque-o a frente de um inimigo e pressione o botão B ou X para apertar o indicador de ponto de pesca e abra o Botão Analógico para colocar este indicador sobre o inimigo. Liberte o botão B ou X para atacar. Se estiver perto um inimigo, também poderá fazer com que Big o ataque, pressionando o botão B ou X.

MODEO DE PESCA

PESCAR - VI o diagrama em baixo

- Botão A - Recolocar Rapidamente
- Botão B ou X - Recolocar Lentamente
- Botão Analógico - Apagar o Anzol

- Quando oisco tiver submergido na água, apita o isco para atrair o peixe (R). Quando o peixe (R) morder o isco, pressione a pára baixo o botão analógico para o engatar.
- Utilize o botão analógico para manobrar o anzol para que o peixe (R) não fuja e recolha-o com cuidado para que não se desengate.
- Atena que o peixe existe automaticamente na peria, Dig há-lo à pé água.

DR. ROBOTNIK

Sen, tal como todos sabemos, o cientista louco está de volta e mais agressivo do que nunca. No passado, Sonic e os seus amigos conseguiram destruir todos os seus dispositivos planos, mas terão esses planos acabado? Uma nova batalha começou e desta vez Dr. Robotnik (Eggman) para Sonic e os seus amigos) consegue finalmente para eles vencer e mais uma vez os amigos podem dar 7 Escravos da Casa para destruir o mundo!

CHAOS

Esta maravilhosa forma de vida líquida que flui para no Grande Escudo não foi liberta pela Dr. Robotnik para conseguir os seus ambiciosos planos. Outros peixes estão a ver isso e há a sua vez para lutar por estes Escravos que o Dr. Robotnik tem lá. O que acontecerá ao mundo se o Dr. Robotnik conseguir ganhar todos os 7 Escravos do Chaos?

INIMIGOS

KIKI

Tenha cuidado com este macaco mecânico lançador de bombas que atirava para o céu e para os lados de bombas.

SPICY SPINNER

Armado com bolas e comentes rotativos, este robô flutuante pode atacar à distância.

BLAZE SPINNER

Mantém-se alertado deste flutuante robô quando ele se põe a girar como lâmpa.

RHINOTANK

Este robô inãrdo, baseado numa mistura de tanque e rinoceronte, é uma das gigantes e superpoderosas máquinas de guerra.

LEON

Este robô em forma de canelêta pode desaparecer e reaparecer mesmo em frente dos seus olhos, por isso está alerta!

EGG KEEPER

Mando de uma arma especial que pode paralisar a sua presa, é melhor que antes este robô da série E-100.



ECP FILMES Importação e Distribuição de Filmes, Ltda
Rua do Brasil, 888 - F.C. 80600 - 2101-800 João de Deus - Ceará
Tel. (085) 431 3081/3082 - Fax (085) 431 3071 / 3067

